

S30

MUSIC SYNTHESIZER MANUALE DI ISTRUZIONI



MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

MESSAGGIO SPECIALE

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

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.

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

Questo strumento, da solo o usato con amplificatori, cuffia o altoparlanti, può 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.

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.

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

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

Questo apparecchio può usare anche pile comuni, alcune delle quali possono essere ricaricabili. Accertatevi che la pila sia ricaricabile, prima di effettuare tale operazione, e che il caricatore sia adatto.

Quando inserite le pile, non mischiate mai le pile vecchie con le nuove o di marche differenti. Le pile DEVONO essere installate correttamente, altrimenti potrebbero verificarsi surriscaldamento e rottura dell'involucro delle pile stesse.

Attenzione: Non tentate di smontare o incenerire alcun tipo di pila. Ricordate che le pile non devono essere lasciate a portata di mano dei bambini. Disfatevi delle pile scariche secondo le leggi del vostro Paese, consultando il vostro rivenditore.

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

POSIZIONE DELLA PIASTRINA: La piastrina relativa a questo strumento, sulla quale appaiono il modello, il numero di serie, l'alimentazione ecc, è nella parte inferiore dello strumento. Dovrete 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 _____

N° di serie _____

Data dell'acquisto _____

CONSERVATE QUESTO MANUALE

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. Se rilevate qualche malfunzionamento, smettete di usarlo e fatelo ispezionare da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- 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 esclusivamente l'adattatore specificato (PA-5C o equivalente raccomandato dalla Yamaha). L'impiego di un adattatore diverso potrebbe danneggiare lo strumento o causare surriscaldamento.
- 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. Impostate al minimo anche il volume di tutti i componenti e regolatelo al livello ottimale mentre suonate.
- 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.
- Usate solo lo stand specificato per lo strumento, e per fissarlo impiegate esclusivamente le viti in dotazione. La mancata osservanza di questa precauzione potrebbe causare danni ai componenti interni o la caduta dello strumento.
- 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.

■ SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA

- Questo strumento contiene una batteria di backup non ricaricabile che consente di mantenere in memoria i dati interni anche quando è spento. Quando la batteria necessita di essere sostituita, sull'LCD verrà visualizzato il messaggio "Change internal battery". Quando questo appare, salvate immediatamente i vostri dati e fate sostituire la batteria da personale Yamaha qualificato.
- Non tentate di sostituire la batteria da soli: per evitare il rischio di possibili incidenti, richiedete l'intervento di personale tecnico Yamaha qualificato per eseguire questa operazione.
- Collocate la batteria di backup fuori dalla portata dei bambini, poiché potrebbero accidentalmente inghiottirla. Se ciò dovesse accadere, consultate immediatamente un medico.

■ SALVATAGGIO DEI DATI DELL'UTENTE

- Salvate sempre i dati su Memory Card (SmartMedia), 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

Grazie per aver acquistato il sintetizzatore S30 Yamaha.

Il vostro nuovo S30 incorpora il famoso motore di sintesi AWM2, consentendo la creazione di suoni super realistici. Supporta schede Plug-in opzionali che forniscono altri motori di sintesi di vostra scelta, consentendo la produzione di suoni synth di nuova generazione.

Potete eseguire tutti questi suoni usando le caratteristiche di playback automatico del sintetizzatore come l'Arpeggiator e il Sequencer incorporati. La caratteristica Quick Access vi consente di accedere velocemente a vari generi di suono direttamente dal pannello frontale.

Altre caratteristiche includono Effects e Control Sets (per il controllo in tempo reale di vari parametri di suono usando controller differenti.) Queste caratteristiche rendono l'S30 ideale per tutti i tipi di performance dal vivo o applicazioni in studio.

In fase di editing di un suono, potete usare la manopola [PAGE] per commutare fra le videate o altre cinque manopole oltre alla manopola [DATA] per modificare i valori dei parametri. Ciò facilita la procedura di editing dei suoni rendendola più scorrevole. Per utilizzare appieno il vostro sintetizzatore, siete invitati a leggere attentamente questo manuale. Dopo averlo letto, conservatelo in un luogo sicuro per poterlo consultare all'occorrenza.

A proposito di questo manuale

Questo manuale è diviso fondamentalmente in due sezioni:

■ Sezione Base (Pagina 6)

Spiega come iniziare ad operare con il sintetizzatore, la sua struttura globale, e come utilizzarne le funzioni e le caratteristiche principali.

■ Sezione di Riferimento (Pagina 59)

Spiega i parametri dei vari Modi del sintetizzatore.

Contenuto dell'imballo

- Manuale di istruzioni (questo)
- Data List
- Adattatore PA-5C AC *
- Guida per l'installazione
- CD-ROM (TOOLS per S80/S30 & CS6x/CS6R)

*Potrebbe non essere incluso nella vostra zona. Controllate con il vostro rivenditore Yamaha.

Il CD-ROM incluso

Software applicativo per il vostro sintetizzatore incluso in questo CD-ROM. L'applicazione Voice Editor vi consente di editare i suoni del vostro sintetizzatore mediante un'interfaccia utente grafica. L'applicazione Card Filer vi consente lo scambio dei dati fra il vostro synth e il computer. Troverete i dettagli nella Guida per l'installazione separata o nei manuali on-line inclusi nel software.



Non tentate mai di eseguire il playback della track1, in cui è contenuto il software applicativo, su un lettore CD audio. Potreste danneggiare il vostro udito e gli altoparlanti del lettore CD/audio.

La copiatura dei dati di sequenza musicali e/o i file audio digitali disponibili in commercio è severamente vietata tranne per vostro uso personale.

Le illustrazioni e le videate LCD mostrate in questo manuale di istruzioni sono solo a scopo istruttivo e potrebbero apparire leggermente diverse da quelle del vostro strumento.

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

Sommario

Sezione Base

I controlli e i connettori	6
Prima dell'uso	9
Alimentazione	9
Collegamenti.....	9
Accensione	14
Operazioni base	16
Selezione di un Modo	16
Selezione di una videata	18
Immissione dati	19
Playback dimostrativo	21
Voice e Performance	22
Esecuzione di una Voice.....	22
Esecuzione di una Performance	24
Una panoramica dell'S30	26
Sezione Controller	26
Sezione Sequencer	26
Sezione Tone Generator	27
Sezione Effects	29
I Modi	30
Voice	31
Una panoramica di Voices/Waves	32
Wave	33
Performance	34
Ideale per Performance dal vivo	35
1 Arpeggiator	36
2 Uso dei Controller.....	38
Voice Edit	45
Effetti	50
Impiego come Master Keyboard (modo Performance)	52
Impiego come Generatore Multitimbrico (modo Performance)	57

Sezione di riferimento

Modo Voice	59
Voice Play	59
Voice Edit	63
Modo Voice Job	100
Voice Store	101
Modo Performance	102
Performance Play	102
Performance Edit	106
Modo Performance Job	123
Performance Store	124
Modo Sequence Play	125
Modo Utility	127
Modo Utility Job.....	134
Modo Card	135

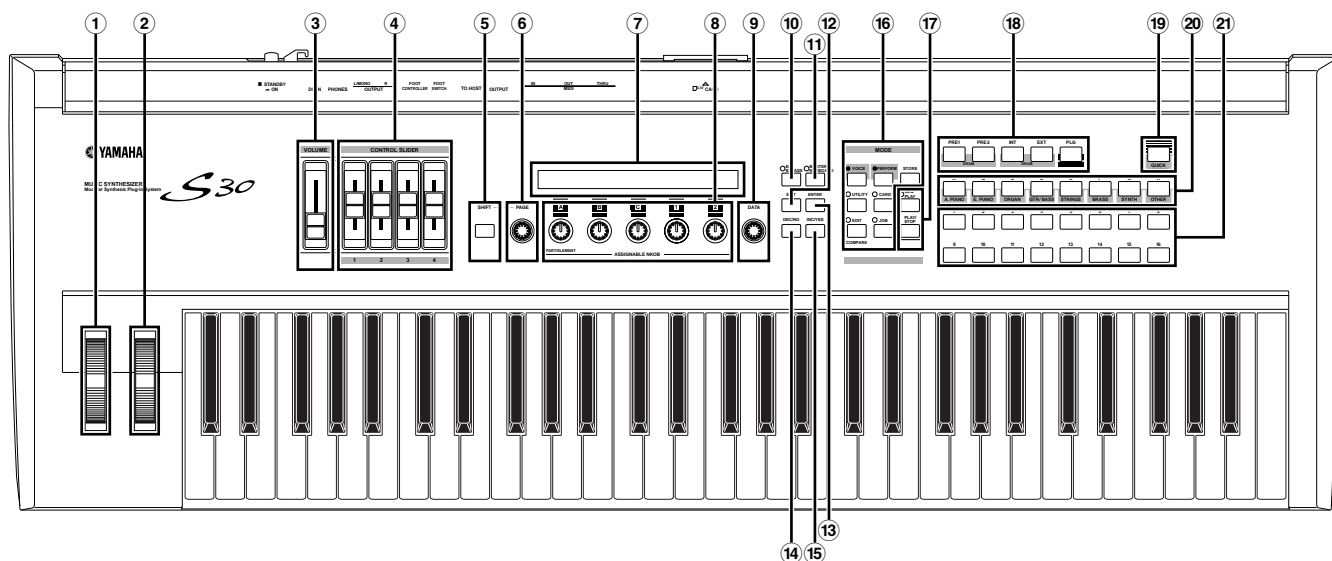
Appendice

Le schede Plug-in (opzionali)	141
Messaggi sul display	144
Inconvenienti e rimedi	145
Specifiche tecniche	148
Indice analitico	149

Sezione Base

I controlli e i connettori

Pannello frontale



① **Rotella PITCH bend (Pag. 38)**

Controlla l'effetto pitch bend. A questo controller è possibile assegnare anche altre funzioni.

② **Rotella MODULATION (Pag. 38)**

Controlla l'effetto modulation. È possibile assegnare anche altre funzioni parametri a questo controller.

③ **Slider o cursore [VOLUME] (Pag. 15)**

Regola il volume principale. Spostatelo verso l'alto per aumentare il livello di uscita dai jack OUTPUT L/R e PHONES.

④ **Control Slider (Pag. 56)**

Nel modo Master Keyboard, gli slider possono essere usati per controllare varie funzioni ad essi assegnate (come i messaggi di Control Change). Ogni slider controlla ciascuna delle quattro Zone.

⑤ **Tasto [SHIFT] (Pag. 18)**

Nel modo Voice o Performance Play, quando premete il tasto [SHIFT] appare una videata per visualizzare o impostare il parametro Octave e il canale MIDI Transmit (Pag. 18). In qualsiasi modo Edit, quando si preme questo tasto mentre si ruota la manopola [PAGE], viene visualizzato un menù ed è possibile commutare velocemente fra le videate del modo Edit

Mode (Pagina 18). Se mentre tenete premuto questo tasto ruotate una delle manopole (Knob) [A] ~ [C], [1] ~ [2], la manopola [DATA] o premete il tasto [INC/YES] o [DEC/NO], potete spostare il cursore senza cambiare il valore di un parametro (Pag. 19).

⑥ **Manopola [PAGE] (Pag. 18)**

Commuta fra le videate in ciascun Modo. Ogni Modo comprende numerose videate.

⑦ **LCD (Liquid Crystal Display)**

È un display a due linee retroilluminato.

⑧ **Manopole [A], [B], [C], [1] e [2] (Pag. 19)**

In ciascun modo Play, queste manopole controllano principalmente le funzioni assegnate rispettivamente ad esse.

In ciascun modo Edit, ogni manopola viene usata per immettere un valore per il parametro associato visualizzato nel display. In base all'operazione o alla videata con la quale state lavorando, queste manopole funzioneranno diversamente.

Le manopole da [A] a [C] possono essere assegnate alle funzioni di controllo sistema (Pag. 41, 129). Le manopole [1] e [2] possono essere assegnate alle funzioni di controllo che influenzano le Voice (Pag. 42, 69).

⑨ **Manopola [DATA] (Pag. 20)**

Usatela per incrementare o decrementare il valore del parametro sul quale è posizionato il cursore.

⑩ **Tasto [EF BYPASS] (Pag. 51)**

Abilita/disabilita Effect Bypass. Premete il tasto (il suo LED si illuminerà) per bypassare gli effetti usati con la Voice o la Performance corrente. Gli effetti bypassati (Reverb, Chorus, o Insertion) sono specificati nel modo Utility (Pag. 128).

⑪ **Tasto [MASTER KEYBOARD] (Pag. 52, 106)**

La tastiera dell'S30 può funzionare come master keyboard MIDI nel modo Performance. Quando il tasto è premuto e attivato (il LED sarà acceso), la tastiera può suonare e controllare più moduli di suono MIDI collegati all'S30.

⑫ **Tasto [EXIT] (Pag. 18)**

I menù e le videate dell'S30 hanno una struttura gerarchica. Premendo questo tasto si esce dalla videata corrente e si ritorna al livello precedente nella gerarchia.

⑬ **Tasto [ENTER] (Pag. 19, 20)**

Durante la selezione di Memory o Bank per Voice o Performance, premete questo tasto per determinare la locazione di memoria. Inoltre, usatelo per eseguire un'operazione Job o Store.

⑭ **Tasto [DEC/NO] (Pag. 19)**

Usatelo per decrementare il valore del parametro sul quale è posizionato il cursore. Inoltre, usate questo tasto per cancellare un'operazione Job o Store.

⑮ **Tasto [INC/YES] (Pag. 19)**

Usatelo per incrementare il valore del parametro sul quale è posizionato il cursore. Inoltre, usate questo tasto per eseguire un'operazione Job o Store.

⑯ **Tasti MODE (Pag. 16)**

Premete questi tasti per selezionare Voice, Performance, Utility o altri Modi.

⑰ **Controlli SEQ (Pag. 21, 125)**

Premete il tasto [SEQ PLAY] per entrare nel modo Sequence Play. Qui, potete suonare un file MIDI dalla Memory Card. Usate il tasto [PLAY/STOP] per iniziare o bloccare il playback del file correntemente selezionato.

⑱ **Tasti MEMORY (Pag. 22, 24, 60, 104)**

Usando uno di questi tasti, potete selezionare Voice o Performance Memory. Premete il tasto [ENTER] per selezionare la Memory. Nel modo Performance, il tasto [PLG] può essere usato per selezionare la Plug-in Part. I tasti [PRE1] e [PRE2] selezionano "Common" (per tutte le Parti).

⑲ **Tasto [QUICK ACCESS] (Pag. 63)**

Quando premete il tasto [QUICK ACCESS] (il suo LED si illuminerà), potete usare i tasti BANK da [A] a [H] per selezionare direttamente le Categorie e i tasti PROGRAM da [1] a [16] per selezionare velocemente le Voice.

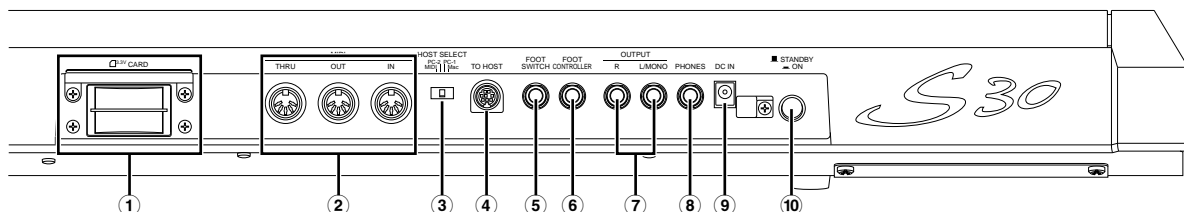
⑳ **Tasti BANK da [A] a [H] (Pag. 60, 104)**

Ciascun tasto seleziona un Voice Bank o Performance Bank. Ciascun Bank contiene sedici Voice o Performance. Nel modo Voice Edit, ciascun tasto BANK da [A] a [D] seleziona un Elemento di una Voce (ELEMENT SELECT) mentre ciascuno dei tasti BANK da [E] a [H] attiva o disattiva l'Elemento associato (ELEMENT ON/OFF) (Pag. 46). Quando attivate il modo Master Keyboard premendo il tasto [MASTER KEYBOARD], questi tasti (da [A] a [D]) possono selezionare rispettivamente le Zone da 1 a 4 se l'impostazione del modo Master Keyboard nel modo Performance Edit è "4 zone".

㉑ **Tasti PROGRAM/PART da [1] a [16] (Pag. 60, 104)**

Ciascun tasto seleziona una Voice o una Performance dal Bank corrente. Nel modo Voice Edit, ciascun tasto PROGRAM/PART seleziona un menù di edit associato (Pag. 65). Nel modo Performance, questi tasti selezionano rispettivamente le Parti da [1] a [16].

Pannello posteriore



① Slot CARD (Pag. 135)

Inserite qui una Memory Card per trasferire i vari dati sullo/dallo strumento. Leggete attentamente le precauzioni per l'uso di una Memory Card (Pag. 135) prima di usarla.

② Connettori o porte MIDI IN, OUT, e THRU (Pag. 11)

MIDI IN riceve i messaggi MIDI da un dispositivo MIDI esterno. Usate questo connettore per controllare il sintetizzatore da un dispositivo MIDI esterno. MIDI OUT invia i messaggi MIDI generati dal sintetizzatore, come le note suonate sulla tastiera o le variazioni della manopola/ pannello di controllo, ad un dispositivo o modulo di uono MIDI esterno. MIDI THRU ritrasmette inalterati i messaggi MIDI ricevuti al MIDI IN. Collegate ad esso altri dispositivi MIDI.

③ Interruttore HOST SELECT (Pag. 12)

Selezionate il tipo di computer collegato al sintetizzatore via connettore TO HOST.

④ Terminale TO HOST

Collegate qui un computer usando un cavo per computer seriale opzionale (Pag. 12).

⑤ Jack FOOT SWITCH (Pag. 13, 39)

Collegate qui un interruttore a pedale opzionale (FC4 o FC5). Usando l'interruttore a pedale, potete attivare o disattivare una funzione specifica assegnata allo strumento. (Pag. 43, 129)

⑥ Jack FOOT CONTROLLER (Pag. 13, 39)

Qui è possibile collegare un controller a pedale opzionale (FC7 ecc.). Usando il controller, potete controllare con il piede i timbri, i pitch o intonazioni, i volumi o simili.

⑦ Jack OUTPUT L/MONO e R (Pag. 10)

I segnali audio di livello linea vengono emessi attraverso questi jack phone. Per l'uscita monofonica, usate solo il jack L/MONO.

⑧ Jack PHONES (Pag. 10)

Collegate qui un paio di cuffie.

⑨ Terminale DC IN (Pag. 9)

Per il collegamento di un adattatore di alimentazione a c.a. (PA-5C o un tipo equivalente raccomandato dalla Yamaha) per alimentare l'S30.

⑩ Interruttore STANDBY/ON (Pag. 14)

Usatelo per accendere o spegnere il sintetizzatore.

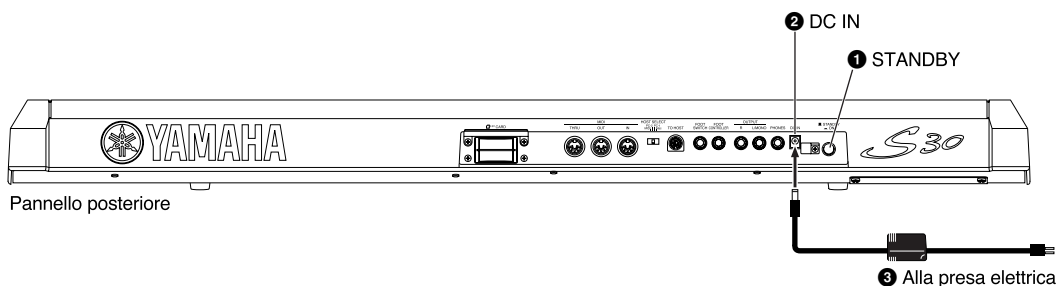


Anche quando l'interruttore è in posizione "STANDBY", l'elettricità continua a fluire nello strumento ad un livello minimo. Quando non usate l'S30 per un periodo prolungato, accertatevi di scollegare l'adattatore a c.a. dalla presa a muro.

Prima dell'uso

Questa sezione spiega come collegare una sorgente di alimentazione a c.a., dispositivi audio e MIDI e un sistema di computer. Accendete il sintetizzatore soltanto dopo aver ultimato tutti i collegamenti necessari. Vi raccomandiamo di leggere questa sezione prima di usare il sintetizzatore.

Alimentazione



- 1 Accertatevi che l'interruttore STANDBY/ON dello strumento sia nella posizione STANDBY(off).
- 2 Collegate la spina a c.c. del PA-5C DC al terminale DC IN dell'S30 sul pannello posteriore dello strumento.
- 3 Collegate la spina a c.a. dell'adattatore alla presa più vicina.

⚠ Non tentate di usare un adattatore a c.a. diverso dal PA-5C Yamaha o un tipo equivalente raccomandato dalla Yamaha. L'uso di un adattatore incompatibile potrebbe causare danni irreparabili all'S30 e potrebbe anche costituire un pericolo di scossa elettrica! SCOLLEGATE SEMPRE L'ADATTATORE DALLA PRESA QUANDO L'S30 NON VIENE UTILIZZATO.

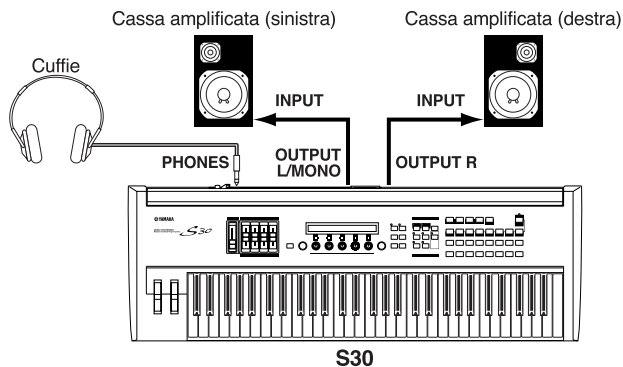
Collegamenti

Collegamento ad un dispositivo audio esterno

Dal momento che il sintetizzatore non dispone di altoparlanti incorporati, dovete monitorarne l'emissione del suono attraverso un dispositivo audio esterno. In alternativa, potreste usare un paio di cuffie. Esistono numerosi metodi di collegamento ad un dispositivo audio esterno, descritti nelle illustrazioni seguenti.

Collegamento di casse amplificate stereo

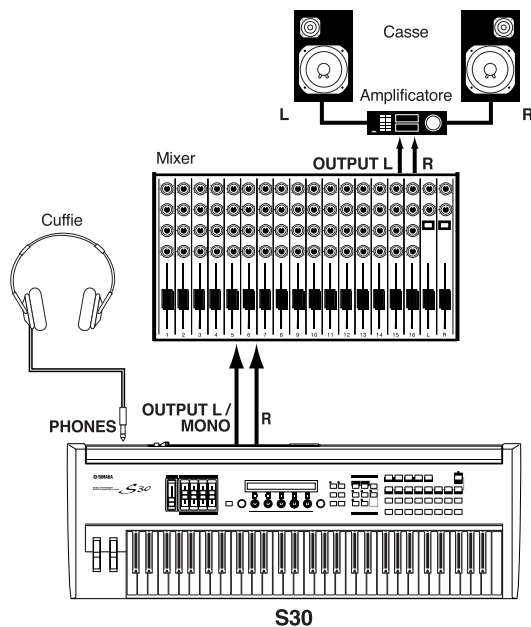
Una coppia di casse amplificate è in grado di produrre i ricchi suoni dello strumento con le relative impostazioni dell'effetto e di pan. Collegate le vostre casse amplificate ai jack OUTPUT L/MONO e R sul pannello posteriore.



NOTE Quando usate soltanto una cassa amplificata, collegatela al jack OUTPUT L/MONO sul pannello posteriore.

Collegamento ad un Mixer

Se volete integrare l'S30 in un sistema più grande con altri strumenti e ulteriori capacità di elaborazione audio, collegatelo ad un mixer, ad un amplificatore ed un sistema monitor stereo come illustrato qui di seguito.



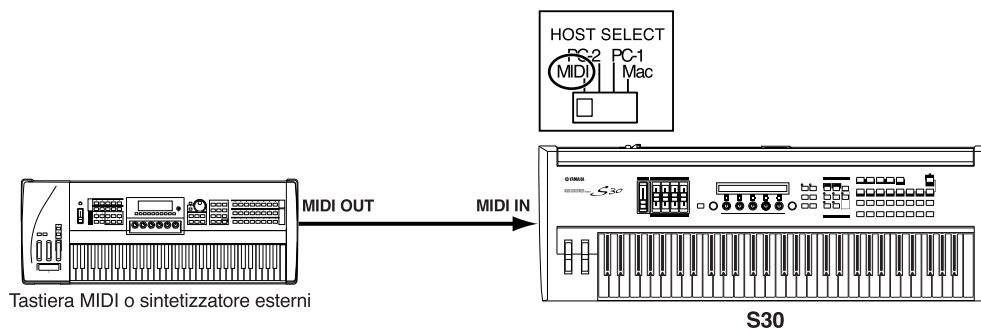
NOTE Collegando un paio di cuffie non si influenza l'uscita audio dai jack OUTPUT (L/MONO e R). Potete monitorare gli stessi suoni via cuffie e dai jack OUTPUT.

Collegamento di un dispositivo MIDI esterno

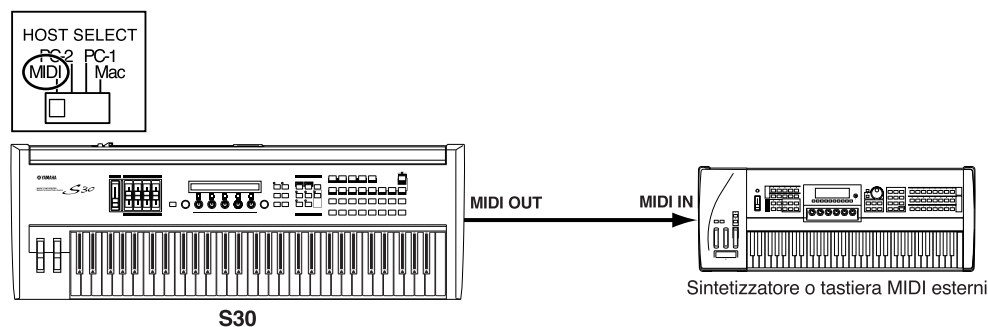
Potete collegare un dispositivo MIDI esterno usando un cavo MIDI (disponibile separatamente) e controllarlo da questo sintetizzatore. Potete usare anche una tastiera MIDI esterna o un sequencer per controllare i suoni interni del sintetizzatore. Questa sezione presenta numerose applicazioni differenti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

NOTE L'interruttore HOST SELECT sul pannello posteriore dovrebbe essere impostato su "MIDI." Altrimenti, le informazioni MIDI non verranno trasmesse dal connettore o porta MIDI OUT del sintetizzatore.

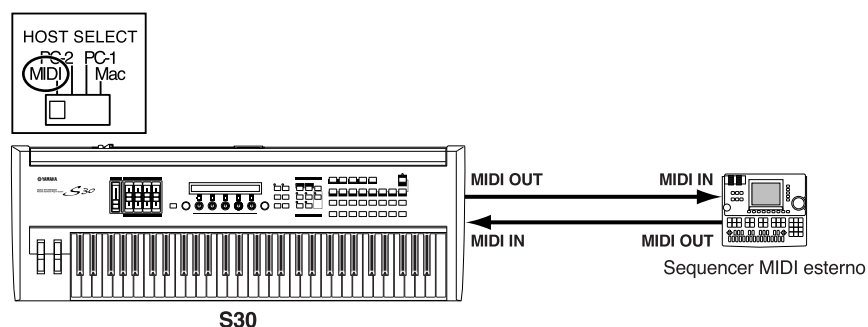
Controllo da una tastiera MIDI esterna



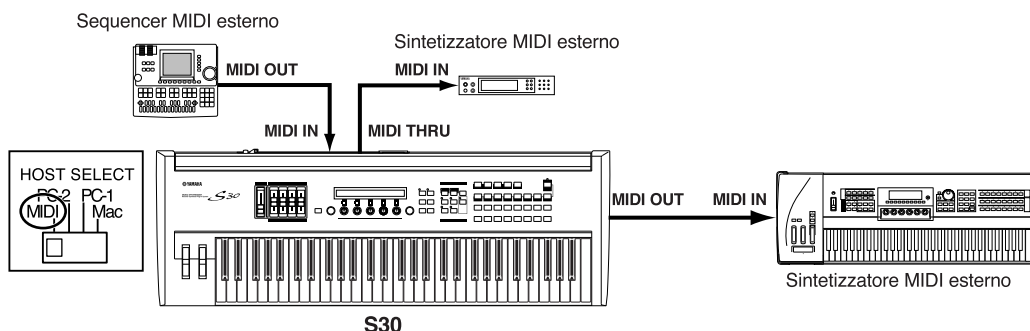
Controllo di una tastiera MIDI esterna



Registrazione e playback usando un sequencer MIDI esterno



Controllo di un altro dispositivo MIDI via MIDI THRU



Con i collegamenti MIDI sopra illustrati, potete inviare i dati MIDI dal connettore MIDI OUT mentre i dati MIDI dal sequencer esterno possono essere inviati ad un sintetizzatore MIDI esterno via jack MIDI THRU.

NOTE I cavi MIDI non dovrebbero essere lunghi più di 15 metri, e non dovrebbero essere più di tre i dispositivi in una catena MIDI (collegati in serie con il MIDI THRU di ciascuna unità). Per collegare più unità, usate un MIDI Thru Box per collegamenti paralleli. Potreste riscontrare degli errori se i cavi MIDI sono troppo lunghi oppure se attraverso i loro MIDI THRU sono concatenati troppi dispositivi.

Collegamento ad un Personal Computer

Quando è collegato un computer, questo può essere usato per controllare il sintetizzatore e per trasferire i dati del synth sul/dal computer via MIDI. Con il programma Voice Editor incluso, per esempio, potete editare le Voice del sintetizzatore. Usando un altro programma – Card Filer – potete trasferire i file tra il computer e la Memory Card inserita nello slot CARD del sintetizzatore.

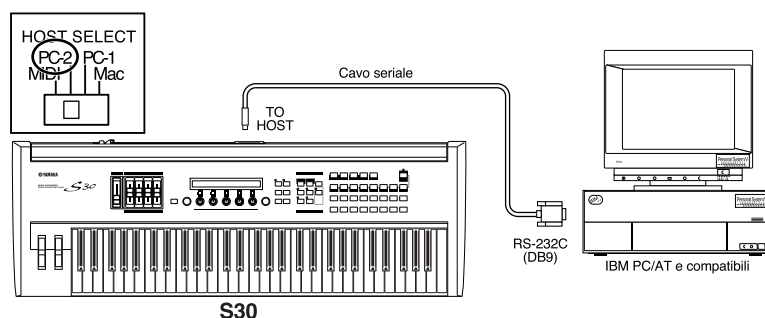
Ci sono due modi per collegare il vostro synth ad un computer:

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

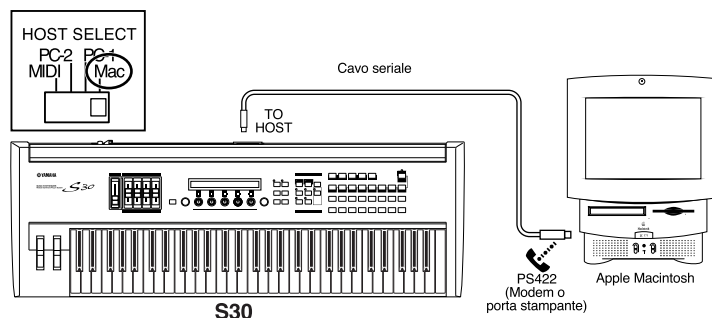
Computer differenti richiedono collegamenti differenti, come illustrato qui di seguito.

1: Da porta seriale a TO HOST

IBM PC/AT

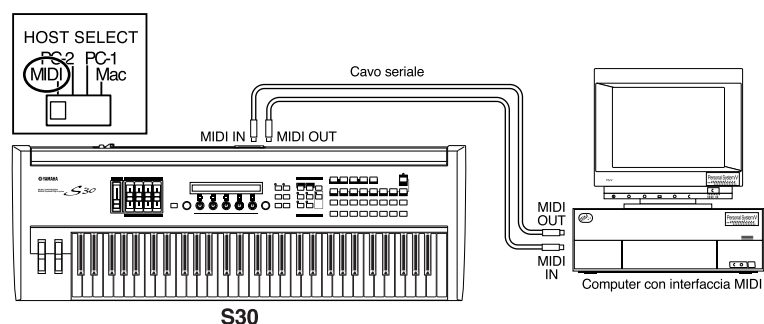


Macintosh

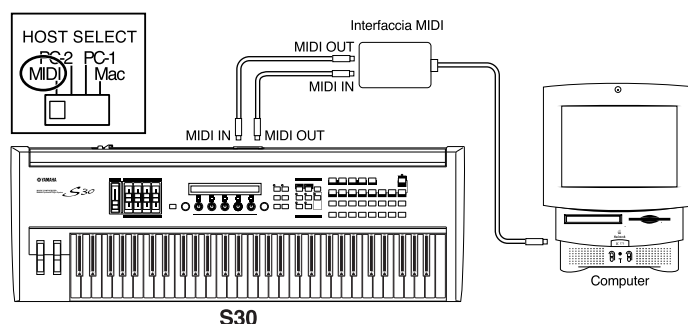


2: da interfaccia MIDI a MIDI IN e OUT

Usando l'interfaccia MIDI del computer



Usando un'interfaccia MIDI esterna

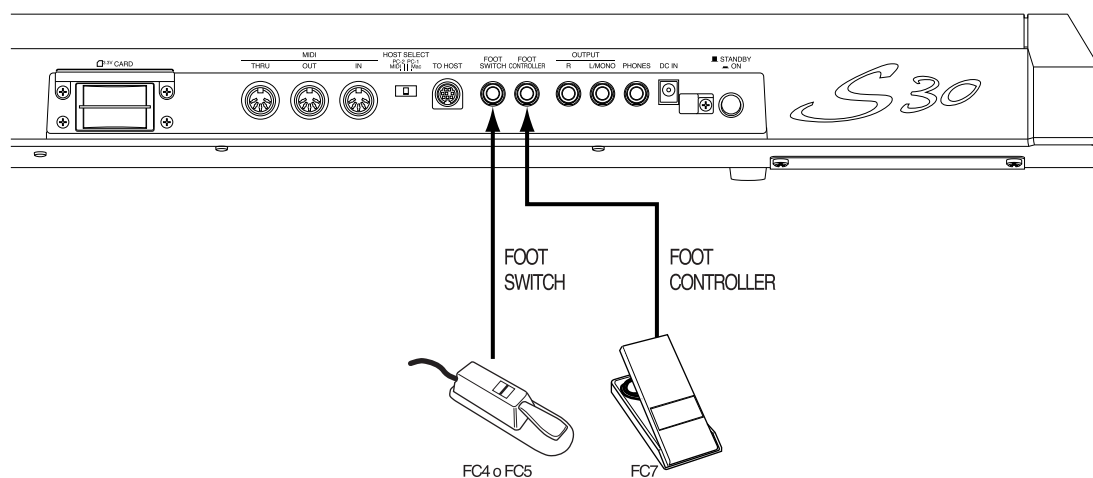


NOTE Avrete bisogno di un'applicazione MIDI appropriata (sequencer, editor ecc.) per la piattaforma del vostro computer.

Collegamento dei Controller

L'S30 ha i jack dei controller sul pannello posteriore, inclusi FOOT SWITCH e FOOT CONTROLLER. Potete collegare controller opzionali come l'interruttore a pedale (FC4 o FC5) e il controller a pedale (FC7) per controllare il timbro, il volume, il pitch e altri parametri.

NOTE Dettagli su questi controller a pagina 39.



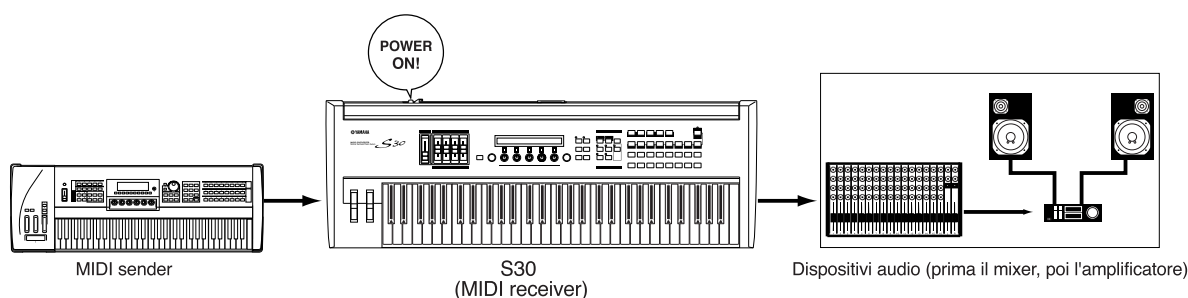
Accensione

Procedura di accensione

Quando avete fatto tutti i collegamenti necessari tra il vostro sintetizzatore e qualsiasi altro dispositivo, accertatevi che tutte le impostazioni di volume siano a zero. Quindi accendete tutti i dispositivi della vostra configurazione in quest'ordine: MIDI master (sender o trasmettenti), MIDI slave (receiver o riceventi), quindi i dispositivi audio (mixer, amplificatori, altoparlanti ecc.). Ciò assicura il flusso uniforme dei segnali dal primo dispositivo all'ultimo (prima MIDI, poi audio).

Per spegnere, innanzitutto abbassate il volume di ciascun dispositivo audio, quindi spegnete ogni dispositivo nell'ordine inverso (prima quelli audio, poi i MIDI).

Quando l'S30 è MIDI receiver:



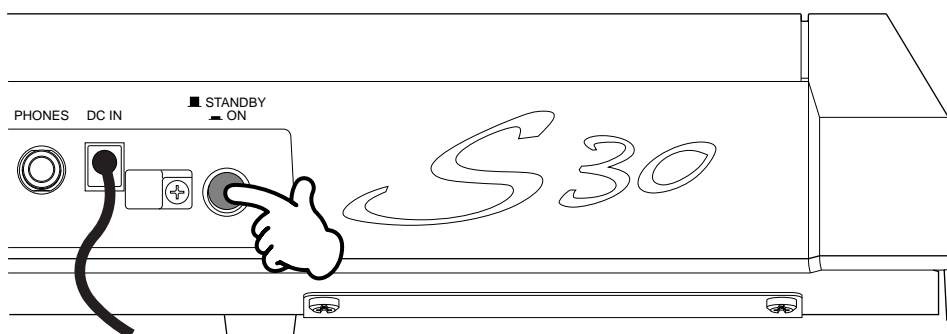
Accensione dell'S30

⚠ Per evitare possibili danni agli altoparlanti o agli altri dispositivi elettronici collegati, accendete sempre l'S30 prima degli altoparlanti amplificati o del mixer e dell'amplificatore. Allo stesso modo, spegnete sempre l'S30 dopo aver spento gli altoparlanti amplificati o il mixer e l'amplificatore.

⚠ Anche quando l'interruttore è in posizione "STANDBY", l'elettricità continua a fluire nello strumento ad un livello minimo. Quando non usate l'S30 per un periodo prolungato, accertatevi di scollegare l'adattatore a c.a. dalla presa a muro.

NOTE Prima di accendere o di spegnere il vostro sintetizzatore, abbassate innanzitutto il volume di qualsiasi dispositivo audio ad esso collegato.

1 Premete l'interruttore STANDBY/ON.



2 Appare brevemente una videata di introduzione.

3 Poi appare la videata del modo Voice o Performance Play.

```
UCE Play) PRE1:001(A01)[Pf:StereoGrnd]  
EQLow-G EQMid-G EQHi-G ChoSend RevSend
```

Se nello slot apposito dello strumento avete inserito una Memory Card CARD o se avete installato una Plug-in Board, potreste vedere altre videate prima di visualizzare quella relativa al Modo Voice o Performance Play.

Se una Memory Card usata in precedenza è inserita nello slot CARD, verrà mostrata una videata mentre vengono caricati i file nella memoria EXT.

Se nello slot CARD è inserita una Memory Card nuova (una mai usata sullo strumento), apparirà una videata mentre viene creato un file base nella memoria EXT.

Se avete una scheda Plug-in installata, apparirà una videata che ne conferma la presenza.

NOTE La videata finale dopo la sequenza di accensione potrebbe cambiare in base all'impostazione del parametro Power On Mode disponibile nel modo Utility (Pag. 128).

④ Alzate a piacere il volume dell'amplificatore.

⑤ Regolate lo slider [VOLUME] del sintetizzatore per impostare un volume appropriato.

A proposito delle Memory Card

Potete salvare vari tipi di dati - Voice, Performance, Plug-in, Sequence Chain e così via - in una Memory Card. Lo slot CARD incorporato può accettare Memory Cards da 3.3-volt (SmartMedia).

NOTE Prima di usare una Memory Card, leggete attentamente le precauzioni riportate a pagina 135.

• Formattazione di una Memory Card

Non potete usare immediatamente una Memory Card per salvare i file. La scheda deve essere precedentemente formattata nel modo Card (Pag. 140).

• Salvataggio e caricamento dei dati

Potete salvare vari tipi di dati come file su una Memory Card formattata. Ciascun file presente sulla scheda può essere caricato all'occorrenza.

Potete salvare e caricare dati come System, Voice, Performance, Plug-in, Sequence Chain o simili. Poiché i dati di Sequence Chain vengono tenuti temporaneamente nella memoria tampone (buffer) del sintetizzatore e vanno persi allo spegnimento, dovete innanzitutto salvare tali dati nella Memory Card.

I dettagli sulla formattazione di una Memory Card, salvataggio e caricamento dati, e i tipi di file riconosciuti sono a pagina 136.

Operazioni base

Questa sezione fornisce alcune spiegazioni basilari sul funzionamento del sintetizzatore.

Selezione di un Modo

Ci sono numerosi modi operativi — Voice Play Mode, Performance Play Mode ecc. — ciascuno dei quali vi consente di lavorare in modo efficiente con le varie funzioni del synth.

NOTE A pagina 30 troverete una panoramica di ciascun Modo.

Ci sono Modi Play separati per le Voice e le Performance. Per entrare in ognuno di questi modi, usate il tasto MODE appropriato ([VOICE] per Voice Play Mode, [PERFORM] per Performance Play Mode). Ci sono anche modi Edit e Job separati per Voice e Performance. Per entrare nel modo Edit o Job, basta premere il tasto [EDIT] o [JOB] in ogni rispettivo modo Play.

Analogamente, premendo il tasto [STORE] nel modo Voice o Performance vi troverete nel modo Store nel quale potete immagazzinare Voice o Performance. Altri modi operativi comprendono il modo Utility nel quale potete specificare le impostazioni di sistema, il modo Card nel quale potete eseguire funzioni relative alla Memory Card, e il modo Sequence nel quale potete eseguire il playback di file di song MIDI o creare una concatenazione di sequenza. (Premete il tasto [UTILITY] per il modo Utility, il tasto [CARD] per il modo Card e il tasto [SEQ] per il modo Sequence.)



Modi Play

① Modo Voice Play (Pag. 59)

Premete il tasto [VOICE] (il suo LED si accende) per entrare nel modo Voice Play. Per passare ad un altro modo, basta premere il tasto rispettivo per quel modo operativo.

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

② Modo Performance Play (Pag. 102)

Premete il tasto [PERFORM] (il suo LED si accende) per entrare nel modo Performance. Per passare ad un altro modo, basta premere il tasto rispettivo per quel modo operativo.

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

Modi Edit

Quando vi trovate in ciascun modo Play, potete commutare velocemente su ogni rispettivo modo Edit premendo semplicemente il tasto [EDIT] (il suo LED si accende).

③ Modo Voice Edit (Pag. 63)

Premete il tasto [EDIT] nel modo Voice Play. Per passare ad un altro modo, basta premere il rispettivo tasto per quel modo oppure premere il tasto [EXIT] per ritornare al modo Voice Play.

```
GEN_Name> Ctrny a-Z 0-? Cursor
C 1234 [Pf:Init Voice]
```

③ Modo Performance Edit (Pag. 106)

Premete il tasto [EDIT] mentre vi trovate nel modo Performance Play. Per passare ad un altro modo, basta premere il rispettivo tasto per quel modo oppure premere il tasto [EXIT] per ritornare al modo Performance Play.

```
GEN Name> Ctrny a-Z 0-? Cursor
Common [--:Init Perf ]
```


Modi Job

Quando vi trovate in un modo Play, potete commutare velocemente su ogni rispettivo modo Job premendo semplicemente il tasto [JOB] (il suo LED si accende).

④ Modo Voice Job (Pag. 100)

Premete il tasto [JOB] nel modo Voice Play. Per passare ad un altro modo, basta premere il rispettivo tasto per quel modo oppure premere il tasto [EXIT] per ritornare al modo Voice Play.

```
UCE Initialize>
Job          Current Voice
```

④ Modo Performance Job (Pag. 123)

Premete il tasto [JOB] nel modo Performance Play. Per passare ad un altro modo, basta premere il rispettivo tasto per quel modo oppure premere il tasto [EXIT] per ritornare al modo Performance Play.

```
PFM Initialize>
Job          Current Perform
```

④ Modo Utility Job (Pag. 134)

Premete il tasto [JOB] nel modo Utility. Per passare ad un altro modo, basta premere il rispettivo tasto per quel modo oppure premere il tasto [EXIT] per ritornare al modo Utility.

```
UTIL Factory Set>
Job
```

Altri Modi

⑤ Modo Utility (Pag. 127)

Premete il tasto [UTILITY] (il suo LED si accende) per entrare nel modo Utility. Per passare ad un altro modo, basta premere il rispettivo tasto per quel modo.

```
MSTR TG>      Vol1      NoteShift      Tune
Sys          127      +63      +102.3c
```

⑥ Modo Card (Pag. 135)

Premete il tasto [CARD] (il suo LED si accende) per entrare nel modo Card. Per passare ad un altro modo, basta premere il rispettivo tasto per quel modo.

```
Save>      Type      File      B-?      Cursor
Card      all      ***[NEWFILE .S2A]
```

⑦ Modo Sequence Play (Pag. 125)

Premete il tasto SEQ (il suo LED si accende) per entrare nel modo Sequence Play. Per passare ad un altro modo, basta premere il rispettivo tasto per quel modo.

```
SEQ>      File: [      ]      Perf
Chain00  001 J= 120 Meas=001 INT:128
```

NOTE Quando vengono ricevuti messaggi esclusivi di sistema MIDI da un dispositivo MIDI esterno, lampeggia il LED per il modo Play correntemente selezionato (VOICE o PERFORMANCE).

⑧ Modi Store (Pag. 101, 124)

Quando vi trovate in ciascun modo Play o Edit, potete commutare velocemente su ogni rispettivo modo Store premendo semplicemente il tasto [STORE]. Per passare ad un altro modo, basta premere il rispettivo tasto per quel modo oppure premere il tasto [EXIT] per ritornare al modo Play.

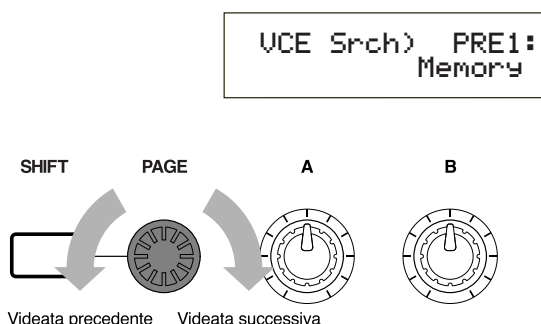
```
UCE [S4:Generation] >[Pf:Slamming ]
Store INT:001(A01)
```

Selezione di una videata

Potete commutare fra le videate usando la manopola [PAGE] e premendo i tasti [SHIFT], [PROGRAM/PART], [EXIT] e [ENTER].

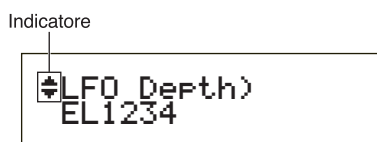
Manopola [PAGE]

Solitamente, in ciascun modo ci sono numerose videate e sotto-videate. Usate la manopola [PAGE] per commutarle.



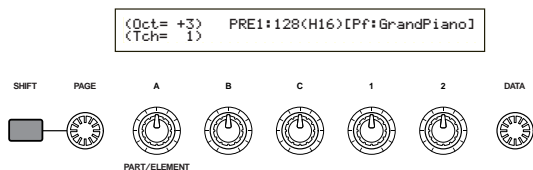
Come mostrato nell'illustrazione sottostante, l'indicatore "◄" viene visualizzato a sinistra della videata se ci sono altre videate prima e dopo quella visualizzata.

In una serie di videate, nella prima apparirà l'indicatore "▼" per significare che seguono ulteriori videate ma non ce ne sono di precedenti. Nell'ultima videata, apparirà l'indicatore "▲" per significare che non ci sono ulteriori videate.



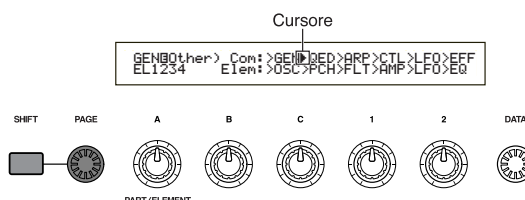
Tasto [SHIFT]

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



Alcuni modi dispongono di più videate. In tal caso, potete usare la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per commutare su una videata specifica.

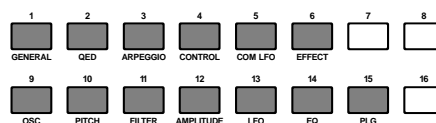
Per esempio, se usate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] nel modo Voice Edit, viene visualizzata la seguente videata. Selezionate un determinato item usando il cursore (◄), quindi rilasciate il tasto [SHIFT] per commutare sulla videata dei parametri di quell'item.



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

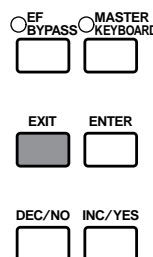
Tasti PROGRAM/PART

Nel modo Voice Edit, potete usare i tasti PROGRAM/PART per selezionare gli item indicati sotto i tasti e per passare alle relative videate.



Tasto [EXIT]

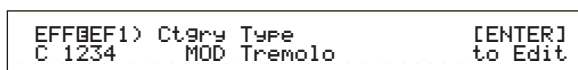
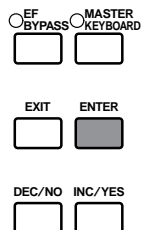
Premete il tasto [EXIT] per salire (uscire) nella struttura gerarchica e ritornare alla videata precedente.



NOTE Il tasto [EXIT] ha anche ulteriori funzioni, come descritto in altre sezioni di questo manuale.

Tasto [ENTER]

Normalmente, il tasto [ENTER] viene usato per applicare le impostazioni dei parametri. In alcuni casi, tuttavia, appaiono le seguenti videate che vi chiedono di premere il tasto [ENTER].



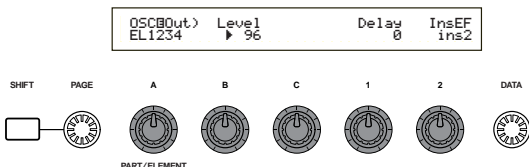
NOTE Il tasto [ENTER] ha altre funzioni, come descritto in altre sezioni di questo manuale.

Immissione dati

Potete usare le manopole per modificare direttamente i rispettivi parametri sulla videata. In alternativa, potete anche spostare il cursore (▶) su un parametro e impostarne il valore mediante i tasti [INC/YES] e [DEC/NO], oppure la manopola [DATA].

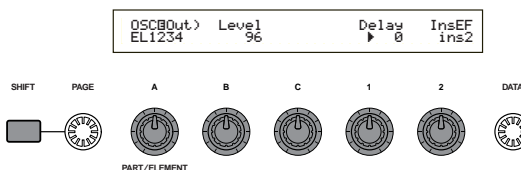
Manopole [A], [B], [C], [1] e [2]

Ciascun parametro in una videata è associato normalmente con una manopola ([A], [B], [C], [1] o [2]) sotto il display. Quando usate una di queste manopole, il cursore (▶) si sposta sul rispettivo parametro e potete cambiarne il valore. Per esempio, potete usare la manopola [B] nella videata seguente per cambiare l'impostazione di Level. Ruotatela in senso orario per incrementare il valore e in senso antiorario per decrementarlo.



Spostamento del cursore

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



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

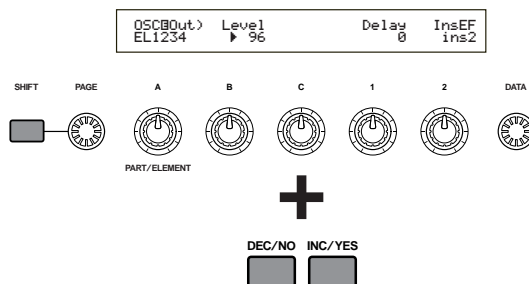
Potete usare i tasti [INC/YES] per incrementare di un'unità l'impostazione di un parametro, oppure il tasto [DEC/NO] per decrementarlo. Se tenete premuto uno dei due tasti, il valore verrà cambiato con continuità.



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

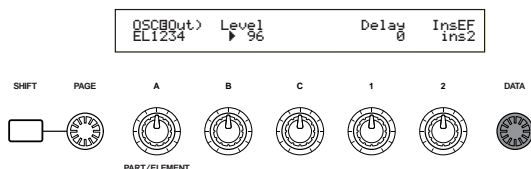
Spostamento del cursore

Premendo il tasto [INC/YES] o [DEC/NO] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], potete spostare il cursore fra i parametri sulla videata senza modificarne il valore.



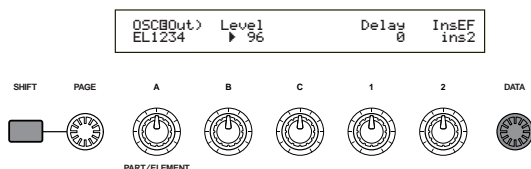
Manopola [DATA]

Usate questa manopola per cambiare il valore del parametro sul quale è posizionato il cursore. Ruotate la manopola in senso orario per incrementare il valore di un click (unità) per volta, oppure ruotatelo in senso antiorario per decrementarlo.



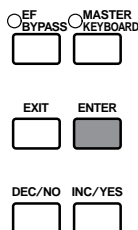
Spostamento del cursore

Ruotate la manopola [DATA] in senso orario o antiorario mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per spostare il cursore su un parametro nella videata senza modificarne il valore.



Tasto [ENTER]

Usate questo tasto per rendere operativa un'impostazione o una regolazione (ad esempio quando è lampeggiante). Il tasto [ENTER] viene usato anche quando si esegue un'operazione Job o Store, come descritto in altre sezioni di questo manuale.

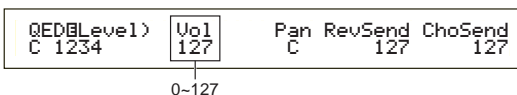
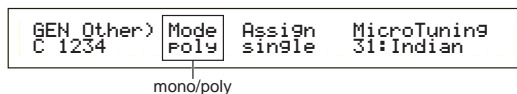


Tipi di parametri (assoluti e relativi)

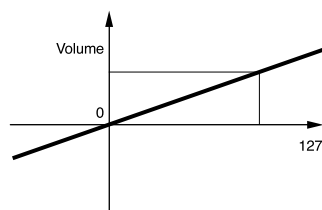
Ci sono molti modi di impostare i parametri. Per alcuni parametri è necessario immettere direttamente le impostazioni numeriche o le lettere alfabetiche. Con altri, è possibile scegliere fra le impostazioni disponibili. Inoltre, alcuni tipi di parametri sono "assoluti" mentre altri sono "relativi."

Per esempio, il parametro assoluto nell'illustrazione seguente può essere impostato su "Mono" o "Poly." Per altri parametri assoluti come Volume, la regolazione può essere qualsiasi valore fra zero e 127. L'impostazione del Volume ha un rapporto diretto con il volume effettivo, come appare nel grafico.

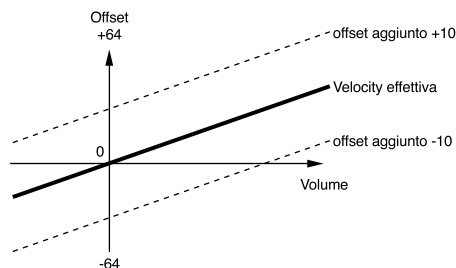
Tuttavia, i parametri relativi non seguono lo stesso rapporto. Il grafico in basso mostra il ruolo del parametro Velocity Offset. Il valore qui impostato, noto come "offset," viene aggiunto al valore effettivo o sottratto da esso. Con Velocity Offset, il valore di offset specificato viene aggiunto (o sottratto) alla velocity effettiva delle note che suonate sulla tastiera. Talvolta, questi tipi di parametri relativi vengono impostati come percentuale.



① Volume (assoluto)



② Velocity offset (relativo)



Playback dimostrativo

Con questo sintetizzatore vengono fornite numerose song demo. Potete eseguirle in playback nel modo seguente.

- NOTE** Accertatevi che il sintetizzatore sia pronto per il playback. Troverete i dettagli nella sezione “Prima dell’uso” a pagina 9.
 - NOTE** Sulla videata “SEQ Demo”, qualsiasi dato presente nella memoria interna del computer (System, Internal Voices o simili) verrà sovrascritto dai dati per la song demo. I dati importanti dovrebbero essere preventivamente salvati su Memory Card (Pag. 137).
- 1 Premete il tasto [SEQ PLAY] per entrare nel modo Sequence Play. Apparirà la seguente videata.

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

- NOTE** Ci sono due videate nel modo Sequence Play. Usate la manopola [PAGE] per commutare sulla videata soprastante.
- 2 Premete il tasto [INC/YES] per entrare nella videata SEQ Demo.

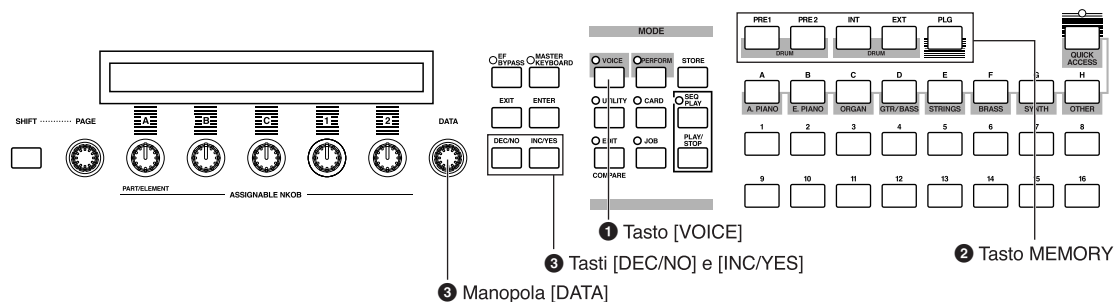
```
Nome della song demo
SEQ Demo) Song: [DEMOSONG]
  [001] [J= 120]
Numero della song demo  Velocità di esecuzione
```

- NOTE** Per annullare il playback della demo, premete il tasto [DEC/NO].
- 3 Premete il tasto [PLAY/STOP] per avviare il playback della song.
 - 4 Premete di nuovo il tasto [PLAY/STOP] per interrompere il playback.
- NOTE** Alla fine della song, il playback riparte automaticamente dall’inizio.
 - NOTE** Potete cambiare il tempo del playback usando la manopola [C]. Per usare il tempo originale della song, selezionate un valore del tempo di “***”.
 - NOTE** A pagina 125 troverete i dettagli sul modo Sequence Play (e playback della demo da Memory Card).

Voice e Performance

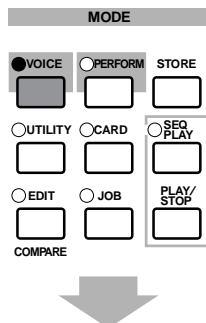
Esecuzione di una Voice

Basato su un motore di sintesi AWM2, questo sintetizzatore offre diversi tipi di Voci preset (256 Normal Voice e 8 Drum Voice). Potete anche creare le vostre voci originali e immagazzinarle nella memoria interna dello strumento (INT) o su una Memory Card esterna (EXT). La memoria interna e quella esterna possono contenere fino a 128 Normal Voice e 2 Drum Voice. È possibile selezionare e suonare liberamente le voci da entrambi i gruppi di memorie, come spiegato qui di seguito.



1 Premete il tasto [VOICE]

Il LED del tasto [VOICE] si accenderà, per indicare che ora siete nel modo Voice Play. Nel display appare la seguente videata.



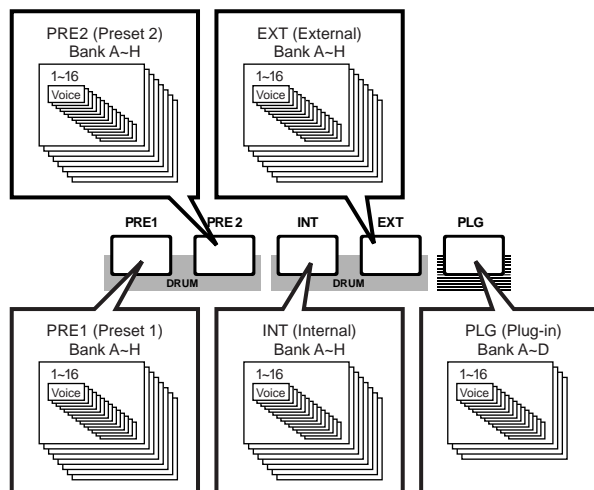
```

VOICE Play) PRE1:001(A01)[Sg:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
    
```

A questo punto, potete suonare via tastiera la Voice (il cui nome appare sulla videata).

2 Premete un tasto MEMORY per selezionare una Voice Memory

Ci sono cinque Voice Memory: PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Internal), EXT (External), e PLG (Plug-in). In ogni Voice Memory ci sono vari Bank (fino a otto, da A a H) nelle quali sono immagazzinate le voci. L'illustrazione seguente mostra come sono immagazzinate le voci in una Voice Memory.

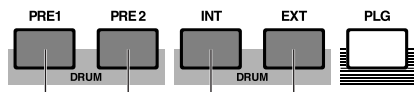


Le Drum Voice sono contenute in aree separate di ciascuna Memory e sono accessibili come segue.

- **Per accedere alle Preset Drum Memories (PRE:DR1 ~ DR8):**
Premete il tasto MEMORY [PRE2] mentre tenete premuto il tasto MEMORY [PRE1].

• **Per accedere alle User Drum Memories (INT:DR1/2, EXT:DR1/2):**

Premete il tasto MEMORY [EXT] mentre tenete premuto il tasto MEMORY [INT].



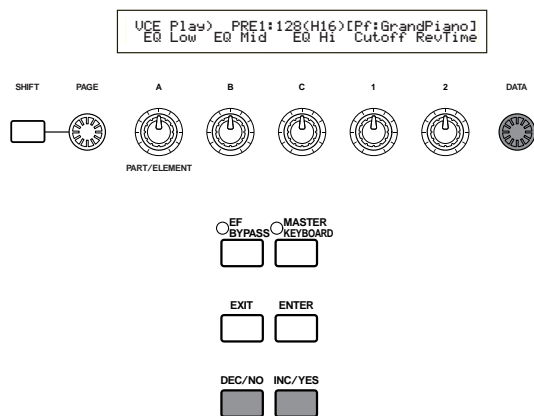
Per accedere alle voci Drum Preset (PRE:DR1 ~ DR8) Per accedere alle voci Drum User (INT:DR1/2, EXT:DR1/2)

NOTE PRE1 e PRE2 (Preset 1 e 2) sono immagazzinati nella Read Only Memory interna (ROM) e contengono le voci preset che non vengono mai sovrascritte. INT (internal) è immagazzinato nella Random Access Memory (RAM) e contiene le voci di default. Queste possono essere sovrascritte, ma all'occorrenza possono essere richiamate in qualsiasi momento dalle impostazioni originali della fabbrica.

NOTE EXT (external) è immagazzinato in una Memory Card inserita nello slot CARD. Se non è inserita una Memory Card e tentate di selezionare una voce EXT, verrà visualizzato "----" e non sarà prodotto alcun suono. Con una Memory Card inserita, potete selezionare e suonare le voci EXT. Le voci PLG possono essere selezionate soltanto se è installata una scheda di Plug-in.

③ Selezionate un numero di Voice usando la manopola [DATA] o i tasti [INC/YES] e [DEC/NO]

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



Ora potete eseguire una voce selezionata quando suonate la tastiera.

NOTE Dettagli sulla selezione delle Voice usando la manopola [DATA] o i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] si trovano a pagina 61.

NOTE Potete selezionare le voci anche usando una combinazione di tasti BANK e PROGRAM/PART, usando la caratteristica Quick Access, o la caratteristica Category Search. I dettagli sulla selezione delle voci sono a pagina 60, 62, 63.

Uso di Quick Access

Usando Quick Access, potete selezionare velocemente uno qualunque dei 12 tipi di Preset Voice e dei 4 tipi di Internal Voice (con le relative impostazioni di default) in ciascun Bank secondo le loro Categorie. La procedura è la seguente.

NOTE I dettagli sulle Voice selezionabili usando Quick Access si trovano nel Data List separato.

① Premete il tasto [QUICK ACCESS] nel modo Voice. Si accenderà il LED relativo e verrà attivato Quick Access.

```
UCE Quick> INT:017(H01)[Pf:GrandPiano]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Frq ChoSend
```

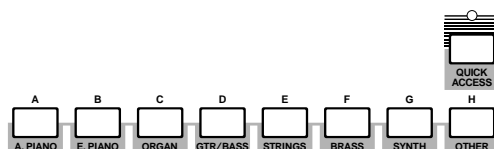
Premete di nuovo il tasto o commutate su un altro modo operativo per disattivare Quick Access.

NOTE Quando attivate Quick Access, viene selezionata di nuovo la voce scelta in precedenza usando la stessa funzione.

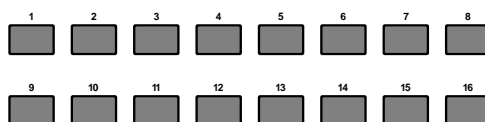
NOTE Se attivate Quick Access mentre editate una voce, quest'ultima non viene cambiata finché non selezionate un'altra voce mediante la stessa funzione (Quick Access).

NOTE Non potete usare i tasti MEMORY mentre è attivato Quick Access.

② Usate i tasti BANK da [A] a [H] per selezionare la Category. Vi sono otto Categorie, elencate qui di seguito. I nomi sono stampati sotto i rispettivi tasti BANK.



③ Usate i tasti PROGRAM da [1] a [16] per selezionare la Voice all'interno della Category specificata. Viene visualizzato il nome della voce.

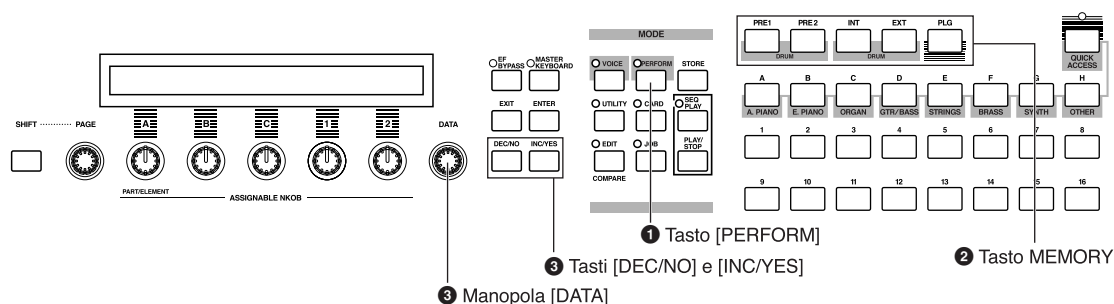


NOTE Per ciascuna BANK da [A] a [H], si accede alle voci Preset usando i tasti PROGRAM da [1] a [12]. I rimanenti quattro tasti (i tasti PROGRAM da [13] a [16]) vengono usati per accedere a ciascuna delle quattro voci Internal. Nel Data List separato troverete i dettagli sulle voci. Assegnando selettivamente le voci da voi selezionate ai tasti PROGRAM da [13] a [16] in ogni BANK, potete usare la caratteristica Quick Access per commutarle velocemente.

Esecuzione di una Performance

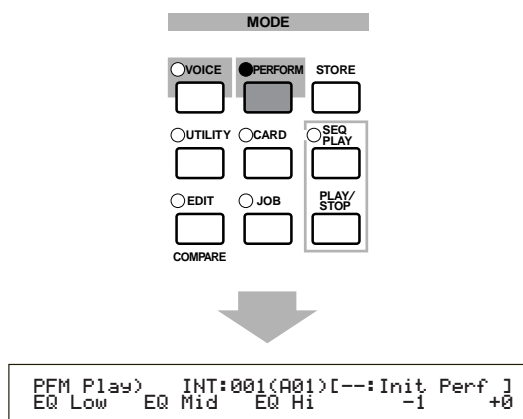
Nel modo Performance Play, potete selezionare e suonare una qualsiasi delle 128 Performance interne e 64 esterne (Memory Card).

Una Performance è una serie di voci usate con il sequencer incorporato (o uno esterno). Le Performance vi consentono inoltre di configurare il sintetizzatore per il funzionamento multitimbrico. Ciascuna Performance può contenere fino a 16 Parti assegnate a Voice differenti, oltre ad una Parte extra per una scheda di Plug-in. Se il parametro Layer Switch (Pag. 117) è impostato su on per qualsiasi Parte, quelle Parti possono essere suonate all'unisono. Inoltre, potete assegnare più Parti a canali MIDI differenti, in modo che possano essere suonate o controllate individualmente usando il sequencer incorporato (o uno esterno). Nella memoria interna possono essere immagazzinate fino a 128 Performance e fino a 64 su Memory Card. Queste impostazioni di Performance sono disponibili nel modo Performance Edit (Pag. 106). Qui, vi mostreremo come iniziare con Performance Play dopo aver selezionato una Performance.



1 Premete il tasto [PERFORM]

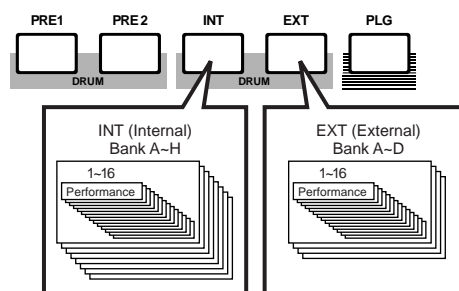
Il LED del tasto [PERFORM] si accende, indicando che siete nel modo Performance Play. Sul display, appare la seguente videata.



A questo punto, potete eseguire via tastiera la Performance (il cui nome appare nella videata).

2 Premete un tasto MEMORY per selezionare una Performance Memory

Ci sono due memorie di Performance: INT (interna) e EXT (esterna). INT consiste di 128 Performance divise in otto Bank (da A a H). EXT consiste di 64 Performance divise in quattro Bank (da A a D).

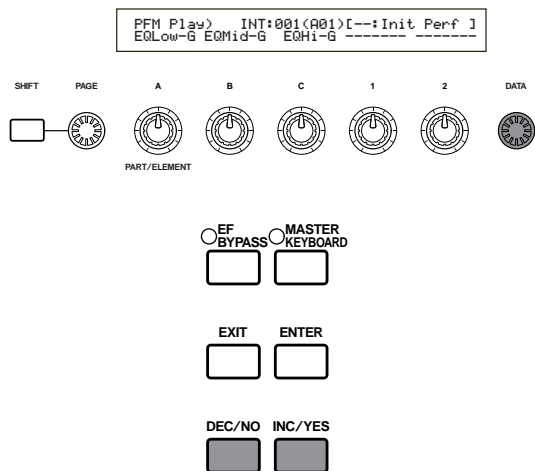


NOTE INT (interna) è immagazzinata nella Random Access Memory interna (RAM) e contiene Performance di default della fabbrica. Queste possono essere sovrascritte ma sono richiamabili in qualsiasi momento.

NOTE EXT (esterna) è immagazzinata su una Memory Card (RAM) inserita nello slot CARD. Se non c'è una Memory Card inserita e tentate di selezionare una Performance EXT, verrà visualizzato "-----" e non verrà prodotto alcun suono. Con una Memory Card inserita, potete selezionare e suonare le Performance EXT.

③ Selezionate un numero di Performance usando la manopola [DATA] o i tasti [INC/YES] e [DEC/NO]

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

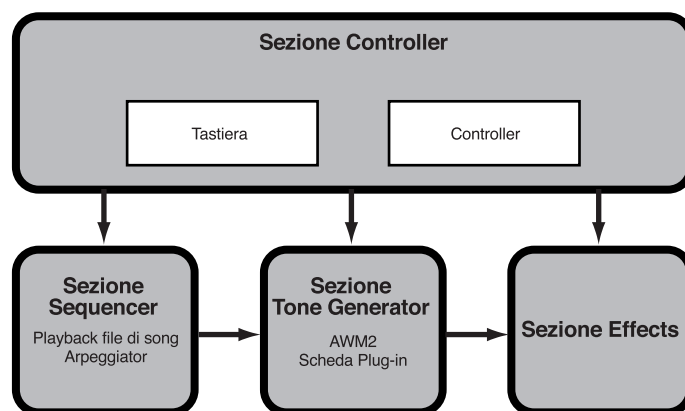


Ora potete suonare via tastiera le Parti nella Performance. Se il parametro Layer Switch (Pag. 117) è impostato su on per una o più Parti, quelle Parti possono essere suonate all'unisono. Provate ora a selezionare altre Performance.

- NOTE** I dettagli sulla selezione delle Performance usando la manopola [DATA] o i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] si trovano a pagina 61.
- NOTE** È possibile selezionare le Performance usando una combinazione dei tasti BANK e PROGRAM/PART, oppure usando la funzione Category Search. I dettagli sulla selezione delle Performance si trovano a pagina 104.
- NOTE** In fase di selezione, possono occorrere alcuni secondi perché una Performance sia pronta dato che vengono applicate le impostazioni o regolazioni relative a più Parti.
- NOTE** Con alcuni preset delle Performance (INT), potete usare la manopola [2] per attivare (on) o disattivare (off) l'Arpeggiator. I dettagli si trovano nella Performance List separata.

Una panoramica dell'S30

In questa sezione, diamo una panoramica delle numerose caratteristiche dell'S30. L'hardware dell'S30 è costituito da diverse sezioni, come mostrato nel diagramma sottostante.

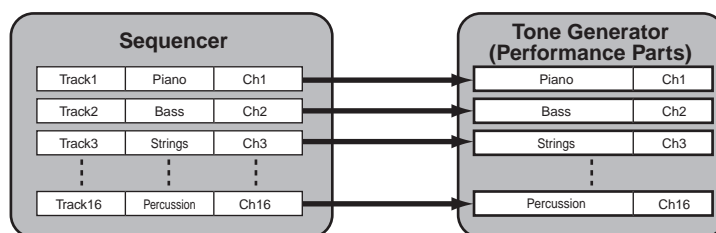


Sezione Controller

Questa sezione è costituita dalla tastiera, dal Pitch Bend e dalle rotelle Modulation, dagli slider Control, dalle manopole Assignable e così via. La tastiera stessa non genera suoni ma, quando suonate le note, invia dati di note, di velocity e altre informazioni alla sezione del generatore di suono del sintetizzatore. Anche i controller inviano modifiche. Le informazioni dalla tastiera e dai controller possono essere trasmesse ad altri dispositivi MIDI esterni attraverso il connettore MIDI OUT.

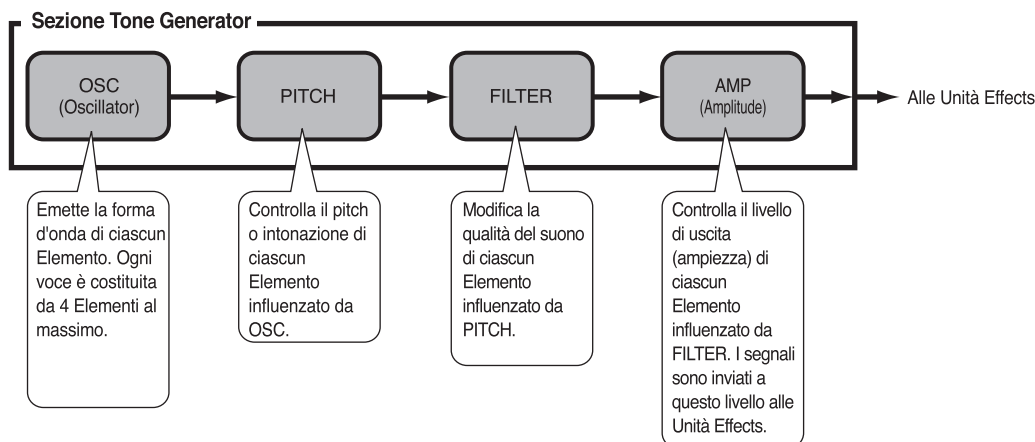
Sezione Sequencer

Questa sezione può essere usata per eseguire il playback di Standard MIDI Files contenuti nella Memory Card. I contenuti delle tracce da 1 a 16 corrispondono ai canali MIDI e alle Parti in una Performance come mostrato nell'illustrazione seguente. Il sequencer può effettuare il playback di song con una voce differente assegnata a ciascuna Parte.



Sezione Tone Generator

Questa sezione esegue il playback dei suoni in base alle informazioni ricevute dalla tastiera e dai controller. L'esempio seguente illustra il percorso del segnale da un Element nel modo Voice.



A proposito del generatore di suono

La sezione del generatore di suono nell'S30 è costituita dalle unità AWM2 e Plug-in.

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) è un sistema di intesi basato sull'uso delle forme d'onda campionate, e viene usato in molti synth Yamaha. Per ottenere un realismo straordinario, ciascuna voce AWM2 utilizza più campioni della forma d'onda di uno strumento reale. Inoltre, alla forma d'onda base è possibile applicare un'ampia varietà di parametri envelope generator, filter, modulation, e altri.

NOTE AWM2 non si limita solo agli strumenti musicali in genere (Normal Voice). Può essere usata anche per ottenere gli strumenti a percussione (Drum Voice). A pagina 32 sono riportati i dettagli riguardanti le voci Normal e Drum.

Le schede Plug-in aggiungono ulteriori caratteristiche al sistema. Quando sono installate, si uniformano perfettamente alla struttura della sezione Tone Generator incorporata del sintetizzatore.

Sono disponibili i seguenti tipi di Plug-in Board, e possono essere inserite nel sintetizzatore. Queste schede non si limitano ad essere una sorgente di ulteriori voci; sono veri e propri generatori di suono autonomi ed estendono le specifiche di livello-sistema come la polifonia massima. Potete suonare le Plug-in Voice proprio come se fossero normali voci interne e usarle come Parti in una Performance (Pag. 93).

Il sintetizzatore è compatibile con il Modular Synthesis Plug-in System (vedere alla pagina seguente). Ci sono tre tipi di schede Plug-in compatibili con il Modular Synthesis Plug-in System: Single Part, Multi-Part e Effect Plug-in. Aggiungendo uno dei seguenti tipi di schede Plug-in al vostro S30, potete configurare il vostro sistema in base ai suoni di cui avete bisogno.

NOTE Con l'S30 non è possibile usare la scheda Plug-in PLG100-VH Effect.

Schede Plug-in Single Part

- **Analog Physical Modeling Plug-in Board (PLG150-AN)**

Con la sintesi Analog Physical Modeling (AN), viene usata la più recente tecnologia digitale per riprodurre accuratamente il suono dei sintetizzatori analogici. Con questa scheda installata, avete il controllo in tempo reale sul playback dei suoni synth vintage nonché dei suoni più moderni tipici di alcuni club musicali.

- **Piano Plug-in Board (PLG150-PF)**

Una memoria di forme d'onde di 16MB è dedicata alla riproduzione dei suoni di piano usando la sintesi AWM2. Questa scheda offre 136 suoni stereo, compresi suoni di pianoforte elettrico ed acustico, e una polifonia di 64 note.

- **Advanced DX/TX Plug-in Board (PLG150-DX)**

Su questa scheda Plug-in sono disponibili i suoni del DX7. Al contrario delle soluzioni basate sulla PCM, non utilizza forme d'onda campionate ma usa effettivamente il motore di generazione suono FM dei synth serie DX per dare una riproduzione completamente fedele. I suoni sono compatibili con quelli del DX7, e la scheda può ricevere anche i dati DX7 via bulk dump MIDI.


- **Virtual Acoustic Plug-in Board (PLG150-VL)**

Con la sintesi Virtual Acoustic (VA), i suoni degli strumenti reali vengono “modellati” (simulati) in tempo reale, fornendo un grado di realismo non raggiungibile con le tecniche della sintesi basata su PCM. Quando eseguite questi suoni usando un Wind Controller MIDI opzionale (WX5), potete simulare anche il minimo dettaglio fisico di questi strumenti a fiato.

Multi-Part Plug-in Board

- **XG Plug-in Board (PLG100-XG)**

Questa scheda Plug-in è un generatore di suono XG a 16 parti. Potete eseguire il playback dei file di song XG/GM usando la ricca varietà di suoni e di effetti presenti su questa scheda.

 In futuro saranno disponibili ulteriori Plug-in Board.

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

A proposito di MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Il Modular Synthesis Plug-in System Yamaha offre una potente espansione e capacità di aggiornamento per i sintetizzatori, i generatori di suono e le schede di generazione suono compatibili Modular Synthesis-Plug-in. Vi permette di trarre facilmente un effettivo vantaggio dall'ultima e più sofisticata tecnologia dei synth e degli effetti, consentendovi di mantenere il passo con i rapidi progressi della produzione musicale moderna.

Polifonia massima

La polifonia massima è 64 note per AWM2, oltre a quella della scheda di Plug-in (se installata). La polifonia effettiva cambierà in base al tipo di generatore di suono usato, dal numero di Elementi nella Voice, e dalla polifonia di note della Plug-in Board.

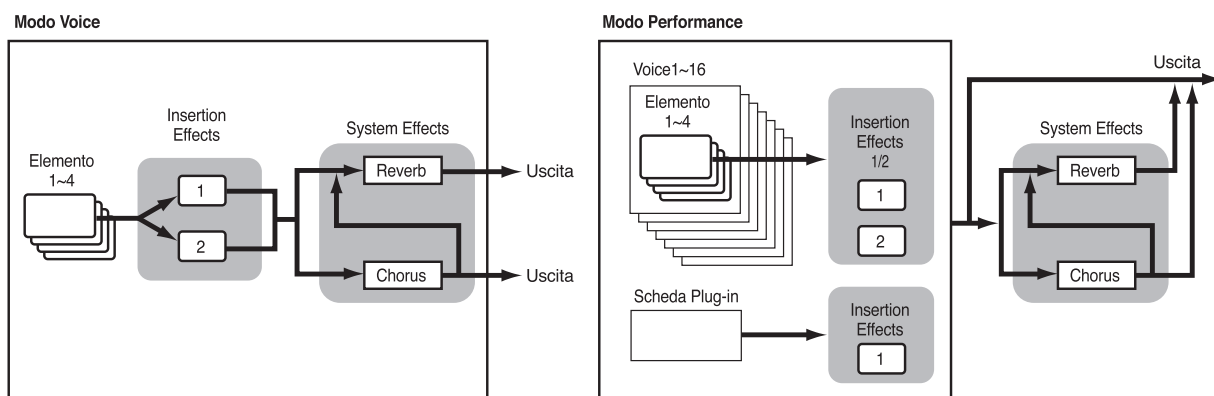
Nel caso delle voci AWM2, la cifra della polifonia (64) viene divisa per il numero di Elementi nella Voice. Per esempio, se una voce è costituita da due Elementi, la polifonia massima di note per la Voice è 32 note.

Sezione Effects

Gli effetti possono essere utilizzati per cambiare il suono di una Voice o di una Performance. Ci sono due Insertion Effect Unit oltre a una Reverb Unit (con 12 tipi di riverbero) e una Chorus Unit (con 23 tipi di chorus). Ciascuna delle unità Insertion Effect offre una varietà di effetti, e le unità stesse sono collegabili in parallelo o in serie.

Nel modo Voice/Performance Mode, è possibile assegnare impostazioni differenti di Effects a ciascuna Voice/Performance, sebbene il modo in cui sono collegate (in serie o in parallelo) vari leggermente. Come mostrato nell'illustrazione seguente, le due unità Insertion Effect possono essere attivate o disattivate indipendentemente per ciascun Elemento in una Voice. Fondamentalmente, gli Insertion Effect possono essere attivati sulla base del singolo Elemento. Dopo essere passati attraverso gli Insertion Effect, i segnali provenienti da tutti gli Elementi individuali vengono mixati e inviati alle unità Reverb e Chorus. Queste ultime applicano integralmente gli effetti al suono prima che vengano inviati alle uscite, e di conseguenza sono noti come System Effect.

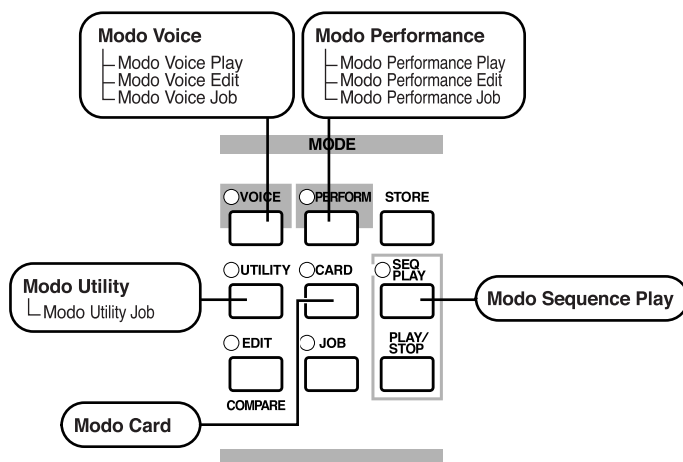
Nel modo Performance, gli Insertion Effect possono essere impostati per due Parti: una Voice Part, più una Plug-in Part. Tuttavia, i System Effect (Reverb e Chorus) non vengono applicati alle Parti, ma alla Performance complessiva.



NOTE I dettagli sugli Effects si trovano a pagina 50.

I Modi

L'S30 ha diversi modi operativi che potete selezionare in base al lavoro che intendete eseguire.



Modo Voice (Pag. 59)

Modo Voice Play

In questo Modo possono essere suonate le voci Normal e le voci Drum. Potete selezionare da Preset Voice (256 Normal Voice più 8 Drum Kit), Internal (User) Voice (128 Normal Voice più 2 Drum Kit) ed External (Memory Card) Voice (128 Normal Voice più 2 Drum Kit). C'è una scelta di 512 Normal Voice e 12 Drum Kit. La scelta si estende ulteriormente se avete installata una scheda di Plug-in.

Le regolazioni MIDI per le Voice vengono impostate nel modo Utility.

Modo Voice Edit

In questo Modo possono essere create ed editate le Normal Voice e le Drum Voice. Nella memoria interna potete salvare come voci User fino a 128 Normal Voice editate e 2 Drum Kit editati. Potete anche immagazzinarle su Memory Card come memoria esterna.

Modo Voice Job

In questo Modo, potete copiare e inizializzare le Voice, ed eseguire su di esse altre operazioni simili (Job).

Modo Performance (Pag. 102)

Modo Performance Play

Viene usato quando si eseguono le Performance. Potete sovrapporre più Voice (Parti) per creare ricchi sottofondi musicali. Potete creare anche configurazioni multitimbriche assegnando le Parti a canali MIDI differenti. Potete sovrapporre Plug-in Part, nonché le Voice basate su AWM2.

Modo Performance Edit

In questo Modo, potete editare e creare le Performance. Potete salvare fino a 128 Performance nella memoria interna o fino a 64 nella memoria esterna (Memory Card).

Modo Performance Job

In questo Modo, è possibile creare ed inizializzare le Performance, ed eseguire su di esse altre operazioni simili (Job).

Modo Sequence Play (Pag. 125)

In questo Modo, è possibile usare il sequencer per eseguire il playback di file Song (Standard MIDI File) contenuti su Memory Card. Le Song possono essere eseguite individualmente o come una concatenazione. Cambiando la Performance, potete cambiare anche i suoni associati a ciascuna traccia in una Song.

Modo Utility (Pag. 127)

Selezionate questo Modo quando impostate parametri che si applicano al sistema del sintetizzatore nel complesso. Questi includono le impostazioni MIDI e i parametri di configurazione del synth.

Modo Utility Job

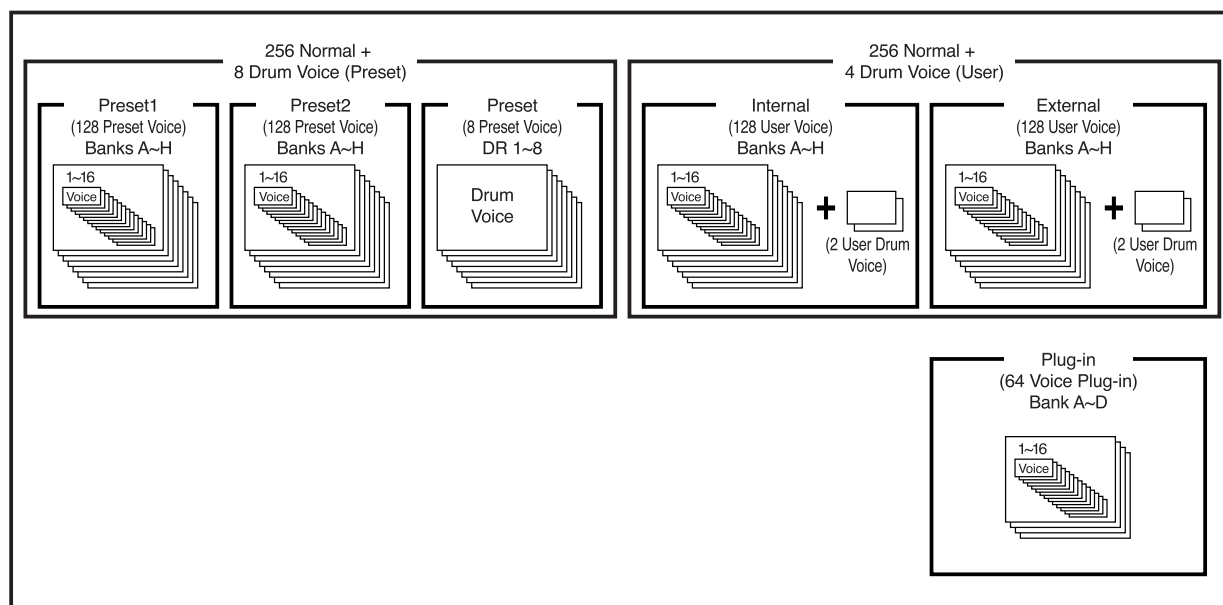
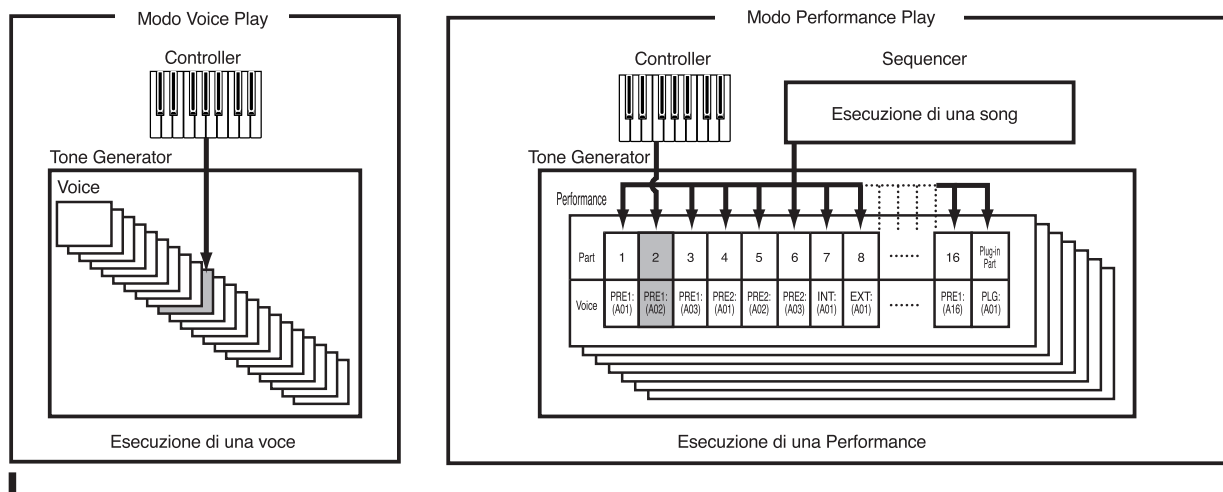
In questo Modo, è possibile ripristinare le impostazioni della fabbrica del sintetizzatore.

Modo Card (Pag. 135)

Inserite una Memory Card nello slot CARD e potrete salvare file su di essa, caricare file da essa, ed effettuare diverse altre operazioni con i dati presenti sulla card.

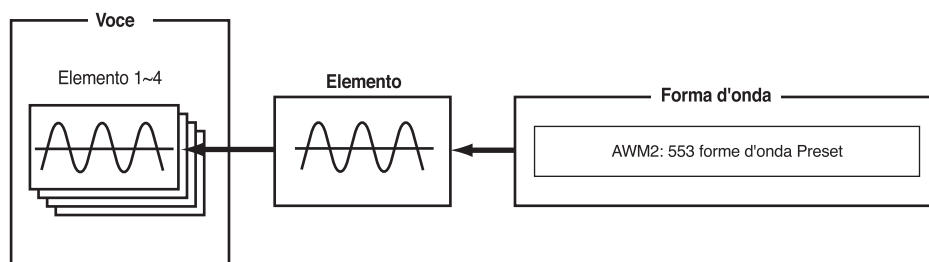
Voice

Una Voice è un suono creato dai numerosi parametri impostati nel sintetizzatore. Nel modo Voice Play, potete selezionare e suonare una qualsiasi di queste Voice. Nel modo Performance Play, numerose Voice differenti (chiamate Parti in questo Modo) possono essere sovrapposte e suonate simultaneamente via tastiera o sequencer. Sono disponibili quattro gruppi di voci (Preset 1, Preset 2, Internal ed External). È disponibile un ulteriore Group Voice se è stata installata una scheda opzionale Plug-in.



Una panoramica di Voice/Wave

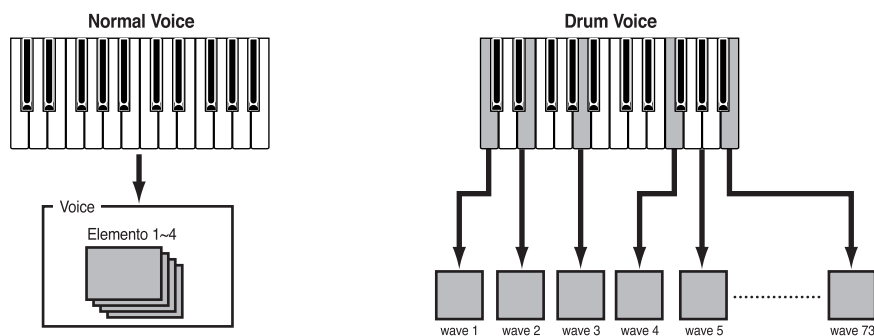
Ciascuna Voice è costituita da Elementi (fino a quattro). Ciascun Elemento utilizza una forma d'onda di alta qualità.



Internamente, ci sono due tipi di voci: Normal Voice e Drum Voice. Le Normal Voice sono principalmente suoni tipici di strumenti musicali eseguibili su tutta l'estensione della tastiera. Le Drum Voice sono principalmente suoni di batteria/percussioni che sono assegnati a note individuali sulla tastiera. Una collezione di assegnazioni Drum Voice viene chiamata Drum Kit.

Se avete installato una scheda opzionale Plug-in, ci saranno più Voice fra cui scegliere. Queste voci sono note come Plug-in Voice, e varieranno in base alla scheda di Plug-in che avete installato (Pag. 27).

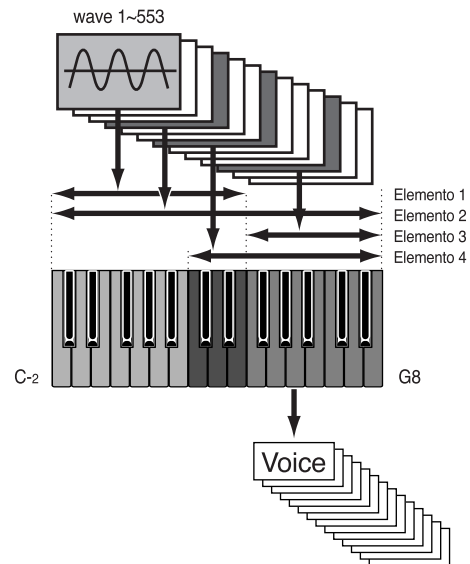
Anche le impostazioni di Note Limit (Pag. 75) influiranno sull'assegnazione dei suoni. Ma fondamentalmente, le Normal Voice (fino a quattro Elementi) sono eseguibili su tutta l'estensione della tastiera mentre, con le Drum Voice, una qualsiasi delle 73 Wave differenti può essere assegnata a ciascun Drum key sulla tastiera.



NOTE Otto Drum Voice (da DR1 a DR8) in totale sono disponibili come preset. Potete creare anche le vostre Drum Voice personali e salvarle sulla memoria interna (User) o su una memoria esterna (Memory Card), proprio come le Normal Voice.

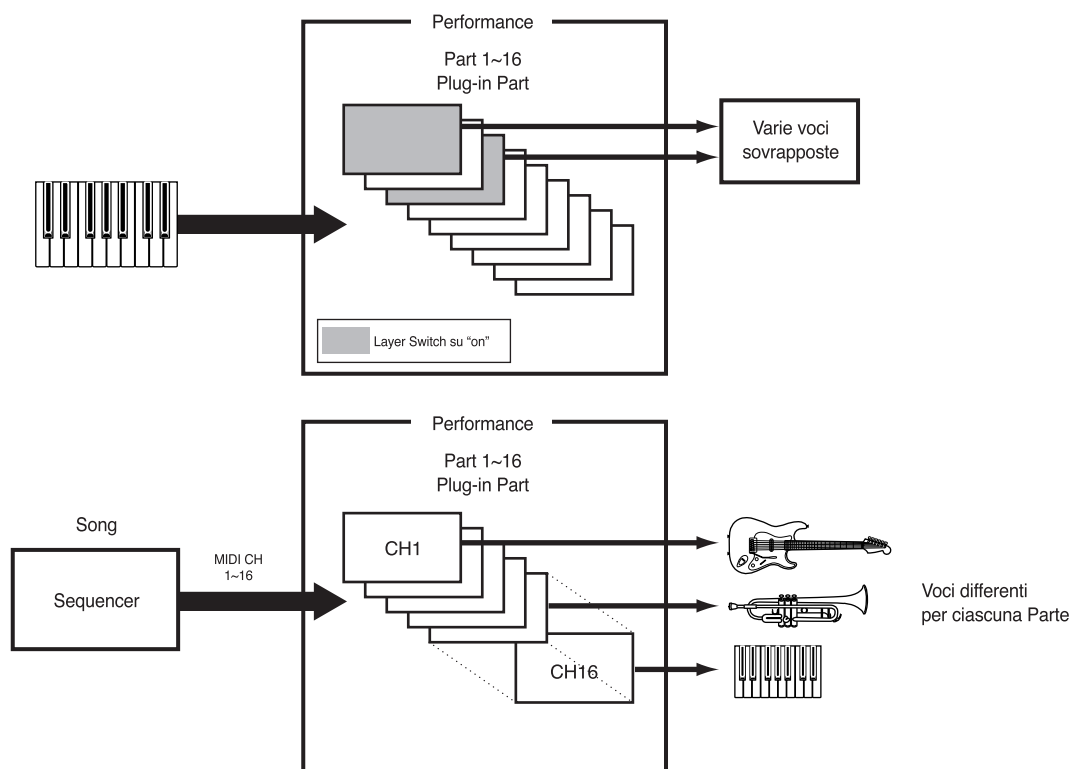
Wave

Le Wave sono forme d'onda usate come Elementi che costituiscono una Voice. Sono disponibili 553 Wave preset di alta qualità. Come appare nell'illustrazione seguente, in fase di creazione di una Voice, potete selezionare la Wave da usare come Elemento e quindi impostarne il livello, il pitch, il timbro e altri parametri.



Performance

Una Performance è costituita da Parti (fino a 17), ciascuna delle quali può dar luogo a una Normal Voice, Drum Voice o Plug-in Part. Attivando (on) il parametro Layer Switch per le Parti differenti (fino a quattro), potete eseguire il playback di ricchi suoni sovrapposti nel modo Performance Play. Potete anche creare degli split, in modo che Parti diverse siano assegnate ad aree differenti della tastiera. Se assegnate a ciascuna Parte un numero di canale MIDI differente, ogni traccia di un sequencer può effettuare il playback di una Parte differente.



NOTE Nel modo Performance, possono essere sovrapposte numerose Voice (Part) differenti per creare ricchi sottofondi. Tuttavia, in alcune circostanze, ciò può rallentare la risposta della nota.

Ideale per performance dal vivo

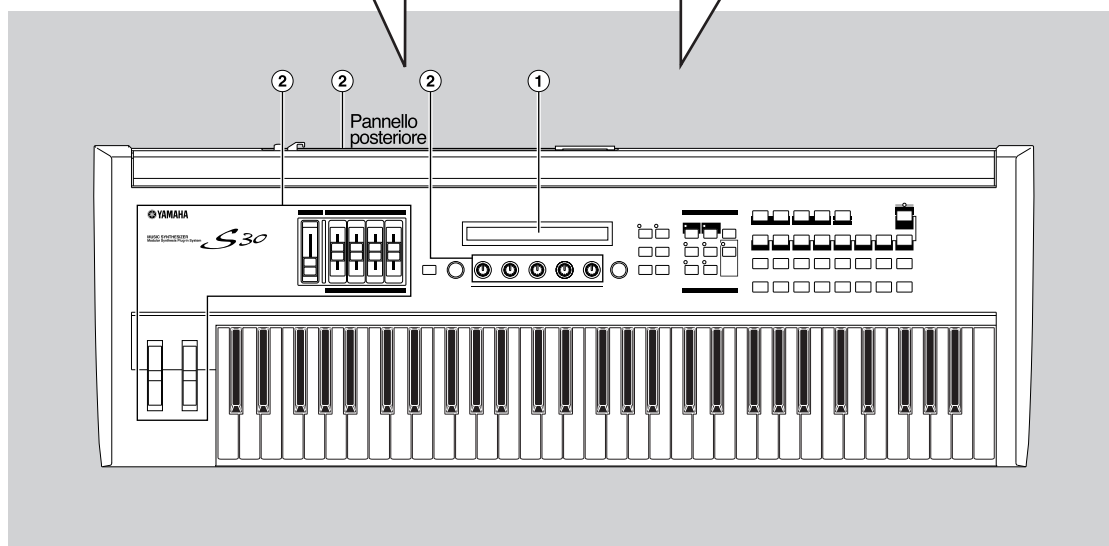
Molte caratteristiche di questo synth lo rendono ideale per performance dal vivo. Le spieghiamo qui di seguito.

① Impiego di Arpeggiator (Pag. 36)

Possono essere creati automaticamente molti tipi di arpeggio, tenendo semplicemente premute alcune note. Potete specificare suono e gamma all'interno dei quali arpeggiator è attivo, e usare la mano sinistra per mantenere premute le note per l'arpeggio mentre la mano destra suona una linea melodica.

② Impiego dei Controller (Pag. 38)

La Pitch Bend Wheel, la Modulation Wheel e i Control Slider possono essere assegnati in tempo reale a vari parametri del suono. Collegando un Foot Controller o un Foot Switch opzionale, vi sarà possibile anche controllare parametri tramite il pedale, cambiare numero di programma e così via (pag. 43). Inoltre, potete assegnare i parametri alle manopole [A], [B], [C], [1] e [2] sul pannello frontale, sotto l'LCD.



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

1 Arpeggiator

L'arpeggiator è particolarmente utile per i generi musicali dance/techno. È possibile assegnare uno qualsiasi dei 128 tipi di Arpeggio a ciascuna Voice, Performance e regolare il tempo. Potete anche impostare il modo Arpeggio (la maniera in cui viene effettuato il playback dell'arpeggio quando premete una nota) e Play Effects per creare le vostre peculiarità originali. Le informazioni relative ad Arpeggio possono essere trasmesse attraverso MIDI Out.

Selezione e playback di un Arpeggio Type

Potete scegliere fra 128 differenti Arpeggio Type preset. Potete anche variare liberamente l'Arpeggio Tempo perché si adatti alla song. È possibile usare il parametro Note Limit per definire la gamma di note effettiva dell'arpeggio.

Ciascun parametro si applica ad ogni Voice o Performance, e viene immagazzinato con esse. Suonando le note sulla tastiera e ascoltando l'arpeggio, potete regolare a orecchio questi parametri.

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

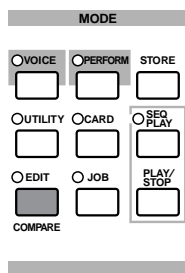
NOTE Per selezionare la Preset Drum, premete il tasto MEMORY [PRE2] mentre tenete premuto MEMORY [PRE1] e premete un tasto PROGRAM. Qui, sceglieremo Preset Drum 1 e così dovrete premere il tasto PROGRAM [1].

NOTE Se l'interruttore Arpeggiator è già attivato per la Voice/Performance, ciò significa che l'Arpeggiator sarà pronto per l'uso ogni volta che selezionate la Voice/Performance.

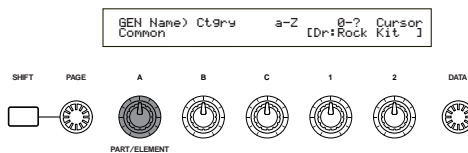
NOTE La condizione on/off di Arpeggiator può essere immagazzinata (Pag. 101, 124) per ciascuna Voice/Performance.

Selezione di Arpeggio Type

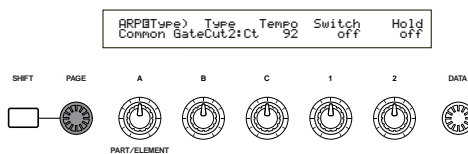
1 Premete il tasto [EDIT] nel modo Voice Play. Entrerete nel modo Voice Edit, nella videata precedentemente editata.



2 Ruotate completamente in senso antiorario la manopola [A] finché nella linea in basso viene visualizzato Common. Il modo Voice Edit è costituito da due diverse videate Edit: Common Edit (per i parametri comuni a tutti i tasti Drum/Element) e Drum key/Element Edit. I parametri Arpeggiator si trovano nelle videate Common Edit che ora avete selezionato.



3 Usate la manopola [PAGE] per commutare sulla videata ARP Type (Arpeggio Type).



NOTE Se usate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], verrà visualizzato un menù. Potete saltare velocemente alla videata ARP usando la manopola [PAGE] per spostare il cursore sull'item ARP nel menù, rilasciando quindi il tasto [SHIFT] (Pag. 65).

4 Usate la manopola [B] per saltare al parametro Type. Usate ora la manopola [B], la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per selezionare l'Arpeggio Type che desiderate. Scegliamo qui "BigBeat2".

I tipi di Arpeggio si dividono nelle seguenti quattro categorie e le applicazioni non sono limitate ai drum pattern. Potete selezionare Arpeggio Type anche per accordi di fondo, linee di basso e così via.

NOTE Quando impostate Arpeggio Category su Ct (Control), dovete anche impostare su "direct" il parametro Key Mode (due videate avanti).

Sq (Sequence):

Crea una frase di arpeggio generale. Principalmente frasi di un'ottava su/giù.

Ph (Phrase):

Crea più frasi musicali di Sq. A partire da "Techno," ci sono frasi per un'ampia varietà di generi musicali, e per creare tracce di accompagnamento per chitarra, piano e altri strumenti.

Dr (Drum Pattern):

Crea frasi di tipo drum pattern, incluso il genere rock e dance. Questo tipo è ideale per essere usato con i suoni percussivi e di batteria.

Ct (Control):

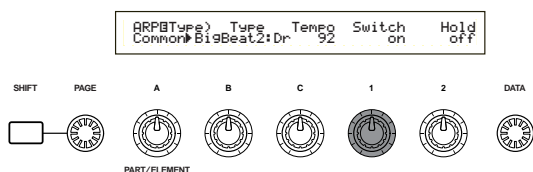
Crea cambi di tono. Non vengono create informazioni di nota. Il parametro Key Mode nel modo Arpeggio deve essere impostato su "direct."

NOTE I dettagli su Arpeggio Type si trovano nel Data List separato.

Uso di Arpeggiator

Usate la manopola [1] per impostare su "on" il parametro Arpeggiator Switch.

NOTE Potete tenere premute più note per creare complessi pattern di arpeggio.



Quando Arpeggiator è attivato, le note che suonate (e tenete premute) sulla tastiera verranno arpeggiate usando la Voice o la Performance correntemente selezionata, e in base alle impostazioni di Arpeggio Type, Tempo e Note Limit. Nel modo Voice, sarà arpeggiata la voce selezionata. Nel modo Performance, sono arpeggiate le voci delle Parti per le quali sono attivati sia Layer sia Arpeggiator (Pag. 117).

NOTE Solo le note entro la gamma di Note Limit verranno arpeggiate. Di conseguenza, se le note che suonate non sono arpeggiate, potrebbero essere al di fuori di questa gamma. Più avanti troverete dettagli sulle impostazioni di Note Limit.

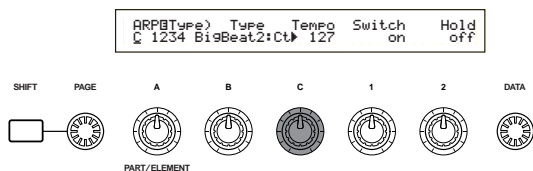
NOTE Durante il funzionamento di Arpeggiator è possibile usare le rotelle Pitch Bend e Modulation.

Provate ora a selezionare altri tipi di Arpeggio e ad arpeggiare Voice differenti.

NOTE Potete usare un interruttore a pedale (opzionale) per attivare/disattivare Arpeggiator. A pag. 43 e 129 troverete dettagli sull'assegnazione dei parametri al Foot Switch.

Impostazione di Tempo

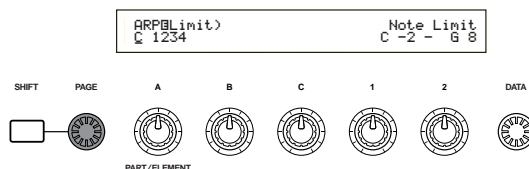
Potete usare la manopola [C] per regolare il tempo fra 25 e 300 BPM. L'impostazione di questo parametro viene usata da Arpeggiator. Usate la manopola [C] per saltare al parametro Tempo. Ora usate la manopola [C], la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare il tempo. È possibile impostare la velocità del tempo anche usando la manopola [TEMPO] sul pannello frontale.



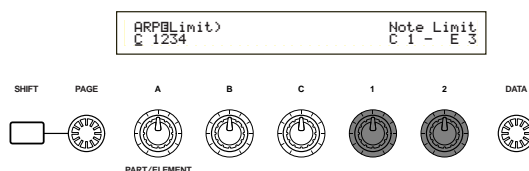
Impostazione di Note Limit

Usando il parametro Note Limit, configuriamo una Normal Voice (ad esempio, Voice Program Number 098:G02 di Internal:champ) in modo che Arpeggiator sia attivato nella parte inferiore della tastiera ma che la parte superiore possa essere usata per suonare le linee melodiche. Dovrete aver già impostato Arpeggio Type (diciamo MuteLine).

1 I parametri Note Limit possono essere impostati nella videata ARP Limit, immediatamente seguente a quella di ARP Type menzionata nel precedente step 3. Usate la manopola [PAGE] per commutare la videata.

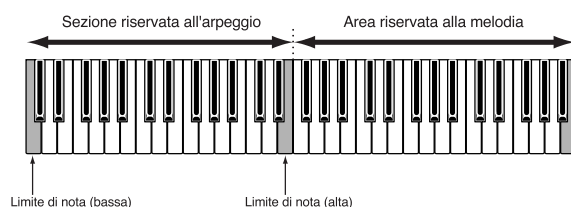


2 Usate la manopola [2] per saltare al parametro per la nota più alta nella gamma, e per impostare la nota. In alternativa, potete impostare questo parametro premendo la nota (diciamo E3) sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT]. Analogamente, è possibile impostare la nota più bassa nella gamma usando la manopola [1], o premendo la nota mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].



NOTE Le manopole [1] e [2] vengono usate per impostare i Note Limit della gamma della tastiera entro cui sarà eseguito il playback di arpeggiator. Quando vengono usate le manopole [1] e [2], il cursore (▶) salta immediatamente sul rispettivo parametro. Una volta che il cursore è sul parametro, potete usare anche la manopola [DATA] o i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per immettere le impostazioni.

All'esterno della gamma di Note Limit, potete suonare normalmente la tastiera senza che le note vengano arpeggiate. Pertanto, potete usare la mano sinistra per suonare gli accordi a blocco usati da Arpeggiator e la mano destra per suonare linee melodiche nella parte superiore della tastiera.



NOTE Combinato con il parametro OSC Limit della videata Element Edit, il suono usato nella parte inferiore della tastiera può differire da quello nella parte superiore.

NOTE Seguendo l'esempio in questo manuale, se selezionate 098 (G02) di INT per questa voce è già impostato Portamento. Usate la manopola PORTAMENTO e i tasti [ON/OFF] per cambiare il tempo di portamento e per attivare/disattivare il portamento (Pag. 69).

Uso di Arpeggiator Hold

Con Arpeggiator Hold attivato, l'arpeggiatore continuerà il playback, anche dopo che avrete rilasciato le note sulla tastiera. Lo stesso pattern di arpeggio verrà eseguito fino a quando premete un'altra serie di note sulla tastiera.

Potete attivare/disattivare Arpeggiator Hold usando la manopola [2] per cambiare il parametro Hold della videata ARP Type.

Premete il tasto ARPEGGIO [HOLD] per la voce editata in precedenza (per la quale avete impostato il parametro Note Limit). Con Arpeggio Hold su "on", l'Arpeggiator continuerà il playback, anche dopo che avrete sollevato dalla tastiera la mano sinistra, che sarà quindi libera di eseguire altri compiti, come la regolazione delle manopole Sound Control, per il controllo del suono.

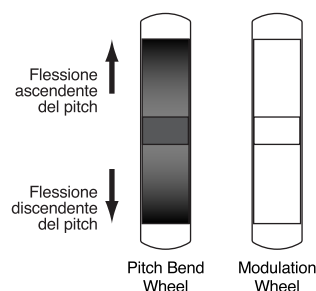
ARPEType)	Type	Tempo	Switch	Hold
Common	BigBeat2:Dr	127	on	on

2 Uso dei Controller

L'S30 dispone di rotelle del Pitch Bend e di Modulation. Ogni S30 è dotato di manopole [A], [B], [C], [1] e [2] sul pannello frontale, con le quali potete controllare numerosi differenti parametri.

Rotella Pitch Bend

La sua funzione principale è controllare il pitch. Fate ruotare la rotella verso l'alto/verso il basso per flettere il pitch o intonazione in maniera ascendente o discendente. L'effetto può essere anche invertito.

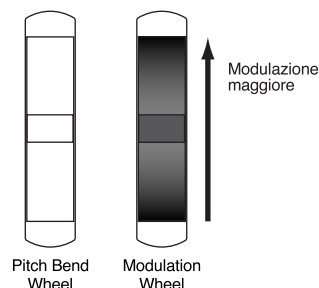


NOTE Per ciascuna Voice è possibile impostare la gamma del Pitch Bend. La rotella può essere assegnata anche ad altri parametri (Pag. 69).

NOTE Anche se alla rotella è assegnato un parametro differente, quando viene usata i messaggi di Pitch Bend continuano ad essere trasmessi via MIDI Out.

Rotella Modulation

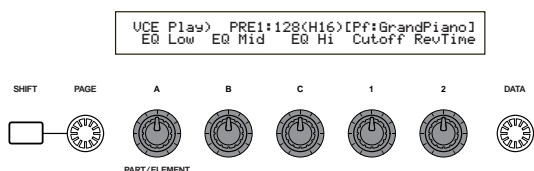
Più la ruotate verso l'alto, maggiore sarà la modulazione applicata al suono.



NOTE È possibile impostare preventivamente la profondità della modulazione. Inoltre, alla manopola è possibile assegnare parametri differenti, come Volume o Pan (Pag. 69).

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

Nel modo Voice/Performance Play, le manopole [A], [B], [C], [1] e [2] possono essere usate come controller in tempo reale. Le manopole [A], [B] e [C] sono assegnate rispettivamente al controllo del guadagno dell'equalizzatore di EQ Low, EQ Mid ed EQ Hi. Con le manopole [1] e [2], siete liberi di assegnare parametri differenti per la voce.



Se ruotate in senso orario una delle manopole, viene incrementato il valore ad essa assegnato. D'altra parte, il valore viene decrementato se la ruotate in senso antiorario.

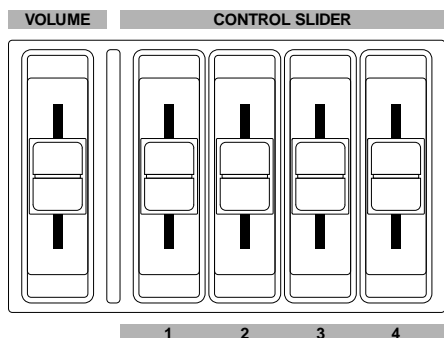
NOTE I parametri Common system sono assegnati alle manopole [A],[B] e [C] (Pag. 41, 129). I parametri specifici di Voice sono assegnati alle manopole [1] e [2] (Pag. 42, 69).

NOTE A ciascuna voce è assegnato un preset di impostazione parametri. Usando ciascuna delle manopole [1] e [2], potete variare queste impostazioni. Se questi parametri sono già predefiniti sulle loro impostazioni minime o massime, non è possibile superarle.

NOTE In qualsiasi modo Edit, le manopole [A], [B], [C], [1] e [2] vengono usate per immettere le impostazioni dei parametri nella videata (Pag. 19).

Control Slider

Nel modo Performance Mode, se è attivato il modo Master Keyboard, potete usare i quattro Control Slider per controllare le funzioni assegnate a ciascuna zona. I dettagli si trovano a pag. 56 e 122.



Foot Controller

Ad un controller a pedale opzionale (come l'FC7), collegato al jack FOOT CONTROLLER (Pag. 13) sul pannello posteriore, è possibile assegnare numerosi parametri controller. Usando un controller a pedale per il controllo dei parametri, entrambe le mani sono libere di suonare la tastiera (o di azionare altri controller). Questo è molto utile nelle esecuzioni dal vivo.

NOTE I parametri Foot Controller possono essere impostati per ciascuna Voice.

Interruttore a pedale

Un interruttore a pedale opzionale FC4 o FC5 Yamaha collegato al jack FOOT SWITCH sul pannello posteriore (Pag. 13) può essere assegnato ad una gamma di parametri. È adatto per interruttori tipo on/off, come Portamento Switch, incremento/decremento di un numero di Voice o di Performance, start/stop del Sequencer, mantenimento di Arpeggiator su on o off. L'interruttore a pedale non è adatto per il controllo continuo. Potreste usarlo anche per commutare fra le diverse Voice o Performance.

NOTE Il parametro assegnato a Foot Switch viene impostato nella videata CTRL Other del modo Utility (Pag. 43, 129).

Aftertouch

L'Aftertouch vi consente, per esempio, di aggiungere il vibrato ad un suono applicando ulteriore pressione su una nota che già state suonando sulla tastiera. Questo vi permette controllo ed espressione in tempo reale. L'Aftertouch può essere usato per controllare un'ampia varietà di parametri (Pag. 69).

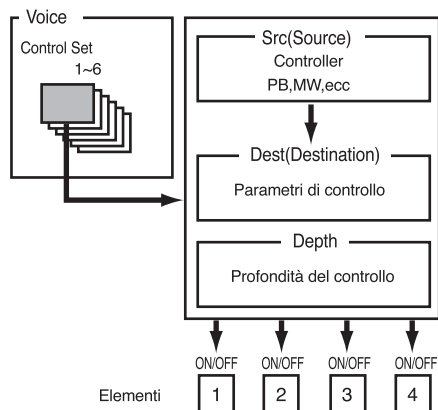
Control Set

A parte i loro parametri di default, all'aftertouch della tastiera, ai controller e ad alcune manopole sul pannello frontale possono essere assegnati vari parametri, come spiegato a pag. 38.

Per esempio, potreste assegnare Resonance alla Modulation Wheel e impostare l'aftertouch per applicare il vibrato. Siete liberi di assegnare parametri per adattarli al tipo di suono eseguito.

Queste assegnazioni dei controller sono note come Control Set. Come appare nell'illustrazione seguente, potete assegnare fino a sei Control Set differenti per ogni voce. All'interno di ogni Control Set, il controller è noto come sorgente o Source (Src) e il parametro controllato da Source come Destination (Dest). Sono disponibili vari parametri Dest; alcuni si applicano alla totalità della voce mentre altri saranno specifici per ciascuno degli Elementi da cui è costituita. Troverete i dettagli nella Control List della pubblicazione Data List separata.

NOTE I dettagli circa le impostazioni del parametro Dest si trovano nella Destination Parameter List (ved. Data List).

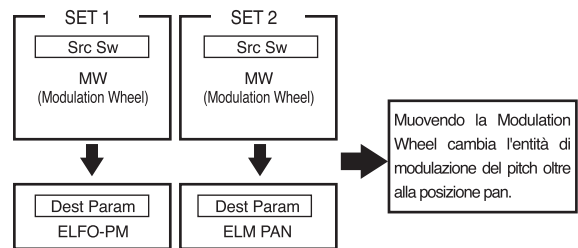


NOTE Gli Element Switches (Pag. 70) saranno disabilitati se l'impostazione del parametro Dest non è specifica per gli Elementi (cioè per impostazioni da 00 a 33).

Creando i Control Set, potete cambiare i suoni in una varietà di modi.

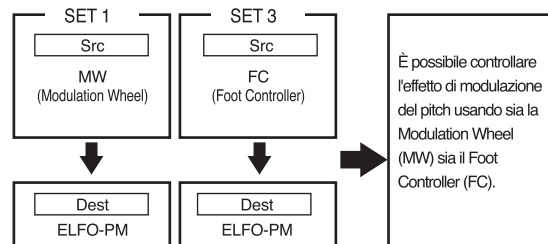
Per esempio, impostate il parametro Src (Source) di Control Set 1 su MW (Modulation Wheel) e il parametro Dest (Destination) su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Quindi impostate anche il parametro Src di Control Set 2 su MW, ma il parametro Dest su ELM PAN (Element Pan). Dovrete inoltre specificare l'Elemento da controllare e la profondità (entità) di controllo.

In questo esempio, quando spostate verso l'alto la Modulation Wheel, la quantità di Pitch Modulation aumenta di conseguenza, l'Element viene distribuito da sinistra a destra nell'immagine stereo. In altre parole, a ciascun controller Src potete assegnare numerosi parametri Dest.



Continuando dall'esempio precedente, create ora un altro Control Set in cui Src è impostato su FC (Foot Controller) e Dest su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Specificate di nuovo l'Elemento da controllare e la profondità (entità) di controllo.

Ora, Pitch Modulation è assegnata ad entrambi la Modulation Wheel e il Foot Controller. In altre parole, a ciascun parametro Dest potete assegnare numerosi controller Src.



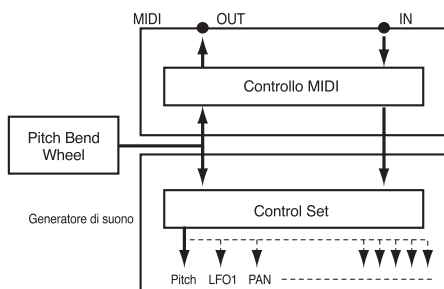
Assegnando tutti i sei Control Set, avrete un grado sbalorditivo di controllo in tempo reale sui suoni del sintetizzatore.

Control Set e Controllo MIDI esterno

In un Control Set, i controller vengono assegnati ai parametri interni del sintetizzatore. Tuttavia, alcuni controller erano stati originariamente progettati per uno scopo particolare, e inviano messaggi predefiniti di Control Change MIDI quando sono utilizzati, a prescindere dalle loro allocazioni di Control Set all'interno del synth.

Per esempio, la Pitch Bend Wheel, la Modulation Wheel e l'aftertouch della tastiera erano stati progettati originariamente per controllare il pitch bend, la modulazione e l'aftertouch. Pertanto, quando usate questi controller, le informazioni di pitch bend, modulation e aftertouch vengono sempre inviate al MIDI Out.

Supponiamo che il parametro Pan sia assegnato alla Pitch Bend Wheel in un Control Set. Ora, quando muovete la Pitch Bend Wheel, il generatore di suono interno del sintetizzatore distribuirà il suono nell'immagine stereo ma, contemporaneamente, i messaggi predefiniti originali di Pitch Bend verranno ancora inviati al MIDI Out.



Anche i controller possono inviare messaggi di Control Change MIDI per controllare i parametri dei dispositivi MIDI esterni. Queste assegnazioni si trovano nella videata VOICE (Vce) CTRL Assign1/2 del modo Utility.

NOTE Poiché Pitch Bend Wheel, Modulation Wheel e l'aftertouch della tastiera sono predefiniti con controlli MIDI specifici, non potete assegnare i Control Change MIDI.

Potete anche configurare un controller in modo che invii un tipo di messaggi Control al generatore di suono interno del sintetizzatore e un altro tipo al MIDI Out.

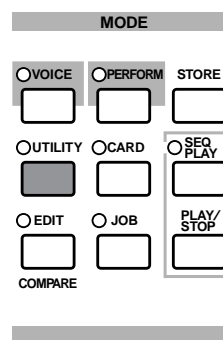
Per esempio, in un Control Set potreste assegnare la risonanza alla manopola Assignable [1]. Poi, nella videata VOICE CTRL Assign2 del modo Utility, potreste assegnare Control Change Number 1 (Modulation) alla stessa manopola. Ora, quando la ruotate, la risonanza verrà applicata al suono del generatore di suono interno ma, contemporaneamente, le informazioni relative alla modulazione verranno inviate al dispositivo MIDI esterno collegato al MIDI Out.

Questo aspetto del synth lo rende ideale per essere usato come master controller per il controllo di dispositivi MIDI esterni. Aggiungete un Foot Controller opzionale per un controllo ancora maggiore.

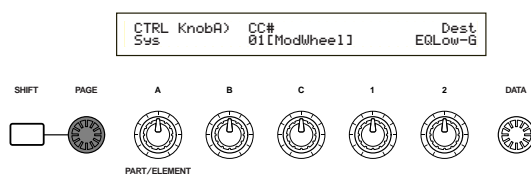
Assegnazione di parametri alle manopole [A], [B] e [C]

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

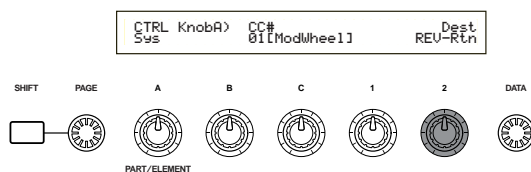
1 Premete il tasto [UTILITY] per entrare nel modo Utility.



2 Usate la manopola [PAGE] per commutare sulla videata CTRL KnobA (System Control Knob A).



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



Ora potete usare la manopola [A] per controllare "a volo" il livello di Reverb Return nel modo Voice/Performance Play. Notate che potete anche inviare (ruotando la manopola [A]) o ricevere messaggi di Control Change con il Controller Number impostato nel parametro CC# attraverso MIDI In e Out.

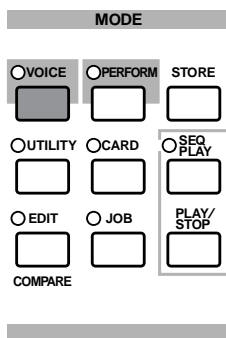
NOTE Per i parametri assegnabili, fate riferimento a "System Controller Destination Parameters" nel Data List separato.

Assegnazione dei parametri alle manopole [1] e [2]

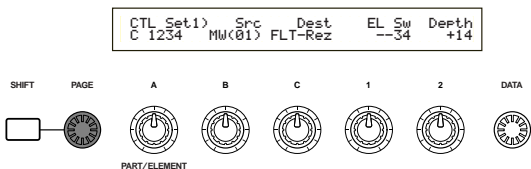
La procedura seguente spiega come potete assegnare un parametro desiderato alla manopola [1] o [2]. Potete assegnare il controller a ciascuna Voice (o Parte in una Performance). Le impostazioni di controllo possono essere assegnate come Control Set, e ciascun Controller può essere usato per controllare più parametri (nonostante questo vari in base al tipo di Voice). Vi presentiamo un esempio di come configurare Control Set 1 per Internal Voice 001 (A01) assegnando PCH-Crs (Pitch: Coarse) alla manopola [1].

NOTE Potete anche assegnare, separatamente, un numero di Control Change MIDI differente alla stessa manopola nel modo Voice Mode e nel modo Performance. Dettagli a pagina 132.

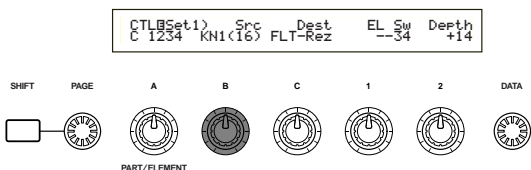
- 1 Premete il tasto [VOICE] per entrare nel modo Voice Play.



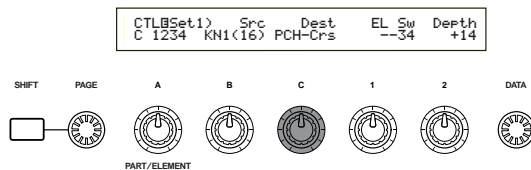
- 2 Selezionate Internal Voice 001 (A01) e premete il tasto [EDIT] per entrare nel modo Voice Edit.
- 3 Usate la manopola [PAGE] per commutare sulla videata CTL Set1 (Control Set 1).



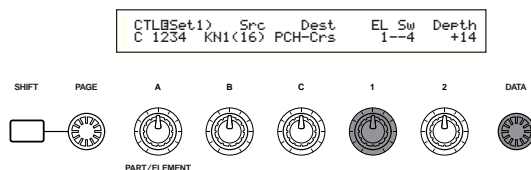
- 4 Usate la manopola [B] per assegnare "KN1 (16)" (manopola [1]) al parametro Src (Source).



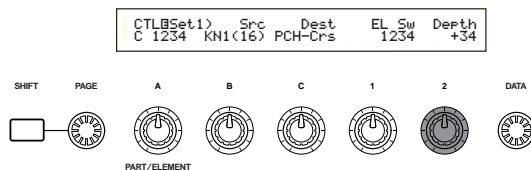
- 5 Usate la manopola [C] per assegnare PCH-Crs (Pitch:Coarse) al parametro Dest (Destination).



- 6 Usate la manopola [1] e la manopola [DATA] per specificare l'Elemento da controllare. La manopola [1] sposta il cursore (lampeggiante) e la manopola [DATA] visualizza l'Elemento da controllare.



- 7 Usate la manopola [2] per impostare il parametro Depth. Più è grande l'impostazione, maggiore è la profondità di controllo.



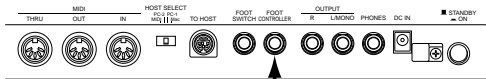
- 8 Immagazzinate la voce editata (Pag. 101).

Ora avete Internal Voice 001 (A01) che ha assegnato PCH-Crs (Pitch:Coarse) alla manopola [1]. Quando selezionate e suonate questa voce nel modo Voice Play, se ruotate la manopola [1] potete controllare il pitch o intonazione della voce.

NOTE Troverete i dettagli sulle funzioni di controllo assegnabile in Control Set Destination Parameters nel Data List separato.

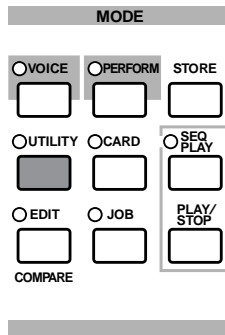
Controllo dei parametri mediante il Foot Controller

Collegando un controller a pedale opzionale (come l'FC7) al jack FOOT CONTROLLER sul pannello posteriore del sintetizzatore, potete controllare vari parametri con il pedale senza dover far uso delle mani. Nell'esempio seguente, vi presentiamo come configurare un Foot Controller per funzionare come Modulation Wheel.

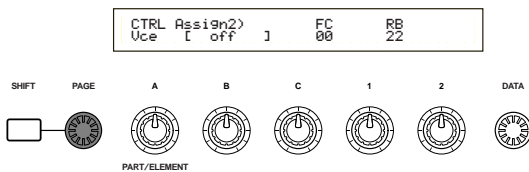


FC7

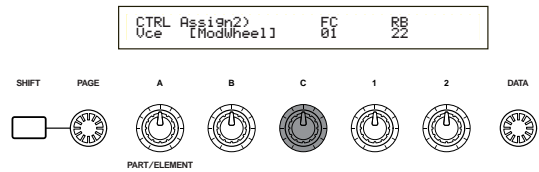
- 1 Premete il tasto [UTILITY] per entrare nel modo Utility.



- 2 Usate la manopola [PAGE] per commutare sulla videata CTRL Assign2 (Voice Control Assign 2).



- 3 Usate la manopola [C] per selezionare "01:ModWheel" (Modulation Wheel).



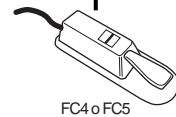
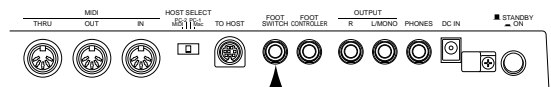
Nel modo Voice, ora è possibile usare l'interruttore a pedale per controllare la stessa funzione assegnata alla Modulation Wheel.

NOTE Se la voce corrente ha un Control Set con una sorgente (Src) assegnata alla Modulation Wheel (MW) e riceve un messaggio di Control Change di Modulation Wheel, un parametro di destinazione (Dest) per la sorgente (MW) verrà influenzato da quel messaggio.

NOTE La procedura di cui sopra spiega come configurare il controllo a pedale per controllare la Modulation nel modo Voice. Per creare una tale configurazione per il modo Performance, troverete le impostazioni appropriate nella videata CTL Assign2 nel modo Performance Edit.

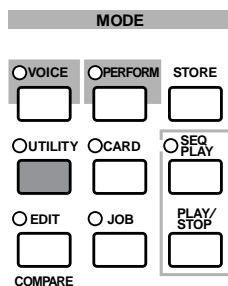
Commutare tra i programmi mediante l'interruttore a pedale

Collegando un interruttore a pedale opzionale (come l'FC4 o l'FC5) al jack FOOT SWITCH sul pannello posteriore del sintetizzatore, potete commutare fra i programmi senza dover usare le mani. Per esempio, se sistemate consecutivamente nella memoria le Voice/Performance, potete facilmente cambiarle in una esecuzione dal vivo. Qui di seguito viene spiegata esattamente la procedura.

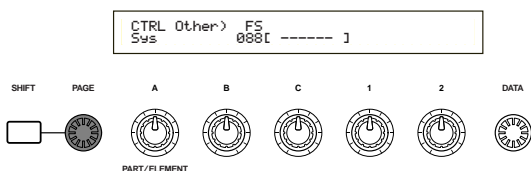


FC4 o FC5

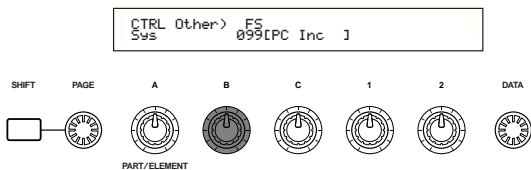
- 1 Premete il tasto [UTILITY] per entrare nel modo Utility.



- 2 Usate la manopola [PAGE] per commutare sulla videata CTRL Other (System Control Other).



- 3 Usate la manopola [B] per selezionare "099:PC Inc" (Program Change Increment).



Nel modo Voice/Performance, ora è possibile usare l'interruttore a pedale per commutare fra i programmi.

- NOTE** In alternativa, potete assegnare altre funzioni come Arpeggio Switch (On/Off), Sequencer (Play/Stop) e così via (Pag. 129).

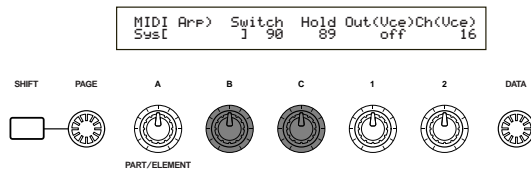
Uso delle manopole [1]/[2] per controllare l'Arpeggio

Potete assegnare le funzioni Arpeggiator ON/OFF e Hold alla manopola [1]/[2] (Modo Performance). Ecco come fare: nell'esempio, usiamo Internal Performance 075 (E11), e assegniamo Arpeggio Hold alla manopola [1] e Arpeggio ON/OFF alla manopola [2].

- 1 Premete il tasto [UTILITY] per entrare nel modo Utility.

- 2 Usate la manopola [PAGE] per commutare sulla videata MIDI Arp.

- 3 Usate la manopola [B] per assegnare Control Change Number per Arpeggio ON/OFF, che qui è 90. Analogamente, usate la manopola [C] e impostate Control Change Number su 89 per assegnare Arpeggio Hold alla manopola [1].



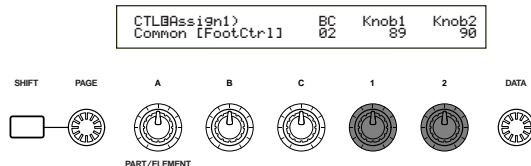
- 4 Premete il tasto [PERFORM] per entrare nel modo Performance.

- 5 Selezionate Internal Performance 075 (E11), quindi entrate nel modo Performance Edit premendo il tasto [EDIT].

- 6 Ruotate la manopola [A] fino a quando nella parte inferiore sinistra dello schermo viene visualizzato "Common".

- 7 Usate la manopola [PAGE] per commutare sulla videata CTL Assign1.

- 8 Ruotate le manopole [1]/[2] per impostarne i parametri sugli stessi valori di Control Change Numbers impostati allo step 3. Cioè assegnate un valore di 89 alla manopola [1] e 90 alla manopola [2].



- 9 Immagazzinate la Performance editata (Pag. 124).

Ora, per Internal Performance 075 (E11), Arpeggio Hold è assegnato alla manopola [1] e Arpeggio ON/OFF alla manopola [2]. Se selezionate questa Performance nel modo Performance Play, ruotando a sinistra o a destra ciascuna manopola si imposterà il rispettivo parametro su off o on, rispettivamente. (L'Arpeggiator risponde alle note al di sotto di C3 (Do3) sulla tastiera.)

- NOTE** Se non desiderate controllare il parametro Destination della Voice, entrate nel modo Performance Edit, commutate sulla videata RCV Sw2 di Performance Part Edit, quindi impostate su "off" i parametri per le manopole [1] e [2].

- NOTE** Nel modo Performance, per usare l'Arpeggiator per le Parti che hanno il loro parametro Layer (Layer Switch) impostato su "on," anche il loro parametro Arp (Arpeggio Switch) deve essere impostato su "on." (Pag. 117)

Voice Edit

Ci sono 256 Normal Voice preset e 8 Drum Voice preset. Potete editarle per creare nuove voci, oppure crearne partendo da zero. Potete quindi immagazzinare fino a 128 di queste Normal Voice nuove/edite e fino a 2 Drum Voice nuove/edite nella memoria user interna o su Memory Card esterna.

La procedura seguente dà un'idea di base circa la creazione/editing delle voci.

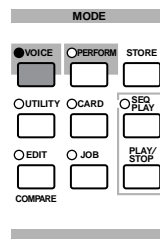
Naturalmente, questo è soltanto un esempio; siete liberi di impostare qualsiasi parametro come desiderate. I dettagli circa ogni parametro sono riportati nella sezione di Riferimento di questo manuale.

NOTE Tutte le impostazioni dei parametri vengono immagazzinate unitamente alla voce stessa.

- 1 Nel modo Voice Play, selezionate la Voice che desiderate editare.
- 2 Entrate nel modo Voice Edit.
- 3 Nelle videate Common Edit, impostate i parametri comuni a tutti gli Elementi nella voce (volume, pitch, tone, ecc.) Potete anche impostare i parametri relativi ad Arpeggiator, Controller, Effect e così via.
- 4 Nelle videate OSC (Oscillator), selezionate le Wave usate dagli Elementi nella Voice, più volume, pan, note range ed altri parametri di base.
- 5 Nelle videate PCH (Pitch) e PEG (Pitch Envelope Generator), impostate l'accordatura (tuning) e gli altri parametri relativi al pitch usati dagli Elementi. Se necessario, impostate anche i parametri PEG.
- 6 Nelle videate FLT (Filter) e FEG (Filter Envelope Generator), regolate i parametri dei filtri usati dagli Elementi. Se necessario, impostate anche i parametri FEG.
- 7 Nelle videate AMP (Amplitude) e AEG (Amplitude Envelope Generator), impostate il volume e gli altri parametri relativi al livello di uscita usati dagli Elementi. Se necessario, impostate anche i parametri AEG.
- 8 Nelle videate LFO (Low Frequency Oscillator), impostate i parametri relativi alla modulazione usati dagli Elementi.
- 9 Nelle videate EQ (Equalizer), regolate i parametri dell'equalizzatore che influenzano le caratteristiche tonali degli Elementi.
- 10 Immagazzinate la Voice editata.

1 Selezionare una voce da editare

Entrate nel modo Voice Play premendo un tasto VOICE.



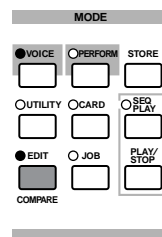
Selezionate il Voice Number della voce che desiderate editare (Pag. 60).

NOTE Prima dell'editing, entrate nel modo Voice Job e copiate nella memoria user interna la voce che desiderate editare. Se state creando una Voice partendo da zero, usate la funzione Initialize per inizializzare una voce nella memoria user interna. Dettagli a pag. 100.

2 Entrare nel modo Voice Edit

La creazione e l'editing di una voce vengono eseguiti nel modo Voice Edit.

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

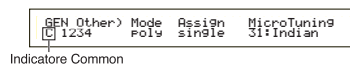


Common Edit e Element Edit

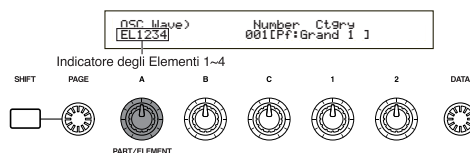
Ogni Voice è costituita da Elementi (fino a quattro) (Pag. 32). I parametri comuni a tutti i quattro Elementi sono noti come parametri Common Edit. Il modo Voice Edit è costituito da videate Common Edit, più quelle relative ai parametri di ciascun Elemento individuale.

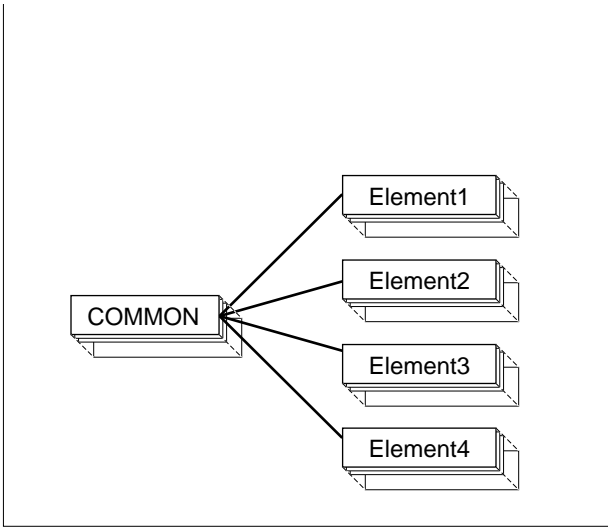
Nel modo Voice Edit, potete usare la manopola [A] per commutare tra le impostazioni Common e quelle per gli Elementi da 1 a 4.

Impostazioni Common



Impostazioni per Element da 1 a 4

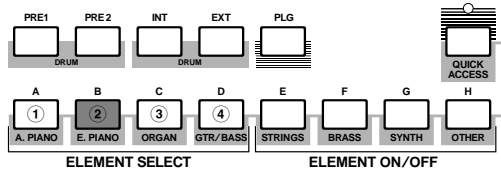




Selezione degli Elementi

Nel modo Voice Edit, potete selezionare l'Elemento da editare premendo il rispettivo tasto BANK da ([A] a [D]). Quando selezionate un Elemento, il cursore si sposta sul rispettivo Element Number.

Esempio: Quando è selezionato "Element 2"

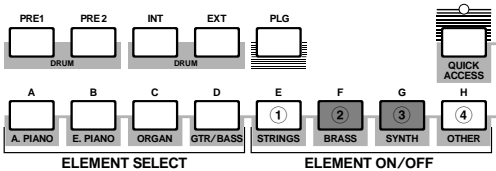


```
EQ Param)LoFrea LoGain HiFrea HiGain
EL1234 274.2Hz +12 2.82kHz +22
Cursor
```

Attivazione/disattivazione degli Elementi

Nel modo Voice Edit, un Elemento può essere disattivato quando premete il rispettivo tasto BANK da ([E] a [H]). Ciò vi consente di escludere temporaneamente altri Elementi nella voce in modo che possiate ascoltare i cambiamenti apportati all'Elemento che state editando. Un Elemento escluso (off) sarà indicato da un asterisco (*) nel display come nella figura sottostante.

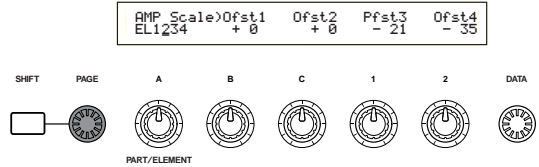
Esempio: Quando sono disattivati gli Elementi 1 e 2



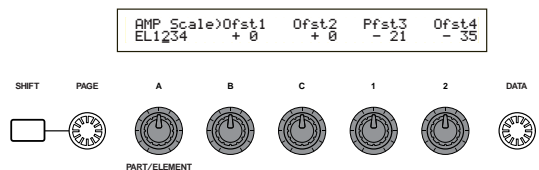
```
EQ Param)LoFrea LoGain HiFrea HiGain
EL1**4 274.2Hz +12 2.82kHz +22
off off
```

Commutare fra le videate e immissione delle impostazioni

Dopo aver selezionato una videata Common Edit o di editing per un Elemento (da 1 a 4), usate la manopola [PAGE] per commutare su altre videate.

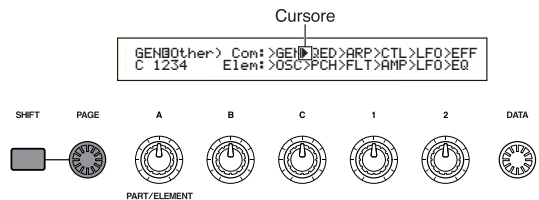


In una videata ci sono molti parametri disponibili. Per facilitare l'editing, le manopole sotto l'LCD sono assegnate a ciascuno dei parametri nella videata.



Videata Menù

Se usate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] verrà visualizzato il menù delle impostazioni. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore su un item e rilasciate il tasto [SHIFT] per saltare alla videata per quell'item.



NOTE Per immettere le impostazioni è possibile usare anche altre manopole e tasti. La caratteristica Compare vi consente di confrontare il suono in fase di editing con quello prima dell'editing. Dettagli a pagina 19, 64.

3 Videate Common Edit

Ciascuna Voice è costituita da Elementi (fino a quattro). Qui vengono spiegati i parametri comuni a tutti gli Elementi.

• GEN (Common General)

Qui potete impostare i parametri generali in Common Edit, come Voice Name.

```
GENName) Ctrry a-z 0-? Cursor
C 1234 [Pf: Init Voice]
```

• **QED (Common Quick Edit)**

Questi parametri controllano per lo più il volume e il suono della voce e potete cambiare facilmente il risultato generale.

```
QED@Level) Vol Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

• **ARP (Common Arpeggio)**

Impostando questi parametri, potete controllare come è arpeggiata la voce. I dettagli sull'uso di Arpeggiator sono a pag. 36.

```
ARPT@Type) Type Tempo Switch Hold
C 1234 UP&Down1:54 120 on on
```

• **CTL (Common Controller)**

Potete assegnare varie funzioni ai controller sul pannello frontale/posteriore. Per esempio, potete assegnare parametri alla rotella del Pitch Bend e a un Foot Controller in modo da poter cambiare in tempo reale il suono della voce. I dettagli sui vari differenti usi sono a pag. 38.

```
CTL@Set1) Src Dest EL Sw Depth
C 1234 FC(04) RevTime:EF1 1234 +63
```

• **LFO (Common Low Frequency Oscillator)**

Questi sono i parametri dell'LFO. L'LFO utilizza una forma d'onda a bassa frequenza per variare le caratteristiche del pitch/filtro/ampiezza, e possono essere usate per creare vibrato, wah, tremolo e altri effetti (Pag. 70).

```
LFO@Wave) Wave^v Speed KeyReset Phase
C 1234 trfzd 63 on 270
```

• **EFF (Common Effect)**

Questi sono i parametri Effect per la voce. Ci sono due Insertion Effect più due System Effect (Reverb e Chorus).

```
EFF@InsEF) InsEF Connect
C 1234 127 1=2
```

4 Videate OSC (Oscillator)

In queste videate, potete principalmente impostare i parametri controllando le forme d'onda sulle quali è basata la voce. Potete selezionare la Wave usata per l'Elemento, il volume e la gamma di note di ciascun Elemento e così via.

• **OSC Wave**

Seleziona la forma d'onda (Wave) usata per ciascun Elemento.

```
OSC@Wave) Number Ctrgy
EL1234 001[Pf:Grand 1 ]
```

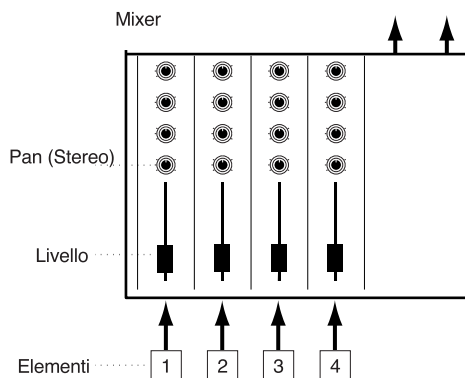
• **OSC Out**

• **OSC Pan**

Imposta il volume (livello di output) e la posizione pan nell'immagine stereo del suono di ogni Elemento. L'illustrazione seguente mostra la logica.

```
OSC@Out) Level Delay InsEF
EL1234 96 0 ins2
```

```
OSC@Pan) Pan Alter Random Scale
EL1234 C L64 63 +63
```



• **OSC Limit**

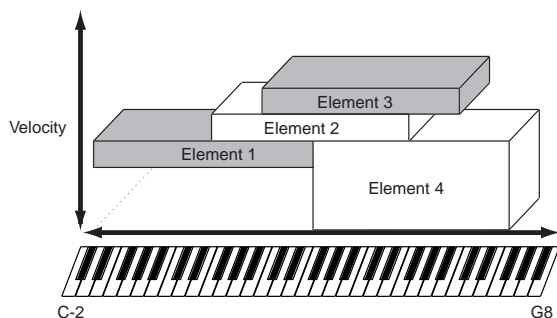
Impostate la gamma di note per ciascun Elemento (la gamma delle note sulla tastiera sulle quali suonerà l'Elemento) e anche la risposta di velocity (la gamma di velocity della nota entro la quale suonerà l'Elemento). È possibile assegnare impostazioni diverse per ciascun Elemento. Con questi parametri, potete sovrapporre Elementi e controllarne l'uscita.

Per esempio, potreste impostare un Elemento in modo che suoni in una gamma superiore della tastiera e un altro in quella inferiore. Così, anche all'interno della stessa Voice, potete ottenere due suoni differenti per aree diverse della tastiera oppure potreste far sì che le due gamme di Element si combinino in modo che i loro suoni vengano sovrapposti per una gamma predisposta. Inoltre, potete impostare ciascun Element perché risponda alle diverse gamme di velocity in modo che un Element suoni per i valori di velocity più bassi, mentre l'altro Element subentri per i valori più alti.

```

OSCBLimit) Note Limit Vel Limit
EL1234      C-2 - G 8      1 - 127

```



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

Impostate i parametri del pitch base per ciascun Element. Potete “scordare” gli Elementi, applicare il Pitch Scaling e così via. Inoltre, impostando il PEG (Pitch Envelope Generator), potete controllare come cambia il pitch nel tempo.

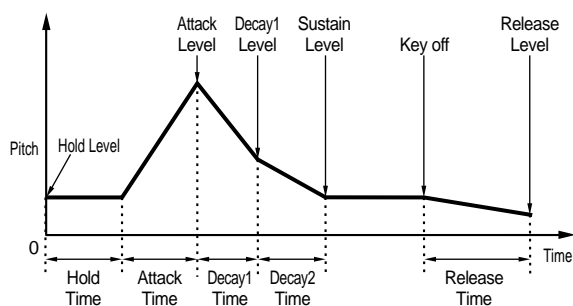
• PEG (Pitch Envelope Generator)

Usando il PEG, potete controllare la transizione nel pitch dal momento in cui viene premuta una nota al punto in cui viene rilasciata. Come appare nell'illustrazione sottostante, Pitch Envelope è costituito da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (pitch). Questo è utile per creare cambiamenti automatici nel pitch. Inoltre, per ogni Element è possibile impostare parametri PEG differenti.

```

PEG@Time) Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234    127 127 127 127

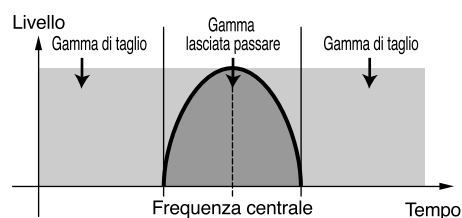
```



NOTE I dettagli sui parametri PEG si trovano a Pag. 76.

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

Potete usare il filtro per cambiare le caratteristiche tonali di ciascun Element, regolando gli armonici compresi nella forma d'onda dall'Element. Ci sono numerosi tipi di filtri, ma il loro funzionamento di base è fondamentalmente lo stesso. Come illustrato qui di seguito, il filtro viene usato per far passare gli armonici alle frequenze specifiche e tagliare (cioè non far passare) le altre, per alterare il fattore armonico di una forma d'onda originale. Potete determinare tali frequenze specificando una frequenza centrale (frequenza di taglio). Con alcuni filtri, potete regolare i livelli del segnale su numerose bande di frequenza. Potete impostare anche il Filter Envelope Generator (FEG) per la variazione del funzionamento del filtro nel tempo, che produce un cambiamento dinamico nelle caratteristiche tonali. Qui vi mostriamo come funziona il FEG.



NOTE I dettagli su tipi di filtro si trovano a Pag. 78.

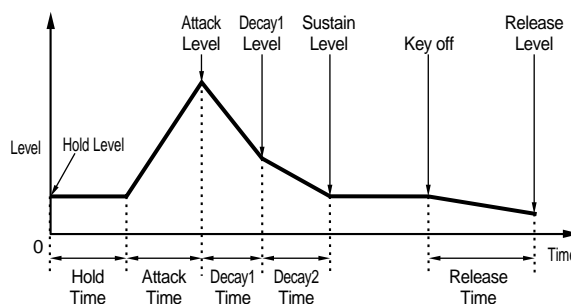
• FEG (Filter Envelope Generator)

Usando il FEG, potete controllare la transizione nel suono dal momento in cui viene premuta una nota al punto in cui viene rilasciata. Come appare nell'illustrazione sottostante, Pitch Envelope è costituito da cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (per l'entità del filtraggio). Quando premete una nota sulla tastiera, la frequenza di taglio cambierà in base a queste impostazioni dell'inviluppo. Questo è utile per creare, ad esempio, effetti wah automatici. Inoltre, per ogni Element è possibile impostare parametri FEG differenti.

```

FEG@Time) Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234    127 127 127 127

```



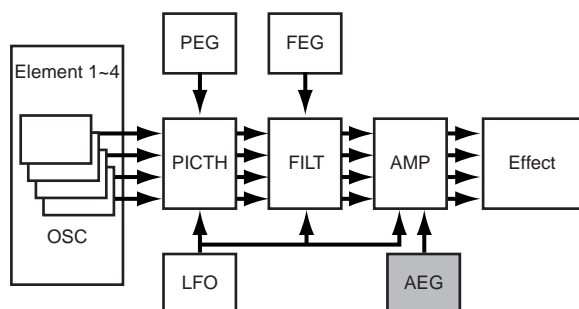
NOTE I dettagli sui parametri FEG si trovano a Pag. 80.

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

Impostate il volume di ciascun Element dopo che sono stati applicati i parametri OSC (Oscillator), PITCH e FILT (Filter), e anche il volume generale finale del segnale inviato alle uscite.

Il segnale di ciascun Element viene inviato con il volume specificato alla successiva Effect Unit.

Inoltre, impostando l'AEG (Amplitude Envelope Generator), potete controllare come il volume cambia nel tempo.



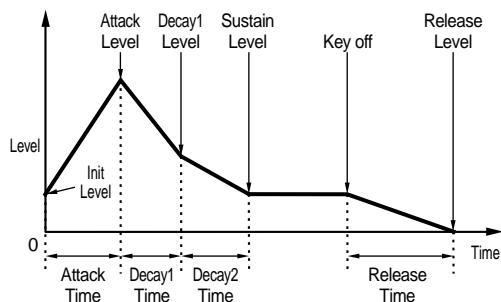
NOTE Il volume finale per tutti gli Element è impostato nel parametro Volume (Vol) della videata QED in Common Edit.

• Amplitude EG (Envelope Generator)

Usando l'AEG, potete controllare la transizione nel volume dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al punto in cui viene rilasciata.

Come appare nell'illustrazione sottostante, l'Amplitude Envelope è costituita da cinque parametri Time (velocità di transizione) e da cinque parametri Level (per l'entità del filtraggio). Quando premete una nota sulla tastiera, il volume cambierà in base a queste impostazioni dell'involuppo. Inoltre, per ogni Element è possibile impostare parametri AEG differenti.

```
AEGTime)      Attack  Decay1  Decay2
EL1234                127    127    127
```

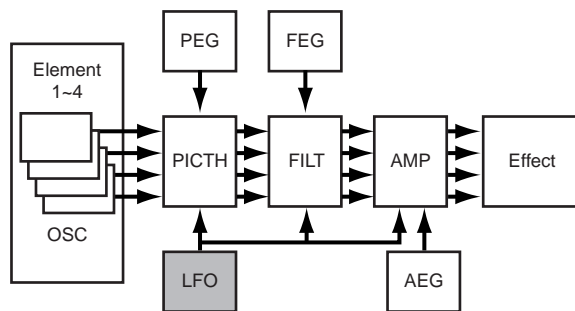


NOTE I dettagli sui parametri AEG si trovano a Pag.83.

8 Videate LFO (Low Frequency Oscillator)

Come si può intuire dal nome, l'LFO crea forme d'onda di una bassa frequenza. Queste forme d'onda possono essere usate per variare il pitch, il filtro o l'ampiezza di ciascun Element per creare effetti come vibrato, wah e tremolo, sebbene i parametri effettivi LFO disponibili varino in base al tipo di Element.

```
LFO(Wave)  Wave^v Speed  KeySync
EL1234     tri     63      on
```

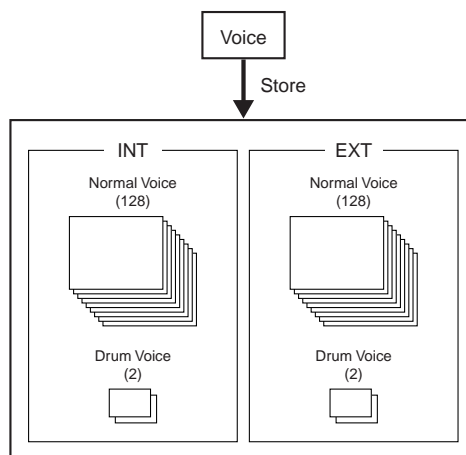


9 Videate EQ (Equalizer)

Bande di frequenza specifiche per ciascun Element possono essere attenuate o enfatizzate usando un equalizzatore. Ci sono molti tipi disponibili di equalizzatori. I dettagli sono a Pag. 86.

10 Immagazzinamento delle voci editate

Nella memoria user interna o su Memory Card esterna possono essere immagazzinate fino a 128 Normal Voice nuove/editate e 2 Drum Voice nuove/editate .



NOTE Il numero massimo di Plug-in Voice immagazzinabili nella memoria interna (PLG) è 64.

NOTE Quando si immagazzina una Voice, eventuali dati esistenti nella locazione andranno persi. Prima dovrete fare sempre il backup dei dati importanti su Memory Card, computer o altri mezzi di immagazzinamento.

Dettagli sull'immagazzinamento delle voci a Pag. 101.

Effetti

Nelle fasi finali della programmazione, potete impostare i parametri degli effetti per cambiare ulteriormente il carattere del suono. Per generalizzare, i System Effect si applicano al suono globale, sia quello di una Voice, di una Performance, di una Song ecc. Gli Insertion Effect, d'altra parte, possono essere applicati individualmente a ciascuna Voice. Questo sintetizzatore ha due System Effect Unit (Reverb e Chorus) più due Insertion Effect Units. Quando si usa una scheda di Plug-in (PLG) installata sullo strumento, potete anche usare una Insertion Effect Unit separata che sia dedicata alla Plug-in Part.

È possibile immettere differenti impostazioni di effetti per la voce (nel modo Voice) e per la performance (nel modo Performance), sebbene la connessione tra le Effect Unit varierà in ogni caso.

Reverb Unit

Reverb Unit comprende una selezione di 12 effetti differenti di tipo riverbero, incluse simulazioni realistiche del riverbero naturale che si riscontra in vari saloni e stanze. Nel modo Voice, le impostazioni di Reverb possono essere immesse per ciascuna voce. Nel modo Performance, le impostazioni di Reverb si applicheranno a tutta la Performance.

Chorus Unit

Chorus Unit comprende una selezione di 23 effetti di tipo chorus, inclusi un flanger ed altri. La maggior parte di questi effetti è ideale per aggiungere spessore al suono.

Nel modo Voice, le impostazioni di Chorus possono essere fatte per ciascuna voce. Nel modo Performance, le impostazioni di Chorus si applicheranno a tutta la Performance.

Insertion Effect

Insertion Effect 1 Unit comprende 24 effetti inclusi chorus, flanger e auto-wah. Insertion Effect 2 Unit offre delay, riverberi, rotary speaker, amp simulation e altri effetti, fornendo così un totale di 92 effetti. Se è stata installata una Plug-in Board, saranno disponibili anche fino a 24 Insertion Effect per le voci di Plug-in.

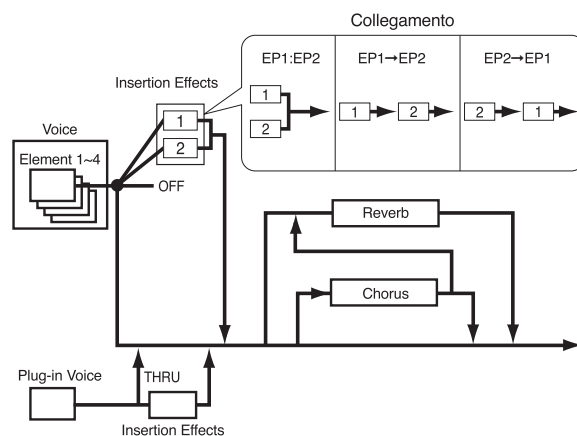
NOTE I dettagli su ciascun Effect Type si trovano nella Effect Type List nel Data List separato.

Effetti nel modo Voice

Nel modo Voice, potete configurare il tipo di effetto ed il suo valore per ciascuna Effect Unit (Reverb, Chorus e Insertion Effect) e immagazzinarli con ogni voce.

Inoltre, potete determinare che ciascun Element colleghi o “bypassi” le Insertion Effect Unit. Quando collegate un Element ad Insertion Effect, potete specificare anche il modo di collegamento di due unità (in serie o in parallelo, come nell'illustrazione sottostante). Il segnale combinato da tutti i Voice Element — dopo l'applicazione degli Insertion Effect — viene inviato alle System Effect Unit Reverb e Chorus.

Quando volete usare le Plug-in Voice da una scheda Plug-in installata, potete anche configurare una Insertion Effect Unit dedicata per ciascuna Plug-in Voice. In tal caso, i segnali di una Plug-in Voice elaborati con Insertion Effect Unit verranno convogliati sulle unità Reverb e Chorus.

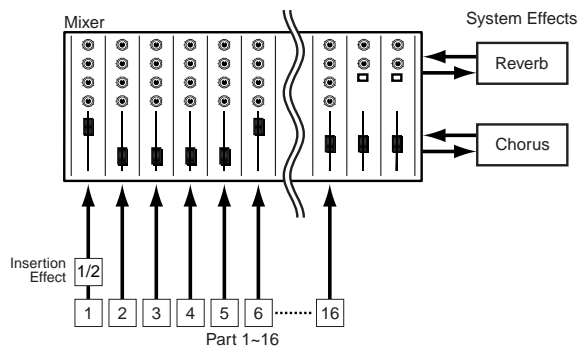


Effetti nel modo Performance

Nel modo Performance, potete usare un'impostazione di Insertion Effect “presa in prestito” da quelle immagazzinate rispettivamente con le Voice (Part). Per una Plug-in Part, potete selezionare e usare un'impostazione di Insertion Effect “presa in prestito” da quelle immagazzinate rispettivamente con le Plug-in Voice.

Per Reverb e Chorus, potete creare nuove impostazioni dedicate per una Performance intera, senza “prendere in prestito” impostazioni esistenti di Reverb e Chorus immagazzinate con una Voice.

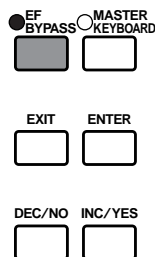
Nell'illustrazione seguente, un mixer rappresenta la logica che sottende l'applicazione al suono di effetti differenti nel modo Performance. Ciascuna Part (da 1 a 16) viene inviata al mixer con Insertion Effect 1 o Insertion Effect 2. I segnali per tutte le Parti vengono sommati nel mixer e quindi i System Effect (Reverb e Chorus) vengono applicati al mix integralmente.



Effect Bypass

Potete attivare o disattivare temporaneamente gli effetti premendo il tasto [EF BYPASS]. Per usare questa funzione, dovrete specificare l'effetto da bypassare nella videata MSTR EF Bypass del modo Utility (Pag. 128). È possibile specificare anche più di un effetto.

Quando premete il tasto [EF BYPASS], il suo LED si illumina e verranno bypassati tutti gli effetti assegnati alla Voice/Performance correntemente selezionata.



NOTE Effect Bypass si applicherà anche agli effetti nelle Plug-in Board diverse da quelle della serie PLG100.

Impiego come Master Keyboard (Modo Performance)

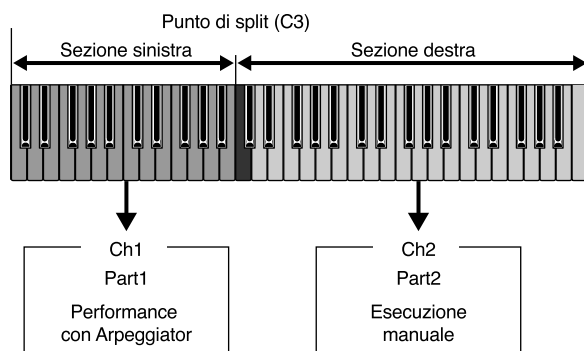
Come spiegato in precedenza, il vostro synth fornisce molte caratteristiche utili che potete sfruttare in performance dal vivo. Vi presentiamo alcuni esempi per combinare queste caratteristiche e raggiungere il vostro scopo.

LS30 ha impostazioni speciali nel Modo Performance perché che possiate usare lo strumento come master keyboard MIDI. Potete attivare la funzione (attivare quelle impostazioni speciali) quando premete il tasto [MASTER KEYBOARD] sul pannello (il suo LED si illumina). Ora il vostro strumento può inviare performance sulla tastiera di un generatore di suono esterno, nonché il generatore di suono interno, in base alle impostazioni della master keyboard nel Modo Performance. Se dividete la tastiera in range di tasti (fino a quattro) e assegnate canali di trasmissione MIDI separati, la tastiera può controllare contemporaneamente più parti (canali) dal generatore di suono interno e dai dispositivi MIDI esterni di quei canali.

Sono disponibili tre Modi Master Keyboard (come impostare i range di tasti): Split, 4 Zones, e Layer. Potete imparare questi Modi Master Keyboard e le loro differenze funzionali negli esempi seguenti.

Split

L'illustrazione sottostante mostra un esempio di una configurazione Split. Split è un'impostazione tipica per dividere una tastiera in due range o sezioni di tasti (inferiore e superiore) effettuando la divisione con una nota specifica (punto di split). L'esempio seguente mostra lo split della tastiera alla nota di C3 (Do3), abilitando la parte inferiore per le performance con Arpeggiator e la parte superiore per le performance soliste manuali. Potete realizzare questa configurazione mediante i seguenti step.



NOTE Editate e preparate le Voice per Arpeggiator e l'esecuzione manuale nel Modo Voice Edit prima di configurare un'impostazione di Split nella procedura seguente (pag. 63).

1 Premete il tasto [PERFORM], seguito da [EDIT] (ogni LED si illumina) per entrare nel Modo Performance Edit. Quindi, premete il tasto [MASTER KEYBOARD] per attivare il Modo Master Keyboard (il suo LED si illumina).

2 Selezionate "Common" con la Manopola [A], quindi aprite la pagina General Master Keyboard (GEN M. Kbd) usando la manopola [PAGE].

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

NOTE Ruotando la manopola [PAGE] mentre è tenuto [SHIFT] si otterrà lo scrolling dei parametri delle videate Menu (pag. 106).

3 Selezionate "split" per il parametro Mode usando la Manopola [B].

NOTE Se è disattivato il Modo Master Keyboard Mode (senza premere il tasto [MASTER KEYBOARD]), il valore del parametro Mode appare fra parentesi (come "(split)").

4 Selezionate il valore (split point) per il parametro Point usando la Manopola [2], che determina la nota del tasto che divide la tastiera in due sezioni. Per questo esempio selezionate "C3"

NOTE Potete specificare il punto di split premendo direttamente un tasto sulla tastiera e tenendo premuto il tasto [SHIFT]. In questo esempio, premete C3 tenendo il tasto [SHIFT].

5 Specificate i canali di trasmissione MIDI rispettivamente per la sezione inferiore e superiore della tastiera usando la manopola [C] (lower) e la [1] (upper). Queste impostazioni possono dare il controllo separato sulla base dei canali MIDI del generatore di suono interno o di dispositivi MIDI esterni, come l'impiego di differenti voci per le due sezioni della tastiera. Per questo esempio, selezionate "ch01" per "Lower" e "ch02" per "Upper"

NOTE Per selezionare i canali MIDI per le sezioni Lower e Upper usate i tasti [PROGRAM/PART 1 - 16] (Pag. 108)

6 Selezionate una Part per la sezione lower (inferiore) con la manopola [A]. Per esempio, selezionate "Part01".

7 Ruotate la manopola [PAGE] ed aprite la pagina MIX Vce (Mix Voice) per selezionare una Voice per la performance di Arpeggiator.

MIX[Vce)	Memory	Number	Chgry	Search
Part01	PRE1:	128(H16)	[Pf:GrandPiano]	

- 8 Ruotate la manopola [PAGE] ed aprite la pagina LYR Mode (Layer Mode). Impostate “on” per “Arp” (Arpeggio). Selezionate “1” for “RcvCh” (MIDI Receive Channel).

LYRMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	Poly	on	off	1

- 9 Ruotate la manopola [PAGE] ed aprite la pagina ARP Type (Arpeggio Type) . Per “Switch”, impostate “on”.

ARPTType)	Type	Tempo	Switch	Hold
Part01	U=Oct1:S4	120	on	off

Con gli step da 6 a 9, potete completare ora la performance di Arpeggiator. Suonerà con una Voce assegnata alla Parte 1 basata sul canale di ricezione MIDI 1.

NOTE Vedere a pag. 67 le regolazioni dettagliate di Arpeggiator.

NOTE Potete copiare (riusare) le regolazioni di arpeggio della Voce assegnata a Part 1 (pag. 123).

- 10 Come per gli step da 6 a 8, effettuate le regolazioni per il range upper. Pertanto, potete usare la manopola A e selezionare “Part02”, una Voce per la performance solistica alla pagina MIX Vce, impostare “2” per “RcvCh” alla pagina di LYR Mode. Ora siete pronti per la performance nella sezione upper. Potete suonare con una Voce assegnata alla Part 2 basata sul canale di ricezione MIDI 2.

NOTE Se mettete “on” per “Layer” nella pagina di LYR Mode, l'impostazione RcvCh sarà ignorata.

NOTE Per le Parti indesiderate in esecuzione Split, impostate i canali di ricezione MIDI (RcvCh) su Parti diverse da upper e lower. Sopra, ad esempio, i valori “RcvCh” per le Part da 3 a 16 devono essere su un valore diverso da 1 e 2.

NOTE Nel Modo Performance Edit, effettuate le regolazioni dettagliate per ogni Part. Nel caso una di esse non suonasse, controllatene il volu-me. Per ulteriori informazioni, vedere a pag. 115.

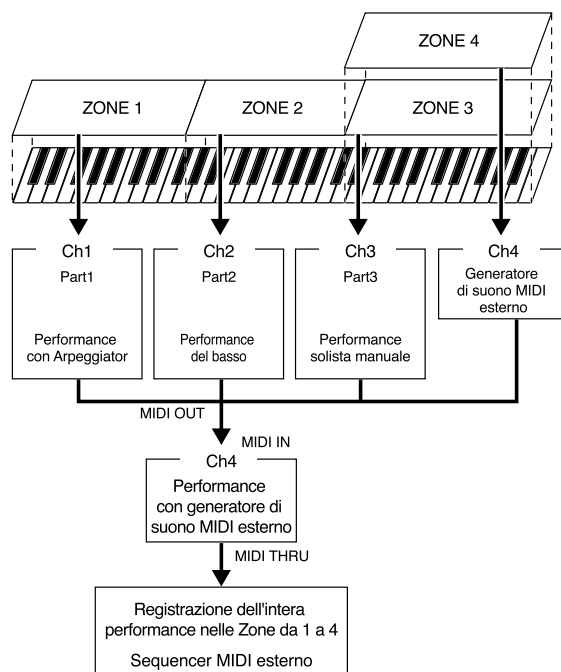
- 11 Prima di lasciare il Modo Performance Edit, memorizzate le regolazioni in una Performance (Vedere a pagina 124). Nel Modo Performance Play, richiamate la Performance appena memorizzata. Premendo semplicemente il tasto [MASTER KEYBOARD] si attiva o si disattiva la configurazione Split che avevate fatto.

4 Zone

L'illustrazione seguente riporta una configurazione tipo 4-Zone. Una “zone” è una sezione della tastiera. Potete suddividerla logicamente fino a 4 aree con canali MIDI

separati ed altre regolazioni in modo da controllare più Parti contemporaneamente. Un'impostazione Split può dividere la tastiera in due sezioni (key range). In una configurazione 4-zone, ogni sezione può sormontare l'altra. Potete anche predisporre una sezione in modo che copra o includa un'altra.

Nell'esempio seguente, Zone 1 è predisposta per la performance di Arpeggiator, Zone 2 per il basso, Zone 3 performance solista manuale, e Zone 4 per l'esecuzione di un generatore MIDI esterno. Per giunta, le Zone 3 e 4 si sovrappongono nello stesso range, e l'intera performance in tutte le zone viene emessa dalla porta MIDI OUT di modo che possiate registrarla su un sequencer MIDI esterno. Potete ottenere questa configurazione con i seguenti step.



NOTE Prima di fare una configurazione 4-Zone nella seguente procedura, editate e preparate le voci (per l'esecuzione Arpeggiator e manuale) nei loro Modi Edit associati.

- 1 Premete il tasto [PERFORM], quindi [EDIT] (si accende ogni LED) per attivare il Modo Performance Edit. Quindi premete il tasto [MASTER KEYBOARD] per attivare il modo omonimo (si accende il suo LED).
- 2 Selezionate “Common” usando la manopola [A], quindi aprite la videata GEN M. Kbd (General Master Keyboard) usando la manopola [PAGE].

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

NOTE Ruotando la manopola [PAGE] e tenendo premuto [SHIFT] potrete fare lo scrolling dei parametri nelle videate Menu (pag. 106).

- 3 Selezionate “4zone” per il parametro Mode usando la manopola [B].

NOTE Se il Modo Master Keyboard è disattivato (senza premere [MASTER KEYBOARD]), il valore del parametro apparirà fra parentesi (come “(4zone)”).

- 4 Selezionate “Zone01” – “Zone04” con la manopola [A]. Avendo selezionato “4zone” per il parametro Mode, ora potete selezionare le videate di regolazione per le 4 Zone. Selezionate “Zone01” per iniziare.

```
MKB[Transmit] TrnsCh TG MIDI
Zone01 Ch01 on on
```

NOTE Anche con i tasti BANK [A] ... [D] potete selezionare da “Zone01” a “Zone04.”

Selezionando una Zone si apre la pagina MKB Transmit. Se volete, selezionate una sottovideata per impostare una Zone con la manopola [PAGE]. Specificate prima gli item-base nella pagina menzionata, come il canale di trasmissione MIDI, per abilitare/disabilitare l'uscita MIDI al generatore interno e alla porta MIDI OUT.

- 5 Impostate su “Ch01” il (TrnsCh) MIDI con la manopola [C]. Impostate l'uscita MIDI al generatore di suono interno (TG) e MIDI OUT (MIDI) entrambi su “on.”

Queste regolazioni differenziano le varie Zone, per trasmettere internamente o esternamente l'uscita della performance di ciascuna zona con un canale MIDI separato. Infine, controllerete separatamente i suoni delle 4 zone.

A tale scopo, mettete “Ch01” – “Ch04” rispettivamente sui parametri “TrnsCh” nelle pagine MKB Transmit per le Zone 1 – 4. I parametri “TG” e “MIDI” devono essere entrambi “on” per le Zone da 1 a 3. Per Zone 4, va messo “off” per “TG” e “on” per “MIDI.” Potete commutare le videate MKB Transmit con la manopola [A]. Questo completa alcune delle regolazioni base per le quattro zone.

- 6 Riselezionate “Zone01” con [A]. Aprite la videata MKB Note con la manopola [PAGE]. Qui potete sepecificare una “key range” per una Zone.

```
MKB[Note] Octave Transpose Note Limit
Zone01 +1 +11 C-2 - G 8
```

NOTE Nella pagina MKB Note, vi sono anche parametri come Note Limit, Transpose, ecc. A pagina 121, ci sono altre informazioni per questi parametri.

- 7 Impostate “Note Limit” (zone key range) con le note estreme mediante le manopole [1] (la più bassa) e [2] (la più alta). Per “Zone01”, selezionate “C-2” per la nota più bassa e “B1” per quella più alta.

- 8 Con la manopola [A] passate alla pagina MKB Note per “Zone02”. Come per lo step 7, selezionate “C-2” per la nota più bassa e “B1” per quella più alta.

- 9 Con la manopola [A] passate alla pagina MKB Note per “Zone03”. Come per lo step 7, selezionate “C3” per la nota più bassa e “G8” per quella più alta.

- 10 Usate una o più volte la manopola [A] per passare alla pagina MKB Note per “Zone04”. Come per lo step 7, selezionate “C3” per la nota più bassa e “G8” per quella più alta. Questa regolazione creerà un range che si sovrappone alla Zone 3.

NOTE Dettagli su regolazioni di Zone: pagina 121.

- 11 Ruotate la manopola [A] e selezionate una Part per una Zone. Qui selezioniamo Part 1 per Zone 1, Part 2 e Part 3 rispettivamente per Zone 2 e Zone 3. Non selezioniamo Part interne per Zone 4 perché deve solo trasmettere i dati di performance via MIDI Out. Selezionate Part 1 (Part01) per Zone 1.

NOTE Potete anche selezionare una Part per una Zone, con i tasti [MEMORY] o PROGRAM/PART (page 104).

- 12 Usate la manopola [PAGE] ed aprite la videata MIX Vce per impostare una Voce per la performance di Arpeggiator.

```
MIX[Vce] Memory Number Ctrry Search
Part01 PRE1:128<H16>[Pf:GrandPiano]
```

- 13 Usate la manopola [PAGE] e aprite la videata Layer Mode (LYR Mode). Mettete Arpeggiator Switch (Arp) su “on,” Layer Switch (Layer) su “off,” e MIDI receive channel (RcvCh) su “1”. Infine, nella videata del tipo di Arpeggio (ARP Type), impostate su “on” il parametro Switch.

```
LYR[Mode] Mode Arp Layer RcvCh
Part01 Poly on off 1
```

NOTE Preparate le regolazioni base di Arpeggiator (Type, ecc.) nel Modo Voice Edit prima di effettuare le regolazioni di Zone nel Modo Performance Edit.

Con le regolazioni degli steps da 11 a 13, potete usare l' Arpeggiator con una Voce assegnata alla “Part01” (Part 1) impostata sul canale MIDI 1 (RcvCh) quando suonate nel key range (estensione) della Zone 1.

14 Come avete fatto per gli step da 11 a 13, procedete con Zone 2. Ruotate la manopola [A] e selezionate "Part02". Passate alla videata Mix Voice (MIX Vce) con la manopola [PAGE] e selezionate una Voce per il basso. Poi, usate il controllo [PAGE] per aprire la videata Layer Mode (LYR Mode) ed impostate su "2" il canale di ricezione MIDI receive channel (RcvCh).

Con queste regolazioni, potete ascoltare il basso con una Voce assegnata a "Part02" impostata sul canale MIDI 2 (RcvCh) suonando nel key range di Zone 2.

15 Come avete fatto per gli step da 11 a 13, procedete con Zone 3. Ruotate la manopola [A] e selezionate "Part03". Passate alla videata Mix Voice (MIX Vce) con la manopola [PAGE] e selezionate una Voce per la performance manuale solista. Poi, usate il controllo [PAGE] per aprire la videata Layer Mode (LYR Mode) ed impostate su "3" il canale di ricezione MIDI (RcvCh).

Con queste regolazioni, potete ascoltare la parte solista con una Voce assegnata a "Part03" impostata sul canale MIDI3 (RcvCh) suonando nel key range di Zone 3.

Non sono necessarie ulteriori regolazioni per Zone 4 perché non è destinata ad una Part interna ed è stata già predisposta per trasmettere i dati di performance via MIDI OUT negli step da 5 a 10. Il key range (estensione) di Zone 4 corrisponde a quello di Zone 3 di modo che la performance solista (solo) eseguita in quell'estensione della tastiera sarà inviata ai canali MIDI 3 (da Zone 3) e 4 (da Zone 4) via [MIDI OUT] ad un dispositivo MIDI esterno.

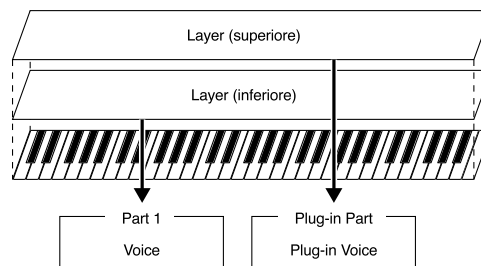
NOTE Nel Modo Performance Edit potete effettuare ulteriori regolazioni di Part. Se esse vi creano problemi, ad esempio assenza di suono di una Part specifica, confermate le regolazioni della Part relative al volume, ecc. Vedere a pagina 115 : regolazioni relative a Part.

16 Prima di uscire dal Modo Performance Edit, memorizzate le regolazioni sopracitate in una Performance. Per quest'operazione, vedere a pagina 124.

Nel Modo Performance Play, richiamate la Performance appena memorizzata. È sufficiente premere il tasto [MASTER KEYBOARD] per attivare/disattivare la configurazione 4-Zone, che avevate fatto.

Layer

L'illustrazione seguente mostra un esempio di configurazione Layer. Un Layer implica due Parti separate con un key range che si sovrappone consentendovi di suonarle all'unisono. L'esempio mostra come suonare all'unisono le Voci selezionate per Part 1 e Plug-in Part.



NOTE Prima di predisporre un Layer nella procedura seguente, editate e preparate le Voci necessarie nei modi Edit associati.

NOTE Le Voci Plug-in sono disponibili solo se inserite una scheda opzionale Plug-in (pag. 98).

1 Premete il tasto [PERFORM], seguito da [EDIT] (si accende ogni LED) per entrare nel Modo Performance Edit. Quindi premete il tasto [MASTER KEYBOARD] per attivare il modo omonimo (si accende il LED).

2 Selezionate "Common" con la manopola [A], quindi aprite la videata General Master Keyboard (GEN M. Kbd) con [PAGE].

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

NOTE Ruotando il controllo [PAGE] assieme a [SHIFT] otterrete lo scrolling dei parametri delle videate Menu (pag. 106).

3 Selezionate "layer" per il parametro Mode usando la manopola [B].

NOTE Se il Modo Master Keyboard è disattivato (senza premere [MASTER KEYBOARD]), il valore del parametro Mode apparirà fra parentesi (come "(layer)").

4 Con le manopole [C] e [1] impostate rispettivamente i canali di trasmissione MIDI per i parametri Lower e Upper. Sappiate che Lower e Upper indicano due Part (Zone) da sovrapporre.

Queste regolazioni di canale possono creare ed inviare informazioni di performance su 2 canali separati ad un generatore ed a un dispositivo MIDI esterno via MIDI OUT. Qui impostiamo "Ch01" per "Lower" e "Ch02" per "Upper."

NOTE Potete usare i tasti PROGRAM/PART da [1] a [16] per selezionare i canali MIDI Lower e Upper Part (Pag. 108).

5 Ruotate la manopola [A] e selezionate una Parte. Selezionate prima "Part01" per l'Upper Part.

6 Con [PAGE], aprite la videata Mix Voice (MIX Vce). Selezionate una Voce per l'Upper Part.

```
MIX(Vce) Memory Number  Ctrny  Search
Part01  PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

- 7 Usate la manopola [PAGE] per aprire la videata Layer Mode (LYR Mode). Impostate Layer Switch (Layer) su “off” ed il canale MIDI (RcvCh) su “1.”

LYRMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	poly	on	off	1

NOTE Se i canali di ricezione delle altre Parti sono gli stessi assegnati alle due Parti, quando suonate la tastiera suoneranno anche quelle. Questo può essere un problema se avete solo bisogno di due Parti sovrapposte. Per escludere quelle che non volete, mentre suonate la tastiera, impostate su “off” il “RcvCh” per quelle Parti. Potete solo suonare le Voci dalle Parti “layered, cioè sovrapposte.

- 8 Come avete fatto per gli steps da 5 a 7, predisponete per l’ Upper Part. Selezionate “PartPL” per la Lower Part, passate alla pagina Mix Voice (MIX Vce) usando la manopola [PAGE], e selezionate un’altra Voce (Plug-in Voice) per la Lower Part. Quindi, passate alla pagina del Layer Mode (LYR Mode) per impostare su “off” Layer Switch (Layer) e su “2” il canale di ricezione MIDI (RcvCh).

NOTE Nel Modo Performance Edit potete effettuare ulteriori regolazioni di Part. Se esse vi creano problemi, ad esempio assenza di suono di una Part specifica, confermate le regolazioni della Part relative al volume, ecc. Vedere a pagina 115 : regolazioni relative a Part.

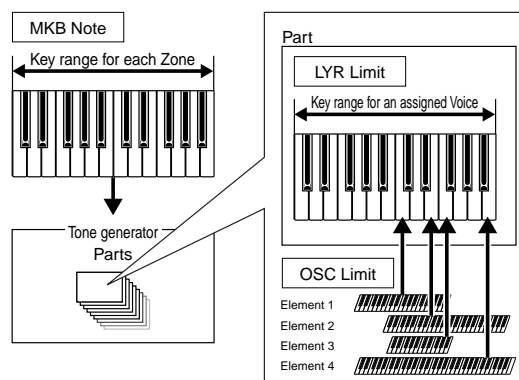
- 9 Prima di uscire dal Modo Performance Edit, memorizzate le regolazioni sopracitate in una Performance. Per quest’operazione, vedere a pagina 124.

Nel Modo Performance Play, richiamate la Performance appena memorizzata. È sufficiente premere il tasto [MASTER KEYBOARD] per attivare/disattivare la configurazione Layer, che avevate fatto.

NOTE Oltre alla configurazione Layer/Zone nei Modi Master Keyboard, potete usare il Layer Switch (Layer) per ciascuna Parte per fare una configurazione Layer anche di quattro Parti (Pag. 117).

Note Limit (Key Range)

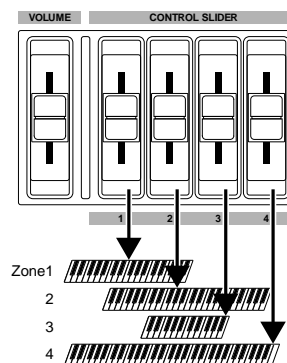
Le impostazioni di Note Limit servono ad impostare il Modo Master Keyboard, Part e Voice. Sono mutuamente interconnessi.



Mentre usate questa funzione nel Modo Master Keyboard, potete controllare il generatore di suono interno (o un dispositivo MIDI esterno) secondo “Note Limit” nella videata MKB Note. Limitando a due ottave il key range (estensione) della Zone, è come se collegaste un controller a tastiera a 2 ottave da suonare con il generatore. Intanto l’estensione utilizzabile di un’intera Voce è determinata da “Note Limit” nella videata LYR Limit (pag. 117) per una Parte assegnata con quella Voce. L’estensione suonabile di ciascun Element di una Voice è determinato da “Note Limit” nella videata OSC Limit (pag. 75) disponibile nel Modo Voice Edit.

I Control Slider (a cursore)

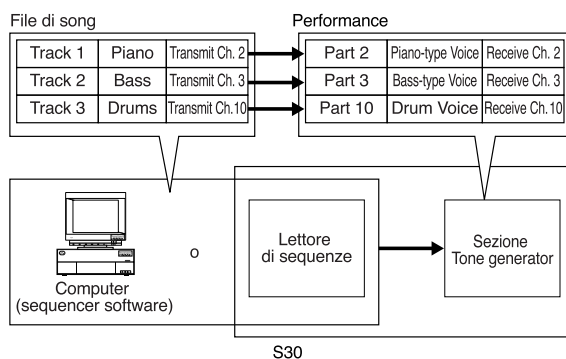
Mentre è attivo il Modo Master Keyboard, i controlli a cursore da [1] a [4] del pannello frontale sono legati alle Zone da 1 a 4. Se, ad esempio, i Control Slider sono preposti al controllo del volume per le loro corrispondenti Zone, potete usarli come i controlli (fader) di canale di un mixer per bilanciare i volumi delle Zone. Questi Slider possono funzionare anche in maniera scissa per ciò che riguarda la funzione ad essi assegnata (volume per Zone 1, pan per Zone 2, ecc.). Le assegnazioni possono essere fatte nella videata MKB Assign (Pag. 122) nel Modo Performance Edit.



Impiego come Generatore Multitimbrico (Modo Performance)

Il Modo Performance vi permette di usare l'S30 come generatore multitimbrico con sequencer musicali per computer e per sequencer esterni. Se ogni traccia in un file di song usa un canale MIDI differente, le Parti di una Performance possono di conseguenza essere assegnate ai canali MIDI. Perciò potete eseguire il playback di un file di song su un sequencer esterno ed avere differenti Voci, che suonano simultaneamente su differenti tracce.

Nell'esempio seguente, creiamo una Performance adatta al playback di un file di song, fatto di 3 Parti: piano, basso e batteria. La traccia del piano è assegnata al canale MIDI 2, quella del basso al canale 3, e la batteria al 10.



NOTE Il sequencer interno del synth può essere usato per il playback del file di song. Il software XGworks lite può essere usato a tale scopo sebbene dobbiate accertarvi che il synth sia collegato correttamente al computer (Pag. 12).

1 Dopo aver premuto il tasto [PERFORM], premete il tasto [EDIT] (i rispettivi LED si accendono). Ora siete in Performance Edit.

NOTE Prima di attivare il Modo Performance Edit, dovete selezionare la Performance da editare. Accertatevi inoltre che non sia acceso il LED del tasto [MASTER KEYBOARD].

2 Usate la manopola [A] per selezionare le Parti. Qui, potete selezionare la Part 2 per il piano, la Part 3 per il basso e Part 10 per la batteria. Selezioneremo prima Part 02.

3 Usate la manopola [PAGE] per passare alla videata MIX Vce (Mix Voice), quindi specificate la Voice da usare come Part piano.

```
MIX[Vce] Memory Number Ctrgy Search
Part02 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

4 Poi, con la manopola [PAGE] passate alla videata Mix Level, impostate anche il volume per la Part piano, se occorre, la sua posizione pan e i livello di mandata (Send) di chorus e reverb. (Ved. dettagli a Pag. 115).

5 Continuate ad usare [PAGE] per passare alla videata LYR Mode (Layer Mode). Impostate il parametro Mode su "poly" (polyfonic), il parametro Layer su "off," ed il parametro RcvCh su 2 (Can. Ricez. MIDI)

```
LYR[Mode] Mode Arp Layer RcvCh
Part02 Poly on off 2
```

NOTE Per le Parti che non necessitano di polifonia, il parametro Mode può essere regolato su "mono" (monophonic).

Seguendo gli step da **2** a **5**, quando fate il playback di un file di song nel sequencer, la traccia del piano viene trasmessa attraverso il canale MIDI 2. I dati MIDI vengono trasmessi dal synth che quindi esegue la Voce per la Parte assegnata al canale MIDI 2.

6 Ripetete gli step da **2** a **5**, ma impostate la Parte 3 per il basso e per ricevere sul canale MIDI 3.

7 Ripetete gli step da **2** a **5**, impostando la Parte 10 per la batteria e per ricevere sul canale MIDI 10.

NOTE Per evitare le situazioni in cui le Voci delle Parti inutilizzate vengano suonate improvvisamente, dovrete impostarne il canale di ricezione MIDI su "off."

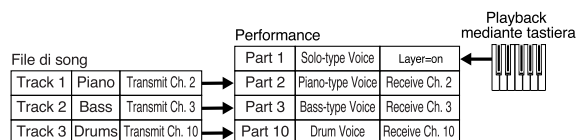
NOTE Nel Modo Performance Edit vi sono molti altri parametri specifici per la Parte. Vedere i dettagli a pag. 106.

8 Prima di uscire da Performance Edit, dovrete memorizzare le impostazioni per la Performance. Vedere i dettagli a pag. 124.

Selezionando questa Performance nel Modo Performance Play, potete effettuare il playback del file di song su computer (sequencer) o sul sequencer interno, e le Parti di piano, basso e batteria verranno eseguite in playback e secondo il canale MIDI di ogni traccia.

Esecuzione dal vivo con playback di un Song File.....

Eseguendo il playback di un file di song con le Parti di piano, basso e batteria preassegnate, potete predisporre la Performance in modo da suonare una Parte dal vivo.



È come la Performance creata prima, ma con l'aggiunta di un'altra Parte per il playback dal vivo. Per quanto riguarda le regolazioni, i punti importanti sono i seguenti:

- Nella Performance creata prima, venivano usate le Parti 2, 3 e 10. Ora, per esempio, assegneremo una Parte (Part 1) ad una Voce di tipo solista.
- Nella videata LYR Mode, impostate il parametro Layer per la Parte 1 su "on", ed accertatevi che sia "off" per le Parti 2, 3 e 10.

NOTE Se volete suonare manualmente più Parti (fino a 4) usando alcune Voci dalle Parti 4 a 9, da 11 a 16 ed una Parte Plug-in, impostate su "on" i parametri Layer Switch delle Parti.

- Sulla videata GEN MIDI, impostate il parametro LayerCh (Layer Channel) su BasicCh.

La Voce per Part 1 ora può essere usata dal vivo usando la tastiera.

- NOTE** Se suonate un file di song che porta il logo XG/GM (disponibile sul mercato), potreste installare una scheda opzionale XG Plug-in Board sullo strumento, per gustare una migliore qualità di playback con un'ampia varietà di Voci ed Effetti. Sappiate che potete installare una scheda aggiuntiva XG Plug-in per raddoppiare la polifonia e gli effetti. In questo caso, non solo gusterete meglio il playback di una song, ma potrete anche specificare la Parte dal file di song per un'opzione "minus-one", che è comoda per esercitarvi con una performance da solista.

Sezione di Riferimento

Modo Voice

Voice Play

Questo Modo viene usato per eseguire singolarmente le 256 voci memorizzate come preset, nonché le Voci Internal (User), quelle External presenti su Memory Card, e le voci presenti sulle schede (opzionali) Plug-in. Questa sezione spiega come selezionare e suonare le voci.

NOTE A pagina 31 sono riportati i dettagli sui tipi di Voice e sulle Voice Memories.

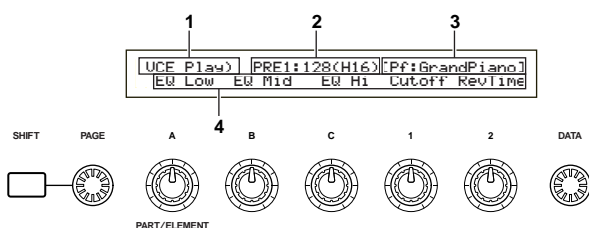
Display Modo Voice Play

L'LCD mostra quanto segue nel Modo Voice Play. Quest'ultimo è formato da 2 videate e dalla manopola [PAGE] che può essere usata per passare alla videata Voice Search.

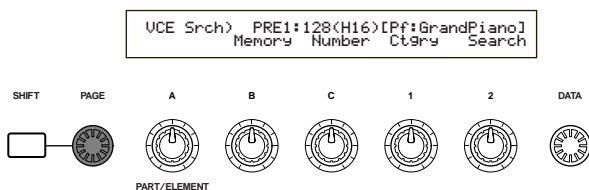
I contenuti di ciascuna pagina sono i seguenti. Vedere a pagina 62 i dettagli su questa videata.

NOTE A pagina 16 sono riportati i dettagli per entrare nel Modo Voice Play.

Modo Voice Play



2a Videata : Voice Search



1. Titolo Videata

Mostra che siete attualmente nel Modo Voice Play.

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

Mostra il Memory/Voice Program Number (da 001 a 128) o Bank (da [A] ad [H])/Program Number (da [1] a [16]). Ad esempio nel display soprariportato, "PRE1:128(H16)" indica che Memory è Preset 1, il Program Number della voce è 128, il Bank è H e il Program Number nel Bank è 16.

Memory/Voice Program Number

PRE1 si riferisce a Preset 1, PRE2 a Preset 2, PRE a Preset Drums, INT a Internal, EXT a External e PLG a Plug-in Board. Tutti i Program Numbers della voce per ogni memoria hanno un range da 001 a 128. Le Drum Voices vanno da DR1 a DR8.

NOTE A pagina 31: dettagli sulle Voice Memories.

Bank/Program Number

I Voice Program Number da 001 a 128 corrispondono con i Bank da A ad H e i Program Number da 01 a 16. Perciò, potete ciclicamente e sequenzialmente esplorare i Voice Program Number da 001 a 128, o selezionarli casualmente con una combinazione di tasti BANK e PROGRAM. In tabella: relazione fra numeri di Bank/Program e di Voice Program.

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

3. Voice Category/Name

Voice Category

I due caratteri a sinistra di Voice Name denotano la categoria di strumenti o di suoni a cui la voce appartiene.

NOTE Dettagli sui nomi di Category: vedere pagina 65.

Voice Name

È formato al massimo da 10 caratteri.

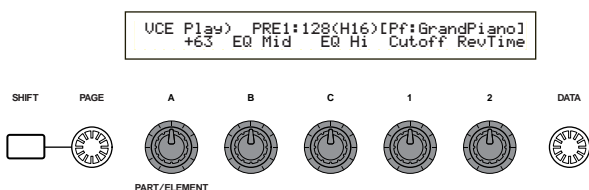
4. Display Parametro Manopola (Knob)

Mostra la funzione assegnata a ciascuna manopola (da [A] a [C] e [1]/[2]).

NOTE Alle manopole [1]/[2] possono essere assegnati vari parametri (destinazioni) da set di controllo multipli. In tal caso, il display mostra il parametro (destinazione) da un control set del numero più basso.

Impostazioni del parametro di Knob

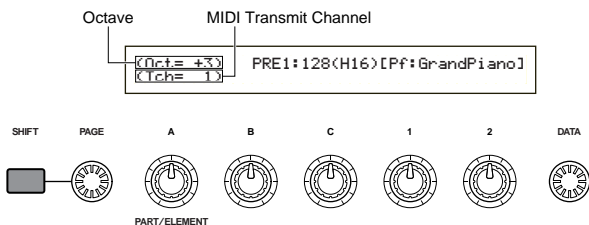
Nel Modo Voice Play Mode, può essere usata ogni manopola (da [A] a [C] e [1]/[2]) per la regolazione del parametro assegnatole ed il cui valore viene visualizzato temporaneamente.



NOTE A pagina 41, 129: dettagli sull'assegnazione parametri alle manopole da [A] a [C]. A pagina 42, 69: dettagli sull'assegnazione parametri alle manopole [1]/[2].

Impostazioni Octave e MIDI Transmit Channel

Nel Modo Voice Play, se premete il tasto [SHIFT] appaiono Octave e MIDI Transmit Channel.



Vi serve per impostare MIDI Transmit Channel ruotando la manopola [A] e premendo [SHIFT]. Le impostazioni per il Modo Voice Play vengono trasmesse su questo canale MIDI.

NOTE Il MIDI Transmit Channel è impostabile sulla videata MIDI Ch. del Modo Utility (Pag. 130).

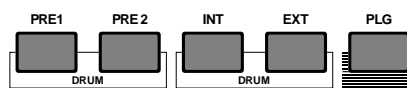
Selezione di Voice Program

Vi sono quattro modi per selezionare una Voice.

- Usando i tasti BANK/PROGRAM
- Usando i tasti [DEC/NO] e [INC/YES]
- Usando la manopola [DATA]
- Usando Category Search

Uso dei tasti BANK/PROGRAM

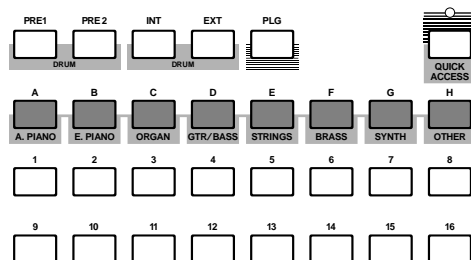
1 Premete un tasto MEMORY per selezionare una Voice Memory. L'indicatore di Voice Memory sul display LCD lampeggia.



VCE Play> PRE1:128(H16)>[Pf:GrandPiano]
EQ Low EQ Mid EQ Hi Cutoff RevTime

NOTE A pagina 22, 31: dettagli su Voice Memories.

2 Selezionate un tasto BANK (da [A] ad [H]). L'indicatore sull'LCD lampeggia.



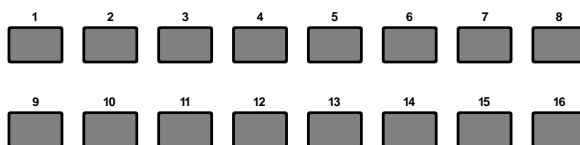
VCE Play> PRE1:128(H16)>[Pf:GrandPiano]
EQ Low EQ Mid EQ Hi Cutoff RevTime

NOTE Se ora premete il tasto [EXIT], si annulla il processo di selezione Voice e si ristabilisce la Voice originale.

NOTE Se è già stato selezionato il Bank, questo step non serve. A pagina 22, 31: dettagli sui Banks.

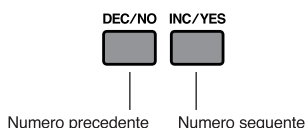
3 Premete un tasto PROGRAM (da [1] a [16]) per selezionare un Program Number.

Le Voice sono selezionabili con il numero di Memory, Bank e Program come già detto ai tre step precedenti. La voce selezionata appare anche sull'LCD.



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

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

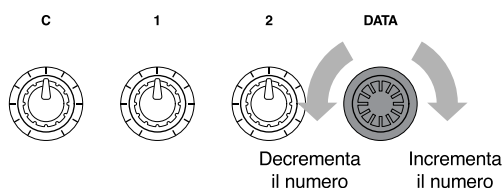


La voce viene selezionata premendo semplicemente il tasto [INC/YES] o [DEC/NO]. Questo metodo è utile per selezionare una Voice molto prossima a quella corrente.

Il metodo è applicabile anche per la selezione del Bank seguente o successivo. Ad esempio, se la Voice corrente è A16, la Voice B01 si seleziona premendo [INC/YES]. Analogamente, se la Voice corrente è H01, con [DEC/NO] viene selezionata la Voice G16.

Uso della Manopola Data

Ruotate in senso orario la manopola [DATA] per incrementare il numero di Voice selezionato, o in senso antiorario per decrementarlo.



La selezione della Voice è diretta e sequenziale.

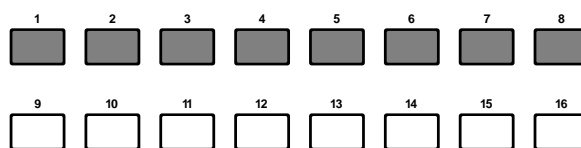
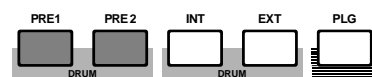
Come accade con i tasti [INC/YES] e [DEC/NO], questo metodo vi consente di usarli per passare al Bank antecedente o successivo.

Selezione delle Drum Voice

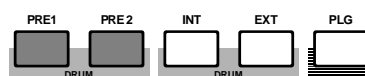
La procedura di selezione di una Drum Voice differisce da quella usata per una Normal Voice.

Selezione Preset Drum (PRE:DR1 ~DR8)

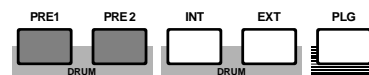
- Premete il tasto MEMORY [PRE2] tenendo premuto MEMORY [PRE1] (o viceversa) per selezionare Preset (PRE) Memory della Drum Voice. Quindi premete il tasto PROGRAM da [1] a [8] per selezionare Drum Voice da PRE:DR1 (Preset Drum 1) fino a DR8 (Preset Drum 8).



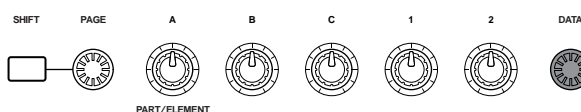
- Premete il tasto MEMORY [PRE2] tenendo premuto MEMORY [PRE1] (o viceversa) per selezionare Preset (PRE) Memory della Drum Voice. Quindi usate i tasti [INC/YES] o [DEC/NO] per selezionare la Drum Voice.



- Premete il tasto MEMORY [PRE2] tenendo premuto MEMORY [PRE1] (o viceversa) per selezionare Preset (PRE) Memory della Drum Voice. Quindi usate la manopola [DATA] per selezionare la Drum Voice.



```
UCE Play> PRE:001(A01)[S4:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

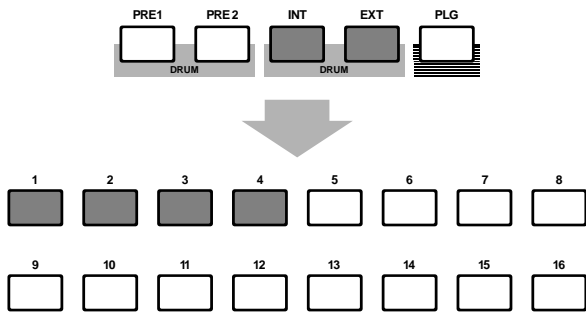


- NOTE** Una volta selezionata una Drum Voice, potete facilmente passare ad un'altra mediante i tasti PROGRAM da [1] a [8], [INC/YES] e [DEC/NO] oppure la manopola [DATA].

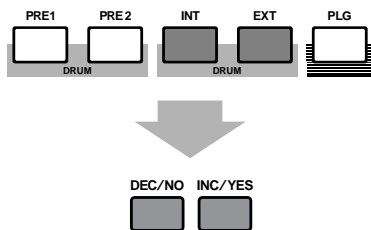
Selezione di User Drum (INT:DR1/2 e EXT:DR1/2)

- Premete il tasto MEMORY [EXT] tenendo premuto MEMORY [INT] (o viceversa) per selezionare Internal/External (INT/EXT) Memory della User Drum Voice. Quindi premete i tasti PROGRAM da [1] a [4] per selezionare, rispettivamente, User Drum Voice INT:DR1 (Internal Drum 1), INT:DR2 (Internal Drum 2), EXT:DR1 (External Drum 1) ed EXT:DR2 (External Drum 2).

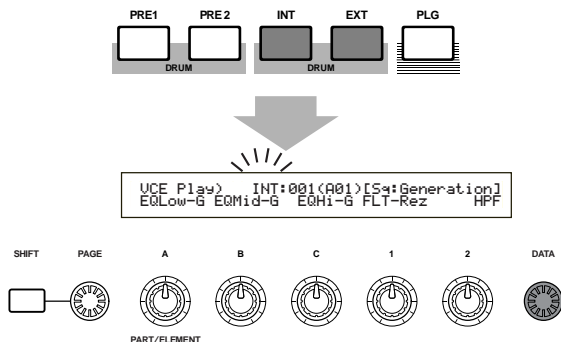
- NOTE** Le User Drum Voice sulla memoria esterna vanno caricate dalla Memory Card.



- Premete il tasto MEMORY [EXT] assieme a quello di MEMORY [INT] (o viceversa) per selezionare Internal/External (INT/EXT) Memory della User Drum Voice. Quindi con i tasti [INC/YES] o [DEC/NO] selezionate la Drum Voice.



- Premete il tasto MEMORY [EXT] assieme a quello di MEMORY [INT] (o viceversa) per selezionare Internal/External (INT/EXT) Memory della User Drum Voice. Quindi con la manopola [DATA] selezionate la User Drum Voice.



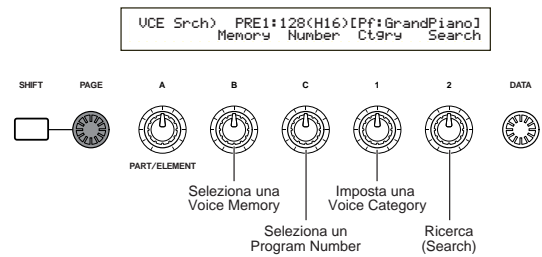
- NOTE** Quando avete una User Drum Voice, potete facilmente passare ad un'altra con i tasti PROGRAM da [1] a [8], [INC/YES] e [DEC/NO] o la manopola [DATA].

Uso di Voice Category Search

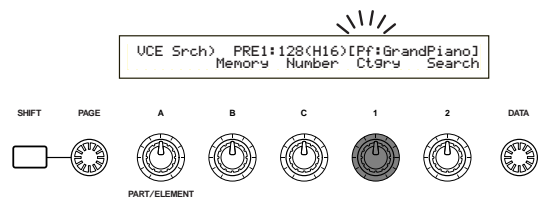
Con la funzione Voice Category Search, potete trovare subito le voci incluse in una Voice Category. Ad esempio, specificando la categoria Voice Category "Pf" (piano) ed usando Voice Category Search, potete selezionare tutte le voci che rientrano nella Voice Category "Pf".

Per usare Voice Category Search, ruotate la manopola PAGE per passare alla videata Voice Search.

- NOTE** Se nel Modo Voice Play viene selezionata una voce di una scheda Plug-In, manca la videata Voice Search.

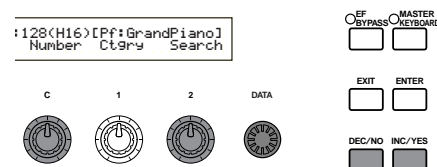


- 1 Ruotate la manopola [B] per selezionare Voice Memory.
- 2 Ruotate la manopola 1 per selezionare una Voice Category. La Voice Category sull'LCD lampeggia.



- NOTE** Le varie Voice Categories sono elencate a pag. 65.

- 3 Usate la manopola [2], i tasti [INC/YES] e [DEC/NO], la manopola [DATA] e la Manopola [C] per ricercare una Voice. Le voci selezionate vengono richiamate con l'uso di ogni manopola e tasto. Qui di seguito sono elencate le funzioni delle manopole e dei tasti.



Manopola [2]:

Usatela per avere le varie Voice della categoria selezionata. Ruotate la manopola in senso orario per incrementare il numero della voce e in senso antiorario per decrementarlo.

Manopola [DATA] (o tasto [INC/YES] o [DEC/NO])
Fate lo scrolling delle Voci nella categoria specificata per le varie Memorie. Ruotando in senso orario la manopola [DATA] (o con [INC/YES]) si passa al numero di Voice successivo della stessa Categoria, in ordine crescente. Ruotandola in senso antiorario (o con [DEC/NO]) si passa alla Voice precedente della stessa Categoria. Raggiunta l'ultima (prima) Voice in una Memoria, potete selezionare la prima (l'ultima) Voice della Memoria precedente o successiva sempre agendo sulla manopola o con [INC/YES] e ([DEC/NO]).

Manopola [C]:

Serve a selezionare singolarmente una Voice da quella Memoria, come accade con le voci normali. Ruotandola in senso orario/antiorario si passa rispettivamente alla voce successiva e a quella precedente.

NOTE Se non si trova quella Voice nella Category selezionata entro quella Voice Memory, sull'LCD appaiono [-----] e non potrete usare la manopola [2].
Premete il tasto [ENTER] per iniziare la ricerca nella Memoria seguente.

Use di Quick Access

Con Quick Access, potete selezionare rapidamente 12 tipi di Preset Voice e 4 tipi di Internal Voice (con le impostazioni di default) in ogni Bank secondo le loro Categorie. Ecco la procedura:

NOTE I dettagli sulle Voci selezionabili utilizzando Quick Access sono riportati nel Data List (Elenco Dati).

1 Premete il tasto [QUICK ACCESS] nel Modo Voice. Il LED si accende e la funzione si abilita.

```
VOICE Quick> INT:017<H01>[Pf:GrandPiano]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Frm ChoSend
```

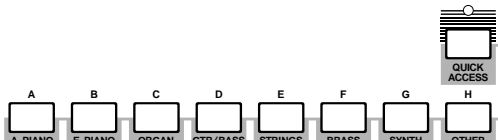
Ripremete il tasto o passate ad un altro Modo per disabilitare la funzione Quick Access.

NOTE Abilitando Quick Access, viene rileselzionata la stessa Voice della precedente funzione Quick Access.

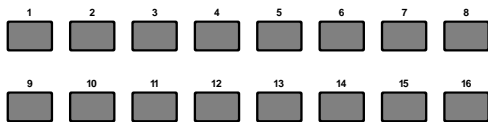
NOTE Abilitando Quick Access mentre editate una Voice, questa non cambia fino a quando selezionate un'altra Voice con Quick Access.

NOTE Non potete usare i tasti MEMORY con Quick Access abilitata.

2 Usate i tasti BANK [A] - [H] per selezionare la Category. Vi sono le 8 Categorie sottoelencate. I nomi della Category sono stampati sotto ai tasti BANK.



3 Usate i tasti PROGRAM da [1] a [16] per selezionare la Voice all'interno della Category specificata. Appare il nome della Voice.



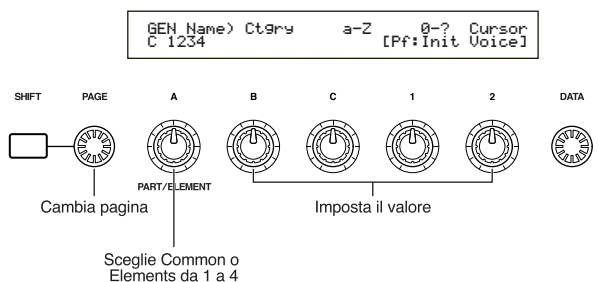
NOTE Per ogni BANK da [A] ad [H], si accede alle Preset Voice con i tasti PROGRAM da [1] a [12]. I restanti quattro tasti (tasti PROGRAM da [13] a [16]) servono per accedere ad ognuna delle 4 Voice interne. I dettagli sono riportati nel Data List separato. Assegnando in modo selettivo le voci scelte ai tasti PROGRAM da [13] a [16] in ogni BANK, potete usare la caratteristica Quick Access per passare rapidamente da una all'altra.

Voice Edit

Vi sono 3 tipi di Voci: Normal, Drum e Plug-in (se è stata installata una scheda Plug-in). Quanto segue è la spiegazione usata per editare ogni tipo di Voice.

NOTE I dettagli sulle Voci sono riportati a pagina 31.

Quando entrate nel Modo Voice Edit appare una delle videate seguenti, secondo il tipo di Voice editata, ma fondamentalmente per passare da una videata all'altra si usa la manopola [PAGE], mentre i parametri di ogni videata vengono modificati con le manopole [A], [B], [C], [1] e [2]. La manopola [DATA] e i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] servono per modificare i parametri secondo piccoli incrementi/decrementi.



Tenendo premuto il tasto [SHIFT], potete usare le manopole [A], [B], [C], [1] o [2] per spostare il cursore sul rispettivo parametro senza cambiarne il valore. Anche con la manopola [DATA] o i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] assieme a [SHIFT] potete spostare il cursore.

NOTE Prima di attivare il Modo Voice Edit dovete selezionare la voce (Pag. 60). Per ogni Voice possono essere impostati e memorizzati tutti i parametri.

NOTE Vedere a pagina 16 come si attiva il Modo Voice Edit.

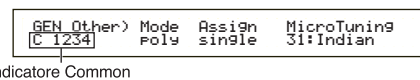
Common Edit ed editing di ogni Element

Le Voice possono essere formate al massimo da 4 Elementi (pag. 32).

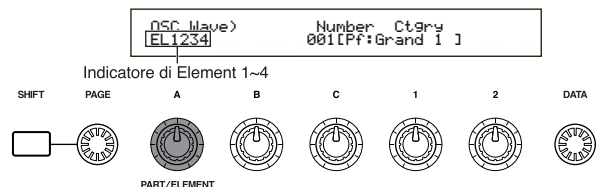
Con Common Edit editerete le impostazioni comuni a tutti e quattro gli elementi. Il Modo Voice Edit Mode può suddividersi in videate per Common Edit e quelle per i singoli Element.

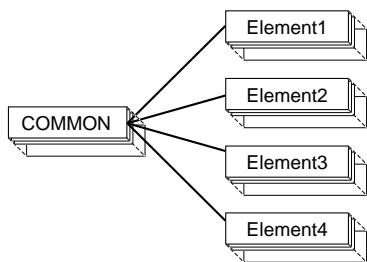
Nel Modo Voice Edit, la manopola [A] serve a passare da una videata Common Edit all'altra e quelle per l'editing di ciascun Element.

Videate Common Edit



Videate Edit Element 1~4





L'indicatore **E**

Se nel Modo Voice Edit modificate i parametri, nell'angolo superiore sinistro dello schermo appare **E**, per avvertirvi che la voce è stata modificata, ma non è stata ancora salvata.



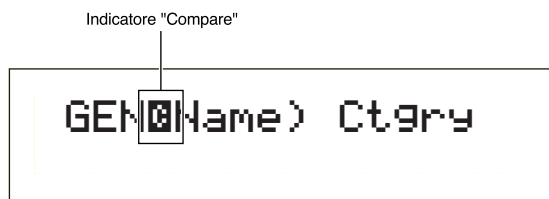
NOTE Anche se passate al Modo Voice Play, le modifiche apportate alla Voice non andranno perdute fino a quando non selezionate un'altra Voce.

NOTE **E** verrà visualizzata anche nel Modo Voice Play, e se viene usata una manopola Assignable.

La Funzione "Compare"

Usatela per sentire la differenza fra la Voice con le impostazioni editate e la stessa prima dell'editing.

1 Premete il tasto [COMPARE (EDIT)] nel Modo Voice Edit. La **E** cambia in **E** e appaiono temporaneamente le impostazioni precedenti l'editing, per l'opportuno confronto.



NOTE Con la funzione "Compare" attivata, l'editing non sarà possibile con le manopole [A] - [C] o [1]/[2].

2 Ripremete il tasto [EDIT] per disattivare la funzione "Compare" e memorizzare le impostazioni per la Voice editata.

La Funzione ELEMENT ON/OFF

Usatela per escludere i singoli Elementi di una Voice. Ad esempio, potete escludere tutti gli elementi tranne quello che state editando. Così, potrete constatare come le impostazioni editate influenzano quell'Element. I dettagli a pag. 46.

Voice Store

Le modifiche per la Voice vanno perdute selezionando una Voice o un Modo diversi. Per evitare ciò usate la funzione Voice Store per memorizzare la Voice editata. I dettagli sulla procedura Voice Store sono a pagina 101.

NOTE I dettagli su Edit Recall sono a Pag. 100.

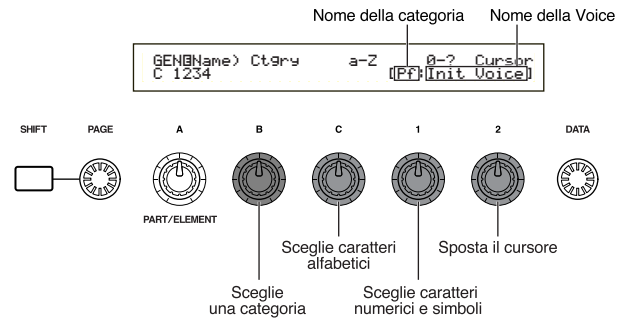
NOTE Creando da zero una nuova Voice può essere utile, prima dell'editing, cancellare le impostazioni della Voice corrente usando la funzione Initialize Voice del Modo Voice Job (Pag. 100).

Normal Voice

Editando le Normal Voice, vi sono 12 impostazioni formate da sei di tipo Common Edit (comuni ai 4 Elementi) e sei specifiche per l'Elemento.

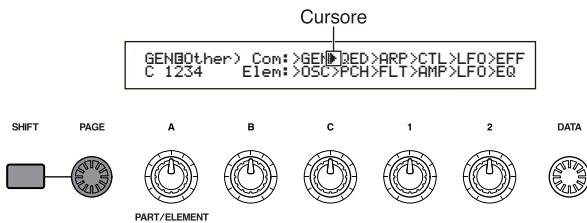
Voice Edit Mode	
Common	
Common General	65
GEN Name (General Name)	65
GEN Other (General Other)	66
Common Quick Edit	66
QED Level (Quick Edit Level)	66
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect Control)	66
QED Filter (Quick Edit Filter)	67
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	67
Common Arpeggio	67
ARP Type (Arpeggio Type)	67
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	68
ARP Mode (Arpeggio Mode)	68
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	68
Common Controller	69
CTL Portamento	69
CTL Bend (Pitch Bend)	69
CTL Set1 (Control Set 1)	69
CTL Set2 (Control Set 2)	69
CTL Set3 (Control Set 3)	69
CTL Set4 (Control Set 4)	69
CTL Set5 (Control Set 5)	69
CTL Set6 (Control Set 6)	69
Common LFO (Low Frequency Oscillator)	70
LFO Wave	70
LFO Fade	72
LFO Dest1 (LFO Destination 1)	72
LFO Dest2 (LFO Destination 2)	72
Common Effect	73
EFF InsEF (Insertion Effect)	73
EFF EF1 (Insertion Effect 1)	73
EFF EF2 (Insertion Effect 2)	73
EFF Rev (Reverb)	74
EFF Cho (Chorus)	74
Element	
Element OSC (Oscillator)	74
OSC Wave (Oscillator Wave)	74
OSC Out (Oscillator Out)	74
OSC Pan (Oscillator Pan)	75
OSC Limit (Oscillator Limit)	75
Element Pitch	75
PCH Tune (Pitch Tune)	75
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)	76
PEG Time	76
PEG Level	76
PEG Release	76
PCH Scale (Pitch Scale)	77
Element Filter	78
FLT Type (Filter Type)	78
FLT HPF (High Pass Filter)	80

— FLT Sens (Filter Sensitivity)	80
— FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	80
— FEG Time	81
— FEG Level	81
— FEG Release	81
— FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	81
— FLT Scale (Filter Scale Break Point)	82
— FLT Scale (Filter Scale Offset)	82
— Element Amplitude	83
— AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)	83
— AEG Time	83
— AEG Level	83
— AEG Release	83
— AMP KeyFlw (AMP Key Follow)	84
— AMP Scale (AMP Scale Break Point)	85
— AMP Scale (AMP Scale Offset)	85
— Element LFO (Low Frequency Oscillator)	85
— LFO Wave	85
— LFO Depth	86
— Element EQ (Equalizer)	86
— EQ Type	86
— EQ Param (EQ Parameter)	86



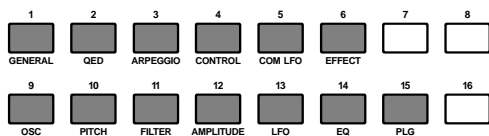
Display Menù

Se usate la manopola [PAGE] tenendo premuto [SHIFT] vedrete questa videata. Con essa spostate il cursore sul parametro che volete modificare, quindi rilasciate [SHIFT] per ripassare alla videata in cui eravate.



Selezione di un Menù

Sull'S30, nel Modo Voice Edit, potete fare la selezione diretta dei menù con i tasti PROGRAM/PART, da [1] a [6] e da [9] a [15]. Ad ogni tasto è associato un nome di Menù.



Common General

Potete regolare le impostazioni Voice Name, Voice output ed altri parametri generali nelle videate Common Edit. Per impostazioni generali, servono le due videate seguenti.

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

GEN Name (General Name)

Potete formare un Voice Name con 10 caratteri al massimo. Potete anche selezionare il Category Name a sinistra di Voice Name.

Per impostare Voice Name

- 1 Usate la manopola [2] per portare il cursore sul primo carattere (comincia a lampeggiare).
- 2 Usate la manopola [C] per immettere un carattere alfabetico o [1] per uno numerico/simbolo.
- 3 Usate la manopola [2] per portare il cursore sul carattere successivo.
- 4 Ripetete gli Step 2 e 3 fino alla completa costituzione del nome della voce (Voice Name).

L'immissione sopra descritta può essere fatta anche con i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] o con la manopola [DATA].

- 5 Usate la manopola [B] per impostare, se occorre, il nome della categoria (Category Name).

Con il Category Name, sarà più facile identificare la Voice. Anche la funzione Category Search (pag. 62) può servire allo stesso scopo. Se non volete impostare Category Name, la Categoria apparirà come due trattini.

Caratteri alfanumerici/simboli e nomi delle Categorie:

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.
/	:	;	<	=	>	?	@	[]	{	^	_	`	~				

LCD	Categoria	LCD	Categoria
--	Non assegnata	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Sound Effects
Cp	Chromatic Percussion	Et	Ethnic
Or	Organ	Pc	Percussive
Gt	Guitar	Se	Sound Effects
Ba	Bass	Dr	Drums
St	Strings/Orchestral	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocal
Br	Brass	Co	Combination
Rd	Reed	Wv	Material Wave
Pi	Pipe	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

GEN Other (General Other)

Vi sono vari parametri di Micro Tuning e per il controllo dei modi d'uscita del suono generato.

```
GENOther) Mode Assign MicroTuning
C 1234 Poly single 31:Indian
```

■ Mode

Selezionate il playback monofonico o polifonico. Selezionate se la voce viene suonata come mono (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).

Impostazioni: mono, poly

■ Assign

Se mettete Key Assign su "single," si evita il doppio playback della stessa nota. Il synth termina una nota quando la riceve nuovamente. Selezionando "multi", il synth assegnerà consecutivamente a ogni ricorrenza della stessa nota ricevuta ad un canale separato, rendendo possibile la generazione sonora di più parti.

Impostazioni: single, multi

■ MicroTuning

Impostate il Micro Tuning (sistema di accordatura o temperamento) usato per la Voice. Normalmente userete "Equal Temperament" ma vi sono altri 31 sistemi.

Impostazioni: (vedere elenco seguente)

No.	Tipo	Tasto	Commenti
00	Equal temperament	—	L'accordatura di "compromesso" degli ultimi 200 anni di musica occidentale, presente sulle tastiere elettroniche. Ogni semitono è esattamente 1/12 di un'ottava, e si esegue un brano in qualsiasi tonalità con la stessa facilità. Tuttavia, nessuno degli intervalli è perfettamente in tono.
01-12	Pure major	C~B	È progettata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la 3a maggiore e la 5a giusta) nella scala maggiore siano puri. Ciò significa che altri intervalli risulteranno fuori tono. Dovrete specificare in che tonalità suonerete (C-B).
13-24	Pure minor	A~G#	È come la Pure Major, ma studiata per la scala minore.
25	Werckmeister	—	Andreas Werckmeister, un contemporaneo di Bach, studiò questa accordatura per suonare gli strumenti a tastiera in qualsiasi tonalità, con un carattere esclusivo.
26	Kirnberger	—	Anche Johan Philipp Kirnberger si occupò di temperare la scala per consentire esecuzioni in qualsiasi tonalità.
27	Vallotti & Young	—	Francescantonio Vallotti e Thomas Young (metà 700) divisero questa impostazione dell'accordatura Pitagorica in cui le prime sei quinte sono più basse della stessa entità.
28	1/4 shifted	—	È la scala temperata equabile normale, innalzata di 50 cents.
29	1/4 tone	—	24 note equispaziate per ottava. (Per cambiare ottava bisogna suonare 24 note.)
30	1/8 tone	—	48 note equispaziate per ottava. (Per cambiare ottava bisogna suonare 48 note.)
31	Indian	C~B	Solitamente tipica della musica indiana (solo tasti bianchi [C-B]).

Common Quick Edit

Vari parametri controllano le proprietà sonore del suono della Voice. Vi sono quattro videate.

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

QED Level (Quick Edit Level)

Questi parametri controllano il livello d'uscita (volume) e la posizione pan della Voice.

```
QEDLevel) Vol Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

■ Vol (Volume)

Imposta il livello d'uscita della Voice.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ Pan

Imposta la posizione stereo pan della Voice.

Impostazioni: L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63 (Right)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il Send level del segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Reverb.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il Send level del segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Chorus.

Regolazioni: 0 ~ 127

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

Imposta la quantità di Chorus applicata alla Voice.

```
QEDEffectCtrl) Chorus
C 1234 +63
```

■ Chorus

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

Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Quick Edit Filter)

Questi parametri controllano i filtri che influenzano la qualità del suono della Voice. Se state usando una combinazione di LPF (Low Pass Filter) e di HPF (High Pass Filter), i parametri nella pagina QED Filter influenzano solo LPF.

QEDFilter>	Cutoff	Reso
C 1234	+63	+63

■ Cutoff

Imposta la frequenza di taglio (cutoff). Essa sarà un valore di frequenza centrale per i segnali da filtrare quando passano attraverso ciascun filtro.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

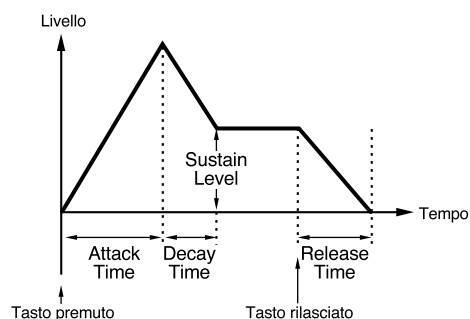
Imposta l'entità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale intorno alla frequenza di Cutoff. È un metodo utile per aggiungere più carattere al suono.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

Questi 4 parametri variano il livello d'uscita di una Voice per il tempo di esecuzione di una nota.

QEDEG>	Attack	Decay	Sustain	Release
C 1234	+63	+63	+63	+63



■ Attack

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui un tasto della tastiera viene premuto a quello in cui il livello della Voice raggiunge il suo picco.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui il livello della Voice raggiunge il suo picco a quello in cui il livello scende a zero.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain

Imposta il livello della Voice sostenuta mentre la nota viene tenuta premuta sulla tastiera.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di transizione dal punto in cui la nota sulla tastiera viene rilasciata al punto in cui il livello della Voice raggiunge il valore zero.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio

I seguenti 4 parametri controllano il comportamento dell'Arpeggiator.

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

ARP Type (Arpeggio Type)

I parametri fondamentali di Arpeggiator sono:

ARPTType>	Type	Tempo	Switch	Hold
C 1234	UpOct1:54	120	on	on

■ Type

Imposta il tipo di Arpeggio.

□ **Impostazioni:** (vedere il Data List)

Sq (Sequence):

Crea una frase di arpeggio generico: solitamente si sviluppa secondo un'ottava ascendente o discendente.

Ph (Phrase):

Crea frasi più musicali di Sq. A partire da "Techno," vi sono frasi per tutti i generi musicali, e per creare delle tracce di base per chitarra, piano ed altri strumenti

Dr (Drum Pattern):

Crea frasi di tipo ritmico con suoni di batteria. I generi previsti includono rock e dance. È ideale per essere usato con suoni di batteria e percussioni.

Ct (Control):

Crea variazioni di suono, senza informazioni di note. Il parametro del Modo Key Mode nel Modo Arpeggio deve essere messo su "direct".

■ Tempo

Imposta il tempo dell'Arpeggio.

□ **Regolazioni:** 25 ~ 300

NOTE Qui viene visualizzato [MIDI] ed il parametro non può essere modificato se MIDI sync è abilitato (pag. 131).

■ Switch

Inserisce/disinserisce l'Arpeggiator.

□ **Impostazioni:** off, on

■ Hold

Inserisce/disinserisce l'Arpeggiator Hold.

□ **Impostazioni:** syncoff, off, on

NOTE Dettagli a pagina 38.

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

```
ARP@Limit)           Note Limit
C 1234                C-2 - G 8
```

■ Note Limit

Imposta le note più bassa e più alta del range delle note di Arpeggiator.

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8 (impostate separatamente)

NOTE Se specificate prima la nota più alta e quindi la più bassa, ad esempio "C5 to C4," il range delle note sarà "C-2... C4" e "C5...G8."

NOTE Potete impostare la nota più bassa e la più alta del range premendo le note sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

ARP Mode (Arpeggio Mode)

Questi parametri controllano il modo di playback delle note di Arpeggiator.

```
ARP@Mode)           Key Mode           Vel Mode
C 1234                sort                thru
```

■ Key Mode

Determina il modo di playback dell'Arpeggio quando vengono premuti i tasti sulla tastiera. Vi sono 3 modi.

□ **Impostazioni:**

sort:

Playback delle notes in ordine ascendente dal tasto della nota più bassa a quello della nota più alta.

thru:

Playback delle note nell'ordine in cui i tasti vengono premuti.

direct:

Playback delle note, proprio come vengono suonate. Se nei dati della sequenza di Arpeggio sono inclusi dei cambi ai parametri della Voce (come Pan o Cutoff frequency), essi verranno applicati e riprodotti nel playback dell'Arpeggio.

NOTE Se Arpeggio Category è su Ct, non udirete alcun suono a meno che non impostiate "direct".

NOTE Con "sort" e "thru", l'ordine di esecuzione del playback dipende dai dati di sequenza dell'Arpeggio.

■ Vel Mode (Velocity Mode)

Imposta la velocità di playback dell'Arpeggio. Sono previsti 2 modi.

□ **Impostazioni:**

original:

Nella sequenza di Arpeggio vengono usati valori preset di velocity.

thru:

Nella sequenza di Arpeggio vengono usati i valori di velocity delle note che suonate.

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)

Per l'Arpeggio potete impostare i Play Effects. Questi possono essere usati per la regolazione temporanea di tempo e velocity delle note MIDI, influenzando così il groove dell'Arpeggio.

```
ARP@PlayEF)         Unit           Vel           Gate
C 1234                50%           200%          200%
```

■ Unit

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

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

■ Vel (Velocity)

Imposta il valore offset di Velocity (la pressione esercitata sulla tastiera). Imposta come le Velocity incrementano o decrementano durante il playback di Arpeggio. Un'impostazione di 100% significa che sono usati i valori originali. Al di sotto del 100% la velocity delle note dell'Arpeggio diminuisce, mentre al di sopra del 100% essa aumenta.

□ **Regolazioni:** 0% ~ 200%

NOTE Se il valore di Velocity scende al di sotto di 1, si limita a 1. Se supera 127, sarà limitato a 127.

■ Gate (Gate Time)

Imposta il valore di Gate Time Rate (durata di una nota). Determina come i Gate Time o tempi di gate aumentano o diminuiscono durante il playback dell'Arpeggio. Un'impostazione del 100% significa che sono usati i valori originali. Al di sotto del 100% i tempi di gate delle note dell'Arpeggio diminuiscono, mentre al di sopra del 100% aumentano.

□ **Regolazioni:** 0% ~ 200%

NOTE Se il valore di Gate Time scende al di sotto di 1, si limita a 1.

Common Controller

Vi sono 8 impostazioni di controllo. Potete impostare i parametri del Controller per il Portamento, il Pitch Bend Wheel e per ogni Elemento costituente la Voce.

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

CTL Portamento

Imposta i parametri del Portamento che crea una transizione uniforme nel pitch dalla prima nota suonata a quella successiva.

```
CTL[Portamento] Switch Time Mode
C 1234 on 127 fulltime
```

■ Switch

Inserisce/disinserisce il Portamento.

□ **Impostazioni:** off, on

■ Time

Imposta il tempo di transizione del pitch. Valori maggiori significano tempi di transizione più lunghi.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Mode

Imposta il Modo Portamento. Il comportamento del Portamento varia se il Mode in GEN Other è su "mono" o "poly."

□ **Impostazioni:** fingered, fulltime

Se Mode in GEN Other è impostato su "mono":
fingered:

Il Portamento si applica solo se suonate in legato (suonando una nota prima di rilasciare la precedente).

fulltime:

Il Portamento viene applicato sempre.

Se Mode in GEN Other è su "poly":

È lo stesso di "mono," tranne per il fatto che il Portamento si applica a più note.

CTL Bend (Pitch Bend)

Potete impostare l'entità di variazione del Pitch della voce mediante la rotella Pitch Bend.

```
CTL[PitchBend] Lower Upper
C 1234 -12 +12
```

■ Lower

Imposta l'entità (in semitoni) con cui il pitch della voce cambia quando la rotella Pitch Bend si sposta verso il basso. Ad esempio, un valore di -12 vuol dire che il pitch della Voce scenda di un'ottava

muovendo verso il basso la rotella Pitch Bend.

□ **Regolazioni:** -48 ~ 0 ~ +24

■ Upper

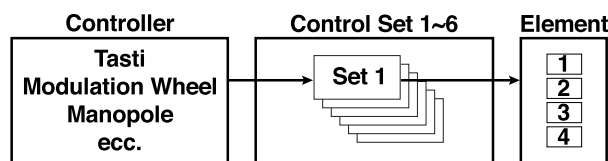
Imposta l'entità (in semitoni) con cui il pitch della voce cambia quando la rotella Pitch Bend si sposta verso l'alto. Ad esempio, un valore di +12 vuol dire che il pitch della Voce salga di un'ottava muovendo verso l'alto la rotella Pitch Bend.

□ **Regolazioni:** -48 ~ 0 ~ +24

CTL Set1 (Control Set 1) to CTL Set6 (Control Set 6)

I controller e le manopole sul pannello frontale, sulla tastiera e così via possono essere assegnati a vari scopi. Ad esempio, l'aftertouch della tastiera può essere usato per controllare il vibrato e la manopola della Modulation per controllare la Resonance. Possono essere usati anche per controllare i parametri dei singoli Elementi. Queste assegnazioni vengono definite "Control Sets." Per ogni voce è possibile assegnare fino a 6 differenti Control Set, per cui vi sono 6 videate, una per controller: da CTL Set1 a CTL Set6.

```
CTL[Set1] Src Dest EL Sw Depth
C 1234 FC(04) ELF05Pd 1234 +63
```



■ Src (Source)

Imposta il Controller usato per controllare la funzione scelta in Dest. Sono disponibili 9 controller.

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

NOTE Se SRC è stato messo su FC o FS, non potete controllare la funzione assegnata a Dest se avete impostato i seguenti numeri di Control Change.

FC: 7, 11
 FS: 64, 65, 66

I numeri di Control Change possono essere impostati con le seguenti videate:

FC:

La videata CTRL Assign2 nel Modo Utility (pag. 133) quando viene suonata una Voce

La videata CTRL Assign2 nel Modo Performance Edit (pag. 111) quando viene suonata una Performance

FS:

La videata CTRL Other nel Modo Utility (pag. 129)

■ Dest (Destination)

Impostate il parametro da controllare con Control Set in Src.

□ **Impostazioni:** (vedere la lista separata "Controlli")

■ ElemSw (Element Switch)

Seleziona se il Controller influenza i singoli Elementi. Spostate il cursore (lampeggiante) con la manopola [1] e per abilitare/disabilitare gli Elementi che il Controller influenzerà usate la manopola [DATA] o i tasti [INC/YES] e [DEC/NO]. Gli Elementi interessati sono indicati dal numero.

□ **Impostazioni:** Elementi 1...4 abilitati (appare "1"..."4") o disabilitati (appare "-")

NOTE È disabilitato se il parametro Dest è impostato su 00...33.

■ Depth

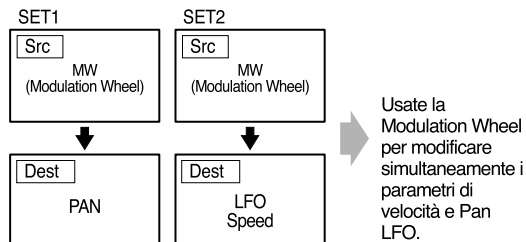
Imposta l'entità del controllo del parametro selezionato in Dest.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

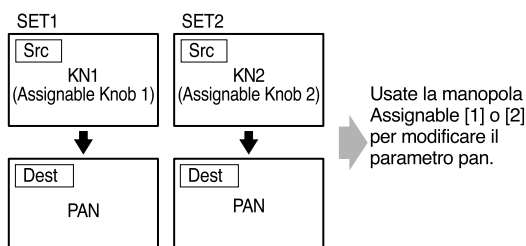
Esempio di Assegnazione Control Set

Con i Control Set da 1 a 6, potete assegnare i singoli controller Src (Source) a più parametri Dest (Destination), o più controller Src a singoli parametri Dest.

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



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



NOTE Dettagli sulle assegnazioni di Control Set: Sezione Base di questo manuale (pag. 40).

Common LFO (Low Frequency Oscillator)

Per l'LFO vi sono varie impostazioni. L'LFO viene usato per generare segnali a bassa frequenza ed è usato per creare vibrato, wah, tremolo altri effetti quando è applicato ai parametri pitch/ filter/ amplitude /ecc. Ad esempio, le variazioni possono essere applicate simultaneamente ai parametri pitch e filter ed ai parametri specifici di singoli Elementi. Sono disponibili quattro impostazioni:

LFO Wave

LFO Fade

LFO Dest1 (LFO Destination 1)

LFO Dest2 (LFO Destination 2)

LFO Wave

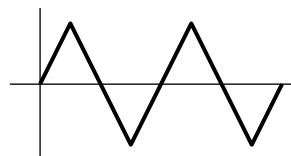
```
LFO@Wave> Wave^ Speed KeyReset Phase
C 1234   trpzd   63      on      270
```

■ Wave

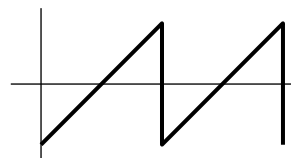
Selezionate la forma d'onda (Wave) dell'LFO. Secondo la Wave selezionata, potete creare differenti generi di suoni modulati. Sono disponibili le seguenti 12 forme d'onda LFO.

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

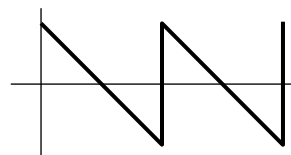
tri = triangolare



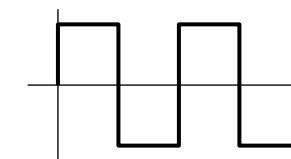
saw up - dente di sega



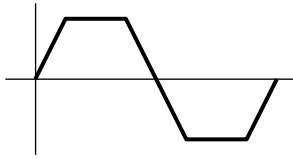
saw dw - dente di sega



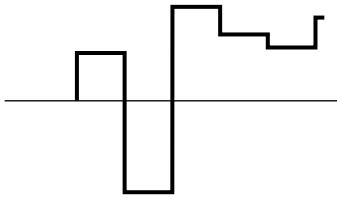
squ =quadra



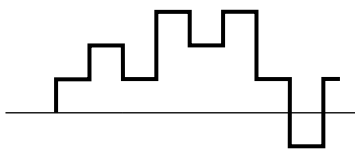
trpzd



S/H 1



S/H 2

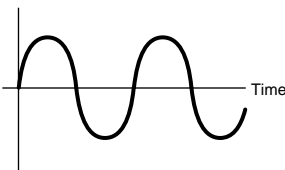


Speed

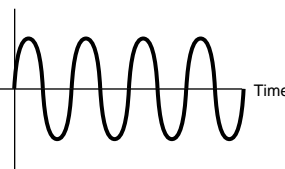
Regola la velocità di modulazione di LFO Wave. Valori più alti danno modulazioni più veloci.

Impostazioni: 0 ~ 63, 16th (16th note), 16th/3 (16th note-triplet), 16th. (16th dot-note), 8th (8th note), 8th/3 (8th note-triplet), 8th. (8th dot-note), 4th (4th note), 4th/3 (4th note-triplet), 4th. (4th dot-note), 2nd (half note), 2nd/3 (half note-triplet), 2nd. (half dot-note), 4thx4 (whole note), 4thx5 (5x4th notes), 4thx6 (6x4th notes), 4thx7 (7x4th notes), 4thx8 (8x4th notes)

Speed = lenta



Speed = veloce



NOTE La durata della nota dipende dall'impostazione tempo interna o esterna.

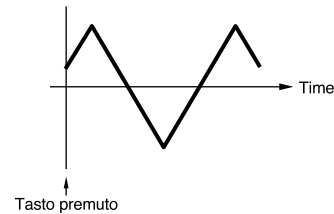
KeyReset (Key on Reset)

Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che viene premuta una nota. Sono disponibili tre impostazioni.

Impostazioni: off, each-on, 1st-on

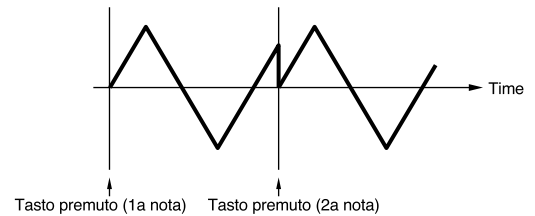
off

LFO è autonomo (senza sincronizzazione) e l'onda inizia in un punto qualsiasi della fase, quando si suona.



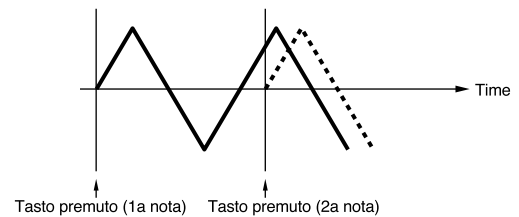
each-on

LFO si resetta ad ogni nota suonata e parte con una nuova forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sottoriportato)



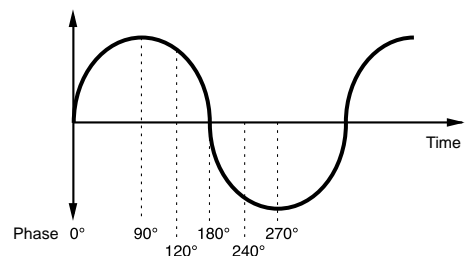
1st-on

LFO si resetta ad ogni nota suonata e parte con una nuova forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sottoriportato). Se suonate una seconda nota mentre la prima è ancora attiva (Note Off non è stato ancora ricevuto), l'LFO non si resetta sulla fase specificata (senza sincronizzazione) con la seconda nota e le successive.



Phase

Imposta la fase con cui l'LFO Wave parte quando viene suonata una nota. Sono disponibili queste fasi: 0/90/120/180/240/270 gradi.



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

LFO Fade

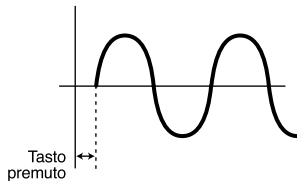
LFOBFade)	Delay	FadeIn	Hold	FadeOut
C 1234	127	127	127	127

Delay

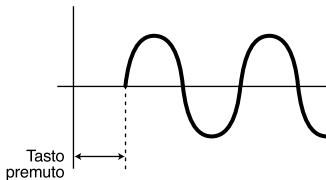
Imposta il tempo di delay (ritardo) prima che si attivi l'LFO. Un valore più alto significa un maggiore ritardo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

delay breve



delay lungo



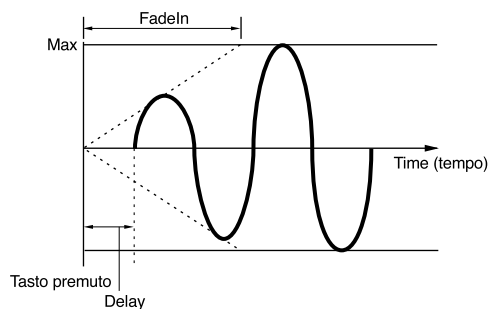
FadeIn (Fade-In)

Imposta il tempo occorrente all'LFO per manifestarsi (dopo che è trascorso il Delay time). Un valore più alto significa un fade-in più graduale.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

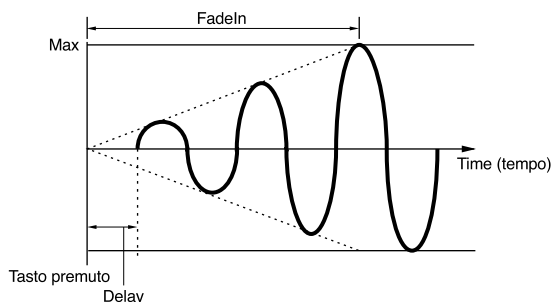
Basso valore di FadeIn

Fade-in più veloce



Alto valore di FadeIn

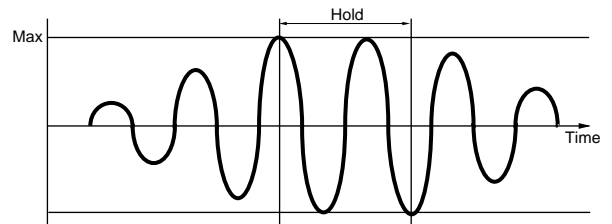
Fade-in più lento



Hold

Determina la durata di mantenimento dell'LFO al massimo livello. Un valore più alto significa un maggior tempo di Hold.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127



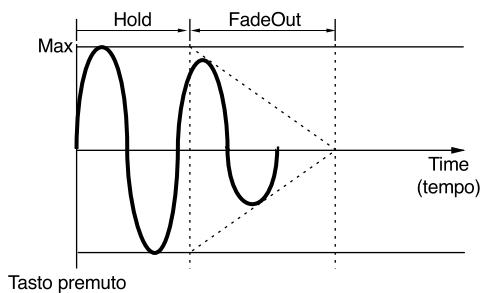
FadeOut (Fade-Out)

Imposta il tempo di dissolvenza dell'effetto LFO (dopo che è trascorso il tempo di Hold). Valori più alti significano dissolvenza più lenta.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

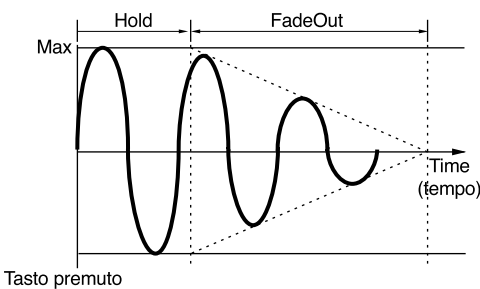
Basso valore di FadeOut

dissolvenza o fade-out più veloce



Alto valore di FadeOut

dissolvenza o fade-out più lenta



LFO Dest1 (LFO Destination 1)

LFO Dest2 (LFO Destination 2)

Potete assegnare i parametri da controllare con LFO Wave ed impostare LFO Wave Depth (ampiezza). È possibile assegnare due Destination e scegliere per ognuna parecchi parametri.

LFOBDest1)	Dest	ElemSw	Depth
C 1234	AMD	1234	127

■ Dest (Destination)

Imposta i parametri da controllare (modulare) con LFO Wave.

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

■ ElemSw (Element Switch)

Seleziona se per ogni Element sono consentite variazioni in LFO Wave. Spostate il cursore (lampeggiante) con la manopola [1] ed usate quella di [DATA] o [INC/YES] e [DEC/NO] per abilitare le variazioni di LFO Wave per gli Element 1 ... 4. Quelli abilitati sono identificati dal numero.

- **Impostazioni:** Elementi 1...4 abilitati (appare "1"... "4") o disabilitati (appare "-")

■ Depth

Imposta LFO Wave Depth (ampiezza).

- **Regolazioni:** 0 ~ 127

Common Effect

Vi sono 2 tipi di Insertion Effect, più 2 System Effect (Reverb e Chorus). Sono disponibili 5 videate.

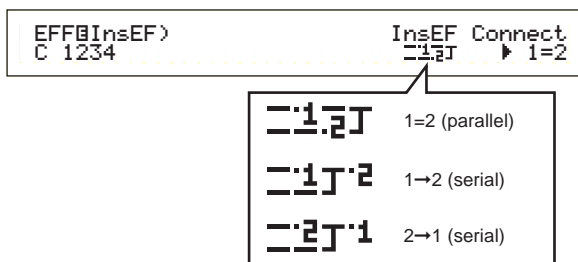
EFF InsEF (Insertion Effect)
 EFF EF1 (Insertion Effect 1)
 EFF EF2 (Insertion Effect 2)
 EFF Rev (Reverb)
 EFF Cho (Chorus)

EFF InsEF (Insertion Effect)

■ InsEF Connect (Insertion Effect Connect)

Determina la connessione fra Insertion Effect 1 e 2. Se modificate quest'impostazione, cambia anche il simbolo che denota l'indirizzamento del segnale (a sinistra di essa) per indicare il suo nuovo flusso.

Simboli di indirizzamento segnale



- **Impostazioni:** 1=2 (parallel), 1->2 (Insertion Effect 1 .. 2), 2->1 (Insertion Effect 2 to 1)

EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)

Potete selezionare l'Effect Category per Insertion Effect 1/2 con il parametro Ctgry e l'Effect Type con il parametro Type. Dopo aver selezionato Effect Type, potete impostarne i parametri premendo il tasto [ENTER].

```
EFFBEF2> Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLV:DelayLCR D<W63 to Edit
```

■ Ctgry (Effect Category)

Imposta la Category di Effect. Selezionate quella desiderata e premete [ENTER]. È richiamato automaticamente il suo primo Effect Type.

- **Impostazioni:** I dettagli nell'Effect Type List del Data List separato.

■ Type (Effect Type)

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

- **Impostazioni:** I dettagli nell'Effect Type List del Data List separato.

■ Dry/Wet

Imposta il livello di mix fra segnale wet (che è passato attraverso l'Unità Effetti) e quello dry (non processato). Secondo l'Effect Type selezionato, il segnale dry potrebbe non essere disponibile.

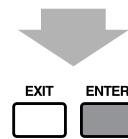
- **Impostazioni:** D63>W ~ D=W ~ D<W63

Impostazione Parametri d'effetto

Questi parametri sono disponibili quando premete il tasto [ENTER] per alcuni tipi di effetti. Usate la manopola [PAGE] per cambiare videata, ed usate le altre manopole o i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare ogni parametro. Premendo [EXIT], ritornerete alla videata per la selezione di Effect Type.

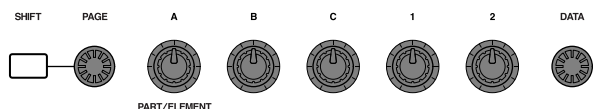
Videata di selezione Effect Type

```
EFFBEF2> Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
C 123- DLV:DelayLCR D<W63 to Edit
```



Videata di impostazione parametri

```
EFFBEF2> TimeL TimeR TimeC Dry/Wet
DelayLCR 333.3m 166.7m 500.0m D<W63
```



- NOTE** Il numero dei parametri e il contenuto di ogni videata varia secondo l'Effect Type selezionato. I dettagli nell'Effect Type List del Data List separato.

EFF Rev (Reverb)

Potete selezionare il tipo di Riverbero, quindi premere [ENTER] per impostarne i parametri.

```
EFF@Rev) Type      Return [ENTER]
C 1234  Basement    127 to Edit
```

■ Type (Reverb Effect Type)

Imposta il tipo dell'effetto Riverbero.

Impostazioni: I dettagli nell'Effect Type List del Data List separato.

■ Return

Imposta il livello di ritorno effetto del Riverbero.

Regolazioni: 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

Potete selezionare il tipo di Chorus quindi premere [ENTER] per impostarne i parametri.

```
EFF@Cho) Type      toRev  Return [ENTER]
C 1234  Chorus1     127    127 to Edit
```

■ Type (Chorus Effect Type)

Imposta il tipo dell'effetto Chorus.

Impostazioni: I dettagli nell'Effect Type List del Data List separato.

■ toRev (To Reverb)

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

Regolazioni: 0 ~ 127

■ Return

Imposta il livello di ritorno effetto del Chorus.

Regolazioni: 0 ~ 127

Element OSC (Oscillator)

Potete impostare i parametri per gli Elementi (Wave) che formano la Voice. Ciascuna Voce può avere fino a 4 Elementi, e per ciascuno sono disponibili 4 videate.

OSC Wave (Oscillator Wave)

OSC Out (Oscillator Out)

OSC Pan (Oscillator Pan)

OSC Limit (Oscillator Limit)

OSC Wave (Oscillator Wave)

Usate la manopola [A] per selezionare ciascun Element e la [C] per assegnargli una Wave.

```
OSC@Wave)      Number  Ctrgy
EL1234         001[PF:Grand 1 ]
```

■ Number (Wave Number)

Seleziona il numero della forma d'onda. La Category ed il Wave Name appaiono a destra del Wave Number. A ciascun Elemento potete assegnare un numero differente di Wave.

Impostazioni: 000 (off) ~ 553 – I dettagli nell'Effect Type List del Data List separato.

■ Ctrgy (Category)

Seleziona la categoria contenente la Wave che intendete usare. Specificate la Category desiderata e premete [ENTER]. Si seleziona automaticamente la prima Wave in lista.

Impostazioni: Dettagli sulle categorie di Wave: pag. 65.

OSC Out (Oscillator Out)

Per ogni Element di una Voice potete impostare i seguenti parametri di output.

```
OSC@Out)  Level  Delay  InsEF
EL1234    96     0     ins2
```

■ Level

Impostate il livello di output di ciascun Element.

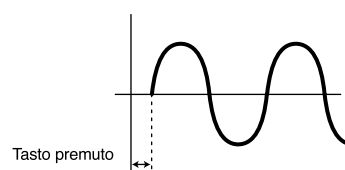
Regolazioni: 0 ~ 127

■ Delay (Key On Delay)

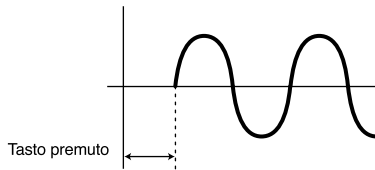
Imposta il tempo (delay= ritardo) fra la pressione della nota sulla tastiera e la comparsa del suono. Potete impostare per ogni Element tempi di delay differenti.

Regolazioni: 0 ~ 127

Delay breve



Delay lungo



■ InsEF (Insertion Effect)

Imposta l'effetto ad inserimento al quale viene inviato il segnale d'uscita proveniente da ogni Elemento. L'Insertion Effect è bypassato da Thru.

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

OSC Pan (Oscillator Pan)

Per ogni Elemento della Voce potete impostare i seguenti parametri Pan.

OSCPan)	Pan	Alter	Random	Scale
EL1234	C	L64	63	+63

■ Pan

Determina la posizione stereo Pan per ogni Element (Wave). Viene usata anche come posizione Pan base per Alternate, Random e Scale.

- **Impostazioni:** L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

■ Alter (Alternate)

Imposta l'entità di panning alternato a destra e a sinistra del suono per ciascuna nota premuta. L'impostazione Pan è usata come Pan di base.

- **Regolazioni:** L64 ~ 0 ~ R63

■ Random

Imposta l'entità di panning casuale del suono per ciascuna nota premuta. L'impostazione Pan è usata come Pan di base.

- **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Scale

Imposta l'entità di panning a destra e a sinistra del suono secondo la posizione della nota sulla tastiera. L'impostazione Pan è usata come Pan di base in C3.

- **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

OSC Limit (Oscillator Limit)

Potete impostare i parametri che controllano la gamma delle note di ogni Element e la velocity.

OSCLimit)	Note Limit	Vel Limit
EL1234	C-2 - G ⁸	1 - 127

■ Note Limit

Imposta le note più bassa e più alta del range della tastiera per ogni Element, che quindi suonerà solo le note del range specificato

- **Impostazioni:** C-2 ~ G8 (per le note più alta e più bassa)

NOTE Se specificate la nota più alta prima della più bassa, ad esempio "C5 ... C4," il range delle note interessate sarà "C-2 ... C4" e "C5 ... G8."

NOTE Potete impostare la nota più bassa e la più alta nel range, suonandole sulla tastiera assieme a [SHIFT].

■ Vel Limit (Velocity Limit)

Imposta i valori minimo e massimo della gamma di velocity entro cui ogni Elemento risponde. Ogni Elemento suonerà solo le note suonate con valori entro la gamma di velocity specificata.

- **Regolazioni:** 1 ~ 127 (per il valore min. e max.)

NOTE Se specificate il valore massimo prima del minimo, ad esempio "93 su 34", la gamma di velocity coperta sarà "1 ... 34" e "93 ... 127."

Element Pitch

Potete impostare i parametri che governano il pitch di ogni Elemento. Il Pitch Envelope Generator (PEG) controlla il cambio di pitch dalla pressione della nota sulla tastiera fino al momento in cui il suo suono si dissolve completamente. Vi sono 6 videate:

- PCH Tune (Pitch Tune)
- PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)
- PEG Time (PEG Time)
- PEG Level (PEG Level)
- PEG Release (PEG Release)
- PCH Scale (Pitch Scale)

PCH Tune (Pitch Tune)

Potete impostare i parametri di accordatura e l'efficacia di Envelope Generator (EG) per ogni Elemento.

PCHTune>EGDepth	Coarse	Fine	Random
EL1234	+63	+ 0	+7

■ EGDepth

Determina l'entità della variazione applicata dal PEG. Una regolazione pari a zero significa che il pitch originale non è cambiato.

- **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Coarse

Regola per semitoni il pitch di ogni Element.

□ **Regolazioni:** -48 ~ 0 ~ +48

■ Fine

È per l'accordatura fine del pitch di ogni Element.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Random

Imposta l'entità della variazione casuale del pitch di ogni Element per ciascuna nota premuta. Un'impostazione di zero significa che il pitch originale non è cambiato.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)

Potete determinare come il Pitch Envelope Generator (PEG) risponde alla velocity della nota.

PEG@VelSens)	Level	Time-Segment
EL1234	+63	+63 attack

■ Level

Imposta la sensibilità di velocity di PEG Level. Regolazioni positive fanno aumentare il livello al crescere della pressione esercitata sulla tastiera, e quelle negative lo fanno abbassare.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Imposta la sensibilità di velocity dei parametri PEG Time. Con la manopola [2] selezionate il Segment, quindi con la [1] impostatene il parametro Time. Regolazioni positive di Time producono più velocemente il playback del Segment specificato e quelle negative lo producono più lentamente.

□ **Regolazioni (Time):** -64 ~ 0 ~ +63

□ Impostazioni (Segment):

attack: Influenza Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time
all: Influenza tutti i parametri PEG Time

PEG Time

Potete impostare i vari parametri Time per il Pitch Envelope Generator (PEG). Combinati con le impostazioni di PEG Level e PEG Release, possono essere usati per controllare il cambiamento del suono dal momento in cui una nota viene premuta a quello del suo rilascio (pag. 77). Potete impostare valori differenti per ogni Elemento.

PEG@Time)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127

■ Hold (Hold Time)

Imposta il tempo di Hold.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Attack (Attack Time)

Imposta il tempo di Attack.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Imposta il tempo di Decay 1.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Imposta il tempo di Decay 2.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

PEG Level

Potete impostare i vari parametri Level per il Pitch Envelope Generator (PEG). Combinati con le impostazioni di PEG Time e PEG Release, possono essere usati per controllare il cambiamento del suono dal momento in cui una nota viene premuta a quello del suo rilascio (pag. 77). Potete impostare valori differenti per ogni Elemento

PEG@Level)	Hold	Attack	Decay1	Sustain
EL1234	+127	-128	+127	+ 0

■ Hold (Hold Level)

Imposta il livello di Hold.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ Attack (Attack Level)

Imposta il livello di Attack.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Imposta il livello di Decay 1.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ Sustain (Sustain Level)

Imposta il livello di Sustain.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

PEG Release

Potete impostare i vari parametri Release Time e Release Level per il Pitch Envelope Generator (PEG). Combinati con le impostazioni di PEG Time e PEG Level, possono essere usati per controllare il cambiamento del suono dal momento in cui una nota viene premuta a quello del suo rilascio. Potete impostare valori differenti per ogni Elemento.

PEG@Release)	Time	Level
EL1234	127	+127

■ Time (Release Time)

Imposta il tempo di Release.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

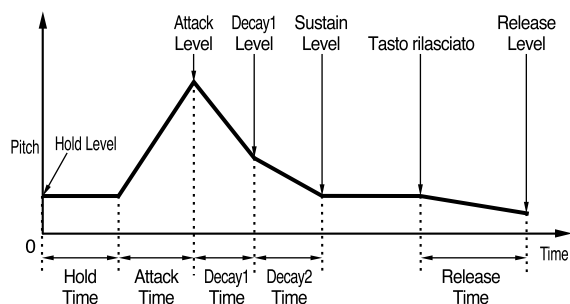
■ Level (Release Level)

Imposta il livello di Release.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

Impostazioni di Pitch Envelope Generator

Vi sono 5 impostazioni Time (per il controllo della velocità di cambiamento del suono) e 5 di Level (per il controllo del pitch). Il pitch di una nota viene tenuto al livello di Hold per la durata definita da Hold Time. Trascorso quest'ultimo, il pitch cambia secondo Attack Time/Level, Decay 1/2 Time e Decay 1 Level, quindi si stabilizza sul livello di Sustain. Quando si rilascia la nota, il cambiamento di pitch è governato dalle impostazioni di Release Time/Level. Se occorre, si possono impostare anche Velocity Sensitivity ed altri parametri.



PCH Scale (Pitch Scale)

Potete impostare Pitch Scaling per ogni Element. Esso è usato per variare il pitch dell'Elemento, i livelli e i tempi di PEG secondo le posizioni delle note sulla tastiera.

```
PCH(KeyFlw)Pitch-Center  EGTime--Center
EL1234      100%         C 3      +7      C 3
```

■ Pitch

Regola la sensibilità del Pitch Scaling per ogni Element secondo la posizione della nota sulla tastiera. Il parametro Center è usato come pitch base per questo parametro.

Una regolazione positiva varia meno il pitch delle note più basse e di più quello delle note più alte. Valori negativi producono l'effetto opposto.

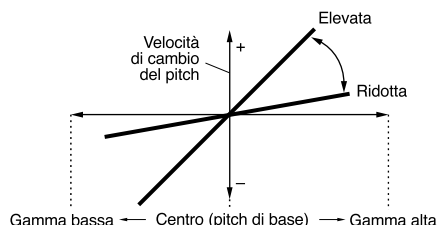
□ **Regolazioni:** -200% ~ 0 ~ +200% (A +100%, le note contigue vengono intonate con differenza di un semitono (100 cents).)

■ Center (Center Key)

Imposta il pitch base usato dal parametro Pitch.

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8

NOTE Potete impostare questo parametro anche premendo la nota rispettiva sulla tastiera e tenendo premuto il tasto [SHIFT].



■ EGTime

Questo parametro controlla i tempi di PEG per ogni Elemento secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Il parametro Center è usato come pitch base per questo parametro.

Una regolazione positiva varia meno il pitch delle note più basse e di più quello delle note più alte. Valori negativi producono l'effetto opposto.

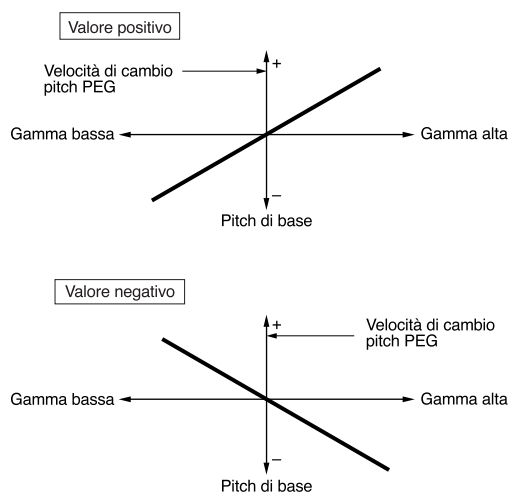
□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Center (Center Key)

Imposta il pitch base usato dal parametro EGTime. Quando viene suonata la nota Center Key, il PEG si comporta secondo le sue effettive impostazioni. Le caratteristiche di pitch change (cambio intonazione) per le altre note variano proporzionalmente alle regolazioni di EGTime.

□ **Regolazioni:** C-2 ~ G8

NOTE Potete impostare questo parametro anche premendo la rispettiva nota sulla tastiera e tenendo premuto il tasto [SHIFT].



Element Filter

Potete impostare i parametri Filter per cambiare le caratteristiche del suono di ciascun Elemento. Sono disponibili le seguenti dieci videate.

FLT Type (Filter Type)
 FLT HPF (High Pass Filter)
 FLT Sens (Filter Sensitivity)
 FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)
 FEG Time
 FEG Level
 FEG Release
 FLT KeyFlw (Filter Key Follow)
 FLT Scale (Filter Scale Break Point)
 FLT Scale (Filter Scale Offset)

FLT Type (Filter Type)

■ Type

Imposta il tipo di filtro. I parametri variano secondo il Tipo.

FLT(Type)	Type	Gain	Cutoff	Reso
EL1234	LPF12+HPF	255	255	31

□ Impostazioni:

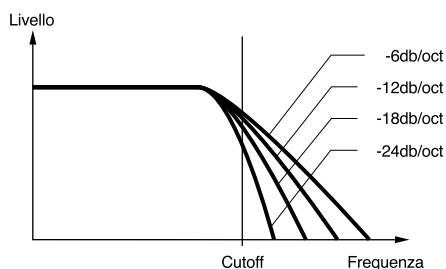
LPF12+HPF (Low Pass Filter 12dB/oct + High Pass Filter),
 LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital),
 LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog),
 LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct),
 LPF18S (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered),
 LPF6+HPF (Low Pass Filter 6dB/oct + High Pass Filter),
 HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital),
 HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct),
 BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct),
 BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital),
 BPFW (Band Pass Filter Wide),
 BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)
 THRU (Bypass)

Filtri

Per generalizzare, di base vi sono 4 tipi di filtri: un LPF (Low Pass Filter), un HPF (High Pass Filter), un BPF (Band Pass Filter) ed un BEF (Band Elimination Filter). Ogni filtro disponibile ha una differente risposta in frequenza. Vi sono anche combinazioni di LPF and HPF.

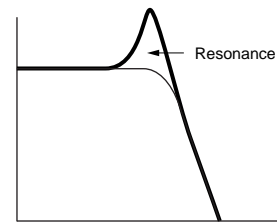
• LPF (Low Pass Filter):

Lascia passare solo segnali al di sotto della frequenza di Cutoff (taglio). Potete usare il parametro Reso (Resonance) per conferire ulteriore carattere al suono. Sono disponibili 6 tipi di LPF.



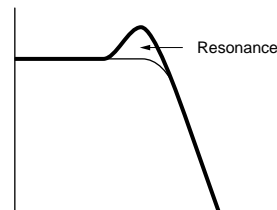
LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital)

Un filtro LPF dinamico a 4-poli (-24db/oct) con molta Resonance.



LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog)

Un filtro LPF dinamico a 4-poli (-24db/oct) con un carattere simile a quello che si riscontra nei synth analogici.

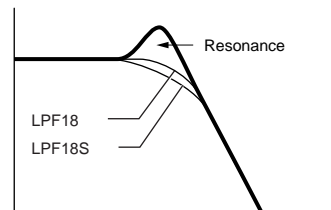


LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct)

Un filtro LPF dinamico a 3-poli (-18db/oct)

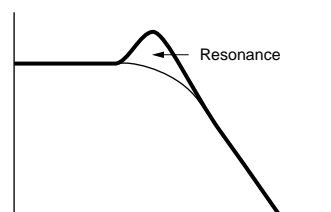
LPF18S (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered)

Altro LPF dinamico a 3-poli (-18db/oct), ma con una curva di frequenza più morbida.



LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct)

Un filtro LPF dinamico a 2-poli (-12db/oct), da usare in combinazione con un HPF (High Pass Filter).



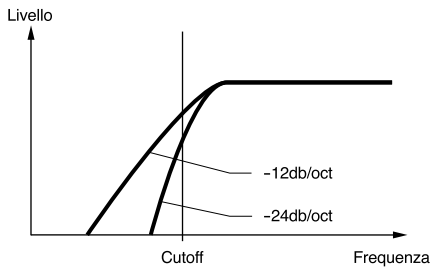
LPF6 (Low Pass Filter 6dB/oct)

Un filtro LPF dinamico a 1-polo (-6db/oct) senza Resonance, da usare in combinazione con un HPF (High Pass Filter).



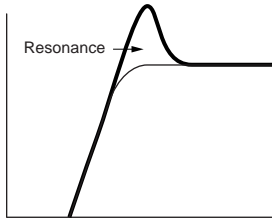
• **HPF (High Pass Filter)**

Lascia passare solo segnali al di sopra della frequenza di Cutoff (taglio). Potete usare il parametro Reso (Resonance) per conferire ulteriore carattere al suono. Sono disponibili 2 tipi di LPF.



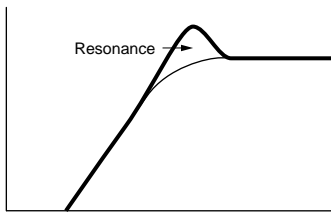
• **HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital),**

Un filtro HPF dinamico a 4-poli (-24db/oct) con marcata Resonance.



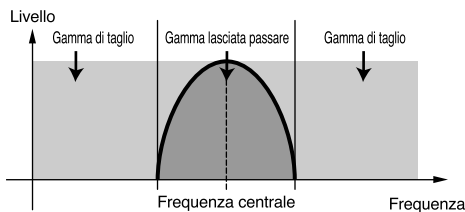
• **HPF12(High Pass Filter 12dB/oct),**

Un filtro HPF dinamico a 2-poli (-12db/oct).



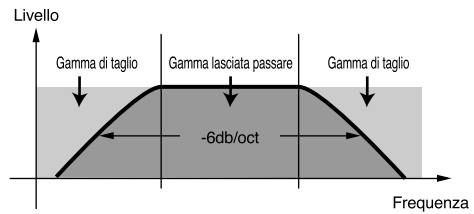
• **BPF (Band Pass Filter)**

Lascia passare solo una banda di segnali intorno alla frequenza di Cutoff. La larghezza della banda varia. Sono disponibili 3 tipi di BPF.



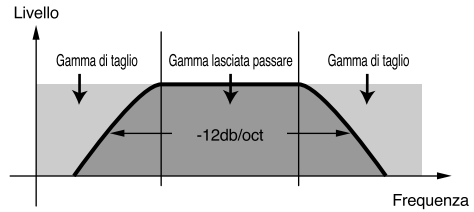
• **BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct)**

La combinazione di un LPF e HPF da -6dB/oct.



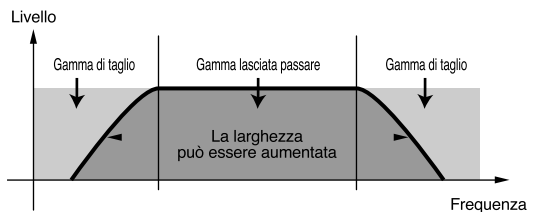
• **BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital)**

La combinazione di un LPF e HPF da -12dB/oct.



• **BPFW (Band Pass Filter Wide)**

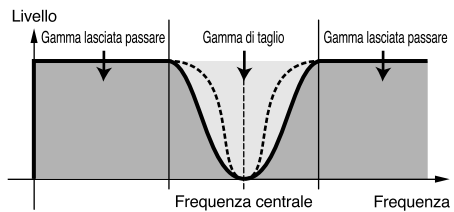
Combinazione di un LPF e HPF da -12dB/oct, ma con una banda di frequenza più ampia del filtro BPF12D.



• **BEF (Band Elimination Filter)**

Attenua una banda di segnali intorno alla frequenza di Cutoff, ma lascia passare tutto.

• **BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)**



• **THRU**

I filtri vengono bypassati ed il segnale non viene modificato.

■ **Gain**

Imposta il Gain (Guadagno = entità di enfasi applicata al segnale inviato all'unità del filtro).

□ **Regolazioni:** 0 ~ 255

■ Cutoff

Imposta la frequenza di Cutoff, usata come frequenza base per il tipo di filtro selezionato.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 255

■ Reso (Resonance)/Band/Width

La funzione di questo parametro varia secondo il tipo di filtro selezionato. Se è selezionato LPF o HPF, viene usato per impostare la Resonance. Per il BPF (escluso BPFW) e il BEF, viene usato per selezionare la Band. Per il BPFW, viene usato per regolare la larghezza della banda.

Con LPF ed HPF, Reso imposta la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di Cutoff. Può essere usato in combinazione con il parametro Cutoff per conferire ulteriore carattere al suono.

Con il BPF, il parametro Band è usato per stabilire il range (banda) delle frequenze del segnale che il filtro lascia passare. Con il BEF, Band è usato per stabilire la banda del segnale che il filtro attenua. In entrambi i casi, quella di Cutoff è la frequenza centrale della banda.

Con il BPFW, Width è usato per regolare la larghezza della banda delle frequenze del segnale che il filtro lascia passare.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 31

FLT HPF (High Pass Filter)

Potete impostare i parametri Key Follow per High Pass Filter. Questa videata è disponibile solo se avete un'impostazione "LPF+HPF" per il parametro Type nella videata Filter Type (FLT Type).

FLT@HPF)	Cutoff	KeyFlw
EL1234	255	+200%

■ Cutoff

Imposta la frequenza centrale del parametro Key Follow.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 255

■ KeyFlw (Key Follow)

Imposta Key Follow per HPF Cutoff. Varia la frequenza centrale secondo la posizione delle note suonate sulla tastiera. Un'impostazione positiva aumenta la frequenza centrale per le note più alte e l'abbassa per quelle più basse. Un'impostazione negativa avrà l'effetto opposto.

□ **Regolazioni:** -200% ~ 0 ~ +200%

FLT Sens (Filter Sensitivity)

Potete impostare i parametri Filter Sensitivity per ogni Elemento.

FLT@Sens>EGDepth	VelCutoff	VelReso
EL1234	+63	+7

■ EGDepth

Regola la sensibilità del Filtro alla velocity delle note. Un'impostazione positiva produce grandi cambiamenti del filtro per le note suonate più forte, ed un valore zero non produce affatto cambiamenti. Con valori negativi, l'involuppo EG viene invertito.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ VelCutoff (Velocity Cutoff)

Regola la sensibilità della frequenza di Cutoff alla velocity delle note. Un'impostazione positiva l'aumenta per le note suonate più forte, e l'abbassa per quelle suonate più piano. Con valori negativi, si ha l'effetto opposto.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ VelReso (Velocity Resonance)

Regola la sensibilità della Resonance selezionata alla velocity delle note. Un'impostazione positiva l'aumenta per le note suonate più forte, e l'abbassa per quelle suonate più piano. Con valori negativi, si ha l'effetto opposto.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)

Potete regolare la sensibilità del Filter Envelope Generator (FEG) alla velocity delle note.

FEG@VelSens)	Level	Time-Segment
EL1234	+63	+63 attack

■ Level

Regola la sensibilità del livello di FEG (la sua efficacia) alla velocity delle note. Un'impostazione positiva l'aumenta per le note suonate più forte, e l'abbassa per quelle suonate più piano. Con valori negativi, si ha l'effetto opposto.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Regola la sensibilità alla velocity dei parametri Time di FEG. Con la manopola [2] selezionate il Segment, quindi con la [1] impostatene il parametro Time. Regolazioni positive di Time causano un playback più veloce del Segment specificato e valori negativi lo rallentano.

□ **Regolazioni (Time):** -64 ~ +63

□ **Regolazioni (Segment):**

attack:

Influenza the Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time

all:

Influenza tutti i parametri Time relativi a FEG

FEG Time

Potete impostare vari parametri Time per il Filter Envelope Generator (FEG). Assieme alle regolazioni di FEG Level e FEG Release, servono a controllare il suono da quando una nota viene premuta al suo rilascio. Vi sono 6 differenti valori per ogni Element.

```
FEGTime) Hold Attack Decay1 Decay2
EL1234 127 127 127 127
```

■ Hold (Hold Time)

Imposta il tempo di Hold.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Attack (Attack Time)

Imposta il tempo di Attack.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Imposta il tempo di Decay 1.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Imposta il tempo di Decay 2.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

FEG Level

Potete impostare un parametro Level per il Filter Envelope Generator (FEG). Assieme alle regolazioni di FEG Time e FEG Release, servono a controllare il suono dal momento in cui una nota viene premuta a quello del suo rilascio. Vi sono 6 differenti valori per ogni Elemento.

```
FEGLevel) Hold Attack Decay1 Sustain
EL1234 +127 -128 +127 + 0
```

■ Hold (Hold Level)

Imposta il livello di Hold.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Attack (Attack Level)

Imposta il livello di Attack.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Imposta il livello di Decay 1.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Sustain (Sustain Level)

Imposta il livello di Sustain.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

FEG Release

Potete regolare i parametri Release Time e Release Level per il Filter Envelope Generator (FEG). Assieme alle regolazioni di FEG Time e FEG Level servono a controllare il cambiamento del suono da quando una nota viene rilasciata.

```
FEGRelease) Time Level
EL1234 127 +127
```

■ Time (Release Time)

Imposta il tempo di Release.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Level (Release Level)

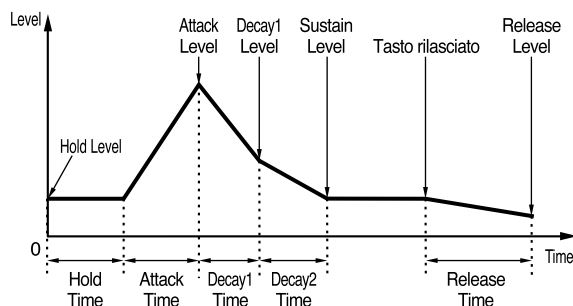
Imposta il livello di Release.

□ **Regolazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ 0 ~ +9600 cents)

Regolazioni del Filter Envelope Generator

Vi sono 5 regolazioni relative a Time (per il controllo della velocità di cambiamento del suono e 5 relative a Level (per il controllo del filtraggio applicato). Il suono di una nota è tenuto al livello Hold per la durata definita da Hold Time. Trascorso il tempo di Hold Time il suono cambia secondo i parametri Attack Time/Level, Decay 1/2 Time e Decay 1 Level, quindi si stabilizza sul livello di Sustain. Dopo il rilascio della nota, il cambiamento del suono è stabilito dalle regolazioni dei parametri Release.

Se occorre, possono essere regolati anche i parametri Velocity Sensitivity ed altri.



FLT KeyFlw (Filter Key Follow)

Potete regolare il parametro Filter Key Follow per ciascun Elemento affinché venga controllato il comportamento di Filter Cutoff e FEG secondo la posizione delle note suonate sulla tastiera.

NOTE La disponibilità del parametro Filter Key Follow dipende dalle impostazioni di Break Point ed Offset eseguite nella videata FLT Scale.

```
FLTKeyFlw)Cutoff-Center EGTime--Center
EL1234 +200% (C 3) 63 C 3
```

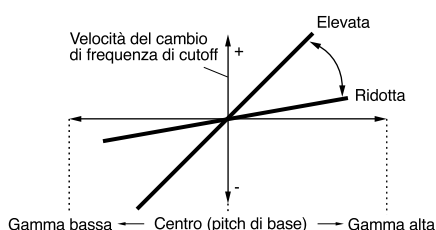
■ Cutoff

Imposta per ciascun Elemento il rapporto di Filter Key Follow (l'entità della variazione di Filter Cutoff secondo la posizione della nota). Una regolazione Center Key di C3 è usata come base per il parametro Cutoff. Una regolazione positiva abbassa la frequenza di Cutoff per le note più basse e l'alza per quelle più alte. Una regolazione negativa avrà l'effetto opposto.

□ **Regolazioni:** -200% ~ 0 ~ +200%

■ Center (Center Key)

Mostra che il Level di base è nella nota C3. In questa nota, il suono resta invariato. Per le altre, il suono varia secondo le regolazioni di Level. La regolazione di Center non può essere modificata. Questo parametro ha solo uno scopo informativo.



■ EGTime

Imposta per ciascun Elemento il Time Scale (velocità di variazione nel FEG per l'estensione della tastiera). La velocità base della variazione per il FEG è nella nota specificata nel parametro Center. Una regolazione positiva causa variazioni più lente per le note più basse e più veloci per le più alte. Una regolazione negativa dà l'effetto opposto.

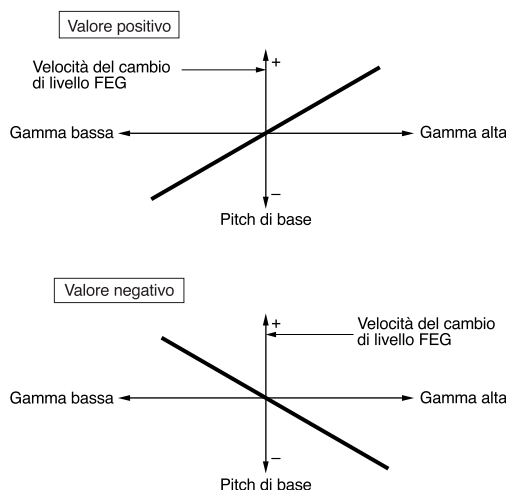
□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Center (Center Key)

Imposta la nota base usata dal parametro EGTime. Se si suona la nota Center Key, FEG si comporta secondo le sue regolazioni effettive. Le caratteristiche di pitch change per le altre note variano secondo le regolazioni di EGTime.

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8

NOTE Potete impostare questo parametro anche premendo la nota relativa sulla tastiera e tenendo premuto [SHIFT].



FLT Scale (Filter Scale Break Point)

Potete impostare 4 Filter Scaling Break Point per ogni Elemento. Filter Scaling controlla la frequenza di taglio del filtro secondo la posizione delle note sulla tastiera. Vengono usati 4 Break Point per la divisione della tastiera e per l'assegnazione di differenti regolazioni. I livelli (Offset) in ciascun Break Point vengono impostati nella videata FLT Scale.

NOTE Dettagli su Filter Scaling: sono forniti più avanti nella sezione "Regolazioni di Filter Scaling"

FLTScale>	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	C-2	C 3	C#5	G 8

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point 1/2/3/4)

Imposta i Break Point per ogni Elemento. Verranno automaticamente disposti in ordine crescente lungo la tastiera i punti da BP1 a BP4.

□ **Impostazioni:** da BP1 a BP4: C-2 ~ G8

FLT Scale (Filter Scale Offset)

FLTScale>	Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	+ 0	+127	-128	+ 0

■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Offset 1/2/3/4)

Imposta i livelli di offset per Filter Scaling. Questi Offset sono usati dai Break Point (BP1/BP2/BP3/BP4).

NOTE Dettagli su Filter Scaling: sono forniti più avanti nella sezione "Regolazioni di Filter Scaling"

□ **Regolazioni:** Ofst1...Ofst4: -128 ~ 0 ~ +127

Regolazioni di Filter Scaling

Es. d'impostazione Level (Offset) e Break Point (BP1... BP4).

FLTScale>	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	E 1	B 2	G 4	A 5

FLTScale>	Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	- 4	+ 10	+ 17	+ 4

Qui, l'attuale regolazione di Cutoff è 64. Gli Offset sono -4 in BP1 (sulla nota E1), +10 in BP2 (sulla nota B2), +17 in BP3 (sulla nota G4) e +4 in BP4 (sulla nota A5). Cioè, le frequenze di Cutoff in ciascun Break Point sono rispettivamente 60, 74, 81 e 68. Per le altre note, le frequenze di Cutoff si troveranno sulla retta di congiunzione di 2 Break Point adiacenti.

NOTE I Break Point vengono disposti in automatico e in ordine crescente sulla tastiera. Es.: BP2 non può essere su una nota inferiore a quella di BP1.

NOTE I livelli di Break Point sono Offset usati per incre/decrementare le regolazioni di Cutoff su note specifiche. Prescindendo dal loro valore, non si può superare il limite minimo o massimo di Cutoff (rispettivamente i valori di 0 e 127)

NOTE Una nota al di sotto di BP1 diventa il livello di BP1. Una nota al di sopra di BP4 diventa il livello di BP4.

Element Amplitude

Potete impostare i parametri di Amplitude per influire sui livelli di uscita per ogni Elemento. Sono disponibili 7 videate.

AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)
AEG Time
AEG Level
AEG Release
AMP KeyFlw (AMP Key Follow)
AMP Scale (AMP Scale Break Point)
AMP Scale (AMP Scale Offset)

AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)

Potete regolare la sensibilità di Amplitude Envelope Generator (AEG) sulla velocity della nota.

```
AEGVelSens>      Level      Time-Segment  
EL1234           +7        +63  attack
```

■ Level

Imposta la sensibilità del Livello di AEG (la sua efficacia) secondo la velocity della nota. Valori positivi producono cambiamenti di livello di output in proporzione maggiori per le note suonate più forte e minori per quelle suonate più piano. Valori negativi producono l'effetto opposto.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Imposta la sensibilità alla velocity dei parametri Time di AEG. Con la manopola [2] selezionate il Segment, quindi con la [1] impostatene il parametro Time. Valori di Time positivi velocizzano il playback del Segmento specificato, mentre quelli negativi lo rallentano.

□ **Regolazioni (Time):** -64 ~ 0 ~ +63

□ **Regolazioni (Segment):**

attack:

Influisce su Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time

all:

Influisce su tutti i parametri Time di AEG

AEG Time

Potete regolare i vari parametri Time per Amplitude Envelope Generator (AEG). Assieme alle regolazioni di AEG Level e AEG Release, possono essere usati per controllare la variazione del livello d'uscita dalla pressione della nota al suo rilascio. Per ciascun Elemento si possono impostare valori differenti.

```
AEGTime>          Attack  Decay1  Decay2  
EL1234           127    127    127
```

■ Attack (Attack Time)

Regola il tempo di Attack.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Regola il tempo di Decay 1.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Regola il tempo di Decay 2.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

AEG Level

Potete regolare i vari parametri Level per Amplitude Envelope Generator (AEG). Assieme alle regolazioni di AEG Time e AEG Release possono essere usati per controllare la variazione del livello d'uscita dalla pressione della nota al suo rilascio. Per ciascun Elemento si possono impostare valori differenti.

```
AEGLevel>  Init  Attack  Decay1  Sustain  
EL1234    127  (127)  127     0
```

■ Init (Initial Level)

Regola il livello Initial. (È quello iniziale, quando viene premuto il tasto.)

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Attack (Attack Level)

Mostra il livello di Attack. (Fissato su 127.)

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Regola il livello di Decay.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Sustain (Sustain Level)

Regola il livello di Sustain.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

AEG Release

Potete regolare i parametri Release Time e Release Level per Amplitude Envelope Generator (AEG). Assieme alle regolazioni di AEG Time e AEG Level, possono essere usati per controllare la variazione del livello d'uscita dalla pressione della nota al suo rilascio. Per ciascun Elemento si possono impostare valori differenti.

```
AEGRelease>          Time  Level  
EL1234         127  (0)
```

■ Time (Release Time)

Regola il tempo di Release.

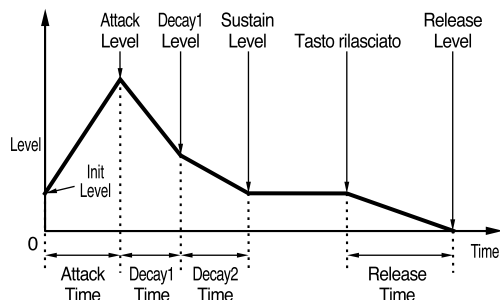
□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Level (Release Level)

Mostra il livello di Release. (Fissato a zero.)

Regolazioni di Amplitude Envelope Generator

Vi sono 4 impostazioni Time (per il controllo della velocità di cambiamento dell'uscita del suono) e 5 di Level (per il livello d'uscita). Quest'ultimo cambia da livello Initial a quello di Attack. Quindi cambia secondo Decay 1/2 Time e Decay 1 Level, fino a stabilizzarsi sul livello di Sustain. Quando si rilascia la nota, il livello scende a zero Release entro il tempo previsto. Se occorre, si possono impostare anche Velocity Sensitivity ed altri parametri.



AMP KeyFlw (AMP Key Follow)

Potete regolare i parametri Amplitude Key Follow per ogni Elemento, per controllare come si comporta l'AEG secondo la posizione delle note sulla tastiera.

NOTE La disponibilità del parametro Amplitude Key Follow dipende dalle regolazioni di Break Point e Offset nella videata di AEG Scale.

```
AMPKeyFlw>Level-Center  EGTime--Center
EL1234      +200% (C 3)  +63      C 3
```

■ Level

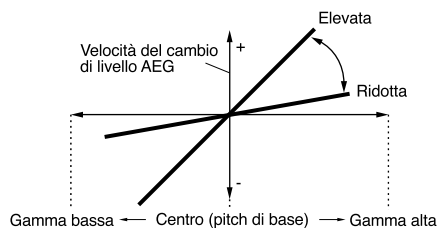
Imposta il rapporto di Amplitude Key Follow (l'entità della variazione del livello d'uscita secondo la posizione della nota) per ogni Elemento. Un'impostazione Center di C3 viene usata come impostazione base.

Valori positivi abbassano il livello d'uscita per le note più basse e l'innalzano per quelle più alte. Valori negativi producono l'effetto opposto.

□ **Regolazioni:** -200% ~ 0 ~ +200%

■ Center (Center Key)

Mostra che il Livello base si trova nella nota C3 dove il livello d'uscita resta inalterato. Per le altre note, i livelli d'uscita variano secondo le regolazioni di Level. L'impostazione Center non è modificabile.



■ EGTime

Il parametro EGTime controlla i tempi di AEG per ciascun Elemento secondo le posizioni delle note sulla tastiera. Il parametro Center viene usato come ampiezza base per questo parametro. Valori positivi cambiano più lentamente l'ampiezza delle note più basse e più velocemente quella delle note più alte. Valori negativi producono l'effetto opposto.

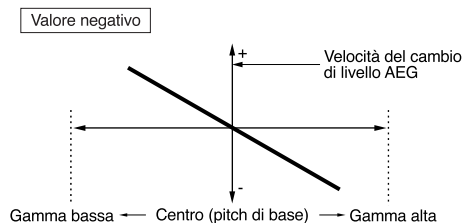
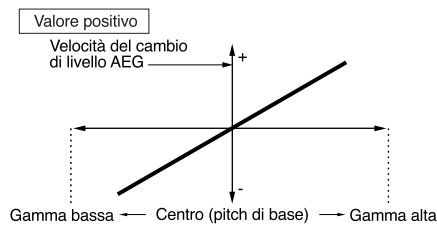
□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Center (Center Key)

Imposta il pitch base usato dal parametro EGTime. Quando si suona la nota Center, l'AEG si comporta secondo le sue impostazioni effettive. Le caratteristiche della variazione dell'ampiezza per le altre note cambiano in proporzione alle regolazioni di EGTime.

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8

NOTE Potete impostare questo parametro anche suonando la relativa nota sulla tastiera e tenendo premuto il tasto [SHIFT].



AMP Scale (AMP Scaling Break Point)

Per ogni Element potete impostare 4 Break Point di Amplitude Scaling, che controlla l'ampiezza secondo la posizione delle note sulla tastiera. Vengono usati 4 Break Point per dividere la tastiera ed assegnare differenti regolazioni. I Level (Offset) di ogni Break Point vengono impostati nella videata AMP Scale.

NOTE Dettagli su Amplitude Scaling sono forniti più avanti nella sezione "Regolazioni di Amplitude Scaling".

NOTE I Livelli degli Elementi stessi vengono regolati nella videata OSC Out (pag. 74).

```
AMP@Scale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234     C-2   C 3   C#5   G 8
```

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point1/2/3/4)

Impostano i Break Point di ogni Element. BP1 ~ BP4 vengono automaticamente disposti in ordine crescente lungo la tastiera.

Impostazioni: da BP1 a BP4: C-2 ~ G8

NOTE Potete impostare ogni Break Point premendo la nota voluta e tenendo premuto il tasto [SHIFT].

AMP Scale (AMP Scaling Offset)

```
AMP@Scale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      + 0      +127   -128   + 0
```

■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Offset 1/2/3/4)

Imposta i Livelli di Offset di Amplitude Scaling. Gli offset vengono usati dai Break Point (BP1/BP2/BP3/BP4).

NOTE Dettagli su Amplitude Scaling sono forniti più avanti nella sezione "Regolazioni di Amplitude Scaling".

Impostazioni: da Ofst1 a Ofst4: -128 ~ 0 ~ +127

Impostazioni di Amplitude Scaling

Ad esempio, potreste impostare così i Level (Offset) e i Break Point (da BP1 a 4).

```
AMP@Scale> BP1   BP2   BP3   BP4
EL1234     E 1   B 2   G 4   A 5
```

```
AMP@Scale>Ofst1  Ofst2  Ofst3  Ofst4
EL1234      - 4      +10     +17     + 4
```

Qui, l'ampiezza è 80. Gli Offset sono -4 in BP1 (sulla nota E1), +10 in BP2 (su B2), +17 in BP3 (su G4) e +4 in BP4 (su A5). Cioè, le ampiezze di ciascun Break Point sono rispettivamente 76, 90, 97 e 84. Per le altre note, le ampiezze si trovano sulla retta che unisce 2 Break Point adiacenti.

NOTE I Break Point vengono disposti automaticamente in ordine crescente lungo la tastiera. Ad esempio, BP2 non può essere su una nota inferiore a quella di BP1.

NOTE I Livelli di Break Point sono Offset usati per incre/decrementare l'ampiezza corrente delle note specificate. Prescindendo dal valore di questi Offset, non possono essere superati i valori minimo e massimo dell'ampiezza (rispettivamente 0 e 127).

NOTE Una nota al di sotto di BP1 diventa il Livello BP1. Una al di sopra di BP4 diventa il Livello BP4.

Element LFO (Low Frequency Oscillator)

Vi sono varie impostazioni per l'LFO, che viene usato per generare segnali a bassa frequenza atti a creare effetti di vibrato/wah/tremolo/ecc. quando vengono applicati ai parametri pitch, filter e amplitude. Per ogni Elemento possono essere impostati differenti parametri LFO. Sono disponibili le seguenti 2 videate.

LFO Wave
LFO Depth

LFO Wave

Potete impostare vari parametri che controllano la forma d'onda dell'LFO. Selezionate la forma d'onda usata dall'LFO e impostate la velocità del cambiamento.

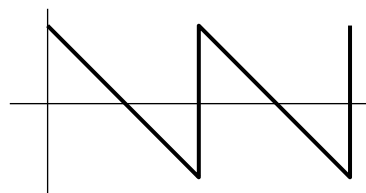
```
LFO@Wave> Wave^ Speed KeySync
EL1234    tri  63      on
```

■ Wave

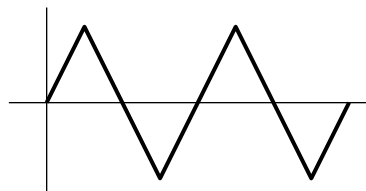
Seleziona la forma d'onda LFO usata per variare il suono. Sono disponibili 3 forme d'onda.

Impostazioni: saw, tri, squ

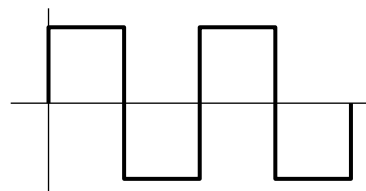
saw (onda a dente di sega)



tri (onda triangolare)



squ (onda quadra)

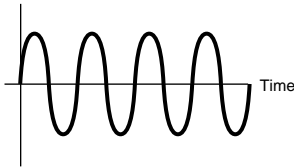


■ Speed

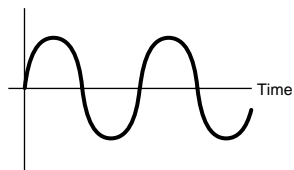
Imposta la velocità della forma d'onda dell'LFO, che varia proporzionalmente con il valore.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 63

Speed = Veloce



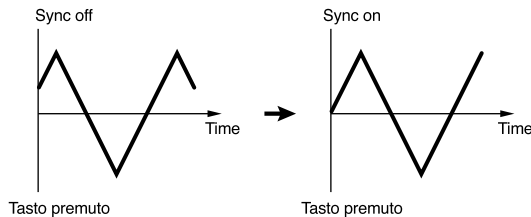
Speed = Lenta



■ KeySync

Commuta Key Sync su on o off. Se è su on, la forma d'onda dell'LFO si resetta ad ogni nota suonata.

□ **Impostazioni:** off, on



LFO Depth

Imposta l'entità con cui la forma d'onda LFO controlla i cambi di regolazione Pitch/Filter/Amp.

LFOBDepth)	FMod	FMod	AMod
EL1234	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta l'entità (profondità) con cui la forma d'onda LFO varia (modula) il pitch del suono. Un valore maggiore implica una maggiore profondità di modulazione.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta l'entità (profondità) con cui la forma d'onda LFO varia (modula) la frequenza di Filter Cutoff. Un valore maggiore implica una maggiore profondità di modulazione.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta l'entità (depth o profondità) con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) l'ampiezza del suono.

Un'impostazione maggiore significa una maggiore profondità di modulazione.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Element EQ (Equalizer)

Per ciascun Elemento potete impostare i seguenti due parametri Equalizer (Equalizzatore).

EQ Type

EQ Param (EQ Parameter)

EQ Type

EQBType)	Type
EL1-3*	EQ L/H

■ Type

Seleziona il Tipo di Equalizer. Ve ne sono disponibili parecchi tipi, utilizzabili non solo per modificare i suoni esistenti, ma anche per generare dei suoni completamente nuovi.

Alcuni item della videata EQ Param (EQ Parameter) seguente possono essere disponibili o meno, secondo il Tipo di Equalizer.

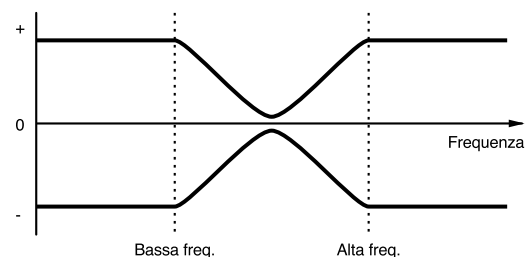
□ **Impostazioni:** EQ L/H (EQ Low/High), P.EQ (Parametric EQ), Boost6 (Boost 6dB), Boost12 (Boost 12dB), Boost18 (Boost 18dB), thru

I parametri per Filter Type sono:

• EQ L/H (EQ Low/High)

È un Equalizer di tipo Shelving che combina una banda ad alta frequenza con una a bassa frequenza per regolare il Livello del segnale. Se selezionate questo filtro, sarà disponibile la videata EQ Parameter con questi parametri:

EQBParam)	LoFreq	LoGain	HiFreq	HiGain
EL1-3*	257.0Hz	+32	6.25kHz	+32



■ **LoFreq (Low Frequency)**

Imposta la bassa frequenza del filtro Shelving. Frequenze sotto questo punto sono attenuate o esaltate dal parametro Low Gain.

□ **Regolazioni:** 50.1Hz ~ 2.00kHz

■ **LoGain (Low Gain)**

Imposta la misura con cui frequenze sotto la regolazione Low Frequency sono attenuate o esaltate.

□ **Regolazioni:** -32 ~ 0 ~ +32

■ **HiFreq (High Frequency)**

Imposta l'alta frequenza del filtro Shelving. Frequenze sopra questo punto sono attenuate o esaltate dal parametro High Gain.

□ **Regolazioni:** 503.8Hz ~ 10.1kHz

■ **HiGain (High Gain)**

Imposta la misura con cui frequenze sopra la regolazione High Frequency sono attenuate o esaltate.

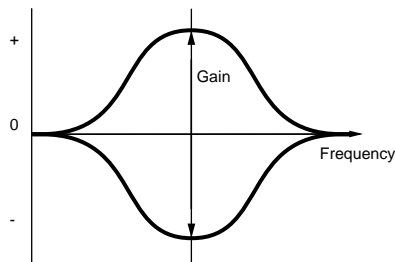
□ **Regolazioni:** -32 ~ 0 ~ +32

• **P.EQ (Parametric EQ)**

Parametric EQ è usato per attenuare o esaltare i livelli di segnale intorno alla regolazione Frequency secondo il valore specificato per Gain. Sono disponibili 32 differenti caratteristiche di Frequency. Per questo tipo di Equalizer sono disponibili i seguenti tipi di parametri.

EQParam)	Freq	Gain	Q
EL1-3*	255	+32	31

EQ Param (EQ Parameter)



■ **Freq (Frequency)**

Imposta la frequenza centrale. Frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/esaltate da Gain.

□ **Regolazioni:** 139.7Hz ~ 12.9kHz

■ **Gain**

Imposta il Guadagno e attenua o esalta le frequenze intorno alla regolazione Frequency.

□ **Regolazioni:** -32 ~ 0 ~ +32

■ **Q (Frequency Characteristic)**

Imposta la Q (Caratteristica della frequenza). Sono disponibili 32 differenti caratteristiche.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 31

• **Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/ Boost18 (Boost 18dB)**

Possono essere usati per esaltare il livello dell'intero segnale rispettivamente di 6dB, 12dB e 18dB. I parametri EQ non sono disponibili.

• **thru**

Se è selezionato, gli equalizzatori sono esclusi ed il segnale resta inalterato.

Drum Voices

Con le Voci Drum, alle note della tastiera (estensione da C0 a C6) vengono assegnate differenti forme d'onda di batteria e di percussioni o Voci normali per formare un kit completo. Per editare le Drum Voice, vi sono 5 videate Common Edit (che interessano tutte le Drum Voice) e 5 videate Drum Key.

Se selezionate una Drum Voice ed attivate il Modo Voice Edit, vi apparirà la videata Drum Voice Edit in cui eravate prima dell'editing.

NOTE A pag. 32: panoramica delle Drum Voice

I parametri sono stati già spiegati per le Normal Voice. (Quelli in grigio nel diagramma seguente). Qui spieghiamo i parametri non ancora trattati.

NOTE Dettagli sulle funzioni comuni alle Drum Voice e Normal Voice sono nella sezione "Normal Voice" (P. 64).

Voice Edit (Drum)

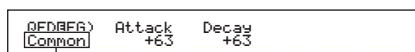
- Drum Common
 - Drum Common General 65
 - GEN Name (General Name) 65
 - Drum Common Quick Edit 66
 - QED Level (Quick Edit Level) 66
 - QED EffectCtrl (Quick Edit Effect) 66
 - QED Filter (Quick Edit Filter) 67
 - QED EG (Quick Edit Envelope Generator) 88
 - Drum Common Arpeggio 67
 - ARP Type (Arpeggio Type) 67
 - ARP Limit (Arpeggio Note Limit) 68
 - ARP Mode (Arpeggio Mode) 68
 - ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects) 68
 - Drum Common Controllers 69
 - CTL Bend (Pitch Bend) 69
 - CTL Set1 (Control Set 1) 69
 - CTL Set2 (Control Set 2) 69
 - CTL Set3 (Control Set 3) 69
 - CTL Set4 (Control Set 4) 69
 - CTL Set5 (Control Set 5) 69
 - CTL Set6 (Control Set 6) 69
 - Drum Common Effects 73
 - EFF InsEF (Insertion Effects) 73
 - EFF EF1 (Insertion Effect 1) 73
 - EFF EF2 (Insertion Effect 2) 73
 - EFF Rev (Reverb) 74
 - EFF Cho (Chorus) 74
- Drum Key
 - Drum Key OSC (Oscillator) 89
 - OSC Wave (Oscillator Wave) 89
 - OSC Out (Oscillator Out) 90
 - OSC Pan (Oscillator Pan) 90
 - OSC Other (Oscillator Other) 90

Drum Key Pitch	91
└PCH Tune (Pitch Tune)	91
Drum Key Filter	91
└FLT Cutoff (Filter Cutoff)	91
Drum Key Amplitude	91
└AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	92
└AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	92
Drum Key EQ (Equalizer)	86
└EQ Type (EQ Type)	86
└EQ Param (EQ Parameter)	86

Drum Common Edit e Drum Key Edit

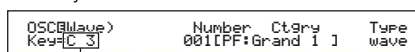
Ogni Drum Voice è formata da più Wave o Normal Voice assegnate alle note della tastiera (da C0 a C6) (pag. 32). Userete Drum Common Edit per le regolazioni che si applicano ai Drum Keys della Drum Voice. Per le regolazioni di singole Wave o Normal Voice, Drum Key Edit dispone di videate Edit per ogni Wave o Normal Voice. Con Drum Voice Edit, potete usare la manopola [A] per passare dalla videata Drum Common Edit a Drum Key Edit e viceversa.

Impostazioni Drum Common

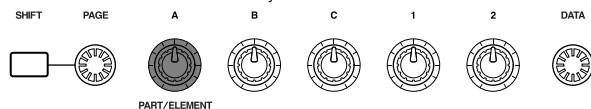


Indicatore Common

Impostazioni Drum Key

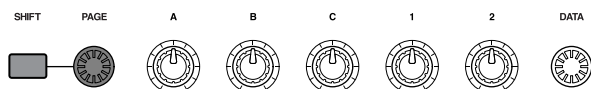
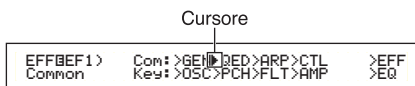


Indicatore Drum Key



Display Menù

Se ruotate la manopola [PAGE], tenendo premuto il tasto [SHIFT], appare la videata seguente. I menù per le regolazioni sono riportati qui di seguito. Con la manopola [PAGE] spostate il cursore sull'item che cercate. Quindi rilasciate [SHIFT] per ritornare alla videata in cui eravate prima di editare quell'item



NOTE I tasti [PROGRAM/PART] sull'S30 selezionano direttamente i Menù ad essi associati (pag. 65).

Drum Common General

Per le Drum Voice, è previsto solo il Common General sotto riportato. I parametri e le regolazioni sono gli stessi delle Normal Voice. I dettagli a pag. 65.

GEN Name (General Name)

Drum Common Quick Edit

Per i parametri output level e timbre sono disponibili 4 videate Drum Voice.

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

QED Level (Quick Edit Level)

La maggior parte dei parametri e delle regolazioni sono stati spiegati per le Normal Voice. I dettagli a pag. 66.

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

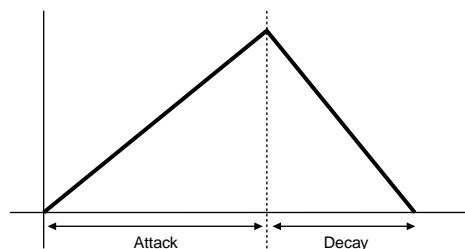
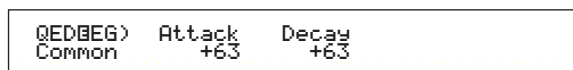
La maggior parte dei parametri e delle regolazioni sono stati spiegati per le Normal Voice. I dettagli a pag. 66.

QED Filter (Quick Edit Filter)

La maggior parte dei parametri e delle regolazioni sono stati spiegati per le Normal Voice. I dettagli a pag. 67.

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

L'EG (Envelope Generator o generatore d'involuppo) serve ad impostare la transizione nel livello d'uscita della Drum Voice nel tempo. L'EG ha 2 parametri che determinano come il livello di uscita del suono cambi dalla pressione della nota fino al completo dissolvimento del suo suono.



■ Attack

Imposta il tempo di attacco (dal momento in cui la nota viene premuta fino a quando viene raggiunto il massimo livello d'uscita del suono).

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Imposta il tempo di decadimento (il tempo intercorrente fra il punto di massimo livello d'uscita del suono e quello in cui esso cessa).

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Drum Common Arpeggio

Per i parametri arpeggio di Drum Voice sono disponibili 4 videate. I parametri e le regolazioni sono uguali a quelli per le Normal Voice. Vedere i dettagli a pagina 67.

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Drum Common Controller

Servono ad effettuare le regolazioni di Control. A ciascuna Drum Voice possono essere assegnati fino a 6 controller più una rotella di Pitch Bend. Sono disponibili sette videate. (I nomi dei parametri per tutte le videate Control Set sono gli stessi.)

CTL Bend (Pitch Bend)

CTL Set1 (Control Set 1)

CTL Set2 (Control Set 2)

CTL Set3 (Control Set 3)

CTL Set4 (Control Set 4)

CTL Set5 (Control Set 5)

CTL Set6 (Control Set 6)

I parametri sono uguali a quelli delle Normal Voice. I dettagli a pag. 69. (Il parametro Elem Sw è disponibile solo per le Normal Voice.)

Effetti Drum Common

Per gli effetti Drum Voice vi sono due effetti Insertion, più effetti System (Reverb e Chorus). Sono disponibili 5 videate. I parametri e le regolazioni sono uguali a quelli delle Normal Voice. I dettagli a pag. 73.

EFF InsEF (Insertion Effect)

EFF EF1 (Insertion Effect 1)

EFF EF2 (Insertion Effect 2)

EFF Rev (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

Drum Key OSC (Oscillator)

Potete cambiare le regolazioni delle forme d'onda delle Drum Voice. Ogni Drum Voice può avere fino a 73 Drum Key (pagina 32), assegnati alle note della tastiera (da C0 a C6). Potete assegnare ai Drum Key le forme d'onda ed impostarne i parametri. Sono disponibili 4 videate.

OSC Wave (Oscillator Wave)

OSC Out (Oscillator Out)

OSC Pan (Oscillator Pan)

OSC Other (Oscillator Other)

OSC Wave (Oscillator Wave)

Assegnate una Wave/Normal Voice ad ogni Drum Key. Usate la manopola [A] (o premete una nota sulla tastiera) per selezionare il Drum Key, ed usate la manopola [C] per selezionare la Wave o Normal Voice ad esso assegnata.

OSCWave>	Mem	Number	Ctgr	Type
Key=C 3	PRE1:	001	[PF:Grand 1]	vce

■ Mem (Memory)

Viene visualizzato se è selezionato “vce” (Normal Voice) come parametro Type. Selezionate la Voice Memory per la Normal Voice.

□ **Impostazioni:** PRE1, PRE2, INT, EXT

NOTE Non potete selezionare le Voci Plug-in.

■ Number (Wave Number)

Seleziona il numero di una Wave/Normal Voice. Alla destra del numero della Wave/Normal Voice appaiono Category e Name. La selezione delle Waves/Normal Voices varia in base a Type.

□ **Regolazioni:** 000(off) ~ 553 per wave, 001~ 128 per Normal Voice (I dettagli sulle singole Wave/Normal Voice sono riportati nel Data List separato).

NOTE Se scegliete “off,” al Drum Key non viene assegnata alcuna Wave/Normal Voice.

■ Ctgr (Category)

Seleziona la categoria delle Wave/Normal Voice. Se cambiate Category, sarà selezionata la prima Wave/Normal Voice di quella categoria.

□ **Impostazioni:** i dettagli sulle Categorie sono a pagina 65.

■ Type

Selezionate Wave o Normal Voice come il Type. Con i parametri Number e Ctgr (sopra), potete specificare la forma d'onda o la voce Normal usata dal Type (tipo).

□ **Impostazioni:** wave, vce (Normal Voice)

OSC Out (Oscillator Out)

Imposta le regolazioni di uscita di Wave o Normal Voice per ogni Drum Key.

OSCOut)	Level	InsEF	RevSend	ChoSend
Key=C 3	127	thru	64	127

■ Level

Imposta il livello di uscita per ciascuna Wave o Normal Voice. Può essere usato per regolare l'output o uscita di ciascun Drum Key.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ InsEF (Insertion Effect)

Seleziona l'effetto Insertion al quale viene inviata l'uscita di ciascun Drum Key. Se è selezionato Thru, gli effetti Insertion vengono esclusi.

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

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di Send (mandata) del segnale Drum Key inviato da Insertion Effect 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Reverb.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

NOTE Questa regolazione più il livello di Reverb Send impostato nella videata QED Level (pag. 66) rappresenta l'assetto finale del livello Reverb Send

NOTE I dettagli sugli Effetti a pag. 50.

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di Send (mandata) del segnale Drum Key inviato da Insertion Effect 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Chorus.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

NOTE Questa regolazione più il livello di Reverb Send impostato nella videata QED Level (pag. 66) rappresenta l'assetto finale del livello Chorus Send.

NOTE Per un Drum Key con Insertion Effect diverso da Thru, il livello di Chorus Send sarà determinato dalla videata QED Level.

NOTE I dettagli sugli Effetti a pag. 50.

OSC Pan (Oscillator Pan)

Assegna le regolazioni Pan per ogni Drum Key della Drum Voice. Disponibili vari tipi di Pan.

OSC Pan)	Pan	Alter	Random
Key=C 3	C	L63	63

■ Pan

Imposta la posizione Pan per ogni suono della Drum Voice (Drum Kit). Viene usato anche come posizione base Pan per le regolazioni Alternate e Random.

□ **Impostazioni:** L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

■ Alter (Alternate)

Imposta l'entità di panning alternato fra sinistra e destra, quando premete una nota. L'impostazione Pan viene usata come Pan base.

□ **Impostazioni:** L64 (Left) ~ 0 (Center) ~ R63 (Right)

NOTE Questo parametro è disponibile solo se Type alla videata OSC Wave è su "wave." Se è su "vce" (Normal Voice), il parametro non è disponibile.

■ Random

Imposta l'entità di panning casuale fra sinistra e destra, quando premete una nota. L'impostazione Pan viene usata come Pan base.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

NOTE Questo parametro è disponibile solo se Type alla videata OSC Wave è su "wave."

OSC Other (Oscillator Other)

Potete impostare i parametri che governano il suono di ogni Drum Key che forma la Drum Voice.

OSCOther)	Assign	RcvNtOff	AltGrp
Key=C 3	single	on	off

■ Assign

Impostate Key Assign su "single" per evitare il doppio playback della stessa nota ricevuta. Selezionate "multi" per la sua assegnazione consecutiva ad un canale separato.

□ **Impostazioni:** single, multi

NOTE Se il parametro Alternate Group (AltGrp) non è su "off," non potete impostarlo (appare come "----").

■ RcvNtOff (Receive Note Off)

Seleziona se i messaggi MIDI di Note Off vengono ricevuti da ogni Drum Key.

□ **Impostazioni:** off, on

NOTE Questo parametro dipende dal Type di Drum Key Wave scelto alla videata OSC Wave.

■ AltGrp (Alternate Group)

Imposta l'Alternate Group al quale è assegnata la Wave. In un drum kit vero, alcuni suoni non possono essere fisicamente ottenuti simultaneamente: ad esempio, il charleston (hi-hats) aperto e chiuso. Potete evitare che le rispettive Wave abbiano il playback simultaneo assegnandole allo stesso Alternate Group. Possono essere definiti fino a 127 Alternate Group e potete selezionare "off" se intendete consentire l'innaturale playback simultaneo di quei suoni.

□ **Regolazioni:** off, 1 ~ 127

Drum Key Pitch

Imposta il pitch dei Drum Key. Le accordature ed i parametri Pitch EG sono impostabili per Drum Key.

PCH Tune (Pitch Tune)

PCHBTune)	Coarse	Fine	VelSens
Key=C 3	+ 0	+ 0	+63

■ Coarse

Regola il pitch (intonazione) di ogni Drum Key Wave (o Normal Voice) in semitoni.

□ **Regolazioni:** -48 ~ +48

NOTE Per una Normal Voice, questo parametro regola la posizione della sua nota (non del pitch) relativa alla nota C3. Ad esempio, supponiamo che la Voice originale sia fatta di un suono a 2-Elementi di tipo pianoforte fino alla nota C3 e di un suono a 2 Elementi tipo archi a partire da C#3 in avanti. Regolando l'impostazione Coarse di +1 non cambierebbe il pitch del piano fino a C#3. Invece, verrebbe usata la nota C#3 della Voice originale (cioè, il suono tipo archi).

■ Fine

Accordatura fine del pitch di ogni Drum Key Wave (o Normal Voice).

□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità della velocity del pitch. Regolazioni positive aumentano il pitch se si suona più energicamente la tastiera e regolazioni negative lo fanno abbassare.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

NOTE Questo parametro è disponibile solo se Type nella videata OSC Wave è impostato su "wave."

Drum Key Filter

Potete applicare le regolazioni del filtro alla Drum Voice. Un filtro passa-basso e passa-alto (rispettivamente LPF e HPF) può essere applicato alla Wave per cambiarne le caratteristiche di suono.

NOTE Questo parametro è disponibile solo se Type nella videata OSC Wave è impostato su "wave."

FLT Cutoff (Filter Cutoff)

FLTBCutoff)	LPF	VelSens	Reso	HPF
Key=C 3	255	+63	31	0

■ LPF (Low Pass Filter)

Imposta la frequenza di Cutoff dell'LPF. Passano solo le frequenze al di sotto di questo punto. Per conferire un ulteriore carattere al suono potete usare il parametro Reso (Resonance).

□ **Regolazioni:** 0 ~ 255

NOTE I dettagli su Low Pass Filter a pagina 78.

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità alla velocity della frequenza di taglio dell'LPF. Regolazioni positive fanno aumentare la frequenza di taglio se si suona la tastiera in maniera più forte e regolazioni negative la fanno abbassare.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

Imposta la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di Cutoff (taglio). Può essere usata in combinazione con la frequenza di taglio dell'LPF per conferire ulteriore carattere al suono.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 31

NOTE Dettagli su Resonance a pagina 80.

■ HPF (High Pass Filter)

Imposta la frequenza di Cutoff dell'HPF. Passano solo le frequenze al di sopra di questo punto.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 255

NOTE Dettagli su High Pass Filter a pagina 79.

Drum Key Amplitude

Potete impostare i parametri amplitude, cioè di ampiezza, (output level o livello d'uscita) per ogni Drum Key. Sono disponibili 2 parametri.

NOTE Questo parametro è disponibile solo se Type nella videata OSC Wave è impostato su "wave."

AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)

AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

■ AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)

Il generatore d'involuppo dell'ampiezza controlla il cambiamento di quest'ultima dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al suo rilascio. Impostando Attack Time, Decay 1 Time e Decay 1/2 Level, potete determinare con quale velocità il suono raggiunge il suo picco d'ampiezza e si dissolve. Per ogni Drum Key si possono stabilire i parametri.

NOTE Questo parametro è disponibile solo se Type nella videata OSC Wave è impostato su "wave."

```
AMPBAEG) Attack  Decay1---Level  Decay2
Key=C 3      127      127      127      126
```

■ Attack (Attack Time)

Imposta il tempo di Attacco.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Imposta il tempo di decadimento 1.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Level (Decay 1 Level)

Imposta il livello di decadimento 1.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Imposta il tempo di decadimento 2.

Selezionando "hold," l'ampiezza del livello permane fino a quando non rilasciate la nota.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 126, hold

AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

Potete definire come varia l'ampiezza (livello d'uscita) secondo la velocity delle note ricevute.

```
AMPBVe1Sens) Level
Key=C 3      +63
```

■ Level

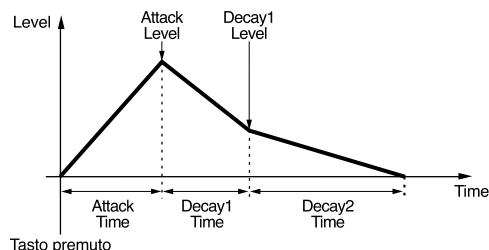
Imposta la sensibilità di velocity al livello d'uscita dell'AEG (Amplitude Envelope Generator). Regolazioni positive fanno aumentare il livello d'uscita se si suona più forte la tastiera e, per contro, regolazioni negative lo fanno abbassare.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

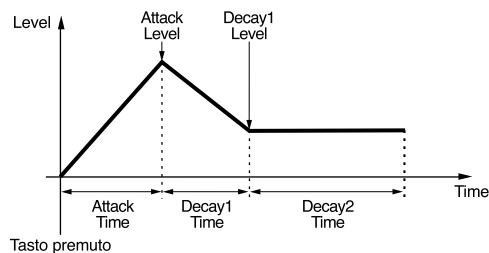
Regolazioni di Amplitude Envelope Generator

Il generatore d'involuppo dell'ampiezza ha tre parametri Time ed un solo parametro Level. Essi governano il passaggio fra i livelli di uscita per la durata di una nota. L'Attack Time è il tempo occorrente al suono per raggiungere il livello d'uscita di picco dal momento in cui una nota viene suonata sulla tastiera. Il Tempo di Decay 1/2 e il parametro Level di Decay 1 sono usati per impostare il comportamento della restante parte (fra il livello d'uscita del picco del suono e il punto in cui si dissolve a zero) Inoltre, potete impostare questi parametri in modo che siano sensibili alla velocity della nota.

NOTE Attack Level è fissato sul valore massimo.



Decay2=hold



Drum Key EQ (Equalizer)

Potete impostare i parametri Equalizer per ogni Drum Key. Sono disponibili le seguenti due videate. Questi parametri sono uguali a quelli delle Normal Voice; a pagina 86 sono forniti i dettagli.

EQ Type

EQ Param (EQ Parameter)

NOTE Questo parametro è disponibile solo se Type nella videata OSC Wave è impostato su "wave."

Plug-in Voice

Le voci di una scheda Plug-in (Single Part) sono note come Board Voice. La Plug-in Voice è una Board Voice processata nel synth nel Modo Voice Edit. Vi sono 6 videate Common Edit e 4 per l'editing dell'Element di una Plug-in Voice. Potete salvare fino a 64 Voci di questo tipo, editate nei Bank da A a D di Memory PLG. Dopo aver selezionato la Plug-in Voice da editare (nei Bank da A a D di Memory PLG), attivando il Modo Voice Edit ne vedrete l'ultima videata da cui eravate usciti precedentemente.

Monitoraggio delle Board Voice

È possibile senza entrare nel Modo Edit. Inoltre, se premete il tasto [EDIT] in fase di monitoraggio, entrerete nel Modo Edit con gli oscillatori della Board Voice già assegnati.

1 Tenendo premuto il tasto [PLG], usate la manopola [C] per selezionare il Bank della Board. "PLG INT" è il Bank della Plug-in Voice (Plug-in Interna) memorizzato su Memory PLG.

2 Rilasciate il tasto [PLG]. Selezionate la Board Voice con i tasti BANK/PROGRAM o la manopola [DATA] come fareste per selezionare una voce da un'altra memoria.

NOTE Se non c'è una Voce nel numero di programma corrispondente al Bank scelto, non ci sarà suono.

NOTE Per editare le Board Voice sulla scheda Plug-in, dovete usare un computer ed il software editor.

NOTE I dettagli sulle voci Plug-in e Board a pagg. 27 e 99.

Molti parametri sono uguali a quelli delle Normal Voice (gli item in grigio del diagramma seguente). Sono stati spiegati solo quelli che differiscono.

NOTE I dettagli sugli altri parametri sono riportati assieme alla spiegazione delle Normal Voice a pagina 64.

Plug-in Voices

Plug-in Common	
Plug-in Common General	65
GEN Name (General Name)	65
GEN Other (General Other)	94
Plug-in Common Quick Edit	66
QED Level (Quick Edit Level)	66
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	66
QED Filter (Quick Edit Filter)	67
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	94
Plug-in Common Arpeggio	67
ARP Type (Arpeggio Type)	67
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	68
ARP Mode (Arpeggio Mode)	68
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	68
Plug-in Common Controller	95
CTL Pitch (Pitch Bend)	95
CTL Set1 (Control Set 1)	95
CTL Set2 (Control Set 2)	95
CTL MW Control (MW Control Depth)	95
CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)	95
CTL AT Control (AT Control Depth)	95
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)	96
CTL AC Control (AC Control Depth)	96
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)	96

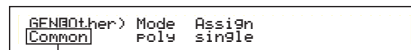
Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)	96
LFO Param (LFO Parameter)	96
Plug-in Common Effect	73
EFF InsEF1 (Insertion Effect)	73
EFF Rev (Reverb)	74
EFF Cho (Chorus)	74
Plug-in Element	
Plug-in Element OSC (Oscillator)	97
OSC Assign (Oscillator Assign)	97
OSC Velocity (Oscillator Velocity)	97
Plug-in Element Pitch	97
PCH PEG (Pitch Envelope Generator)	98
Plug-in Element EQ (Equalizer)	98
EQ Param (EQ Parameter)	98
Plug-in Element Native	98
PLG-NATIVE (Plug-in Native)	98

Common Edit di Plug-in ed Editing di ogni Element

Per una Plug-in Voice, vi sono 2 videate: una è per le regolazioni generali e si chiama Plug-in Common, e l'altra, per le regolazioni dell'elemento, si chiama Plug-in Element. Per una Plug-in Voice, c'è un solo Elemento, ma potete accedere alle videate Plug-in Common e Element, che sono simili a quelle di una Normal Voice.

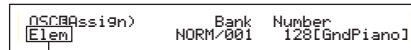
Nell'editing di una Plug-in Voice, potete commutare le videate Common ed Element con la manopola [A].

Videate Plug-in Common Edit

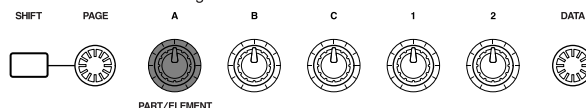


Indicatore Common

Videate Plug-in Element Edit

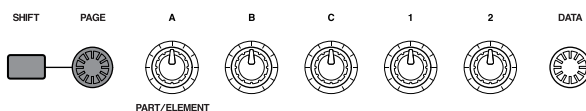
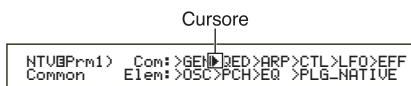


Indicatore Plug-in Element



Display del Menù

Se ruotate la manopola [PAGE] tenendo premuto il tasto [SHIFT], appare la videata seguente. Con la manopola [PAGE] spostate il cursore sull'item che cercate. Quindi rilasciate [SHIFT] per ritornare alla videata in cui eravate prima di editare quell'item



NOTE I tasti [PROGRAM/PART] sull'S30 servono alla selezione diretta dei menù associati ad essi (pag. 65).

Plug-in Common General

I parametri General sono presenti nelle due videate seguenti.

GEN Name (General Name)

GEN Other (General Other)

GEN Name (General Name)

I parametri e le regolazioni sono uguali a quelli delle Normal Voices. Vedere i dettagli a pag. 65.

GEN Other (General Other)

Vi sono parametri disponibili per la scheda Plug-in.

```
GENOther) Mode Assign  
Common Poly single
```

■ Mode

Seleziona il playback monofonico o polifonico.

Seleziona se la Voice viene eseguita con playback mono (solo note singole) o polifonico (più note simultanee).

Impostazioni: mono, poly

■ Assign

Se mettete Key Assign su "single," viene evitato il doppio playback della stessa nota. Il sintetizzatore termina la nota nel momento in cui la riceve di nuovo. Se selezionate "multi", il synth assegnerà consecutivamente ad un canale separato la stessa nota ricevuta, rendendo possibile la generazione sonora di più parti.

Impostazioni: single, multi

Plug-in Common Quick Edit

I parametri sono dedicati principalmente al volume e tono della Voce Plug-in. Vi sono 4 videate.

QED Level (Quick Edit Level)

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

QED Filter (Quick Edit Filter)

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

I parametri e le regolazioni sono uguali a quelli delle Normal Voices. Vedere i dettagli a pag. 66.

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

I parametri e le regolazioni sono uguali a quelli delle Normal Voices. Vedere i dettagli a pag. 66.

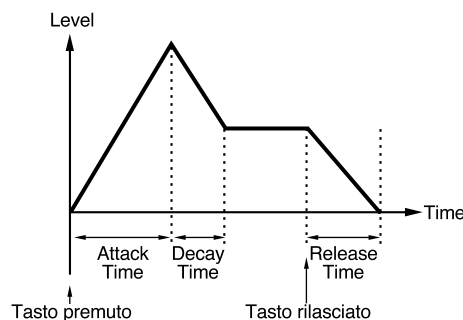
QED Filter (Quick Edit Filter)

I parametri e le regolazioni sono uguali a quelli delle Normal Voices. Vedere i dettagli a pag. 67.

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

LEG (Envelope Generator) può essere usato per controllare il cambiamento del volume della Plug-in Voice nel tempo. Per questo EG vi sono tre parametri, che controllano il cambiamento del volume dalla pressione di una nota sulla tastiera al suo rilascio o al suo completo dissolvimento.

```
QEDLEG) Attack Decay Release  
Common +63 +63 +63
```



■ Attack

Imposta il tempo di attacco (il tempo occorrente al volume per raggiungere il suo picco dopo che una nota è stata premuta sulla tastiera).

Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Imposta il tempo di decadimento (il tempo occorrente al volume per passare dal suo picco al livello costante).

Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di release (il tempo occorrente al volume per azzerarsi dopo che una nota è stata premuta sulla tastiera).

Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Arpeggio

Nelle 4 videate seguenti, potete impostare i parametri per l'Arpeggiator usato dalla Plug-in Voice. I parametri sono uguali a quelli delle Normal Voices. Vedere i dettagli a pag. 67.

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Plug-in Common Controller

Potete impostare la rotella Pitch Bend, Modulation e gli altri parametri Controller delle Voci Plug-sulle seguenti 9 videate.

CTL Pitch (Pitch Bend)
CTL Set1 (Control Set 1)
CTL Set2 (Control Set 2)
CTL MW Control (MW Control Depth)
CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)
CTL AT Control (AT Control Depth)
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)
CTL AC Control (AC Control Depth)
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)

CTL Pitch (Pitch Bend)

Qui potete impostare la gamma di Pitch Bend e Portamento per le Voci Plug-in. Portamento crea un graduale passaggio del pitch della prima nota suonata a quello del successivo.

```
CTLBPitch) Pitch Bend Portamento Time  
Common -24 on 127
```

■ Pitch Bend

Imposta l'entità della variazione (in semitoni) con cui il pitch delle note viene variato quando agite sulla rotella del Pitch Bend. Ad esempio, se impostate un valore di +12, il pitch si innalza di un'ottava quando spostate la rotella verso l'alto. Al contrario, con un valore negativo, il pitch si abbassa quando spostate la rotella verso il basso.

Regolazioni: -24 ~ 0 ~ +24

■ Portamento

Inserisce/disinserisce il Portamento.

Impostazioni: off, on

■ Time

Regola il tempo di Portamento: la velocità di cambio pitch da una nota alla successiva.

Regolazioni: 0 ~ 127

CTL Set1 (Control Set 1)

CTL Set2 (Control Set 2)

Sono gli stessi parametri delle Voci Normal. I dettagli sono a pagina 69. (Il parametro Elem SW è disponibile solo per le voci Normal).

CTL MW Control (MW Control Depth)

Qui, potete regolare la profondità di controllo della Modulation Wheel (MW) sul filtro.

```
CTLBMW Control) Filter  
Common -64
```

■ Filter

Imposta la profondità del controllo MW sulla frequenza di taglio del filtro.

Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)

Qui, potete impostare la profondità della MW sulla modulazione di pitch, filter e amplitude della Voce Plug-in.

```
CTLBMW Modulation) PMod FMod AMod  
Common 127 127 127
```

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la profondità della MW sulla modulazione di pitch. Valori più alti comportano una maggiore profondità del controllo.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta la profondità della MW sulla modulazione di taglio del filtro (filter cutoff). Valori più alti comportano una maggiore profondità del controllo.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la profondità della MW sulla modulazione di ampiezza (amplitude). Valori più alti comportano una maggiore profondità del controllo.

Regolazioni: 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Control Depth)

Qui potete regolare la profondità di controllo dell'aftertouch della tastiera sul pitch e sul filter della Voce Plug-in.

```
CTLBAT Control) Pitch Filter  
Common +24 -64
```

■ Pitch

Imposta la profondità di controllo dell'aftertouch della tastiera sul pitch. Potete impostare un valore (in semitoni) fino a due ottave.

Regolazioni: -24 ~ 0 ~ +24

■ Filter

Imposta la profondità di controllo dell'aftertouch della tastiera sulla frequenza di taglio del filtro.

Regolazioni: -64 ~ 0 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)

Qui potete regolare la profondità di controllo dell'aftertouch della tastiera sul pitch, sul filter e sulla modulation della Voce Plug-in.

CTLBAT Modulation)	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la profondità dell'aftertouch della tastiera sulla modulazione di pitch del filtro. Valori più alti comportano una maggiore profondità del controllo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta la profondità dell'aftertouch della tastiera sulla modulazione di taglio del filtro. Valori più alti comportano una maggiore profondità del controllo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la profondità dell'aftertouch della tastiera sulla modulazione d'ampiezza. Valori più alti comportano una maggiore profondità del controllo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Control Depth)

Potete impostare la profondità di controllo dei messaggi Control Change (Controllo Assegnabile) sul filtro della Voce Plug-in.

CTLBAC Control)	Source	Filter
Common	04[FootCtrl]	-64

■ Source

Imposta il numero di Control Change MIDI usato per controllare il filtro.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 95

■ Filter

Imposta la profondità della frequenza di taglio del filtro controllata con il Control Change.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)

Potete impostare la profondità di controllo dei messaggi Control Change (Controllo Assegnabile) su pitch, filtro e ampiezza della Voce Plug-in.

CTLBAC Modulation)	PMod	FMod	AMod
Common	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dei messaggi Control Change (selezionati con il parametro Source) sulla modulazione del pitch. Valori più alti danno una maggiore profondità del controllo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dei Control Change (selezionati con il parametro Source) sulla modulazione di taglio del filtro. Valori più alti danno una maggiore profondità del controllo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dei Control Change (selezionati con il parametro Source) sulla modulazione d'ampiezza. Valori più alti danno una maggiore profondità del controllo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)

Qui potete impostare i parametri LFO. L'LFO usa una forma d'onda a bassa frequenza per variare (modulare) il pitch del suono. Ad esempio l'effetto vibrato utilizza l'LFO.

LFO Param (LFO Parameter)

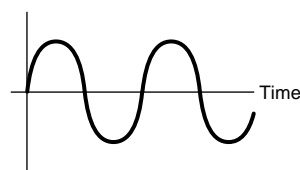
LFO Param)	Speed	Delay	PMod
Common	+63	-64	+63

■ Speed

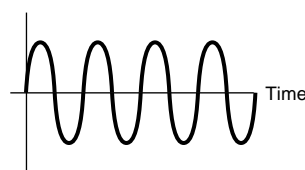
Imposta la velocità della forma d'onda LFO. Valori positivi aumentano la velocità e valori negativi la riducono.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Speed = lenta



Speed = veloce

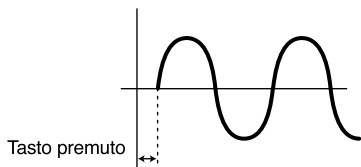


■ Delay

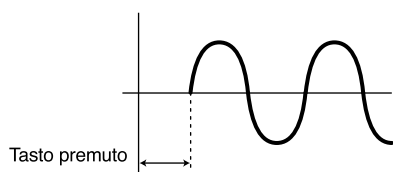
Imposta il ritardo intercorrente fra il momento in cui premete la nota sulla tastiera e l'inizio dell'LFO. Come illustrato, valori positivi prolunga il delay e quelli negativi lo abbreviano.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Delay corto



Delay lungo



■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Regola l'entità del controllo del pitch con la forma d'onda LFO. Valori positivi aumentano il controllo e quelli negativi lo diminuiscono.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Effect

Nelle 3 videate seguenti potete impostare i parametri per gli Effetti Insertion e System usati dalla Voce Plug-in. I parametri sono gli stessi delle Voci Normal. Il parametro EFF EF1 (Insertion Effect) è lo stesso di EFF EF1 (Insertion Effect 1) delle Voci Normal. I dettagli a pag. 73.

EFF EF1 (Insertion Effect)

EFF Rev (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

Plug-in Element OSC (Oscillator)

Potete impostare i parametri relativi a Element per la Voce Plug-in. Nelle 2 videate seguenti, potete selezionare la forma d'onda dell'Elemento e i suoi parametri di velocity.

OSC Assign (Oscillator Assign)

OSC Velocity (Oscillator Velocity)

OSC Assign (Oscillator Assign)

Potete selezionare la Board Voice che costituisce l'Elemento in una Voce Plug-in. Usate la manopola [C] per selezionare il Bank e la manopola [1] per selezionare la Board Voice.

OSCAssign)	Bank	Number
Elem	NORM/001	128[GndPiano]

■ Bank

Selezionate il Bank di Board Voice della Voce Plug-in.

□ **Impostazioni:** (Dipendono dalla scheda Plug-in. Vedere il manuale d'uso della scheda)

■ Number

Selezionate il numero di Board Voice. Il suo nome appare a destra del numero.

□ **Impostazioni:** (Dipendono dalla scheda Plug-in. Vedere il manuale d'uso della scheda)

OSC Velocity (Oscillator Velocity)

Qui potete impostare velocity e note shift per la Board Voice.

OSCVelocity)	Depth	Offset	NoteSft
Elem	127	0	-24

■ Depth

Imposta la sensibilità alla velocity della Board Voice. Con valori più grandi, il volume crescerà con la pressione esercitata sulla tastiera.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Offset

Imposta un valore di offset per la sensibilità alla velocity della Board Voice che viene aggiunto a quello della nota suonata.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ NoteSft (Note Shift)

Imposta il valore di salto o shift (in semitoni) per il pitch della Board Voice. Potete impostare un valore di 2 ottave al massimo.

□ **Regolazioni:** -24 ~ 0 ~ +24

Plug-in Element Pitch

Potete impostare i parametri del generatore di involuppo dell'intonazione (Pitch Envelope Generator o PEG) per la Board Voice. Il PEG controlla il pitch da quando una nota viene premuta fino al suo rilascio.

PCH PEG (Pitch Envelope Generator)

```
PCHPEG>InitLvl  Attack  Release---Level
Elem          +63      +63      +63      -64
```

■ InitLvl (Initial Level)

Imposta il livello iniziale.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Attack

Imposta il tempo di Attacco.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di rilascio o release.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

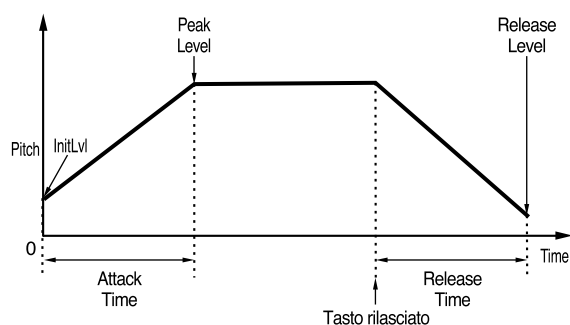
■ Level

Imposta il livello di Release.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Regolazioni del Pitch Envelope Generator

Potete impostare i parametri dei due tempi (speed) e dei due livelli (pitch) che controllano il cambiamento del suono dalla pressione della nota sulla tastiera al suo rilascio. Quando premete la nota, il suo pitch iniziale è dato dal valore di InitLvl. Quindi, il pitch cambia dal valore InitLvl al pitch di picco (peak) nel tempo determinato dal parametro Attack. Poi il suo cambiamento è definito dalle regolazioni di Release Time/Level.

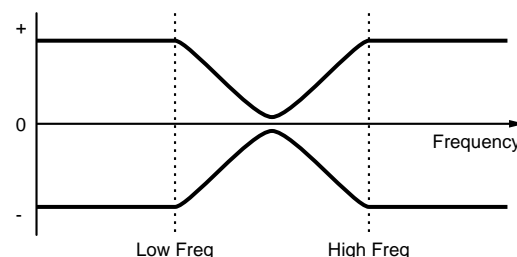


Plug-in Element EQ (Equalizer)

Potete impostare le regolazioni di equalizzazione per la Wave. Questo è un equalizer di tipo shelving a due bande, una per le alte frequenze e l'altra per le basse frequenze.

EQ Param (EQ Parameter)

```
EQBParam>LoFreq  LoGain  HiFreq  HiGain
Elem           2.0k    +12    16.0k   -12
```



■ LoFreq (Low Frequency)

Imposta il punto di shelving per le basse frequenze. I livelli dei segnali al di sotto di questa frequenza saranno accentuati/attenuati secondo il valore del parametro LoGain.

□ **Regolazioni:** 32Hz ~ 2.0kHz

■ LoGain (Low Gain)

Imposta in che misura i segnali al di sotto della frequenza LoFreq saranno accentuati/attenuati.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ HiFreq (High Frequency)

Imposta il punto di shelving per le alte frequenze. I livelli dei segnali al di sopra di questa frequenza saranno accentuati/attenuati secondo il valore del parametro HiGain.

□ **Regolazioni:** 500Hz ~ 16.0kHz

■ HiGain (High Gain)

Imposta in che misura i segnali al di sopra della frequenza HiFreq saranno accentuati/attenuati.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Element Native

Con una scheda Plug-in installata, avete parametri nativi ed esclusivi per configurare una Board Voice dalla scheda Plug-in.

PLG-NATIVE (Plug-in Native)

Vengono visualizzati i parametri nativi di Part. Con la manopola [PAGE] passate alla pagina che contiene il parametro desiderato, quindi usate le manopole [C] e [2] per l'immissione delle regolazioni.

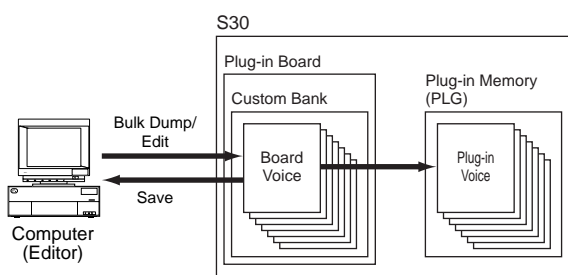
I parametri ed il numero delle videate variano secondo la scheda Plug-in. Per i dettagli su ciascun parametro e sulle sue funzioni, consultate il manuale di istruzioni o l'help on-line fornito con la scheda.

Editing delle voci Plug-in Board

Le voci Plug-in sono basate sulle Board Voices. Tuttavia, queste ultime possono essere editate via computer, con il software editor fornito. Per le varie schede Plug-in sono forniti differenti editor.

NOTE Usando l'editor quando il synth è nel Modo Voice impostate su "1" "Part No." nell'editor. Inoltre, accertatevi che il canale di ricezione base del synth coincida con quello del canale MIDI dell'editor.

I cambiamenti effettuati su una Board Voice saranno conservati in un Custom Bank fino allo spegnimento dello strumento. Custom Bank è solo una memoria temporanea e si cancella con lo spegnimento dello strumento. Perciò può essere necessario salvare i dati della Board Voice utilizzando un computer.



NOTE Sull'help on-line vengono forniti i dettagli per l'impiego dell'editor.

Quando si riversano in blocco i dati Board Voice, le voci editate vengono ricevute nel Custom Bank secondo il messaggio Bank Select (MSB/LSB) esclusivo per ogni scheda Plug-in. Perciò, per il playback di queste Board Voice, dovete selezionare i Bank appropriati nel synth.

1 Nel Modo Voice Play, selezionate una voce nella memoria Plug-in (PLG).

2 Ora la Board Voice editata può essere suonata se su questa videata è stato selezionato Custom Bank.

NOTE Per i dettagli su Custom Bank, numeri di Bank Select (MSB/LSB) e Board Voice, consultate il manuale di istruzioni o l'help on-line fornito con la scheda Plug-in.

NOTE Una volta trasmessi al synth i dati di Board Voice, dopo averli salvati su Memory Card come tipo di file "plugin", potete caricare il file senza collegarvi al computer.

Se la Board Voice nel Custom Bank è stata editata nel Modo Voice Edit, potete memorizzarla come Plug-in Voice in Memory Bank da A fino a D del PLG. In PLG MEMORY se ne possono conservare fino a 64.

Tuttavia, possono essere memorizzati solo i parametri Voice Edit. I parametri della Board Voice editata non possono essere memorizzati. Perciò, quando spegnete lo strumento, tutti gli editing della Board Voice si perdono.

Per evitare questo inconveniente, dovrete salvare il risultato del vostro edit per Board Voice sulla Memory Card (scheda di memoria) e quindi caricare i dati come Plug-in Voice.

Dopo aver caricato i dati di Board Voice, se selezionate Memory (PLG) da A a D di Plug-in Voice, viene caricato il suono memorizzato (la Plug-in Voice basata sulla Board Voice).

NOTE L'impostazione "all" non è disponibile quando salvate i dati di Board Voice; vengono salvati come dati di file "plugin". Se il nome del file è tale per cui il file si carica automaticamente (Pag. 136), quando il sintetizzatore viene acceso si caricano anche i dati di Board Voice.

NOTE Salvare o caricare i dati di Board Voice con la Memory Card può richiedere del tempo.

NOTE Per i dettagli sul salvataggio/caricamento dati su/da Memory Card, vedere a pagina 137.

NOTE L'editor per la scheda Plug-in è un programma ad inserimento per XGworks(lite). Per poterlo usare dovrete far girare Windows e XGworks(lite). Quest'ultimo è sul CD-ROM incluso nel synth.

Modo Voice Job

Nel Modo Voice Job potete eseguire varie operazioni (jobs). Ad esempio, potete “inizializzare” le Voci (includendo quelle che state editando) o “richiamare” un editing precedente.

Quando attivate il Modo Voice Job, vedrete prima la videata Initialize. Per ciascun Voice Job sono disponibili quattro videate.

NOTE Prima di entrare nel Modo Voice Job e di usare le funzioni Initialize o Recall, dovete selezionare la Voce su cui intendete operare (pag. 60).

- 1a videata: VCE Initialize
- 2a videata: VCE Edit Recall
- 3a videata: VCE Copy
- 4a videata: VCE Bulk Dump

NOTE A pagina 17 sono riportati i dettagli per entrare nel Modo Voice Job.

Esecuzione di un Job

- 1 Nel Modo Voice Play, selezionate il numero di voce (Voice Number) su cui effettuare il Job.
- 2 Premete il tasto [JOB] per entrare nel Modo Voice Job.
- 3 Usate la manopola [PAGE] e passate alla videata che mostra il Job da eseguire.

```
VCE Initialize)
Job          Current Voice
```

- 4 Usate le manopole [B]/[C] e [1]/[2] per selezionare il parametro su cui dovete eseguire il Job. (In alternativa, usate la manopola [DATA] ed i tasti [DEC/NO] e [INC/YES])

NOTE Questo step non è applicabile per i Job Recall e Bulk Dump.

- 5 Quando premete il tasto [ENTER], vi verrà chiesto di confermare le vostre intenzioni.

```
VCE Initialize)
<<  Are You sure? [YES]/[NO]  >>
```

- 6 Premete il tasto [INC/YES] per confermare. Il messaggio “Completed.” appare quando il Job è completato, e sarete rimandati alla videata originale.

Premete il tasto [DEC/NO] per cancellare il Job.

NOTE Per i Job che richiedono un’elaborazione più lunga, durante il processo vedrete la frase “Executing...”. Se spegnete il vostro synth quando appare questo messaggio, rischiate di danneggiare i dati.

- 7 Premete il tasto [VOICE] per uscire dal Modo Voice Job e ritornare al Modo Voice Play.

VCE Initialize

Potete resettare (inizializzare) tutti i parametri Voice sui loro valori di default. Potete anche inizializzare selettivamente alcuni parametri come Common, per le regolazioni per ogni Element/Drum Key, e così via. Notate che ciò non riporta la Voce allo stato originario, prima dell’editing, ma è utile quando si crea una nuova Voce partendo da zero.

```
VCE Initialize)
Job          Current Voice
```

■ Selezionate il tipo di parametro da inizializzare

Con la manopola [C], quella di [DATA] o con i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] selezionate i parametri da inizializzare. I parametri disponibili per tale operazione variano secondo il tipo di Voce selezionato in quel momento (Normal/Drum/Plug-in).

□ Impostazioni:

normal Voice:

Current Voice, Current Common, Current Element 1 ~ 4

Drum Voice:

Current Voice, Current Common (dati comuni a tutti i Drum Key), Current Key C0 ~ C6 (Drum Key C0 ~ C6)

Plug-in Voice:

Current Voice, Current Common, Current Element

VCE Edit Recall

Se state editando una Voce ma non la memorizzate prima di passare ad un’altra, gli edit fatti verranno cancellati. In tale situazione, potete usare la funzione Recall per ripristinare gli edit per la Voce.

```
VCE Edit Recall)
Job
```

VCE Copy

Potete copiare le regolazioni del parametro Common ed Element/Drum Key da qualsiasi voce in quella che state editando. Ciò è comodo se state creando una Voce e desiderate usare alcuni parametri di un’altra voce.

NOTE Questa funzione non è usata per copiare integralmente le Voci da una locazione all’altra. È usata per copiare le regolazioni del parametro da una voce esistente a quella che state editando.

```
VCE Copy)      [Pf:GrandPiano]      Current
Job            [PRE]:128[H16]      EL1  > Current
                                     EL1
```

① ② ③ ④

■ ① Source Voice Memory

Selezionate la Voice Memory contenente la Voce (source) da cui volete copiare le regolazioni dei parametri.

□ **Impostazioni:** PRE1/2 (Preset 1/2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PLG (Plug-in), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum)

■ ② Source Voice Number

Selezionate il numero della Voce source, cioè sorgente. Il nome della voce appare nella linea superiore del display.

□ **Impostazioni:** 001 ~ 128 (per Preset/Internal/External Normal), 1 ~ 64 (per Plug-in), DR1 ~ DR8 (per Preset Drum), DR1 ~ DR2 (per Internal/External Drum)

■ ③ Source Voice Parameter

Selezionate il parametro della Voce source. Potete copiare le regolazioni del parametro comuni a tutti gli Elementi o quelli usati dai singoli Elementi.

□ **Impostazioni:**

normal Voice:

Common (tutti gli Elementi), EL1 ~ EL4

Drum Voice:

Common (tutti i Drum Key), C0 ~ C6

Plug-in Voice:

Common, EL (Element)

NOTE Se i parametri della Voce sorgente (source) (Normal/Drum/Plug-in) differiscono da quelli della Voce che state editando (destination), potrete copiare solo i parametri Common.

■ ④ Destination Element/Drum Key

Impostate l'Element/Drum Key della Voce destination (destinazione). Se la sorgente è una Voce Normal o Drum Voice, potete scegliere solo la destinazione se è stato impostato Element o Drum Key.

□ **Impostazioni:**

normal Voice:

EL1 ~ EL4

Drum Voice:

C0 ~ C6

NOTE Se scegliete di copiare i parametri Common dalla sorgente, questa videata cambierà in "Common."

VCE Bulk Dump

Potete inviare tutte le regolazioni di parametri per la Voce corrente (current Voice) al vostro computer o a qualche altro dispositivo esterno MIDI mediante la funzione Bulk Dump.

```
VCE Bulk Dump)
Job           Current Voice
```

NOTE Impostate il corretto MIDI Device Number per l'opportuno Bulk Dump. Vedere a pag. 130.

Voice Store

Potete memorizzare (save) le regolazioni di parametri per 128 Voci al massimo per ognuna delle memorie (INT: Internal) del vostro sintetizzatore o sulla Memory Card (EXT: External). La procedura è la seguente.

NOTE Nei Bank da A a D di PLG possono essere memorizzate fino a 64 voci plug-in.

NOTE Eseguendo questa operazione, le regolazioni della Voce destination vengono sostituite per sovrascrittura. I dati importanti andrebbero sempre salvati su computer, in una Memory Card separata o su altro dispositivo di backup.

① Premete il tasto [STORE] dopo l'editing di una Voce.

Vedrete la videata Voice Store.

```
VCE [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
Store                               EXT:128(H16)
```

② Usate la manopola [1] per selezionare la Voice Memory (INT o EXT) di destinazione.

NOTE È fissa su PLG quando si memorizza una Voce Plug-in.

③ Usate la manopola [2] per selezionare il numero della Voce di destinazione.

Imposta la Voice Memory o il Number in cui la vostra Voce sarà memorizzata.

NOTE Per questo tipo di operazione potete anche usare la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].

④ Quando premete il tasto [ENTER], vi verrà chiesto di confermare.

```
VCE [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

⑤ Premete [INC/YES] per confermare. Mentre il Job viene eseguito appare il messaggio "Executing...". Quando è completato appare "Completed." e ritornerete al Modo Voice Play.

NOTE Potete premere il tasto [DEC/NO] per annullare il Job. In tal caso, ritornate alla videata originale.

Modo Performance

Performance Play

Nel Modo Performance Play, diverse voci (fino ad un massimo di 4 parti) possono essere sovrapposte per creare suoni più ricchi che potrete suonare in tempo reale o utilizzando un sequencer.

Nel Modo Performance, possono essere combinate in un'unica Performance fino a 17 Parti, che includono le voci per le 16 Parti più la Parte Plug-in.

Secondo le impostazioni Performance Edit (a pagina 106), potrete assegnare a ciascuna Parte una voce Normal o una voce Drum (Drum Kit). Varie Parti possono essere assegnate allo stesso canale MIDI per esecuzioni in tempo reale. In alternativa, è possibile assegnare ciascuna Parte ad un differente canale MIDI, per eseguire il playback utilizzando un sequencer esterno oppure il sequencer interno del sintetizzatore (nel Modo Sequence Play).

Il sintetizzatore può contenere un massimo di 192 Performance, per l'esattezza 128 Internal Performance più altre 64 External Performance su Memory Card.

Qui di seguito vengono descritte le videate, il metodo di selezione delle Performance e l'elaborazione Multi Part Edit nel Modo Performance Play.

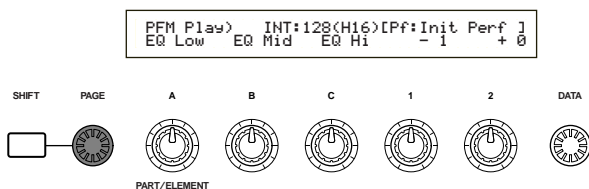
NOTE Se è installata una scheda Plug-in multitimbrica, potranno essere combinate in un'unica Performance fino a 32 Parti. Tuttavia, le impostazioni relative alle Parti Plug-in non potranno essere mantenute in memoria.

NOTE A pagina 34 una panoramica delle Performance.

Display Performance Play Mode

Quando accedete al Modo Performance Play vedrete la seguente videata. Sono previste sette videate per il Modo Performance Play, come spiegato di seguito. Usate la manopola [PAGE] per commutare tra le videate.

NOTE Per accedere al Modo Performance Play consultate pagina 16.



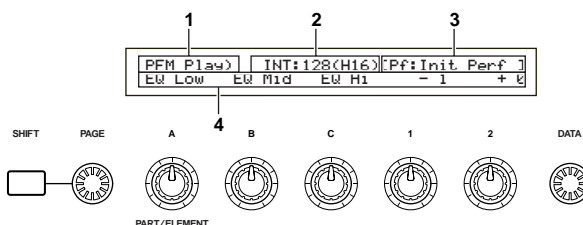
1a videata: PFM Play (Performance Play)
videata Main Performance

2a videata: PFM Srch (Performance Search)
Potete cercare rapidamente una Performance specificandone Performance Memory e Category.

Nelle videate dalla terza alla settima, potete impostare i livelli di uscita, la posizione pan stereo e altri parametri generali per ciascuna Parte (Multi Part Edit). Ciò si rivela particolarmente utile quando utilizzate il sintetizzatore con un sequencer. I dettagli a pagina 104.

- 3a videata:** PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)
- 4a videata:** PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)
- 5a videata:** PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)
- 6a videata:** PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)
- 7a videata:** PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

1a videata: PFM Play (Performance Play)



1. Titolo della videata

Indica che vi trovate nel Modo Performance Play.

2. Performance Memory/Number (Bank/Number)

Per la Performance selezionata sono indicati il Memory/Performance Program Number (da 001 a 128) e il Bank (da [A] a [H])/Program Number (da [1] a [16]). Per esempio, "INT: 128(H16)" indica che la Memory è "Internal," il Performance/Program Number è "128," il Bank è "H," e il Program Number del Bank è "16."

Memory/Performance Program Number

Le memorie interne vengono indicate con "INT" e quelle esterne con "EXT." A ciascuna voce contenuta nella memoria viene assegnato un Performance Program Number, compreso tra 001 e 128.

NOTE A pagina 24 i dettagli sulle Performance Memories.

Bank/Program Number

I numeri di Performance Program da 001 a 128 si riferiscono ai Bank da A ad H e ai Program Number da 1 a 16 (per il Bank), come spiegato più avanti. Ad esempio, è possibile selezionare una Performance sia direttamente – con il Performance Program Number – sia utilizzando una combinazione di tasti Bank e Program.

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

3. Performance Category/Name

Performance Category

A sinistra del nome della Performance si trova un'abbreviazione di due lettere della Performance Category. Ciò vi aiuta a farvi un'idea di massima del suono della Performance.

Performance Name

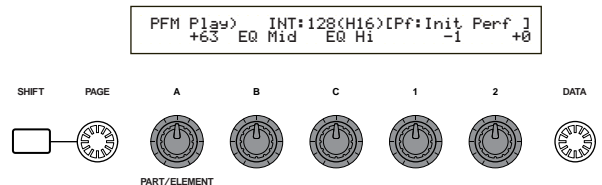
Il nome di una Performance può essere costituito da un massimo di 10 caratteri.

4. Display Knob Parameter

Questo display indica funzione/valore del parametro assegnati a ciascuna manopola (da [A] a [C] e [1]/[2]).

Impostazione/visualizzazione parametri

Nel Modo Performance Play, potete usare le manopole da [A] a [C] e le manopole [1]/[2] per regolare i parametri ad esse assegnati. Quando utilizzate le singole manopole, verrà brevemente visualizzato il valore del parametro (manopola da [A] a [C]).



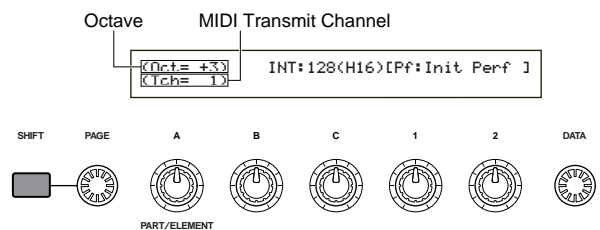
NOTE I dettagli sull'assegnazione dei parametri alle manopole da [A] a [C] alle pagine 41 e 129. I dettagli sull'assegnazione dei parametri alle manopole [1]/[2] alle pagine 42 e 69.

Impostaz./Visualizzaz. parametri Octave e MIDI Transmit Channel

Nel Modo Performance Play, le impostazioni correnti relative a Octave e a MIDI Transmit Channel vengono visualizzate mentre tenete premuto il tasto [SHIFT]. Il display varia a seconda che il Modo Master Keyboard sia on o off.

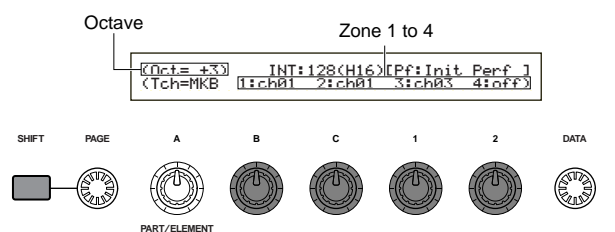
NOTE I dettagli sul Modo Master Keyboard a pagina 108.

Il Modo Master Keyboard è off



Usate la manopola [A] tenendo premuto il tasto [SHIFT] per selezionare il MIDI Transmit Channel (da 1 a 16).

Il Modo Master Keyboard è on



Usate la manopola [B]/[C]/[1]/[2] tenendo premuto il tasto [SHIFT] per selezionare il MIDI Transmit Channel (da 1 a 16).

Le note suonate nel Modo Performance Play saranno trasmesse su questo canale MIDI.

NOTE Quando viene escluso il Modo master keyboard, potete usare la videata MIDI Ch nel Modo Utility per impostare i canali di trasmissione MIDI (pag. 130).

Selezione di Performance Program

Ci sono 4 modi possibili per selezionare una Performance.

Usando i tasti BANK/PROGRAM

Usando i tasti [DEC/NO] e [INC/YES]

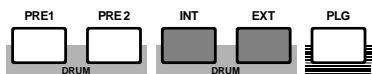
Usando la manopola [DATA]

Usando la funzione Category Search

Se usate i tasti [INC/YES] e [DEC/NO], la manopola [DATA] o la funzione Category Search è come se selezionaste direttamente la voce nel Modo Voice Play. Fate riferimento a pagina 60, sostituendo la parola "Voice" con "Performance."

Mediante i tasti BANK/PROGRAM

- 1 Premete il tasto MEMORY [INT] o [EXT] e selezionate la Performance Memory. L'indicatore della Performance Memory selezionata lampeggerà sul display.

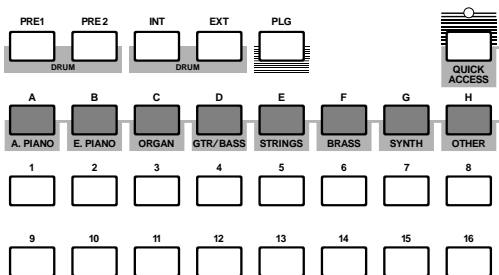


```
PFM Play) INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

NOTE I dettagli sulle Performance Memories a pagina 24.

- 2 Premete un tasto BANK (da [A] a [H]) per selezionare un Bank. L'indicatore corrispondente al Bank selezionato lampeggerà sul display.

NOTE Premete i tasti Bank da [A] a [D] quando selezionate una Performance EXT.



```
PFM Play) INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

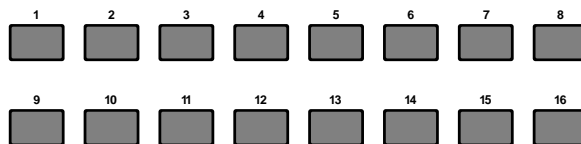
NOTE Se a questo punto premete il tasto EXIT, il processo di selezione Performance è cancellato e viene reinstallata la Performance originaria.

NOTE Se il Bank è già stato selezionato, questo step non è necessario.

NOTE I dettagli sui Bank a pagina 24.

- 3 Premete un tasto PROGRAM (da [1] a [16]) per selezionare un Program Number.

Le Performance possono essere selezionate impostando Memory, Bank e Program Number come descritto ai tre punti precedenti. Il display indica la Performance selezionata.

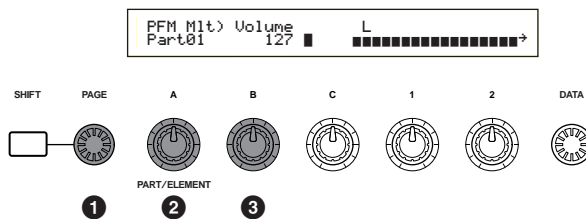


Multi Edit (Volume, Pan, Reverb/Chorus Send, Note Shift)

Potete impostare il livello di uscita (volume), pan stereo e altri parametri per ciascuna Parte usando gli editori grafici sulle videate da 3 a 7. Ad esempio, potete regolare in tempo reale i parametri di Volume e di Pan per ciascuna Parte mentre usate il sintetizzatore come generatore di suono multitimbrico con un sequencer.

Metodo di impostazione

La stessa procedura si applica alle videate da 3 a 7.



- 1 Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata.

- 2 Usate la manopola [A] per selezionare la Parte. Potete scegliere tra PartPL (Plug-in Part), da Part01 a Part16 (Voice Part da 1 a 16). Ad eccezione della settima videata (Note Shift), i parametri Common (Layer Common) sono gli stessi per tutte le Parti Layer.

Le impostazioni di parametro per ciascuna Parte sono visualizzate come grafici a barre, per darvi un'idea del bilanciamento generale del suono.

Potete anche usare i tasti MEMORY e PART sul pannello frontale per selezionare ciascuna Parte. I tasti sono abbinati alle varie Parti nel Modo seguente:

Tasto [PRE1/2]Common (Layer Common)
Tasto [PLG]PartPL (Plug-in Part)
Tasti PART da [1] a [16]da Part01 a Part16 (Voice Parts da 1 a 16)

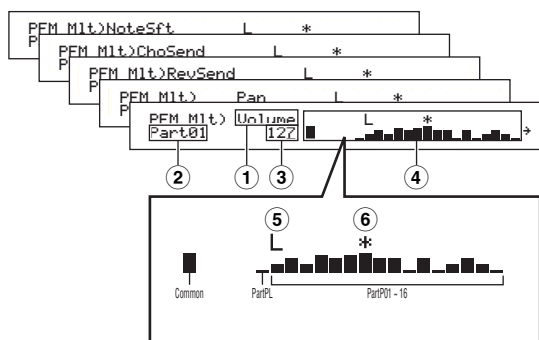
- 3 Usate la manopola [B] o [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per regolare le impostazioni di parametro per ciascuna Parte.

4 Ripetete gli step 2 e 3 per ciascuna delle altre Parti.

NOTE Per evitare di perdere le impostazioni, accertatevi di immagazzinare la Performance prima di passare ad un altro Modo o di selezionare un'altra Performance. I dettagli sulla procedura di immagazzinamento a pag. 124.

Letture delle impostazioni visualizzate

Le videate da 3 a 7 prevedono le seguenti funzioni.



- 1 **Parametro:** indica le impostazioni del parametro
- 2 **Parte:** indica la Parte attualmente selezionata
- 3 **Valore:** indica l'impostazione per la Parte correntemente selezionata
- 4 **Grafico a barre:** visualizzazione grafica delle impostazioni per ciascuna Parte

Common (Layer Common)
PartPL (Plug-in Part)
Part01 ~ Part16 (Voice Parts 1 ~ 16)

- 5 **Layer Switch on/off:** visualizza una "L" sopra il grafico a barre in corrispondenza delle Parti il cui Layer Switch è impostato su "on".
- 6 **Mute on/off:** visualizza un asterisco "*" sopra il grafico a barre in corrispondenza delle Parti escluse. Premete il tasto [ENTER] per attivare/escludere la funzione Mute per la Parte attualmente selezionata.

NOTE Se nello slot Plug-in è installata una scheda Plug-in, PartPL (Plug-in Part) non sarà più disponibile. Tuttavia, sarete in grado di selezionare da Part17 a Part32 (Voice Parts da 17 a 32). A destra del grafico a barre è visualizzata una freccia "→", ad indicare che ci sono ancora Parti disponibili. Se selezionate una Parte tra Part17 e Part32, il grafico a barre ne mostra i parametri.



3a videata: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)

Imposta il livello di uscita (volume) di ciascuna Parte.



Regolazioni: 0 ~ 127

4a videata: PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)

Imposta la posizione pan stereo per ciascuna Parte.



Regolazioni: L63 ~ C ~ R63

5a videata: PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)

Per ciascuna Parte, imposta il livello Send (di mandata) del segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto Reverb.



Regolazioni: 0 ~ 127

6a videata: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)

Per ciascuna Parte, imposta il livello Send del segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto Chorus.



Regolazioni: 0 ~ 127

7a videata: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

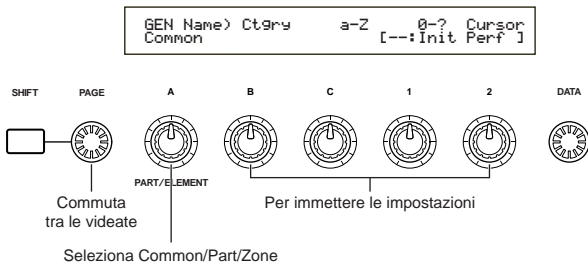
Imposta l'entità (in semitoni) di cui il pitch di ciascuna Parte viene variato. Potete regolare tale spostamento, verso il basso o verso l'alto, fino a due ottave.



Regolazioni: -24 ~ 0 ~ +24

Performance Edit

Potete impostare i parametri Performance Edit, che sommariamente possono essere divisi in parametri Common, applicabili a tutte le Parti, e parametri specifici per una determinata Parte. Inoltre, vi sono varie impostazioni di zona per il Modo Master Keyboard (pagina 108). Quando accedete al Modo Performance Edit, vedrete la seguente videata. Il display effettivo (numero di videate) varia secondo la Parte selezionata. Fondamentalmente, la manopola [A] viene usata per selezionare il tipo di parametro che desiderate editare (Common/Part/Zone), la manopola [PAGE] per commutare tra le videate dei parametri, e le manopole [B], [C], [1] e [2] per immettere le impostazioni di parametro. In alternativa, potete usare la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere le impostazioni.



Potete usare le manopole da [A] a [C] e la manopola [1]/[2] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT] per spostare il cursore in corrispondenza dei vari parametri. È possibile muovere il cursore anche usando la manopola [DATA] o i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] tenendo contemporaneamente premuto il tasto [SHIFT].

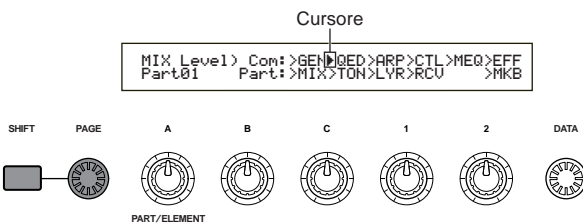
NOTE Dovete selezionare la Performance da editare prima di accedere al Modo Performance Edit (Pag. 104). Tutte le impostazioni di parametro per ciascuna Performance possono essere immagazzinate.

NOTE Se è stata installata una scheda Plug-in multitimbrica, i parametri per le Parti ad essa corrispondenti non saranno immagazzinati in memoria.

NOTE Per accedere al Modo Performance Edit, vedere pag. 16.

Display Menù

Quando usate la manopola [PAGE] tenendo premuto il tasto [SHIFT], viene visualizzato il seguente menù. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore tra i vari item, e rilasciate il tasto [SHIFT] per passare a quello selezionato.



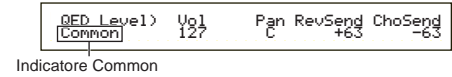
Common/Part/Zone Edit

Una Performance può essere costituita da 16 Voice Parts e da una Plug-in Part (Page. 34). I parametri comuni a tutte le Parti sono denominati Common Edit. Le videate del Modo Performance Edit possono essere distinte in videata Common Edit e videate per l'editing individuale di ciascuna Parte.

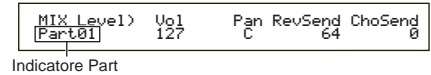
Quando editate Parti singole, le videate cambiano in base alla Parte selezionata. Se il sintetizzatore si trova nel Modo Master Keyboard (pagine 7 e 52), potrete impostare parametri per ciascuna zona.

Nel Modo Performance Edit, usate la manopola [A] per commutare tra le videate per le impostazioni Common, Part e Zone.

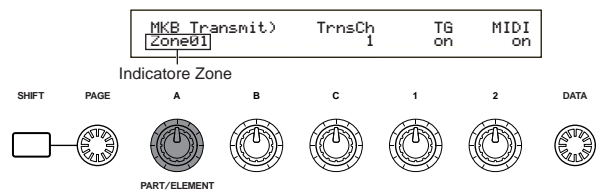
Impostazioni Common



Impostazioni Part



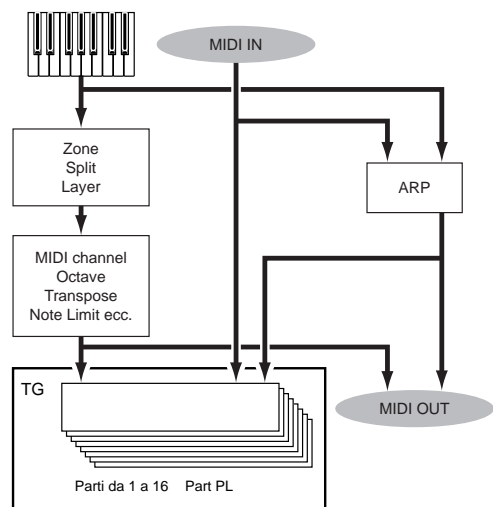
Impostazioni Zone



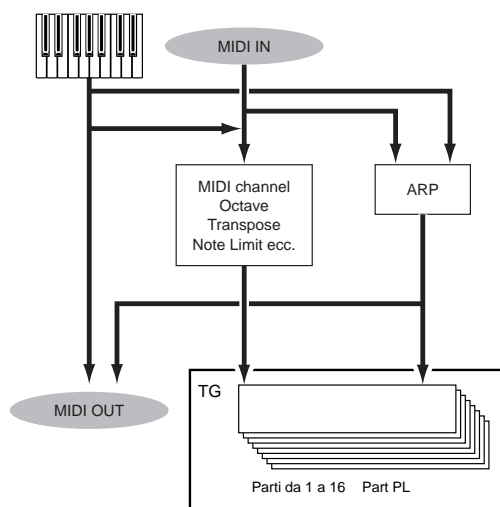
Modo Master Keyboard/Tone Generator

Nel Modo Performance, il collegamento con il generatore di suono interno dell'S30 (il flusso del segnale) può essere modificato premendo il tasto [MASTER KEYBOARD] sul pannello frontale. Se il LED del tasto [MASTER KEYBOARD] è acceso, l'S30 accede al Modo Master Keyboard, utile per controllare generatori di suono esterni. Se il LED è spento, l'S30 esce dal Modo Master Keyboard ed è utile per controllare le sue Parti interne dal generatore di suono interno. In figura è indicato il flusso del segnale per ciascuno dei due modi.


Modo Master Keyboard: LED del tasto [MASTER KEYBOARD] acceso

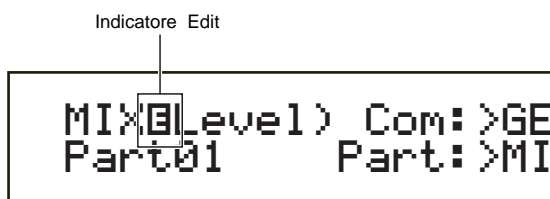




Modo Tone Generator: LED del tasto [MASTER KEYBOARD] spento



L'indicatore


Se modificate un qualsiasi parametro nel Modo Performance Edit, l'indicatore  verrà visualizzato nella parte superiore sinistra della videata, per ricordarvi che la Performance corrente è stata modificata ma non ancora registrata.

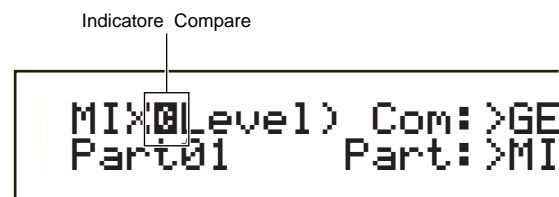


- NOTE** Anche se uscite dal Modo Performance Play, le impostazioni modificate per la Performance corrente non andranno perse finché non selezionate un'altra Performance.
- NOTE** L'indicatore  verrà visualizzato anche nel Modo Performance Play.
- NOTE** L'indicatore  verrà visualizzato anche nel Modo Voice Play se viene utilizzata una delle manopole assegnabili.

La funzione "Compare"

Usatela per confrontare la Performance con le impostazioni da voi editate e la stessa prima delle modifiche apportate.

- 1 Premete il tasto [EDIT/COMPARE] nel Modo Performance Edit. L'indicatore  nella parte superiore sinistra della videata si trasformerà nell'indicatore  e il LED del tasto [EDIT/COMPARE] lampeggerà. Le impostazioni di Performance precedenti l'editing saranno temporaneamente ripristinate per consentire il confronto.



- NOTE** Finché la funzione "Compare" è abilitata, non sarà possibile l'editing.
- 2 Premete nuovamente il tasto [EDIT] per escludere la funzione "Compare" e ripristinare le impostazioni che avevate editato per la Performance.

Performance Store

Le impostazioni editate per la Performance corrente andranno perse se uscite dal Modo Performance Play e selezionate un'altra Performance o un altro modo. Per non rischiare di perdere dati importanti, dovrete usare sempre la funzione Performance Store per conservare le Performance dopo essere usciti dal Modo Performance Edit. I dettagli sulla procedura di immagazzinamento a pagina 124.

- NOTE** A pagina 123 i dettagli sulla funzione Edit Recall.
- NOTE** Quando create da zero una Performance, è utile, prima dell'editing, cancellare le impostazioni relative alla Performance corrente, usando la funzione Initialize Performance nel Modo Performance Job (pagina 123).

Common (impostazioni per tutte le Parti)

Qui di seguito è indicata la procedura per l'editing delle impostazioni comuni a tutte le Parti. Sono disponibili 6 menù, ciascuno dei quali prevede diverse pagine.

- Common General
- Common Quick Edit
- Common Arpeggio
- Common Controller
- Common Master EQ
- Common Effect

Common General

Nelle videate Common Edit, potete impostare il nome della Performance, il canale MIDI e altri parametri generali. Sono disponibili le seguenti tre videate.

GEN Name (General Name)
GEN MIDI (General MIDI)
GEN M.Kbd (General Master Keyboard)

GEN Name (General Name)

Potete impostare un nome di Performance costituito da un massimo di 10 caratteri (alfabetici o numerici) e/o simboli. È anche possibile selezionare il nome di categoria (Category Name) a sinistra di quello della Performance.

Category Name	Performance Name
GENName) Ctrgy C 1234	a-Z 0-? Cursor [Pff]Init Voice

NOTE La procedura dell'impostazione del nome di Performance è identica a quella per l'impostazione del nome di una Voice. I dettagli a pagina 65.

GEN MIDI (General MIDI)

Potete impostare i parametri di canale MIDI In/Out per la Performance.

GENMIDI)	ArpOut	ArpCh	LayerCh
Common	on	1	BasicCh

■ ArpOut (Arpeggio Out)

Attiva o esclude l'uscita MIDI della frase di Arpeggiator.

□ **Impostazioni:** off, on

■ ArpCh (Arpeggio Channel)

Imposta il canale MIDI di Arpeggiator. L'arpeggio suonerà per le Parti e le Voci impostate su questo canale MIDI. Se scegliete kbd-ch (Keyboard Channel), Arpeggiator utilizzerà il canale di trasmissione MIDI impostato nel Modo Utility (pagina 130).

□ **Regolazioni:** 1 ~ 16, kbdCh (Keyboard Channel)

■ LayerCh (Layer Channel)

Imposta il canale MIDI per la Parte Layer. Tutte le Parti Layer (per un massimo di 4) useranno lo stesso canale MIDI qui impostato. Se scegliete BasicCh (Basic Receive Channel), tutte le Parti Layer useranno il canale di ricezione base (Basic Receive Channel) impostato nel Modo Utility (pagina 130).

□ **Regolazioni:** 1 ~ 16, BasicCh (Basic Receive Channel)

GEN M.Kbd (General Master Keyboard)

Quando usate una Performance nel Modo Master Keyboard, potete impostare divisioni (split) e "strati" (layer) per la tastiera.

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

■ Mode

Imposta il modo della tastiera. Sono disponibili i seguenti tre modi. Se il LED del tasto [MASTER KEYBOARD] sul pannello frontale è spento, tali modi non sono disponibili e sul display sono visualizzati tra parentesi.

□ **Impostazioni:** split, 4zone, layer

split:

Divide la tastiera in una sezione destinata alla mano sinistra (quella più bassa) e in una sezione destinata alla mano destra (la più alta), assegnando a ciascuna sezione un diverso canale MIDI e una diversa Parte.

4zone:

Suddivide l'estensione della tastiera in un massimo di 4 zone, assegnando a ciascuna zona un diverso canale MIDI e una diversa Parte. È possibile impostare i parametri separatamente per ciascuna zona (pagina 121) quando premete il tasto [ENTER].

layer:

Sovrappone fino a due zone (Parti) sulla tastiera, consentendovi di creare suoni più ricchi e spessi.

■ Lower

Quando il Modo è impostato su "split", questo parametro imposta il canale MIDI assegnato alla nota che coincide con il punto di split e a quelle che lo precedono. La Parte o la Voce impostata su tale canale MIDI suonerà quando premete la nota che si trova in corrispondenza del punto di split e quelle che lo precedono. Quando il Modo è impostato su "layer", viene qui impostato il canale MIDI per una zona (Parte).

□ **Regolazioni:** ch01 ~ ch16

NOTE Potete impostare rapidamente i canali MIDI Upper/Lower anche usando i tasti PART da [1] a [16]. Premete e tenete premuto un tasto PART, quindi premetene un altro. Il numero del primo tasto viene impostato come canale MIDI Upper e il secondo come canale MIDI Lower.

■ Upper

Quando il Modo è impostato su "split", questo parametro imposta il canale MIDI assegnato alle note che seguono il punto di split. La Parte o la Voce impostata su tale canale MIDI suonerà quando premete le note che seguono il punto di split. Quando il Modo è impostato su "layer", viene qui impostato il canale MIDI per l'altra zona (Parte).

□ **Regolazioni:** ch01 ~ ch16

NOTE Potete impostare rapidamente i canali MIDI Upper/Lower anche usando i tasti PART da [1] a [16]. Premete e tenete premuto un tasto PART, quindi premetene un altro. Il numero del primo tasto viene impostato come canale MIDI Upper e il secondo come canale MIDI Lower.

■ Point

Quando il Modo è impostato su “split,” questo parametro imposta il punto di split. La nota che coincide con il punto di split viene assegnata alla sezione superiore.

NOTE È possibile selezionare il punto di split anche premendo la nota mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8

Elenco delle impostazioni Master keyboard (split/layer)

Nome del parametro	Split				Layer			
	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4	Zone1	Zone2	Zone3	Zone4
TrnsCh	ch	ch+1	ch	ch	ch	ch+1	ch	ch
TG	on	on	off	off	on	on	off	off
MIDI	on	on	off	off	on	on	off	off
Octave	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Note Limit Low	C-2	p	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2
Note Limit High	p	G8	G8	G8	G8	G8	G8	G8
Transmit Switch PB	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch MW	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch KnobA-C	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Knob1/2	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch FC	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch AT	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch FS	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Vol	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Pan	on	on	on	on	on	on	on	on
Transmit Switch Bank Select	off	off	off	off	off	off	off	off
Transmit Switch Program Change	off	off	off	off	off	off	off	off
Transmit Preset Volume	100	100	100	100	100	100	100	100
Transmit Preset Pan	C	C	C	C	C	C	C	C
Transmit Preset Bank MSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset Bank LSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset PC	0	0	0	0	0	0	0	0
CS Control Number Assign	7	7	7	7	7	7	7	7

ch: Keyboard transmit channel
p: split point
I dettagli su ciascun parametro a pagina 121

NOTE Per ulteriori informazioni sul Modo Master Keyboard, fate riferimento a pagina 52, nella sezione base.

Common Quick Edit

Potete impostare vari parametri che influenzano le proprietà sonore della Parte Layer. Le seguenti quattro videate sono disponibili solo quando l'interruttore Layer (pagina 117) per ciascuna Parte è impostato su “on”.

QED Level (Quick Edit Level)

QED EF (Quick Edit Effect)

QED Filter (Quick Edit Filter)

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

È possibile impostare il livello di uscita e i parametri di pan per ciascuna Parte Layer. Queste impostazioni sono disponibili anche nelle videate Part Edit.

QED Level	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
Common	127	C	63	63

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della Parte Layer.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Pan

Imposta la posizione pan stereo della Parte Layer.

□ **Impostazioni:** L63 (Left) ~ C (Center) ~ R63(Right)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata (Send) per il segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto Reverb.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata (Send) per il segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto Chorus.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

QED EF (Quick Edit Effect)

Potete impostare l'entità dell'effetto Chorus applicato alla Parte Layer, nonché le impostazioni relative al Portamento.

QED EF	Chorus	Portamento-Time
Common	-63	off 127

■ Chorus

Imposta il livello di ritorno dell'effetto Chorus come valore offset.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Portamento

Attiva o esclude il Portamento.

□ **Impostazioni:** off, on

■ Time

Imposta il tempo di transizione del pitch. Maggiore è il valore, più lungo sarà il tempo di transizione.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Quick Edit Filter)

Questi parametri controllano i filtri responsabili della qualità del suono della Voce. Se usate insieme LPF (Low Pass Filter) e HPF (High Pass Filter), i parametri presenti nella videata QED Filter influenzano solo l'LPF.

QEDFilter)	Cutoff	Reso
Common	+63	+63

■ Cutoff

Innalza o abbassa la frequenza di taglio (Cutoff) per ciascuna Voce di una Parte Layer.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

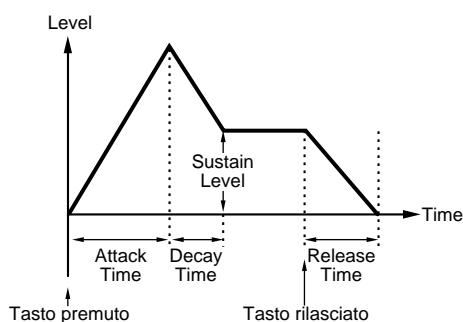
Imposta l'entità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale in corrispondenza della frequenza di taglio.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

L'EG (Envelope Generator) controlla le variazioni nel tempo nel livello di uscita per ciascuna Voce di una Parte Layer. Sono quattro i parametri che governano la transizione del livello di uscita dal momento in cui una nota viene premuta al momento in cui viene rilasciata o al punto in cui il livello di uscita si è ridotto a zero. Queste impostazioni per la Parte Layer utilizzano ciascuna delle impostazioni di Part Edit.

QEDBEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
Common	+63	+63	+63	+63



■ Attack

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui un tasto della tastiera viene premuto al punto in cui il livello di uscita della Parte Layer raggiunge la massima intensità, o picco.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui il livello di uscita della Parte Layer raggiunge il suo picco al punto in cui esso si riduce a zero.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain

Imposta il livello di uscita della Parte Layer che viene mantenuto finché il tasto viene tenuto premuto.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui il tasto viene rilasciato al punto in cui il livello di uscita della Parte Layer si riduce a zero.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio

Le seguenti quattro videate controllano la funzione Arpeggiator. I parametri sono gli stessi usati nel Modo Voice Edit. I dettagli a pagina 67.

NOTE Per usare Arpeggiator nel Modo Performance, gli interruttori Arpeggio e Layer (pagina 117) devono essere impostati su "on."

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Common Controller

Potete assegnare numeri di cambio controllo MIDI (MIDI Control Change Numbers) ai controlli e alle manopole del pannello frontale. Per esempio, la manopola [1]/[2] può essere impostata per controllare l'entità dell'effetto applicato ad un suono e il Controller a pedale può essere impostato per il controllo della modulazione. È possibile impostare diverse assegnazioni di controllo (Control Set) per ciascuna Performance.

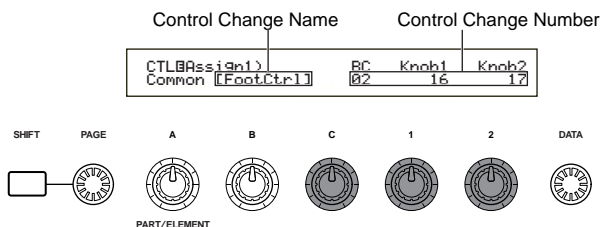
Sono disponibili le seguenti due videate Control Set.

CTL Assign1 (Controller Assign 1)

CTL Assign2 (Controller Assign 2)

CTL Assign 1 (Controller Assign 1)

Usate le manopole [C], [1] e [2] per assegnare rispettivamente i numeri di controllo al Breath Controller (controllo a fiato), alla manopola [1] e alla manopola [2]. La funzione selezionata è indicata a sinistra nel display.



■ BC (Breath Controller)

Imposta il Control Change Number assegnato al Breath Controller.

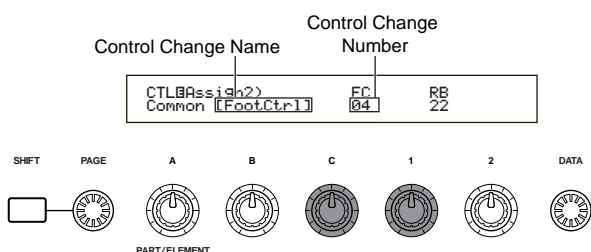
□ **Impostazioni:** I dettagli nell'elenco separato Control List.

■ Manopola 1/2

Imposta i numeri di Control Change assegnati alle manopole [1] e [2] sul pannello frontale.

CTL Assign 2 (Controller Assign 2)

Usate le manopole [C] e [1] per assegnare i numeri di Control Change al Controller a pedale e al Controller a nastro, rispettivamente. La funzione selezionata è indicata a sinistra nel display.



■ FC (Foot Controller)

Assegna un numero di Control Change al Controller a pedale. Il Controller a pedale è collegato alla presa FOOT CONTROLLER sul pannello posteriore (pagina 13).

□ **Impostazioni:** I dettagli nell'elenco separato Control List.

■ RB (Ribbon Controller)

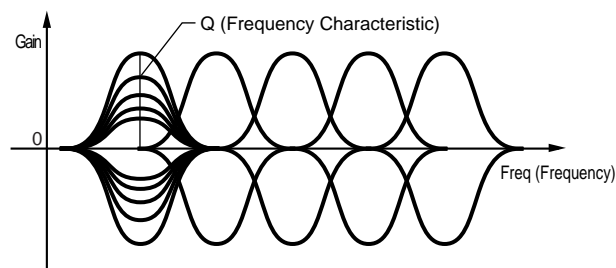
Assegna un numero di Control Change al Controller a nastro.

□ **Impostazioni:** I dettagli nell'elenco separato Control List.

Common EQ (Equalizer)

Potete assegnare una delle 5 diverse bande Equalizer all'intera Performance. Queste le vedete disponibili:

- EQ Low
- EQ LowMid (Low-Middle Range)
- EQ Mid (Middle Range)
- EQ HighMid (High-Middle Range)
- EQ High



EQ Low

Questo equalizzatore copre le frequenze basse. Potete regolare il livello del segnale alla frequenza specificata. È anche possibile selezionare diversi tipi di equalizzatore (Shape).

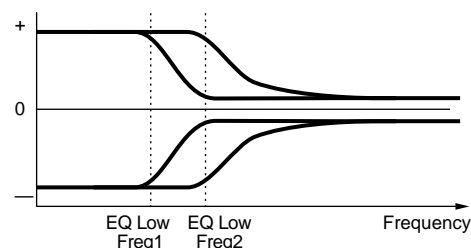
MEQ(Low)	Shape	Gain	Freq	Q
Common	Peak	+12dB	50Hz	12.0

■ Shape

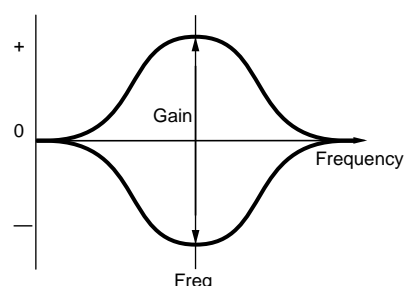
Seleziona un equalizzatore Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/esalta il segnale all'impostazione di Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/esalta il segnale delle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione Frequency specificata.

□ **Impostazioni:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

shelv (Shelving)



peak (Peaking)



■ Gain

Imposta il guadagno (Gain), che attenua o enfatizza le frequenze vicine all'impostazione Frequency.

□ **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

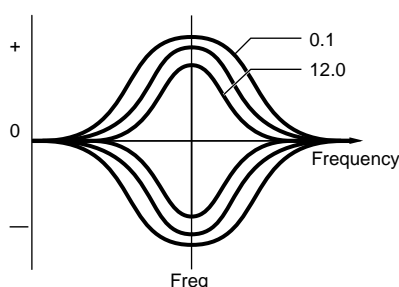
Imposta la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate in base all'impostazione Gain.

□ **Regolazioni:** 32Hz ~ 2.0kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello del segnale per l'impostazione Frequency in modo da creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

□ **Regolazioni:** 0.1 ~ 12.0



EQ LowMid (Low-Middle Range)

EQ Mid (Middle Range)

EQ HighMid (High-Middle Range)

Questi equalizzatori coprono gamme di frequenza medio-basse, medie e medio-alte. Possono essere usati per regolare il livello del segnale attorno alla frequenza specificata.

Low Mid

MEQBLowMid)	Gain	Freq	12.0
Common	+12dB	100Hz	12.0

Mid

MEQBMid)	Gain	Freq	12.0
Common	+12dB	100Hz	12.0

High Mid

MEQBHighMid)	Gain	Freq	12.0
Common	+12dB	100Hz	12.0

■ Gain

Imposta il guadagno, che attenua o enfatizza le frequenze vicine all'impostazione Frequency.

□ **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate in base all'impostazione Gain.

□ **Regolazioni:** 100Hz ~ 10.0kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello del segnale per l'impostazione Frequency in modo da creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

□ **Regolazioni:** 0.1 ~ 12.0

EQ High

Questo equalizzatore copre le frequenze alte. Potete regolare il livello del segnale alla frequenza specificata. È anche possibile selezionare diversi tipi di equalizzatore (Shape).

MEQBHigh)	Shape	Gain	Freq	12.0
Common	Peak	+12dB	0.5kHz	12.0

■ Shape

Seleziona un equalizzatore Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/esalta il segnale all'impostazione di Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/esalta il segnale delle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione Frequency specificata.

□ **Impostazioni:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

■ Gain

Imposta il guadagno, che attenua o enfatizza le frequenze vicine all'impostazione Frequency.

□ **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate in base all'impostazione Gain.

□ **Regolazioni:** 500Hz ~ 16.0kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello del segnale per l'impostazione Frequency in modo da creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

□ **Regolazioni:** 0.1 ~ 12.0

Common Effect

Potete impostare due tipi di Insertion Effects, oltre a due System Effects (Reverb e Chorus). Sono disponibili le seguenti tre videate.

EFF Part

EFF Rev (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

EFF Part

EFFBPart)	----	InsEF	----
Common	Part16	PartPL	

■ InsEF (Insertion Effect)

Assegna una Parte ad un Insertion Effect. Selezionate “off” se non desiderate assegnare la Parte ad un Insertion Effect. Inoltre, se è stata installata una scheda Plug-in, sarà possibile selezionare una Parte Plug-in.

□ **Regolazioni:**

Parti normali:

Part01 ~ Part16, off

Parte Plug-in (con scheda Plug-in installata):

PartPL (Plug-in Part), off

EFF Rev (Reverb)

Potete selezionare il tipo di effetto Reverb e impostare i parametri ad esso relativi premendo il tasto [ENTER].

```
EFFBRev) Type      Return [ENTER]
Common  Basement  127 to Edit
```

■ Type (Reverb Effect Type)

Imposta il tipo di effetto Reverb.

□ **Regolazioni:** I dettagli nell'elenco Effect Types nel Data List separato.

■ Return

Imposta il livello di ritorno dell'effetto Reverb.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

Potete selezionare il tipo di effetto Chorus e impostarne i parametri premendo il tasto [ENTER].

```
EFFBCho) Type      toRev  Return [ENTER]
Common  Chorus1    127   127 to Edit
```

■ Type (Chorus Effect Type)

Imposta il tipo di effetto Chorus.

□ **Regolazioni:** I dettagli nell'elenco Effect Types nel Data List separato.

■ toRev (To Reverb)

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

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Return

Imposta il livello di ritorno dell'effetto Chorus.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

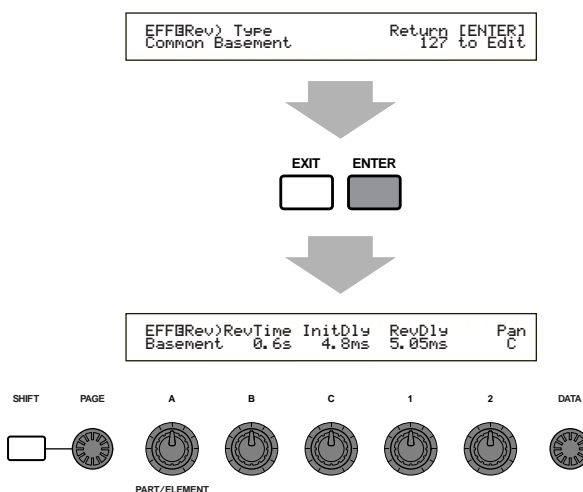
NOTE Se è stata installata una scheda Plug-in per Insertion Effect, dopo la videata e EFF Cho (Chorus) vedrete la videata EFF Plg (Plug-in).

Impostazioni Effect Parameter

Le videate dei parametri EFF Rev e EFF Cho sono disponibili quando selezionate Effect e premete il tasto [ENTER]. Se è stata installata una scheda Plug-in per Insertion Effect, potete immettere i parametri per l'effetto Plug-in nella videata EFF Plg (Plug-in).

Usate la manopola [PAGE] per commutare tra le videate, e utilizzate le altre manopole e i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare ciascun parametro.

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



NOTE Il numero dei parametri e il contenuto delle videate dipende dal tipo di effetto selezionato. I dettagli nell'elenco Effect Types nel Data List separato.

Part (Impostazioni per le singole Parti)

Potete editare ciascuna Parte di una Performance. Con la manopola [A] selezionate la Parte, quindi impostatene i parametri. Sono disponibili le seguenti sei videate, benché il loro contenuto vari in base alla Parte selezionata.

- Part Mixer
- Part Tone
- Part Layer
- Part Receive switch
- Part Controller
- Part Insertion Effect

Part Mixer

Per ciascuna Parte potete impostare vari parametri relativi all'uscita della Voce. Sono disponibili le seguenti due videate.

MIX Vce (Mix Voice)
MIX Level

MIX Vce (Mix Voice)

Potete assegnare una Voce a ciascuna Parte. Usate la manopola [A] per selezionare la Parte, quindi impostatene i parametri relativi alla Voce.

Il display varia secondo la Parte selezionata, nel modo seguente:

• Se è stata selezionata una parte compresa tra Part01 e Part16

Per impostare la Voce potete utilizzare la stessa procedura descritta per Category Search (pagina 62).

```
MIX[Vce] Memory Number Ctrgy Search  
Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

■ Memory (Voice Memory)

□ Impostazioni:

PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum)

■ Number (Program Number)

□ Regolazioni:

1 ~ 128 (per Normal Voices), DR1 ~ DR8 (per Preset Drum), DR1 ~ DR2 (per Internal/External Drum)

NOTE I dettagli sulle categorie nella Category List a pagina 65.

• Se è stata selezionata PartPL (Plug-in)

Imposta la Voce per la Parte Plug-in. Questa videata viene visualizzata solo se è stata installata una scheda Plug-in. Usate la manopola [B] per selezionare PLG INT (internal memory) e MSB/LSB (Bank della scheda Plug-in), e usate la manopola [C] per selezionare il Program Number.

```
MIX[Vce] Bank Number Ctrgy Search  
PartPL NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

■ Bank

□ Impostazioni:

PartPL (Plug-in): PLG INT (Plug-in Internal), MSB/LSB (Plug-in Bank)

NOTE Per i dettagli sui bank Plug-in (Bank Select MSB/LSB), fate riferimento al manuale di istruzioni che accompagna la scheda Plug-in.

■ Number (Program Number)

□ Regolazioni:

PLG INT (Plug-in Internal): 1 ~ 64

MSB/LSB (Plug-in Bank): 1 ~ 128

NOTE Potrebbe esserci un ritardo nel cambio di programmi per una Parte Plug-in (poiché i dati di voce e le impostazioni di default devono essere inviati). Per cambiare le Voci per una Parte Plug-in in una song dovrete inserire i cambi di programma nell'area più libera della song. Quando selezionate una Voce della scheda, dovrete usare il numero di programma (Program Number) di Parameter Change (multi-part). I dettagli nel manuale che accompagna la scheda Plug-in.

NOTE Nel Modo Performance, l'assegnazione di Parte per una scheda Plug-in è fissato a "15" PLG.

NOTE Per i dettagli relativi alle voci Plug-in, fate riferimento al manuale di istruzioni che accompagna la scheda Plug-in.

• Se è stata selezionata una parte compresa tra Part17 e Part32

Potete impostare le Voci per le Parti da 17 a 32 se è installata una scheda Plug-in multitimbrica. Usate la manopola [B] per selezionare il Voice Bank e la manopola [C] per selezionare il Program Number.

```
MIX[Vce] Bank Number  
Part17 NORM/001:001(A01)[Pf:GrandPno]
```

■ Bank/Number (Bank/Program Number)

□ Regolazioni: Fate riferimento al manuale di istruzioni che accompagna la scheda Plug-in.

NOTE L'impostazione è solo temporanea e non può essere immagazzinata in memoria insieme alla Performance.

MIX Level

Per ciascuna Parte è possibile impostare livello di uscita, pan, mandata effetto e altri parametri. Questa funzione è utile per impostare i livelli di ciascuna Parte in un mix.

MIXLevel)	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
Part01	127	C	64	0

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della Parte.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Pan

Imposta la posizione pan stereo della Parte.

□ **Regolazioni:** L63 (Sinistra) ~ C (Centro) ~ R63 (Destra)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata (Send) per il segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Reverb.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata (Send) per il segnale inviato da Insertion Effect 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Chorus.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Part Tone

Potete impostare Filter, Envelope Generator e altri parametri che controllano le caratteristiche del suono per ciascuna Parte. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

TON Filter (Tone Filter)

TON EG (Tone Envelope Generator)

TON Portamento (Tone Portamento)

TON Other (Tone Other)

TON Filter (Tone Filter)

Potete usare i filtri per regolare il suono di ciascuna Parte. Se il filtro è una combinazione di LPF e HPF, il parametro Cutoff si applica all'LPF. Questi parametri sono disponibili anche nelle videate Common Quick Edit.

TONFilter)	Cutoff	Reso
Part01	+63	+63

NOTE I dettagli su Filter a pagina 78.

■ Cutoff

Aumenta o diminuisce la frequenza di taglio per ciascun elemento di una Parte.

NOTE Per ogni elemento, se viene usata una combinazione di filtro passa-basso e di filtro passa-alto, questo parametro regola la frequenza di taglio del filtro passa-basso.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

Imposta l'entità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale in corrispondenza della frequenza di taglio.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

TON EG (Tone Envelope Generator)

Potete impostare i parametri EG (Envelope Generator) per ciascuna Parte. Sono quattro i parametri che governano la transizione del livello di uscita dal momento in cui una nota viene premuta al momento in cui viene rilasciata o al punto in cui il livello di uscita si è ridotto a zero.

NOTE Per ulteriori informazioni, fate riferimento al diagramma che illustra il concetto di generatore di inviluppo, nella sezione relativa al Modo Voice Edit.

Parti da 1 a 16

TONEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
Part01	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

Parte Plug-in

Parte Multi Plug-in

TONEG)	Attack	Decay	Release
PartPL	+ 0	+ 0	+ 0

Parte Drum Voice

TONEG)	Attack	Decay
Part10	+ 0	+ 0

■ Attack

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui un tasto della tastiera viene premuto al punto in cui il livello di uscita della Parte raggiunge la massima intensità, o picco. Valori positivi allungano il tempo di transizione e valori negativi lo accorciano.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui il livello di uscita della Parte raggiunge il suo picco al punto in cui esso si riduce a zero. Valori positivi allungano il tempo di transizione e valori negativi lo accorciano.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain

Imposta il livello di uscita della Parte che viene mantenuto finché il tasto viene tenuto premuto.

NOTE Questo parametro non è disponibile per le Parti Plug-in o Drum Voice.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui il tasto viene rilasciato al punto in cui il livello di uscita della Parte si riduce a zero. Valori positivi allungano il tempo di transizione e valori negativi lo accorciano.

NOTE Questo parametro non è disponibile per le Parti Drum Voice.

□ **Regolazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

TON Portamento (Tone Portamento)

Per ciascuna Parte è possibile impostare i seguenti tre parametri relativi al Portamento.

Parti da 1 a 16

TONPortamento)	Switch	Time	Mode
Part01	on	127	fulltime

Parte Plug-in

Parte Multi Plug-in

TONPortamento)	Switch	Time
Part17	on	127

■ Switch (Portamento switch)

Attiva o esclude il Portamento. Quando il Portamento è attivo, il passaggio di pitch da una nota suonata alla successiva sarà graduale.

□ **Impostazioni:** off, on

■ Time (Portamento Time)

Imposta il tempo di transizione del pitch. Valori superiori corrispondono ad un tempo di transizione più lungo.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ Mode (Portamento Mode)

Seleziona il Modo Portamento, il cui comportamento varia secondo l'impostazione (mono/poly) di Part Mode nella videata LYR Mode (pagina 117).

NOTE Questo parametro non è disponibile per le Parti Plug-in o Drum Voice.

□ **Impostazioni:** fingered, fulltime

Se Part Mode è impostato su "mono":

fingered:

Il Portamento viene applicato quando le note sono suonate in "legato" (una nota viene suonata prima che sia stata rilasciata quella precedente).

full:

Il Portamento viene applicato per tutti gli stili di esecuzione.

Se Part Mode è impostato su "poly":

Il Portamento viene applicato a più note.

TON Other (Tone Other)

Per ciascuna Parte potete impostare la gamma del Pitch Bend e i parametri relativi a Velocity Sensitivity.

Parti da 1 a 16

TONOther)	Pitch Bend	VelDepth-Offset
Part01	-12 -- +12	127 64

Parte Plug-in

Parte Multi Plug-in

Parte Drum Voice

TONOther)	Pitch Bend	VelDepth-Offset
PartPL	+12	127 64

■ Pitch Bend

Determina, in semitoni, di quanto cambia il pitch della Voce quando la rotella del Pitch Bend viene spostata. Per esempio, un'impostazione Lower di -12 significa che il pitch della Voce si abbassa di un'ottava quando la rotella del Pitch Bend viene spostata verso il basso. Un'impostazione Upper di +12 significa che il pitch della Voce si innalza di un'ottava quando la rotella del Pitch Bend viene spostata verso l'alto.

Il parametro Lower è disponibile solo per le Parti Normal Voice (Parti da 1 a 16).

□ **Regolazioni:**

Lower (sinistra):

-48 ~ 0 ~ +24

Upper (destra):

-48 ~ 0 ~ +24 (o -24 ~ 0 ~ +24 per le Parti Plug-in e Multi Plug-in)

■ VelDepth-Offset (Velocity Sensitivity Depth/Offset)

Imposta velocity sensitivity e velocity offset per ciascuna Parte.

□ **Regolazioni:**

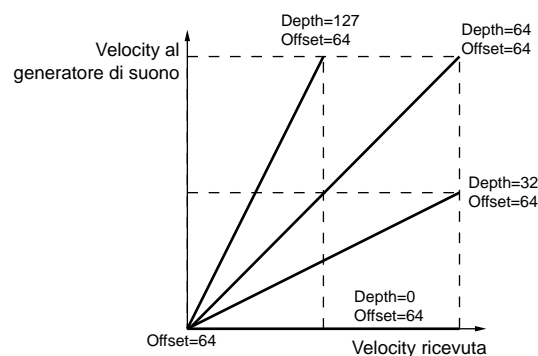
VelDepth (Velocity Sensitivity): 0 ~ 127

offset (Velocity Offset): 0 ~ 127

VelDepth (Velocity Sensitivity Depth)

Come mostra la figura seguente, un'impostazione alta comporterà variazioni notevoli nella velocity.

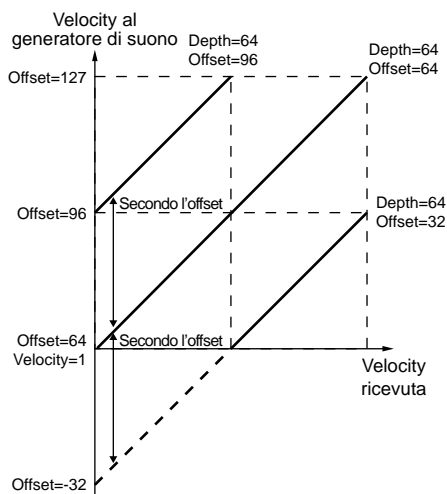
Cambiamenti nella curva di velocity secondo VelDepth (con offset impostato su 64)



offset (Velocity Offset)

Come indicato nella figura sottostante, la velocity aumenterà dell'entità specificata.

Cambiamenti nella curva di velocity secondo VelDepth (con offset impostato su 64)



Part Layer

Per ciascuna Parte è possibile impostare vari parametri MIDI, inclusi MIDI Receive Channel, Arpeggiator switch, note limit e velocity. Questi parametri sono usati soprattutto per la sovrapposizione di più Parti. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

- LYR Mode (Layer Mode)
- LYR Limit (Layer Limit)
- LYR Tune (Layer Tune)
- LYR Out (Layer Out)

LYR Mode (Layer Mode)

Potete scegliere il modo di uscita per ciascuna Parte. I parametri variano in base alla Parte selezionata.

- Parte da 1 a 16
- Parte Plug-in

```
LYRMode> Mode      Arp      Layer  RcvCh
Part01      poly     on      off    1
```

Parte Drum Voice

```
LYRMode>           Arp      Layer  RcvCh
Part01              on      off    1
```

Parte Multi Plug-in

```
LYRMode>           RcvCh
Part17              1
```

Mode

Determina se l'esecuzione della Parte deve essere monofonica (solo note singole) o polifonica (più note simultanee).

NOTE Questo parametro è disponibile solo per le Parti Normal Voice da 1 a 16 e per la Parte Plug-in.

Impostazioni: mono, poly

Arp (Arpeggio switch)

Attiva o esclude Arpeggiator per la Parte attualmente selezionata.

NOTE Questo parametro non è disponibile per le Parti Multi Plug-in.

Impostazioni: off, on

Layer (Layer switch)

Quando è attivo, potete sovrapporre fino a 4 Parti.

NOTE Questo parametro non è disponibile per le Parti Multi Plug-in.

Impostazioni: off, on

NOTE Quando è attivo, potete anche impostare il livello di uscita generale e la posizione pan stereo del Layer (pagina 104).

NOTE I Layer potrebbero tardare a suonare, secondo le Parti che li compongono.

NOTE Se attivate ("on") cinque o più interruttori Layer, solo 4 Layer saranno abilitati per la Parte, con la seguente priorità: da Part01 a Part16, PartPL. Per le Parti non attivate, l'impostazione relativa al loro interruttore Layer sarà visualizzata tra parentesi ("on").

RcvCh (MIDI Receive Channel)

Imposta il canale di ricezione MIDI per ciascuna Parte. Selezionate "off" per le Parti che non devono rispondere a MIDI.

Regolazioni: 1 ~ 16, off

LYR Limit (Layer Limit)

Per ciascuna Parte potete impostare gamme di note e limiti di velocity.

```
LYRLimit> Note Limit  Vel Limit
Part01    C-2 - G8    1 - 127
```

Note Limit

Imposta la nota più alta e la nota più bassa che delimitano la gamma per ciascuna Parte. Ogni Parte suonerà solo quando vengono premute note comprese nella gamma specificata.

Regolazioni: C-2 ~ G8 (per le note più bassa e più alta)

NOTE Se specificate per prima la nota più alta e poi la nota più bassa, per esempio "da C5 a C4", la gamma di note coperta sarà "da C-2 a C4" e "da C5 a G8."

NOTE Potete impostare la nota più bassa e la nota più alta nella gamma sulla tastiera mentre tenete premuto il tasto [SHIFT].

■ Vel Limit

Imposta i valori minimo e massimo della gamma di velocity all'interno della quale risponderà ciascuna Parte. La Parte suonerà solo quando vengono premute note comprese nella gamma di velocity specificata.

□ **Regolazioni:** 1 ~ 127 (per i valori minimo e massimo)

NOTE Se specificate per primo il valore massimo e poi il valore minimo, per esempio “da 93 a 34,” la gamma di velocity coperta sarà “da 1 a 34” e “da 93 a 127”.

LYR Tune (Layer Tune)

È possibile impostare per ciascuna Parte parametri di note shift e di tuning.

LYRBTune)	NoteShift	Detune
Part01	+24	+12.7

■ NoteShift

Regola il pitch di ciascuna Parte, in semitoni.

□ **Regolazioni:** -24 ~ +24

■ Detune

Varia il pitch (detune = lieve scordatura) di ciascuna Parte di entità molto piccole.

□ **Regolazioni:** -12.8Hz ~ +12.7Hz

Part Receive Switch

Ogni Parte può essere impostata per ricevere messaggi di Control Change e di Program Change. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

RCV Sw1 (Receive Switch 1)

RCV Sw2 (Receive Switch 2)

RCV Sw3 (Receive Switch 3)

RCV Sw4 (Receive Switch 4)

RCV Sw1 (Receive Switch 1)

Quando è impostato su “on,” ogni Voce di ciascuna Parte riceverà messaggi di Control Settings (PB, MW, RB, AT) e di Control Change. I parametri Controller variano in base alla Parte selezionata.

Parte da 1 a 16

Parte Drum Voice

RCVSw1)	PB	MW	RB	AT
Part01	on	off	on	off

Parte Plug-in

Parte Multi Plug-in

RCVSw1)	PB	MW	AT
PartPL	on	off	off

□ **Impostazioni:**

PB (Pitch Bend Wheel): off, on

MW (Modulation Wheel): off, on

RB (Ribbon Controller): off, on

AT (Aftertouch): off, on

RCV Sw2 (Receive Switch 2)

Quando è impostato su “on,” ogni Voce di ciascuna Parte riceverà messaggi dalla manopola [1]/[2], oltre ai messaggi del Controller a fiato, del Controller a pedale e di Control Change.

NOTE Questa videata è disponibile solo per le Parti da 1 a 16 (incluse le Parti Drum Voice).

Parte da 1 a 16

Parte Drum Voice

RCVSw2)	Knob1	Knob2	BC	FC
Part01	on	off	on	off

□ **Impostazioni:**

Knob1 (manopola [1]): off, on

Knob2 (manopola [2]): off, on

BC (Breath Controller): off, on

FC (Foot Controller): off, on

RCV Sw3 (Receive Switch 3)

Quando è impostato su “on”, ogni Voce di ciascuna Parte riceverà messaggi di volume, di pan, del pedale sustain, dell'interruttore a pedale e di Control Change.

Parte da 1 a 16

RCVSw3)	Vol	Pan	Sus	FS
Part01	on	off	on	off

Parte Plug-in

Parte Multi Plug-in

RCVSw3)	Vol	Pan	Sus
PartPL	on	off	on

Parte Drum Voice

RCVSw3)	Vol	Pan	FS
Part10	on	off	off

Impostazioni:

Vol (Volume): off, on

Pan: off, on

Sus (Sustain): off, on

FS (Foot Switch): off, on

RCV Sw4 (Receive Switch 4)

Quando è impostato su “on”, ogni Voce di ciascuna Parte riceverà messaggi di Program Change e di Control Change quando cambiate Performance Bank/Program.

RCVSw4)	BankSel	PgmChng	CtrChng
Part01	off	on	off

Impostazioni:

BankSel (Bank Select): off, on

PgmChng (Program Change): off, on

CtrChng (Control Change): off, on

Part Controller

È possibile impostare diversi parametri Controller per le Parti Multi Plug-in da 17 a 32. Sono disponibili le seguenti sei videate.

CTL MW Control (MW Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AT Control (AT Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AC Control (AC Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL MW Control (MW Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

La rotella Modulation (Modulation Wheel) può essere usata per controllare i parametri Filter e Amp per ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLBMW Control)	Filter	Amp
Part17	+63	+63

■ Filter

Determina l'entità della variazione causata dalla Modulation Wheel sulla frequenza di taglio del filtro.

Regolazioni: -64 ~ +63

■ Amp

Determina l'entità della variazione causata dalla Modulation Wheel sul livello di uscita (ampiezza).

Regolazioni: -64 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

La Modulation Wheel può essere usata per controllare l'entità di modulazione di pitch/filtro/ampiezza applicata a ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLBMW Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Determina l'entità della variazione causata dalla Modulation Wheel sul pitch.

Regolazioni: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Determina l'entità della variazione causata dalla Modulation Wheel sulla frequenza di taglio del filtro.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Determina l'entità della variazione causata dalla Modulation Wheel sulla modulazione dell'ampiezza.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

L'aftertouch della tastiera può essere usato per controllare i parametri di pitch/filtro/ampiezza per ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLBAT Control)	Pitch	Filter	Amp
Part17	+24	+63	+63

■ Pitch

Imposta, in semitoni, di quanto cambia il pitch quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Regolazioni:** -24 ~ +24

■ Filter

Determina di quanto cambia la frequenza di taglio del filtro quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

■ Amp

Determina di quanto cambia il livello di uscita (ampiezza) quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

L'aftertouch della tastiera può essere usato per controllare l'entità di modulazione di pitch/filtro/ampiezza per ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLBAT Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Determina di quanto cambia la modulazione del pitch quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Determina di quanto cambia la frequenza di taglio del filtro quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Determina di quanto cambia la modulazione di ampiezza quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

I cambi di controllo (Controller assegnabili) possono essere usati per controllare i parametri di filtro/ampiezza per ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLBAC Control)	Source	Filter	Amp
Part17	04[FootCtrl]	+63	+63

■ Source

Imposta il numero di Control Change MIDI usato per controllare i parametri Filter/Amp.

□ **Regolazioni:** off, 1 ~ 95

■ Filter

Determina l'entità della variazione causata dal controller (Source) sulla frequenza di taglio del filtro.

□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

■ Amp

Determina l'entità della variazione causata dal controller (Source) sul livello di uscita (ampiezza).

□ **Regolazioni:** -64 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

I cambi di controllo (Controller assegnabili) possono essere usati per controllare l'entità di pitch/filtro/ampiezza applicata a ciascuna Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLBAC Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Determina l'entità della variazione causata dal controller (Source) sulla modulazione del pitch.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Determina l'entità della variazione causata dal controller (Source) sulla frequenza di taglio del filtro.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Determina l'entità della variazione causata dal controller (Source) sulla modulazione di ampiezza.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

Zone

Potete editare le zone usate dalle Performance nel Modo Master Keyboard. Usate la manopola [A] (o i tasti BANK [A]~[D]) per selezionare la zona (da 1 a 4), quindi impostatene i parametri. Sono disponibili le seguenti otto videate per i parametri Master Keyboard.

Potete scegliere le zone se è stato selezionato “4zone” come Modo nella videata GEN M.Kbd (pagina 108), e se il LED del tasto [MASTER KEYBOARD] è acceso.

- Master keyboard
 - MKB Transmit (Master Keyboard Transmit)
 - MKB Note (Master Keyboard Note)
 - MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1)
 - MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2)
 - MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3)
 - MKB TxSw4 (Master Keyboard Transmit Switch 4)
 - MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1)
 - MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)
 - MKB Assign (Master Keyboard Assign)

Master keyboard

MKB Transmit (Master Keyboard Transmit)

Quando vi trovate nel Modo Master Keyboard, potete impostare i parametri necessari per trasmettere i dati della tastiera.

```
MKBTransmit) TrnsCh  TG  MIDI
Zone01         1    on  on
```

■ TrnsCh (Transmit Channel)

Imposta il canale di trasmissione MIDI per ciascuna zona.

□ **Regolazioni:** 1 ~ 16

■ TG (Tone Generator)

Determina se trasmettere o meno messaggi MIDI per ciascuna zona al generatore di suono di ogni Parte.

□ **Impostazioni:** off, on

■ MIDI (MIDI Transmit)

Determina se trasmettere o meno messaggi MIDI alla porta MIDI Out di ciascuna zona.

□ **Impostazioni:** off, on

MKB Note (Master Keyboard Note)

Nel Modo Master Keyboard potete impostare Octave, Transpose, Note Limit (gamma di tasti) per ogni zona.

```
MKBNote)Octave Transpose  Note Limit
Zone01    +1    +11    C-2 - G 8
```

■ Octave

Sposta verso l'alto o verso il basso la gamma di note di ciascuna zona (in ottave).

□ **Regolazioni:** -3 ~ 0 (Default) ~ +3

■ Transpose

Traspose verso l'alto o verso il basso la gamma di note di ciascuna zona (in semitoni).

□ **Regolazioni:** -11 ~ 0 (Default) ~ +11

■ Note Limit

Imposta la nota più alta e la nota più bassa che delimitano la gamma di note di ciascuna zona.

□ **Regolazioni:** C-2 ~ G8 (sia per la nota più alta che per la più bassa)

NOTE È possibile selezionare questo parametro anche premendo la nota desiderata mentre il tasto [SHIFT] viene tenuto premuto.

MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1)

Per ogni zona, è possibile abilitare/disabilitare la trasmissione di messaggi per la rotella del Pitch Bend, la Modulation Wheel, le manopole da [A] a [C] e la manopola [1]/[2].

```
MKBTxSw1) PB  MW KnobA-C Knob1-2
Zone01    off on  on  on
```

□ **Impostazioni:**

PB (Pitch Bend Wheel): off, on

MW (Modulation Wheel): off, on

KnobA-C (Knobs [A] to [C]): off, on

Knob1/2 (Knob [1]/[2]): off, on

MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2)

Per ogni zona, è possibile abilitare/disabilitare la trasmissione di messaggi per il Controller a pedale e per l'Aftertouch.

```
MKBTxSw2) FC  AT
Zone01    on  on
```

□ **Impostazioni:**

FC (Foot Controller): off, on

AT (Aftertouch): off, on

MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3)

Per ogni zona, è possibile abilitare/disabilitare la trasmissione di messaggi per l'interruttore a pedale (Foot Switch), il Volume e il Pan.

```
MKBTxSw3) FS  Vol  Pan
Zone01    on  on  on
```

□ **Impostazioni:**

FS (Foot Switch): off, on

Vol (Volume): off, on

Pan: off, on

MKB TxSW4 (Master keyboard Transmit Switch 4)

Per ciascuna zona, potete abilitare o disabilitare la trasmissione di messaggi di Bank Select e di Program Change quando cambiate Performance Bank o Program.

MKBTxSw4) Zone01	Bank on	PC on
---------------------	------------	----------

□ Impostazioni:

Bank (Bank Select): off, on
PC (Program Change): off, on

MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1)

Quando cambiate Performance Bank/Program, potete impostare per ciascuna zona le impostazioni del volume iniziale di pan stereo.

MKBTxPreset1) Zone01	Volume 127	Pan C
-------------------------	---------------	----------

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della zona.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

NOTE Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro Vol (Volume) della videata MKB TxSw3 è stato impostato su "off".

■ Pan

Imposta la posizione pan stereo della zona.

□ **Regolazioni:** L64 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

NOTE Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro Pan della videata MKB TxSw3 è stato impostato su "off".

MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)

Per ogni zona, potete impostare i parametri Bank Select e Program Change trasmessi quando cambiate Bank/Program in una Performance.

MKBTxPreset2) Zone01	BankMSB 127	BankLSB 127	PC 1
-------------------------	----------------	----------------	---------

■ BankMSB (MIDI Bank Select MSB)

Imposta il Bank Select MSB trasmesso al cambio di Bank/Program.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ BankLSB (MIDI Bank Select LSB)

Imposta il Bank Select LSB trasmesso al cambio di Bank/Program.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

NOTE "Bank Select" è un tipo di messaggio MIDI trasmesso quando cambiate Voice Bank. I messaggi Control Change MSB e LSB vengono combinati per formare messaggi Bank Select, usati per specificare il Voice Bank. Il valore di tali messaggi varia secondo il sintetizzatore. Per ulteriori dettagli, consultate la documentazione che accompagna il sintetizzatore.

NOTE Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro Bank (Bank Select) alla videata MKB TxSw4 è stato impostato su "off".

■ PC (MIDI Program Change)

Imposta il numero di programma trasmesso al cambio di Bank/Program.

□ **Regolazioni:** 1 ~ 128

NOTE I numeri di programma (Program Number) da 001 a 128 sono direttamente collegati ai numeri di cambio programma MIDI (Program Change Number) da 000 a 127. In altre parole, Program Number e Program Change Number differiscono di un'unità. Ricordate di tenerne conto.

NOTE Questa impostazione non viene trasmessa se alla videata MKB TxSw4 il parametro PC (Program Change) è stato impostato su "off".

MKB Assign (Master Keyboard Assign)

Potete assegnare a ciascuna zona una differente funzione Control Slider (Control Change).

MKBAssign) Zone01	ControlSlider 07[Main Vol]
----------------------	-------------------------------

□ **Regolazioni:** off, 1 ~ 95

Modo Performance Job

Nel Modo Performance Job è possibile eseguire varie azioni (dette job). Ad esempio, potete “inizializzare” le Performance (anche quella che state editando) o “richiamare” editing precedenti.

Quando accedete al Modo Performance Job, vedrete inizialmente la videata Initialize. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

NOTE Prima di accedere al Modo Performance Job e di utilizzare le funzioni Initialize o Recall, è necessario selezionare la Performance sulla quale intendete agire (pagina 104).

- 1a videata: PFM Initialize
- 2a videata: PFM Edit Recall
- 3a videata: PFM Copy
- 4a videata: PFM Bulk Dump

NOTE La procedura per accedere al Modo Performance Job è riportata a pagina 17.

Esecuzione di un Job

- 1 Nel Modo Performance Play, selezionate il numero di Performance per la quale intendete eseguire il Job.
- 2 Premete il tasto [JOB] per accedere al Modo Performance Job.
- 3 Usate la manopola [PAGE] per passare alla videata relativa al Job desiderato.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

- 4 Con le manopole [B]/[C] e le manopole [1]/[2] selezionate il parametro per il quale eseguirete il Job. (In alternativa, potete usare la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].)

NOTE Questa operazione non può essere effettuata per i Job Recall e Bulk Dump.

- 5 Quando premete il tasto [ENTER], vi verrà chiesto di confermare l'operazione.

```
*PFM Bulk Dump)
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Premete il tasto [INC/YES] per confermare. Quando il Job è stato completato, verrà visualizzato il messaggio “Completed.” e tornerete automaticamente alla videata iniziale.

Premete il tasto [DEC/NO] per cancellare l'operazione.

NOTE Per Job che prevedono lunghi tempi di elaborazione, potrete vedere il messaggio “Executing...” durante l'operazione. Se spegnete il sintetizzatore durante la visualizzazione di questo messaggio, rischiate di danneggiare i vostri dati.

- 7 Premete il tasto [PERFORM] per uscire dal Modo Performance Job e ritornare al Modo Performance Play.

PFM Initialize

Potete riportare (con la funzione Inizialize) tutti i parametri di una Performance alle impostazioni di default. È possibile eseguire tale operazione solo per alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common, o le impostazioni relative a ciascuna Parte e così via. Questa operazione è diversa dall'editing di una Performance esistente, e si rivela particolarmente utile per costruire da zero una nuova Performance.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

- **Selezione del tipo di parametro per Initialize**
Usate la manopola [B], la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro da inizializzare.

□ **Regolazioni:** Current Perform, Current Common (Common Data: Dati comuni a tutte le Parti Layer), Current da Part01 a Part16, Current PartPL (Plug-in Part), da Zone1 a Zone4

PFM Edit Recall

Se state editando una Performance e non la immagazzinate prima di passare ad un'altra Performance, le modifiche effettuate andranno perse. In tale evenienza, potete usare la funzione Recall per ripristinare le modifiche per la vostra Performance.

```
PFM Edit Recall)
Job
```

PFM Copy

Potete copiare i parametri di ciascuna Parte e i parametri degli effetti da qualsiasi Performance a quella a cui state lavorando. Ciò si rivela utile quando desiderate utilizzare alcune impostazioni presenti in una certa Performance nella nuova Performance che state creando.

NOTE Questa funzione non viene usata per copiare un'intera Performance e spostarla da un punto all'altro della memoria, ma solo per copiare e trasferire determinate impostazioni di parametro da una Performance esistente ad una che state editando.

```
PFM Copy) [Pf:GrandPiano] Current
Job      [INT:[28(H16)] Part10] > Part16
```

① ② ③ ④

- 1 **Source Performance Memory**
Selezionate la Performance Memory che contiene la Performance (source, cioè sorgente) da cui copierete le impostazioni di parametro.

□ **Impostazioni:** INT (Internal), EXT (External)

② Source Performance Number

Selezionate il numero di Performance della Performance sorgente. Il nome della Performance viene visualizzato sulla prima linea del display.

□ **Regolazioni:** 001 ~ 128 (INT), 001 ~ 064 (EXT)

NOTE Quando eseguite l'operazione di copiatura, potete impostare il numero della Performance corrente (destination, ossia destinazione) per il numero di Performance sorgente. In tal caso, se avete editato varie impostazioni della Performance corrente, copierete le impostazioni più recenti – non quelle memorizzate (prima dell'editing). Pertanto, è possibile editare una Parte e copiare tutte le modifiche apportate in un'altra.

③ Source Performance Part

Selezionate la Parte della Performance sorgente.

□ **Regolazioni:** da Part01 a Part16, PartPL (Plug-in Part)

④ Destination Part

Impostate la Parte della Performance destinazione.

□ **Regolazioni:** da Part01 a Part16, Arp (Arpeggio), Effect, PartPL (Plug-in Part).

NOTE Se scegliete Arp (Arpeggio) o Effect, saranno copiate le impostazioni relative ad Arpeggio e ad Effect per la Voce assegnata alla Parte sorgente.

PFM Bulk Dump

Usando Bulk Dump potete inviare al vostro computer o ad altro dispositivo MIDI esterno tutte le impostazioni di parametro per la Performance corrente.

```
PFM Bulk Dump)
Job           Current Perform
```

NOTE Per eseguire un Bulk Dump dovete impostare il MIDI Device Number corretto. I dettagli a pagina 130.

Performance Store

In ciascuna delle memorie (INT: Internal) del sintetizzatore potete immagazzinare le impostazioni di parametro di ben 128 Performance o di 64 Performance su Memory Card (EXT: External). Qui di seguito è descritta la procedura.

NOTE Durante questa operazione, le impostazioni della Performance destinazione verranno sovrascritte e dunque perse. I dati importanti devono essere salvati su computer, su Memory Card separata o su altri dispositivi di immagazzinamento.

① Premete il tasto [STORE] dopo aver editato una Performance. Potrete vedere il display Performance Store.

```
PFME [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
Store INT:128(H16)
```

② Usate la manopola [1] per selezionare la Performance Memory di destinazione (INT o EXT).

③ Usate la manopola [2] per selezionare il numero della Performance di destinazione. Imposterete così Performance Memory/Number in cui verrà immagazzinata la vostra Performance.

NOTE Per eseguire questa operazione potete anche usare la manopola [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].

④ Quando premete il tasto [ENTER], vi verrà chiesto di confermare l'operazione.

```
PFME [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

⑤ Premete il tasto [INC/YES] per confermare. Durante l'esecuzione del Job verrà visualizzato il messaggio "Executing...". Quando l'operazione è completa, apparirà il messaggio "Completed." e tornerete automaticamente al Modo Performance Play.

NOTE Per cancellare l'operazione potete premere il tasto [DEC/NO]. In tal modo ritornerete alla videata iniziale.

Modo Sequence Play

In questo modo, potete eseguire il playback delle song demo incorporate e dei file di song immagazzinati su Memory Card. Con la caratteristica Chain Step, possono essere eseguiti uno dopo l'altro fino a 100 file di song. I dati Chain Step possono essere salvati anche su Memory Card.

NOTE Una Memory Card contenente i file di song deve essere già inserita nello slot apposito.

NOTE Le informazioni di base sul sequencer si trovano a pagina 26.

Quando accedete al modo Sequence Play, vedrete la 1a videata (Demo Song). Sono disponibili due videate:

- 1a videata: SEQ Demo (Sequence Demo)
- 2a videata: SEQ (Sequence Chain)

NOTE Se caricate i dati Sequence Chain nel modo Card (pagina 138) o utilizzando la caratteristica Auto Loading (pagina 136), verrà visualizzata per prima la 2a videata.

NOTE La procedura per accedere al modo Sequence Play è descritta a pagina 17.

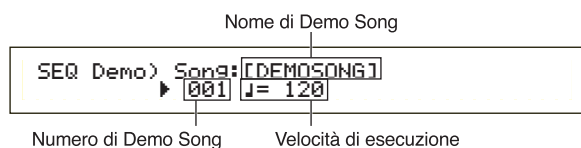
SEQ Demo (Sequence Demo)

I dati Demo Song sono contenuti nella memoria interna.

Quando tentate di accedere alla videata SEQ Demo (Sequence Demo), apparirà la seguente videata di avvertimento, poiché caricando la song dimostrativa perderete i dati di System relativi alle voci interne.

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

Premete il tasto [YES] per procedere ugualmente e passare alla videata SEQ Demo. Da questa videata potete eseguire la demo song.



■ Playback Tempo

□ **Regolazioni:** *** (tempo di default), 25 ~ 300

① Usate la manopola [B] e il tasto [ENTER] per selezionare il numero di Demo Song.

② Se necessario, impostate la velocità del tempo.

NOTE Le Demo Song prevedono velocità preimpostate per default, ma è possibile cambiarle. Per ripristinare per l'esecuzione la velocità del tempo di default, selezionate "***" come impostazione.

③ Premete il tasto [PLAY/STOP] per eseguire dall'inizio la Demo Song selezionata.

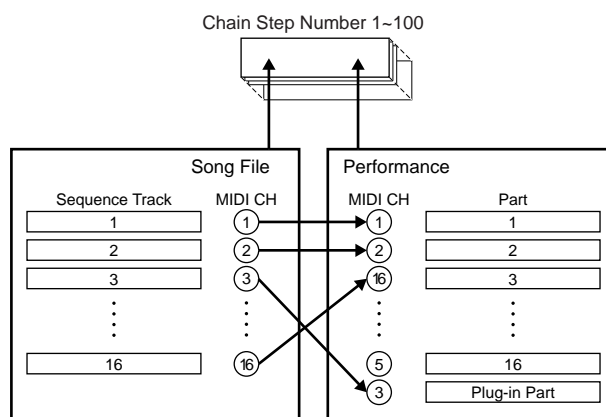
④ Premete nuovamente il tasto [PLAY/STOP] per bloccare il playback della Demo Song.

NOTE Se premete ancora una volta il tasto [PLAY/STOP], il playback riprenderà dalla posizione corrente.

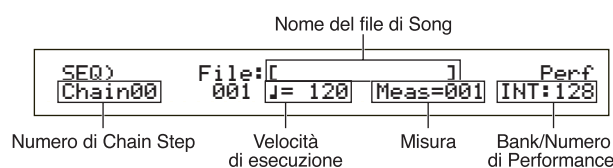
NOTE Le Demo Song verranno continuamente rieseguite finché non le bloccate.

SEQ (Sequence Chain)

Con questo parametro potete concatenare fino a 100 Step. Ad ogni Chain Step è assegnato un file di Song e una Performance (le voci per ciascuna Parte usata nella song). Potete eseguire un solo Chain Step o più Chain Step uno di seguito all'altro.



NOTE Le impostazioni Chain possono essere salvate su Memory Card.



■ Chain Step Number

Cambia i Chain Step. Se scegliete qui un numero di Step (Step Number), sarà visualizzata la videata relativa al Chain Step selezionato.

□ **Regolazioni:** 00 ~ 99

NOTE Potete saltare alla videata Chain Step successiva e modificare le impostazioni Chain in anticipo, anche durante il playback di una song.

NOTE L'indicatore "E" viene visualizzato a destra del numero di Chain Step alla videata Chain Step del file di Song in corso di esecuzione.

■ Song File Number

Assegna un file di Song a Chain Step. Può essere selezionato qualsiasi file di Song dotato di estensione “.MID”. Quando qui selezionate un numero di file, il nome ad esso corrispondente viene visualizzato sulla prima linea del display.

Per ottenere un playback continuo (concatenato) di molti Chain Step, potete determinare come vanno eseguiti i Chain Step seguenti selezionando una di queste opzioni: “skip”, “end” e “stop”.

Se selezionate “skip,” il Chain Step viene saltato e il playback passa al Chain Step successivo. Se decidete di saltare il 99o Chain Step, il playback tornerà al primo Chain Step dopo l'esecuzione del 98o.

Se selezionate “end”, quando la Song raggiunge questo Chain Step, il playback concatenato si blocca e tornerete al primo Chain Step.

Se selezionate “stop”, la Song si arresta quando viene raggiunto questo Chain Step. Alla ripresa del playback della Song, riprenderà dal Chain Step successivo.

□ **Regolazioni:** skip, end, stop, 001 ~ 997

■ Playback Tempo

Imposta la velocità del tempo del playback di Chain Step. All'avvio del playback, viene automaticamente impostato per questo parametro il valore contenuto nel file della song, ma è possibile modificarlo. Per ripristinare la velocità del tempo iniziale della Song, selezionate “***”.

□ **Regolazioni:** *** (tempo di default), 25 ~ 300

NOTE Quando eseguite un file di song utilizzando i suoi dati relativi alla velocità del tempo, l'impostazione del tempo viene visualizzata tra parentesi. Se ne modificate il tempo, le parentesi scompaiono.

■ Meas (Measure)

Durante il playback viene indicata la misura della Song nel corrente Chain Step. Se bloccate il playback, potete usare la manopola [1] per immettere un numero di misura e premete il tasto [ENTER] per riprendere da quella misura.

□ **Regolazioni:** 001 ~ 999

■ Performance Bank/Number

Imposta il bank/numero di programma per la Performance da usare nel Chain Step. Le Voci di ciascuna Parte nella Performance selezionata saranno usate durante l'esecuzione del file di Song. Usate la manopola [2], i tasti MEMORY [INT]/[EXT], i tasti BANK da [A] a [H] e i tasti PROGRAM da [1] a [16] per selezionare il Memory Bank e il Program Number della Performance.

□ **Regolazioni:** *** (non impostato), INT/EXT (Bank), 1 ~ 128 (Program Number)

NOTE Se non vi sono cambi di Performance all'interno di un file di Song, come Bank/Number viene visualizzato “***” quando viene selezionato il file di Song. In tal caso, il file di Song userà il programma impostato nel modo attualmente selezionato (Modo Voice/Modo Performance).

NOTE Le Performance possono essere cambiate mentre le song stanno suonando o quando sono state bloccate. Tuttavia, non cambia in tempo reale durante l'esecuzione se specificate un Chain Step diverso da quello corrente: in questo caso cambia quando il playback raggiunge la song al Chain Step specificato.

Playback del file di Song

① Usate la manopola [B] per selezionare il file di Song che desiderate ascoltare.

NOTE Quando eseguite il playback di una singola Song, non è necessario selezionare un numero di Chain Step (Potete avere aperta qualsiasi videata Chain Step).

② Impostate il tempo (se necessario).

③ Impostate il punto di inizio (misura) per la Song (se necessario).

④ Selezionate il Performance Bank/Number (se necessario).

⑤ Premete il tasto [PLAY/STOP] per eseguire il playback della Song dal punto impostato (o dall'inizio).

⑥ Premete ancora il tasto [PLAY/STOP] per arrestare il playback della Song.

Playback concatenato

① Usate la manopola [A] per selezionare il numero di Chain Step della prima Song che desiderate rieseguire.

② Impostate il tempo (se necessario).

③ Impostate il punto di inizio (misura) per la Song (se necessario).

④ Selezionate il Performance Bank/Number (se necessario).

⑤ Premete il tasto [PLAY/STOP] per eseguire il playback della Song dal punto impostato (o dall'inizio).

Al termine del playback Chain Step, la Song del successivo numero di Chain Step viene avviata automaticamente. In questo modo le song possono essere eseguite continuamente.

⑥ Premete ancora il tasto [PLAY/STOP] per arrestare il playback concatenato.

Inoltre, se viene raggiunto un punto di “end” o di “stop” Chain Step, il playback si arresta.

Modo Utility

Qui di seguito sono descritti i parametri del modo Utility. Sommarariamente si possono distinguere nel modo Utility una videata per impostazioni comuni all'intero sistema, una videata per impostazioni Voice Mode e una videata relativa alla scheda Plug-in.

Quando accedete al modo Utility vedrete la seguente videata. Ciascuna delle tre videate del modo Utility prevede ulteriori videate. Fondamentalmente, la manopola [PAGE] viene usata per commutare fra le videate e le manopole [B], [C] e [1]/[2] sono usate per impostare i valori per i singoli parametri. Potete usare anche la manopola [DATA] o i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere i valori.

Sys (System): impostazioni di sistema

MSTR TG)	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+24	+102.3c

- Master
- Control
- MIDI

Vce (Voice): impostazioni del modo Voice

M. EQ Low)	Shape	Gain	Freq	
Vce	Peak	+12dB	50Hz	12.0

- Master Equalizer
- Control

Plg (Plug-in): impostazioni Plug-in

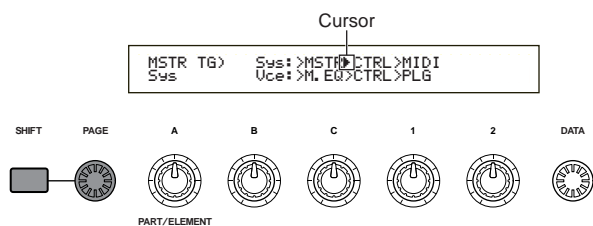
PLG MIDI)	Clock	DevNo
PLG150-AN	on	all

- Plug-in Board MIDI
- Plug-in Board System

NOTE La procedura di accesso al modo Utility è riportata a pagina 17.

Display del menù

Quando usate la manopola [PAGE] mentre tenete premuto il tasto [SHIFT], verrà visualizzato il seguente menù. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore (▸) tra le voci, e rilasciate il tasto [SHIFT] per passare a quella selezionata.



MSTR (System Master)

Potete qui impostare i parametri generali, compresi volume e pitch, che si riferiscono principalmente alla sezione del generatore di suono del sintetizzatore. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

- MSTR TG (Master Tone Generator)
- MSTR Kbd (Master Keyboard)
- MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)
- MSTR Other (Master Other)

MSTR TG (Master Tone Generator)

Imposta i parametri che controllano la sezione del generatore di suono del sintetizzatore.

MSTR TG)	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+24	+102.3c

■ Vol (Master Volume)

Imposta il volume generale del sintetizzatore.

□ **Regolazioni:** 0 ~ 127

■ NoteShift (Master Note Shift)

Determina (in semitoni) di quanto viene spostato il pitch della nota. Questo parametro influenza esclusivamente il generatore interno del sintetizzatore, non le informazioni trasmesse via MIDI.

□ **Regolazioni:** -24 ~ 0 ~ +24

■ Tune (Master Tune)

Regola l'accordatura della tastiera (con variazioni di 0.1 cent).

□ **Regolazioni:** -102.4 ~ +102.3

MSTR Kbd (Master Keyboard)

Imposta i parametri relativi alla tastiera.

MSTR Kbd)	Oct	Trnspose	Vel
Sys	+3	+11	fixed = 127

■ Oct (Master Octave Shift)

Sposta verso l'alto o verso il basso (in ottave) la gamma della tastiera.

□ **Regolazioni:** -3 ~ 0 ~ +3

■ Trnspose (Master Transpose)

Traspone verso l'alto o verso il basso il pitch della tastiera (in semitoni). Questo parametro influenza le informazioni trasmesse via MIDI.

□ **Regolazioni:** -11 ~ +11

NOTE Se la trasposizione va oltre i limiti previsti (C-2 e G8), le note verranno riprese fra i punti limite.

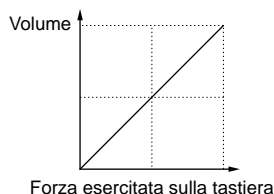
■ Vel (Keyboard Velocity Curve)

Imposta la Velocity Curve che determina quanto la forza con cui vengono suonate le note influenza l'uscita del suono.

□ **Impostazioni:** norm, soft, hard, wide, fixed

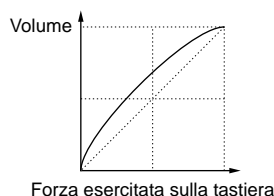
norm (Normal)

La velocity è proporzionale alla forza esercitata.



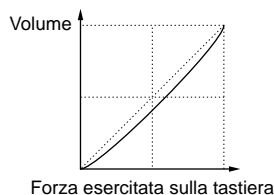
soft

Uno stile di esecuzione più leggero aumenta il livello del volume.



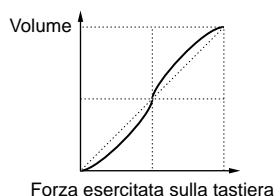
hard

Uno stile di esecuzione più forte aumenta il livello del volume.



wide

Uno stile di esecuzione più leggero diminuisce il livello del volume e uno stile più "determinato" lo aumenta. Il risultato è una gamma dinamica più ampia.



fixed

Selezionate questa curva quando desiderate che il generatore di suono risponda (suoni) con un volume o un suono specifico. Con questa impostazione, ogni valore di velocity verrà cambiato in un valore fisso da voi specificato con il parametro Fixed (Keyboard Fixed Velocity).



■ Fixed (Keyboard Fixed Velocity)

La velocity viene fissata all'impostazione Vel. L'uscita del suono è sempre uguale, qualunque sia la forza esercitata sui tasti. Il parametro Vel è disponibile solo se selezionate "fixed" per Velocity Curve.

□ **Regolazioni:** 1 ~ 127 (disponibile solo se per Vel è impostato "fixed")

■ MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)

Imposta i parametri relativi al tasto [EF BYPASS] sul pannello frontale.

MSTR EF Bypass)	Insert	Reverb	Chorus
Sys	off	on	on

■ Insert (Insertion), Reverb, Chorus

Quando viene premuto il tasto [EF BYPASS] (il LED corrispondente è acceso), possono essere bypassati vari effetti.

□ **Impostazioni:** off, on (per gli effetti Insert (Insertion), Reverb e Chorus)

NOTE Le variazioni della scheda Plug-in (Variation Effects) saranno bypassati secondo l'impostazione Insert.

■ MSTR Other (Other Setup)

Imposta altri parametri comuni al sistema.

MSTR Other)	PowerOnMode	Ctrl BCCurve
Sys	Voice(INT)	hold thru

■ PowerOnMode

Seleziona il modo cui si accede all'accensione del sintetizzatore.

□ **Impostazioni:**

Performance:

Si accede al modo Performance Play e viene automaticamente selezionato il primo Program Number (INT: 001).

Voice (INT):

Si accede al modo Voice Play e viene selezionato il primo Program Number della memoria interna (INT: 001).

Quick Access:

Si accede al modo Voice Play e Quick Access è abilitato; viene selezionato il primo Program Number (A.PIANO).

last:

Viene richiamato l'ultimo Voice/Performance Program selezionato prima dello spegnimento dello strumento.

■ Ctrl (Controller)

Determina se la condizione/posizione del controller (Modulation Wheel, Aftertouch, Controller a pedale, manopole) viene mantenuta o meno quando commutate tra le Voci.

□ **Impostazioni:** hold, reset

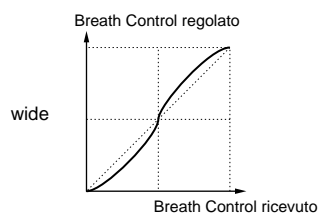
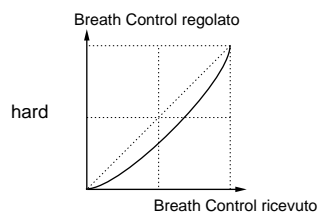
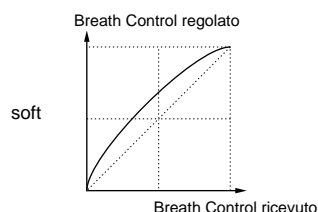
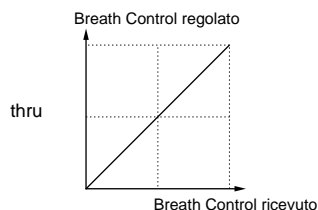
Se selezionate "reset", i controller verranno riportati alle seguenti condizioni/posizioni:

Pitch BendCentro
 Modulation WheelMinimo
 AftertouchMinimo
 Controller a pedaleMassimo
 Interruttore a pedale..Off

■ BCCurve (TG Breath Curve)

Imposta la Breath Curve che definisce l'uscita del suono in base alle informazioni MIDI Breath Controller.

□ **Impostazioni:** thru, soft, hard, wide



CTRL (System Controller)

Nel modo Voice, potete impostare alcuni parametri per i Controller. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

- CTRL KnobA (Control Knob [A])
- CTRL KnobB (Control Knob [B])
- CTRL KnobC (Control Knob [C])
- CTRL Other (Control Other)

CTRL Knob da [A] a [C]

È possibile assegnare varie funzioni di controllo alle manopole Assignable da [A] a [C] sul pannello frontale.

```
CTRL KnobA)  CC#  Dest
Sys         67[-----] EQLow-G
```

■ CC# (Control Number)

Assegna i numeri di Control Change MIDI alle manopole Assignable da [A] a [C].

□ **Regolazioni:** 000 ~ 095 (i dettagli sul Data List separato)

■ Dest (Control Destination)

Imposta la funzione da controllare con le manopole Assignable da [A] a [C].

□ **Regolazioni:** i dettagli sul Data List separato

NOTE La posizione delle manopole [A]/[B]/[C] può essere memorizzata per ciascuna Voice e Performance.

NOTE Se come destinazione è stato selezionato il parametro Master Equalizer, le impostazioni M.EQ di "vce" (nel modo Utility) vengono aumentate/diminuite usando le manopole [A]/[B]/[C].

CTRL Other (Controller Other)

Imposta il parametro Foot Switch.

```
CTRL Other)  FS
Sys         64[Sustain ]
```

■ FS (Foot Switch)

Assegna all'interruttore a pedale (Foot Switch) un messaggio di Control Change.

□ **Regolazioni:** 000 ~ 100 (000/032 = off, 096 = Arp Sw, 097 = Arpeggio Hold, 098 = Sequence PLAY/STOP, 099/100 = Program Change INC/DEC)

NOTE I dettagli su Control Number e Control Change nel Data List separato.

MIDI (System MIDI)

Potete impostare parametri MIDI generali per il sistema. Sono disponibili le seguenti videate.

MIDI Ch (MIDI Channel)
MIDI Arp (MIDI Arpeggio)
MIDI Sw (MIDI Receive Switch)
MIDI Other
MIDI GM/XG Receive

MIDI Ch (MIDI Channel)

Imposta i parametri del canale MIDI.

MIDI Ch)	Recv	Trans	Local	DevNo
Sys	omni	1	on	all

■ Recv (Basic Receive Channel)

Imposta il canale di ricezione MIDI per poter utilizzare il sintetizzatore con un sequencer esterno, un computer e così via, o per impiegarlo come generatore di suono.

Regolazioni: 1 ~ 16, omni (tutti i canali), off

■ Trans (Keyboard Transmit Channel)

Imposta il canale di trasmissione MIDI per trasmettere dati MIDI dalla tastiera, dai controller e così via.

Regolazioni: Ch1 ~ Ch16, off

■ Local (Local On/Off)

Se impostate Local su "off", la tastiera e i controller vengono scollegati internamente dalla sezione di generazione suono e non verrà emesso alcun suono quando suonate la tastiera o usate i controller. I dati, tuttavia, saranno trasmessi attraverso le porte MIDI OUT. Inoltre, la sezione di generazione suono risponderà ai messaggi ricevuti alla porta MIDI IN.

Impostazioni: off on,

■ DevNo (Device Number)

Imposta il numero di dispositivo MIDI. Questo numero deve corrispondere al Device Number del dispositivo MIDI esterno quando vengono trasmessi o ricevuti dati bulk, cambi di parametro o altri messaggi esclusivi di sistema.

Regolazioni: 1 ~ 16, all, off

MIDI Arp (MIDI Arpeggio)

Imposta i parametri MIDI di Arpeggiator.

MIDI Arp)	Switch	Hold	Out(Vce)	Ch(Vce)
Sys1	1 67	68	off	16

■ Switch

Seleziona il numero di Control Change usato per controllare il tasto ARPEGGIO [ON/OFF].

Regolazioni: 000 ~ 095 (000, 032 = off)

■ Hold

Seleziona il numero di Control Change usato per controllare il tasto ARPEGGIO [HOLD].

Regolazioni: 000 ~ 095 (000/032 = off)

■ Out (Vce)

Abilita/disabilita l'uscita dei dati Arpeggiator attraverso la presa MIDI Out.

Impostazioni: off (disabilitata), on (abilitata)

■ Ch (Vce) (Arpeggio Transmit Channel)

Seleziona il canale MIDI attraverso cui saranno inviati i dati relativi all'Arpeggio.

Regolazioni: 1 ~ 16

MIDI Sw (MIDI Receive Switch)

Imposta i parametri per la ricezione MIDI.

MIDI Sw)	RcvBulk	BankSel	PgmChng	Control
Sys	on	Perform	off	model

■ RcvBulk (Receive Bulk)

Determina se i dati Bulk Dump possono essere ricevuti.

Impostazioni: protect (off), on

■ BankSel (Bank Select)

Determina se abilitare o disabilitare la trasmissione e la ricezione dei messaggi Bank Select tra lo strumento e il dispositivo MIDI esterno. Con tutte le impostazioni ad eccezione di "off", lo strumento può ricevere un messaggio Bank Select in arrivo, e può inviare un messaggio Bank Select ad un dispositivo MIDI esterno quando selezionate un Bank utilizzando un tasto MEMORY o simile sul pannello frontale.

Impostazioni: off, all, part, perform

off:

Ignora (non riceve) messaggi Bank Select. Lo strumento non invia messaggi di questo tipo.

all:

Riceve tutti i messaggi Bank Select in arrivo. Quando lo strumento riceve solo un messaggio Program Change nel modo Performance, quel messaggio seleziona la Voce di una Parte.

part:

Riceve esclusivamente messaggi Bank Select per selezionare un Voice Bank, in qualunque modo vi troviate.

perform:

Riceve esclusivamente messaggi Bank Select per selezionare un Performance Bank quando vi trovate nel modo Performance. Se siete nel modo Voice, lo strumento riceve esclusivamente messaggi Bank Select per selezionare un Voice Bank.

■ PgmChng (Program Change)

Abilita o disabilita la ricezione di un messaggio Program Change in entrata. Quando il parametro è su "on", lo strumento può ricevere un messaggio Program Change in entrata, e può inoltre essere inviato un Program Change ad un dispositivo MIDI esterno quando selezionate una Voce o una Performance (usando il tasto [PROGRAM/PART] ecc.) sul suo pannello frontale.

□ **Impostazioni:** off (disabilitata), on (abilitata)

■ Control

Imposta i parametri di ricezione/trasmmissione MIDI che controllano il parametro Sustain del QED EG.

□ **Impostazioni:** mode1, mode2

mode1:

I messaggi sono ricevuti come messaggi Parameter Change.

mode2:

I messaggi sono ricevuti come messaggi Control Change.

MIDI Other

Imposta altri parametri MIDI.

MIDI Other)	ThruPort	Sync	SeqCtrl
Sys	1	int	on

■ ThruPort

Potete collegare il sintetizzatore ad un computer mediante un cavo seriale dedicato sul connettore TO HOST. In tal caso, i messaggi MIDI ricevuti tramite la porta TO HOST possono essere trasferiti attraverso il MIDI OUT del sintetizzatore. Impostate qui il numero della porta.

□ **Regolazioni:** 1 ~ 8

■ Sync

Per sincronizzare il playback con un dispositivo esterno MIDI, potete usare il clock interno (int) del sintetizzatore o i segnali di clock MIDI provenienti dal dispositivo esterno (midi).

Selezionate "int" se state usando il sintetizzatore come master, o se non vi sono altri dispositivi MIDI ad esso collegati. Selezionate "MIDI" se il vostro sintetizzatore sarà slave rispetto ad un'altra sorgente MIDI Clock collegata al connettore MIDI IN.

□ **Impostazioni:** MIDI, int (internal)

■ SeqCtrl (Sequencer Control)

Determina se trasmettere/ricevere via MIDI messaggi di Song Start, Stop e Continue. Attiva o disattiva anche i messaggi MIDI Clock.

□ **Impostazioni:** off, on

MIDI GM/XG Receive (se è stata installata una scheda Multi-Part Plug-in)

Imposta i parametri GM On e XG Reset Receive. Questa videata è disponibile solo se è stata installata una scheda Multi-Part XG Plug-in.

MIDI GM/XG Receive)	Sw	InternalPart
Sys	on	layer-Part

■ Sw (Receive Switch)

Determina se ricevere o meno messaggi GM On e XG Reset. La scheda Plug-in XG riceverà messaggi GM On e XG Reset se il parametro è impostato su "on".

□ **Impostazioni:** off, on

■ InternalPart

Quando viene ricevuto un messaggio GM On/XG Reset, il suono per ciascuna Parte del sintetizzatore può essere emesso in uno dei tre seguenti modi. In ogni caso, le Parti della scheda Plug-in XG verranno sempre emesse.

□ **Impostazioni:**

all part:

Alla ricezione di messaggi MIDI suoneranno tutte le Parti del sintetizzatore e della scheda Plug-in.

layer part:

Alla ricezione di messaggi MIDI suoneranno le Parti il cui parametro Layer Switch è impostato su "on" e tutte le Parti della scheda Plug-in.

all off:

Alla ricezione di messaggi MIDI non suonerà alcuna Parte del sintetizzatore, ma suoneranno tutte le Parti della scheda Plug-in XG.

NOTE Per default il parametro Sw è impostato su "on" e il parametro InternalPart è impostato su "all off". Se eseguite un file di song contenente un messaggio GM On, la scheda Plug-in XG verrà usata per il playback della song.

M.EQ (Voice Master Equalizer)

È possibile assegnare una qualsiasi delle cinque differenti bande Equalizer nel modo Voice. Sono disponibili le seguenti cinque videate.

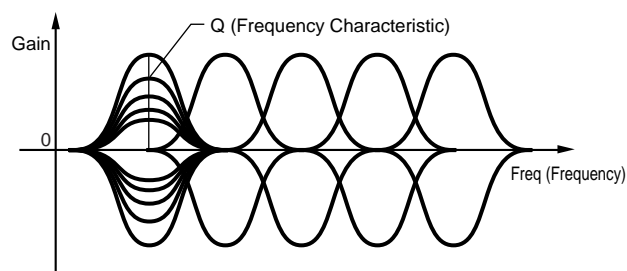
M.EQ Low

M.EQ LowMid (Low-Middle)

M.EQ Mid (Middle)

M.EQ HighMid (High-Middle)

M.EQ High



M.EQ Low (Master EQ Low)

Questo Equalizzatore copre le basse frequenze. È possibile regolare il livello del segnale alla frequenza specificata o anche selezionare differenti tipi di Equalizzatore (Shape).

M. EQ Low	Shape	Gain	Freq	Q
Uce	Peak	+12dB	50Hz	12.0

■ Shape

Seleziona un equalizzatore Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/enfatizza il segnale all'impostazione Frequency specificata, mentre il tipo Shelving type attenua/enfatizza il segnale alle frequenze sopra o sotto l'impostazione Frequency specificata.

□ **Impostazioni:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

NOTE A pagina 111 i dettagli sui tipi Shelving e Peaking.

■ Gain

Imposta il guadagno, che attenua o enfatizza le frequenze intorno all'impostazione Frequency.

□ **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate secondo l'impostazione Gain.

□ **Regolazioni:** 32Hz ~ 2.0kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello del segnale per l'impostazione Frequency in modo da creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

□ **Regolazioni:** 0.1 ~ 12.0

M.EQ LowMid (Master EQ Low-Middle Range)

M.EQ Mid (Master EQ Middle Range)

M.EQ HighMid (Master EQ High-Middle Range)

Questi equalizzatori coprono le gamme di frequenza medio-bassa, media e medio-alta. Possono essere usati per regolare il livello del segnale intorno alla frequenza specificata.

M. EQ LowMid	Gain	Freq	Q
Uce	+12dB	100Hz	12.0

M. EQ Mid	Gain	Freq	Q
Uce	+12dB	100Hz	12.0

M. EQ HighMid	Gain	Freq	Q
Uce	+12dB	100Hz	12.0

■ Gain

Imposta il guadagno (Gain) che attenua o enfatizza le frequenze vicine all'impostazione Frequency.

□ **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate in base all'impostazione Gain.

□ **Regolazioni:** 100Hz ~ 10kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello del segnale per l'impostazione Frequency in modo da creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

□ **Regolazioni:** 0.1 ~ 12.0

M.EQ High (Master EQ High)

Questo equalizzatore copre le frequenze alte. Potete regolare il livello del segnale alla frequenza specificata. È inoltre possibile selezionare differenti tipi di equalizzatore (Shape).

M. EQ High	Shape	Gain	Freq	Q
Uce	Peak	+12dB	0.5kHz	12.0

■ Shape

Seleziona un equalizzatore Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/enfatizza il segnale all'impostazione di Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/enfatizza il segnale delle frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione Frequency specificata.

□ **Impostazioni:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

■ Gain

Imposta il guadagno, che attenua o enfatizza le frequenze vicine all'impostazione Frequency.

□ **Regolazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze attorno a questo punto vengono attenuate/enfatizzate in base all'impostazione Gain.

□ **Regolazioni:** 500Hz ~ 16kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Varia il livello del segnale per l'impostazione Frequency in modo da creare varie caratteristiche della curva di frequenza.

□ **Regolazioni:** 0.1 ~ 12.0

CTRL (Voice Controller)

Potete assegnare numeri di Control Change MIDI ai controller e alle manopole del pannello frontale. Per esempio, la manopola [1]/[2] può essere impostata per controllare l'entità dell'effetto applicato ad un suono e il Controller a pedale può essere impostato per controllare la modulazione. Queste assegnazioni vengono chiamate "Controller Assign". Sono disponibili le seguenti due videate.

CTRL Assign1 (Controller Assign 1)

CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

CTRL Assign1 (Controller Assign 1)

Usate le manopole [C], [1] e [2] per assegnare numeri di Control Change rispettivamente al Breath Controller, alla manopola [1] e alla manopola [2]. Il nome del controller corrispondente al numero selezionato viene visualizzato nella parte sinistra del display.

CTRL Assign1) Vce	[FootCtr1]	BC	Knob1	Knob2
		02	16	17

Nome di Control Change Numero di Control Change

■ BC (Breath Controller)

Specifica un numero di Control Change per questo controller Assignable. Quando per questo vengono ricevute informazioni MIDI, viene applicato il Control Change specificato.

Regolazioni: 00 ~ 95 (i dettagli sul separato Data List separato)

■ Knob1/2 (Knob [1]/[2])

Assegna numeri di Control Change alle manopole [1] e [2] sul pannello frontale.

Regolazioni: 00 ~ 95 (i dettagli sul separato Data List separato)

CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

Usate le manopole [C] e [1] per assegnare i numeri di Control Change al Controller a pedale e al Controller a nastro, rispettivamente. La funzione selezionata è indicata a sinistra nel display. Usate la manopola [2] per selezionare il modo Ribbon Controller.

CTRL Assign2) Vce	[-----]	FC	RB
		04	22

Nome di Control Change Numero di Control Change

■ FC (Foot Controller)

Assegna un numero di Control Change al Controller a pedale. Il Controller a pedale è collegato alla presa FOOT CONTROLLER sul pannello posteriore (pagina 13).

Regolazioni: 00 ~ 95 (i dettagli sul separato Data List separato)

■ RB (Ribbon Controller)

Specifica un numero di Control Change per questo controller Assignable. Quando vengono ricevute informazioni MIDI per questo Controller Assignable, viene applicato il Control Change specificato.

Regolazioni: 00 ~ 95 (i dettagli sul separato Data List separato)

NOTE I dettagli sulle impostazioni Controller Assign nel modo Performance sono riportati a pagina 111.

PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in)

Se è installata una scheda Plug-in, per impostare i parametri ad essa relativi sono disponibili le seguenti due videate, che ne prevedono a loro volta altre, secondo il tipo di scheda Plug-in installata.

PLG MIDI (Plug-in MIDI)
PLG System (Plug-in System)

PLG MIDI (Plug-in MIDI)

Imposta i parametri MIDI della scheda Plug-in.

PLG MIDI)	Clock	DevNo
PLG150-AN	on	all

■ Clock

Determina se trasmettere o meno i messaggi MIDI clock alla scheda Plug-in.

Impostazioni: off, on

■ DevNo (Device Number)

Imposta il numero di dispositivo MIDI della scheda Plug-in. Questo numero deve corrispondere a quello del dispositivo MIDI esterno quando vengono ricevuti/trasmessi dati bulk, messaggi di cambio parametro o altri messaggi esclusivi di sistema.

Regolazioni: 1 ~ 16, all, off

PLG System (Plug-in System)

Imposta i parametri di sistema per ciascuna scheda Plug-in. Usate la manopola [C]/[2] per modificare il parametro. Il numero di videate e di parametri previsti varia in base alla scheda Plug-in installata. Nell'esempio che segue, è stata installata una scheda Plug-in PLG150-AN.

PLG System)	Vel Curve	Mreh Ctr1No
	norm	off

NOTE L'assegnazione delle Parti per una scheda Plug-in Single-Part è regolata nel modo seguente:

- Modo Voice: 1
- Modo Performance: 15

Sincronizzate le impostazioni del tempo per l'S30 e la scheda Plug-in.

Se disponete di una scheda Plug-in in grado di generare pattern di arpeggio, potete sincronizzarne la velocità del tempo con i pattern di arpeggio dell'S30.

- 1 Accedete al modo Utility e selezionate la videata PLG MIDI. Con la manopola appropriata impostate quindi il parametro Clock su "on."
- 2 Accedete al modo Voice, selezionate la Voce Plug-in della corrispondente memoria Plug-in, e poi entrate nel modo Voice Edit.
- 3 Usate la manopola [A] per selezionare "Elem", come mostrato nella parte inferiore sinistra della videata.
- 4 Con la manopola [PAGE] selezionate il nome della scheda Plug-in, come mostrato nella parte inferiore sinistra della videata. Quindi entrate nella videata del parametro della parte Plug-in originale (nativa).
- 5 Usate la manopola [PAGE] per selezionare il parametro della parte Plug-in originale (nativa) relativo al tempo. Infine, con la manopola appropriata selezionate MIDI (midi).

A questo punto, il tempo della scheda Plug-in è sincronizzato con il segnale MIDI clock ricevuto dalla S30.

- NOTE** Per la sincronizzazione con una sorgente MIDI clock esterna, accedete al modo Utility e impostate il parametro Sync della videata MIDI Other su "MIDI".

Modo Utility Job

Nel modo Utility Job, è possibile ripristinare le impostazioni di default preimpostate in fabbrica (Factory Set). Per questo modo è disponibile una sola videata.

Factory Set (Restore Factory Defaults)

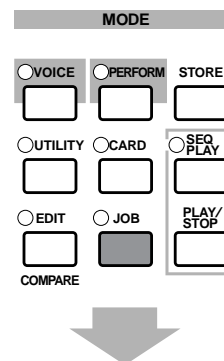
Potete ripristinare le voci interne e le performance di default, il sistema e altre impostazioni del vostro sintetizzatore.

Una volta editata un'impostazione, il valore di default verrà sovrascritto e andrà perduto.

La procedura per ripristinare le impostazioni di default è la seguente:

- !** Quando ripristinate le impostazioni di default, le impostazioni correnti relative alle voci interne e alle Performance saranno cancellate e sostituite dai valori di default. Accertatevi di non sovrascrivere dati importanti, che andranno preventivamente memorizzati su Memory Card, o su altri dispositivi esterni di memorizzazione dati.

- 1 Premete il tasto [JOB] nel modo Utility. Verrà visualizzata la videata Factory Set.



UTIL Factory Set)
Job

- 2 Quando premete il tasto [ENTER], apparirà una richiesta di conferma.
- 3 Premete il tasto [INC/YES] per eseguire l'operazione Factory Set job. Quando l'operazione è stata completata, apparirà il messaggio "Completed.". È possibile cancellare un job mentre è in corso di esecuzione premendo il tasto [DEC/NO].
- 4 Premete il tasto [EXIT] per tornare al modo Utility.

Modo Card

Nel Modo Card potete usare una Memory Card, una scheda SmartMedia™ disponibile presso i negozi di materiale elettronico, per salvare o caricare dati da/nello strumento o eseguire operazioni di scambio dati fra le memorie dello strumento e la Card. Con il software Card Filer di dotazione, potete usare un computer per gestire i dati su Memory Card e scambiare i dati con essa.

Gestione di Memory Card(SmartMedia™*)

Trattate con cura le Memory Card (schede di memoria), seguendo le istruzioni sottoriportate.

* SmartMedia è un marchio della Toshiba Corporation.

■ Tipi di Memory Card compatibili

Possono essere usate Memory Card 3.3V(3V). Il tipo da 5V non è compatibile con lo strumento.

■ Capacità di memoria

Vi sono 5 tipi di Memory Card:
2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Può essere usata anche una Memory Card 32MB se è conforme agli standard di SSFDC (Solid State Memory Card Card: altro nome di SmartMedia) Forum.

■ Inserimento/Rimozione di Memory Card

• Per inserire una Memory Card:

Tenete la Memory Card in modo che la sezione del connettore (dorata) della Memory Card si trovi verso il basso ed in avanti, verso lo slot della Memory Card. Inserite bene la Memory Card nello slot, spingendola lentamente fino a posizionamento completo.

- Non inserite la Memory Card in direzione errata.

- Nello slot inserite solo la Memory Card.

• Per togliere una Memory Card:

Accertatevi di spegnere lo strumento ed estraete la Memory Card dallo slot.



Lo strumento deve sempre essere spento prima di estrarre la Memory Card.

Tuttavia, se la memoria della Card è piena e volete sostituirla con una nuova per salvare i dati che state editando, usate questa procedura:

Prima di togliere la Memory Card, accertatevi di confermare che essa non è in uso o che lo strumento non stia avendo accesso ad essa. Quindi estraete manualmente la Memory Card. Se lo strumento sta avendo accesso* ad essa, sul display dello strumento appare un messaggio che segnala questa condizione.

* Comprende il salvataggio, il caricamento, la formattazione, la cancellazione e la creazione della directory. Sappiate, inoltre, che lo strumento accede automaticamente alla Memory Card per controllare il tipo di supporto quando viene inserito a strumento acceso.



Non tentate mai di togliere la Memory Card o di spegnere durante la fase di accesso. In caso contrario, potreste danneggiare strumento e/o Memory Card.

■ Formattazione delle Memory Card

Prima di usare una Memory Card con lo strumento bisogna formattarla. Quest'operazione cancella tutti i dati eventualmente esistenti. Accertatevi che non vi siano dati importanti, prima di formattarla.

NOTE Le Memory Card formattate con questo strumento potrebbero essere inutilizzabili con altri.

■ Informazioni sulle Memory Card

• Per gestire con cura le Memory Card:

In alcuni casi l'elettricità statica influenza le Memory Card. Prima di toccarle, per ridurre la presenza di elettricità statica, toccate parti metalliche come maniglie di porte o profili d'alluminio.

Accertatevi di togliere la Memory Card dal suo slot se non deve essere usata per un lungo periodo.

Non esponete la Memory Card alla luce solare diretta, a forti sbalzi di temperatura o eccessi di umidità, polvere o liquidi.

Non appoggiate sulla Memory Card oggetti pesanti, né tentate di piegarla o di fletterla, facendo pressione su di essa in qualsiasi modo.

Non toccate la parte metallica (dorata) della Memory Card né posizionate qualsiasi tipo di piastra metallica sulla porzione di metallo.

Non esponete la Memory Card a campi magnetici, come quelli prodotti da televisori, altoparlanti, motori ecc., poiché essi possono parzialmente o totalmente cancellare i dati dalla Memory Card, rendendola illeggibile.

Alla Memory Card attaccate solo il tipo di etichetta previsto. Accertatevi inoltre che le etichette siano attaccate nella posizione appropriata.

• Per la protezione dei dati (Write-protect):

Per prevenire cancellazioni accidentali di dati importanti, incollate un sigillo di protezione da scrittura (write-protect) (si trovano nella confezione della Memory Card) sull'area designata (dentro un cerchio) della Memory Card stessa.

Per contro, per salvare i dati su Memory Card, accertatevi di togliere il sigillo di protezione da scrittura dalla Card.

Non riusate il sigillo staccato.

■ Backup Dati

Per la massima sicurezza dei dati, la Yamaha raccomanda di fare su Memory Card separate due copie dei dati più importanti. Questo vi dà una copia di scorta o backup se una Memory Card si perde o si danneggia.

■ Lucchetto antifurto

Questo strumento è dotato di un lucchetto antifurto per la Memory Card. In caso di necessità, montatelo sullo strumento.

Per montare il lucchetto antifurto:

① Togliete la parte metallica usando un cacciavite Phillips.

② Capovolgete la parte metallica e quindi rimontatela.

Quando entrate nel Modo Card, vedrete la prima videata (Status). Sono disponibili le seguenti sette videate, ognuna adatta per un'operazione:

- 1a videata: Status
- 2a videata: Save
- 3a videata: Load
- 4a videata: Rename
- 5a videata: Delete
- 6a videata: Mkdir (Make Directory)
- 7a videata: Format

NOTE Dettagli sul Modo Card: vedere pag. 17.

Tipi di File

Sul vostro synth potete gestire questi 5 tipi di file.

■ all (All Data)

Tutti i dati nel synth della External Memory (memoria esterna) vengono trattati come un file unico, e possono essere salvati/caricati come tale.

□ **Estensione:** “.S2A”

NOTE I dati della scheda Plug-in non possono essere salvati.

NOTE I dati relativi a System, Performance e Plug-in Voice possono essere salvati solo in questo formato.

■ all-voice (All Voice Data)

Tutti i dati Voice nel synth (128 Normal Voice + 2 Drum Voice) e nella External Memory (128 Normal Voice + 2 Drum Voice) vengono trattati come un file unico, e possono essere salvati/caricati come tale. Sono esclusi i dati Plug-in Voice.

□ **Estensione:** “.S2V”

■ plugin

Tutti i dati Plug-in Board vengono trattati come un file unico, e possono essere salvati/caricati come tale. Sono escluse le regolazioni dei dati Plug-in Voice.

□ **Estensione:** “.S2B”

■ chain (Sequence Chain)

I dati Chain (di concatenamento) per gli Standard MIDI File (SMF) vengono trattati come un file unico, e possono essere salvati/caricati come tale. Questi dati vengono usati per il playback di più song in successione.

□ **Estensione:** “.S2C”

■ SMF (Standard MIDI File)

I File Standard MIDI Format 0 (SMF) possono essere eseguiti in playback nel Modo Song, ma non possono essere salvati.

□ **Estensione:** “.MID”

NOTE L'SMF è un formato di file di sequenza standardizzato dai costruttori di strumenti musicali, di società di software, computer ed altri. Un SMF può essere scambiato facilmente fra sequencer SMF-compatibili, prescindendo dal Costruttore. Esistono i seguenti due tipi di SMF, sebbene il sintetizzatore esegua solo gli SMF Format 0.

• Format 0:

I dati di più canali MIDI sono contenuti in un'unica traccia.

• Format 1:

I dati di più canali MIDI sono contenuti in più tracce. Se l'SMF di cui volete fare il playback è in Format 1, usate il software Card Filer di dotazione per la conversione in Format 0 via computer. I dettagli sulla conversione degli SMF sono nella documentazione Card Filer (in formato Acrobat PDF). Quelli per l'installazione del software Card Filer sono nella guida all'installazione separata.

Autocaricamento dei File

Il synth può caricare automaticamente alcuni file (All/Plug-in data) all'accensione.

Assegnate un nome al file da caricare automaticamente, quindi salvatelo nella directory più alta della Memory Card. Inserite la scheda nello slot CARD prima di accendere il synth.

NOTE I dati saranno caricati automaticamente e quelli esistenti in memoria saranno sovrascritti. Perciò, dovrete preventivamente salvare dati importanti su Memory Card (o altro mezzo).

NOTE Per prevenire l'autocaricamento dei file, quando accendete il sintetizzatore, tenete premuto il tasto [EXIT]. Rilasciatelo solo quando viene visualizzato il messaggio “Now checking plug-in board.”.

■ All (all data):

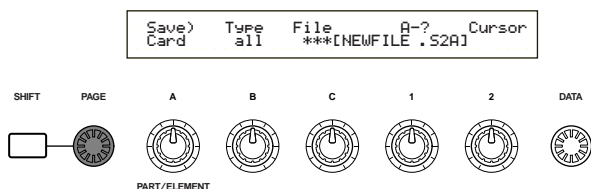
Chiamate il file “AUTOLOAD.S2A” per caricare automaticamente tutti i dati.

■ Plugin (Plug-in data):

Chiamate il file “AUTOLD.S2B” per caricare automaticamente tutti i dati Plug-in Board.

Operazioni del Modo Card

- 1 Inserite la Memory Card nello slot CARD.
- 2 Premete il tasto [CARD] per entrare nel Modo Card.
- 3 Usate la manopola [PAGE] per avere la videata che consente l'operazione desiderata.



NOTE Nella videata "Status", non avete bisogno di ulteriori operazioni descritte dallo step 2 in poi.

- 4 Usate le manopole [B], [C], [1] e [2] per regolare ogni parametro. Oppure, usate la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES].

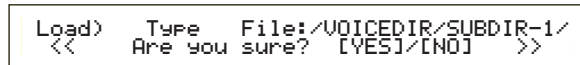
NOTE Per le operazioni save, load, rename o delete di un file, usate la manopola [B] per selezionare il tipo di File (Type) e la [C] per selezionarne il numero.

Directories dei File

Le "Directories" sono indicate da "DIR" dopo il loro nome. Per aprire una directory, usate la manopola [C] per portare il cursore su di essa e quindi premete [ENTER]. Vengono visualizzati tutti i file contenuti nella directory. Se selezionate 000 come File Number, apparirà "up dir". Premendo [ENTER], ritornerete alla directory superiore (cioè salirete di un livello).

NOTE Quando salvate o ridate un nome, se premete il tasto [SHIFT] verrà visualizzata la directory per il file selezionato in quel momento.

- 5 Se premete il tasto [ENTER], appare un messaggio che chiede la vostra conferma.



- 6 Premete il tasto [INC/YES] per eseguire l'operazione. Dopo l'esecuzione, appare il messaggio "Completed." e ritornerete alla videata precedente.

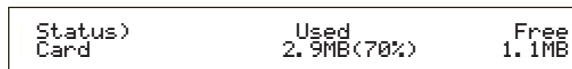
L'operazione verrà annullata se, durante l'esecuzione, premete [DEC/NO].

NOTE Se occorre del tempo per l'esecuzione, vedrete il messaggio "Executing...". Se, in questa condizione, spegnete lo strumento, danneggiate i dati.

NOTE Gli step della procedura possono variare leggermente, secondo l'operazione da eseguire. Per i dettagli, fate riferimento alla spiegazione relativa ad ogni operazione.

Status

Potete vedere la quantità di memoria residua ed utilizzata della Memory Card. Non vi sono regolazioni.



Used

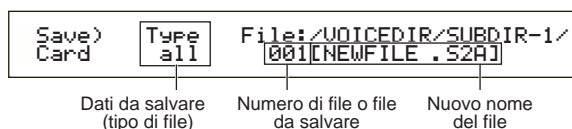
Mostra la quantità (con valore percentuale fra parentesi) di memoria usata della Memory Card.

Free

Mostra la quantità di memoria libera (disponibile) della Memory Card.

Save

Sulla Memory Card potete salvare così i file.



Type (Tipo di file)

Impostazioni: all (all data), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin

NOTE Dettagli sui Tipi di File: pag. 136.

NOTE Prima di poterla usare per salvare i dati la Memory Card deve essere formattata (pag. 140).

- 1 Usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file con cui i dati verranno salvati.

- 2 Per scrivere su un file esistente, usate la manopola [C] per selezionarne il numero. Per salvare il file con un altro nome, usate la manopola [2] per spostare il cursore. Quindi usate la manopola [1] o [DATA] oppure i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere il nuovo nome di file (vedere a pagina seguente).

NOTE Se premete il tasto [SHIFT], viene visualizzata la directory per il file selezionato. Nella sezione "Operazioni del Modo Card", sono riportati ulteriori dettagli.

- 3 Se premete il tasto [ENTER], il file verrà salvato. Se durante il salvataggio viene sostituito per sovrascrittura un file esistente, verrà visualizzato un messaggio di conferma, per cui sarà necessario lo step seguente.

4 Premete il tasto [INC/YES] per salvare il file. Dopo il salvataggio, appare il messaggio "Completed." e ritornerete al display precedente. L'operazione "save" sarà cancellata se, durante l'esecuzione, premete il tasto [DEC/NO].

NOTE Quando salvate un file, verrà visualizzato il messaggio "Card full" se lo spazio residuo sulla Memory Card è insufficiente. Potete liberare lo spazio, cancellando file inutili, e quindi potete riprovare.

NOTE Se immettete un nome di file già esistente, vedrete il messaggio "Overwrite? Are you sure?", che chiede la vostra conferma prima di salvare il file.

NOTE State attenti a non sovrascrivere sui dati importanti presenti sulla Memory Card.

Impostazioni del Nome del File

La procedura per riassegnare un nome ai file è sostanzialmente la stessa adottata per le Voci. Tuttavia, non potete usare simboli o caratteri minuscoli, e comunque non più di otto caratteri. Dettagli sulla riassegnazione di un nome alle Voci sono riportati a pag. 65.

NOTE Ai File vengono assegnati i nomi secondo la convenzione tipica di MS-DOS. Se il nome del file contiene spazi e altri caratteri, quando viene salvato, verrà automaticamente sostituito da "_" (sottolineatura).

Load

Potete caricare i file dalla Memory Card nel synth.

```
Load> Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card all-voice 001[NEWFILE .S2V]
```

Dati da caricare (tipo di file)
 Numero di file o file da caricare

■ Type (Tipo di File)

□ Impostazioni: all (tutti i dati), perf (Performance), all-voice, voice, chain (Sequence Chain), plugin

1 Usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file dei dati da caricare.

2 Con la manopola [C] selezionate il numero di file.

3 Quando premete il tasto [ENTER], verrà visualizzato quanto segue, secondo il tipo di file selezionato.

• Se avete selezionato un tipo di file diverso da "perf" o "voice":

Prima del caricamento, verrà visualizzato un messaggio che chiede la vostra conferma.

```
Load> Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

NOTE Il synth selezionerà automaticamente una locazione appropriata nella sua memoria interna, in base al tipo di file in fase di caricamento.

• Se avete selezionato "perf" o "voice" come Type:

Dovrete specificare anche il tipo di dati e il luogo in cui il file verrà caricato.

Usate le manopole [B], [C], [1] e [2] per selezionare la posizione in cui verrà caricato. Oppure, usate la manopola [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES]. Quando premete il tasto [ENTER], apparirà un messaggio di conferma.

I tipi di dati che potete selezionare per ogni tipo di dati, e i posti dove verranno caricati sono i seguenti:

perf (Performance)

```
Load> [Pf:Init Perf 1] [Pf:Init Perf 1]
Card [EXT:064(D16)] > [INT:128(H16)]
```

Performance Memory del file da caricare (source)
 Performance Memory in cui caricare il file (target)

Performance Number del file da caricare (source)
 Performance Number in cui caricare il file (target)

□ Impostazioni:

Source Performance Memory: INT (Internal), EXT (External)

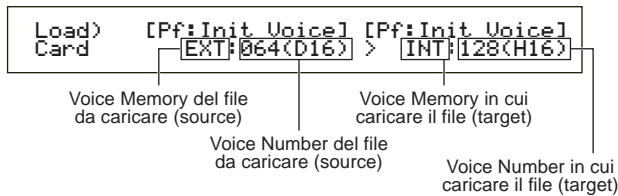
Source Performance Number: all (tutte le Performance), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

Target Performance Memory: INT (Internal), EXT (External)

Target Performance Number: all (tutte le Performance), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

NOTE Se impostate su "all" il numero di performance source (sorgente), anche il numero di performance target sarà su "all."

voice



Impostazioni:

Source Voice Memory:

INT (Internal), EXT (External), PLG1 (Plug-in 1), PLG (Plug-in)

NOTE Selezionate solo PLG1 per i dati di Voice (Plug-in Voice) creati su un S80. Per leggere PLG1 di un S80, selezionate PLG1. Per selezionare PLG2 di un S80, selezionate PLG.

Source Voice Number:

all (tutte le Voci), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG1/PLG)

Target Voice Memory:

INT (Internal), EXT (External), PLG (Plug-in)

Target Voice Number:

all (tutte le Voci), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG)

NOTE Se selezionate PLG come Voice Memory source (o target), anche la Voice Memory target (o source) sarà impostata su PLG1/PLG.

NOTE Se impostate il numero della Voce sorgente (source) su "all," anche quello della Voce target sarà su "all."

4 Premete il tasto [INC/YES] per caricare il file. Dopo il caricamento del file, appare il messaggio "Completed." e ritornerete alla videata precedente. Se durante l'esecuzione "load" premete il tasto [DEC/NO] l'operazione verrà annullata.

NOTE Il synth può caricare automaticamente i file all'atto della sua accensione. (Prima di accenderlo dovrete inserire nello slot CARD una scheda.) Vedere a pagina 136 i dettagli al paragrafo "Autocaricamento dei file".

! Se nel synth sono presenti già dei dati, essi andranno perduti quando viene caricato un file.

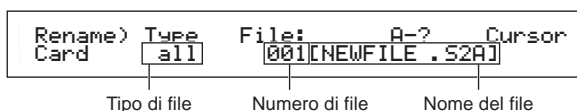
! State attenti a non cancellare dati importanti, quando eseguite le vostre operazioni.

NOTE Caricando un file, se lo spazio residuo nella memoria del sintetizzatore è insufficiente, appare il messaggio "Memory full!". Potete liberare lo spazio, cancellando file inutili o che non vi servono più, quindi riprovate l'operazione.

NOTE Quando caricate un file, apparirà il messaggio "File not found!" se il tipo di file selezionato non è presente sulla Memory Card.

Rename

Potete riassegnare un nome (rename) ai file usando al massimo otto caratteri alfanumerici.



Type (File Type)

Impostazioni: all (tutti i dati), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, other

NOTE Dettagli su File Type a Pag. 136.

1 Usate la manopola [B] per selezionare il File Type e la manopola [C] per selezionare il File Number.

NOTE Se premete il tasto [SHIFT], viene visualizzata la directory per il file selezionato correntemente. Ulteriori dettagli nella sezione "Operazioni del Modo Card" (Pag. 137).

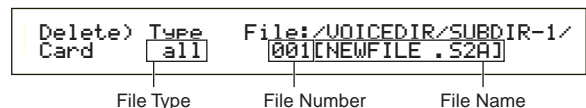
2 Per assegnare un nuovo nome al file, usate la manopola [2] per spostare il cursore. Quindi usate la manopola [1] o [DATA] e i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere il nuovo nome di file. La procedura per riassegnare un nome ai file è essenzialmente uguale a quella per le Voice. Tuttavia, non è possibile usare simboli o caratteri minuscoli, e il nome può essere costituito da un massimo di otto caratteri. I dettagli circa la riassegnazione di un nome alle Voice sono a Pag. 65.

3 Premete il tasto [ENTER] per assegnare un nuovo nome al file. Alla fine dell'operazione verrà visualizzata la scritta "Completed.", e ritornerete alla videata precedente.

NOTE Ai file viene assegnato il nome in base alla convenzione MS-DOS. Se il nome del file contiene spazi e altri caratteri non riconoscibili in MS-DOS, in fase di salvataggio quei caratteri verranno sostituiti automaticamente da "_" (sottolineatura).

Delete

È possibile cancellare i file salvati su Memory Card.



Type (File Type)

Impostazioni: all (tutti i dati), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, other

NOTE Dettagli su File Type a Pag. 136.

1 Usate la manopola [B] per selezionare il File Type e la manopola [C] per selezionare il File Number.

2 Quando premete il tasto [ENTER], vedrete un messaggio di conferma.

3 Premete il tasto [INC/YES] per cancellare il file. A cancellazione avvenuta verrà visualizzato il messaggio "Completed.", e ritornerete alla videata precedente. L'operazione di cancellazione verrà annullata se durante l'esecuzione premete il tasto [DEC/NO].

MkDir (Make Directory)

Potete creare nuove “directories” e “subdirectories” (nuove directory in quelle esistenti). Potrete così memorizzare i file in directory separate secondo il tipo di File.

```
MkDir) /VOICEDIR/SUBDIR-1/ A-? Cursor
Card Dir:***[NEWDIR-3]
```

Directory Name

- NOTE** La gerarchia della directory può avere fino a 27 livelli.
- NOTE** Non potete creare una directory con lo stesso nome di una esistente.
- NOTE** Il display della gerarchia (directory path) non appare se la Memory Card non ha directory, oltre la “root”.
- 1** Usate la manopola [C] per selezionare una directory esistente e ripetete l’operazione fino a raggiungere il livello gerarchico in cui intendete creare una nuova directory.
- 2** Per creare una nuova directory, usate la manopola [2] per spostare il cursore. Quindi usate la manopola [1] o [DATA] ed i tasti [DEC/NO] e [INC/YES] per immettere il nome della nuova directory.

La procedura per la riassegnazione di un nome ai file è la stessa adottata per le Voci. Tuttavia, non potete usare simboli o caratteri minuscoli. Dettagli sulla riassegnazione di un nome alle Voci sono riportati a pag. 65. Il nome delle directory non può superare gli 8 caratteri.

- 3** Premete il tasto [ENTER] per creare la directory. Dopo l’operazione, appare il messaggio “Completed” e ritornerete alla videata precedente.

NOTE Le “Directories” sono indicate da “DIR” dopo il loro nome. Per aprire una directory, usate la manopola [C] per portare il cursore su di essa e quindi premete [ENTER]. Vengono visualizzati tutti i file contenuti nella directory. Se selezionate 000 come File Number, apparirà “up dir”. Premendo [ENTER], ritornerete alla directory superiore (cioè salirete di un livello).

Format

Prima di usare una nuova Memory Card con il synth, dovete formattarla.

```
Format) Press
Card [ENTER]
```

Inserite una Memory Card nuova nello slot CARD. Premendo il tasto [ENTER], vi appare un messaggio che chiede conferma per l’operazione. Premete il tasto [INC/YES] per iniziare la formattazione della Card. Durante la formattazione della Card appare il messaggio “Executing...”.

- ⚠** Se sulla Memory Card esistono già dei dati, con la formattazione andranno perduti.
- ⚠** Non estraete la Memory Card mentre viene formattata, perché potreste danneggiare il synth e la scheda.

Dopo la formattazione, verrà creato automaticamente un file EXT Memory. Durante questo processo, appare il messaggio “Now saving...”.

Le schede Plug-in (Opzionali)

Varie schede opzionali tipo Plug-in sono acquistabili separatamente per ampliare la libreria del vostro strumento. Sono utilizzabili questi tipi di schede:

- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG100-XG
- PLG150-VL
- PLG150-DX

NOTE Vedere a pag. 27 per le spiegazioni dettagliate su ogni scheda.

NOTE PLG100-VH non può essere usata.

NOTE Sebbene possano essere installate anche le schede PLG100-VL e PLG100-DX, alcune delle funzioni non sono disponibili.

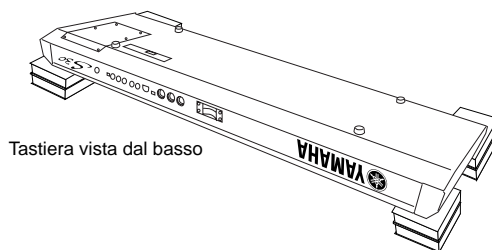
Precauzioni per installare le schede opzionali

! Osservate le seguenti precauzioni ed installate correttamente le schede Plug-in secondo le seguenti raccomandazioni.

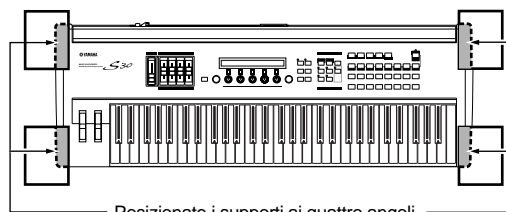
- Trattate con attenzione le schede Plug-in. Le cadute o qualsiasi tipo di urto alla scheda Plug-in possono causare danni o malfunzionamento.
- Attenti all'elettricità statica. Capita che essa influisca negativamente sui chip dei circuiti integrati della scheda Plug-in. Prima di estrarre la scheda, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate le parti metalliche diverse da quella dell'area dipinta o il filo della messa a terra per i dispositivi che ne sono forniti.
- Non toccate i componenti metallici esposti nella scheda. Potreste causare un falso contatto.
- Quando spostate un cavo, state attenti che non s'incastri sul circuito della scheda Plug-in. Forzando in qualsiasi modo il cavo lo si può tagliare, danneggiare o causare malfunzionamenti.
- Prima di iniziare l'installazione, accertatevi di avere a portata di mano una monetina o un cacciavite Phillips.
- Attenti a non perdere le viti poiché servono tutte.
- Non usate viti diverse da quelle usate sullo strumento.
- Quando inserite le schede Plug-in e collegate i cavi, fate sì che siano inseriti e collegati correttamente. Le schede inserite male possono causare falsi contatti o cortocircuiti, che a loro volta producono un cattivo funzionamento e altri danni.
- Dopo aver montato una scheda Plug-in accertatevi di stringere bene le viti, in modo da avere la massima stabilità.

Per installare la scheda Plug-in opzionale

- 1 Spegnete la tastiera e scollegate l'adattatore per CA. Inoltre se la tastiera è collegata ad altri dispositivi esterni, scollegate anche quest'ultimi.
- 2 Capovolgete la tastiera per avere un accesso facilitato. Per proteggere le manopole e le rotelle di controllo, appoggiate la tastiera in modo che i quattro angoli siano sollevati, ad esempio da riviste, cuscini o simili.



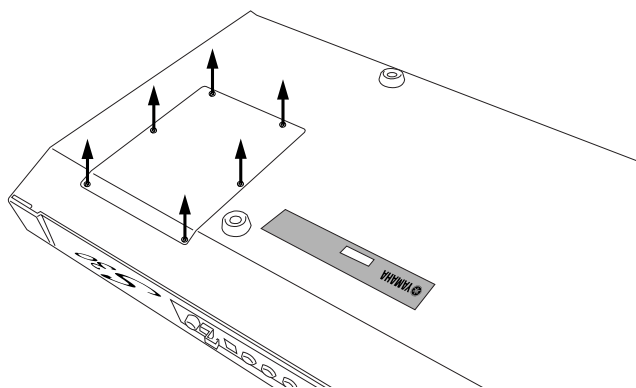
Tastiera vista dal basso



Posizionate i supporti ai quattro angoli, senza toccare le manopole e le rotelle.

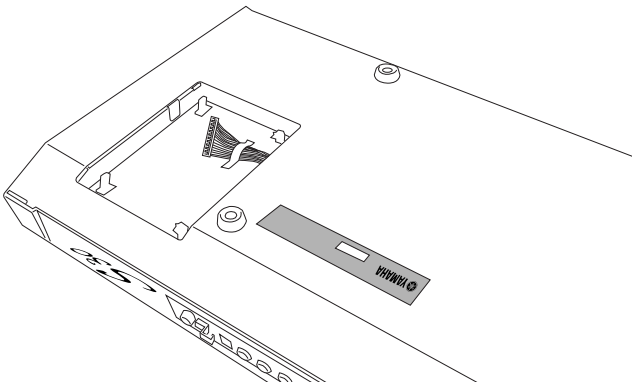
! State attenti a non far cadere la tastiera né a farla urtare. Assicuratevi che sia ben bilanciata prima di procedere.

- 3 Spostatevi in modo da essere di fronte al pannello posteriore della tastiera e togliete le viti dal coperchio della scheda Plug-in nella parte inferiore sinistra, con una monetina o un cacciavite (solo le sei viti a testa piatta). Non togliete le altre viti.



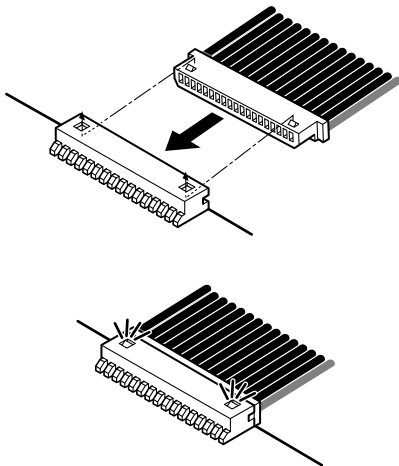
NOTE Conservate le sei (6) viti tolte, riponendole in un luogo sicuro, per poterle riutilizzare rimettendo il coperchio della scheda alla tastiera.

- 4 Togliete il coperchio della scheda Plug-in.
Appare la piastra della scheda Plug-in.



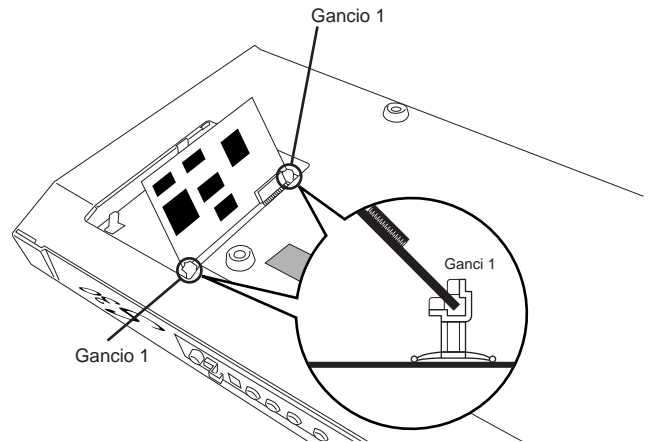
! Quando installate la scheda Plug-in (dalla rimozione del coperchio al suo rimontaggio) tutte le operazioni devono essere fatte senza il collegamento alla corrente.

- 5 Togliete il nastro che tiene collegato il cavo della scheda Plug-in alla piastra.
- 6 Estraete la scheda Plug-in dalla busta antistatica.
Quando installate la scheda, il lato con un connettore e i circuiti integrati devono essere sopra.
- 7 Inserite con precauzione il connettore del cavo nella scheda Plug-in fino a quando i due fermi sul connettore del cavo si bloccano nelle sedi sulla scheda, come illustrato in figura.

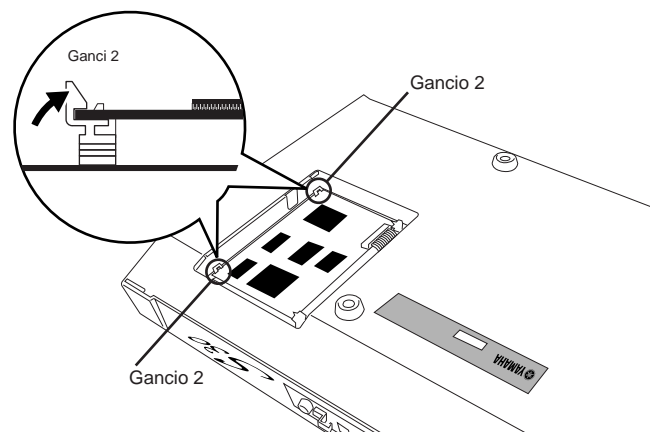
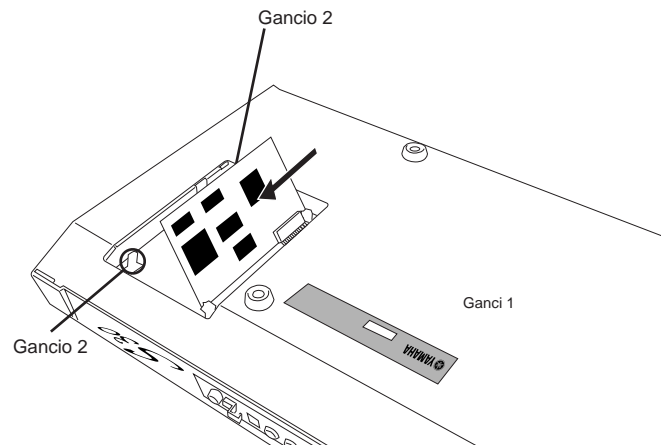


- 8 Montate la scheda Plug-in sulla piastra come viene descritto dettagliatamente nei seguenti step.

- 8.1 Inserite un lato della scheda Plug-in (il lato connettore) nei ganci, come mostra l'illustrazione.



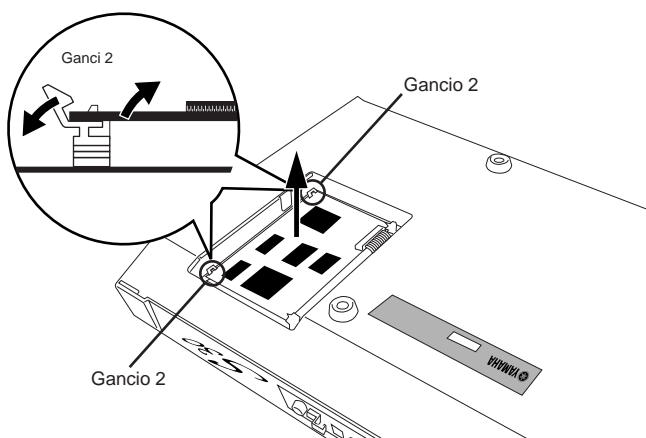
- 8.2 Premete verso il basso l'altro lato fino a quando non si fissa sul gancio 2.



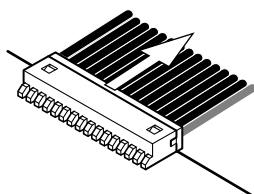
- 9 Riposizionate il coperchio della scheda Plug-in stringendo le viti che avevate tolto allo step 3.
Usate una monetina o un cacciavite per il fissaggio delle viti.

Rimozione di una scheda Plug-in dalla tastiera

- 1 Premete i ganci 2 nella direzione mostrata dall'illustrazione e togliete la scheda dai ganci 2 sollevando solo da un lato.



- 2 Tirate l'altro lato della scheda dai ganci 1.
- 3 Tirate il connettore del cavo dal connettore della scheda Plug-in.



Messaggi sul display

Messaggio	Significato
<< ! MIDI buffer full. >>	Non sono stati processati i dati MIDI per eccesso dati ricevuti assieme.
<< ! MIDI data error. >>	Si è verificato un errore nella ricezione dei dati MIDI.
<< ! MIDI checksum error. >>	Si è verificato un errore nella ricezione dei bulk data.
<< ! Change internal battery. >>	La batteria di backup interna deve essere sostituita.
<< ! Card full. >>	Non vi è più memoria disponibile sulla Memory Card.
<< ! File not found. >>	Impossibile trovare il tipo di file specificato.
<< ! Bad card. >>	La Memory Card è difettosa.
<< ! Card not ready. >>	La Memory Card non è inserita, o ce n'è una incompatibile (tipo 5V).
<< ! Card unformatted. >>	La Memory Card non è stata formattata.
<< ! Card write protected. >>	La Memory Card è protetta dalla scrittura.
<< ! Illegal card. >>	La Memory Card è stata formattata male.
<< ! File already exists. >>	Esiste già un File con lo stesso nome.
<< ! Illegal file. >>	I dati del file sono danneggiati ed inutilizzabili.
<< ! Illegal file name. >>	Il nome del file specificato non è nel formato MS-DOS.
<< ! Read only file. >>	Il File è del tipo a sola lettura e non può essere cancellato, rinominato o salvato
<< ! Can't make "EXT" file. >>	Sulla Memory Card non è stato possibile creare un file.
<< ! Can't make directory. >>	Non si possono creare altre "directories".
<< ! Too deep directory. >>	Non si può entrare nella directory perché troppo profonda.
<< ! Unknown file format. >>	Il formato del File non viene riconosciuto.
<< ! Bulk protected. >>	I bulk data non vengono ricevuti perché è abilitata la protezione.
<< ! Device number is off. >>	I bulk data non sono trasmessi/ricevuti: il Device No è su "off."
<< ! Device number mismatch. >>	I bulk data non sono trasmessi/ricevuti: i Device No non corrispondono.
<< ! Effect plugin in slot. >>	Impossibile l'uso: lo Slot contiene una scheda Effect Plug-in.
<< ! Plugin communication error. >>	La scheda Plug-in nello Slot non funziona correttamente.
<< ! Plugin type mismatch. >>	Il suono richiede una scheda Plug-in differente da inserire nello Slot.
<< ! PLG100 not supported. >>	Se usato con una scheda Plug-in serie PLG100, un file di dati il cui File Type è "plugin" (inserito) non può essere memorizzato sulla Memory Card.
<< Executing... >>	L'operazione è in fase di esecuzione.
<< Now working... >>	Viene eseguita l'operazione della Memory Card.
<< Now loading... >>	Il file si sta caricando dalla Memory Card.
<< Now saving... >>	Il file si sta salvando sulla Memory Card.
<< Now checking plugin board. >>	La scheda Plug-in viene controllata (dopo l'accensione del synth).
<< MIDI bulk receiving... >>	Si stanno ricevendo i Bulk data MIDI.
<< MIDI bulk transmitting... >>	Si stanno trasmettendo i Bulk data MIDI.
<< C 3:128[] Stored. >>	Il suono è stato memorizzato.
<< Completed. >>	L'operazione è completata.
<< Are you sure ? [YES]/[NO] >>	Conferma finale.
<< Overwrite? [YES]/[NO] >>	Esiste già un file con lo stesso nome. Volete sostituirlo con uno nuovo?

Inconvenienti e rimedi

Qui sono stati riportati i consigli, i rimedi e la pagina di riferimento per alcuni problemi più semplici. La maggior parte di essi può essere dovuta a regolazioni ed impostazioni errate. Prima di chiamare l'assistenza tecnica per l'eventuale riparazione, consultate quanto segue per verificare se potete risolvere da soli il problema.

Assenza di suono.

- Il volume è regolato correttamente? (Pag. 6 e 15)
- Con l'S30, se al jack FOOT CONTROLLER è stato collegato un Controller a pedale per il controllo del volume/espressione, verificate che sia completamente abbassato (Pag. 13)
- Controllate che il parametro Vol (volume) della videata QED Level di Voice Edit Common sia sufficientemente alto. (Pag. 66)
- Controllate che il parametro WaveNumber della videata OSC Wave screen di Voice Edit Element sia su 000 (off). (Pag. 74)
- Controllate che il parametro Level della videata OSC Out in Voice Edit Element sia abbastanza alto. (Pag. 74)
- È stata regolata bene note range/velocity (note) range della videata ZONE, OSC in Voice Edit? (Pag. 75)
- Qualcuno degli Elementi è stato escluso (muted)? (Pag. 46)
- I filtri degli Elementi sono stati regolati in modo da tagliare completamente il suono? (Pag. 78)
- I parametri degli effetti sono stati impostati correttamente? (Pagine 66, 73, 74, 112)
- I Canali di ricezione MIDI sono stati impostati correttamente? (Pag. 117 e 130)
- I dispositivi audio sono stati impostati correttamente? (Pag. 9)
- L'interruttore Local è impostato su OFF? (Pag. 130)
- I parametri Velocity Sensitivity, Note Limit e Velocity Limit sono stati impostati correttamente? (Pagine 75, 97, 117 e 121)
- Nel playback di una song con il sequencer interno o con un dispositivo MIDI esterno, i parametri volume e l'espressione sono stati impostati correttamente?
- Eseguendo le performance con il sequencer interno o con un dispositivo MIDI esterno, i canali di trasmissione e ricezione per ciascuna traccia del sequencer per ogni Parte nella Performance sono stati impostati correttamente. (Pag. 117)
- Per le Performance, il volume di ogni Parte è sufficientemente alto? (Pag. 115)
- Avete selezionato EXT Memory senza aver inserito Memory Card? (Pag. 23)
- Con l'Arpeggiator abilitato, il parametro Arpeggio Category è stato impostato su "Ct" ed il parametro Key Mode è impostato su un valore diverso da "direct"? (Pag. 67)

Manca il suono dell'arpeggiator(e).

- Il range delle note di Arpeggiator è stato regolato correttamente? (Pag. 68)
- Nel Modo Performance, i parametri Layer Switch e Arpeggio Switch per la(e) Parte(i) sono stati impostati su ON? (Pag. 117)
- Il parametro Tempo della videata ARP Type è su "MIDI," nonostante non siano stati ricevuti i segnali di clock MIDI?

Non si riesce a cambiare le impostazioni di Arpeggiator (On/Off, Hold, Tempo).

- Le schede Plug-in possiedono i propri generatori di pattern di arpeggio. A pagina 134 sono riportati i dettagli, ed inoltre consultate anche il manuale fornito con ogni scheda. (Per la scheda Plug-in PLG150-AN1 e regolazioni si trovano nella videata Arp/SEQ Sw. I dettagli sono a pagina 29 del manuale di istruzioni della scheda PLG150-AN.)

I suoni sono distorti.

- Controllate che gli effetti siano stati regolati correttamente. (Pag. 66, 73, 74, 112)
- Il volume è stato impostato troppo alto? (Pag. 6 e15)

Il suono è molto basso.

- Controllate che il volume o l'espressione MIDI non siano stati regolati troppo bassi.
- Controllate se la frequenza di taglio del filtro è stata regolata troppo alta/bassa. (Pag. 67, 91, 110, 115)

L'intonazione (pitch) è errata.

- I parametri NoteShift e Tune nella videata MSTR TG del Modo Utility sono stati impostati correttamente? (Pag. 127)
- I parametri Oct e Trnspose nella videata MSTR Kbd del Modo Utility sono stati impostati correttamente? (Pag. 127)
- I parametri correlati al pitch nel menù PITCH (Voice Edit) sono stati impostati correttamente? (Pag. 75)
- Il parametro Micro Tuning del Modo Voice Edit è stato messo su una scala non convenzionale? (Pag. 66)
- Il parametro Pitch Modulation Depth della videata LFO (Modo Voice Edit) è troppo alto? (Pag. 86)
- Per le Performance, il parametro Note Shift nella videata LYR (Layer) è stato impostato su un valore diverso da 0? (Pag. 118)
- Per le Performance, il parametro Detune per ciascuna parte è stato impostato su un valore diverso da 0? (Pag. 118)

Il suono è discontinuo ed intermittente.

- È stata superata la polifonia massima consentita? (Pag. 28)

Suona solo una nota alla volta.

- Il parametro Mode nella videata GEN Other di Voice Edit Common è impostato su "mono"? (Pag. 66)
- Nel Modo Performance, il parametro Mode nella videata LYR Mode è su "mono" per ciascuna Parte? (Pag. 117)

Gli effetti non vengono applicati.

- Il tasto [EF BYPASS] è stato messo su OFF? (Pag. 51)
- Il parametro Element Switch di Insertion Effect nella videata EFF di Voice Edit è stato impostato su ON? Inoltre, sempre in questo Modo, il tipo di effetto è stato impostato su una regolazione diversa da “thru” o “off”? (Pag. 73)
- Per le Performance, sono state specificate le parti per l’Insertion Effect? (Pag. 112)
- Per Reverb e Chorus, i tipi di effetto sono stati impostati su ON nelle videate Common Edit ? (Pag. 74, 113)

Gli interruttori Element non funzionano per il Control Set

- I parametri specifici per l’Elemento sono stati selezionati come Dest (Destination)? (Pag. 70)

Non si riesce a trovare una Drum Voice.

- Le Drum Voice sono selezionate in modo diverso dalle Normal Voice (Pag. 61).

Non si riesce ad immettere valori piccoli.

- Avete tentato di assegnare i valori solo usando le manopole assegnabili da [A] a [C] o le manopole [1]/[2]? (Pag. 19)

Impossibile spostare il cursore senza influire sulle regolazioni.

- Tenete premuto il tasto [SHIFT] mentre usate le manopole da [A] a [C], la manopola [1]/[2], e la manopola [DATA] oppure i tasti [INC/YES] e [DEC/NO] (Pag. 19).

Impossibile ricevere i bulk data.

- Usando il Voice Editor dell’S80/S30, avete impostato un sufficiente Dump Interval? Il Dump Interval nella finestra di impostazione del Voice Editor Setup deve essere almeno 10ms.

Per gli utenti Mac: Card Filer per Macintosh non funziona bene.

- State usando MIDI Time Piece?
Card Filer non è compatibile con MIDI Time Piece. Dovete disabilitare l’uso di MIDI Time Piece sul Macintosh.

Le Voci Plug-in non vengono lette dalla memoria PLG.

- L’S30 può leggere i dati delle voci Plug-in del CS6x/CS6R/S80. Le Voci Plug-in per le schede PLG150-AN/DX/PF/VL sono in formato MIDI File. Usate Card Filer per inviare alla Memory Card i dati della voce, quindi iniziate il playback sul sequencer per leggere i dati nella Memoria PLG. Fra PLG1 e PLG2, eseguite il playback del tipo PLG2.

Specifiche tecniche

TASTIERA	Numero di tasti	61
	Touch	Initial touch, Aftertouch
Sistema di generazione suono	Generatori	AWM2, Sintesi Modulare Sistema Plug-in
	Polifonia	64
VOCE	Numero di Voci	Voci Normal (256 Preset, 128 Internal [User], 128 External [da Memory Card]), Voci Drum (8 preset, 2 Internal [User], 2 External [Memory Card]), Voci Plug-in (64 [Scheda Plug-in, se installata])
	Wave ROM	24 MByte
PERFORMANCE	MultiTimbrica	17 (16 Voice Part, Plug-in Part)
	Numero di Performance	128 Internal, 64 External
	Mode Master Keyboard	4 Zone
EFFETTI	Reverb	12
	Chorus	23
	Insertion	24 (Insertion 1), 92 (Insertion 2), 24 (Insertion per le Voci Plug-in)
	Master EQ	4
PLAY SEQUENZE	Formato	SMF Format 0 (solo Direct Play), Sequence Chain (Load/Save)
	N. concatenazione sequenze	100 Step (100 Song)
ARPEGGIATORE	Numero di Arpeggi	128
Scheda	Tipo di File	All Data, All Voice, Plug-in, Sequence Chain, SMF
	Funzioni	Save, Load, Rename, Delete, Make Directory, Format
CONTROLLI	Cursore Volume, 4 Cursori di Controllo, Pitch Bend, Modulation, Shift, Page, Manopola A/B/C/1/2, Data, Effect Bypass, Master Keyboard, Exit, Enter, Dec/No, Inc/Yes, 7 Tasti Mode, Sequence Play, Sequence PLAY/STOP, 5 Memory Keys, Quick Access, 8 Tasti Bank, 16 Tasti Program/Part, STANDBY/ON, Host Select	
CONNETTORI & TERMINALI	MIDI In, Out, Thru, To Host, Foot Switch, Foot Controller, Output L/Mono R, Phones, DC IN, Connettore per scheda Plug-in Board	
DISPLAY	40 x 2 (retroilluminato)	
ACCESSORI COMPRESI	Adattatore per CAPA-5C (Può non essere previsto nella vostra area. Verificate con il Negoziante Yamaha.) Manuale d'istruzioni, Elenco Dati, Guida all'installazione, CD-ROM	
ACCESSORI OPZIONALI	Schede plug-in serie PLG150, serie PLG100 (esclusa la PLG100-VH), Interruttore a pedale FC4/5, Controller a pedale FC7	
ASSORBIMENTO DI POTENZA	10W (120V), 9.5W (230V)	
LIVELLO DI USCITA	Uscita: +9.0 ±2dbm (10k ohms), Phones (cuffie): +2.0 ±2dbm (33 ohms)	
DIMENSIONI	1001 (L) x 345 (P) x 99 (A) mm	
PESO	8.0 kg	

* Le specifiche tecniche e le descrizioni fornite in questo manuale di istruzioni sono solo informative. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare e modificare i prodotti e le specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Poiché le specifiche, le attrezzature e le opzioni possono variare da una Paese all'altro, vi preghiamo di controllare con il vostro Negoziante Yamaha.

Indice

0~9

4 Zone	53
--------------	----

A

A proposito delle Memory Card.....	15, 135
A proposito di Modular Synthesis Plug-in System	28
A proposito di Note Limit (Key Range)	56
A proposito dei Modi	30
A proposito delle schede Plug-in (opzionale).....	27, 141
A proposito del generatore di suono.....	27
AC Control Depth	96, 120
AC Modulation Depth	96, 120
Accensione.....	14
AEG Level.....	83
AEG Release.....	83
AEG Time	83
AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity).....	83
Aftertouch	40
Alimentazione	9
AMP AEG (Amplitude Envelope Generator).....	92
AMP KeyFlw (AMP Key Follow)	84
AMP Scale (AMP Scaling Break Point).....	85
AMP Scale (AMP Scaling Offset).....	85
AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity).....	92
ARP Limit (Arpeggio Note Limit).....	68
ARP Mode (Arpeggio Mode)	68
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects).....	68
ARP Type (Arpeggio Type)	67
Arpeggiator	36
Assegnazione dei parametri alle manopole [1] e [2]	42
Assegnazione dei parametri alle manopole [A], [B] e [C]	41
AT Control Depth.....	95, 120
AT Modulation Depth.....	96, 120
Attivazione/disattivazione degli Elementi	46
Autocaricamento dei File	136

B

BANK da [A] a [H], tasti	7
Bank/Program Number	59, 102

C

Card, Modo.....	17, 30, 135
CARD, slot.....	8
Chorus Unit.....	50, 74, 113
Collegamenti	9
Collegamento dei Controller.....	13
Collegamento di un dispositivo MIDI esterno.....	11
Collegamento ad un Mixer	10
Collegamento ad un Personal Computer	12
Collegamento ad un dispositivo audio esterno.....	9
Common (impostazioni per tutte le Parti).....	107
Common Arpeggio	67, 110
Common Controller	69, 110
Common Edit e editing di ciascun Elemento.....	45, 63
Common Effect.....	73, 112
Common EQ (Equalizer)	111
Common General	65, 110
Common LFO (Low Frequency Oscillator).....	70
Common Quick Edit.....	66, 109
Common/Part/Zone Edit	106
Commutare tra i programmi mediante l'interruttore a pedale.....	43

Control Set.....	40
Control Set e controllo MIDI esterno	41
Controller, sezione	26, 38
Controllo dei parametri mediante il Foot Controller	43
CONTROL SLIDER	6, 39, 56
CTL AC Control (AC Control Depth).....	96
CTL AC Control (AC Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	120
CTL AC Modulation	96
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	120
CTL Assign1 (Controller Assign 1).....	111
CTL Assign2 (Controller Assign 2)	111
CTL AT Control (AT Control Depth)	95
CTL AT Control (AT Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	120
CTL AT Modulation	96
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	120
CTL Bend (Pitch Bend)	69
CTL MW Control (MW Control Depth)	95
CTL MW Control (MW Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	119
CTL MW Modulation	95, 119
CTL Pitch (Pitch Bend)	95
CTL Portamento.....	69
CTL Set1 (Control Set 1) to CTL Set6 (Control Set 6)	69
CTL Set1 (Control Set 1)/CTL Set2 (Control Set 2)	95
CTRL (System Controller)	129
CTRL (Voice Controller)	132
CTRL Assign1 (Controller Assign 1)	133
CTRL Assign2 (Controller Assign 2)	133
CTRL da [A] a [C], manopole	129
CTRL Other (Controller Other)	129

D

Da interfaccia MIDI a MIDI IN e OUT	13
[DATA], manopola.....	7, 20, 61
DC IN, terminale.....	8
[DEC/NO], tasto	7, 19, 61
Delete.....	139
Display, messaggi sul.....	144
Drum Common Arpeggio	89
Drum Common Controller	89
Drum Common Edit e Drum Key Edit.....	88
Drum Common Effect.....	89
Drum Common General	88
Drum Common Quick Edit	88
Drum Key Amplitude.....	91
Drum Key EQ (Equalizer).....	92
Drum Key Filter	91
Drum Key OSC (Oscillator)	89
Drum Key Pitch.....	91
Drum Voices	61, 87

E

Edit, Modi.....	16
Editing delle voci Plug-in Board.....	99
[EF BYPASS], tasto.....	7
EFF Cho (Chorus).....	74, 113
EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2).....	73, 121
EFF InsEF (Insertion Effect)	73
EFF Part.....	112
EFF Rev (Reverb).....	74, 113
Effect Bypass	51
Effects, sezione	29
Effetti	50
Effetti nel modo Performance	50

Effetti nel modo Voice.....	50
Effetto, impostazione parametri	73, 113, 121
Element Amplitude.....	83
Element Filter.....	78
Element Pitch.....	75
Element EQ (Equalizer)	86
Element LFO (Low Frequency Oscillator).....	85
Element OSC (Oscillator).....	74
[ENTER], tasto.....	7, 19, 20
EQ High.....	112
EQ HighMid (High-Middle Range).....	112
EQ Low.....	111
EQ LowMid (Low-Middle Range).....	112
EQ Mid (Middle Range).....	112
EQ Param (EQ Parameter).....	98
EQ Type.....	86
Esempio di assegnazione Control Set	70
[EXIT], tasto.....	7, 18

F

Factory Set (Restore Factory Defaults).....	134
FEG Level (FEG Level).....	81
FEG Release (FEG Release)	81
FEG Time	81
FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	80
Filter Envelope Generator, regolazioni.....	81
Filter Scaling, regolazioni	82
FLT Cutoff (Filter Cutoff)	91
FLT HPF (High Pass Filter)	80
FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	81
FLT Scale (Filter Scale Break Point).....	82
FLT Scale (Filter Scale Offset)	82
FLT Sens (Filter Sensitivity).....	80
FLT Type (Filter Type)	78
Foot Controller	39
FOOT CONTROLLER, jack	8
FOOT SWITCH, jack	8
Format.....	140

G

GEN M.Kbd (General Master Keyboard).....	108
GEN MIDI (General MIDI)	108
GEN Name (General Name).....	65, 85, 108
GEN Other (General Other).....	66, 94

H

HOST SELECT, interruttore	8
---------------------------------	---

I

Immissione dati	19
Impostazione di Note Limit.....	37
Impostazione di Tempo	37
Impostazione/visualizzazione del parametro di Knob	60, 103
Impostazioni del nome del file	138
Impostazioni di Pitch Envelope Generator	77, 98
Impostazioni Octave e MIDI Transmit Channel	60, 103
[INC/YES], tasto	7, 19, 61
Insertion Effect	50, 73
Interruttore a pedale	39

J

Job, modi	17
-----------------	----

K

Knob, parametro di	60, 103
--------------------------	---------

L

La funzione “Compare”	64, 107
Layer (Modo Master keyboard).....	55
Layer (Modo Performance).....	117
LCD (Liquid Crystal Display)	6
Lettura delle impostazioni visualizzate.....	105
LFO Depth	86
LFO Dest1 (LFO Destination 1).....	72
LFO Dest2 (LFO Destination 2).....	72
LFO Fade	72
LFO Param (LFO Parameter)	96
LFO Wave.....	70, 85
L'indicatore L	64, 107
Load	138
LYR Limit (Layer Limit).....	117
LYR Mode (Layer Mode)	117
LYR Tune (Layer Tune)	118

M

M.EQ (Voice Master Equalizer)	131
M.EQ High (Master EQ High).....	132
M.EQ HighMid (Master EQ High-Middle Range).....	132
M.EQ Low (Master EQ Low).....	132
M.EQ LowMid (Master EQ Low-Middle Range).....	132
M.EQ Mid (Master EQ Middle Range)	132
Manopole [A], [B], [C], [1] e [2]	6, 19, 39
Master keyboard	52, 121, 127
Master Keyboard/Tone Generator, Modo [MASTER KEYBOARD], tasto.....	106
MEMORY, tasti	7
Memory/Performance Program Number.....	102
Memory/Voice Program Number.....	59
Menu, videata.....	46, 65, 88, 93, 106, 127
Micro Tuning	66
MIDI (System MIDI)	130
MIDI Arp (MIDI Arpeggio)	130
MIDI Ch (MIDI Channel)	130
MIDI GM/XG Receive (se è stata installata una scheda Multi-Part Plug-in) ..	131
MIDI IN, OUT, e THRU, connettori.....	8
MIDI Other.....	131
MIDI Sw (MIDI Receive Switch)	130
MIX Level	115
MIX Vce	114
MKB Assign (Master Keyboard Assign)	122
MKB Note (Master Keyboard Note).....	121
MKB Transmit (Master Keyboard Transmit)	121
MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1)	122
MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)	122
MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1).....	121
MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2).....	121
MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3).....	121
MKB TxSW4 (Master keyboard Transmit Switch 4)	122
MkDir (Make Directory).....	140
MODE, tasti.....	7
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM	28
MODULATION, rotella.....	6
Monitoraggio delle Board Voice.....	93
MSTR (System Master).....	127
MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass).....	128
MSTR Kbd (Master Keyboard).....	127
MSTR Other (Other Setup)	128
MSTR TG (Master Tone Generator)	127
Multi Edit	104
Multi-Part Plug-in Board.....	28
MW Control Depth.....	95, 119
MW Modulation Depth	95, 119

N

Normal Voice64

O

OSC Assign (Oscillator Assign)97
OSC Limit (Oscillator Limit)75
OSC Other (Oscillator Other)90
OSC Out (Oscillator Out)70, 90
OSC Pan (Oscillator Pan)75, 90
OSC Velocity (Oscillator Velocity)97
OSC Wave (Oscillator Wave)74, 89
OUTPUT L/MONO e R, jack8

P

[PAGE], manopola6, 18
Part (Impostazioni per le singole Parti)114
Part Controller119
Part Layer117
Part Mixer114
Part Receive Switch118
Part Tone115
PCH PEG (Pitch Envelope Generator)98
PCH Scale (Pitch Scale)77
PCH Tune (Pitch Tune)75, 91
PEG Level76
PEG Release76
PEG Time76
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)76
Performance Category103
Performance Edit16, 106
Performance Job Mode17, 123
Performance Memory/Number (Bank/Number)102
Performance Name103
Performance Play Mode Display102
Performance Program, selezione di104
Performance Store107, 124
Performance24, 34
Per impostare Voice Name65
PFM Bulk Dump124
PFM Copy123
PFM Edit Recall123
PFM Initialize123
PFM Play (Performance Play)102
PHONES, jack8
PITCH bend, rotella6
Play, Modi16
Playback concatenato126
Playback dimostrativo21
PLG (Plug-in) (se è stata installata una scheda Plug-in)133
PLG MIDI (Plug-in MIDI)133
PLG-NATIVE (Plug-in Native)98
PLG System (Plug-in System)133
Plug-in Common Arpeggio94
Plug-in Common Controller95
Plug-in Common Effect97
Plug-in Common General94
Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)96
Plug-in Common Quick Edit94
Plug-in Element EQ (Equalizer)98
Plug-in Element Native98
Plug-in Element OSC (Oscillator)97
Plug-in Element Pitch97
Plug-in Voice93
Polifonia massima28
PROGRAM/PART da[1] a [16], tasti7, 18

Q

QED EF (Quick Edit Effect)109
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)66, 88, 94
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)67, 88, 94, 110
QED Filter (Quick Edit Filter)67, 88, 94, 110
QED Level (Quick Edit Level)66, 88, 94, 109
[Quick Access], tasto7

R

RCV Sw1 (Receive Switch 1)118
RCV Sw2 (Receive Switch 2)118
RCV Sw3 (Receive Switch 3)119
RCV Sw4 (Receive Switch 4)119
Rename139
Reverb Unit50, 74, 113

S

Save137
Schede Single Part Plug-in27
Selezione di un Menù65
Selezione di un Modo16
Selezione di una videata18
Selezione Preset Drum (PRE:DR1 ~ DR8)61
Selezione di Arpeggio Type36, 67
Selezione di User Drum (INT:DR1/2 and EXT:DR1/2)61
SEQ (Sequence Chain)125
SEQ, controlli7
SEQ Demo (Sequence Demo)125
Sequence Play, Modo17, 30, 125
[SHIFT], tasto6, 18
SmartMedia™15, 135
Song File, esecuzione dal vivo con playback58, 126
Split52
Spostamento del cursore19, 20
STANDBY/ON, interruttore8
Status137

T

Tipi di File136
Titolo videata59, 102
TO HOST, connettore8, 12
TON EG (Tone Envelope Generator)115
TON Filter (Tone Filter)115
TON Other (Tone Other)116
TON Portamento (Tone Portamento)116
Tone Generator, sezione27
Tipi di parametri (assoluti e relativi)20

U

Una panoramica dell'S3026
Una panoramica di Voice/Wave32
Uso di Arpeggiator Hold38
Uso dei tasti BANK/PROGRAM60, 104
Uso di Voice Category Search62
Uso di Quick Access23, 63
Utility Job, Modo17, 134
Utility, Modo17, 30, 127

V

VCE Bulk Dump.....	101
VCE Copy.....	100
VCE Edit Recall.....	100
VCE Initialize.....	100
Voice Category.....	60
Voice Edit.....	16, 45, 63
Voice Job, Modo.....	17, 100
Voice Memory/Number (Bank/Number), Display.....	59
Voice, Modo.....	30, 59
Voice Name.....	60
Voice Play Mode, Display.....	16, 59
Voice Program, selezione di.....	60
Voice Store.....	64, 101
Voice.....	22, 31
[VOLUME], slider o cursore.....	6

W

Wave.....	33
-----------	----

Z

Zone.....	121
-----------	-----

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 per Tastiere elettroniche, Clavinova e Sintetizzatori
tutti i giorni dalle ore 14.30 alle ore 17.15
02/93572760**

**...SE TROVATE OCCUPATO...FATE UN FAX AL Nr.
02/93572119**

**...SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E-MAIL):
yline@eu.post.yamaha.co.jp**

Cognome _____ Nome _____

Ditta/Ente _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Tel. _____ Fax _____ E-mail _____

Strumento acquistato _____

Nome rivenditore _____ Data acquisto _____

Sì, inseritemi nel vostro data base per :

- 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.

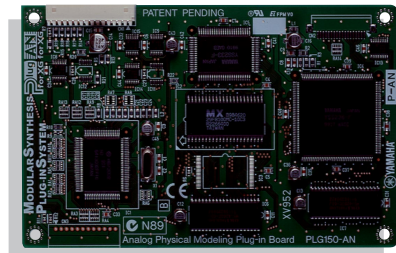
Data _____ **FIRMA** _____

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Scheda Plug-in di modulazione fisica analogica **PLG150-AN**

Riproduce i suoni corposi e funky dei synth analogici vintage. Questa scheda offre la possibilità di disporre di un motore synth simile a quello del sintetizzatore di modulazione fisica analogica AN1x Yamaha. Oltre ad offrire una notevole varietà di algoritmi di onda, filtri risonanti, LFO e generatori di inviluppo, la scheda dispone di distorsione e di un equalizzatore a 3 bande. Con il PLG150-AN, gli studi professionali di progettazione saranno in grado di produrre i suoni più avveniristici.

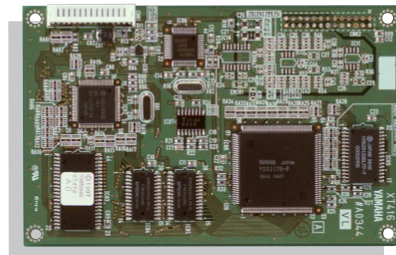
Tipo di generatore suono	AN (Analog Physical Modeling Synthesis)
Polifonia	5 note
Voce	256 Preset 128 User
Effetto	Guitar Amp. Simulator (Distortion), 3-Band EQ, XG Part EQ
Interfaccia	Connettore Plug-in (15-pin digital I/F connector)
Dimensioni (L) x (P) x (A)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm (5 9/16" x 3 5/8" x 3/8")
Peso	65g (2.3oz)



Scheda Plug-in Virtual Acoustic **PLG150-VL**

La scheda Plug-in Virtual Acoustic Modular Synthesis vi consente di creare voci incredibilmente espressive e naturali simulando digitalmente le caratteristiche fisiche di strumenti acustici. Grazie alla sua favolosa architettura di sintesi, è possibile il controllo completo della performance in tempo reale, rendendola ideale per i tastieristi solisti.

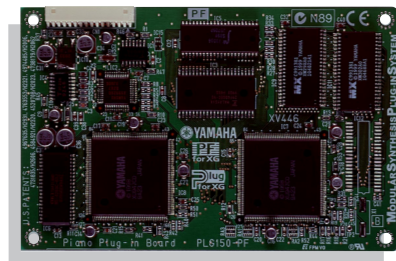
Tipo di generatore suono	S/VA (Self-oscillating Virtual Acoustic Synthesis)
Polifonia	1 nota monofonica
Voce	256 Preset 70 User
Interfaccia	Connettore Plug-in (15-pin digital I/F connector)
Dimensioni (L) x (P) x (A)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm (5 9/16" x 3 5/8" x 3/8")
Peso	56g (2.0oz)



Scheda piano Plug-in **PLG150-PF**

Per i pianisti seri, questa scheda viene caricata con centinaia di voci di tastiera e di piano campionati - dai grandi pianoforti da concerto o i vari pianoforti verticali fino ai pianoforti elettrici e ai clavicembali. Possono essere usate contemporaneamente 2 schede di pianoforte, portando la polifonia ad un massimo di 128 note. Incredibile! Per studi di registrazione professionali che richiedono autentici suoni di pianoforte ma non desiderano avere un pianoforte vero, un S80/S30 dotato di scheda PLG150-PF rappresenta la soluzione perfetta.

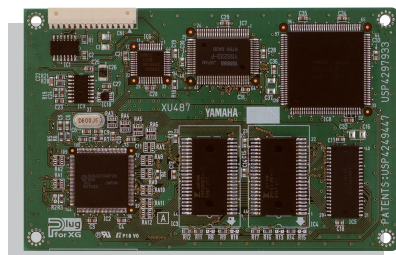
Tipo di generatore suono	AWM2
Polifonia	64 note
Voce	136 Preset
Effetto	Reverb, Chorus, Insertion, 2-Band EQ
Interfaccia	Connettore Plug-in (15-pin digital I/F connector)
Dimensioni (L) x (P) x (A)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm (5 9/16" x 3 5/8" x 3/8")
Peso	72g (2.5oz)



Scheda Plug-in avanzata DX/TX **PLG150-DX**

Aggiunge all'S80/S30 i classici suoni del famoso DX7 Yamaha. Le caratteristiche della scheda PLG150-DX prevedono un sistema di generazione suono FM polifonico a 16 note e con 6 operatori che distinse l'industria dei sintetizzatori. Questa scheda è un must per tastieristi e per produttori di musica contemporanea.

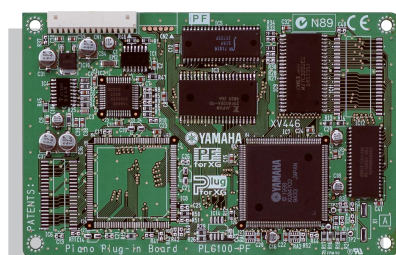
Tipo di generatore suono	FM Synthesis
Polifonia	16 note
Voce	912 Preset 64 User
Effetto	Part EQ, Lowpass, Highpass
Interfaccia	Connettore Plug-in (15-pin digital I/F connector)
Dimensioni (L) x (P) x (A)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm (5 9/16" x 3 5/8" x 3/8")
Peso	63g (2.2oz)



Scheda Plug-in di generazione suono XG **PLG100-XG**

Questa scheda Plug-in vi fornisce oltre 400 voci campionate professionali di alta qualità e 12 drum kit, nonché 32 note aggiuntive di polifonia. Inoltre supporta completamente le specifiche XG MIDI, per cui potete usarla per eseguire il playback di file di song MIDI tipo XG SMF da un sequencer esterno o con il sequencer interno dell'S80/S30. In particolare gli hobbyisti dell'home recording troveranno questa scheda un accessorio indispensabile all'S80/S30.

Tipo di generatore suono	AWM2
Polifonia	32 note
Voce	Preset normal: 480, drum kit: 12
Effetto	Reverb, Chorus, Variation
Connettore	Connettore Plug-in (15-pin digital I/F connector)
Dimensioni (L) x (P) x (A)	138,5 x 89,0 x 8,5 mm (5 9/16" x 3 5/8" x 3/8")
Peso	56g (2.0oz)





YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (Mi)

e-mail: yline@eu.post.yamaha.co.jp

YAMAHA Line (da lunedì a venerdì):

per Chitarre, Batterie e Audio Professionale (dalle ore 10.00 alle ore 12.30) Tel. 02/93572342 - Telefax 02/93572119

per prodotti Keyboards e Multimedia (dalle ore 14.30 alle ore 17.15) Tel. 02/93572760 - Telefax 02/93572119

per Masterizzatori (dalle ore 14.00 alle ore 17.00) Tel. 02/93577269 - Telefax 02/9370956