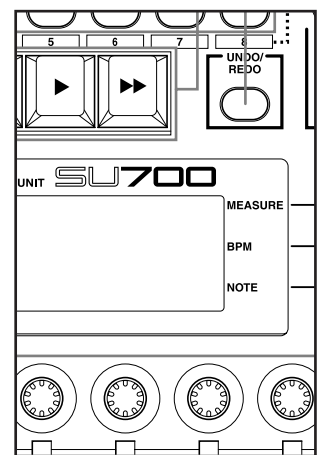
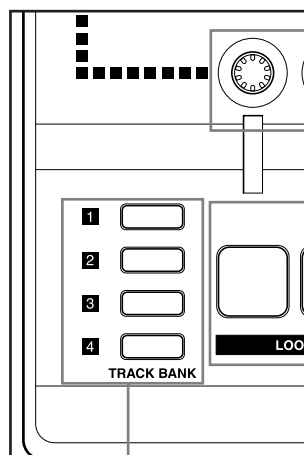
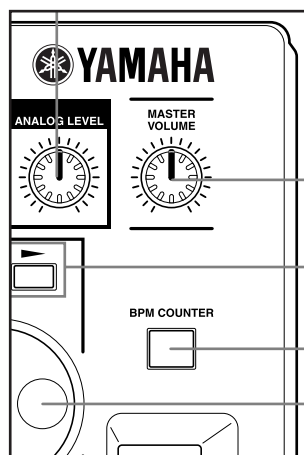
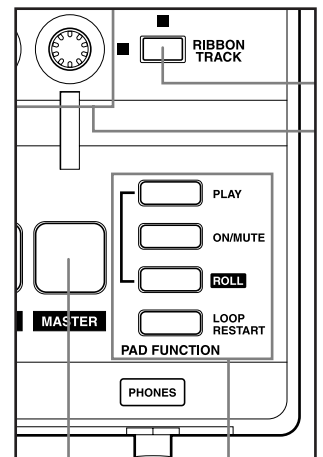
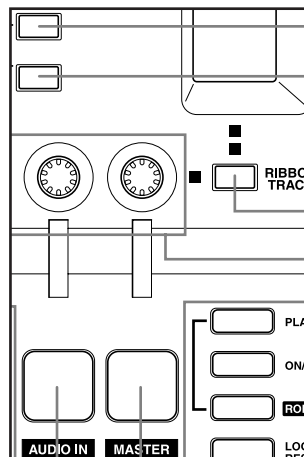
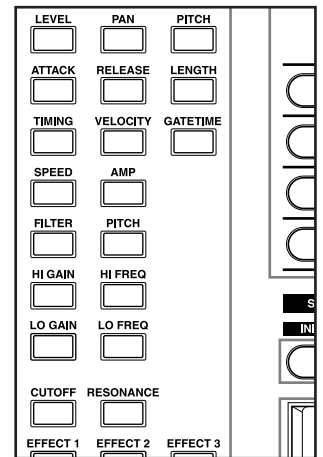




UNITÀ DI CAMPIONAMENTO

SU700

Manuale di istruzioni



ISTRUZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

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

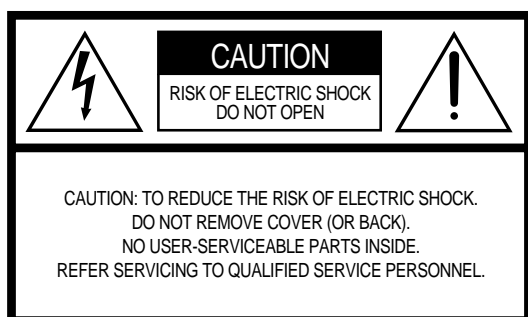
ATTENZIONE- Quando usate apparecchi elettronici, dovrete sempre seguire le precauzioni basilari elencate qui di seguito:

- 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.** 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".)
- 3.** Questo apparecchio può essere dotato di una presa per linea polarizzata (un gambo più largo dell'altro). 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.
- 4.** Alcuni strumenti musicali digitali YAMAHA utilizzano fonti di alimentazione esterna o adattatori. NON collegate questo strumento ad alcuna fonte di alimentazione esterna o adattatore diversi da quelli descritti nel manuale di istruzioni, nella piastrina del nome o raccomandati specificamente dalla Yamaha.
- 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.** Non tentate di effettuare operazioni di manutenzione diverse da quelle descritte nelle istruzioni fornite. Per il servizio di assistenza, rivolgetevi a persone qualificate.
- 14.** 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.
- 15.** 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.

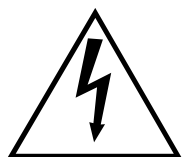
CONSERVATE QUESTO MANUALE

MESSAGGIO SPECIALE

Gli strumenti elettronici Yamaha hanno un'etichetta simile a quella sottostante oppure un fac-simile dei simboli grafici impresso sulla custodia. In questa pagina troverete la spiegazione dei simboli. Vi raccomandiamo di osservare le precauzioni indicate.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente l'esistenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione che correda lo strumento.



Il simbolo del fulmine con la freccia all'interno di un triangolo equilatero serve a segnalare all'utente la presenza, all'interno dell'apparecchio, di "corrente pericolosa", che può essere di intensità sufficiente a costituire un rischio di scossa elettrica.

AVVISO IMPORTANTE: Questo apparecchio è stato collaudato ed approvato da laboratori indipendenti che ne hanno attestato l'assoluta sicurezza di funzionamento se installato in modo corretto. **NON** modificate lo strumento, salvo espressa autorizzazione del costruttore poiché potreste alterare le sue prestazioni e/o violare le norme di sicurezza con conseguente perdita di validità della garanzia. La garanzia del titolo (contraffazione di brevetto ecc.) non verrà difesa dal costruttore nell'area (o nelle aree) in cui è avvenuta la modifica. Ciò potrebbe influire anche sulle garanzie implicite.

LE SPECIFICHE TECNICHE SONO SOGGETTE A MODIFICHE: Le informazioni contenute in questo manuale sono da considerare 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.

Attenzione: Non tentate di ricaricare, smontare o incenerire questo tipo di pila. Ricordate che le pile non devono essere lasciate a portata di mano dei bambini.

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: Nella parte inferiore dello strumento è ubicata la piastrina 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.

Modello _____

Numero di serie _____

Data dell'acquisto _____

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

* Vi preghiamo di conservare queste precauzioni in un posto sicuro per future consultazioni.



AVVERTENZA

Seguite sempre le precauzioni di base elencate qui di seguito per evitare la possibilità di danni seri o eventuale pericolo di morte derivante da scossa elettrica, corto circuito, danni, incendio o altri pericoli:

- Lo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. Non tentate di smontare o modificare in alcun modo i componenti interni.
- Non esponete lo strumento alla pioggia, e non utilizzatelo in prossimità di acqua o in condizioni in cui esso possa essere soggetto ad umidità. Evitate di appoggiare contenitori con liquidi che possano penetrare in qualsiasi apertura.
- Se il cavo di alimentazione o la spina viene in qualche modo danneggiato, o se vi è un'improvvisa perdita di suono durante l'impiego dello strumento oppure se si manifesta cattivo odore o fumo che vi sembra essere causato dallo strumento, spegnetelo subito, scollegate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Usate soltanto la tensione specificata per lo strumento.
- Prima di pulire lo strumento, staccate sempre la spina dalla presa di corrente. Non inserite né togliete la spina con le mani bagnate.
- Controllate periodicamente l'integrità della spina e togliete qualsiasi particella di sporco o polvere che possa essersi accumulata su di essa.



ATTENZIONE

Seguite sempre le precauzioni di base sotto elencate per evitare la possibilità di ferimenti a voi o ad altri oppure di danneggiare lo strumento o la proprietà altrui. Queste precauzioni non sono esaustive.

- Evitate di posizionare il cavo di alimentazione in prossimità di fonti di calore come radiatori, caloriferi e non piegatelo eccessivamente per evitare di danneggiarlo. Evitate inoltre di appoggiare sul cavo oggetti pesanti oppure di posizionarlo in un luogo dove qualcuno lo possa calpestare.
- Quando estraete la spina dalla presa, afferrate sempre la spina senza tirare il cavo.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica utilizzando una spina multipla. In caso contrario potreste ottenere una qualità di suono inferiore oppure causare surriscaldamento nella presa.
- Estraete la spina dalla presa quando non intendete utilizzare lo strumento per lunghi periodi di tempo oppure durante i temporali.
- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnete tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, impostate i livelli di volume al minimo.
- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive oppure a temperature estreme (ad esempio alla luce solare diretta, in prossimità di un calorifero oppure all'interno di un'automobile durante le ore diurne) per evitare la possibilità di deformazione del pannello oppure danni ai componenti interni.
- Non usate lo strumento in prossimità di altri prodotti elettrici come televisori, radio o altoparlanti, poiché ciò può causare un'interferenza tale da compromettere il regolare funzionamento degli altri apparecchi.
- Non posizionate lo strumento in un luogo instabile, dove può cadere.
- Prima di spostare lo strumento, togliete l'adattatore e tutti i cavi collegati.
- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido e asciutto. Non utilizzate solventi per vernici, diluenti, fluidi per la pulizia o panni imbevuti di sostanze chimiche. Inoltre, non appoggiate sullo strumento oggetti di plastica o di vinile, poiché questi potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiatevi sullo strumento, né posizionate oggetti pesanti, facendo attenzione inoltre a non esercitare una forza eccessiva sui pulsanti, sugli interruttori o sulle prese.
- Non utilizzate lo strumento ad un livello di volume eccessivamente alto per un lungo periodo, poiché ciò potrebbe causarvi una perdita permanente dell'udito. Se accusate disturbi riguardanti la perdita dell'udito o disturbi di altro tipo (fischi e altri rumori nell'orecchio) consultate un medico.

■ SALVATAGGIO DEI DATI DELL'UTENTE

- Salvate sempre i dati su un dispositivo esterno, per evitare di perdere dati importanti a causa di un malfunzionamento o di un errore operativo dell'utilizzatore.

La Yamaha non può essere ritenuta responsabile per danni causati da un uso improprio o da modifiche allo strumento, nonché per la perdita o la distruzione di dati.

Quando lo strumento non viene utilizzato, spegnetelo sempre.



Introduzione all'unità di campionamento Yamaha SU700 - Manuale di istruzioni

Vi ringraziamo per aver acquistato l'unità di campionamento Yamaha SU700. Essa è una combinazione di un campionatore, un sequencer, un mixer e un multi-effetti, un nuovo utensile potente per eseguire una vasta gamma di performance e di applicazioni di registrazione.

Questo manuale vi aiuta a capire quello di cui avete bisogno per usare con efficacia tutte le molteplici caratteristiche dell'SU700. Leggete attentamente le parti essenziali del manuale prima di provare a lavorare con l'SU700, ed eventualmente riconsultate il manuale per ulteriori informazioni. Conservate questo manuale in un luogo comodo e sicuro per eventuali future consultazioni.

Caratteristiche

L'SU700 è uno strumento ideale per artisti che hanno necessità di campionare e di creare delle sequenze per il loro lavoro di registrazione in studio o per le loro performance. Ecco un elenco molto sintetico di ciò che l'SU700 è in grado di fare.

- ◆ **42 tracce.** Con 40 tracce di campioni più 2 tracce speciali, potete realizzare song della complessità che desiderate.
- ◆ **Tre tipi di tracce campione differenti.** Le tracce LOOP che generano dei loop continui automatici; le tracce COMPOSED LOOP che vi permettono di costruire le vostre frasi loop personalizzate; e le tracce FREE che sono ideali per aggiungere il fill-in (stacchetti o variazioni ritmiche) e di suonarci assieme in tempo reale.
- ◆ **Le tracce AUDIO IN vi permettono di effettuare dei mix vocali in tempo reale all'interno delle vostre song.** Potete controllare il suono dell'audio in tempo reale usando sia le funzioni legate all'impiego delle manopole che gli effetti.
- ◆ **Controlli intuitivi, suonabili.** Usate i pad e le manopole per controllare un incredibile numero di funzioni per ciascuna traccia. Potete registrare tutte le azioni di controllo come dati di sequenza oppure potete applicare i controlli al volo durante un'esecuzione in tempo reale. Degli speciali **controller a nastro** (ribbon) possono essere impostati in modo da poter ottenere campioni mediante semplice strofinamento (scratch out) oppure possono essere impostati per controllare il livello, il pitch o virtualmente qualsiasi altro parametro.
- ◆ **Capacità potenti di campionamento.** Fornisce un'alta qualità di campionamento su una qualsiasi delle cinque differenti frequenze di campionamento.
- ◆ **Il sistema di effetti a triplo blocco** si applica fino a tre effetti per volta. Potete selezionare tra un totale di **43 effetti fantastici realizzati dalla Yamaha**. Impostate tutti i parametri di effetto per l'effetto stesso, per il blocco di effetti e per ogni traccia.
- ◆ **Memoria di scena,** per memorizzare fino a otto *scene*. Ogni scena offre un intero set di regolazioni di manopole, di regolazioni "mute" e di effetti. Potete richiamare istantaneamente le scene durante la performance o potete registrare i cambiamenti di scena direttamente all'interno del vostro brano.
- ◆ **Ampio supporto MIDI.** L'uso di un sequencer esterno permette di controllare e sincronizzare il play delle tracce dell'SU700; oppure potete usare l'SU700 in modo da controllare il playback mediante il generatore di suono esterno.
- ◆ **Facilmente espandibile.** Supporta fino ad un'espansione di memoria di 64 MB. Una scheda SCSI opzionale (ASIB1) consente il collegamento ad un dispositivo esterno SCSI. La scheda di espansione opzionale I/O tipo AIEB1 aggiunge capacità di input/output digitale ed ottico e sei uscite analogiche assegnabili.
- ◆ **Un display a colore fluorescente e di facile leggibilità** vi offre tutto il feedback di cui avete bisogno per avere il controllo totale della potenza dell'SU700.

Accessori

Vi preghiamo di controllare la confezione dell'SU700 per accertarvi che siano presenti gli accessori qui indicati. Nel caso vi mancasse qualche voce o una di esse fosse danneggiata, vi preghiamo di contattare il vostro negoziante Yamaha per l'opportuna assistenza.

- CD di campionamento "SU700 Sampling Audio"
- Floppy disk dimostrativo
- Cavo di alimentazione
- Questo manuale di istruzione
- Cavo piatto da 40-pin e cavo tondo a 3-pin (da usare con la scheda opzionale AIEB1).

Impiego del manuale

Approccio raccomandato

Prima di passare sulla macchina, dovrete leggere attentamente il Capitolo 1 per poter acquisire la necessaria familiarità con le modalità di impostazione dell'SU700, e con l'impiego di ciascuno dei controlli e dei connettori. Poi è probabile che vogliate saltare direttamente al capitolo generale introduttivo del Capitolo 2 oppure leggere i Capitoli 3 e 4 per acquisire la familiarità con i concetti sottesi dal funzionamento dell'SU700. Controllate anche il Capitolo 5 per i dettagli circa i campioni ed il campionamento.

I Capitoli da 6 a 10 e le varie appendici offrono dettagliate informazioni operative e dovrebbero essere riconsultate di volta in volta, se necessario.

Disposizione dei capitoli

■ Capitolo 1: Componenti, collegamenti e avvio dell'SU700

Spiega tutti i controlli e i connettori dell'SU700 e mostra come collegarlo e avviarlo. Vi preghiamo di leggere attentamente questo capitolo prima di iniziare a lavorare con l'SU700.

■ Capitolo 2: Istruzioni di base

Vi offre una panoramica introduttiva generale, mostrandovi passo passo come costruire una song complessa utilizzando dei campioni disponibili sul CD fornito come accessorio. Lavorando con questa parte introduttiva acquisirete rapidamente la necessaria padronanza per utilizzare bene l'SU700.

■ Capitolo 3: Concetti base, tipi di traccia e memoria

Introduce i concetti di base che supportano il funzionamento dell'SU700. Dà inoltre la spiegazione dettagliata dei differenti tipi di traccia e spiega come è organizzata la memoria dell'SU700. Dovreste leggere attentamente questo capitolo prima di iniziare a lavorare seriamente sull'SU700.

■ Capitolo 4: Modi operativi dell'SU700

Descrive i sei modi operativi. Mostra come identificare immediatamente il modo in corso visualizzando il display; spiega come passare da un modo operativo ad un altro ed indica le operazioni disponibili in ciascun modo.

■ Capitolo 5: Campioni e campionamento

Spiega i campioni, il campionamento e i vari parametri di campionamento. Fornisce le procedure dettagliate per la registrazione di campioni sull'SU700.

■ Capitolo 6: Impiego delle caratteristiche

Offre le spiegazioni dettagliate circa l'impiego di ciascuna delle caratteristiche dell'SU700 relative alle song. Descrive inoltre l'impiego del pad, della manopola, del controllo a nastro (ribbon), delle scene, dei marcatori (marker), della quantizzazione ed altro.

■ Capitolo 7: Effetti

Dà una spiegazione dettagliata dell'implementazione degli effetti dell'SU700. Descrive la relazione fra le tracce, gli effetti e i tre blocchi di effetto; spiega come impostare gli effetti o registrare le vostre impostazioni (setup) all'interno delle scene; e illustra la differenza fra gli effetti di sistema e quelli ad inserimento.

■ Capitolo 8: Funzioni effettuabili con manopole

Fornisce informazioni dettagliate circa i 22 parametri controllati dalle manopole relative alle tracce.

■ Capitolo 9: Funzioni di editing

Descrive le funzioni previste dal pannello Editing Function dell'SU700. Potete usare queste caratteristiche per inserire o cancellare gli effetti, per eliminare gli eventi di nota, resettare le regolazioni delle manopole ai loro valori di default e procedere all'editing del nome.

■ Capitolo 10: Jobs o applicazioni

Fornisce una dettagliata spiegazione, nonché la procedura per tutte le applicazioni o jobs dell'SU700. Potete usare questi jobs per un'ampia varietà di scopi - per configurare il vostro sistema, per salvare e caricare dati, per editare e cancellare dati di song, per impostare le caratteristiche della traccia e per molto altro.

■ Appendici

L'Appendice 1 fornisce istruzioni dettagliate per l'installazione di ciascuna delle opzioni supportate dall'SU700. L'Appendice 2 fornisce le specifiche dell'SU700. L'Appendice 3 offre vari suggerimenti di impiego. L'Appendice 4 spiega i messaggi di errori dell'SU700. L'Appendice 5 elenca e descrive i 43 effetti incorporati e i parametri ad essi associati. L'Appendice 6 spiega il prospetto di implementazione MIDI.

Convenzioni adottate

Questo manuale utilizza le seguenti convenzioni.

- I nomi dei pulsanti vengono scritti in maiuscolo e in neretto, racchiusi fra parentesi quadre.

Esempi: [CANCEL] e [OK].

- Le parole che appaiono direttamente sullo schermo sono stampate in un font diverso.

Esempi: SONG01 e SELECT TRACK.

- I jobs o applicazioni sono definiti per selettori di gruppi di jobs o selettori di jobs che dovete premere per poter accedere ad essi. Appare prima il selettore di gruppo, seguito da una barra, seguito a sua volta dal selettore di job.

Esempi: SONG | NAME e RESAMPLE | TRACK

Nei casi in cui dovete successivamente selezionare da job multipli agendo sul controllo dial, il nome del job viene aggiunto come mostrato nell'esempio.

Esempio: SAMPLE | PROCESS/TRIM

- I pulsanti sul pannello Knob Function e Editing Function sono indicati mediante il nome del gruppo, quindi da una barra rovescia, quindi dal nome del pulsante.

Esempi: SOUND/[LEVEL] e NAME/[INSERT]

- I modi operativi dell'SU700 sono scritti in maiuscolo.

Esempi: REC STANDBY e PLAY

- Vengono usate anche le seguenti icone ed i seguenti simboli.



NOTA. Indica l'informazione di riferimento indirettamente riferita al contenuto del testo principale. Può contenere consigli pratici o informazioni supplementari generiche.



Procedura. Istruzioni step-by-step per l'esecuzione di una particolare operazione. Dovete notare che un segno di ▼ all'interno di una procedura indica il risultato prodotto mediante l'esecuzione dell'istruzione immediatamente precedente.

→number *Riferimento pagina.* Vi invita a passare ad un'altra pagina per le informazioni relative.

Infine, vogliate notare che le illustrazioni dello schermo e degli altri disegni rappresentati in questo manuale sono stati realizzati soltanto per scopo esplicativo e in alcuni casi possono differire dagli effettivi display e dalle configurazioni reali.

Sommario

Introduzione	Introduzione all'unità di campionamento Yamaha SU700 - Manuale di istruzioni	
	Caratteristiche	6
	Accessori	7
	Impiego del manuale	7
	Convenzioni adottate	9
Capitolo 1	Componenti, connessioni e avvio dell'SU700	
	1.1 Layout dell'SU700	14
	1.2 Configurazione del display dell'SU700	23
	1.3 Collegamenti	29
	1.4 Avvio	33
Capitolo 2	Istruzioni di base	
	2.1 Messa a punto	36
	2.2 Ascolto della demo song	37
	2.3 Creazione della vostra song personalizzata	47
	2.4 Modifica dei suoni campionati	95
Capitolo 3	Concetti base, tipi di traccia e memoria	
	3.1 Elementi fondamentali	132
	3.2 Tipi di traccia-campione	135
	3.3 Implementazione della memoria	137
Capitolo 4	Modi operativi dell'SU700	
	4.1 Introduzione	140
	4.2 Modi del sequencer	141
	4.3 Altri modi	146
Capitolo 5	Campioni e campionamento	
	5.1 Tutte le informazioni riguardanti i campioni	150
	5.2 Procedura di registrazione dei campioni	156
Capitolo 6	Utilizzo delle caratteristiche	
Capitolo 7	Effetti	
	7.1 Introduzione	186
	7.2 Impiego degli effetti	186
	7.3 Blocchi degli effetti	188
	7.4 Effetti System o di sistema	189
	7.5 Effetti Insertion (ad inserimento)	190
	7.6 Suggerimenti per l'impiego	191
	7.7 Modifica della risoluzione dell'effetto	192

Capitolo 8	Funzioni delle manopole	
8.1	Generalità	194
8.2	Impostazioni delle manopole per ciascuna traccia.....	195
8.3	Quantize e Resolution	196
8.4	Descrizione dei parametri	197
Capitolo 9	Funzioni di editing	
9.1	Generalità	214
9.2	Gruppo EFFECT SETUP	214
9.3	Gruppo JOB	220
9.4	Gruppo NAME	221
Capitolo 10	Job	
10.1	Generalità ed elenco dei job	224
10.2	Procedura generale	225
10.3	Spiegazione dei job	227
Appendice		
	Installazione delle opzioni	312
	Specifiche tecniche	326
	Suggerimento d'uso dell'SU700	328
	Messaggi di errore	331
	Elenco dei tipi di effetto	333
	Elenco dei parametri degli effetti	335
	Formato dati MIDI	345
	Prospetto di Implementazione MIDI	348



Capitolo 1 Componenti, connessioni e avvio dell'SU700

Questo capitolo descrive il layout dell'SU700 e i display, mostra come collegare l'SU700 ad altri dispositivi e vi inizia alla procedura di startup o avvio dell'SU700.

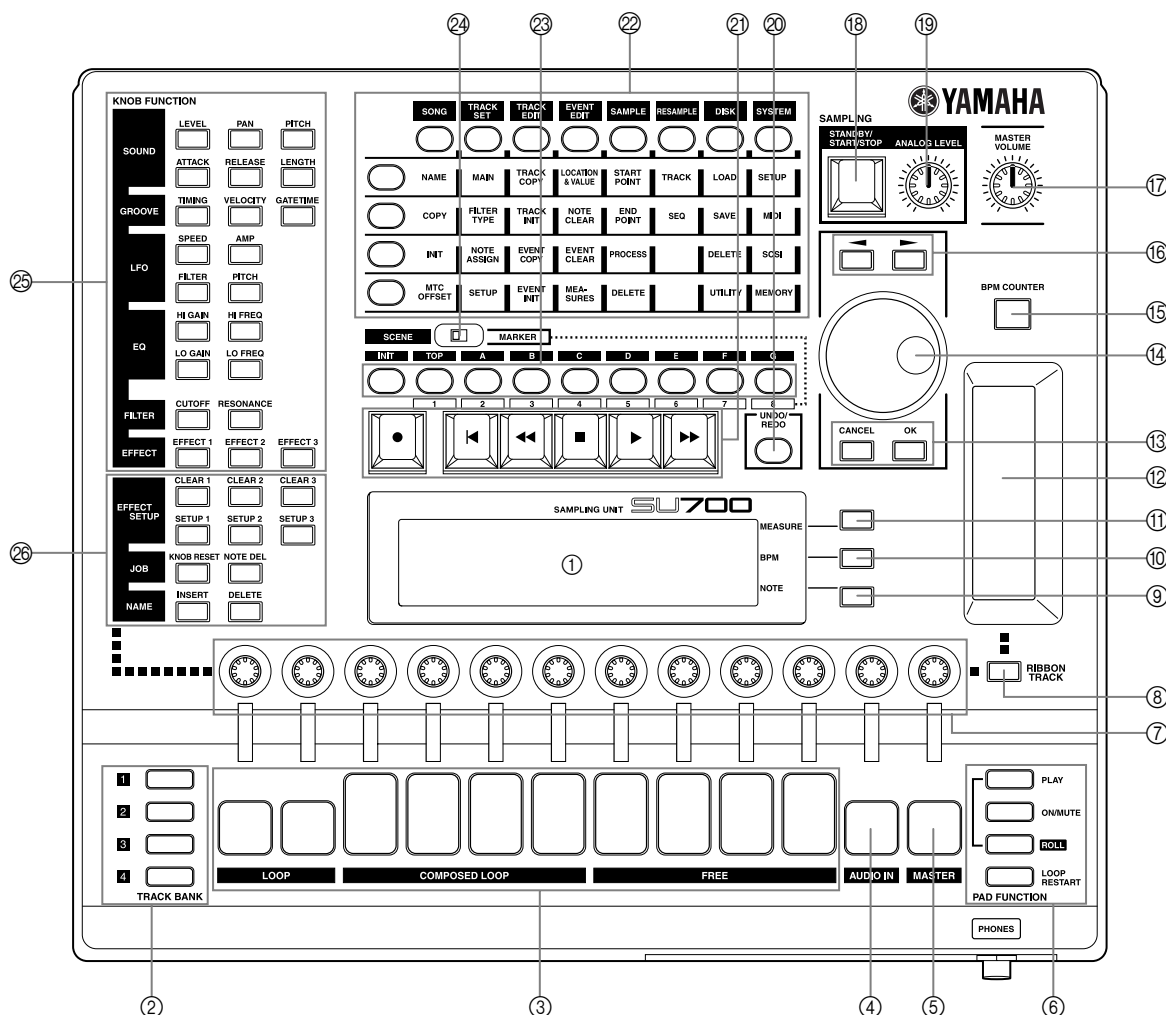
SOMMARIO

<i>1.1 Layout dell'SU700</i>	14
<i>1.2 Configurazione del display dell'SU700</i>	23
<i>1.3 Collegamenti</i>	29
<i>1.4 Avvio</i>	33

1.1 Layout dell'SU700

Questa sezione spiega tutti i componenti dell'SU700.

1.1.1 Pannello principale



① Display

Il display fornisce tutte le informazioni occorrenti per lavorare in maniera efficace sull'SU700. Per una spiegazione dettagliata delle videate comuni e delle varie indicazioni, consultate la pagina 23.

② Selettori TRACK BANK

Potete usare i selettori *track bank* in combinazione con i pad *sample track* per selezionare le tracce per il playback, la registrazione, l'editing e il controllo.

L'SU700 possiede quattro *track bank*, ciascuna con dieci *sample track*. Ciò vi dà un totale di 40 tracce di campione. Ciò vuol dire che ogni song può utilizzare da 1 a 40 campioni.

③ Pad Sample Track

Potete usare questi 10 pad per controllare le tracce dei campioni e selezionare le tracce per la registrazione dei campioni, per l'editing della traccia o per l'impostazione della traccia.

Ogni pad può essere usato per controllare una varietà di operazioni. Di volta in volta, ogni pad può controllare soltanto un'operazione. Potete commutare l'operazione del pad utilizzando i selettori PAD FUNCTION (vedere la voce numero 5 sotto riportata).

I pad con le tracce COMPOSED LOOP e FREE includono dei sensori di velocità che sono operativi per le funzioni pad PLAY e LOOP RESTART (→ p. 167, 301).

④ Pad della traccia AUDIO IN

Usate questo pad per impostare o eliminare la condizione di "mute" per la traccia AUDIO IN o per selezionare la traccia AUDIO IN durante un lavoro di messa a punto o impostazione.

⑤ Track Pad MASTER

Usate questo pad per impostare o eliminare la condizione di "mute" su tutte le altre tracce, per riiniziare il looping sulle tracce LOOP o COMPOSED LOOP, oppure per selezionare la traccia MASTER durante la messa a punto o impostazione (setup).

⑥ Selettori PAD FUNCTION

I *selettori pad function* selezionano l'operazione da controllare via pad.

Ogni traccia possiede una funzione pad di default che è operativa ogni volta che voi lavorate sullo schermo principale (*main screen*). Potete impostare i valori di default usando TRACK SET / MAIN job (→ p. 231).

Potete escludere i valori di default premendo uno qualsiasi di questi selettori durante la fase di registrazione, playback o standby. Ciò vi porterà ad una videata di funzione (*function screen*) e farà sì che tutti i pad si commutino sulla funzione selezionata.

Per informazioni dettagliate riguardanti le funzioni dei pad e la loro selezione, vedere a pagina 166. Per le informazioni riguardanti la differenza fra la videata principale (*main screen*) e le vidate funzione (*function screen*), vedere pagina 144.

⑦ **Manopole**

Potete usare queste manopole per controllare i valori di più parametri (o *impostazioni di knob*) su ciascuna traccia. In qualsiasi momento ciascuna manopola controlla soltanto un parametro. Potete usare il pannello KNOB FUNCTION (vedere il punto 9 sotto riportato) per far sì che i parametri siano controllati dalle manopole.

Quando state lavorando sulla videata principale, ogni manopola controlla il suo parametro di default. Potete impostare separatamente questi valori di default per ciascuna traccia utilizzando TRACK SET / MAIN job (→ p.231).

⑧ **Pulsante [RIBBON TRACK]**

Usate questo pulsante quando intendete cambiare la traccia o le tracce controllate via nastro (ribbon). Potete selezionare la traccia o le tracce tenendo premuto il pulsante e premendo il pad appropriato.

Se premete il pad per una traccia di campioni, quindi il nastro si applicherà per tutte le quattro tracce associate a quel pad (le tracce contenute cioè nelle Bank 1, 2, 3 e 4 per quel pad). Se premete il pad per la traccia AUDIO IN o MASTER, il nastro (ribbon) sarà operativo soltanto per quella traccia.

⑨ **Display e pulsante NOTE**

L'angolo superiore destro del display indica l'intervallo relativo di Quantize o Resolution. Se necessario, potete regolare l'impostazione premendo il pulsante [NOTE] (in modo che l'indicazione inizi a lampeggiare) e quindi ruotando il controllo dial. Gli intervalli vengono indicati utilizzando immagini di note (♩, ♪, ecc.).

***Eccezione:** Per impostare la risoluzione per la funzione ROLL del pad potete prima premere il pulsante [NOTE] e quindi tenete premuto il pulsante [ROLL] mentre ruotate il dial.*

⑩ **Pulsante e display BPM**

La linea centrale dello schermo indica il tempo della song correntemente impostato, espresso in BPM (beat per minuto o movimenti per minuto). Potete cambiare il tempo premendo il pulsante [BPM] (in modo che l'indicazione BPM inizi a lampeggiare) e quindi agendo sul controllo dial.

⑪ **Pulsante e display MEASURE**

L'angolo superiore destro dello schermo indica la locazione o posizione corrente della song, espressa per misura e movimenti. Un modo di cambiare tale locazione o posizione consiste nell'usare i pulsanti [◀], [⏪] e [▶], come descritto precedentemente. Un altro modo consiste nel premere il pulsante [MEASURE] (in modo che l'indicazione di quest'ultimo cominci a lampeggiare) e quindi agendo sul controllo dial.

⑫ **Controllo a nastro (ribbon)**

Potete impostare questo dispositivo in modo che possa controllare una singola funzione selezionata rispetto ad un pad singolo. Potete selezionare la traccia impostata usando il pulsante [RIBBON TRACK]; vedere anche le informazioni riportate qui di seguito.

Una volta effettuata questa impostazione, potete strofinare il vostro dito lungo il nastro per controllare la funzione selezionata sulla traccia corrispondente. Per esempio, se avete impostato la funzione su LEVEL ed usate il dito strofinandolo sul nastro potete regolare il livello sulla traccia.

Le funzioni disponibili includono la maggior parte di queste funzioni correlate alle manopole, e una speciale funzione *scratch* vi permette anche di ottenere il suono della traccia selezionata - lo stesso tipo di suono che otterreste manualmente facendo andare un nastro di registrazione di tipo vinilico in avanti o all'indietro. Per informazioni ulteriori riguardanti l'uso di questo controller a nastro, vedere a pagina 172.

⑬ **Pulsanti [CANCEL] e [OK]**

Usate questi pulsanti per confermare o cancellare le varie operazioni o per spostarvi avanti e indietro attraverso le varie videate dei job. Il funzionamento effettivo varia secondo lo stato attuale dell'SU700.

⑭ **Dial**

Usate questo controllo per inserire e regolare vari valori. Il funzionamento effettivo varia secondo lo stato attuale dell'SU700. Il valore che può essere regolato dal dial solitamente viene mostrato lampeggiante sul display.

⑮ **Pulsante [BPM COUNTER]**

Questo pulsante facilita l'impostazione del tempo in modo che esso corrisponda a playback esterno che vi accingete a preparare per la registrazione o per suonare in sincronismo. Per avere una lettura del tempo, è sufficiente "picchiettare" sul contatore assieme al movimento (percuotendo il contatore una sola volta per ogni movimento). L'SU700 rileva un valore BPM dal vostro battito e lampeggia questo valore nell'area BPM dello schermo. Se intendete conservare questo nuovo tempo, premete [OK]. In caso contrario non premete [OK] e l'SU700 ripristinerà l'impostazione precedente.

⑯ **Pulsanti cursore (◀ e ▶)**

Usate questi pulsanti per posizionare il cursore quando dovete effettuare l'editing dei nomi sullo schermo oppure per passare da un parametro ad un altro quando lavorate su videate di setup che contengono più parametri.

⑰ **Manopola MASTER VOLUME**

Ruotate la manopola per regolare il livello di uscita alle prese STEREO OUT. Notate che tale regolazione non influenza il livello di uscita di alcuna delle uscite sulla scheda opzionale AIEB1.

⑱ **CAMPIONAMENTO: PULSANTE STANDBY/START/STOP (pulsante [SAMPLING])**

Usate questo pulsante per dare inizio e fine alla registrazione del campione. Per i dettagli circa le modalità di registrazione dei campioni, vedere la spiegazione a partire dalla pagina 156.

⑲ **CAMPIONAMENTO: manopola ANALOG LEVEL**

Ruotate questa manopola per regolare il livello di ingresso quando registrate un campione dall'ingresso analogico. Lo schermo visualizza un misuratore di livello che vi aiuta ad impostare un livello appropriato.

⑳ Pulsante [UNDO/REDO]

Usate questo pulsante per annullare o ripristinare tutti i cambiamenti che avete registrato nella vostra song durante la precedente passata di registrazione. Questa caratteristica è utile per annullare dei risultati scadenti oppure per comparare versioni “prima” e “dopo” per determinare quale intendete conservare. Il pulsante [UNDO/REDO] funziona soltanto mentre il sequencer si trova nel modo PLAY STANDBY. (→ p.183)

㉑ Controlli del sequencer

Usate questi pulsanti per controllare il sequencer. L'impiego dei pulsanti è presentato più avanti. Per informazioni dettagliate, consultate “Impiego del sequencer” (→ p.162). Consultate anche il Capitolo 4 “Modi operativi dell'SU700” per una panoramica riguardante i differenti modi operativi del sequencer (→ p.139).

● RECORD

Premete questo pulsante per attivare il modo standby o pausa di registrazione.

◀ TOP OF SONG

Premete questo pulsante per riportarvi immediatamente all'inizio della song (primo movimento della prima misura).

◀◀ FAST REVERSE

Tenete premuto questo pulsante per spostarvi rapidamente all'inizio della song.

■ STOP

Premete il pulsante stop per arrestare il playback o la registrazione.

▶ PLAY

Premetelo per dare inizio al playback o alla registrazione della song.

▶▶ FAST FORWARD

Tenete premuto questo pulsante per avanzare rapidamente nella song.

㉒ Job Grid (griglia dei job)

Usate questi pulsanti per accedere ai vari job dell'SU700. Questi job vi permettono di eseguire un'ampia varietà di operazioni di editing, di setup o messa a punto e di gestione informazioni e dati.

Per selezionare un job, premete prima uno dei selettori di gruppo dei job nella riga superiore della griglia e quindi premete un solo selettore lungo la parte sinistra della griglia. Potete quindi eseguire il job usando i pulsanti [CANCEL] o [OK], il dial, i pulsanti cursore ed altri controlli relativi.

Per una spiegazione dettagliata di tutti i job, consultare a pagina 223 “Jobs”, Capitolo 10.

㉓ Pulsanti [SCENE/MARKER]

Il funzionamento dipende dalla selezione di [SCENE] o [MARKER], ottenuta mediante l'apposito interruttore.

Con SCENE: L'SU700 vi permette di memorizzare fino a otto scene per song. Una scena è un'intera ambientazione costituita da regolazioni relative alle manopole, regolazioni della condizione “mute” e degli effetti. Per memorizzare l'ambientazione in corso, tenete premuto uno dei pulsanti scene (da [TOP] a [G]) per circa 1,5 secondi fin quando sullo schermo appare il messaggio SCENE STORED. Per richiamare una scena, premete brevemente il corrispondente pulsante di scena.

Se memorizzate una scena nel pulsante **[TOP]**, questa scena verrà automaticamente richiamata quando riportate la song alla sua posizione di partenza.

Potete usare il pulsante scene **[INIT]** per inizializzare (cioè cancellare) il contenuto di qualsiasi scena. È sufficiente che teniate premuto il pulsante **[INIT]** e quindi che premiate il pulsante di scena che intendete inizializzare. (→ p.180)

Dovete notare che potete memorizzare ed inizializzare le scene soltanto mentre il sequencer si trova nella condizione **PLAY** o **PLAY STANDBY**. Potete richiamare le scene in qualsiasi momento.

Per ulteriori informazioni riguardanti le scene, fate riferimento alla pagina 176.

Con **MARKER**: Usate i marcatori [1] fino a [8] per immagazzinare le posizioni della song oppure per saltare immediatamente ad una posizione memorizzata all'interno della song. Questi pulsanti funzionano soltanto mentre il sequencer si trova nel modo **PLAY** o **PLAY STANDBY**.

Per memorizzare la posizione corrente, tenete premuto uno dei pulsanti marker (marcatori) per circa 1,5 secondi, fin quando sullo schermo appare il messaggio **MARKER STORED**. Per saltare a quella posizione, premete brevemente lo stesso pulsante.

②④ **Interruttore SCENE/MARKER**

Usate questo interruttore per selezionare il modo operativo dei pulsanti **[SCENE/MARKER]**. Impostate l'interruttore alla sinistra se desiderate che i pulsanti controllino le scene; impostatelo a destra se intendete che i pulsanti controllino i marker o marcatori.

②⑤ **Pannello KNOB FUNCTION**

Se premete uno di questi pulsanti durante la condizione standby, registrazione o playback della song, il display automaticamente commuterà sulla videata della funzione corrispondente e automaticamente tutte le manopole potranno controllare il parametro selezionato. Potete regolare il valore su ciascuna traccia agendo sulla manopola corrispondente (e quindi usando i selettori di bank, secondo le vostre esigenze, per cambiare la bank).

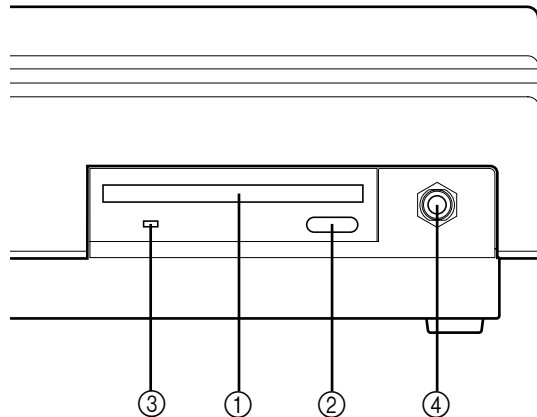
Potete anche usare questi pulsanti per effettuare le selezioni all'interno di alcuni job; ad esempio, per selezionare le funzioni di default delle manopole per il job **TRACK SET / MAIN**.

Per informazioni dettagliate, fate riferimento al Capitolo 8, pagina 193.

②⑥ **Pannello Edit Function**

Potete usare questi pulsanti per eseguire varie applicazioni: per impostare ciascuno dei tre blocchi di effetto, per escludere uno degli effetti, per resettare le regolazioni delle manopole sulle tracce selezionate e inserire o eliminare caratteri all'interno del nome che state editando. Per informazioni dettagliate, vedere il Capitolo 9, pagina 213.

1.1.2 Pannello frontale



① **Slot per drive del floppy disk**

Il drive accetta floppy disk da 3 pollici e mezzo (2HD o 2DD). Potete usare i dischi per salvare e ricaricare tutti i dati o per importare dei dati di voce o di campione disponibili in commercio.

② **Pulsante di espulsione del disco**

Premete questo pulsante per espellere il floppy disk inserito nello slot. Ricordate: non espelletto il disco quando è accesa la lampada di accesso.

③ **Spia di accesso floppy disk**

Questa spia si accende per indicare che l'SU700 sta accedendo ai dati del disk.

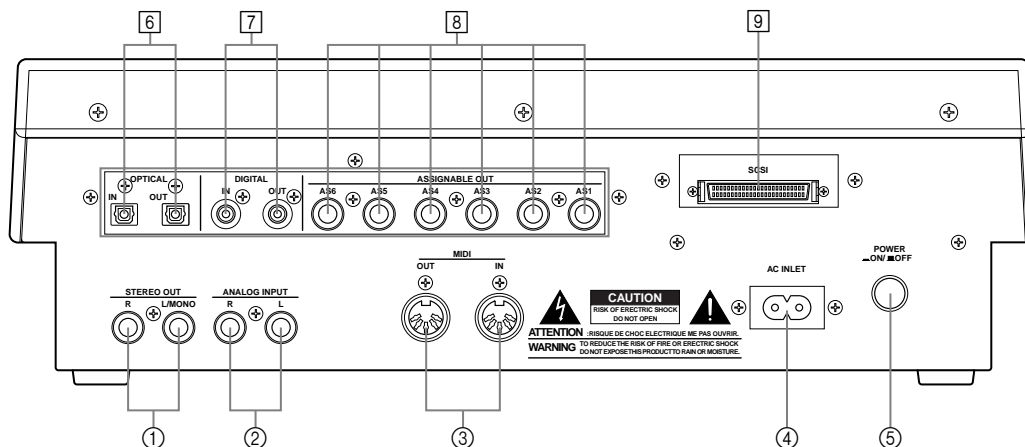
⚠ AVVERTENZA

Non premete il pulsante EJECT, né spegnete l'SU700 quando questa spia è accesa, poiché in caso contrario potreste distruggere i dati sul disco o causare danni al drive.

④ **Presca jack headphones**

Serve a collegare un paio di cuffie stereo standard. Emette lo stesso segnale delle uscite stereo situate sul pannello posteriore.

1.1.3 Pannello posteriore



* I numeri circondati da un cerchietto indicano connettori standard. Quelli racchiusi in un quadratino indicano le opzioni.

Nella sua configurazione standard, il pannello posteriore fornisce i connettori da ① a ⑤ sopra indicati. Se voi installate la scheda opzionale AIEB1, avrete anche le uscite assegnabili e digitali (item ⑦, ⑧ e ⑨ indicati in figura). Se installate la scheda opzionale ASIB1 (scheda SCSI), otterrete anche il connettore o presa SCSI (contrassegnata in figura con il numero ⑥).

Dovete notare che se non è installata una scheda opzionale, l'area corrispondente del pannello viene coperta con un coperchio di espansione.

① Prese jack STEREO OUT

Queste prese emettono il segnale stereo analogico prodotto dall'SU700 per trasferirlo ad altoparlanti amplificati o altri dispositivi di playback. (Per l'uscita mono, usate soltanto il jack di sinistra.)

Queste sono le uscite standard.

② Prese jack ANALOG INPUT

Le prese di ingresso analogico standard accettano ingressi di linea o microfonico. Usate questi jack per immettere segnali analogici da registrare (come campioni) o da inviare alla traccia AUDIO IN (durante una performance in tempo reale).

Dovete notare che bisogna usare il job SYSTEM / SETUP per informare il sistema dell'effettivo input audio che state usando (→ p.298).

③ Porte MIDI

Sono le porte MIDI standard. Usate queste porte per collegare l'SU700 ad altri dispositivi MIDI.

④ **Ingresso AC**

Serve a collegare il cavo di alimentazione dell'SU700.

⚠ AVVERTENZA

Usate soltanto il cavo di alimentazione fornito. L'impiego di un cavo differente potrebbe provocare scossa elettrica o causare un danno al dispositivo.

⑤ **Interruttore POWER**

Serve ad attivare (ON) e disattivare (OFF) l'SU700.

<Se è installata la scheda opzionale AEIB1>

⑥ **Connettori OPTICAL IN/OUT**

⑦ **Connettori DIGITAL IN/OUT**

Usate i connettori OPTICAL per l'ingresso o l'uscita di segnali audio digitali attraverso un cavo a fibre ottiche. Usate i connettori DIGITAL per l'ingresso o l'uscita di segnali audio digitali con un cavo coassiale (pin-RCA), nel formato CD/DAT (S/P DIF).

Ogni connettore può supportare segnali mono e stereo.

Segnale di ingresso: L'SU700 può accettare frequenze digitali di ingresso di 11.025 kHz, 22.05 kHz, 32.0 kHz, 44.1 kHz e 48.0 kHz. (Se desiderate abilitare questo ingresso o input, dovete aprire il job SYSTEM | SETUP e AUDIO IN su OPTICAL o DIGITAL. Vedere pagina 302.)

Segnale di uscita: La frequenza di uscita è sempre 44.1 kHz. L'uscita è l'equivalente digitale del segnale diretto alle prese STEREO OUT, ma non viene fatto passare attraverso i blocchi degli effetti. Dovete notare che i connettori OPTICAL OUT e DIGITAL OUT produrranno sempre identico segnale.

⑧ **Jack di uscita analogica ASSIGNABLE**

Potete impostare la destinazione di uscita indipendentemente per ciascuna traccia di campione non vuota. Le impostazioni possono essere immesse separatamente per ciascuna song. Dovete notare che queste impostazioni non sono disponibili per la traccia AUDIO IN, per la MASTER TRACK, e per le tracce di campioni che non contengono momentaneamente un campione.

In condizione di default, l'uscita è diretta alle prese jack STEREO OUT (e ai connettori OPTICAL e DIGITAL). Tuttavia, in alternativa, potete usare il job TRACK SET | SETUP per dirigere l'uscita della traccia ad una qualsiasi delle uscite assegnabili (AS 1 fino a AS 6), oppure ad una coppia di uscite adiacente (AS 1+2, AS 3+4 o AS 5+6). Dovete notare che i segnali diretti alle uscite assegnabili non passano attraverso i blocchi degli effetti (non ne ricevono alcuno).

<Se è installata la scheda opzionale ASIB1>

⑨ **Connettore SCSI**

È un connettore a 50-pin a mezzo passo tipo SCSI-2 D-sub che può essere usato per collegare un dispositivo a disco per SCSI esterna. Consente un comodo immagazzinamento e caricamento dati, in grande quantità.

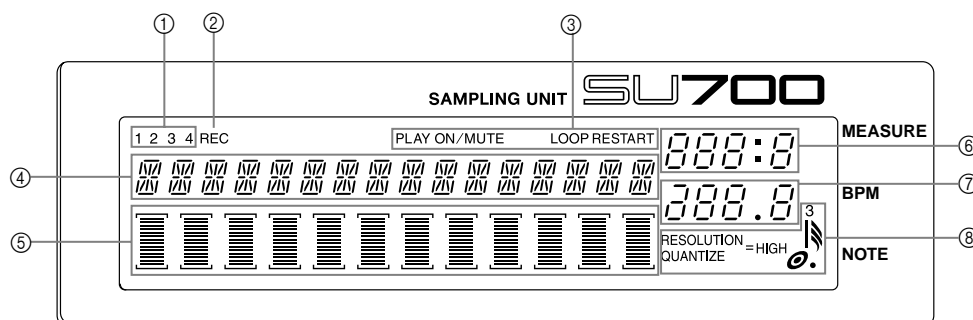
1.2 Configurazione del display dell'SU700

Per le informazioni e la guida totale durante il funzionamento dell'SU700 potete riferirvi allo schermo dell'SU700. Questa sezione presenta una panoramica delle varie videate.

La prima parte “disposizioni o layout dello schermo” introduce i vari elementi del pannello del display. La seconda parte, “Main Screen o videata principale e videate funzione” mostrano le due situazioni di lavoro più frequentemente usate. La terza parte, “altre indicazioni dello schermo” vi fornisce una panoramica delle indicazioni che vengono incontrate meno frequentemente.

1.2.1 Layout o configurazione dello schermo

Lo schermo è suddiviso in parecchie aree differenti, ognuna delle quali presenta un tipo di informazione diversa. La disposizione generale è riportata qui di seguito. La quantità di informazioni visualizzate in un dato tempo varia secondo il modo operativo e le condizioni in corso.



- ① **Bank** Mostra la bank selezionata in quel momento. Sempre visualizzata.
- ② **REC indicator** Si accende per indicare che il sequencer si trova nel modo REC o REC STANDBY.
- ③ **Funzione Pad** Mostra la funzione correntemente selezionata per il pad. Viene visualizzato ogni volta che state lavorando su una videata relativa ad una funzione.
- ④ **Dati dei parametri** Quest'area mostra le informazioni relative ai parametri ed i messaggi di errore.
Quando vi trovate nella videata principale, quest'area mostra il numero e il nome della song corrente. Quando siete in una videata relativa ad una funzione, quest'area mostra il valore della funzione e la funzione della manopola corrente. Quando state eseguendo un job, quest'area mostra il tipo di job e/o l'impostazione corrente. Prima che voi registriate un campione, consultate quest'area per impostare i parametri di campionamento.

- ⑤ **Indicatore Track**..... Quando state lavorando sulla videata principale o su una videata di funzione, ciascun misuratore a barre verticale (*track meter*) indica il valore relativo della funzione - manopola per la traccia corrispondente (della bank corrente). Le parentesi (sopra e sotto il misuratore) sono visibili se la traccia non è muted, cioè esclusa; esse spariscono se invece la traccia è esclusa (muted).

Quando siete nella condizione di attesa per registrare un campione, l'area del misuratore funziona come un misuratore di livello orizzontale a due barre che potete usare per monitorare il livello di ingresso. La barra superiore indica il livello del canale sinistro (L); quella inferiore indica il livello del canale destro (R).

- ⑥ **MEASURE** Mostra la posizione corrente (misura e movimento) all'interno della song corrente.
- ⑦ **BPM** Mostra il tempo corrente (in movimenti al minuto).
- ⑧ **NOTA** Mostra l'intervallo di quantizzazione o la risoluzione del tempo, dove sia applicabile.

1.2.2 Display relativi alla videata principale e alle videate-funzione

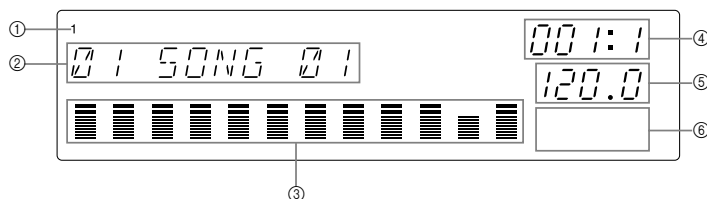
Il contenuto del display dello schermo varia secondo la condizione corrente della macchina. Questa sezione mostra le videate per le due condizioni macchina più comunemente usate.

Videata principale

Questa videata appare immediatamente all'accensione. Rappresenta anche la videata di default e quindi riappare quando uscite dal modo job, quando avete terminato la registrazione di un campione e quando premete **[OK]** per uscire da una videata-funzione.

Dovete notare che questa videata appare soltanto se il sequencer è operativo nel modo PLAY STANDBY o PLAY. (→ p.142)

Quando state lavorando su questa videata, l'azione delle manopole e dei pad per ciascuna traccia viene determinata mediante l'impostazione da voi effettuata con il job TRACK SET | MAIN (→ p.231). Ciò vuol dire che le manopole e i pad di tracce diverse possono operare in modo completamente differente.



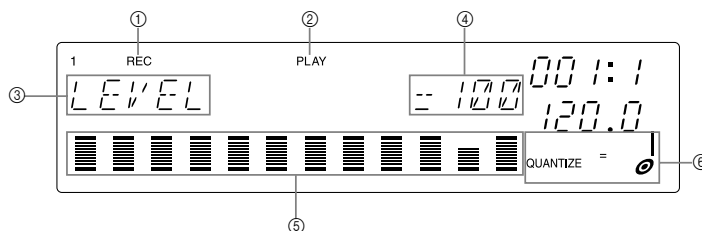
- ① Bank selezionata in quel momento.
- ② Numero e nome della song selezionata in quel momento. (Se il sequencer si trova nel modo PLAY STANDBY, potete cambiare su una song differente ruotando il dial e quindi premendo **[OK]**).
- ③ Mostra i valori della funzione e la condizione di esclusione (muting) per ciascuna traccia all'interno della bank corrente.
 - Notate che tutti i misuratori indicheranno sempre il valore per il parametro della manopola default sulla traccia controllata più recentemente (la traccia di cui avete toccato per ultimo il pad o la manopola). Se avete percosso il pad su una traccia il cui valore della funzione-manopola default è per esempio impostato su PITCH, quindi tutti i misuratori indicheranno i livelli PITCH. Quindi se percuotete un pad su un'altra traccia il cui valore della funzione-manopola di default è impostata su ATTACK, tutti i misuratori cambieranno per indicare i livelli di ATTACK.
 - Le parentesi sono visibili se la traccia non è "muted" cioè esclusa; se sono invisibili, vuol dire che la traccia invece si trova nella condizione "muted".
- ④ Posizione attuale nella song.
- ⑤ Impostazione del tempo.
- ⑥ L'area NOTE è sempre vuota.

Videata funzione

Potete entrare in questa videata da quella principale quando voi premete qualsiasi pulsante funzione pad o funzione-manopola, oppure quando premete il pulsante [REC].

Se state lavorando su una videata-funzione le funzioni manopola e pad sono le stesse su tutte le tracce.

Qui di seguito è riportato un display tipico.



- ① Appare soltanto se avete premuto per impostare il sequencer nel modo RECORD.
- ② Indica la funzione pad corrente.
- ③ Indica la funzione manopola corrente.
- ④ Indica il valore funzione-manopola per la traccia per la quale avevate usato per ultimo il pad o la manopola.
- ⑤ Ciascun misuratore indica il valore della funzione-manopola (in questo caso, il valore PITCH) per la traccia corrispondente. La parentesi è visibile se la traccia non è "muted", cioè temporaneamente esclusa; le parentesi sono invisibili se la traccia invece è "muted".
- ⑥ Indica l'impostazione QUANTIZE o RESOLUTION, se applicabile. (Non appare per alcune funzioni-manopola.)

1.2.3 Altre indicazioni sullo schermo

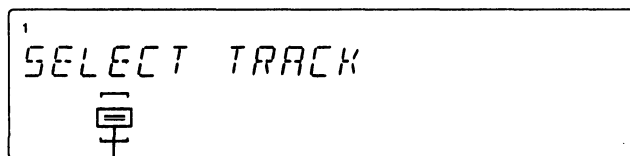
Selezione traccia

Prima che voi registriate un campione, dovete selezionare la traccia target, cioè di destinazione. Molte videate dei job richiedono anche che voi selezioniate una traccia.

A tale scopo, premete il selettore appropriato di bank e percuotete il pad appropriato della traccia (l'ordine non è tassativo). Il numero di bank appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo e le parentesi si spostano per indicare la traccia selezionata.

Quando state effettuando questo tipo di selezione, lo schermo vi consentirà anche di sapere se la traccia selezionata contiene un campione oppure no. Se la traccia contiene un campione, quindi appare una doppia barra al centro dell'area racchiusa fra parentesi. Se la traccia è vuota, non vi sarà alcuna barra.

Quanto segue mostra il display che userete per selezionare la traccia quando vi preparate alla registrazione di un campione.



Indica che la traccia selezionata contiene già un campione. Se la traccia è vuota, questa barra non appare.



NOTA:

Per TRACK EDIT I EVENT COPY , TRACK EDIT I EVENT INIT ecc., è anche importante sapere se una traccia selezionata contiene dati di sequenza registrati. Per questi job, al centro dell'area tra parentesi appaiono sei barre per indicare che la traccia contiene sia un campione sia dei dati di sequenza.

Solo campione:



Campione più dati di sequenza

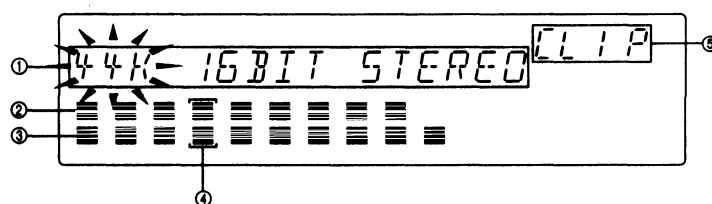


Misuratore di registrazione campione

Quando siete in pausa pronti per registrare un campione (oppure per eseguire un job di resampling o ricampionamento), il misuratore funziona come un misuratore di livello orizzontale a due barre. La parte superiore del misuratore effettua il monitoraggio del livello per l'ingresso del canale sinistro (**LEFT**), mentre la parte inferiore si riferisce all'ingresso del canale destro (**RIGHT**). Inoltre, nella parte superiore destra dello schermo, se il livello di ingresso supera il livello di saturazione appare la parola CLIP.

In generale, intenderete regolare il livello di ingresso in modo che il misuratore sia completamente rivolto a destra senza attivare l'indicazione CLIP.


Quanto segue mostra come può apparire lo schermo quando siete pronti per registrare un campione.





- ① Mostra i parametri di registrazione.
- ② Effettua il monitoraggio del livello di ingresso del canale sinistro.
- ③ Effettua il monitoraggio del livello di ingresso del canale destro.
- ④ Mostra la traccia di destinazione.
- ⑤ Indicatore CLIP (saturazione).

Parametri lampeggianti

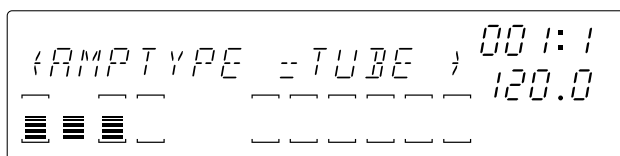
Quando state lavorando su una videata che vi permette di impostare più di un valore di parametro, quello selezionato per l'impostazione diventerà lampeggiante, per indicare che potete procedere a cambiarne il valore mediante il dial (oppure premendo un pulsante appropriato). Dovete notare che può lampeggiare solo un parametro per volta.

Nell'illustrazione della videata sopra mostrata, ad esempio, è lampeggiante il valore 44K (impostazione della frequenza). Ciò vi dice che ruotando il dial potrete cambiare l'impostazione della frequenza. Se desiderate cambiare uno degli altri parametri, dovete prima premere il tasto  per far passare l'indicazione di lampeggiamento su 16BIT o STEREO.

Display multi pagina

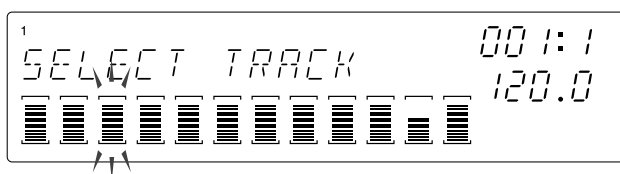
Alcune videate sono costituite da più pagine. Sul display appare una freccia rivolta verso destra per indicare che potete proseguire con un'altra pagina premendo il pulsante cursore ; una freccia a sinistra indica invece che voi potrete retrocedere sulla pagina precedente premendo il pulsante .

Qui di seguito è mostrata la terza pagina della videata di setup dell'effetto AMPSIM.



Indicazione ribbon-track

Quando premete il pulsante **[RIBBON TRACK]**, le parentesi per la traccia selezionata in quel momento ed assegnata alla funzione nastro lampeggia sullo schermo. Potete cambiare la selezione premendo un pad differente. (→ p.172)



1.3 Collegamenti

L'SU700 è estremamente facile da collegare. È sufficiente effettuare i collegamenti dei componenti come descritto qui di seguito.

Alimentazione

Collegate all'alimentazione come segue:

- 1.** Confermate che l'interruttore power (sul pannello posteriore) si trovi nella posizione OFF (quella che fuoriesce dal pannello). Se l'interruttore è attivato (ON) premete in modo che esso fuoriesca in posizione OFF.
- 2.** Collegate l'estremità piccola del cavo di alimentazione fornito all'ingresso di alimentazione situato sul pannello posteriore.
- 3.** Collegate l'altra estremità ad una presa a muro standard.

⚠ AVVERTENZA

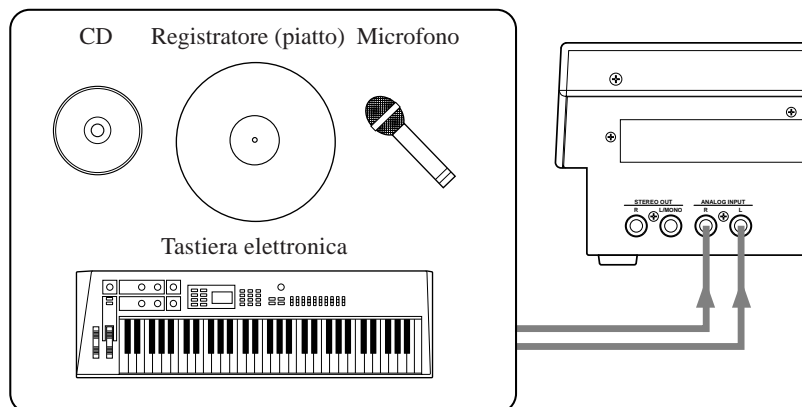
Non collegate l'alimentazione quando l'interruttore è acceso (ON).

Sorgente di ingresso

Se state per registrare un campione oppure per fornire un segnale di ingresso audio per accompagnare il playback in tempo reale, avrete bisogno di collegare una sorgente di ingresso. Potete collegare una o più delle seguenti possibilità.

- Collegate un microfono ad uno dei jack ANALOG INPUT situato sul pannello posteriore.
- Collegate l'ingresso di linea analogico (ad esempio, da un riproduttore CD o da uno strumento elettronico) alle prese jack ANALOG INPUT sul pannello posteriore. Per inserire un segnale stereo, collegate entrambi i jack.
- (Se avete installato la scheda opzionale AIEB1): Collegate una linea digitale o ottica al connettore DIGITAL IN oppure OPTICAL IN situato sul pannello posteriore.

Per consentire l'ingresso, dovete impostare il parametro AUDIO IN sulla sorgente che intendete usare. Potete impostare il parametro usando il job SYSTEM | SETUP; vedere pagina 302. L'SU700 può accettare soltanto ingressi da una sorgente per volta.



Uscita

Potete collegare uno dei seguenti:

- Collegate amplificatori, altoparlanti amplificati, mixer, registratori analogici o altro dispositivo di questo tipo alle prese jack STEREO OUT situate sul pannello posteriore.

IMPORTANTE

Se state collegando soltanto un altoparlante o un amplificatore, accertatevi di collegarlo al jack L/MONO.

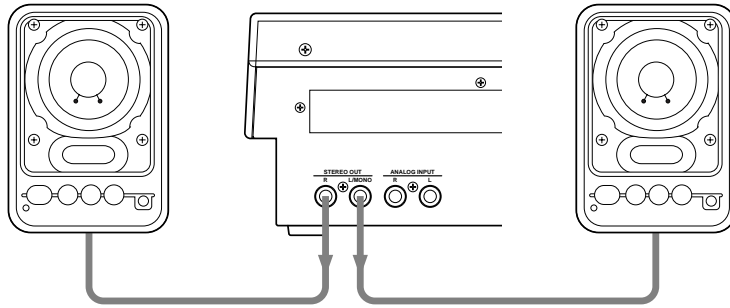


NOTA:

Se state collegando ad un dispositivo con pan regolabile (ad esempio con un mixer) impostate il pan per il canale che riceve l'uscita L/MONO spostandolo tutto a sinistra; impostate il pan per l'uscita RIGHT tutto a destra.

- Collegate le cuffie alla presa PHONES, situata sul pannello frontale.
- (Se avete installata la scheda opzionale AIEB1): Collegate gli altoparlanti a una qualsiasi delle prese jack ASSIGNABLE OUT situate sul pannello posteriore, oppure collegate un dispositivo digitale al connettore DIGITAL OUT oppure OPTICAL OUT, sul pannello posteriore.

Se state usando altoparlanti amplificati, collegate come riportato in figura.



Impiego delle uscite della scheda AIEB1

Se avete installato la scheda opzionale AIEB1 (una scheda di espansione input/output), sarete in grado di usare le uscite digital/optical e assignable della scheda. Notate i punti seguenti.

- In condizioni di default della fabbrica, l'uscita va al jack STEREO OUT.
- Il segnale che perviene ai jack STEREO OUT viene diretto anche ai connettori DIGITAL OUT o OPTICAL OUT.
- Potete usare il parametro OUTPUT TO del job TRACK SET | SETUP per dirigere l'uscita dalle tracce del campione selezionato ai jack di uscita assegnabile selezionata. Per ciascuna traccia, potete decidere se intendete trasmettere ad una singola uscita o ad una coppia di jack di uscita.
- Dovete notare che se dirigete una traccia ad un'uscita assegnabile:
 - (a) La traccia è diretta solo al jack o ai jack selezionati. Essa non perviene alle uscite STEREO OUT oppure alle uscite digital/optical.
 - (b) L'uscita della traccia non passa attraverso i blocchi degli effetti.

Per le informazioni riguardanti le impostazioni del parametro OUTPUT TO, vedere pagina 239.

Porte MIDI

- Se intendete usare un dispositivo MIDI esterno per sincronizzare il playback dell'SU700 o per controllare l'esecuzione della traccia, dovete collegare un cavo MIDI tra la porta MIDI OUT del dispositivo di controllo (oppure la porta MIDI THRU di un dispositivo intermedio) alla porta MIDI IN situata sull'SU700.
- Se intendete usare l'SU700 per controllare il playback di un generatore di suono esterno, di un sequencer esterno o altro dispositivo analogo, dovete collegare un cavo MIDI dalla porta MIDI OUT dell'SU700 alla porta MIDI IN del dispositivo target.
- Notate che dovete usare i job SYSTEM | MIDI per impostare le operazioni MIDI dell'SU700 (→ p.303). Potete anche usare il job SONG | MTC OFFSET per impostare un offset per un segnale di sincronizzazione MTC fornito esternamente.

Impiego dell'interfaccia MIDI sull'SU700

L'SU700 supporta le seguenti funzioni MIDI.

- Invio ricezione dei messaggi di note-on e note-off, messaggi di control change o cambio controllo e messaggi di sistema in tempo reale (Timing Clock, Start, Continue e Stop).
- Capacità di sincronizzazione con un codice temporale MIDI fornito esternamente (MTC).
- Potete impostare il canale di trasmissione indipendentemente su ciascuna delle 40 tracce per i campioni. Potete impostare il canale di ricezione su 16 tracce (dove ciascuna traccia deve ricevere su un canale differente).

Per dettagli completi circa l'implementazione MIDI della SU700, fate riferimento alla pagina 345.

Collegamento di un drive SCSI esterno

Se avete installato una scheda di espansione SCSI (scheda ASIB1), potete collegare un drive SCSI all'SU700. È sufficiente collegare un cavo SCSI dalla porta SCSI del dispositivo esterno al connettore corrispondente omonimo sul pannello posteriore dell'SU700.

Notate i punti seguenti.

- Sebbene siate liberi di collegare più dispositivi SCSI (all'interno di una configurazione di una catena SCSI) **l'SU700 può riconoscere soltanto un solo dispositivo esterno di tipo SCSI per volta.**
- Potete usare il job SYSTEM | SCSI (→ p.307) per selezionare la ID SCSI (identificazione SCSI) del dispositivo esterno che intendete riconoscere. (Potete notare che dovete anche impostare un'impostazione di corrispondenza ID sul lato del dispositivo esterno.)

- Usate un cavo SCSI di buona qualità. La lunghezza del cavo dovrebbe essere la più corta possibile. Per specifiche limitazioni sulla lunghezza del cavo, fate riferimento alla documentazione fornita con il vostro dispositivo SCSI esterno.
- **Se state collegando più dispositivi all'interno di una catena, l'SU700 deve essere alla fine della catena stessa. Non può essere situato all'interno di essa.**
- Se state collegando l'SU700 ad un singolo SCSI, a questo dispositivo deve essere applicato un terminatore SCSI. Se state collegando l'SU700 ad una catena di dispositivi SCSI, il dispositivo all'altra estremità della catena deve essere dotato anch'esso di un terminatore SCSI. Per le informazioni riguardanti tale operazione, fate riferimento alle istruzioni fornite con il vostro dispositivo SCSI esterno.

Per le informazioni riguardanti la formattazione e l'impiego di dischi SCSI esterni, fate riferimento alle spiegazioni riportate nei job DISK | UTILITY (→ p.293).

1.4 Avvio

Usate la seguente procedura per effettuare lo start up o avvio dell'SU700.

1. Accertatevi che il cavo di alimentazione sia collegato come precedentemente descritto.
2. Se desiderate iniziare a caricare un volume dal floppy disk, inserite quest'ultimo prima di accendere l'SU700. (L'SU700 caricherà automaticamente il volume del floppy disk durante la sequenza di avvio o start up.)

Prima di far partire l'SU700 per la prima volta, pertanto, dovrete inserire nello slot il floppy disk fornito come accessorio.



NOTA:

L'auto-caricamento non funziona con volumi che dispongono di dischi multipli. Se intendete caricare un volume da dischi multipli, dovrete prima accendere l'SU700 e quindi usare il job DISK | LOAD/LOAD VOLUME (→ p.281).

3. Premete l'interruttore power (accensione) sul pannello posteriore in modo che esso si trovi nella posizione ON. Ciò fa sì che l'SU700 esegua la propria sequenza di accensione.
 - L'SU700 comincia a visualizzare il proprio nome.
 - Quindi controlla le opzioni e indica quelle eventualmente esistenti, se le trova.
 - Quindi controlla la quantità di RAM installata e indica i risultati.
 - Procede quindi al controllo della presenza di un floppy disk con un volume valido inserito nello slot. In caso affermativo, indica che ha trovato il volume e che quindi procede a caricarlo.
 - L'SU700 entra nel modo PLAY STANDBY, con la SONG 01 selezionata.



Capitolo 2 Istruzioni di base

Questo capitolo vi riporta le istruzioni di base per fornirvi un'esperienza rapida con l'SU700. La prima parte mostra come eseguire una demo song o brano dimostrativo e come usare varie caratteristiche. La seconda parte vi indica le procedure per la registrazione dei campioni e per creare una song.

SOMMARIO

<i>2.1 Messa a punto</i>	36
<i>2.2 Ascolto della demo song</i>	37
<i>2.3 Creazione della vostra song personalizzata</i>	47
<i>2.4 Modifica dei suoni campionati</i>	95

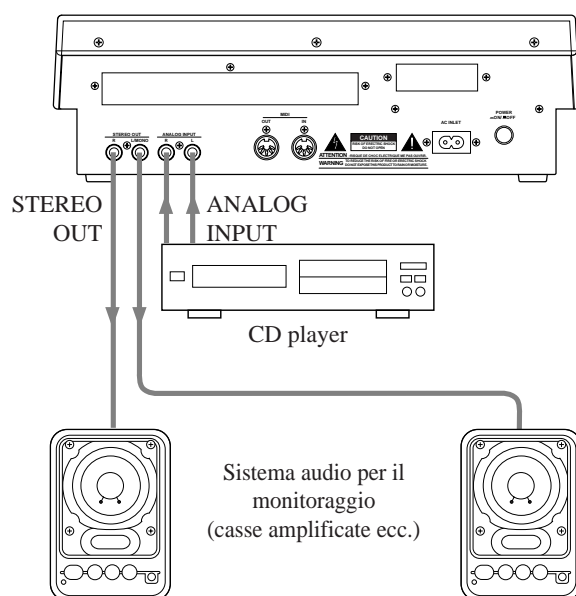
2.1 Messa a punto

Prima di tutto dovrete collegare il vostro sistema audio in modo che voi possiate ascoltare i brani dimostrativi o demo song e monitorare il processo di creazione di una song. Avrete bisogno di collegare un riproduttore CD in modo che possiate suonare in playback le sorgenti di campionamento dal CD audio incluso.

Collegamenti

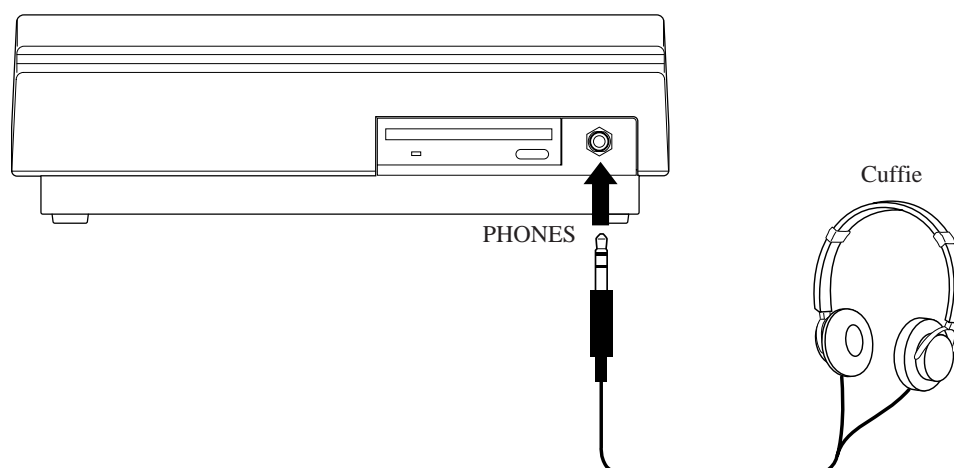
Prima di effettuare i collegamenti, accertatevi che siano spenti l'SU700, il riproduttore CD e il vostro sistema audio.

1. Collegate le uscite analogiche dal vostro riproduttore CD ai jack ANALOG INPUT sul retro dell'SU700.
 - I jack ANALOG INPUT (L, R) sono jack phone mono. Per poter collegare al vostro riproduttore CD, dovete avere i cavi di collegamento appropriati per ciascun tipo di jack.
2. Collegate gli altoparlanti amplificati o altro dispositivo di monitoraggio ai jack STEREO OUT (L/MONO, R).
 - Se state usando un sistema audio monofonico, effettuate i collegamenti con il jack L/MONO.

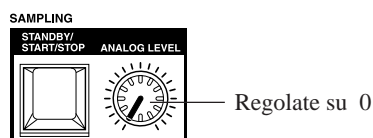


Se state usando le cuffie, collegatele alla presa PHONES situata sul pannello frontale dell'SU700.

- Il jack PHONES può essere usato simultaneamente con il jack STEREO OUT.



3. Ruotate il controllo MASTER VOLUME dell'SU700 e i controlli di volume del riproduttore CD e del sistema audio tutti su 0.



Non accendete ancora. Dovete preparare l'SU700 perché possa effettuare l'auto-caricamento della demo song quando viene acceso.

2.2 Ascolto della demo song

Questa sezione vi mostra come caricare ed eseguire la demo song inclusa nel floppy disk accessorio.

Caricamento della demo song (auto-caricamento)

Per effettuare il playback della demo song, il contenuto del floppy disk deve essere caricato nella memoria interna dell'SU700.

Se inserite il floppy disk incluso nel drive apposito e procedete ad accendere l'SU700, esso caricherà automaticamente la demo song.

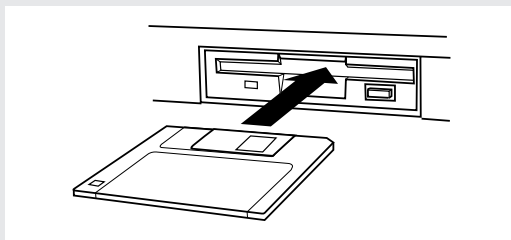
⚠ ATTENZIONE

Se caricate la demo song dopo aver usato l'SU700, tutti i dati presenti nella memoria interna andranno persi. Se la memoria contiene dei dati che intendete conservare, effettuate un salvataggio su disco ecc. (Save: → p.287) prima di caricare la demo song.

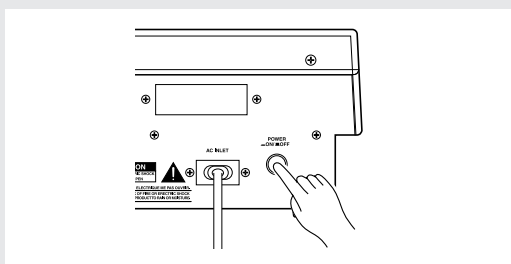


Procedura

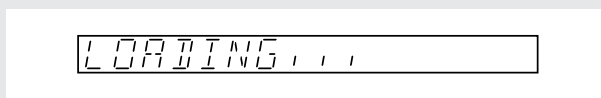
1. Inserite il floppy disk fornito nello slot del pannello frontale dell'SU700.
 - Inserite il disco con l'etichetta rivolta verso l'alto e lo sportellino rivolto verso il pannello frontale. Inserite leggermente fin quando udirete un click di posizionamento del disco.



2. Accendete l'SU700.

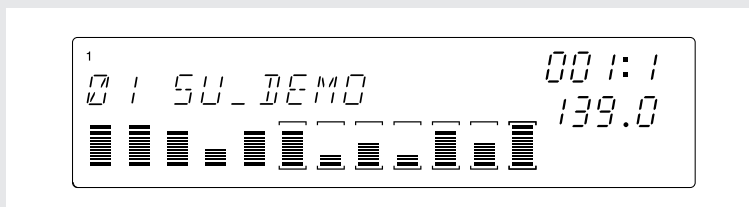


3. L'SU700 comincia il caricamento automatico dei dati di song. Durante la fase di caricamento dei dati, sul display appare "LOADING ...".



- Non espellete il floppy disk né spegnete l'SU700 mentre viene visualizzato sul display la parola "LOADING ...", poiché in caso contrario potreste danneggiare il disco o il drive di lettura.

4. Quando il caricamento è completato, lo schermo appare come quello qui riportato.



* "SU_DEMO"

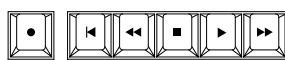
Compositore: Takashi MORIO (performer su synth)

* Questo floppy disk possiede campioni sviluppati dai più importanti softwaristi AMG mondiali.

Esecuzione della demo

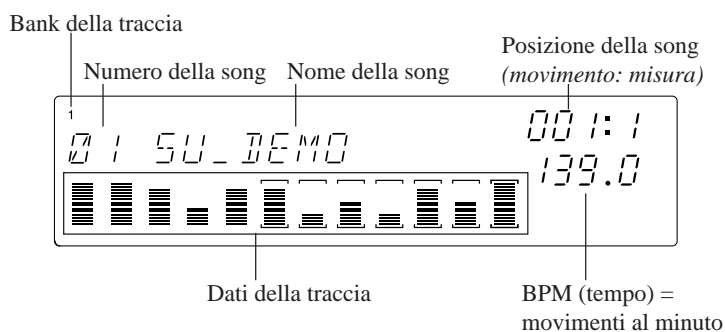
■ Ora siete pronti per eseguire la song.

- Premete il pulsante start del sequencer (▶) per dare inizio al playback della song.
- Regolate il volume agendo sulla manopola MASTER VOLUME.
- Potete arrestare il playback premendo il pulsante stop (■).
- Potete ritornare all'inizio della song premendo (◀).



Usate questa manopola per regolare il volume.

● Lettura del display



Bank della traccia Indica la bank selezionata in quel momento.

Numero di song Indica il numero della song corrispondente a quella selezionata in quel momento. (L'SU700 memorizza fino a 20 song, ciascuna identificabile da un numero.)

Nome della song Indica il nome della song selezionata. Ogni song è distinta da un nome che può avere fino a otto caratteri alfanumerici.)

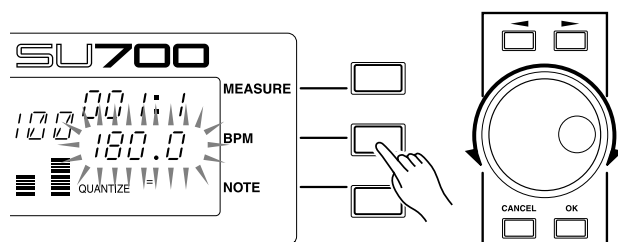
Dati della traccia Mostrano le informazioni riguardanti le tracce nella bank selezionata in quel momento. Le parentesi (□) indicano che la traccia non è “muted”, cioè temporaneamente esclusa. (Le parentesi spariscono se voi escludete temporaneamente la traccia.) I misuratori a barre (*misuratori di traccia*) indicano il valore su ciascuna traccia per l'impostazione della manopola selezionata. In condizioni di default della fabbrica, i misuratori indicano l'impostazione LEVEL.

Posiz. della song Indica la posizione corrente della song, per misura e movimenti.

BPM Indica il tempo di playback della song espresso in movimenti al minuto.

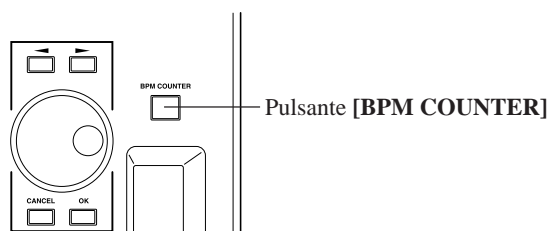
■ Modifica del tempo

1. Premete il pulsante **[BPM]**.
 - ◆ L'indicazione BPM sullo schermo inizia a lampeggiare.
2. Ruotate il dial per cambiare il tempo. Ruotandolo verso destra potrete aumentare la velocità del tempo, ruotandolo a sinistra lo potrete ridurre.



Un altro modo per impostare BPM:

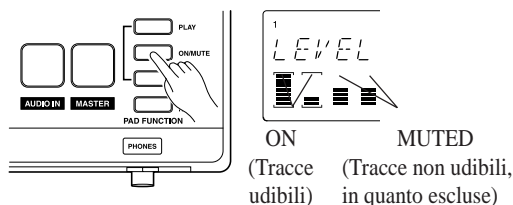
Potete usare il pulsante **[BPM COUNTER]** per scandire il tempo che intendete usare. L'SU700 rileva automaticamente il tempo e lo visualizza nell'aria BPM. Se intendete usare il tempo appena visualizzato, premete **[OK]**. (Se non premete OK entro parecchi secondi, riappare il vecchio valore del tempo.) (→ p.164)



■ Impiego dei Mute

1. Durante l'esecuzione della song, premete il pulsante funzione-pad **[ON/MUTE]**. Ciò fa sì che i pad funzionino come interruttori mute, cioè di esclusione temporanea.
 - ◆ Noterete che l'indicazione ON/MUTE appare (in azzurro) lungo la parte superiore dello schermo.
2. Provate a premere i pad sulle varie tracce. Le tracce che sono "muted" (☐ spento) non verranno eseguite. Premendo nuovamente lo stesso pad si riporta l'inserimento della traccia, per cui il suono ritorna e le parentesi riappaiono.

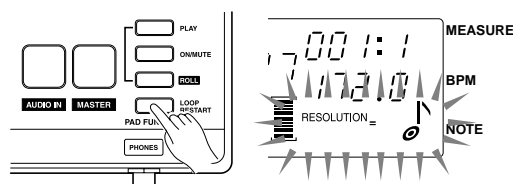
- Quando i dati di song vengono eseguiti in playback in una posizione in cui sono stati scritti dei dati Track Mute on/off, le impostazioni mute che voi avete fatto manualmente cambieranno.



■ Usando la funzione Pad ROLL

La funzione roll genera un rullio di tamburo (o di una mitraglietta) ripetendo rapidamente la prima parte del campione. La velocità di ripetizione viene impostata dall'intervallo o "risoluzione". Ora proviamo questo.

1. Provate la velocità di rullio o roll (la "risoluzione").
Premete una sola volta il pulsante **[NOTE]**. Quindi *tenete premuto* il pulsante funzione-pad **[ROLL]**. L'area NOTE dello schermo diventerà lampeggiante relativamente a "RESOLUTION=" per indicare che è impostata una certa velocità di roll (resolution), come simbolo del valore di una nota.

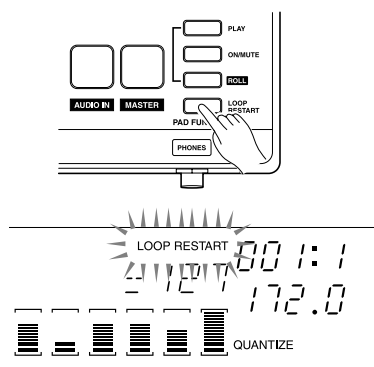


2. Continuate a tenere premuto il pulsante **[ROLL]** e ruotate il controllo dial per modificare la velocità. Selezionate quella che intendete usare.
3. Con il playback della song in funzione, tenete premuto il pulsante **[ROLL]** e quindi premete e tenete premuto il pad per la traccia (non esclusa, cioè non muted) a cui intendete applicare il "roll". Più a lungo tenete il pad, e più il campione verrà eseguito ripetutamente dal suo inizio per la lunghezza da voi specificata mediante l'impostazione "Resolution".
 - "Roll" funziona meglio con campioni che iniziano con un attacco deciso. Non funziona altrettanto bene con campioni che iniziano in maniera troppo somnessa o con campioni che hanno una parte di silenzio incorporata nel loro inizio.
 - La funzione Roll non può essere usata quando il sequencer è fermo.

■ Impiego della funzione del pad LOOP START


Potete usare questa caratteristica per riavviare il loop su una delle tracce LOOP o COMPOSED LOOP.

1. Premete il pulsante della funzione del pad **[LOOP RESTART]**. La parte superiore del display indicherà "LOOP RESTART".



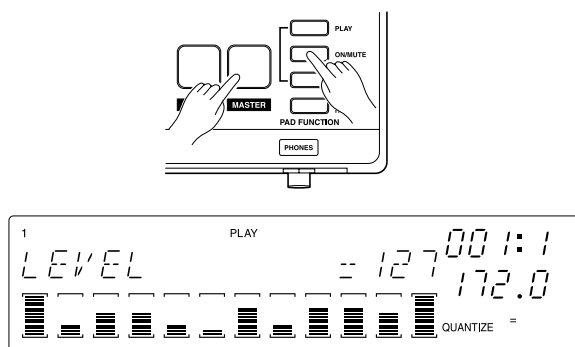
2. Mentre è in esecuzione la song, provate a premere il pad su una qualsiasi delle tracce LOOP o COMPOSED LOOP (purché non siano muted), che intendete riavviare. La frase del loop relativo a quella traccia ritorna all'inizio quando premete il pad.

Ascolto e regolazione dei campioni una traccia per volta

Ora proviamo ad ascoltare i campioni con la song bloccata. Innanzitutto, premete il pulsante  per arrestare la song. (Ciò pone il sequencer nella condizione PLAY STANDBY.)

Quindi, per accertarsi che i pad possano essere usati per eseguire i campioni su tutte le tracce, vorrete accertarvi che tutte le condizioni "mute" (su tutte le tracce) siano escluse e che la funzione pad sia su PLAY. Procedete come segue.

1. Premete innanzitutto il pulsante della funzione pad **[ON/MUTE]**, in modo che i pad funzioneranno come interruttori "mute".
2. Premete il pad della traccia MASTER una o due volte, in modo che diventino visibili le parentesi del misuratore su tutte le tracce.
 - Potete usare la traccia MASTER per controllare tutte le altre tracce contemporaneamente. Impostando la condizione mute on o off sulla traccia MASTER, riuscirete ad applicare la stessa condizione a tutte le tracce.



3. A questo punto premete il pulsante per la funzione dei pad **[PLAY]**, in modo che questi possano essere usati per l'esecuzione dei campioni.

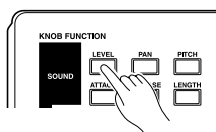
Ora potete usare i pad per eseguire i campioni. Provate a premere il pad per ciascuna traccia per ascoltare il campione. In tal modo potrete verificare tutti i campioni della song e le tracce su cui essi sono collocati.

■ Regolazione dei livelli

Il suono di ciascuna traccia è condizionato da numerose regolazioni dei parametri. Queste sono chiamate *regolazioni di manopola* (knob), poiché potete controllarle usando le manopole relative alla traccia. Selezionate innanzitutto il parametro che intendete controllare premendo il pulsante corrispondente sul pannello Knob Function. Potete quindi regolare i valori su ciascuna traccia, proprio agendo sulle manopole.

Proviamo ad usare le manopole per regolare il livello su ciascuna traccia (campione) - come fareste su un mixer convenzionale.

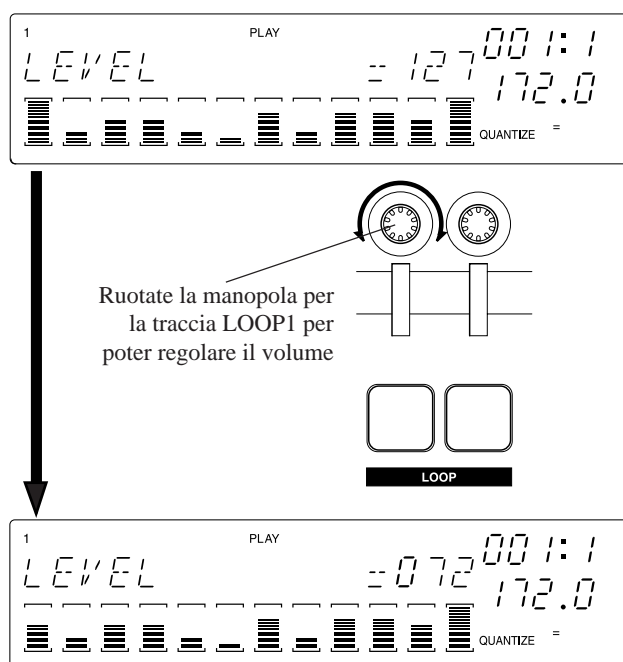
1. Premete il pulsante **SOUND/[LEVEL]** sul pannello Knob Function.



- ◆ Il display passa alla videata-funzione illustrata qui di seguito. Il misuratore della traccia per ciascuna di esse indica l'impostazione LEVEL della traccia corrente. Il valore numerico LEVEL (127 nella figura sotto riportata) mostra la regolazione precisa del livello per la traccia per la quale è stato azionato per ultimo il pad o la manopola. Le dodici manopole ora regoleranno il livello del volume della traccia corrispondente.



2. Per regolare il livello su una qualsiasi traccia, agite sulla manopola corrispondente. Potete ascoltare il risultato percuotendo il pad della traccia.



■ Regolazione di altri parametri

Ora provate a regolare qualche altro parametro, usando la stessa tecnica. Prima premete il pulsante sul pannello Knob Function e quindi agite sulle manopole di ciascuna traccia mentre percuotete allo stesso tempo il pad di cui potete ascoltare il suono. Provate a lavorare con tutti i parametri, a partire da **SOUND/[LEVEL]** fino a **EFFECT/[EFFECT 3]**.



NOTA:

- Non tutte le regolazioni di manopola sono supportate su tutte le tracce. Se una regolazione non è supportata, sul display apparirà "---" anziché visualizzare un valore numerico.
- Non sarete in grado di ascoltare i risultati delle regolazioni GROOVE mentre il sequencer è fermo - poiché la caratteristica "groove" funziona soltanto quando la song è in esecuzione. Dovreste regolare l'impostazione del gruppo GROOVE dopo aver iniziato il playback della song.
- Le regolazioni del gruppo EFFECT ([EFFECT 1], [EFFECT 2] ed [EFFECT 3]) controllano i livelli di segnale sui tre blocchi di effetto. Gli effetti stessi vengono selezionati usando i pulsanti [EFFECT SETUP] del pannello di editing ([SETUP 1], [SETUP 2] e [SETUP 3]). Per informazioni riguardanti l'implementazione degli effetti, consultare il Capitolo 7 "Effetti", a pagina 185.

Impiego del controller a nastro (Ribbon)

Potete usare i controller a nastro per controllare una qualsiasi delle regolazioni delle manopole oppure per controllare una speciale funzione “scratch”. Il controller a nastro o ribbon funziona solo su una traccia selezionata alla volta. (Per i dettagli circa l’impostazione del nastro, vedere pagina 172.)

■ Provare la funzione Scratch

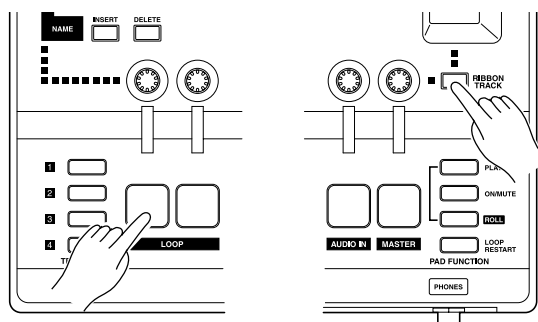
In condizioni di default della fabbrica, il nastro (ribbon) è impostato in modo da controllare la funzione scratch. Ipotizziamo che voi non abbiate ancora cambiato l’impostazione del nastro, per cui potete procedere senza ulteriore regolazione.



NOTA:

Se avete già cambiato la funzione del nastro in una diversa da SCRATCH, potete cambiare l’impostazione usando il job SYSTEM I SETUP, come descritto nella procedura riportata qui di seguito.

1. Tenete premuto il pulsante **[RIBBON TRACK]** e premete il pad per la prima traccia LOOP. Ciò imposta il nastro in modo che funzioni con la prima traccia LOOP.



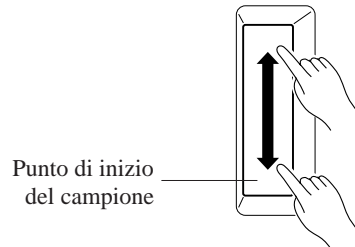
Le parentesi () della traccia selezionata (LOOP1) lampeggiano.

2. Ora provate a strofinare sul nastro il vostro dito. Strofinandolo dal basso verso l’alto eseguirete il campione dal suo punto di inizio; strofinandolo dall’alto verso il basso lo stesso campione viene eseguito al contrario. Strofinando il nastro partendo dal centro, il playback inizia da un punto intermedio del campione.
3. Notate anche che la velocità di playback varia secondo la velocità con cui il vostro dito è stato strofinato sul nastro. L’operazione simula il suono che otterreste ruotando manualmente un disco in vinile su una piastra di un giradischi.



NOTA:

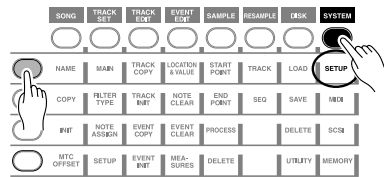
Per ottenere questa funzione, l'SU700 distribuisce il campione sul nastro, con il punto di inizio del campione situato nella parte inferiore. Ciascun punto del nastro corrisponde ad una posizione specifica sulla forma d'onda del campione. Per ulteriori informazioni, vedere pagina 173.



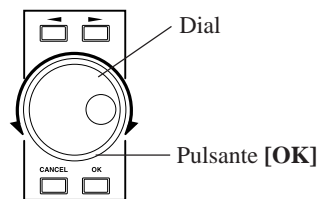
■ **Usare il nastro per controllare il livello**

Ora cambiamo la funzione del nastro in modo che esso possa essere usato per controllare il LEVEL, cioè il livello, su ciascuna traccia.

1. Selezionare il job SYSTEM | SETUP. Premete innanzitutto il selettore di gruppo dei job [SYSTEM], e quindi premete il selettore job più in alto.



2. Ruotate il controllo dial fin quando sul display appare RIBBON FUNCTION e quindi premete [OK].



RIBBON FUNCTION

3. Ora volete impostare la funzione su LEVEL. Potete farlo sia premendo il pulsante SOUND/[LEVEL] sul pannello Knob Function, sia agendo sul dial portandolo completamente a sinistra.

LEVEL

4. Ora potete usare il nastro per controllare il livello della traccia selezionata (la prima traccia LOOP, come selezionata con la procedura precedente). Provate a tenere premuto il pad mentre toccate parti differenti del nastro e mentre fate scorrere il vostro dito lungo il nastro.



NOTA:

Toccando il nastro completamente in basso farete sì che l'impostazione LEVEL della traccia scenda immediatamente a 0; toccandolo invece nella parte più alta esso salterà a 127. Potrete far anche scorrere il vostro dito verso l'alto o verso il basso in modo da regolare il valore più gradualmente.

■ Impiego del nastro per controllare altri parametri

Ora provate ad usare il nastro per controllare altre funzioni. Ripetete la procedura sopra riportata ma allo step 3 selezionate qualche funzione diversa da LEVEL o SCRATCH. Dovete notare che le funzioni disponibili variano secondo il tipo di traccia.

2.3 Creazione della vostra song personalizzata

Ora procediamo alla realizzazione di un intero brano o song usando i campioni forniti su CD audio "SU700 Sampling Audio", che viene dato a corredo dell'SU700.

Durante questa procedura acquisirete esperienza per la registrazione dei campioni e i dati di sequenza.

Piano per la presentazione della song

Costruiremo la song secondo il progetto qui riportato.

Una versione finita della song che stiamo per creare è già presente sul CD audio incluso (traccia 93). Se volete potete anche ascoltare la song sul vostro riproduttore CD in modo da poter capire il tipo di suono che stiamo tentando di creare.

- In questa sezione, il grado di campionamento e le varie procedure sono state semplificate solo per scopi di addestramento, per poter chiarire le operazioni e le procedure. Per tale motivo, la song che create differirà leggermente dall'esempio (song della traccia 93) sia per qualità audio sia per altri fattori.

● *Struttura della traccia*

La nostra song utilizzerà tutte le tracce nella bank 1 più le tracce FREE da 1 a 4 della bank 2, per un totale di 14 tracce. Le tracce 79 - 92 del CD audio incluso (SU700 Sampling Audio) contengono le sorgenti del campione che useremo per questo scopo di addestramento. Campioniamo innanzitutto queste sorgenti o fonti e usiamole per creare una song.



NOTA:

Le tracce 79 - 92 sono state create elaborando le sorgenti dalle tracce 1 - 78. Per i dettagli su come impiegare queste sorgenti originali per la creazione di nuovi suoni, consultate la sezione "Modifica dei suoni campionati", che parte dalla pagina 95.

- LOOP 1: Sorgente usata: traccia 79 (*Loop 1)
Traccia loop per i pattern di batteria.
- LOOP 2: Sorgente usata: traccia 80 (*Loop 2)
Traccia loop per il basso.
- COMPOSED LOOP 1: Sorgente usata: traccia 81 (*Composed Loop 1)
Una traccia di basso che suona un loop a 16 bit.
- COMPOSED LOOP 2: Sorgente usata: traccia 82 (*Composed Loop 2)
Una traccia di basso che suona un loop a 16 bit.
Questo è un campione della traccia COMPOSED LOOP 1 con il suo pitch o intonazione spostato leggermente in alto.
- COMPOSED LOOP 3: Sorgente usata: traccia 83 (*Composed Loop 3)
Una traccia di suono synth che esegue un loop a 16 bit.
- COMPOSED LOOP 4: Sorgente usata: traccia 84 (*Composed Loop 4)
Una traccia di suono synth che esegue un loop a 32 bit.
- FREE 1: Sorgente usata (tipo di suono A): Traccia 85 (*Free 1a)
Sorgente usata (tipo di suono B): Traccia 89 (*Free 1b)
Questi sono campioni che sono lunghi 16 o più movimenti. I due campioni differenti sono forniti per le banche 1 e 2 delle tracce e verranno usati in blocchi differenti della song.
- FREE 2: Sorgente usata (tipo di suono A): Traccia 86 (*Free 2a)
Sorgente usata (tipo di suono B): Traccia 90 (*Free 2b)
- FREE 3: Sorgente usata (tipo di suono A): Traccia 87 (*Free 3a)
Sorgente usata (tipo di suono B): Traccia 91 (*Free 3b)
- FREE 4: Sorgente usata (tipo di suono A): Traccia 88 (*Free 4a)
Sorgente usata (tipo di suono B): Traccia 92 (*Free 4b)

Useremo queste tracce per eseguire gli effetti sonori, per suonare le voci di batteria e per inserire dei fill-in in varie posizioni della song. Useremo il controller a nastro per effettuare l'inserimento di questi suoni durante le sezioni Intro ed Ending.

Come accade per il campione su FREE 1, imposteremo il suono in due modi differenti per le bank 1 e 2 della traccia, per cui otterremo suoni differenti in sezioni differenti.

* Questo CD possiede dei campioni sviluppati dai più famosi realizzatori di campioni del mondo — AMG.

● *Struttura della song*

La nostra song consisterà di 10 sezioni, come indicato nel prospetto seguente.

Misura	Sezione	Descrizione
001 : : : :	Intro A	<ul style="list-style-type: none"> • Per le tracce FREE da 1 a 4 vengono usati i campioni della bank 2. • Suoneremo il campione continuamente su FREE 1 (per intero fino alla fine di Intro B). • Useremo il controllo a nastro per applicare la funzione di "scratch" al suono sulle tracce FREE 2 - 4 (entrambe nell'introduzione A (Intro A) e nuovamente in Intro B).
009 :	Intro B	<ul style="list-style-type: none"> • Le tracce FREE continuano come sono impostate in Intro A, usando i campioni della bank 2. • All'inizio di Intro B, iniziano le frasi del loop di basso su COMPOSED LOOP 1 e 2.
023	Break	<ul style="list-style-type: none"> • Tutte le tracce vengono temporaneamente escluse per due misure.
025 : : : : :	Section A	<ul style="list-style-type: none"> • All'inizio della sezione A, commuteremo i campioni per le tracce FREE da 1 a 4 su campioni differenti (bank 1) diversi da quelli che sono stati usati nell'introduzione (Intro). • Iniziano i LOOP 1 e i LOOP 2 all'inizio di questa sezione. • Inoltre facciamo partire anche i loop COMPOSED LOOP 1 e 2 all'inizio di questa sezione. • Tenete il suono FREE 1 dall'inizio di questa sezione per circa due misure. • Iniziate il playback delle altre tracce FREE a partire dalla metà di questa sezione.
041 :	Section B	<ul style="list-style-type: none"> • Fate partire i loop COMPOSED LOOP 3 e 4 all'inizio di questa sezione. • Altre tracce continuano dalla sezione A. Ora suonano tutte le tracce.
057 : : : : :	Section C	<ul style="list-style-type: none"> • Attivate mute ON per LOOP 1 e LOOP 2 all'inizio di questa sezione. • Tutte le tracce COMPOSED LOOP continuano a suonare senza modifica (il suono è lo stesso della sezione B). • Alla partenza di questa sezione, riportate tutte le tracce FREE sui campioni che avevano durante le sezioni Intro (Track Bank 2) ed eseguitele come avete fatto durante Intro A.
071 :	Section D	<ul style="list-style-type: none"> • Attivate mute ON per COMPOSED LOOP 1 e 2 all'inizio di questa sezione. • Continuate COMPOSED LOOP 3 e 4 e tutte le tracce FREE a partire dalla sezione C.
073 : : : : :	Section E	<ul style="list-style-type: none"> • All'inizio di questa sezione, cambiate le tracce FREE riportandole nuovamente sui campioni della Track Bank 2. • Inoltre, all'inizio di questa sezione, rilasciate la condizione di mute on delle tracce LOOP 1 e 2, e di COMPOSED LOOP 1 e 2, in modo che tutte le tracce suonino assieme. • Eseguite lo stesso contenuto della sezione B (16 misure) due volte in successione (per un totale di 32 misure).
105 : :	Ending A	<ul style="list-style-type: none"> • Riattivate mute ON per LOOP 1 e 2 e per le tracce COMPOSED LOOP 3 e 4. • Riportate i campioni delle tracce 1-4 FREE su quelle di track bank 2 ed eseguite le tracce 1-4 FREE come avevate fatto in Intro B.
121 : : : 130	Ending B	<ul style="list-style-type: none"> • All'inizio di questa sezione, inserite mute ON per le tracce COMPOSED LOOP 1 e 2, in modo che tutte le tracce con looping vengano escluse temporaneamente e che restino operative soltanto le tracce FREE. • Suonate le tracce FREE 1 - 4 come in Intro A. • Tenete FREE 1 fino alla misura 130, misura in cui la song termina.

Il piano del progetto sopra riportato intende darvi un'idea di come si costruisce una song. Ma dovete notare che la costruzione delle vostre song personalizzate non ha bisogno di avere un piano dettagliato come quello sopra riportato. Potete usare liberamente le manopole e i pad e il controller a nastro per sperimentare idee differenti mentre ascoltate i suoni ed usate le opzioni "mute" per passare da una combinazione all'altra dei campioni di cui disponete. Siete anche liberi di sostituire i campioni che non vi piacciono con degli altri migliori, usare le caratteristiche di "ricampionamento" e di verificare la sequenza registrata da voi e i dati di setup per adattarli al vostro sound. Potete anche modificare le impostazioni liberamente in tempo reale durante la performance.

Prima che voi iniziate a campionare...

Dovete sempre accertarvi di disporre di sufficiente memoria prima di iniziare a registrare i campioni. Se avete caricato i dati relativi alle demo song nella macchina, cancellateli per accertarvi di avere spazio sufficiente per le operazioni sotto descritte. Un modo di procedere consiste nell'espellere il floppy disk dallo slot (premete il pulsante **EJECT** immediatamente sotto lo slot) e quindi di spegnere e riaccendere l'SU700. Un altro modo consiste nell'eliminare la song usando il job SONG | INIT (→ p.230).


2.3.1 Impostazione della prima traccia LOOP ("LOOP 1")

■ Registrazione del campione

Iniziamo a registrare un campione costituito da una sola misura per la frase di voci di batteria (drum) dal CD di campionamento (traccia 79 sul CD). Registriamo il campione sulla prima traccia LOOP ("LOOP 1").



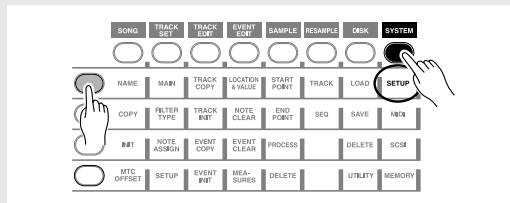
NOTA

- *Notate che l'SU700 può registrare campioni soltanto quando il sequencer si trova nella posizione PLAY STANDBY. Prima di procedere, premete una sola volta  per accertarvi che il sequencer si trovi in PLAY STANDBY.*
- *La procedura seguente vi indica gli step di base per la registrazione di un campione, ma omette molti dettagli. Per le istruzioni dettagliate circa la registrazione di un campione, per le spiegazioni particolareggiate sui vari parametri e le informazioni su cosa fare in caso di errore imprevisto o di messaggi di avvertimento, fate riferimento al Capitolo 5 "Campioni e campionamento" a partire dalla pagina 149.*

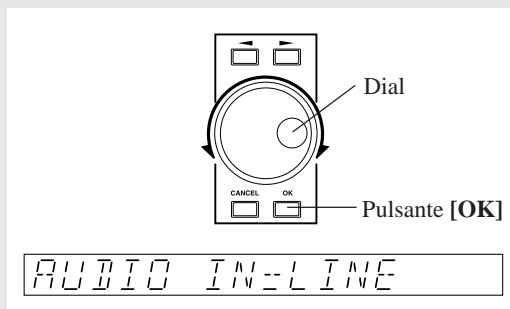


Procedura

- 1.** Abbassate completamente la manopola **MASTER VOLUME** dell'SU700 e tutti i controlli di volume del riproduttore CD e del sistema audio. Quindi accendete il vostro riproduttore CD.
- 2.** Specificate le prese jack di ingresso da cui il campione verrà registrato. Premete il pulsante **[SYSTEM]** e quindi premete il pulsante **[SETUP]** più in alto.



3. Ora ruotate il dial in modo che sullo schermo appaia **AUDIO IN**. Quindi premete **[OK]**. A questo punto agite di nuovo sul dial (se occorre) in modo che appaia **AUDIO IN=LINE**. Ciò fatto, premete **[OK]** ancora una volta.



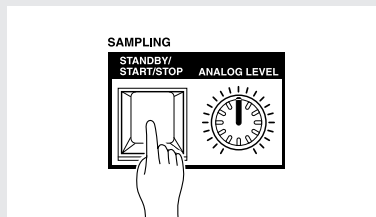
Con questa impostazione, il CD audio incluso può essere usato come una sorgente per il campionamento.



NOTA

Potete anche fornire il suono attraverso il microfono collegato all'ingresso o agli ingressi **ANALOG IN** purché voi abbiate prima impostato **ANALOG INPUT** su **MIC**. Se avete installato la scheda opzionale **AIEB1** (scheda di espansione I/O opzionale) potete anche registrare campioni direttamente attraverso i connettori **OPTICAL** o **DIGITAL** della scheda.

4. Premete il pulsante **[SAMPLING]**. Il display mostra il messaggio **SELECT TRACK**.

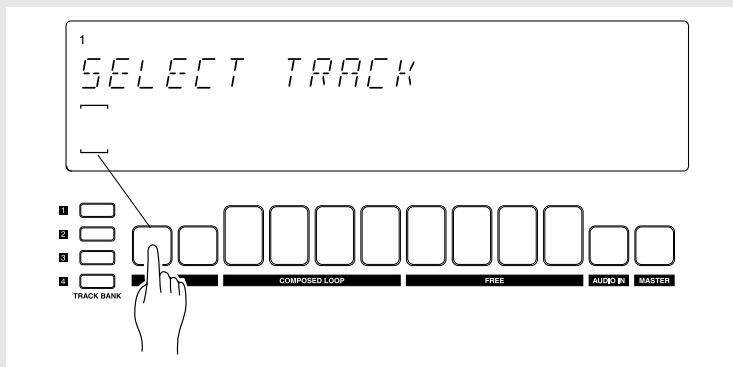


NOTA:

- Se la memoria di campionamento è già satura quando voi vi accingete a registrare un campione, sullo schermo apparirà il messaggio **MEMORY FULL**. In tale evenienza, premete **[CANCEL]** per ritornare alla videata principale e quindi eliminate o riducete la dimensione dei campioni già registrati.
- Se avete specificato l'ingresso digitale per **AUDIO IN**, può essere visualizzato uno dei seguenti messaggi di errore:
"DIG-IN UNPLUGGED"
 Indica che i collegamenti dell'ingresso digitale sono interrotti e che il blocco PLL è stato interrotto.
"DIG-IN PARITY ER"
 Si è manifestato un errore di parità nell'ingresso digitale. In ogni caso, premete **[CANCEL]** per uscire dal modo di campionamento e risolvere il problema prima di continuare.

5. Ora selezionate la traccia su cui intendete registrare. In questo caso registreremo sulla prima traccia LOOP della bank 1. (Questa traccia la chiamiamo "LOOP 1".) Per cui premete il pulsante TRACK BANK 1 e quindi percuotete il primo pad LOOP (quello sulla sinistra). Le parentesi si spostano su questa traccia per indicare che è stata selezionata.

Prima traccia LOOP nella bank 1



NOTA:

Se selezionate una traccia alla quale è stato già assegnato un campione, il display delle parentesi sarà \square , e quando premete il pulsante [OK] il display vi chiederà "REPLACE SAMPLE?". Se eseguite il campionamento, i dati del display di campionamento verranno sostituiti dai nuovi e quindi andranno persi. Se intendete invece conservare i dati esistenti, dovrete scegliere una traccia differente ma vuota oppure salvare i dati della song su disco ecc. prima di continuare.

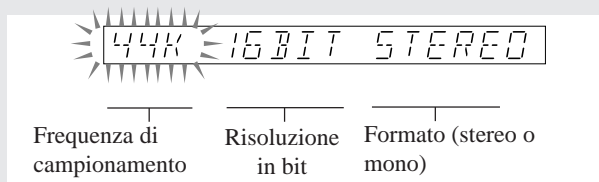
6. Premete [OK] per registrare la selezione della traccia e spostarvi sul parametro e sulla videata di monitoraggio/ingresso. Potete usare questa videata per regolare i tre parametri di registrazione e per monitorare e regolare il livello di ingresso.



NOTA:

Spesso potete invertire l'azione del pulsante [OK] premendo il pulsante [CANCEL]. In questo caso, ad esempio, potete premere [CANCEL] per ritornare alla videata SELECT TRACK.

▼ Lo schermo presenta tre parametri, come mostrato.




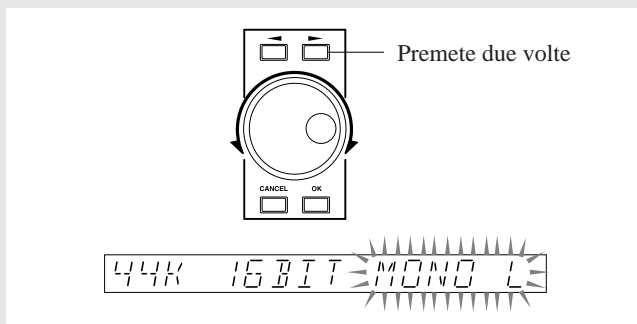
Lasciamo su 44K la frequenza e a 16BIT la risoluzione, ma cambiamo il formato su "MONO L", (di modo che l'SU700 registri un campione mono dal canale sinistro del CD stereo).



NOTA:

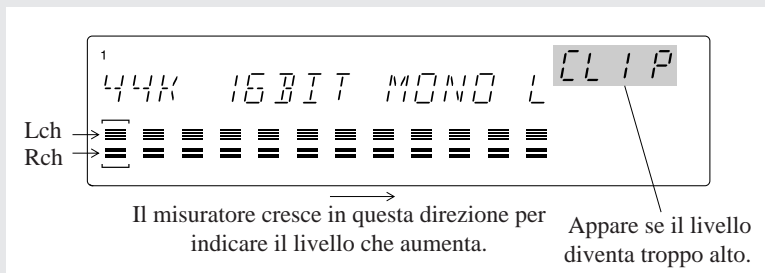
Sulle tracce LOOP, talvolta i campioni stereo producono un click inappropriato alla fine del loop. Per evitare questo problema potete usare una registrazione mono, per queste tracce. In alternativa, potete registrare questi campioni come stereo e quindi convertirli successivamente in mono, se necessario, usando il job SAMPLE I PROCESS SAMPLE TO MONO (→ p.270).

Per la regolazione, premete due volte il pulsante freccia a destra  per selezionare il parametro del formato, per cui esso lampeggia sullo schermo. Quindi ruotate il dial per selezionare MONO L.



7. Ora regoliamo il livello di ingresso dal CD. Innanzitutto, iniziate il playback della traccia 79 sul CD di campionamento.

▼ Se il riproduttore CD è collegato correttamente all'SU700, udirete il suono proveniente dall'SU700 e visualizzerete il misuratore di livello che si muove sullo schermo. Dovete notare che il misuratore cresce verso destra all'aumentare del livello; e che se il livello diventa eccessivo appare la parola CLIP (saturazione).



(La barra orizzontale superiore indica l'ingresso al livello del canale destro. Quella inferiore indica l'ingresso al livello del canale sinistro. Per registrazione mono, le barre si muovono contemporaneamente.)

Ruotate il dial ANALOG LEVEL per regolare il livello. **Presumiamo che intendiate regolare in modo che i livelli di picco vadano a fondo scala verso destra senza attivare la spia CLIP, che indica la saturazione del segnale.**

**NOTA:**

Se state registrando su un ingresso digitale con la scheda opzionale AIEB1, le regolazioni del parametro e del livello sono fisse.

8. Dopo aver completato l'impostazione del livello, premete il pulsante [SAMPLING] sull'SU700 per dare inizio alla registrazione. Per bloccare il campionamento, ripremete il pulsante.

- La traccia 79 ripete la stessa frase quattro volte. Potete campionare in qualsiasi punto vi sia comodo.

**NOTA:**

Generalmente desidererete includere il materiale in eccesso all'inizio e alla fine della vostra registrazione. Ciò vi permette di editare liberamente i punti di inizio e fine del playback per disporre dell'area che vi occorre.

- ◆ La registrazione ha inizio. Lo schermo indica il tempo di campionamento rimanente, con l'evolversi della registrazione.

00 17.3 SEC LEFT

**NOTE:**

- Se durante il campionamento rimanete senza memoria, il display indicherà "MEMORY FULL," e il campionamento cesserà automaticamente.
- Potete premere [CANCEL] per annullare la registrazione e ritornare alla videata SELECT TRACK. Se cancellate prima di concludere la registrazione, verrà conservato il campione preesistente sulla traccia target (purché ci sia).
- (Solo per tracce LOOP): Se la lunghezza registrata è troppo corta o eccessiva, lo schermo visualizzerà il messaggio CANNOT FIND LOOP. In questo caso dovete premere [CANCEL] o [OK] per poter uscire dalla situazione: l'SU700 scarnerà i dati registrati e vi riporterà alla videata principale. Se la traccia conteneva già un campione, questo verrà conservato.

9. Dopo aver registrato la parte del campione che intendete usare, premete il pulsante [SAMPLING] per bloccare la registrazione.

- ▼ La registrazione termina. L'SU700 mostra WAIT... mentre elabora i nuovi dati. Quindi ritorna al modo PLAY STANDBY e rivisualizza la videata principale. Al campione verrà automaticamente assegnato un nome. Per i dettagli circa le regole di assegnazione del nome, fate riferimento alla pagina 154.

01 SONG01 001:1
120.0

■ Editing della traccia (creazione di una frase con loop senza fine)

Ora desiderate ascoltare il risultato della vostra registrazione e modificare i punti di inizio e fine playback per ottenere un loop ben definito.



NOTA:

- Se i risultati della registrazione non sono accettabili, potete semplicemente ripetere la procedura precedente per registrare nuovamente il campione. Quando selezionate la stessa traccia come destinazione della registrazione, l'SU700 vi mostrerà la domanda REPLACE? per chiedervi se intendete sostituire i dati che avete già registrato. Per procedere, premete semplicemente [OK].
- Le fasi seguenti mostrano come editare la lunghezza o durata del campione. Quando lavorate per conto vostro, è probabile che intendiate editare il campione anche in altri modi. (Ad esempio, è probabile che intendiate normalizzare il campione per avere una gamma dinamica migliore.) Per le informazioni riguardanti i vari tipi di editing possibili sui campioni, fate riferimento alle pagine 151 e 152 ed anche alla spiegazione dei job SAMPLE (da pagina 262 fino a 271).





Procedura

1. Premete e tenete premuto il pad della traccia LOOP 1 per eseguire il campione.

▼ Il campione viene ripetuto ciclicamente (loop) mentre tenete premuto il pad.



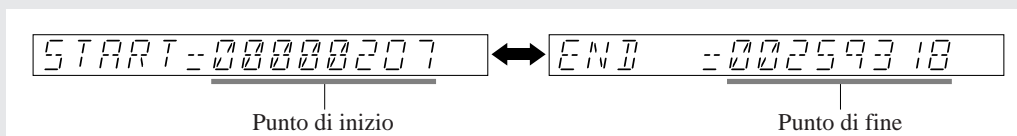
NOTA:

Potete ascoltare il loop facendo partire il sequencer (premendo ) , poiché l'SU700 genera il loop automaticamente. Ma dovete bloccare il playback (premete ) prima di poter procedere ad editare il campione come descritto qui di seguito.

Ora useremo i job SAMPLE | START POINT e SAMPLE | END POINT per regolare la gamma del playback (la lunghezza o durata) del campione. (Per i dettagli particolareggiati su questi job, consultate la pagina 259).

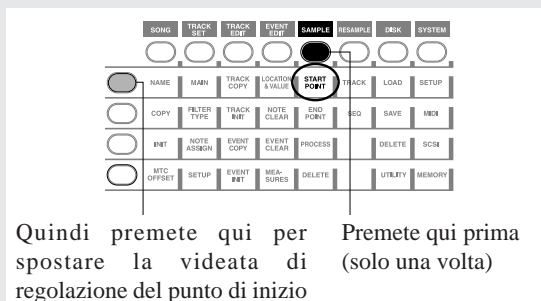
SPIEGAZIONE:

Quando registrate il campione, probabilmente non avrete registrato l'area esatta che intendete usare per il loop. Anzi, probabilmente avete registrato qualche cosa in più. Pertanto dovete regolare i punti di inizio e fine per azzerare completamente l'area che intendete ottenere per il replay.



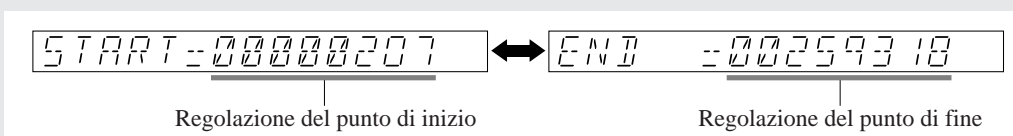
2. Innanzitutto, premete il selettore del gruppo job SAMPLE per selezionare il gruppo omonimo.

3. Quindi, premete il selettore del job superiore (quello più in alto) se intendete regolare il punto di inizio (start point) o il secondo selettore di job se intendete regolare il punto finale (end point). Potete anche spostarvi avanti e indietro fra le due regolazioni, se necessario, premendo questi due pulsanti.



4. Dopo aver selezionato la videata di regolazione del punto di inizio o fine (start o end point), potete regolare il punto di inizio o di fine agendo sul controllo dial. (Potete cambiare l'incremento di regolazione usando i pulsanti ◀ e ▶.)

Continuate a tenere premuto il pad mentre effettuate le regolazioni, in modo da poter udire i risultati. Spostatevi avanti e indietro fra le videate di regolazione del punto di inizio e fine fin quando avete selezionato il tratto preciso di forma d'onda del campione che intendete utilizzare.



5. Quando siete soddisfatti dei risultati, premete il pulsante [OK] per ritornare alla videata principale.



NOTA:

Non siete legati comunque a queste regolazioni. Se decidete successivamente di modificare i punti di inizio e fine, potete sempre ritornare sui vostri passi ed effettuare le regolazioni opportune.

6. Ora premete il pad per la traccia LOOP 1 ed ascoltate il playback. Accertatevi che il loop vi suoni bene.

2.3.2 Impostazione di LOOP 2

■ Registrazione del campione

Usate la stessa procedura adottata per la traccia del LOOP 1, per poter campionare la traccia 80 (frase di basso) dal CD audio accluso e trasferitela sulla traccia LOOP 2.



Procedura

1. Premete il pulsante [SAMPLING] per entrare nel modo di registrazione del campione. Lo schermo visualizza il messaggio [SELECT TRACK].
2. Premete il secondo pad LOOP per selezionare la traccia. Quindi premete [OK].
3. Impostate i parametri di campionamento come segue:

22K BIT MONO L

4. Fate partire il riproduttore CD, suonate il campione e regolate il livello (usando il dial ANALOG LEVEL) mentre osservate il misuratore sul display.
5. Fate suonare la sorgente e premete il pulsante [SAMPLING] per iniziare il campionamento.
 - La traccia 80 ripete quattro volte la frase composta da due misure. Campionate le due misure in una posizione conveniente.
6. Quando avete terminato il campionamento del suono che vi occorre, ripremete [SAMPLING] per bloccare la registrazione.

■ Editing della traccia (creazione di una frase con un loop senza fine)

Ora regolate i punti di inizio e fine per il campione su LOOP 2 come avevate fatto per il campione su LOOP 1. Se necessario fate le regolazioni in modo da ottenere un suono migliore con un loop uniforme.

- I punti di inizio/fine possono essere regolati soltanto quando il sequencer (la song) è bloccato.



Procedura

1. Premete e tenete premuto il pad della traccia LOOP 2, per suonare il campione.
 - ▼ Il campione viene eseguito ciclicamente mentre tenete premuto il pad.



NOTA:

Potete anche ascoltare assieme entrambe le tracce dei loop facendo partire il sequencer (premendo cioè ►). È probabile che vogliate tentare questo esperimento per avere l'idea di come suonino i loop assieme. Ma dovete ricordare che è necessario che voi blocchiate il sequencer prima di poter procedere a modificare la lunghezza o durata del campione.

- 2. Ora usate i job **SAMPLE I START POINT** e **SAMPLE I END POINT** per regolare la gamma di playback (la lunghezza) del campione **LOOP 2**. (Ripetiamo che potrete trovare i dettagli completi su questi job a pagina 258.) Dopo aver completato la regolazione, premete **[OK]** per ritornare alla videata principale.

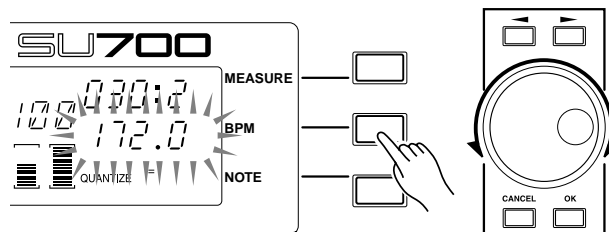
■ **Corrispondenza delle tracce LOOP 1 e LOOP 2**

Premete il pulsante sequencer ► e i campioni **LOOP 1** (drum) e **LOOP 2** (basso) inizieranno ad essere eseguiti. Ora imposteremo il tempo (BPM) e il bilanciamento di volume, e regoleremo in modo che il suono di batteria e del basso corrispondano perfettamente.

● **Impostazione del tempo (BPM)**

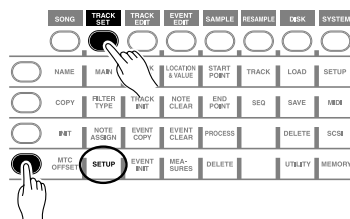
I campioni per questa song sono stati designati per essere rieseguiti ad un valore di **BPL = 172.0**

Fate partire il sequencer nel modo **PLAY** (premete il pulsante ►). Mentre ascoltate l'esecuzione dei loop, premete il pulsante **[BPM]** ed agite sul controllo dial per regolare il valore di BPM. Impostate questo valore su **172.0**.

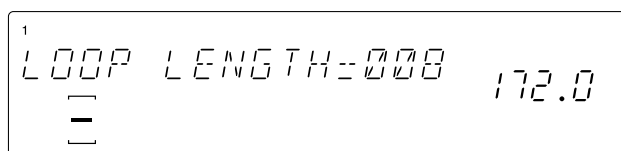


● **Impostazione delle durate del loop**

Se il suono di **LOOP 1** e **LOOP 2** è differente rispetto al campione finito sul CD audio accluso, usate **TRACK SET/SETUP/LOOP LENGTH** (→ p.238) per controllare la lunghezza del loop del campione.



La lunghezza del campione sulle tracce LOOP 1 e LOOP 2 verrà rilevata automaticamente dall'SU700. In questo esempio di creazione di una song - se i campioni fossero registrati correttamente - l'SU700 dovrebbe aver rilevato una LOOP LENGTH di 004 per LOOP 1 e di 008 per LOOP 2, con un valore di BPM di 172 per entrambi. In alternativa, l'SU700 può aver rilevato una LOOP LENGTH di 002 per LOOP 1 e 004 per LOOP 2, con un valore di BPM di 86 per entrambi. In questo secondo caso, dovrete impostare manualmente LOOP LENGTH per riportarlo sul valore corretto.



LOOP LENGTH = 008 significa che il loop è lungo 8 movimenti quando viene calcolato con un valore di BPM = 172. Se il display indica la lunghezza di loop inesatta per i due loop, usate il dial per correggere le impostazioni su LOOP LENGTH = 004 per LOOP 1 e LOOP LENGTH = 008 per LOOP 2. Il valore di BPM verrà ricalcolato automaticamente e dovrebbe essere uno attorno a 172.

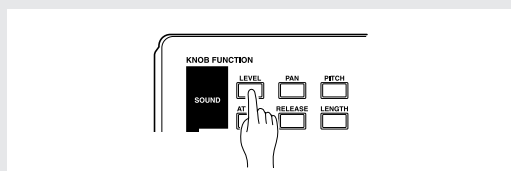
● **Regolazione del bilanciamento del volume**

Ecco come regolare il bilanciamento di volume fra la traccia LOOP 1 e la traccia LOOP 2.



Procedura

- 1. Premete il pulsante [LEVEL] del gruppo SOUND.**



- 2. Premete il pad LOOP 1. Il display indicherà numericamente il livello di volume specificato in quel momento per la traccia LOOP 1.**
Usate la manopola per la traccia LOOP 1 per impostare "LEVEL=127".
- 3. Successivamente premete il pad LOOP 2 e ruotate la manopola per la traccia LOOP 2 per impostare "LEVEL=075".**

- **Regolazione della corrispondenza (groove)**

Quando ascoltate assieme LOOP 1 (drum o batteria) e LOOP 2 (basso), il groove può non corrispondere con precisione. Le ragioni sono molteplici.

- **Collegamenti del punto di loop**

Se i punti del loop del campione non coincidono con i movimenti, non si avrà una sensazione gradevole.

→Provate ad effettuare delle microregolazioni sul punto di inizio/fine del campione.

Anche se la lunghezza del loop è identica, la posizione di collegamento fra i punti di inizio/fine può influenzare l'effetto di ascolto.

Spostando in avanti il punto di inizio/fine si avrà un'anticipazione e spostandolo all'indietro si avrà invece un rallentamento.

- **Differenze di cadenza, esclusive per ciascun campione**

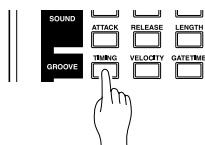
Anche se un loop in sé stesso ha una cadenza e un'esecuzione soddisfacente, due o più campioni con "groove" differente possono suonare male quando sono rieseguiti simultaneamente.

→Usate la procedura seguente per regolare la RESOLUTION in modo che il campione venga eseguito in unità di note singole.


In alternativa, potete registrare la funzione GROOVE per creare nuovi effetti. (→ p.201)

- **Regolazione di RESOLUTION**

1. Premete il pulsante GROOVE/[TIMING].

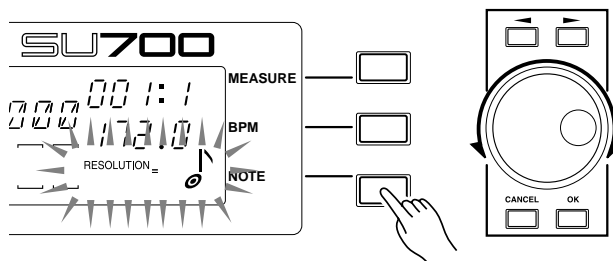


2. L'area NOTE del display indicherà "RESOLUTION=note value," per cui premete il pulsante [NOTE] per far sì che il display lampeggi.

3. Premete il pulsante del sequencer  per effettuare il playback delle tracce LOOP 1 e LOOP 2, ed usate il dial per provare le varie impostazioni dei valori di nota.

Notate come cambia il “groove”.

Per questo esempio, impostiamo questo parametro su una nota da un ottavo ().



- **Allineamento dei canali sinistro e destro di un campione stereo**

Nel caso di un campione stereo, l'esecuzione può essere invalidata da una non corrispondenza fra il canale sinistro e destro.

→Ciò può essere risolto convertendo il campione stereo in un campione mono.
(SAMPLE | PROCESS/STEREO TO MONO. p.270)

**Qui finisce il nostro lavoro sulle tracce LOOP 1 e LOOP 2.
Quindi procederemo con le tracce COMPOSED LOOP.**

2.3.3 Impostazione della prima traccia COMPOSED LOOP (“CL1”)

- **Registrazione del campione**

Ora registreremo il prossimo campione sulla prima traccia COMPOSED LOOP (“COMPOSED LOOP 1”, o “CL1”). Questa volta vi preghiamo di registrare la traccia 81 dal CD di campionamento.

Registrate il campione come avete fatto per le due tracce LOOP. Impostate i parametri di registrazione su 22K, 8BIT e MONO L.

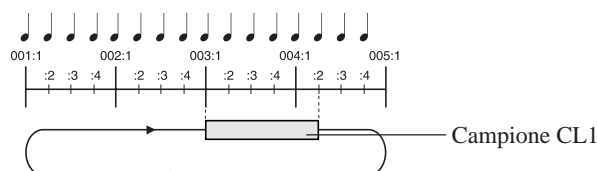
- **Determinazione della lunghezza del loop**

Usando la stessa procedura adottata per impostare la traccia LOOP 2, impostate la lunghezza del loop del campione per la traccia CL1 su “LOOP LENGTH=016”.

■ Registrazione sul sequencer

Ora registreremo il campione della traccia CL1 sul sequencer. Il campione di una traccia COMPOSED LOOP verrà eseguito come un loop per la lunghezza o durata specificata (numero di misure).

Il campione della traccia CL1 suonerà come un loop di 16 movimenti di note da un quarto (cioè 4 misure) e suonerà per cinque movimenti a partire dall'inizio della terza misura. Vedere il diagramma sotto riportato.





[Impostazione dei parametri di registrazione]

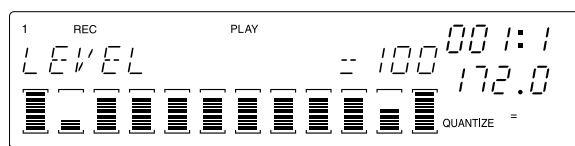
Prima di iniziare a registrare, dovete impostare i valori appropriati per i parametri seguenti. Per semplificare al massimo il tutto, lasceremo le impostazioni ai loro valori di default, prefissati in fabbrica. Ma dovete essere al corrente che per poter creare delle vostre song personalizzate dovete predisporre con cura tutte queste regolazioni. Tutti questi parametri possono essere impostati usando il job SYSTEM | SETUP; per le informazioni relative, vedere alle pagine da 298 fino a 303.


- METRONOME:** Determina se l'SU700 produce il suono o scansione metronomica (un click per movimento) durante il playback e/o la registrazione. Come impostazioni della fabbrica, l'SU700 non produce questo suono.
- COUNTDOWN:** Quando il metronomo è attivato, potete scegliere se la registrazione debba iniziare immediatamente (quando attivate il modo REC) oppure se l'SU700 dovrà produrre un suono di click come prima o seconda misura introduttiva. Il valore di default è un conteggio introduttivo di 2 misure.
- REC MODE:** Determina se le nuove azioni di registrazione si sovrapporranno ("overdub") o sostituiranno quelle preregistrate. La condizione di default è "replace", cioè sostituzione.

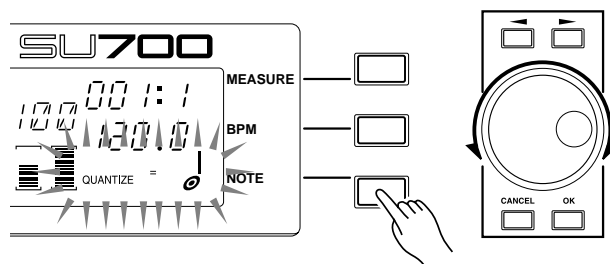
[Registrazioni della frase loop]

1. Premete  per riportare la song alla posizione iniziale, quindi premete  per impostare il sequencer nel modo REC STANDBY. Premete anche il pulsante funzione-pad **[PLAY]** per accertarvi che i pad possano essere usati per registrare le note.

- ◆ L'SU700 visualizza una schermata di funzioni (simile a quella sotto riportata). Dovete notare che lungo la parte superiore dello schermo appaiono le indicazioni "REC" e "PLAY".




2. Ora desideriamo impostare l'intervallo di quantizzazione (quantize). Premete il pulsante **[NOTE]** in modo che lampeggi l'indicazione QUANTIZE=. Quindi agite sul controllo dial per impostare il valore di "quantize" su una nota da un quarto ().



NOTE:

- Quando registrate le vostre azioni di input, l'SU700 automaticamente regola la temporizzazione delle azioni sul pad e di quelle di alcune manopole secondo l'impostazione di QUANTIZE. Poiché abbiamo impostato quantize su valori di nota da un quarto, l'SU700 sposterà automaticamente tutte le azioni di input quantizzabili all'intervallo di note da un quarto più vicino (al movimento più vicino). Per ulteriori informazioni riguardanti la quantizzazione, vedere a pagina 174.
- Se sullo schermo non vedete alcuna indicazione QUANTIZE=, potete sempre riottenerla premendo uno qualsiasi dei pulsanti pad-funzione o il pulsante SOUND/[LEVEL], SOUND/[PAN], SOUND/[LENGTH] o FILTER/[CUTOFF].

3. Premete  per iniziare la registrazione della song (per portare il sequencer nel modo REC) e per prepararvi a premere il pad CL1 per poter registrare l'evento di nota per il vostro loop.

Controllate l'indicatore della posizione mentre l'SU700 esegue le misure introduttive e le prime due misure della song. Premete il pad quando l'indicatore raggiunge 003:1, tenetelo per cinque movimenti e rilasciatelo immediatamente prima che l'indicatore raggiunga 004:2.

Lasciate che la sequenza continui a suonare. Poiché la lunghezza del loop è impostata su 16 beats (movimenti), dovrete essere in grado di udire ora la nota eseguita ogni quattro misure (misura 7, misura 11 e così via).





NOTE:

- Sappiate che l'SU700 quantizza l'evento di pressione del pad (note-on event), ma non quantizza l'evento di rilascio del pad (note-off event). Supponendo che voi percuotiate il pad con un intervallo di nota da un ottavo su entrambi i lati di 003:1, l'SU700 registrerà l'evento di note on esattamente su 003:1. Ma voi intendete essere più precisi quando rilasciate il pad, poiché l'SU700 non riaggiusterà la temporizzazione dell'evento di nota off (note-off event).
- Poiché questa è una traccia con looping, potete registrare l'input del pad ogni terza misura del loop: 003:1 oppure 007:1 oppure 011:1 ecc. (Per ulteriori dettagli circa l'implementazione di COMPOSED LOOP, vedere pagina 136.)
- Se il parametro PAD SENS (nel job TRACK SETUP I SETUP) è impostato su ON, i pad della traccia COMPOSED LOOP e FREE sono dinamici o sensibili alla velocità. Ciò significa che il volume della nota registrata dipenderà dalla forza con cui voi premete il pad (una forza o pressione maggiore producono un suono più forte).

4. Premete  per arrestare la registrazione.

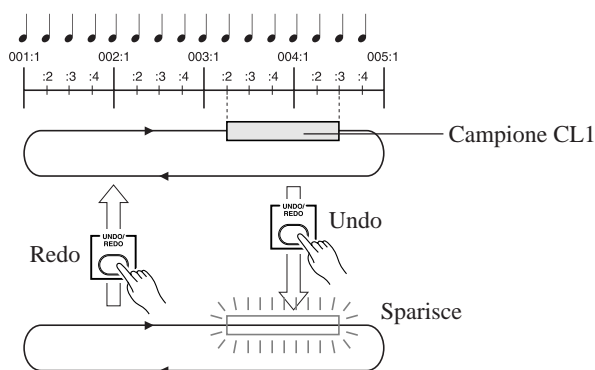
- ◆ Il sequencer cessa la registrazione. Premete il pulsante  per ritornare al punto in cui avevate iniziato la registrazione e riappare la videata principale.

Premete il pulsante  per iniziare il playback, e determinare se i risultati sono accettabili. Confermate che il suono della traccia CL1 si ripeta ogni quattro misure (a 003:1, 007:1, 011:1 e così via). Quindi premete  per bloccare il playback, riportando l'SU700 sul modo PLAY STANDBY.

● **In caso di errore, durante la registrazione**

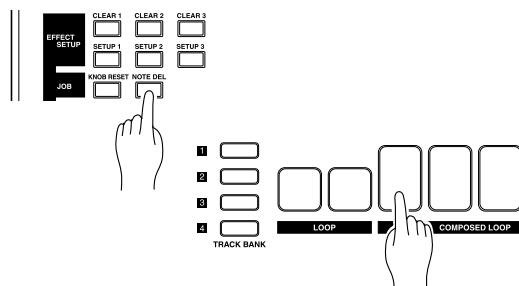
La funzione Undo vi permette di cancellare il risultato di una singola operazione di registrazione (cioè, dallo stop → registrazione → stop). Se commettete un errore in fase di registrazione, premete una sola volta il pulsante **[UNDO/REDO]**. Tutti i dati registrati mediante l'operazione precedente di registrazione verranno cancellati e ritornerete alla condizione antecedente la registrazione. Se quindi premete nuovamente il pulsante **[UNDO/REDO]**, sarà proprio l'operazione Undo ad essere cancellata. In altre parole, i dati ritorneranno allo stato precedente a quello in cui avevate premuto il pulsante **[UNDO/REDO]**.

- Undo è valido soltanto per l'operazione di registrazione immediatamente precedente (stop → registrazione → stop). Quando eseguite l'operazione di registrazione successiva (stop → registrazione → stop) non sarà possibile applicare la funzione Undo ad altre operazioni precedenti.



● **Per eliminare un campione registrato erroneamente**

Mettete il sequencer nel modo di registrazione (● + ▶) e, nella posizione in cui viene suonato il campione che intendete eliminare, tenete premuto il pulsante [NOTE DEL] del gruppo JOB e premete il pad CL1 per eliminare qualsiasi dato di nota-on per il campione CL1 che si verifica in quell'area. Poiché la traccia CL1 è un loop, i campioni eliminati da quell'area spariscono da tutta la song.



- Poiché ciò cancellerà i dati di note-on di CL1, l'esecuzione dell'operazione sopra riportata è sufficiente per far cessare quella del campione.

In alternativa, potete impostare su "REPLACE" il modo di registrazione e quindi registrare nuovamente mentre cancellate i dati pre-registrati.

● **Suggerimenti per la registrazione**

- Se il tempo è troppo veloce perché voi possiate mantenere bene il tempo, usate il controllo dial per abbassare l'impostazione di BPM e provate a registrare con un tempo più lento.
- Potete premere il pulsante **[MEASURE]**, usare il dial per spostarvi sulla posizione della misura desiderata ed iniziare da lì la registrazione.
- Se non intendete ascoltare il suono delle altre tracce, mentre registrate, potete escludere (mute) quelle tracce prima di iniziare la registrazione.

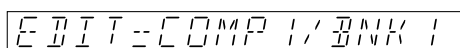
● **Regolazioni dettagliate del campione registrato**

Il sequencer registra il tempo con cui un campione della traccia CL1 viene eseguito, il suo volume e la sua durata (tempo di gate). Questi dati vengono cumulativamente indicati come un evento, e possono essere editati dettagliatamente usando i parametri Location e Value del gruppo Event Edit. (→ EVENT EDIT / LOCATION & VALUE: p.246)

ESEMPIO:

Se fosse stato registrato per errore il campione CL1 su 003:2

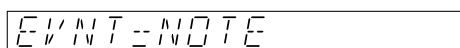
1. Premete il pulsante **[EVENT EDIT]** e quindi premete il pulsante in alto per **[LOCATION & VALUE]**.
2. Un display indica la traccia da editare.
Premete il pad della traccia CL1 e premete il pulsante **[OK]**.



EDIT - COMP 1 / BANK 1

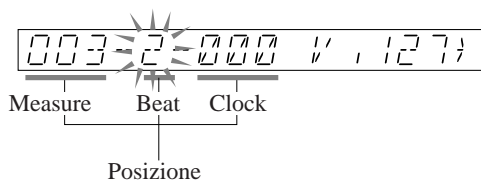
Traccia COMPOSED LOOP 1 di Track bank 1

3. Il display vi consentirà di specificare il tipo di evento da editare.
Ruotate il dial per selezionare "NOTE" e premete il pulsante **[OK]**.



EVENT - NOTE



4. Il display indicherà l'evento di nota, come indicato qui di seguito.






003:2-0000 // 1271

Measure Beat Clock

Posizione

Usate i pulsanti cursore (, ) per far diventare lampeggiante il campo “beat” della posizione. Ruotate il dial per impostarlo su “1” e premete il pulsante **[OK]**.

- Se vi è più di un evento di nota, usate  per passare all’evento precedente,  per quello successivo oppure  per riportare il tutto al primo evento.
- Oltre alla posizione dell’evento di nota, potete anche modificarne la velocità e il tempo di gate.

2.3.4 Impostazione della seconda traccia **COMPOSED LOOP** (“CL2”)

■ Campionamento

Come avete fatto per la traccia LOOP 1, campionate la traccia 82 dal CD audio accluso trasferendola su COMPOSED LOOP 2 (che chiameremo d’ora in poi “CL2”).

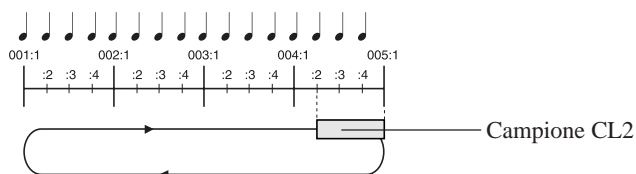
- Impostate il grado di campionamento su “22K 8BIT MONO L”.

■ Impostazione della lunghezza del loop

Usando la stessa procedura adottata per la traccia LOOP 2, impostate il campione della traccia CL2 su “LOOP LENGTH=016”.

■ Registrazione della frase del loop

Il campione per la traccia CL2 sarà in un loop che è lungo 16 movimenti di note da un quarto (quattro misure) e suonerà per i tre movimenti finali del loop, partendo con il movimento 004:2 e terminando con 005:1, come mostrato in figura.



Registrate questa frase usando lo stesso metodo adottato per registrare una traccia CL1. Fate partire il sequencer nel modo REC, premete il pad quando l’indicatore di posizione raggiunge 004:2, tenetelo per tre movimenti e rilasciatelo appena l’indicatore sta per cambiare in 005:1.

2.3.5 Impostazione della terza traccia COMPOSED LOOP ("CL3")

■ Campionamento

Come avete fatto per la traccia LOOP 1, campionate la traccia 83 dal CD audio accluso trasferendola su COMPOSED LOOP 3 (che chiameremo d'ora in poi "CL3").

- Impostate il grado di campionamento su "22K 8BIT MONO L".

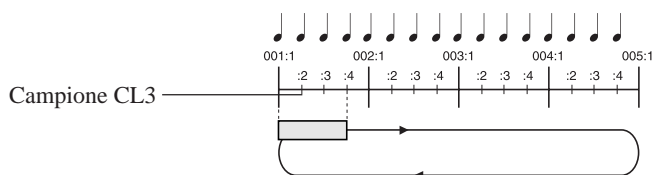
■ Impostazione della lunghezza del loop

Usando la stessa procedura adottata per la traccia LOOP 2, impostate il campione della traccia CL3 su "LOOP LENGTH=016".

■ Registrazione della frase del loop

Ora registriamo il campione sulla traccia CL3 del sequencer.

La traccia CL3 è lunga 16 note da un quarto (quattro misure) e suoneremo il campione per i primi tre movimenti del loop, movimenti da 001:1 fino a 001:4, come mostrato in figura.



Registrate questa frase usando lo stesso metodo adottato per registrare sulle altre tracce CL. Fate partire il sequencer nel modo REC, premete il pad CL3 quando l'indicatore della posizione raggiunge 001:1, tenetelo per tre movimenti e rilasciatelo non appena l'indicatore raggiunge la posizione 001:4.

2.3.6 Impostazione della quarta traccia COMPOSED LOOP ("CL4")

■ Campionamento

Come avete fatto per la traccia LOOP 1, campionate la traccia 84 dal CD audio accluso trasferendola su COMPOSED LOOP 4 (che chiameremo d'ora in poi "CL4").

- Impostate il grado di campionamento su "22K 8BIT MONO L".

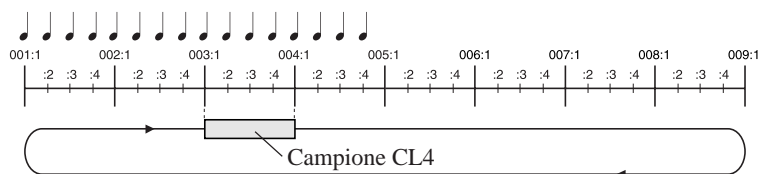
■ Impostazione della lunghezza del loop

Usando la stessa procedura adottata per la traccia LOOP 2, impostate il campione della traccia CL4 su "LOOP LENGTH=032".

■ Registrazione della frase loop

Ora registreremo il campione sulla traccia CL4 del sequencer.

La traccia CL4 è un loop lungo 32 note da un quarto (otto misure) e suoneremo il campione a partire dal primo movimento della misura 3 prolungandola per quattro movimenti.



Registrate questa frase usando lo stesso metodo adottato per registrare sulle altre tracce CL. Fate partire il sequencer nel modo REC, premete il pad CL4 quando l'indicatore della posizione raggiunge 003:1, tenetelo per quattro movimenti e rilasciatelo prima che l'indicatore raggiunga 004:1.

2.3.7 Impostazione delle tracce FREE

La registrazione sulle tracce FREE del sequencer verrà discussa più avanti. Registriamo prima i campioni sulle tracce FREE 1-4.

- Poiché le tracce FREE non effettuano il loop, non abbiamo bisogno di specificare la lunghezza del loop come abbiamo fatto per le tracce LOOP e per le COMPOSED LOOP.

■ Campionamento

Per le tracce FREE 1-4, forniremo campioni differenti per le track bank 1 e 2, ed useremo questi due campioni in differenti blocchi della song.

Per la track bank 1 delle tracce FREE 1-4, campionate le seguenti sorgenti dal CD audio accluso.

- FREE 1 track: Track 85 (*Free 1a)
- FREE 2 track: Track 86 (*Free 2a)
- FREE 3 track: Track 87 (*Free 3a)
- FREE 4 track: Track 88 (*Free 4a)

Per la track bank 2 delle tracce FREE 1-4, campionate le seguenti sorgenti dal CD audio accluso.

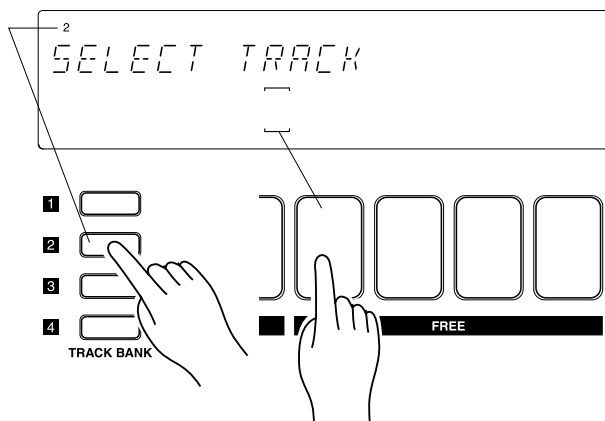
- FREE 1 track: Track 89 (*Free 1b)
- FREE 2 track: Track 90 (*Free 2b)
- FREE 3 track: Track 91 (*Free 3b)
- FREE 4 track: Track 92 (*Free 4b)

- Per ciascun campione, impostate il grado di campionamento su “22K 8BIT MONO L.”

La procedura di campionamento è la stessa adottata per la traccia LOOP 1. (→ p.50)

Quando campionate sulla track bank 1, premete il pulsante [1] di **TRACK BANK** prima di selezionare la traccia di campionamento (il display “SELECT TRACK”).
Quando campionate sulla track bank 2, premete il pulsante [2] di **TRACK BANK**.

Esempio: per selezionare TRACK BANK = 2 e track FREE 1



2.3.8 Regolazione di livelli per ciascuna traccia

Ora che tutti i campioni sono stati registrati, regoliamo i livelli sonori di ciascuna traccia, in modo che essi siano bilanciati correttamente.



Procedura

1. Impostare tutte le condizioni “mute” su off. Premete il pulsante funzione-pad [ON/MUTE], quindi percuotete una o due volte il pad MASTER in modo che la condizione mute della traccia MASTER sia off (in modo cioè che le parentesi della traccia MASTER siano visibili).
▼ Quando impostate MASTER mute su off, tutte le altre tracce sono temporaneamente escluse (mute).
2. Premete il pulsante funzione-pad [PLAY], in modo da poter usare i pad per eseguire o suonare i campioni. Quindi premete il pulsante SOUND/[LEVEL] sul pannello Knob Function, in modo che tutte le manopole controllino l'impostazione LEVEL.
3. Premete [▶] per iniziare il playback. Man mano che il playback procede udirete il suono proveniente sia dalle tracce LOOP sia da tutte e quattro le tracce COMPOSED LOOP.
4. Ruotate le manopole sulle tracce LOOP e COMPOSED LOOP per regolare il livello di ciascuna di queste tracce. Regolate in modo da avere un bilanciamento ottimale.
5. Con il sequencer ancora in funzione, regolate il suono per ciascuna delle tracce FREE. Per ciascuna di queste tracce, percuotete il pad per ottenere il suono e ruotate la manopola della traccia per regolarne il livello. (Vedere la nota sotto riportata).

6. Se desiderate regolare il suono in generale, agite sulla manopola relativa alla traccia MASTER.



NOTA:

- Potete anche regolare il suono in generale usando la manopola MASTER VOLUME. Ma l'impostazione della traccia MASTER può essere memorizzata in una scena e riprodotta ogni volta che suonate la song. L'impostazione MASTER VOLUME non viene memorizzata come dati relativi alla song.
- Impostazioni LEVEL

Track bank 1		Track bank 2	
LOOP 1	127	FREE 1	100
LOOP 2	075	FREE 2	055
COMPOSED LOOP 1	085	FREE 3	055
COMPOSED LOOP 1	080	FREE 4	055
COMPOSED LOOP 1	090		
COMPOSED LOOP 1	075	MASTER.....	127
FREE 1	127		
FREE 2	105		
FREE 3	090		
FREE 4	110		

2.3.9 Regolazione degli effetti per ciascuna traccia

Ora passiamo alla regolazione degli effetti per ciascuna traccia.

Qui effettueremo le regolazioni minime necessarie per rendere la song musicalmente interessante.



Procedura

1. Premete il pulsante EFFECT/[EFFECT 2].
2. Ruotate la manopola della traccia alla quale intendete applicare un effetto ed impostate i seguenti valori.

Track bank 1: COMPOSED LOOP 3,4, FREE 1

1 DELAY = 080

Track bank 2: FREE 1-4

1 DELAY = 090

3. Premete il pulsante EFFECT/[EFFECT 3].
 4. Ruotate la manopola della traccia a cui desiderate applicare un effetto ed impostate i seguenti valori.
- Track bank 2: FREE 1-4
HALL = 090

2.3.10 Assemblaggio della song

Ora realizzeremo una song usando i campioni registrati nelle nostre dieci tracce di campione all'interno della bank 1.

La song sarà costituita di 10 sezioni, come indicato da pagina 49 e nuovamente qui di seguito. Per ciascuna sezione useremo una diversa disposizione di muting, cioè di esclusione temporanea delle tracce. Solo per le tracce FREE, prepareremo due setup o impostazioni differenti di suoni (Setup "A" e Setup "B") e useremo uno o l'altro di essi in ciascuna sezione.

Per poter stabilire i cambiamenti sonori all'inizio di ciascuna sezione, useremo le scene. Ciascuna scena memorizza una completa ambientazione: tutte le impostazioni "mute" e quelle relative alle manopole per tutte le tracce che stiamo utilizzando. Innanzitutto prepareremo l'ambientazione e le varie disposizioni e poi le memorizzeremo in una memoria di scena. Successivamente, quando registriamo la song, registriamo la pressione di un pulsante di scena all'inizio di ciascuna sezione. La pressione di questo pulsante registrerà un evento di richiamo di scena che automaticamente ripristinerà le condizioni e le ambientazioni richieste.

Dovete notare che la scena top è una scena speciale che viene richiamata automaticamente ogni volta che la song viene riportata nella condizione top, cioè all'inizio.



NOTA:

Oltre alle regolazioni mute e knob (cioè relative alle manopole), le scene memorizzano anche le impostazioni o setup degli effetti. Per ulteriori informazioni riguardanti le scene, fate riferimento alle pagine da 176 a 181.

■ Struttura di transizione della song

Assegneremo il contenuto seguente a ciascuno degli otto pulsanti di scena, che corrispondono ai luoghi in cui le impostazioni di “mute” della traccia cambiano all’interno della song. (Per i dettagli sulla struttura di questa song, vedere pagina 49.)

Measure	Section	Track Mutes *1								FREE-Track Sound Setup	Scene
		TRACK BANK	LOOP 1 2	C. LOOP 1 2 3 4	FREE 1 2 3 4						
001:1 : 009:1 : 023:1 : 025:1 : 041:1 : 057:1 : 071:1 : 073:1 : 105:1 : 121:1 : 130:1	Intro A	[1] [2]	× × × ×	× × × × × × × ×	× × × × ○ ○ ○ ○	Setup “B”	[TOP]				
	Intro B	[1] [2]	× × × ×	○ ○ × × × × × ×	× × × × ○ ○ ○ ○	Setup “B”	[A]				
	Break	[1] [2]	× × × ×	× × × × × × × ×	× × × × × × × ×	Setup “A”	[B]				
	Section A	[1] [2]	○ ○ × ×	○ ○ × × × × × ×	○ ○ ○ ○ × × × ×	Setup “A”	[C]				
	Section B	[1] [2]	○ ○ × ×	○ ○ ○ ○ × × × ×	○ ○ ○ ○ × × × ×	Setup “A”	[D]				
	Section C	[1] [2]	× × × ×	○ ○ ○ ○ × × × ×	× × × × ○ ○ ○ ○	Setup “B”	[E]				
	Section D	[1] [2]	× × × ×	× × ○ ○ × × × ×	× × × × ○ ○ ○ ○	Setup “B”	[F]				
	Section E	[1] [2]	○ ○ × ×	○ ○ ○ ○ × × × ×	○ ○ ○ ○ × × × ×	Setup “A”	[D]				
	Ending A	[1] [2]	× × × ×	○ ○ × × × × × ×	× × × × ○ ○ ○ ○	Setup “B”	[A]				
	Ending B	[1] [2]	× × × ×	× × × × × × × ×	× × × × ○ ○ ○ ○	Setup “B”	[G]				

*1: ○: ON (la traccia è udibile). ×: MUTE (la traccia non è udibile).

■ **Memorizzazione delle regolazioni “mute” di ciascun blocco ad un pulsante di scena**
 Memorizziamo le impostazioni “mute” delle tracce per ciascun blocco della song, immettendole in un pulsante di scena.

● **Intro A = pulsante di scena [TOP]**

● **Ending B = pulsante di scena [G]**

Intro A e Ending B hanno le stesse impostazioni di “mute”.

Noi annulleremo la condizione “mute” solo per le tracce FREE 1-4 relative a track bank [2] e applicheremo “mute” a tutte le altre tracce.

Le stesse impostazioni verranno memorizzate nei pulsanti di scena [TOP] e [G].



NOTA:

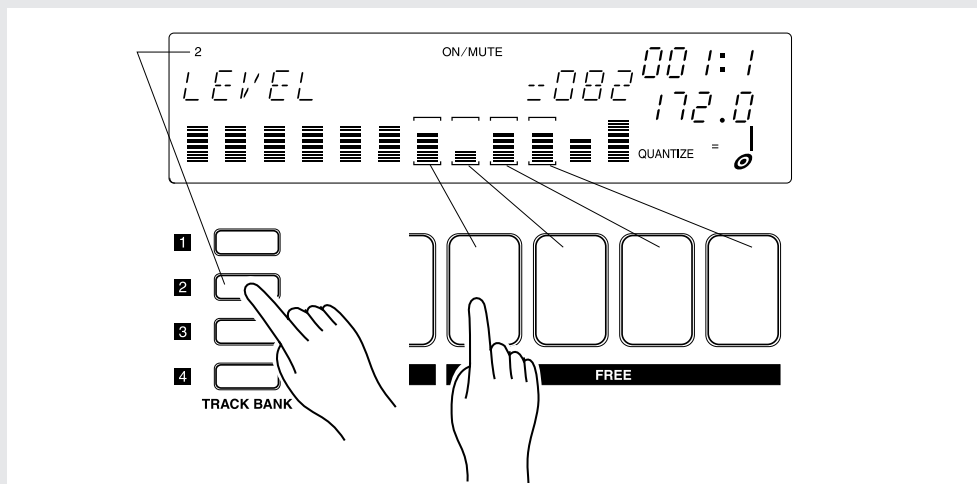
Le impostazioni del pulsante [TOP] vengono scritte automaticamente all’inizio della song anche se non registrate alcun dato relativo alla sequenza. Quando partire dall’inizio della song, le impostazioni della scena [TOP] verranno usate sempre. Poiché la scena [TOP] è un caso speciale, ne memorizzeremo le impostazioni in un altro pulsante di scena anche se essi sono identici.

TRACK BANK	LOOP		C.LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[1]	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
[2]	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○



Procedura

1. Premete il pulsante [ON/MUTE] di PAD FUNCTION.
2. Premete il pad della traccia MASTER per applicare la condizione mute a tutte le tracce. Il display (□) di tutte le tracce si scurisce. Tutte le track bank [1]-[4] avranno la condizione “mute”.
3. Premete il pulsante TRACK BANK [2] per selezionare track bank [2] e premete il pad delle tracce FREE da 1 a 4 per reinserirle, cioè renderle non mute. Il display (□) delle tracce FREE 1-4 riappare.



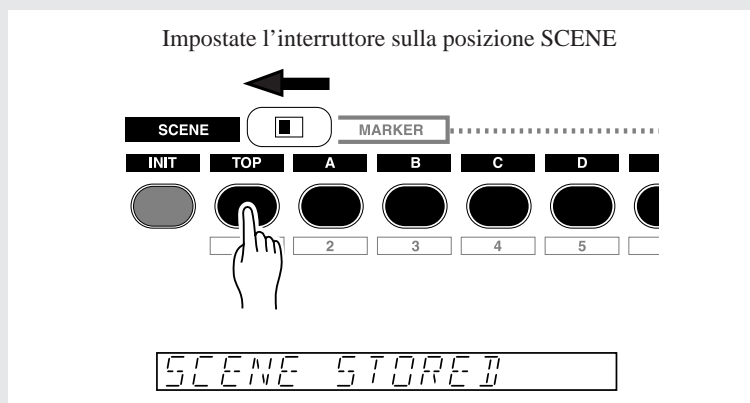
4. Premete il pulsante [PLAY] di PAD FUNCTION.

▼ Ciò completa l'impostazione "mute".

Ora memorizzeremo questa condizione nei pulsanti di scena [TOP] e [G].

5. Impostate l'interruttore [SCENE/MARKER] sulla posizione SCENE.

6. Continuate a premere il pulsante [TOP] fin quando il display indica "SCENE STORED".



7. Rilasciate il pulsante [TOP]. Ora le impostazioni sono state memorizzate nel pulsante [TOP].

8. Successivamente memorizzate le stesse regolazioni "mute" nel pulsante [G].

▼ Premete e tenete premuto il pulsante [G] fin quando il display indica "SCENE STORED".

9. Rilasciate il pulsante [G]. Le impostazioni a questo punto sono state memorizzate nel pulsante [G].

● **Intro B e Ending A = pulsante di scena [A]**

Intro B e Ending A hanno le stesse impostazioni "mute".

Noi elimineremo la condizione di mute per le tracce CL1/2 della track bank [1] e delle tracce FREE 1-4 della track bank [2]. Tutte le altre tracce saranno "mute".

Memorizzeremo queste impostazioni nel pulsante di scena [A].

TRACK BANK	LOOP		C.LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[1]	x	x	o	o	x	x	x	x	x	x
[2]	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o



Procedura

1. Premete il pulsante [ON/MUTE] di PAD FUNCTION.
2. Inizieremo con l'impostazione delle scene [TOP] e [G], e applicheremo la condizione "non mute" alle tracce CL1/2 di track bank [1].
 - ▼ Premete il pulsante TRACK BANK [1] per selezionare la bank [1]. Premete quindi i pad delle tracce CL1/2 per far sì che relativamente alle tracce CL1/2 appaiano le parentesi (□).
3. Premete il pulsante [PLAY] di PAD FUNCTION.
4. Impostate l'interruttore [SCENE/MARKET] sulla posizione SCENE.
5. Continuate a premere il pulsante [A] fin quando il display indica "SCENE STORED".
6. Rilasciate il pulsante [A]. Ora le impostazioni sono state memorizzate.

Usando la stessa procedura adottata per Intro A e Ending B, memorizzate le impostazioni "mute" per ciascun pulsante di scena, come descritto qui di seguito.

● *Break = pulsante di scena [B]*

Tutte le tracce vengono temporaneamente escluse.

TRACK BANK	LOOP		C.LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[1]	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
[2]	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

● *Sezione A = pulsante di scena [C]*

Reinserite le tracce LOOP 1/2, CL 1/2 e FREE 1-4 relative alla track bank [1], in modo che siano udibili.

Eliminate temporaneamente tutte le tracce FREE 1-4 di track bank [2].

TRACK BANK	LOOP		C.LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[1]	○	○	○	○	x	x	○	○	○	○
[2]	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

● *Sezioni B e E = pulsante di scena [D]*

Eliminate la condizione di "mute" a tutte le tracce della track bank [1] in modo che esse siano udibili.

Escludete temporaneamente tutte le tracce FREE 1-4 di track bank [2].

TRACK BANK	LOOP		C.LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[1]	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
[2]	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x

● **Sezione C = pulsante di scena [E]**

Eliminate la condizione di “mute” alle tracce CL 1-4 di track bank [1] e alle tracce FREE 1-4 di track bank [2] in modo che esse siano udibili.

TRACK BANK	LOOP		C.LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[1]	x	x	○	○	○	○	x	x	x	x
[2]	x	x	x	x	x	x	○	○	○	○

● **Sezione D = pulsante di scena [F]**

Eliminate la condizione di “mute” alle tracce CL 3/4 di track bank [1] e alle tracce FREE 1-4 di track bank [2] in modo che esse siano udibili.

TRACK BANK	LOOP		C.LOOP				FREE			
	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
[1]	x	x	x	x	○	○	x	x	x	x
[2]	x	x	x	x	x	x	○	○	○	○

■ **Registrazione degli eventi di richiamo scena all'interno di song**

Ora che abbiamo impostato le scene, siamo pronti per registrare gli eventi di richiamo scena all'interno delle nostre song. Registreremo un evento di richiamo scena all'inizio di ciascuna sezione, in modo che si alterneranno le condizioni di suono e di sua esclusione secondo le necessità, mentre ci spostiamo da una sezione all'altra.





NOTE:

- Non è necessario registrare un evento di richiamo scena per Intro A, poiché viene richiamata automaticamente la scena top (iniziale).
- Per facilitarvi nel premere i pulsanti al tempo giusto, vi raccomandiamo di registrare con il metronomo inserito. (→ p.298)



Procedura


1. Premete il pulsante  per riportare la song nella sua posizione top o iniziale. (Ciò automaticamente richiamerà la scena iniziale o top.) Quindi premete il pulsante  per impostare il sequencer nel modo REC STANDBY.

▼ Accertatevi che l'indicazione REC appaia lungo la linea superiore del display.



NOTA:

Non dovete preoccuparvi dell'impostazione QUANTIZE in questa fase, poiché gli eventi di richiamo scena non vengono mai quantizzati. Quando usate un pulsante di scena per registrare un evento, quest'ultimo viene registrato nella song nella posizione precisa in cui voi rilasciate il pulsante.

2. Premete  per iniziare a registrare.

▼ Udirete che la song inizia il playback. Ora sono impostate le condizioni mute e delle manopole secondo la disposizione che avevate memorizzato nella scena “top”.

3. Osservate l'indicatore di posizione. Ora desiderate premere e rilasciare il pulsante di scena [A], sincronizzando la vostra azione in modo da rilasciare il pulsante non appena la posizione della song cambia da 008:4 a 009:1.

Quindi premete il pulsante di scena per registrare i restanti cambi di scena nelle posizioni delle misure sotto indicate.






NOTE:

- Potete premere il pulsante in qualsiasi momento (ad esempio, potete cominciare a premerlo quando la song raggiunge la posizione 008:1), ma **dovete rilasciarlo nella posizione esatta in cui intendete richiamare la scena. L'evento è registrato quando voi rilasciate il pulsante, non quando lo premete.**
- Dovete notare che quando si richiama una scena con il sequencer in condizione PLAY o PLAY STANDBY, desiderate essere molto attenti a non premere il pulsante di scena troppo a lungo - poiché in caso contrario avreste una memorizzazione di scena anziché un richiamo di scena. Durante i modi REC STANDBY e REC, tuttavia, è disabilitata la funzione di memorizzazione scena; i pulsanti di scena producono soltanto richiami, qualunque sia la durata per cui essi vengono tenuti premuti.
- Il pulsante [UNDO/REDO] può essere ugualmente usato quando si registrano le scene.
- Per eliminare un evento di scena, potete usare Location e Value del gruppo Event Edit. (→ p.246)


<u>Posizione</u>	<u>Pulsante</u>
023:1	Pulsante di scena [B]
025:1	Pulsante di scena [C]
041:1	Pulsante di scena [D]
057:1	Pulsante di scena [E]
071:1	Pulsante di scena [F]
073:1	Pulsante di scena [D]
105:1	Pulsante di scena [A]
121:1	Pulsante di scena [G]

* Secondo la temporizzazione con cui una scena viene richiamata, è probabile che il suono resti all'inizio di una misura, oppure, per contro, che l'inizio di una misura venga omesso. In tali casi, usate la funzione Undo/Redo (→ p.183) o Event Clear (EVENT EDIT/EVENT CLEAR: → p.251) per correggere l'evento di richiamo scena. Il segreto nell'evitare di tagliare l'inizio di una misura consiste nel richiamare la scena con l'intervallo di una nota da un sedicesimo prima della misura.

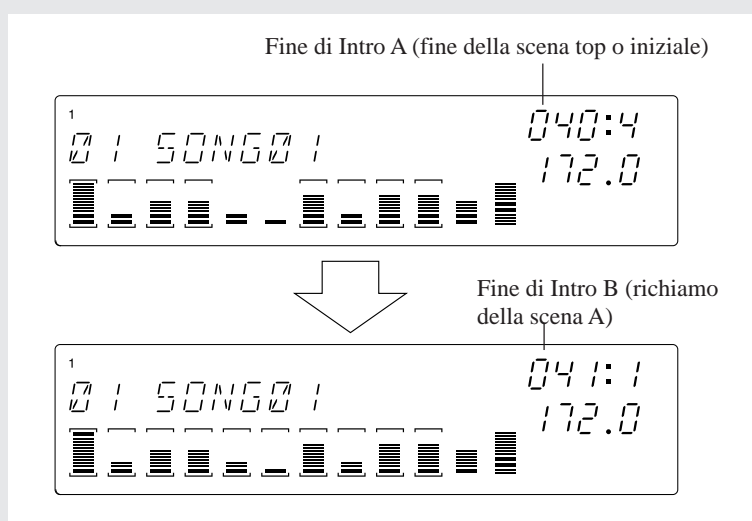
4. Premete  per arrestare il sequencer. Quindi premete  per ritornare all'inizio della song. Infine, premete  per ascoltare il risultato. Mentre il playback procede, dovrete vedere ed udire le impostazioni "mute" e le impostazioni di traccia FREE (i campioni vengono suonati dai pad delle tracce FREE 1-4), mentre cambiano quando passate da una sezione all'altra.



NOTE:

- Anche se la song ritorna automaticamente alla posizione iniziale dopo che voi avete terminato la registrazione, nondimeno dovrete premere il pulsante  (oppure brevemente il pulsante [TOP]) per ripristinare la scena top o iniziale.
- Se non siete soddisfatti dei risultati, potete usare la caratteristica UNDO/REDO per toglierli. Questa caratteristica funziona soltanto mentre il sequencer si trova nel modo PLAY STANDBY, e solo per gli eventi registrati durante l'ultima passata di registrazione. (→ p.183)
- Potete anche eliminare gli eventi di richiamo scena selezionati usando il job EVENT EDIT I LOCATION&VALUE (→ p.246).

- ▼ Dopo aver iniziato il playback, dovrete notare che la condizione mute-setup cambia come cambia la posizione della song da 008:4 (fine di Intro A) fino a 009:1 (inizio di Intro B).



2.3.11 Registrazione delle tracce FREE

Ora che abbiamo impostato la struttura base per la nostra song, procederemo a registrare gli eventi di nota e del nastro (ribbon) sulle nostre tracce FREE. Questo rappresenta lo step finale nella costruzione della nostra song.



NOTE:

- Se il parametro PAD SENS (nel job TRACK SETUP / SETUP) è impostato su ON, i pad della traccia FREE e COMPOSED LOOP sono dinamici, cioè sensibili alla velocità. Ciò vuol dire che il volume della nota registrata dipende dalla forza con cui percuotete il pad (maggiore è la forza applicata per la percussione e maggiore sarà il suono). Se impostate PAD SENS su OFF, tutti i pad percossi producono la stessa intensità o volume.
- Se non siete soddisfatti dei risultati di una passata di registrazione, potete sempre ricorrere alla caratteristica UNDO/REDO. In alternativa, siete sempre liberi di usare il job EVENT EDIT / LOCATION&VALUE per eliminare o aggiustare la temporizzazione, la durata e la velocità di qualsiasi evento di nota registrato.

■ Creazione di Intro A e Intro B

Il campione che noi abbiamo registrato sulla prima traccia FREE (FREE 1) è piuttosto lungo - sufficientemente per suonare continuamente per oltre 16 misure. Noi manterremo questa nota tutto il tempo attraverso le introduzioni A e B. Poiché la registreremo dall'inizio della song (001:1), impostiamo anche un conteggio introduttivo di 2 o 1. (→ SYSTEM/SETUP/COUNTDOWN: p.299)

Per le altre tracce FREE (2/3/4), useremo il controller a nastro per registrare le azioni mediante strofinamento (scratch).

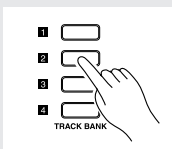


Procedura

Registrazione di Note Play su FREE 1 della track bank 2

1. In modo che il campione da noi preparato per la track bank 2 suoni quando premiamo il pad della traccia FREE 1, premete il pulsante TRACK BANK [2].

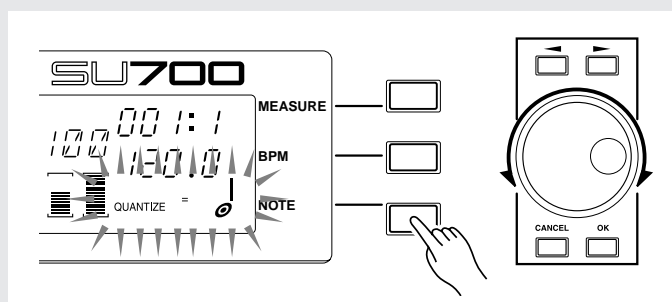
▼ Premete il pulsante [PLAY] di PAD FUNCTION per assicurare che i pad possano essere usati per suonare le note.



2. Premete per riportare la song alla posizione iniziale e ripristinare la scena principale. Quindi premete per impostare il sequencer nel modo standby di registrazione (REC).

▼ Accertatevi che le indicazioni REC e PLAY appaiano lungo la linea superiore del display.

3. Premete il pulsante [NOTE], in modo che l'area NOTE dello schermo diventi lampeggiante. Quest'area ora dovrebbe mostrare il display QUANTIZE=. Agite sul controllo dial per impostare il valore di quantize su una nota da un quarto: QUANTIZE=.



4. Premete per iniziare a registrare. Consentite che trascorran le misure introduttive, mentre osservate l'indicatore di posizione. Quando la posizione raggiunge 001:1 (l'effettivo inizio della song), premete e tenete premuto il pad della traccia FREE 1. Continuate a tenere premuto il pad per 22 misure, rilasciandolo soltanto quando la posizione raggiunge 023:1.



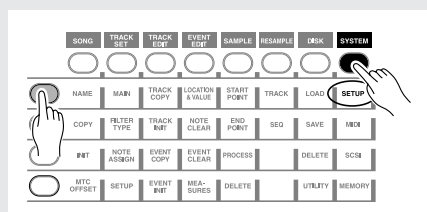
NOTA:

Il numero delle misure introduttive (lead-in) è determinato dal parametro COUNTDOWN nel job SYSTEM I SETUP (→ p.299). Si ipotizza che l'SU700 sia impostato correntemente per darvi due misure introduttive (poiché questo è il valore di default preprogrammato in fabbrica).

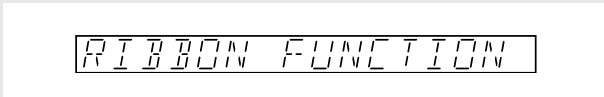
5. Premete per arrestare il sequencer. Premete per ripristinare la scena top o iniziale.

Registrazione delle azioni su nastro su FREE 2, FREE 3 e FREE 4 della track bank 2
Innanzitutto impostiamo il nastro in modo che esso possa controllare la funzione "scratch".

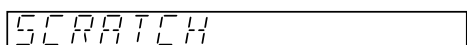
1. Premete il selettore del gruppo di job [SYSTEM] e quindi il selettore superiore dei job. Ciò apre il job o applicazione SYSTEM I SETUP.



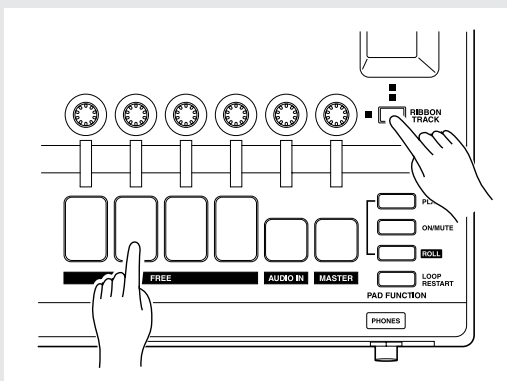
2. Ruotate il controllo dial fin quando sul display appare RIBBON FUNCTION, e premete [OK].




3. Ruotate il controllo dial fintanto che sullo schermo non viene indicato che la funzione impostata è scratch, e quindi premete [OK].

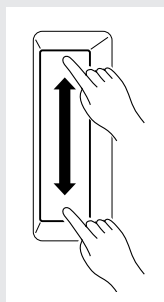


4. Ora assegniamo al nastro una funzione in modo che esso operi con la seconda traccia FREE (FREE 2). A tale scopo, tenete premuto il pulsante [RIBBON TRACK] e premete e rilasciate il pad FREE 2.



▼ Ora potete usare il controller a nastro per registrare azioni di scratch relative alla traccia FREE 2.

5. Premete  per iniziare la registrazione. Fate scivolare il dito su e giù lungo il nastro per registrare queste azioni di scivolamento o scorrimento nei punti appropriati della song mentre essa passa da Intro A a Intro B (cioè da 001:1 fino a 022:4).



6. Premete  per bloccare il sequencer, e  per ripristinare la scena iniziale o top.

▼ Ora ripetete gli step da 4 a 6 per registrare azioni di scratch relativamente alle tracce FREE 3 e 4, nei punti e con le modalità da voi desiderate.

■ Costruire le sezioni A e B

Ora registreremo le tracce FREE 1-4 di track bank 1 per le sezioni A e B.

Eseguiamo il campione sulla traccia FREE 1 all'inizio di ciascuna sezione.

Per le altre tracce FREE (FREE 2, 3, 4) potete percuotere i pad per registrare le note (pressioni dei pad) in qualsiasi posizione vogliate mentre ascoltate il playback proveniente dalle altre tracce.

- Poiché i pad della traccia FREE sono dinamici, la forza con cui premete i pad può essere usata per cambiare il volume o registrare altri tipi di dati. Se desiderate registrare ciascuna pressione con lo stesso volume, escludete la sensibilità del pad. (→ p. 301: PADSSENS)
- Anche il pulsante [UNDO/REDO] può essere usato quando si registrano le tracce FREE.



Procedura




Registrazione sulla traccia FREE 1 di track bank 1

1. Premete il pulsante [MEASURE] e quindi agite sul controllo dial per impostare la posizione 025:1.



NOTA:

Se non state usando alcuna misura introduttiva, è probabile che desideriate impostare la posizione su una o due misure prima della posizione 025:1, in modo da avere un adeguato tempo introduttivo per prepararvi ad immettere azioni del pad e di manopole.

2. Premete il pulsante  per porre il sequencer nel modo REC STANDBY.
3. Impostate l'intervallo quantize su una nota da un quarto (QUANTIZE=) e quindi premete  per iniziare la registrazione.
4. Quando la posizione raggiunge 025:1, premete e tenete premuto il pad FREE 1 di track bank 1. Continuate a tenere premuto il pad fino a 026:2.
 - ▼ Nella posizione 041:1 ripremete ancora una volta il pad FREE 1 e tenetelo premuto fino a 042:2. Ciò completa la registrazione relativamente a questa traccia.

Registrazione sulle altre tracce FREE (FREE 2, 3 e 4)

Mettete il sequencer nel modo registrazione e premete i pad per le tracce FREE 2/3/4 nelle posizioni mostrate nella tabella seguente.

	MEASURE	FREE Tracks		
		2	3	4
Section A	025:1			
	028:1		●	
	032:1	●		
	032:4			●
	036:1		●	
	040:1	●		
	040:4			●
Section B	041:1			
	044:1		●	
	048:1	●		
	048:4			●
	052:1		●	
	056:1	●		
	056:3			●





■ Costruire le sezioni C e D

Nelle sezioni C e D, le tracce LOOP 1 e 2 sono “mute”, cioè escluse temporaneamente. La traccia FREE 1 di track bank 2 continuerà a suonare come in Intro A e B, e noi useremo le tracce FREE 2/3/4 della track bank 2 per registrare le azioni di “scratch”.



Procedura

Registrazione su FREE 1 della track bank 2

1. Premete il pulsante [MEASURE] e quindi ruotate il controllo dial per impostare la posizione 057:1 (l'inizio della sezione C).
▼ Se è stato escluso il conteggio introduttivo (count-in), selezionate una posizione antecedente 057:1 (ad esempio 055:1).
2. Premete il pulsante  per mettere il sequencer nel modo REC STANDBY. Quindi premete  per iniziare a registrare.
3. Impostate “QUANTIZE= ” e quindi premete  per iniziare la registrazione.
4. Quando la posizione raggiunge 057:1, premete e tenete premuto il pad FREE 1 di track bank 2. Tenete premuto il pad per 16 misure, rilasciandolo a 072:4.

Registrazione delle azioni sul nastro relativamente a FREE 2, FREE 3 e FREE 4 della track bank 2

Usate la stessa procedura adottata quando avete registrato queste tracce per l'Intro A e l'Intro B, ed usate la funzione di scratch del controller a nastro per registrare le tracce FREE 2/3/4.

■ Costruire la sezione E

La sezione E è semplicemente la doppia ripetizione della sezione B (16 misure). Registrare la sezione E analogamente a quanto avete fatto per la sezione B.

Registrare ciascuna traccia come mostrato nella tabella seguente.

MEASURE	FREE Tracks			
	1	2	3	4
073:1	●			
076:1			●	
080:1		●		
080:4				●
084:1			●	
088:1		●		
088:4				●
089:1	●			
092:1			●	
096:1		●		
096:4				●
100:1			●	
104:1		●		
104:3				●

Costruire i finali (Ending A e Ending B)

Ending A è identico a Intro B e Ending B è identico a Intro A.

La traccia FREE 1 di track bank 2 è un campione lungo. Premete il pad su 105:1 e tenetelo fino a 120:2. Quindi ripremetelo a 121:1 e tenetelo fino a 129:4.

Per le altre tracce FREE (FREE 2, 3 e 4 di track bank 2) usate il controller a nastro per registrare le azioni di “scratch”.

Usate la stessa procedura adottata quando avete registrato Intro A e B per registrare la traccia FREE 1 di track bank 2 e le tracce FREE 2/3/4.

2.3.12 Regolazione della song finita

Infine, effettuate il playback della song e le regolazioni sul bilanciamento globale di volume ed altri ritocchi di finitura.

- Se non siete soddisfatti delle impostazioni delle manopole richiamate da una scena, potete registrare il contenuto di scena come segue. Con il sequencer fermo (in PLAY STANDBY), premete brevemente il pulsante di scena per richiamare la stessa. Quindi regolate solo le impostazioni che intendete cambiare. *A questo punto premete e tenete premuto nuovamente lo stesso pulsante di scena fin quando sullo schermo viene visualizzato il messaggio SCENE STORED.*
- Potete usare le impostazioni della manopola LEVEL della traccia MASTER per regolare il livello generale oppure per introdurre delle dissolvenze e delle insolvenze (rispettivamente fade-out e fade-in). Potete registrare le azioni della manopola associate a LEVEL sulla traccia MASTER come fate sulle altre tracce.

- Come accade per le impostazioni [LEVEL], i parametri impostati con i pulsanti **KNOB FUNCTION** possono essere modificati e rimemorizzati in un pulsante di scena. Quando la song viene eseguita in playback, vengono richiamate le impostazioni modificate.
- Regolazioni dettagliate sugli eventi di nota possono essere apportate usando la funzione Event Edit “LOCATION & VALUE” (→ p.246).
- Gli eventi di nota, mute, roll, loop restart e scene possono essere eliminati usando una funzione Event Edit (→ p.246).

2.3.13 Assegnazione di un nome alla song

Per default, ad una song appena creata viene assegnato il nome “SONG01.” Ecco come dare invece un nome originale. Questo esempio mostra come assegnare il nome di song “1 GROOVE”.




Procedura

1. Aprite il job SONG | NAME: con il sequencer fermo (in PLAY STANDBY), premete il selettore di gruppo job [SONG] e quindi premete il selettore superiore dei job [NAME].
2. Appare il seguente display.




3. La prima lettera “S” del nome lampeggia. Agite sul dial fin quando la prima lettera diventa “1”.

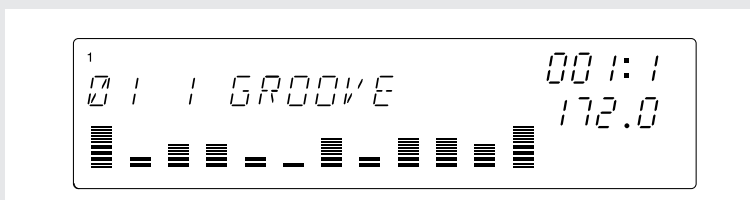


4. Ora premete una sola volta il pulsante del cursore  per spostare il cursore sul secondo carattere da posizionare. Quindi agite sul controllo dial completamente a sinistra in modo che la lettera “O” cambi in un trattino lampeggiante “_”.



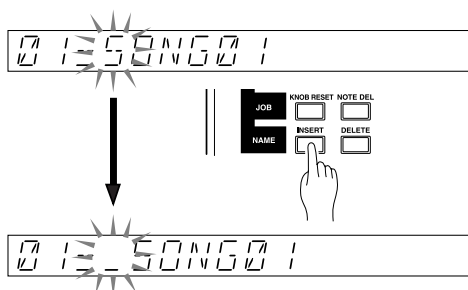
5. Premete ancora una volta il pulsante cursore  per passare sulla posizione del terzo carattere e far sì che la “N” lampeggi. Dovete notare che il secondo carattere è stato impostato su uno spazio vuoto. Con il terzo carattere, la “N” lampeggiante, agite sul controllo dial per cambiare la “N” in “G”.

6. Usate la stessa procedura per completare l'immissione del nome. Quindi premete [OK] per registrare il nome della song e ritornare alla videata principale. (Oppure premete in qualsiasi momento [CANCEL] per ripristinare il nome originale e ritornare alla videata principale.) La videata principale mostrerà il nome della song da voi specificato.

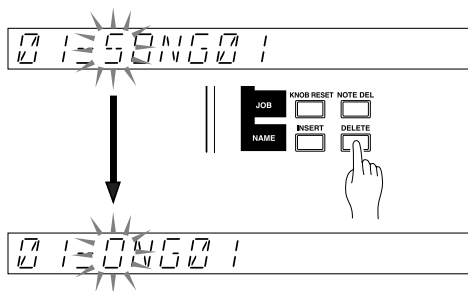


Regole per l'assegnazione dei nomi

- I nomi sono limitati ad otto caratteri.
- In un nome per una song possono essere usati i seguenti caratteri.
Numeri: da 0 a 9
Lettere alfabetiche maiuscole: A-Z
Simboli: spazio, _ (sottolineatura)
- Potete usare il pulsante JOB/[INSERT] (sul pannello Editing Function) per inserire un carattere di uno spazio nella posizione occupata dal cursore (spingendo in avanti tutti i caratteri successivi di una posizione; il carattere originale nell'ottava posizione, se presente, sparisce).



- Potete usare il pulsante JOB/[DELETE] per eliminare il carattere nella posizione corrente (tutti i caratteri successivi si sposteranno per riempire il vuoto).



- Tutti i nomi devono essere esclusivi. Se tentate di usare un nome già utilizzato da un'altra song presente nella memoria, sullo schermo verrà visualizzato brevemente il messaggio NAME EXIST e sarete riportati alla videata di editing. Quindi potete rieditare il nome oppure premere [CANCEL] per ripristinare il nome originale.
- Se premete il pulsante [OK] quando il nome della song consiste solo di spazi vuoti, sul display apparirà per parecchi secondi l'indicazione "ILLEGAL NAME" e quindi sarete riportati alla videata di editing del nome della song.

2.3.14 Salvataggio della song

L'SU700 perde tutti i dati di song quando voi spegnete lo strumento. Pertanto dovette effettuare l'opportuno salvataggio dei dati su floppy disk.

Per salvare una song, dovete eseguire un'operazione di *volume save*. In questo modo potrete scrivere su disco tutti i dati di song esistenti (tutte le song correntemente presenti nella memoria interna dell'SU700). In questo caso il nostro volume disporrà soltanto di una song - cioè quella che abbiamo appena creato.

Volume: Tutti i dati di song, i dati del campione, i marcatori e le scene presenti nella memoria dell'SU700 vengono in massa identificati come un "Volume".

Per questa procedura, si presuppone che voi stiate usando un floppy disk vuoto MS-DOS formattato (tipo 2DD o 2HD), con la linguetta di protezione da scrittura del disco posta su off (in modo da poter abilitare la scrittura). Infatti è anche possibile usare un floppy disk non formattato oppure non vuoto, sebbene il flusso della procedura sia in qualche modo differente.



NOTA:

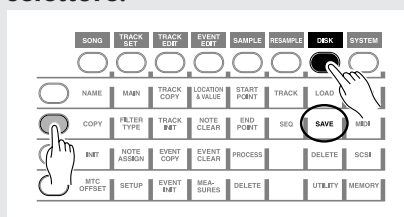
Per informazioni dettagliate circa gli aspetti del salvataggio e caricamento dati, fate riferimento alle spiegazioni dei job DISK I LOAD e DISK I SAVE (pagine da 281 a 292). Dovete notare che se avete installato la scheda SCSI opzionale (scheda ASIB1) avete l'opzione di salvare i dati su un hard disk SCSI esterno, un magneto ottico (MO) oppure su uno ZIP. Mentre i floppy disk sono limitati ad un volume singolo, gli hard disk SCSI esterni possono tenere più volumi.



Procedura

1. **Inserite il floppy disk nello slot situato sul pannello frontale.**
 - ▼ Accertatevi che la linguetta di protezione della scrittura del floppy disk si trovi su OFF. (→ p.287)

2. Aprite il job DISK | SAVE: premete il selettore del gruppo dei job [DISK] e quindi premete il secondo selettore.



3. Agite sul controllo dial per selezionare quanto segue e premete il pulsante [OK].

SAVE VOLUME

4. Confermate che il display appaia come qui indicato.

DRIVE -- FDD

▼ Se avete installato una scheda ASIB1 e avete montato un drive SCSI, è probabile che dobbiate agire sul dial per selezionare FDD sulla videata sopra riportata.

5. Premete [OK]. Lo schermo mostrerà il nome del volume relativamente a quello che state salvando. Il nome di volume di default per il floppy disk è FD VOLUM.

VOLUME -- F D VOLUM

▼ Se il disco inserito contiene già un volume oppure se la linguetta di protezione da scrittura è sulla posizione ON, oppure se non è nel formato MS-DOS, apparirà un messaggio appropriato. (Fate riferimento a SAVE, → p.288)

6. Premete [OK] per eseguire il salvataggio. Mentre i dati vengono salvati, il display indicherà "SAVING ..."

▼ Non potete usare [CANCEL] per bloccare l'operazione mentre l'SU700 sta scrivendo sul disco.

SAVING ...

7. Se il volume è troppo grande per poter essere contenuto sul floppy disk, sullo schermo apparirà un messaggio leggermente differente: SAVING ... FD01. Quando il primo disco è pieno, lo schermo vi inviterà ad inserire un altro disco. Scambiate i floppy disk e premete [OK]. La videata successiva mostrerà quindi il messaggio SAVING FD02. L'SU700 continuerà a chiedervi nuovi dischi fin quando tutto il volume è stato salvato (oppure fin quando voi premete [CANCEL] per annullare l'operazione con i dischi).



NOTA:

Non spegnete mai l'SU700 né tentate di espellere il disco mentre è in corso la scrittura dei dati. In caso contrario potreste causare perdita dei dati e danneggiare anche il drive di lettura del disco.

8. Quando il salvataggio è completato, riappare la videata principale.



2.3.15 Caricamento di una song

Ecco come poter ricaricare nell'SU700 i dati (volume) precedentemente salvati su floppy disk. Quando caricate un volume, verranno ricaricati i dati di song creati precedentemente nonché i dati di setup dell'SU700.

- È anche possibile caricare campioni individuali dai dati salvati come volume. (→ p.283)
- Se un floppy che contiene un volume viene inserito nel drive e l'SU700 viene acceso, automaticamente viene caricato il volume dal disco.

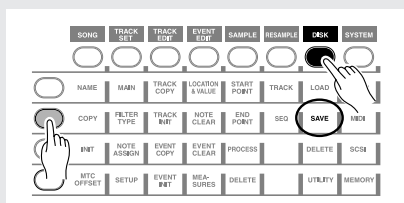
⚠ AVVERTENZA

Quando si carica un volume, tutti i dati presenti nell'SU700 vanno perduti. Accertatevi che i dati importanti siano stati salvati sul disco prima di eseguire l'operazione di caricamento.

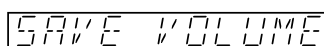


Procedura

1. Inserite nel drive di lettura un floppy disk contenente un volume.
2. Premete il pulsante [DISK] e quindi premete il pulsante [LOAD] situato in alto.

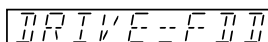


3. Ruotate il dial per selezionare "LOAD VOLUME" e quindi premete [OK].



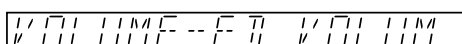
4. Appare la seguente videata, che vi consente di accertarvi che il drive sorgente per il caricamento dati è appunto il drive del floppy disk.

▼ Se è collegato un drive SCSI, usate il dial per selezionare "FDD".



DRIVE -- F D D

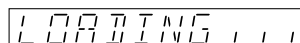
5. Premete il pulsante [OK], e apparirà il display di selezione del volume sorgente con i dati da caricare. Poiché un floppy disk può contenere soltanto un volume, verrà visualizzato il nome del volume.



VOLUME -- F D VOLUME

6. Premete [OK] per caricare il volume. Durante questo processo, il display indicherà "LOADING ..."

▼ A questo punto non è possibile usare [CANCEL] per annullare il processo di caricamento.



LOADING ...

7. Se state caricando i dati del volume distribuito fra due o più floppy disk, avrete bisogno di inserire ciascun floppy disk nell'ordine corretto, partendo dal primo (FD 01). Il display vi richiederà il disco voluto. Se inserite un disco non rispettando quest'ordine, il display indicherà "INSERT FD xx" (dove xx rappresenta il numero del disco da 01 a 99). Inserite il floppy disk corretto e premete [OK] per continuare il processo di caricamento.

▼ Se premete [CANCEL] quando arriva la richiesta "INSERT FD xx", il processo di caricamento viene annullato e ritornerete alla videata principale.

8. Quando termina il caricamento dei dati, riappare la videata principale, con il nome della song caricata.



01 GROOVE 001:1
172.0

2.3.16 Tecniche di playback della song

Avvantaggiandovi delle varie tecniche di playback di una song, potete aggiungere una varietà di esecuzioni alla performance.

● *Impiego delle manopole-funzione*

- Quando premete un pulsante KNOB [FUNCTION], le manopole di tutte le tracce eseguiranno la funzione specificata. All'accensione, le manopole controlleranno il livello di volume di ciascuna traccia.

→ Quando è selezionato il parametro [LEVEL], potete creare degli effetti di fade-in/out (insolvenza e dissolvenza) per una traccia singola. La manopola della traccia MASTER controllerà il volume generale (master), consentendovi di effettuare il fade-in/out all'intera song.

Potete usare i pulsanti KNOB FUNCTION per selezionare un parametro ed usare le manopole per controllare il suono mentre la song viene eseguita in playback.

- Se assegnate le funzioni delle manopole per ciascuna traccia preventivamente nella videata TRACK SET/MAIN (→ p.231), queste assegnazioni di funzioni alle manopole diventeranno operative quando appare la videata principale. Questo metodo vi permette di assegnare diverse funzioni di manopole per ciascuna traccia.
- Se usate il modo SYSTEM/SETUP/REC (→ p.300) per impostare il modo di registrazione del sequencer su "OVERDUB", potete registrare ulteriori spostamenti delle manopole sui dati di song esistenti.

● *Esecuzione dei pad*

- Potete percuotere i pad per eseguire campioni durante il playback. Oltre alla semplice esecuzione dei campioni mediante i pad, potete anche usare le funzioni [ROLL] o [LOOP RESTART] dei pad.
- La funzione del pad [ON/MUTE] vi permette di bloccare il playback di un campione che sta suonando in quel momento oppure di far ascoltare un loop temporaneamente escluso (muted).

● *Aggiunta di una sorgente esterna (AUDIO IN)*

- Mentre viene effettuato il playback di una song, potete miscelare in una sorgente audio i dati provenienti da ANALOG INPUT. Potete usare la manopola della traccia AUDIO IN per regolare il volume, il pan e gli effetti dell'ingresso audio. Se volete potete anche escluderlo temporaneamente (mute).

● *Impiego del controller a nastro*

- Il controller a nastro (ribbon) può essere usato per controllare i parametri esattamente allo stesso modo delle manopole-funzione. Specificate la traccia e il parametro che intendete controllare. (→ p.172)

- Il controller a nastro possiede una funzione “scratch” che è esclusiva per esso e che vi permette di suonare manualmente un campione strofinando il dito sul controller a nastro.

- ***Impiego della memoria di scena per cambiare le impostazioni dei vari parametri***

- I dati delle manopole-funzione e le impostazioni mute on/off possono essere memorizzati nei pulsanti di scena. (→ p.176)

I pulsanti di scena offrono una vasta gamma di possibilità; ad esempio, potete programmare un pulsante di scena in modo che innalzi il pitch di tutti gli strumenti non ritmici di un semitono oppure che commuti le tracce LOOP su altre tracce ecc.

- Usando il modo SYSTEM/SETUP/REC (→ p.300) per impostare il sequencer sul modo di registrazione “OVERDUB”, potete aggiungere dei cambi di scena ai dati di song già esistenti.

- ***Salti mediante i pulsanti marker***

- Le posizioni della misura all’interno di una song possono essere memorizzate dai pulsanti MARKER. I dati di un pulsante marker non possono essere registrati in una song, ma premendo un pulsante marker mentre una song viene eseguita, potete far saltare il playback. Se ciascuna posizione in cui la song cambia è stata memorizzata in un pulsante marker, potete usare questi ultimi per saltare in qualsiasi sezione desiderata della song.

- ***Operazione sincronizzata con un dispositivo MIDI esterno***

- L’SU700 può essere sincronizzato con un dispositivo MIDI esterno. Un sequencer MIDI esterno sincronizzato con una song dell’SU700 può essere usato per eseguire la melodia oppure potete suonare i campioni dell’SU700 assieme al playback di un dispositivo MIDI esterno.

- ***Modifica di una misura, di BPM e di una nota (quantize e grid)***

- Quando una song viene eseguita in playback, l’area MEASURE del display mostrerà la posizione (numero di misura e movimento) della song.

Premendo il pulsante **[MEASURE]** ed usando il dial, potete spostare la posizione all’interno della song. La posizione può essere anche variata usando i pulsanti di controllo del sequencer **[◀]**, **[◀◀]** e **[▶▶]**, oppure memorizzando una posizione di song in un pulsante MARKER.

- Quando si effettua il playback di una song, l’area BPM del display indicherà il valore del tempo BPM (o beat per minute) della song che è in fase di esecuzione. Potete modificare il BPM premendo **[BPM]** ed usando il controllo dial. Il BPM può essere modificato anche percuotendo il pulsante **[BPM COUNTER]** ad intervalli regolari.

* Potete specificare ciò che accade quando viene modificato BPM; o il pitch cambia (mentre voi modificate la velocità di rotazione di una piastra mangiadischi analogica) oppure il pitch rimarrà inalterato e cambierà soltanto il BPM. (→ TRACK SET/SETUP/BPM TRACKING: p.237)

- Quando viene effettuato il playback di una song, l'area NOTE del display può indicare "QUANTIZE" o "RESOLUTION", secondo la funzione manopola o pad selezionata.

Impostando "QUANTIZE" potete correggere il tempo con cui il campione viene eseguito. (La precisione è specificata come un valore di nota.)

"RESOLUTION" appare quando usate GROOVE per impostare il "groove", quando impostate la frequenza ciclica di un effetto oppure quando usate il pulsante **[ROLL]** per effettuare il playback ripetuto di un campione.

2.4 Modifica dei suoni campionati

Le tracce audio (tracce 79-92 del CD audio) che abbiamo campionato alla sezione precedente (“Costruzione della propria song personalizzata”) sono state create tutte elaborando varie sorgenti dalle tracce da 1 a 78 del CD audio.

In questa sezione, camperemo queste sorgenti originali, useremo gli effetti, l’equalizzatore e le impostazioni del filtro per modificarle e creare finalmente una song.

Struttura della traccia

La nostra song utilizzerà dieci campioni - usando perciò tutte le tracce contenute in Bank 1. Tutte le tracce useranno campioni registrati dal CD di campionamento accluso (SU700 Sampling Audio).

Usando la procedura descritta al paragrafo “Costruzione della propria song personalizzata”, passate a campionare queste sorgenti non elaborate (tracce 79 - 92).

Nella sezione precedente “Costruzione della propria song personalizzata”, abbiamo usato due bank per dare un totale di otto campioni per le tracce FREE da 1 a 4, ma questa volta useremo soltanto una bank e quattro campioni. Memorizzeremo le due impostazioni del suono in pulsanti di scena e commuteremo le scene durante la song per usare un totale di otto campioni differenti.

LOOP 1:Source: Track 14-2 (Dear John B (Wet) - 102 bpm)

Useremo questa traccia per una configurazione di batteria. Applicheremo un effetto amp-simulator ed utilizzeremo l’equalizzatore per dare enfasi alla gamma di frequenze più basse.

LOOP 2:Source: Track 77-5 (Jumping Jaks)

Su questa traccia di basso useremo un suono di basso con effetto. Abbasseremo il pitch, cioè l’intonazione, del campione originale e applicheremo un filtro passa-banda per avere un effetto particolare.

COMPOSED LOOP 1: ...Source: Track 75-1 (Lo Note Rezo C2)

Su questa traccia di basso useremo una frase con un loop di quattro misure (16 beat). Innalzeremo il pitch e applicheremo un filtro passa-basso ed un ritardo.

COMPOSED LOOP 2: ...Source: Track 75-1 (Lo Note Rezo C2).

Qui useremo lo stesso campione della traccia COMPOSED LOOP 1, ma lo imposteremo su un pitch differente.

COMPOSED LOOP 3: ...Source: Track 45-1 (*Harp Gliss Down)

Costruiremo una frase con effetto di quattro misure. Innalzeremo il pitch del campione originale ed applicheremo la modulazione LFO, i filtri e gli effetti.

COMPOSED LOOP 4: ...Source: Track 45-13 (*Radiator)

Costruiremo una frase con effetto di otto misure. Lascieremo cadere il pitch del campione originale ed applicheremo la modulazione LFO, i filtri e gli effetti.

FREE 1:Source: Track 64-1 (*Japaneez Rev)

Useremo un campione lungo, con una durata almeno di quattro misure (16 beat o movimenti). Imposteremo il suono in due modi differenti e utilizzeremo i suoni differenti in varie sezioni della song.

FREE 2:Source: Track 58-10 (*Dance Hall)

FREE 3:Source: Track 9-1 (Hooper Looper A-88 bpm)

FREE 4:Source: Track 5-6 (Dry Relaxed Loop-97 bpm)

Useremo queste tracce per includere gli effetti sonori, suoni di batteria e fill-in (stacchetti ritmici) nelle varie posizioni della song. Utilizzeremo anche il controller a nastro per inserire durante le sezioni Intro ed Ending questi suoni mediante la tecnica di “scratch”. Come accade con il campione sulla traccia FREE 1, imposteremo il suono in due modi diversi e li useremo in sezioni differenti della song.

Struttura della song

La song verrà strutturata negli stessi dieci blocchi della sezione precedente. Nella tabella seguente, il materiale che viene stampato in neretto indica le differenze dalla song creata prima.

Misura	Sezione	Descrizione
001	Intro A	Per le tracce FREE da 1 a 4 vengono usate le impostazioni del suono tipo B. Suoneremo il campione continuamente su FREE 1 (per intero fino alla fine di Intro B). Useremo il controllo a nastro per applicare la funzione di “scratch” al suono sulle tracce FREE 2-4 (entrambe nell'introduzione A (Intro A) e nuovamente in Intro B).
009 . .	Intro B	Le tracce FREE continuano come sono impostate in Intro A, usando le impostazioni del suono tipo B. All'inizio di Intro B, iniziano le frasi del loop di basso su COMPOSED LOOP 1 e 2.
023 . .	Break	Tutte le tracce vengono temporaneamente escluse per due misure. All'inizio della sezione A, commuteremo i campioni per le tracce FREE da 1 a 4 su campioni differenti (suono tipo A) diversi da quelli che sono stati usati nell'introduzione (Intro).
025	Section A	Iniziano i LOOP 1 e i LOOP 2 all'inizio di questa sezione. Inoltre facciamo partire anche i loop COMPOSED LOOP 1 e 2 all'inizio di questa sezione. Tenete il suono FREE 1 dall'inizio di questa sezione per circa due misure. Iniziate il playback delle altre tracce FREE a partire dalla metà di questa sezione.
041 .	Section B	Fate partire i loop COMPOSED LOOP 3 e 4 all'inizio di questa sezione. Altre tracce continuano dalla sezione A. Ora suonano tutte le tracce.
057 . . .	Section C	Attivate mute ON per LOOP 1 e LOOP 2 all'inizio di questa sezione. Tutte le tracce COMPOSED LOOP continuano a suonare senza modifica (il suono è lo stesso della sezione B). Alla partenza di questa sezione, riportate tutte le tracce FREE sulle impostazioni del suono che avevano durante le sezioni Intro (suono tipo B) ed eseguitele come avete fatto durante Intro A. Tutte le tracce FREE suonano come in Intro A.
071 . .	Section D	Attivate mute ON per COMPOSED LOOP 1 e 2 all'inizio di questa sezione. Continuate COMPOSED LOOP 3 e 4 e tutte le tracce FREE a partire dalla sezione C.
073	Section E	All'inizio di questa sezione, cambiate le tracce FREE riportandole nuovamente sulle impostazioni del suono tipo A. Inoltre all'inizio di questa sezione, rilasciate la condizione di mute on delle tracce LOOP 1 e 2, e di COMPOSED LOOP 1 e 2, in modo che tutte le tracce suonino assieme. Eseguite lo stesso contenuto della sezione B (16 misure) due volte in successione (per un totale di 32 misure).
105 . .	Ending A	All'inizio di questa sezione, attivate mute ON per LOOP 1 e 2 e per le tracce COMPOSED LOOP 3 e 4. Riportate i suoni delle tracce FREE 1-4 su quelli di tipo B ed eseguite le tracce FREE 1-4 come avevate fatto in Intro B.
121 . . 130	Ending B	All'inizio di questa sezione, inserite mute ON per le tracce COMPOSED LOOP 1 e 2, in modo che tutte le tracce con looping vengano escluse temporaneamente e che restino operative soltanto le tracce FREE. Suonate le tracce FREE 1-4 come in Intro A. Tenete FREE 1 fino alla misura 130, misura in cui la song termina.

Prima di procedere con il campionamento

Accertatevi di avere sufficiente memoria prima di iniziare il campionamento. Se avete caricato la demo song oppure avete creato una song come descritto nella sezione precedente, spegnete e riaccendete per cancellare la memoria prima di iniziare a creare la song sotto descritta.

2.4.1 Creazione della traccia LOOP 1

■ Campionamento

Sulla traccia LOOP 1, registreremo l'ultima misura dalla traccia 14-2 "Dear John B (wet)-102 bpm" (frase drum) del CD audio accluso.

- La procedura di campionamento è la stessa descritta a pagina 50.
- Impostate il grado di campionamento su "44K 16BIT MONO L".

■ Editing della traccia (creare una frase con loop)

Regolate i punti di inizio/fine del campione della traccia LOOP 1 per creare un loop senza fine.

- La procedura per la creazione di frasi con loop è la stessa descritta a pagina 55.

■ Modifica del suono

Potete modificare il tono del campione e il modo con cui esso suona eseguendolo con un pitch differente, applicando l'equalizzatore o gli effetti e modificandone il tempo di playback (attack, release, length).

Nei pulsanti **KNOB FUNCTION**, i cambi che voi apportate ai parametri diversi di **GROOVE** possono essere uditi premendo i pad. Potete fare tutti i cambi che volete, anche prima di effettuare il playback del sequencer.

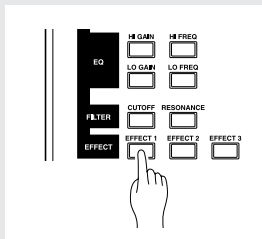
● *Regolazione degli effetti*

Applicate prima l'effetto amp simulator che è assegnato al pulsante **[EFFECT 1]**. Questo effetto simula il risultato che si otterrebbe con un amplificatore per chitarra.



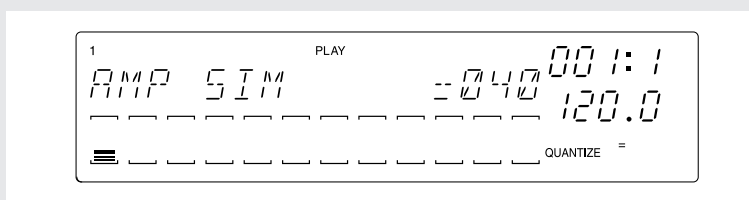
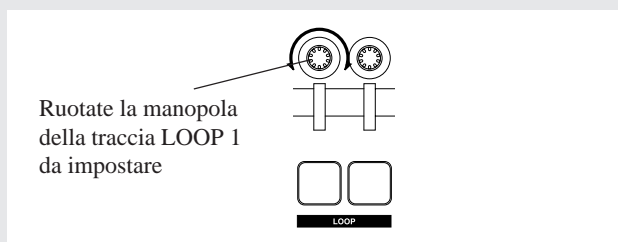
Procedura

1. Premete il pulsante EFFECT/[EFFECT 1]. Viene visualizzato il tipo di effetto “AMP SIM” che è assegnato all’effetto 1.



2. Poiché amp simulator è un effetto di sistema (→ p.189), potete usare le manopole per regolare indipendentemente la profondità dell’effetto per ciascuna traccia.

▼ Usate la manopola della traccia LOOP 1 per impostare “AMP SIM=040”. In questa occasione potete premere il pad per ascoltare il risultato.



In questo esempio, abbiamo usato semplicemente l’amp simulator che era assegnato per default ad [EFFECT 1]. Tuttavia siete liberi di scegliere fra 43 tipi di effetti e regolare i parametri come volete.

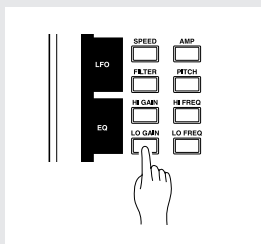
● **Regolazioni dell'equalizzatore (EQ)**

Ora useremo il pulsante EQ/[LO GAIN] per aumentare il livello dell'area delle basse frequenze.

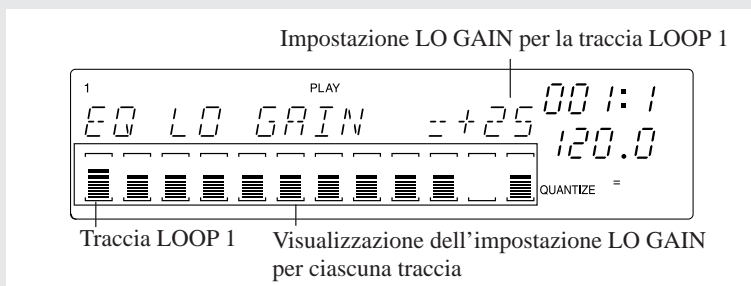


Procedura

1. Premete il pulsante EQ/[LO GAIN].



2. Il display indicherà "EQ LO GAIN = +00." Ruotate la manopola della traccia LOOP 1 per far sì che sul display appaia "EQ LO GAIN = +24." A questo punto potete premere il pad per ascoltare i risultati.



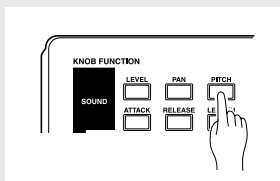
● **Regolazioni del pitch**

Innalzeremo il pitch del playback del campione.

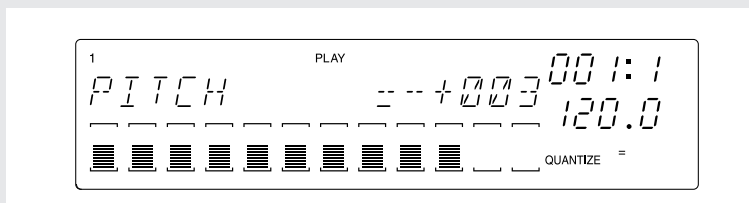


Procedura

1. Premete il pulsante SOUND/[PITCH].



2. Ruotate la manopola della traccia LOOP 1 per far apparire sul display "PITCH=+003".



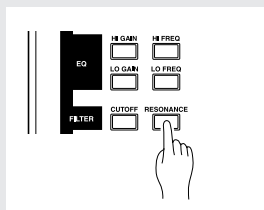
● *Impostazione della risonanza del filtro*

Aumenteremo il valore della risonanza del filtro per enfatizzare gli armonici del suono.

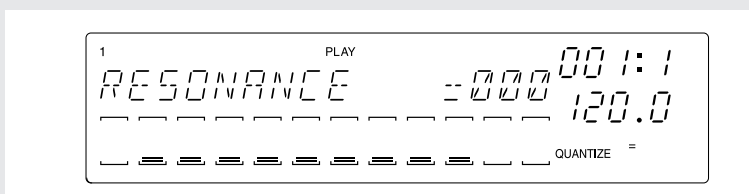


Procedura

1. Premete il pulsante FILTER/[RESONANCE].



2. Ruotate la manopola della traccia LOOP 2 per far sì che sul display appaia "RESONANCE=000".



2.4.2 Creazione della traccia LOOP 2

■ **Campionamento**

Campioneremo la traccia 77-5 "Jumping Jaks" dal CD audio accluso, per trasferirla nella traccia LOOP 2.

- La procedura di campionamento è la stessa descritta a pagina 47 della sezione precedente.
- Impostate il grado di campionamento su "22K 8BIT MONO L".

■ Editing della traccia (creazione di una frase con loop)

La traccia LOOP 2 è un loop che viene rieseguito senza fine, come la traccia LOOP 1. Regoleremo il punto di inizio/fine del campione per creare un loop che sia adatto alla nostra song.

- La procedura di editing della frase con il loop è la stessa descritta a pagina 55.

■ Modifica del suono

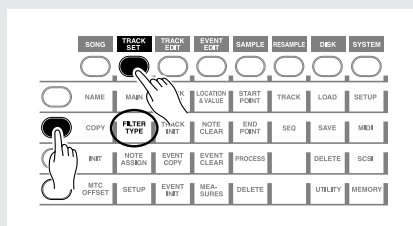
● *Applicazione di un filtro passa-banda*

Useremo un filtro passa-banda per modificare il suono del campione LOOP 2. Per default, il gruppo FILTER utilizza un filtro passa-basso (LPF), in modo che cambieremo prima questo campione in un filtro passa-banda (BPF) e quindi modificheremo i parametri [CUTOFF] e [RESONANCE].



Procedura

1. Premete il pulsante [TRACK SET] e quindi premete il secondo pulsante dall'alto per selezionare [FILTER TYPE].

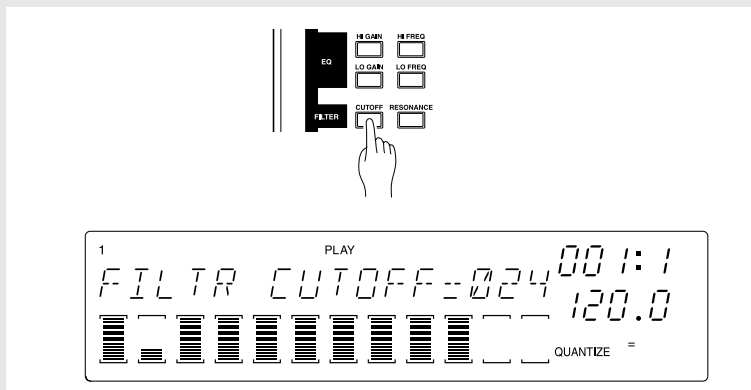


2. Il display indicherà "FILTER TYPE=LPF" (default).

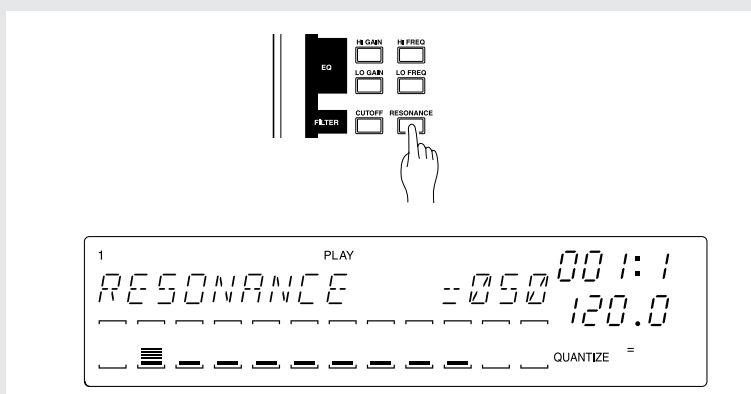
- ▼ Ruotate il dial per selezionare "FILTER TYPE=BPF" e premete il pulsante [OK].
Il tipo di filtro ora è stato impostato su BPF.

FILTER TYPE = BPF

3. Nel gruppo FILTER dei pulsanti funzione-manopola premete il pulsante [CUTOFF] e ruotate la manopola della traccia LOOP 2 per far apparire sul display "FILTER CUTOFF=024".



4. Quindi premete il pulsante FILTER/RESONANCE e ruotate la manopola della traccia LOOP 2 per far sì che sul display appaia "RESONANCE=050".



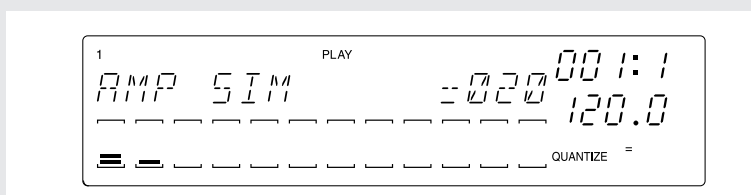
● *Regolazione degli effetti*

L'effetto amp simulator è stato assegnato al pulsante [EFFECT 1] e verrà applicato anche alla traccia LOOP 2.



Procedura

1. Premete il pulsante EFFECT/[EFFECT 1].
2. Ruotate la manopola della traccia LOOP 2 per far apparire sul display "AMP SIM=020".



● *Regolazioni del pitch*


Poiché volete usare il campione della traccia LOOP 2 per suonare il basso, ne abbasseremo il pitch o intonazione.




Procedura

1. Premete il pulsante SOUND/[PITCH].
2. Ruotate la manopola della traccia LOOP 2 per far apparire sul display "PITCH=-045".



Nella posizione in cui intendete ascoltare il suono, premete il pulsante del sequencer  ed ascoltate le tracce LOOP 1 e LOOP 2. Quando fate partire il sequencer, i campioni di LOOP 1 e LOOP 2 si ripeteranno ciclicamente e ripetutamente.

■ **Sincronizzazione con la traccia LOOP 1**

Quando premete il pulsante del sequencer , ciascuno dei campioni LOOP 1 (drums) e LOOP 2 (basso) eseguirà in playback un loop. Effettuate le regolazioni in modo che sia drum (le voci di batteria) sia il basso siano sincronizzati fra loro.

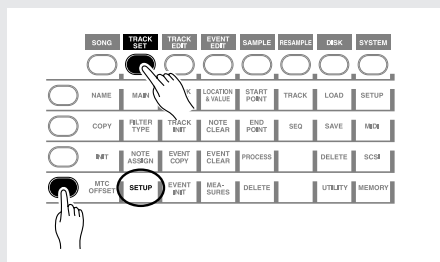
● *Impostazione della lunghezza del loop*

Poiché il campione LOOP 2 è il basso, allungheremo il loop. Per esempio, se specifichiamo un loop di due misure per un campione di una misura, le note presenti in quella misura verranno "stirate" in modo che vengano suonate per tutte e due le misure.



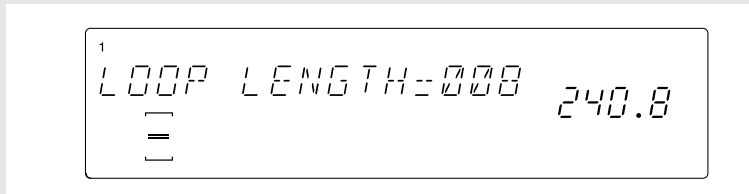
Procedura

1. Premete il pulsante [TRACK SET] e quindi premete il pulsante in basso [SETUP].



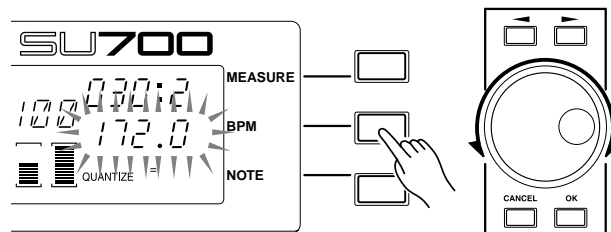


2. Ruotate il controllo dial per selezionare "LOOP LENGTH" e premete il pulsante [OK].
3. Verrà visualizzata la lunghezza del loop corrente (che era stata impostata automaticamente). Ruotate il controllo dial per far apparire sul display "LOOP LENGTH=000" e quindi premete il pulsante [OK].



● *Regolazione BPM*

Premete il pulsante del sequencer e mentre ascoltate per controllare che LOOP 1 (drums) e LOOP 2 (bass) siano opportunamente sincronizzati, impostate il BPM. Premete il pulsante [BPM] ed impostate il display sul valore "172.0".



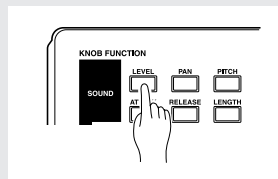
● *Regolazione del bilanciamento del volume*

Ora regoliamo il bilanciamento di volume fra la traccia LOOP 1 e la traccia LOOP 2.



Procedura

1. Premete il pulsante SOUND/[LEVEL].



2. Premete il pad LOOP 1. Il display indicherà numericamente il livello del volume attualmente specificato per la traccia LOOP 1. Usate la manopola per la traccia LOOP 1 per impostare "LEVEL=127".
3. Premete quindi il pad LOOP 2, e ruotate la manopola per la traccia LOOP 2 per impostare "LEVEL=075".

Con questo abbiamo completato il lavoro per le tracce LOOP 1 e LOOP 2. Ora procederemo a lavorare con le tracce COMPOSED LOOP.

2.4.3 Creazione della traccia COMPOSED LOOP 1

■ Campionamento

Campioneremo la traccia 75-1 “Lo Note Rezo C2” dal CD audio accluso per trasferirlo nella traccia COMPOSED LOOP 1 (che chiameremo qui di seguito CL1).

- La procedura di campionamento è la stessa descritta a pagina 50 della sezione precedente.
- Impostate il grado di campionamento su “22K 8BIT MONO L”.

■ Modifica del suono

Per la traccia CL1, imposteremo i seguenti quattro parametri.

[Regolazioni]

Gruppo SOUND	[PITCH]	+042
Gruppo FILTER.....	[CUTOFF]	+110
	[RESONANCE]	050
Gruppo EFFECT	[EFFECT 2] (1DELAY)	020

Per impostare i parametri PITCH, CUTOFF e RESONANCE usate la stessa procedura adottata quando avete fatto le regolazioni per le tracce LOOP 1 e 2.

Per la traccia CL1, modificheremo i parametri di EFFECT 2.

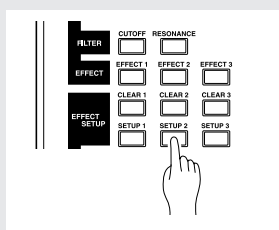
● *Regolazione dei parametri di effetti*

Per default, il blocco effetti 2 applica l'effetto 1 DELAY. Lasceremo impostato questo effetto, ma regoleremo parecchi di questi parametri per la traccia CL1.



Procedura

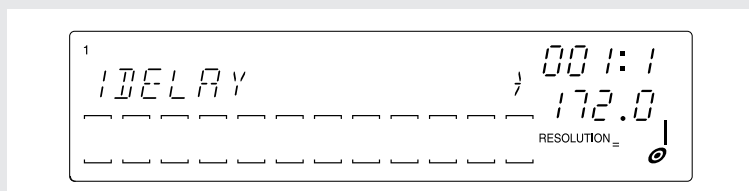
1. Premete il pulsante EFFECT SETUP/[SETUP 2].



2. Il display indicherà il tipo di effetto correntemente selezionato per EFFECT 2.

▼ Esso sarà "1DELAY".

Poiché "1DELAY" è un effetto di sistema (→ p.189), le parentesi () verranno indicate nell'area del misuratore per tutte le tracce.

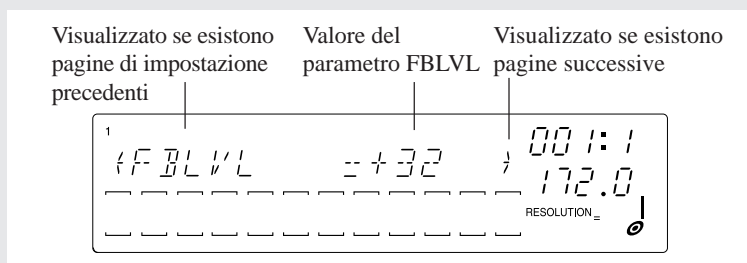


3. Ogni effetto dispone di parecchi parametri che regolano alcuni aspetti dell'effetto. Modificando le regolazioni dei parametri, potrete cambiare la velocità o la profondità ecc. dell'effetto.

▼ Usate i pulsanti cursore (◀, ▶) per selezionare il parametro desiderato, ed utilizzate il controllo dial per modificarne il valore.

Per questo esempio, imposteremo i parametri di 1DELAY sui seguenti valori. (I parametri contrassegnati da asterisco differiscono dai loro valori di default.)

FBLVL +32
FBHIDMP 008
LOWGAIN +00
HI GAIN +00
LEVEL 100
PAN C
EF3 SEND 030*



NOTE:

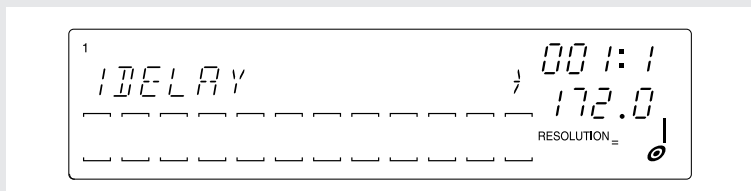
- Le regolazioni del parametro degli effetti sono fatte solo per gli effetti e non possono essere impostate per le tracce singole.
- I parametri differiscono secondo il tipo di effetto. Per i dettagli sui parametri di ciascun effetto, fate riferimento all'"Elenco parametri effetti" (→ p.335).

4. Dopo aver impostato i parametri, premete [OK] per ritornare al display principale.

5. Premete il pulsante EFFECT/[EFFECT 2].

6. Ruotiamo la manopola per la traccia CL1 per far apparire sul display "1DELAY=020".

7. Ora impostiamo l'intervallo del ritardo (delay) di 1DELAY per far corrispondere il BPM della song. Premete il pulsante [NOTE] in modo che lampeggi "RESOLUTION=". Ruotate il dial per selezionare un valore di nota di $\frac{1}{4}$.



■ Impostazione della lunghezza del loop

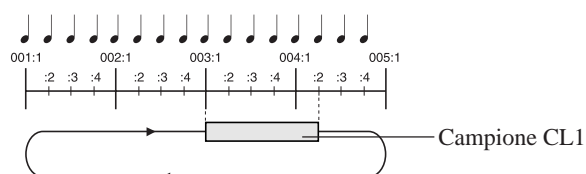
Usando la stessa procedura adottata per LOOP 2, impostate la lunghezza del loop del campione della traccia CL1, portandolo su "LOOP LENGTH=016".

■ Registrazione sul sequencer

Ora registreremo il campione per la traccia CL1 sul sequencer.

I campioni per le tracce COMPOSED LOOP effettueranno un playback in un loop per la lunghezza specificata (numero di misure).

Il campione per la traccia CL1 verrà "looped", cioè ripetuto ciclicamente, per 16 movimenti da un quarto (quattro misure) e suonerà per cinque movimenti dall'inizio della misura 3. (Vedere il diagramma sotto riportato.)



La procedura di registrazione è la stessa descritta a pagina 63.



Procedura

1. Premete il pulsante del sequencer per spostarvi all'inizio della song e premete il pulsante per attivare il modo record-ready.
2. Premete il pulsante [NOTE] ed agite sul controllo dial per impostare Quantize su una nota da un quarto ().
3. Premete il pulsante del sequencer per iniziare la registrazione e, all'inizio della misura 3 (display MEASURE 003:1), premete e tenete premuto il pad CL1 per cinque movimenti. Rilasciate il pad immediatamente prima di raggiungere 004.2.

2.4.4 Creazione della traccia COMPOSED LOOP 2

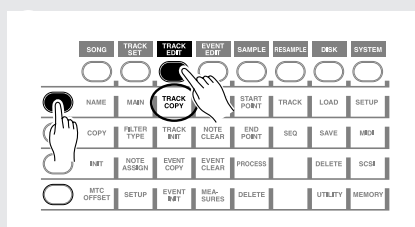
■ Campionamento

La traccia CL2 userà lo stesso campione della traccia CL1, ma ne modificheremo il pitch. Per tale ragione, non abbiamo bisogno di campionare un suono per CL2. Copieremo semplicemente il campione dalla traccia CL1.

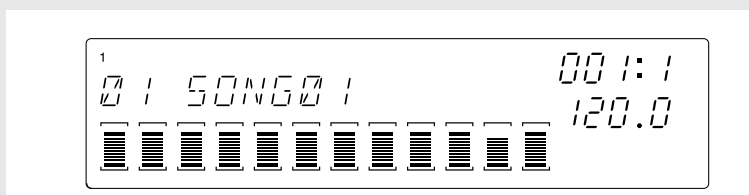


Procedura

1. Premete il pulsante [TRACK EDIT] e quindi premete il pulsante più in alto [TRACK COPY].



2. Il display indicherà "SOURCE TRACK". Premete il pad CL1 (la sorgente per la copia) e quindi premete il pulsante [OK].
3. Il display indicherà "DESY. TRACK". Premete il pad CL2 (la destinazione per la copia) e quindi premete il pulsante [OK].
4. Il campione verrà copiato e riapparirà la videata principale.



■ Modifica del suono

Per la traccia CL2, solo il pitch sarà differente.

[Regolazioni]

Gruppo SOUND [PITCH] +100

Adottate la stessa procedura usata per le tracce LOOP 1 e 2, per poter effettuare le regolazioni.

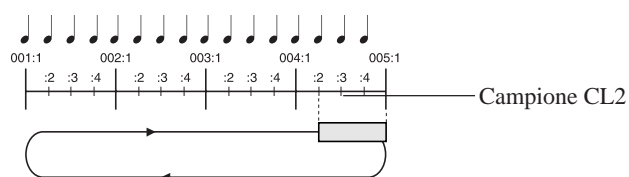
■ Impostazione della lunghezza del loop

Utilizzando la stessa procedura adottata per la traccia LOOP 2, impostate la lunghezza del loop del campione della traccia CL2 su "LOOP LENGTH=016".

■ Registrazione sul sequencer

Ora registreremo il campione per la traccia CL2 sul sequencer.

Il campione per la traccia CL2 verrà "looped", cioè ripetuto ciclicamente per 16 movimenti di note da un quarto (quattro misure) e suonerà per tre movimenti dal secondo movimento della misura 4. (Vedere il diagramma sotto riportato.)



Cominciate a registrare come avevate fatto per la traccia CL1. Quando raggiungete il secondo movimento della misura 4 (display MEASURE di 004:2), premete e tenete premuto il pad CL2. Rilasciatelo dopo tre movimenti (immediatamente dopo aver raggiunto 005:1).

2.4.5 Creazione della traccia COMPOSED LOOP 3

■ Campionamento

Campioneremo la traccia 45-1 “*Harp Gliss Down” dal CD audio accluso, per trasferirlo nella traccia COMPOSED LOOP 3 (da ora in poi chiamata CL3).

- La procedura di campionamento è la stessa descritta a pagina 47 della sezione precedente.
- Impostate il grado di campionamento su “22K 8BIT MONO L”.

■ Modifica del suono

Per la traccia CL3, imposteremo i seguenti parametri.

[Regolazioni]

Gruppo SOUND	[PAN]	L30
	[PITCH]	+062
Gruppo LFO	[SPEED]	026
	[FILTER]	068
Gruppo FILTER.....	[CUTOFF]	110
	[RESONANCE]	080
Gruppo EFFECT	[EFFECT 1]	025
	[EFFECT 2]	080
	[EFFECT 3]	070

Effettuate queste regolazioni usando la stessa procedura adottata per le tracce LOOP 1 e 2.

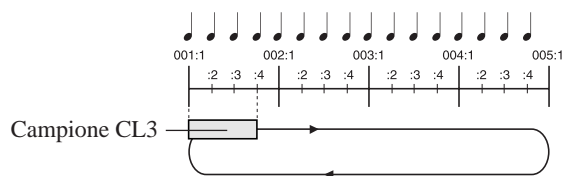
■ Impostazione della lunghezza del loop

Con la stessa procedura adottata per LOOP 2, potete impostare la lunghezza del loop del campione relativamente alla traccia CL3, portandolo su “LOOP LENGTH=016”.

■ Registrazione su sequencer

Ora registreremo il campione per la traccia CL3 sul sequencer.

Il campione per la traccia CL3 verrà looped, cioè ripetuto ciclicamente per 16 movimenti di note da un quarto (quattro misure) e suonerà per tre movimenti a partire dall'inizio della misura 1. (Vedere il diagramma sotto riportato.)



Cominciate a registrare usando la stessa procedura adottata per la traccia CL1 e al primo movimento della prima misura (display MEASURE 001:1) premete e tenete premuto il pad CL3. Continuate a tenere premuto il pad per tre movimenti e rilasciatelo immediatamente prima di 001:4.

2.4.6 Creazione della traccia COMPOSED LOOP 4

■ Campionamento

Campioneremo la traccia 45-13 “Radiator” dal CD audio accluso, per trasferirlo sulla traccia COMPOSED LOOP 4 (successivamente citata come CL4).

- La procedura di campionamento è la stessa descritta per la sezione precedente.
- Impostate il grado di campionamento su “22K 8BIT MONO L”.

■ Modifica del suono

Per la traccia CL4, imposteremo i seguenti parametri.

[Regolazioni]

Gruppo SOUND	[PAN]	R20
	[PITCH]	-035
	[ATTACK]	077
	[RELEASE]	070
Gruppo LFO	[SPEED]	021
	[FILTER]	020
Gruppo FILTER.....	[FILTER TYPE]	BPF
	[CUTOFF]	082
	[RESONANCE]	122
Gruppo EFFECT	[EFFECT 1]	010
	[EFFECT 2]	042
	[EFFECT 3]	070

Effettuate queste regolazioni usando la stessa procedura adottata per le tracce LOOP 1 e 2.

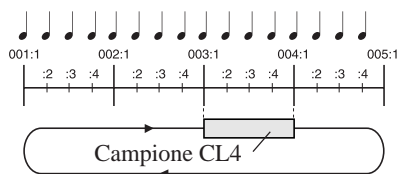
■ Impostazione della lunghezza del loop

Usando la stessa procedura adottata per LOOP 2, impostate la lunghezza del loop del campione relativo alla traccia CL4, mettendolo su “LOOP LENGTH=032”.

■ Registrazione sul sequencer

Ora registreremo sul sequencer il campione per la traccia CL4.

Il campione per la traccia CL4 verrà “looped”, cioè ripetuto ciclicamente, per 32 movimenti di note da un quarto (equivalente a otto misure) e suoneremo il campione per quattro movimenti dall’inizio della misura 3. (Vedere il diagramma sotto riportato.)



Cominciate a registrare usando la stessa procedura adottata per la traccia CL1 e al primo movimento della terza misura (display MEASURE 003:1), premete e tenete premuto il pad CL4. Continuate a tenerlo premuto per quattro movimenti e rilasciatelo immediatamente prima di 004:1.

2.4.7 Creazione delle tracce FREE

Successivamente, registreremo tutte le tracce FREE nel sequencer. Innanzitutto, campioniamo i suoni per le tracce FREE 1-4 e modifichiamoli.



NOTA:

Poiché le tracce FREE non hanno un loop, esse non devono essere regolate per ciò che riguarda la lunghezza del loop, come accade per le tracce LOOP e COMPOSED LOOP.

■ Campionamento

Usando la stessa procedura adottata per LOOP 1, campioniamo le seguenti sorgenti dal CD audio accluso per trasferirle sulle tracce FREE 1-4.

- Traccia FREE 1 .. Track 64-1: *Japaneez Rev
- Traccia FREE 2 .. Track 58-10: *Dance Hall
- Traccia FREE 3 .. Track 9-1: Hooper Looper A-88 bpm
- Traccia FREE 4 .. Track 5-8: Dry Relaxed Loop-97 bpm

- La procedura di campionamento è la stessa descritta a pagina 50 della sezione precedente.
- Impostate il grado di campionamento su “22K 8BIT MONO L”.

■ Modifica del suono

Impostate i parametri seguenti.

* Per i campioni delle tracce FREE 1-4, modificheremo le impostazioni dei parametri durante l’esecuzione della song per commutare fra due tipi di suoni, ma prima creremo le impostazioni per il tipo di suono A che verrà usato nelle sezioni A/B/E della song.

[Regolazioni]

- Traccia FREE 1
 - Gruppo SOUND [PITCH] +24
 - Gruppo FILTER..... [CUTOFF] 068
 - [RESONANCE] 070
 - Gruppo EFFECT [EFFECT 1] 005
 - [EFFECT 2] 080
 - [EFFECT 3] 65

- Traccia FREE 2
 - Gruppo SOUND [PITCH] +005
 - [RELEASE] 088
 - Gruppo EFFECT [EFFECT 1] 041
 - [EFFECT 3] 050

- Traccia FREE 3
 - Gruppo SOUND [PITCH] +006
 - [RELEASE] 086
 - Gruppo LFO [SPEED] 003
 - [FILTER] 085
 - Gruppo FILTER..... [CUTOFF] 115
 - [RESONANCE] 070
 - Gruppo EFFECT [EFFECT 1] 075
 - [EFFECT 3] 050


- Traccia FREE 4
 - Gruppo SOUND [PITCH] -038
 - [RELEASE] 065
 - Gruppo LFO [SPEED] 005
 - [FILTER] 036
 - Gruppo FILTER..... [CUTOFF] 122
 - [RESONANCE] 042
 - Gruppo EFFECT [EFFECT 1] 080
 - [EFFECT 3] 050

2.4.8 Mixaggio della traccia

Ora che abbiamo registrato tutti i nostri campioni, regoliamo il bilanciamento di volume fra le tracce.



Procedura

1. Premete il pulsante [ON/MUTE] di PAD FUNCTION e quindi premete due volte il pad della traccia MASTER per annullare l'esclusione per tutte le tracce. (Ora tutte le tracce saranno in grado di suonare.)
2. Premete il pulsante [PLAY] di PAD FUNCTION e quindi premete il pulsante SOUND/[LEVEL].
3. Premete il pulsante del sequencer  per effettuare il playback del loop delle tracce LOOP 1/2 e COMPOSED LOOP 1/2/3/4.
4. Regolate il volume delle tracce LOOP 1/2 e COMPOSED LOOP 1/2/3/4, usando le loro rispettive manopole.
5. Mentre ascoltate il playback del loop delle tracce LOOP e COMPOSED LOOP, premete i pad delle tracce FREE 1-4 ed usate le loro manopole per regolare il volume di ciascuna traccia.
6. Usate la manopola della traccia MASTER per regolare il volume generale.



NOTE:

- Potete anche usare la manopola MASTER VOLUME situata nella parte superiore destra del pannello per regolare il volume generale, ma l'impostazione di questa manopola non viene registrata nella song. Le impostazioni della manopola della traccia MASTER vengono registrate nella song.

• Impostazioni del livello usate per la demo finita sul CD

Impostazioni per la sezione B (0041:1-056:4)

LOOP 1	127
LOOP 2	048
COMPOSED LOOP 1	078
COMPOSED LOOP 2	078
COMPOSED LOOP 3	035
COMPOSED LOOP 4	022
FREE 1	110
FREE 2	079
FREE 3	063
FREE 4	110
MASTER	127

Impostazioni dell'effetto

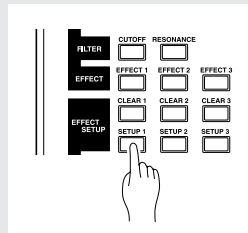
Sull'SU700, potete assegnare qualsiasi tipo di effetto a uno dei tre pulsanti [EFFECT 1]-[EFFECT 3] e quindi specificare come ognuno di essi verrà applicato a ciascuna traccia.



Procedura

- Selezionate il tipo di effetto e la profondità.

1. Premete il pulsante EFFECT SETUP/[SETUP 1] (oppure [SETUP 2] o [SETUP 3]).



2. Il display indicherà il tipo di effetto selezionato in quel momento.
Ruotate il controllo dial dei dati per selezionare il tipo di effetto desiderato.



NOTA:

Per i dettagli sui tipi di effetto disponibili e su cosa sono in grado di fare, consultate a pagina 333 "Elenco tipi di effetto".

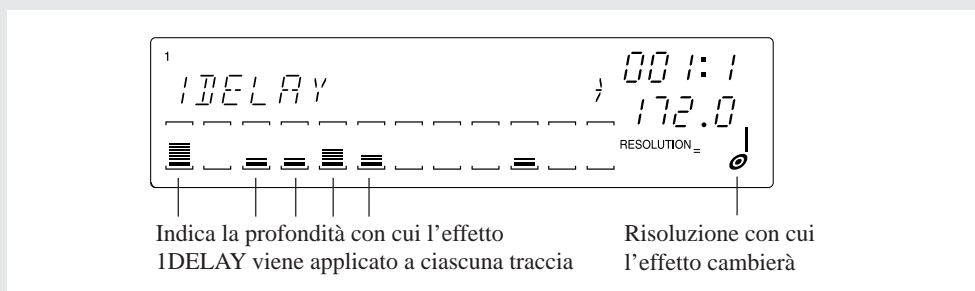
- ▼ Vi sono due categorie per gli effetti, distinte dal modo in cui essi sono collegati: effetti di sistema ed effetti ad inserimento (System e Insertion) (→ da p.189 fino a 191).
- ▼ Nel caso di un effetto di sistema, le parentesi (□) verranno visualizzate sul display del misuratore di tutte le tracce. Ruotate le manopole di una o più tracce per regolare la profondità dell'effetto per ciascuna traccia. Possiamo percuotere un pad per ascoltare il suono con l'effetto applicato.



NOTE:

- La profondità con cui l'effetto viene applicato a ciascuna traccia può essere specificata quando premete il pulsante EFFECT/[EFFECT 1]-[EFFECT 3]. In questo caso, il display indicherà il valore che era stato impostato.
- Se avete selezionato un effetto come il delay che crea un cambiamento ciclico, l'area NOTE del display indicherà "RESOLUTION=". Il ciclo (la risoluzione) con cui l'effetto cambia verrà controllato in unità del valore della nota che avete specificato in questa fase. Effettueremo l'impostazione "RESOLUTION=" allo step 6 di questa procedura.

▼ Display di esempio quando è selezionato un effetto di sistema (1DELAY).



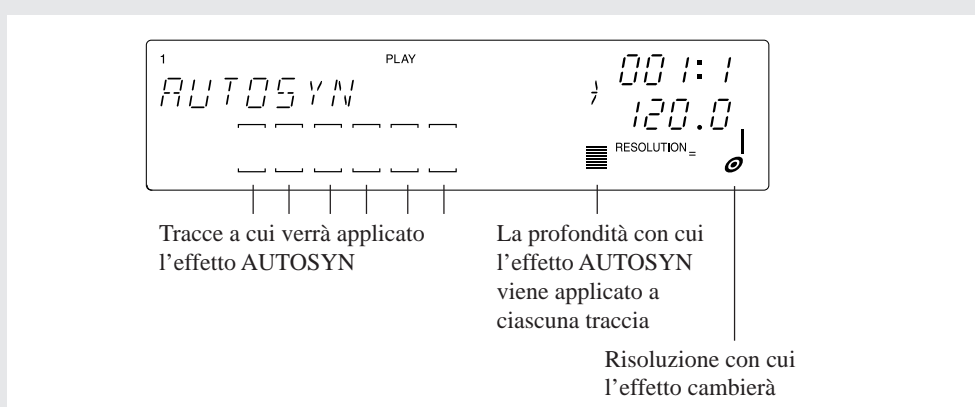
▼ Nel caso di un effetto Insertion, cioè ad inserimento, le parentesi () verranno visualizzate solo sul display meter, cioè del misuratore delle tracce, a cui l'effetto è collegato. L'effetto si applicherà soltanto al campione delle tracce che avete selezionato premendone il pad. La profondità dell'effetto viene regolata dalla manopola della traccia MASTER. Non è possibile regolare separatamente ciascuna traccia (campione). Potete percuotere un pad per ascoltare il suono elaborato dall'effetto.



NOTE:

- La profondità con cui l'effetto viene applicato a ciascuna traccia selezionata può essere specificata usando la manopola MASTER quando premete il pulsante del gruppo EFFECT [EFFECT 1]-[EFFECT 3]. In questo caso, il display indicherà il valore che era stato impostato.
- Alla traccia AUDIO IN può essere applicato un effetto insertion.
- Se avete selezionato un effetto come il flanger che crea una variazione ciclica, l'area NOTE del display indicherà "RESOLUTION=". Il ciclo (risoluzione) con cui l'effetto cambia sarà controllato secondo unità del valore della nota qui specificato. Effettueremo le impostazioni "RESOLUTION=" allo step 6 di questa procedura.

▼ Esempio di display con un effetto insertion (AUTOSYN)



- **Impostazione dei parametri di effetto**

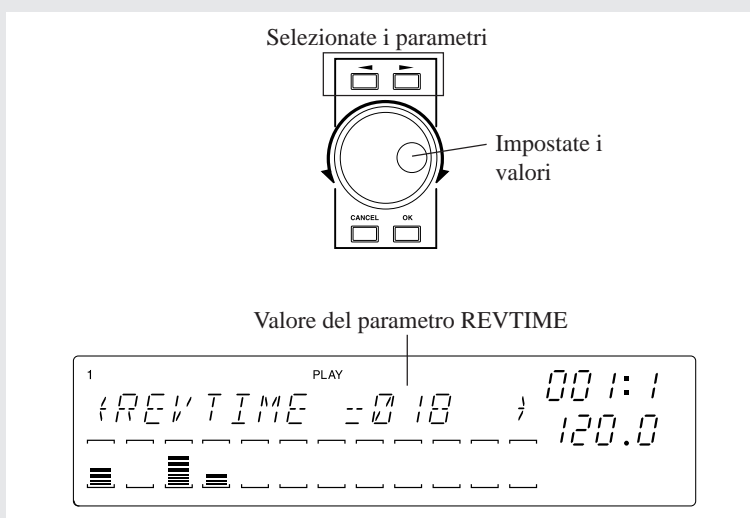
3. Ogni effetto dispone di più parametri che determinano come esso influenzerà il suono. Modificando le regolazioni dei parametri potete cambiare la velocità o la profondità ecc. dell'effetto.

▼ Usate i pulsanti cursore (◀, ▶) per accedere al parametro che intendete modificare ed usate il dial per impostarne il valore.



NOTE:

- Per i dettagli riguardanti i parametri di ciascun effetto, fate riferimento al paragrafo "Elenco parametri degli effetti" (→ p.335).
- Quando cambiate il tipo di effetto, i parametri di quell'effetto verranno inizializzati.



4. Dopo aver impostato i parametri, premete il pulsante [OK] per ritornare alla videata principale.

- **Impostazione della profondità dell'effetto e della velocità di cambio**

5. Quando premete uno dei pulsanti EFFECT/[EFFECT 1]-[EFFECT 3], verrà visualizzato il tipo di effetto selezionato per il pulsante corrispondente.

▼ Nel caso di un effetto di sistema, l'effetto specificato può essere applicato a tutte le tracce. Ruotate la manopola della traccia a cui desiderate applicare l'effetto e specificatene la profondità per quella traccia. Potete percuotere il pad ed ascoltare il suono elaborato dall'effetto.

▼ Nel caso di un effetto insertion, cioè ad inserimento, l'effetto può essere applicato solo alle tracce a cui esso era stato collegato allo step 2.

Usate la manopola della traccia MASTER per effettuare le regolazioni. Non è possibile regolare indipendentemente questa manopola per ciascuna traccia (campione). Potete percuotere il pad ed ascoltare il suono elaborato dall'effetto.

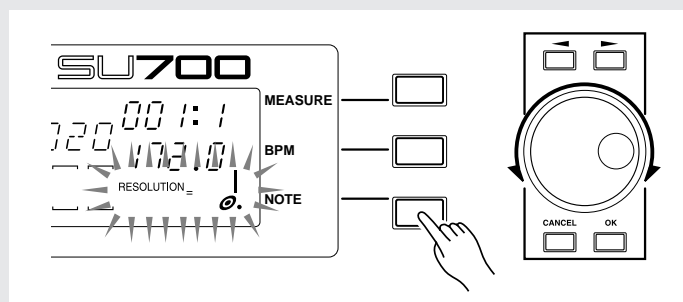


NOTE:

- Nella videata che appare quando premete uno dei pulsanti EFFECT/[EFFECT 1]-[EFFECT 3] non è possibile selezionare il tipo di effetto o modificare i parametri. Potete pensare a questa videata come un luogo in cui potete impostare i livelli di mandata da ciascuna traccia alle tre unità di effetti esterne, EFFECT 1-3.
- Se premete i pulsanti EFFECT SETUP/[CLEAR 1]-[CLEAR 3], i livelli di mandata effetto verranno impostati su 0 per ciascuna traccia che usa quell'effetto. (→ Cancellazione effetto 1/2/3: p.214)

6. Se il tipo di effetto selezionato vi permette di specificare la risoluzione (ciclo del cambiamento), l'area NOTE del display indicherà "RESOLUTION=".

▼ Premete il pulsante [NOTE] per far lampeggiare "RESOLUTION=" ed usate il dial per specificare il simbolo del valore della nota desiderata.



2.4.9 Struttura della song

Ora abbiamo fornito i campioni per dieci pad (tracce) della track bank 1.

Nella sezione precedente, avevamo commutato fra le due bank per suonare un totale di otto campioni su quattro tracce FREE (1-4). Tuttavia questa volta useremo soltanto i quattro campioni di una bank. Memorizzeremo due tipi differenti di impostazioni (dati di manopola) nei pulsanti scena e commuteremo le scene durante l'esecuzione della song per eseguire un totale di otto suoni campionati.

Modificheremo anche le impostazioni "mute" di ciascuna traccia fra le varie sezioni (intro, main, ending, ecc.). Le modifiche che apportiamo a questi esempi (dati di manopola) e ai dati "mute" possono essere immagazzinate nei pulsanti di scena [TOP] e [A]-[G]. I dati per la commutazione dei pulsanti di scena saranno quindi registrati nel sequencer, in modo che le scene cambieranno automaticamente mentre procede l'esecuzione della song.

■ Struttura del cambiamento della scena

Abbiamo assegnato le seguenti impostazioni agli otto pulsanti di scena, in modo che le scene verranno selezionate nei punti in cui la song presenta dei cambiamenti di condizione "mute" della traccia e dei cambiamenti dei suoni del campione (dati della manopola). (Fate riferimento alla struttura della song: p.97)

Song	Block	Track Mutes Settings *1								FREE-track 1-4 Sound type *2	Scene button assignment		
		LOOP		C. LOOP				FREE					
		1	2	1	2	3	4	1	2	3	4		
001:1 : : 009:1 : : 023:1 : : 025:1 : : 041:1 : : 057:1 : : 071:1 : : 073:1 : : 105:1 : : 121:1 : : 130:1	Intro A	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o	Type "B" Sound	[Top]
	Intro B	x	x	o	o	x	x	o	o	o	o	Type "B" Sound	[A]
	Break	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	Type "A" Sound	[B]
	Section A	o	o	o	o	x	x	o	o	o	o	Type "A" Sound	[C]
	Section B	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	Type "A" Sound	[D]
	Section C	x	x	o	o	o	o	o	o	o	o	Type "B" Sound	[E]
	Section D	x	x	x	x	o	o	o	o	o	o	Type "B" Sound	[F]
	Section E	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o	Type "A" Sound	[D]
	Ending A	x	x	o	o	x	x	o	o	o	o	Type "B" Sound	[A]
	Ending B	x	x	x	x	x	x	o	o	o	o	Type "B" Sound	[G]

*1:○ indica ON (la traccia suonerà), X indica MUTE (la traccia non verrà eseguita)

*2:Noi ci riferiamo ai campioni delle tracce FREE 1-4 che erano state create nel processo fino alla pagina 119 come suoni di tipo "A". Nelle pagine seguenti, specificheremo i suoni del nuovo tipo "B", e li memorizzeremo in pulsanti di scena.

■ **Memorizzazione delle impostazioni per i suoni di tipo A nei pulsanti di scena**
 Innanzitutto memorizzeremo le impostazioni nei pulsanti di scena per le sezioni della song che usano i suoni di tipo A, sulle tracce FREE 1-4.

● **Sezione A = pulsante di scena [C]**

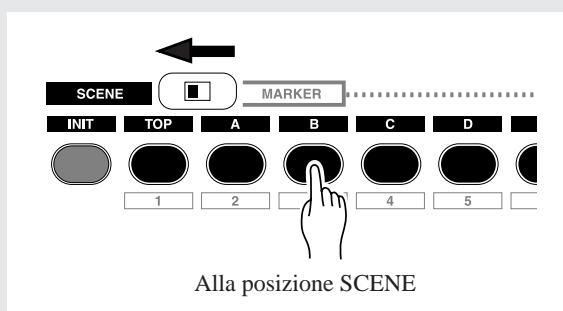
Escluderemo temporaneamente (mute) soltanto le tracce CL3 e CL4 e memorizzeremo queste impostazioni nei pulsanti di scena [C].

LOOP		C.LOOP				FREE			
1	2	1	2	3	4	1	2	3	4
○	○	○	○	×	×	○	○	○	○



Procedura

1. Premete il pulsante [ON/MUTE] di PAD FUNCTION.
2. Premete i pad delle tracce CL3 e 4 per escluderle, in modo cioè che esse non suonino.
3. Premete il pulsante [PLAY] di PAD FUNCTION.
 ▼ Ciò completa l'impostazione "mute". Poiché le quattro tracce FREE da 1 a 4 sono impostate correntemente sui suoni di tipo A, memorizzeremo queste impostazioni nel pulsante di scena [B].
4. Impostate l'interruttore [SCENE/MARKER] sulla posizione SCENE.
5. Premete e tenete premuto il pulsante [B] fin quando sul display viene indicato "SCENE STORED".



6. Rilasciate il pulsante [B]. La scena a questo punto è stata memorizzata.

Per le seguenti sezioni della song, usate la stessa procedura per memorizzare le impostazioni di mute nelle scene.

● **Sezioni B ed E = pulsante di scena [D]**

Annullate l'esclusione su tutte le tracce (in modo cioè che esse suonino) e immagazzinate le impostazioni nel pulsante di scena [D].

● **Break = pulsante di scena [B]**

Escludete temporaneamente tutte le tracce (in modo che esse non suonino ed immagazzinate le impostazioni nel pulsante di scena [B].

■ **Memorizzazione delle impostazioni per i suoni di tipo B nei pulsanti di scena**

Ora creeremo i suoni di tipo B per le tracce FREE da 1 a 4 e li memorizzeremo nei pulsanti di scena per sezioni di song che utilizzano questi suoni di tipo B.

● **Modifica del suono (suoni di tipo B)**

Modificate i seguenti parametri per i campioni delle tracce correnti FREE da 1 a 4 per creare il vostro suono di tipo B.

[Regolazioni] *Solo le impostazioni che differiscono dal tipo di suono A

● FREE 1

Gruppo SOUND.....	[LEVEL]	080
	[PITCH]	-096
	[ATTACK]	083
	[RELEASE]	086
Gruppo LFO.....	[SPEED]	005
	[FILTER]	012
	[PITCH]	035
Gruppo EQ.....	[HI GAIN]	-30
	[LO GAIN]	+55
	[LO FREQ]	160
Gruppo FILTER.....	[CUTOFF]	112
	[RESONANCE]	025
Gruppo EFFECT	[EFFECT 2]	085
	[EFFECT 3]	085

● FREE 2

Gruppo SOUND.....	[LEVEL]	037
Gruppo EFFECT	[EFFECT 1]	020
	[EFFECT 2]	110
	[EFFECT 3]	100

● FREE 3

Gruppo SOUND.....	[LEVEL]	080
	[PAN]	L57
	[ATTACK]	099

Gruppo LFO.....	[PITCH]	116
Gruppo FILTER.....	[RESONANCE]	078
Gruppo EFFECT	[EFFECT 1]	000
	[EFFECT 2]	110
	[EFFECT 3]	100

● FREE 4

Gruppo SOUND.....	[LEVEL]	082
	[PAN]	R57
	[ATTACK]	097
Gruppo LFO.....	[SPEED]	010
Gruppo EQ.....	[HI GAIN]	+60
	[LO GAIN]	-64
	[LO FREQ]	200
Gruppo FILTER.....	[RESONANCE]	075
Gruppo EFFECT	[EFFECT 1]	000
	[EFFECT 2]	120
	[EFFECT 3]	120

Ora memorizziamo sugli appropriati pulsanti di scena le impostazioni per le sezioni della song delle tracce FREE da 1 a 4 che usano il tipo di suono B.



NOTA:

A questo punto, le impostazioni del suono di tipo B non sono state ancora memorizzate, pertanto fate attenzione a non spostare alcuna manopola o a premere alcun pulsante di scena prima di eseguire la procedura seguente.

● **Intro A = pulsante di scena [TOP]**

● **Ending B = pulsante di scena [G]**

Usando la stessa procedura adottata per i suoni di tipo A, escludete temporaneamente tutti i suoni tranne le tracce FREE da 1 a 4 e memorizzate le impostazioni “mute” nel pulsante di scena **[TOP]**.

Immagazzinate le stesse impostazioni anche nel pulsante di scena **[G]**.



NOTA:

*Le impostazioni del pulsante **[TOP]** vengono scritte automaticamente all’inizio della song anche se non le memorizzate e quando fate partire la song dall’inizio, essa inizierà sempre con le impostazioni **[TOP]**.*

*Poiché **[TOP]** è un tipo speciale di scena, memorizzeremo le impostazioni separatamente in una scena differente anche se esse sono identiche.*

● **Intro B / Ending A = pulsante di scena [A]**

Intro B e Ending A usano le stesse impostazioni.

Usando la stessa procedura adottata per i suoni di tipo A, escludete temporaneamente (mute) le tracce LOOP 1/2 e CL 3/4, e immagazzinate le impostazioni (mute) in un pulsante di scena **[A]**.

● **Sezione C = pulsante di scena [E]**

Usando la stessa procedura adottata per i suoni di tipo A, escludete temporaneamente solo le tracce LOOP 1 e 2 e immagazzinate le impostazioni “mute” nel pulsante di scena [E].

● **Sezione D = pulsante di scena [F]**

Con la stessa procedura adottata per i suoni di tipo A, escludete le tracce LOOP 1/2 e CL 1/2 e memorizzatene le impostazioni “mute” nel pulsante di scena [F].



■ **Registrazione delle operazioni di richiamo scena sul sequencer**

Ora registreremo i dati di richiamo della scena sul sequencer, relativamente a questi pulsanti di scena.

Per facilitarvi la pressione dei pulsanti al tempo esatto, raccomandiamo di utilizzare il metronomo quando registrate.




Procedura

1. Premete il pulsante  del sequencer per ritornare all'inizio della song e premete il pulsante  per attivare il modo record-ready.
▼ La parte superiore del display indicherà “REC”.



NOTA:

* Il display NOTE indicherà “QUANTIZE=”, ma quantize non avrà alcun effetto quando registrate i cambiamenti di scena.

2. Premete il pulsante sequencer  e la registrazione avrà inizio. La song inizierà automaticamente con le impostazioni del pulsante [TOP].
3. Mentre il display MEASURE cambia da 008:4 a 009:1, premete il pulsante di scena [A].
▼ Quindi, analogamente, premete l'appropriato pulsante di scena nelle posizioni MEASURE indicate nel prospetto seguente per registrare i cambiamenti di scena.

023:1 Pulsante di scena [B]

025:1 Pulsante di scena [C]

041:1 Pulsante di scena [D]

057:1 Pulsante di scena [E]

071:1 Pulsante di scena [F]




073:1 Pulsante di scena [D]

105:1 Pulsante di scena [A]

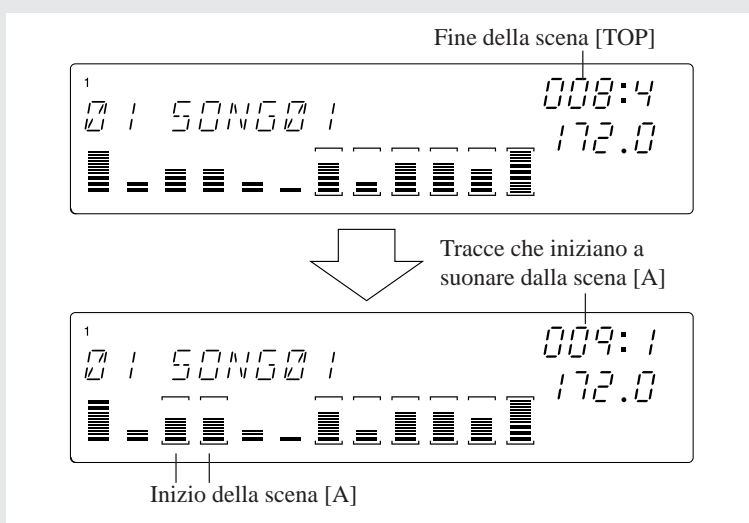
121:1 Pulsante di scena [G]

**NOTE:**

- La funzione [UNDO/REDO] è disponibile quando si registrano i cambiamenti di scena.
- Per eliminare un evento di scena, potete usare i parametri Location & Value della funzione del gruppo Event Edit. (→ p.246)
- Secondo il tempo in cui richiamate una scena, il suono potrebbe rimanere all'inizio della misura o all'inizio di una misura potrebbe cadere. In questo caso, usate la funzione Undo/Redo (→ p.183) oppure Event Clear (EVENT EDIT/EVENT CLEAR: → p.251) per correggere i dati di richiamo della scena.
- Il segreto per evitare queste cadute di dati all'inizio di una misura consiste nel richiamare il cambiamento di scena con un anticipo di una nota da un ottavo.

4. Premete il pulsante del sequencer  per arrestare la registrazione. Premete il pulsante del sequencer  per ritornare all'inizio della song e premete il pulsante  per ascoltare la song. Quando quest'ultima raggiunge una posizione in cui era stato registrato un cambiamento di scena, le impostazioni mute delle tracce cambieranno automaticamente, e cambieranno analogamente i suoni (campioni) che vengono eseguiti quando premete i pad delle tracce FREE da 1 a 4.

- Cambiamento dalla scena [TOP] alla scena [A]



2.4.10 Registrazione delle tracce FREE

Ora che la forma globale della song è completata, arriviamo all'ultimo step che è costituito dalla registrazione sul sequencer delle tracce FREE da 1 a 4.

■ Registrazione di intro A e B

Il campione della traccia FREE 1 che viene usato in Intro A e B è un campione lungo che viene suonato per oltre 16 misure.




Poiché intendiamo registrarlo dall'inizio della song (001:1), dovreste prima impostare un conteggio (count-in) di 2 o 1. (→ SYSTEM/SETUP/COUNTDOWN: p.299)

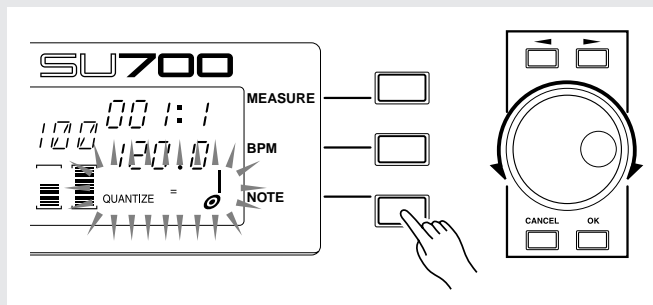
Sulle tracce FREE 2/3/4 useremo la funzione Scratch del controller a nastro per registrare i suoni di tipo effetto nei punti appropriati.




Procedura

• Registrazione della traccia FREE 1

1. Premete il pulsante del sequencer  per ritornare all'inizio della song e quindi premete il pulsante  per attivare il modo record-ready. La parte superiore del display indicherà "REC".
2. Premete il pulsante [NOTE] ed usate il controllo dial per impostare il valore di quantize. Impostate questo valore su una nota di un quarto ().



3. Premete il pulsante  del sequencer per dare inizio alla registrazione.
▼ Alla MISURA 001:1, premete il pad per la traccia FREE 1 e continuate a tenerlo premuto fino a 023:1.



NOTA:

Il pulsante [UNDO/REDO] è disponibile quando registrate le tracce FREE.

- **Registrazione delle tracce FREE 2/3/4**
La procedura è la stessa descritta a pagina 80.

■ **Registrazione delle sezioni e dei finali (ending)**

Potete registrare le sezioni A-E ed i finali (ending) A e B allo stesso modo spiegato alle pagine da 83 a 85. Fate riferimento a queste pagine e a quelle seguenti e completate la vostra registrazione.

Quando avete completato la registrazione delle tracce FREE, la vostra song è completa!

- Effettuate il playback della song e regolate il bilanciamento generale del volume e le altre regolazioni finali.
- Potete assegnare alla song così completata un nome originale. (→ p.86)
- È una buona idea salvare su un floppy disk i dati della vostra song. (→ p.88)

Prospetto di temporizzazione note

Questo prospetto mostra la temporizzazione dei cambiamenti di scena e la temporizzazione degli eventi di pad on/off (note on/off) per la versione completata della song dell'SU700 fornita a scopo didattico che è inclusa come traccia 93 del CD audio accluso (SU700 Sampling Audio).

- Evento di scena: ●
- Evento nota: ■ = = = =
- Evento scratch: == == ==

	1			2				3				4				5				6				7				8			
SCENE	(TOP)																														
FREE1	■ =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	
FREE2	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	
FREE3	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	
FREE4	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	

	9			10				11				12				13				14				15				16			
SCENE	●																														
FREE1	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	
FREE2	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	
FREE3	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	
FREE4	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	

	17			18				19				20				21				22				23				24			
SCENE																							●						●		
FREE1	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	
FREE2	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	
FREE3	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	
FREE4	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	

	25			26				27				28				29				30				31				32			
SCENE																															
FREE1	= =	= =	= =	= =	= =																										
FREE2																															
FREE3												■ =	= =	= =	= =																
FREE4																															

	33			34				35				36				37				38				39				40			
SCENE																															
FREE1																															
FREE2																															
FREE3																															
FREE4																															

	41			42				43				44				45				46				47				48			
SCENE																															
FREE1	= =	= =	= =	= =	= =																										
FREE2																															
FREE3																															
FREE4																															

	49			50				51				52				53				54				55				56			
SCENE																															
FREE1																															
FREE2																															
FREE3																															
FREE4																															

	57			58				59				60				61				62				63				64			
SCENE	●																														
FREE1	■ =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	= =	
FREE2	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	
FREE3	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	
FREE4	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	==	



Capitolo 3

Concetti base, tipi di traccia e memoria

Questo capitolo spiega la relazione tra le song, i campioni e le tracce ed introduce alcuni concetti importanti occorrenti per utilizzare efficientemente l'SU700. Spiega i tre differenti tipi di tracce di campione (LOOP, COMPOSED LOOP e FREE). Infine descrive l'implementazione della memoria dell'SU700.

SOMMARIO

<i>3.1 Elementi fondamentali</i>	132
<i>3.2 Tipi di traccia-campione</i>	135
<i>3.3 Implementazione della memoria</i>	137

3.1 Elementi fondamentali

Per usare efficientemente l'SU700, dovrete comprendere come vengono generate le song e che relazione esse hanno con i campioni e le tracce. In particolare, dovrete capire i seguenti punti fondamentali sul funzionamento dell'SU700.

- ◆ L'obiettivo principale sull'SU700 consiste nel costruire ed eseguire sequenze multitraccia chiamate song o brani.
- ◆ L'SU700 può contenere fino a 20 song all'interno della sua memoria. Ogni song comprende azioni eseguite su un massimo di 42 tracce di dati: 40 *tracce di campione* (disposte in quattro bank), una traccia AUDIO IN e una traccia MASTER. Costruite la song impostando i dati appropriati per ciascuna traccia.
- ◆ Per costruire la song, forniamo i seguenti dati.

Campioni

Essi sono i suoni di base per la song. Un campione è semplicemente un suono registrato - che voi potete registrare personalmente oppure potete impostare da un campione pre-registrato.

Potete posizionare un solo campione per ogni traccia. Ciò significa che potete usare fino a 40 campioni per song (un campione per traccia di campioni).

Per ulteriori informazioni, vedere Capitolo 5, "Campioni e campionamento". (→ p.149)

Eventi di sequenza

Sono gli eventi registrati che determinano come la song verrà eseguita nel tempo. Voi registrate gli eventi facendo funzionare il sequencer nel modo REC (→ p.143) ed immettendo le varie azioni di controllo, mentre la song procede. Queste azioni di controllo sono costituite da:

- Percussioni del pad e conseguenti rilasci (oppure input MIDI equivalente)
- Azioni relative alle manopole (o equivalenti input MIDI)
- Azioni sul nastro
- Richiami di scena

L'SU700 memorizza queste azioni in una serie di *eventi di sequenza*, con ogni evento racchiuso nella posizione della song (measure, beat e clock), in cui l'avete registrato. Quando effettuate il replay della song, l'SU700 ripete gli eventi della sequenza come per riprodurre le vostre azioni di controllo registrate.

Impostazioni della traccia

Queste impostazioni determinano le caratteristiche base del playback di ciascuna traccia. Ad esempio, usate l'impostazione LOOP LENGTH per selezionare la lunghezza (espressa in beat o movimenti) del loop su ciascuna traccia LOOP e COMPOSED LOOP.

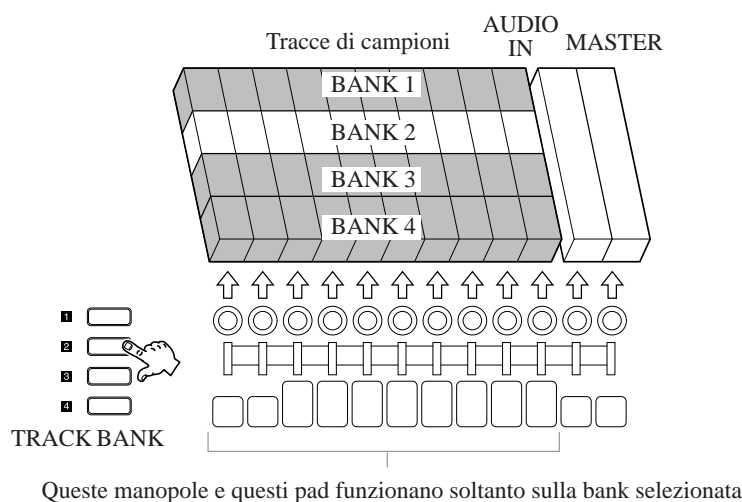
Scene

Le scene rendono possibile cambiare l'intera song con la semplice pressione di un pulsante. Ogni scena immagazzina un'intera *ambientazione*: regolazioni delle manopole, impostazione delle condizioni "mute" e l'impostazione degli effetti. Create la scena impostando un'ambientazione e quindi memorizzandola in una memoria di scena. Una volta che la scena è immagazzinata in memoria, potete richiamarla in qualsiasi momento premendo il pulsante di scena corrispondente.

Se immagazzinate questa ambientazione in una *scena top*, tale ambientazione verrà automaticamente richiamata ogni volta che riportate la song nella sua posizione iniziale.

Per informazioni dettagliate riguardanti le scene, vedere pagine da 176 fino a 181.

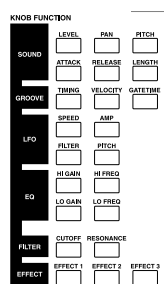
- ◆ Soltanto le tracce riservate ai campioni possono memorizzare i campioni. Esse sono di tre tipi: LOOP, COMPOSED LOOP e FREE, come descritto dettagliatamente qui di seguito. Una traccia campione è *non vuota* (nonempty) se contiene un campione; *vuota* (empty) se non contiene un campione. Le tracce vuote sono inutili per la vostra song e non possono conservare dati di sequenza.
- ◆ Le tracce AUDIO IN e MASTER sono tracce speciali che non immagazzinano mai campioni, ma *possono* immagazzinare dati di sequenza.
 - La traccia AUDIO IN controlla l'input audio in tempo reale che voi fornite durante la performance. Se registrate gli eventi di sequenza su questa traccia, questi eventi controlleranno l'input in tempo reale che voi fornite successivamente durante la performance.
 - La traccia MASTER può essere usata per controllare simultaneamente il playback su tutte le altre 41 tracce. Se registrate un evento di cambio livello sulla traccia MASTER, ad esempio, l'evento farà sì che il livello si alzi su tutte le altre tracce. Se voi commutate su "mute" per la traccia MASTER, tutte le tracce verranno temporaneamente escluse.
- ◆ Quando lavorate con l'SU700, potete avere accesso soltanto alle manopole e ai pad per una sola bank di tracce di campioni (dieci tracce di campioni) per volta. Potete cambiare la selezione della bank premendo l'appropriato selettore track-bank. Dovete notare che i controlli per le tracce AUDIO IN e MASTER sono sempre disponibili e non vengono influenzati dalla selezione della bank.



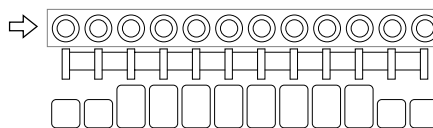
- ◆ Ogni traccia immagazzina parametri multipli (level, pan, pitch e così via) che condizionano il suono. Per ciascuna traccia, potete controllare tutti questi parametri utilizzando una sola manopola. Per tale ragione, questi parametri sono chiamati *impostazioni di manopola* (in inglese *knob*).

Ogni volta, una manopola controllerà uno solo dei parametri disponibili. Usate i pulsanti **KNOB FUNCTION** per selezionare il parametro da controllare mediante le manopole.

Tutte le funzioni relative alle manopole sono supportate su tutte le tracce. Per una lista delle funzioni previste, vedere pagina 195.



Premete il pulsante sul pannello KNOB FUNCTION per selezionare la funzione da controllare mediante le manopole.



- ◆ Usate il pad per eseguire le variazioni in tempo reale e registrare gli eventi di pad nella song. Usate i selettori Pad Function per selezionare il tipo di operazione che il pad eseguirà. Le quattro funzioni pad sono sottolineate qui di seguito. (Per descrizione dettagliata circa gli eventi dei pad, vedere da pagina 166 a 171.)

PLAY: Il pad quando viene premuto dà inizio unicamente al playback del campione (Note On). Il pad rilasciato fa bloccare il playback del campione (Note Off). È operativo soltanto sulle tracce COMPOSED LOOP e FREE.

ON/MUTE: Ogni pressione del pad alterna fra la condizione di mute on e mute off. È operativo su tutte le tracce.

ROLL: Il suono del campione viene eseguito ripetutamente come l'azione esercitata su un rullante, finché il pad viene tenuto premuto. È operativo su tutte le tracce dei campioni.

LOOP RESTART: Ogni pressione del pad fa sì che il loop salti indietro al suo inizio. È operativo soltanto sulle tracce LOOP, COMPOSED LOOP e MASTER.

- ◆ Usate l'impostazione BPM (beats-per-minute) per controllare dinamicamente il tempo di playback della song durante la registrazione e la performance: è sufficiente premere il pulsante **BPM** (in modo che il suo valore diventi lampeggiante) e quindi che agiate sul controllo dial. Potete regolare il valore da un minimo di 40.0 ad un massimo di 299.9. Ma dovete notare che l'impostazione BPM non viene memorizzata come parte della song stessa.

- ◆ L'SU700 fornisce molte caratteristiche per l'editing e la regolazione del suono delle vostre song. Potete costruire song una traccia per volta; potete tornare indietro ed editare od eliminare eventi usando varie videate di job; e potete anche sovrapporre e sostituire delle registrazioni su qualsiasi traccia al di sopra di una parte selezionata della song. In generale, la registrazione della song è ripetitiva, è una procedura interattiva, che vi obbliga ad andare avanti e indietro per regolare il suono finché otterrete i risultati da voi desiderati.

Siete anche liberi di controllare il suono delle song in tempo reale nel corso della performance: per esempio, percuotendo i pad, ruotando le manopole e regolando il BPM mentre il playback è in corso. Ma dovrete essere anche al corrente che le regolazioni in tempo reale da voi apportate su ogni traccia possono essere cancellate dai dati di sequenza seguente registrata su quella traccia; se desiderate rendere attivo l'uso delle regolazioni in tempo reale, pertanto, dovrete impostare la song in modo da evitare questo tipo di conflitto.

- ◆ Quando viene spento, l'SU700 perde tutti i campioni, i dati di sequenza, le scene, le impostazioni di effetto e le regolazioni delle tracce dalla memoria interna. Se intendete conservare il vostro lavoro, dovete salvare il risultato del lavoro su un floppy disk, prima di spegnere lo strumento. (→ p.287)

3.2 Tipi di traccia-campione

Le tracce campione sono di tre tipi: LOOP, COMPOSED LOOP e FREE. Specificamente disporrete di otto tracce LOOP, 16 tracce COMPOSED LOOP e 16 tracce FREE. Ciascun tipo di traccia riproduce i campioni in modo diverso.

Consentendovi di utilizzare tre metodi di playback differenti allo stesso tempo, l'SU700 rende facile la costruzione di song efficienti e con molti aspetti.

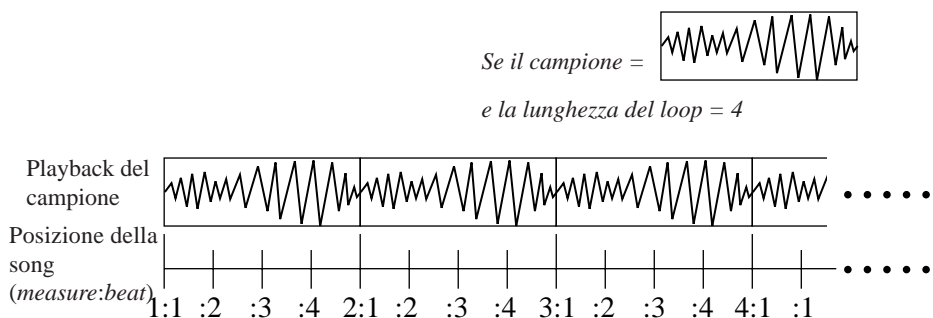
Le tracce LOOP

Ogni traccia LOOP automaticamente suona l'intero campione (dal punto di partenza a quello di fine) ripetutamente, come un loop o ciclo continuo. Il *loop* definito per la sua *lunghezza*, espressa in beat o movimenti: ad esempio, se la lunghezza del loop è 4, vuol dire che il campione suona ogni quattro movimenti. Potete impostare (o cambiare) la lunghezza del loop usando l'impostazione LOOP LENGTH del job TRACK SET | SETUP.

L'SU700 regola automaticamente il campione in modo che esso si adatti esattamente alla lunghezza del loop alla velocità corrente del tempo. (Se incrementate la lunghezza del loop o riducete il tempo, ad esempio, il campione deve essere prolungato.) L'SU700 regola il campione sia cambiando il pitch o intonazione del campione oppure spezzettando il campione e regolando i vari pezzi; selezionate il metodo di regolazione usando l'impostazione BPM TRACKING del job TRACK SET | SETUP (→ p. 237).

La generazione del loop e il playback automatico: non usate il pad per registrare eventi di note-on e note-off. Tuttavia potete usare la funzione MUTE del pad per inserire o disinserire il suono in qualsiasi punto della song.

Qui di seguito viene mostrato come appare il playback del LOOP.



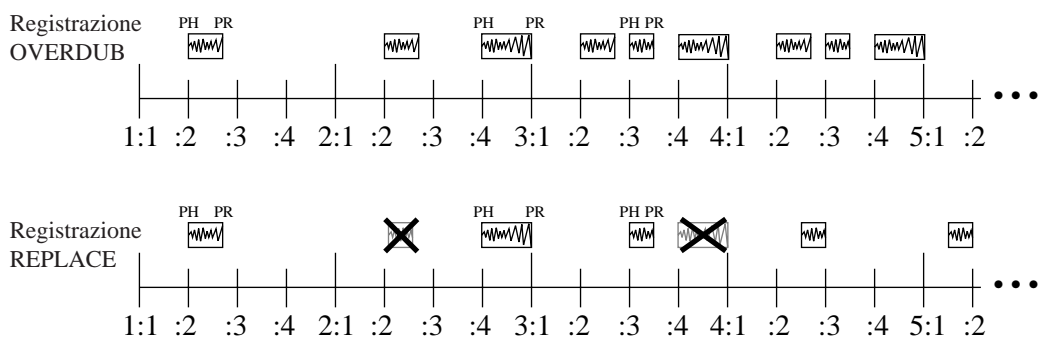
Il playback è automatico e continuo. L'SU700 regola automaticamente il campione secondo le necessità in modo che esso si espanda esattamente per la lunghezza del loop.

Tracce COMPOSED LOOP

Usate questa traccia per registrare una frase con un loop. Potete impostare (o cambiare) la lunghezza del loop, in movimenti o beat, usando l'impostazione LOOP LENGTH del job TRACK SET I SETUP (→ p.238).

A differenza delle tracce LOOP, dovete creare il pattern personalmente percuotendo il pad (nel modo PLAY) se necessario. Ogni percussione del pad genera un evento di nota, producendo il suono del campione; quindi il suono continua fin quando rilasciate il pad o fin quando il campione raggiunge il suo punto finale. Potete percuotere il pad con la frequenza necessaria per creare il pattern che intendete usare per il vostro loop.

Sebbene possiate immettere eventi di note-on in qualsiasi punto della song, *tutti gli eventi di note-on sono registrati rispetto al loop*. Se state usando il modo di registrazione OVERDUB (→ p.300), quindi potete aggiungere note alla frase del loop durante qualsiasi ciclo del loop stesso. Se state usando il modo di registrazione REPLACE, immettendo una nota durante un ciclo qualsiasi viene sostituita automaticamente la frase che avevate già registrato. L'illustrazione seguente mostra la differenza fra la registrazione OVERDUB e REPLACE nel caso in cui la lunghezza del loop sia impostata su 4 beat o movimenti.



PH="Pad hit" cioè pad percosso
PR="Pad rilasciato"

Una volta che avete registrato una o più note, il playback del loop è automatico. Ripetiamo che potete usare la funzione MUTE del pad per inserire o disinserire il suono in qualsiasi punto della song.

Tracce FREE

Il campione della traccia FREE viene eseguito soltanto quando percuotete il pad (nel modo PLAY) per registrare un evento di Note On. Il playback cessa quando rilasciate il pad (generando quindi un evento di Note Off) oppure quando è stata raggiunta la fine del campione. *Queste tracce non hanno il loop*; otterrete il suono soltanto in quei posti in cui registrate una pressione sul pad. Questi pad sono adatti per accentare la vostra song con suoni con effetti particolari.

3.3 Implementazione della memoria

Memoria interna

L'SU700 comprende i seguenti tipi di memoria interna.

Memoria Sample & Song

Memorizza i campioni (i dati della forma d'onda) e i dati della sequenza per tutte le song. Potete usare il job SYSTEM I MEMORY (→ p.309) per controllare l'entità (in percentuale) di questa memoria, che è disponibile al momento.

Memoria del sequencer

Rappresenta la memoria che immagazzina i dati di sequenza (eventi di nota, di pad e così via) per la song corrente. Ripetiamo, che potete usare il job SYSTEM I MEMORY (→ p. 309) per controllare l'entità (valore percentuale) della memoria del sequencer residua in un certo tempo.

Impostazioni volatili

Includono la memoria di scena e del marker, le impostazioni TRACK SET e MIDI e l'impostazione corrente BPM per ciascuna song. Queste impostazioni sono differenti per ciascuna song. **Tutti i dati della memoria vanno perduti allo spegnimento dell'SU700.**

Impostazioni non volatili

Sono le impostazioni di sistema che sono memorizzate permanentemente in memoria e non vanno perse allo spegnimento. Queste impostazioni si applicano a tutte le song in maniera comune e non possono essere salvate su disco. Le impostazioni SYSTEM I SETUP sono tutte non volatili.

Condizioni temporanee

Vi sono delle impostazioni di stato o condizioni che sono conservate solo durante la sessione di lavoro in corso; esse vanno perse allo spegnimento e non possono essere salvate su disco. Ciò include ad esempio l'impostazione QUANTIZE, la selezione della traccia del nastro e le impostazioni della funzione nastro, nonché la pagina più recente e la posizione dei parametri all'interno di ciascun job. Tutte queste impostazioni vengono applicate in modo comune a tutte le song.

Memoria esterna

Se desiderate conservare i vostri campioni, i dati di sequenza e le impostazioni volatili, dovete salvarle su un volume su disco prima di spegnere. (→ p.287).

L'SU700 viene fornito con un drive per floppy disk che vi consente di effettuare il salvataggio e il caricamento dei dati. L'SU700 supporta anche una scheda SCSI opzionale (scheda ASIB1) che permette l'impiego di drive per dischi esterni SCSI.

Quando salvate i dati su disco, potete selezionare due tipi di salvataggio.

- Salvare il *volume* (cioè tutti i campioni, i dati di sequenza e le impostazioni volatili per tutte le song presenti in quel momento nella memoria dell'SU700).
- Esportare un singolo campione selezionato nel formato AIFF (in modo che possa essere usato su altre macchine).

Quando caricate i dati da disco, potete selezionare fra i seguenti tre tipi di caricamento.

- Caricare l'intero volume.
- Caricare il campione singolo.
- Importare un campione esterno.



Capitolo 4 Modi operativi dell'SU700

Questo capitolo spiega brevemente ciascuno dei modi operativi dell'SU700. Quando usate l'SU700 passerete spesso da un modo all'altro, per cui è utile tenere in mente la funzione base di ciascun modo operativo, le condizioni che fanno sì che l'SU700 passi da un modo ad un altro e le operazioni di base che vi permettono di passare da un modo all'altro.

SOMMARIO

<i>4.1 Introduzione</i>	140
<i>4.2 Modi del sequencer</i>	141
<i>4.3 Altri modi</i>	146

4.1 Introduzione

L'SU700 dispone di sei modi operativi: quattro modi relativi al sequencer e due modi per la disabilitazione temporanea del sequencer. Questi sei modi sono elencati qui di seguito.

Modi del sequencer

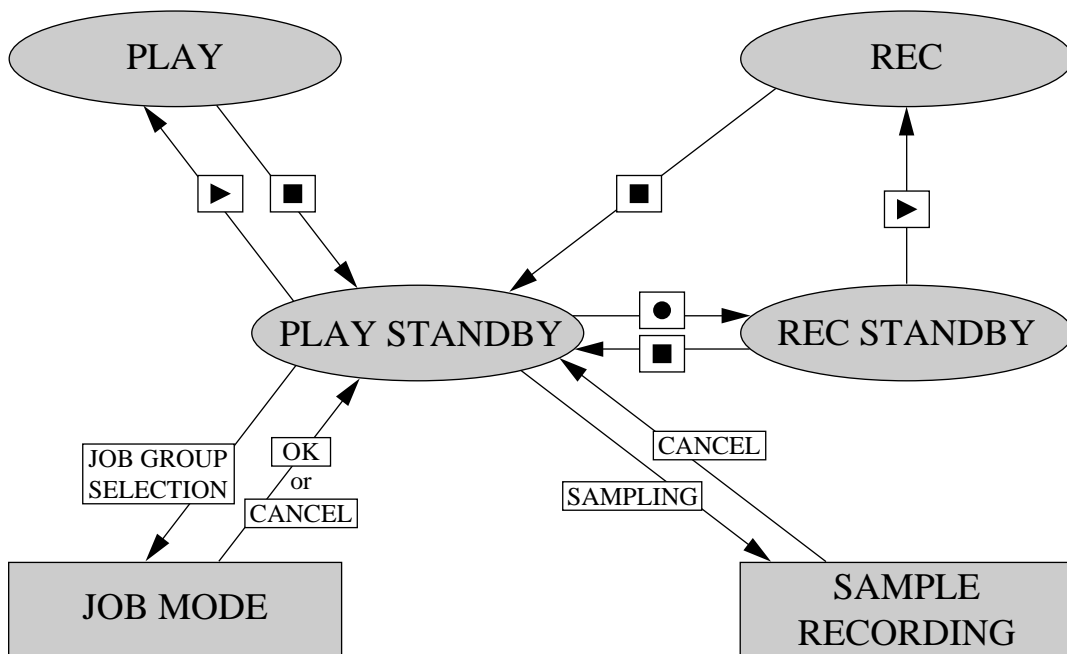
- PLAY STANDBY
- PLAY
- REC STANDBY
- REC

Altri modi

- JOB
- SAMPLE RECORDING

Il diagramma seguente mostra come l'SU700 passi da un modo all'altro.

Diagramma di transizione fra i modi



4.2 Modi del sequencer

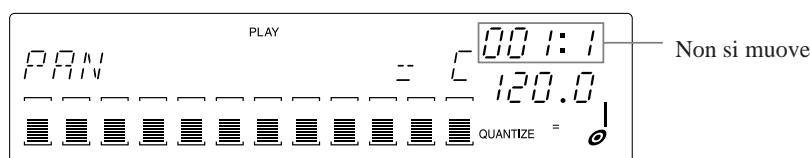
Questa sezione descrive brevemente ciascuno dei quattro modi operativi del sequencer. Potete usarli per controllare l'impostazione o setup della song, la registrazione e il playback. Per informazioni pratiche circa le modalità di funzionamento del sequencer durante l'effettiva registrazione del playback, consultate anche le pagine da 162 a 165.

La tabella riportata a pagina 145 mostra le operazioni disponibili da ciascuno dei modi del sequencer.

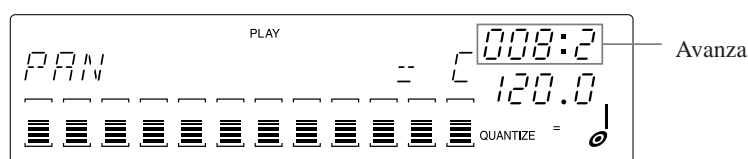
PANORAMICA

L'impiego generale per ciascuno di questi modi è il seguente:

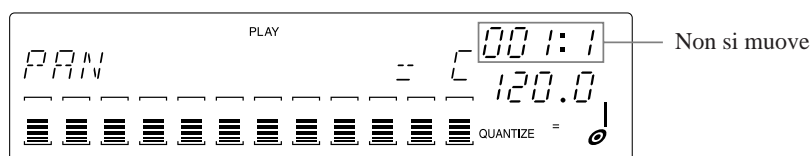
- **PLAY STANDBY** Vi permette di regolare la posizione della song ed impostare le regolazioni delle manopole, le condizioni "mute", degli effetti e del tempo da usare per l'inizio del playback (o per la registrazione). Può essere anche usato per impostare le scene e i marker (marcatori). Infine potete anche spostarvi all'interno di questo modo quando intendete passare nel modo job (o eseguirne uno) oppure per passare al modo di registrazione del campione (per registrare un campione).



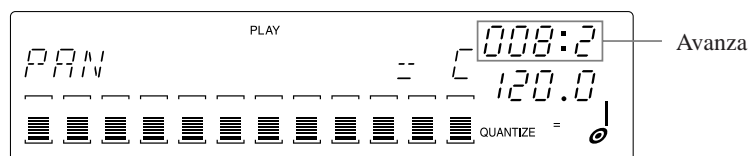
- **PLAY** Esegue la song.



- **REC STANDBY** Vi permette di regolare la posizione della song ed imposta le condizioni per la partenza della registrazione. (Potete anche regolare le impostazioni della manopola e le condizioni "mute", e potete richiamare qualsiasi scena.)



- **REC** Esegue la song e registra le vostre azioni all'interno della song.



PLAY STANDBY

DESCRIZIONE

Questo modo diventa attivo all'accensione e fornisce accesso diretto a tutti gli altri modi operativi (ad eccezione di REC). Mentre il sequencer si trova in questo modo, la song rimane bloccata nella sua posizione attuale. Potete usare questo modo per impostare il playback della song (o la registrazione).

COME ARRIVARE A QUESTO MODO

L'SU700 entra automaticamente nel modo PLAY STANDBY e visualizza la videata principale per la song selezionata in quel momento quando fate una delle seguenti operazioni.

- Accendete l'SU700. (L'SU700 seleziona automaticamente e visualizza la videata principale per Song 1.)
- Premete il pulsante per uscire dal modo REC STANDBY o REC oppure per dare termine al modo PLAY mentre la videata principale è sul display.
- Uscite dal modo job (premendo CANCEL oppure OK).
- Uscite dal modo di registrazione del campione.

L'SU700 entra automaticamente nel modo PLAY STANDBY e visualizza una videata-funzione nel seguente caso:

- Quando premete mentre il sequencer si trova nel modo play e sul display appare una videata-funzione. (Questo sequencer passa nel modo PLAY STANDBY e la videata della funzione resta inalterata.)

PLAY

DESCRIZIONE

Quando premete per entrare in questo modo, il sequencer comincia ad eseguire la song dalla posizione corrente. La posizione della song avanza alla velocità impostata da BPM. Mentre il playback è in corso, potete modificare il suono usando il controllo in tempo reale.

COME ARRIVARE A QUESTO MODO OPERATIVO

- Premete mentre il sequencer si trova nel modo PLAY STANDBY.

COME USCIRE DA QUESTO MODO OPERATIVO

- Premete per ritornare a PLAY STANDBY. (La song si ferma nella sua posizione corrente.)

REC STANDBY

DESCRIZIONE

Dovete entrare in questo modo prima di poter iniziare a registrare. Quando il sequencer si trova in questo modo, la song rimane bloccata nella sua posizione corrente. Potete usare questo modo per impostare l'inizio della registrazione (sebbene in molti casi completerete il lavoro di messa a punto nel modo PLAY STANDBY) e aspettare il tempo appropriato per passare al modo REC.

COME PASSARE A QUESTO MODO

- Premete mentre il sequencer si trova nel modo PLAY STANDBY.

COME USCIRE DA QUESTO MODO

- Premete per iniziare la registrazione dalla posizione corrente della song.
- Premete per ritornare a PLAY STANDBY (nella posizione corrente della song).

REC

DESCRIZIONE

Quando premete per entrare in questo modo, provenendo da REC STANDBY, il sequencer effettua un conteggio di alcuni movimenti introduttivi (se specificato; vedere pagina 299) e quindi inizia a registrare dalla posizione corrente. La posizione della song avanza alla velocità impostata da BPM. Il sequencer esegue la song. Usate i pad, le manopole, il nastro e i pulsanti di scena per controllare il suono; il sequencer registra tutte queste azioni, mentre voi le eseguite.

COME PASSARE A QUESTO MODO

- Premete mentre il sequencer si trova nel modo REC STANDBY.

COME USCIRE DA QUESTO MODO

- Premete per ritornare a PLAY STANDBY. La posizione della song salta indietro al punto in cui era iniziata la registrazione.

VIDEATA PRINCIPALE e VIDEATA-FUNZIONE

Quando lavorate nel modo PLAY STANDBY o PLAY, l'SU700 può visualizzare sia la videata principale sia una videata-funzione. La videata principale mostra il numero e il nome della song, mentre la videata-funzione mostra il nome della funzione della manopola selezionata in quel momento. (Per una descrizione dettagliata del display relativo alle videate principale e funzione, fate riferimento alle pagine 25 e 26.)

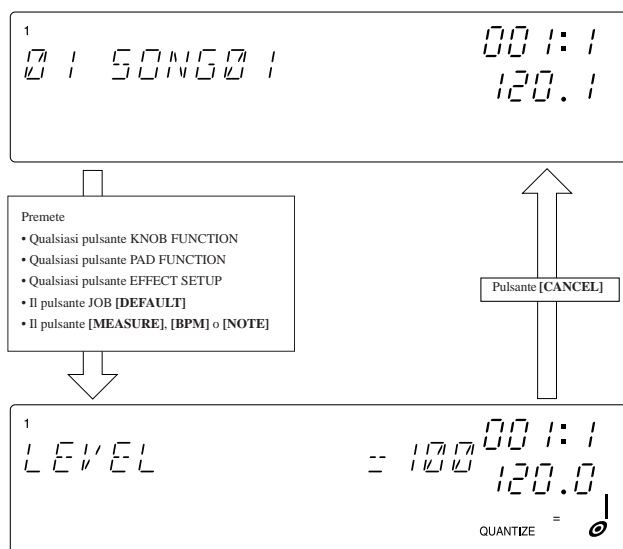
Quando è visualizzata la videata principale:

Le manopole e i pad non controllano le stesse funzioni. Anzi, ogni manopola controlla la funzione della manopola di default della traccia ed ogni pad controlla la funzione pad di default della traccia, come impostato dal job TRACK SET I MAIN (→ p.231). La videata non indica la manopola selezionata in quel momento e le funzioni pad, poiché le funzioni variano per ciascuna traccia.

Tuttavia, dovrete ricordare che i misuratori a barre non mostrano i valori per le funzioni differenti contemporaneamente; in un determinato tempo, i livelli indicano i valori per la funzione knob o manopola di default della traccia a cui avete avuto accesso ultimamente (la traccia cioè i cui pad o la cui manopola è stata toccata per ultima). [Sulla prima videata che arriva dopo l'accensione, i misuratori mostrano i valori LEVEL.]

Dovete notare che le operazioni disponibili dalla videata principale non sono identiche a quelle disponibili da altre videate-funzione: per esempio, la song può essere selezionata soltanto dalla videata principale e non dalla videata-funzione. Per i dettagli riguardanti le operazioni disponibili in ciascun modo e su ciascuna videata, vedere la tabella di pagina 145.

Qui di seguito sono mostrate le videate tipiche principali e di funzione e vi viene spiegato come passare da una all'altra.



L'esempio mostra la videata-funzione LEVEL.

Quando viene visualizzata la videata-funzione:

Tutte le manopole controllano la stessa funzione knob (di manopola) (come selezionata mediante il pulsante della funzione-manopola) e tutti i pad controllano la stessa funzione pad (come selezionato dal pulsante della funzione pad). La videata mostra il nome della manopola selezionata in quel momento e delle funzioni pad selezionate.

Operazioni accessibili da ciascun modo del sequencer

MODO	PLAY STBY		PLAY		REC STBY	REC
	Principale	Funzione	Principale	Funzione	Funzione	Funzione
Inizio playback		●*1				
Inizio registrazione					●*1	
Memorizzazione scena		●		●		
Richiamo scena		●		●	●	●
Memorizzazione/richiamo marker		●		●		
Cambiamento su una song differente	●					
Regolazione della posizione della song con i pulsanti seq.		●		●	●	
Regolazione della posizione della song con il controllo dial				●	●	
Regolazione delle impostazioni BPM e NOTE (Quantize)		●		●	●	●*2
Impiego del pulsante [BPM COUNTER]		●		●	●	●*2
Ogni pad e ogni manopola controlla la funzione MAIN della traccia (le azioni sono differenti su ciascuna traccia).	●		●			
Tutti i pad e le manopole controllano la stessa funzione (selezionata).		●		●	●	
Uso dei pad, delle manopole e del nastro per produrre e regolare il suono (senza la registrazione).		●		●	●	
Uso dei pad, delle manopole e del nastro per ascoltare e controllare l'esecuzione della song in tempo reale durante la performance (senza registrare).				●*4		
Registrazione delle azioni del pad, della manopola, dei cambi di scena e del nastro.						●
Uso della funzione UNDO/REDO		●		●		
Cambiamento della selezione della traccia-nastro		●		●	●	●
Impostazione delle assegnazioni degli effetti		●*3		●*3		
Cancellazione degli effetti (cancellazione dell'uso degli effetti.)		●*3		●*3		
Cambiamento della selezione di bank		●		●	●	●
Cambiamento della manopola o della funzione pad		●*4		●*4	●	●

*1: Per iniziare, premete .

*2: Questi cambiamenti non sono registrati come dati di sequenza.

*3: Sebbene voi possiate accedere a questa caratteristica sia dalla videata principale sia da una videata-funzione, quando uscite da questa caratteristica ritornerete alla videata principale.

*4: Cambia automaticamente il display nella videata funzione corrispondente.

4.3 Altri modi

L'SU700 offre due modi speciali da impiegare per applicazioni non correlate direttamente al sequencer. Potete accedere a questi modi dal modo PLAY STANDBY del sequencer.

MODO JOB

DESCRIZIONE

Dovete usare questo modo per eseguire uno o più job dell'SU700. Per i dettagli vedere il Capitolo 10 "Job". (→ p.223)

COSA POTETE FARE IN QUESTO MODO OPERATIVO

- Eseguire uno qualsiasi dei job dell'SU700.

Una volta che siete in questo modo potete passare da un job all'altro. Dovete notare che potete selezionare il job premendo prima il selettore del gruppo dei job stessi (lungo la parte superiore della griglia) e quindi il pulsante job (lungo il lato sinistro della griglia).

Per passare da un job all'altro all'interno dello stesso gruppo, dovrete unicamente premere il pulsante job appropriato.

Per passare da un job di un gruppo a quello di un altro gruppo, dovete premere sia il pulsante del gruppo job sia il pulsante che identifica il job stesso.

COME ARRIVARE A QUESTO MODO

- Premete qualsiasi selettore di gruppo job (lungo la linea superiore della griglia) mentre il sequencer si trova nel modo PLAY STANDBY. Quindi premete un selettore di job (lungo la parte sinistra della griglia) per selezionare il job specifico (o il tipo di job).

COME USCIRE DA QUESTO MODO

- Potete lasciare questo modo completando il job corrente oppure interrompendolo (premendo **[OK]** oppure **[CANCEL]** sulla videata del livello inferiore o del livello superiore del job). L'SU700 ritorna automaticamente al modo PLAY STANDBY, con la posizione della song impostata all'inizio della song (001:1).

REGISTRAZIONE DEL CAMPIONE

DESCRIZIONE

Usate questo modo per registrare i vostri campioni. Mentre state lavorando in questo modo, tutte le operazioni del sequencer e quelle relative alle manopole e ai pad normali sono disattivate. Per informazioni circa la registrazione dei campioni, vedere il Capitolo 5, "Campioni e campionamento". (→ p.149)

COSA POTETE FARE IN QUESTO MODO

- Registrare un campione nella traccia selezionata.

COME ARRIVARE A QUESTO MODO

- Premete il pulsante **[SAMPLING]** mentre il sequencer si trova nel modo **PLAY STANDBY**.

COME USCIRE DA QUESTO MODO

- Il modo viene abbandonato quando premete il pulsante **[SAMPLING]** o **[CANCEL]** per bloccare la registrazione oppure quando la registrazione termina automaticamente, una volta che la memoria si è saturata. L'SU700 ritorna automaticamente al modo **PLAY STANDBY**, con la posizione della song impostata all'inizio (001:1).



Capitolo 5

Campioni e campionamento

Questo capitolo vi dice tutto ciò che occorre sapere sui campioni dell'SU700. La prima sezione del capitolo spiega i campioni e i parametri ad esso relativi e presenta le informazioni più importanti circa l'editing e la gestione dei campioni. La seconda parte presenta le istruzioni passo passo per la registrazione di campioni vostri.

SOMMARIO

-
- 5.1 *Tutte le informazioni riguardanti i campioni* **150**
 - 5.2 *Procedura di registrazione dei campioni* **156**

5.1 Tutte le informazioni riguardanti i campioni

Introduzione

I campioni sono suoni che potete usare per costruire le vostre song. Potete avere i campioni per l'SU700 registrandoli personalmente, caricandoli da CD con campioni disponibili in commercio oppure altri mezzi del genere, trasferendoli da altri campionatori oppure *ricampionando* i dati esistenti sull'SU700.

L'SU700 vi offre 40 tracce di campioni. Ciò significa che potete usare fino a 40 campioni per ciascuna song (un campione per traccia). In pratica probabilmente troverete che otto o dieci campioni sono più che sufficienti per costruire delle song complete e complesse.



NOTA:

Il ricampionamento non è stato trattato in questo capitolo. Per informazioni, vedere da pagina 272 fino a pagina 280.

Che cosa è un campione?

Un campione è un suono registrato ottenuto prelevando delle letture digitali discrete di un segnale analogico acustico ad un'alta velocità. Ciascuna lettura fornisce un valore numerico che dà l'ampiezza della forma d'onda acustica in quel punto del tempo; il campione così ottenuto è costituito da una serie di numeri che forniscono un'immagine digitale della forma d'onda. Una volta che il campione è stato registrato, può essere rieseguito convertendo i valori nuovamente in una forma d'onda analogica.



NOTA:

*Poiché un campione rappresenta un'immagine di una forma d'onda, talvolta viene anche indicato come **dati di forma d'onda** o **dati d'onda**, e l'editing dei campioni spesso viene indicato come editing della **forma d'onda**.*

Lunghezza tipica di un campione

Campioni tipici sono molto corti: da una frazione di secondo a parecchi secondi. I campioni vengono tenuti corti per due ragioni.

- Essi sono tipicamente usati come blocchi di costruzione per sequenze estese, mai come registrazioni valide di per sé stesse. Le sequenze sono costituite da più campioni brevi che sono "looped" cioè ripetuti ciclicamente, e ripetuti secondo necessità.
- Essi sono in grado di assorbire molta memoria. Tenendoli corti, potete incrementare il numero dei campioni che potete usare per costruire le vostre sequenze.

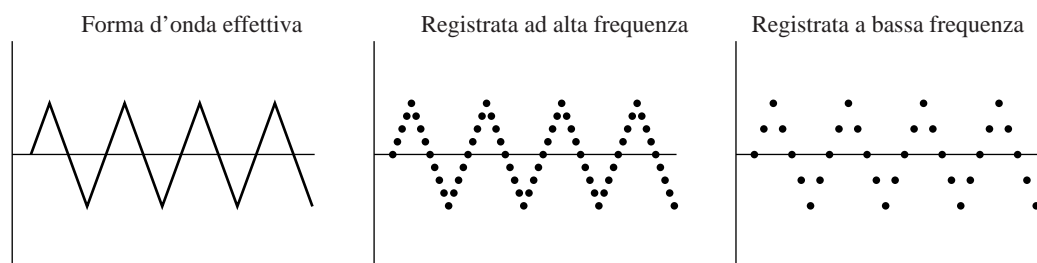
Sebbene i campioni siano solitamente tenuti brevi, siete liberi di registrare campioni con durata di parecchi minuti - dipende dalla memoria disponibile. (Vedere le "Considerazioni sulla memoria" sotto riportate.)

Parametri di campionamento

I campioni dell'SU700 sono caratterizzati da tre parametri: frequenza di campionamento, risoluzione in bit e formato (stereo o monofonico). Se state registrando un campione da una sorgente analogica, potete impostare i valori per ciascuno di questi parametri. Se state registrando da un segnale digitale, i valori sono fissi al momento della registrazione (in base al segnale della sorgente) ma possono essere cambiati successivamente usando i job **SAMPLE** | **PROCESS** (→ p.262).

● Frequenza di campionamento

La velocità con cui le letture digitali vengono prelevate viene indicata come *velocità di campionamento* o *frequenza di campionamento*. Un CD audio convenzionale utilizza una frequenza di campionamento di 44.1 kHz (44.100 letture al secondo). L'SU700 supporta frequenze di 44.1, 22.05 e 11.025 kHz. Dovete notare che le frequenze più alte danno una riproduzione sonora di più alta fedeltà, ma consumano anche una maggior quantità di memoria di campionamento.



● Risoluzione in bit

La precisione di ciascuna lettura è limitata dal numero di bit usati per registrare il valore. Il CD audio convenzionale utilizza 16 bit per memorizzare ciascun valore. L'SU700 vi permette di scegliere una risoluzione di 16 o di 8 bit. Ripetiamo che una risoluzione più alta fornisce una registrazione di maggiore fedeltà, mentre una risoluzione più bassa dimezza il consumo di memoria.

● Stereo/Mono

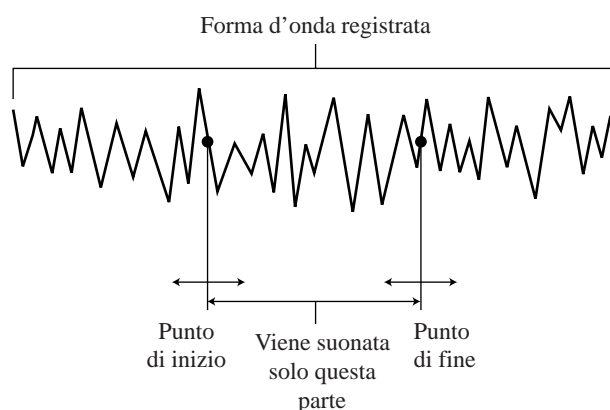
L'SU700 supporta campioni stereo e monofonici.

Editing del campione

Potete usare i vari job **SAMPLE** per editare i campioni che avete registrato o importato nell'SU700. Le capacità di editing sono indicate qui di seguito; per informazioni più dettagliate, fate riferimento alle pagine indicate.

● Punto di inizio e fine

Le impostazioni del *punto iniziale* e *finale* determinano i punti sulla forma d'onda registrata in cui il playback inizia e termina. Potete regolare questi valori per eliminare il playback di materiale non necessario registrato all'inizio e alla fine della forma d'onda e per effettuare l'accordatura fine della lunghezza del playback per i campioni delle tracce LOOP. Potete usare i job **SAMPLE | START POINT** e **SAMPLE | END POINT** per eseguire queste regolazioni (→ p.259 fino a 261).



NOTA:

Il punto di fine applicato è in effetti determinato dall'impostazione del punto di fine regolato dalle funzioni-manopola SOUND/RELEASE e SOUND/LENGTH. (→ p.199, 200)

● Editing della forma d'onda (job **SAMPLE | PROCESS** e **SAMPLE | DELETE**).

Sono disponibili i seguenti job di editing.

- NORMALIZE Incrementa la gamma dinamica della forma d'onda registrata. (→ p.265)
- REVERSE Inverte la forma d'onda, in modo che il suono originale suoni al contrario. (→ p.264)
- FREQ. CONVERT Riduce la frequenza di campionamento (numero di valori dei dati per secondo). Ciò serve a liberare ulteriore memoria per il campionamento, riducendo tuttavia la fedeltà sonora. (→ p.267)
- BIT CONVERT Riduce la risoluzione dei bit (da 16 a 8) relativamente ai dati di campionamento. Ciò serve a liberare ulteriore memoria per il campionamento, mentre riduce la fedeltà sonora. (→ p.268)
- STEREO TO MONO Converta un campione stereo in mono. Ciò libera ulteriore memoria e può essere usato per eliminare i suoni di click che occasionalmente si manifestano sulle tracce LOOP dei campioni stereo. (→ p.270)

TRIM	Elimina i dati di forma d'onda esistenti prima del punto di inizio e dopo il punto di fine. Serve a liberare ulteriore memoria di campionamento. (→ p.262)
DELETE	Elimina il campione della memoria, liberando memoria per il campionamento. Elimina anche qualsiasi dato di sequenza immagazzinato sulla traccia. (→ p.271)

Selezione della traccia appropriata per il campione

Quando registrate, caricate o impostate un campione, dovete selezionare la traccia che intendete usare per la sua collocazione. Mettere il campione su una traccia inappropriata non è un errore critico, poiché potete sempre spostarlo su una differente utilizzando il job TRACK | COPY (→ p.135). Ma alla fin fine avrete bisogno di considerare i seguenti due punti quando determinate la traccia di destinazione per ciascun esempio.

- **Track Type:** Ciascun tipo di traccia (LOOP, COMPOSED LOOP e FREE) gestisce differentemente il playback del campione, come è spiegato alla pagina 236. È più giusto che voi collochiare ciascun campione sul tipo di traccia che produrrà il tipo di playback appropriato per la vostra song.
Dovete notare anche che le tracce LOOP non possono accettare campioni troppo brevi o troppo lunghi per generare un loop. (Vedere il paragrafo seguente). Se state registrando un campione che è insolitamente corto o lungo, dovrete posizionarlo su uno degli altri tipi di traccia.
- **Bank:** Se pensate di usare il controllo in tempo reale per regolare il suono di più campioni durante l'esecuzione della song, probabilmente troverete conveniente collocare questi campioni all'interno della stessa bank. Ciò vi permetterà di effettuare le regolazioni in tempo reale usando solo le manopole e i pad, senza dovervi preoccupare di cambiare continuamente la bank.

Registrazione dei campioni sulle tracce LOOP

Poiché l'SU700 automaticamente suona i vostri campioni delle tracce LOOP come loop continui, rifiuta le registrazioni che sono troppo corte o troppo lunghe per generare un loop accettabile.

- **Se la lunghezza è troppo corta o eccessiva:** L'SU700 visualizza il messaggio CANNOT FIND LOOP. Per ritornare alla videata principale a questo punto dovete premere [OK] o [CANCEL]. L'SU700 scarta i dati registrati. Se state tentando di scrivere sopra ad un campione già presente sulla traccia LOOP, quel campione esistente rimane.
- **Se la lunghezza è accettabile:** L'SU700 automaticamente imposta la lunghezza del loop, basandosi sulla lunghezza del vostro input registrato. Potete vedere la lunghezza del loop e il corrispondente valore BPM (e regolare, se volete, la lunghezza del loop) usando il job TRACK SET | SETUP (→ p.236).

Ascolto dei campioni

Una volta che avete registrato, caricato e importato un campione nell'SU700, potete ascoltarlo percuotendo il pad corrispondente - purché la traccia "mute" sia off e la funzione pad sia impostata su PLAY. In generale, vorrete impostare il sequencer nel modo PLAY STANDBY, quando dovete usare i pad per l'ascolto dei campioni.

In generale, desidererete ascoltare il campione ripetutamente per determinare se avete bisogno di eseguire altre operazioni di editing, come quelle citate precedentemente. Vorrete anche ascoltare il campione da voi impostato con i vari valori delle funzioni knob o manopola e gli effetti quando preparate la registrazione o il playback della song. Il playback rifletterà tutte le impostazioni o regolazioni delle manopole e degli effetti, ad eccezione delle regolazioni della manopola GROOVE.

Se state eseguendo un campione su una traccia LOOP, esso effettuerà automaticamente il loop mentre voi tenete premuto il pad. Sulle altre tracce, l'esecuzione del campione si arresterà quando il campione raggiunge il suo punto finale.

Spostamento dei campioni da una traccia all'altra e da una song all'altra

È facile spostare un campione da una traccia all'altra all'interno della stessa song. È sufficiente usare il job TRACK EDIT | TRACK COPY per copiare il campione nella traccia di destinazione, quindi il job TRACK EDIT | TRACK INIT per spostare il campione dalla sua traccia originale.

Se decidete di dover spostare uno o più campioni da una song all'altra, procedete così. Innanzitutto, salvate tutti i dati in un volume su disco (→ p.287). Quindi, sulla videata principale, ruotate il dial per selezionare la song di destinazione. Quindi usate il job DISK | LOAD/ LOAD SAMPLE (→ p.283) per caricare i campioni che vi occorrono dal volume che avete appena salvato.

Se desiderate spostare uno o più campioni in una song ancora vuota, vi è un'altra possibilità: usate il job SONG | COPY (→ p.229) per copiare tutti i campioni e i dati di sequenza nella song di destinazione e quindi passate alla song di destinazione e cancellate tutto ciò che non vi occorre.

Nomi dei campioni

L'SU700 mantiene nomi interni per tutti i suoi campioni. I nomi sono costituiti da sette caratteri. Il formato è:

Sxxyyzz

dove

xx è il numero della song (da 01 a 20)

yy è il tipo di traccia (LP per LOOP, CL per la traccia COMPOSED LOOP, FR per FREE).

zz è il numero della traccia (da 01 a 08 se si tratta di una traccia LOOP, da 01 fino a 16 negli altri casi, contando da sinistra a destra Bank 1, quindi Bank 2 e così via).

Noterete che questi nomi appaiono sullo schermo quando state eseguendo alcuni job.

Quando salvate tutti i dati dell'SU700 su un disco, come volume, ogni campione viene memorizzato come un file separato con il proprio nome all'interno del volume sul disco. Quando usate il job **DISK | LOAD SAMPLE** per ricaricare un campione da un volume, dovete selezionare il campione con il nome che aveva nel momento in cui è stato salvato il volume.

Considerazioni sulla memoria

I campioni richiedono vaste masse di dati per produrre brevi intervalli di suono e possono occupare la RAM disponibile più velocemente di quanto possiate pensare. È molto probabile che ad un certo punto vi troviate limitati dalla carenza di memoria.

Il tempo totale di campionamento disponibile sull'SU700 dipende dalla memoria installata e dai parametri di campionamento che usate, ma in nessun caso supererà parecchi minuti. Ciò è più che sufficiente se registrerete soltanto 40 o 50 campioni relativamente corti; ma dovete stare attenti se intendete usare campioni più lunghi o un maggior numero di campioni. (Ricordate che l'SU700 teoricamente può tenere fino a 800 campioni.)

Potete sempre usare il job **SYSTEM | MEMORY** per avere il valore percentuale della memoria residua. Mentre state registrando un campione, lo schermo vi tiene informati circa il tempo di campionamento rimanente prima della saturazione della memoria.

Se vi trovate in situazioni di carenza e difficoltà per la memoria, vi sono molte cose che potete fare.

- **Installare più memoria.** L'SU700 viene fornita di 4MB di memoria standard, ma può supportare fino a 68MB.
- **Eliminare le song e i campioni non necessari, per liberare memoria.** (Se intendete conservare i dati per un uso successivo, dovete salvare questi dati su disco prima di cancellare la memoria.
- **Usare i job SAMPLE per ridurre la dimensione dei campioni esistenti:** tagliando i campioni o riducendo la frequenza di campionamento e la risoluzione in bit, oppure convertendo da formato stereo in mono.

5.2 Procedura di registrazione dei campioni

Le istruzioni sotto riportate vi portano passo passo alla registrazione del campione.



Preparazione

- 1. Aprite il job SYSTEM | SETUP e impostate il parametro AUDIO IN in modo da corrispondere alla sorgente di ingresso che volete usare. (Vedere pagina 302.) Quindi premete [OK] per uscire dal job e ritornare alla videata principale.**
 - *Se state usando un microfono:* impostate AUDIO IN = MIC.
 - *Se state usando un'uscita analogica da un dispositivo audio:* impostate AUDIO IN = LINE.
 - *Se state usando un'uscita digitale:* usate AUDIO IN = DIGITAL (se il cavo è coassiale) o AUDIO IN = OPTICAL (se il cavo è ottico). [Disponibile soltanto se è installata la scheda AIEB1.]
- 2. Collegate all'SU700 la vostra linea o le vostre linee input audio.**
 - *Se state usando un microfono:* collegate lo spinotto del microfono ad uno dei jack ANALOG INPUT (jack L o R) sul pannello posteriore.
 - *Se state registrando un'uscita analogica stereo da un riproduttore CD o dispositivo audio analogo:* collegate le linee L ed R provenienti da riproduttore CD ai jack ANALOG INPUT L ed R. (Se state registrando un segnale mono, collegate la linea ai connettori ANALOG INPUT L o R.
 - *Se state registrando l'uscita digitale da un riproduttore CD o da un dispositivo audio simile:* collegate il cavo coassiale o ottico al connettore DIGITAL IN oppure OPTICAL IN sul retro dell'SU700. (Disponibile solo se è installata una scheda di espansione opzionale AIEB1.) **Dopo aver effettuato i collegamenti, attivate il dispositivo audio.**
- 3. Per essere certi che il sistema sia impostato correttamente, provate a far uscire il suono. Accertatevi di poter ascoltare il suono via cuffia o mediante gli altoparlanti.**



Registrazione

- 1. Accertatevi che il sequencer sia fermo (nel modo PLAY STANDBY).**
- 2. Accertatevi di aver selezionato la song della quale intendete registrare il campione. Se necessario, ruotate il controllo dial a questo punto per la selezione della song.**

3. Premete il pulsante [SAMPLING].

▼ Sullo schermo appare il messaggio **SELECT TRACK** per dirvi di selezionare la traccia su cui intendete registrare. L'indicatore bank e le parentesi indicano la traccia indicata in quel momento.



NOTE:

- Da questo punto in avanti, potete usare il pulsante **[CANCEL]** per passare ad uno step precedente oppure per ritornare alla videata principale.
- Se come sorgente di ingresso audio avevate selezionato **DIGITAL** oppure **OPTICAL**, bisogna che il cavo sia opportunamente collegato al dispositivo audio e bisogna che quest'ultimo sia acceso (on). Se il dispositivo audio è scollegato oppure è spento, l'SU700 visualizzerà il messaggio **DIG-IN UNPLUGGED**. Se il dispositivo è collegato male, l'SU700 mostrerà il messaggio **DIG-IN PARITY ER**. Se si manifesta uno di questi errori, potete premere **[OK]** o **[CANCEL]** per uscire dalla sessione di registrazione. Potete quindi regolare l'impostazione e riprovare.

4. Selezionate la traccia del campione che intendete usare per memorizzare il nuovo campione. Potete selezionare una qualsiasi delle 40 tracce dei campioni.

In generale, sceglierete il tipo di traccia appropriato: LOOP, COMPOSED LOOP o FREE. Se pensate di usare il controllo in tempo reale di più campioni, probabilmente vorrete sistemarli nella stessa bank. Per ulteriori informazioni, consultate "Selezione delle tracce appropriate".

5. Premete [OK].



NOTA:

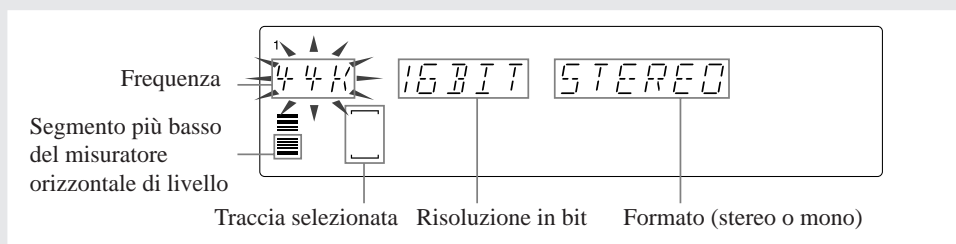
Se la traccia contiene già un campione, appare sullo schermo il messaggio **REPLACE SAMPLE?** per avvertirvi che con questa operazione scriverete sopra al campione esistente. Se intendete procedere, premete **[OK]**; altrimenti premete una sola volta **[CANCEL]** e continuate dallo step 4. Dovete notare che la sovrascrittura effettiva del campione non si verifica fin quando non è completata con successo la registrazione; la cancellazione della sessione in un punto qualsiasi della procedura lascerà quindi inalterato il campione esistente. Dovete anche notare che la sostituzione di un campione **non** causa l'eliminazione dei dati di sequenza che possano preesistere su quella traccia.

6. Ora siete alla videata dei parametri e del livello di ingresso. Potete usare questa videata per rivedere e regolare i parametri di registrazione (frequenza di campionamento, risoluzione in bit e formato stereo/mono) nonché il livello di ingresso.



NOTA:



Se state usando un ingresso **DIGITAL** o **OPTICAL**, i parametri di registrazione vengono fissati di conseguenza sul segnale della sorgente. Sebbene non possiate cambiare i valori durante la registrazione, potete sempre cambiarli successivamente usando i job **SAMPLE** / **PROCESS**; vedere le pagine da 265 a 271).



7. Regolazione dei parametri di registrazione e del livello di ingresso.

<Parametri di registrazione>

Se avete già regolato questi valori durante la sessione in corso, lo schermo comincia a mostrarvi le impostazioni più recenti; altrimenti, mostrerà i valori di default (44K, 16BIT e STEREO).

Usate i pulsanti cursore ( e ) per selezionare ciascun parametro che intendete cambiare (in modo che esso lampeggi sullo schermo e quindi agite sul controllo dial per impostare il valore).

Le impostazioni disponibili sono:

- Frequenza di campionamento: 44K (44.1 kHz), 22K (22.05 kHz), o 11K (11.025 kHz).
- Risoluzione in bit: 16BIT (risoluzione a 16 bit) o 8BIT (risoluzione a 8 bit).
- Gestione Stereo/mono:
 - STEREO: Registra un segnale stereo (due forme d'onda)
 - L+R: Registra un segnale mono, mixando gli ingressi sinistro e destro.
 - MONO L: Registra solo l'ingresso del canale sinistro. (Ignora l'ingresso del canale destro.)
 - MONO R: Registra soltanto l'ingresso del canale destro. (Ignora l'ingresso del canale sinistro.)

<Livello di ingresso analogico>

Inserite il suono che intendete registrare e agite sul controllo dial ANALOG LEVEL SAMPLING in modo che i livelli di picco portino il misuratore tutto a destra senza attivare la spia di saturazione (CLIP). Potete ascoltare il suono dell'ingresso attraverso le cuffie o gli altoparlanti.

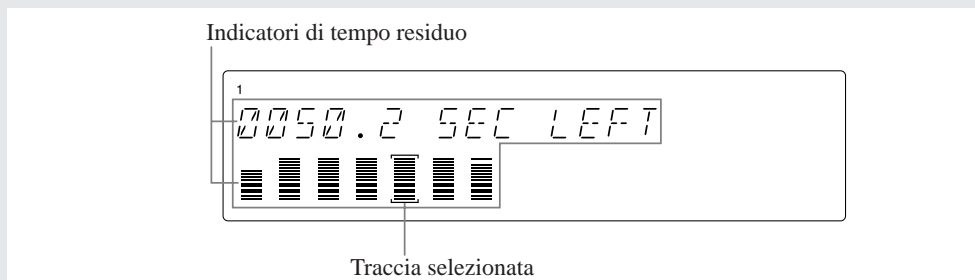


NOTA:

L'area del misuratore funziona come un misuratore di livello orizzontale a due canali. Il misuratore cresce verso destra all'aumentare del livello e appare la parola CLIP se il livello diventa eccessivo, quando il segnale si satura. La parte superiore del misuratore di livello indica il livello del canale destro; quella inferiore indica il livello per il canale sinistro. Se avete impostato la registrazione su STEREO, le parti superiore ed inferiore del misuratore si muoveranno indipendentemente. Se avete selezionato L+R, MONO L o MONO R, esse invece si muoveranno all'unisono; indicando che quando il campione viene risuonato genererà uguali livelli per le uscite sinistra e destra.

8. Ripercuotete il pulsante [SAMPLING] per iniziare la registrazione e allo stesso tempo cominciate a fornire l'ingresso o input che intendete registrare.

▼ Sullo schermo appare il tempo di campionamento disponibile residuo, al procedere della registrazione. L'area del misuratore funziona anche come indicatore di tempo residuo, con i segmenti verticali che si spengono in sequenza dalla destra alla sinistra, al passare del tempo.



9. Quando raggiungete il punto in cui intendete arrestare il campionamento, percuotete per l'ultima volta il pulsante [SAMPLING].

▼ Il campionamento si arresta. Se l'SU700 ha bisogno di parecchio tempo per l'elaborazione successiva dei nuovi dati campionati, è probabile che appaia il messaggio WAIT.... Quando l'elaborazione dei dati è completata, l'SU700 ritorna alla videata principale.



NOTE:

- Se la memoria di campionamento si esaurisce durante la registrazione, l'SU700 terminerà il campionamento, visualizzerà il messaggio **MEMORY FULL** per parecchi secondi e quindi ritornerà alla videata principale. Il suono che avete registrato fino a quel punto verrà conservato.
- Se premete il pulsante **[CANCEL]** per cessare la registrazione, l'SU700 scarterà i vostri nuovi dati e ritornerà alla videata di selezione della traccia. Se la traccia su cui stavate registrando contiene già un campione, quel campione viene conservato.
- Se avete registrato su una traccia **LOOP** ma la lunghezza è troppo corta oppure eccessiva, lo schermo visualizzerà il messaggio **CANNOT FIND LOOP**. (Vedere "Registrazione dei campioni sulle tracce Loop".) In questo caso dovete premere **[CANCEL]** oppure **[OK]** per ritornare alla videata principale. L'SU700 scarta i dati registrati e vi riporta alla videata principale. Se la traccia contiene già un campione, quel campione viene conservato.

10. Ora potete ascoltare il suono del campione percuotendo il pad. Se desiderate, potete procedere immediatamente ad usare i vari job **SAMPLE per modificare il campione (→ p.259) e potete anche vedere come suona il campione e regolare i vari valori delle funzioni-manopole e delle regolazioni degli effetti.**





Capitolo 6 Utilizzo delle caratteristiche

Questo capitolo fornisce informazioni dettagliate riguardanti l'uso di ciascuna delle caratteristiche principali dell'SU700 durante le applicazioni di registrazione, esecuzione e impostazione delle song.


Impiego del sequencer: registrazione, esecuzione e regolazione della posizione

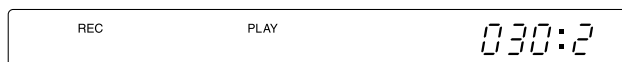
Questa sezione presenta una panoramica delle operazioni con il sequencer che dovrete usare ripetutamente quando registrate e suonate le song.

Come iniziare a registrare

1. Se il sequencer non si trova ancora nel modo PLAY STANDBY, premete il pulsante  o [CANCEL] per impostarlo in tale condizione.
2. Se necessario, regolate la song sulla posizione in cui intendete dare inizio alla registrazione. (Vedere più avanti il punto “Regolazione della posizione”.)
3. Premete  per impostare il sequencer nel modo REC STANDBY.
 - ▼ Il sequencer entra nel modo STANDBY REC. La song viene bloccata nella posizione corrente. Se necessario, prima di iniziare la registrazione, potete ancora regolare la posizione.



4. Premete il pulsante  per impostare il sequencer nel modo REC, in modo da dare inizio alla registrazione.
 - ▼ La song inizia a registrare dalla posizione della song visualizzata nell'area MEASURE. Lo schermo cambia per mostrare una videata-funzione (l'ultima che stavate usando).
 - ▼ Se avete impostato un valore di countdown, cioè di conteggio alla rovescia, il sequencer suonerà una o due misure introduttive prima di iniziare effettivamente la registrazione. (→ p.299)
 - ▼ Mentre il sequencer si trova nel modo REC, tutte le vostre azioni sulle manopole, sui pad o sui pulsanti di scena verranno registrate come dati di sequenza all'interno della song, con ciascun evento associato alla posizione della song in cui lo avevate immesso (come viene regolato mediante la quantizzazione).



Ora la posizione avanza. Le azioni sui pad, sulle manopole e sui pulsanti di scena vengono registrate come dati di sequenza.

Come bloccare la registrazione

Premete il pulsante  per bloccare la registrazione.



- Il sequencer mostra PROCESSING ... per qualche istante, quindi ritorna alla posizione in cui avevate iniziato la sessione di registrazione.




NOTA:


L'SU700 non aggiorna l'ambientazione, cioè il setup dei vari pulsanti e dei vari controlli, quando salta ad una posizione precedente; le regolazioni delle manopole, le scene e la condizione "mute" rimangono esattamente come erano al momento di fine registrazione. Se desiderate ripristinare l'effettiva ambientazione della song, dovete impostare e richiamare le scene.

Come iniziare il playback

1. Se il sequencer non si trova nel modo PLAY STANDBY, premete il pulsante  o [CANCEL] per porlo in tale condizione.
2. Se necessario, regolate la song sulla posizione in cui volete che abbia inizio il playback.
3. Premete  per iniziare il playback.
 - Il sequencer inizia il playback, a partire dalla posizione corrente.

Come bloccare il playback




Premete il pulsante .

- Il sequencer cessa di eseguire il playback. La posizione della song non cambia. Potete riprendere il playback dalla stessa posizione, semplicemente premendo .

Come regolare la posizione

Potete regolare la posizione mentre il sequencer si trova nel modo PLAY STANDBY, PLAY o REC STANDBY. Non potete regolare la posizione mentre il sequencer sta registrando.

Utilizzando i pulsanti

- ◆ Premete  per un avanzamento veloce.
- ◆ Premete  per un riavvolgimento veloce.
- ◆ Premete  per ritornare all'inizio della song (posizione 001:1).

Utilizzando il dial

1. L'indicazione MEASURE dello schermo deve essere lampeggiante. Se non lo è, premete una sola volta il pulsante [MEASURE], in modo che lampeggi.



2. Ruotate il dial verso destra per far avanzare la posizione della song, oppure verso sinistra per farla arretrare.

Utilizzando i marker

Se avete memorizzato le posizioni nei marker o marcatori, potete utilizzarli per saltare da una posizione all'altra. Ma dovete notare che i marker o marcatori possono essere usati soltanto mentre il sequencer si trova nel modo PLAY o PLAY STANDBY.

Ulteriori spiegazioni

- Ricordate che quando regolate la posizione utilizzando uno dei metodi sopra descritti, il **“settaggio” o ambientazione della posizione regolata può non corrispondere a quella effettiva che esisterebbe se voi aveste suonato la song dall’inizio.**
- Se usate i pulsanti del sequencer o il dial per regolare la posizione mentre il sequencer si trova nel modo PLAY, il sequencer riprodurrà tutti gli eventi di manopola e “mute” già registrati nell’area che avete già superato (potreste vedere cambiamenti di letture sui misuratori), ma non eseguirà i cambiamenti di scena.
Ad esempio, se passate dalla posizione 10:1 alla posizione 20:1, il sequencer riprodurrà qualsiasi evento di manopola o di pad mute che avevate registrato precedentemente in queste misure, ma non riprodurrà alcun cambiamento di scena da voi registrato all’interno di queste misure.
- Se regolate la posizione mentre il sequencer si trova in PLAY STANDBY o REC STANDBY oppure utilizzando i marker, il sequencer non riprodurrà alcun evento di sequenza registrato nell’area su cui siete passati. Le regolazioni delle manopole, le regolazioni “mute” e l’impostazione degli effetti del sequencer saranno esattamente le stesse alla fine dello spostamento, uguali a come fossero all’inizio.
- Se ritornate alla posizione di partenza, il sequencer automaticamente richiamerà la scena top o iniziale (purché ne abbiate immagazzinata una).

Come regolare il valore di BPM

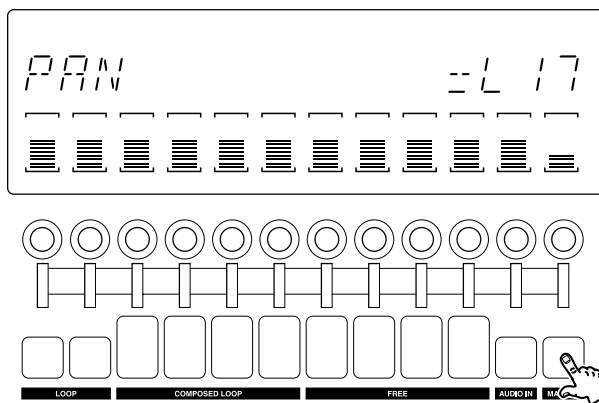
L'impostazione BPM (beats-per-minute) controlla la velocità del tempo della song durante la registrazione o durante la sua esecuzione. L'impostazione corrente viene riportata nell'area BPM alla destra dello schermo. Potete regolare il valore in questi due modi:

- Premendo il pulsante **[BPM]** in modo che il display BPM lampeggi e quindi agendo sul dial.
- Scandendo un movimento sul **[BPM COUNTER]**. L'SU700 rileva il tempo con cui state scandendo e lo visualizza nell'area del display BPM. Se desiderate usare questo tempo, premete il pulsante **[OK]** per bloccarlo. (Se non lo premete per parecchi secondi, viene ripristinata l'impostazione BPM originale.)

Impiego delle manopole

Usate le manopole per impostare le varie regolazioni (level, pan, pitch e così via) su ciascuna traccia. Ogni manopola controlla in un dato tempo una sola impostazione su una sola traccia. Per le tracce dei campioni, la selezione track bank determina quale banca delle tracce viene controllata in quel momento. (→ p.15).

Selezionate la funzione della manopola (l'impostazione che la manopola controlla) premendo il pulsante appropriato del pannello KNOB FUNCTION. Quando premete uno di questi pulsanti, il display si commuta sulla videata-funzione corrispondente e tutte le manopole assumono il controllo dell'impostazione da voi selezionata: se premete il pulsante **[PAN]**, ad esempio, tutte le manopole controlleranno il pan sulle loro tracce rispettive. I misuratori di traccia indicano l'impostazione corrente su ciascuna traccia (se avete selezionato PAN, ciascun misuratore indica il valore corrente del pan sulla traccia), mentre la parte centrale dello schermo indica il valore numerico dell'impostazione per la traccia di cui avete toccato per ultimo il pad o la manopola.



Premete PAN: Tutte le manopole controllano PAN. Tutti i misuratori mostrano i valori PAN. Lo schermo centrale mostra il valore numerico di PAN dell'ultima traccia a cui avete avuto accesso (in questo caso, la traccia MASTER).

Mentre state lavorando sulla videata principale, ciascuna manopola controlla la funzione di manopola di default della traccia (→ p.144).

Per ulteriori dettagli circa l'impiego di ciascuna delle differenti funzioni delle manopole, consultate il Capitolo 8 "Funzioni delle manopole" (→ p.193).

IMPIEGO DELLE MANOPOLE e MODO SEQUENCER

L'impiego delle manopole varia secondo la condizione del sequencer.

Nel modo REC: Usate le manopole per registrare le variazioni su ciascuna traccia. Se selezionate la funzione SOUND/[PITCH] e quindi ruotate la manopola sulla prima traccia LOOP, ad esempio, il sequencer registra un evento di cambio pitch su quella traccia nella posizione corrente della song (secondo le correzioni di quantizing).

Nel modo PLAY: Usate le manopole per modificare il suono in tempo reale. Questi cambiamenti sono transitori e non vengono registrati come dati di sequenza. Questi cambiamenti faranno sì che l'impostazione o settaggio attuale devii da quello "reale" della song.

Nei modi STANDBY: Potete usare le manopole per disporre le impostazioni che verranno applicate quando riprendete o iniziate l'operazione nel modo REC o PLAY. Ripetiamo che questi cambiamenti sono transitori e non vengono registrati come dati di sequenza, pertanto faranno sì che il settaggio effettivo differisca da quello "reale" della song.

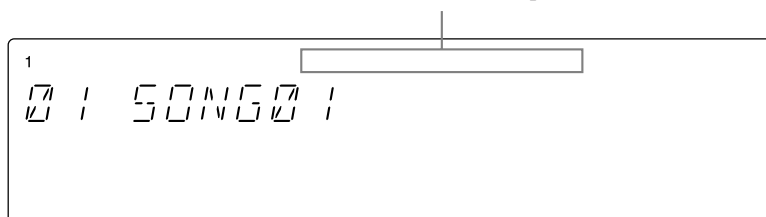
Impiego dei pad

Potete usare i pad per generare gli eventi ad essi relativi su ciascuna traccia. Ogni pad controlla l'azione di una singola traccia per volta. Per le tracce dei campioni, la selezione track bank determina quale bank di tracce è in quel momento sotto controllo (→ p.15).

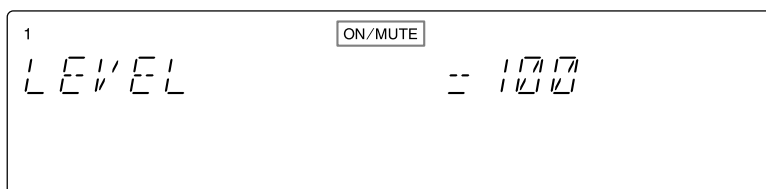
Usate i pad per controllare quattro funzioni differenti: PLAY, ON/MUTE, ROLL e LOOP RESTART. Dovete inserire la funzione controllata, se necessario.

- Quando state lavorando sulla videata principale (solo durante PLAY o PLAY STANDBY) ogni pad controlla la funzione pad di default della traccia. Potete impostare la funzione di default usando il job TRACK SET / MAIN. La funzione controllata non viene indicata sullo schermo.

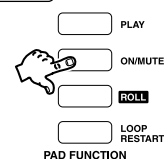
Quando è sul display la videata principale, ogni pad controlla la funzione di default della traccia. La funzione del pad non viene mostrata.



- Potete commutare la funzione su PLAY, ON/MUTE e LOOP RESTART in qualsiasi momento premendo il selettore corrispondente. Se state lavorando sulla videata principale, premendo il pulsante passerete ad una videata funzione e tutti i pad verranno impostati per controllare la funzione selezionata.



Videata-funzione. Tutti i pad ora controllano la funzione MUTE. Premete una sola volta il pad per attivare la traccia, ripremetelo per applicare ad esso la condizione “mute”, cioè di esclusione traccia.



- Se desiderate usare la funzione ROLL, dovete *tenere premuto* il pulsante **[ROLL]** mentre premete il pad o i pad. Quando rilasciate il pulsante **[ROLL]**, la selezione della funzione si commuta automaticamente su PLAY.
- Mentre state lavorando sulla videata-funzione, la linea superiore dello schermo indica la funzione selezionata in quel momento (vedere l'illustrazione sopra riportata). Dovete notare che la funzione ROLL non viene indicata (è indicata come PLAY).

Accertatevi che i **pad per le tracce COMPOSED LOOP e FREE includano i sensori di velocità**. Se avete impostato il parametro PAD SENS su ON nel job SYSTEM | SETUP (→ p.301), questi pad saranno dinamici, cioè sensibili alla velocità e alla forza con cui vengono premuti, per cui pressioni più marcate generano un suono più forte. La sensibilità del pad si applica sia alla funzione PLAY sia alla funzione ROLL; non ha alcun significato quando state usando le funzioni MUTE o LOOP RESTART.

L'operazione di ciascuna funzione varia secondo il tipo di traccia e del modo del sequencer. Qui di seguito riportiamo una spiegazione di come ciascuna funzione venga applicata per ogni modo operativo del sequencer.

Funzione PLAY

Scopo: Usate le note da suonare (cioè suonare il campione).

Descrizione: Usate il pad per registrare gli eventi di note-on (eventi di playback del campione) sulle tracce COMPOSED LOOP e FREE, e suonate i campioni in tempo reale.

Funzionamento in ciascun modo:

Modo REC

La pressione sul pad fa registrare un evento di note-on; rilasciando il pad si registra un evento di note-off (è operativo soltanto sulle tracce COMPOSED LOOP e FREE).

In qualsiasi altro modo

La pressione sul pad fa sì che il campione venga suonato; il rilascio del pad fa sì che il playback del campione si arresti. (È operativo su tutte le tracce dei campioni.)

Funzione ON/MUTE

Scopo: Viene usata per commutare la traccia fra mute on e mute off. Particolarmente utile per l'esclusione temporanea del playback dalle tracce LOOP e COMPOSED LOOP.

Descrizione: Usate il pad per impostare la condizione mute on o off della traccia. Questa funzione del pad si applica a tutte le tracce e può essere usata in tutti i modi. **Dovete notare che la commutazione di mute on è l'unico modo per escludere automaticamente il playback dalle tracce LOOP e COMPOSED LOOP.**


Ulteriori informazioni:

- Impostando la condizione mute on (oppure off) per la traccia MASTER si imposta automaticamente la stessa condizione per tutte le altre tracce.
- Sebbene l'esclusione temporanea di una traccia escluda la sua uscita, non vi vieta di registrare altri eventi (relativi al pad, alle manopole o agli eventi di scena) su quella traccia. Sebbene non possiate udire questi eventi mentre registrate, essi verranno memorizzati nella song e potrete suonarli successivamente eliminando la condizione di mute.

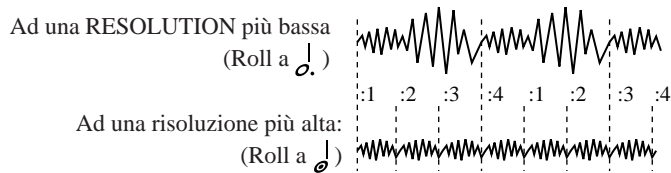
Funzione ROLL

Scopo: Questa funzione viene usata per effettuare il roll di una nota (cioè suonare ripetutamente la porzione iniziale di un campione, producendo un suono simile al rullo di tamburi o ad una mitragliatrice).

Se il campione appare come questo:

Campione registrato = 

Il rullo può apparire come:



Descrizione: Tenere premuto il pulsante **[ROLL]** e premere il pad per registrare o eseguire un suono con “rullo”.

Operazioni in ogni modo:

Modo REC

Tenendo premuto il pulsante **[ROLL]** e premendo il pad si registra un rullo sulla traccia alla risoluzione corrente (vedere sotto). Dovete notare che, se state lavorando su una traccia LOOP o COMPOSED LOOP, l'evento roll non viene registrato come parte del loop - viene registrato come evento di sequenza che esclude temporaneamente il suono del loop.

Modo PLAY

Tenendo premuto il pulsante **[ROLL]** e premendo il pad si genera il playback di un “rullo” (roll), alla risoluzione corrente. Ogni esecuzione del campione correntemente registrato su quella traccia viene automaticamente esclusa quando è in corso la funzione “roll”.

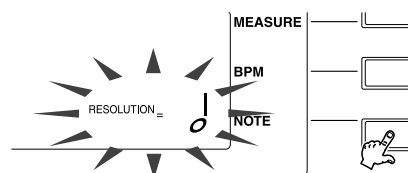
Modo REC STANDBY o PLAY STANDBY

Non operativo.

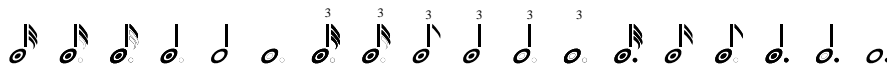
Ulteriori informazioni:

- L'impostazione RESOLUTION seleziona la velocità del “roll”. Quando premete il pulsante **[ROLL]**, la risoluzione corrente ad essa applicata appare nell'area NOTE dello schermo. Per cambiare la risoluzione, procedete in questo modo. (Potete cambiare questa impostazione qualunque sia il modo operativo del sequencer.)

- ① Premete il pulsante **[NOTE]** sullo schermo, in modo che l'area del display NOTE lampeggi.



- ② Tenete premuto il pulsante **[ROLL]** e agite sul dial per selezionare la nuova velocità. Potete selezionare fra i seguenti 18 valori:



- Sebbene sia possibile cambiare la risoluzione “roll” mentre state effettuando il rullo di una nota (mentre tenete premuto il pulsante **[ROLL]** e un pad), la velocità di roll non cambierà fino a quando non viene rilasciato il pad.
- Quando premete il pulsante **[ROLL]**, l’indicatore della funzione pad sullo schermo visualizza **PLAY** (e non **ROLL**). **Quando rilasciate il pulsante [ROLL], automaticamente la funzione selezionata cambia in PLAY.**

Funzione LOOP RESTART

Scopo: Viene usata per far ripartire il loop sulla traccia con loop.

Descrizione: Premendo il pad si fa ripartire il loop.

Operazione in ciascun modo:

Modo REC

Premendo il pad si registra un evento di riavvio loop, facendo sì che esso riparta sulla traccia. Operativo soltanto con le tracce **LOOP**, **COMPOSED LOOP** e **MASTER**. (Se registrate l’evento sulla traccia **MASTER**, ripartiranno tutti i loop.)

Modo PLAY

Premendo il pad si fa ripartire il loop (se si tratta delle tracce **LOOP** o **COMPOSED LOOP**) oppure ripartono tutti i loop (nel caso della traccia **MASTER**).

Operazioni dei pad per funzione, tipo di traccia e per modo operativo del sequencer

Funzione pad	Modo sequencer	Tipo di traccia	Operazione	
PLAY	REC	LP	<ul style="list-style-type: none"> ● Non viene registrato alcun evento. ● Se la traccia non è “muted”, cioè esclusa temporaneamente, viene eseguito il campione secondo l'impostazione corrente del tempo e delle impostazioni correnti delle manopole della traccia; tranne il fatto che BPM TRACKING è impostato su SLICE, il campione verrà eseguito alla sua velocità originale qualunque sia il tempo impostato e la regolazione della lunghezza del loop. Se tenete premuto il pad, il playback verrà eseguito con il suo loop. 	
		CL	<ul style="list-style-type: none"> ● Premendo il pad si genera un evento di Note On; rilasciando il pad si genera un evento di Note Off. ● Questi eventi vengono registrati rispetto alla loro posizione all'interno del loop, e non rispetto alla loro posizione all'interno della song. 	
		FR	<ul style="list-style-type: none"> ● Premendo il pad si genera un evento di Note On; rilasciandolo si genera un evento di Note Off. ● Questi eventi vengono registrati rispetto alla loro posizione all'interno della song. 	
		AU, MA	● Il pad non funziona.	
	PLAY PLAY STBY REC STBY	LP	<ul style="list-style-type: none"> ● Se la traccia è “muted”, cioè esclusa, non si ha alcun suono. ● Se la traccia non è “muted”, cioè temporaneamente esclusa, esegue il campione secondo un'impostazione del tempo corrente e secondo le impostazioni di tutte le manopole e le tracce; tranne se BPM TRACKING è impostato su SLICE, il campione verrà eseguito alla sua velocità originale qualunque sia l'impostazione corrente del tempo e della lunghezza del loop. Se tenete premuto il pad, avrete il loop del playback. 	
		CL, FR	<ul style="list-style-type: none"> ● Se la traccia è “mute”, non si avrà alcun suono. ● Se la traccia non è “mute” viene eseguito il campione secondo le impostazioni correnti delle manopole della traccia. 	
		AU, MA	● Il pad non funziona.	
	ON/ MUTE	All (tutti)	LP, CL, FR, AU	● Commuta la traccia su mute on o off.
			MA	● Commuta tutte le condizioni “mute” su on o off.
	ROLL	REC	LP, CL, FR	● Mentre tenete premuto ROLL e premete il pad, il sequencer registra un “rullo” nella posizione corrente della song e la velocità è determinata dall'impostazione della risoluzione (cioè quella nel momento in cui il pad è stato premuto).
AU, MA			● Il pad non funziona.	
PLAY		LP, CL, FR	<ul style="list-style-type: none"> ● Mentre tenete premuto ROLL e premete il pad, il sequencer produce un suono di rullo, alla velocità determinata dall'impostazione della risoluzione del rullo (quella al momento in cui era stato premuto il pad). ● Qualsiasi playback registrato sulla traccia viene soppresso mentre il rullo continua. 	
		AU, MA	● Il pad non funziona.	
REC STBY PLAY STBY	All (tutte)	● Il pad non funziona.		
LOOP RESTART	REC	LP, CL	● Fa ripartire il loop. L'evento di restart viene registrato nella song.	
		FR, AU	● Il pad non funziona.	
		MA	● Fa ripartire il loop. L'evento di restart viene registrato nella song.	
	PLAY	LP, CL	● Fa ripartire il loop.	
		FR, AU	● Il pad non funziona.	
		MA	● Fa ripartire il loop.	
	REC STBY PLAY STBY	All (tutte)	● Il pad non funziona.	

Abbreviazioni: LP: traccia LOOP; CL: traccia COMPOSED LOOP; FR: traccia FREE;
AU: traccia AUDIO IN; MA: traccia MASTER; STBY: Standby

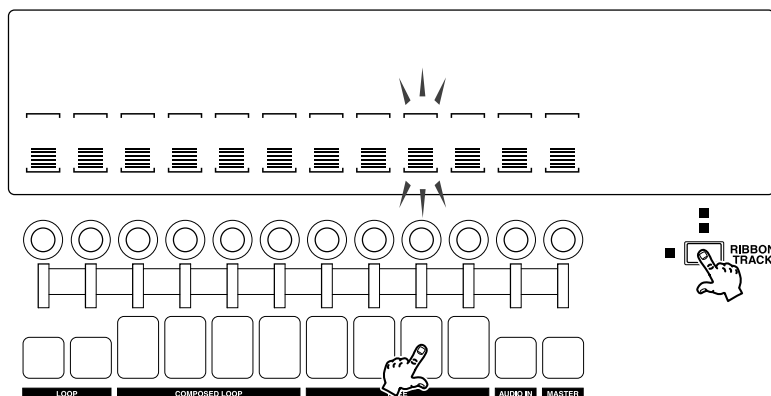
Impiego del controller a nastro

Il controller a nastro è una caratteristica speciale che potete usare per controllare una funzione selezionata su una traccia prefissata. Una volta selezionata la funzione, potete controllarla percuotendo il nastro o strisciando su di esso. Il nastro vi dà un tipo di controllo tattile non ottenibile con le manopole.

Per la funzione controllata, potete scegliere una delle seguenti funzioni assegnate alle manopole (pitch, pan ecc.) oppure potete scegliere una speciale funzione scratch che simula l'effetto che otterreste ruotando manualmente avanti e indietro il piatto di un giradischi. Selezionate la funzione usando il job SYSTEM | SETUP (→ p.302).

Selezione della traccia

Selezionate la traccia che intendete usare con il nastro tenendo premuto il pulsante **[RIBBON TRACK]** e quindi premendo uno dei pad. Le parentesi dei misuratori lampeggiano per indicare il pad selezionato.

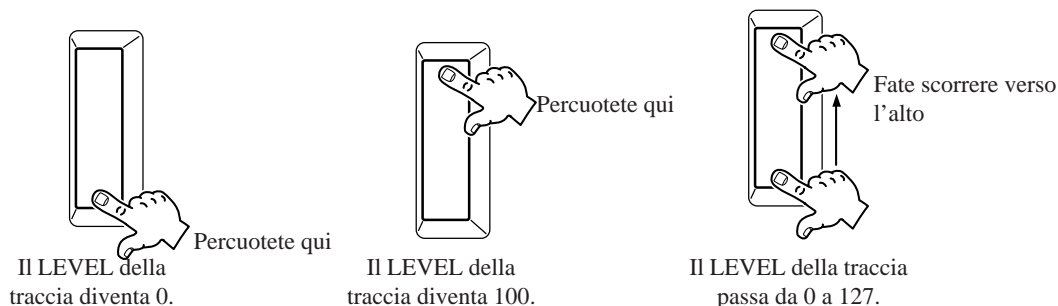


Dovete notare che se premete un pad su una traccia di campioni, il nastro funzionerà con la traccia corrispondente in qualunque banca venga selezionata. Se premete il pad più a sinistra, il nastro funzionerà con la prima traccia LOOP, qualunque sia la bank selezionata. Se selezionate Bank 1, il nastro funzionerà con la prima traccia LOOP nella bank 1. Se successivamente cambiate su Bank 2, il nastro funzionerà con la prima traccia LOOP nella bank 2.

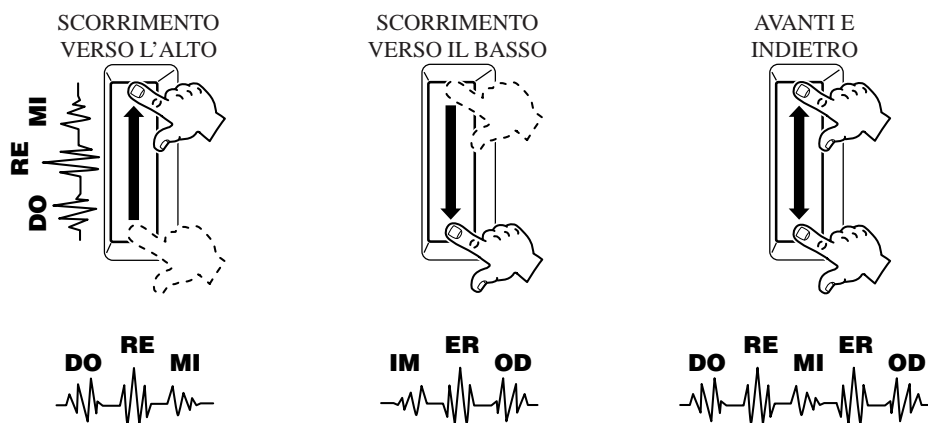
Azionare il nastro

Con l'impostazione Knob: Se impostate il nastro per controllare una funzione knob o manopola, potete regolare l'impostazione della manopola semplicemente percuotendo una sola volta il nastro. Percuotendo verso la parte alta del nastro potrete cambiare l'impostazione su un valore alto o se percuotete verso il basso potrete avere un valore basso. Questa è una caratteristica comoda e vi consente di saltare da un valore all'altro istantaneamente, senza dovervi spostare attraverso impostazioni intermedie. Ma naturalmente potete anche far scorrere il vostro dito su e giù lungo il nastro per cambiare il valore gradualmente.

(Esempio: LEVEL)



Se è impostato Scratch: Se impostate il nastro in modo che controlli la funzione *scratch*, l'SU700 distribuisce la prima parte del campione lungo il tratto del nastro, a partire dal basso. Se posate il vostro dito nella parte bassa del nastro e poi lo fate scorrere verso l'alto, potete ottenere il suono nella direzione regolare. Se invece fate scorrere il dito nell'altra direzione, il suono verrà ottenuto ma al contrario.



Registrazione degli eventi del nastro

Ogni azione del nastro che applicate durante la registrazione della song verrà registrata, proprio come una regolare azione esercitata sulle manopole, nella traccia corrispondente. Se selezionate una funzione assegnabile ad una manopola che supporti la quantizzazione (→ p.174), a questo punto verrà quantizzato l'input generato con il nastro. Se usate la funzione "scratch" su una traccia con loop (traccia LOOP o COMPOSED LOOP), la gestione è uguale a quella per un pad "roll": il suono scratch cancella temporaneamente il suono del loop.

Impiego del controller a nastro in tempo reale

Potete usare il controller a nastro mentre il sequencer si trova nel modo STANDBY o PLAY per regolare l'impostazione delle manopole oppure applicare la funzione scratch al suono. Dovete notare che se usate la funzione scratch mentre la song è in funzione, la gestione è uguale a quella descritta per un pad di tipo "roll": il suono di scratch cancella temporaneamente il suono registrato su quella traccia.

Impiego della quantizzazione





Potete usare la caratteristica di quantizzazione per regolare automaticamente la temporizzazione delle azioni delle manopole e dei pad che immettete **quando registrate una song**. Lo scopo della quantizzazione è di permettere di ottenere una temporizzazione perfetta anche quando le vostre immissioni sono leggermente fuori tempo o carenti. **La quantizzazione è particolarmente utile quando avete bisogno di registrare dei pattern ritmici specifici (precise azioni PLAY del pad) su vostre tracce COMPOSED LOOP.**

La quantizzazione funziona in comune su tutti e sette i seguenti tipi di eventi.

- Pressioni PLAY del pad (eventi Note-On)
- Pressioni MUTE del pad (eventi di interruttore-Mute)
- Pressioni LOOP RESTART del pad (eventi Loop-Restart)
- Rotazione delle manopole per la funzione SOUND/LEVEL (eventi di cambio livello)
- Rotazione delle manopole per la funzione SOUND/PAN (eventi di cambio pan)
- Rotazione delle manopole per la funzione SOUND/PITCH (eventi di cambio pitch)
- Rotazione delle manopole per la funzione FILTER/CUTOFF (eventi di cambio cutoff)

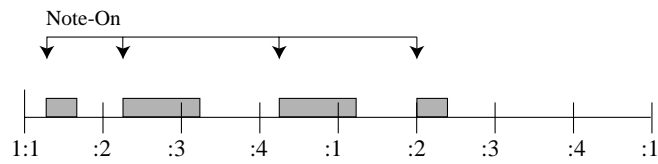
Dovete notare che l'SU700 non quantizza mai i richiami di scena (pressioni del pulsante SCENE), azioni ROLL del pad, o azioni delle manopole diverse da quelle sopra indicate. Le azioni che non sono quantizzate vengono registrate semplicemente nella posizione precisa (misura, movimento e clock) in cui vengono immesse.

La quantizzazione funziona soltanto durante la registrazione della song e automaticamente regola la posizione di quelle azioni di input all'intervallo quantize più vicino. Dovete notare che la caratteristica "quantize" influenza soltanto nuove immissioni; non cambia i dati di sequenza già registrati.

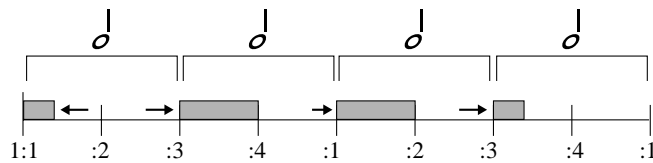
L'impostazione "quantize" si applica in comune a tutti gli input sopra menzionati; non potete impostare regolazioni separate per tracce differenti. Ma siete liberi di cambiare l'impostazione quantize in qualsiasi momento, anche mentre la registrazione è in corso. Ad esempio, è probabile che voi vogliate registrare le misure da 1 a 20 usando un valore di quantize di  e quindi passare su  per registrare le misure da 21 in poi. Oppure potreste voler registrare una delle tracce COMPOSED LOOP usando la quantizzazione  e quindi ritornare a registrare un'altra traccia di tipo COMPOSED LOOP usando la quantizzazione .

Per le immissioni relative al pad, la caratteristica "quantize" spinge semplicemente gli eventi dei pad all'intervallo più vicino. Per variazioni continue e lente delle manopole, la caratteristica suddivide il cambiamento in intervalli discreti e spinge ciascun pezzo o intervallo su quello più vicino - in modo che tutti i cambiamenti abbiano luogo sull'intervallo e non vi sia alcun cambiamento fra gli intervalli.

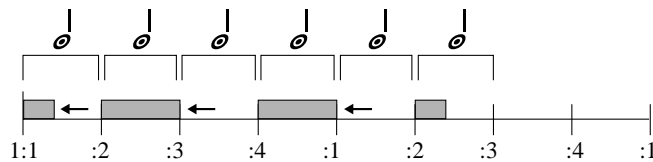
Esempi:



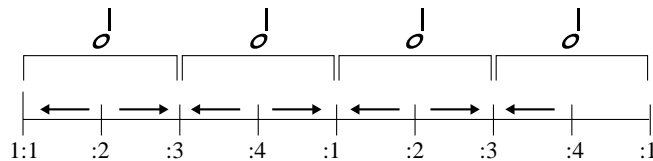
Se $QUANTIZE = \frac{1}{2}$, viene impostato come segue:



Se $QUANTIZE = \frac{1}{4}$, viene impostato come segue:



Se $QUANTIZE = \frac{1}{2}$, gli eventi di Knob vengono impostati come segue:



Una volta che avete usato la quantizzazione, non vi è un mezzo diretto per ripristinare la temporizzazione originale, poiché **l'SU700 non ricorda il vostro tempo originale**. Se non vi piace il risultato della quantizzazione, tuttavia, potete usare sempre la caratteristica UNDO (→ p.183) per cancellare la vostra nuova registrazione oppure potete usare il job EVENT EDIT | LOCATION & VALUE (→ p.246) per regolare la posizione dei vostri eventi PLAY registrati con il pad (eventi di note-on).

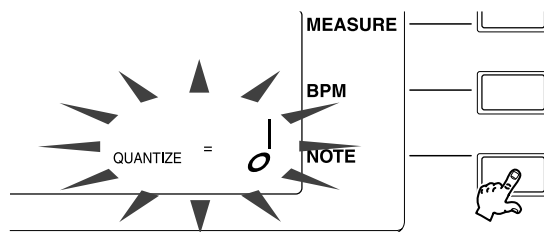
Se pensate che l'uso di "quantize" possa far sì che i vostri pattern COMPOSED LOOP siano troppo "swing", ricordatevi che potete sempre usare la funzione della manopola GROOVE (→ p.201) per avere un ritmo più incisivo.

Come impostare il valore di quantize

Per cambiare l'impostazione "quantize" procedete in questo modo. Dovete notare che potete cambiare l'impostazione quantize in qualsiasi momento quando lavorate sulla videata principale o sulla videata-funzione, qualunque sia lo stato corrente del sequencer.

Dovete notare che l'impostazione quantize è una condizione temporanea (→ p.137); non può essere salvata in scene o su disco. L'SU700 conserva semplicemente in memoria l'impostazione corrente fin quando la cambiate o fin quando non spegnete lo strumento.

1. Premete qualsiasi selettore di funzione-pad, uno qualsiasi dei quattro pulsanti funzione-manopola (Knob-function) che supportano questa caratteristica, oppure (se state lavorando in quel momento ad una videata funzione) qualsiasi pad. L'area NOTE sullo schermo visualizzerà QUANTIZE= *impostazione* (dove l'impostazione può essere sia un'immagine di nota oppure vuota, per indicare che la quantizzazione è esclusa).
2. Premete il pulsante [NOTE] (se necessario) in modo che l'area QUANTIZE lampeggi.



3. Agite sul controllo dial per regolare il valore. Il valore di default (all'accensione) è *blank* cioè assenza di immagini (la quantizzazione non è presente).

Impiego delle scene

Le scene sono una caratteristica molto importante dell'SU700. Questa caratteristica rende possibile la preparazione e quindi il richiamo istantaneo di intere impostazioni o ambientazioni, sia nell'ambito della registrazione sia nell'ambito delle performance o esecuzioni. Probabilmente userete molto le scene sia quando costruite le song sia quando le eseguite. L'SU700 vi consente di memorizzare fino a otto scene per ciascuna song.

Perché usarle?

- Per memorizzare un "settaggio" iniziale, definibile anche "top" o di "startup", in modo da essere certi che la song inizierà sempre il replay usando la stessa impostazione. Se non memorizzate una scena iniziale, il setup usato all'inizio della song potrebbe avere un replay più o meno imprevedibile. (Vedere "Che cos'è scena top".)

- Per modificare istantaneamente l'intero setup o impostazione, sia all'interno di una song registrata sia al volo durante il playback in tempo reale. Ciò è estremamente utile perché:
 1. Rende possibile commutare immediatamente un "settaggio" che avete già provato e che sapete essere gradevole.
 2. Vi permette di cambiare tutte le impostazioni istantaneamente su tutte le tracce: qualcosa che è fisicamente impossibile da fare quando si ha a che fare con manopole, pulsanti funzione e pad, in modo manuale durante la registrazione o il playback in tempo reale.
- Per tenere temporaneamente settaggi completi o parziali, mentre costruite le vostre song o per creare dei backup temporanei per i settaggi quando provate nuove possibilità che presumibilmente non conserverete.

Generalità

- Ogni song contiene spazio di memoria per otto scene: TOP, A, B, C, D, E, F e G.
- Quando iniziate a lavorare sulla nuova song (dopo l'accensione e il caricamento di alcuni campioni) tutte le scene (TOP, A, ..., G) sono vuote.
- Mentre lavorate sulle impostazioni delle manopole, sulle condizioni "mute" e sulle impostazioni degli effetti per la song, eventualmente disporrete queste impostazioni in una configurazione che intendete conservare. Potete memorizzare questa configurazione - che rappresenta il "settaggio" corrente - in una scena tenendo premuto uno dei pulsanti di scena. (Vedere anche "Come memorizzare una scena?".)
- Una volta che avete salvato e memorizzato la configurazione nella scena, potete richiamarla in qualsiasi momento premendo brevemente il pulsante di scena (vedere "Come richiamare una scena?"). Se registrate le pressioni del pulsante di scena all'interno della vostra song, la song richiamerà automaticamente ciascun "settaggio" memorizzato mentre viene eseguita dopo ciascuna di queste pressioni dei pulsanti registrate (eventi di richiamo scena).
- Una volta che avete salvato un "settaggio" in una scena, esso resta in memoria fin quando fate una delle operazioni seguenti: (1) memorizzate un "settaggio" differente nella stessa scena, scrivendo sopra ai dati preesistenti; (2) inizializzate il "settaggio" (come descritto qui di seguito), in modo che la scena si svuoti, o (3) inizializzate l'intera song oppure spegnete lo strumento eliminando il contenuto di tutte le scene.
- Come i campioni, i contenuti delle scene sono memorizzati assieme all'interno della song. Quando copiate una song (da un numero di song all'altro), viene copiato anche il contenuto riguardante le scene.
- I dati di scena vanno perduti allo spegnimento dell'SU700. Se desiderate conservare le scene, dovete salvare tutto il contenuto dell'SU700 trasferendolo come volume su un disco (→ p.287). Quando ricaricate il volume, l'SU700 ricarica tutti i dati di scena.



Cosa contiene la scena?

Quando memorizzate una scena, in memoria restano le impostazioni correnti per tutti gli item sotto elencati. Quando richiamate la scena, il sequencer richiama tutte queste regolazioni.

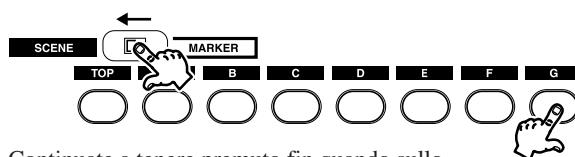
- Tutte le regolazioni correnti delle manopole (SOUND/LEVEL, SOUND/PAN, SOUND/PITCH, ..., EFFECT/EFFECT 3) per tutte le tracce di campioni non vuote e per le tracce AUDIO IN e MASTER.
- L'impostazione di risoluzione GROOVE corrente (per tutte le tracce dei campioni non vuote).
- La condizione mute ON/OFF corrente su tutte le tracce (tranne per le tracce vuote).
- I tre effetti assegnati in quel momento (gli effetti assegnati ai blocchi 1, 2 e 3 come impostati mediante i pulsanti [EFFECT SETUP]).
- Se uno o più degli effetti assegnati è di tipo insertion, cioè ad inserimento, verrà richiamato il collegamento ON/OFF della traccia per ciascuno di quegli effetti.

Come memorizzare una scena?

Dovete notare che l'SU700 memorizza le scene soltanto mentre si trova nel modo PLAY o PLAY STANDBY (sebbene possa richiamare le scene in qualsiasi modo operativo del sequencer).

1. Accertatevi che l'interruttore SCENE/MARKER sia posto su SCENE.
2. Accertatevi che le impostazioni delle manopole e delle condizioni mute per tutte le tracce, nonché le correnti assegnazioni degli effetti, siano impostate nel modo voluto per la memorizzazione.
3. Se il sequencer si trova nel modo REC o REC STANDBY, premete  per ritornare al modo PLAY STANDBY. (Se desiderate, potete premere  per impostare il sequencer nel modo PLAY sebbene non vi sia alcuna ragione per fare ciò.)
4. Tenete premuto un pulsante SCENE disponibile o sovrascrivibile ([TOP], [A],..., [G]) per parecchi secondi per memorizzare il "settaggio" nella scena corrispondente. Tenete premuto il pulsante fin quando lo schermo visualizza il messaggio SCENE STORED.

Tenete premuto uno di questi pulsanti. (Non usate un pulsante che già contenga una scena che intendete conservare.)



Continuate a tenere premuto fin quando sullo schermo non appare questo messaggio:

SCENE STORED

**NOTA 1:**

Dovete ricordare che quando salvate i dati in una scena, scriverete sopra a quelli già esistenti, se ve ne sono. **Non usate un pulsante che contiene una scena di cui potreste aver bisogno.**

NOTA 2:

State attenti a non rilasciare troppo in fretta il pulsante. Se il pulsante contiene già una scena, rilasciandolo troppo rapidamente causerete la perdita delle impostazioni che intendevate memorizzare.

Come richiamare una scena?

Potete richiamare una scena con il sequencer in qualsiasi modo (REC, REC STANDBY, PLAY o PLAY STANDBY) premendo brevemente e rilasciando il corrispondente pulsante SCENE ([TOP], [A],...[G]). Notate i seguenti punti.

- Il cambiamento di scena si verifica (e viene registrato) **quando rilasciate il pulsante**, non quando lo premete.
- **State attenti a non tenere il pulsante premuto troppo a lungo** - oppure potreste inavvertitamente sovrascrivere sui dati di scena che intendevate richiamare.
- Se premete il pulsante SCENE per una scena vuota, non accade alcunché (le regolazioni correnti verranno lasciate inalterate).

Che cos'è la scena TOP e perché è così importante?

Desidererete impostare una scena TOP (iniziale) per assicurarvi che la song inizi sempre con lo stesso "settaggio". Notate i punti seguenti.

- Se memorizzate una scena top, allora **la scena viene richiamata automaticamente ogni volta che riportate la posizione all'inizio della song** (dalla posizione della misura 001:1).
- **La scena TOP è il solo modo di memorizzare un'impostazione o "settaggio" iniziale.** Non è possibile registrare direttamente eventi nella posizione iniziale della song, poiché potete soltanto registrare gli eventi mentre la song è in corso.
- Anche se potete *memorizzare* la scena top soltanto mentre il sequencer si trova in PLAY o PLAY STANDBY, una volta che l'avete memorizzata, la scena verrà automaticamente richiamata qualunque sia il modo operativo del sequencer. In altre parole, la scena opera come se fosse virtualmente registrata nella song, anche se non è così.
- **Siete liberi di usare la scena TOP come una scena regolare.** Mentre la scena viene richiamata *automaticamente* quando ritornate all'inizio della song, potete anche richiamare *manualmente* la scena in qualsiasi posizione della song, premendo semplicemente il pulsante. (E potete registrare queste pressioni anche all'interno della vostra song.)

- Se non memorizzate una scena top (se la scena top è vuota), allora: quando vi spostate all'inizio della song, le regolazioni conserveranno semplicemente i valori che avevano prima dello spostamento. Probabilmente sarà impossibile prevedere come la song suonerà quando inizia il playback.

Qual è la relazione fra i pulsanti di scena, gli eventi di richiamo scena e il contenuto di esse?

Quando premete un pulsante di scena durante la registrazione, la song registra come un evento di richiamo scena la pressione del pulsante sulla traccia MASTER. **Dovete notare che la song non memorizza il contenuto di scena in sé stesso; memorizza soltanto l'evento di richiamo scena.** Se la scena, ad esempio, è vuota, l'evento di richiamo scena non farà accadere nulla. Se avete cambiato recentemente il contenuto della scena, l'evento richiamerà le vostre ultime regolazioni di scena.

Ad esempio, ipotizziamo che voi premiate il pulsante SCENE [A] nella posizione 050:1 mentre registrate una song. Ciò dice alla song di andare a prendere il contenuto della scena A ogni volta che passa alla posizione 050:1 durante il playback. Se successivamente decidete che non vi piace il contenuto della scena [A] potete eliminare la scena usando il job EVENT EDIT/LOCATION & VALUE.

Qual è la funzione del pulsante [INIT]?

Potete usare il pulsante [INIT] per inizializzare (cioè cancellare) qualsiasi scena, in modo che essa si svuoti e sia inoperativa. Se inizializzate la scena A, ad esempio, quindi qualsiasi pressione del pulsante [A] di scena registrato nella vostra song (o eseguita manualmente) verrà semplicemente ignorato - finché voi deciderete di memorizzare nella scena A nuovi dati.

Per inizializzare una scena, procedete come segue. Tuttavia, dovete ricordare che questa operazione eliminerà tutti i dati correnti della scena.

1. Accertatevi che il sequencer sia nel modo PLAY o PLAY STANDBY. (Non potete inizializzare le scene mentre siete nel modo REC o REC STANDBY.)
2. Accertatevi che l'interruttore SCENE/MARKER sia impostato su SCENE.
3. Tenete premuto il pulsante [INIT] e mentre continuate a tenerlo premuto, premete e tenete premuto il pulsante di scena relativo a quella che intendete inizializzare.
4. Continuate a tenere premuti entrambi i pulsanti fin quando sullo schermo appare il messaggio INITIALIZED.

Dove sono memorizzati gli eventi di richiamo scena e come posso eliminarli?

Gli eventi di richiamo scena sono memorizzati sulla traccia MASTER. Potete eliminarli usando il job EVENT EDIT | EVENT CLEAR oppure il job TRACK EDIT | TRACK INIT per cancellare gli eventi dalla traccia MASTER.

Suggerimenti per l'uso

- Quando costruite un segmento di song (registrando e quindi ri-registrando sulla stessa parte), desidererete usare una scena per memorizzare il “settaggio” che esiste all’inizio della sezione, in modo da poter richiamare il “settaggio” prima di ri-registrare dall’inizio di quel segmento.
- Quando costruite una song, potreste desiderare di usare le scene **per conservare le impostazioni correnti mentre continuate a regolare queste impostazioni.**
- È probabile che desideriate impostare temporaneamente più scene come possibili alternative. Potete quindi richiamare ciascuna scena e vedere quella che vi piace, ed eliminare quelle che pensate di non usare.
- È facile spostare il contenuto di una scena in un'altra. Ipotizziamo che voi vogliate spostare il contenuto della scena D nella scena TOP, ad esempio. Impostate semplicemente il sequencer nel modo PLAY STANDBY, premete brevemente il pulsante di scena D per richiamare la scena D e quindi tenete premuto il pulsante di scena TOP per copiare le regolazioni nella scena top o iniziale.

Revisione e controllo del contenuto di scena

Dopo che avete memorizzato una scena, è probabile che ad un certo punto vogliate rivedere o controllare le sue impostazioni. Potete eseguire questa revisione semplicemente richiamando e controllando ciascuna delle regolazioni (impostazioni di scena in PLAY o PLAY STANDBY). Cambiate una qualsiasi delle impostazioni di cui non siete soddisfatti, quindi memorizzate il risultato nuovamente nella stessa scena.

Ulteriori informazioni riguardanti le scene

- Ricordate che le azioni relative ai pulsanti SCENE che registrate nella song **non sono quantizzate. Non vi è alcun modo di regolare la temporizzazione di un evento di richiamo scena registrata.** (Se non siete soddisfatti della temporizzazione, eliminate oppure annullate (undo) l'evento e quindi registratelo nuovamente.)
- L'SU700 non fornisce alcuna indicazione per dirvi se una scena è in quel momento vuota. Il modo migliore per controllare se una scena è vuota è di impostare le varie regolazioni delle manopole su valori insoliti e quindi premere brevemente il pulsante di scena. Se non cambia alcuna delle impostazioni delle manopole, vuol dire che la scena è vuota.
- Se cambiate la posizione della song usando ◀◀, ▶▶, oppure il controllo dial mentre il sequencer sta eseguendo la song (nel modo PLAY), il sequencer eseguirà tutti gli eventi pad e manopola registrati, **ma non eseguirà gli eventi di cambio scena registrati.**
- I dati di scena vanno perduti allo spegnimento. Se desiderate salvare le scene, dovette salvare il contenuto dell'SU700 trasferendolo su disco come volume. (→ p.287).

Impiego dei marker

Potete usare i marker (marcatori) per saltare a posizioni preprogrammate nella song. Potete memorizzare fino a otto posizioni per ciascuna song. Questa caratteristica è utile quando intendete passare su varie posizioni della song durante la performance oppure quando intendete saltare a posizioni specifiche, mentre costruite la vostra song.

I marcatori o marker possono essere usati soltanto mentre il sequencer si trova in PLAY o PLAY STANDBY, e le pressioni del pulsante marker non possono essere memorizzate nelle scene o registrate in altro modo nella vostra song. Tutte le impostazioni e i salti di marker devono essere eseguiti manualmente.

Le impostazioni marker (ed anche il contenuto della scena) sono specifici per ciascuna song. Quando copiate una song (da un numero all'altro), vengono copiati anche i valori dei marcatori o marker e i contenuti di scena.

La cosa più importante da tenere in mente circa l'impiego dei marker è:

Quando usate un marker per saltare dalla posizione A alla posizione B, la song salterà anch'essa tutti gli eventi di sequenza registrati fra le posizioni A e B.

In altre parole, dovete stare attenti per evitare di saltare cambiamenti di sequenza importanti, essenziali per l'opportuno sviluppo della vostra song.

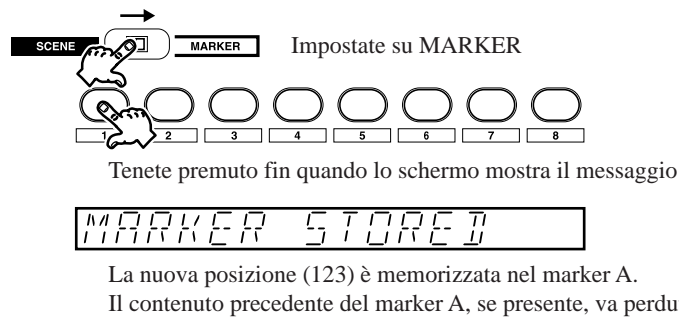
Vi sono due impieghi base per i marker.

- **Quando eseguite una song:** Usate i marker per saltare su posizioni dove si verificano i cambiamenti di scena più salienti o le variazioni di setup più evidenti (o su posizioni immediatamente prima di tali cambi) oppure per ritornare se volete ricominciare la vostra song da una posizione precedente.
- **Quando costruite una song:** Usate i marker per segnare le posizioni in cui prevedete di registrare i cambiamenti di scena o altre variazioni importanti di settaggi nella vostra song. Ciò renderà semplice saltare avanti e indietro fra queste posizioni, mentre continuate la progettazione della vostra song.

Memorizzare una posizione di marker

1. Accertatevi che l'interruttore SCENE/MARKER sia impostato su MARKER.
2. Spostate la song sulla posizione che intendete memorizzare.
3. Se il sequencer si trova nel modo REC o REC STANDBY, premete per rimettere il sequencer nel modo PLAY STANDBY.

Se volete, potete quindi premere il pulsante per impostare il sequencer nel modo PLAY, ma avrete una precisione maggiore se registrate i vostri marker mentre siete in PLAY STANDBY.
4. Tenete premuto un pulsante marker libero finché sullo schermo viene visualizzato il messaggio MARKER STORED. Non usate un pulsante che contenga già un marker che intendete usare nuovamente in seguito, poiché la nuova posizione sovrascriverà qualsiasi posizione già memorizzata nel marker.



Per saltare su una posizione di un marker


1. Accertatevi che il sequencer si trovi nel modo PLAY o PLAY STANDBY e che l'interruttore SCENE/MARKER sia impostato su MARKER.
2. Premete *brevemente* l'appropriato pulsante marker per saltare alla posizione memorizzata. Dovete notare che la posizione cambia quando *rilasciate* il pulsante, non quando lo premete. Non tenete premuto il pulsante troppo a lungo o inavvertitamente sovrascriverete sulla posizione memorizzata con la posizione corrente.

Impiego di Undo/Redo

Usate questa caratteristica per annullare o ripristinare tutti gli eventi di sequenza che avete registrato durante la vostra ultima sessione di registrazione. Ciò è utile poiché:

- Vi permette di eliminare gli errori che avete fatto in fase di registrazione: potete cancellare l'intera sessione di registrazione, riportando la song alla condizione preesistente l'inizio della sessione di registrazione.
- Vi permette di confrontare il suono prima e dopo i cambiamenti da voi apportati durante l'ultima sessione, in modo da decidere se intendete conservare o meno i cambi.

Spiegazione









La memoria "undo" dell'SU700 ricorda tutti i dati di sequenza - tutte le azioni sulle manopole, sui pad e di scena - che voi avete immesso durante l'ultima sessione di registrazione (a partire dal momento in cui avete attivato il modo REC e terminando con la pressione di ). Una volta finita la sessione, potete premere una sola volta il pulsante **[UNDO/REDO]** per cancellare tutti i dati di questa sequenza, da voi immessi durante la sessione e quindi potete premere nuovamente il pulsante per ripristinare tutti i dati. Potete annullare e ripristinare i dati tutte le volte che vorrete, ascoltando il playback per determinare se intendete conservare i risultati oppure volete disfarvene.

Il pulsante **[UNDO/REDO]** è operativo soltanto mentre il sequencer è in **PLAY STANDBY**; non potete eseguire un'operazione undo o redo mentre il playback è in corso. Premendo il pulsante riporterete sempre la song sulla posizione 001:1.

Dovete notare che la memoria "undo" perderà il suo contenuto se fate una delle seguenti operazioni:

- Se premete nuovamente il pulsante **[REC]** per attivare il modo **RECORDING STANDBY**.
- Se cambiate su una song differente.
- Se spegnete lo strumento.

Procedura di esempio per la comparazione di nuovi risultati di registrazione con il suono precedente. Ipotizziamo che abbiate terminato di registrare le misure da 001:1 fino a 049:4 e che ora desideriate registrare alcuni dati di sequenza nel segmento della song compreso fra le misure da 050:1 fino a 060:1 e quindi vogliate controllare il risultato. Procedete come segue.

1. Eseguite la song normalmente da 001:1 fino a 050:1, quindi premete  per bloccare il playback. Poi tenete premuto un pulsante libero di scena (supponiamo che sia il pulsante Scene-**[B]**) per memorizzare l'effettivo "settaggio" per 50:1.
2. Premete   per iniziare a registrare da 50:1.
3. Registrate i dati di sequenza (usando i pulsanti di scena, i pad e le manopole).
4. Premete  per bloccare la registrazione. Il sequencer ritornerà alla posizione da cui avevate iniziato la registrazione (in questo caso 50:1) e si porrà nello stato **PLAY STANDBY**.
5. Premete  per ascoltare i risultati. Premete  quando avete udito abbastanza.
6. Premete **[UNDO/REDO]** per togliere tutti i dati che avevate immesso allo step 3 sopra riportato. Sullo schermo appare brevemente **UNDO**, e la song ritorna alla posizione di partenza (001:1).
7. Regolate la posizione della song su 050:1, quindi premete brevemente il pulsante Scene **[B]** per richiamare l'effettivo "settaggio" e poi premete  per iniziare il playback.
8. Quando avete ascoltato abbastanza, premete  per bloccare il sequencer. Potete quindi premere nuovamente **[UNDO/REDO]** per ripristinare tutti i dati da voi immessi. Lo schermo visualizza per qualche istante **REDO** e i dati vengono memorizzati.
9. Se necessario, continuate ad applicare la funzione undo e a ripristinare i dati e ad ascoltare il playback, finché decidete se intendete conservare i nuovi dati.



Capitolo 7 Effetti

Questo capitolo vi dice ciò che vi occorre sapere circa le impostazioni e l'impiego degli effetti incorporati dell'SU700.

SOMMARIO

<i>7.1 Introduzione</i>	186
<i>7.2 Impiego degli effetti</i>	186
<i>7.3 Blocchi degli effetti</i>	188
<i>7.4 Effetti System o di sistema</i>	189
<i>7.5 Effetti Insertion (ad inserimento)</i>	190
<i>7.6 Suggerimenti per l'impiego</i>	191
<i>7.7 Modifica della risoluzione dell'effetto</i>	192

7.1 Introduzione

Il sistema di effetti dell'SU700 offre le seguenti particolarità e caratteristiche:

- Una vasta gamma di effetti incorporati. Ciascun effetto comprende vari parametri dedicati che vi danno la possibilità di controllare accuratamente l'effetto mentre viene applicato.
- Tre blocchi di effetto. Potete assegnare un effetto differente a ciascun blocco, in modo da poter avere tre effetti in funzione per volta.
- I blocchi degli effetti sono interconnessi. Potete regolare il livello del segnale che fluisce da un blocco di effetti all'altro.
- Gli effetti sono di due tipi: *effetti system o di sistema* ed *effetti insertion o ad inserimento*. Questi due tipi di effetti sono implementati diversamente l'uno dall'altro e quelli ad inserimento sono soggetti a restrizioni speciali, come descriveremo più avanti in questo capitolo.

Per un elenco completo degli effetti e dei loro parametri dedicati, consultate gli elenchi degli effetti a partire dalla pagina 333.

Per le istruzioni dettagliate circa le modalità di assegnazione degli effetti ai blocchi e come impostare i valori dei parametri, consultate la spiegazione per le funzioni EFFECT (→ p.211). Per le informazioni circa le modalità di impostazione e di regolazione dei livelli degli effetti per ciascuna traccia (e come cancellare istantaneamente la loro applicazione), consultate la spiegazione delle funzioni EFFECT SETUP (→ p.214).

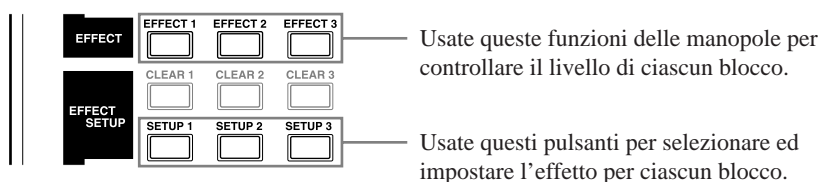
7.2 Impiego degli effetti

Per poter usare gli effetti, dovete:

1. Impostate gli effetti.

Usate le funzioni EFFECT SETUP (SETUP 1, SETUP 2 e SETUP 3) per assegnare un effetto a ciascun blocco, ed impostate i vari parametri per ciascuno degli effetti. Se intendete usare più impostazioni, memorizzate ciascuna di esse in una scena separata.

2. Usate le funzioni-manopole EFFECT 1, EFFECT 2 ed EFFECT 3 per regolare il livello del segnale su ciascun blocco durante la performance, mentre registrate oppure mentre state impostando le scene.



NOTA:

Se avete installato la scheda opzionale AIEB1 (scheda di espansione I/O), accertatevi che gli effetti **non** vengano applicati ai segnali diretti alle uscite analogiche assegnabili (sebbene essi **siano** applicati ai segnali ai connettori DIGITAL e OPTICAL).

IMPIEGO DELLE SCENE

Vi è soltanto un modo per preservare le assegnazioni degli effetti e le regolazioni dei parametri che voi apportate con i pulsanti EFFECT SETUP: dovete memorizzarle nelle scene. Se intendete costruire una song che riparta sempre con la stessa impostazione, dovete memorizzare questo setup o “settaggio” nella scena top o iniziale.

Dovete notare anche che non è possibile usare le funzioni EFFECT SETUP per cambiare le assegnazioni o i valori dei parametri mentre la registrazione è in corso. Se intendete registrare una song che cambi da un'impostazione di effetti ad un'altra, dovete memorizzare tali impostazioni in scene separate e richiamare le scene mentre registrate la song.

Se non memorizzate una scena top per una song, le assegnazioni degli effetti e i valori dei parametri per quella song verranno reimpostati automaticamente sui valori di default quando si riaccende l'SU700 e ogni volta che commutate in quella song provenendo da un'altra.

Esempio

Intendete costruire una song che inizi con gli effetti PHASER, 1DELAY e FLANGER. Alla misura 20, volete l'effetto PHASER, che si trasformi in un effetto PLATE e desiderate che l'effetto 1DELAY cambi il suo suono (cambiando il valore del parametro LOWGAIN da 0 a +12).

Cosa fare:

Impostate le due scene con le seguenti impostazioni di effetti.

TOP SCENE: SETUP1 = PHASER
 SETUP2 = 1DELAY (con LOWGAIN impostato su +00)
 SETUP3 = FLANGER

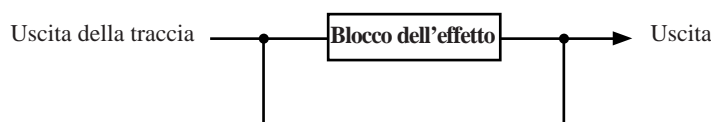
SCENE B: SETUP1 = PLATE
 SETUP2 = 1DELAY (con LOWGAIN impostato su +12)
 SETUP3 = FLANGER

Dopo aver impostato queste scene, fate partire il sequencer nel modo REC e quindi premete brevemente il pulsante Scene **[B]** quando la posizione della song raggiunge 20:1.

7.3 Blocchi degli effetti

L'SU700 possiede tre blocchi di effetti, con un effetto separato assegnato a ciascuno di essi.

Un effetto viene applicato facendo passare l'uscita del segnale dalle tracce attraverso il blocco di effetti corrispondente. Dovrete notare che l'SU700 non trasmette mai l'intero segnale attraverso il blocco; una parte di esso "bypasserà" sempre il blocco, come illustrato nella figura.

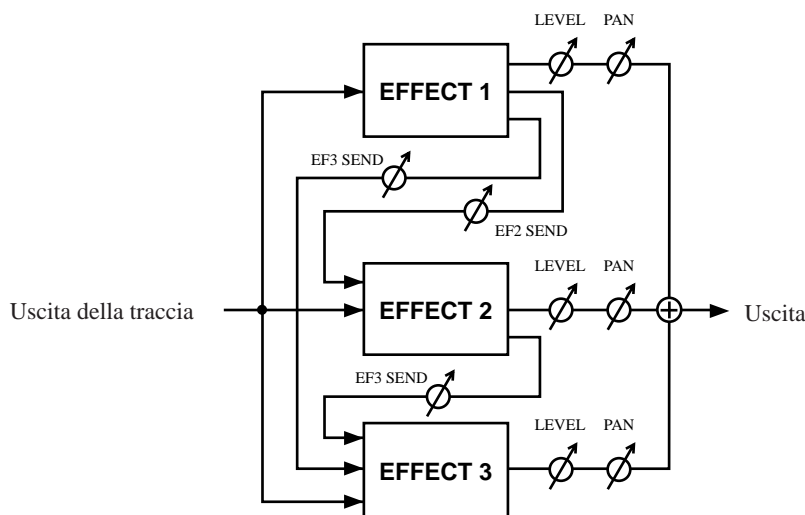


I tre blocchi sono interconnessi. I blocchi 1, 2 e 3 trasmettono i loro segnali direttamente alle prese STEREO OUT standard (e ai jack phone) ma voi siete anche liberi di passare l'uscita dal blocco 1 attraverso i blocchi 2 e 3 e l'uscita dal blocco 2 attraverso il blocco 3.

Specificamente, potete impostare i seguenti livelli di interconnessione (livelli di "send" o mandata):

- Livello del segnale del blocco 1 che passa al blocco 2 (parametro EF2SEND del blocco 1)
- Livello del segnale del blocco 1 che passa al blocco 3 (parametro EF3SEND del blocco 1)
- Livello del segnale del blocco 2 che passa al blocco 3 (parametro EF2SEND del blocco 3)

Impostate questi parametri usando i pulsanti **[EFFECT SETUP]**. Il disegno seguente illustra il collegamento. Per ulteriori informazioni, consultare la pagina 214.

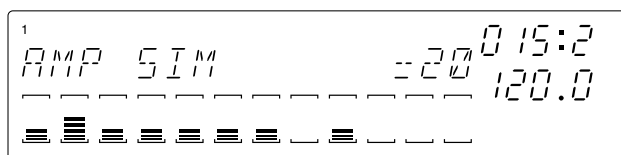


7.4 Effetti System o di sistema

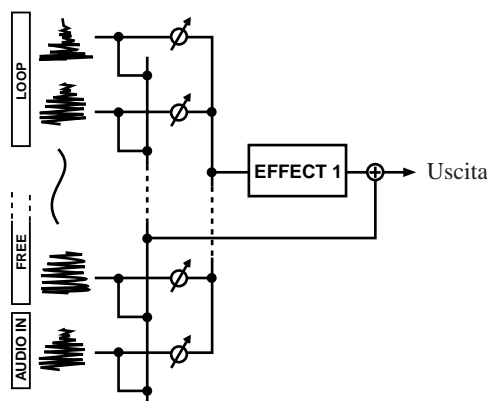
Tutte le tracce (ad eccezione della traccia MASTER) collegano direttamente tutti i blocchi che contengono effetti di sistema. Se collocate effetti di sistema in tutti e tre i blocchi, ad esempio, allora tutte le tracce (tranne la MASTER) trasmetteranno la loro uscita a tutti e tre i blocchi.

Quando lavorate con un effetto di sistema, potete controllare il livello dell'effetto separatamente per ciascuna traccia premendo l'appropriato pulsante **[EFFECT]** (**[EFFECT 1]**, **[EFFECT 2]** o **[EFFECT 3]**) e quindi agendo sulle manopole. Ma dovete notare che la manopola della traccia MASTER in questo caso è disabilitata.

Qui di seguito è raffigurata una videata funzione prodotta premendo il pulsante **[EFFECT 1]**, dove la funzione assegnata al blocco 1 è AMP SIM (valore di default) che è l'effetto di sistema. Quando lavorate con questa videata, potete usare le manopole per controllare il livello su tutte le tracce campione e sulla traccia AUDIO IN. Ma noterete, se provate, che la manopola della traccia MASTER è disabilitata.



Qui di seguito è mostrata la configurazione del collegamento dell'effetto di sistema.



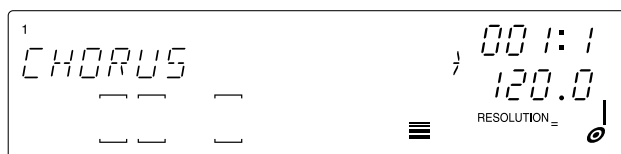
* Il simbolo \emptyset significa che il livello può essere controllato da ciascuna manopola della traccia. La traccia MASTER non collega i blocchi contenenti effetti di sistema. La manopola della traccia MASTER non può essere usata per controllare i livelli dei blocchi.

7.5 Effetti Insertion (ad inserimento)

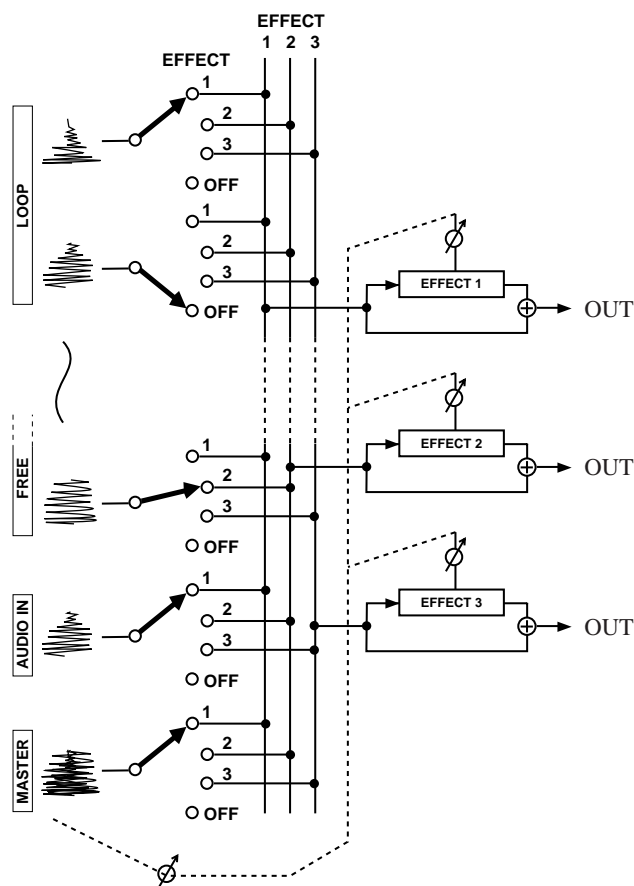
Gli effetti di questo tipo sono soggetti a restrizioni che non si applicano agli effetti di sistema. Agli effetti insertion o ad inserimento si applicano le seguenti condizioni.

- (a) Quando si imposta l'effetto, decidete quale traccia volete che sia collegata ad esso. Per ciascuna traccia (diversa da MASTER) potete impostare su ON o OFF il collegamento.
- (b) Non potete collegare la traccia a più di un blocco di effetti insertion. Se mettete gli effetti insertion nei blocchi 1, 2 e 3 ad esempio, allora per ciascuna traccia (diversa dalla MASTER) potete collegare a (a) solo blocco 1, (b) solo blocco 2, (c) solo blocco 3 e (d) a nessuno dei blocchi.
- (c) Non potete controllare separatamente i livelli di effetti per ciascuna traccia. Potete invece usare la manopola sulla traccia MASTER per controllare il livello generale attraverso il blocco degli effetti. In altre parole, la manopola MASTER controlla simultaneamente il livello di effetto per tutte le tracce che avete collegato al blocco.

Qui di seguito è mostrata la videata-funzione prodotta premendo il pulsante funzione **[EFFECT 1]**, dove la funzione assegnata al blocco 1 è CHORUS (un effetto ad inserimento). Dovete notare che la manopola della traccia MASTER può essere usata per regolare il livello; tutte le altre manopole sono disabilite.



L'illustrazione seguente mostra la configurazione del collegamento quando a tutti e tre i blocchi sono stati assegnati effetti di tipo ad inserimento.



La manopola MASTER controlla il livello per tutte le tracce collegate.

7.6 Suggerimenti per l'impiego

- Dovete ricordare che quando usate le manopole per controllare i livelli EFFECT durante la registrazione, le azioni su queste manopole vengono registrate come eventi di sequenza. Questi eventi si applicano al blocco, non all'effetto ad esso assegnato. **Se cambiate le assegnazioni dell'effetto (da un effetto di sistema ad un effetto di sistema diverso, oppure da un effetto ad inserimento ad un effetto ad inserimento diverso), le azioni della manopola verranno riprodotte anche se gli effetti sono diversi.**
- Il modo più semplice per sperimentare il suono di effetti differenti è il seguente:
 - 1) Registrare alcuni dati di song e iniziare a suonare la song.
 - 2) Premere il pulsante [SETUP 1], [SETUP 2] o [SETUP 3].
 - 3) Usare il dial per provare e sperimentare effetti differenti, ed usare le manopole per regolare i livelli dell'effetto. Potete sperimentare rapidamente il suono di molti effetti per vedere qual è quello più adatto alle vostre esigenze.

7.7 Modifica della risoluzione dell'effetto

Molti effetti comprendono un'impostazione di risoluzione (intervallo di nota) che determina la temporizzazione dell'effetto. È importante notare questi punti:

- Non potete cambiare l'impostazione della risoluzione utilizzando le funzioni EFFECT SETUP. Potete solo cambiare l'impostazione della risoluzione dalle videate EFFECT ([EFFECT 1], [EFFECT 2], [EFFECT 3]).
- I cambiamenti che voi apportate alle impostazioni della risoluzione mentre la registrazione è in corso *non vengono registrati nella song*.
- Se intendete registrare i cambiamenti di risoluzione nelle vostre song, dovete farlo memorizzando le impostazioni della risoluzione in scene. Ad esempio, ipotizziamo che voi vogliate usare la variazione di risoluzione per l'effetto assegnato al Blocco 1. Procedete in questo modo.
 - 1) Impostate l'effetto secondo le vostre necessità usando la funzione EFFECT SETUP/[SETUP 1].
 - 2) Premete il pulsante EFFECT/[EFFECT 1].
 - 3) Premete il pulsante [NOTE] (in modo che lampeggi l'impostazione della risoluzione), quindi agite sul controllo dial per selezionare uno dei valori di risoluzione che intendete usare. Memorizzate i risultati di una scena - poniamo sia la Scena A. Ora agendo sul dial potrete selezionare ciascuno dei valori di risoluzione che volete usare, e salvare i risultati in altre scene - poniamo siano le Scene B e C.
 - 4) Ciò completa la procedura di setup o impostazione. Ora potete registrare i cambiamenti di risoluzione nella vostra song premendo i pulsanti di scena [A], [B] e [C] mentre registrate la song.



Capitolo 8 Funzioni delle manopole

Potete usare le manopole di controllo dell'SU700 per impostare o regolare i valori di un massimo di 22 parametri o le regolazioni delle manopole su ciascuna traccia. Questo capitolo descrive tutte le impostazioni che potete controllare con le manopole e i pulsanti relativi alle funzioni delle manopole.

SOMMARIO

<i>8.1 Generalità</i>	194
<i>8.2 Impostazioni delle manopole per ciascuna traccia</i>	195
<i>8.3 Quantize e Resolution</i>	196
<i>8.4 Descrizione dei parametri</i>	197

8.1 Generalità

L'SU700 vi permette di impostare e controllare fino a 22 parametri di playback (o *impostazioni di manopole*) su ciascuna traccia. Questi parametri determinano le modalità con cui il suono della traccia viene elaborato durante il playback.

Per ogni traccia, potete controllare tutti questi parametri usando l'unica manopola di controllo della traccia. Ciò vuol dire che dovete utilizzare la funzione manopola (il parametro controllato dalla manopola) frequentemente mentre eseguite l'impostazione o setup, la registrazione e il playback.

Cambiate la funzione-manopola premendo l'appropriato pulsante sul pannello knob-function (i pulsanti da **[LEVEL]** a **[EFFECT 3]**).

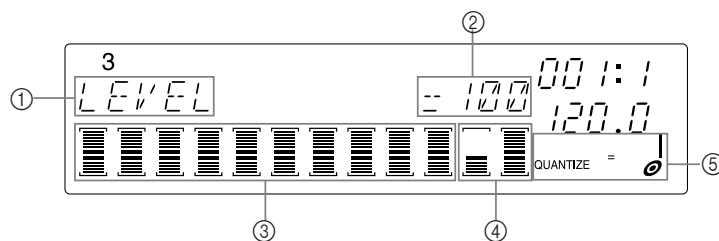
I pulsanti funzione sono disposti in sei gruppi, come mostrato qui di seguito.

SOUND	Controlla il playback della forma d'onda.
GROOVE	Regola la temporizzazione del playback del campione e il livello per produrre un "groove".
LFO	Controlla la modulazione dell'LFO (oscillatore a bassa frequenza).
EQ	Controlla l'equalizzazione.
FILTER	Controlla la frequenza di taglio del filtro e la risonanza.
EFFECT	Controlla i livelli dell'effetto.

Quando premete un pulsante knob-function, l'SU700 commuta immediatamente sulla videata funzione corrispondente e tutte le manopole assumono automaticamente il controllo del parametro selezionato. Il centro dello schermo mostra il nome del parametro, nonché il valore numerico per la traccia selezionata in quel momento (l'ultima traccia con cui avevate azionato una manopola o un pad). I dodici misuratori di traccia indicano il valore del parametro selezionato su ciascuna traccia. Se il parametro selezionato supporta un'impostazione QUANTIZE o RESOLUTION, questa impostazione appare anche (come un'immagine di nota) nell'area NOTE dello schermo.

ESEMPIO:

Premete il pulsante SOUND/[LEVEL] e toccate questo pad (oppure azionate la manopola).



- ①: Funzione della manopola selezionata = LEVEL
- ②: LEVEL = 100
- ③: Valore di controllo LEVEL per ciascuna traccia campione in Bank 3.
- ④: Valore di controllo LEVEL delle tracce AUDIO IN e MASTER.
- ⑤: Impostazione QUANTIZE o RESOLUTION (vedere più avanti).

Dovete notare che i pulsanti funzione-manopole operano durante tutti i quattro modi sequencer. La commutazione della funzione è disabilitata soltanto mentre state lavorando su una videata di job o mentre state registrando un campione.



NOTA.

Quando lavorate su una videata-funzione, come abbiamo appena detto, tutte le manopole controllano la funzione selezionata in quel momento. Tuttavia, quando state lavorando sulla videata principale, ogni manopola controlla la funzione ad essa assegnata dal job TRACK SET I MAIN. Per informazioni generali circa la differenza fra la videata principale e le videate funzione, vedere le pagine 25 e 144.

8.2 Regolazioni delle manopole per ciascuna traccia

Sebbene siano previsti 22 parametri per le manopole, non tutte le tracce possono immagazzinare o accettare le regolazioni per tutti i parametri. Il numero dei parametri utilizzabili dipende dal tipo di traccia, dalle varie regolazioni dei job e della configurazione dell'effetto. I dettagli sono forniti nelle spiegazioni sotto riportate. Per vostra informazione, dovete notare che il numero massimo delle impostazioni supportate da ciascun tipo di traccia è il seguente.

Tipo di traccia	Parametri supportati
LOOP	Tutti i 22 parametri
COMP. LOOP e FREE	21 parametri (eccetto SOUND/LENGTH)
AUDIO IN	5 parametri: SOUND/LEVEL, SOUND/PAN e tutte le regolazioni EFFECT
MASTER	9 parametri: SOUND/LEVEL, SOUND/PAN e tutte le regolazioni di EQ e di EFFECT

8.3 Quantize e Resolution

Alcune delle funzioni-manopola supportano un'impostazione QUANTIZE, mentre parecchie altre supportano l'impostazione RESOLUTION.

Impostazione QUANTIZE

L'impostazione *quantize* determina l'intervallo con cui il sequencer dell'SU700 registra le immissioni relative alle manopole e ai pad. Per la spiegazione dettagliata sulla quantizzazione, fate riferimento alla pagina 174.

La quantizzazione viene applicata alle funzioni-manopola SOUND/LEVEL, SOUND/PAN; SOUND/PITCH e FILTER/CUTOFF, e alle pressioni dei pad immesse mentre la funzione pad è impostata su PLAY/ON/MUTE oppure LOOP RESTART. Premendo uno qualsiasi di questi selettori di funzione-manopola o funzione-pad farete sì che l'area NOTE dello schermo visualizzi l'intervallo di quantizzazione. Potete quindi cambiare tale intervallo tenendo premuto il pulsante [NOTE] (in modo che l'area quantize dello schermo diventi lampeggiante) e agendo sul controllo rotante "dial".

Ricordate che l'impostazione QUANTIZE è significativa soltanto sulle nuove azioni su manopole e pad che immettete mentre registrate una song. La quantizzazione non ha alcun effetto sui dati che avete già registrato.

Impostazioni di RESOLUTION

Le funzioni della manopola GROOVE utilizzano l'impostazione *resolution* che determina l'intervallo di groove. Parecchi effetti utilizzano anch'essi un'impostazione di resolution.

Groove Resolution: Quando premete uno qualsiasi dei pulsanti funzione GROOVE, l'impostazione della risoluzione groove corrente per la traccia a cui avete avuto accesso recentemente appare nell'area NOTE dello schermo. Questa impostazione determina l'intervallo "groove" usato su quella traccia. Per informazioni dettagliate, consultate la spiegazione della funzione GROOVE TIMING, sotto riportata.

Effect Resolution: Alcuni effetti includono un valore di resolution che determina l'intervallo o periodo usato quando si applica l'effetto. Se assegnate tale effetto ad uno dei tre blocchi di effetti, il valore resolution apparirà sullo schermo quando premete il pulsante EFFECT corrispondente ([EFFECT 1], [EFFECT 2] o [EFFECT 3]). Per ulteriori informazioni, fate riferimento alla spiegazione del gruppo EFFECT, sotto riportato.



NOTA:

La funzione ROLL del pad utilizza anch'essa un'impostazione resolution, che appare sullo schermo ogni volta che tenete premuto il pulsante [ROLL]. L'impostazione di resolution non ha alcuna relazione con quelle di resolution sopra descritte. Per una spiegazione della funzione ROLL, vedere pagina 168.

8.4 Descrizioni dei parametri

Gruppo SOUND

Questi parametri controllano la qualità dell'uscita del suono regolando il playback della forma d'onda.

LEVEL

Gamma: Da 000 a 127
Default: 100 (su tutte le tracce campione)
077 (sulla traccia AUDIO IN)
127 (sulla traccia MASTER)
Funziona: Su tutte le tracce

Controlla il livello del suono del playback della traccia. Ruotate verso destra la manopola per aumentare il livello o verso sinistra per diminuirlo. Un valore di 000 elimina il suono.

Sulle tracce sample: L'impostazione controlla il livello di uscita su tutte le destinazioni di uscita disponibili (uscite stereo, cuffie e - se è installata la scheda AIEB1 - sulle uscite digitali e assegnabili).

Su AUDIO IN: L'impostazione controlla il livello di uscita su tutte le destinazioni di uscita disponibili (uscite stereo e cuffie).

Su MASTER: L'impostazione regola il livello di uscita alle uscite, alle cuffie e alle uscite digitali - ma non ha alcun effetto sull'uscita di tipo assegnabile analogica.



NOTA:

Il controllo dial MASTER VOLUME funziona allo stesso modo dell'impostazione della traccia MASTER, ma non influenza il livello delle uscite digitali.

PAN

Gamma: L64,...,L01, C, R0,...,R63
Default: C
Funziona: Su tutte le tracce

Controlla il pan (posizione del suono a sinistra/destra). Il default è C (centro). Valori più alti "R" spostano il suono verso destra, valori più alti "L" spostano il suono a sinistra. Ruotate la manopola in senso orario per spostare il suono a destra oppure in senso antiorario per spostarlo a sinistra.

Se state suonando un campione stereo, il pan funziona come un controllo di bilanciamento convenzionale.

PITCH

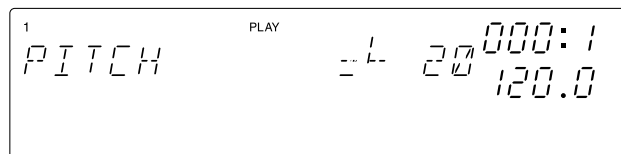
Gamma: da -128 a +127

Default: +000

Funziona: Su tutte le tracce campione

Regola il pitch del playback del campione. Ruotate la manopola verso destra per aumentare il valore del pitch o a sinistra per ridurlo. Ad ogni incremento corrispondono 20 centesimi (100 centesimi equivalgono ad un semitono).

Solo sulle tracce LOOP: Se impostate BPM TRACKING della traccia su CHNG PITCH, questa è disattivata e l'SU700 controlla automaticamente il pitch in modo che corrisponda al tempo. In questo caso l'impostazione numerica è indicata sullo schermo come "---" e l'indicazione del misuratore è fissata sul livello zero. (Fate riferimento alla spiegazione del job TRACK SET | SETUP a pagina 236.)



ATTACK

Gamma: 000 to 127

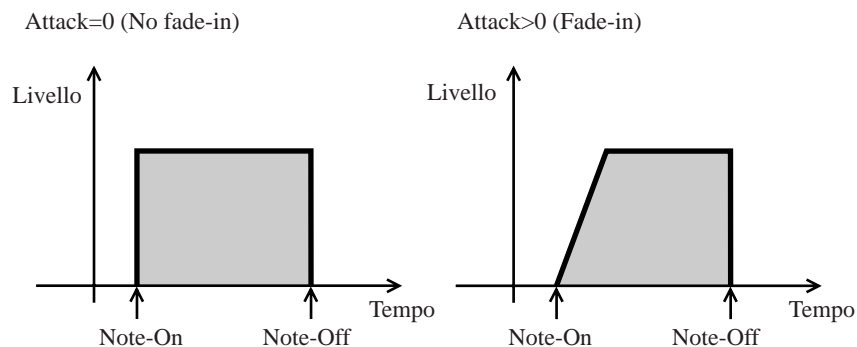
Default: Loop: 024

C-Loop, Free: 000

Funziona: Su tutte le tracce campione

Applica al campione un effetto di fade-in, insolvenza o crescendo. I valori più alti incrementano la lunghezza dell'insolvenza o del crescendo; 000 non applica alcun effetto.

Un *fade-in* è un aumento graduale nel livello del campione, che parte con un evento di note-on (o pressione del pad). L'illustrazione seguente mostra questo concetto.



RELEASE

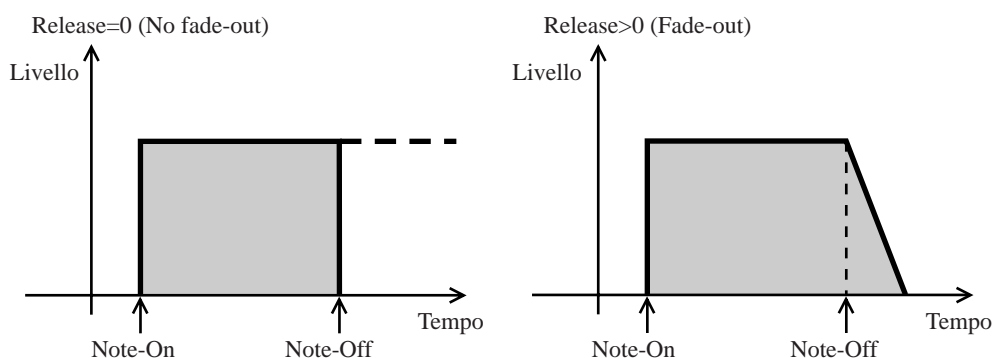
Gamma: da 000 a 127

Default: 45

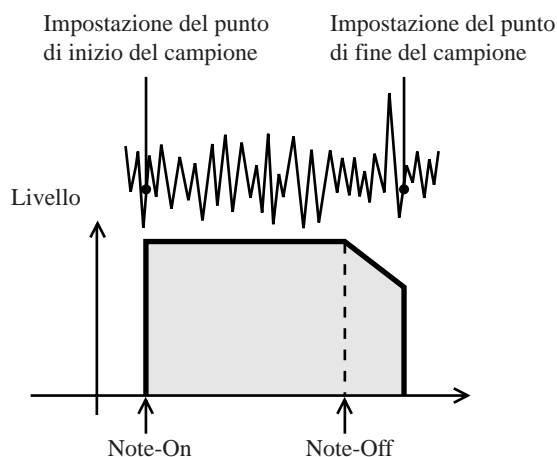
Funziona: Su tutte le tracce campione

Questa funzione applica un effetto di dissolvenza al campione. Valori più alti incrementano la lunghezza della dissolvenza; 0 non applica alcuna dissolvenza. Questa caratteristica deve essere usata principalmente sulle tracce **COMPOSED LOOP** e **FREE**.

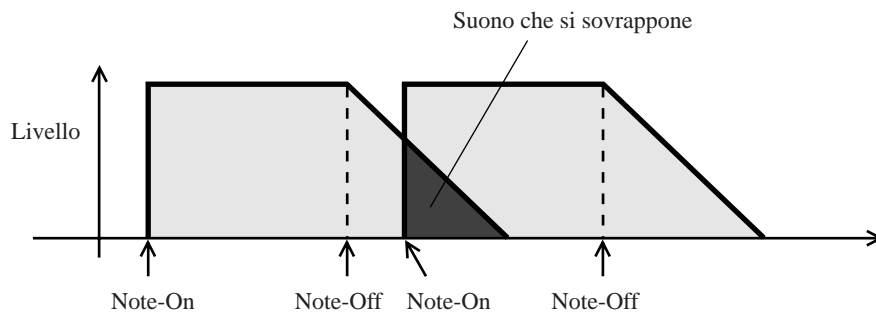
Un *fade-out* è un calo graduale del livello del campione. L'illustrazione seguente mostra il concetto.



Sulle tracce COMPOSED LOOP e FREE: Il livello inizia a dissolversi su note off (rilascio del pad). Dovete notare che il release (rilascio della nota) non può estendersi oltre l'impostazione del punto finale del campione. (Se tenete premuto il pad fino a che il campione raggiunge il suo punto finale, non otterrete un release.)



Dovete notare che potete usare l'impostazione alta di **RELEASE** per ottenere un campione in modo da sovrapporne il suono durante il playback. Per poter abilitare la sovrapposizione, dovete impostare il parametro **ASSIGN** (nel job **TRACK SET | NOTE ASSIGN**) su **MULTI** (→ p.234). L'illustrazione seguente mostra il tipo di sovrapposizione che potrete ottenere su una traccia **COMPOSED LOOP**.



LENGTH

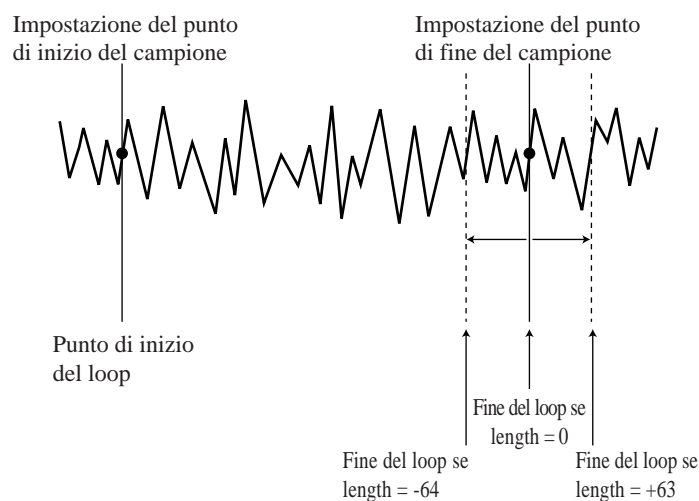
Gamma: da -64 a +63

Default: +00

Funziona: Sulle tracce LOOP

Questa funzione vi permette di regolare in maniera dinamica la lunghezza di un campione di una traccia LOOP. La regolazione è disponibile soltanto se BPM TRACKING (nel job TRACK SET | SETUP) è impostato su SLICE (→ p.237) e solo sulle tracce LOOP. I valori positivi incrementano la lunghezza, mentre i valori negativi la riducono. Tuttavia, dovete notare che l'SU700 non può prolungare il campione oltre la fine effettiva della forma d'onda: una volta che avete raggiunto la fine della forma d'onda, qualsiasi allungamento non ha alcun effetto.

Lo scopo di questa funzione è di permettervi di regolare i problemi di loop che possono insorgere quando cambiate l'impostazione BPM. Se BPM TRACKING è impostato su SLICE, l'SU700 suddivide il loop in vari pezzetti (secondo la determinazione di resolution relativa a groove) e regola la temporizzazione di inizio di ciascun pezzo in modo da adattarsi al BPM. Quando riducete il BPM iniziate ad avere una differenza o un gioco fra pezzi adiacenti. Potete usare la funzione LENGTH per togliere questo job e regolare il groove.



Gruppo GROOVE

Queste funzioni vi consentono di imprimere un effetto groove o swing al playback della traccia regolando i valori di nota di quelle che rientrano in *intervalli* alterni. Ad esempio per ogni segmento, intervallato di quattro in quattro, gli eventi di nota situati ogni due intervalli o ogni quattro intervalli vengono regolati secondo i valori della funzione che controllate con le manopole, mentre tutte le altre note vengono suonate senza regolazione.

Queste funzioni sono operative soltanto sulle tracce dei campioni; non funzionano con le tracce AUDIO IN e MASTER.

- Per le tracce COMPOSED LOOP e FREE, le regolazioni vengono applicate direttamente agli eventi di nota registrati.
- Sulle tracce LOOP, la funzione opera soltanto se BPM TRACKING (nel job TRACK SET | SETUP) è impostato su SLICE. Se l'impostazione è SLICE, l'SU700 suddivide la frase del loop in pezzi con intervalli di piccola lunghezza ed applica la regolazione groove a pezzi alterni.

Potete impostare l'intervallo (la RESOLUTION) su note da un quarto, note da un ottavo, da un sedicesimo e da un trentaduesimo, come descritto qui di seguito. **L'impostazione dell'intervallo si applica a tutte e tre le funzioni groove.**

Sono previste tre funzioni groove.

TIMING: Sposta il tempo di inizio della nota di tutte le note che rientrano entro intervalli alterni.

VELOCITY: Applica un offset ai valori di velocity (il volume) delle note entro intervalli alterni.

GATE TIME: Applica un offset alla durata delle note ad intervalli alterni.



NOTE:

- Se cambiate la risoluzione mentre registrate una song, il cambio viene registrato come evento di sequenza e verrà ripetuto durante il playback. Nelle scene vengono memorizzate anche le regolazioni della risoluzione.
- L'impostazione RESOLUTION deve essere usata per impostare il numero di "pezzetti" per i campioni della traccia LOOP anche nei casi in cui non volete applicare un "groove". Per informazioni, vedere la spiegazione di BPM TRACKING nella descrizione del job TRACK SET | SETUP.

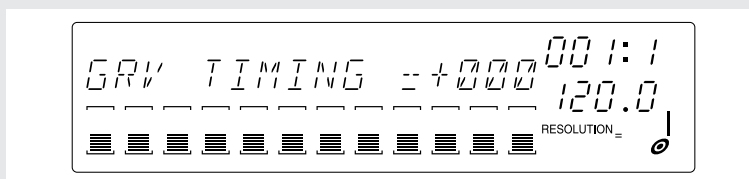
Per impostare l'intervallo



Procedura

1. **Selezionate la traccia che intendete regolare.**
 - ▼ Usate i selettori bank per selezionare la bank e quindi percuotete il pad per la traccia che intendete regolare.
2. **Premete GROOVE/[TIMING].**
 - ▼ L'SU700 visualizza la videata funzione GRV TIMING. L'area NOTE dello schermo mostra l'impostazione corrente della risoluzione per la traccia che avete selezionato.
3. **Premete il pulsante [NOTE] (in modo che l'indicazione RESOLUTION sullo schermo diventi lampeggiante) e quindi agite sul controllo dial per regolare la risoluzione sulla traccia desiderata. Potete selezionare una nota da un trentaduesimo ♩ , una nota da un sedicesimo ♪ , una nota da un ottavo ♫ o una nota da un quarto ♩ . [Il valore di default è ♪].**

Esempio di videata:



4. **Ripetete gli step da 1 a 3, se necessario, per regolare le impostazioni della risoluzione su ciascuna traccia.**

IMPORTANTE

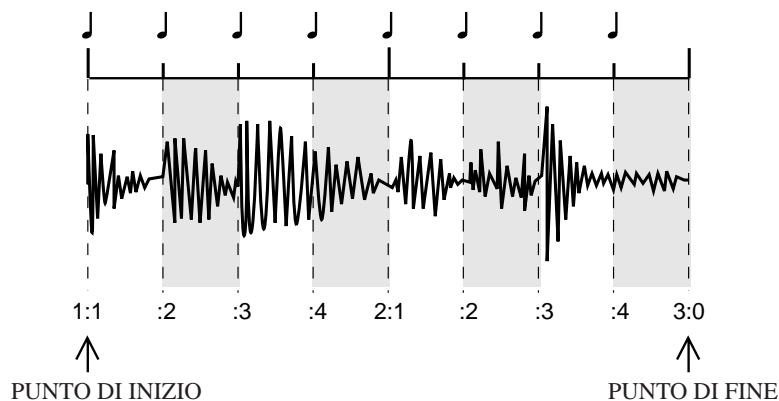
Sebbene voi possiate vedere l'impostazione dell'intervallo da una di queste videate funzione, potete soltanto impostare il valore utilizzando la schermata GRV TIMING.

SPIEGAZIONE SUPPLEMENTARE

Sulle tracce LOOP:

Ipotizziamo che la vostra frase LOOP sia una forma d'onda di due misure che appaia come questa.

Le aree grigie indicano gli intervalli groove. Tutti gli eventi di nota che iniziano con l'intervallo groove vengono regolati per tale funzione.

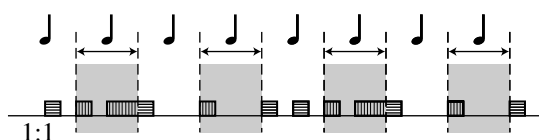


Se impostate RESOLUTION = $\frac{1}{4}$, l'SU700 suddivide la frase in otto pezzi (quattro intervalli di note da un quarto per misura) ed applica le regolazioni groove ad ogni suddivisione.

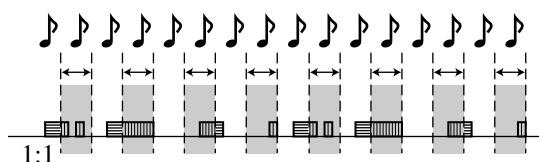
Sulle tracce COMPOSED LOOP e FREE:


Ipotizziamo che il vostro pattern originale di Note-On sia come questo.

Se RESOLUTION = $\frac{1}{4}$



Se RESOLUTION = $\frac{1}{8}$



-  Regolato per il groove
-  Non regolato

Se impostate RESOLUTION = $\frac{1}{8}$, le regolazioni di groove interesseranno le note che iniziano all'interno dell'intervallo indicato.

TIMING [GRV TIMING]

Gamma: da -100 a +100 [%] (se LOOP); da +000 a +100[%] (se COMPOSED LOOP o FREE)

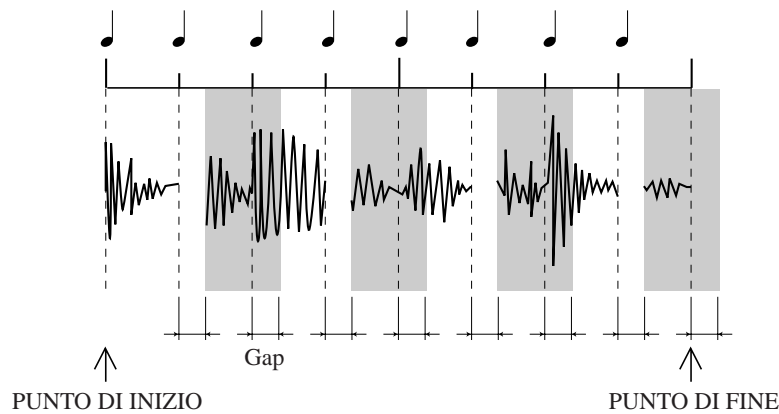
Default: +000

Funziona: Sulle tracce campione

Questa funzione applica una regolazione al punto di inizio delle note che rientrano negli intervalli di groove. Agendo sulla manopola e ruotandola verso destra si incrementa la regolazione della temporizzazione o tempo, mentre verso sinistra la si riduce. Valori positivi ritardano l'inizio della nota.

Sulle tracce LOOP:

Questa funzione è operativa soltanto se BPM TRACKING è impostato su SLICE. Se l'impostazione è SLICE, la funzione sposta l'inizio dei pezzi di frase alterni. Dovete notare che la suddivisione genera un gap ad un estremo dell'intervallo.

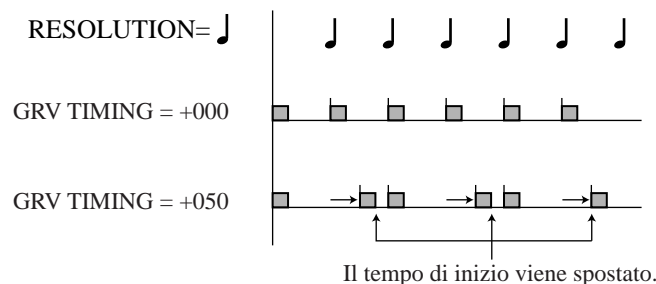


Se desiderate, potete usare la funzione SOUND/LENGTH per regolare la lunghezza. Aumentando la lunghezza si colmeranno i gap (e aumenterà la sovrapposizione), mentre riducendo la lunghezza i gap verranno espansi (riducendo la sovrapposizione).

Se consentite il playback sovrapposto (impostando ASSIGN=MULTI nel job TRACK SET | NOTE ASSIGN), i pezzetti di sovrapposizione produrranno un doppio suono.

Sulle tracce COMPOSED LOOP e FREE:

La funzione regola la posizione Note On delle note all'interno degli intervalli groove.



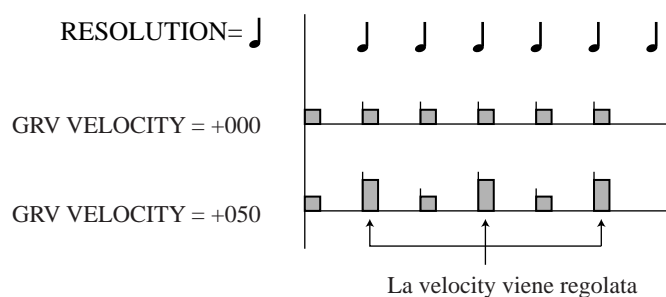
VELOCITY [GRV VELOCITY]

Gamma: da -100 a +100

Default: +000

Funziona: Su tutte le tracce campione

Questa funzione applica un offset ai valori di velocity delle note (o ai pezzetti) che iniziano all'interno degli intervalli groove. (La *velocity* determina l'intensità con cui la nota viene riprodotta.) Ruotate a destra la manopola per incrementare la velocity o a sinistra per diminuirla. Sebbene gli offset possibili varino da -100 a +100, sappiate che la velocity applicata non può mai essere innalzata al di sopra di 127 (valore massimo) o ridotta al di sotto di 0 (assenza di suono).



NOTE:

- Il termine *velocity* si riferisce alla forza con cui una nota viene suonata e pertanto corrisponde all'intensità o volume. Velocity è un parametro MIDI standard e può assumere valori da 0 a 127. Potete editare i valori di velocity direttamente (sulle tracce *COMPOSED LOOP* e *FREE*) usando il job *EVENT EDIT | LOCATION & VALUE* (→ p.246).
- Non potete impostare questo valore sulle tracce *LOOP* su cui **BPM TRACKING** è impostato su **CHNG PITCH**.

GATE TIME [GRV GATETIM]

Gamma: da -100 a +100

Default: +000

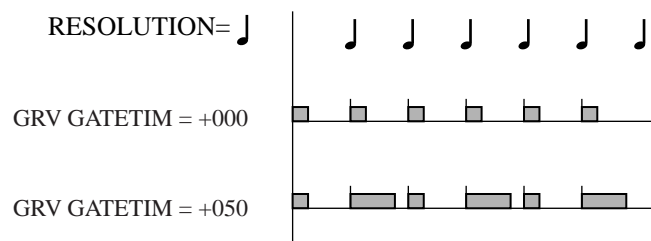
Funziona: Su tutte le tracce campione

Questa funzione applica una regolazione al tempo di gate (durata) delle note ("slice" o pezzetti di nota) che iniziano all'interno dell'intervallo groove. Ruotate a destra la manopola per incrementare il tempo di gate oppure a sinistra per ridurlo.



NOTE:

- Potete modificare direttamente i tempi di gate (solo sulle tracce *COMPOSED LOOP* e *FREE*) usando il job *EVENT EDIT | LOCATION & VALUE* (→ p.246).
- Non potete impostare questo valore sulle tracce *LOOP* su cui **BPM TRACKING** sia impostato su **CHNG PITCH**.



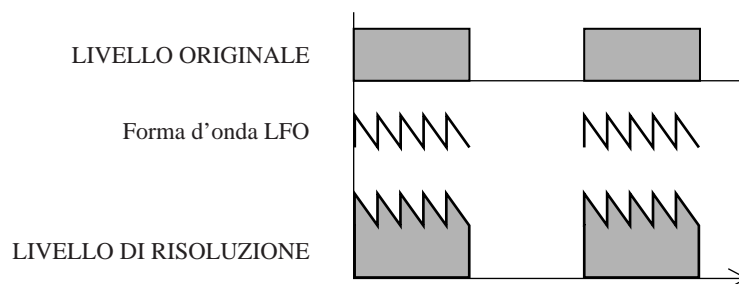
Gruppo LFO

Ogni traccia campione include un oscillatore a bassa frequenza incorporato (LFO) che potete usare per modulare il volume della traccia, il filtro e il pitch. Potete usare il job *TRACK SET | SETUP* (parametro *LFO WAVE*) per impostare la forma dell'onda di modulazione generata dall'LFO.

La funzione *LFO/SPEED* imposta la velocità di oscillazione (velocità di modulazione) e le funzioni *AMP*, *FILTER* e *PITCH* determinano l'entità della modulazione applicata rispettivamente ai valori di volume, filtro e pitch.

La forma d'onda dell'LFO inizia sempre su ogni Note On. L'illustrazione seguente mostra come la modulazione può essere applicata per variare il livello di uscita della traccia, ipotizzando che essa sia impostata su *SAW DOWN*.

Uscita della traccia originale



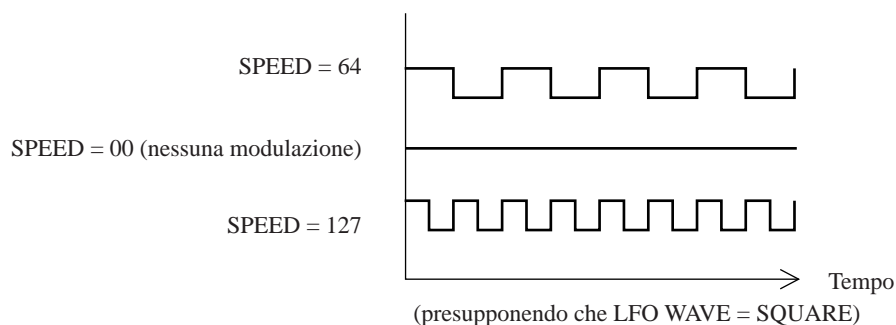
SPEED [LFO SPEED]

Gamma: da 000 a 127

Default: 025

Funziona: Su tutte le tracce campione

Regola la frequenza della forma d'onda LFO. Valori più alti producono una modulazione più veloce. Un'impostazione di 000 esclude la modulazione.



AMP [LFO AMP DPTH]

Gamma: da 000 a 127

Default: 000

Funziona: Su tutte le tracce campione

Imposta l'entità con cui l'LFO modula il volume di uscita della traccia. Un'impostazione di 000 mette su off la modulazione del volume, mentre valori più alti incrementano l'entità della modulazione applicata.



NOTE:

- Il nome della funzione, LFO AMP DPTH (per la **profondità dell'ampiezza LFO**), si riferisce al grado (la **profondità** cioè **depth**) con cui la forma d'onda della modulazione agisce come offset rispetto all'ampiezza della forma d'onda della traccia.
- Questa funzione non può fornire una forma d'onda di modulazione con dente di sega rivolto verso l'alto. Se impostate la forma dell'LFO su **SAW UP** (nel job TRACK SET / SETUP) questa funzione vi fornirà una forma d'onda di modulazione con dente di sega rivolto verso il basso. (→ p.240)

FILTER [LFO FIL DPTH]

Gamma: da 000 a 127

Default: 000

Funziona: Su tutte le tracce campione

Imposta l'entità con cui l'LFO modula la frequenza di taglio del filtro. Una profondità del filtro di 000 non applica modulazione, mentre un'impostazione di +127 applica la modulazione massima. La modulazione dell'LFO viene applicata come un offset al valore di taglio del filtro impostato con la funzione FILTER/CUTOFF (→ p.210).

PITCH [LFO PIT DPTH]

Gamma: da 000 a 127

Default: 000

Funziona: Su tutte le tracce campione

Imposta l'entità con cui l'LFO modula il pitch. L'impostazione di 000 non applica modulazione, mentre un'impostazione di +127 applica la modulazione massima. La modulazione dell'LFO viene applicata come un offset al valore del pitch impostato mediante la funzione SOUND/PITCH. (→ p.198).

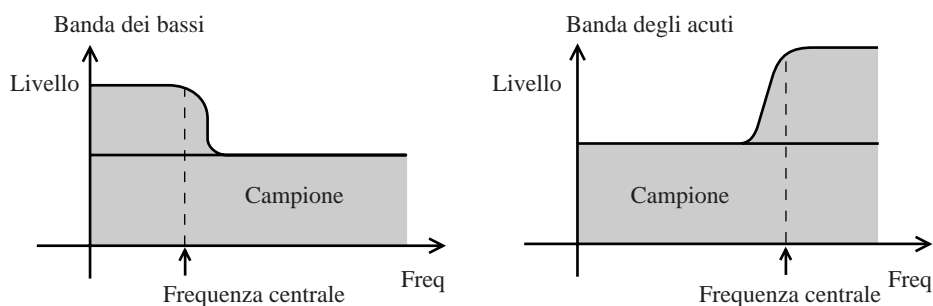
Gruppo EQ

L'SU700 include un equalizzatore incorporato a 2 bande per ciascuna traccia (tranne per la traccia AUDIO IN).

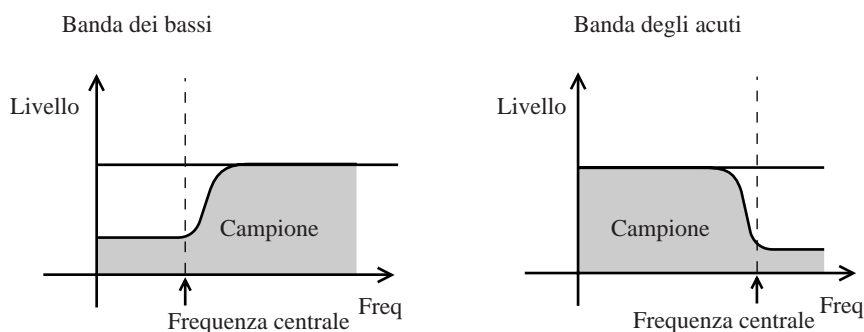
Un *equalizzatore a 2 bande* funziona mediante la regolazione del guadagno di due bande di frequenza specifiche: la banda degli acuti e la banda dei bassi. Pertanto, per ogni equalizzatore, dovete impostare la posizione (frequenza centrale) di ciascuna banda e il guadagno da applicare ad essa.

Dovete notare che valori positivi di gain o guadagno aumentano il livello di uscita (volume del suono) all'interno della banda, mentre regolazioni negative di gain riducono il livello di uscita all'interno della banda.

Se entrambe le regolazioni gain sono positive:



Se entrambe le regolazioni di gain sono negative:



HI GAIN [EQ HI GAIN]

Gamma: da -64 a +63

Default: +00

Funziona: Sulle tracce campione e sulla traccia MASTER

Imposta il guadagno o gain applicato alla banda degli acuti dell'equalizzatore. Valori positivi applicano un gain positivo, enfatizzando quindi il suono all'interno della banda degli acuti. Valori negativi applicano un gain negativo, sopprimendo il suono nella banda degli acuti. L'impostazione di default, +00, non applica alcuna enfasi positiva o negativa.

HI FREQ [EQ HI FRQ]

Gamma: da 500 a 16K (in 31 step)

Default: 10K

Funziona: Sulle tracce campione e sulla traccia MASTER

Imposta la frequenza centrale per la banda degli acuti. L'impostazione minima possibile è 500 Hz; la massima è 16 kHz e il valore di default è 10 kHz.

LO GAIN [EQ LO GAIN]

Gamma: da -64 a +63

Default: +00

Funziona: Sulle tracce campione e sulla traccia MASTER

Imposta il guadagno (gain) applicato alla banda dei bassi dell'equalizzatore. Valori positivi applicano un gain positivo, enfatizzando quindi il suono entro la banda dei bassi. Valori negativi applicano un guadagno negativo, sopprimendo il suono all'interno della banda dei bassi. Il valore di default, +00, non applica alcuna enfasi.

LO FREQ [EQ LO FRQ]

Gamma: da 32 a 2.0K (in 37 step)

Default: 80

Funziona: Sulle tracce campione e sulla traccia MASTER

Imposta la frequenza centrale per la banda dei bassi. L'impostazione minima possibile è 32Hz; la massima è 2.0 kHz e il valore di default è 80Hz.

Gruppo *FILTER*

L'SU700 prevede un filtro per ciascuna traccia campione. Questo gruppo vi permette di regolare dinamicamente la frequenza di taglio e la risonanza di ciascun filtro. Dovete notare che il tipo di filtro in sé stesso è impostato dal job TRACK SET | FILTER TYPE (→ p.233).

CUTOFF [FILTR CUTOFF]

Gamma: da 000 a 127

Default: 127

Funziona: Sulle tracce campione

Regola la frequenza di taglio del filtro. Valori più alti incrementano la frequenza di taglio, mentre valori più bassi la riducono.

I cambiamenti di suono prodotti dalla regolazione dipendono dal tipo di filtro selezionato mediante il job TRACK SET | FILTER TYPE. I tipi di filtro (e la loro relazione rispetto alle frequenze di taglio) sono illustrati a pagina 233.

RESONANCE

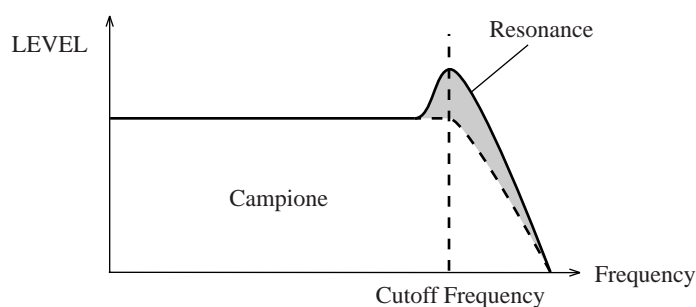
Gamma: da 000 a 127

Default: 016

Funziona: Sulle tracce campione

La risonanza del filtro si riferisce ad un incremento del livello sonoro in prossimità della frequenza di taglio. Impostazioni più alte incrementano il livello in questa prossimità, aggiungendo enfasi al suono nell'area di taglio. Impostate il valore su 000 se non intendete aggiungere alcuna risonanza.

L'illustrazione seguente mostra come la risonanza funzioni quando il tipo di filtro è impostato su LPF (filtro low-pass o passa-basso).



Gruppo EFFECT

Potete usare questo gruppo per controllare i livelli dell'effetto su ciascuna traccia ed impostare o cambiare la risoluzione per ciascun effetto.

L'SU700 comprende un sistema di effetti sofisticato che vi dà tre blocchi di effetti separati. Potete assegnare un effetto diverso a ciascun blocco (da un totale di 43 effetti), impostare una varietà di parametri per ciascuno di essi e regolare la configurazione del flusso del segnale tra i tre blocchi. Per ulteriori dettagli circa l'implementazione degli effetti, fate riferimento al Capitolo 7, "Effetti" (→ p.185). Per un elenco degli effetti disponibili e dei loro parametri, consultate l'elenco degli effetti a partire dalla pagina 333.

È importante ricordare che vi sono due tipi differenti di effetti: *effetti di sistema* ed *effetti ad inserimento* (system ed insertion). (Vi invitiamo a rileggere le pagine 189 e 190.) La differenza è la seguente.

Effetti di sistema: impostate il livello dell'effetto separatamente per ciascuna traccia e per la traccia AUDIO IN. Non potete impostare il livello per la traccia MASTER.

Effetto ad inserimento: potete impostare il livello dell'effetto solo sulla traccia MASTER. L'impostazione della traccia MASTER determina il livello dell'effetto applicato a tutte le tracce collegate al blocco degli effetti. Usate la funzione EFFECT SETUP per commutare su ON o OFF il collegamento con il blocco degli effetti per ciascuna traccia. Vedere pagina 190.

EFFECT 1, EFFECT 2 e EFFECT 3

Gamma: da 000 a 127

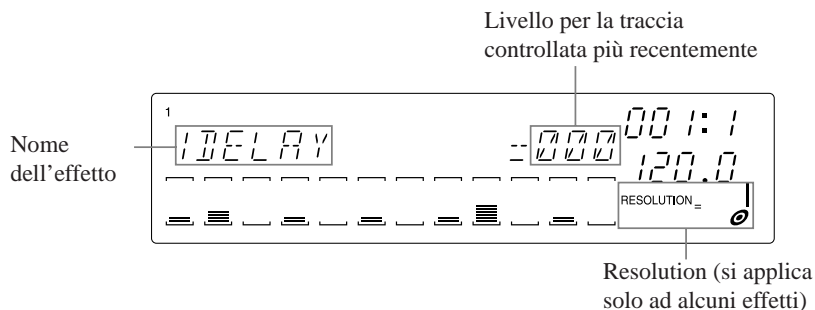
Default: 000

Funziona: Se l'effetto è di tipo system: Tutte le tracce tranne MASTER
Se l'effetto è di tipo inserimento: Solo su MASTER

Premete [**EFFECT 1**] per impostare le manopole in modo che controllino i livelli per l'effetto assegnato a Effect Block 1. Premete [**EFFECT 2**] per impostare le manopole in modo che esse possano controllare i livelli per l'effetto assegnato al blocco effetti 2. Premete [**EFFECT 3**] per impostare le manopole in modo che esse controllino i livelli per l'effetto assegnato a Effect Block 3.

Lo schermo mostra il nome dell'effetto assegnato al blocco corrispondente, assieme al valore per la traccia controllata più di recente.

Se l'effetto prevede un'impostazione RESOLUTION, il valore corrente è indicato nella parte inferiore destra dello schermo. Potete cambiare il valore RESOLUTION premendo il pulsante **[NOTE]** ed agendo sul controllo dial. I valori di resolution possono essere impostati separatamente per ciascun effetto che lo preveda.



Se l'effetto assegnato al blocco è di tipo system, cioè di sistema, non potete impostare un valore di livello per la traccia MASTER, la regolazione della traccia MASTER è nulla, ed è indicata sullo schermo da tre asterischi. Se l'effetto è di tipo insertion, cioè ad inserimento, potete impostare un valore solo per la traccia MASTER; i valori per tutte le altre tracce sono nulli.



Capitolo 9 Funzioni di editing

Potete usare le funzioni di editing del pannello per impostare gli effetti ed eseguire vari altri compiti. Questo capitolo descrive ciascuna operazione a cui potete accedere da questo pannello.

SOMMARIO

<i>9.1 Generalità</i>	214
<i>9.2 Gruppo EFFECT SETUP</i>	214
<i>9.3 Gruppo JOB</i>	220
<i>9.4 Gruppo NAME</i>	221

9.1 Generalità

Usate il pannello delle funzioni di editing per eseguire questi compiti.

- **Cancellare un effetto.**
Cancella istantaneamente l'azione di un effetto.
- **Impostare ogni blocco di effetti.**
Seleziona il tipo per ciascun blocco e imposta i parametri dell'effetto.
- **Ripristina i valori della funzione legata alla manopola.**
Reimposta tutti i valori per la traccia selezionata, riportando sui default.
- **Elimina gli eventi di nota.**
Elimina gli eventi di nota sulla gamma selezionata relativamente alla traccia COMPOSED LOOP o FREE indicata.
- **Assiste per l'editing del nome.**
Inserisce o rimuove un carattere (in fase di editing del nome).

9.2 Gruppo EFFECT SETUP

Potete usare questo gruppo per impostare i blocchi di effetti e commutare su off e on istantaneamente ogni blocco. (Per informazioni generali circa l'implementazione degli effetti dell'SU700, consultate il Capitolo 7, "Effetti", a partire dalla pagina 185.)

CLEAR 1, CLEAR 2 e CLEAR 3

Usate questi pulsanti se intendete escludere il suono di un effetto durante il playback. Premete uno di questi pulsanti e quindi il pulsante **[OK]** per cancellare istantaneamente il flusso di segnale che arriva al blocco di effetti corrispondente, troncando immediatamente l'effetto.

Queste funzioni possono essere accessibili soltanto mentre il sequencer si trova in PLAY o PLAY STANDBY. Non potete registrare le operazioni CLEAR direttamente nella vostra song.

Dovete ricordare che, come tutte le altre azioni di controllo eseguite con il sequencer nel modo PLAY o PLAY STANDBY, l'operazione CLEAR farà sì che il "settaggio" corrente differisca da quello effettivo della song. Le azioni riguardanti le manopole e le scene registrate successivamente nella song possono far sì che l'effetto ridiventi udibile.



NOTA:

Sebbene non possiate registrare le operazioni CLEAR direttamente nella vostra song, potete registrarle indirettamente memorizzandone i risultati in una scena, e quindi registrando nella vostra song l'appropriato evento di cambio scena.



Procedura

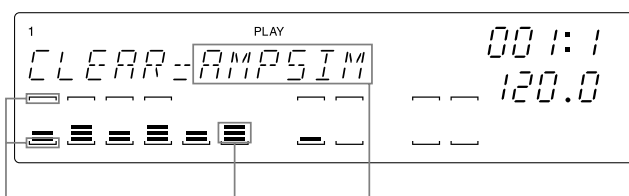
1. Con il sequencer posto in PLAY o PLAY STANDBY, premete il pulsante corrispondente al blocco degli effetti di cui intendete cancellare l'effetto.

- ▼ L'SU700 visualizza CLEAR=*effect_name*, dove *effect_name* è il nome dell'effetto assegnato al blocco. Se l'effetto prevede un'impostazione RESOLUTION, l'area della nota (nella parte inferiore destra dello schermo) visualizza l'immagine di una nota che corrisponde alla regolazione corrente.



NOTA:

Se desiderate cancellare l'operazione a questo punto, potete farlo premendo [CANCEL] oppure premendo qualsiasi altro pulsante funzione-manopola o funzione-edit.



Le parentesi indicano la condizione "mute". (Potete anche usare le tracce "mute" lavorando su questa videata.)
 I misuratori mostrano le impostazioni correnti del livello effetti.
 Effetto assegnato in quel momento.

2. Premete [OK] per eliminare l'effetto.

- ▼ Se l'effetto è di tipo system: Il livello dell'effetto su tutte le tracce campione e sulla traccia AUDIO IN cambia su 0, per cui l'effetto non diventa più udibile.
- ▼ Se l'effetto è di tipo insertion: Il livello dell'effetto sulla traccia MASTER cambia su 0 e tutte le tracce vengono scollegate dal blocco degli effetti. (Se desiderate ricollegare le tracce, dovete usare la funzione corrispondente EFFECT SETUP/SETUP; vedere immediatamente sotto.)
- ▼ Se l'effetto prevede una regolazione "resolution", l'impostazione cambia su \downarrow .

SETUP 1, SETUP 2 e SETUP 3

Usate queste funzioni per impostare l'effetto su ciascun blocco. Per impostare il blocco, selezionate il tipo di effetto ed impostate i parametri degli effetti. (Alcuni parametri sono comuni a tutti gli effetti, mentre altri sono specifici per ciascun effetto.) Se selezionate un effetto ad inserimento, cioè di tipo insertion, dovete anche selezionare le tracce a cui intendete collegare l'effetto. (Per ulteriori informazioni circa gli effetti di tipo insertion, vedere pagina 190.)

Le assegnazioni degli effetti di default sono:

- Block 1: AMPSIM
- Block 2: 1DELAY
- Block 3: HALL

A queste funzioni è possibile accedere soltanto se il sequencer è in **PLAY** o **PLAY STANDBY**.

Quando premete uno di questi pulsanti, l'SU700 mostra la videata di setup corrispondente (vedere le illustrazioni nella procedura sotto riportata). Mentre lavorate su una videata di setup, potete udire immediatamente i risultati delle nuove regolazioni dell'effetto. Dovete notare che, quando lavorate su queste videate, potete fare le seguenti operazioni:

- Usare i controlli del sequencer per far partire e bloccare l'esecuzione della song o regolare la sua posizione.
- Usare le manopole per regolare i livelli di effetto su ciascuna traccia (se l'effetto è di tipo system) o sulla traccia **MASTER** (se l'effetto è di tipo insertion).
- Usare i pad per suonare i campioni. (I pad producono sempre il playback, qualunque sia l'impostazione della funzione pad.)

Ecco alcuni punti importanti da considerare circa l'impiego delle funzioni **SETUP**.

- ◆ Sebbene possiate usare queste funzioni per impostare la maggior parte dei parametri degli effetti, non potete usarle per impostare la risoluzione dell'effetto. Se volete impostare quest'ultima, dovete usare le funzioni del gruppo **EFFECT**. (Vedere le pagine da 192 a 211.)
- ◆ Se desiderate registrare le selezioni degli effetti all'interno della vostra song, dovete memorizzarle in scene. La scena **TOP** determina gli effetti che sono selezionati quando il playback della song ha inizio. Se volete che la vostra song cambi automaticamente la configurazione degli effetti durante il playback, dovete memorizzare ciascuna configurazione o setup che intendete usare in una scena differente e quindi registrare nella vostra song gli appropriati cambi di scena.
- ◆ Potete facilmente usare questa caratteristica per sperimentare rapidamente gli effetti differenti per vedere quali intendete usare. È sufficiente che premiate **[SETUP 1]**, **[SETUP 2]** o **[SETUP 3]** e quindi che agiate sul dial per sperimentare effetti differenti mentre agite sulle manopole per regolare i livelli degli effetti.

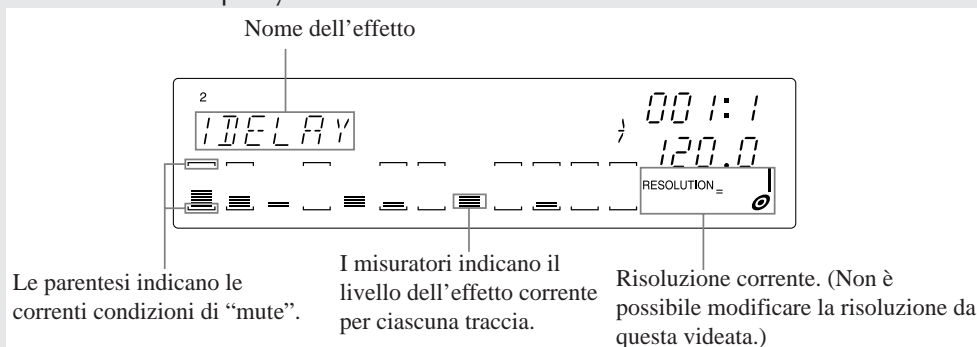


Procedura

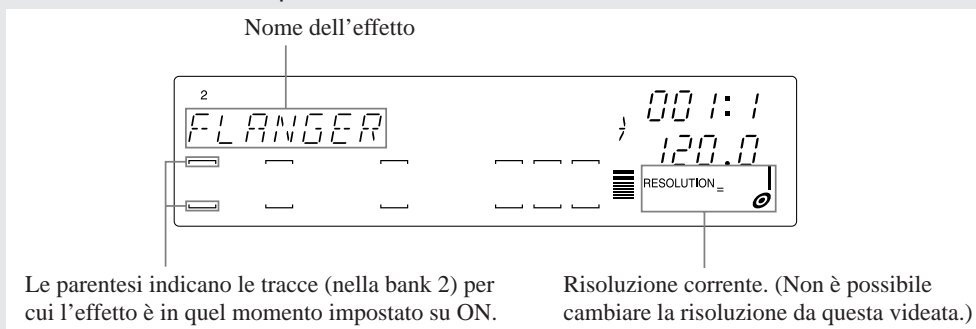
1. Con il sequencer posto nel modo **PLAY** o **PLAY STANDBY**, premete il pulsante corrispondente al blocco che intendete impostare.

▼ Il display dell'SU700 varia secondo l'effetto impostato (insertion o system).

Se l'effetto è di tipo system:



Se l'effetto è di tipo insertion::



SUGGERIMENTO:

Prescindendo dalle altre regolazioni, potete sempre dire se un effetto è di tipo insertion oppure no guardando le parentesi del misuratore per la traccia MASTER. Se le parentesi sono assenti, l'effetto è di tipo insertion; se le parentesi sono visibili, l'effetto è di tipo system.

2. Agite sul controllo dial per selezionare l'effetto che intendete assegnare al blocco (in modo che sullo schermo appaia il nome dell'effetto).

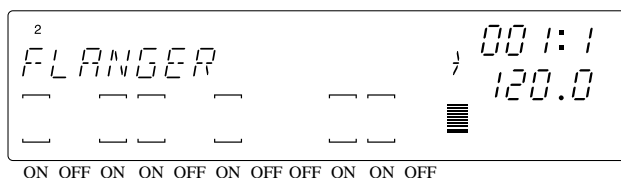
▼ La nuova selezione diventa operativa immediatamente. Potrete subito udire il suono prodotto dall'effetto appena selezionato. Dovete notare che potete usare la manopola della traccia MASTER (se si tratta di un effetto ad inserimento) o le altre manopole (se si tratta di effetti di tipo system) per regolare i livelli dell'effetto.

3. Se avete selezionato un effetto di tipo insertion o inserimento, procedete come segue. Altrimenti saltate allo step 4.

Regolazioni di connessione per l'effetto Insertion:

Usate i selettori bank e i pad per selezionare le tracce che volete collegare a questo effetto. (Potete anche impostare e rivedere i collegamenti in una qualsiasi delle pagine successive per la regolazione dei parametri.) Per attivare il collegamento, premete il pad in modo che le parentesi della traccia diventino visibili. Per eliminare il collegamento (OFF) premete il pad in modo che le parentesi spariscano. Potete inserire o disinserire il collegamento (ON o OFF) per tutte le tracce diverse da MASTER.



ESEMPIO:



FLANGER è un effetto di tipo insertion. Al blocco degli effetti selezionato verranno collegate soltanto le tracce le cui parentesi sono visibili.

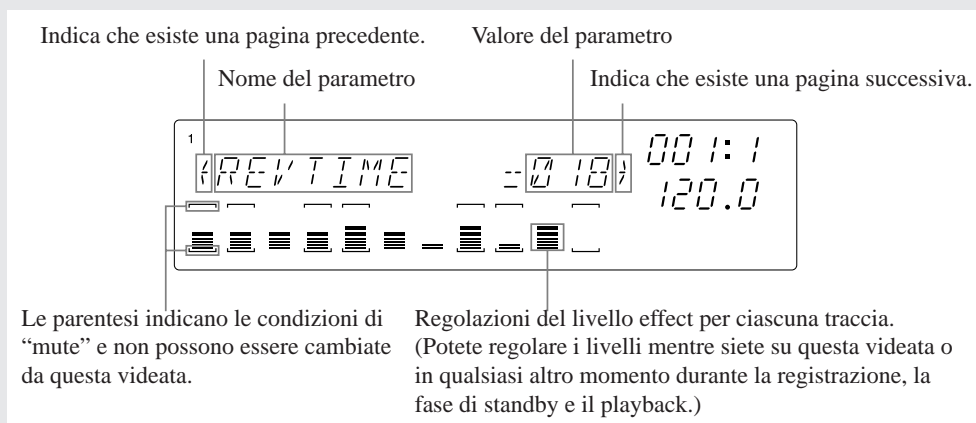
IMPORTANTE

Dovete notare che non potete collegare una data traccia a più di un effetto di tipo insertion. (Vedere l'illustrazione a pagina 191.) Se provate ad attivare il collegamento per una traccia che è già collegata ad un effetto di tipo insertion su uno degli altri due blocchi di effetto, apparirà sullo schermo la domanda REPLACE?. Premete [CANCEL] per lasciare inalterati i collegamenti della traccia, oppure premete [OK] per commutare sul collegamento del blocco selezionato e attivare il collegamento con un altro blocco.

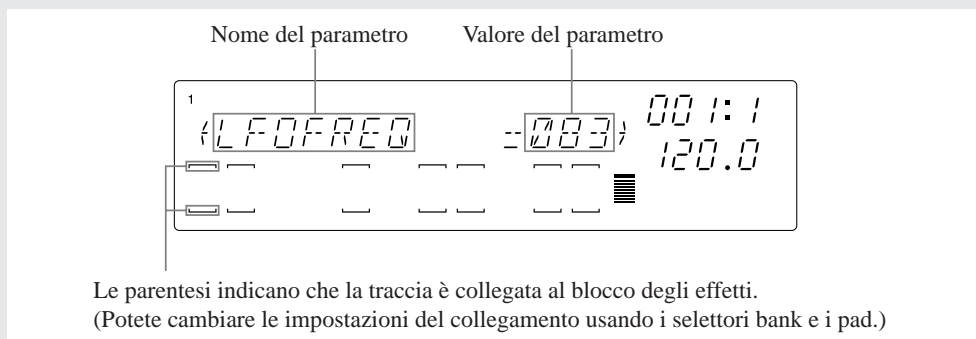
4. Premete  per passare a ciascuna delle pagine per l'impostazione dei parametri. Su ogni pagina, se necessario, agite sul controllo dial per impostare il valore. (Se occorre, potete passare alla pagina precedente premendo ). Ogni pagina imposta il valore per un singolo parametro.

Dovete notare che tutte le impostazioni diventano immediatamente operative e non possono essere annullate con il pulsante [CANCEL]. Per le informazioni riguardanti i parametri, fate riferimento alla sezione "Parametri" alla fine di questa procedura.

ESEMPIO 1: Prima pagina di impostazione parametri per l'effetto HALL (effetto di sistema).



ESEMPIO 2: Prima pagina di impostazione parametri per l'effetto TREMOLO (effetto di tipo insertion).



5. Quando avete completato le regolazioni, premete [OK] o [CANCEL] per ritornare alla videata principale.

Parametri

I primi cinque parametri sono diversi per ciascun effetto. Per la spiegazione riguardante ciascun effetto e i suoi parametri, consultate gli elenchi a partire dalla pagina 333.

I parametri successivi impostano l'uscita dal blocco degli effetti e pertanto sono gli stessi qualunque sia l'effetto selezionato. Questi parametri sono i seguenti:

- LEVEL** Imposta il livello di uscita dal blocco degli effetti. (Vedere l'illustrazione a pagina 188.)
Gamma: da 000 a 127
Default: 100
- PAN** Imposta il pan (posizionamento dei suoni nell'immagine stereo) per l'uscita dal blocco degli effetti. (Vedere illustrazione, pagina 188.)
Gamma: L64,...,L01, C, R01,...,R63
Default: C (centro)
- EF2 SEND** Questo parametro è disponibile soltanto per il blocco 1 (solo con la funzione **[SETUP 1]**). Il parametro imposta il livello per il segnale emesso dal blocco 1 e inviato al blocco 2. (Vedere l'illustrazione di pagina 188.)
Gamma: da 000 a 127
Default: 000
- EF3 SEND** Questo parametro è disponibile soltanto per i blocchi 1 e 2 (solo sotto le funzioni **[SETUP 1]** e **[SETUP 2]**). Il parametro imposta il livello per il segnale emesso dal blocco corrispondente nel blocco 3. (Vedere l'illustrazione a pagina 188.)
Gamma: da 000 a 127
Default: 000

9.3 Gruppo JOB

Usate questo gruppo per resettare i valori delle funzioni-manopola ed eliminare gli eventi di nota sulle tracce selezionate.

KNOB RESET

Usate questa funzione per resettare tutte le regolazioni correnti delle manopole sulla traccia selezionata, per riportarle ai loro valori di default. Questa funzione è operativa soltanto nei modi PLAY e PLAY STANDBY.



Procedura

Tenete premuto il pulsante [KNOB RESET] e premete il pad o i pad corrispondenti alla traccia (tracce) che intendete resettare.

▼ L'SU700 riporta tutte le regolazioni delle funzioni-manopola ai loro valori di default per la traccia selezionata.

LEVEL	→ 100	GRV VELOCITY	→ 000	EQ HI FRQ	→ 10K
PAN	→ C	GRV GATETIM	→ 000	EQ LO GAIN	→ 00
PITCH	→ 000	LFO SPEED	→ 064	EQ LO FRQ	→ 80
ATTACK	→ 000	LFO AMP DPTH	→ 000	FILTER CUTOFF	→ 127
RELEASE	→ 050	LFO FIL DPTH	→ 000	RESONANCE	→ 016
SAMPLE LENGTH	→ 00	LFO PIT DPTH	→ 000	EFFECT 1 ~ 3	→ 000
GRV TIMING	→ 000	EQ HI GAIN	→ 000		

NOTE DEL

Usate questa funzione per eliminare gli eventi di note-on su un qualsiasi tratto di traccia COMPOSED LOOP o FREE. Questa caratteristica è utile per la rimozione di note inappropriate senza perdere il resto della vostra registrazione.

Questa funzione è operativa soltanto con i dati di note-on. Non può eliminare altri dati di sequenza (regolazioni di manopole ecc.).



NOTA:

Potete usare questo pulsante anche con il job EVENT EDIT / LOCATION & VALUE per eliminare gli eventi selezionati di nota e di non-nota. Per le informazioni vedere la spiegazione dei job a pagina 246.



Procedura

1. Cominciate a registrare da una posizione appropriata nella song.
2. Mentre la song si avvicina alla posizione in cui intendete cominciare la cancellazione, iniziate a tener premuto il pulsante [NOTE DEL]. Quando raggiungete la posizione esatta in cui intendete iniziare la cancellazione, premete anche e tenete premuto il pad della traccia.

▼ La cancellazione inizia sulla prima Note On dopo la pressione del pad della traccia. (Le note già eseguite non vengono eliminate.)

3. Continuate a tenere premuto sia il pulsante sia il pad fin quando raggiungete la posizione in cui intendete far terminare la cancellazione. Quindi rilasciate il pad della traccia per bloccare la cancellazione.



NOTA:

Potete eliminare simultaneamente gli eventi di nota per più tracce (all'interno della stessa bank) tenendo premuto più di un pad di traccia.

9.4 Gruppo NAME

Usate questo gruppo per inserire un carattere di spazio o per eliminare un carattere quando editate un nome (il nome di una song, di un campione, di un volume ecc.). Queste funzioni sono valide soltanto quando state lavorando su una videata di editing del nome.

INSERT



Procedura

Premete una sola volta [INSERT] per inserire un carattere blank (o vuoto) nella posizione del cursore.

- ▼ Nella posizione del carattere appare un carattere blank (o vuoto) e i caratteri successivi si spostano a destra.
- Se il nome ha già la lunghezza massima, l'inserimento farà sì che l'ultima lettera del nome vada perduta.
- In generale, i cambiamenti di nome non diventano operativi fin quando non premete [OK]. Se avete commesso un errore di immissione, potete cancellare tali cambiamenti premendo [CANCEL].

12345678 → INSERT → 123 4567

DELETE



Procedura

Premete una sola volta [DELETE] per eliminare il carattere nella posizione occupata dal cursore.

- ▼ Il carattere sparisce e i caratteri successivi retrocedono per colmare il vuoto. Un carattere blank o vuoto viene aggiunto alla fine del nome (poiché i nomi sono di lunghezza fissa).

12345678 → DELETE → 1234678



Capitolo 10 Job

Questo capitolo descrive tutti i job disponibili sul pannello job dell'SU700. Potete usarli per eseguire vari compiti di editing, di gestione dati e di gestione del sistema.

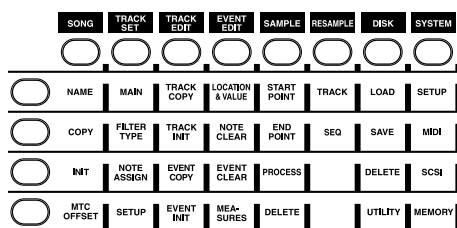
SOMMARIO

<i>10.1 Generalità ed elenco dei job</i>	224
<i>10.2 Procedura generale</i>	225
<i>10.3 Spiegazione dei job</i>	227

10.1 Generalità ed elenco dei job

Potete usare i job dell'SU700 per eseguire operazioni di editing, di gestione dati e di tipo utility.

Per selezionare un job, premete il selettore del gruppo job (lungo la parte superiore della griglia dei selettori) e quindi premete l'appropriato selettore di job (lungo la parte sinistra della griglia). In alcuni casi dovrete agire sul dial per l'immissione dati per selezionare fra parecchi job correlati.



Qui di seguito è riportata una breve descrizione di tutti i job disponibili. Per spiegazioni dettagliate su ciascun job, fate riferimento alla pagina indicata. Per una descrizione generale circa le modalità di selezione e di esecuzione dei job, consultate le pagine da 225 fino a 227.

	<i>Pagina</i>
SONG: <i>Operazioni specifiche della song.</i>	227
NAME	Imposta o edita il nome della song corrente
COPY	Copia la song corrente in un numero di song differente.
INIT	Cancella la memoria di song per la song selezionata.
MTC OFFSET	Imposta l'offset MTC per la song corrente.
TRACK SET: <i>Imposta i parametri della traccia per ciascuna traccia della song corrente.</i>	231
MAIN	Imposta le funzioni pad e manopola di default per ciascuna traccia.
FILTER TYPE	Imposta il tipo di filtro per ciascuna traccia.
NOTE ASSIGN	Imposta la gestione della sovrapposizione di nota su ciascuna traccia.
SETUP	Imposta BPM, la lunghezza del loop, la destinazione di uscita e la forma d'onda LFO per ciascuna traccia.
TRACK EDIT: <i>Edita le tracce sulla song corrente.</i>	241
TRACK COPY	Copia il campione e i dati di manopola da una traccia all'altra.
TRACK INIT	Elimina tutti i dati sulla traccia e reimposta i valori della traccia sui default.
EVENT COPY	Copia tutti i dati di sequenza registrati da una traccia all'altra.
EVENT INIT	Elimina il tipo di dati di sequenza specifica dalla traccia selezionata.
EVENT EDIT: <i>Modifica gli eventi sulla traccia selezionata; oppure aggiunge, elimina o copia misure.</i>	246
LOCATION&VALUE	Effettua l'editing della posizione, di velocity e del tempo di gate delle note registrate oppure elimina gli eventi di pad e di richiamo scena selezionati.
NOTE CLEAR	Elimina tutti gli eventi di nota registrati sulla traccia selezionata.
EVENT CLEAR	Elimina tutti gli eventi del tipo selezionato dalla traccia scelta.
MEASURES	Inserisce le misure nella song, elimina le misure dalla song o copia segmenti di dati di sequenza, una o più volte, in una posizione specifica della stessa traccia o su un'altra traccia dello stesso tipo.

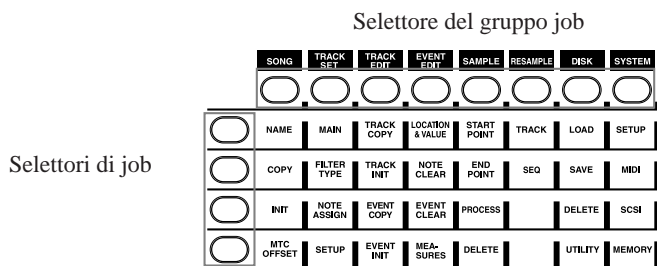
	<i>Pagina</i>
SAMPLE: <i>Modifica/converta la forma d'onda della traccia selezionata.</i>	259
START POINT	Imposta il punto di inizio di playback sulla forma d'onda.
END POINT	Imposta il punto di fine playback sulla forma d'onda.
PROCESS	
TRIM	Taglia la forma d'onda (toglie parti non usate alla fine della forma d'onda, liberando ulteriore memoria per il campione).
REVERSE	Inverte la direzione della forma d'onda (il suono va al contrario).
NORMALIZE	Regola la gamma dinamica della forma d'onda.
FREQ. CONVERT	Riduce la frequenza di campionamento della forma d'onda liberando memoria.
BIT CONVERT	Riduce la risoluzione dei bit della forma d'onda (libera ulteriore memoria per la forma d'onda).
STEREO TO MONO	Converta il campione stereo in mono (liberando ulteriore memoria per la forma d'onda).
DELETE	Elimina il campione (e tutti i dati di sequenza) dalla traccia selezionata.
RESAMPLE: <i>Registra il campione da una traccia o da una song già registrata.</i>	272
TRACK	Ricampiona dalla traccia registrata.
SEQ	Ricampiona dalla song registrata.
DISK: <i>Caricamento su disco, salvataggio da disco e gestione dischi.</i>	281
LOAD	Carica il volume o il campione dal disco.
SAVE	Salva i dati su disco.
DELETE	Elimina il volume dal disco SCSI.
UTILITY	
DISK INFO	Visualizza la quantità di memoria disponibile su disco.
DISK FORMAT	Formattazione del disco.
SYSTEM: <i>Imposta i parametri di sistema e MIDI; controllo della memoria disponibile.</i>	298
SETUP	
METRONOME	Imposta il metronomo.
COUNTDOWN	Imposta il numero di misure introduttive per la registrazione della song.
REC MODE	Imposta il modo di registrazione della song su REPLACE o OVERDUB.
PAD SENS	Imposta la sensibilità alla velocity del pad: ON oppure OFF.
AUDIO IN	Seleziona la sorgente di ingresso per l'input audio.
RIBBON FUNCTION	Seleziona la funzione controllata con il nastro.
MIDI	
SYNC	Imposta il tipo di sincronizzazione MIDI per la song corrente.
CHANNELS	Imposta il numero del canale MIDI per ciascuna traccia.
CONTROL NUMBERS	Imposta i numeri di controllo MIDI per ciascuna song.
SCSI	Imposta il numero di identificazione SCSI remoto e locale.
MEMORY	Mostra la sequenza o il campionamento rimanente.

10.2 Procedura generale

Per eseguire un job, usate la seguente procedura.

- 1. Accertatevi che il sequencer si trovi nel modo **PLAYBACK STANDBY** o **JOB**.**

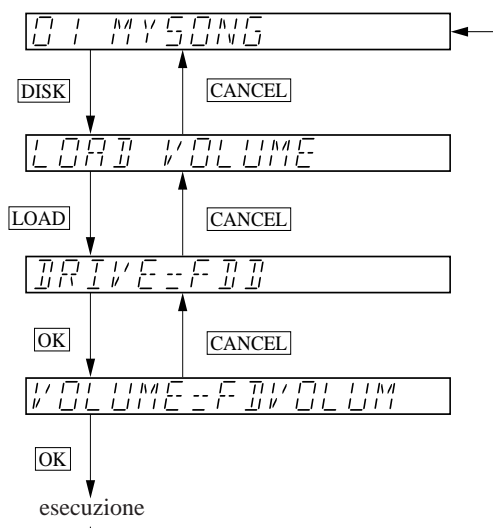
- 2. Selezionate il gruppo dei job** premendo uno dei selettori lungo la linea superiore della griglia. **Quindi selezionate il job** o il suo tipo premendo uno dei selettori a sinistra della griglia.



- Quando premete il selettore del gruppo, sullo schermo appare il nome del gruppo selezionato. Quando premete il selettore del job, sullo schermo appare il livello superiore della videata di job corrispondente.
- Dovete sempre premere un selettore di gruppo per dare inizio ad una sessione su un job. Una volta che avete iniziato una sessione, potete passare attraverso vari job all'interno di quel gruppo senza dover ripremere il selettore del gruppo.
- Nelle spiegazioni sotto riportate, un'espressione come "premete SONG | COPY" significa "(a) premete il selettore del gruppo SONG e quindi (b) premete il selettore del job COPY".

- 3. Selezionate gli appropriati parametri ed impostatene i valori** usando il dial e altri controlli mentre osservate lo schermo. Se il job ha più livelli, **premete [OK] per passare al livello successivo o premete [CANCEL] per tornare indietro**. Se il job esegue un'operazione, premete **[OK]** per eseguire oppure **[CANCEL]** per annullarla.

Notate che la maggior parte dei job è pluri-livello. Iniziate sempre dal livello superiore, premete **[OK]** per impostare il valore per il livello corrente e passate a quello successivo. Potete premere **[CANCEL]** per ritornare ai livelli o uscire dal job. In molti casi, potete premere ripetutamente **[OK]** e **[CANCEL]** per passare avanti e indietro attraverso i vari livelli mentre procedete per impostare i vari valori sulle tracce differenti.



Alcuni job sono usati per immettere nuove regolazioni, mentre altri vengono usati per eseguire le operazioni. **Dovete notare che la maggior parte dei cambiamenti di impostazione diventano operativi subito** — anche se usate **[CANCEL]** per uscire dal job. Tuttavia, per eseguire un'operazione, dovete sempre premere **[OK]**. Nelle procedure sotto riportate sono forniti i dettagli.

Dovete notare che potete commutare da un job ad un altro in qualsiasi momento premendo un altro selettore di gruppo o un altro selettore di job. L'SU700 visualizzerà immediatamente la videata superiore del nuovo job selezionato.

Finché resta acceso, l'SU700 ricorderà la selezione del flusso dei job che non influiscono sull'operazione effettiva e richiamerà queste selezioni la prossima volta che eseguite il job. Ad esempio, se aprite il job **DISK | LOAD** e quindi selezionate **LOAD SAMPLE** al primo livello, l'SU700 ricorda questa selezione anche se premete **[CANCEL]**. La prossima volta che aprite questo job automaticamente sullo schermo verrà visualizzato **LOAD SAMPLE**.

Mentre state lavorando su una videata job, l'SU700 disattiva l'impiego di tutti i pulsanti diversi da (a) i selettori del gruppo di job e dai selettori job, (b) i pulsanti [OK] e [CANCEL] e (c) qualsiasi controllo correlato direttamente alla videata job su cui state lavorando. I selettori di funzione-pad, di funzione-manopola e del sequencer rimangono disabilitati per l'impiego normale fin quando terminate il job e ritornate alla videata principale.

Accertatevi di salvare i dati importanti trasferendoli su disco per evitare una perdita di dati indesiderata. Ricordate che l'SU700, quando voi lo spegnete, perde la maggior parte delle informazioni comprese le regolazioni di molti job.

10.3 Spiegazione dei job

10.3.1 Gruppo SONG

Usate i job relativi a song per assegnare un nome alla song corrente, per copiare la song corrente in un altro numero di song, per inizializzare una song selezionata e per impostare l'offset MTC (MIDI Time Code) per la song corrente.

Che cosa fanno i job

NAME	Edita, cioè modifica il nome della song corrente.
COPY	Copia la song dal numero di song corrente in un altro numero di song.
INIT	Elimina i dati di song dal numero di song selezionato e riporta il nome della song e le sue regolazioni ai valori di default.
MTC OFFSET	Imposta l'offset MIDI Time Code per la song corrente.

SONG | NAME

Impiego: Editing del nome della song selezionata.

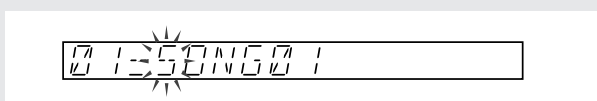
- La lunghezza massima del nome è di otto caratteri.
- Il nome di default della song è SONGxx, dove xx rappresenta il numero della song.
- Non potete usare un nome che è stato già assegnato ad un'altra song.





Procedura

1. Premete SONG | NAME per attivare questo job.

- ▼ Sullo schermo appare sia il numero della song (a sinistra) sia il nome della song corrente (a destra). Il primo carattere del nome lampeggia.



2. Premete  o  per spostare il cursore sulla posizione del carattere su cui intendete effettuare il cambiamento, l'inserimento o l'eliminazione del carattere. La posizione del cursore è indicata dal carattere lampeggiante o dal segno di sottolineatura.

3. Potete cambiare ora il carattere, se necessario. Per eliminarlo, premete [NAME/DELETE]. Per inserire un nuovo carattere (o spazio), premete [NAME/INSERT]. Per cambiare il carattere in uno differente (spazio, numero, lettera maiuscola o segno di sottolineatura), agite sul controllo dial.



NOTE:

- I pulsanti [NAME/INSERT] e [NAME/DELETE] sono posizionati sotto ai selettori delle funzioni-manopole, immediatamente a sinistra del display.
- Ruotando il dial da sinistra a destra vengono selezionati i caratteri nel seguente ordine: spazio, da 0 a 9, dalla A alla Z, segno di sottolineatura. (Dovete notare che il carattere dello spazio e il carattere della sottolineatura durante l'editing sembrano uguali, ma differiscono una volta che voi spostate il cursore su una posizione differente.

4. Ripetete gli step 2 e 3, se necessario, per immettere tutto il nome. (Potete premere [CANCEL] in qualsiasi momento per annullare il job e conservare il nome originale.)

5. Premete [OK] per registrare il nuovo nome e ritornare alla videata principale.



NOTA:

Se immettete un nome che è già stato assegnato ad un'altra song, lo schermo visualizzerà per qualche istante il messaggio di errore NAME EXISTS e quindi ritornerà alla videata di immissione nome. Immettete un nome esclusivo e premete nuovamente [OK], oppure premete [CANCEL], se necessario, per uscire.

SONG | COPY

Impiego: Copiare il contenuto della song corrente in un'altra song. Dopo il completamento di questo job, avete due copie della stessa song. Questa caratteristica è utile quando intendete editarne una copia pur conservando l'altra per sicurezza, quando intendete editare più versioni della stessa song di base oppure quando intendete copiare più campioni da una song all'altra.

- Questo job copia tutti i dati di song (campioni, dati di sequenza, offset MTC, impostazioni della traccia, impostazioni delle manopole, impostazioni del nastro, scene, marker, BPM, quantize e regolazioni MIDI).
- Se copiate su una song esistente, tutti i dati preesistenti di quella song (tutti i campioni ecc.) andranno perduti.



Procedura

1. Premete SONG | COPY per entrare in questo job.

- ▼ (Lo schermo mostra COPY TO SONG xx, dove xx rappresenta il numero di song destinazione. L'impostazione iniziale di xx è più alta del numero della song sorgente (tranne che se il numero di song originale è 20, allora xx è 19).

2. Ruotate il dial secondo necessità per selezionare il numero di song di destinazione. Quindi premete [OK].

- ▼ Se il numero di song di destinazione contiene già dei dati di song, sullo schermo apparirà il messaggio OVERWRITE?. Se non vi interessa procedere con la sovrascrittura, cioè con l'eliminazione dei dati di song preesistenti, premete nuovamente [OK]. In caso contrario premete [CANCEL] per ritornare alla videata precedente, così potete selezionare una destinazione differente. (Ma notate che la sovrascrittura in effetti non viene eseguita fintanto che i dati non vengono copiati, come indicato allo step 4.
- ▼ Appare la videata per l'immissione del nome. Lo schermo mostra il nome di default: [COPYSONG]. Il primo carattere lampeggia.

3. Modificate il nome per la song di destinazione: usate e per spostare ciascuna posizione del carattere e usate [NAME/INSERT], [NAME/DELETE] e il dial secondo le vostre esigenze per impostare i caratteri. (Vedere la spiegazione allo step 3 del job SONG | NAME.)

4. Quindi premete [OK] per eseguire la copia e registrare il nuovo nome.



NOTA:

Se immettete un nome che già esiste ed è stato già assegnato ad un'altra song, sullo schermo appare brevemente il messaggio di errore NAME EXISTS e quindi verrete riportati alla videata di immissione del nome. Inserite un nome esclusivo e premete nuovamente [OK] oppure premete [CANCEL], se necessario, per uscire.

- ▼ L'SU700 mostra l'indicazione "working" per indicare che sta copiando i dati. Quando la copia è completata, ritorna alla videata principale.

SONG | INIT

Impiego: **Inizializzare la song corrente.** Questo job elimina tutti i dati di song memorizzati nel numero di song specificata. Vengono eliminate o resettate le seguenti informazioni: tutti i dati dei campioni, di sequenza, relativi alle manopole, al contenuto delle scene, a tutte le regolazioni dei marker, offset MTC, regolazioni delle tracce e impostazioni MIDI.



Procedura

1. Premete **SONG | INIT** per entrare in questo job.
 - ▼ Sullo schermo appare **INIT SONG xx**, dove **xx** è il numero della song da inizializzare (eliminare).
2. Ruotate il dial, secondo le esigenze, per selezionare la song che intendete eliminare. Quindi premete **[OK]** per eseguire l'inizializzazione e ritornare alla videata principale.
 - ▼ L'SU700 inizializza la song selezionata.



SONG | MTC OFFSET

Impiego: **Impostare l'offset MTC (MIDI Time Code) per la song selezionata.** Questa impostazione vi permette di impostare un offset di temporizzazione nel caso in cui voi dobbiate sincronizzare il playback della song con un codice temporale fornito esternamente come i segnali registrati sul nastro videotape o multitraccia.

- Questa impostazione è operativa soltanto se state usando un codice temporale MIDI esterno per sincronizzare l'esecuzione della song dell'SU700. In particolare, l'impostazione è valida solo se il parametro **SYNC** (nel job **SYSTEM | MIDI**) è impostato su **MTC SLAVE** (→ p.303).



Procedura

1. Premete **SONG | MTC OFFSET** per entrare in questo job.
 - ▼ Lo schermo mostra l'offset impostato in quel momento. Il valore di default è **00H**, **00M**, **00S**, **00F**, dove **H**, **M**, **S** e **F** si riferiscono alle ore, ai minuti e ai secondi e ai frame rispettivamente. Il valore dell'ora lampeggia.
2. Premete  o  per spostare il cursore sul valore che intendete immettere (ore, minuti, secondi o frame). Il valore in quella posizione lampeggia per indicare che è selezionato.
3. Ruotate il dial, per impostare il valore.
4. Ripetete gli step 2 e 3, se necessario, per immettere tutti i valori.
5. Quando avete completato, premete **[OK]** oppure **[CANCEL]** per ritornare alla videata principale.

10.3.2 Gruppo TRACK SET

Potete usare i job per impostare le operazioni di ciascuna traccia per la song corrente. Le regolazioni che apportate qui influenzano in maniera significativa il suono della song. Queste impostazioni vengono memorizzate assieme alla song quando la salvate come volume su un disco e vengono ripristinate quando caricate la song dal volume.

Che cosa fanno i job

- MAIN** Imposta l'azione di default per il pad e le manopole della traccia selezionata.
- FILTER TYPE** Imposta il tipo di filtro applicato alla traccia selezionata.
- NOTE ASSIGN** Seleziona se la traccia è in grado di suonare più repliche di sé stessa (sovrapposizione) contemporaneamente.
- TRACK SETUP** Imposta i vari parametri di playback per la traccia. In particolare imposta il metodo di impostazione della traccia per i BPM della traccia stessa, la lunghezza del loop, la destinazione dell'uscita (se è installata la scheda opzionale AIEB1) e la forma d'onda dell'LFO.

TRACK SET | MAIN

Impiego: Impostare (o visualizzare) la funzione manopola principale e la funzione pad principale per ciascuna traccia.

- *Funzioni principali* sono quelle assegnate ai pad o alle manopole delle tracce quando viene suonata una song nel momento in cui è visualizzata la videata principale. **Quando state suonando da una videata funzione, queste funzioni principali sono escluse e tutti i pad e le manopole eseguono le azioni identificate sullo schermo.** (Per ulteriori informazioni circa le *videate principali* e le *videate funzione*, vedere pagina 144.)
- Le impostazioni di default (impostazioni di accensione) e quelle permesse per ciascun tipo di traccia sono indicate in tabella.

Tipo di traccia	Funzione manopola		Funzione Pad	
	Default	Possibile	Default	Possibile
Tracce campione	LEVEL	qualsiasi funzione (LEVEL, PAN, ..., EFFECT2, EFFECT3)* ¹	PLAY	PLAY, ON/MUTE, LOOPRST* ²
AUDIO IN	LEVEL	LEVEL, PAN, EFFECT1, EFFECT2, EFFECT3	NONE* ³	ON/MUTE
MASTER	LEVEL	LEVEL, PAN, HI GAIN, HI FREQ, LO GAIN, LO FREQ, EFFECT1, EFFECT2, EFFECT3	NONE* ³	ON/MUTE, LOOPRST

*1: Eccezione: La funzione SOUND/[LENGTH] è disponibile solo sulle tracce LOOP.

*2: Per le tracce FREE, l'impostazione LOOPRST non ha significato; le pressioni sui pad saranno ignorate.

*3: NONE significa che le pressioni dei pad sono ignorate.

- Per le informazioni riguardanti le modalità con cui le videate relative al misuratore di traccia funzionano quando lavorate sulla videata principale, consultate le pagine 25 e 144.

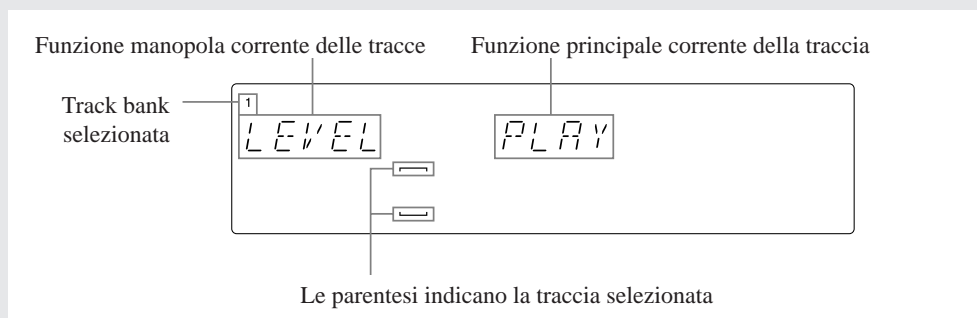


Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene la traccia o le tracce che intendete impostare.

1. Premete TRACK SET | MAIN per entrare in questo job.

▼ Lo schermo appare come qui indicato. Il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano la traccia selezionata in quel momento (l'ultima traccia di cui avevate premuto il pad). Il valore a sinistra mostra la funzione manopola principale della traccia; quello a destra mostra la funzione del pad principale. Il valore a sinistra lampeggia, per indicare che potete cambiare l'impostazione agendo sul dial.



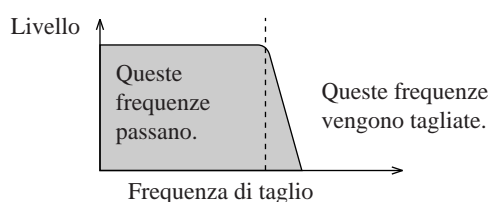
2. Se necessario, cambiate la selezione della traccia premendo l'appropriato selettore di bank e il pad.
3. Per impostare la funzione-manopola principale premete il corrispondente tasto funzione-manopola. Per impostare la funzione pad principale, premete il relativo tasto funzione-pad.
In alternativa, potete cambiare queste impostazioni usando i pulsanti e ed il controllo rotante dial. Usate il pulsante o per selezionare l'impostazione della manopola o quella del pad (in modo che il valore lampeggi sullo schermo) e quindi agite sul dial secondo necessità per spostarvi all'impostazione desiderata. Se desiderate impostare la funzione pad su NONE (solo sulla traccia AUDIO IN o MASTER), dovete usare il metodo di immissione con il dial.
4. Ripetete gli step 3 e 4, secondo le esigenze, per rivedere e cambiare le impostazioni su tutte le tracce a cui siete interessati.
5. Premete [OK] o [CANCEL] per ritornare alla videata principale.

TRACK SET | FILTER TYPE

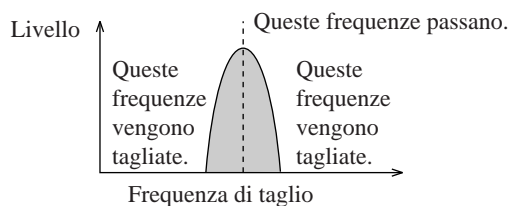
Impiego: Selezionare il tipo di filtro per ciascuna traccia.

- Questa operazione non ha effetto sulle attuali regolazioni di risonanza e frequenza di taglio della traccia. Per cambiare una frequenza di taglio e la risonanza, usate le relative funzioni-manopola. (→ p.210).
- Questa operazione non si applica alle tracce AUDIO IN e MASTER. Non potete selezionare queste tracce quando lavorate su questo job.
- Potete selezionare dai seguenti quattro tipi di filtro. Il tipo di default è LPF.

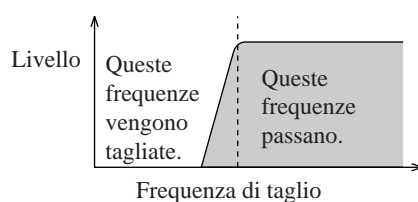
LPF Filtro passa-basso [12dB/oct.]. (Sopprime le frequenze al di sopra della frequenza di taglio.)



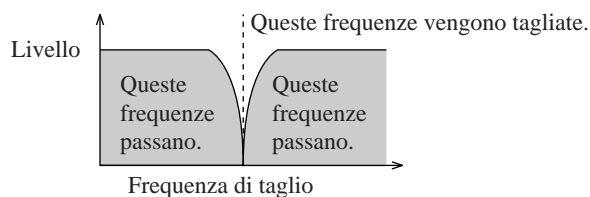
BPF Filtro passa-banda [12dB/oct.]. (Sopprime le frequenze all'esterno della banda incentrata intorno alla frequenza di taglio.)



HPF Filtro passa-alto [12dB/oct.]. (Sopprime le frequenze al di sotto della frequenza di taglio.)



BEF Filtro di eliminazione banda [12dB/oct.]. (Sopprime le frequenze all'interno della banda incentrata sulla frequenza di taglio.)



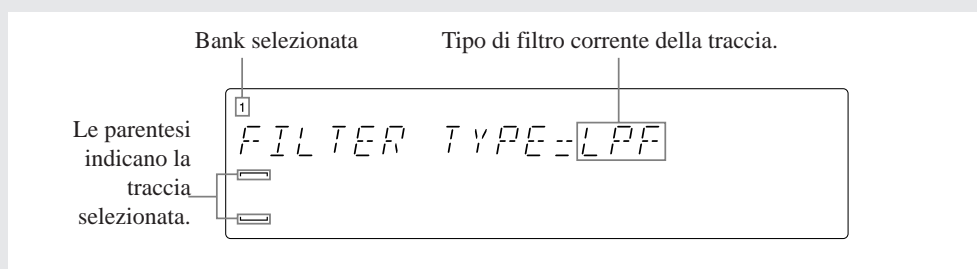


Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene la traccia o le tracce che intendete impostare.

1. Premete TRACK SET | FILTER TYPE per entrare in questo job.

▼ Lo schermo appare come segue. Il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano la traccia selezionata in quel momento (l'ultimo pad da voi premuto, tranne il fatto che se si trattasse di AUDIO IN o MASTER, si riferirebbe alla 4a traccia FREE della bank corrente).



2. Se necessario, cambiate la selezione della traccia premendo l'appropriato selettore di bank e il pad.

3. Ruotate il dial per selezionare il tipo di filtro.

4. Ripetete gli step 2 e 3, se necessario, per rivedere e cambiare le impostazioni su tutte le tracce a cui siete interessati.

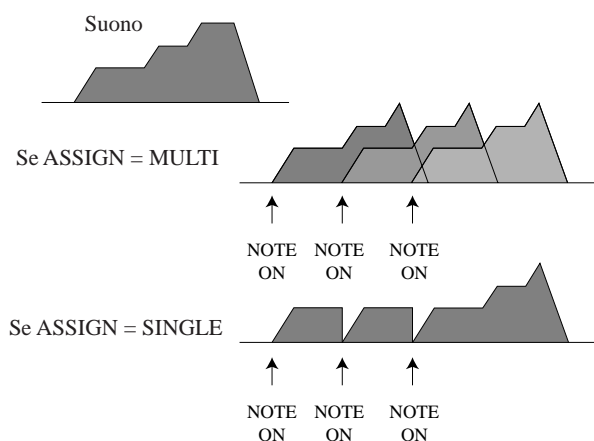
5. Premete [OK] o [CANCEL] per ritornare alla videata principale.

TRACK SET | NOTE ASSIGN

Impiego: Selezionare se la traccia può suonare oppure non può suonare suoni sovrapposti.

- Questa caratteristica non si applica alle tracce AUDIO IN e MASTER. Non potete selezionare queste tracce quando lavorate su questo job.
- Potete impostare il valore su uno dei seguenti. Il default è MULTI.
 - MULTI** La traccia può suonare le note che si sovrappongono. Se si verifica una nuova note-on mentre la traccia sta suonando un evento di nota, la traccia inizierà il playback per la nuova note-on mentre continua il playback che è già in corso.
 - SINGLE** La traccia può suonare soltanto un evento di nota per volta. La ricorrenza di nuovi eventi di note-on determina la cessazione della nota che stava suonando prima (nel caso ci sia).

- L'impostazione funziona separatamente per le note registrate nella song (eventi di nota registrati) e le note generate mediante il playback in tempo reale. Se impostate il valore su SINGLE, ad esempio, la traccia può in effetti suonare due note per volta: una generata dalla song ed un'altra suonata da voi in tempo reale.
- La differenza fra queste impostazioni può essere illustrata come segue.

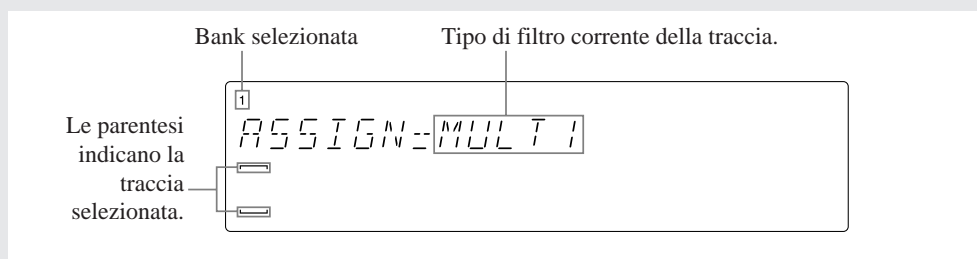


Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene la traccia o le tracce che intendete impostare.

1. Premete TRACK SET | NOTE ASSIGN per entrare in questo job.

▼ Lo schermo appare come segue. Il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano la traccia selezionata in quel momento (l'ultimo pad da voi premuto, tranne il fatto che se si trattasse di AUDIO IN o MASTER, si riferirebbe alla 4a traccia FREE della bank corrente).



2. Se necessario, cambiate la selezione della traccia premendo l'appropriato selettore di bank e il pad.
3. Ruotate il dial per selezionare l'impostazione.
4. Ripetete gli step 2 e 3, se necessario, per rivedere e cambiare le impostazioni su tutte le tracce a cui siete interessati.
5. Premete [OK] o [CANCEL] per ritornare alla videata principale.

TRACK SET | SETUP

Impiego: Impostare i vari parametri di playback per ciascuna traccia oppure visualizzare le impostazioni correnti.

- I parametri sono riportati qui di seguito. Vedere la spiegazione dettagliata per ciascuna impostazione.

BPM TRACKING	Determina come il playback reagirà ai cambiamenti nel tempo (BPM). Si applica soltanto alle tracce campione (non può essere impostato per le tracce AUDIO IN o MASTER).
LOOP LENGTH	Imposta la lunghezza del loop generato dalla traccia. Si applica soltanto alle tracce LOOP e COMPOSED LOOP.
OUTPUT TO	Seleziona la destinazione dell'uscita per la traccia. Si applica solo alle tracce campione. (Disponibile solo se è installata la scheda opzionale AIEB1.)
LFO WAVE	Seleziona la forma d'onda per l'oscillatore a bassa frequenza della traccia.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song contenente la traccia o le tracce che intendete impostare.

1. Premete **TRACK SET | SETUP** per entrare in questo job.
2. Ruotate il dial [mike9] per selezionare il parametro a cui siete interessati: **BPM TRACKING**, **LOOP LENGTH**, **OUTPUT TO**, o **LFO WAVE**. Quindi premete **[OK]**.
 - ▼ Lo schermo passa alla corrispondente videata di setup e mostra il valore per la traccia selezionata in quel momento. Il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano la traccia selezionata. (Se state lavorando sulla traccia per cui non è disponibile questa impostazione, la selezione cambierà sulla traccia più vicina che preveda l'impostazione.)
3. Se necessario, cambiate la selezione della traccia premendo l'appropriato selettore di bank e il pad.
4. Ruotate il dial per cambiare l'impostazione.
5. Ripetete gli step 3 e 4, se necessario, per impostare i valori su più tracce. Quando avete finito di effettuare le impostazioni, premete una sola volta **[OK]** per ritornare alla videata principale oppure premete **[CANCEL]** una sola volta per ritornare allo step 2.

Spiegazione delle impostazioni

BPM TRACKING

MODE = SLICE o CHNG PITCH (sulle tracce LOOP)
NORMAL o CHNG PITCH (sulle tracce COMPOSED LOOP e FREE)
(dove il grassetto indica il valore di default)

SLICE L'SU700 suddivide il campione della traccia in pezzetti e distanzia tali pezzi in modo che il campione occupi perfettamente la lunghezza del loop specificato al valore di BPM corrente. Il campione mantiene sempre il suo pitch originale. Al crescere di BPM, i pezzetti si ravvicinano, eliminando parte del suono alla fine di ogni pezzetto (vedere l'illustrazione). Al decrescere di BPM, i pezzetti si distanziano introducendo dei piccoli intervalli nel suono. Il numero dei pezzetti è impostato dalla regolazione di resolution del groove (→ da p.201 fino a 203).



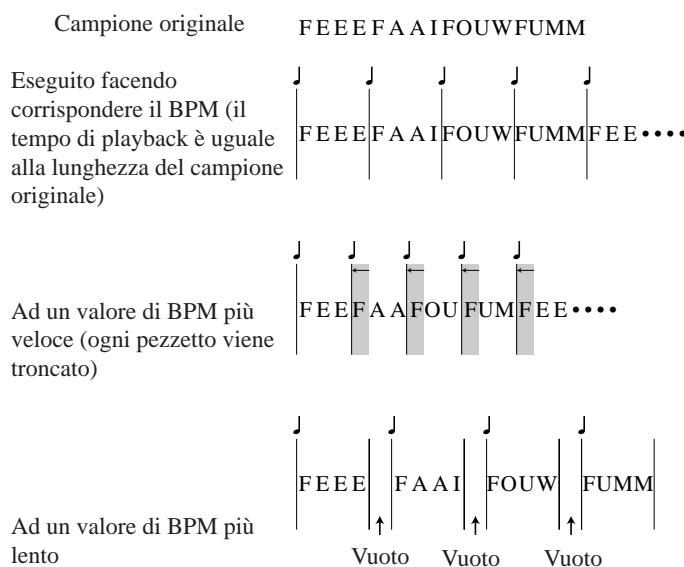
NOTA:

Per essere precisi, questo processo non viene applicato a tutta la forma d'onda del campione, ma soltanto a quel tratto di playback della forma d'onda: l'area che inizia nel punto di partenza o start (come impostato mediante il job SAMPLE | START POINT) e termina nel punto finale applicato (il punto di end o fine impostato dal job SAMPLE | END POINT), così come regolato dalla funzione-manopola SOUND/[LENGTH].

NORMAL La temporizzazione di Note On della traccia cambia in base ai cambiamenti di BPM, proprio come un sequencer MIDI convenzionale: aumentando il valore di BPM si può far sì che gli eventi di Note On si ravvicinino. (I cambiamenti BPM non causano una variazione di pitch.)

CHNG PITCH Il campione della traccia cambia pitch secondo le variazioni della velocità della song (BPM), esattamente allo stesso modo con cui cambia il suono di un disco analogico quando accelerate o rallentate la sua rotazione. (Solo sulle tracce LOOP: se l'impostazione è CHNG PITCH, sono disabilitate le funzioni manopole del gruppo SOUND/[PITCH], SOUND/[LENGTH] e GROOVE.)

L'illustrazione seguente mostra come funziona l'impostazione SLICE su un campione di una traccia LOOP che ha una lunghezza di loop di quattro movimenti, ipotizzando che la risoluzione groove sia impostata su una nota da un quarto (quattro pezzi per misura).



LOOP LENGTH

LOOP LENGTH = 001,...,128 (sulle tracce COMPOSED LOOP) [Default=4]
 Variabile (sulle tracce LOOP)
 "-----" [non disponibile](sulle tracce FREE)

Traccia LOOP: Questo valore imposta il numero di movimenti per il quale il campione viene eseguito. Se impostate, ad esempio, la lunghezza su 4, il campione verrà eseguito una sola volta ogni quattro movimenti. Come descritto precedentemente, l'SU700 regola il playback (sia mediante lo spezzettamento sia con la regolazione del pitch) in modo che il campione riempia esattamente la lunghezza del loop.

Noterete che lo schermo mostra anche un valore BPM che cambia mentre regolate l'impostazione della lunghezza. Il valore BPM visualizzato sullo schermo mostra il tempo di playback che riprodurrà il suono originale del campione con la velocità giusta senza bisogno di regolazione. L'SU700 non consentirà di impostare una lunghezza che portasse l'indicazione BPM al di sotto di 40 o al di sopra di 299.9.



NOTE:

Ricordate che il campione suona solo dal suo punto di start, cioè di partenza, (come impostato con il job SAMPLE | START POINT) al suo punto di fine applicato (l'impostazione decisa nel job SAMPLE | END POINT). Le regolazioni massime e minime disponibili per la lunghezza del loop e il valore BPM visualizzato su questa videata variano secondo le vostre impostazioni di start e di end.

Traccia COMPOSED LOOP: Imposta il numero di movimenti per il pattern del loop (pattern ritmico).

Potete impostare la lunghezza da 1 a 128 beat. (Il valore di default è 4.) Una volta che avete registrato una sequenza di eventi di Note ON, tuttavia, l'SU700 non vi consentirà di impostare una lunghezza di loop più breve del beat con cui si manifesta l'evento finale di Note On. Ad esempio, supponiamo che voi impostiate prima la lunghezza su 10 e quindi usiate il pad per produrre un loop che ha un evento finale di Note On sul beat 7. In questo caso accorciate la lunghezza del loop su 8 o 9, ma non potete accorciarla su 7 a meno che prima non cancelliate l'evento di Note On che si verifica al movimento 7. (Potete eliminare gli eventi di Note On usando la funzione di editing JOB/NOTE DEL oppure il job EVENT EDIT | LOCATION&VALUE).

OUTPUT TO

OUT = STEREO OUT, AS 1,..., AS 6, AS 1+2, AS 3+4, AS 5+6

[tutte le tracce tranne AUDIO IN e MASTER]

Il default è STEREO OUT.

Questo valore imposta la destinazione di uscita della traccia selezionata. *Questa impostazione è disponibile solo se avete installato la scheda di espansione AIEB1 I/O.* (Se non avete installato la scheda, l'SU700 non visualizzerà OUT= videata di impostazione.) Potete dirigere l'uscita ai jack STEREO OUT standard, inviandoli a un jack di uscita assegnabile unico (da AS1 fino a AS6), o ad una coppia adiacente di jack di uscita assegnabili (AS 1+2, AS 3+4 o AS 5+6).

- Se dirigete l'uscita ad un'unica presa jack (da AS1 a AS6): il pan viene fissato in posizione centrale e il suo controllo diventa non operativo. Se il campione è stereo, vengono mixati due canali per produrre un'uscita mono.
- Se inviate l'uscita ad una coppia di prese jack (AS 1+2, AS 3+4 o AS 5+6): il pan funziona normalmente. Se il campione è stereo, il canale di sinistra va al jack con il numero più basso e il canale destro va a quello con il numero più alto.

LFO WAVE

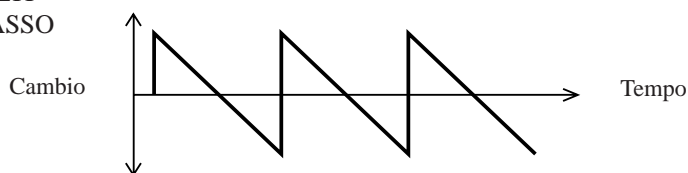
LFO WAV = SAW DOWN, SAW UP, TRIANGLE, SQUARE

(Funziona solo sulle tracce campione. Il valore di default è SAW DOWN.)

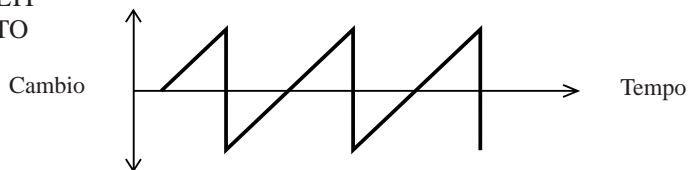
Questo valore seleziona la forma dell'LFO. Questa forma d'onda fornisce la modulazione per il gruppo LFO delle funzioni-manopola (→ p.206).

Dovete notare che la funzione-manopola LFO/[AMP] non può generare modulazione con dente di sega rivolto verso l'alto. Se scegliete SAW UP, le impostazioni LFO/[FILTER] e /[PITCH] generano una modulazione a dente di sega con i denti di sega rivolti verso l'alto ma la funzione /[AMP] genererà la modulazione con i denti di sega rivolti verso il basso.

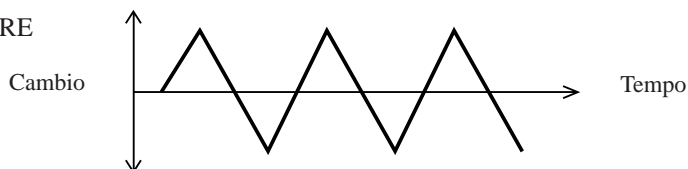
DENTI RIVOLTI
VERSO IL BASSO



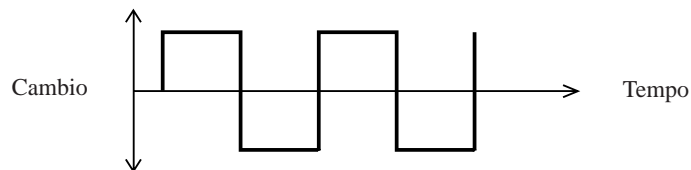
DENTI RIVOLTI
VERSO L'ALTO



TRIANGOLARE



QUADRA



10.3.3 Gruppo TRACK EDIT

Usate questi job per copiare i dati della traccia o i dati dell'evento da una traccia all'altra oppure per resettare i dati della traccia o dell'evento su una traccia selezionata. Dovete selezionare la song appropriata prima di iniziare ad usare questi job.

Che cosa fanno i job

- TRACK COPY** Copia tutti i dati della traccia non-evento da una traccia all'altra.
TRACK INIT Elimina tutti i dati sulla traccia (lo stesso campione, i dati di evento e i dati di non-evento) e riporta ai loro valori di default tutte le impostazioni della traccia.
EVENT COPY Copia tutti gli eventi (tutti i dati di sequenza) da una traccia all'altra.
EVENT INIT Elimina tutti gli eventi (tutti i dati di sequenza) sulla traccia selezionata.

TRACK EDIT | TRACK COPY

Impiego: Copiare il contenuto della traccia (forma d'onda del campione, parametri del campione e regolazioni correnti di manopola e della impostazione "mute") da una sola traccia campione in un'altra (all'interno della stessa song).

- La traccia che usate per la copia viene definita *source track* cioè traccia sorgente. Quella in cui arriva la copia è la *destination track* o traccia di destinazione.
- Il tipo di traccia destinazione non ha bisogno di corrispondere al tipo di traccia sorgente. Pertanto, potete copiare qualsiasi traccia LOOP, COMPOSED LOOP e FREE in un'altra traccia LOOP, COMPOSED LOOP o FREE.
- Non potete selezionare la traccia AUDIO IN o MASTER come sorgente o destinazione.
- Questo job non copia alcun dato di sequenza registrato nella traccia sorgente. Per copiare i dati di sequenza, usate il job TRACK EDIT | EVENT COPY (→ p.243).
- Specificamente, questo job copia quanto segue: il campione stesso; le regolazioni del punto di start e di end del campione; le regolazioni correnti di SOUND, GROOVE, LFO, EQ, FILTER e EFFECT; la condizione attuale di mute (ON o MUTE) e le impostazioni del job TRACK SET per MAIN, FILTER TYPE, NOTE ASSIGN, OUTPUT TO, LFO WAVE e BPM TRACKING (l'ultimo viene copiato soltanto se le tracce sorgente e destinazione sono dello stesso tipo).



Procedura

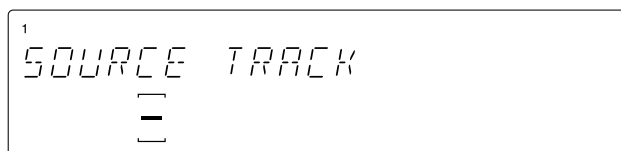
Accertatevi di aver selezionato la song appropriata.

1. Premete **TRACK EDIT** | **TRACK COPY** per attivare questo job.

▼ Sullo schermo appare **SOURCE TRACK** e il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano l'ultima traccia su cui stavate lavorando (l'ultimo pad che avete premuto, tranne se si tratta di **AUDIO IN** o **MASTER** quindi la quarta traccia **FREE** della bank corrente).

2. Premete un selettore bank e un pad di traccia (se necessario) per selezionare una traccia sorgente non vuota.

▼ Il numero di bank e le parentesi del misuratore si spostano per indicare la selezione della traccia. Al centro delle parentesi deve apparire una doppia linea, per indicare che la traccia contiene un campione.



Indica che la traccia selezionata contiene un campione.

3. Premete **[OK]**.

▼ Lo schermo mostra **DEST. TRACK**.



NOTA:

Se avete selezionato una traccia vuota allo step 2 sopra riportato, lo schermo visualizza al suo posto **NO SAMPLE**. Tornate allo step 2 e selezionate una traccia non vuota oppure premete **[CANCEL]** se necessario, per uscire.

4. Premete un selettore bank e un pad di traccia (se necessario) per selezionare la traccia di destinazione.

▼ Il numero di bank e le parentesi del misuratore si spostano per indicare la selezione della traccia.

5. Premete **[OK]**.

▼ Se la traccia di destinazione contiene già un campione, sullo schermo apparirà l'indicazione **OVERWRITE?**. Se non intendete procedere con la sovrascrittura, premete **[CANCEL]**, se necessario, per ritornare al livello del job precedente o per ritornare alla videata principale. Se invece siete d'accordo a procedere con la sovrascrittura, premete **[OK]** per eseguire la copia.

▼ L'SU700 visualizza un pattern di "elaborazione" per indicare che sta copiando i dati. Quando la copia è completa, ritorna alla videata principale.

TRACK EDIT | TRACK INIT

Impiego: Cancellare il campione registrato della traccia e i dati di evento registrati (dati della sequenza) per resettare tutte le impostazioni di traccia sui valori di default.

- State attenti quando usate questo job, poiché cancella i dati senza emettere alcun avvertimento o richiesta di conferma. Accertatevi di essere pronti per procedere prima di premere il pulsante [OK].



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song appropriata.

1. Premete TRACK EDIT | TRACK INIT per entrare in questo job.
▼ Lo schermo mostra INIT TRACK e il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano la traccia selezionata in quel momento (l'ultimo pad da voi premuto).
2. Premete un selettore di bank e il pad della traccia (se necessario) per selezionare la traccia che intendete reinizializzare.
▼ Il numero di bank e le parentesi del misuratore si spostano per indicare la selezione della traccia.
3. Premete [OK] per reinizializzare la traccia e ritornare alla videata principale. Ricordate che l'SU700 non genera una richiesta che richiede la vostra conferma; cancella e reinizializza la traccia non appena premete [OK].

TRACK EDIT | EVENT COPY

Impiego: Copiare tutti i dati di sequenza registrati (gli eventi della sequenza) da una traccia di campioni non vuota in un'altra analoga dello stesso tipo (all'interno della stessa song).

- Le tracce sorgente e destinazione devono essere dello stesso tipo. (Non è possibile selezionare AUDIO IN o MASTER.) Le tracce sorgente e destinazione devono contenere entrambi i campioni. Non è possibile copiare da o in una traccia vuota.
- Questo job fa copiare i dati della sequenza registrati sulla traccia: tutte le azioni relative alle manopole, a quelle del nastro e a quelle sui pad (note-on, note-off, mute-on, mute-off, roll-on, roll-off, e le azioni di restart del loop).
- Dovete notare che questo job non fa necessariamente comportare le tracce in maniera identica durante il playback, poiché il comportamento della traccia è determinato non soltanto dagli eventi della sequenza sulla traccia stessa ma anche dagli eventi di richiamo scena memorizzati sulla traccia MASTER. **Questo job non ha alcuna efficacia sugli eventi di richiamo scena registrati**, che continueranno ad operare indipendentemente su ciascuna traccia.
- Questa operazione non serve a riscrivere il campione esistente nella traccia destinazione e non sovrascrive le impostazioni della manopola corrente della traccia destinazione e le impostazioni relative alla traccia. (In particolare, il job non cambia le impostazioni enumerate nella spiegazione per il job TRACK COPY sopra riportato.)

- Per vostra conoscenza, quando selezionate una traccia lo schermo mostrerà non solo se essa contiene un campione ma anche se contiene dati di sequenza. Se la traccia ha soltanto un campione, si accenderanno soltanto le due barrette centrali; se contiene anche dati di sequenza, si accenderanno le sei barre centrali. Se selezionate una traccia sorgente che non contiene alcun dato di sequenza, questo job eliminerà semplicemente qualsiasi dato di sequenza preesistente nella traccia di destinazione.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song appropriata.

1. Premete TRACK EDIT | EVENT COPY per entrare in questo job.

▼ Lo schermo mostra **SOURCE TRACK**, e il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano la traccia selezionata in quel momento (l'ultimo pad premuto, tranne se si trattava di AUDIO IN o MASTER, quindi la quarta traccia FREE della bank corrente).

2. Premete un selettore di bank e il pad della traccia (se necessario) per selezionare una traccia sorgente non vuota.

▼ Il numero di bank e le parentesi del misuratore si muovono per indicare la selezione della traccia.

3. Premete [OK].

▼ Lo schermo mostra **DEST. TRACK**.



NOTA:

Se avete selezionato allo step 2 una traccia vuota, lo schermo mostra **NO SAMPLE**. Passate allo step 2 e selezionate una traccia non vuota oppure premete **[CANCEL]** se intendete uscire.

4. Premete un selettore di bank e un pad della traccia (se necessario) per selezionare la traccia di destinazione.

▼ Il numero di bank e le parentesi del misuratore si muovono per indicare la selezione della traccia. Ricordate che il tipo di traccia deve essere lo stesso della traccia sorgente e deve essere anche non vuota.

5. Premete [OK].



NOTA:

Se selezionate una traccia vuota e premete **[OK]**, lo schermo mostrerà il messaggio **NO SAMPLE**. Ritornate allo step 4 e selezionate una traccia non vuota oppure premete **[CANCEL]** per uscire.

- ▼ Se la traccia di destinazione contiene i dati di sequenza, lo schermo mostra la richiesta OVERWRITE?. Se non intendete procedere alla sovrascrittura dei dati, premete [CANCEL] per ritornare al livello del job precedente oppure alla videata principale. Se invece intendete procedere con la sovrascrittura, premete [OK].
- ▼ L'SU700 copia i dati di sequenza e vi riporta alla videata principale.

TRACK EDIT | EVENT INIT

Impiego: Cancellare tutti i dati della sequenza registrati (eventi di sequenza) da una traccia selezionata.

- Questo job serve a cancellare tutti i dati di sequenza registrati sulla traccia.
- Questa operazione non elimina il campione della traccia, le sue impostazioni di manopola corrente e gli altri dati relativi alla traccia. (In particolare il job non cambia l'impostazione citata nella spiegazione relativa al job TRACK COPY sopra indicato.)
- Se eseguite questo job sulla traccia MASTER, eliminerà tutti gli eventi di richiamo scena dalla song. **Sappiate che questo può influire enormemente sul playback di tutte le altre tracce.** (Ma dovete notare che il job non eliminerà mai il richiamo di scena top che si manifesta automaticamente quando riportate la song alla sua posizione iniziale.)
- Se eseguite questo job su qualsiasi traccia diversa dalla traccia MASTER, la traccia continuerà a rispondere alle azioni generate dagli eventi di richiamo scena.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song appropriata.

1. Premete TRACK EDIT | EVENT INIT per attivare questo job.

- ▼ Lo schermo mostra INIT TRACK SEQ e il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano la traccia selezionata in quel momento (l'ultimo pad da voi premuto).

2. Premete un selettore di bank e il pad della traccia (secondo necessità) per selezionare la traccia di cui intendete cancellare gli eventi.

- ▼ Il numero di bank e le parentesi del misuratore si muovono per indicare la selezione della traccia.



NOTA:

Il job sarà significativo soltanto se selezionate una traccia che contiene dati di sequenza. Lo schermo indica che una traccia contiene i dati di sequenza accendendo le sei linee centrali del misuratore della traccia.

3. Premete [OK] per eliminare gli eventi e ritornare alla videata principale.

10.3.4 EVENT EDIT

Usate questi job per modificare o eliminare dati specifici della sequenza su una traccia selezionata oppure per aggiungere misure o cancellare misure dalla song corrente.

Che cosa fanno i job

- LOCATION & VALUE** Vi permette di editare o eliminare le azioni che avete registrato usando i pulsanti pad e di scena. In particolare vi permette (a) di editare la posizione, la velocity e il tempo di gate degli eventi di nota, (b) eliminare eventi specifici di pad (eventi di nota, eventi mute, eventi roll e i restart del loop) ed infine (c) eliminare eventi di richiamo scena specifici dalla traccia MASTER.
- NOTE CLEAR** Elimina tutti gli eventi di nota sulla traccia COMPOSED LOOP o FREE selezionata.
- EVENT CLEAR** Elimina tutte le ricorrenze del tipo di evento selezionato entro una gamma selezionata su qualsiasi traccia.
- MEASURES** Inserisce, elimina o copia misure. È importante notare [mike16] che, quando si inseriscono le misure, potete selezionare l'impostazione della divisione (1/2, 2/4, 3/4 o 4/4); questa caratteristica vi permette di costruire la song con valori misti o non standard.

EVENT EDIT | LOCATION & VALUE

Impiego: (a) editare o eliminare eventi di nota registrati su una traccia COMPOSED LOOP o FREE, oppure (b) eliminare una o più presenze dell'evento pad selezionato da qualsiasi traccia oppure (c) eliminare uno o più eventi di richiamo scena dalla traccia MASTER.

- Potete usare questo job per due scopi generali; (a) per evitare la posizione di partenza, la velocity e la durata (tempo di gate) di eventi di nota registrati sulle vostre tracce COMPOSED LOOP e FREE, oppure (b) eliminare gli eventi di scena o del pad selezionato dalla vostra song.
- Quando si editano gli eventi di nota, è possibile vedere e regolare i seguenti valori.
 - Start Location: Posizione in cui la nota ha inizio (la posizione dell'evento di Note-On). La posizione è denotata da tre valori separati: *measure-beat-clock* (vi sono 480 conteggi di clock per movimento). Potete spostare la nota a qualsiasi distanza dalla partenza della nota successiva o indietro alla fine della nota precedente.
 - Velocity: Imposta la velocità della nota (la sua intensità). Il valore può essere impostato da 000 a 127.
 - Gate Time: Imposta la durata delle note (il tempo tra l'evento di Note On e Note Off della nota). La durata è impostata per movimenti e per conteggi di clock, dove vi sono 480 conteggi per movimento. Potete aumentare la durata di un valore arbitrario, purché l'evento di Note Off si manifesti almeno un frame prima dell'evento di Note On per la nota successiva.

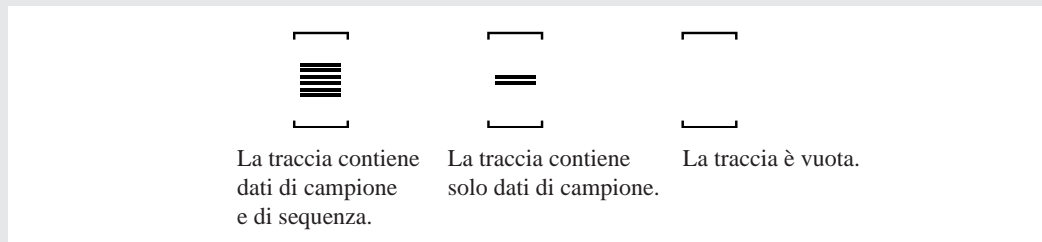


Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene la traccia che intendete editare.

1. Premete **EVENT EDIT | LOCATION & VALUE**.

▼ Lo schermo mostra **EDIT=nome traccia**, dove quest'ultimo rappresenta il nome della traccia di cui avete premuto per ultimo il pad. Il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano anche la traccia selezionata.



2. Premete un selettore di bank e un pad della traccia (secondo necessità) per selezionare la traccia su cui intendete lavorare. Quindi premete **[OK]**.

▼ Lo schermo mostra **EVNT=event type**, per indicare il tipo di evento selezionato in quel momento per l'editing o per la cancellazione.

3. Ruotate il dial per selezionare il tipo di evento che intendete editare o eliminare. (Per qualsiasi tipo di evento diverso da **SCENE**, potete anche selezionare semplicemente mediante la pressione del selettore di funzione-pad corrispondente.) Le scelte disponibili sono le seguenti:

Tipo di evento	Che cosa potete fare	Tracce su cui sono disponibili
NOTE	Editare/eliminare	COMPOSED LOOP and FREE
MUTE	Eliminare uno o più eventi di mute-off e mute-on.	ALL
ROLL	Eliminare uno o più eventi di roll-off e roll-on	Tutte le tracce campione
LOOP RESTART	Eliminare uno o più eventi di loop-restart.	LOOP, COMPOSED LOOP e MASTER
SCENE	Eliminare uno o più eventi di richiamo scena.	MASTER

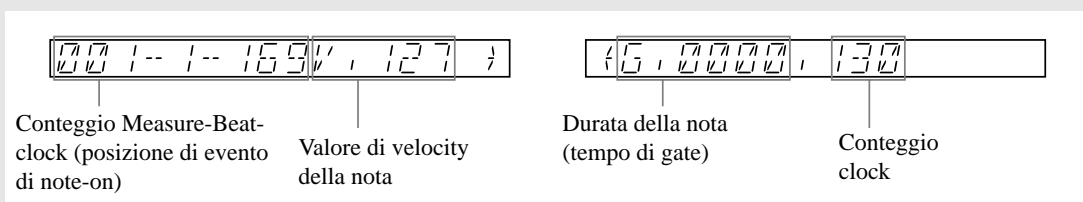
4. Premete **[OK]**.

▼ Se selezionate una traccia che non contiene alcun evento del tipo selezionato, lo schermo mostra **NO EVENTS**. Premete **[CANCEL]** per saltare allo step 2.

L'operazione ora dipende dal tipo di evento selezionato.

Se EVNT=NOTE

4. Lo schermo ora mostra le informazioni riguardanti l'evento di note-on più vicino alla posizione della song corrente, come qui indicato.



5. Selezionate una nota che intendete editare o eliminare premendo, se necessario, il pulsante del sequencer ►► o ◀◀. Ad ogni pressione sul pulsante ►► passerete all'evento di nota successivo; ogni pressione su ◀◀ vi riporta all'evento della nota precedente.

6. Potete eliminare o editare qualsiasi evento di nota sulla traccia selezionata, come indicato qui di seguito.

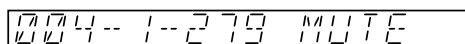
- **Per eliminare la nota:** Premete il pulsante funzione-manopola JOB/[DEFAULT]. L'informazione per la nota visualizzata sparisce e lo schermo mostra ora le informazioni riguardanti la nota successiva sulla traccia (se disponibile); oppure, se non è disponibile una nota successiva, lo schermo mostra le informazioni riguardanti quella precedente (se disponibile). Se avete eliminato tutti gli eventi di nota, lo schermo visualizza NO EVENTS e quindi potete premere [CANCEL] oppure [OK] per concludere il job.
- **Per saltare il tempo di Start:** Premete ◀ o ▶ secondo necessità in modo che la misura, il beat o il valore del conteggio di clock dello schermo iniziale lampeggi e quindi agite sul controllo dial. (Dovete notare che non è possibile saltare il tempo in modo che l'esecuzione della note si sovrappongano con quelle precedenti o successive.)
- **Per cambiare la velocity:** Premete ◀ o ▶ in modo che il valore di velocity lampeggi, ed usate il dial per cambiare il valore. Potete cambiare la velocity su un valore qualsiasi da 000 a 127.
- **Per cambiare il tempo di gate:** Premete ◀ o ▶, secondo le necessità, in modo che sia lampeggiante il valore del conteggio di clock o il beat del tempo di gate e quindi usate il controllo dial per regolare il valore. Ripetiamo che è bene che notiate che potete regolare il tempo di gate in modo che la nota si sovrapponga a quella successiva.

7. Ripetete gli step 5, 6 e 7 se necessario per editare o eliminare tutte le note che intendete cambiare. Quando avete terminato di apportare i cambiamenti, premete [OK] per registrare i cambiamenti oppure premete [CANCEL] per annullarli. (Se premete [CANCEL], tutti i dati ritorneranno al loro stato originale.)

▼ L'SU700 vi riporta alla videata principale.

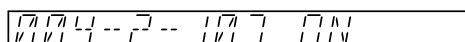
Se EVNT=MUTE

4. Lo schermo ora mostra la posizione dell'evento mute più vicino alla posizione della song corrente. Qui sono riportati due esempi di display.



MUTE--1--279 MUTE

(Indica che la condizione "mute" è stata applicata alla misura 4, beat 1, numero di clock 279.)



MUTE--2--107 ON

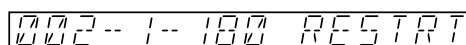
(Indica che la condizione "mute" è stata rilasciata alla misura 4, beat 2, numero di clock 107.)

5. Selezionate l'evento "mute" che intendete eliminare premendo i pulsanti del sequencer ►► o ◀◀, se necessario. Ogni pressione sul pulsante ►► vi porta all'evento mute successivo (MUTE oppure ON); ogni pressione su ◀◀ vi porta all'evento mute precedente.
6. Per eliminare l'evento, premete il pulsante funzione-manopola JOB/[DEFAULT]. Le informazioni per l'evento visualizzato spariscono e lo schermo vi riporta all'evento mute successivo (se disponibile) o a quello mute precedente. Eliminate tutti gli eventi "mute" desiderati. (Se cancellate tutti gli eventi "mute", sullo schermo appare NO EVENTS).
7. Quando avete finito di apportare i cambiamenti, premete [OK] per registrarli oppure premete [CANCEL] per eliminarli. (Se premete [CANCEL], tutti i dati verranno riportati alla loro condizione originale.)
▼ L'SU700 vi riporta alla videata principale.

Se EVNT=LOOP RESTART, ROLL o SCENE

La procedura è essenzialmente la stessa di quella adottata per la cancellazione dell'evento-mute descritto precedentemente. Le differenze sostanziali sono le seguenti.

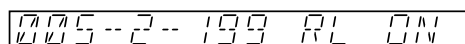
- **Se LOOP RESTART:** Lo schermo di selezione evento appare come questo.



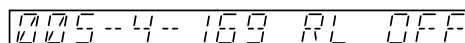
LOOP--1--100 RESTART

(Dove i numeri indicano la posizione dell'evento)

- **Se è ROLL:** Lo schermo identifica sia gli eventi roll on sia gli eventi roll off. Ma dovete notare che questi eventi sono sempre eliminati a coppie. Se eliminate un evento Roll-On, automaticamente l'SU700 elimina, il Roll-Off successivo, se eliminate un Roll-Off, l'SU700 elimina anche il precedente Roll-On.

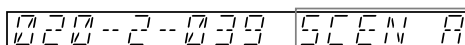


005--2--199 RL ON



005--4--169 RL OFF

- **Se è SCENE:** Lo schermo identifica la posizione della scena, come riportato nell'esempio seguente.



020--2--039 SCENE A

Indica il pulsante scena. A fino a G per i pulsanti da [A] a [G] oppure T per il pulsante di scena [TOP].

EVENT EDIT | NOTE CLEAR

Impiego: Eliminare tutti gli eventi di nota sulla traccia **COMPOSED LOOP** o **FREE** selezionata. Questo job elimina solo gli eventi di nota e lascia allo stesso posto tutti gli altri eventi di funzione-pad (eventi [ON/MUTE, ROLL, LOOP RESTART]).



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song contenente la traccia che intendete editare.

1. Premete **EVENT EDIT | NOTE CLEAR**.

▼ Lo schermo visualizza **CLEAR=nome traccia**, indicando la traccia selezionata. Il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano anch'essi la traccia selezionata. (Se l'ultimo pad premuto era relativo ad una traccia **COMPOSED LOOP** o **FREE**, quella traccia viene selezionata. Se l'ultimo pad premuto era relativo alla traccia **AUDIO IN** o **MASTER**, viene selezionata la quarta traccia **FREE** della bank corrente. Se l'ultimo pad premuto era relativo ad una traccia **LOOP**, verrà selezionata la prima traccia **COMPOSED LOOP** della bank corrente.)

```
1  
CLEAR=COMP 1 / BNK 1  
—  
—
```

2. Premete un selettore di bank e un pad della traccia (se necessario) per selezionare la traccia **FREE** o **COMPOSED LOOP** che intendete raggiungere.

▼ Il numero della bank, le parentesi del misuratore e le indicazioni delle lettere di display cambiano per indicare la selezione della traccia.

3. Premete **[OK]**.

▼ L'SU700 elimina gli eventi di nota dalla traccia e vi riporta alla videata principale.

EVENT EDIT | EVENT CLEAR

Impiego: Eliminare tutte le ricorrenze del tipo di evento selezionato in una gamma specifica di misure della traccia selezionata. Questo job non può eliminare gli eventi di nota, ma può eliminare qualsiasi altro tipo di evento (quelli relativi alle manopole, ai pad e gli eventi di scratch sul nastro). Dovete sapere che non potete usarlo per eliminare ricorrenze specifiche di un evento — ma potete usarlo per eliminare tutte le ricorrenze di quell'evento entro la gamma di misure selezionata.

- Dopo aver selezionato la traccia, potete scegliere di eliminare qualsiasi tipo di evento supportato dalla traccia (ad eccezione degli eventi di nota sulle tracce LOOP e COMPOSED LOOP). Non potete selezionare un tipo di evento che non esiste sulla traccia. (Ad esempio, non potete scegliere di eliminare gli eventi ROLL dalla traccia AUDIO IN, poiché essa non supporta eventi di tale tipo.)
- Potete selezionare uno qualsiasi dei seguenti casi per la cancellazione (tranne quelli non supportati dalla traccia).
 - Tutte le ricorrente di una funzione-manopola selezionata
EVNT= LEVEL, PAN, PITCH,..., EFFECT 2, EFFECT 3
 - Tutte le ricorrente del tipo di evento funzione-pad selezionata:
EVNT= MUTE, ROLL, LOOPRESTART
 - Tutti gli eventi di richiamo scena (solo dalla traccia MASTER)
EVNT= SCENE

(Dovete notare che questa operazione non influenza il contenuto stesso della memoria di scena; elimina semplicemente tutti gli eventi di richiamo scena registrati sulla traccia.)

- Tutti gli eventi sulla traccia selezionata (ad eccezione degli eventi di nota sulle tracce COMPOSED LOOP e FREE.)



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene la traccia che intendete editare.

1. Premete EVENT EDIT | EVENT CLEAR per entrare in questo job.

- ▼ Viene selezionata la traccia di cui è stato premuto il pad per ultimo. Il numero di bank e le parentesi del misuratore indicano la selezione, e sullo schermo appare il nome della traccia selezionata. Lo schermo apparirà di questo tipo:

```
1  
EVENT - COMP 1 / BANK 1  
-  
-
```

2. Premete un selettore di bank e un pad-traccia (se necessario) per selezionare la traccia che intendete utilizzare. Quindi premete [OK].

▼ Lo schermo mostra EVNT=LEVEL, poiché LEVEL è il tipo di evento che viene indicato per default.

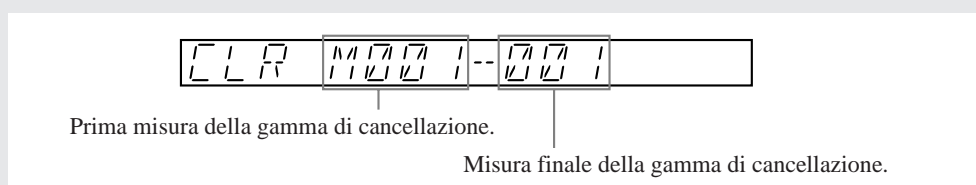
3. Selezionate il tipo di evento che desiderate eliminare dalla traccia, usando il dial o gli appropriati pulsanti di controllo.

Se desiderate selezionare ALL (per eliminare tutti gli eventi), dovete usare il dial. Altrimenti, potete usare le seguenti scorciatoie.

- Per selezionare un tipo di evento-manopola: premete il corrispondente pulsante funzione-manopola.
- Per selezionare il tipo di evento-pad: premete il corrispondente selettore funzione-pad.
- Per selezionare eventi di scratch del nastro: passate il dito sul nastro. (Funzionerà qualunque sia la funzione assegnata al nastro in quel momento.)
- Per selezionare eventi di richiamo scena (solo dalla traccia MASTER), premete uno qualsiasi dei pulsanti di scena.

4. Premete [OK].

▼ Ora lo schermo mostra la prima e l'ultima misura della gamma di cancellazione. Per default, l'SU700 offre gli eventi da eliminare dalla prima misura della song. Ma potete regolare se necessario i valori di inizio e fine utilizzando i pulsanti ◀ e ▶ per spostarvi fra i due parametri e indicare con il dial ciascun valore.



NOTA:

L'SU700 non vi consentirà di impostare il primo valore più alto del secondo o il secondo più basso del primo. Nel caso i valori fossero uguali, innalzando il valore sinistro o abbassando il destro, si cambieranno entrambi nella stessa direzione.

5. Dopo che avete completato l'impostazione dei valori, premete [OK].

▼ Lo schermo elimina gli eventi e vi riporta alla videata principale.

EVENT EDIT | MEASURES

Impiego: Inserire una o più misure nella song corrente o eliminare una o più misure dalla song, oppure copiare i dati di sequenza e scriverli (una o più volte) nella posizione specifica della stessa traccia o su una traccia differente ma dello stesso tipo.

- Sono disponibili tre job.

ADD MEASURES	Inserisce una o più misure vuote nella song selezionata, con qualsiasi impostazione del tempo di divisione (1/4,...,4/4).
DELETE MEASURES	Elimina una o più misure dalla song selezionata.
COPY MEASURES	Effettua una copia dei dati di sequenza dalle misure specificate di una traccia e scrive una o più di queste copie nella posizione della misura specificata della stessa traccia o di una traccia differente dello stesso tipo.

<ADD MEASURES>

Questo job aggiunge una o più misure vuote alla song selezionata. Le misure vengono aggiunte a tutte le 42 tracce.

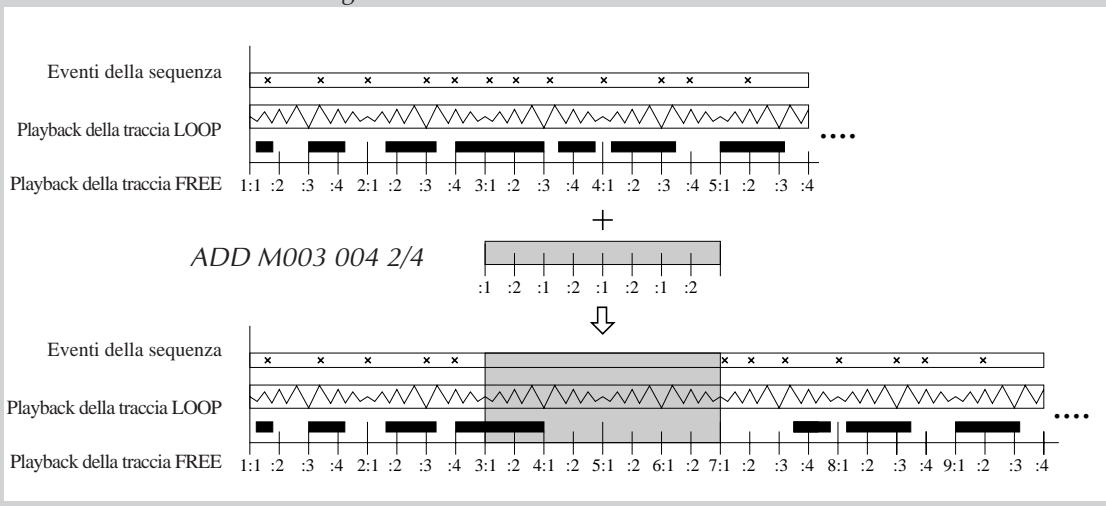
Quando eseguite questo job, dovete impostare i seguenti tre parametri.

- Insertion point: La posizione della misura in cui le nuove misure devono essere inserite. Ad esempio, un'impostazione di M003 significa che state inserendo le nuove misure a partire dalla misura 3.
- Number of measures: Il numero delle misure da inserire. Potete inserire le misure in un punto qualsiasi da 1 a 999.
- Meter: Il misuratore (o movimenti o beat per misura) per le nuove misure. Potete impostarlo su 1/4, 2/4, 3/4 o 4/4.

Dovete notare che potete usare questa caratteristica per impostare le song con misuratori non standard. Se desiderate impostare ad esempio una sequenza di waltz, dovete inserire un gran numero di misure di 3/4 all'inizio di una sequenza non registrata e quindi procedere a registrare il waltz.

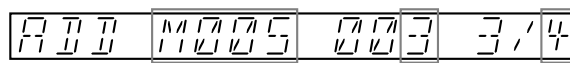
ESEMPIO:

Ipotezziamo che voi desideriate inserire 4 misure fra le misure 2 e 3 e che voi intendiate assegnare a queste nuove misure una divisione di 2/4. Dovreste impostare i valori sullo schermo nel modo seguente:



Procedura

1. Accertatevi che sia selezionata la song a cui intendete aggiungere le misure. Potrete trovare comodo bloccare la song nella posizione in cui intendete inserire le nuove misure. (Ad esempio, se desiderate inserire nuove misure tra le misure 5 e 6 della song, bloccatela alla misura 6.)
2. Premete **EVENT EDIT | MEASURES**.
3. Se necessario, ruotate il dial per selezionare **ADD MEASURES**. Quindi premete **[OK]**.
▼ Lo schermo mostra i tre parametri: posizione di inserimento, numero di misure da inserire e la divisione da usare per le nuove misure. Il primo parametro è lampeggiante, per indicare che potete cambiare il valore mediante il dial.



Posizione di inserimento. (Il valore di default è la posizione della misura corrente della song)

Numero delle misure da inserire.

Divisione per le nuove misure (Numero di movimenti in ciascuna misura).

4. Regolate i valori, se necessario, usando  e  fra i tre parametri e con il dial impostate ciascun valore.

5. Dopo che avete terminato l'impostazione di tutti i valori, premete [OK].

▼ Le misure vengono inserite. Lo schermo può indicare una configurazione "di elaborazione" mentre essa è in corso. Quando l'elaborazione è completata, il job termina e l'SU700 ritorna alla videata principale.

<DELETE MEASURES>

Questo job serve ad eliminare un segmento costituito da una o più misure dalla song selezionata. Le misure vengono eliminate da tutte le tracce. Le misure dopo il segmento eliminato arretrano per colmare il vuoto.

Quando eseguite questo job, dovete specificare le misure da cancellare:

Mxxx - yyy

dove xxx identifica la prima misura da eliminare ed yyy identifica l'ultima misura da eliminare. Se intendeste ad esempio cancellare le misure da otto a dodici, dovrete impostare i parametri su;

M008 -012

Per default, xxx ed yyy sono entrambe poste sul numero della misura corrente (in modo che il job eliminerà soltanto la misura in corso).



Dovete notare che, quando eliminate le misure, tutti gli eventi di nota della traccia FREE che si manifestano in quelle misure andranno perduti. L'eliminazione non modifica la struttura degli eventi di nota del pattern COMPOSED LOOP (il contenuto di note del pattern COMPOSED LOOP resta inalterato).



Procedura

1. Accertatevi che la song da cui intendete eliminare il segmento sia quella selezionata.
▼ Potreste trovare comodo bloccare la song alla prima misura che intendete eliminare.
2. Premete **EVENT EDIT | MEASURES**.
3. Se necessario, ruotate il controllo dial per selezionare **DELETE MEASURES**. Quindi premete **[OK]**.
▼ Lo schermo visualizza i parametri start-measure ed end-measure, che potete usare per selezionare la gamma delle misure che intendete eliminare.
Per default, lo schermo offre di eliminare solo la misura corrente. Se ad esempio, la misura corrente è 50, il display vi offrirà il seguente valore di default che cancellerebbe soltanto la misura 50.

DEL MEAS -- 50

4. Se necessario, regolate i valori usando  e  per passare fra i due parametri, cioè la misura di stato iniziale e quella di end o finale e adoperate il dial per impostare ciascun valore.
▼ L'SU700 non vi consentirà di impostare il primo valore più alto del secondo o il secondo più basso del primo. Quando i valori diventano uguali, aumentando il valore di sinistra o abbassando quello di destra, si sposteranno entrambi.
5. Dopo che avete terminato l'impostazione dei valori, premete **[OK]**.
▼ Le misure vengono eliminate e quelle successive vengono retrocesse per colmare il vuoto. Lo schermo può mostrare una configurazione di elaborazione, mentre essa è in corso. Quando l'elaborazione è completa, il job termina e l'SU700 vi riporta alla videata principale.

<COPY MEASURES>

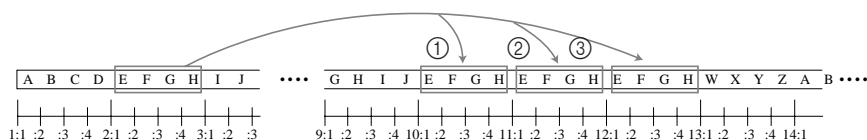
Questo job copia i dati di sequenza da un segmento di una traccia in un altro segmento della stessa traccia o di una traccia differente ma dello stesso tipo. Potete scegliere di scrivere i dati copiati nella destinazione più di una volta: il job sistemerà le copie una dopo l'altra, come illustrato in figura.

L'operazione copia tutti gli eventi di sequenza (ad eccezione degli eventi di note-on e note-off) dal segmento sorgente specificato e scrive sopra a tutti gli eventi di sequenza (ripetiamo, ad eccezione degli eventi di note-on e note-off) preesistenti nel segmento destinazione.

ESEMPIO:

Il disegno seguente mostra quello che accade quando copiate i dati di sequenza da una singola misura (misura 2) di una data traccia e inserite la copia tre volte a partire dalla misura 10 della stessa traccia.

Dati di sequenza

**Procedura**

- 1. Accertatevi che sia selezionata la song su cui intendete lavorare.**
Potreste trovare comodo bloccare la song sulla prima misura da cui intendete copiare i dati.
- 2. Premete EVENT EDIT | MEASURES.**
- 3. Se necessario, ruotate il dial per selezionare COPY MEASURES. Quindi premete [OK].**
▼ Il display mostra SOURCE TRACK e il numero di bank e le parentesi dei misuratori indicano la traccia selezionata in quel momento (l'ultimo pad da voi premuto).
- 4. Premete un selettore di bank e un pad-traccia (se necessario) per selezionare la traccia da cui intendete copiare i dati della sequenza. Quindi premete [OK].**
▼ Lo schermo mostra FROM Mxxx-yyy, per avvertirvi di selezionare le misure da cui intendete copiare i dati. Per default, xxx ed yyy sono messi sulla stessa posizione corrente della song.
- 5. Regolate i valori per selezionare il segmento da cui desiderate copiare i dati della sequenza, usando e per passare fra un parametro e l'altro e il dial per impostare il loro valore.**
▼ Il primo valore fornisce la misura di partenza; il secondo dà la misura finale. Se voi impostate sullo stesso numero questi valori, il job copierà soltanto i dati di una misura.

ESEMPI:

FROM M50—50: Copia i dati solo dalla misura 50.

FROM M50—59: Copia i dati dalle misure 50 a 59 (un segmento di dieci misure).



- ▼ L'SU700 non vi consentirà di impostare il primo valore su un numero più alto rispetto al secondo o il secondo valore più basso del primo. Una volta eguagliati i valori, aumentando il valore di sinistra o abbassando quello di destra si sposteranno insieme.

6. Premete [OK].

- ▼ Lo schermo mostra DEST. TRACK ed indica la destinazione di default. (Per default, il job seleziona la traccia sorgente come traccia di destinazione, in modo da copiare nella stessa traccia.)

7. Se necessario, premete un selettore di bank e un pad-traccia per selezionare la traccia di destinazione. Dovete notare che il tipo di traccia destinazione deve corrispondere a quello sorgente. (Se la traccia sorgente è AUDIO IN o MASTER, siete obbligati ad usare la stessa traccia come destinazione.) Quando siete pronti, premete [OK].

- ▼ Lo schermo ora mostra TO Mxxx 001. Il primo valore indica dove inizia la copia sul lato destinazione e il secondo valore indica il numero di copie da apporre. Per default, la posizione è impostata sullo stesso valore della posizione di inizio per la copia sorgente e il numero di copie è impostato su 001.

8. Regolate i due valori, se necessario, usando  e  per passare da un parametro all'altro, ed impostate il valore con il dial. (Vedere l'esempio sotto riportato.)

- L'SU700 non vi permetterà di impostare i valori in maniera tale che i dati copiati superino la misura 999 sulla traccia.

9. Premete [OK] per eseguire la copia.

- ▼ Lo schermo può mostrare l'indicazione di "processing" o elaborazione mentre l'elaborazione è in corso. Quando la copia è completata, l'SU700 ritorna alla videata principale.

ESEMPIO:

Supponiamo che tutte le misure nella song siano lunghe quattro movimenti e ipotizziamo che abbiate impostato i valori in questo modo:

Source: FROM M050-059

Dest. TO M100 003

In questo caso, il job copierà i dati di sequenza dalle misure 50 a 59 sulla traccia sorgente (cioè 10 misure di dati) e "incollerà" questa copia nelle misure da 100 a 109 e quindi nuovamente nelle misure da 110 a 119 e ancora da 120 a 129 sulla traccia di destinazione.

10.3.5 Gruppo SAMPLE

Usate questi job per impostare un punto di inizio o fine campione, per modificare la forma d'onda del campione in uno dei vari modi possibili o per eliminare una forma d'onda. Parecchi di questi job (TRIM, FREQ. CONVERT, BIT CONVERT e DELETE) possono essere usati per incrementare la quantità di memoria disponibile per ulteriore registrazione dei campioni.

Questi job possono essere usati soltanto sulle tracce campione che contengono già dei campioni registrati.

Che cosa fanno questi job

- START POINT** Imposta il punto iniziale del campione (il punto sulla forma d'onda da cui ha inizio il playback).
- END POINT** Imposta il punto finale del campione (il punto della forma d'onda su cui il playback termina).
- PROCESS** Questi job eseguono vari tipi di elaborazione sulla forma d'onda del campione.
- DELETE** Elimina il campione (assieme a tutti i dati di sequenza) dalla traccia del campione selezionato.

SAMPLE | START POINT

SAMPLE | END POINT

Impiego: Regolare il punto di inizio e finale (start ed end) per il playback del campione, senza cambiare la forma d'onda.

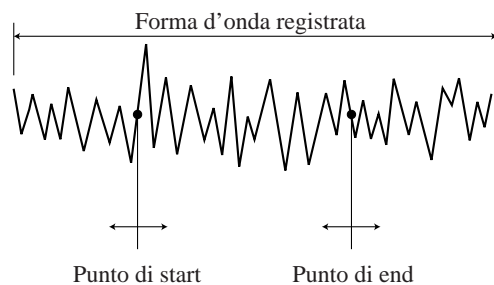
Spiegazione

Come già detto in questo manuale, un campione è costituito da una forma d'onda, assieme ai suoi valori di punto di start e end. Potete regolare il punto di start e il punto di end per selezionare il tratto di forma d'onda da eseguire. Ciò rende possibile l'eliminazione di materiale non necessario registrato all'inizio e alla fine della forma d'onda. Rende possibile anche la regolazione del campione per avere l'attacco e la lunghezza o durata che vi occorre. Troverete che anche piccole regolazioni all'inizio e alla fine del campione (in particolare il punto di inizio o start) possono avere una grande influenza sul suono.

Dovete notare che la regolazione dei punti di start ed end cambia semplicemente l'area di esecuzione della forma d'onda; i dati della forma d'onda non suonati restano in memoria fin quando li eliminate usando il job SAMPLE | PROCESS TRIM (→ p.262).

I valori del punto di start ed end in sé stessi sono unità di frame, dove ogni frame rappresenta una singola lettura lungo la forma d'onda. Campioni registrati a frequenza di 44.1 kHz sono formati da circa 44.100 frame al secondo; riducendo la differenza fra i punti di start e di end di 100 unità si ridurrà pertanto il tempo di playback di 1/441 di secondo (ipotizzando il playback alla velocità originale del campione).

Per eliminare la possibilità di sgradevoli effetti di click, l'SU700 forza sempre i punti di start e di end al punto di azzeramento-cross più vicino sulla forma d'onda (la posizione più vicina in cui la forma d'onda incrocia la linea di ampiezza zero).



- Potete ascoltare il playback del campione mentre regolate i punti di start e end. Ciò rende possibile l'impostazione dei punti nelle posizioni appropriate.
- Quando effettuate le regolazioni, potete commutare liberamente fra i vari campioni semplicemente premendo gli appropriati selettori di bank e gli appropriati pad. Ciò facilita l'impostazione dei punti di start e end per tutti i campioni durante un'unica sessione di lavoro.
- Non è possibile impostare il punto di end più basso rispetto al punto di start.
- Questa operazione può essere usata soltanto su tracce di campioni non vuote. Non potete selezionare la traccia AUDIO IN o MASTER (poiché queste tracce non contengono mai campioni).
- I punti di start e di end sono salvati assieme con la forma d'onda del campione quando salvate il campione su disco, come volume.
- Solo per le tracce LOOP: potete usare la funzione-manopola SOUND/[LENGTH] (→ p.200) per regolare il punto di end applicato dinamicamente durante il playback (purché BPM TRACKING della traccia sia impostato su SLICE). Ma questa regolazione temporanea non ha alcun effetto sull'impostazione del punto di end che voi effettuate con il job SAMPLE | END POINT.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene il campione o i campioni su cui desiderate lavorare.

1. Premete SAMPLE | START POINT oppure SAMPLE | END POINT.

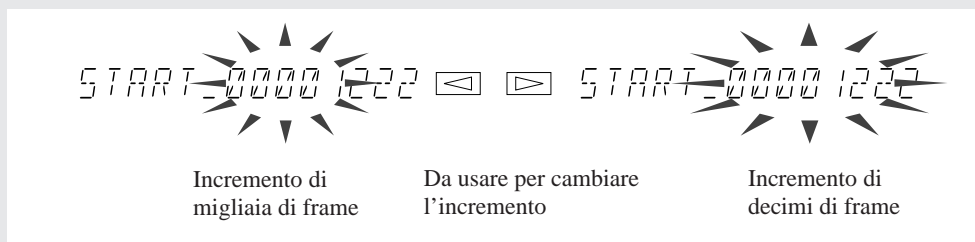
▼ Le parentesi della traccia indicano la traccia campione selezionata in quel momento. Se la traccia è vuota, lo schermo mostra il messaggio NO SAMPLE. Se essa invece contiene un campione, lo schermo mostra il valore di otto cifre relative al punto di start o al punto di fine: START=xxxxxxx o END=xxxxxxx.

2. Se necessario, cambiate la selezione della traccia premendo l'appropriato selettore di bank e/o il pad.

Ricordate che potete ascoltare il suono del campione semplicemente percuotendo il pad. Mentre effettuate le regolazioni, dovrete ripetutamente premere il pad per monitorare come le regolazioni stanno influenzando il suono.

3. Premete il tasto ◀ e ▶ per selezionare l'incremento di regolazione che intendete usare (il numero di cifre su cui volete agire).

Questa impostazione determina l'incremento con cui il valore cambia quando voi agite sul dial. Ad esempio, potete optare per le unità (tutte e otto le cifre), incrementando di decine (solo le prime sette cifre), oppure di centesimi (le prime sei cifre) e così via fino ad incrementi di 10.000.000 (solo la prima cifra). Premete ◀ per aumentare l'incremento e ▶ per diminuirlo. Le cifre selezionate lampeggiano sullo schermo.



NOTA:

Sebbene il dial influenzi soltanto le cifre di ordine alto da voi selezionate, potete vedere anche le cifre più basse che cambiano. Ciò è dovuto al fatto che esse vengono regolate se necessario per spostare il punto vicino allo zero sulla forma d'onda.

4. Ruotate il dial per regolare il valore.
5. Continuate ad apportare le regolazioni, secondo le vostre necessità. Potete commutare fra le videate START POINT ed END POINT semplicemente premendo i pulsanti corrispondenti a sinistra della griglia dei job. (Non è necessario che voi premiate nuovamente il selettore SAMPLE.) Potete commutare fra tracce differenti usando i selettori di bank e i pad. Potete commutare in qualsiasi momento la gamma di incrementi premendo i tasti cursore.
6. Quando avete completato i cambiamenti, premete [OK] o [CANCEL] per uscire dal job e ritornare alla videata principale.

SAMPLE | PROCESS

Impiego: Eseguire vari tipi di elaborazione sulle forme d'onda del campione.

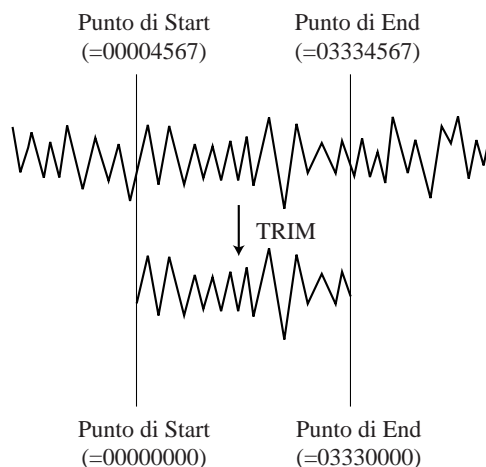
- Questi job possono essere usati soltanto su tracce campione non vuote. Non potete selezionare la traccia AUDIO IN o MASTER (poiché queste tracce non contengono mai campioni).
- Quattro di questi job possono essere usati per ridurre la dimensione del campione selezionato in memoria, liberando in tal modo ulteriore spazio per la registrazione di nuovi campioni. In particolare, per questo scopo possono essere usati i seguenti job: TRIM, FREQ. CONVERT, BIT CONVERT e STEREO TO MONO.
- Sono disponibili:

TRIM	Elimina le parti non usate all'inizio e alla fine della forma d'onda (la parte antecedente il punto di start e quella successiva al punto di end).
REVERSE	Inverte la forma d'onda (in modo che il suono venga eseguito al contrario).
NORMALIZE	Regolazione proporzionale dell'ampiezza della forma d'onda (per una migliore gamma dinamica).
FREQ. CONVERT	Riduce la frequenza di campionamento.
BIT CONVERT	Riduce la risoluzione in bit.
STEREO TO MONO	Cambia il campione stereo (due forme d'onda) in uno monofonico (una sola forma d'onda).

<TRIM>

Questo job cancella le parti estranee della forma d'onda: in particolare, la parte della forma d'onda antecedente l'impostazione corrente del punto di start e quella che segue l'impostazione del punto di end in corso. **Potete usare questo job per incrementare la quantità di memoria disponibile per registrare un nuovo campione.**

Dopo l'esecuzione, le impostazioni del punto di start e di end coincidono con l'inizio e la fine effettiva della forma d'onda. In particolare, il valore del punto di start diventa 00000000.



Dovete sapere che le parti eliminate della forma d'onda non possono essere recuperate (a meno che voi non abbiate conservato una versione precedente del campione su disco). Notate che tagliando un campione LOOP potete ridurre la lunghezza che potete ottenere con la funzione-manopola SOUND/[LENGTH] (→ p.200), poiché l'operazione trim accorcia la forma d'onda effettiva e quindi riduce la lunghezza disponibile.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song contenente il campione o i campioni su cui intendete lavorare.

1. Premete SAMPLE | PROCESS.

▼ Le parentesi della traccia indicano la traccia campione selezionata in quel momento. Lo schermo mostra per qualche istante **PROCESS** e quindi mostra il nome dell'ultimo job process selezionato.

2. Se lo schermo mostra un nome di job diverso da TRIM, agite sul controllo dial in modo che esso appaia.

3. Selezionate la traccia contenente il campione su cui intendete lavorare premendo il selettore di bank e/o il pad appropriato. Quindi premete [OK].



NOTA:

Se selezionate una traccia vuota, lo schermo visualizza NO SAMPLE. Selezionate una traccia differente non vuota.

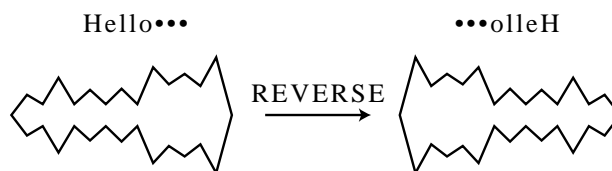
▼ Lo schermo mostra il nome del campione esistente sulla traccia selezionata.

4. Premete [OK].

▼ L'SU700 taglia la forma d'onda. Lo schermo può mostrare un'indicazione di "processing", mentre l'elaborazione è in corso. Quando l'elaborazione è completata, il job termina e l'SU700 vi riporta alla videata principale.

<REVERSE>

Questo job inverte la forma d'onda in modo che il suono venga prodotto al contrario, proprio come quello che otterreste ruotando un disco di vinile al contrario oppure facendo scorrere e suonare al contrario un nastro.



Quando eseguite il job, l'SU700 inverte la forma d'onda e quindi vi dà una possibilità di ascoltare il risultato per determinare se intendete conservare il cambiamento. Se non vi piace il suono ottenuto potete cancellare il job e ritornare alla forma d'onda originale.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene il campione o i campioni su cui intendete lavorare.

1. Premete **SAMPLE** | **PROCESS**.

▼ Le parentesi della traccia indicano la traccia campione selezionata in quel momento. Lo schermo mostra brevemente **PROCESS** e quindi visualizza il nome dell'ultimo job selezionato.

2. Se lo schermo mostra un nome di job diverso da **REVERSE**, agite sul dial in modo che esso appaia.

3. Selezionate la traccia contenente il campione su cui intendete lavorare premendo l'appropriato selettore di bank e/o il pad. Quindi premete **[OK]**.



NOTA:

Se selezionate una traccia vuota, il display mostra **NO SAMPLE**. Selezionate una traccia differente non vuota.

▼ Lo schermo mostra il nome del campione esistente sulla traccia selezionata.

4. Premete **[OK]**.

▼ L'SU700 inverte la forma d'onda. Lo schermo può mostrare un'indicazione "processing", mentre l'elaborazione è in corso. Quando essa è completata, lo schermo mostra la parola **FINISHED**.

5. Ora potete premere il pad per ascoltare il suono della forma d'onda invertita. Se vi piace il risultato, premete [OK] per memorizzarla, sovrascrivendo sulla forma d'onda originale. Se invece il risultato non vi piace, premete [CANCEL] per scartare il risultato e conservare la forma d'onda originale (senza inversione).

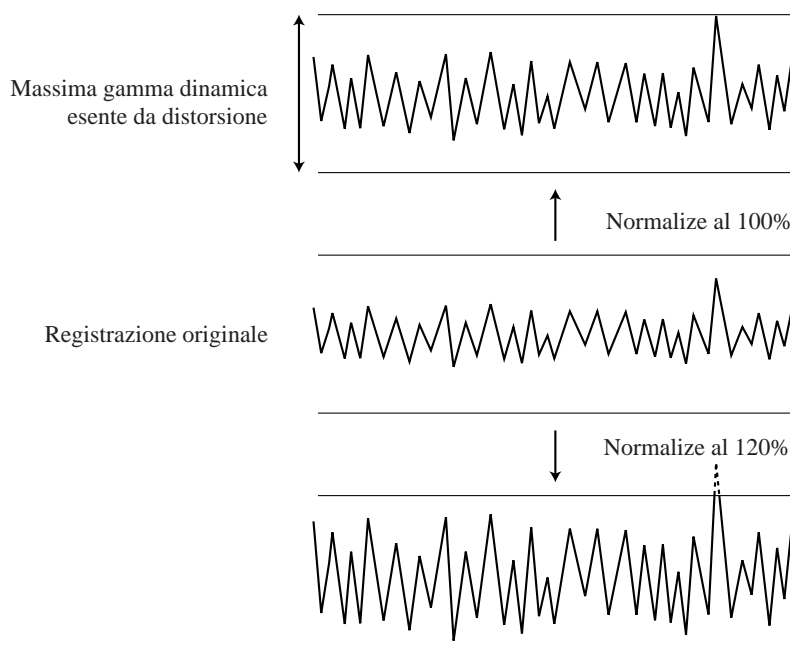
▼ Questo job termina e appare la videata principale.

<NORMALIZE>

Questo job incrementa la gamma dinamica della forma d'onda, moltiplicando l'ampiezza della forma d'onda in ciascun punto lungo di essa.

Potete impostare il rapporto di normalizzazione su un qualsiasi valore da 100 a 200%, con incrementi di 1%. Il valore di default è 100%.

Se impostate su 100%, il job regola la forma d'onda in modo che l'ampiezza del picco raggiunga esattamente il livello CLIP (in modo che non vi sia alcuna distorsione). Impostando il valore al di sopra del 100% si aumenta ulteriormente la gamma; sebbene in questo caso la forma d'onda superi il livello CLIP e comporti delle distorsioni.



Dopo aver elaborato la forma d'onda, l'SU700 vi dà la possibilità di ascoltare i risultati per determinare se intendete conservare il cambiamento. Se non siete soddisfatti del risultato, potete cancellare il job e conservare la forma d'onda originale.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene il campione o i campioni su cui intendete lavorare.

1. Premete **SAMPLE | PROCESS**.

▼ Le parentesi della traccia indicano la traccia campione selezionata in quel momento. Lo schermo mostra brevemente **PROCESS** e quindi visualizza il nome dell'ultimo job selezionato.

2. Se lo schermo mostra un nome di job diverso da **NORMALIZE**, agite sul dial in modo che esso appaia.

3. Selezionate la traccia contenente il campione su cui intendete lavorare premendo l'appropriato selettore di bank e/o il pad. Quindi premete **[OK]**.



NOTA:

*Se selezionate una traccia vuota, il display mostra **NO SAMPLE**. Selezionate una traccia differente non vuota.*

▼ Lo schermo mostra il nome del campione esistente sulla traccia selezionata e il rapporto di normalizzazione.



NOTA:

Il valore di default è 100%. Se avete precedentemente impostato un valore differente durante la sessione in corso, lo schermo mostrerà il valore più recente.

4. Premete **[OK]**.

▼ L'SU700 esegue la normalizzazione. Lo schermo mostra un'indicazione "processing", mentre l'elaborazione è in corso. Quando l'elaborazione è completata, lo schermo mostra la parola **FINISHED**.

5. Ora potete premere il pad per ascoltare il suono della forma d'onda normalizzata. Se il risultato vi piace, premete **[OK]** per memorizzare la forma d'onda normalizzata nella memoria della traccia, scrivendo sopra alla forma d'onda originale. Se non siete soddisfatti, premete **[CANCEL]** per scartare il risultato e conservare la forma d'onda originale.

▼ Il job termina e appare la videata principale.

<FREQ. CONVERT>

Usate questo job per diminuire la velocità di campionamento della forma d'onda. Ciò produrrà un suono più grossolano che potrete trovare adatto per alcuni tipi di sequenze. Questa operazione riduce anche la dimensione dei dati della forma d'onda, aumentando in tal modo la memoria disponibile per ulteriori operazioni.

La *velocità di campionamento* (sampling rate) si riferisce al numero di frame (letture di dati) nell'unità di tempo. Per le informazioni generali riguardanti le velocità di campionamento, vedere a pagina 151. Per la spiegazione circa le modalità di impostazione della velocità di campionamento, vedere a pagina 158.

Dopo aver elaborato la forma d'onda, l'SU700 vi dà la possibilità di ascoltarne i risultati per determinare se intendete conservare il cambiamento. Se non vi piace il suono potete cancellare il job e conservare la forma d'onda originale.

Dovete notare che è possibile solo ridurre la frequenza; non potete aumentarla. In particolare, sono disponibili le seguenti conversioni (dove le velocità sono espresse in kHz):

<i>Freq. originale</i>	<i>Freq. target (come appaiono sullo schermo)</i>	
48.0kHz	24.0kHz	(24K)
44.1	22.05 o 11.025	(22K, 11K)
32.0kHz	16.0kHz	(16K)
22.05	11.025	(11K)



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song contenente il campione o i campioni su cui intendete lavorare.

1. Premete **SAMPLE | PROCESS**.

▼ Le parentesi della traccia indicano la traccia campione selezionata in quel momento. Lo schermo mostra brevemente **PROCESS** e quindi visualizza il nome dell'ultimo job da voi selezionato.

2. Se lo schermo mostra un nome diverso da **FREQ. CONVERT**, agite sul dial in modo che esso appaia. Dopo di che, premete **[OK]**.

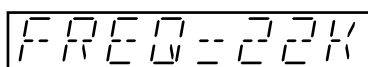
3. Selezionate la traccia contenente il campione su cui intendete lavorare, premendo l'appropriato selettore di bank e/o il pad.



NOTA:

Se selezionate una traccia vuota, lo schermo mostra **NO SAMPLE**. Se selezionate una frequenza che è impossibile ridurre, lo schermo mostra **IMPOSSIBLE**, per indicare che non è possibile procedere con questa operazione.

4. Ammesso che il campione selezionato abbia una frequenza riducibile, lo schermo vi chiede di selezionare la frequenza:



5. Se necessario, usate il dial per selezionare la frequenza target. (In molti casi esiste una sola possibilità e il dial è disabilitato.)
6. Premete [OK] per eseguire la conversione.
 - ▼ L'SU700 converte la forma d'onda. Lo schermo mostra un'indicazione "processing" mentre l'elaborazione è in corso. Ad elaborazione ultimata, lo schermo mostra la parola FINISHED.
7. Ora potete premere il pad per ascoltare il suono della forma d'onda convertita. Se il risultato vi piace, premete [OK] per memorizzare la forma d'onda, scrivendo sopra alla forma d'onda originale. Se invece il risultato non vi piace, premete [CANCEL] per scartarlo e conservare la forma d'onda originale.
 - ▼ Il job termina e appare la videata principale.

<BIT CONVERT>

Usate questo job per diminuire la risoluzione in bit della forma d'onda, da 16 a 8 bit. Ciò produce un suono più grossolano che potrete trovare adatto per alcuni tipi di sequenze. Questa operazione riduce anche la dimensione dei dati della forma d'onda, aumentando indirettamente la quantità di memoria disponibile per ulteriori operazioni di registrazione campioni.

Questo job è disponibile soltanto sui campioni che hanno una risoluzione di 16 bit.

La *bit resolution* o risoluzione dei bit indica il numero dei bit usati per registrare ciascuna lettura di dati. Per informazioni generali su questo argomento e sulle modalità di come impostarla in fase di registrazione di un nuovo campione, consultare le pagine 151 e 158.

Dopo aver elaborato la forma d'onda, l'SU700 vi dà una possibilità di ascoltare i risultati per determinare se intendete conservare il cambiamento. Se non vi piace il risultato, potete annullare il job e conservare la forma d'onda originale.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene il campione o i campioni su cui intendete lavorare.

1. Premete SAMPLE | PROCESS.

▼ Le parentesi della traccia indicano la traccia campione selezionata in quel momento. Lo schermo mostra brevemente PROCESS e quindi visualizza il nome dell'ultimo job da voi selezionato.

2. Se lo schermo mostra un nome diverso da **FREQ. CONVERT, agite sul dial in modo che esso appaia. Dopo di che, premete [OK].**

3. Selezionate la traccia contenente il campione su cui intendete lavorare, premendo l'appropriato selettore di bank e/o il pad.



NOTA:

Se selezionate una traccia vuota, lo schermo mostra **NO SAMPLE**. Se selezionate una frequenza che è impossibile ridurre, lo schermo mostra **IMPOSSIBLE**, per indicare che non è possibile procedere con questa operazione. In ogni caso, potete semplicemente selezionare un campione differente premendo l'appropriato selettore di bank o l'appropriato pad, oppure potete cancellare premendo più volte il tasto [CANCEL].

4. Se il campione selezionato ha una risoluzione di 16 bit, lo schermo presenta il display seguente per indicare che è possibile ridurlo a 8.

RES--8 BITS

5. Premete [OK] per eseguire la conversione.

▼ L'SU700 converte la forma d'onda. Lo schermo mostra un'indicazione "processing", mentre l'elaborazione è in corso. Quando l'elaborazione è completata, lo schermo mostra la parola FINISHED.

6. Ora potete premere il pad per ascoltare il suono della forma d'onda convertita. Se il risultato vi piace, premete [OK] per memorizzare la forma d'onda, scrivendo sopra alla forma d'onda originale. Se il risultato non vi piace, premete [CANCEL] per scartarlo e conservare la forma d'onda originale.

▼ Il job termina e appare la videata principale.

<STEREO TO MONO>

Questo job cambia un campione stereo (forme d'onda per il canale sinistro L e destro R) in un campione monofonico (una sola forma d'onda). Nella maggior parte dei casi l'operazione ridurrà la dimensione del campione nella memoria, liberando in tal modo della memoria disponibile per altre registrazioni di campioni. L'entità della riduzione dipende dalla misura di ciascuna forma d'onda dal canale e dal tipo di conversione selezionata.

Questa operazione è disponibile solo sui campioni stereo.

Dopo aver elaborato la forma d'onda, l'SU700 vi dà la possibilità di ascoltare i risultati per determinare se intendete conservare tale cambio. Se non vi piace il suono ottenuto potete annullare il job e tornare alla forma d'onda originale.

Potete selezionare fra quattro tipi di conversione:

- CH=L Elimina i dati del canale destro. Conserva solo quelli relativi al canale sinistro.
- CH=R Elimina i dati del canale sinistro. Conserva solo i dati del canale destro.
- CH=L+R Combina le forme d'onda del canale sinistro e destro (riduce il livello risultante di 3 dB).
- CH=L-R Sottrae la forma d'onda del canale destro da quella del canale sinistro, cancellando pertanto la componente comune del suono da entrambi i canali. Ad esempio, ciò può essere utile quando intendete cancellare una componente vocale per produrre uno strumento di tipo karaoke. L'efficacia di questo tipo di conversione dipende dal contenuto del campione originale.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene il campione o i campioni che intendete adoperare.

1. Premete SAMPLE | PROCESS.

▼ Le parentesi della traccia indicano la traccia selezionata in quel momento. Lo schermo mostra brevemente PROCESS e quindi visualizza il nome dell'ultimo job selezionato.

2. Se lo schermo visualizza un nome di job diverso da STEREO TO MONO, agite sul controllo dial in modo che il nome cambi in SAMPLE TO MONO.

3. Premete [OK].



4. Selezionate la traccia che contiene il campione stereo su cui intendete lavorare, premendo l'appropriato selettore di bank e/o l'appropriato pad.



NOTA:

Se selezionate una traccia vuota, lo schermo visualizza *NO SAMPLE*. Se selezionate una traccia che contiene un campione mono, lo schermo visualizza *IMPOSSIBLE*, per indicare che la conversione non è possibile. In entrambi i casi potete semplicemente selezionare un campione differente premendo l'appropriato selettore bank o l'appropriato pad, o in alternativa potete cancellare premendo più volte il tasto **[CANCEL]**.

5. Avendo selezionato un campione stereo, ruotate il controllo dial per selezionare il tipo di conversione: CH=L, CH=R, CH=L+R, o CH=L-R.
6. Premete **[OK]** per eseguire la conversione.
 - ▼ L'SU700 converte la forma d'onda. Lo schermo mostra un'indicazione "processing", mentre l'elaborazione è in corso. A fine elaborazione, lo schermo mostra la parola **FINISHED**.
7. Ora potete premere il pad per ascoltare il suono della forma d'onda convertita. Se siete soddisfatti del risultato, premete **[OK]** per memorizzare la forma d'onda nella memoria della traccia, sovrascrivendo sulla forma d'onda originale. Se non siete soddisfatti del risultato, premete **[CANCEL]** per scartare il risultato e conservare il campione stereo originale.
 - ▼ Il job termina e appare la videata principale.

SAMPLE | DELETE

Impiego: Eliminare un campione da una traccia selezionata.

Questo job elimina il campione sulla traccia selezionata, assieme a tutti i dati di sequenza registrati sulla traccia. Dovete notare che questa eliminazione aumenterà la quantità di memoria disponibile per registrare ulteriori campioni.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song che contiene il campione o i campioni che intendete usare.

1. Premete **SAMPLE | DELETE**.

▼ Le parentesi della traccia indicano la traccia selezionata in quel momento. Se la traccia è vuota, sullo schermo viene visualizzato il messaggio **NO SAMPLE**. Se essa invece contiene un campione, sullo schermo appare il nome del campione.

2. Se necessario, cambiate la selezione della traccia premendo l'appropriato selettore di bank e/o l'appropriato pad.

▼ L'SU700 esegue il campione ogni volta che voi percuotete il pad. È consigliabile che voi lo percuotiate per ascoltare ed essere sicuri di aver selezionato il campione corretto da cancellare.

3. Premete **[OK]**.

▼ Lo schermo mostra **ARE YOU SURE?** dandovi l'ultima possibilità di cambiare decisione. Se non intendete eliminare il campione, premete una sola volta **[CANCEL]** e ritornate allo step 2, oppure premetelo due volte per uscire.

4. Premete **[OK]**.

▼ L'SU700 elimina il campione e vi riporta alla videata principale.

10.3.6 Gruppo **RESAMPLE**

Usate questi job per ricampionare un campione esistente o creare un unico campione da un'intera sequenza. Quando ricampionate, registrate un nuovo campione usando il suono della traccia sorgente o della sequenza sorgente.

Che cosa fanno questi job

TRACK	Serve a ricampionare una singola traccia (il campione della traccia, regolato mediante i dati delle manopole).
SEQ	Genera un campione da un'intera sequenza (song).

RESAMPLE | TRACK

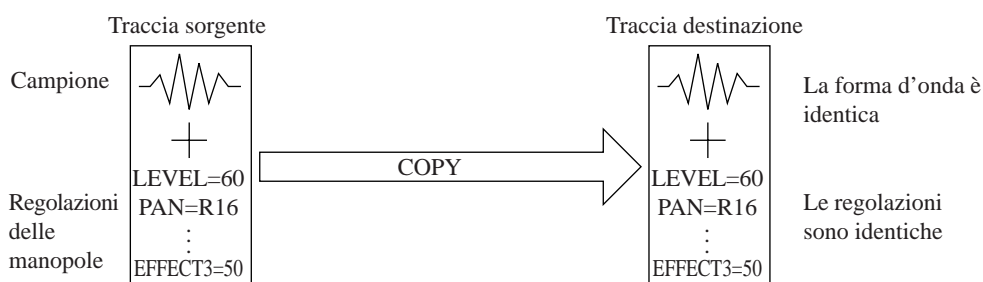
Impiego: Ricampionare un campione selezionato.

Spiegazione

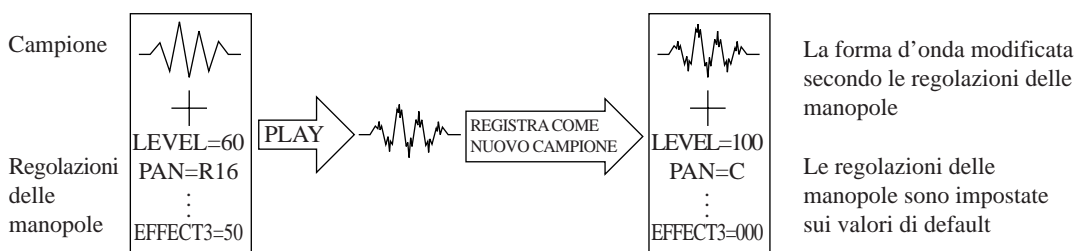
Questo job registra un nuovo campione da uno già esistente. Il nuovo campione cattura il suono del campione sorgente opportunamente modificato dalle regolazioni di manopola corrente della traccia sorgente. In altre parole, le regolazioni di manopole sono incorporate direttamente nella nuova forma d'onda.

Notate la differenza fra questo job e TRACK COPY. Per quest'ultimo, l'SU700 copia semplicemente la forma d'onda del campione e le varie impostazioni di manopole da una traccia all'altra. Mentre, per un job di resample o ricampionamento, l'SU700 registra un nuovo campione usando come sorgente sonora il campione esistente già modificato dalle regolazioni di manopole predette.

TRACK COPY



TRACK RESAMPLE



Dovete notare che l'operazione di copiatura replica la forma d'onda, mentre l'operazione di ricampionamento cambia la forma d'onda incorporando anche le regolazioni delle manopole della traccia sorgente. Dopo il ricampionamento, la traccia di destinazione (con le sue manopole impostate sui valori di default) produrrà lo stesso suono della traccia sorgente con le regolazioni originali, modificate dall'utente.

Dovete notare che potete usare il ricampionamento per ingrandire gli effetti delle manopole ad un qualsiasi grado desiderato. Supponiamo, ad esempio, che voi vogliate applicare una risonanza estremamente alta ad un campione registrato sulla traccia A. A tale scopo, potete impostare al massimo la risonanza della traccia A, poi ricampionare il suono sulla traccia B. Potete quindi impostare la traccia B con la risonanza al massimo e ricampionare il suono nuovamente sulla traccia A. Potete ripetere il ricampionamento tutte le volte che lo vorrete per cambiare direttamente la forma d'onda a vostro piacimento.

Informazioni essenziali

- Il ricampionamento è sempre eseguito ad una frequenza di campionamento di 44.1 kHz e con risoluzione di 16 bit. Il nuovo campione è sempre monofonico. (Non è possibile modificare queste condizioni di campionamento.)
- Quando eseguite questo job, siete invitati ad impostare il GAIN e il modo del canale L/R.
 - L'impostazione GAIN determina il guadagno applicato alla forma d'onda sorgente; valori positivi producono una forma d'onda "più forte" (ampiezza più alta) dal lato destinazione, mentre valori negativi producono una forma d'onda più debole (ampiezza più bassa). Potete impostare un valore da -12 a +12. Il valore di default del guadagno è +00.
 - Il modo del canale L/R determina come vengono gestiti i canali del campione sorgente. Potete impostare una di queste tre regolazioni. Dovete notare che, prescindendo dall'impostazione, il risultato è sempre monofonico.
 - L+R Ricampiona il mix delle uscite destra e sinistra del campione sorgente. (Rappresenta il valore di default.)
 - MONO L Ricampiona solo l'uscita sinistra del campione sorgente.
 - MONO R Ricampiona solo l'uscita destra del campione sorgente.
- Mentre è selezionato il job, i misuratori di traccia funzionano come due misuratori di livello orizzontali a due canali, come durante la normale registrazione di campionamento. Il misuratore cresce verso destra all'aumentare del livello e se il livello diventa eccessivo appare la parola CLIP (saturazione del segnale). La parte superiore del misuratore di livello indica il livello di registrazione per il canale destro; quella inferiore indica il livello del canale sinistro.
- Per la traccia sorgente, potete usare qualsiasi traccia campione non vuota (LOOP, COMPOSED LOOP o FREE) oppure potete usare la traccia AUDIO IN per registrare l'ingresso audio analogico diretto. Se desiderate tuttavia selezionare AUDIO IN, la sorgente di ingresso audio (il parametro AUDIO IN nel job SYSTEM | SETUP) deve essere impostato su MIC o LINE (→ p.302).
- Per la traccia destinazione, potete usare qualsiasi traccia campione (ad eccezione della traccia sorgente stessa).
- Questo job non cambia alcun dato di sequenza già esistente sulla traccia di destinazione.
- Quando lavorate con questo job, potete ascoltare il suono della traccia sorgente in qualsiasi momento premendo il pad. Mentre il ricampionamento è in corso, il suono sarà udibile sugli altoparlanti o in cuffia. **Dovete notare che non potete regolare le manopole mentre lavorate con questo job; eventualmente dovete farlo prima di entrare nel job.**
- Il nuovo campione non è associato alla traccia di destinazione fin quando voi non avete completato il processo di ricampionamento (allo step 10 sotto indicato). Cancellando il job prima del completamento riporterete la traccia di destinazione al suo stato originale.



Procedura

1. Prima di entrare in questo job, regolate i valori delle manopole sulla traccia che intendete ricampionare, in modo da ottenere il suono che intendete catturare. Suonate la traccia (percoltete il pad) il numero di volte necessario, mentre regolate ciascuna delle manopole come desiderate.
2. Premete **RESAMPLE | TRACK** per entrare in questo job.
 - ▼ Lo schermo visualizza l'impostazione gain e il modo di canale impostato. Le regolazioni visualizzate all'inizio sono le stesse effettuate l'ultima volta che avevate usato questo job. (I valori di default sono **GAIN=+00**, **channels=L+R**). L'impostazione gain è lampeggiante, per indicare che ora potete cambiare questo valore.




3. Impostate il gain.
 - Suonate la traccia sorgente (percoltete il pad tutte le volte che sarà necessario), mentre ruotate il dial per regolare il gain o guadagno. In generale desidererete impostarlo in modo che il livello massimo porti il misuratore tutto a destra senza attivare il CLIP.



NOTA:

Se state per registrare da una traccia **AUDIO IN**, premete il pad **AUDIO IN** per selezionare la traccia. Potete fornire un segnale audio in tempo reale mentre regolate il guadagno. Ricordate che per usare **AUDIO IN** dovete prima impostare il parametro **AUDIO IN** (nel job **SYSTEM | SETUP**) su **MIC** o **LINE** (→ p.302).

4. Premete  per passare all'impostazione del modo channel (canale) L/R e quindi ruotate il dial per selezionare il modo. Premete **[OK]**:
 - ▼ Lo schermo mostra **SOURCE TRACK**, per indicarvi di selezionare la traccia sorgente.
5. Selezionate la traccia sorgente.
 - Probabilmente avete già selezionato la traccia sorgente quando avete regolato il guadagno allo step 3 sopra riportato. Ma se fosse necessario, potete cambiare l'impostazione premendo un selettore di bank e/o il pad della traccia. Il numero di bank e le parentesi del misuratore cambiano per indicare la selezione della traccia. Quando siete pronti, premete **[OK]**.
 - Se selezionate una traccia campione vuota, sullo schermo appare il messaggio **NO SAMPLE**. Cambiate la selezione della traccia, oppure premete se necessario **[CANCEL]** per ritornare alla videata principale.

6. Premete [OK].

▼ Sullo schermo appare **DEST. TRACK**, che vi invita a selezionare la traccia di destinazione.

7. Selezionate la traccia di destinazione.

Potete selezionare qualsiasi traccia campione, ad eccezione della traccia sorgente stessa.

8. Premete [OK].



NOTA:

Se selezionate una traccia di destinazione non vuota, lo schermo mostra il messaggio **REPLACE SAMPLE?**, per avvertirvi che l'operazione scriverà sopra al campione già esistente sulla traccia di destinazione. Se intendete procedere, premete **[OK]**; altrimenti premete **[CANCEL]** il numero di volte necessario per passare ad un livello precedente oppure ad uscire da questo job. Dovete notare che il campione esistente sulla traccia di destinazione non andrà perduto fin quando non raggiungete lo step 10 sotto riportato.

▼ Lo schermo mostra **PRESS START/STOP**, per indicare che potete iniziare a ricampionare premendo il pulsante **[SAMPLING]**.

9. Percuotete il pulsante [SAMPLING] per iniziare il ricampionamento.

▼ Il ricampionamento ha inizio. Potete udire il suono del playback via cuffia o attraverso gli altoparlanti. Lo schermo aggiorna il tempo di campionamento disponibile, mentre l'operazione prosegue.



NOTA:

Se non siete soddisfatti di come sta andando la registrazione, potete premere **[CANCEL]** una sola volta per ritornare allo step 5 sopra riportato oppure parecchie volte per uscire dal job. Se il campione già esiste sulla traccia di destinazione, quel campione non verrà sovrascritto fin quando non procedete allo step 10 seguente.

10. Quando raggiungete il punto in cui termina il ricampionamento, percuotete nuovamente una sola volta il pulsante [SAMPLING].



NOTA:

Se consentite al ricampionamento di continuare fin quando la memoria si esaurisce, il ricampionamento si arresterà automaticamente e apparirà per qualche istante il messaggio **MEMORY FULL**.

- ▼ Il campionamento termina. Se l'SU700 ha bisogno di un po' di tempo per la post-elaborazione dei nuovi dati del campione, è probabile che visualizzi il messaggio **WAIT...** Completata tale elaborazione, l'SU700 vi riporta alla videata principale.

RESAMPLE | SEQ

Impiego: Creare un campione da una sequenza (song).

Spiegazione

Questo job esegue una sequenza (song) e registra il suono come un campione, collocando tale campione su una traccia di destinazione selezionata. Il nuovo campione cattura il suono di tutta la song. Ma dovete notare che non potete usare i controlli in tempo reale mentre prelevate il campione.

L'operazione è analoga al prelievo di un campione da un registratore esterno multitraccia oppure da un CD di campionamento, tranne per il fatto che in questo caso voi prelevate il campione direttamente da una sequenza che avete già impostato proprio sull'SU700.

Questa operazione è utile per catturare il suono di una sequenza multitraccia completamente arrangiata, su una traccia di destinazione unica.

Informazioni essenziali

- Il ricampionamento è sempre eseguito ad una frequenza di campionamento di 44.1 kHz e con risoluzione di 16 bit. Il nuovo campione è sempre monofonico. (Non è possibile modificare queste condizioni di campionamento.)
- Quando eseguite questo job, siete invitati ad impostare il GAIN e il modo del canale L/R.
 - L'impostazione GAIN determina il guadagno applicato alla forma d'onda sorgente; valori positivi producono una forma d'onda "più forte" (ampiezza più alta) dal lato destinazione, mentre valori negativi producono una forma d'onda più debole (ampiezza più bassa). Potete impostare un valore da -12 a +12. Il valore di default del guadagno è +00.
 - Il modo del canale L/R determina come vengono gestiti i canali del campione sorgente. Potete impostare una di queste tre regolazioni. Dovete notare che, prescindendo dall'impostazione, il risultato è sempre monofonico.

L+R Ricampiona il mix delle uscite destra e sinistra del campione sorgente. (Rappresenta il valore di default.)

MONO L Ricampiona solo l'uscita sinistra del campione sorgente.

MONO R Ricampiona solo l'uscita destra del campione sorgente.

- Mentre è selezionato il job, i misuratori di traccia funzionano come due misuratori di livello orizzontali a due canali, come durante la normale registrazione di campionamento. Il misuratore cresce verso destra all'aumentare del livello e se il livello diventa eccessivo appare la parola CLIP (saturazione del segnale). La parte superiore del misuratore di livello indica il livello di registrazione per il canale destro; quella inferiore indica il livello del canale sinistro.
- La traccia di destinazione può essere qualsiasi traccia campione vuota (LOOP, COMPOSED LOOP oppure FREE). Non potete registrare su una traccia non vuota oppure sulla traccia AUDIO IN o MASTER.
- Dovete notare che la traccia di destinazione è associata alla stessa song della sequenza risuonata. Se state ricampionando ad esempio dalla song 1, il nuovo campione viene posizionato su una traccia vuota all'interno della song 1 stessa.
- Il nuovo campione non è associato alla traccia di destinazione fin quando voi non completate il processo di ricampionamento (allo step 10 sotto riportato). Cancellando il job prima del completamento, la traccia di destinazione ritornerà alla sua condizione originale.
- Quando lavorate con questo job, potete ascoltare il suono della sequenza in qualsiasi momento azionando i controlli del sequencer. Mentre il ricampionamento è in corso, il suono diventerà udibile sugli altoparlanti o in cuffia.



Procedura

1. Prima di entrare nel job, impostate la song per ottenere il suono che intendete catturare.


2. Premete RESAMPLE | SEQ per entrare in questo job.

▼ Lo schermo mostra l'impostazione di guadagno e il modo channel impostato. Le regolazioni visualizzate inizialmente sono le stesse effettuate l'ultima volta in cui avete avuto accesso a questo job. (I valori di default sono GAIN=+00, channels=L+R). L'impostazione gain lampeggia, per indicare che potete ora cambiare questo valore.



3. Impostate il valore di gain.

Suonate la sezione corrispondente della sequenza (agite sui pulsanti di sequenza come per suonare la sequenza nella gamma di misure che intendete registrare) mentre agite sul dial per regolare il valore di gain. In generale, imposterete tale valore in modo che il livello massimo porti il misuratore tutto verso destra senza attivare l'indicazione di saturazione "CLIP".

4. Premete  per cambiare l'impostazione del modo channel L/R e quindi agite sul controllo dial per selezionare il modo del canale L/R. Quindi premete [OK].

▼ Lo schermo mostra **SELECT TRACK**, per avvertirvi di selezionare la traccia su cui intendete registrare il campione.

5. Selezionate la traccia di destinazione.

Selezionate la traccia premendo un selettore di bank e/o un pad della traccia. Il numero di bank e le parentesi del misuratore cambiano per indicare la selezione della traccia. Ricordate che dovete selezionare una traccia **LOOP**, **COMPOSED LOOP** o **FREE** che sia vuota.




NOTA:

*Se selezionate una traccia che già contiene un campione, lo schermo mostra il messaggio **TRACK NOT EMPTY**. Cambiate la selezione della traccia oppure premete più volte [CANCEL] per ritornare alla videata principale.*

6. Premete [OK].

▼ Lo schermo mostra **START SEQ.**

Ora avete due possibilità di scelta:

- (1) Potete iniziare a ricampionare immediatamente dalla posizione di song corrente, semplicemente premendo il pulsante [SAMPLING]; oppure...
- (2) Potete iniziare il playback della song premendo prima il pulsante . La song parte dalla posizione corrente e lo schermo mostra **PRESS/START STOP**. Aspettate che la song raggiunga la posizione da cui intendete far iniziare la registrazione e quindi premete il pulsante [SAMPLING] per iniziare il ricampionamento.



NOTA:

In entrambi i casi siete liberi di regolare la posizione della song con anticipo usando i vari pulsanti del sequencer, il dial oppure i vostri marker (i marcatori) preset o preprogrammati. Ma ricordate che alcune regolazioni di posizione possono far sì che la song salti sequenze importanti facendo apparire diverso il suono da quello che vi aspettereste. Per evitare questo problema, è probabile che desideriate consentire alla song di essere eseguita normalmente a partire dalla posizione dell'evento di richiamo di scena registrato (oppure a partire dall'inizio della song).

7. Iniziate il ricampionamento, come abbiamo descritto precedentemente.

▼ L'SU700 inizia il ricampionamento. Lo schermo vi tiene informati sul tempo di registrazione disponibile restante e la posizione della song corrente, oltre all'impostazione BPM valida.



0053.2 SEC LEFT 002.4
115.0

Below the text are eight vertical bars of varying heights, representing a progress indicator for the recording time.

Potete udire il playback della sequenza attraverso le cuffie. Siete liberi di regolare la posizione o il tempo mentre la registrazione è in corso, ma non potete usare alcuno dei controlli del suono (manopole ecc.).



NOTA:

Se non siete soddisfatti di come sta procedendo la registrazione, potete premere una sola volta [CANCEL] per ritornare allo step 4 sopra riportato oppure parecchie volte per uscire da questo job.

8. Quando raggiungete il punto in cui desiderate terminare il campionamento, percuotete il pulsante [SAMPLING] oppure il pulsante stop del sequencer (■).



NOTA:

*Se consentite al ricampionamento di continuare fino ad esaurimento della memoria, esso si arresterà automaticamente e apparirà brevemente il messaggio **MEMORY FULL**.*

- ▼ Il campionamento si arresta. Se l'SU700 ha bisogno di un certo tempo per l'elaborazione del campione, allora visualizza il messaggio **WAIT...** Quando l'elaborazione è completata, l'SU700 vi riporta alla videata principale.

10.3.7 Gruppo DISK

Usate questi job per caricare i dati da disco, per il loro salvataggio, per l'eliminazione dei dati su disco, per la formattazione e le informazioni relative ai dischi.

Che cosa fanno i job

LOAD	Carica i dati da disco.
SAVE	Salva i dati su disco.
DELETE	Elimina il volume dal disco SCSI.
UTILITY	Fornisce informazioni sul disco; formatta il disco.



NOTA:

Nella sua configurazione standard, l'SU700 può avere accesso soltanto a floppy disk. Se avete installato una scheda opzionale SCSI (ASIB1), l'SU700 può accedere sia ai drive per floppy disk sia al drive SCSI. Per informazioni circa l'implementazione per la memorizzazione dei dischi dell'SU700, vedere pagina 138.

DISK | LOAD

Impiego: Caricare i dati selezionati da disco.

Usate questi job per caricare da disco i dati selezionati. Sono disponibili tre tipi di caricamento.

Load Volume: Carica l'intero set di dati di song dell'SU700.

Load Sample: Carica un singolo campione dell'SU700.

Import: Carica i dati di campione creati da un dispositivo diverso dall'SU700.

<LOAD VOLUME>

Questo job carica tutti i dati dal volume selezionato nella memoria dell'SU700. Un volume è una serie intera di dati di song esistenti al momento in cui il volume è stato salvato su disco. L'operazione load, cioè il caricamento, reimmette tutte le song ai loro numeri di song originale. Per ciascuna song, ripristina tutti i dati di campioni, di sequenza, di scena, di marker, di impostazione traccia, il nome della song e l'impostazione del valore BPM della song al momento del salvataggio.

⚠ AVVERTENZA

Sappiate che questa operazione scrive sopra ai dati preesistenti nella memoria dell'SU700. Se l'SU700 contiene dati di song che intendete conservare, accertatevi di salvarli preventivamente prima di procedere.

**NOTE:**

- Dovete ricordare che un floppy disk non può mai tenere più di un volume. (In alcuni casi, un volume singolo può anche occupare più floppy disk.) I dischi SCSI invece possono tenere più volumi.
- Se un floppy disk con un volume SU700 si trova nel drive quando l'SU700 viene acceso, l'SU700 automaticamente caricherà il volume dal disco.

**Procedura**

1. Se state per caricare dati da floppy disk, inserite il disco contenente il volume. (Se state caricando un volume immagazzinato su più floppy disk, inserite il primo disco della serie.) Se state caricando da un disco SCSI esterno, accertatevi che esso sia montato correttamente (→ p.32) e che sia inserito il disco corretto.

**NOTA:**

I drive SCSI possono essere usati soltanto se è installata una scheda SCSI opzionale (scheda ASIB1).

2. Premete **DISK | LOAD** per entrare in questo job.
3. Ruotate il controllo dial, secondo necessità, per selezionare **LOAD VOLUME** e quindi premete **[OK]**.
Lo schermo mostra **DRIVE=drive_name**.
4. Ruotate il dial, secondo necessità, per selezionare il disco (la partizione) da cui intendete caricare.
 - ▼ Per caricare da floppy disk, selezionate **DRIVE=FDD**. (Questa selezione è obbligata se non esiste un drive SCSI montato.)
 - ▼ Per caricare da un disco SCSI, selezionate **DRIVE=SCSI** (se il disco non è stato sottoposto a partizioni) oppure **DRIVE=SCSI Px** (dove x rappresenta il numero della partizione).
5. Dopo aver selezionato il drive, premete **[OK]**.
 - ▼ Lo schermo mostra il nome del volume selezionato più recentemente sul drive scelto: **VOLUME=volume name**. (Se state caricando da floppy disk, il nome del volume sarà **FD_VOLUM**.)
 - Se avete selezionato **FDD** oppure un dispositivo **SCSI** con disco rimovibile e non è presente alcun disco, sullo schermo appare **NO DISK**. Se avete selezionato un disco che non contiene alcun volume, lo schermo visualizzerà **VOLUME=(NONE)**. In ogni caso, premete **[CANCEL]** il numero di volte necessarie per ritornare allo step precedente oppure per uscire da questo job.
6. Se state caricando da un disco SCSI o da una sua partizione, agite sul controllo dial per selezionare il volume. (Dovete ricordare che i floppy disk possono contenere un solo volume; se state pertanto caricando da floppy disk, non sarete in grado di cambiare la selezione.)

7. Premete [OK] per eseguire l'operazione di caricamento (load) e ritornare alla videata principale.

▼ L'SU700 cancella tutti i suoi dati interni e comincia a caricare tutti i dati dal volume selezionato. Lo schermo mostra **LOADING...** per indicare che il caricamento è in corso. Ad operazione completata, appare la videata principale. Lo schermo mostra la song non vuota di numero più basso relativa al nuovo volume (oppure Song 1, se tutte le song caricate sono vuote).

- Se state caricando un volume memorizzato su più floppy disk, dovete inserire ciascun disco nell'ordine, quindi attendere di inserire il disco successivo

INSERT FD xx

dove xx indica il numero del disco all'interno della serie (02, 03, ..., 99). Se inserite un disco nell'ordine errato, lo schermo vi richiede nuovamente quello giusto. Se volete, potete cancellare l'operazione load fra un disco e l'altro premendo **[CANCEL]**. In tal modo il job termina e voi ritornerete alla videata principale.

- Se la memoria interna si satura mentre il caricamento è in corso, l'SU700 visualizza il messaggio **MEMORY FULL** e l'operazione di load viene cancellata.

<LOAD SAMPLE>

Questo job serve a caricare un singolo campione (i dati della forma d'onda e le regolazioni del punto di start e di end) dal volume del disco selezionato per immetterlo nella traccia selezionata della song corrente. Il campione dell'SU700 deve essere stato salvato precedentemente su disco dall'SU700, utilizzando il job **SAVE VOLUME** (→ p.287).

Questa operazione vi consente di scrivere sopra qualsiasi dato di campione esistente nella traccia di destinazione.



Procedura

1. Se vi accingete a caricare i dati da floppy disk, inserite il disco contenente il campione che vi occorre. Se state effettuando il caricamento da un disco SCSI esterno, accertatevi che il drive SCSI sia montato correttamente (→ p.32) e che sia inserito il disco corretto (se questo è il caso).

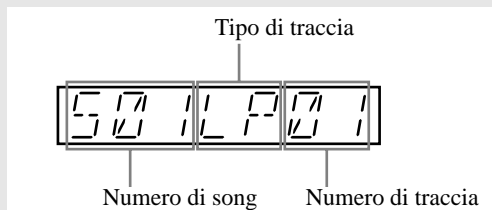
- Non potete caricare un campione singolo da un volume memorizzato su floppy disk. Quando ricaricate da floppy disk multipli, dovete caricare tutto il volume.

2. Premete **DISK | LOAD** per entrare in questo job.

3. Ruotate il dial il numero di volte necessario per selezionare **LOAD SAMPLE** e quindi premete **[OK]**.

- ▼ Lo schermo visualizza **SELECT TRACK**, per avvertirvi di selezionare la traccia di destinazione.

- 4. Premete un selettore di bank o un pad della traccia (se necessario) per selezionare la traccia di destinazione.**
 - Se selezionate una traccia che già contiene un campione, lo schermo mostra REPLACE SAMPLE? per indicare che state scrivendo sopra al campione esistente. Se non desiderate procedere con la sovrascrittura, premete una sola volta [CANCEL]. Potete quindi selezionare una destinazione differente.
- 5. Premete [OK].**
 - ▼ Lo schermo mostra DRIVE=*drive_name*.
- 6. Ruotate il controllo dial il numero di volte necessario per selezionare il disco (la partizione) da cui intendete caricare.**
 - Per caricare da un floppy disk, selezionate DRIVE=FDD. (Questa selezione è obbligatoria se non avete montato un drive SCSI.)
 - Per caricare da un disco SCSI, selezionate DRIVE=SCSI (se il disco non è "partizionato") oppure DRIVE=SCSI Px (dove x rappresenta il numero della partizione).
- 7. Dopo aver selezionato il drive, premete [OK].**
 - ▼ Lo schermo mostra il nome del volume selezionato più recentemente sul drive selezionato: VOLUME=*volume name*. (Se state caricando da floppy disk, il nome del volume sarà FD_VOLUM.)
 - Se avete selezionato FDD oppure un dispositivo SCSI a disco rimovibile e non è presente alcun disco, lo schermo mostrerà NO DISK. Se avete selezionato un disco che non contiene alcun volume, lo schermo mostrerà VOLUME=(NONE). In entrambi i casi, premete [CANCEL], secondo necessità, per ritornare ad uno step precedente oppure per uscire dal job.
- 8. Se state caricando da un drive SCSI, ruotate il dial secondo necessità per selezionare il volume che contiene il campione che intendete caricare. (Ricordate che il floppy disk può contenere soltanto un volume; perciò, se state caricando da floppy disk, non sarete in grado di cambiare la selezione.)**
- 9. Premete [OK].**
 - ▼ Lo schermo mostra SAMPLE=*sample name*, dove *sample name* rappresenta il nome del campione con il numero più basso nel volume selezionato.
 - Se il volume sul disco non contiene campioni, lo schermo mostra SAMPLE=(NONE). Premete [CANCEL], secondo necessità, per ritornare allo step precedente oppure per uscire dal job.
 - Il nome del campione è una stringa di sette caratteri che indica il nome del campione e la posizione della traccia nel momento in cui avete salvato il volume su disco. I primi tre caratteri indicano il numero di song (da S01 a S20). I due caratteri successivi indicano il tipo di traccia (LP per traccia LOOP, CL per COMPOSED LOOP, o FR per FREE). I due caratteri finali indicano il numero di traccia, dove 01 rappresenta la prima traccia in bank 1, 02 indica la seconda traccia in bank 2 così via per tutte e quattro le bank.



10. Ruotate il dial per selezionare il campione che intendete caricare. Quindi premete [OK].

- ▼ L'SU700 mostra **LOADING...** per indicare che il caricamento è in corso. Quando il caricamento è completato, appare la videata principale.
- Se la memoria interna si satura mentre il caricamento dati è in corso, l'SU700 mostra il messaggio **MEMORY FULL** e l'operazione load viene cancellata.

<IMPORT>

Questo job serve a far caricare un campione standard generato da altro dispositivo diverso dall'SU700. Ad esempio, potete usarlo per caricare un campione che avete memorizzato in un file AIFF su un floppy disk formattato MS-DOS.

L'operazione è simile al job Load Sample sopra descritto. Il campione carica nella traccia selezionata sull'SU700, sovrascrivendo su qualsiasi campione preesistente sulla traccia.

Dovete notare che questa operazione carica solo i dati della forma d'onda; non carica gli indirizzi di start ed end.



Procedura

- 1.** Se vi accingete ad importare da floppy disk, inserite il disco contenente il campione che vi occorre. Se state importando da un disco SCSI esterno, accertatevi che il drive SCSI sia montato correttamente (→ p.32) e che sia inserito il disco corretto.
- 2.** Premete **DISK | LOAD** per entrare in questo job.
- 3.** Ruotate il dial secondo necessità per selezionare **IMPORT** e quindi premete **[OK]**.
▼ Lo schermo mostra **SELECT TRACK**, invitandovi a selezionare la traccia di destinazione.
- 4.** Premete un selettore di bank o un pad della traccia (se necessario) per selezionare la traccia di destinazione.
 - Se selezionate una traccia che contiene già un campione, lo schermo mostra **REPLACE SAMPLE?** messaggio che indica che state per scrivere sopra al campione esistente. Se non desiderate procedere con la sovrascrittura del campione, premete una sola volta **[CANCEL]**. Potete quindi selezionare una destinazione differente.

5. Premete [OK].

▼ Lo schermo mostra `DRIVE=drive_name`.

6. Con il controllo dial selezionate il disco (la partizione) da cui intendete importare.

- Per importare da un floppy disk, selezionare `DRIVE=FDD`. (Questa selezione è obbligatoria se non avete montato un drive SCSI.)
- Per importare da un disco SCSI, selezionate `DRIVE=SCSI` (se il disco non è "partizionato") oppure `DRIVE=SCSI Px` (dove x rappresenta il numero della partizione).

7. Dopo aver selezionato il drive, premete [OK].

▼ Lo schermo mostra il nome del volume scelto più di recente sul drive selezionato: `VOLUME=volume name`. (Se state importando da floppy disk, allora il nome è sempre `FD VOLUM.`)

- Se avete selezionato `FDD` oppure un dispositivo SCSI con disco rimovibile e non è presente alcun disco, sullo schermo apparirà `NO DISK`. Se avete selezionato un disco che non contiene alcun volume, lo schermo mostrerà `VOLUME=(NONE)`. Se state usando un disco esterno con un formato non supportato, il display mostrerà `UNKNOWN FORMAT`. In ognuno di questi casi, premete `[CANCEL]`, il numero di volte necessario per ritornare ad uno step precedente oppure per uscire dal job.

8. Se state importando da un drive SCSI, agite sul dial per selezionare il volume che contiene il campione da voi desiderato. (Dovete ricordare che i floppy disk possono contenere soltanto un volume; se state importando da floppy disk, pertanto, non sarete in grado di cambiare la selezione.)

▼ Lo schermo mostra `SAMPLE=sample_name`, dove `sample_name` rappresenta il nome di uno dei campioni presenti sul volume selezionato.

- Se il volume su disco non contiene campioni, lo schermo mostra `NO SAMPLES`. Premete `[CANCEL]` il numero di volte necessario per ritornare ad uno step precedente oppure per uscire dal job.

9. Agite sul dial per selezionare il campione che intendete importare, mediante il suo nome di file.

10. Premete [OK] per importare il campione e ritornare alla videata principale.

- In alcuni casi il nome del file visualizzato può non corrispondere al campione supportato. In tali casi l'SU700 mostra UNKNOWN FORMAT quando tentate di caricare il file. Se ciò si verifica, premete [CANCEL] per ritornare allo step precedente oppure per uscire dal job.
- Se la memoria interna si satura mentre il caricamento dati è in corso, l'SU700 mostra il messaggio MEMORY FULL e l'operazione di importazione dati viene annullata.
- Il nome del file in sé stesso non viene caricato sull'SU700. All'interno dell'SU700, il campione viene rinominato secondo lo standard adottato dall'SU700: i primi tre caratteri indicheranno il numero di song e i successivi quattro caratteri indicheranno la traccia.
- Se state importando una traccia LOOP e il campione è troppo corto o troppo lungo per rientrare nei limiti della generazione LOOP dell'SU700, lo schermo mostrerà CANNOT FIND LOOP e scarnerà i dati importati. Se vedete questo messaggio, premete [OK] oppure [CANCEL] per ritornare alla videata principale.

DISK | SAVE

Impiego: Salvare da disco i dati selezionati.

Usate questi job per salvare su disco i vostri dati dell'SU700. Sono disponibili due tipi di salvataggio.

Save Volume: Salva tutti i dati di song dell'SU700 in un volume su disco.

Export: Salva un campione selezionato come file AIFF su floppy disk.

<SAVE VOLUME>

Questo job serve a salvare tutti i dati di song dell'SU700 dalla sua memoria interna per immetterli nel volume selezionato su disco. Solitamente vorrete eseguire questo tipo di salvataggio prima di spegnere l'SU700, poiché siete al corrente del fatto che l'SU700 perde tutti i dati di song interna quando viene spento. Caricando il volume in un momento successivo verranno ripristinati tutti i dati della memoria della song SU700 nelle condizioni correnti.

Per ciascuna song, viene salvato il seguente tipo di informazione: il numero e il nome della song, l'impostazione BPM, tutte le regolazioni relative alle tracce, tutti i dati di sequenza, delle scene e tutti i dati dei marker.

Dovete notare che il job non salva le impostazioni di sistema memorizzate nella memoria non volatile.

Dovete essere al corrente del fatto che, se salvate i dati su un floppy disk, l'operazione save scriverà sopra tutti i file preesistenti in quel disco. Se salvate su un volume esistente su un disco SCSI o una sua partizione, l'operazione scriverà sopra ai dati preesistenti in quel volume del disco.



Procedura

1. Se vi accingete a salvare su floppy disk, inseritene uno. Accertatevi che il disco non contenga dati che vi servono. (Se pensate che il volume non potrà essere contenuto su un unico disco, preparatene altri.) Se state salvando su un disco SCSI esterno, accertatevi che il drive SCSI sia montato correttamente (→ p.32) e che sia inserito un disco (se è il caso).



NOTA:

I drive SCSI possono essere usati soltanto se è installata la scheda opzionale SCSI (scheda ASIB1).

2. Premete **DISK | SAVE** per entrare in questo job.
3. Usate il controllo dial per selezionare **SAVE VOLUME**, e quindi premete **[OK]**.
 - ▼ Lo schermo mostra **DRIVE=drive_name**.
4. Usate il controllo dial per selezionare il disco (la partizione) che intendete usare per il salvataggio.
 - Per salvare su floppy disk, selezionate **DRIVE=FDD**. (Questa selezione è obbligata se non disponete di un drive SCSI montato.)
 - Per salvare su un disco SCSI, selezionate **DRIVE=SCSI** (se al disco non è applicata alcuna partizione) oppure **DRIVE=SCSI Px** (dove x rappresenta il numero di partizione).

L'operazione successiva dipende dal fatto se state salvando su floppy disk o su disco SCSI.

Se state salvando su un floppy disk

5. Premete **[OK]**.
 - ▼ Ora l'operazione dipende dal fatto se avete inserito un disco valido nel drive.
 - **Se avete inserito il disco vuoto ed ha un formato MS-DOS valido**, lo schermo mostrerà **VOLUME=FD VOLUM**. Questo è il nome del volume che viene assegnato automaticamente ai floppy disk. Per procedere con il salvataggio, premete semplicemente **[OK]**. L'SU700 inizia a salvare come descritto allo step 6 sotto riportato.
 - **Se il disco inserito nel drive ha un formato valido ma contiene uno o più file**, lo schermo mostra **OK TO CLEAR ALL?**, per avvertirvi che se procedete con l'operazione di salvataggio eliminerete tutti i dati nel disco. Se intendete procedere, premete **[OK]**. L'SU700 mostrerà **EXECUTING...** mentre cancella il disco, quindi mostrerà per qualche istante **VOLUME=FD VOLUM** e quindi inizia il salvataggio come descritto allo step 6 sotto riportato.
 - Se non intendete procedere quando vedete il messaggio **OK TO CLEAR ALL?**, premete una sola volta **[CANCEL]** (lo schermo mostra **CHANGE DISK**), quindi cambiate il disco e premete **[OK]**, per riprocedere dall'inizio dello step 5. (O in alternativa premete due volte **[CANCEL]** per uscire dal job.)

- **Se il disco nel drive non è formattato (oppure ha una formattazione diversa da MS-DOS):** appare il messaggio FORMAT NOW?. Se desiderate formattare il disco, premete [OK]. Ricordate che la formattazione cancella tutti i dati presenti sul disco. L'SU700 capirà se il disco è del tipo 2HD o 2DD e lo formatterà di conseguenza. Quando la formattazione è completa, l'SU700 comincia automaticamente il salvataggio dei dati, come descritto allo step 6 seguente.
 - **Se nel drive non è presente alcun disco,** sullo schermo viene visualizzato NO DISK. Inserite un disco, quindi premete [OK] e riprocedete dall'inizio dello step 5 (oppure premete [CANCEL] per ritornare allo step precedente oppure uscire dal job). Quando il salvataggio è completo, il display ritorna alla videata principale. (Se i dati non si adattano su un solo disco, avrete bisogno di continuare utilizzandone un altro. Vedere lo step sotto riportato.)
 - **Se un disco è presente ma è protetto da scrittura,** appare il messaggio WRITE PROTECTED. Togliete il disco, rilasciate la linguetta di protezione da scrittura (oppure cambiate con un disco diverso che non sia protetto) inserite il disco e quindi premete [OK] per riprocedere dallo step 5. Se premete [CANCEL], l'SU700 mostrerà il messaggio CHANGE DISK. Anche in questo caso, potete semplicemente eliminare la protezione e reinserire il disco oppure inserire un disco differente e quindi premere [OK] per continuare.
- 6. Se il volume riesce ad essere contenuto su un solo disco, l'SU700 mostra SAVING mentre salva i dati, Ad operazione completata, l'SU700 ritorna alla videata principale.**
- ▼ Se invece il volume non è contenibile su un unico disco, l'SU700 mostra SAVING FD01 mentre salva i dati sul primo disco. Quando il disco è pieno, l'SU700 mostra il messaggio CHANGE DISK. Togliete il disco, quindi inserite un altro disco vuoto e premete [OK] per proseguire con il salvataggio. L'SU700 ora mostra SAVING FD02. Continuate fin quando è necessario, cioè fino a quando l'intero volume è stato salvato.
 - Sebbene non possiate cancellare l'operazione di salvataggio mentre l'SU700 sta scrivendo i dati, siete liberi di cancellarla quando appare il messaggio CHANGE DISK. Dovete notare che se annullate l'operazione di salvataggio durante un'operazione save su più dischi, non sarete in grado di ricaricare i dati salvati.

Se state salvando su un disco SCSI

- 5. Premete [OK].**
- ▼ Lo schermo mostra VOLUME=*volume_name*, per avvertirvi di selezionare il volume in cui intendete salvare i vostri dati.
- 6. Usate il controllo dial per selezionare il volume del disco in cui intendete salvare i vostri dati.**
- Se desiderate creare un nuovo volume per il salvataggio, usate il controllo dial per selezionare VOLUME=NEW VOLM. (Questa selezione è forzata se il disco non ha ancora alcun volume su di esso.)
 - Se desiderate salvare in un volume disco esistente, usate il dial per selezionare il volume mediante il suo nome.

IMPORTANTE

Se effettuate l'operazione save in un volume già esistente, tutti i dati memorizzati in quel volume andranno perduti.

Per salvare in un volume già esistente sul disco

7. Dopo aver selezionato il volume mediante il nome, premete [OK].

- ▼ L'SU700 visualizza il messaggio OK TO CLEAR ALL? per avvertirvi che l'operazione di salvataggio dati scriverà sopra quelli già esistenti nel volume del disco.
- Se decidete che non intendete sovrascrivere sul volume esistente, premete [CANCEL] finché necessario per spostarvi su uno step precedente oppure per uscire dal job.

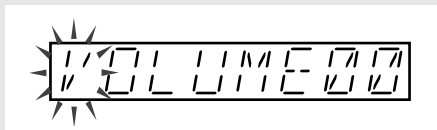
8. Per procedere con la sovrascrittura, premete [OK].

- ▼ L'SU700 comincia a salvare i dati nel volume esistente. Lo schermo mostra SAVING... per indicare che l'operazione è in corso. Quando il salvataggio dati è finito, il job cessa e ritorna la videata principale.



Per creare e salvare il nuovo volume

7. Dopo aver selezionato VOLUME=NEW VOLM, premete [OK].

- ▼ Lo schermo mostra la seguente maschera di nome.



8. Editate il nome in qualche cosa di più appropriato.

- Usate  o  per spostare il cursore sulla posizione di ogni carattere in cui intendete eliminare, inserire o cambiare un carattere. (Il carattere nella posizione occupata lampeggia per indicare che è selezionato.) Per eliminare il carattere selezionato, premete NAME/[DELETE] (sul pannello Editing Function). Per inserire uno spazio, premete NAME/[INSERT]. Per cambiare il carattere, ruotate il controllo dial.

9. Quando avete completato l'editing del nome, premete [OK] per eseguire l'operazione "save".

- ▼ Se avete immesso un nome esclusivo, l'SU700 comincia il salvataggio dei dati all'interno del volume esistente. Lo schermo mostra SAVING... per indicare che l'operazione di salvataggio dati è in corso. Quando l'operazione è completata, il job termina e ritorna la videata principale.
- Se il nome che avete immesso corrisponde a quello di un volume già esistente sul disco, lo schermo mostrerà il messaggio OVERWRITE? per chiedervi se desiderate scrivere sopra al volume esistente. In questo caso probabilmente vorrete premere [CANCEL] per ritornare alla videata per l'editing del nome, dove potete aggiustare il nome il modo che sia esclusivo. Se siete assolutamente certi che invece volete procedere alla sovrascrittura, premete [OK] per continuare. Dovete notare che in questo modo distruggerete tutti i dati esistenti nel volume selezionato sul disco.
- Se tentate di creare un nuovo volume quando vi sono già 128 volumi presenti sul disco, lo schermo mostrerà TOO MANY VOLUMES. In questo caso dovete premere [OK] o [CANCEL] per porre fine al job. Dovete ricordare che potete sempre usare il job DISK I DELETE per eliminare volumi che non vi occorrono più su quel disco.

<EXPORT>

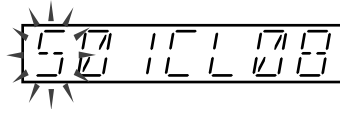
Questo job salva il campione selezionato come un file AIFF su un floppy disk. Una volta che avete esportato il campione, potete spostarlo su una delle molte macchine in grado di riconoscerne il formato.



- L'SU700 può esportare su un singolo floppy disk. Non può esportare su più floppy disk o su dischi SCSI.



Procedura

- 1. Inserite un floppy disk nel drive.**
- 2. Premete DISK | SAVE per entrare in questo job.**
- 3. Ruotate il dial secondo necessità per selezionare EXPORT, e quindi premete [OK].**
 - ▼ Lo schermo mostra **SELECT TRACK**, per invitarvi a selezionare la traccia che contiene il campione che desiderate esportare.
- 4. Premete un selettore bank e un pad traccia (se necessario) per selezionare la traccia.**
 - ▼ Il numero di bank e le parentesi del misuratore si spostano per indicare la selezione della traccia. Al centro delle parentesi deve apparire una doppia linea, per indicare che la traccia contiene un campione.)
 - Se selezionate una traccia vuota, lo schermo mostra il messaggio **NO SAMPLE message**. Se intendete procedere, premete un altro selettore bank e/o un pad traccia per selezionare una traccia non vuota. Se intendete uscire dall'applicazione, premete **[CANCEL]** per ritornare alla videata principale.
- 5. Premete [OK].**
 - Se il campione è troppo grande per un floppy disk, immediatamente l'SU700 visualizza il messaggio **SAMPLE TOO LARGE**. Premete **[CANCEL]** tutte le volte necessarie per ritornare alla videata principale.
 - Se nel drive non è presente alcun disco, sullo schermo apparirà **NO DISK**. Inseritene uno, quindi premete **[OK]** e riprocedete dall'inizio dello step 5. In alternativa premete **[CANCEL]** tutte le volte necessarie per consentirvi di ritornare allo step precedente oppure uscire dal job.
 - ▼ Lo schermo mostra il nome interno del campione (un nome costituito da sette caratteri, dove i primi tre indicano il numero della song, i due successivi danno il tipo di traccia e gli ultimi due caratteri indicano il numero della traccia). Il primo carattere del nome è lampeggiante, per indicare che ora siete liberi di editare il nome da usare per il file AIFF.



Se desiderate editare il nome, premete  o  per spostare il cursore sulla posizione di ciascun carattere in cui intendete effettuare l'eliminazione, l'inserimento o il cambiamento. (Il carattere in quella posizione lampeggia per indicare che è selezionato.) Per eliminare il carattere selezionato, premete NAME/[DELETE] (sul pannello Editing Function). Per inserire uno spazio, premete NAME/[INSERT]. Per modificare il carattere, agite sul controllo dial.

- Per assicurare compatibilità con gli standard MS-DOS l'SU700 elimina tutti i caratteri degli spazi vuoti dal nome prima di salvarlo su disco. L'SU700 automaticamente attribuirà un'estensione ".AIF" al nome del file.

6. Premete [OK] per eseguire l'operazione di esportazione dati (export).

- ▼ Se non vi sono problemi (vedere sotto), l'SU700 mostra **SAVING...** ed esporta il campione. Quando un'operazione di esportazione è completata, il job termina e riappare la videata principale.
- Se il disco si riempie durante l'operazione di "export", l'SU700 mostrerà **DISK FULL** e uscirà dall'operazione.
- ▼ Nel caso di un disco non valido oppure di una duplicazione di nome, il processo è il seguente.
- Se vi è un file con lo stesso nome già esistente su un disco, l'SU700 mostra il messaggio di avvertimento **OVERWRITE?** prima di eseguire il salvataggio. Dovete premere [OK] per procedere (e quindi scrivere sopra al file esistente) oppure premere [CANCEL] per ritornare indietro di uno step, in modo da avere la possibilità di cambiare il nome.
- Se il disco nel drive non è formattato (oppure ha un formato che non è MS-DOS): appare il messaggio **FORMAT NOW?**. Nel caso intendiate formattare il disco, premete [OK]. Ricordate che questa operazione distruggerà tutti i dati preesistenti sul disco.) L'SU700 capirà se il disco è di tipo 2HD o 2DD e lo formatterà di conseguenza. A formattazione completata, l'SU700 procederà automaticamente ad esportare il campione.
- Se è presente un disco ma è protetto da scrittura, appare il messaggio **WRITE PROTECTED**. Togliete il disco, spostate la linguetta di protezione da scrittura (oppure cambiate con un disco differente non protetto), inserite il disco e quindi premete [OK] e riprocedete dall'inizio dello step 6. In alternativa, potete annullare l'operazione premendo [CANCEL] o [OK].

DISK | DELETE

Impiego: Eliminare un intero volume su un disco esterno SCSI. Questo job è valido soltanto se avete installato la scheda opzionale SCSI (scheda ASIB1).



Procedura

- 1. Accertatevi che il drive SCSI sia montato correttamente (→ p.32) e che sia inserito il disco corretto (se applicabile).**
- 2. Premete DISK | DELETE per entrare in questo job.**
 - ▼ Lo schermo mostra DISK=SCSI (se il vostro disco SCSI non ha subito partizioni) oppure DISK=SCSI Px (se il vostro disco SCSI include più partizioni; dove x rappresenta il numero di partizione).
- 3. Se sul vostro disco SCSI esistono più partizioni, agite sul dial per selezionare quella che contiene il volume che intendete cancellare.**
- 4. Premete [OK].**
 - ▼ Lo schermo mostra il nome di uno dei volumi sul disco selezionato (o sulla partizione): VOLUME=volum_name.
- 5. Usate il controllo dial per selezionare il volume che intendete eliminare. Quindi premete [OK] per eseguire l'operazione di eliminazione.**
 - ▼ Sul display appare ARE YOU SURE? per darvi l'ultima possibilità di cambiare decisione. Se non desiderate procedere, premete [CANCEL] per ritornare allo step precedente o per uscire dal job.
- 6. Premete [OK] per eliminare il volume.**
 - ▼ L'SU700 elimina il volume e vi riporta alla videata principale.

DISK | UTILITY

Impiego: Formattare un disco oppure controllare la capacità residua su un disco. Sono disponibili due job.

DISK INFO Mostra la capacità residua sul disco (o partizione SCSI)
DISK FORMAT Formatta un disco (o una partizione SCSI)

<DISK INFO>

Usate questo job per conoscere la capacità di memoria residua su un floppy disk o su un disco SCSI oppure su una sua partizione. Dovete notare che le informazioni SCSI sono disponibili soltanto se avete installato una scheda SCSI opzionale (scheda ASIB1) e se avete montato correttamente un dispositivo SCSI (→ p.32).



Procedura

1. Premete DISK | UTILITY per entrare in questo job. Quindi ruotate secondo necessità il controllo dial per selezionare DISK INFO, e premete [OK].
▼ L'SU700 mostra DRIVE =*drive_name*.
2. Ruotate il dial per selezionare il disco o la partizione di vostro interesse. Le selezioni sono:
FDD Floppy disk.
SCSI Disco SCSI. (Questa selezione appare solo se il disco SCSI montato non ha subito alcuna partizione (o per essere più precisi se contiene solo una partizione.)
SCSI Px Partizione del disco SCSI (dove x rappresenta il numero di una partizione esistente).
3. Premete [OK].
▼ Lo schermo mostra xxxx.xxxB LEFT, per indicare la quantità di memoria residua sul disco o sulla partizione selezionata.
4. Se intendete rivedere la memoria di altri dispositivi premete una sola volta [CANCEL] e ritornate allo step 3. Se siete pronti a ritornare alla videata principale, premete [OK].

<DISK FORMAT>

Usate questi job per formattare un floppy disk, un disco SCSI oppure una partizione SCSI selezionata. Dovete notare che le operazioni SCSI sono disponibili solo se avete installata una scheda opzionale SCSI (scheda ASIB1) e se avete montato correttamente un dispositivo SCSI (→ p.32). **Dovete notare che tutte le operazioni di formattazione distruggeranno tutte le informazioni sul disco o sulla partizione.** In particolare, sono disponibili i seguenti job relativi al formato.

- | | |
|----------------|--|
| FD FORMAT | Formatta un floppy disk in un formato MS-DOS compatibile. Questo job eliminerà qualsiasi dato pre-immagazzinato sul floppy disk. |
| SCSI QUICK FMT | Riformatta logicamente un disco SCSI in un massimo di otto partizioni. Usate questo job quando intendete riformattare un disco SCSI che avete già formattato mediante il job SCSI FORMAT (vedere immediatamente sotto). Non potete usare questo job se il disco target è completamente non formattato oppure se esso è stato formattato da un dispositivo diverso dall'SU700. Poiché questo job genera solo un formato logico, viene eseguito in maniera relativamente veloce. Questo job eliminerà qualsiasi dato preesistente sul disco. |
| SCSI FORMAT | Formatta un disco SCSI in otto partizioni al massimo. Questo job genera sia il formato fisico che quello logico e pertanto può aver bisogno di parecchi minuti per essere eseguito. Voi <i>dovete</i> usare questo job se state formattando un disco SCSI che non sia stato ancora formattato sull'SU700. Questo job elimina qualsiasi dato preesistente sul disco. |

PARTITION FMT Riformatta fisicamente una partizione SCSI esistente. Si tratta solo di un formato logico e viene eseguito piuttosto rapidamente. Questo job elimina qualsiasi dato preesistente sulla partizione selezionata, ma non influirà sui dati immagazzinati su altre partizioni.

FD FORMAT (Formatta un floppy disk)

Questo job formatta un floppy disk 2HD o 2DD.



Procedura

- 1. Inserite un floppy disk nel drive.**
- 2. Premete DISK | UTILITY per entrare in questo job. Quindi ruotate secondo necessità il dial per selezionare DISK FORMAT, e premete [OK].**
- 3. Ruotate il dial per selezionare FD FORMAT, e premete [OK].**
 - ▼ L'SU700 mostra FD TYPE=xxx (dove xxx può essere 2HD o 2DD).
- 4. Ruotate il dial per selezionare il tipo di formato: 2HD (formattazione a 1.44 MB) o 2DD (formattazione a 720KB).**
 - ▼ Accertatevi che la vostra selezione sia adatta al tipo indicato sul disco. L'impiego di un tipo non corretto (ad esempio usando un formato 2HD su un disco 2DD) può avere una formattazione instabile del disco che può essere difettosa o fallire.
- 5. Premete [OK].**
 - ▼ L'SU700 visualizza ARE YOU SURE? che chiede un vostro messaggio di conferma. Se non intendete continuare premete parecchie volte [CANCEL] per ritornare alla videata principale.
- 6. Premete nuovamente [OK] per iniziare la formattazione.**
 - ▼ L'SU700 mostra EXECUTING... per indicare che la formattazione è in corso, quindi ritorna alla videata principale quando essa è completata.

SCSI QUICK FMT (Riformatta un disco SCSI formattato dall'SU700)

SCSI FORMAT (Formatta un disco SCSI)

Il job SCSI QUICK FMT riformatta rapidamente un disco SCSI. Questo job genera soltanto un formato logico. Potete usare questo job se intendete lavorare su un disco che sia stato già formattato sull'SU700. Se state lavorando su un nuovo disco, oppure con un disco che è stato formattato originalmente su una macchina diversa, dovete usare in alternativa il job SCSI FORMAT.

Il job SCSI FORMAT esegue sia la formattazione fisica che quella logica. Se state usando un disco SCSI nuovo oppure un disco che è stato formattato altrove, avete bisogno di seguire questa procedura per poter mettere in grado il disco di essere impiegato con l'SU700. Dovete notare che l'operazione di formattazione in sé stessa può occupare parecchi minuti.

Quando eseguite uno di questi job, potete selezionare un numero qualsiasi da 1 a 8 partizioni. Non potete selezionare la dimensione della partizione: l'SU700 genera automaticamente delle partizioni uguali.

IMPORTANTE

I dischi SCSI formattati sull'SU700 non sono accessibili ad altri dispositivi.



Procedura

- 1.** Accertatevi che sia montato correttamente il dispositivo SCSI (→ p.32). Se il dispositivo utilizza dischi rimovibili, accertatevi di avere inserito il disco che intendete formattare.
- 2.** Premete **DISK I UTILITY** per entrare in questo job. Quindi agite sul dial secondo necessità per selezionare **DISK FORMAT** e premete **[OK]**.
- 3.** Ruotate il dial per selezionare **SCSI QUICK FMT** o **SCSI FORMAT**, e premete **[OK]**.
 - ▼ L'SU700 mostra **PARTITIONS=x** (dove x rappresenta un valore compreso tra 1 e 8).
 - Se non avete installato la scheda opzionale SCSI (scheda ASIB1) non accadrà nulla quando premete **[OK]**. In questo caso dovrete premere **[CANCEL]** fino a ritornare alla videata principale.
- 4.** Agite sul controllo dial per selezionare il numero di partizioni che intendete usare (da 1 a 8).
L'SU700 divide automaticamente il disco nel numero specificato di partizioni, predisponendo la stessa dimensione per ciascuna partizione.
- 5.** Premete **[OK]**.
 - ▼ L'SU700 mostra **ARE YOU SURE?** che richiede la vostra conferma. Se non intendete continuare, premete parecchie volte **[CANCEL]** per ritornare alla videata principale.
- 6.** Ripremete **[OK]** per iniziare la formattazione.
 - ▼ L'SU700 visualizza **EXECUTING...** per indicare che la formattazione è in corso, quindi vi riporta alla videata principale quando l'operazione è completata.
 - Se il disco SCSI non è montato correttamente, sull'SU700 verrà riportato il messaggio **SCSI DRV NOT RDY**. In questo caso, premete **[OK]** oppure **[CANCEL]** per ritornare alla videata principale. Quindi controllate l'impostazione del drive SCSI.

PARTITION FMT (Riformatta una partizione del disco SCSI)

Questo job riformatta una partizione selezionata su un disco SCSI, eliminando qualsiasi informazione essa contenga. Questo job non ha alcun effetto sulle informazioni delle altre partizioni. Dovete notare che non potete usare questo job per aggiungere o eliminare partizioni: se intendete cambiare il numero delle partizioni sul disco, dovete usare il job SCSI QUICK FMT oppure il job SCSI FORMAT.



Procedura

- 1. Accertatevi che il dispositivo SCSI sia montato correttamente (→ p.32). Se il dispositivo utilizza dischi rimovibili, accertatevi di avere inserito quello che intendete formattare.**
- 2. Premete DISK | UTILITY per entrare in questo job. Quindi ruotate il dial quanto occorre per selezionare DISK FORMAT e premete [OK].**
- 3. Ruotate il controllo dial per selezionare PARTITION FMT, e premete [OK].**
▼ L'SU700 mostra PARTITION=Px (dove x è il numero di una partizione esistente).



NOTA:

Se non avete installato la scheda SCSI opzionale (scheda ASIB1) non accadrà nulla quando premete [OK]. In questo caso dovrete premere [CANCEL] finché necessario per ritornare alla videata principale.

- 4. Ruotate il dial per selezionare la partizione che intendete formattare (da P1 a Py, dove Py rappresenta la più alta partizione esistente sul disco).**
- 5. Premete [OK].**
▼ L'SU700 mostra ARE YOU SURE? che richiede una vostra conferma. Se non intendete continuare, premete parecchie volte [CANCEL] per ritornare alla videata principale.
- 6. Ripremete [OK] per iniziare la formattazione.**
▼ L'SU700 mostra EXECUTING... per indicare che la formattazione è in corso, quindi vi riporta alla videata principale quando la formattazione è completata.



NOTA:

Se il disco SCSI non è montato correttamente, l'SU700 mostra il messaggio SCSI DRV NOT RDY. In questo caso, premete [OK] o [CANCEL] per ritornare alla videata principale. Quindi controllate l'impostazione del drive SCSI.

10.3.8 Gruppo SYSTEM

Usate questi job per impostare i vari parametri MIDI e di sistema e per visualizzare la memoria residua e il tempo di campionamento.

Che cosa fanno i job

SETUP Seleziona la funzione nastro e imposta il metronomo, il conteggio alla rovescia per la registrazione, il modo di registrazione, la sensibilità dei pad (la loro dinamicità) e il tipo di input-audio.

MIDI Imposta i vari parametri MIDI.

SCSI Imposta il numero di identificazione SCSI (ID local e ID remote).

MEMORY Mostra la memoria residua per la sequenza e per il campione.

SYSTEM | SETUP

Impiego: Effettuare varie regolazioni del sistema

- **Queste impostazioni vengono immagazzinate in una memoria non volatile e non si perdono allo spegnimento.**
- Queste impostazioni sono comuni a tutte le song.
- I cambiamenti che apportate su queste videate diventano immediatamente esecutivi.
- Sono disponibili i seguenti job.

METRONOME Imposta il metronomo.

COUNTDOWN Imposta il conteggio introduttivo (il numero delle misure introduttive) per la registrazione della song.

REC MODE Seleziona il modo usato per registrare le song (“overdub” oppure “replace”).

PAD SENS Imposta la sensibilità di velocity del pad on o off.

AUDIO IN Seleziona la sorgente di ingresso audio.

RIBBON FUNCTION Seleziona la funzione da controllare con il nastro.

<METRONOME>

Usate questo job per impostare l'operazione con il metronomo. Il parametro **CLICK** seleziona le condizioni in cui viene prodotto il suono del metronomo e il parametro **OUT** seleziona la destinazione di uscita per il suono del metronomo.

CLICK = OFF Il metronomo è sempre escluso. (Non vi è alcuna scansione metronomica.) Questa rappresenta l'impostazione di default della fabbrica.

REC Il click del metronomo viene prodotto soltanto durante la registrazione della song.

REC/PLAY Il click del metronomo viene prodotto durante la registrazione e il playback della song.

OUT = STEREO {AS 1, AS 2,..., AS 6, AS 1+2, AS 3+4, AS 5+6}

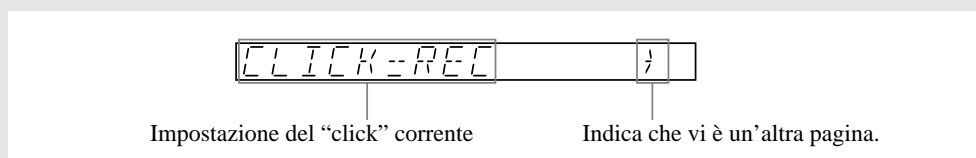
dove STEREO dirige il suono alle uscite stereo standard e AS x dirige il suono all'uscita assegnabile corrispondente. L'impostazione di default della fabbrica è STEREO. Dovete notare che le regolazioni AS x sono disponibili solo se è installata la scheda opzionale AIEB1. Dovete notare che non è possibile dirigere il suono del metronomo alle uscite digitali della scheda AIEB1.



Procedura

1. Premete SYSTEM | SETUP per attivare questo job. Quindi ruotate il dial finché necessario per selezionare METRONOME e premete [OK].

▼ Lo schermo ora appare più o meno così.



2. Ruotate il dial secondo necessità per selezionare l'impostazione CLICK desiderata.
3. Premete il pulsante per spostarvi alla videata del parametro OUT.
4. Ruotate il dial secondo necessità per impostare il parametro OUT.
Se non avete installata la scheda AIEB1, il valore OUT è fisso su STEREO.
5. Premete [OK] per ritornare alla videata principale oppure premete [CANCEL] per retrocedere di un livello.

<COUNTDOWN>

Usate questo job per impostare il numero di misure introduttive fornite quando iniziate la registrazione della song. Le impostazioni sono le seguenti. Quella di default è 02.

- 00 Assenza di misure introduttive. La registrazione ha inizio immediato quando premete il pulsante .
- 01 Una sola misura introduttiva. Quando premete il pulsante per iniziare la registrazione, l'SU700 si sposta per il conteggio su una misura all'indietro dalla posizione corrente e vi dà quindi una misura introduttiva prima di iniziare la registrazione effettiva.
- 02 Due misure introduttive. Quando premete il pulsante per iniziare la registrazione, l'SU700 sposta il conteggio MEASURE di due misure indietro dalla posizione corrente e vi dà due misure introduttive prima di iniziare la registrazione effettiva.

Se avete impostato il click metronomico su REC o REC/PLAY, la scansione del metronomo inizierà immediatamente (con la partenza del periodo di conteggio lead-in).



Procedura

1. Premete **SYSTEM | SETUP** per attivare questo job. Quindi ruotate il dial secondo necessità per selezionare **COUNTDOWN**, e premete **[OK]**.
2. Ruotate il dial per impostare il valore su **00, 01 o 02**.
3. Premete **[OK]** per ritornare alla videata principale oppure premete **[CANCEL]** per retrocedere di un livello.

<REC MODE>

Usate questo job per impostare il metodo di registrazione per la song. Sono disponibili due modi. Quello di default è **REPLACE**.

REPLACE L'immissione di un evento durante una passata di registrazione cancella automaticamente qualsiasi evento dello stesso tipo che era stato registrato durante le passate precedenti. L'eliminazione è specifica della traccia (gli eventi causano l'eliminazione solo di eventi sulla stessa traccia) ed è limitata all'area della passata di registrazione (vedere spiegazione sotto riportata).

OVERDUB Agli eventi già registrati si aggiungono quelli di nuova registrazione.

Spiegazione supplementare del modo Replace

Ogni funzione manopola e ogni funzione pad è riconosciuta come un tipo di evento separato. Lo strofinamento (scratch) sul nastro ed i richiami di scena sono anch'essi tipi di eventi separati.

Come esempio operativo, ipotizziamo che voi abbiate già preregistrato 20 misure di song (misure da 001:1 a 020:4). La song include una traccia **COMPOSED LOOP** con eventi di livello manopola, eventi di pan-manopola ed eventi di nota già registrati. Comprende anche alcuni eventi di richiamo scena (che sono sempre immagazzinati sulla traccia **MASTER**).

Ipotizziamo che ora voi registriate una nuova passata per le misure da 1 a 10 di questa song e che durante tale passata voi immettiate un evento di livello manopola e un evento di nota sulla traccia **COMPOSED LOOP**, e ipotizziamo anche che voi immettiate un richiamo di scena. Il risultato è il seguente:

- Il nuovo evento di livello-manopola provoca l'eliminazione di tutti gli eventi analoghi precedenti nelle misure da 1 a 10 di quella traccia.
- Il nuovo evento di nota provoca l'eliminazione di tutti gli eventi di nota registrati nelle misure da 1 a 10 della traccia. Poiché è una traccia **COMPOSED LOOP**, questa eliminazione cambia la frase stessa del loop.
- Il nuovo evento di richiamo scena provoca l'eliminazione di tutti gli eventi analoghi precedenti nelle misure da 1 a 10. (Ciò è dovuto al fatto che tutti gli eventi di richiamo scena sono memorizzati sulla stessa traccia, cioè la **MASTER**).
- Tutti gli eventi pan-manopola registrati precedentemente restano inalterati (poiché voi non avete registrato alcun nuovo evento di questo tipo).
- Tutti gli eventi preregistrati sulle misure da 10 a 20 restano inalterati.



Procedura

- 1.** Premete SYSTEM | SETUP per attivare questo job. Quindi agite sul controllo dial finché necessario per selezionare REC MODE, e premete [OK].
- 2.** Ruotate il controllo dial per impostare il modo su OVERDUB oppure REPLACE.
- 3.** Premete [OK] per ritornare alla videata principale oppure [CANCEL] per retrocedere di un livello.

<PAD SENS>

Imposta (ON o OFF) la sensibilità della velocity del pad, cioè la sua dinamica. Il valore di default in fabbrica è ON.

Questa impostazione si applica solo alle tracce COMPOSED LOOP e FREE. Se impostate su ON la sensibilità, la profondità o volume prodotto mediante la percussione di un pad (se la sua funzione = PLAY o ROLL) varia secondo la forza da voi esercitata per la percussione: una forza maggiore produce un suono più forte. Se impostate su OFF la sensibilità, il suono sarà lo stesso qualunque sia la forza con cui percuotete il pad.

Spiegazione supplementare

La velocity è un parametro MIDI standard che indica la forza con cui una nota viene suonata. I valori di velocity variano da 0 a 127, dove 127 rappresenta la forza massima. Valori di velocity più alti producono un suono più forte.

Sull'SU700, ogni volta che premete un pad per suonare una nota durante la registrazione della song, l'SU700 registra sia un evento di Note On (per indicare l'inizio della nota) sia un valore di velocity (per indicare la forza della nota stessa). Se PAD SENS = ON, allora i valori di velocity variano secondo la forza usata per percuotere i pad. Se PAD SENS = OFF, allora tutti i valori di velocity verranno impostati su 127.

Dovete ricordare che, dopo che avete registrato una song, potete sempre tornare indietro e regolare i valori di velocity, secondo le vostre esigenze, usando il job EVENT EDIT | LOCATION & VALUE (→ p.246).



Procedura

- 1.** Premete SYSTEM | SETUP per attivare questo job. Quindi ruotate il dial finché necessario per selezionare PAD SENS e premete [OK].
- 2.** Ruotate il dial sull'impostazione desiderata: può essere ON o OFF.
- 3.** Premete [OK] per ritornare alla videata principale oppure premete [CANCEL] per retrocedere di un livello.

<AUDIO IN>

Questo job seleziona la sorgente per il segnale di ingresso audio usato per la registrazione e per la traccia AUDIO IN. Le impostazioni disponibili sono le seguenti e quella di default è LINE.

- | | |
|---------|---|
| LINE | L'ingresso analogico di livello linea fornito ai jack di ingresso analogici L e/o R sul pannello posteriore. Usate questa impostazione quando dovete fornire un ingresso di livello linea. |
| MIC | L'ingresso di livello microfonico fornito alle prese di ingresso analogico L e/o R sul pannello posteriore. Utilizzate questa impostazione quando dovete fornire il suono attraverso microfono. |
| OPTICAL | Segnale ottico fornito al connettore optical (cavo a fibre ottiche) della scheda AIEB1. Questa impostazione è disponibile solo se è installata la scheda opzionale AEIB1. (Vedere la nota sotto riportata.) |
| DIGITAL | Segnale ottico fornito al connettore DIGITAL (coassiale) della scheda AIEB1. Questa impostazione è disponibile solo se è installata la scheda AEIB1 opzionale. (Vedere la nota sotto riportata.) |
| OFF | L'SU700 non accetta l'ingresso audio in tempo reale da alcuna sorgente. (Durante il modo di registrazione del campione, l'SU700 accetta l'ingresso LINE.) |



NOTA:

Gli ingressi OPTICAL e DIGITAL possono essere usati soltanto per registrare campioni. Non possono essere usati come sorgente per la traccia AUDIO IN. Se voi impostate quindi la sorgente su OPTICAL o DIGITAL, l'SU700 non accetterà l'ingresso AUDIO IN in tempo reale.



Procedura

- 1.** Premete SYSTEM | SETUP per entrare in questo job. Quindi ruotate il dial finché necessario per selezionare AUDIO IN, e premete [OK].
- 2.** Ruotate il dial per selezionare il valore desiderato.
- 3.** Premete [OK] per ritornare alla videata principale oppure premete [CANCEL] per retrocedere di un livello.

<RIBBON FUNCTION>

Questo job seleziona la funzione controllata con il nastro.

Potete impostare il nastro in modo che controlli una delle 17 regolazioni sotto riportate. Ad eccezione di SCRATCH, che deve essere effettuata con il dial, potete impostarle con il dial o premendo l'appropriato pulsante funzione.

Per informazioni generali circa il controller a nastro e l'effetto scratch, consultate la pagina 173. Per una descrizione dettagliata di ciascuna delle funzioni-manopola, fate riferimento al Capitolo 8 "Funzioni-manopola" a pagina 193.

Le impostazioni disponibili sono le seguenti, L'impostazione di default della fabbrica è SCRATCH. (Nel caso il nome visualizzato sullo schermo differisca da quello del pulsante, il nome del pulsante è indicato fra parentesi).

LEVEL, PAN, PITCH, ATTACK, RELEASE, SAMPLE LNGTH ([LENGTH]), LFO SPEED ([SPEED]), LFO AMP DPTH ([AMP]), LFO FIL DPTH ([FILTER]), LFO PIT DPTH (LFO/[PITCH]), EQ HI GAIN ([HI GAIN]), EQ LO GAIN ([LO GAIN]), FILTR CUTOFF ([CUTOFF]), RESONANCE, EFFECT 1, EFFECT 2, EFFECT 3, SCRATCH



Procedura

1. Premete SYSTEM | SETUP per attivare questo job. Quindi ruotate il dial finché necessario per selezionare RIBBON FUNCTION, e premete [OK].
2. Ruotate il dial oppure premete l'appropriato pulsante funzione-manopola per effettuare la vostra selezione.
3. Premete [OK] per ritornare alla videata principale oppure premete [CANCEL] per retrocedere di un livello.

SYSTEM | MIDI

Impiego: Impostare i parametri MIDI per ciascuna song.

- Sono previsti i seguenti job.

SYNC	Imposta il tipo di sincronizzazione.
CHANNELS	Imposta il canale di ricezione e trasmissione MIDI per ciascuna traccia.
CONTROL NUMBERS	Imposta il numero di controllo MIDI per ciascuna funzione-manopola.

<SYNC>

Usate questo job per impostare il tipo di sincronizzazione MIDI. Sono disponibili tre impostazioni, come indicato qui di seguito e quella di default è INTERNAL.

SYNC=INTERNAL	L'SU700 utilizza il proprio clock interno per controllare il tempo dell'esecuzione della song. Emette il segnale di clock attraverso la porta MIDI OUT, in modo che esso possa essere usato per sincronizzare dispositivi esterni.
EXTERNAL	L'SU700 controlla il tempo di esecuzione della song in base al segnale di clock esterno che perviene alla porta MIDI IN dell'SU700 da un dispositivo MIDI esterno. L'SU700 non trasmette alcun segnale di clock.
MTC SLAVE	L'SU700 controlla il tempo di esecuzione della song in base al codice MTC fornito alla porta MIDI IN dell'SU700 da un dispositivo MIDI esterno. L'SU700 non riconosce altri messaggi in arrivo quando questa impostazione è operativa. (Dovete notare che potete impostare un offset del tempo MTC per regolare il tempo rispetto al codice temporale in arrivo.) (→ 230).

**NOTA:**

Se impostate il valore su *EXTERNAL* o *MTC SLAVE*, il sequencer funzionerà soltanto se viene ricevuto il segnale di sincronizzazione corrispondente.



Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song per la quale intendete impostare la sincronizzazione.

1. Premete **SYSTEM | MIDI** per entrare in questo job. Quindi ruotate il dial secondo necessità per selezionare **SYNC**, e premete **[OK]**.
2. Ruotate il dial per impostare il parametro **SYNC**, quindi premete **[OK]**.
3. Ruotate il dial per selezionare l'impostazione.
4. Premete **[OK]** per ritornare alla videata principale oppure premete **[CANCEL]** per retrocedere di un livello.

<CHANNELS>

Usate questo job per impostare il canale MIDI per ciascuna traccia (ogni traccia **LOOP**, **COMPOSED LOOP** e **FREE**). Dovete notare che non potete effettuare le regolazioni di canale per le tracce **AUDIO IN** e **MASTER**.

In particolare, per ciascuna traccia potete impostare un canale di ricezione (**RECEIVE**), uno di trasmissione (**TRANS**) e il numero di nota da trasmettere su questo canale di trasmissione. Le impostazioni di default della fabbrica sono rispettivamente **OFF**, **OFF** e **C3**.

RECEIVE= 1,...,16, **OFF**

Questo parametro imposta il canale MIDI che guida la traccia selezionata. La traccia risponderà solo ai messaggi ricevuti sul canale MIDI che voi selezionate qui. Se impostate il valore su **OFF**, la traccia non risponde ad alcun messaggio di canale MIDI (messaggi **Note On**, messaggi **Control Change**, ecc.).

Non potete assegnare un numero di canale **RECEIVE** più di una volta: ogni numero di canale da 1 a 16 può essere selezionato per una sola traccia al massimo. Ciò vuol dire che non è possibile assegnare canali **RECEIVE** per più di 16 delle 40 tracce campione (dove ciascuna di queste 16 tracce deve avere un numero di canale differente).

TRANS = 1,...,16, **OFF**

Questo parametro imposta il canale MIDI su cui la traccia invia i messaggi MIDI (messaggi **Control Change**, messaggi **Note On** e **Note Off**, ecc.). Se impostate il valore su **OFF**, la traccia non trasmette alcun messaggio di canale MIDI. Impostate i valori del canale per tutte e 40 le tracce campione; non vi sono restrizioni per la duplicazione del canale.



(Nota) = Assegna il numero di nota usato quando trasmette messaggi MIDI generati dalla traccia. Questa impostazione vi permette di usare ciascuna traccia per indirizzare una certa nota su un dispositivo esterno. (Solitamente, dovrete impostare questa regolazione per disporre i pad in modo che essi inviino differenti suoni di batteria ad un drum kit esterno.) Dovete notare che questa impostazione è operativa solo per la trasmissione MIDI e non per la ricezione. Il valore di nota viene inviato sul canale di trasmissione della traccia. L'impostazione non ha alcun significato se il parametro TRANS della traccia è impostato su OFF.

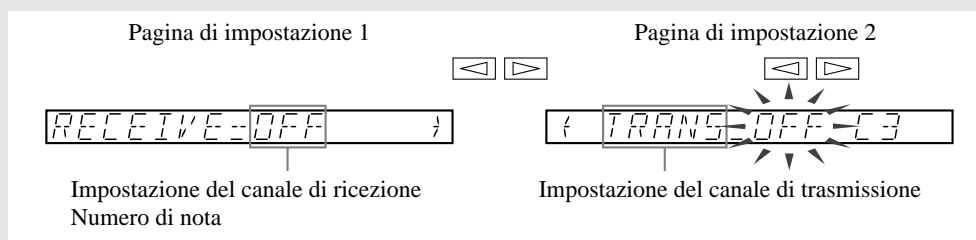


Procedura



Accertatevi di aver selezionato la song per la quale intendete impostare i valori MIDI.

1. Premete SYSTEM | MIDI per entrare in questo job. Quindi ruotate il dial finché necessario per selezionare CHANNELS e premete [OK].

▼ Dovete notare che ora potete passare fra tre parametri premendo i pulsanti  e .



2. Impostate i valori dei parametri per ciascuna traccia di vostro interesse.

- ▼ Usate i selettori di bank e i pad traccia, se necessario, per selezionare ciascuna traccia.
- ▼ Usate i pulsanti  e  per selezionare il parametro che intendete impostare.
- ▼ Usate il dial per impostare il valore del parametro.



NOTA:

Per l'impostazione del numero di canale TRANS, il job non vi permetterà di selezionare i numeri che sono già in uso su altri canali.

3. Quando avete finito di effettuare le regolazioni, premete [OK] per ritornare alla videata principale oppure [CANCEL] per retrocedere di un livello nel job.

<CONTROL NUMBERS>

Usate questo job per impostare il numero del controller MIDI (numero di control-change) associato a ciascuna funzione-manopola. In particolare, le impostazioni qui effettuate determinano (a) i messaggi di cambio controllo in uscita generati dall'azione sulle manopole dell'SU700, (b) le funzioni controllate dai messaggi di control change in arrivo ricevuti da un dispositivo MIDI esterno.

Ad esempio, supponiamo che la funzione LEVEL sia impostata su 007. (Dovete notare che 007 è il numero del controller MIDI standard per il messaggio control change "main volume", cioè volume principale.) In questo caso, quindi, ogni volta che voi azionate una manopola che è assegnata alla funzione LEVEL, l'SU700 trasmetterà un messaggio di control-change 007 sul canale di trasmissione MIDI della traccia (ipotizzando che tale canale sia impostato), perciò modificando il volume principale sul dispositivo esterno. Inoltre, qualsiasi messaggio di control-change 007 in arrivo cambierà il livello della traccia (se esistente) il cui canale di ricezione MIDI corrisponda a quello su cui il messaggio viene ricevuto.

Potete impostare i numeri del controller per le 17 funzioni elencate nella colonna sinistra della tabella seguente. I valori sulla destra sono di default. Valori disponibili sono: OFF, 001,...,095. Dovete notare che le impostazioni numeriche devono essere esclusive; l'SU700 non vi permette di impostare lo stesso numero per più parametri.

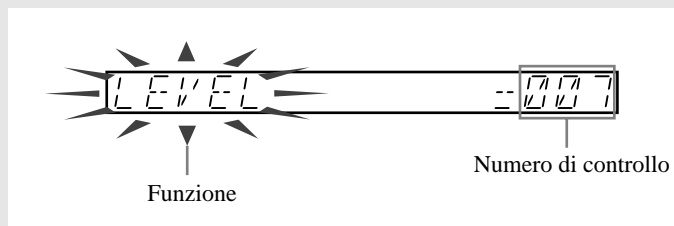
LEVEL	007
PAN	010
PITCH	OFF
ATTACK	073
RELEASE	072
SAMPLE LNGTH	OFF
LFO SPEED	OFF
LFO AMP DPTH	OFF
LFO FIL DPTH	OFF
LFO PIT DPTH	01
EQ HI GAIN	OFF
EQ LO GAIN	OFF
FILTR CUTOFF	074
RESONANCE	071
EFFECT 1	OFF
EFFECT 2	OFF
EFFECT 3	OFF





Procedura

Accertatevi di aver selezionato la song della quale volete impostare i valori MIDI.

1. Premete **SYSTEM | MIDI** per entrare in questo job. Quindi ruotate il dial finché necessario per selezionare **CONTROL NUMBERS** e quindi premete **[OK]**.
▼ Lo schermo ora appare più o meno come quello qui riportato.



2. Il lato sinistro dello schermo seleziona la funzione, quello destro assegna il numero di controllo per la funzione. Spostatevi a sinistra e a destra, se necessario, premendo i pulsanti  e  (il lato selezionato lampeggia sullo schermo). Usate il dial o i pulsanti funzione-manopola per modificare la funzione (sul lato sinistro) ed usate il dial per impostare il numero (sul lato destro).
3. Premete **[OK]** per ritornare alla videata principale, oppure premete **[CANCEL]** per retrocedere di un livello.

SYSTEM | SCSI

Impiego: Impostare SCSI ID per l'SU700 e per il drive SCSI collegato.

Questo job può essere selezionato solo se avete installato la scheda SCSI opzionale (scheda ASIB1). Le impostazioni sono memorizzate in modo non volatile e vengono ripristinate all'accensione.

Dovete notare che tutti i dispositivi collegati alla catena SCSI devono avere un numero di ID esclusivo. Accertatevi di impostare numeri ID appropriati e non in conflitto, cioè uguali su tutti i vostri dispositivi intercollegati.

Il job vi permette di impostare i seguenti due parametri.

- DRIVE= 0,...,7** Imposta il valore di SCSI ID del drive SCSI esterno a cui intendete accedere dall'SU700. Questa impostazione deve corrispondere a quella ID fatta sul dispositivo SCSI stesso. Se la vostra configurazione comprende più dispositivi esterni, dovete usare questa impostazione per commutare fra differenti drive SCSI. (Notate che l'SU700 può accedere soltanto ad un dispositivo SCSI per volta.) Il numero di ID di default della fabbrica è 5. L'impostazione qui effettuata diventa operativa subito. L'impostazione viene memorizzata in modo non volatile e non va perduta allo spegnimento.

- SU700= 0,...,7 Imposta il numero SCSI ID dell'SU700 stesso. Il default della fabbrica è 6. Un cambiamento in questa impostazione non diventa operativo fin quando non riavviate l'SU700. (Se cambiate il valore, il job vi offre la possibilità di ripartire immediatamente.) Questa impostazione viene immagazzinata in una memoria non volatile e non va perduta allo spegnimento.
- Tutti i dispositivi collegati ad una catena SCSI richiedono i numeri di ID (identificazione). Sebbene l'ID dell'SU700 non venga usato per supportare comunicazioni direttamente con l'SU700 è richiesto per abilitare la comunicazione di altri dispositivi componenti la catena.



Procedura

1. Premete SYSTEM | SCSI per entrare in questo job.



NOTA.

Questo job verrà eseguito soltanto se avete installato una scheda opzionale SCSI (ASIB1).

- ▼ Appaiono le impostazioni DRIVE= ed SU700=. L'impostazione DRIVE è lampeggiante, per indicare che ora potete impostare questo valore.

2. Ruotate il dial finché necessario per impostare SCSI ID per il drive esterno.

3. Premete il pulsante per spostarvi sull'impostazione dell'SU700.

- ▼ Ora l'impostazione dell'SU700 è lampeggiante.

4. Ruotate il dial finché necessario per impostare il numero di SCSI ID per l'SU700. Se necessario, potete andare avanti e indietro tra queste due regolazioni premendo e .

5. Premete [OK] o [CANCEL].

- ▼ Una nuova impostazione DRIVE diventa operativa subito. Se l'impostazione dell'SU700 non è stata cambiata, il job termina e appare la videata principale. Se avete cambiato l'impostazione dell'SU700, sullo schermo appare RESTART?. Premete [OK] se intendete riavviare immediatamente l'SU700 (in modo che diventi operativa subito l'impostazione nuova di ID SU700). Premete [CANCEL] se non intendete riavviare; in questo caso, l'SU700 registrerà l'impostazione ID nuova, ma non la renderà operativa fino alla prossima accensione.

⚠ AVVERTENZA

Riavviando l'SU700 si avrà la perdita di tutti i dati di song correntemente impostati in memoria.

SYSTEM | MEMORY

Impiego: Controllare la percentuale della memoria libera di sample/song o del sequencer.

Usate questo job per avere una stima della quantità di memoria residua per i nuovi campioni e per le nuove sequenze. Potete vedere le informazioni sui due tipi di memoria.

Sample & Song Memory: Questa memoria immagazzina i campioni (i dati di forma d'onda) e i dati di sequenza per tutte le song.

Sequencer Memory: Questa è una memoria che immagazzina i dati di sequenza (eventi di nota, di pad e così via) per la song corrente. Il contenuto viene sostituito ogni volta che cambiate la selezione della song.



Procedura

1. Premete SYSTEM | MEMORY per entrare in questo job.

▼ Lo schermo mostra MEMORY per parecchi secondi e quindi visualizza SAMPLE-SONG MEM o SEQUENCE MEMORY (dipende da quale di queste era stata visualizzata ultimamente).

2. Ruotate il dial finché necessario per selezionare il tipo di memoria che intendete vedere (sample/song oppure sequencing). Quindi premete [OK].

▼ Lo schermo mostra la quantità residua di memoria, espressa in valore percentuale.

SAMPLE-SONG MEM SEQUENCE MEMORY

3. Premete [OK] o [CANCEL] per ritornare alla videata principale.



Appendice

SOMMARIO

<i>Installazione delle opzioni</i>	312
<i>Specifiche tecniche</i>	326
<i>Suggerimenti d'uso dell'SU700</i>	328
<i>Messaggi di errore</i>	331
<i>Elenco dei tipi di effetto</i>	333
<i>Elenco dei parametri degli effetti</i>	335
<i>Formato Dati MIDI</i>	345
<i>Prospetto di Implementazione MIDI</i>	348

Installazione delle opzioni

Questa appendice spiega come installare le seguenti opzioni dell'SU700:

- ◆ *Memoria di espansione (SIMMs)*
- ◆ *Scheda di espansione I/O (scheda "AIEB1")*
- ◆ *Scheda SCSI (scheda "ASIB1")*

IMPORTANTE

Consultate le informazioni di sicurezza sulla pagina successiva prima di eseguire operazioni di installazione.

Se state installando più di una scheda, vi raccomandiamo di rispettare la sequenza fornita in questa appendice (prima le SIMM, quindi AIEB1, poi ASIB1).

<i>1. Informazioni di sicurezza</i>	313
<i>2. Apertura e chiusura dell'SU700</i>	314
<i>3. Installazione delle SIMM</i>	316
<i>4. Installazione della scheda AIEB1</i>	319
<i>5. Installazione della scheda ASIB1</i>	323

1. Informazioni di sicurezza

AVVERTENZA

La mancata osservanza delle avvertenze seguenti può portare a seri pericoli di incendio o scossa elettrica.

- *Non tentare di smontare o modificare le schede o le SIMM. Non applicate forza eccessiva ai connettori o ad altri componenti. (Danni ai componenti possono comportare scossa elettrica, pericolo di incendio o mancato funzionamento.)*
- *Accertatevi di scollegare il cavo di alimentazione dall'SU700 prima di eseguire l'installazione (per eliminare la scossa elettrica).*

ATTENZIONE

La mancata osservanza di queste precauzioni può comportare ferimento o danneggiare lo strumento o altro.

- *Accertatevi di scollegare tutti i dispositivi dall'SU700 prima di iniziare il lavoro.*
- *State attenti a toccare i pin dei connettori metallici sulle schede di espansione e sulle SIMM. I pin sono appuntiti e possono anche tagliare.*
- *Le schede e le SIMM sono sensibili all'elettrostatica. Prima di toccare questi componenti, dovrete toccare brevemente il telaio metallico dell'SU700 con la mano per scaricare l'elettricità statica dal vostro corpo.*
- *State attenti a non far cadere le viti nell'SU700, mentre lavorate. Se una vite cade all'interno accertatevi di rimuoverla prima di riassemblare e prima di accendere l'SU700. Avviando l'SU700 con una vite in meno, caduta all'interno, potreste avere un funzionamento improprio o un mancato funzionamento dell'attrezzatura.*



NOTA:

Una scorretta gestione della scheda di espansione o SIMM invalida le garanzie per la scheda opzionale e per l'SU700 stesso. La Yamaha non si assume responsabilità per la perdita di dati, danni alle attrezzature o qualsiasi ferimento causati da inappropriato uso o gestione.

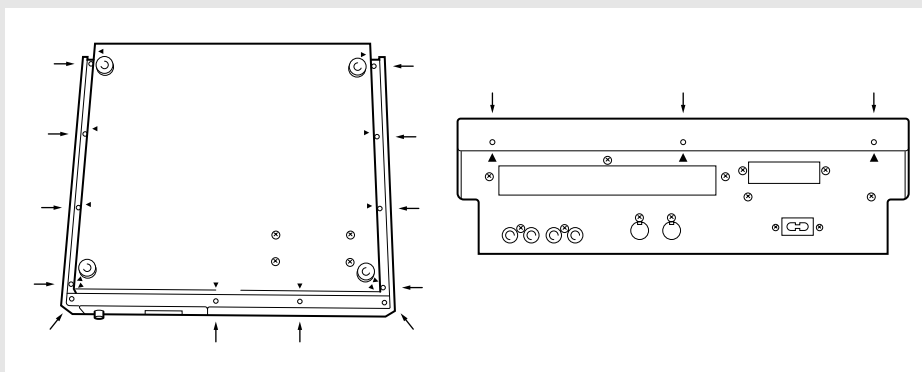
2. Apertura e chiusura dell'SU700

Prima di installare un'opzione, dovete aprire l'SU700 sollevando e capovolgendo il coperchio superiore. Quando avete completato l'installazione, dovete riattaccare il coperchio.

Capovolgimento del coperchio

- 1. Accertatevi di avere a portata di mano quanto segue.**
 - ➔ SU700
 - ➔ L'opzione o le opzioni che intendete installare
 - ➔ Un cacciavite Phillips (a stella) possibilmente con puntali magnetici
 - ➔ Un piano di lavoro stabile (un banco di lavoro o una tavola)
 - ➔ Panni o altro materiale morbido da appoggiare sulla superficie di lavoro, per proteggere da danni l'SU700 (e la superficie di lavoro stessa).
- 2. Accertatevi che l'interruttore di accensione dell'SU700 sia in posizione OFF (spento) e che tutti i cavi siano stati scollegati dai jack dell'SU700 e dai connettori esterni.**
- 3. Togliete le 15 viti che tengono il coperchio (12 viti lungo la parte inferiore e 3 viti più piccole lungo il bordo posteriore). Le viti sono indicate dalle frecce sovrastampante sull'unità.**

Capovolgete l'SU700, e appoggiatelo delicatamente su un panno steso sul piano di lavoro. Con l'aiuto del cacciavite, togliete 12 viti lungo il perimetro. Quindi ricapovolgete l'unità, fatela scorrere in modo che il fianco posteriore sia rivolto verso voi stessi e togliete le tre viti lungo il bordo posteriore del coperchio. Conservate le viti in un luogo sicuro, poiché dovrete reinsertarle dopo aver finito l'installazione. (Tenete separate le 12 viti più grandi dalle 3 più piccole.)

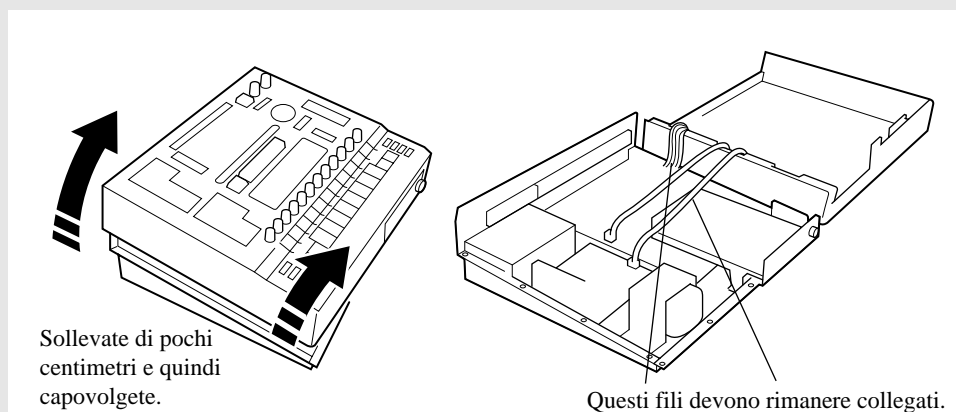


4. Separate il coperchio dalla parte inferiore dell'unità.

Fate scorrere l'SU700 in modo che sia rivolto verso di voi (il suo orientamento normale). Sollevate le parti sinistra e destra del coperchio e sollevate leggermente il coperchio stesso (di circa 5 centimetri) per liberarlo dall'unità inferiore. Quindi portate attentamente il lato sinistro del coperchio oltre il bordo destro (vedere figura) e capovolgete il coperchio lungo il fianco destro dell'unità.

IMPORTANTE

State attenti a non interferire con i cavi che scorrono fra il coperchio superiore e la parte inferiore dell'unità; questi cavi devono rimanere collegati durante l'intera installazione.



5. Ora siete pronti per installare la vostra opzione o le vostre opzioni. Passate alla pagina appropriata delle istruzioni (se state installando più di un'opzione, procedete nell'ordine qui riportato).

- ▼ SIMM Pagina 316
- ▼ Scheda AIEB1 Pagina 319
- ▼ Scheda ASIB1 Pagina 323

6. Quando avete completato l'installazione, riposizionate il coperchio superiore come descritto sotto.

Chiusura del coperchio

1. Capovolgete attentamente il coperchio rimettendolo nella posizione originale, stando attenti a non interferire con i cavi.

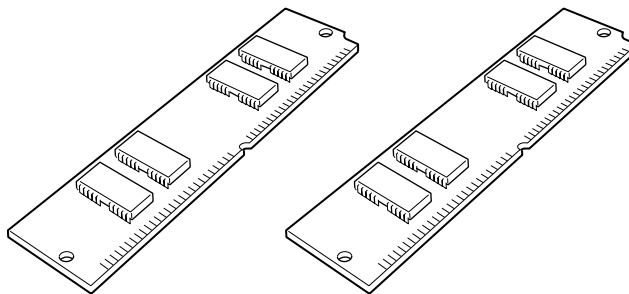
Procedete lentamente e con attenzione, accertandovi che i cavi che scorrono tra il coperchio e la parte inferiore dell'unità restino collegati e che ricadano nell'appropriata posizione all'interno dell'unità. Accertatevi che i cavi non vengano catturati fra il coperchio superiore e l'unità inferiore.

Dopo aver riposizionato il coperchio, controllate che sia inserito bene e che i fori vuoti delle viti siano in perfetto allineamento.

2. Riposizionate le 3 viti piccole lungo il bordo posteriore del coperchio.

3. Capovolgete l'SU700 e avvitate le 12 viti più grandi lungo il perimetro inferiore.
4. Ricapovolgete l'SU700, posizionandolo definitivamente.

3. Installazione delle SIMM



Potete incrementare la capacità di memoria dell'SU700 installando le SIMM che sono disponibili in commercio (sono dei moduli di memoria in-line).

IMPORTANTE

- L'SU700 viene fornito standard con 4MB di memoria (non-SIMM) e può accettare fino a 64MB di espansione di memoria SIMM. (Massimo spazio di memoria accessibile 68MB.)
- Potete installare SIMM da 4, 8, 16 o 32MB. Le SIMM vengono vendute a coppie e dovete installare la coppia. (Le due SIMM devono avere la stessa dimensione e gli stessi valori.)
- Dovete usare le SIMM a 72-pin con tempo di accesso di 70ns o meno. L'SU700 è progettato per essere usato con SIMM da 32-bit, ma può accettare anche SIMM da 36-bit (tipo di parità).
- Se installate anche una scheda AIEB1, accertatevi di installare le SIMM prima dell'AIEB1.

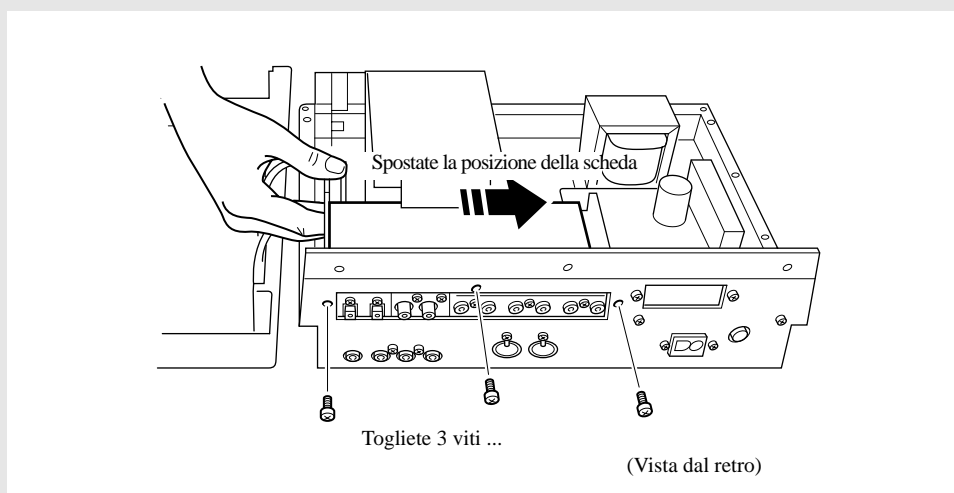


Preparazione

1. **Accertatevi di avere pronte due SIMM da installare.**
Dovete notare che le SIMM sono estremamente sensibili alle scariche elettrostatiche. Vi consigliamo di toccare l'intelaiatura dell'SU700 con la mano (per scaricare l'elettricità statica dal vostro corpo) prima di toccare le SIMM.
2. **Se non l'avete ancora fatto, togliete il coperchio come descritto a pagina 314.**

3. Solo se è già installata una scheda opzionale AIEB1.

Se avete già installata una scheda opzionale AIEB1 (scheda I/O) dovrete estrarla per guadagnare spazio di accesso alle sedi delle SIMM. A tale scopo, spingete il lato posteriore dell'unità e togliete le tre viti che tengono posizionata la scheda, quindi spostate la posizione della scheda all'interno dell'unità inferiore per guadagnare l'accesso necessario alle sedi delle SIMM.



Installazione

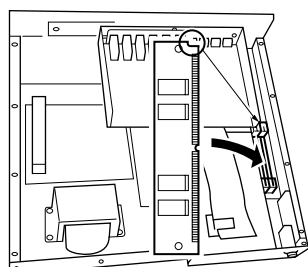
1. Installate una delle SIMM nella sede della memoria più vicina al lato.

Dovete sempre installare prima nella sede laterale (quella più vicina al lato destro dell'SU700).

Tenete la SIMM in modo che il lato aperto sia rivolto verso il basso e verso il retro dell'SU700. Spostate la SIMM nella sua sede leggermente inclinata, come mostrato nella figura (1) sotto riportata. Quindi spingete la SIMM nella direzione mostrata nella figura (2) in modo che divenga verticale e che i ganci vengano ben posizionati.

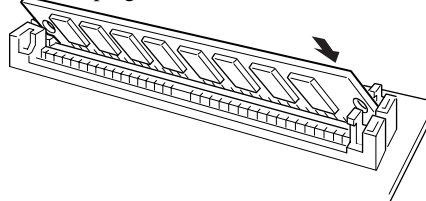
(1)

Gli intagli vanno in questa posizione

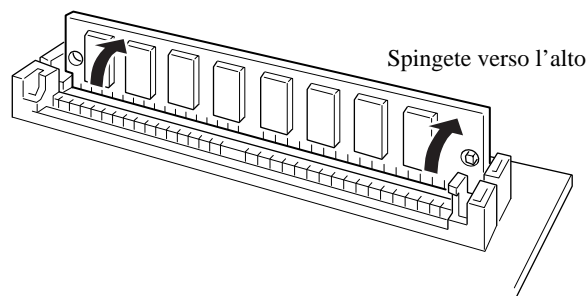


Inserite prima nella sede di destra.

Spingete delicatamente nella sede.



(2)



2. Inserite la SIMM restante nell'altra sede.

Ripetiamo di inserire la SIMM nella sede con una certa inclinazione (con l'intaglio rivolto verso il basso e verso il retro) e quindi spingetela verso l'alto in modo da posizionarla.



NOTA:

*Se per qualche ragione doveste togliere la SIMM dalla sede:
Tenete aperti i due ganci sulla sede (uno per lato) e spingete la SIMM in modo da muoversi secondo l'angolo opposto a quello mostrato nella figura (2) sopra riportata. Quindi estraete la SIMM.*

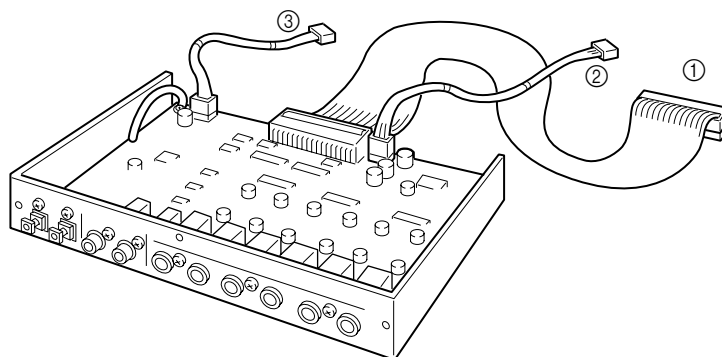
3. Ora l'installazione della SIMM è completata.

Se avevate spostato una scheda AIEB1 precedentemente installata, per guadagnare l'accesso occorrente alle sedi delle SIMM, potete riposizionarla e restringerla. (Vedere lo step 3 della pagina precedente.)

Se dovette installare una nuova scheda AIEB1 o una scheda ASIB1, consultate la procedura appropriata, riportata nelle pagine seguenti.

Quando l'installazione è terminata, riposizionate il coperchio e riavvitatelo, come descritto a pagina 315 "Chiusura del coperchio".

4. Installazione della scheda AIEB1



La scheda di espansione Input/Output opzionale AIEB1 aggiunge I/O (ottico e coassiale) e sei uscite assegnabili all'SU700.



Preparazione

1. La confezione dell'SU700 comprende un cavo piatto corto e un cavo tondo corto speciale a tre fili progettato specificamente per essere usato con la scheda AIEB1. Accertatevi di disporre di questi cavi. Dovete notare che un'estremità del cavo piatto corto dispone di un nucleo di ferrite in prossimità del connettore, mentre l'altra estremità è libera.

2. Togliete la scheda AIEB1 dalla sua confezione e controllate che siano collegati i tre cavi.

La scheda viene spedita con i tre cavi attaccati, come mostrato in figura.

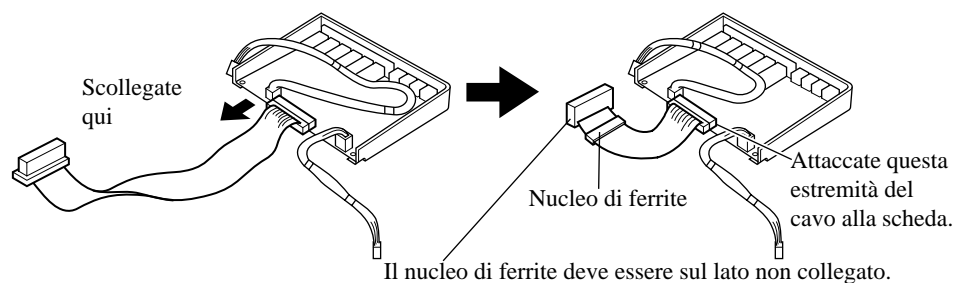
- ① Cavo piatto lungo
- ② Cavo tondo lungo a 3 fili
- ③ Cavo tondo a 4 fili

3. Scollegate dalla scheda il cavo piatto lungo e il cavo tondo lungo a 3 fili, e conservateli oppure scartateli. Annotate la posizione dei connettori della scheda ai quali questi cavi erano attaccati.

Questi cavi non sono appropriati per essere usati nell'SU700.

4. Collegate l'estremità non chiusa del cavo corto piatto (descritto allo step 1) al connettore del cavo piatto ora vuoto sulla scheda (connettore "CN2").

Accertatevi di collegare l'estremità non chiusa, lasciando l'estremità chiusa libera.



Collegate qui il cavo piatto corto e il cavo corto a 3 fili (fornito con la confezione dell'SU700).

5. Collegate un'estremità del cavo corto a 3 fili (descritto allo step 1) nel connettore a 3-pin ora vuoto sulla scheda (connettore "CN3").
6. Se non l'avete fatto ancora, togliete e sollevate il coperchio superiore come descritto a pagina 314. Accertatevi anche di disporre di un cacciavite Phillips (a croce).
7. Solo se è già installata una scheda ASIB1 opzionale...
Se avete già installato una scheda ASIB1 (SCSI), dovrete temporaneamente togliere il cavo piatto ASIB1 dal blocco di plastica sull'FDD, in modo da lavorare liberamente con il cavo piatto AIEB1. Quando avete completato l'installazione dell'AIEB1, potete rimettere il cavo ASIB1 con il suo blocco in modo che esso scorra al di sopra e quindi sotto all'elemento di plastica (e sopra al cavo piatto AIEB1) come si muove dalla scheda al connettore dell'SU700. (Vedere pagina 325.)

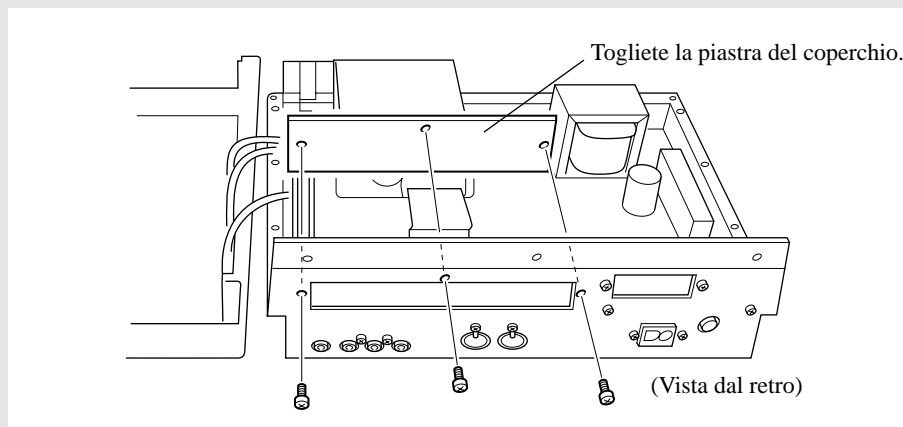


Installazione

IMPORTANTE

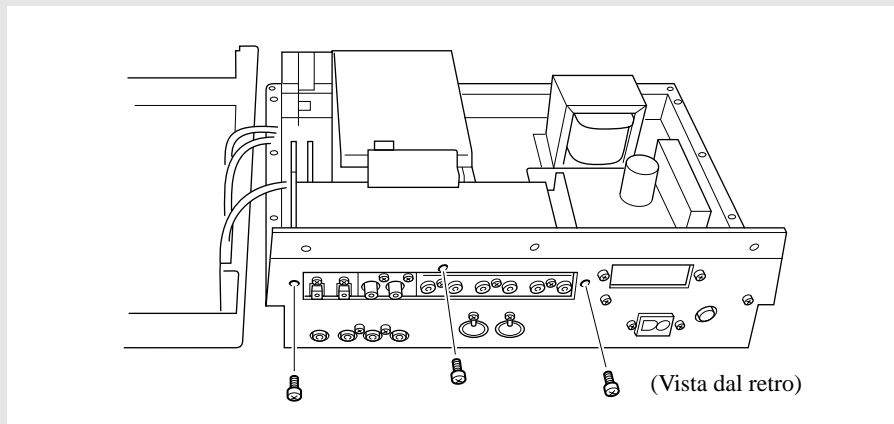
Vi preghiamo di ricordare che se state installando le SIMM in questa occasione, dovete installare le SIMM prima dell'AIEB1.

1. Togliete le tre viti che tengono la piastra del coperchio lungo al pannello posteriore. Togliete la piastra del coperchio.
Tenete le tre viti a portata di mano perché vi occorreranno fra poco. Non avete bisogno di rimettere la piastra del coperchio a meno che non decidiate di togliere la scheda di espansione.



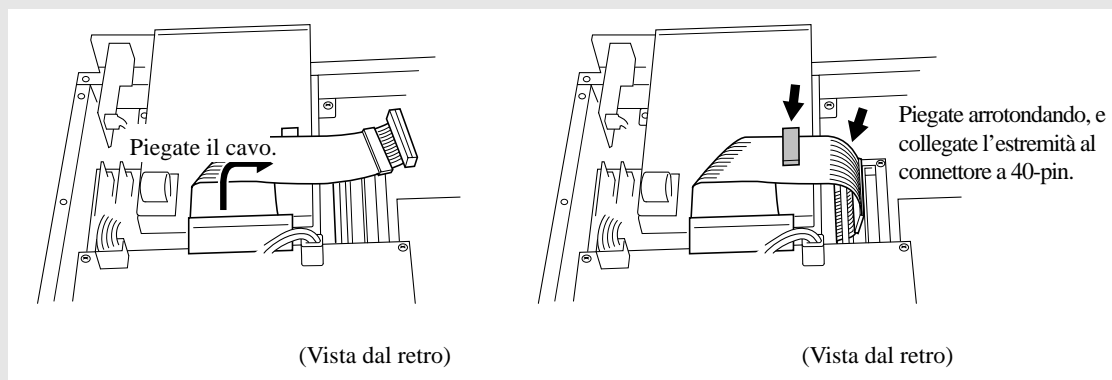
2. Inserite la scheda nell'SU700.

Tenete la scheda in modo che si adatti nello slot aperto lungo il pannello posteriore (dove era la piastra del coperchio). Stringetela al pannello posteriore avvitando le tre viti che avete tolto allo step 1.



3. Disponete il cavo piatto in modo che passi attraverso l'intaglio verticale sul drive FD e collegate l'estremità libera del connettore nero a 40-pin ("CN4") situato in prossimità del drive FD.

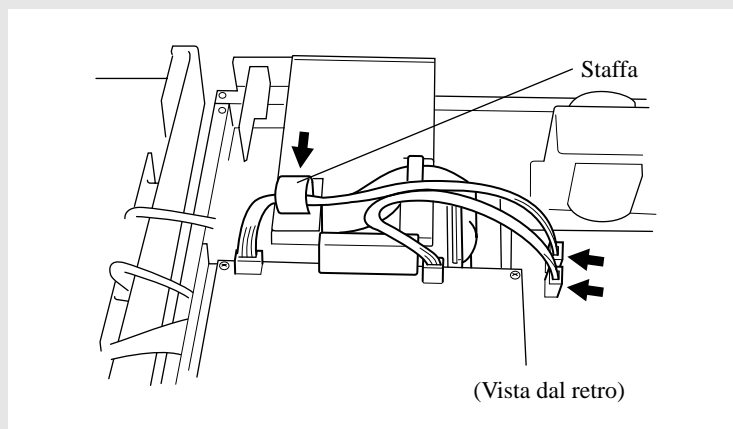
Tirate il cavo verso la parte anteriore dell'SU700, quindi piegatelo di 90 gradi verso l'alto e a sinistra e passatelo attraverso l'intaglio plastico verticale montato sulla parte superiore sinistra del drive FD (vista dalla parte frontale dell'SU700). Collegare l'estremità del cavo al connettore a 40-pin ("CN4") sulla scheda principale. I connettori sono provvisti di intagli per accertarvi che vengano collegati nella direzione giusta. Piegate delicatamente il cavo, usando una piega arrotondata. Non piegatela bruscamente per ottenere un angolo acuto, poiché questo può danneggiare il cablaggio interno.



4. Collegate l'estremità libera del cavo a 3 fili al connettore a 3-pin ("CN6") sulla scheda marrone.

5. Collegate l'estremità libera del cavo a 4 fili al connettore a 4-pin ("CN5") sulla scheda marrone e fate passare il cavo attraverso la staffa montata sull'angolo del drive FD.

Aprirete la staffa, impostate il cavo all'interno e quindi richiudetela in modo che scatti.



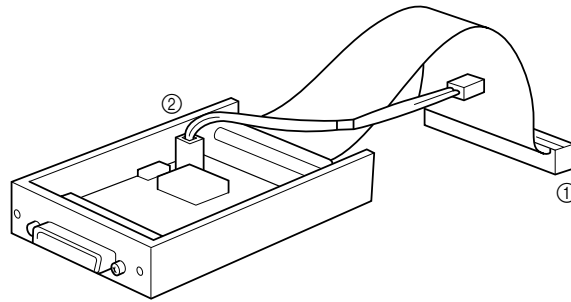
6. Se avete finito l'installazione, riposizionate e restringete il coperchio, come descritto a pagina 315.



NOTA:

Una volta che la scheda è installata, l'SU700 dovrebbe mostrare il messaggio IO BOARD FOUND, ogni volta che si accende.

5. Installazione della scheda ASIB1



La scheda ASIB1 (scheda SCSI) permette all'SU700 di collegare dispositivi di memorizzazione SCSI esterni come lettori di hard disk e di magneto ottici, in modo che voi possiate salvare e ricaricare grandi quantità di dati, in modo rapido e conveniente.



NOTA: Le impostazioni SCSI ID di default dell'SU700 sono:

- SU700 SCSI ID: 6
- Dispositivo esterno ID: 5



Preparazione

1. Controllate che la scheda ASIB1 abbia entrambi i cavi attaccati.

La scheda dovrebbe avere due cavi che fuoriescono come mostrato nell'illustrazione sopra riportata.

- ① Un cavo piatto che fuoriesce dalla parte centrale posteriore.
- ② Un cavo rosso/bianco a 2 fili.

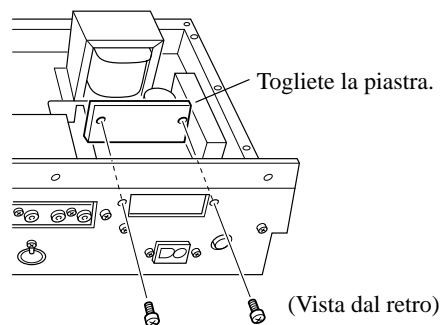
2. Se non l'avete ancora fatto, smontate e sollevate il coperchio come descritto a pagina 314. Accertatevi di avere a portata di mano un cacciavite Phillips (a croce).



Installazione

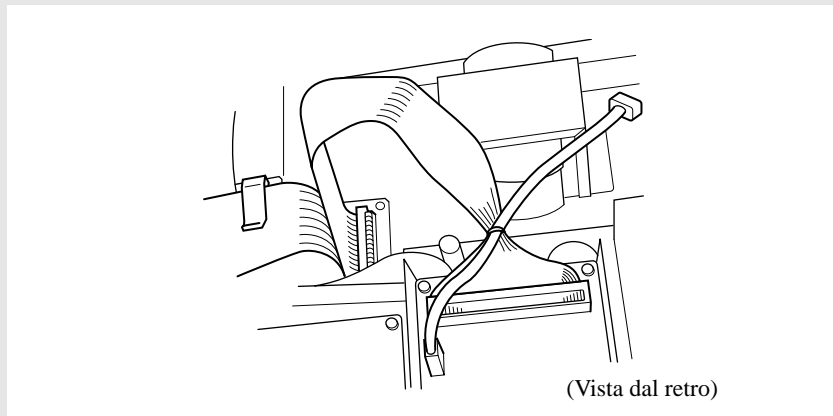
1. Togliete le due viti che tengono la piastra del coperchio piccola al pannello posteriore. Togliete la piastra.

Tenete a portata di mano le due viti perché vi occorreranno di nuovo. Non avete bisogno di utilizzare la piastra del coperchio fin quando non decidete di togliere la scheda.



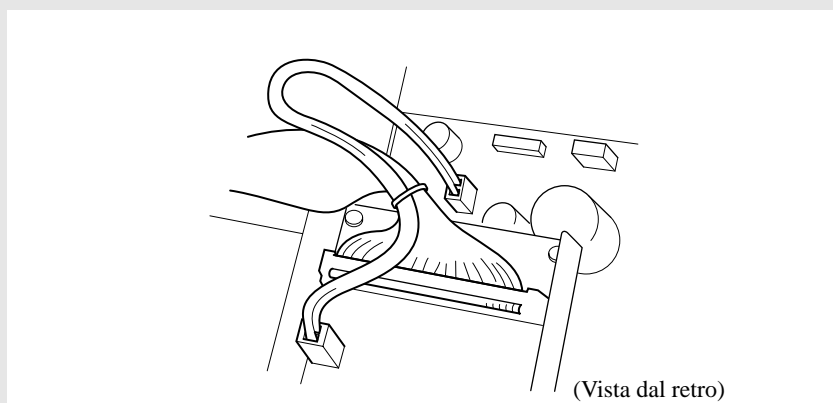
2. Collegate il cavo piatto.

Collegate l'estremità libera del cavo piatto nel CN2 corrispondente dell'SU700 (il connettore a 50-pin nero lungo). I connettori dispongono di intagli in modo da essere sicuri di collegarli nella direzione giusta.



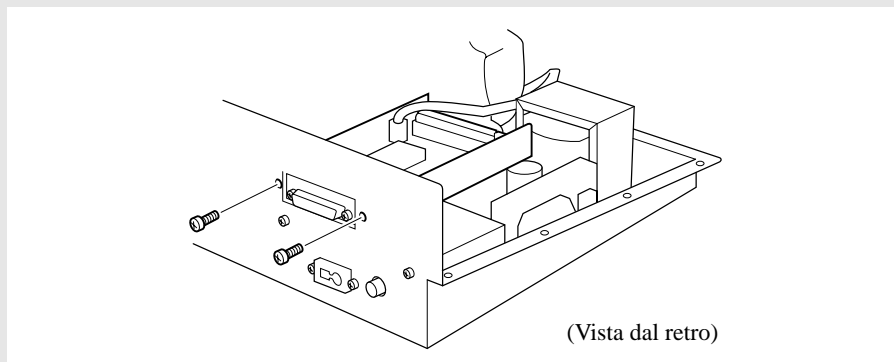
3. Collegate il cavo a 2 fili.

Collegate il cavo al connettore a 2-pin (etichettato "CN7 TO SCSI") alla scheda marrone all'interno dell'SU700. Dovete notare che il cavo può essere collegato al connettore solo in una direzione. Accertatevi che essa sia corretta e non forzate il collegamento.



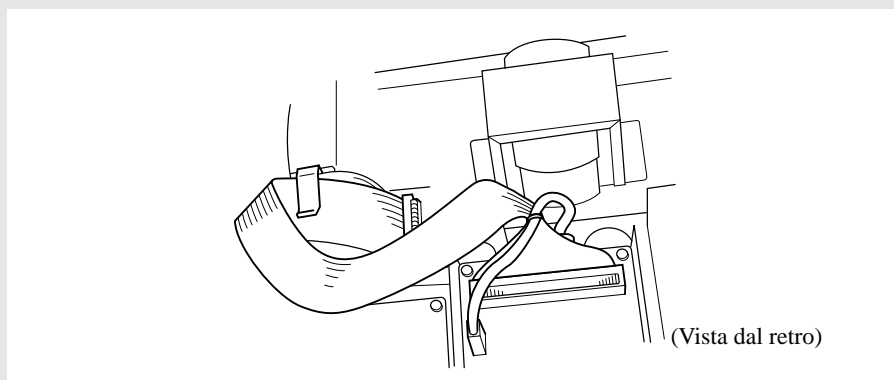
4. Inserite la scheda nell'SU700.

Tenete la scheda in modo che il connettore SCSI si adatti allo slot aperto lungo il pannello posteriore (dove era la piastra). Stringete la scheda al pannello posteriore avvitando le due viti che avevate tolto allo step 1.



5. Disponete il cavo in modo che esso passi attraverso il blocco di plastica più vicino sul drive FD.

Dovete disporre il cavo in modo che possa passare sopra e quindi sotto al blocco nel suo percorso dalla scheda ASIB1 al connettore SU700. Il blocco tiene il cavo ben posizionato in modo che non possa interferire con le parti interne dell'SU700. (Dovete notare anche che, se installate la scheda AIEB1, il cavo piatto dalla scheda passa attraverso questo blocco sotto al cavo piatto dalla scheda ASIB1.)



6. Accertatevi che l'interruttore TERM (l'interruttore di terminazione) della scheda ASIB1 sia impostato su ON.



NOTA:

Quando vi collegate con un dispositivo SCSI, dovete impostare anche il suo terminatore su ON. (Se collegate più dispositivi, dovete mettere su ON il terminatore del dispositivo finale della catena.)

7. Riposizionate e stringete il coperchio, come descritto a pagina 315.



NOTA:

Una volta installata la scheda, l'SU700 dovrebbe mostrare il messaggio SCSI BOARD FOUND ogni volta che viene acceso.

Specifiche tecniche

1. Sequencer

Memoria	Circa 32.000 note (senza backup)
Tempo (BPM)	da 40.0 a 299.9 (accurato secondo una posizione decimale)
Metodo di registrazione	Tempo reale
Sincronizzazione	Internal, MIDI sync, MTC slave
Tracce	42 tracce (10 tracce campione/bank x 4 bank; più una traccia AUDIO IN e una traccia MASTER)
Song	Tiene fino a 20 song

2. Sezione del generatore suono

Metodo di generazione suono	AWM2
Polifonia massima	64
Formati dei dati	Lineare 16-bit, lineare 8-bit
Elaborazione segnale	Campionamento stereo A/D 18-bit D/A 18-bit
Frequenze di campionamento	In caso di input analogico: 44.1, 22.05, o 11.025 kHz (I risultati possono essere monitorati a qualsiasi frequenza prima della registrazione.) In caso di ingresso digitale o ottico: 48.0 o 32.0 kHz
Memoria di campionamento:	4MB RAM (standard)
Tempo di campionamento (con 4 MB RAM standard)	A 44.1 kHz, stereo, 16-bit res.: 22.3 sec. A 22.05 kHz, mono, 16-bit res.: 89.3 sec. A 11.025 kHz, mono, 8-bit res.: 357.2 sec.
Tipi di effetto	43
Multi effetti	Possono essere applicati fino a tre effetti per volta. Possono essere applicati direttamente all'input analogico.

3. Memorizzazione dati

Drive interno	Floppy drive (accetta dischi 2HD [1.44MB] e 2DD [720KB])
----------------------	--

4. Interfaccia utente

Display	Display FL (fluorescente) a 4 colori custom. 16 caratteri alfanumerici di display; area del display a segmenti; area display custom.
Pad	12 pad (8 pad sono dinamici)
Manopole	12 manopole ad encoder rotante (del tipo non a click)
Controller a nastro	1

5. Terminali di collegamento

Line Out	L/MONO ed R (jack standard)
Line/Mic In	L ed R (jack standard)
Cuffie	Jack stereo (livello di uscita alto)
MIDI	MIDI IN e MIDI OUT
Ingresso per CA	

6. Alimentazione

US:	120V, 30W
Europa:	da 220V a 240V, 30W
UK	da 220V a 240V, 30W

7. Dimensioni

363(lar.) × 310 (prof.) × 115 (alt.) [mm]

8. Peso

6.0 kg

9. Accessori inclusi

Manuale di istruzioni, cavo di alimentazione, CD (campionamento audio SU700), floppy disk (con demo song); cavo piatto a 40-pin e cavo a 3 fili per essere usato con la scheda opzionale AIEB1 (scheda di espansione I/O).

10. Opzioni

Wave memory

Max 68MB, installati come moduli accoppiati della capacità di 4MB, 8MB, 16MB, o 32MB. [FAST PAGE/EDO; con o senza parità. ECC non supportato.]

SCSI

Accetta la scheda di interfaccia SCSI. La scheda abilita il collegamento ai drive SCSI esterni approvati dalla Yamaha.

Espansione I/O

La scheda opzionale include jack di uscita analogici "assegnabili" (sei), ottico IN/OUT, digitale IN/OUT, SPDIF.

Suggerimenti d'uso dell'SU700

Come posso cambiare i pattern ritmici all'interno di una song?

- Usando combinazioni “mute” differenti per commutare sui gruppi delle tracce LOOP e COMPOSED LOOP (on e off).
- Registrando commutazioni “mute” direttamente nella song (come dati di sequenza).
- Immagazzinando differenti combinazioni “mute” nelle scene. Quindi registrando gli appropriati eventi di richiamo scena all'interno della song.

Esempio:

Ipotizziamo che vogliate usare le tracce LOOP 1, CL (COMPOSED LOOP = CL1) 1 e CL2 per produrre il pattern A e le tracce LOOP 2, CL3 e CL4 per produrre il pattern del ritmo B.

- Innanzitutto, commutate su OFF la condizione mute di LOOP 1, CL1 e CL2 e mettete su ON la condizione mute di LOOP 2, CL3 e CL4, ed immagazzinate il risultato nella scena [A].
- Quindi, commutate mute su ON per le tracce LOOP 1, CL1 e CL2 e commutate mute su OFF LOOP 2, CL3 e CL4; quindi immagazzinate il risultato della scena [B].

(**Inoltre:** Se volete che un pattern particolare inizi quando voi suonate la song dall'inizio, memorizzate quel pattern nella scena TOP.)

Voglio commutare fra due frasi loop differenti (composed loop) usando lo stesso suono base (lo stesso campione) ma con pattern di nota differenti e con lunghezze di loop diversi.

1. Registrate il campione su una delle tracce COMPOSED LOOP e registrate la prima frase loop. Impostate inoltre anche l'appropriata lunghezza del loop.
2. Copiate i risultati dalla prima COMPOSED LOOP nella seconda traccia COMPOSED LOOP (usando il job TRACK | COPY).
3. Applicare la condizione “mute” alla prima traccia e registrate la frase loop per la seconda traccia. Impostate anche l'appropriata lunghezza di loop.
4. Ora potete usare le azioni “mute” per commutare fra i due pattern.

Il mio loop della traccia LOOP non suona bene, perché...

- **Vi è del rumore nella suddivisione o spezzettamento.**
Provate a usare una lunghezza di loop inferiore. (Se questo comporta degli spazi vuoti nel playback, provate ad aumentare il release (funzione manopola SOUND/[RELEASE]) per colmare i vuoti.)
- **Sto perdendo la parte dell'attacco (il suono del rullante o l'impatto iniziale dell'elemento di batteria) all'inizio del loop.**
Spostate il punto di start e di end facendoli arretrare (verso l'inizio del campione), spostandoli della stessa entità.
- **Il suono si sovrappone.**
- **Il loop non corrisponde al ritmo per le altre tracce o secondo il metronomo.**
Spostare se necessario in avanti o all'indietro i punti di start e di end.

Voglio regolare il contenuto di una scena esistente.

1. Richiamate la scena.
2. Fate le regolazioni richieste.
3. Memorizzate la scena nuovamente nella stessa posizione (lo stesso pulsante di scena).

Il cambiamento di scena tronca drasticamente il suono dell'effetto corrente (reverb, delay, ecc.).

Gli effetti impostati con la nuova scena impiegano un certo tempo per diventare udibili.

- È probabile che l'SU700 abbia bisogno di alcuni attimi per rendere operativi gli effetti. Evitate cambiamenti di scena con il riverbero o suoni di effetti prolungati non ancora udibili.
- Dopo aver cambiato il setup, attendete qualche istante prima di suonare le tracce che dipendono dai nuovi effetti.

Come posso selezionare rapidamente una traccia per un'esecuzione "solo" (solista)?

Attivate la condizione mute on per la traccia MASTER (in modo che tutte le altre siano "muted"). Quindi commutate mute off sulla traccia che intendete usare per l'esecuzione "solo".

Come posso avere una buona centratura sull'ingresso audio in tempo reale ottenuto da un microfono (o da altro collegamento a canale singolo)?

Applicate un effetto ad inserimento di tipo mono.

Esempi:

- Usate l'effetto ROTARY, con DEPTH=0, LOW GAIN=0, HI GAIN=0, LEVEL=70.
- Usate l'effetto AUTO PAN, con L/R DEPTH=0, F/R DEPTH=0, LEVEL=127.


Voglio impostare i pad in modo che possa usarli per suonare note differenti (cioè con pitch diversi) dello stesso "strumento".

- Usate il job TRACK EDIT | TRACK COPY per copiare lo stesso campione su tracce consecutive e regolate le impostazioni del pitch in modo che esso aumenti quando passate da un pad all'altro.

Esempio:

1. Registrate (o caricate) un appropriato campione di basso sulla prima traccia FREE (FREE 1).
2. Premete SOUND/[PITCH] sul pannello Knob Function e regolate il valore del PITCH per ottenere il primo suono della vostra scala. (Esempio: PITCH=00)
3. Copiate il campione presente sulla traccia FREE 1 su ciascuna delle altre tracce FREE nella bank (FREE 2, 3 e 4).
4. Impostate un valore di PITCH più alto su FREE 2. (Ad esempio PITCH=20).
5. Impostate un valore di PITCH ancora più alto su FREE 3. (Ad esempio PITCH=25).
6. Impostatene uno ancora più alto su FREE 4. (Ad esempio PITCH=35).

Il sequencer non inizia il playback o la registrazione quando premo il pulsante .

- L'SU700 non risponde al pulsante  se avete impostato quest'ultimo in modo da funzionare con una sincronizzazione esterna. Per ripristinare il controllo locale, dovete impostare il valore SYNC su INTERNAL (nel job SYSTEM | MIDI).

Come posso avere dei suoni ben distorti?

- Applicate gli effetti di tipo distortion (come DISTORTION e AMP SIM).
- Se volete applicare la distorsione direttamente al campione: impostate prima gli effetti per ottenere la distorsione desiderata e quindi ricampionate il risultato su un'altra traccia.
- Impiegando il job SAMPLE | PROCESS/NORMALIZE normalizzate il campione su un valore superiore al 100%.

Mi piacerebbe avere un suono più grossolano, lo-fi:

- Applicate un appropriato effetto lo-fi (come LO RESO o ATK LOFI).
- Usate il ricampionamento per catturare il suono degli effetti lo-fi direttamente in un campione.
- Usate il job SAMPLE | PROCESS/BIT CONVERT o FREQ CONVERT per ridurre la risoluzione del campione o la frequenza di campionamento.

Ho notato che il pulsante JOB/[KNOB RESET] cambia il suono più di quanto mi potessi aspettare.

È probabile che abbiate usato un tipo di filtro diverso dall'LPF.

Sto restando senza la memoria per i campioni.

- Provate a salvare i vostri dati su floppy disk e quindi a ricaricarlo.
- Usate il job SAMPLE | PROCESS/TRIM per eliminare porzioni inutili del campione.
- Usate il job SAMPLE | PROCESS/STEREO TO MONO per convertire i campioni stereo in mono.
- Usate il job SAMPLE | PROCESS/FREQ CONVERT o BIT CONVERT per ridurre la risoluzione del campione o la frequenza di campionamento su qualche o tutti i campioni correnti.

Voglio che il campione continui a suonare anche dopo che ho rilasciato il pad. (La traccia contiene un suono di rullante; vorrei che suonasse anche se io tocco il pad solo per un attimo.)

- Impostate un valore di release più alto (usando SOUND/[RELEASE], ottenibile con la funzione manopola.

Il volume di playback della traccia è troppo basso anche se l'impostazione LEVEL è al massimo.

- Probabilmente avete impostato troppo basso il valore di gain (guadagno) quando avete registrato il campione.
- Usate il job SAMPLE | PROCESS/NORMALIZE per aumentare il volume del campione.

Ho registrato alcuni eventi di note-on e note-off nella song, ma non vengono riprodotti durante il playback.

- Avete provato a registrare gli eventi su un'azione scratch registrata del nastro. L'SU700 ignora gli eventi di note che si manifestano quando è in corso un evento di tipo scratch. Quando registrate le song, non registrate gli eventi di nota e gli eventi di scratch sul nastro sulla stessa area della traccia.

Messaggi di errore

SIMM CONFIG ERR	La configurazione SIMM installata non è supportata.
TOO MANY VOLUMES	Avete provato a creare più di 128 volumi su una singola partizione SCSI. (Il numero massimo è di 128 volumi per partizione.)
NO DISK	Nel drive per floppy disk o nel disco rimovibile SCSI non è presente alcun disco; oppure l'alimentazione del drive SCSI è spenta.
UNKNOWN DISK	Il disco non è formattato oppure il formato non è riconosciuto dall'SU700.
NOT SU700 DISK	Il disco non è formattato per essere impiegato con l'SU700.
BAD DISK	L'SU700 non è in grado di accedere al disco.
WRITE PROTECTED	La linguetta di protezione da scrittura del disco è inserita (on).
CANNOT WRITE	Impossibile scrivere sul disco.
DISK FULL	Il disco non ha capacità residua disponibile.
SAMPLE TOO LARGE	Il campione è troppo grande per essere contenuto su un floppy disk. (Si manifesta soltanto quando tentate di esportare un campione.)
NO VOLUME	Il volume non è presente sul disco.
FILE NOT FOUND	Il file specifico non è stato trovato sul disco.
ILLEGAL FORMAT	Il tipo di file non è riconosciuto dall'SU700.
ILLEGAL FILE	Il file è rovinato.
NAME EXISTS	È stato fatto un tentativo di assegnare un nome già utilizzato.
OPERATION FAILED	L'operazione tentata non ha avuto successo.
SCSI DRV NOT RDY	Il drive SCSI non è pronto per essere letto.
TRACKS FULL	Tutte le tracce campione contengono campioni. (Non è disponibile alcuna traccia campione vuota.)
BUFFER FULL	Il buffer di ricezione MIDI è pieno. (L'SU700 ha ricevuto più dati MIDI di quanti ne possa gestire.)
MEMORY FULL	Non è disponibile memoria per le sequenze o per il campionamento.

CANNOT FIND LOOP	Il campione registrato è troppo lungo o troppo breve per generare il loop.
TOO LONG	Il campione è troppo lungo.
TOO SHORT	Il campione è troppo corto.
DIG-IN UNPLUGGED	Il cavo digitale o ottico non è collegato oppure è collegato male; oppure l'alimentazione del dispositivo digitale è disinserita.
DIG-IN PARITY ER	Non è possibile ricevere il segnale digitale o ottico. (Controllate il collegamento e riprovate.)
EFFECT OVERFLOW	Troppi dati di effetto. (L'SU700 non è in grado di elaborare completamente i dati dell'effetto.)
NO SAMPLE	È stata selezionata una traccia campione vuota per l'editing del campione oppure come destinazione per il job EVENT COPY.
NO EVENTS	Non è disponibile alcun evento per l'editing.
IMPOSSIBLE	L'elaborazione della forma d'onda richiesta non è possibile.

Elenco dei tipi di effetto

Display	Nome dell'effetto	Modo*	BPM sync*	Descrizione
TECHMOD	TECH MODULATION	INS	FREE	Aggiunge un feeling di modulazione esclusivo, simile alla modulazione ring (ad anello).
AUTOSYN	AUTO SYNTH	INS	SYNC	Elabora il segnale di ingresso in un suono di tipo synthesizer.
SCRATCH	DIGITAL SCRATCH	INS	SYNC	Aggiunge un suono di "scratch" al segnale immesso.
JUMP	JUMP	INS	FREE	Separa il segnale d'ingresso e applica una modulazione estrema all'ordine di playback o alla velocità.
PITCH1	PITCH CHANGE 1	INS	FREE	Cambia il pitch del segnale d'ingresso.
PITCH2	PITCH CHANGE 2	INS	FREE	Cambia il pitch del segnale d'ingresso.
VCECNCL	VOICE CANCELER	INS	FREE	Attenua la parte vocale di un CD o altra sorgente.
AMBIENC	AMBIENCE	INS	FREE	Amplia il posizionamento stereo del suono per dare una maggiore spazialità.
LO RESO	LOW RESOLUTION	INS	FREE	Simula una risoluzione più bassa per il segnale d'ingresso. La fase dell'Rch può essere invertita.
NOISY	NOISY	INS	FREE	Aggiunge un feeling di noise al segnale d'ingresso.
ATKLOFI	ATTACK LOFI	INS	SYNC	Crea una sensazione di LoFi, ed enfatizza l'attacco del suono. Dà anche un senso di flanger.
RADIO	RADIO	INS	FREE	Simula una radio.
TURNTBL	DIGITAL TURNTABLE	INS	FREE	Simula il rumore (fruscio) di un disco analogico.
DIST	DISTORTION	INS	FREE	Aggiunge distorsione con un certo accento. Poiché è incluso il Noise Gate, è adatto anche per l'input A/D.
OVERDRV	OVERDRIVE	INS	FREE	Aggiunge una lieve distorsione. Poiché è incluso un Noise Gate, è adatto anche per l'input A/D.
AMPSIM	AMP SIMULATOR	SYS	FREE	Simula un amp per chitarra. Poiché è incluso un Noise Gate, è adatto anche per l'input A/D.
COMP	COMPRESSOR	INS	FREE	Abbassa il livello di uscita se viene superato un livello d'ingresso specificato. Al suono può essere aggiunto anche un senso di attacco.
COMP+DS	COMP+DIST	INS	FREE	Poiché nel primo stadio è incluso un Compressor, può essere ottenuta una distorsione uniforme a prescindere dalle variazioni del livello d'ingresso.
TWAH+DS	TOUCH WAH+DIST	INS	FREE	L'uscita di un Touch Wah può essere distorta mediante Distortion.
TWAH+OD	TOUCH WAH+ODRV	INS	FREE	L'uscita di un Touch Wah può essere distorta mediante Overdrive.
AWAH+DS	AUTO WAH+DIST	INS	SYNC	L'uscita di un Auto Wah può essere distorta mediante Distortion.
AWAH+OD	AUTO WAH+OVD	INS	SYNC	L'uscita di un Auto Wah può essere distorta mediante Overdrive.

- Modo*: System (SYS) o insertion (INS).
- BPM sync*: SYNC (se l'effetto è sincronizzato ai BPM e assume una resolution) oppure FREE (se l'effetto funziona indipendentemente da BPM).

Display	Nome dell'effetto	Modo*	BPM sync*	Descrizione
AUTO PAN	AUTO PAN	INS	SYNC	Sposta ciclicamente il suono da sinistra a destra, e da davanti a dietro.
TREMOLO	TREMOLO	INS	FREE	Modula ciclicamente il volume.
TRM_BPM	TREMOLO(BPM)	INS	SYNC	Modula ciclicamente il volume. Sincronizza i Beat Per Measure.
ROTARY	ROTARY SPEAKER	INS	FREE	Simula un altoparlante rotante (rotary speaker).
CHORUS	CHORUS	INS	SYNC	Effetto chorus standard.
PHASER	PHASER	INS	SYNC	Modula ciclicamente la fase ed aggiunge modulazione al suono.
FLANGER	FLANGER	INS	SYNC	Crea un suono che ricorda un jet.
FLNGPAN	FLANGING PAN	INS	SYNC	Flanger e auto-pan sincronizzati.
NOISDLY	NOISY MOD DELAY	INS	SYNC	Aggiunge un suono con delay modulato.
NOISAMB	NOISE AMBIENT	INS	SYNC	Aggiunge rumore (noise) al segnale d'ingresso ed usa un delay per espandere il suono.
FLOWPAN	FLOW PAN	INS	SYNC	Auto-pan è collocato in serie, spostando il suono dell'immagine in modi complessi.
3DELAY	"DELAY L,C,R"	SYS	FREE	Produce tre suoni con ritardo: L, R e C (centro).
2DELAY	"DELAY L,R"	SYS	SYNC	Produce due suoni ritardati: L ed R. Sono previsti due delay con feedback.
1DELAY	1DELAY	SYS	SYNC	Produce un delay stereo naturale.
X-DELAY	CROSS DELAY	SYS	SYNC	Il feedback dei due suoni con delay s'incrocia.
DLY+PAN	DELAY+AUTO PAN	SYS	SYNC	Il suono viene ciclicamente spostato fra sinistra e destra.
HALL	HALL	SYS	FREE	Riverbero simulante l'acustica di un salone.
ROOM	ROOM	SYS	FREE	Riverbero simulante l'acustica di una stanza.
STAGE	STAGE	SYS	FREE	Riverbero adatto ad uno strumento solista.
PLATE	PLATE	SYS	FREE	Riverbero simulante un'unità reverb a piastra.
CANYON	CANYON	SYS	FREE	Crea il suono di uno spazio immaginario in cui il suono si espande senza limiti.

- Modo*: System (SYS) o insertion (INS).
- BPM sync*: SYNC (se l'effetto è sincronizzato ai BPM e assume una resolution) oppure FREE (se l'effetto funziona indipendentemente da BPM).

Elenco dei parametri degli effetti

1: TECHMOD [TECH MODULATION]

1	Mod Speed	MOD SPD	0,...,127	Velocità di modulazione
2	Mod Depth	MOD DPTH	0,...,127	Profondità di modulazione
3	Pre Mod HPF Freq	MOD HPF	0,...,52	Frequenza con cui il filtro passa-alto taglia la gamma dei suoni bassi
4	Mod Gain	MOD GAIN	-12,...,+12	Guadagno del segnale di modulazione
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e quello contenente l'effetto

2: AUTOSYN [AUTO SYNTH]

1	Mod Speed	MOD SPD	0,...,127	Velocità di modulazione
2	Mod Wave Type	MODWAVE	A,...,D	Tipo di onda di modulazione
3	Mod Depth	MODDPTH	0,...,127	Profondità di modulazione
4	Mod Depth Ofst R	MODOFSET	-63,...,+63	Offset di R ch per la prof. di modulazione
5	Delay Level	DLY LVL	0,...,127	Livello del delay

3: SCRATCH [DIGITAL SCRATCH]

1	Input Level	INPUT	0,...,127	Profondità di Scratch
2	Initial Delay	DELAY	0,...,127	Tempo di ritardo
3	HPF Cutoff Freq	HPF FREQ	0,...,52	Frequenza con cui il filtro passa-alto taglia la gamma dei suoni bassi
4	Auto-Pan Depth	PANDPTH	0,...,127	Profondità di Autopan
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e quello contenente l'effetto

4: JUMP [JUMP]

1	Depth	DEPTH	0,...,127	Profondità di modulazione
2	Type	TYPE	A, B, C	Tipo di modulazione
3	Jump Wave Type	JMPWAVE	A,...,D	Tipo di modulazione
4	Resolution	RESOLTN	1, 1/2,...,1/256	Risoluzione
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e quello contenente l'effetto

5: PITCH1 [PITCH CHANGE 1]

1	Pitch	PITCH	-24,...,+24	Cambio Pitch in step di semitono
2	Fine	FINE	-50,...,+50	Impostazione di Fine pitch
3	Initial Delay	INITDLY	0,...,127	Lunghezza del Delay
4	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Entità del feedback
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e quello contenente l'effetto

6: PITCH2 [PITCH CHANGE 2]

1	Fine 1	PITCH	-50,...,+50	Impostazione fine pitch per la prima unità
2	Fine 2	FINE1	-50,...,+50	Impostazione fine pitch per la seconda unità
3	Initial Delay	INITDLY	0,...,127	Lunghezza del delay
4	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Entità del feedback
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

7: VCECNCL [VOICE CANCELLER]

1	Low Adjust	LOW ADJ	0,...,26	Regola la frequenza del limite inferiore della gamma dei medi che verrà attenuata.
2	High Adjust	HI ADJ	0,...,26	Regola la frequenza del limite superiore della gamma dei medi che verrà attenuata.

8: AMBIENC [AMBIENCE]

1	Delay Time	DLYTIME	0,...,127	Lunghezza del delay
2	Wet Output Phase	OUT_PHS	NORMAL, INVERSE	Inverte la fase del suono dell'effetto fra L/R
3	EQ Low Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei bassi
4	EQ High Gain	HI GAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma degli alti
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

9: LO RESO [LOW RESOLUTION]

1	Mod Depth	MODDPH	0,...,127	Profondità di modulazione
2	Mode Delay Offset	MODOFST	0,...,127	Offset del delay della modulazione
3	Resolution	RESOLTN	1, 1/2,...,1/264	Risoluzione
4	Phase Invert R	PHASINV	OFF, WET, WET+DRY	Inversione fase canale destro
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

10: NOISY [NOISY]

1	Drive	DRIVE	0,...,127	Grado di distorsione
2	Mod Depth	MODDPH	0,...,10	Profondità di modulazione
3	LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34,...,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma dei suoni alti
4	LPF Resonance	LPF Q	10,...,120	Risonanza del filtro passa-basso
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

11: ATKLOFI [ATTACK LOFI]

1	Sensitivity	SENSITV	0,....,127	Sensibilità
2	Resolution	RESOLTN	0, 1/2,....,1/16	Risoluzione
3	Peak Freq.	PEAKFRQ	14,....,54	Frequenza alla quale viene creato un picco nella gamma dei medi
4	LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma dei suoni alti
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,....,D_W,,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

12: RADIO [RADIO, RADIO, INS, FREE]

1	Mod LPF Freq.	MOD LPF	0,....,52	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma dei suoni alti
2	Mod LPF Reso.	MOD LPFQ	10,....,120	Risonanza del filtro passa-basso
3	HPF Cutoff Freq	HPF FRQ	0,....,52	Frequenza con cui il filtro passa-alto taglia la gamma dei suoni bassi
4	LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma dei suoni alti
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,....,D_W,,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

13: TURNTBL [DIGITAL TURNTABLE]

1	Noise Level	NOISLVL	0,....,127	Livello di rumore
2	Noise Tone	NS TONE	0,....,6	Tono del rumore
3	Noise LPF Q	NSLPF Q	10,....,120	Risonanza del filtro passa-basso
4	Click Level	CLICK	0,....,127	Livello di suono del click
5	Dry Send to Noise	DRY NOIS	0,....,127	Mix del segnale dry nel rumore

14: DIST [DISTORTION]

1	Drive	DRIVE	0,....,127	Grado di distorsione
2	LPF Cutoff	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro taglia la gamma dei suoni alti
3	EQ Mid Freq.	MIDFREQ	14,....,54	Frequenza a cui l' EQ amplifica/taglia la gamma dei medi
4	Output Level	OUT LVL	0,....,127	Livello di uscita
5	Dry/Wet Balance	DRY WET	D63>W,....,D_W,,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

15: OVERDRV [OVERDRIVE]

1	Drive	DRIVE	0,....,127	Grado di distorsione
2	LPF Cutoff	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro taglia la gamma dei suoni alti
3	EQ Mid Freq.	MIDFREQ	14,....,54	Frequenza a cui l' EQ amplifica/taglia la gamma dei medi
4	Output Level	OUT LVL	0,....,127	Livello di uscita
5	Dry/Wet Balance	DRY WET	D63>W,....,D_W,,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

16: AMPSIM [AMP SIMULATOR]

1	Drive	DRIVE	0,....,127	Grado di distorsione
2	Amp Type	AMPTYPE	OFF, STACK, COMBO, TUBE	Seleziona il tipo di amp da simulare
3	LPF Cutoff Freq	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma dei suoni alti
4	Edge	EDGE	0,....,127	Curva delle caratteristiche di distorsione (marcata (127): la distorsione inizia subito; dolce (0): la distorsione inizia gradualmente)
5	Output Level	OUT LVL	0,....,127	Livello di uscita

17: COMP [COMPRESSOR]

1	Threshold	THRSHLD	-48,....,-6	Livello di ingresso a cui ha inizio l'applicazione della compressione
2	Attack	ATTACK	1,....,40	Tempo di intervento del compressore per avere effetto
3	Release	RELEASE	10,....,680	Tempo di esclusione effetto del compressore
4	Ratio	RATIO	1.0,....,20.0	Rapporto di compressione del compressore
5	Output Level	OUT LVL	0,....,127	Livello di uscita

18: COMP+DS [COMP+DIST]

1	Threshold	THRSHLD	-48,....,-6	(Compressore) Livello di ingresso a cui la compressione ha inizio
2	Ratio	RATIO	1.0,....,20.0	(Compressione) Rapporto di compressione del compressore
3	Drive	DRIVE	0,....,127	Grado di distorsione
4	LPF Cutoff	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma dei suoni alti
5	Output Level	OUT LVL	0,....,127	Livello di uscita

19: TWAH+DS [TOUCH WAH+DIST]

1	Cutoff Freq. Offset	FRQOFST	0, ..., 127	Valore di Offset per la frequenza di controllo del filtro wah
2	Resonance	RESO	10, ..., 120	Risonanza del filtro wah
3	Drive	DRIVE	0, ..., 127	(Distorsione) Grado di distorsione
4	PostDrive LPF Freq.	DR LPF	34, ..., 60	(Distorsione) Frequenza alla quale il filtro taglia la gamma degli alti
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W, ..., D_W, ..., D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

20: TWAH+OD [TOUCH WAH+ODRV]

1	Cutoff Freq. Offset	FRQOFST	0, ..., 127	Valore di Offset per la frequenza di controllo del filtro wah
2	Resonance	RESO	10, ..., 120	Risonanza del filtro wah
3	Drive	DRIVE	0, ..., 127	(Distorsione) Grado di distorsione
4	PostDrive LPF Freq.	DR LPF	34, ..., 60	(Distorsione) Frequenza alla quale il filtro taglia la gamma degli alti
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W, ..., D_W, ..., D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

21: AWAH+DS [AUTO WAH+DIST]

1	LFO Depth	DEPTH	0, ..., 127	Profondità alla quale il filtro wah verrà controllato
2	Cutoff Freq. Offset	FRQOFST	0, ..., 127	Valore di Offset per la frequenza di controllo del filtro wah
3	Resonance	RESO	10, ..., 120	Risonanza del filtro wah
4	Drive	DRIVE	0, ..., 127	(Distorsione) Grado di distorsione
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W, ..., D_W, ..., D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

22: AWAH+OD [AUTO WAH+OVD]

1	LFO Depth	DEPTH	0, ..., 127	Profondità alla quale il filtro wah verrà controllato
2	Cutoff Freq. Offset	FRQOFST	0, ..., 127	Valore di Offset per la frequenza di controllo del filtro wah
3	Resonance	RESO	10, ..., 120	Risonanza del filtro wah
4	Drive	DRIVE	0, ..., 127	(Distorsione) Grado di distorsione
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W, ..., D_W, ..., D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

23: AUTOPAN [AUTO PAN]

1	L/R Depth	L/RDPTH	0,...,127	Profondità di panning sinistra/destra
2	F/R Depth	F/RDPTH	0,...,127	Profondità di panning avanti/dietro
3	Pan Direction	DIRECTN	L<>R, L>R, L<R, L@, R@, L/R	Tipo di Auto pan(L<->R è sinusoidale, L/R è quadra)
4	EQ Low Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei bassi
5	EQ High Gain	HI GAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma degli alti

24: TREMOLO [TREMOLO]

1	LFO Freq.	LFOFREQ	0,...,127	Frequenza di modulazione
2	AM Depth	AMDEPTH	0,...,127	Profondità dell'ampiezza di modulazione
3	EQ Low Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei bassi
4	EQ High Gain	HI GAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma degli alti
5	Input Mode	INMODE	MONO, STEREO	Selezione Mono/stereo per l'ingresso

25: TRM_BPM [TREMOLO(BPM)]

1	AM Depth	AMDEPTH	0,...,127	Profondità dell'ampiezza di modulazione
2	PM Depth	PMDEPTH	0,...,127	Profondità della modulazione del delay
3	LFO Phase Dif.	PHASE	-180,...,+180	Differenza di fase L/R della forma d'onda di modulazione (nessuna differenza a 0° (=+000))
4	Input Mode	INMODE	MONO, STEREO	Selezione Mono/stereo per l'ingresso
5	EQ Low Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei bassi

26: ROTARY [ROTARY SPEAKER]

1	LFO Freq.	LFOFREQ	0,...,127	Frequenza di rotazione speaker
2	LFO Depth	DEPTH	0,...,127	Profondità di modulazione prodotta dalla rotazione dello speaker
3	EQ Low Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei bassi
4	EQ High Gain	HI GAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma degli alti
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

27: CHORUS [CHORUS]

1	LFO Depth	DEPTH	0,...,127	Profondità della modulazione del delay
2	EQ Low Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei bassi
3	EQ High Gain	HI GAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma degli alti
4	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto
5	Input Mode	INMODE	MONO, STEREO	Selezione Mono/stereo per l'ingresso

28: PHASER [PHASER]

1	LFO Depth	DEPTH	0,...,127	Profondità della modulazione di fase
2	Phase-Shift Offset	PHSHIFT	0,...,127	Valore di offset salto fase
3	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Livello con cui l'uscita del phaser viene reimpressa all'ingresso (valori negativi invertono la fase)
4	Stage	STAGE	4,...,12	Numero degli stadi di salto phaser
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

29: FLANGER [FLANGER]

1	LFO Depth	DEPTH	0,...,127	Profondità della modulazione del delay
2	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Livello a cui l'uscita del delay viene reimpressa all'ingresso
3	Delay Offset	OFFSET	0,...,+63	Valore di offset per la modulazione del delay
4	LFO Phase Dif.	PHASE	-180,...,+180	Differenza di fase L/R della forma d'onda di modulazione (nessuna differenza a 0° (=+000))
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

30: FLNGPAN [FLANGING PAN]

1	Flanger Delay	FLN DLY	0,...,127	Tempo di delay (offset)
2	FlangPan Delay	PAN DLY	0,...,127	Tempo di delay (offset)
3	FlangPan Feedback	PAN FB	-63,...,+63	Feedback di flange pan
4	Delay Level	DLY LVL	0,...,127	Livello di delay
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento suono dry e suono con l'effetto

31: NOISDLY [NOISY MOD DELAY]

1	Mod Speed	MOD SPD	0,...,127	Frequenza di modulazione del Delay
2	Mod Depth	MODDPH	0,...,127	Profondità della modulazione
3	Mod Wave Type	MODWAVE	A,...,D	Tipo di modulazione
4	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Entità del Feedback
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono con l'effetto

32: NOISAMB [NOISE AMBIENT]

1	Mod Speed	MOD SPD	1,...,127	Velocità della modulazione
2	Mod Depth	MODDPH	0,...,127	Profondità della modulazione
3	Delay Level	DLY LVL	A,...,D	Livello del delay
4	AM Depth	AMDEPTH	0,...,127	Profondità della modulazione d'ampiezza
5	Dry/Wet Balance	DRY/WET	D63>W,...,D_W, ...,D<W63	Bilanciamento fra il suono dry ed il suono con l'effetto

33: FLOWPAN [FLOW PAN]

1	Auto-Pan Speed	PAN SPD	0,...,127	Frequenza di Autopan
2	Delay Dry/Wet	DLY MIX	0,...,127	Bilanciamento fra il suono dry ed il suono con l'effetto
3	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Entità di Feedback
4	Feedback Hi Damp	FBHIDMP	1,...,10	Regola la gamma di attenuazione degli alti (valori più bassi fanno decadere più rapidamente gli alti)
5	Pre Delay Pan Depth	PRPANDP	0,...,127	Profondità di autopan del pre-delay

34: 3DELAY [DELAY L, C, R]

1	Delay Time L	TIME L	0,...,127	Lunghezza del delay del canale sinistro
2	Delay Time R	TIME R	0,...,127	Lunghezza del delay del canale destro
3	Delay Time C	TIME C	0,...,127	Lunghezza del delay del canale centrale
4	Feedback Time	FB TIME	0,...,127	Lunghezza del delay di feedback
5	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Entità di Feedback

35 2DELAY [DELAY L, R]

1	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Entità di Feedback
2	Feedback Hi Damp	FBHIDMP	1,...,10	Gamma di attenuazione degli alti (valori più bassi fanno decadere più rapidamente gli alti)
3	EQ Low Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei bassi
4	EQ High Gain	HI GAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma degli alti

36: 1DELAY [1DELAY]

1	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Entità di Feedback
2	Feedback Hi Damp	FBHIDMP	1,...,10	Gamma di attenuazione degli alti (valori più bassi fanno decadere più rapidamente gli alti)
3	EQ Low Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei bassi
4	EQ High Gain	HI GAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma degli alti

37: X-DELAY [CROSS DELAY]

1	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Entità di Feedback
2	Feedback Hi Damp	FBHIDMP	1,...,10	Gamma di attenuazione degli alti (valori più bassi fanno decadere più rapidamente gli alti)
3	Input Select	INSELECT	L, R, L/R	Selezione ingresso
4	EQ Low Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei bassi
5	EQ High Gain	HI GAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma degli alti

38: DLY+PAN [DELAY+AUTO PAN]

1	Feedback Level	FBLEVEL	-63,...,+63	Entità di Feedback
2	Feedback Hi Damp	FBHIDMP	1,...,10	Gamma di attenuazione degli alti (valori più bassi fanno decadere più rapidamente gli alti)
3	Auto-Pan Depth	INSELECT	0,...,127	Profondità di auto-panning
4	EQ Mid Gain	LOWGAIN	-12,...,+12	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei medi
5	EQ Mid Freq.	HI GAIN	4,...,40	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma dei medi

39: HALL [HALL]

1	Reverb Time	REVTIME	0,...,69	Lunghezza del riverbero
2	LPF Cutoff Freq.	LPF FRQ	34,...,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma degli alti
3	HPF Cutoff Freq.	HPF FRQ	0,...,52	Frequenza con cui il filtro passa-alto taglia la gamma dei bassi
4	Er/Rev Balance	ER/REV	63>R,...,E_R, ...,E<R63	Bilanciamento livello fra le prime riflessioni e il riverbero
5	Diffusion	DUFFUSN	0,...,10	Diffusione del riverbero

40: ROOM [ROOM]

1	Reverb Time	REVTIME	0,....,69	Lunghezza del riverbero
2	LPF Cutoff Freq.	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma degli alti
3	HPF Cutoff Freq.	HPF FRQ	0,....,52	Frequenza con cui il filtro passa-alto taglia la gamma dei bassi
4	Er/Rev Balance	ER/REV	63>R,....,E_R, ...,E<R63	Bilanciamento livello fra le prime riflessioni e il riverbero
5	Diffusion	DUFFUSN	0,....,10	Diffusione del riverbero

41: STAGE [STAGE]

1	Reverb Time	REVTIME	0,....,69	Lunghezza del riverbero
2	LPF Cutoff Freq.	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma degli alti
3	HPF Cutoff Freq.	HPF FRQ	0,....,52	Frequenza con cui il filtro passa-alto taglia la gamma dei bassi
4	Er/Rev Balance	ER/REV	63>R,....,E_R, ...,E<R63	Bilanciamento livello fra le prime riflessioni e il riverbero
5	Diffusion	DUFFUSN	0,....,10	Diffusione del riverbero

42: PLATE [PLATE]

1	Reverb Time	REVTIME	0,....,69	Lunghezza del riverbero
2	LPF Cutoff Freq.	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma degli alti
3	HPF Cutoff Freq.	HPF FRQ	0,....,52	Frequenza con cui il filtro passa-alto taglia la gamma dei bassi
4	Er/Rev Balance	ER/REV	63>R,....,E_R, ...,E<R63	Bilanciamento livello fra le prime riflessioni e il riverbero
5	Diffusion	DUFFUSN	0,....,10	Diffusione del riverbero

43: CANYON [CANYON]

1	Reverb Time	REVTIME	0,....,69	Lunghezza del riverbero
2	LPF Cutoff Freq.	LPF FRQ	34,....,60	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma degli alti
3	HPF Cutoff Freq.	HPF FRQ	0,....,52	Frequenza con cui il filtro passa-alto taglia la gamma dei bassi
4	Er/Rev Balance	ER/REV	63>R,....,E_R, ...,E<R63	Bilanciamento livello fra le prime riflessioni e il riverbero
5	Diffusion	DUFFUSN	0,....,10	Diffusione del riverbero

Formato Dati MIDI

1. Messaggi di Canale

1.1 Note Off

- I messaggi Note-off sono usati per far cessare il suono della nota, e sono solitamente trasmessi in risposta al rilascio dei tasti su una tastiera MIDI. Sull'SU700, questi messaggi corrispondono al rilascio dei pad-traccia.
- È supportata solo la ricezione.

Status	Note Number	Value
8nH	kkH	vvH

dove:

n: MIDI channel da 0H a FH (da Ch1 a Ch16)

kk: Note number da 0H a 7FH (da C-2 a G8)

vv: *Ignorato*.

1.2 Note On

- I messaggi Note-on sono usati per far iniziare il suono della nota, e sono solitamente trasmessi in risposta alla pressione dei tasti su una tastiera MIDI. Sull'SU700, questi messaggi corrispondono alla pressione dei pad-traccia.
- Sono supportate la ricezione e la trasmissione.

Status	Note Number	Value
9nH	kkH	vvH

dove:

n: MIDI channel da 0H a FH (da Ch1 a Ch16)

kk: Note number da 0H a 7FH (da C-2 a G8)

vv: Note-on velocity da 1H a 7FH (da 1 a 127)

Note-off 0H (0)

1.3 Control Change

- Corrisponde alle operazioni-manopola dell' SU700.
- Sono supportate la ricezione e la trasmissione.

Status	Note Number	Value
BnH	ccH	vvH

dove:

n: MIDI channel da 0H a FH (da Ch1 a Ch16)

cc: Control number da 0H a 7FH (da 0 a 119)

vv: Value da 0H a 7FH (da 0 a 127)

1.4 Program Change

- Non trasmesso.
- Non ricevuto.

1.5 Pitchbend

- Non trasmesso.
- Non ricevuto.

1.6 Channel Aftertouch

- Non trasmesso.
- Non ricevuto.

1.7 Polyphonic Aftertouch

- Non trasmesso.
- Non ricevuto.

2. Messaggi System-Common

2.1 Messaggio MIDI Time-Code (MTC) Quarter-Frame

- Solo ricezione.
- Operativo solo se MIDI sync è impostato su MTC SLAVE.

Status	2nd Byte	3rd Byte
F1H	<i>m</i> H	(nessuno)

dove:

m: Messaggio di Quarter-frame

0x: *x* è la parte LS (meno significativa) di frame

1x: *x* è la parte MS (più significativa) di frame

2x: *x* è la parte LS (meno significativa) di second

3x: *x* è la parte MS (più significativa) di second

4x: *x* è la parte LS (meno significativa) di minute

5x: *x* è la parte MS (più significativa) di minute

6x: *x* è la parte LS (meno significativa) di hour

7x: *x* è la parte MS (più significativa) di hour e del tipo SMPTE (bits 1, 2)

2.2 Song Position Pointer

- Questo messaggio è usato per cambiare la posizione della song.
- Sono supportate la ricezione e la trasmissione.

Status	2nd Byte	3rd Byte
F2H	<i>ll</i> H	<i>mm</i> H

dove:

mm, ll: Song position da 00H 00H a 7FH 7FH (da 0 a 16383)

3. Messaggi System Realtime

3.1 Timing Clock

- Usati per la sincronizzazione con un sequencer MIDI esterno.
- Sono supportate la ricezione e la trasmissione.

Status	2nd Byte	3rd Byte
F8H	(nessuno)	(nessuno)

3.2 Start

- Usati per la sincronizzazione con un sequencer MIDI esterno.
- Sono supportate la ricezione e la trasmissione.

Status	2nd Byte	3rd Byte
FAH	(nessuno)	(nessuno)

3.3 Continue

- Usati per la sincronizzazione con un sequencer MIDI esterno.
- Sono supportate la ricezione e la trasmissione.

Status	2nd Byte	3rd Byte
FBH	(nessuno)	(nessuno)

3.4 Stop

- Usati per la sincronizzazione con un sequencer MIDI esterno.
- Sono supportate la ricezione e la trasmissione.

Status	2nd Byte	3rd Byte
FCH	(nessuno)	(nessuno)

Funzione...	Trasmesso	Riconosciuto	Note
Canale Default base Cambiato	x 1 - 16	x 1 - 16	
Modo Default Messaggi Modificato	x x *****	3 x x	
Numero di Nota : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o 9nH,v=1-127 *1 x 9nH,v=0	o 9nH,v=1-127 *1 x	
After Key's Touch Ch's	x x	x x	
Pitch Bend	x	x	
Control Change	1 o *1 7 o *1 10 o *1 71-74 o *1 0-95 o *1	1 o *1 7 o *1 10 o *1 71-74 o *1 0-95 o *1	Modulazione Volume Pan Sound Controller *4
Prog Change : True #	x *****	x	
System Exclusive	x	x	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune	o x x	o x x	
System : Clock Real Time: Comandi	o *2 o *2	o *3 o *3	
Mes- : Tutti i suoni Off sagg : Reset tutti i Ctrl Ausi- : Local ON/OFF liari : Tutte le note OFF : Active Sense : Reset	X X X X X X	X X X X O X	

Note : *1 trasmette/riceve se l'interruttore è on.

*2 trasmette se il modo sync è INTERNAL, MTC SLAVE

*3 riceve se il modo sync è EXTERNAL.

*4 Controller assegnabile

Riceve messaggi MTC quarter frame se il modo sync è MTC SLAVE.

Modo 1 : OMNI ON , POLY

Modo 2 : OMNI ON , MONO

o : Sì

Modo 3 : OMNI OFF, POLY

Modo 4 : OMNI OFF, MONO

x : No



Indice analitico

Indice analitico

A

AC INLET	21
ADD MEASURES	253
AIEB1, scheda	31, 319
AMP (LFO)	207
ANALOG INPUT, jack	21
ASIB1, scheda	323
ASSIGNABLE, jack di uscita analogica	22
ATTACK (SOUND)	198
AUDIO IN	302
AUDIO IN, pad della traccia	15

B

BEF	233
BIT CONVERT	152, 268
BPF	233
BPM	24, 40
BPM COUNTER, pulsante	17, 40
BPM, pulsante e display	16
BPM TRACKING	237

C

CANCEL, pulsante	17
CD, riproduttore	30
CHANNELS	304
COMPOSED LOOP, traccia	136
Controller a nastro	16, 45, 172
CONTROL NUMBERS	306
COPY (SONG)	229
COPY MEASURES	256
COUNTDOWN	299
Cursore, pulsanti	17
CUTOFF (FILTER)	210

D

DELETE (DISK)	293
DELETE (NAME)	221
DELETE (SAMPLE)	153, 271
DELETE MEASURES	255
Demo Song	37
Dial	17
DIGITAL IN	22
DIGITAL OUT	22
DISK	281
DISK FORMAT	294
DISK INFO	293

Display	14
---------------	----

E

Edit Function, pannello	19
EFFECT	116, 186, 211
EFFECT 1...3 (EFFECT)	186, 211
EFFECT CLEAR 1...3 (EFFECT SETUP)	214
EFFECT SETUP 1...3 (EFFECT SETUP)	215
END POINT (SAMPLE)	152, 259
EQ	208
EVENT CLEAR (EVENT EDIT)	251
EVENT COPY (TRACK EDIT)	243
EVENT EDIT	246
EVENT INIT (TRACK EDIT)	245
EXPORT	291

F

FD FORMAT	295
FILTER	210
FILTER (LFO)	208
Floppy disk, spia d'accesso	20
Floppy disk slot per drive	20
Floppy disk, pulsante di espulsione	20
FAST FORWARD	18
FILTER TYPE (TRACK SET)	233
FAST REVERSE	18
FREE, traccia	137
FREQ. CONVERT	152, 267

G

GATETIME (GROOVE)	206
GROOVE	201

H

HI FREQ (EQ)	209
HI GAIN (EQ)	209
HPF	233

I

IMPORT	285
INIT (SONG)	230
INSERT (NAME)	221
Insertion, effetti (ad inserimento)	190

J

Jack PHONES (cuffie)	20, 36
JOB	140, 146
Job Grid	18

Job 223

K

Knob (manopole) 16, 165
Knob, funzione 193
KNOB FUNCTION, pannello 19
KNOB RESET (JOB) 220

L

LENGTH (SOUND) 200
LEVEL (SOUND) 197
LFO 206
LFO WAVE 240
LO FREQ (EQ) 209
LO GAIN (EQ) 209
LOAD (DISK) 281
LOAD SAMPLE 283
LOAD VOLUME 281
LOCATION & VALUE (EVENT EDIT) 246
LOOP LENGTH 238
LOOP RESTART 42, 134, 170
LOOP, traccia 135
LPF 233

M

MAIN (TRACK SET) 231
MARKER 182
MASTER Track Pad 15
MASTER VOLUME, manopola 17
MEASURE 24
MEASURE, pulsante e display 16
MEASURES (EVENT EDIT) 253
MEMORY 137
MEMORY (SYSTEM) 309
METRONOME 298
MIDI 32
MIDI (SYSTEM) 303
MIDI, porte 21
MIDI, formato dei dati 345
MIDI, prospetto di implementazione 348
MIDI Time Code (MTC) 303
MTC SET (SONG) 230
MUTE 40

N

NAME (SONG) 228
NAME DELETE 221
NAME INSERT 221
NORMALIZE 152, 265
NOTE 24
NOTE ASSIGN (TRACK SET) 234
NOTE CLEAR (EVENT EDIT) 250
NOTE DEL (JOB) 220
NOTE, pulsante e display 16

O

OK, pulsante 17

ON/MUTE 134, 168
OPTICAL IN 22
OPTICAL OUT 22
OUTPUT TO 239

P

PAD FUNCTION 15, 23, 166
PAD SENS 301
Pad 166
PAN (SOUND) 197
PARTITION FMT 297
PITCH (LFO) 208
PITCH (SOUND) 198
PLAY (PAD FUNCTION) 134, 168
PLAY (controlli del sequencer) 18
PLAY MODE 140, 142
POWER, interruttore 22, 29
PROCESS (SAMPLE) 262
PLAY STANDBY MODE 140, 142

Q

QUANTIZE 176, 196
Quantizzazione 174

R

REC MODE 140, 143, 300
REC STANDBY MODE 140, 143
RECORD 18
RELEASE (SOUND) 199
RESAMPLE 272
RESOLUTION 196
RESONANCE (FILTER) 210
REVERSE 152, 264
RIBBON TRACK, pulsante 16, 45
ROLL 41, 134, 168

S

SAMPLE 132, 150, 259
SAMPLE & SONG MEMORY 137
Sample Pad, tracce 15
SAMPLING 151
SAMPLING ANALOG LEVEL, manopola 17
SAMPLING FREQUENCY 151
SAMPLING STANDBY/START/STOP, pulsante 17
SAVE (DISK) 287
SAVE VOLUME 287
SCENE 133, 176
SCENE/MARKER, pulsanti 18
SCENE/MARKER, interruttore 19
SCRATCH 173
SCSI 32
SCSI (SYSTEM) 307
SCSI, connettore 22
SCSI FORMAT 295
SCSI ID 323
SCSI, scheda di interfaccia 323

SCSI QUICK FMT	295
SEQ (RESAMPLE)	277
SEQUENCE MEMORY	137
Sequencer	162
Sequencer, controlli	18
SETUP (SYSTEM)	298
SETUP (TRACK SET)	236
SIMM	316
SLICE	237
SONG	227
SOUND	197
SPEED (LFO)	207
START POINT (SAMPLE)	152, 259
STEREO OUT, jack	21
STEREO TO MONO	152, 270
STOP	18
SYNC	303
SYSTEM	298
System, effetti (di sistema)	189

T

TIMING (GROOVE)	204
TOP OF SONG	18
TRACK (RESAMPLE)	272
TRACK BANK, selettori	15
TRACK COPY (TRACK EDIT)	241
TRACK SET	231
TRACK EDIT	241
TRACK INIT (TRACK EDIT)	243
TRIM	153, 162

U

UNDO/REDO	18, 183
UTILITY (DISK)	293

V

VELOCITY (GROOVE)	205
-------------------------	-----

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 02/93572342
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@INFOMTA.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 :

- Poter ricevere deplianti dei nuovi prodotti
- Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti

Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.

Data _____ **FIRMA** _____



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (Mi)

e-mail: yline@infomta.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 02/93572119