



PORTATONE

PSR-9000

Versione 2

Manuale di Istruzioni

IMPORTANTE

Controllate l'alimentazione

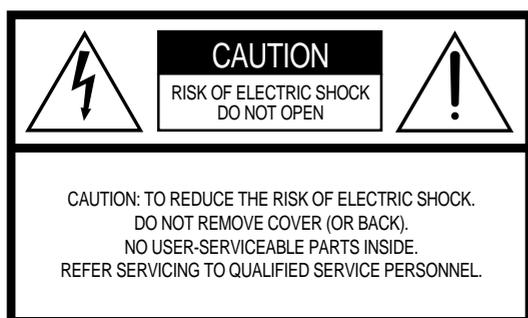
Assicuratevi che il voltaggio del Paese in cui utilizzate questo strumento corrisponda a quello indicato sulla piastrina di identificazione posta sul pannello inferiore.

Per alcuni Paesi è previsto un selettore di voltaggio (posto sul pannello posteriore della PSR-9000 accanto al cavo di alimentazione). Assicuratevi che il selettore sia impostato sul voltaggio usato nel vostro Paese. Di default, il selettore è regolato su 240V.

Per modificare questa impostazione, usate un mini cacciavite per ruotare il dial del selettore in modo che, accanto al puntatore sul pannello, appaia il voltaggio corretto.

SEZIONE MESSAGGI SPECIALI

SIMBOLI PER LA SICUREZZA: I prodotti elettronici Yamaha possono riportare etichette simili a quelle qui illustrate. Il significato dei simboli riportati su queste etichette è indicato qui di seguito. Vi invitiamo a leggere attentamente e a seguire le precauzioni riportate in questa pagina.



I simboli sono riportati sul pannello inferiore della tastiera.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero avverte l'utente della presenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione a cui fare riferimento nella documentazione in dotazione al prodotto.



Il lampo contenuto in un triangolo equilatero avverte l'utente della presenza di "voltage pericoloso" all'interno del prodotto, sufficientemente elevato da rappresentare il rischio di shock elettrici.

NOTA IMPORTANTE: Tutti i prodotti Yamaha sono testati ed approvati da un laboratorio per la sicurezza indipendente così da garantirvi che, quando installati ed utilizzati correttamente, non comportino alcun rischio. **NON** modificate questa unità né rivolgetevi a personale esterno per operare in tal senso, se non specificamente autorizzato da Yamaha. L'operatività e/o gli standard di sicurezza del prodotto potrebbero essere alterati. Eventuali modifiche sull'unità potrebbero invalidare la garanzia del prodotto.

SPECIFICHE SOGGETTE A MODIFICA:

Le informazioni contenute nel presente manuale sono da considerarsi esatte al momento della stampa. Yamaha si riserva il diritto di modificare le specifiche in qualsiasi momento senza obbligo di aggiornare le unità esistenti.

NOTE CIRCA L'AMBIENTE: Yamaha si preoccupa di produrre unità che siano sicure per l'utente ed in armonia con l'ambiente. Crediamo sinceramente che i nostri prodotti ed i sistemi di produzione utilizzati per realizzarli, siano in linea con tale filosofia di salvaguardia. In questo senso desideriamo sottolineare i seguenti punti:

Note circa la batteria: Questo prodotto potrebbe contenere una batteria non ricaricabile. La durata media di questo tipo di batterie è di circa cinque anni. Quando se ne rende necessaria la sostituzione, vi invitiamo a contattare un tecnico specializzato.

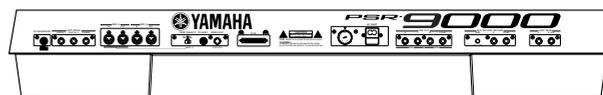
Attenzione: Non cercate di smontare o bruciare le batterie e tenetele fuori dalla portata dei bambini. Quando si esauriscono, disfatevi delle batterie secondo le leggi di smaltimento del vostro Paese.

Nota: Se questo strumento dovesse danneggiarsi irreparabilmente, vi preghiamo di osservare tutte le leggi relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, batterie, plastica, etc. In caso di necessità, chiedete chiarimenti al vostro rivenditore di fiducia o direttamente a Yamaha.

NOTA: Le spese di riparazione dovute ad una mancata conoscenza dell'utilizzo di una funzione o di un effetto (quando l'unità opera come previsto) non sono coperte da garanzia da parte di Yamaha. Vi consigliamo di studiare attentamente questo manuale e di consultare il vostro rivenditore di fiducia prima di richiedere assistenza.

POSIZIONE DELLA PIASTRINA: La piastrina di identificazione si trova sotto lo strumento. Il numero di modello, il numero di serie, l'alimentazione necessaria, etc. sono riportati su questa piastrina.

Registrate il numero di modello, di serie e la data di acquisto del vostro strumento nello spazio sottostante e conservate sempre questo manuale di istruzioni.



Modello _____

Nr. di serie _____

Data di acquisto _____



IMPORTANTI ISTRUZIONI DI SICUREZZA

INFORMAZIONI RELATIVI A POSSIBILI DANNI ALLA PERSONA, SHOCK ELETTRICI, INCENDIO.

AVVERTENZA- Quando usate qualsiasi prodotto elettronico o elettrico, seguite sempre le precauzioni qui di seguito riportate. Queste precauzioni includono, quanto segue:

1. Leggete tutte le istruzioni relative alla sicurezza, all'installazione, all'assemblaggio e le sezioni dei messaggi speciali riportate nel presente manuale di istruzioni PRIMA di eseguire qualsiasi collegamento, incluso il collegamento alla rete.

2. Verifica dell'alimentazione: i prodotti Yamaha sono realizzati con il voltaggio specifico del Paese in cui vengono distribuiti. Se doveste trasferirvi o se aveste qualsiasi dubbio circa il voltaggio in uso nel vostro Paese, contattate il rivenditore Yamaha. Il voltaggio richiesto è riportato sulla piastrina di identificazione. Per informazioni circa questa piastrina, fate riferimento alla Sezione Messaggi Speciali di questo manuale.

3. Questo prodotto necessita di una messa a terra ed è stato quindi dotato di presa a tre pin. In caso di malfunzionamento, la messa a terra riduce il rischio di shock elettrici. Se la vostra presa a muro non accetta questo tipo di presa, rivolgetevi ad un elettricista per la sostituzione. **NON MODIFICATE** la presa e non sostituirla.

4. Alcuni prodotti elettronici utilizzano adattatori o alimentatori esterni. **NON** collegate questo strumento ad un adattatore o alimentatore diversi da quelli descritti nel presente manuale di istruzioni o specificamente raccomandati da Yamaha.

5. **AVVERTENZA:** Non posizionate questo prodotto né altri oggetti sul cavo di alimentazione e non lasciate il cavo in un luogo dove possa essere calpestato, etc. L'uso di una prolunga è sconsigliato. In caso di necessità, ricordate che per una prolunga di mezzo metro circa, la dimensione del cavo deve essere di 18 AWG. **NOTA:** Minore è il numero di AWG, maggiore è la capacità di conduzione. Per prolunghe di lunghezza maggiore, consultate un elettricista.

6. Ventilazione: I prodotti elettrici, se non specificamente studiati per l'installazione in luoghi sigillati, devono essere posizionati in luoghi che non impediscono una corretta ventilazione. Se non indicato diversamente nel manuale d'uso, è sempre sottinteso che il prodotto necessita di adeguata ventilazione.

7. Considerazioni circa la temperatura: I prodotti elettrici devono sempre essere posizionati in luoghi che non compromettano la loro temperatura operativa. Evitate di posizionarli vicino a sorgenti di calore.

8. Questo prodotto **NON** è stato progettato per l'uso in luoghi umidi/bagnati e non dovrebbe essere utilizzato vicino all'acqua o esposto alla pioggia.

9. Questo prodotto dovrebbe essere usato solo con gli accessori in dotazione o indicati dal produttore. In caso di utilizzo di accessori, osservate tutte le istruzioni di sicurezza a corredo degli stessi.

10. Il cavo di alimentazione dovrebbe essere sempre scollegato dalla presa in caso di lunghi periodi di non utilizzo del prodotto ed in caso di temporali.

11. Fate sempre attenzione affinché nessun oggetto cada sul prodotto e nessun liquido filtri attraverso le fessure di cui è dotato.

12. I prodotti elettrici/elettronici dovrebbero essere sempre verificati da personale qualificato nei seguenti casi:

- a. Il cavo di alimentazione si è danneggiato.
- b. Sono caduti degli oggetti, sono stati inseriti degli oggetti, sono filtrati dei liquidi nelle fessure.
- c. Il prodotto è rimasto esposto alla pioggia.
- d. Il prodotto non funziona o il funzionamento risulta drasticamente diverso dalla norma.
- e. Il prodotto è caduto o la chiusura del prodotto risulta danneggiata.

13. Non cercate di riparare questo prodotto o di intervenire al di là di quanto consentito e previsto nelle istruzioni di manutenzione. Qualsiasi altro intervento sullo strumento deve essere eseguito da personale specializzato.

14. Questo prodotto, usato solo o in abbinamento ad un amplificatore o a cuffie o ad altoparlanti, è in grado di produrre livelli di suono talmente elevati da provocare la perdita dell'udito. **NON** usatelo a lungo a livelli di volume eccessivi. In caso di problemi all'udito rivolgetevi immediatamente ad un medico. **IMPORTANTE:** più alto è il volume e più problemi potreste riscontrare.

15. Alcuni prodotti Yamaha sono dotati di sgabelli e/o accessori il montaggio dei cui elementi è riservato al rivenditore. Ricordate di controllare che gli accessori siano stati assemblati correttamente prima di utilizzarli.

CONSERVATE QUESTO MANUALE

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'USO

* Conservate queste precauzioni per qualsiasi riferimento futuro.

AVVERTENZE

Seguite sempre le avvertenze riportate in questa sezione per evitare shock elettrici, corto circuiti, incendi o altri danni. Queste avvertenze includono, ma non si limitano, quanto qui di seguito elencato:

- Non aprite lo strumento, non smontatelo né modificalo in alcun modo. Questo strumento non contiene parti la cui manutenzione possa essere eseguita dall'utente. In caso di malfunzionamento, interrompete subito l'uso e rivolgetevi a personale qualificato Yamaha.
- Non esponete lo strumento alla pioggia, non usatelo vicino all'acqua o in condizioni di forte umidità. Non appoggiatevi nulla che contenga liquidi: potrebbero filtrare nelle aperture dell'unità.
- Se il cavo di alimentazione dovesse danneggiarsi o si verificasse una improvvisa perdita del suono durante l'uso dello strumento o se si manifestassero un odore particolare o del fumo, disattivate subito l'unità, scollegate il cavo dalla presa di corrente e rivolgetevi a personale specializzato.
- Usate solo l'adattatore specificato (PA-3B o equivalente, raccomandato da Yamaha). L'uso di adattatori diversi può causare danni e surriscaldamento allo strumento.
- Prima di pulire lo strumento rimuovete il cavo di alimentazione dalla presa. Non toccate i cavi con le mani umide.
- Controllate periodicamente la presa di corrente e rimuovete eventuali depositi di sporco o polvere che si fossero accumulati.

ATTENZIONE

Seguite sempre le avvertenze riportate qui di seguito per evitare di causare danni a voi stessi, ad altri o allo strumento. Queste avvertenze includono, ma non si limitano, quanto qui di seguito elencato:

- Non posizionate il cavo di alimentazione vicino a sorgenti di calore come radiatori, etc. e non danneggiatelo appoggiandovi oggetti o posizionandolo in un luogo di passaggio dove fosse possibile inciamparvi.
- Quando rimuovete il cavo dalla presa, afferratelo dalla spina, non tirate mai il cavo: potreste danneggiarlo.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica usando un connettore multiplo. Ciò potrebbe causare una perdita della qualità sonora o il surriscaldamento della presa.
- Scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a muro se non usate lo strumento per lunghi periodi di tempo o durante i temporali.
- Prima di collegare lo strumento ad altre unità elettroniche, disattivate tutti gli strumenti e regolate al minimo i livelli di volume. Riattivate poi le apparecchiature ed alzate gradualmente i livelli di volume fino a raggiungere il livello di ascolto desiderato.
- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive o a temperature esterne (la luce diretta del sole, un radiatore, un veicolo chiuso), per evitare il rischio di deformare il pannello o danneggiare i componenti interni.
- Non usate lo strumento vicino ad altri prodotti elettrici come televisione, radio o altoparlanti perché potrebbe causare interferenze ed impedire il corretto funzionamento di queste apparecchiature.
- Posizionate lo strumento sempre su una superficie solida e ben livellata da cui non possa cadere.
- Prima di spostare lo strumento rimuovete tutti i cavi.
- Quando pulite lo strumento usate un panno soffice ed asciutto. Non usate solventi o prodotti chimici. Non appoggiate sullo strumento oggetti in vinile o plastica: potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiatevi sullo strumento e non esercitate una forza eccessiva sui suoi tasti, interruttori o connettori.
- Usate solo i supporti specifici per lo strumento. Quando assemblate un supporto usate solo le viti in dotazione. Diversamente potreste danneggiare i componenti interni e non assicurare la stabilità del supporto stesso.
- Non posizionate alcun oggetto davanti alla ventola di areazione dello strumento in quanto potrebbe impedire la corretta ventilazione delle componenti interne e causare un surriscaldamento.
- Usare lo strumento per lunghi periodi di tempo ad un volume eccessivo può causare la perdita dell'udito. In caso di problemi consultate subito uno specialista.

■ BACKUP DEI DATI ORIGINALI DELLA FABBRICA

Se memorizzate i vostri dati sulla Flash ROM, i corrispondenti dati programmati dalla fabbrica, contenuti nella Flash ROM andranno perduti. Verranno modificati i seguenti dati:

- One Touch Setting
- Registration Memory
- Music Database
- Multi Pad
- Flash Style
- Setup

Se avete cancellato i dati della fabbrica, potete usare la funzione Restore (pag.98) per caricarne una copia dai dischetti in dotazione (pag.6).

■ SALVATAGGIO DI DATI USER

- Salvate tutti i dati su floppy disk per evitare di perdere dati importanti a seguito di un malfunzionamento o di un errore operativo.

Yamaha non è responsabile per i danni causati dall'uso improprio o dal modifiche eseguite sullo strumento né per la perdita di dati.

Disattivate sempre lo strumento quando non lo utilizzate.

Usare il Drive per Floppy Disk (FDD) ed i Floppy Disk

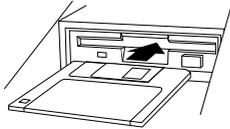
Maneggiate i floppy disk ed il disk drive con cura e seguite le istruzioni qui riportate.

■ Tipi di Dischi compatibili

E' possibile usare floppy disk da 3.5 2DD e 2HD.

■ Inserire/ estrarre i Floppy Disk

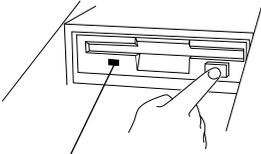
- Per inserire un floppy disk nel disk drive:
 - Tenete il disco in modo che l'etichetta sia rivolta verso l'alto e la parte metallica sia rivolta in avanti, verso lo slot. Inserite il disco nello slot delicatamente e spingetelo finché non sentirete un click ed il pulsante Eject non verrà spinto in fuori.



NOTE

- All'attivazione dello strumento, il LED dello slot si illumina ad indicare che il disk drive è pronto all'uso.

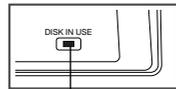
- Per estrarre un floppy disk:
 - Prima di estrarre il disco assicuratevi che l'FDD non sia operativo (controllate che la spia DISK IN USE sia spenta). Premete lentamente il pulsante Eject; il disco verrà espulso automaticamente. Quando sarà uscito, rimuovetelo delicatamente.



Questa spia si illumina sempre all'attivazione, indipendentemente dall'operatività del disco.

DISK IN USE

Questa spia si illumina durante le operazioni del disco (registrazione, riproduzione, formattazione, etc.)



- Se il pulsante Eject viene premuto troppo rapidamente o non viene premuto fino in fondo, il disco potrebbe non venire espulso correttamente, il pulsante potrebbe bloccarsi a metà con il disco che esce solo pochi millimetri dal drive. In questo caso, non cercate di estrarre il floppy disk perché usando la forza potreste danneggiare il meccanismo del disk drive o il dischetto. Provate a premere nuovamente il pulsante Eject oppure spingete ancora il disco nel drive e riprovate ad estrarlo.
- Non cercate mai di rimuovere il disco o di disattivare lo strumento durante le operazioni di registrazione, lettura da disco e riproduzione: potreste danneggiare disco e disk drive.

- Rimuovete il floppy disk dal drive prima di disattivare lo strumento. Un disco lasciato nel drive per lunghi periodi di tempo può impolverarsi e causare errori di lettura e programmazione.

■ Pulizia del Disk Drive e delle testine

- Pulite sempre le testine di lettura/ scrittura. Questo strumento utilizza testine magnetiche di precisione che, dopo lunghi periodi di utilizzo, raccolgono particelle magnetiche dai dischi utilizzati e possono causare errori di scrittura e lettura.

- Per mantenere il disk drive in condizioni ottimali, Yamaha consiglia di usare un dischetto di pulizia delle testine (regolarmente in commercio) per pulire le testine almeno una volta al mese.

- Inserite nel disk drive solo floppy disk.

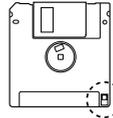
■ Circa i Floppy Disk

- Maneggiare con cura i floppy disk:

- Non appoggiate oggetti pesanti sul disco, non piegatelo e non applicatevi alcuna pressione. Conservate sempre i floppy disk nelle loro custodie.
- Non esponete i dischi alla luce diretta del sole o a temperature estreme o a polvere ed umidità eccessive.
- Non aprite il meccanismo metallico e non toccate la superficie interna del floppy disk.
- Non esponete il disco a campi magnetici (televisione, altoparlanti, motori, etc.) perché possono cancellare parzialmente o completamente i dati contenuti sul disco.
- Non usate mai floppy disk deformati.
- Usate solo le etichette in dotazione ed assicuratevi che siano posizionate correttamente.

- Proteggere i dati (linguetta di protezione):

- Per evitare la cancellazione accidentale di dati importanti, fate scorrere la linguetta del disco in posizione di protezione (aperta).



Linguetta di protezione ON (scrittura non abilitata)



Linguetta di protezione OFF (scrittura abilitata)

- Backup dei dati

- Yamaha consiglia di conservare due copie dei dati più importanti su floppy disk diversi. In caso uno dei dischi venga perso o si danneggi, avrete sempre una copia di backup a disposizione.

Avvertenze di utilizzo/installazione

⚠ ATTENZIONE

- Prima di iniziare l'installazione, disattivate la PSR-9000 e tutte le periferiche collegate e scollegatele dalla presa di corrente. Rimuovete poi tutti i cavi di collegamento. (Se lasciate collegato il cavo di alimentazione, potreste provocare shock elettrici. Se lasciate collegati gli altri cavi, potrebbero verificarsi interferenze).
- Non aprite, modificate o applicate forza eccessiva sulle schede ed i connettori dell'hard disk e sulle SIMM. Potreste danneggiarli e causare shock elettrici.

⚠ AVVERTENZA

- Prima di maneggiare l'hard disk interno o le SIMM è consigliabile toccare una superficie metallica per scaricare l'eventuale elettricità statica dalle mani. Anche una piccola quantità di elettricità statica può danneggiare queste unità.
- E' consigliabile indossare guanti per proteggersi da eventuali tagli o lacerazioni provocati da hard disk, SIMM ed altre componenti.
- Evitate che cadano delle viti all'interno della PSR-9000 e se ciò accadesse, assicuratevi che vengano rimosse prima dell'attivazione dello strumento: possono causare errori operativi o danneggiare lo strumento stesso.

Congratulazioni!

Ora siete i possessori di una straordinaria tastiera elettronica. La PSR-9000 Yamaha combina la più avanzata tecnologia di generazione sonora a caratteristiche e funzioni che vi garantiscono incredibile qualità sonora e versatilità musicale.

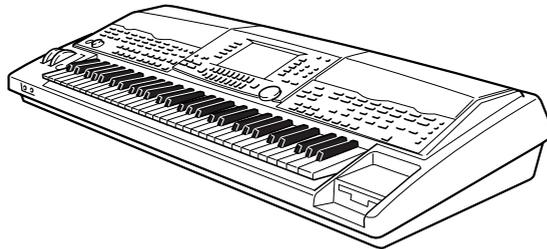
Le funzioni di Accompagnamento Automatico, Vocal Harmony e Campionamento sono brillanti esempi di come la tecnologia Yamaha sia in grado di espandere gli orizzonti sonori dei musicisti più esigenti. Un ampio display grafico ed una semplice interfaccia utente migliorano ulteriormente l'operatività di questo strumento.

Per ottenere i migliori risultati dalla vostra PSR-9000 vi invitiamo a leggere attentamente il presente manuale di istruzioni e a conservarlo per qualsiasi futuro riferimento.

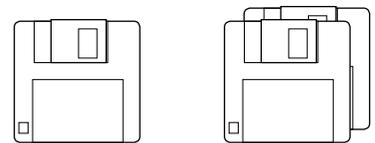
Contenuto dell'Imballo

L'imballo della PSR-9000 contiene i seguenti prodotti:

- Nr. 1 PSR-9000



- Nr.1 Cavo di alimentazione
- Nr.1 Adattatore AC (solo nei Paesi in cui é richiesto)
- Nr.1 Leggio
- Nr.1 Floppy Disk (contenente style file di accompagnamento: pag.25)
- Nr. 2 Floppy Disk
(Contenenti i seguenti dati impostati dalla fabbrica: One Touch Setting, Registration Memory, Music Database, Multi Pad, Flash Style e Setup.)
- Manuale di Istruzioni



E' proibita la copia non autorizzata di software protetto da copyright, per scopi diversi dall'uso strettamente personale.

Questo prodotto (PSR-9000) é stato realizzato con le seguenti licenze di IVL Technologies Ltd:
U.S. No.5231671, No.5301259, No.5428708 e No.5567901.

Marchi registrati:

- Apple e Macintosh sono marchi registrati di proprietà di Apple Compute.
- IBM-PC/AT é un marchio registrato di proprietà di International Business Machines Corporation.
- Windows é un marchio registrato di proprietà di Microsoft © Corporation.
- Tutti gli altri marchi sono di proprietà delle rispettive aziende.



Nuove funzioni della PSR-9000 Versione 2

Le seguenti funzioni sono state implementate nella nuova PSR-9000 Versione 2.0.

- **Vocal Harmony**

Una nota in più di polifonia (per un totale di tre note Vocal Harmony) e più tipi Vocal Harmony, incluso Quartet.

- **Campionamento**

Key Mapping, Resampling, Editing del Punto di Loop, Normalize e una funzione Export WAV per utilizzare i campioni della PSR-9000 nel normale formato Wav.

- **Voce Custom**

Editing totale del Parametro e di singoli elementi di voce.

- **Song Creator**

Registrazione Step, Editing degli Eventi, Registrazione Chord Step, Quantizzazione ed altre funzioni di editing.

- **Style Creator**

Registrazione Realtime, Registrazione Step, Editing degli Eventi ed Editing totale del Parametro.

- **Multi Pad Creator**

Registrazione Step ed Editing degli Eventi.

- **Disk/SCSI**

Funzione Song file rename per song SMF e User realizzate sulla PSR-8000 e riassegnazione del nome della directory per l'hard disk della PSR-8000.

- **Song Player**

Possibilità di visualizzare elenco song e selezionare le song durante l'esecuzione.

- **Registration Memory**

Maggiore compatibilità con Stili Custom della PSR-8000

- **Organ Flute 9 Footages**

Controllo su nove Footage (piedaggi), nuovo sistema di generazione sonora e nuove onde campionate.

Come usare questo manuale

Panoramica.....pag. 14

Prima di qualsiasi altra sezione, vi invitiamo a leggere attentamente questo capitolo che contiene utili informazioni per iniziare a suonare e ad usare la vostra nuova PSR-9000.

Pannello Frontale & Conessioni.....pag. 10

Pannello Posteriore & Conessionipag. 12

Usate questa sezione per scoprire tutti i pulsanti ed i controlli della PSR-9000.

Sommariopag. 8

Tutti gli argomenti, le caratteristiche, le funzioni e le operazioni sono elencati in ordine di apparizione nel manuale: un utile riferimento.

Guida Rapida.....pag. 16

Se non amate leggere i manuali e desiderate iniziare a suonare da subito, leggete questa sezione: vi introdurrà velocemente a tutte le operazioni della PSR-9000.

Operazioni Base.....pag. 42

Questa sezione vi introduce alle operazioni base della PSR-9000, come ad esempio l'editing dei valori, la modifica delle impostazioni e l'utilizzo delle funzioni Direct Access.

Schema Funzionipag. 46

Questi elenchi riportano tutte le funzioni della PSR-9000 in base alla loro struttura gerarchica e vi consentono di visualizzare all'istante le relazioni tra le varie funzioni e di localizzare le informazioni desiderate.

Riferimentipag. 52

Una volta familiarizzato con le sezioni sopra elencate, date un'occhiata a questa guida che illustra tutte le funzioni della PSR-9000.

Per informazioni circa determinate caratteristiche e/o funzioni, consultate questa sezione.

Appendice.....pag. 156

Contiene utili riferimenti ed informazioni e note relative a Elenco Voci, Elenco Stili Preset, Elenco Effetti, Formato Dati MIDI e Carta di Implementazione MIDI.

Malfunzionamenti.....pag. 156

Se la PSR-9000 non funziona correttamente o se si verificano problemi con i suoni o le operazioni, consultate questa sezione prima di rivolgervi all'Assistenza Tecnica Yamaha o al vostro rivenditore. La maggior parte dei problemi e le relative soluzioni sono riportate in questa sezione in modo chiaro e semplice.

Indice.....pag. 158

In questa sezione sono elencati in ordine alfabetico tutti gli argomenti trattati nel manuale, le funzioni, le caratteristiche e le operazioni, con l'indicazione delle pagine a cui fare riferimento per maggiori informazioni.

Sommario

Il contenuto delle pagine contrassegnate da un asterisco * è stato variato nella versione 2

Contenuto dell'Imballo	6
Nuove Funzioni della PSR-9000 ver.2	7
Come usare questo Manuale	7
Sommario	8
Pannello Frontale & Connessioni	10
Pannello Posteriore & Connessioni	12
Per Iniziare	14
Leggio	15
Loghi del Pannello	15

Guida Rapida

Suonare le Voci	16
Suonare una Voce	16
Suonare due o tre Voci simultaneamente	17
Suonare Voci diverse con la mano destra e la mano sinistra	18
Regolare l'impostazione Octave	18
Organ Flutes	19
Accompagnamento Automatico	20
Usare l'Accompagnamento Automatico	20
Sezioni Accompaniment	22
One Touch Setting	24
Track Mute & Volume Control	24
Funzione Disk Direct	25
Music Database	26
Usare il Music Database	26
Ricerca del Music Database	27
Registration Memory	28
Usare la Registration Memory Preset	28
Registrare le Impostazioni di Pannello	29
Riproduzione di Song su Disco	30
Riprodurre le song su disco	30
Vocal Harmony	32
Impostazione	32
VH con Riproduzione di Accompagnamento	32
VH con Riproduzione di Song	33
I Multi Pad	34
Suonare i Multi Pad	34
Chord Match	34
Effetti Voice	35
Applicare gli Effetti Voice	35
Song Creator	36
Registrazione Veloce (Quick)	36
Registrazione Multitraccia	38
Campionamento	40
Registrare un campione	40

Operazioni Base

Controlli a display	42
Messaggi a display	43
Inserimento di un nome	44
Funzioni della tastiera del computer	44
Carta Direct Access	45
Schema Funzioni	46
Struttura della Memoria	50

Riferimenti

Dimostrazione	52
Voci	53
Parti: Right1, Right2, Right3 e Left	53
Voci	54
Rotelle PITCH BEND & MODULATION	54
Effetti Voice	55
Altre Funzioni della Tastiera	55
Organ Flutes	56
Accompagnamento Automatico	58
Diteggiatura degli Accordi	58
Fade-in e Fade-out	60
Controllo Tempo	60
Synchro Stop	61
One Touch Setting	61
Style Manager	62
Music Database	64
Creare il Music Database	64
I Multi Pad	65
Attivare/disattivare Chord Match e Repeat	65
Riproduzione di Song su Disco	66
Selezionare una Song	66
Altre funzioni: visualizzare i testi (Lyric) e avanzare/arretrare velocemente	67
Setup della Song	67
Vocal Harmony	68
Applicare l'effetto Vocal Harmony	68
Selezionare/ Produrre l'effetto Vocal Harmony ..	69
Modificare le Impostazioni di Vocal Harmony/ Microphone	70
Campionamento	72
Registrare un campione	74
Importare File Wave da Disco	75
Cancellare dati Wave	75
Editing dei dati Wave	76 *
Creazione di Voci Custom	80
Easy Edit	81
Full Edit	82 *

Song Creator	88
Impostazione della Traccia per la Registrazione (Registrazione Multitraccia)	90
Impostazione della Traccia per la Registrazione (Registrazione Veloce-Quick)	91
Funzioni Song Edit (Registrazione Multitraccia)	92 *
Impostazione Song (Registr.Multitraccia)	93
Registrazione Step (Registr.Multitraccia)	94 *
Chord Step (Registrazione Veloce-Quick)	100 *
Style Creator	104
Style Assembly — Creare uno Stile	107
Revoice (Easy Edit)	108
Groove & Dynamics (Easy Edit)	109
Registrazione di Stili (Full Edit)	110 *
Editing degli Stili (Full Edit)	112 *
Registrazione Stili Custom da un Sequence Recorder esterno	116 *
Registrazione Step (Full Edit)	118 *
Multi Pad Creator	119
Registrazione Multi Pad	120
Clear	120
Copy	120
Attivare/disattivare Chord Match e Repeat	120
Registrazione Step	121 *
Mixing Console	122
Impostazioni Part	122
Impostazioni del Tipo di Effetto	124
Impostazioni Master Equalizer	125
Impostazioni Line Out	126
Operazioni Disk	127
Caricare Dati da un Disco nella Flash ROM ...	128
Salvare su un Disco i Dati della Flash ROM ...	129
Copiare File & Floppy Disk	130
Eseguire Backup/ Recuperare i dati della Flash Rom	130
Convertire i file	131 *
Editare i file su disco	131
Editare le directory	132
Formattare un Disco	132
Controllare un Disco	133
Le “Funzioni” della PSR-9000	134
Master Tuning/Scale Tuning	134
Split Point/Chord Fingering	135
Controller Assignment	135
Impostazioni Registration/ Freeze Group/ Voice Set	139
Impostazioni Harmony/Echo	140
Impostazioni Video Monitor	141

Impostazioni Talk	141
Impostazioni Utility	142
Funzioni MIDI	144
Cos'è il MIDI?	144
Cos'è possibile fare con il MIDI	146
Compatibilità dei dati MIDI	147
Collegamento ad un Personal Computer	148
Impostazioni System	151
Impostazioni Transmit	151
Impostazioni Receive	152
Impostazioni Root	153
Impostazioni Chord Detect	153
Memorizzare le impostazioni MIDI	153
Impostazioni MFC10	154

Appendice

Malfunzionamenti	156
Indice	158
Installazioni Opzionali	160
Elenco Voci	166
Assegnazioni Drum alla tastiera	174
Elenco Stili	176
Elenco Banchi Multi Pad	177
Carta dei Parametri	178
Elenco Tipi di Effetti	184
Elenco Parametri degli Effetti	186
Tavola di assegnazione dei valori dei dati di Effetto	191
Formato Dati MIDI.....	192
Carta di Implementazione MIDI	208
Specifiche Tecniche	210

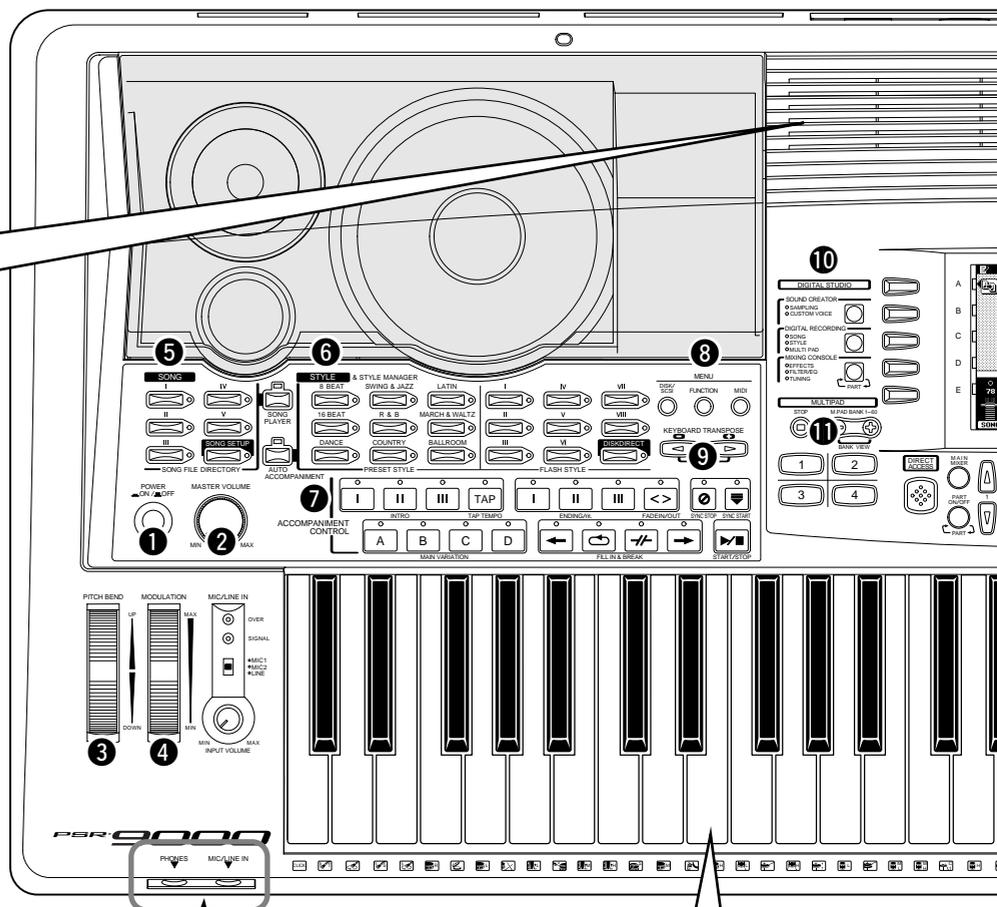
Traduzione ed impaginazione a cura di **skidown**

Le illustrazioni e le videate LCD riportate in questo manuale hanno solo scopo didattico e possono differire da quelle indicate sul vostro strumento.

Pannello Frontale & Connessioni

Ventola di areazione

Non appoggiate alcun oggetto sulla ventola di areazione dello strumento. Ciò potrebbe impedire la corretta ventilazione dei componenti interni e causare un surriscaldamento.



Presse PHONES

Collegate a questa presa un paio di cuffie stereo per esercitarvi anche a tarda notte. Il sistema di altoparlanti stereo interno si disattiva automaticamente quando viene collegato un paio di cuffie alla presa PHONES.

Controllo INPUT VOLUME

Presse MIC/LINE IN

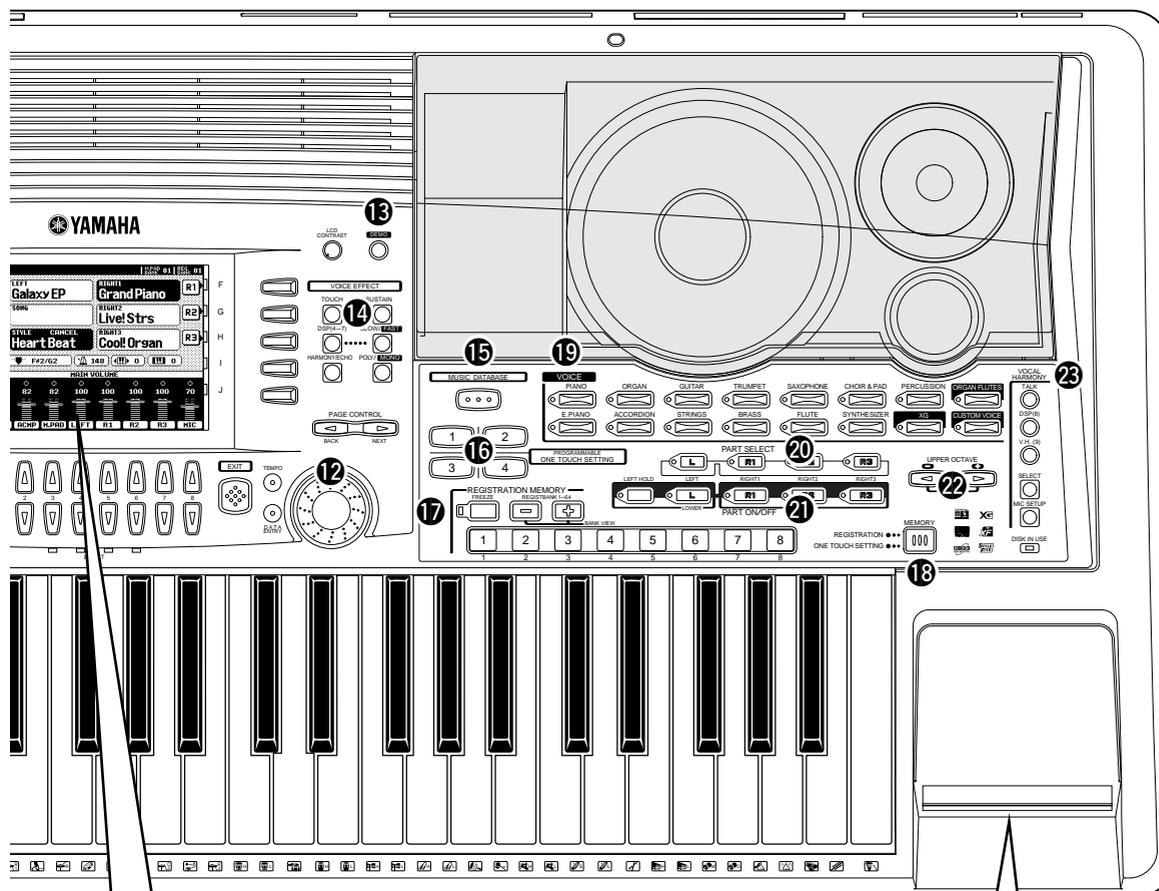
La PSR-9000 è dotata di un ingresso microfono/linea a cui è possibile collegare qualsiasi microfono standard o sorgente di linea con presa cuffia da 1/4" (è consigliabile un microfono con un'impedenza di 250 ohms). L'ingresso per microfono/linea può essere utilizzato quando è abilitata la funzione Vocal Harmony della PSR-9000.

Tastiera... pag. 137

La tastiera della PSR-9000 è dotata di risposta al tocco (initial touch ed after touch) e vi consente di controllare in modo dinamico ed espressivo il livello delle voci attraverso la forza con cui premete i tasti, esattamente come su uno strumento acustico.

- ❶ Interruttore POWER ON/OFF 14
- ❷ Controllo MASTER VOLUME 14
- ❸ Rotella PITCH BEND 54
- ❹ Rotella MODULATION 54
- ❺ Pulsanti SONG 30, 66
- ❻ Pulsanti STYLE 20

- ❼ Pulsanti ACCOMPANIMENT CONTROL 20
- ❽ Pulsanti MENU 127, 134, 150
- ❾ Pulsanti KEYBOARD TRANSPOSE 55
- ❿ Pulsanti DIGITAL STUDIO . 36, 40, 72, 88, 104, 119
- ⓫ Pulsanti MULTI PAD 34, 65, 119



Display a Cristalli Liquidi (LCD) e relativi Pulsanti/ Controlli... pag. 42

Grazie ad un ampio display LCD multifunzione, dotato di controlli a pulsante, che visualizza messaggi e richieste, le operazioni sulla tastiera sono facili ed intuitive.

Pulsanti/ Controlli:

- Pulsanti LCD(A-J)
- Pulsanti LCD(1-8)
- Pulsante DIRECT ACCESS
- Pulsante MAIN MIXER
- Pulsante PART ON/OFF
- Pulsante EXIT
- Pulsanti PAGE CONTROL
- Controllo LCD CONTRAST

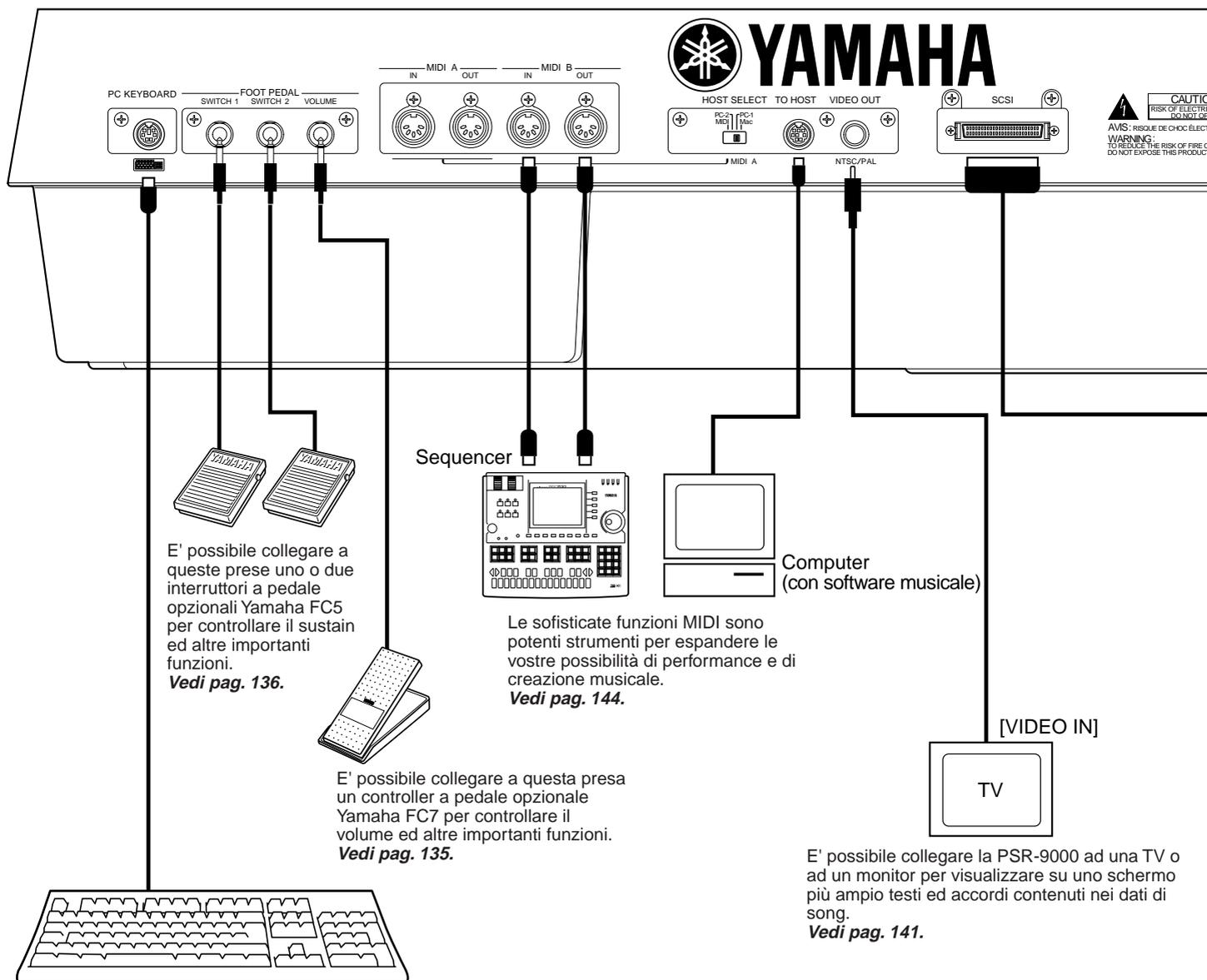
Disk Drive per Floppy... pag. 25, 30, 127

La PSR-9000 è dotata di un disk drive che vi consente di salvare i dati più importanti su floppy disk e di richiamarli in qualsiasi momento. La PSR-9000 è compatibile con vari formati e permette quindi di riprodurre dati song XG, GM, DOC e Disklavier Piano Soft.

12	Dial Data.....	42
13	Pulsante DEMO.....	52
14	Pulsanti VOICE EFFECT.....	35, 55
15	Pulsante MUSIC DATABASE.....	26, 64
16	Pulsante ONE TOUCH SETTING.....	24, 61
17	Pulsanti REGISTRATION MEMORY.....	28

18	Pulsante MEMORY.....	28, 61
19	Pulsanti VOICE.....	16
20	Pulsanti PART SELECT.....	53
21	Pulsanti PART ON/OFF.....	17, 18, 53
22	Pulsanti UPPER OCTAVE.....	55
23	Pulsanti VOCAL HARMONY.....	32, 68

Pannello Posteriore & Connessioni



E' possibile collegare alla PSR-9000 la tastiera di un computer ed inserire nomi di song e file o numeri di Voci/ Stili/ Song/ Registration Memory. Questa funzione é anche molto utile per la registrazione Step. Nota: Non é possibile usare le tastiere per computer Macintosh con la PSR-9000.

Vedi pagg. 44, 103, 143.

NOTE

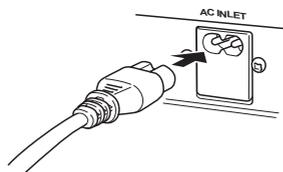
- La tastiera del computer può essere usata solo se é stata collegata alla PSR-9000 prima dell'attivazione dello strumento. Se avete collegato una tastiera per computer dopo l'attivazione, disattivate lo strumento e riattivatelo.

!! IMPORTANT

- L'impostazione di default della PSR-9000 per il segnale TV/ monitor esterno é "PAL". A seconda del Paese, lo standard potrebbe differire e di conseguenza l'impostazione dovrebbe essere modificata. (Ad esempio, in Nord America lo standard é NTSC). Controllate lo standard usato dal vostro TV/ monitor e se non fosse PAL, cambiate l'impostazione su NTSC usando la videata VIDEO OUT (pag. 141).

!! IMPORTANT

Vedi pag. 14.

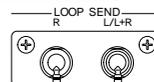
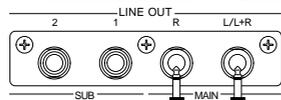
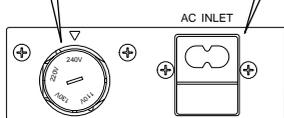


!! IMPORTANT

Vedi pag. 14.

Il controllo TRIM consente di regolare la sensibilità di ingresso delle prese AUX IN L/L+R e R (LOOP RETURN) per ottenere il livello ottimale adatto alle unità collegate.

IN SHOCK EN
RIQUE-NE PAS OUVRIE
ELECTRIC SHOCK
TO RAIN OR MOISTURE.

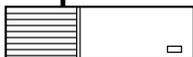


PSR-9000



Le prese LINE OUT sono usate per trasmettere il segnale della PSR-9000 ad un amplificatore per tastiera, un sistema sonoro stereo, una consolle di mixaggio o un registratore a nastro. Se collegate la PSR-9000 ad un sistema monofonico, usate solo la presa L/L+R. Quando è collegata solo questa presa (con una presa cuffia standard), i canali sinistro e destro vengono miscelati e trasmessi in uscita da questa presa. Otterrete quindi un mix mono del suono stereo della PSR-9000.
Vedi pag. 126.

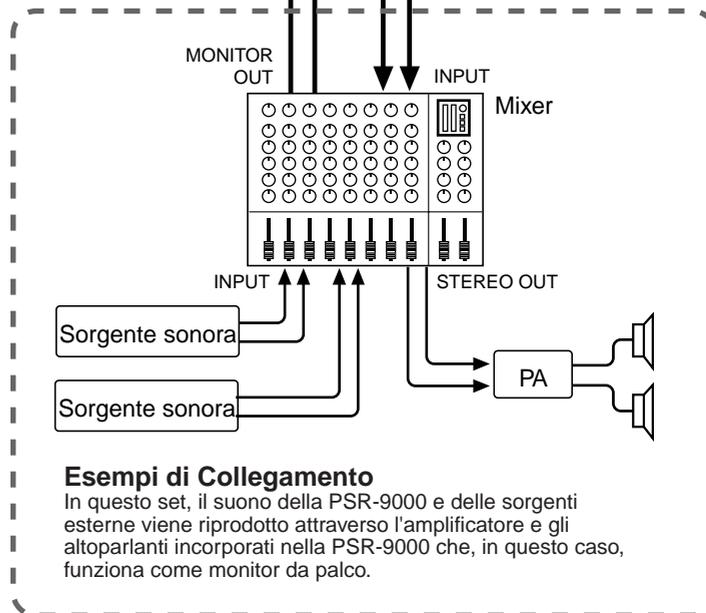
Vedi pag. 126.



Questo connettore SCSI-2 a 50 pin (D-sub, half-pitch) può essere usato per il collegamento ad un'unità di storage dati SCSI esterna e salvare così un infinito numero di dati per richiamarli a seconda delle necessità.
Vedi pag. 127.

NOTE

- A seconda dell'apparecchiatura SCSI, potreste dover utilizzare uno speciale cavo di collegamento o adattatore. Prima di acquistare un'unità SCSI, assicuratevi che la configurazione di collegamento sia corretta per la PSR-9000 e per l'unità SCSI.
- Il numero di SCSI ID della PSR-9000 è fisso su 7. Impostate il numero di ID dell'unità SCSI esterna su un numero diverso da 7 (0 - 6).



Esempi di Collegamento

In questo set, il suono della PSR-9000 e delle sorgenti esterne viene riprodotto attraverso l'amplificatore e gli altoparlanti incorporati nella PSR-9000 che, in questo caso, funziona come monitor da palco.

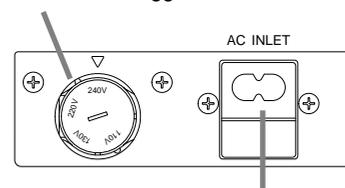
Per Iniziare

Controllate l'Alimentazione

Assicuratevi che il voltaggio della corrente del Paese in cui state utilizzando la PSR-9000 corrisponda a quello riportato sulla piastrina di identificazione applicata sotto lo strumento. In alcuni Paesi la PSR-9000 è dotata, sul pannello posteriore vicino al cavo di alimentazione, di un selettore di voltaggio. Questo selettore originariamente è regolato su 240V.

Per modificare questa impostazione usate un cacciavite per ruotare il selettore in modo che, in corrispondenza del puntatore sul pannello appaia il voltaggio corretto. Disattivate lo strumento prima di modificare l'impostazione del selettore di voltaggio.

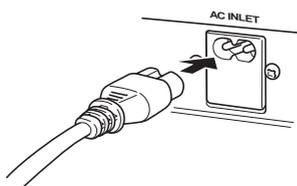
Selettore di Voltaggio



La configurazione di AC INLET può variare a seconda del Paese in cui è stata acquistata la PSR-9000.

Per avviare la PSR-9000 usate la procedura qui di seguito illustrata.

- 1** Assicuratevi che l'interruttore POWER sia in posizione OFF (disattivato).
- 2** Collegate la "femmina" del cavo di alimentazione alla presa AC del pannello posteriore.



⚠ WARNING

- Usate solo il cavo di alimentazione in dotazione alla PSR-9000. Se doveste smarrirlo o danneggiarlo, contattate il vostro rivenditore Yamaha per la sostituzione. L'uso di un cavo non adatto potrebbe causare corto circuiti e danni allo strumento!

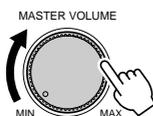
- 3** Collegate il cavo di alimentazione alla presa a muro. In alcuni Paesi la PSR-9000 è dotata di un adattatore AC per adattarsi alla configurazione pin delle prese a muro di quell'area.
- 4** Attivate la PSR-9000 premendo l'interruttore [POWER]: On. Premete nuovamente l'interruttore [POWER] per disattivare la tastiera.



NOTE

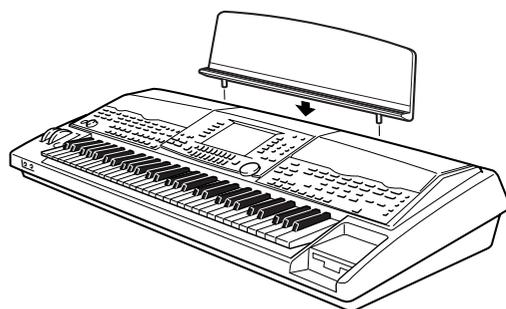
- Per disattivare lo strumento seguite la procedura inversa.

- 5** Suonate e regolate il volume.



Leggìo

La PSR-9000 è dotata di un leggìo da inserire nelle apposite fessure dietro il pannello dell'altoparlante.



Loghi del Pannello

I loghi riportati sul pannello della PSR-9000 indicano standard/formati e speciali funzioni dello strumento.



GM System Level 1

Il Sistema GM Livello 1 è un'aggiunta allo standard MIDI e garantisce che ogni dato conforme a questo standard verrà riprodotto correttamente su qualsiasi generatore sonoro o sintetizzatore compatibile GM, indipendentemente da marca e/o modello.



XG

XG è un insieme di specifiche MIDI esclusivo Yamaha che espande e migliora ulteriormente lo standard GM System Level 1 grazie a maggiori possibilità di gestione delle voci, dei controlli espressivi e degli effetti, pur conservando la piena compatibilità GM. Usando le voci XG della PSR-9000 potete registrare file di song compatibili XG.



XF

Il formato Yamaha XF potenzia lo standard SMF (Standard MIDI File) aumentando la funzionalità e l'espandibilità del sistema. La PSR-9000 è in grado di visualizzare testi (lyrics) quando riproduce file XG contenenti dati lyric.



Vocal Harmony

Vocal Harmony utilizza la più sofisticata tecnologia di processamento del segnale digitale per aggiungere automaticamente ad una linea di voce solista (cantata dall'utente) le armonie vocali più appropriate. Vocal Harmony è anche in grado di modificare carattere e genere della voce solista e delle voci aggiuntive per creare svariati effetti.



DOC

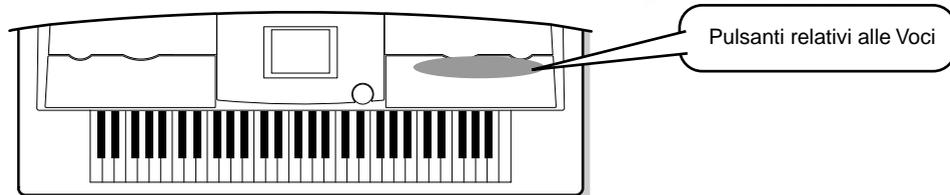
Il formato di allocazione voci DOC consente la piena compatibilità di riproduzione dati con vari strumenti Yamaha ed unità MIDI, inclusa la serie Clavinova.



Style File Format

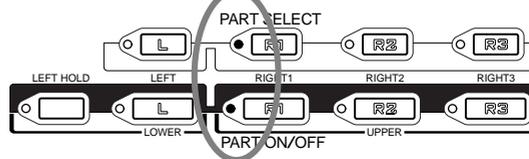
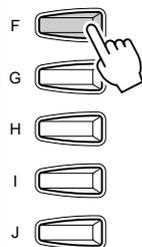
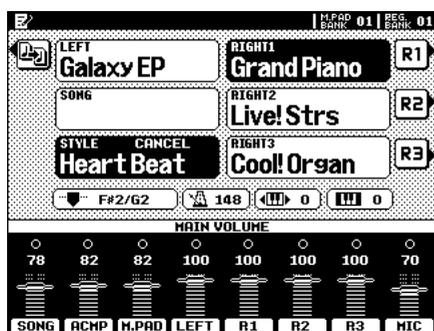
Il formato SFF (Style File Format) è originale Yamaha ed utilizza un esclusivo sistema di conversione per produrre accompagnamenti automatici basati su vari tipi di accordi. La PSR-9000 utilizza internamente l'SFF, legge style disk SFF e crea stili SFF usando la funzione Style Creator.

Suonare le Voci



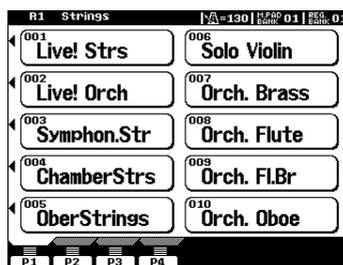
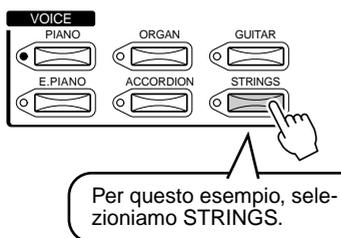
Suonare una Voce

- **1** Premete il pulsante LCD [R1] per attivare la parte RIGHT1.

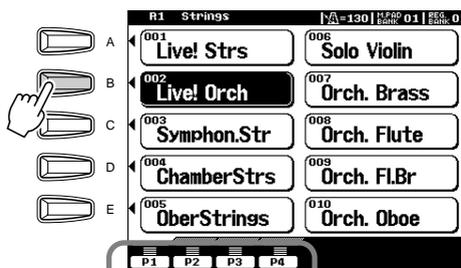
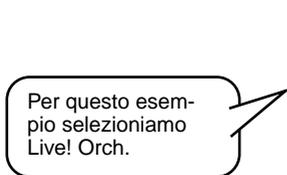


NOTE
 • La voce qui selezionata è detta voce RIGHT1. Per informazioni circa questa voce, fate riferimento a pag.53.

- **2** Selezionate un gruppo voci.



- **3** Selezionate una voce.



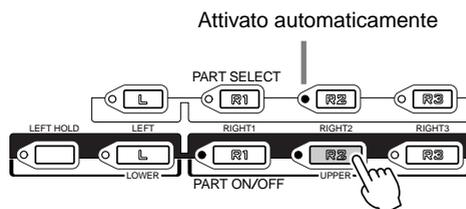
Premete i pulsanti corrispondenti per selezionare le varie pagine.

- **4** Suonate le voci.



Suonare due o tre Voci simultaneamente

- ▶ **1** Premete il pulsante PART ON/OFF [RIGHT2] per attivare la parte RIGHT2.



- ▶ **2** Selezionate un gruppo voci.
Ad esempio, selezionate "CHOIR & PAD."

- ▶ **3** Selezionate una voce.
Ad esempio, selezionate "Hah Choir."

- ▶ **4** Suonate le voci.
Suoneranno simultaneamente in layer la voce selezionata per R1 (pag.16) e la voce qui selezionata.



La Voce RIGHT 3 può essere impostata seguendo la procedura sopra illustrata, utilizzando il pulsante [RIGHT3] anziché il pulsante [RIGHT2].

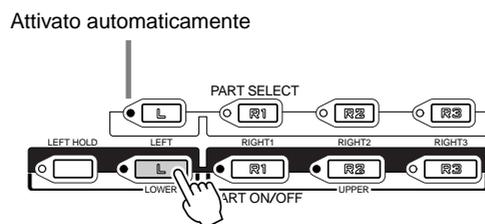
Provate alcune di queste voci...

Categoria	Nome Voce	Descrizione
E.Piano	Galaxy EP	Piano Elettrico tipo DX, ricco e dinamico.
	Stage Ep	3 dinamiche diverse campionate per offrire variazioni timbriche realistiche ed espressive.
Organ	Cool! Jazz	Campione di organo con chorus vibrato autentico.
	Rotor Organ	Campione di organo con realistico Rotary Speaker.
Accordion	Musette	Realistica fisarmonica tipo francese.
Guitar	Live! Nylon	Nylon Guitar campionata in stereo. Campione dedicato alle alte velocità!
	Cool! J.Gtr	Chitarra Jazz dinamica, fingered.
Strings	Live! Strs	Archi orchestrali ricchi, campionati in stereo.
Trumpet	Sweet Trump	Tromba con vibrato naturale.
	Sweet Tromb	Trombone realistico con vibrato naturale.

Categoria	Nome Voce	Descrizione
Saxophone	Sweet Tenor	Sax tenore con vibrato naturale.
	Sweet Sprno	Sax soprano con vibrato naturale. Molto espressivo. Suonate note lunghe.
	Sweet Clari	Clarinetto jazz con vibrato naturale.
Flute	Sweet Flute	Flauto con vibrato naturale. Molto espressivo. Suonate con forza per ottenere un campione realistico.
	Sweet Pan	Flauto di pan con vibrato naturale.
Choir&Pad	Live!Gospel	Coro stereo con lieve vibrato.
	Live! Vocal	Molto dinamico. Doo, Bah, Dao cambiano mentre suonate. Voci di basso per la mano sinistra.
	DreamHeaven	Splendido synth pad.
Synthesizer	MATRIX	Synth solista molto espressivo. Suonate note lunghe.
Percussion	Live!StdKit	Batteria campionata in stereo con 4 layer di switch dinamici. Provate anche Live! Funk Kit.

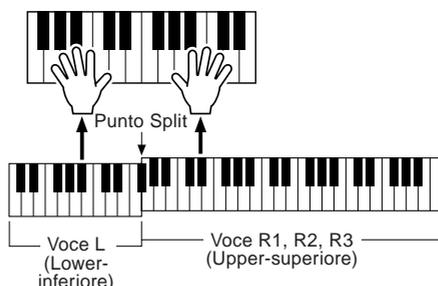
Suonare Voci diverse con la mano destra e la mano sinistra

- ▶ **1** Premete il pulsante PART ON/OFF [LEFT] per attivare la parte LEFT.



- ▶ **2** Selezionate un gruppo voci.
Ad esempio, selezionate "STRINGS."
- ▶ **3** Selezionate una voce.
Ad esempio, selezionate "Symphon. Str."

- ▶ **4** Suonate le voci.
Le note suonate con la mano sinistra riproducono una determinata voce mentre quelle suonate con la mano destra riproducono una voce (o voci) diversa.



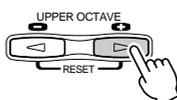
NOTE

- Il punto sulla tastiera che separa la voce LEFT dalla voce RIGHT 1~3 è detto "punto di split" (split point). Per informazioni circa l'impostazione del punto di split, vedi pag.135.

Le Voci RIGHT 1~3 sono dedicate all'esecuzione con la mano destra. La voce LEFT é dedicata alla mano sinistra.

Regolare l'impostazione Octave

Il pulsante [UPPER OCTAVE] consente di trasporre simultaneamente di un'ottava verso l'alto o verso il basso le parti RIGHT1, RIGHT2 e RIGHT3.



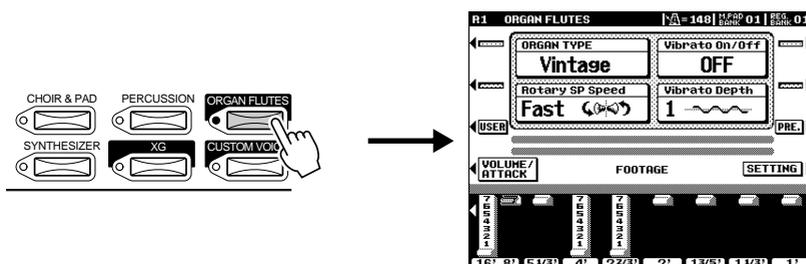
NOTE

- E' possibile eseguire impostazioni più dettagliate relative ad Octave, utilizzando la funzione Mixing Console (pag.123).

Organ Flutes

La funzione Organ Flutes vi consente di creare voci di organo personalizzate esattamente come su un organo tradizionale, variando i livelli di pedaggio (footage).

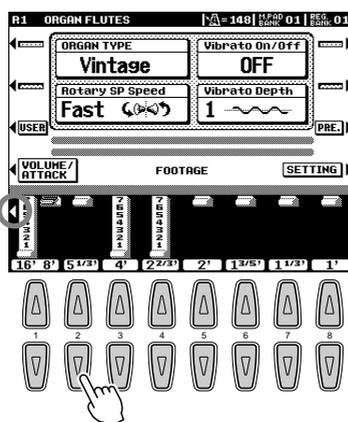
- **1** Premete il pulsante [ORGAN FLUTES].



- **2** Usate i pulsanti LCD [1] - [8] per regolare le impostazioni footage.

Queste impostazioni determinano il suono base delle canne dell'organo. Il termine "footage" si riferisce alla generazione sonora dell'organo a canne tradizionali in cui il suono è prodotto da canne di lunghezze diverse (in piedi-feet).

Usate il pulsante [1] per regolare il pedaggio di 16' o 8'. Potete selezionare il pedaggio desiderato (16' o 8') usando il pulsante LCD [E].

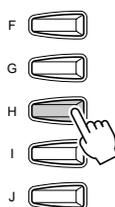
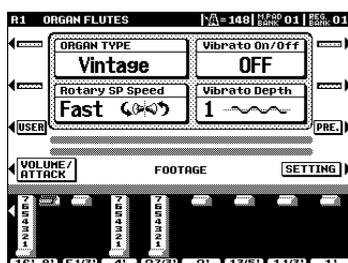


- **3** Memorizzate le impostazioni Organ Flutes. (Vedi pag. 56)

Le impostazioni Organ Flutes vengono memorizzate su Flash ROM. Per informazioni circa la Flash ROM, vedi "Struttura della Memoria" a pag.50.

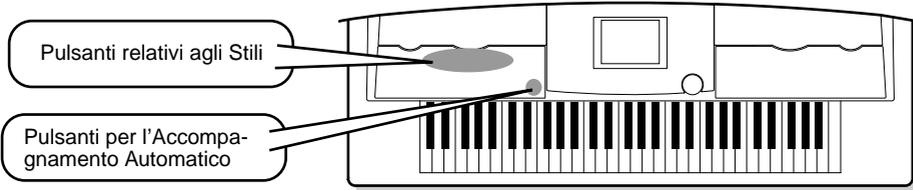
Provate le voci Organ Flutes preset

La PSR-9000 incorpora 10 voci Organ Flutes pre-programmate.



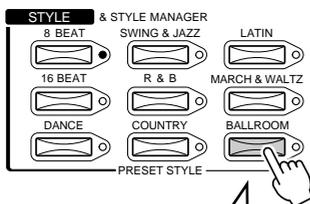
Premete il pulsante LCD [H] per richiamare a display le voci Organ Flutes preset e selezionate poi una voce.

Accompagnamento Automatico



Usare l'Accompagnamento Automatico

1 Selezionate un gruppo di stili.



Per questo esempio, selezioniamo BALLROOM.



NOTE

• Gli stili della PSR-9000 sono suddivisi in due gruppi: Preset e Flash. Per informazioni circa gli stili Flash, fate riferimento a pag.51.

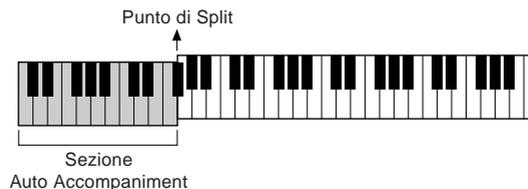
2 Selezionate uno stile.



Selezioniamo ad esempio Jive.

3 Attivate l'Accompagnamento Automatico.

La sezione della mano sinistra della tastiera diventa la sezione "Auto Accompaniment" e gli accordi suonati vengono automaticamente individuati e usati come base per un accompagnamento completo, adatto allo stile selezionato.



NOTE

• Il punto della tastiera che separa la sezione di accompagnamento automatico dalla sezione della mano destra è detto "punto di split". Per informazioni circa l'impostazione del punto di split, vedi pag.135.

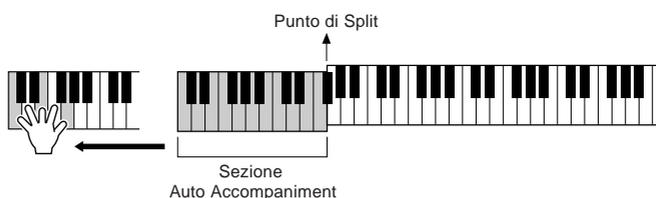
4 Attivate Sync Start.

La spia "beat" lampeggia a tempo. Questa condizione è detta standby di avvio sincronizzato.



► 5 Non appena viene suonato un accordo con la mano sinistra, si avvia l'accompagnamento.

Per questo esempio, suonate un accordo di DO maggiore (vedi figura).



► 6 Provate a suonare altri accordi con la mano sinistra.

Fate riferimento alla sezione "Diteggiatura degli Accordi" a pag. 58.

► 7 Premete di nuovo il pulsante [START/STOP] per fermare l'accompagnamento.

Provate alcuni di questi stili...

Categoria	Nome Stile	Descrizione
8 BEAT	Heart Beat	Pop standard ad 8 beat. Provate il suono delle chitarre più ritmate!
	Spicy Beat	Moderno 8 beat che usa i drum kit Hit e Live!Standard.
	8Beat Adria	Questo bellissimo stile evoca il Mediterraneo ma può essere usato anche per molte song.
	AcousticBld	Uno stile unplugged con il feel di un 3/4. Provatelo con i suoni della splendida chitarra.
16 BEAT	Slow & Easy	Questo stile evoca la sofisticata atmosfera di un jazz club.
	Smooth Jazz	Provate il feel latino di questo stile fusion.
DANCE	House Musik	Synth analogici, batterie techno, ritmi rave: tutta la dance più attuale è a vostra disposizione.
	DiscoChoco	Provate questo stile tipico della disco anni '70 usando l'Intro III.
	Flip Hop	Questo ritmo hip hop contemporaneo offre linee acide di onda sinusoidale e snare con intonazione alta. Usatelo per i rap!

Categoria	Nome Stile	Descrizione
SWING& JAZZ	Big Band 3	Tradizionale stile big band adatto per ballate e blues.
	Swingfox	Provate la differenza tra i pattern maggiore e minore per Intro III. Questo è adatto a molte song.
	BBandBallad	Questo stile è perfetto per ricreare il suono e l'atmosfera delle grandi orchestre e big band dell'era swing.
	Piano Swing	Uno stile Pianist swingato. Attivate/ disattivate la parte CHD1 (chord) per usare arrangiamenti diversi.
R&B	SoulShuffle	Provate i suoni dinamici del drum kit Live!Standard, soprattutto nel pattern Break fill.
	GospelBros	Provate i diversi groove gospel nei pattern Main A-D.
	Boogie 1	Provatelo con batteria e basso e poi usatelo in una band di boogie.
	RockShuffle	Questo shuffle heavy rock dispone di un distorsore sulla chitarra.
COUNTRY	Country 2/4	Questo stile country può essere usato per molti generi musicali.
LATIN	Samba City	Questo stile di samba pop moderna dispone dei tom dinamici del nuovo drum kit Live!. Provate Ending III.
BALLROOM	Engl.Waltz	Uno stile di walzer completamente orchestrato, perfetto per un ballo di gala.

■ Metronomo e Bass Chord Hold

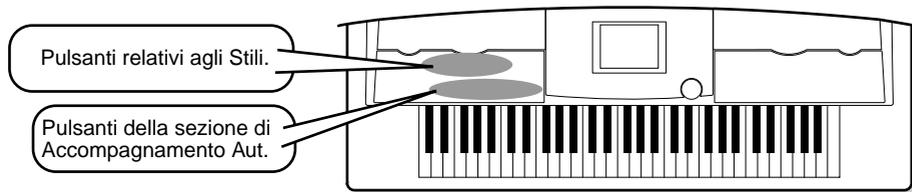
Sono disponibili due stili dedicati a scopi didattici: non incorporano nessuno dei normali pattern di accompagnamento o ritmici degli altri stili. Per richiamarli, selezionate la pagina 2 della categoria Ballroom premendo il pulsante [P2].

● Metronomo

Questo stile riproduce solo il click del metronomo, senza altre parti ritmiche. Usatelo come un normale metronomo, esercitandovi a ritmo con il click. E' possibile regolare il tempo con il dial data. Suonando gli accordi nella sezione di Accompagnamento Automatico della tastiera, otterrete le corrispondenti note di basso e gli accordi, come con Bass Chord Hold (vedi sotto). Sono disponibili 5 impostazioni di metronomo, ognuna con divisioni del tempo diverse.

● Bass Chord Hold

Anche se è attivo l'accompagnamento automatico, questo stile non suona parti ritmiche ma tiene semplicemente la nota di basso e l'accordo corrispondenti all'accordo suonato nella sezione di Accompagnamento Automatico della tastiera. E' utile per esercitarsi sugli accordi senza dover seguire un ritmo. Sono disponibili 5 impostazioni di nota di basso/accordo, ognuna con voci diverse.



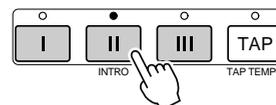
Sezioni Accompaniment

Sono disponibili vari tipi di sezioni di Accompagnamento Automatico che vi consentono di variare l'arrangiamento dell'accompagnamento per adattarlo alla song. I diversi tipi sono: Intro, Main, Fill-in & Break ed Ending. Selezionando tra questi tipi durante l'esecuzione, potete produrre gli elementi dinamici di un arrangiamento professionale.

INTRO	E' usato all'inizio della song. Al termine dell'introduzione (intro), l'accompagnamento passa alla sezione principale.
MAIN VARIATION	E' usato per suonare la parte principale (main) della song. Suona un patter di accompagnamento di svariate misure e lo ripete finché non premete il pulsante relativo ad un'altra sezione.
FILL IN & BREAK	Vi consente di aggiungere variazioni dinamiche ed intervalli nel ritmo dell'accompagnamento per rendere la vostra esecuzione ancora più professionale.
ENDING	E' usato per il finale (ending) della song. Al termine dell'ending, l'accompagnamento si ferma automaticamente.

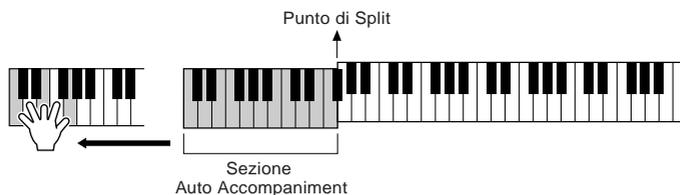
► **1 - 4** Usate la stessa procedura descritta in "Usare l'Accompagnamento Automatico".

► **5** Premete uno dei pulsanti [INTRO].



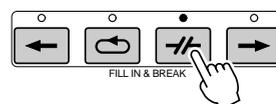
► **6** Non appena suonate un accordo con la mano sinistra, si avvia l'accompagnamento automatico.

Per questo esempio, suonate un accordo di DO maggiore (vedi figura).



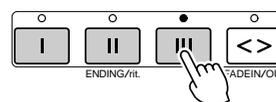
Al termine della riproduzione dell'Intro, si passa automaticamente alla sezione principale (main).

► **7** Premete uno dei pulsanti della sezione di accompagnamento desiderata. (Vedi Diagramma della Struttura di Accompagnamento a pag.23)

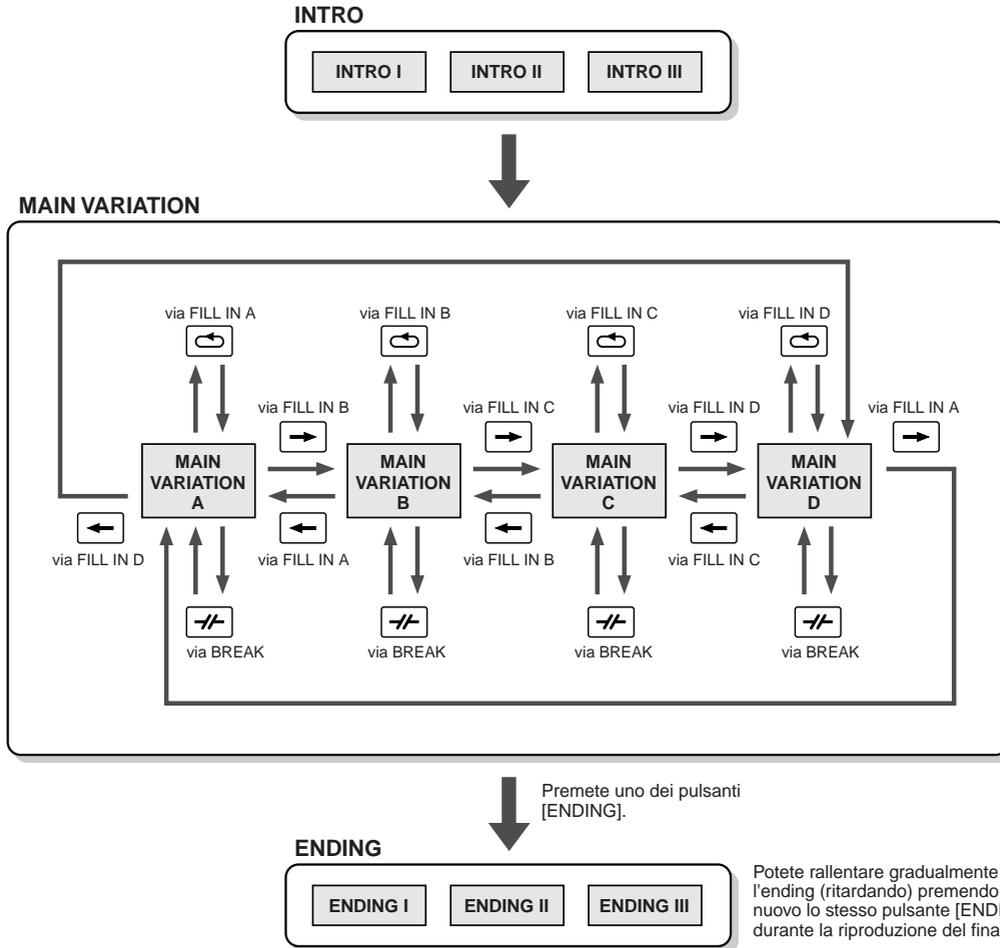


► **8** Premete uno dei pulsanti [ENDING].

In questo modo selezionate una delle sezioni Ending. Al termine dell'ending l'accompagnamento si ferma automaticamente.



■ Diagramma della Struttura di Accompagnamento

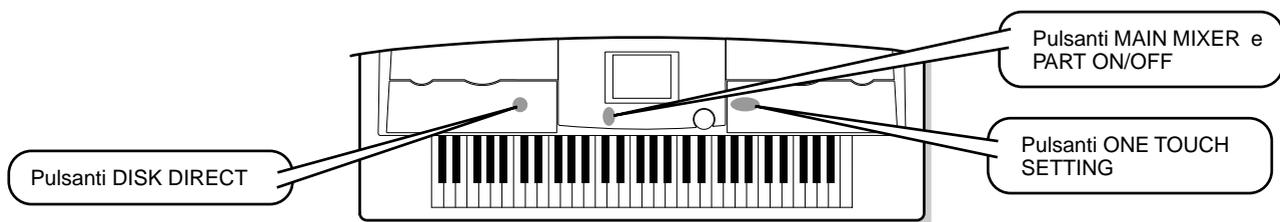


NOTE

- E' possibile usare una delle sezioni Intro anche nel mezzo della song, premendo uno dei pulsanti [INTRO] durante la riproduzione della song.
- Se uno dei pulsanti [FILL IN & BREAK] viene premuto dopo la seconda metà della misura (nota da 1/8), il fill-in o il break inizieranno a partire dalla misura successiva.
- E' possibile avviare l'accompagnamento usando una sezione qualsiasi oltre alle sezioni Intro.
- Se premete uno dei pulsanti [INTRO] mentre suona un Ending, la sezione Intro inizierà a suonare al termine della sezione Ending.
- Se premete uno dei pulsanti [FILL IN & BREAK] mentre sta suonando l'Ending, il Fill-In o il Break inizierà a suonare immediatamente, seguito dalla sezione main.

Altri Controlli

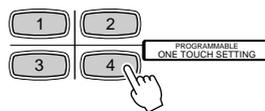
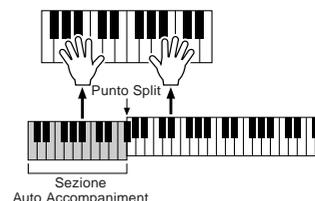
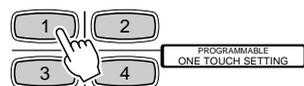
<p>FADE IN/OUT</p>	<p>Il pulsante [FADE IN/OUT] può essere usato per produrre sfumature quando si avvia o si interrompe l'accompagnamento.</p>
<p>TAP TEMPO</p>	<p>L'accompagnamento automatico può essere avviato in qualsiasi momento "battendo" il tempo con il pulsante [TAP/TEMPO]. Per maggiori informazioni, vedi pag.60.</p>
<p>SYNCRO STOP</p>	<p>Quando é abilitata la funzione Synchro Stop, la riproduzione dell'accompagnamento si ferma all'istante quando vengono rilasciati tutti i tasti della sezione di accomp. aut. della tastiera. L'accompagnamento riprende non appena viene suonato un accordo o una nota (pag.61).</p>



One Touch Setting

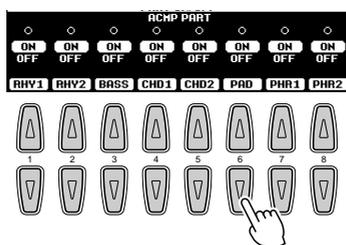
One Touch Setting é una potente funzione che consente di richiamare automaticamente le impostazioni di pannello più adeguate (numero di voce, etc.) allo stile attualmente selezionato, semplicemente premendo un pulsante.

- **1 Selezionate uno stile.**
Provate a selezionare la categoria "SWING & JAZZ" e "BBand Ballad" (su P2).
- **2 Premete uno dei pulsanti [ONE TOUCH SETTING].**
Si attiveranno automaticamente Auto Accompaniment e Sync Start. Premendo solo un pulsante sarà inoltre possibile richiamare automaticamente varie impostazioni di pannello (es. voci, effetti, etc.) adatte allo stile selezionato (vedi pag.178).
- **3 Suonando un accordo con la mano sinistra, avvierete l'accompagnamento automatico.**
- **4 Suonate le melodie con la mano destra e gli accordi con la mano sinistra.**
- **5 Provate altre impostazioni One Touch Setting.**
E' possibile creare anche impostazioni One Touch Setting personalizzate (vedi pag.61).



Track Mute & Volume Control

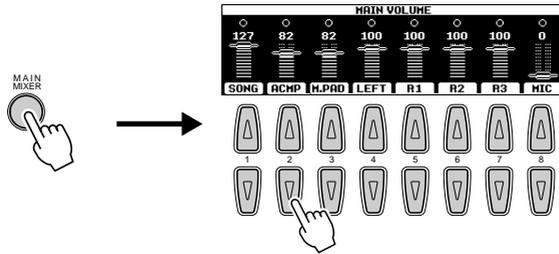
- **1 Attivate Auto Accompaniment e avviate l'accompagnamento (pag. 20).**
- **2 Attivate/disattivate le singole tracce, come desiderato.**
 - 1) Premete il pulsante [PART ON/OFF].
 - 2) Premete il pulsante LCD corrispondente alla traccia da attivare/disattivare.



NOTE

• Il simbolo ****PART**** sotto il pulsante [PART ON/OFF] indica che premendo il pulsante si succedono vari display. Nell'esempio qui riportato sono visualizzate solo le parti di accompagnamento; non é possibile richiamare altri display anche premendo più volte il pulsante. E' possibile richiamare altri display quando é attivo Song Player (pag.30) o quando é attivo il modo Digital Recording.

- ▶ **3** Regolate il volume per impostare il bilanciamento di livello tra accompagnamento ed esecuzione della mano destra.
 - 1) Premete il pulsante [MAIN MIXER].
 - 2) Premete il pulsante LCD corrispondente alla parte di cui desiderate regolare il volume.

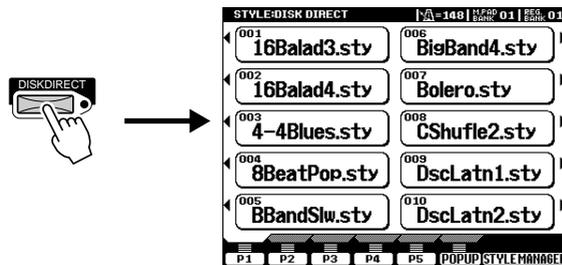


- ▶ **4** Fermate l'accompagnamento (pag. 21).

Funzione Disk Direct

La PSR-9000 é in grado di riprodurre i file di stili contenuti sul dischetto in dotazione.

- ▶ **1** Inserite nel disk drive il dischetto "Disk Styles" in dotazione alla PSR-9000.
- ▶ **2** Premete il pulsante [DISK DIRECT].



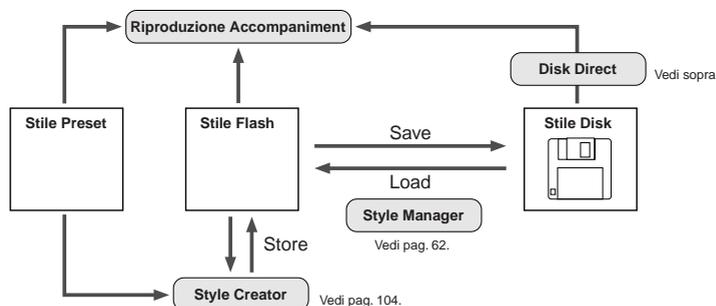
- ▶ **3** Selezionate uno stile.
Selezionate ad esempio "16Balad3."
- ▶ **4** Suonate l'accompagnamento automatico (pag. 22).

NOTE

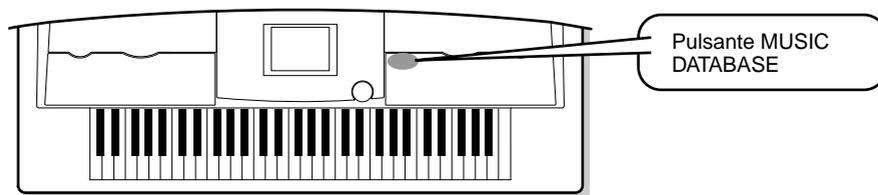
- Potreste dover attendere qualche istante al punto 3 prima che la PSR-9000 suoni l'accompagnamento: é necessario un pò di tempo per leggere i dati style dal floppy disk.

■ Circa i Dati Style

Questo diagramma illustra la relazione tra i dati style contenuti sui diversi tipi di memorie. Consultate la sezione "Struttura della Memoria" a pag. 50.



Music Database



Se desiderate suonare un certo genere di musica ma non conoscete quali impostazioni di stile e voci sarebbero adatte, può esservi d'aiuto la funzione Music Database. E' sufficiente selezionare dal Music Database il genere desiderato e la PSR-9000 effettua automaticamente le impostazioni di pannello appropriate consentendovi di suonare in quel particolare stile musicale!

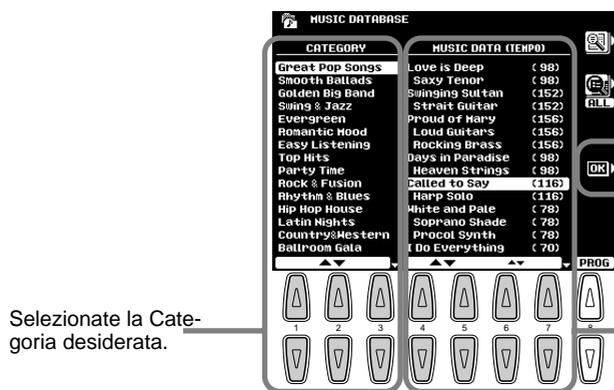
Per un elenco dei parametri di impostazione di Music Database, fate riferimento a pag. 178.

Usare il Music Database

- ▶ **1** Premete il pulsante [MUSIC DATABASE].

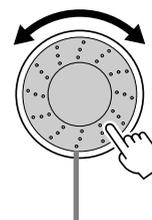


- ▶ **2** Selezionate un Music Database.



Premetelo per richiamare Music Database

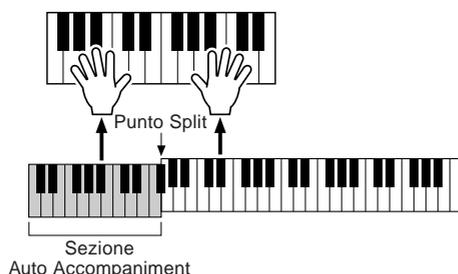
Selezionate il Music Database desiderato. Usate i pulsanti [4] o [5] per spostare il cursore sulla locazione desiderata e premete il pulsante LCD [OK] per richiamare Music Database. Spostate il cursore sulla locazione desiderata usando il pulsante [6] o [7] per richiamare Music Database. (Non é necessario premere il pulsante LCD [OK]).



Potete usare il dial Data per selezionare il Music Database desiderato.

Provate ad esempio la Categoria "Great Pop Songs" ed il Music Database "Called to say."

- ▶ **3** Suonate seguendo l'accompagnamento.



Ricerca del Music Database

- ▶ **1** Premete il pulsante [MUSIC DATABASE].



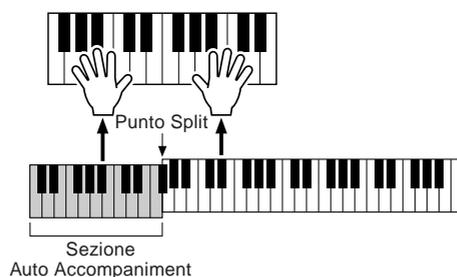
- ▶ **2** Premete il pulsante LCD [F] per richiamare il display Search.

- ▶ **3** Selezionate una categoria ed impostate il tempo.

- ▶ **4** Premete il pulsante LCD [I] per eseguire l'operazione Search.

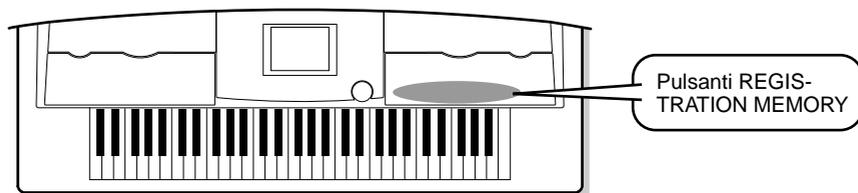
Premete questo pulsante per richiamare il display Keyword in cui potete inserire una parola chiave per cercare il Music Database.

- ▶ **5** Selezionate un Music Database (vedi punto #2 a pag. 26) e suonate seguendo l'accompagnamento.



E' possibile anche creare setup di Music Database personalizzati.
Per maggiori informazioni, vedi pag. 64.

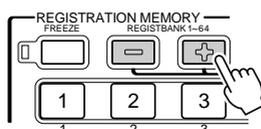
Registration Memory



La Registration Memory é una funzione che vi consente di selezionare velocemente impostazioni di stili, voce ed effetti, adatte ad un particolare tipo di musica. E' possibile modificare all'istante le impostazioni di pannello semplicemente premendo un pulsante. La Registration Memory dispone di 512 setup completi di controlli di pannello (64 banchi composti da 8 setup ciascuno). Per un elenco completo dei parametri di impostazione per Registration Memory, fate riferimento a pag. 178.

Usare le Registration Memory Preset

- ▶ **1** Selezionate un Banco Registration (da 01 a 03).



- ▶ **2** Premete uno dei pulsanti REGISTRATION MEMORY: da [1] a [8].

Nome della Registration inserito usando il display della funzione Registration Name (pag.105).

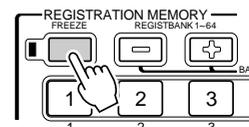
Indica il Banco/ Numero Registration

Se modificate un'impostazione memorizzata con la funzione Registration Memory appare l'icona di una matita ad indicare che una o più impostazioni é stata editata.

Banco Registration selezionato.

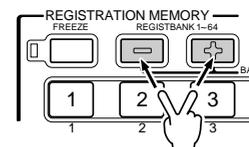
■ La Funzione Freeze

Se premete il pulsante [FREEZE] in modo da illuminarne la spia, selezionando setup di Registration diversi non verranno modificate le impostazioni specificate nel display della funzione Registration Freeze Group Setting (pag. 139).



■ Bank View

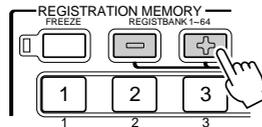
Premendo simultaneamente i pulsanti REGIST BANK [+]/[-], é possibile visualizzare a display l'elenco dei Banchi Registration.



Registrazione le Impostazioni di Pannello

E' possibile anche creare setup di Registration Memory personalizzati.

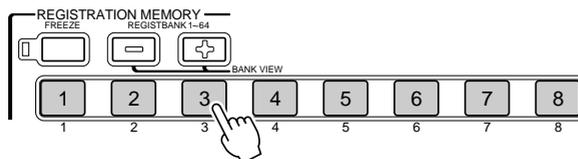
- ▶ **1** Impostate i controlli di pannello come necessario.
- ▶ **2** Selezionate un Banco Registration (da 04 a 64).
Evitate di selezionare uno dei banchi da 01 a 03 (anche se é possibile farlo): potreste inavvertitamente cancellare dati importanti. (Vedi "Note" qui di seguito).



- ▶ **3** Premete il pulsante [MEMORY].
Il display LCD vi richiederà di selezionare il numero di Registration desiderato. Premete nuovamente il pulsante [MEMORY] per uscire da questo display.



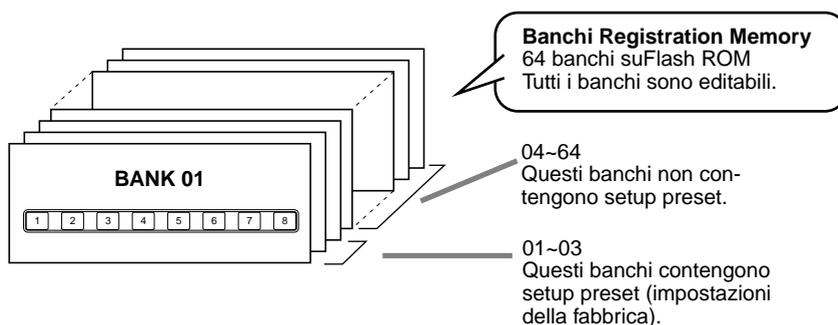
- ▶ **4** Premete uno dei pulsanti REGISTRATION MEMORY da [1] a [8].



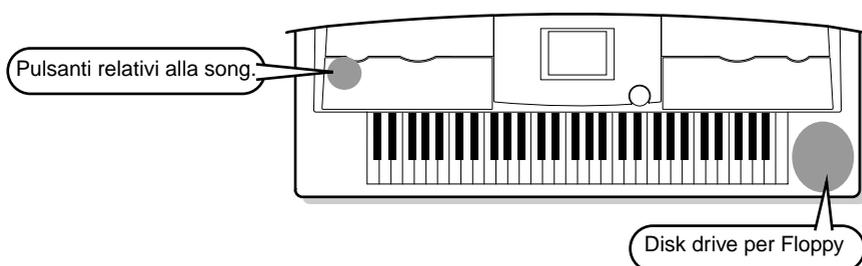
In questo esempio le impostazioni di pannello sono memorizzate nel pulsante 3.

NOTE

Poiché tutti i dati di Registration Memory sono memorizzati su Flash ROM, tutti i dati contenuti nella locazione Registration Memory selezionata al punto 2 saranno cancellati e sostituiti dalle nuove impostazioni. Ciò include le impostazioni di Registration Memory Preset (banchi 01-03) programmate dalla fabbrica. Se avete cancellato questi dati, potete usare la funzione Restore (pag.130) per caricarne una copia dai dischi in dotazione (pag.6). Per informazioni circa la Flash ROM, vedi "Struttura della Memoria" a pag. 50.



Riproduzione di Song su Disco



!! IMPORTANT

- Leggete attentamente la sezione "Usare il Disk Drive per Floppy (FDD) ed i Floppy Disk" a pag.5.

E' possibile riprodurre sulla PSR-9000 i formati qui indicati. Per maggiori informazioni circa i loghi qui riportati, fate riferimento a pag.15.



I dischi con questo logo contengono dati di song per le voci definite dallo standard GM.



I dischi recanti questo logo contengono dati di song che utilizzano il formato XG, un'estensione dello standard GM che offre una maggiore varietà di voci e di controlli.



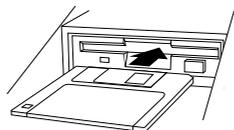
I dischi recanti questo logo contengono dati di song per le voci definite dal formato Yamaha DOC.

NOTE

- I file di song GM il cui nome é privo dell'estensione ".MID", non possono essere gestiti dalla PSR-9000.

Riprodurre le Song su Disco

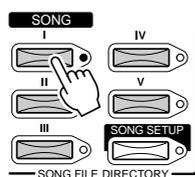
- **1** Inserite nel disk drive il disco contenente i dati di song.



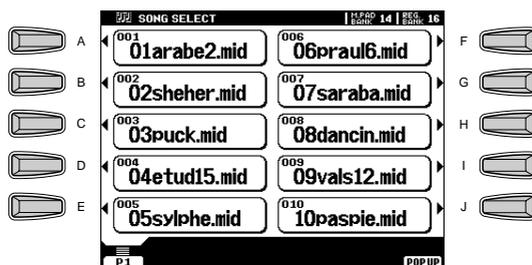
- **2** Attivate SONG PLAYER.



- **3** Premete il pulsante SONG FILE DIRECTORY [I].



- **4** Selezionate un file di song.

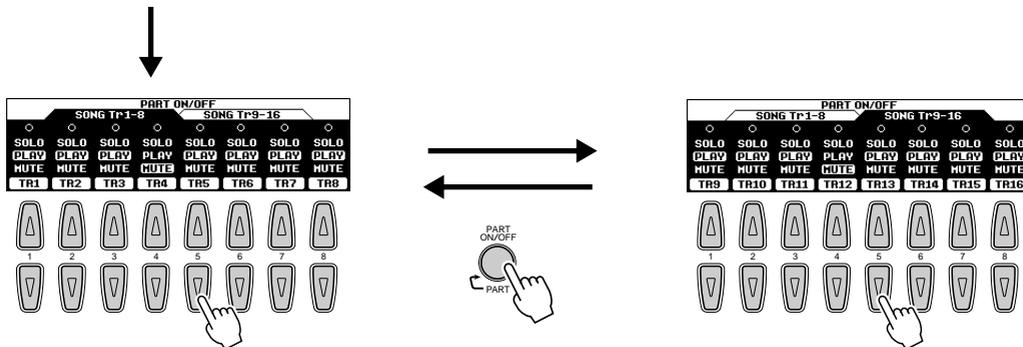


▶ 5 Avviate la riproduzione.



▶ 6 Attivate o disattivate (mute) le singole tracce.

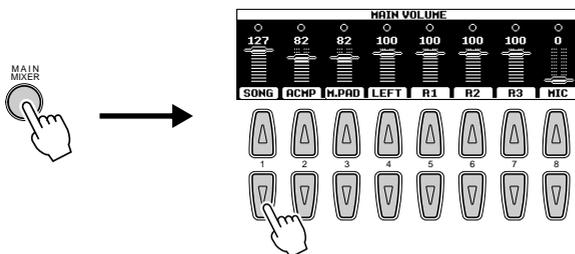
- 1) Premete il pulsante [PART ON/OFF].
- 2) Premete il pulsante LCD corrispondente alla parte da attivare/disattivare.



- Il modo SOLO vi consente di selezionare una parte specifica per la riproduzione, escludendo (mute) tutte le altre parti.
- Se desiderate esercitarvi sulla parte melodica della song XG usando la tastiera della PSR-9000, impostate TR1 su MUTE.

▶ 7 Regolate il volume.

- 1) Premete il pulsante [MAIN MIXER].
- 2) Premete il pulsante LCD corrispondente alla parte di cui desiderate regolare il volume.



▶ 8 Fermate la riproduzione.



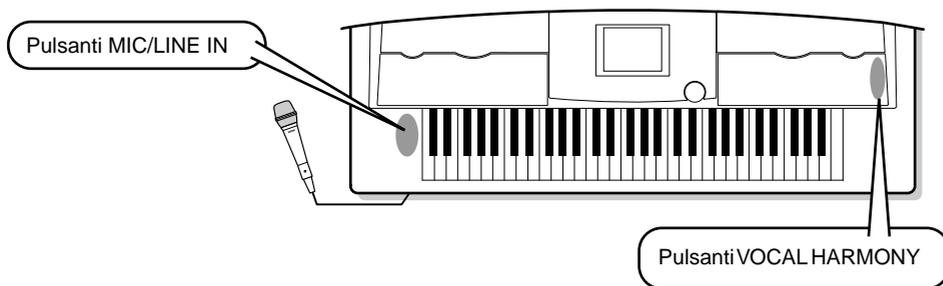
NOTE

- Se usate dati di song (SMF formato 0) contenenti testi (dati lyrics) potete visualizzarli a display durante la riproduzione. Per informazioni, fate riferimento a pag.67.
- La PSR-9000 è in grado di visualizzare i testi in una delle seguenti lingue: Inglese, Tedesco, Spagnolo e Italiano.

NOTE

- Il pulsante [FADE IN/OUT] (pag.60) può essere usato per produrre fade-in e fade-out quando viene avviata/fermata la song (e l'accompagnamento).

Vocal Harmony



CAUTION

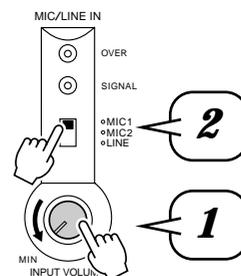
Se il microfono coglie rumori estranei, il suono di Vocal Harmony può risultare distorto.

- Allontanate il più possibile il microfono dagli altoparlanti dello strumento.

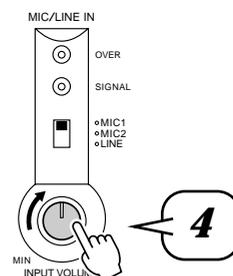
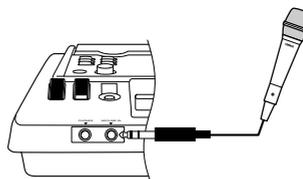
Questa funzione estremamente potente utilizza un'avanzata tecnologia di processamento della voce per produrre automaticamente armonie vocali basate su una singola voce solista. La PSR-9000 vi consente anche di modificare il genere della voce armonica e/o della voce solista. Ad esempio, se siete uomini, potete fare in modo che la PSR-9000 generi automaticamente un accompagnamento a due parti femminile! Grazie ai numerosi parametri disponibili potrete controllare in modo preciso e flessibile il suono di vocal harmony.

Impostazione

- 1 Impostate il controllo **INPUT VOLUME** su "MIN".
- 2 Regolate l'interruttore **MIC/LINE** su "MIC 1" o "MIC 2".
Si tratta di un controllo di gain (guadagno) per il segnale del microfono. "MIC1" esalta il segnale del microfono mentre "MIC2" lo attenua.



- 3 Collegate un microfono alla presa **MIC/LINE IN** della PSR-9000.
- 4 Regolate il controllo **INPUT VOLUME** cantando nel microfono.



Usate gli indicatori **SIGNAL** e **OVER** per determinare l'impostazione appropriata. Con il controllo **INPUT VOLUME** regolato al minimo, cantate o parlate nel microfono al volume più alto che pensate di raggiungere.

Alzate gradualmente il controllo verso "MAX" in modo che l'indicatore **SIGNAL** si illumini e l'indicatore **OVER** lampeggi.

Riducete poi **INPUT VOLUME** finché l'indicatore **OVER** smette di lampeggiare. Questo dovrebbe essere il livello ottimale. Per sentire l'ingresso microfonico, impostate il fader "MIC" nel display **MAIN VOLUME** ad un livello adeguato.

NOTE

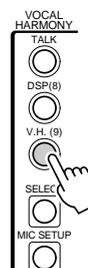
- Fate riferimento alle avvertenze riportate a pag.68.

NOTE

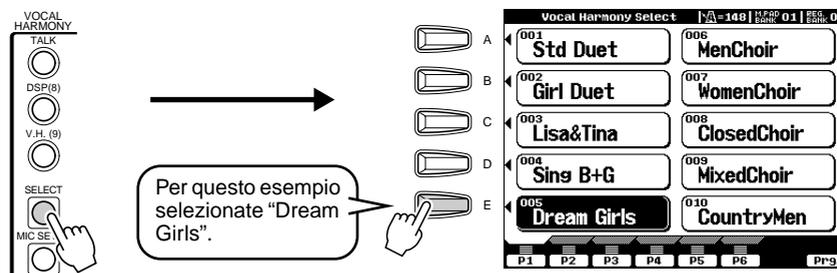
- Quando disattivate il microfono, ruotate il controllo **INPUT VOLUME** verso il basso.

Vocal Harmony con Riproduzione di Accompagnamento

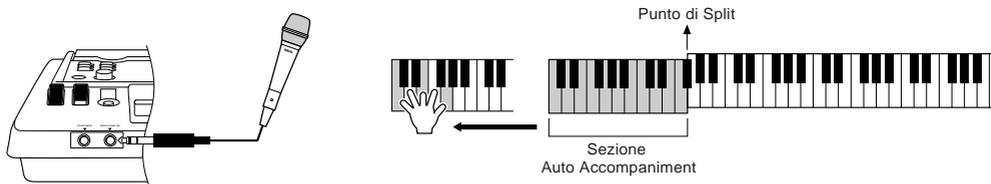
- 1 Attivate **AUTO ACCOMPANIMENT** ed avviate l'accompagnamento automatico (pag. 20).
- 2 Premete il pulsante **VOCAL HARMONY [V.H.(9)]** per attivare l'effetto Vocal Harmony.



- ▶ **3** Premete il pulsante VOCAL HARMONY [SELECT].
- ▶ **4** Selezionate un tipo di Vocal Harmony.



- ▶ **5** Suonate la tastiera cantando nel microfono.
L'effetto Vocal Harmony può essere controllato dagli accordi suonati nella sezione di Accompagnamento Aut. della tastiera (a sinistra del punto di split).

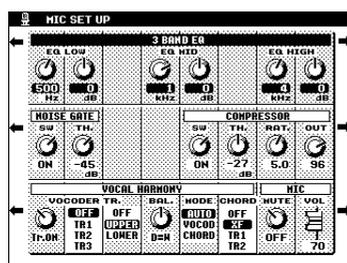


Vocal Harmony con Riproduzione di Song

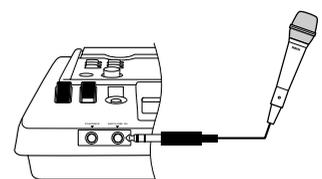
La PSR-9000 è in grado di riprodurre song su disco contenenti dati Vocal Harmony.

- ▶ **1-4** Usate la stessa procedura descritta in “Riproduzione di Song su Disco” a pag. 30.
- ▶ **5** Attivate l'effetto Vocal Harmony e selezionate il tipo di Vocal Harmony (vedi sopra).
- ▶ **6** Premete il pulsante [MIC SETUP] ed impostate la traccia Vocal Harmony.

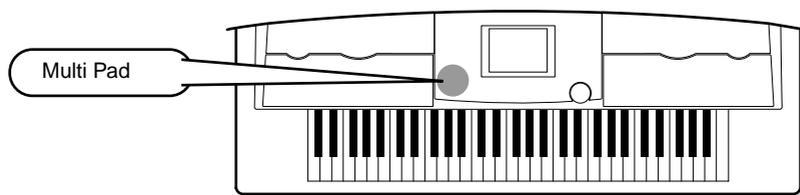
Premete il pulsante [E] o [J] per selezionare la fila inferiore di controlli e regolate la traccia VOCODER sull'impostazione appropriata. Per informazioni circa il numero di traccia (o il canale MIDI) appropriato usato per l'effetto Vocal Harmony, consultate la documentazione in dotazione al software.



- ▶ **7** Avviate la song.
- ▶ **8** Mentre suona la song, cantate nel microfono.
- ▶ **9** Fermate la song.



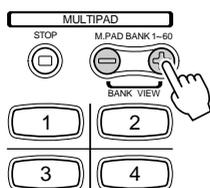
I Multi Pad



I Multi Pad della PSR-9000 possono essere usati per suonare brevi sequenze ritmiche e melodiche pre-registrate, utilizzabili per aggiungere impatto e colore alla vostra esecuzione sulla tastiera.

Suonare i Multi Pad

- **1** Usate i pulsanti M.PAD BANK [-]/[+] per selezionare un Banco Multi Pad.



Numero Banco Multi Pad

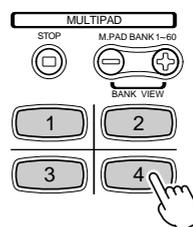
NOTE

- Battete su uno qualsiasi dei Multi Pad per riprodurre la phrase corrispondente, al tempo attualmente impostato.
- E' possibile suonare anche 2, 3 o 4 Multi Pad simultaneamente.
- Premendo il pad mentre suona, la riproduzione si ferma e riprende dall'inizio.

- **2** Premete uno qualsiasi dei Multi Pad.

Non appena premete il pad, inizia a suonare la phrase corrispondente (in questo caso quella del Pad 4). La funzione Multi Pad consente di fermare la phrase durante la riproduzione, in due modi :

- Per fermare tutti i pad premete e rilasciate il pulsante [STOP].
- Per fermare specifici pad, tenendo premuto [STOP], premete il pad o i pad che desiderate fermare.



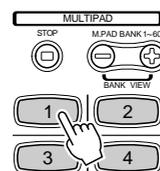
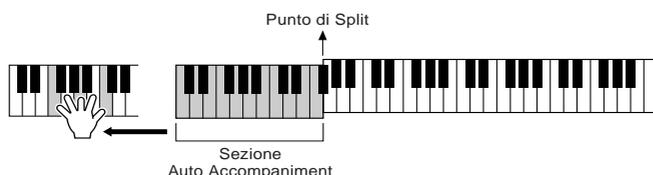
NOTE

- Sono disponibili due tipi di dati Multi Pad. Alcuni tipi suonano una volta e poi si fermano quando raggiungono la fine. Altri continuano a suonare finché non premete [STOP].

Banco #	Contenuto
Bank 01-58	Phrase
Bank 59	Messaggi MIDI
Bank 60	Impostazioni Scale Tuning (pag. 134)

Chord Match

- **1** Attivate AUTO ACCOMPANIMENT (pag. 20).
- **2** Suonate un accordo con la mano sinistra e premete uno dei Multi Pad.

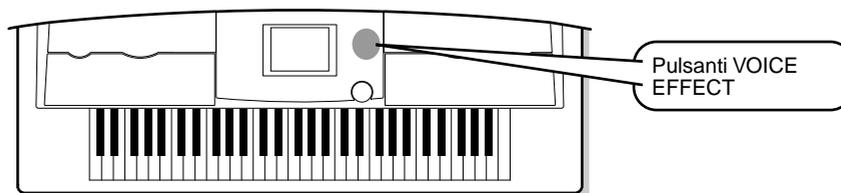


NOTE

- Lo stato di on/off di Chord Match dipende dal Banco Multi Pad selezionato.

In questo esempio la phrase del Pad 1 verrà trasposta in FA maggiore prima di essere riprodotta. Provate a suonare altri accordi e a premere i pad. Ricordate che, mentre viene riprodotto un pad, é possibile anche cambiare gli accordi.

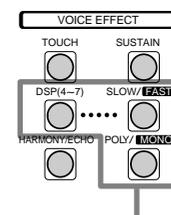
Effetti Voice



La PSR-9000 incorpora un sofisticato processore di effetti in grado di aggiungere profondità ed espressione al suono.

Applicare gli Effetti Voice

Effetto Voice	Descrizione
TOUCH	Questo pulsante attiva/disattiva la risposta al tocco della tastiera. Quando é impostato su OFF, viene prodotto lo stesso volume indipendentemente dalla forza con cui suonate la tastiera.
SUSTAIN	Quando é attivo il Sustain, tutte le note suonate sulla tastiera hanno un sustain piú lungo.
DSP(4-7)	Questo pulsante attiva/disattiva singoli effetti per le parti RIGHT 1 (DSP4), RIGHT 2 (DSP5), RIGHT 3 (DSP6) e LEFT (DSP7).
SLOW/FAST	Questo pulsante può essere usato per selezionare le variazioni dell'effetto DSP. Ad esempio, vi consente di modificare la velocità di rotazione (rapida/lenta) dell'effetto rotary speaker.
HARMONY/ECHO	Vedi sotto.
POLY/MONO	Determina se la Voce della Parte viene suonata in monofonia (solo una nota per volta) o in polifonia (fino a 126 note simultanee).

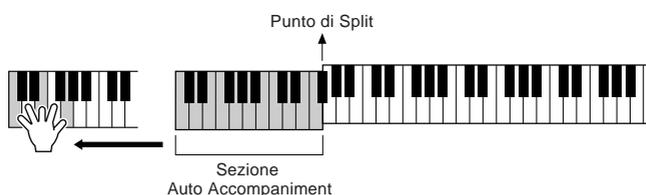


Questi pulsanti attivano/disattivano i corrispondenti effetti per la parte attualmente selezionata con i pulsanti PART SELECT.

Provate l'effetto Harmony/ Echo.

Questo effetto aggiunge varie note armoniche ed effetti, tra cui il tremolo, alla parte eseguita con la mano destra.

- **1** Attivate Harmony/Echo.
- **2** Attivate l'Accompagnamento Automatico (pag.20) e RIGHT1.
- **3** Suonate un accordo con la mano sinistra e suonate alcune note nella sezione della mano destra della tastiera.



La PSR-9000 dispone di vari tipi di effetti Harmony/Echo.

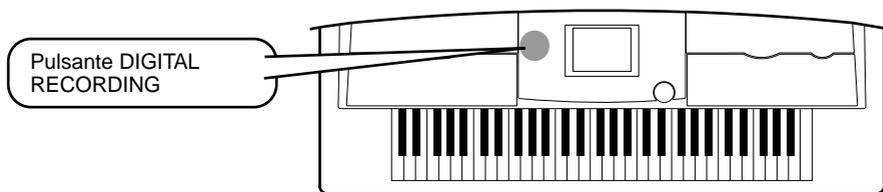
Il tipo Harmony/Echo può cambiare a seconda della voce RIGHT1 selezionata. Provate alcune delle voci qui di seguito indicate.

Provate Harmony/Echo con qualcuna di queste voci...

Categoria	Voce	Tipo Harmony/Echo
PIANO	Grand Piano	Standard Trio
ACCORDION	Tutti Accrd	Country Trio
STRINGS	Live! Strs	Block
	ChamberStrs	4-way Open
GUITAR	Lead Guitar	Rock Duet W/Touch Sen

Categoria	Voce	Tipo Harmony/Echo
GUITAR	PedalSteel	Country Duet
BRASS	MoonLight	Full Chord
PERCUSSION	Vibraphone	Trill
GUITAR	Mandolin	Tremolo
STRINGS	Harp	Strum

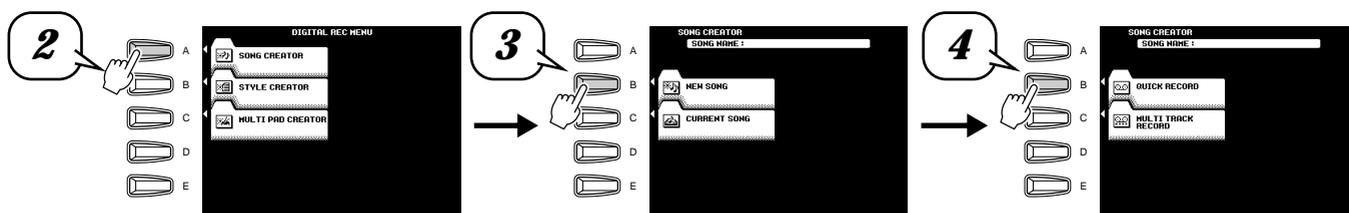
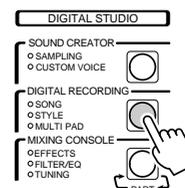
Song Creator



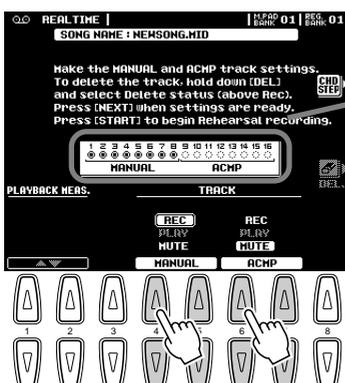
La funzione Song Creator, potente ma semplice da utilizzare, vi consente di registrare su disco le vostre esecuzioni sulla tastiera. Grazie alla registrazione a multitraccia, alle numerose funzioni di editing e alla possibilità di usare l'accompagnamento automatico ed i Multi Pad, potrete registrare complessi brani orchestrali in qualsiasi stile e con qualsiasi arrangiamento, da esecuzioni di solo piano a brani orchestrali a performance rock, di big band, Latini e anche orchestre sinfoniche. Tutto in modo semplice e veloce!

Registrazione Veloce (Quick)

- ▶ **1** Premete il pulsante [DIGITAL RECORDING] per abilitare il modo Record (registrazione).
- ▶ **2** Selezionate "SONG CREATOR."
- ▶ **3** Selezionate "NEW SONG."
- ▶ **4** Selezionate "QUICK RECORD."

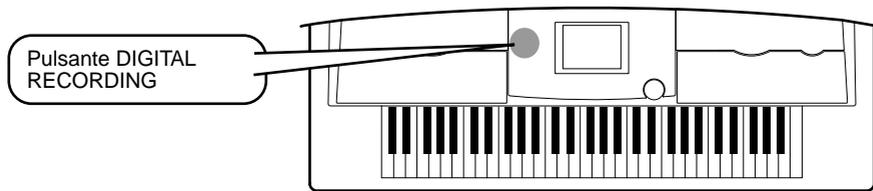


- ▶ **5** Impostate i modi di traccia (track mode).
 - Quando MANUAL é impostato su "REC", la vostra esecuzione sulla tastiera e la riproduzione dei Multi Pad può essere registrata sulle tracce corrispondenti, come elencato di seguito.
 - Quando ACMP é impostato su "REC," Auto Accompaniment si attiva automaticamente ed é possibile registrare l'accompagnamento sulle tracce corrispondenti, come elencato di seguito.



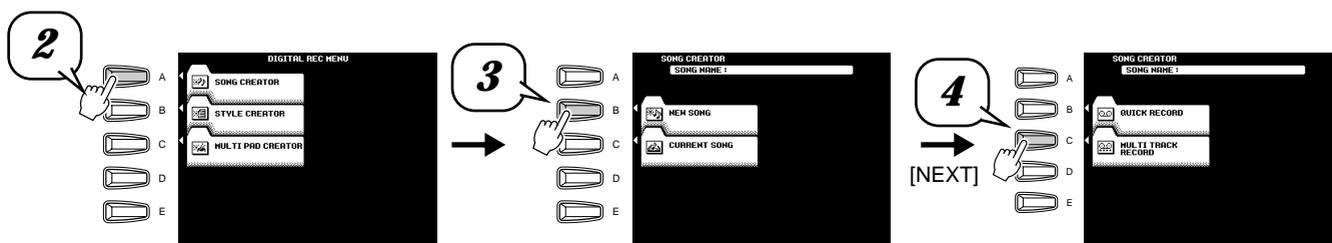
Le voci, le note Multi Pad e le parti di accompagnamento vengono registrate sulle varie tracce, come indicato di seguito.

MANUAL		ACCOMPANIMENT	
VOCE	TRACCIA	PARTE	TRACCIA
Voce RIGHT 1	1	RHYTHM 1 (sub)	9
Voce RIGHT 2	2	RHYTHM 2 (main)	10
Voce RIGHT 3	3	BASS	11
Voce LEFT	4	CHORD 1	12
MULTI PAD 1	5	CHORD 2	13
MULTI PAD 2	6	PAD	14
MULTI PAD 3	7	PHRASE 1	15
MULTI PAD 4	8	PHRASE 2	16



Registrazione Multitraccia (Multi Track)

- **1** Premete il pulsante [DIGITAL RECORDING] per accedere al modo Record (registrazione).
- **2** Selezionate "SONG CREATOR."
- **3** Selezionate "NEW SONG."
- **4** Selezionate "MULTI TRACK RECORD."



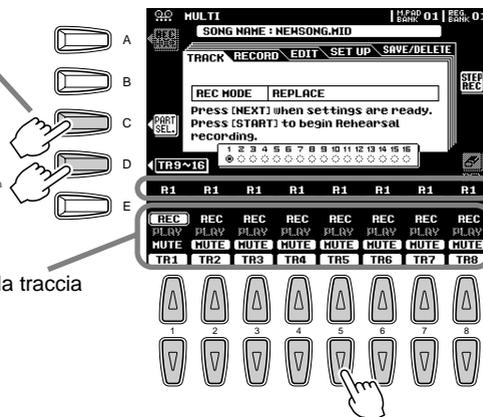
➤ **5** Impostate i modi di traccia (track mode).

- Quando l'impostazione é "REC", potete registrare la vostra esecuzione sulla tastiera e la riproduzione dei Multi Pad sulle tracce corrispondenti.
- Quando una delle tracce TR11~16 é regolata su "REC" si attiva all'istante l'Accomp. Aut. ed é possibile registrare l'accompagnamento sulle tracce corrispondenti, come indicato qui di seguito.

Usate questo pulsante per alternare tra selezione della Parte e selezione del modo Record.

Usate questo pulsante per alternare tra le impostazioni delle tracce TR1~8 e TR9~16.

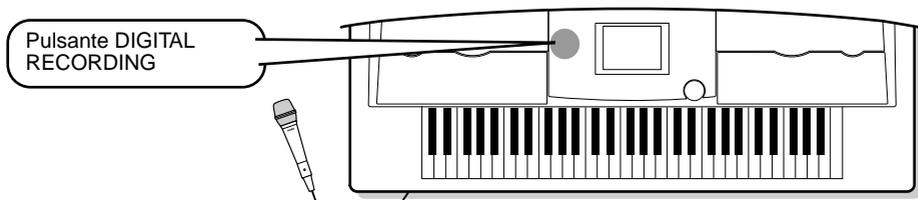
Impostate su "REC" la traccia desiderata.



Selezionate la parte per la traccia corrispondente. Le Parti disponibili per tutte le tracce sono:

- RIGHT1
- RIGHT2
- RIGHT3
- LEFT
- MULTI PAD1~4
- RHYTHM1
- RHYTHM2
- BASS
- CHORD1
- CHORD2
- PAD
- PHRASE1
- PHRASE2
- VHRM
- MIDI

Campionamento (sampling)



Questa funzione vi consente di registrare i vostri suoni attraverso un microfono. Una volta registrato, il "campione" (sample) può essere suonato con intonazioni diverse su tutta la tastiera.

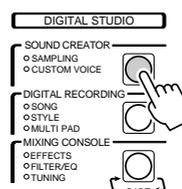
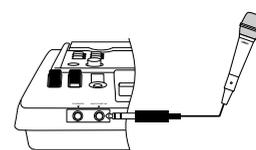
Registrare un Campione

► **1-4** Usate la procedura illustrata in "Impostazione" (pag. 32).

► **5** Premete il pulsante [SOUND CREATOR].

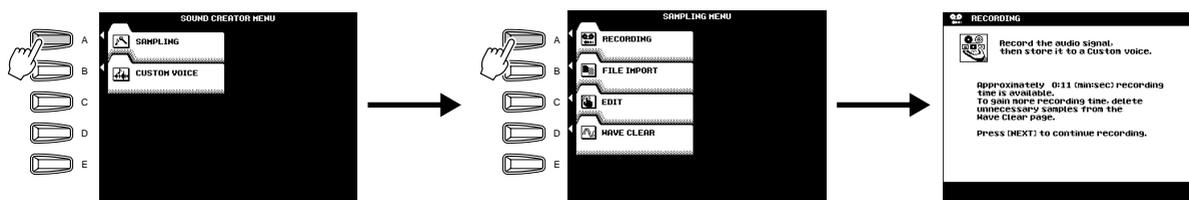
► **6** Selezionate "SAMPLING."

► **7** Selezionate "RECORDING."



NOTE

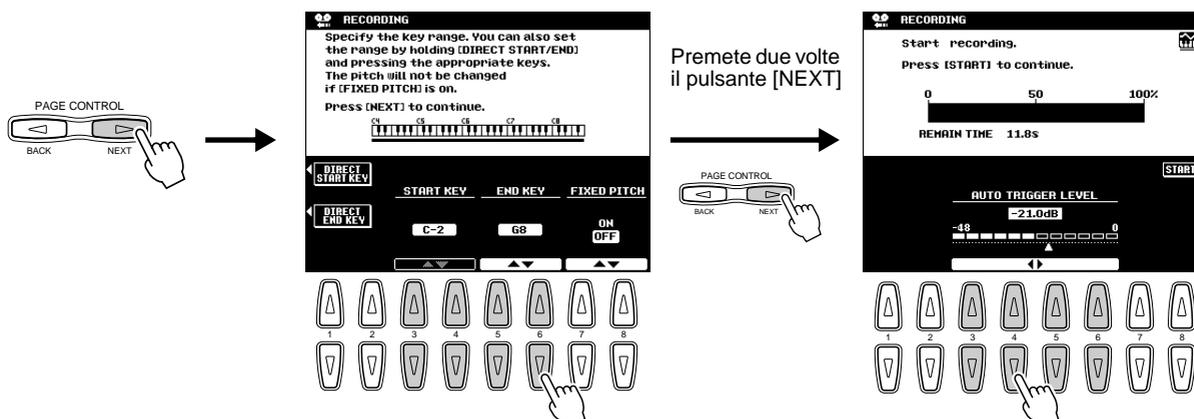
- Le precauzioni riportate a pag.68 sono valide anche per il campionamento.



► **8** Premete il pulsante [NEXT].

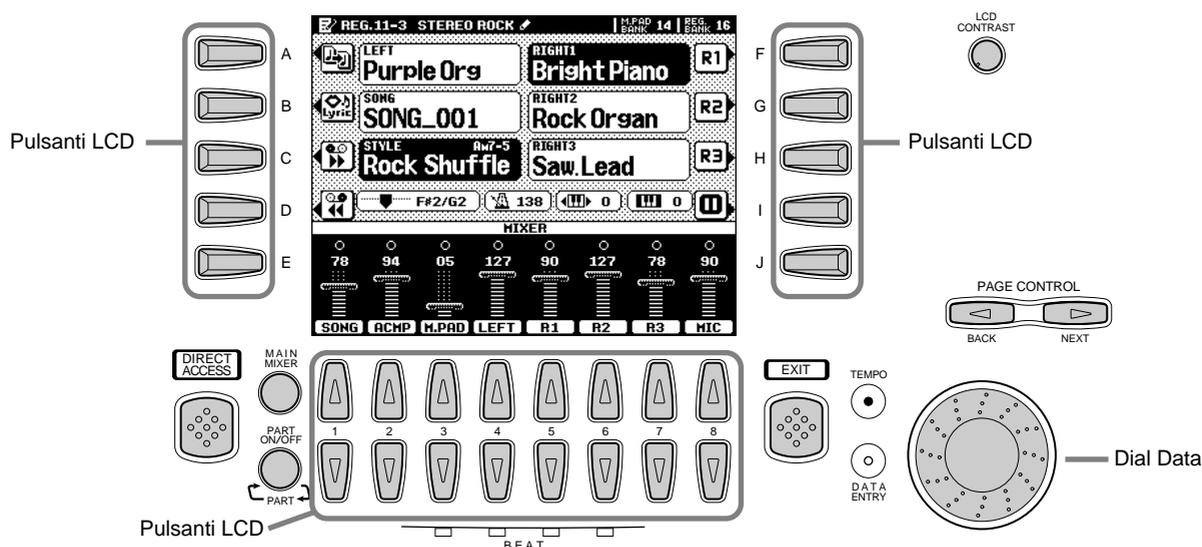
► **9** Impostate l'estensione a cui assegnare il nuovo campione.

► **10** Premete due volte il pulsante [NEXT] per richiamare il display relativo alla registrazione del campione.



Controlli a Display

La PSR-9000 dispone di un display LCD molto ampio che consente di visualizzare all'istante tutte le informazioni relative alle attuali impostazioni dello strumento, permettendovi di controllare in modo semplice ed intuitivo tutte le funzioni della PSR-9000.



● Pulsanti LCD

I pulsanti LCD (A~J) sono usati per selezionare il menu corrispondente. Nel display sopra illustrato, ad esempio, il pulsante LCD [F] può essere usato per attivare la voce R1.

I pulsanti LCD (1~8) sono suddivisi in otto set di pulsanti (sopra/sotto) e sono usati per eseguire selezioni o impostazioni (rispettivamente verso l'alto o verso il basso) per le funzioni visualizzate sopra di essi. Nel display sopra illustrato, ad esempio, i pulsanti LCD [6] possono essere usati per regolare il volume della voce R2.

● Dial Data

E' normalmente usato per modificare il tempo di riproduzione di accompagnamento/ song (quando é illuminata la spia TEMPO). Tuttavia, quando nel display LCD sono visualizzate determinate funzioni (ad esempio selezione di Music Database, Naming e regolazione di Mixing Console) questo dial può essere usato per modificare i valori dei dati corrispondenti (quando é illuminata la spia DATA ENTRY). A seconda del display selezionato, le spie si alternano automaticamente (non é possibile cambiarle manualmente).

Ruotando il dial data verso destra (in senso orario) si aumenta il valore mentre ruotandolo verso sinistra (in senso antiorario) lo si diminuisce.

● Pulsanti PAGE CONTROL

Se avete selezionato in successione molti display di funzioni diverse, potete "tornare sui vostri passi" e rivisitare ogni display usando i pulsanti [BACK] e [NEXT].

Premendo il pulsante [NEXT] si accede alla pagina successiva mentre premendo il pulsante [BACK] si torna alla pagina precedente.

● Il Controllo [LCD CONTRAST]

Il display della PSR-9000 é a cristalli liquidi ed é dotato di un controllo [LCD CONTRAST] che consente di regolare la luminosità e quindi la leggibilità del display.

● Pulsante [EXIT]

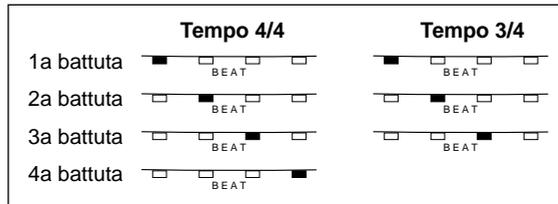
Indipendentemente da dove vi trovate nella gerarchia dei display della PSR-9000, il pulsante [EXIT] vi riporta al livello successivo più alto o al display del normale modo play. Poiché la PSR-9000 é dotata di numerose videate, talvolta potreste confondervi circa la videata attualmente visualizzata. In tal caso, potete tornare alla "base" premendo più volte il pulsante [EXIT]. In questo modo la PSR-9000 tornerà alla videata di default, la stessa visualizzata all'attivazione dello strumento.

● Pulsante [MAIN MIXER] e pulsante [PART ON/OFF]

Fate riferimento alle pagg. 24, 25 e 31.

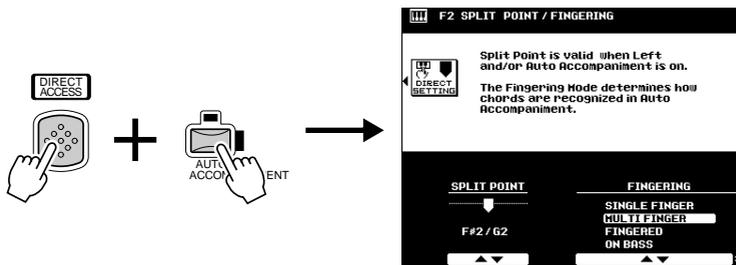
● Indicatori BEAT

Questi indicatori lampeggiano seguendo il tempo attuale ed indicando l'attuale battuta durante la riproduzione di accompagnamento e song.



● Pulsante [DIRECT ACCESS]

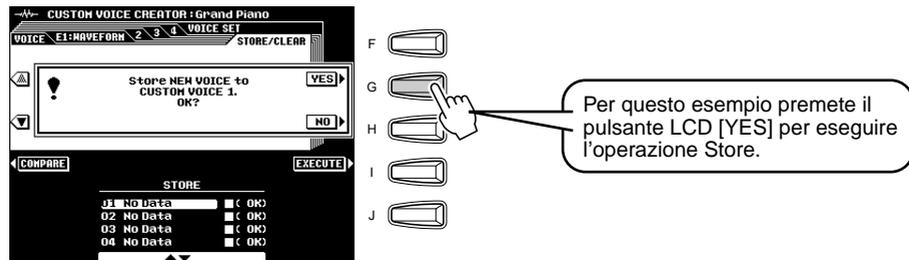
Usando il pulsante [DIRECT ACCESS] è possibile richiamare all'istante il display desiderato. Quando premete il pulsante [DIRECT ACCESS], un messaggio LCD vi richiede di premere il pulsante appropriato. Premete il pulsante corrispondente alle impostazioni da visualizzare. In questo esempio, è stato richiamato il display per impostare il punto di split (pag.105).



Dettagli circa Direct Access a pag.45.

Messaggi a Display

L'ampio display della PSR-9000 facilita le operazioni permettendo di visualizzare messaggi e richieste che guidano l'utente attraverso le varie procedure. Questi messaggi possono essere visualizzati in una delle cinque lingue disponibili e quando appaiono è sufficiente seguire le istruzioni a video premendo il corrispondente pulsante LCD.

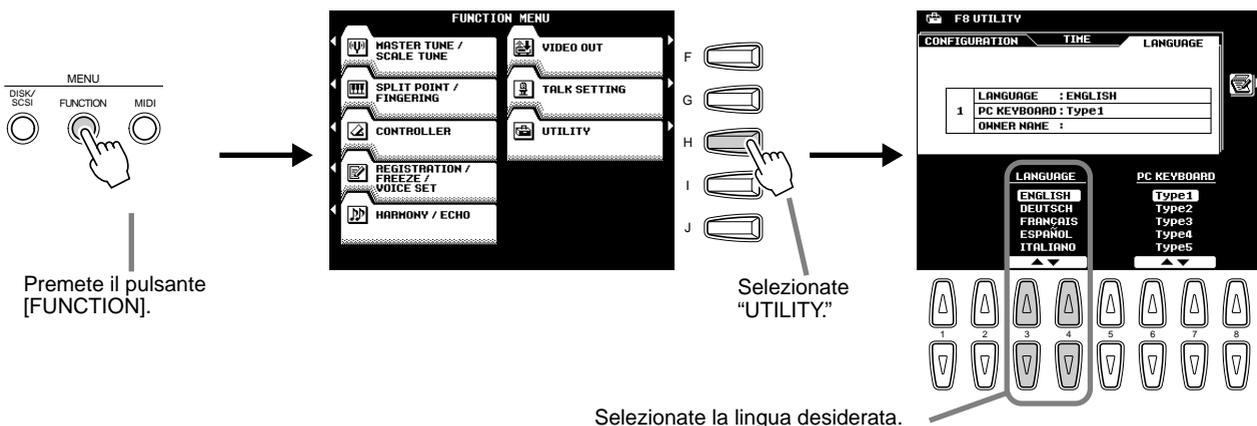


■ Selezionate la lingua desiderata per il messaggio a display.

È possibile selezionare per i messaggi a display una delle seguente lingue:

Inglese, Tedesco, Francese, Spagnolo e Italiano.

Seguite le istruzioni riportate qui sotto.



Selezionate la lingua desiderata.

Inserimento di un Nome (Name Entry)

Molte funzioni della PSR-9000 vi consentono di inserire un nome, ad esempio, per un file da salvare su disco, per una voce o uno stile custom, etc. La procedura di inserimento del nome (name entry) é uguale in tutti i casi (varia solo il numero massimo di caratteri inseribili). Qui di seguito illustriamo un display che include i parametri NAME entry:

Quando questa icona appare sul display, é possibile richiamare direttamente la pagina Name Entry premendo il pulsante corrispondente.

NOTE

- E' possibile inserire il nome direttamente dalla tastiera di un computer (solo compatibile PC). Vedi sotto.

Seleziona il carattere da inserire. E' possibile usare anche il dial data.

Cancella tutti i caratteri.

Cancella il carattere alla posizione del cursore.

Sposta la posizione del cursore.

Annulla l'inserimento del carattere.

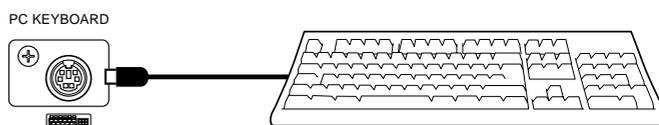
Inserece il carattere selezionato con i pulsanti LCD [D] e [E].

Premete uno di questi pulsanti dopo aver inserito il nome assegnato ai dati.

Funzioni della Tastiera del Computer

E' possibile collegare alla PSR-9000 una tastiera per computer (solo compatibile PC) ed utilizzarla per le funzioni qui illustrate. Per maggiori informazioni, vedi pag.143.

- Name Entry (vedi sopra)
- Registrazione Step (vedi pag. 103)
- Selezione di voci, song ed impostazioni Registration Memory (vedi sotto)



■ Selezione di voci, song ed impostazioni Registration Memory

Innanzitutto, dal display principale, premete un tasto qualsiasi sulla tastiera del computer. Selezionate poi la categoria desiderata (voce, stile, song, Registration Memory) premendo ripetutamente un tasto sulla tastiera del computer, tranne il tasto DELETE ed i tasti numerici. (La categoria selezionata appare sul display.) Inserite poi il numero desiderato usando la tastiera del computer, secondo le seguenti regole.

- Voce2 cifre per la categoria voce, seguite da 3 cifre per la voce specifica (o 3 cifre per le voci XG) e poi il tasto ENTER.
- Stile2 cifre per la categoria di stile, seguite da 2 cifre per lo stile specifico e poi il tasto ENTER.
- Song1 cifra per la directory del file di song, seguita da 3 cifre per la song specifica e poi il tasto ENTER.
- Registration Memory.....2 cifre per il numero di banco, seguite da 1 cifra per la Registration Memory specifica e poi il tasto ENTER.

NOTE

- Ricordate che non é possibile usare la tastiera per computer Macintosh. con la PSR-9000.

Schema Direct Access

Numero	Funzione del display LCD	Operazione:  + pulsante qui indicato	Vedi pag.	
1	Mixing Console	Impostazioni Volume/EQ (Main)	MAIN VARIATION [A]	122
2		Impostazioni Volume/EQ (Accompaniment)	MAIN VARIATION [B]	122
3		Impostazioni Volume/EQ (Tracce Song 1 - 8)	MAIN VARIATION [C]	122
4		Impostazioni Volume/EQ (Tracce Song 9 - 16)	MAIN VARIATION [D]	122
5		Impostazioni Filter (Main)	FILL IN & BREAK [←]	122
6		Impostazioni Filter (Accompaniment)	FILL IN & BREAK [↻]	122
7		Impostazioni Filter (Tracce Song 1 - 8)	FILL IN & BREAK [→]	122
8		Impostazioni Filter (Tracce Song 9 - 16)	FILL IN & BREAK [↻]	122
9		Impostazioni Effect Depth (Main)	VOCAL HARMONY [MIC SETUP]	122
10		Impostazioni Effect Depth (Main)	ENDING [I]	122
11		Impostazioni Effect Depth (Accompaniment)	ENDING [II]	122
12		Impostazioni Effect Depth (Tracce Song 1 - 8)	ENDING [III]	122
13		Impostazioni Effect Depth (Tracce Song 9 - 16)	FADE IN/OUT	122
14		Impostazioni Effect Type	VOICE EFFECT [DSP(4-7)]	123
15		Impostazioni Effect Type (Microphone Sound)	VOCAL HARMONY [DSP(8)]	123
16		Impostazioni Parametri di Effetto	VOICE EFFECT [SLOW/FAST]	123
17		Tune (Portamento Time)	VOICE EFFECT [POLY/MONO]	122
18		Tune (Pitch Bend Range)	PITCH BEND wheel	122
19		Impostazioni Tune (Octave)	UPPER OCTAVE [+], [-]	122
20		Impostazioni Tune (Tuning)	PART ON/OFF [R1]	122
21		Impostazioni Tune (Tuning)	PART ON/OFF [R2]	122
22		Impostazioni Tune (Tuning)	PART ON/OFF [R3]	122
23		Impostazioni Tune (Tuning)	PART ON/OFF [L]	122
24		Impostazioni Tune (Transpose)	KEYBOARD TRANSPOSE [+], [-]	122
25		Impostazioni Master EQ	[MIXING CONSOLE]	125
26		Impostazioni Master EQ	[MAIN MIXER]	125
27		Impostazioni Master EQ	INTRO [I]	125
28		Selezione Voce	[PART ON/OFF]	122
29		Selezione Voce	VOICE [PIANO] - [PERCUSSION]	122
30		Selezione Voce	INTRO [II]	122
31		Impostazioni Line Out	INTRO [III]	126
32	Function	Master Tuning	[SOUND CREATOR]	134
33		Scale Tuning	MULTI PAD [STOP]	134
34		Impostazioni Split Point/ modo Fingering	[AUTO ACCOMPANIMENT]	135
35		Impostazioni Split Point/ modo Fingering	[LEFT HOLD]	135
36		Impostazioni Foot Controller Volume	Foot Volume	135
37		Assegnazione funzione Footswitch 1	Footswitch 1	136
38		Assegnazione funzione Footswitch 2	Footswitch 2	136
39		Impostazioni rotella Modulation	MODULATION wheel	137
40		Impostazione Initial Touch	VOICE EFFECT [TOUCH]	137
41		Impostazione After Touch	VOICE EFFECT [SUSTAIN]	137
42		Impostazioni Registration	REGISTRATION MEMORY [1] - [8]	139
43		Impostazioni Registration	REGIST BANK [+], [-]	139
44		Impostazione Gruppo Freeze Registration Memory	[FREEZE]	139
45		Impostazioni Voice Set (R1)	PART SELECT [R1]	139
46		Impostazioni Voice Set (R2)	PART SELECT [R2]	139
47		Impostazioni Voice Set (R3)	PART SELECT [R3]	139
48		Impostazioni Voice Set (L)	PART SELECT [LEFT]	139
49		Impostazioni Harmony/Echo	[HARMONY/ECHO]	140
50		Impostazioni Video monitor	[DEMO]	141
51		Impostazione Talk	VOCAL HARMONY [TALK]	141
52		Impostazioni AutoLoad e Speaker	[FUNCTION]	142
53		Display MIDI Bank & Program Change #	VOICE [XG] - [CUSTOM VOICE]	142
54		Impostazione Metronome Volume per la registraz.	[DIGITAL RECORDING]	142
55		Impostazioni Parameter Lock	[MEMORY]	142
56		Impostazione Tap Count	TAP TEMPO	142
57		Impostazione Auto Exit Time	PAGE CONTROL [BACK]	143
58		Impostazioni Language	PAGE CONTROL [NEXT]	143
59		Style Manager	Selezione Menu	PRESET STYLE [8 BEAT] - [BALLROOM]
60	Caricamento stile nella Flash ROM		FLASH STYLE [I] - [VIII]	62
61	Style Selection	Selezione Directory	[DISK DIRECT]	63
62	Song Selection	Selezione Directory	SONG DIRECTORY [I] - [V]	66
63		Selezione Directory	[SONG SETUP]	66
64		Selezione Directory	[SONG PLAYER]	66
65	Multi Pad	Impostazioni Repeat	MULTI PAD [1], [2], [3], [4]	65
66		Impostazioni Chord Match	MULTI PAD BANK [+], [-]	65
67	DISK/SCSI	Caricamento dati da Disco alla Flash ROM	[DISK/SCSI]	96
68	MIDI	Impostazione Clock	[MIDI]	151
69	VocalHarmony	Impostazioni di Parametro	VOCAL HARMONY [V.H.(9)]	69
70		Impostazioni di Parametro	VOCAL HARMONY [SELECT]	69
71	Music Database	Ricerca di Music Database	[MUSIC DATABASE]	27
72	Recupero dell'impostazione di tempo di default dello stile selezionato	Data dial	-	-
73	Recupero dell'impostazione di tempo di default dello stile selezionato	ONE TOUCH SETTING [1] - [4]	-	-
74	Recupero del display di default (visualizzato all'attivazione)	[EXIT]	-	-
75	Uscire dal modo Direct Access	[DIRECT ACCESS]	-	-

Schema Funzioni

I numeri all'estrema sinistra corrispondono a quelli riportati a pag.10 "Pannello Frontale e Connessioni".

Le funzioni contrassegnate con un asterisco * sono state implementate rispetto alla PSR-9000 Versione 1.

Pulsante/Controller	Nome LCD	Funzione	Vedi pag.
1 POWER ON/OFF	–	Attiva/disattiva lo strumento	14
2 MASTER VOLUME	–	Regola il volume generale	14
3 PITCH BEND	–	Sposta verso il basso o verso l'alto l'intonazione delle note suonate	54
4 MODULATION	–	Applica un effetto di vibrato alle note suonate sulla tastiera	54
5 SONG			
[SONG PLAYER]		Attiva/disattiva Song Player	30
[I] ... [V]		Seleziona una song	30, 66
[SONG SETUP]		Imposta il modo in cui la PSR-9000 legge i dati di song	67
6 STYLE & STYLE MANAGER			
[AUTO ACCOMPANIMENT]		Attiva/disattiva Auto Accompaniment	20
[8BEAT] ... [BALLROOM]		Seleziona uno stile preset	20
STYLE MANAGER			
LOAD STYLE INTO FLASH ROM		Carica dati di stile da disco alla Flash ROM interna	62
SAVE STYLE IN FLASH ROM		Salva su disco dati di stile della Flash ROM interna	63
COPY STYLE IN FLASH ROM		Copia dati di stile nella Flash ROM interna	63
DELETE STYLE IN FLASH ROM		Cancella dati di stile dalla Flash ROM interna	63
SWAP STYLE IN FLASH ROM		Scambia dati di stile nella Flash ROM interna	63
RENAME STYLE IN FLASH ROM		Rinomina un file di stile nella Flash ROM interna	63
DEFRAGMENT FLASH ROM		Frammenta la Flash ROM interna	63
[I] ... [VIII]		Seleziona uno stile nella Flash ROM interna	51
[DISK DIRECT]		Seleziona e suona uno stile su disco	25
7 ACCOMPANIMENT CONTROL			
[INTRO]	–	Suona le sezioni Intro dell'accompagnamento	22
[TAP TEMPO]	–	Batte il tempo dell'accompagnamento	23, 60
[ENDING]	–	Suona le sezioni Ending dell'accompagnamento	22
[FADE IN/OUT]	–	Produce fade-in e fade-out sfumati quando si avvia e si ferma un accompagnamento o una song	23, 60
[MAIN VARIATION]	–	Suona le sezioni Main dell'accompagnamento	22
[FILL IN & BREAK]	–	Suona le sezioni di Fill-in o Break	22
[SYNC STOP]	–	Attiva/disattiva Sync Stop	23, 61
[SYNC START]	–	Attiva/disattiva Sync Start	20
[START/STOP]	–	Avvia/ferma l'accompagnamento	21
8 MENU			
[DISK/SCSI]	LOAD FROM DISK		
	PROGRAM	Carica tipi specifici di dati da disco	128
	INDIVIDUAL	Carica un determinato dato da disco	128
	SAVE TO DISK		
		Salva i dati su disco	129
	COPY FILE/FD		
	COPY FILE	Copia il file specificato di un disco su un altro disco	130
	COPY FD	Copia tutti i dati di un floppy disk su un altro disco	130
	BACKUP/RESTORE		
	RESTORE	Recupera i dati della Flash ROM	130
	BACKUP	Esegue un backup dei dati della Flash ROM	130
	CONVERTER		
	PSR-8000	Converte i file in formato PSR-8000 in file in formato PSR-9000	131 *
	SMF SONG	Converte il nome della sequenza/traccia del Meta Evento in SMF nel nome del file	131 *
	EDIT FILE		
	RENAME	Assegna un nome ad un file su disco	131
	DELETE	Cancella un file su disco	131
	EDIT DIRECTORY		
	RENAME DIRECTORY	Assegna un nome ad una directory su disco	132
	DELETE DIRECTORY	Cancella una directory su disco	132
CREATE DIRECTORY	Crea una directory su un disco	132	
FORMAT			
FORMAT	Formatta un disco	132	
CHECK DISK	Controlla un disco	133	

Pulsante/Controller	Nome LCD	Funzione	Vedi pag.	
8 MENU				
[FUNCTION]	MASTER TUNE/SCALE TUNE			
	MASTER TUNE	Imposta l'intonazione generale della PSR-9000	134	
	SCALE TUNE	Accorda ogni singola nota dell'ottava	134	
	SPLIT POINT/FINGERING			
	SPLIT POINT	Imposta il punto sulla tastiera che separa la sezione della mano destra da quella della mano sinistra	135	
	FINGERING	Seleziona il modo in cui sono suonati gli accordi con la sinistra	135	
	CONTROLLER			
	FOOT CONTROLLER	Seleziona la funzione del foot controller (pag.12)	135	
	PANEL CONTROLLER	Seleziona la funzione del controller di pannello (es.Pitch Bend)	137	
	REGISTRATION/FREEZE/VOICE SET			
	REGISTRATION	Assegna un nome ad ogni setup/ banco Registration	139	
	FREEZE	Specifica le impostazioni influenzate dalla funzione Freeze (vedi pag.28)	139	
	VOICE SET	Determina se le impostazioni preset saranno richiamate o meno quando viene selezionata una nuova voce	139	
	HARMONY/ECHO			
	HARMONY/ECHO	Impostazioni Harmony/Echo	140	
	VIDEO OUT	Imposta le caratteristiche del display trasmesse in uscita ad una TV o ad un monitor video collegati alla presa [VIDEO OUT]	141	
	TALK SETTING	Imposta i vari parametri che influenzano il suono del microfono quando è attivo il pulsante [TALK]	141	
	UTILITY			
	CONFIGURATION	Imposta vari parametri	142	
	TIME	Imposta i parametri relativi al tempo	143	
	LANGUAGE	Seleziona la lingua per i messaggi a display	43	
	[MIDI]		Seleziona un template MIDI	150
	MFC10			
	EASY SETUP	Seleziona un template delle impostazioni dell'MFC-10	154	
	FULL SETUP	Crea e memorizza un template delle impostazioni dell'MCF-10	155	
	SETUP			
	SYSTEM	Impostazioni di parametro relative al sistema MIDI	151	
TRANSMIT	Impostazioni relative al canale di trasmissione MIDI	151		
RECEIVE	Impostazioni relative al canale di ricezione MIDI	152		
ROOT	Impostazioni MIDI relative alla fondamentale dell'accordo	153		
CHORD DETECT	Impostazioni MIDI relative al riconoscimento degli accordi	153		
STORE	Memorizza le impostazioni MIDI come template	153		
9 KEYBOARD TRANSPOSE		Traspone verso l'alto o verso il basso l'intonazione della tastiera	55	
10 DIGITAL STUDIO				
[SOUND CREATOR]	SAMPLING			
	RECORDING			
		Registra un nuovo campione	40, 74	
	• TRIGGER LEVEL	Imposta il livello di Trigger per iniziare il campionamento	72	
	• PRE EFFECT	Imposta un massimo di tre effetti DSP da applicare alla sorgente sonora	75	
	• STORE	Memorizza i dati campionati come voce Custom	41	
	FILE IMPORT			
	• STORE	Memorizza i dati campionati come voce Custom	41	
	EDIT	Edita un campione registrato/ importato	76	
	WAVE CLEAR	Cancella i dati Wave	75	
	CUSTOM VOICE			
	EASY EDIT			
	• EDIT	Edita vari parametri relativi alla generazione sonora (es. Filtri, EG)	81	
	• STORE/CLEAR	Assegna Nomi/Cancella/Memorizza dati di voce Custom	80	
	FULL EDIT			
	• VOICE	Editing di vari parametri (es., Initial Touch Curve, Scale Curve)	82	
	• E1:WAVEFORM	Editing di vari parametri relativi a Waveform	83	
	• E2:EG	Editing di vari parametri relativi a EG (Envelope Generator)	84	
	• E3:FILTER	Editing di vari parametri relativi a Filter	85	
	• E4:LFO	Editing di vari parametri relativi a LFO	86	
	• VOICE SET	Editing di vari parametri relativi a Voice Set	87	
	• STORE/CLEAR	Assegna Nomi/Cancella/Memorizza dati di voce Custom	80	

Schema Funzioni

Pulsante/Controller	Nome LCD	Funzione	Vedi pag.
10 DIGITAL STUDIO			
[DIGITAL RECORDING]	SONG CREATOR		
	QUICK RECORD	Registrazione quick di song senza impostazioni dettagliate	36
	• CHORD STEP	Registrazione di dati di accompagnamento con il metodo Step Recording (simile alla scrittura di accordi su carta)	100 *
	MULTI TRACK RECORD	Registra sedici tracce di song indipendentemente	38
	• TRACK	Imposta il metodo di registrazione (Record)	38
	• RECORD	Avvia/ferma la registrazione	39
	• EDIT	Editing di una song registrata (es., Quantize, Note Shift)	92 *
	• SETUP	Editing di dati di Setup (es., parametri Mixing Console)	93 *
	• SAVE/DELETE	Salva la song registrata su un disco/ Cancella una song su disco	39
	• STEP REC	Registra una song usando il metodo Step Recording (simile alla scrittura di note su un pentagramma)	94 *
	STYLE CREATOR		
	EASY EDIT	Ricrea uno stile	107
	• STYLE ASSEMBLY	Ricrea una traccia specifica di uno stile già esistente	107
	• REVOICE	Cambia vari parametri	108
	• GROOVE & DYNAMICS	Alterna il tempo per ogni sezione, la dinamica di note per ogni traccia	109
	FULL EDIT	Crea uno stile registrando le note	110 *
	• BASIC	Seleziona la sezione e la traccia da registrare, imposta il tempo e la battuta, etc.	110 *
	• SET UP	Editing dei dati di Setup (voce, etc.)	112 *
	• EDIT	Editing di vari parametri (Quantize, etc.)	112 *
	• STORE/CLEAR	Memorizza su Flash ROM i dati di stile creati o cancella i dati di stile creati	106 *
	• PARA.EDIT	Editing di vari parametri relativi a Style File Format	112 *
	• STEP REC	Registra uno stile con il metodo Step Recording (simile alla scrittura di note su un pentagramma)	118 *
	NEW STYLE ASSEMBLY	Crea un nuovo stile	107
	MULTI PAD CREATOR		
	RECORDING	Registrazione Multi Pad	120
	• STEP REC	Registrazione Step di Multi Pad	121 *
	CLEAR	Cancella i dati Multi Pad registrati	120
	COPY	Copia i dati Multi Pad registrati	120
	REPEAT	Attiva/disattiva Repeat	120
	CHORD MATCH	Attiva/disattiva Chord Match	120
[MIXING CONSOLE]	VOL/EQ	Regola Volume, Pan e EQ high/low per ogni parte	123
	FILT	Regola contenuto armonico e Brightness per ogni parte	123
	EFF DEPTH	Regola profondità dell'effetto (Reverb/Chorus/DSP) per ogni parte	123
	EFF TYPE	Imposta il tipo/parametro di effetto per ogni blocco	124
	TUNE	Regola i parametri relativi all'intonazione (es. Pitch Bend range, Portamento time) per ogni parte	123
	M.EQ	Regola il tono generale in cinque bande di frequenza	125
	VOICE	Cambia la voce per ogni parte	123
	LINE OUT	Cambia l'impostazione Line Out per trasmettere in uscita ogni parte dalle prese LINE OUT	126
11 MULTI PAD			
[M.PAD BANK 1~60]		Seleziona un banco Multi Pad	34, 65
[BANK VIEW]	REPEAT	Attiva/ disattiva Repeat	65
	CHORD MATCH	Attiva/ disattiva Chord Match	65
[STOP]		Ferma la riproduzione Multi Pad	34
[1] ... [4]		Suona i Multi Pad	34
12 Data dial			
		Cambia il tempo di riproduzione di accompagnamento/ song	42, 60
13 DEMO			
[DEMO]	PSR-9000 DEMO	Seleziona/riproduce le demo song	52
14 VOICE EFFECT			
[TOUCH]	-	Attiva/disattiva Touch Response	35, 55
[SUSTAIN]	-	Attiva/disattiva Sustain	35, 55
[DSP(4~7)]	-	Attiva/disattiva gli effetti DSP	35, 55
[SLOW/FAST]	-	Imposta su SLOW o FAST le variazioni di effetto DSP della parte della voce selezionata	35, 55
[HARMONY/ECHO]	-	Attiva/disattiva Harmony/Echo	35, 55
[POLY/MONO]	-	Imposta su Poly o Mono la parte della voce selezionata	35, 55

Pulsante/Controller	Nome LCD	Funzione	Vedi pag.
15 MUSIC DATABASE			
[MUSIC DATABASE]	MUSIC DATABASE	Seleziona/ricerca/crea un Music Database	26, 64
16 ONE TOUCH SETTING			
[1], [2], [3], [4]	–	Richiama varie impostazioni di parametro per lo stile selezionato	24, 61
17 REGISTRATION MEMORY			
[1] ... [8]	–	Richiama varie impostazioni di pannello	28
[FREEZE]	–	Attiva/disattiva la funzione Freeze	28
[REGIST BANK 1-64]	–	Seleziona un Banco Registration	28
18 MEMORY			
[MEMORY]	–	Memorizza in Registration Memory/One Touch Setting varie impostazioni di pannello	28, 61
19 VOICE			
[PIANO] ... [SYNTHESIZER]	–	Seleziona le voci preset originali della PSR-9000	16
[PERCUSSION]	–	Seleziona le voci percussive ed i Drum Set preset originali della PSR-9000	54
[XG]	–	Seleziona le voci preset XG	54
[ORGAN FLUTES]	–	Selezione/Editing di Organ Flutes	56
[CUSTOM VOICE]	–	Seleziona le voci Custom	80
20 PART SELECT			
[LEFT], [RIGHT 1], [RIGHT 2], [RIGHT 3]	–	Seleziona una parte per le assegnazioni di voce	53
21 PART ON/OFF			
[LEFT HOLD]	–	Attiva/disattiva la funzione Left Hold	55
[LEFT]	–	Attiva/disattiva la parte LEFT	53
[RIGHT 1]	–	Attiva/disattiva la parte RIGHT 1	53
[RIGHT 2]	–	Attiva/disattiva la parte RIGHT 2	53
[RIGHT 3]	–	Attiva/disattiva la parte RIGHT 3	53
22 UPPER OCTAVE			
[-], [+]	–	Traspone di un'ottava sopra o sotto le parti Upper (RIGHT1-3)	18
23 VOCAL HARMONY			
[TALK]	–	Richiama le impostazioni Talk relative al suono del microfono	68
[DSP(8)]	–	Attiva/disattiva l'effetto DSP(8) per il microfono	68
[V.H.(9)]	–	Attiva/disattiva Vocal Harmony	68
[SELECT]	VOCAL HARMONY SELECT	Seleziona/produce l'effetto Vocal Harmony	69
[MIC SETUP]	3 BAND EQ	Regola il guadagno di ogni banda per il suono del microfono	70
	NOISE GATE	Produce un gain di ingresso quando il segnale in ingresso dal microfono scende al di sotto di un livello specificato	70
	COMPRESSOR	Comprime l'uscita quando il segnale in ingresso dal microfono eccede un livello specificato	70
	VOCAL HARMONY	Determina il modo in cui viene controllata Vocal Harmony	70
	MIC	Determina il modo in cui viene controllato il suono del microfono	71

Struttura della Memoria

La PSR-9000 dispone di tre memorie diverse che vi consentono di conservare i vostri dati originali: Flash ROM, RAM e Disk.

● Flash ROM

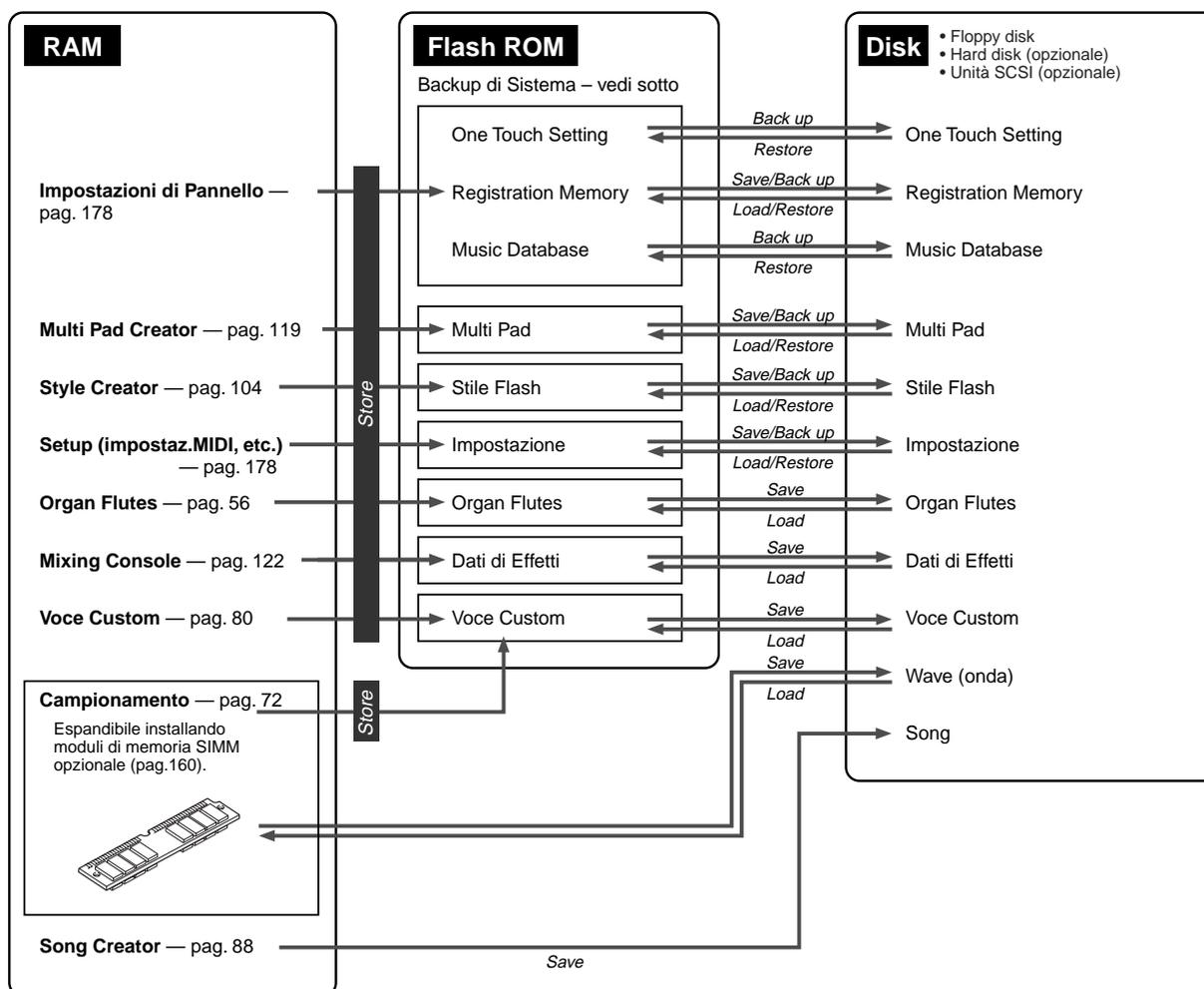
La PSR-9000 incorpora una speciale memoria ROM. Diversamente dalle normali ROM, la Flash ROM può essere riprogrammata e vi consente quindi di memorizzare i dati creati. Il contenuto della Flash ROM viene conservato anche alla disattivazione dello strumento.

● RAM

E' la normale memoria user interna della PSR-9000. Per eventuali necessità di campionamento, questa memoria può essere espansa fino a 65MB grazie a moduli SIMM opzionali.

● Disk

La PSR-9000 vi consente anche di memorizzare i vostri dati su floppy disk, su hard disk o su altre unità SCSI esterne collegate.



■ Circa il Backup di Sistema

E' possibile conservare nella Flash ROM importanti informazioni relative alle attuali impostazioni della PSR-9000, come numero di stile selezionato, impostazione del punto di split, modo Fingering, impostazioni MIDI. Per fare ciò, premete il pulsante con l'icona di nota da 1/4 () sul menu principale e seguite le istruzioni a video. Per un elenco completo dei parametri di Backup di Sistema, vedi pag. 178.

Per riportare i parametri di Backup di Sistema alle impostazioni originali, attivate lo strumento tenendo premuto il pulsante [DEMO].

NOTE

Memorizzando i vostri dati sulla Flash ROM, vengono cancellati i dati originali della fabbrica, programmati nelle locazioni corrispondenti della Flash ROM. Vengono influenzati i seguenti tipi di dati:

- One Touch Setting
- Registration Memory
- Music Database
- Multi Pad
- Stile Flash
- Setup (impostazione)

Se avete cancellato i dati della fabbrica, potete usare la funzione Restore (pag.130) per caricarne una copia dai dischi in dotazione (pag.6).

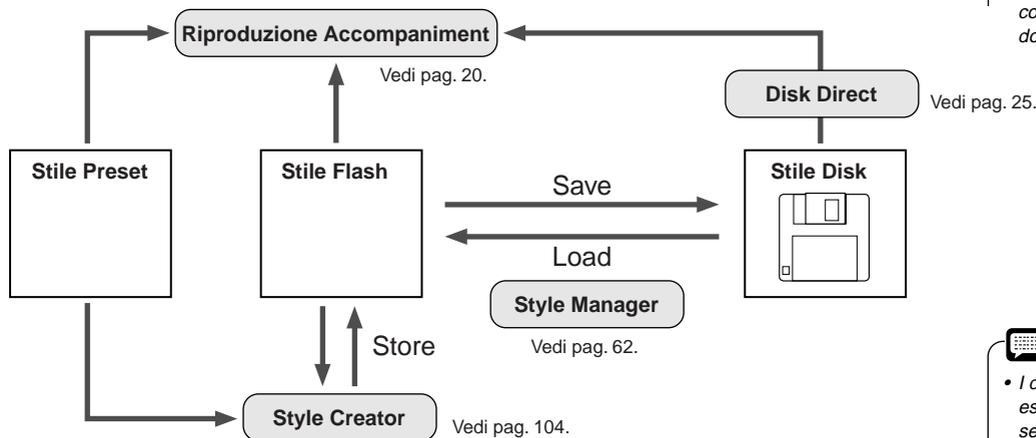
NOTE

Quando usate le unità di memoria, ricordate quanto segue:

- I file di song possono essere riprodotti senza caricare i dati nella Flash ROM o nella memoria interna (RAM).
- I file di stile possono essere riprodotti dalla Flash ROM dopo che i dati sono stati caricati dal disco nella Flash ROM. Possono essere riprodotti anche direttamente da disco usando la funzione Disk Direct (pag.25).
- Per salvare/caricare dati diversi dai dati style, usate la funzione Disk/SCSI (pag.127). Il salvataggio/caricamento di dati style viene eseguito con le funzioni Style Manager (pag.62).
- I dati One Touch Setting possono essere salvati/caricati con lo stile Flash ma non possono essere salvati/caricati senza.
- I dati Music Database possono essere caricati con i dati Disk Style. In realtà i dati One Touch Setting programmati con i dati Disk Style vengono caricati come Music Database. Questi ultimi non possono essere salvati/caricati separatamente.

■ Circa i Dati Style (di stile)

Questo diagramma illustra la relazione tra i dati style contenuti nei diversi tipi di memoria. Oltre alla normale memoria, la PSR-9000 dispone di una speciale memoria Flash ROM che, diversamente dalle altre ROM, può essere riprogrammata, consentendovi così di memorizzare i vostri dati originali. Nella Flash ROM sono stati caricati numerosi stili pre-programmati, detti “Flash Styles” ovvero “Stili Flash”.



NOTE

- Memorizzando i propri dati di stile sulla Flash ROM si cancellano i dati originali della fabbrica presenti alle locazioni corrispondenti. Se avete cancellato i dati della fabbrica, usate la funzione Restore (pag.130) per caricarne la copia contenuta sui dischi in dotazione (pag. 6).

NOTE

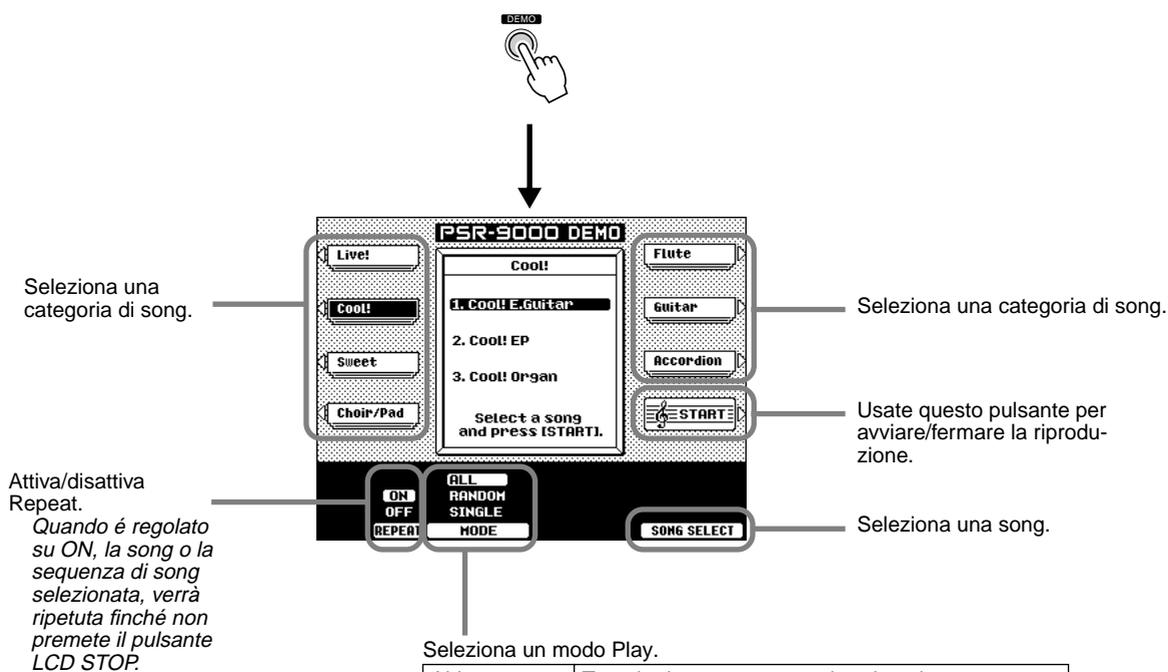
- I dati Flash Style possono essere caricati/salvati con o senza i relativi setup di OTS.

Gli stili preset sono memorizzati nella normale ROM. Esso sono permanenti e non possono essere riprogrammati. E' possibile utilizzarli però come base per creare i propri stili originali, usando la funzione Style Creator (pag.104). Usate le funzioni Style Manager (pag.62) per eseguire i backup ed organizzare i vostri dati di stile.

Gli stili su disco possono essere riprodotti in due modi: 1) caricando i dati di stile nella Flash ROM e riproducendoli come uno stile Flash, oppure 2) riproducendoli direttamente da disco, usando la funzione Disk Direct (pag.25).

Dimostrazione

La PSR-9000 contiene numerose song dimostrative che provano le possibilità dello strumento. Queste song possono essere riprodotte individualmente o tutte in sequenza o in ordine casuale.



ALL	Tutte le demo song sono riprodotte in sequenza.
RANDOM	Tutte le demo song sono riprodotte casualmente.
SINGLE	Viene riprodotta solo la song selezionata.

Quando avete terminato l'ascolto delle demo song, premete il pulsante **[DEMO]** o il pulsante **[EXIT]** per uscire dal modo demo e tornare al display del normale modo play.

Voci

La PSR-9000 incorpora un gran numero di voci di strumenti musicali. Provatene qualcuna facendo riferimento all'elenco riportato alla fine di questo manuale (pag.164).

Per informazioni base circa la selezione delle voci, fate riferimento alla sezione "Guida Rapida" (pag.16).

Parti: Right1, Right2, Right3 e Left

Guida Rapida
a pag.16

La PSR-9000 vi consente di selezionare e suonare fino a quattro parti simultaneamente.

Ad ogni parte é possibile assegnare un certo numero di voci.

■ Funzioni della tastiera

Come già accennato, la tastiera della PSR-9000 può suonare tre voci diverse. Ecco un breve sunto dei vari modi di suonare le voci.

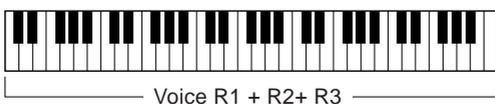
- Suonare una singola Voce



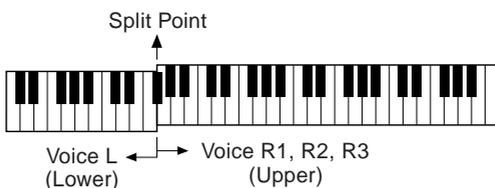
- Suonare due voci in layer



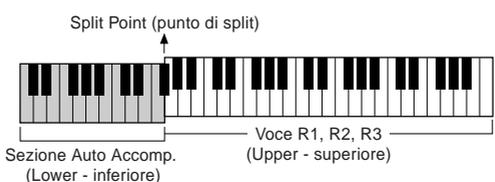
- Suonare tre voci in layer



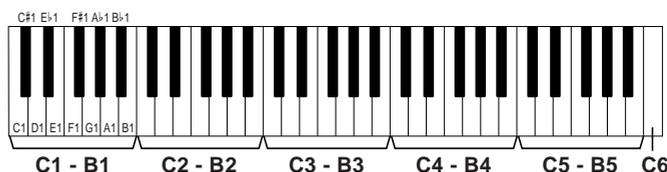
- Suonare voci separate con la mano destra e la mano sinistra



- Suonare un accordo con la mano sinistra (pag.20)



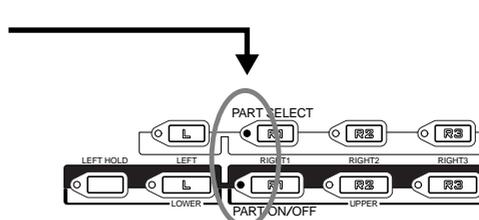
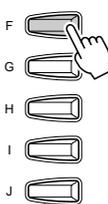
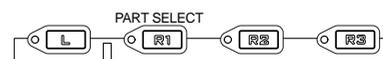
Ad ogni tasto corrisponde il nome di una nota; ad esempio, il tasto più basso della tastiera (estrema sinistra) corrisponde a C1 (DO1) e quello più alto (estrema destra) a C6 (DO6).



■ Selezione della Parte

E' possibile selezionare la voce desiderata per la parte attualmente selezionata. Per selezionare la parte, premete il pulsante [PART SELECT] corrispondente.

Se desiderate attivare solo una parte specifica, premete il pulsante LCD corrispondente sul display main (principale).



Effetti Voice

Guida Rapida
a pag. 35

I pulsanti [VOICE EFFECT] attivano (spia illuminata) o disattivano (spia spenta) gli effetti corrispondenti.

● Touch

La tastiera della PSR-9000 è dotata di una funzione "touch response" (risposta al tocco) che consente di controllare in modo dinamico ed espressivo il livello delle voci in base alla forza con cui viene suonata la tastiera, proprio come avviene sui normali strumenti acustici.

Sono disponibili due tipi di risposte al tocco: Initial Touch e After Touch.

- Initial Touch Grazie a questa funzione la PSR-9000 "sente" la forza con cui vengono suonati i tasti e la utilizza per influenzare il suono in vari modi, a seconda della voce. Vi consente quindi di suonare con maggiore espressività e di aggiungere effetti diversi utilizzando la vostra tecnica esecutiva.
- After Touch Grazie a questa funzione la PSR-9000 "sente" la pressione applicata ai tasti e la utilizza per influenzare il suono in vari modi, a seconda della voce. Vi consente quindi di suonare con maggiore espressività e di aggiungere effetti diversi utilizzando la vostra tecnica esecutiva.

● Sustain

Quando è attiva questa funzione, tutte le note suonate hanno un sustain più lungo.

● DSP (4~7) e Slow/Fast

Grazie agli effetti digitali incorporati nella PSR-9000 è possibile aggiungere profondità all'esecuzione, ad esempio aggiungendo il riverbero di una vera sala da concerto.

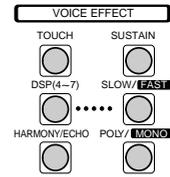
- I pulsanti DSP (4~7) attivano/disattivano i singoli effetti per le parti Right 1 (DSP4), Right 2 (DSP5), Right 3 (DSP6) e Left (DSP7).
- Il pulsante [SLOW/FAST] seleziona le variazioni dell'effetto DSP. Ad esempio vi consente di modificare la velocità di rotazione (slow/fast) dell'effetto di rotary speaker.

● Harmony/Echo

Vedi pagg.35 e 140.

● Poly/Mono

Determina se la voce della parte viene suonata in monofonia (una nota per volta) o in polifonia (fino a 126 note simultaneamente). Quando è regolato su "MONO" è possibile applicare l'effetto Portamento (a seconda della voce selezionata) suonando i legati. Il grado di effetto di Portamento applicato varia a seconda della voce. Il Tempo di Portamento (time) può essere regolato usando Mixing Console (pag.123)..



NOTE

- Per informazioni circa la selezione del tipo di effetto DSP o le impostazioni dei parametri, vedi pag.124.
- Per informazioni circa il collegamento dei blocchi effetti, fate riferimento a pag.125.

Altre Funzioni della Tastiera

● Left Hold

Questa funzione "tiene" la voce della parte sinistra (Left) anche quando vengono rilasciati i tasti. Le voci prive di decadimento, come gli archi, vengono tenute in modo continuo mentre le voci con decadimento, come il pianoforte, decadono più lentamente (come se fosse stato premuto il pedale di sustain). Questa funzione è particolarmente efficace se usata in abbinamento all'accompagnamento Automatico. Ad esempio, se suonate e rilasciate un accordo nella sezione di Accompagnamento Automatico della tastiera (con la parte Left e la voce Left impostate su Strings), la parte degli archi (strings) viene sostenuta, aggiungendo una naturale ricchezza al suono dell'accompagnamento.

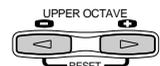


● Keyboard Transpose

Questa funzione consente di trasporre verso l'alto o verso il basso di +/- 2 ottave (in unità di semitoni) l'intonazione della tastiera della PSR-9000. La trasposizione viene applicata a partire dalla nota successiva suonata (o dall'accordo di accompagnamento), dopo che è stato premuto il pulsante [KEYBOARD TRANSPOSE]. Ricordate che questa funzione influenza anche l'intonazione dell'accompagnamento e dei Multi Pad per i quali è stato attivato Chord Match. È possibile richiamare in qualsiasi momento l'intonazione normale (valore di trasposizione "0") premendo entrambi i pulsanti [◀] e [▶] simultaneamente. La trasposizione generale può essere regolata da Mixing Console (pag. 123) o assegnata ai pulsanti [KEYBOARD TRANSPOSE] (pag. 138).

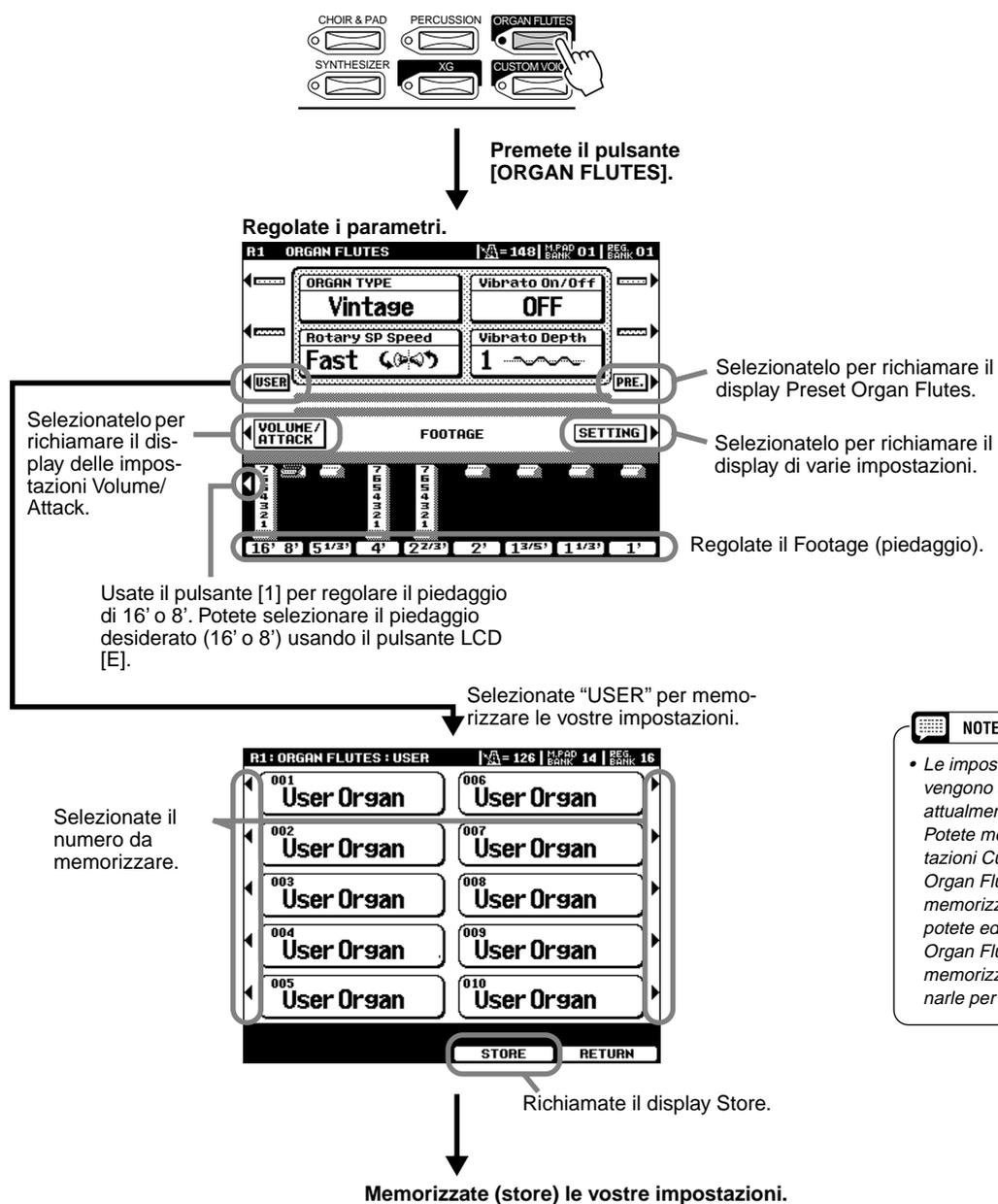
● Octave Change

Fate riferimento alla Guida Rapida (pag.18).



Oltre alle numerose voci di organo contenute nella categoria di voci [ORGAN], la PSR-9000 incorpora una voce ORGAN FLUTES assegnabile alla parte attualmente selezionata ed editabile premendo il pulsante VOICE [ORGAN FLUTES].

Procedura di Base



NOTE

- Le impostazioni Organ Flutes vengono applicate alla parte attualmente selezionata. Potete memorizzare le impostazioni Custom come voce Organ Flutes User ma non memorizzare la parte (es. potete editare le impostazioni Organ Flutes dalla parte R1 e memorizzarle e poi risSelectedarle per la parte R3).

Parametri

Organ Type	Questo parametro specifica il tipo di generazione sonora di organo da simulare: Sine o Vintage.
Rotary SP Speed	Il pulsante LCD Rotary SP Speed alterna tra le velocità slow (lenta) e fast (rapida) del rotary speaker quando questo effetto è selezionato per Organ Flutes (vedi "DSP Type") ed il pulsante VOICE EFFECT [DSP(4-7)] è attivato (il pulsante LCD Rotary SP Speed ha la stessa funzione del pulsante VOICE EFFECT [DSP SLOW/FAST]).
Vibrato On/Off	Questo pulsante LCD attiva/ disattiva alternativamente l'effetto di vibrato per la voce Organ Flutes.
Vibrato Depth	Può essere impostato su tre livelli differenti usando il pulsante LCD Vibrato Depth che seleziona in sequenza una profondità di "1", "2" o "3".

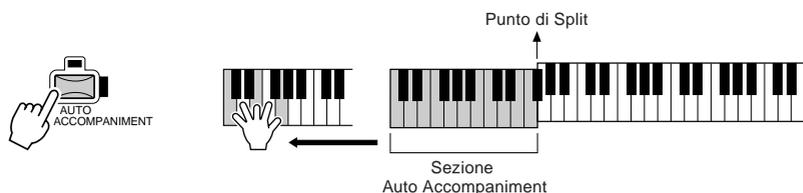
Footage	Le impostazioni footage (pedaggio) determinano il suono di base di organ flutes. Il termine "footage" si riferisce alla generazione sonora dei tradizionali organi a canne in cui il suono viene prodotto da canne di lunghezza diversa (misurata in piedi-feet). Più lunga è la canna e più bassa è l'intonazione del suono quindi un'impostazione di 16' determina la componente più bassa della voce mentre un'impostazione di 1' determina la sua componente più alta. Maggiore è il valore di questa impostazione e maggiore è il volume del pedaggio corrispondente. Mixando vari volumi di pedaggio potrete creare suoni di organo estremamente personali.	
Volume	Regola il volume generale di Organ Flute. Più lunga è la barra grafica visualizzata e più alto è il volume.	
Mode	Il controllo MODE seleziona due modi: FIRST e EACH. Nel modo FIRST l'attacco viene applicato solo alle prime note suonate e tenute simultaneamente; mentre sono tenute le prime note, a qualsiasi nota suonata successivamente non viene applicato alcun attacco. Nel modo EACH, l'attacco viene applicato in modo uguale a tutte le note.	
Attack	I controlli ATTACK regolano il suono dell'attacco della voce ORGAN FLUTE. I controlli 4', 2 2/ 3' e 2' aumentano o riducono la quantità di suono di attacco ai pedaggi corrispondenti. Più lunga è la barra grafica visualizzata e maggiore è il suono dell'attacco.	
Length	Il controllo LENGTH influenza la porzione di attacco del suono producendo un decadimento più lungo o più corto immediatamente dopo l'attacco iniziale. Più lunga è la barra grafica visualizzata e più lungo è il decadimento.	
Response	Il controllo Response influenza la porzione di sustain del suono aumentando o diminuendo il tempo di risposta di swell e rilascio iniziali, in base ai controlli FOOTAGE. Più alto è il valore impostato e più lenti saranno swell e rilascio.	
Reverb Depth Chorus Depth DSP on/off DSP Depth	Per informazioni circa gli effetti digitali, vedi pag.123.	
Vibrato Speed	Determina la velocità dell'effetto di vibrato controllato da Vibrato On/Off e Vibrato Depth sopra descritti.	
DSP Type	Determina il tipo di effetto DSP applicato alla voce Organ Flutes. Normalmente si tratta di uno dei sei effetti di Rotary Speaker disponibili. Se viene selezionato un altro tipo di effetto, il pulsante LCD Rotary SP Speed nel display di editing ORGAN VOICE principale, non controllerà la velocità del rotary speaker e avrà lo stesso effetto del pulsante VOICE EFFECT [SLOW/FAST].	
Slow/Fast	Slow/Fast	Determina se la variation DSP (Slow/Fast) sarà impostata su Slow o su Fast quando è selezionata la voce Organ Flutes (quando la funzione Voice Set è attiva - pag.139).
	Value	Imposta il valore di parametro della variation DSP (Slow/Fast), cioè "LFO Freq" per un effetto di Rotary Speaker, quando è attiva la variation DSP (Fast).
EQ Low EQ High	I parametri EQ determinano Frequenza e Gain delle bande EQ Low e High.	

L'accompagnamento automatico (Auto Accompaniment) mette a vostra disposizione una vera band di accompagnamento. Per usare questa funzione è sufficiente suonare gli accordi con la mano sinistra: l'accompagnamento più adatto allo stile selezionato inizierà a suonare automaticamente. Grazie a questa funzione, anche un esecutore solista potrà godere dell'accompagnamento di un'intera orchestra.

Questa sezione illustra alcune importanti funzioni di accompagnamento automatico. Per informazioni base circa l'accompagnamento, fate riferimento alla "Guida Rapida" (pag.20).

Diteggiatura degli Accordi

Il modo in cui gli accordi sono suonati o indicati con la mano sinistra (nella parte di tastiera a sinistra del punto di split) è detto "fingering" (diteggiatura). Sono disponibili 7 tipi di diteggiature.



Per informazioni circa la selezione del modo fingering, vedi pag.135.

● Single Finger

L'accompagnamento Single Finger consente di produrre accompagnamenti orchestrali che usano accordi maggiori, minori, di settima e di settima minore, semplicemente premendo qualche tasto nella sezione Auto Accompaniment della tastiera. Vengono utilizzate le seguenti diteggiature abbreviate degli accordi:

- **Accordo Maggiore:** solo il tasto della fondamentale.
- **Accordo Minore:** il tasto della fondamentale ed il tasto nero alla sua sinistra.



- **Accordo di Settima:** il tasto della fondamentale ed un tasto bianco alla sua sinistra.



- **Accordo di Settima Minore:** il tasto della fondamentale ed un tasto bianco ed uno nero alla sua sinistra.



NOTE

- Il punto sulla tastiera che separa la sezione di accompagnamento automatico e la sezione della mano destra è detto "punto di split" (split point). Informazioni circa la sua impostazione a pag.135.

● Multi Finger

Il modo Multi Finger coglie automaticamente le diteggiature di accordo Single Finger o Fingered. E' possibile usare uno dei due tipi di diteggiature senza dover selezionare i vari modi fingering.

● Fingered

Questo modo vi consente di usare la diteggiatura dei vostri accordi sulla sezione di accompagnamento automatico della tastiera mentre la PSR-9000 aggiunge batteria, basso e accordi di accompagnamento adatti allo stile selezionato. Il modo Fingered riconosce i tipi di accordi elencati sulla pagina successiva.

● Fingered Pro

Questo modo è sostanzialmente identico a Fingered tranne che per indicare gli accordi è necessario suonare almeno tre note. Suonando la nota fondamentale e la sua ottava si produce un accompagnamento basato sulla fondamentale.

● On Bass

Questo modo accetta le stesse diteggiature del modo Fingered ma la nota più bassa suonata nella sezione Auto Accompaniment della tastiera viene usata come nota di basso: ciò vi consente di suonare accordi "on bass" (nel modo Fingered la fondamentale dell'accordo è sempre usata come nota di basso).

● On Bass Pro

Sostanzialmente come On Bass, questo modo richiede che vengano suonate più di tre note per indicare gli accordi. Suonando la nota fondamentale e la sua ottava si produce un accompagnamento basato solo sulla fondamentale.

● Full Keyboard

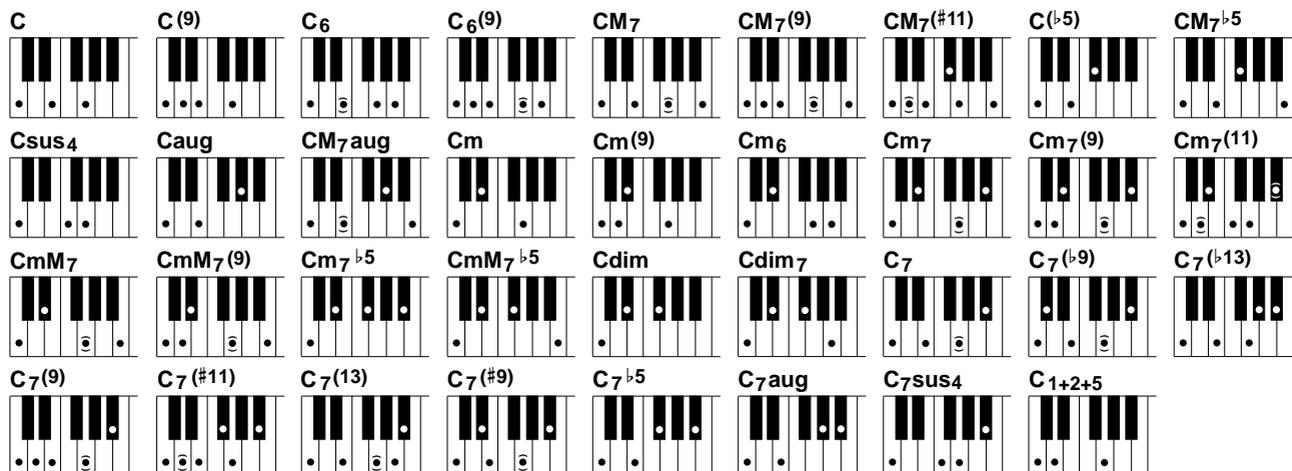
Quando viene attivato questo avanzato modo di accompagnamento automatico, la PSR-9000 crea automaticamente l'accompagnamento appropriato mentre voi suonate qualsiasi cosa in qualsiasi punto della tastiera usando entrambe le mani. Non dovrete preoccuparvi di specificare gli accordi di accompagnamento. Anche se il modo Full Keyboard è studiato per molte song, alcuni arrangiamenti potrebbero non essere adatti all'utilizzo di questa funzione. Provate a suonare qualche brano semplice per ottenere i risultati più eclatanti.

NOTE

- La PSR-9000 riconosce gli accordi suonati nella sezione di accompagnamento automatico della tastiera e produce gli accordi appropriati anche se l'accomp.aut. è disattivato (finché è attiva la parte Left). Gli accordi vengono riconosciuti in base al modo Fingered, anche se il modo è impostato su Single Finger o Multi Finger. Questa impostazione è particolarmente efficace usata in abbinamento a Vocal Harmony o Harmony/Echo.

Tipi di Accordi Riconosciuti nel Modo Fingered

● Esempi di accordi di DO (C)



Nome Accordo [Abbreviazione]	Diteggiatura Normale	Accordo a display per fondamentale C (DO)
Maggiore [M]	1 - 3 - 5	C
Nona [(9)]	1 - 2 - 3 - 5	C(9)
Sesta [6]	1 - (3) - 5 - 6	C6
Sesta/ Nona [6(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 6	C6(9)
Settima maggiore [M7]	1 - 3 - (5) - 7	CM7
Settima maggiore/ Nona [M7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - 7	CM7(9)
Settima maggiore/ Undicesima maggiore [M7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - 7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - 7	CM7#11
Quinta bemolle [(b5)]	1 - 3 - b5	C(b5)
Settima maggiore/ Quinta minore [M7b5]	1 - 3 - b5 - 7	CM7b5
Quarta sus [sus4]	1 - 4 - 5	Csus4
Aumentata [aug]	1 - 3 - #5	Caug
Settima maggiore aumentata [M7aug]	1 - (3) - #5 - 7	CM7aug
Minore [m]	1 - b3 - 5	Cm
Minore/ Nona [m(9)]	1 - 2 - b3 - 5	Cm(9)
Sesta minore [m6]	1 - b3 - 5 - 6	Cm6
Settima minore [m7]	1 - b3 - (5) - b7	Cm7
Minore settima/ Nona [m7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - b7	Cm7(9)
Minore settima/ Undicesima [m7(11)]	1 - (2) - b3 - 4 - 5 - (b7)	Cm7_11
Minore settima maggiore [mM7]	1 - b3 - (5) - 7	CmM7
Minore settima maggiore/ Nona [mM7(9)]	1 - 2 - b3 - (5) - 7	CmM7_9
Settima minore/ Quinta minore [m7b5]	1 - b3 - b5 - b7	Cm7b5
Minore settima maggiore/Quinta minore [mM7b5]	1 - b3 - b5 - 7	CmM7b5
Diminuito [dim]	1 - b3 - b5	Cdim
Settima diminuita [dim7]	1 - b3 - b5 - 6	Cdim7
Settima [7]	1 - 3 - (5) - b7 or 1 - (3) - 5 - b7	C7
Settima/ Nona minore [7(b9)]	1 - b2 - 3 - (5) - b7	C7(b9)
Settima/ Tredicesima minore [7(b13)]	1 - 3 - 5 - b6 - b7	C7b13
Settima/ Nona maggiore [7(9)]	1 - 2 - 3 - (5) - b7	C7(9)
Settima/ Undicesima maggiore [7(#11)]	1 - (2) - 3 - #4 - 5 - b7 or 1 - 2 - 3 - #4 - (5) - b7	C7#11
Settima/ Tredicesima [7(13)]	1 - 3 - (5) - 6 - b7	C7(13)
Settima/ Nona maggiore [7(#9)]	1 - #2 - 3 - (5) - b7	C7(#9)
Settima/ Quinta minore [7b5]	1 - 3 - b5 - b7	C7b5
Settima aumentata [7aug]	1 - 3 - #5 - b7	C7aug
Settima/ Quarta sus [7sus4]	1 - 4 - 5 - b7	C7sus4
Uno + due + cinque [1+2+5]	1 - 2 - 5	C1+2+5

NOTE

- Le note tra parentesi possono essere omesse.
- Se suonate uno dei tre tasti adiacenti (inclusi i tasti neri), il suono dell'accordo viene annullato e continuano a suonare solo gli strumenti ritmici (funzione Chord Cancel).
- Suonando un singolo tasto o due stessi tasti fondamentali in ottave adiacenti, si produce un accompagnamento basato solo sulla fondamentale.
- Una quinta giusta (1+5) produce un accompagnamento basato solo sulla fondamentale e sulla quinta e può essere usato con accordi maggiori o minori.
- Gli accordi illustrati sono tutti in posizione di "fondamentale" ma è possibile usare altre inversioni, con le seguenti eccezioni:
m7, m7b5, 6, m6, sus4, aug, dim7, 7b5, 6(9), m7_11, 1+2+5.
- L'inversione dell'accordo di 7sus4 non viene riconosciuta se è omessa la 5a.
- L'accomp.aut. talvolta non cambia quando i relativi accordi vengono suonati in sequenza (cioè alcuni accordi minori seguiti dalla 7a minore).
- Le diteggiature di due accordi producono un accordo basato sull'accordo precedentemente suonato.

Synchro Stop

Quando é attiva la funzione Synchro Stop, la riproduzione dell'accompagnamento si ferma quando vengono rilasciati tutti i tasti nella sezione Auto Accompaniment della tastiera. La riproduzione dell'accompagnamento riprenderà non appena verrà suonato un accordo. Mentre l'accompagnamento é interrotto, le spie BEAT lampeggiano. Per informazioni base circa la riproduzione dell'accompagnamento automatico, fate riferimento a pag.20 (Guida Rapida).

NOTE

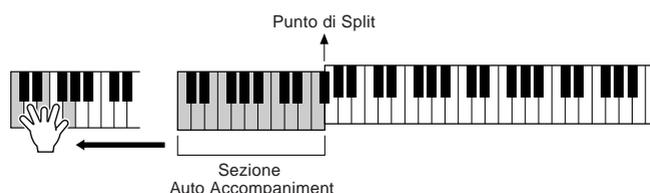
• Synchro Stop non può essere attivato quando il modo fingering é regolato su Full Keyboard o quando il controllo di accompagnamento aut. del pannello é disattivato.

➤ **1** Attivate **AUTO ACCOMPANIMENT**.

➤ **2** Attivate **SYNC STOP**.

SYNC START si attiva automaticamente quando viene attivato SYNC STOP.

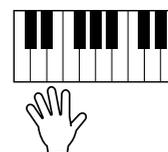
➤ **3** L'accompagnamento automatico si avvia non appena suonate un accordo con la mano sinistra.



➤ **4** Quando rilasciate la mano sinistra dai tasti, l'accompagnamento automatico si ferma.

➤ **5** Suonando un accordo con la mano sinistra si riavvia automaticamente l'accompagnamento.

➤ **6** Fermate l'accompagnamento automatico.



One Touch Setting

Per informazioni base circa l'uso di One Touch Setting fate riferimento a pag.24 (Guida Rapida). Questa sezione illustra come creare setup One Touch Setting personalizzati (4 setup per ogni stile). Per un elenco dei parametri di One Touch Setting, fate riferimento all'elenco riportato a pag.178.

➤ **1** Selezionate uno stile.

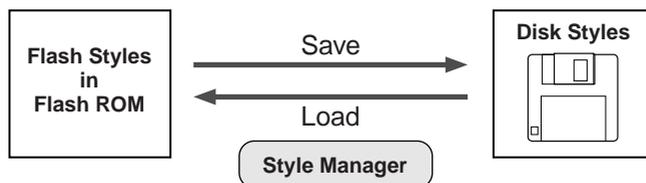
➤ **2** Impostate i controlli di pannello come desiderato.

➤ **3** Premete il pulsante **[MEMORY]** ed uno dei pulsanti **[ONE TOUCH SETTING]**: da [1] a [4].



Style Manager

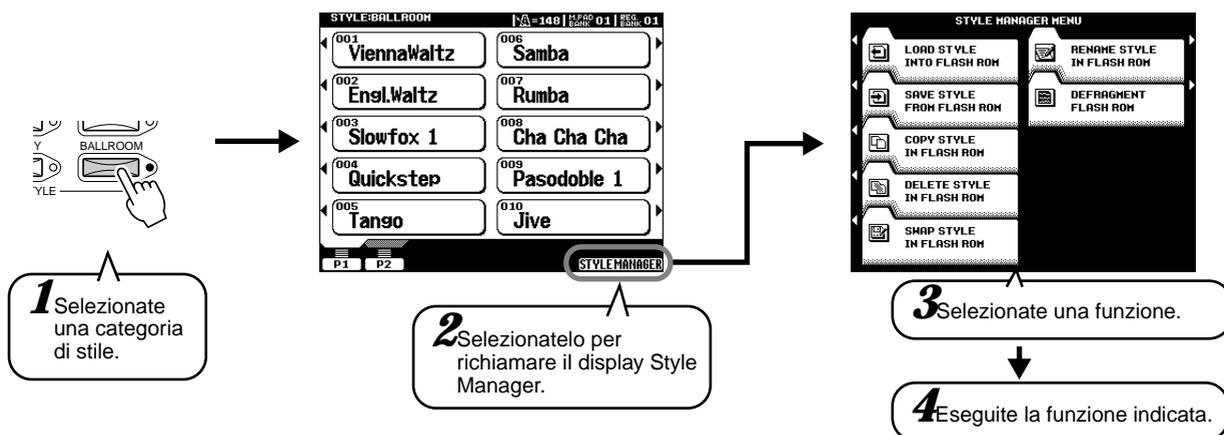
Gli stili della PSR-9000 sono suddivisi in due gruppi: stili Preset e stili Flash. E' possibile sostituire con i dati desiderati gli stili Flash pre-registrati negli stili Flash da I a VIII, usando la funzione Style Manager.



NOTE

Poiché tutti i dati di stili Flash sono memorizzati sul Flash ROM, qualsiasi dato nella locazione dello stile Flash selezionato verrà cancellato e sostituito dalle vostre nuove impostazioni. Ciò comprende i dati di stile Flash programmati dalla fabbrica (da I a VIII). Se avete cancellato i dati originali della fabbrica, potete usare la funzione Restore (pag.130) per caricarne la copia contenuta sui dischetti in dotazione (pag.6). Per maggiori informazioni circa la Flash ROM, vedi pag.50.

Procedura di Base



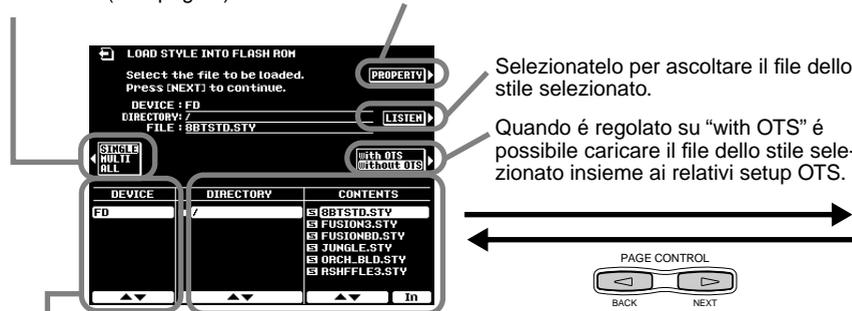
Le operazioni per ogni funzione corrispondente al punto #4 sono illustrate di seguito.

Load Style into Flash ROM

Questa funzione vi consente di caricare i dati di stile da disco nella Flash ROM.

Scegliete uno di questi 3 metodi di selezione del file (vedi pag.63).

Selezionatelo per visualizzare le proprietà del file selezionato.



Se è collegata un'unità SCSI opzionale o se è installato un hard disk opzionale, selezionate l'unità appropriata (pag.127).

Vedi pag.66 per informazioni circa la selezione di file/directory.



Selezionate il file di destinazione nella Flash ROM.

Selezione di File da Disco o da Flash ROM

⚠ AVVERTENZE

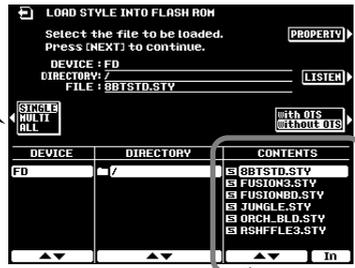
La PSR-9000 consente di selezionare i file in tre modi: SINGLE, MULTI, ALL.

- SINGLE: è possibile selezionare solo uno stile per volta.
- ALL: è possibile selezionare tutti gli stili.
- MULTI: è possibile selezionare in sequenza gli stili indicati.

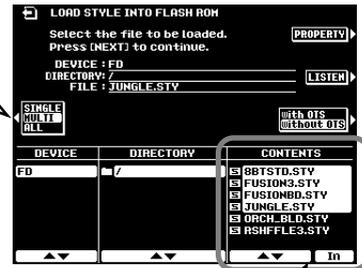
Per maggiori informazioni circa MULTI, vedi quanto riportato di seguito.

• Quando caricate più file da disco nella Flash ROM, solo i file selezionati verranno caricati nella locazione di destinazione della Flash ROM (pag.62). Ricordate che i file vengono caricati in locazioni consecutive a partire dalla destinazione specificata. Assicuratevi che le locazioni non contengano dati importanti.

1 Selezionate "SINGLE". (Prima di usare "MULTI" dovete specificare il primo file usando "SINGLE").



3 Selezionate "MULTI."



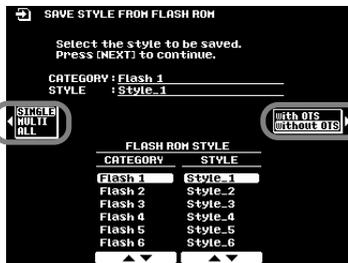
2 Selezionate un file (per "MULTI" sarà il primo file del gruppo di file da selezionare).

4 Selezionate l'ultimo file del gruppo (saranno selezionati tutti i file tra questo e quello indicato al punto #2).

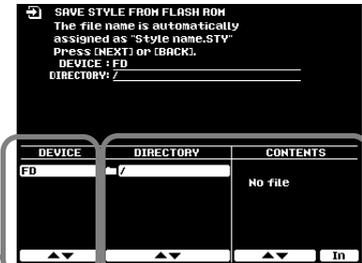
Per annullare "Multi", selezionate "SINGLE" premendo due volte il pulsante [C].

Save Style from Flash ROM

Questa funzione vi consente di salvare su disco i dati di stile della Flash ROM.



Quando è regolato su "with OTS", è possibile salvare il file dello stile insieme ai relativi setup OTS.



Vedi sopra.

Se è collegata un'unità SCSI opzionale o un hard disk opzionale, selezionate l'unità appropriata (pag.127).

Vedi pag.66 per informazioni circa la selezione di file/directory.

Copy Style in Flash ROM

Consente di copiare i dati di stile in una categoria/ numeri diverso della Flash ROM.

Seguite le istruzioni a video.

Delete Style in Flash ROM

Consente di cancellare dati di stile contenuti sulla Flash ROM.

Seguite le istruzioni a video.

Swap Style in Flash ROM

Consente di scambiare dati tra i file contenuti in categorie/ numeri diversi.

Seguite le istruzioni a video.

Rename Style in Flash ROM

Consente di assegnare un nome al file di stile. Seguite le istruzioni a video.

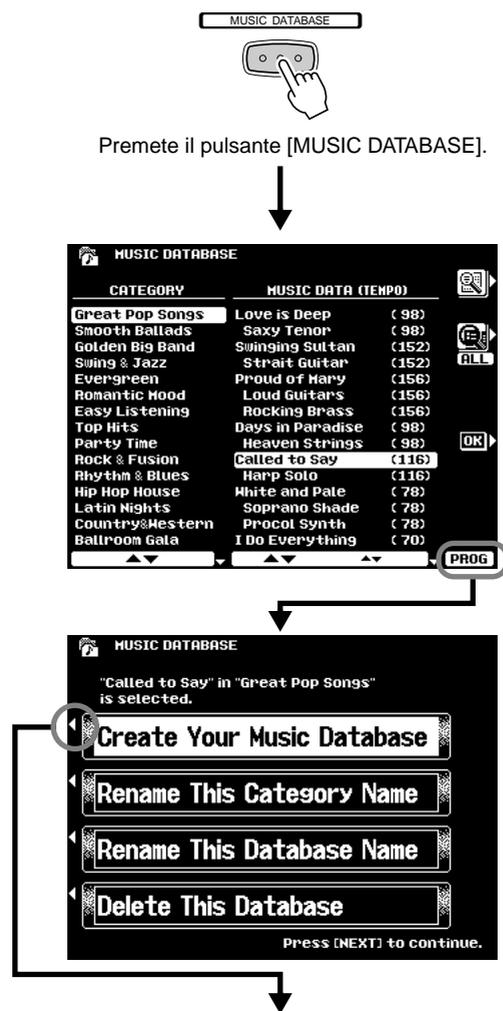
La procedura di inserimento dei nomi è illustrata a pag. 44.

Defragment Flash ROM

Se avete usato Style Manager e/o caricato ed editato degli stili, la Flash ROM può essersi "frammentata" (cioè file normalmente contigui si sono spezzati in più frammenti). Questa operazione consente di aumentare lo spazio disponibile su disco e di usare più efficacemente la rimanente capacità di memoria. Per deframmentare la Flash ROM, seguite le istruzioni a video.

Per informazioni base circa l'uso della funzione Music Database, fate riferimento alla Guida Rapida (pag.26). Questa sezione illustra come creare i propri setup di Music Database. Per l'elenco dei parametri di setup Music Database, fate riferimento a pag.178.

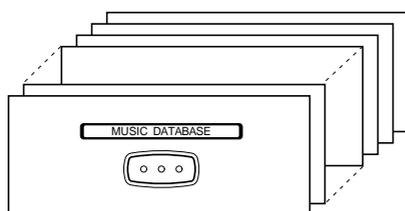
Creare il Music Database



Create il vostro Music Database seguendo le istruzioni a video.

NOTE

Poiché tutti i dati di Music Database sono memorizzati su Flash ROM, i dati nella locazione di Music Database selezionata verranno cancellati e sostituiti dalle vostre nuove impostazioni. Questo vale anche per i setup preset programmati dalla fabbrica. Se avete cancellato i dati della fabbrica, potete ricaricarne una copia dal disco in dotazione (pag.6) usando la funzione Restore (pag.130). Per informazioni circa la Flash ROM, fate riferimento a pag. 50.



Setup di Music Database all'interno della Flash ROM. Tutti i setup preset sono editabili.

Questa sezione illustra due importanti funzioni dei Multi Pad non trattate nella relativa sezione della Guida Rapida. Per informazioni base circa l'uso dei Multi Pad, fate riferimento a pag.34.

Attivare/ Disattivare Chord Match e Repeat

Premete simultaneamente entrambi i pulsanti [+]/[-].

Selezionate "REPEAT" o "CHORD MATCH."

Selezionate un Banco.

Selezionatelo per memorizzare le impostazioni (vedi Avvertenze, di seguito).

Attivate o disattivate Repeat per ogni pad. Usate la stessa procedura per attivare/disattivare Chord Match.

Repeat

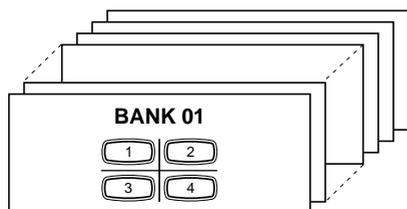
Alla fine della phrase la riproduzione si interromperà automaticamente, a meno che la funzione Repeat non sia attiva per il pad selezionato. E' possibile interrompere una phrase mentre suona, premendo il pulsante **MULTI PAD [STOP]**.

Chord Match

Se suonate un Multi Pad mentre suona l'accompagnamento automatico e la funzione Chord Match per quel pad é attiva, la phrase verrà automaticamente riarmonizzata per adattarsi agli accordi dell'accompagnamento.

NOTE

Poiché tutti i dati di Multi Pad sono memorizzati su Flash ROM, tutti i banchi Multi Pad verranno cancellati e sostituiti dalle vostre nuove impostazioni. Se avete cancellato questi dati, potete usare la funzione Restore (pag.130) per ricaricare una copia dei dati originali contenuti sui dischetti in dotazione (pag.6).



Banchi Multi Pad
60 banchi nella Flash ROM.
Tutti i banchi possono essere sostituiti dai nuovi dati pad creati.

Per maggiori informazioni circa la Flash ROM, fate riferimento a "Struttura della Memoria" a pag. 50.

AVVERTENZE

Le impostazioni Repeat e Chord Match per i Multi Pad sono memorizzate insieme in un gruppo di 58 banchi. Fate quindi molta attenzione durante l'editing e quando memorizzate le vostre modifiche perché tutti i 58 banchi verranno sostituiti dai nuovi dati.

NOTE

- Il banco #9 (preset) dei Multi Pad può essere usato per trasmettere vari messaggi MIDI. Ciò vi consente di controllare le seguenti funzioni MIDI di un'unità esterna, semplicemente premendo il Multi Pad corrispondente:
Pad 1 All Note Off
Pad 2 Reset All Controllers
Pad 3 Start(FA)
Pad 4 Stop(FC)
- Questi messaggi MIDI sono trasmessi in uscita dalla presa MIDI OUT B e non sono influenzati dalle impostazioni MIDI Transmi (pag.151).
- Il banco #60 (preset) dei Multi Pad può essere usato per richiamare varie impostazioni di Scale Tuning (pag.134). Ciò vi consente di cambiare l'accordatura di singole note semplicemente premendo il Multi Pad appropriato.

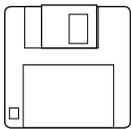
Il modo Song della PSR-9000 consente di riprodurre dati di song da floppy disk o da hard disk o unità SCSI opzionali.

Questa sezione illustra alcune importanti funzioni di riproduzione di song non trattate nella "Guida Rapida". Per informazioni base circa la riproduzione delle song, fate riferimento a pag.30 della "Guida Rapida".

Selezionare una Song

La PSR-9000 vi consente di riprodurre song da disco come descritto nella procedura qui di seguito illustrata. Ricordate che i punti #2 e #3 sono identici alle altre operazioni di selezione di file da disco.

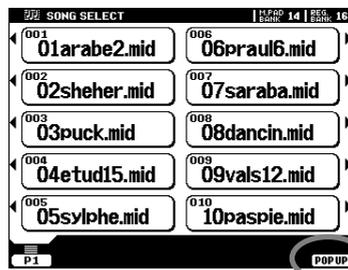
1 Inserite il floppy disk (contenente i file illustrati) nel disk drive e premete il pulsante [SONG I].



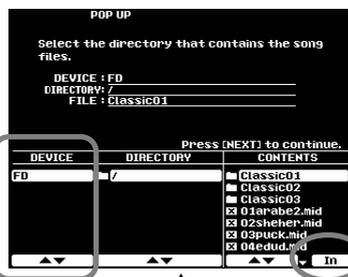
- 01arabe2.mid
- 02sheher.mid
- 03puck.mid
- 04edud15.mid
- 05syphe.mid
- 06praul6.mid
- 07saraba.mid
- 08dancin.mid
- 09vals12.mid
- 10paspie.mid
- Classic01
 - Classic01a
 - Classic01b
 - 01lente.mid
 - 02g_walk.mid
- Classic02
 - Classic02a
 - Classic02b
- Classic03
 - Classic03a
 - Classic03b

Se è stato installato un hard disk opzionale o se è collegata un'unità SCSI opzionale, è necessario selezionare qui l'apparecchiatura appropriata.

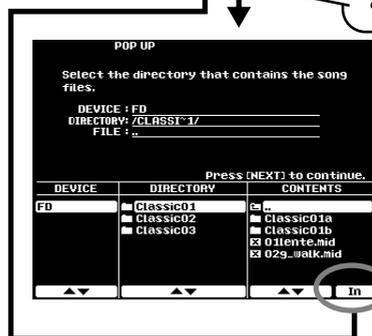
Potete tornare al livello successivo più alto premendo il pulsante LCD [IN] mentre il cursore è posizionato su



2 Seleziona la pagina a "discesa" sotto indicata.



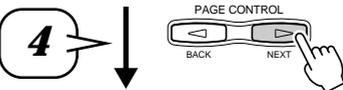
3



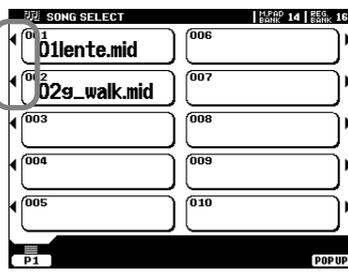
Queste fasi operative sono identiche a tutte le altre operazioni di selezione di file da disco sulla PSR-9000 (vedi pag.62).

NOTE

- La PSR-9000 ha un limite interno di file/ directory di 250. Nel display di selezione del file è possibile visualizzare un massimo di 250 nomi di file o directory. Se il numero di file o directory eccede 250, il 251° ed i successivi non vengono visualizzati (in base ad un ordine alfabetico). Se si creano file sulla PSR-9000 e si raggiunge il numero massimo di 250, cercando di superare tale limite appare un messaggio di avviso ad indicare che non è possibile creare altri file.



5 Selezionate la song.



Altre Funzioni: Visualizzare i Testi e Avanzare/Arretrare

Selezionatelo per richiamare il display Lyric.

Selezionatelo durante la riproduzione per avanzare rapidamente nella song.

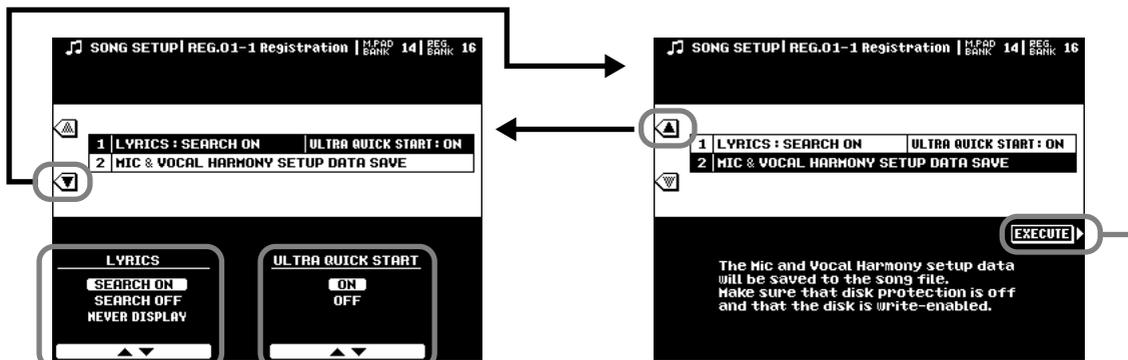
Selezionatelo durante la riproduzione per arretrare rapidamente nella song.



Questo pulsante vi consente di interrompere e poi riavviare la riproduzione dallo stesso punto della song.

Setup della Song

Questa funzione determina alcune impostazioni di riproduzione per i dati di song diversi da note on/off (ad esempio i dati di testo, lyrics).



- Quando è impostato su SEARCH ON, la PSR-9000 legge i dati lyric quando è selezionata la song e consente di visualizzarli non appena premete il pulsante [START/STOP].
- Quando è impostato su SEARCH OFF, la PSR-9000 legge i dati lyric dopo l'avvio della riproduzione. Ciò può causare un leggero ritardo tra l'inizio della song e la visualizzazione dei testi.
- Quando è impostato su NEVER DISPLAY, durante la riproduzione i dati lyrics non verranno visualizzati sull'LCD.

Quando è attiva la funzione Ultra Quick Start, la PSR-9000 legge, alla velocità massima, tutti i dati iniziali non di nota della song e poi rallenta automaticamente fino a raggiungere il tempo appropriato della prima nota della song. Ciò consente di avviare la riproduzione della song il più velocemente possibile, con una pausa minima per la lettura dei dati.

Premete questo pulsante per salvare le impostazioni di microfono e Vocal Harmony nella song selezionata (vedi sotto).

■ Circa le impostazioni Vocal Harmony/Microphone per una Song

Le impostazioni Vocal Harmony e Microphone possono essere memorizzate come dati di Song Setup. Quando usate la funzione Vocal Harmony con una song, questa funzione vi consente di memorizzare tutte le principali impostazioni Vocal Harmony e Microphone insieme alla song così da poterle richiamare automaticamente ogni volta che viene selezionata la song. Le impostazioni memorizzabili sono:

- Tipo di Vocal Harmony ed impostazioni di parametropag. 69
- Impostazioni traccia Vocal Harmony Vocoder (tastiera e song).....pag. 70
- Tipo di effetto ed impostazioni di parametro (per il suono del microfono) pag. 124
- Volume, Pan,profondità di Riverbero, profondità di Chorus e profondità di DSP (8) (per il suono del microfono)pag. 123

HINT

- Durante la riproduzione è possibile usare il metronomo (vedi pag.142).

Questa eccezionale funzione incorpora la più avanzata tecnologia di processamento della voce per produrre automaticamente armonie vocali basate su una singola voce solista. Sono disponibili numerosi "tipi" di Vocal Harmony preset, ognuno funzionante in uno dei tre "modi" principali che determinano il modo in cui vengono applicate le note armoniche. Per rafforzare ulteriormente l'armonia, la funzione Vocal Harmony della PSR-9000 è in grado di modificare intonazione e timbro dell'armonia e/o della voce solista per variare radicalmente il genere stesso della voce. Quindi, se ad esempio siete uomini, potete avere un accompagnamento di due voci femminili (Vocal Harmony può aggiungere fino a due note armoniche alla voce solista principale). Sono disponibili numerosi parametri che consentono di eseguire un editing dettagliato per produrre esattamente il tipo di armonia desiderato.

Impostazione

Guida Rapida
a pag. 32

Impostazione del Microfono

NOTE

Osservate le seguenti indicazioni:

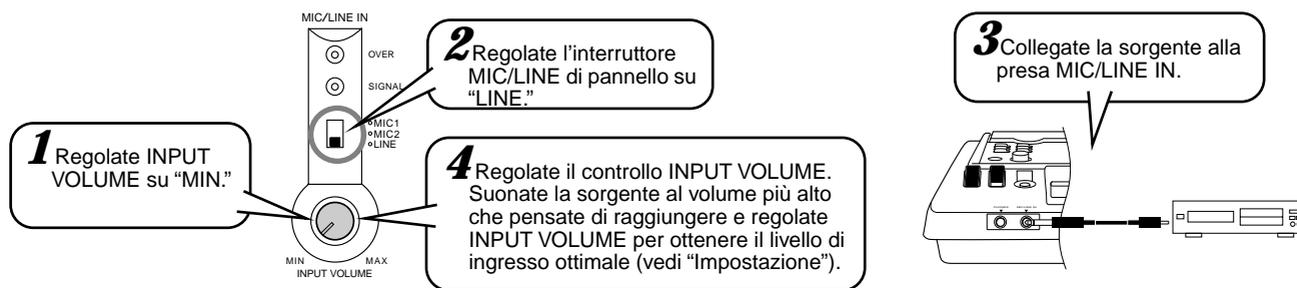
- E' consigliato l'uso di un microfono dinamico standard con impedenza di circa 250 ohm (la PSR-9000 non supporta microfoni a condensatore).
- Per l'uso con la PSR-9000 è consigliato il microfono Yamaha MZ106s.
- Il livello del suono del microfono può variare notevolmente a seconda del tipo di microfono usato.
- Posizionando un microfono collegato alla PSR-9000 troppo vicino agli altoparlanti dello strumento (o a quelli di un sistema di amplificazione esterno) potrebbero verificarsi dei feedback. Cambiate posizione al microfono e regolate eventualmente i livelli di INPUT VOLUME o MASTER VOLUME.

Uso dell'impostazione "Line"

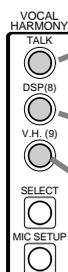
Normalmente, poiché userete un microfono, non avrete mai necessità di utilizzare l'impostazione "LINE". Tuttavia, questa può essere utile in caso usiate una sorgente pre-registrata (CD o cassette) in abbinamento alla funzione vocal harmony. (Per ottenere i migliori risultati, la sorgente dovrebbe essere costituita solo da voci soliste; altri cantanti o strumenti nel mix potrebbero produrre risultati non ottimali).

AVVERTENZE

- Non usate mai l'impostazione "MIC" con un segnale di linea (CD o cassette) perché potreste danneggiare la PSR-9000 ed i suoi ingressi.



Applicare l'Effetto Vocal Harmony



Attiva/disattiva le impostazioni Talk.

Le impostazioni Talk hanno effetto quando si usa il microfono per parlare o "rappare" (il contrario di cantare).
Vedi pag. 141.

La PSR-9000 incorpora un effetto DSP (DPS 8) dedicato al suono del microfono e questo pulsante lo attiva/ disattiva. Il tipo DSP 8 può essere impostato dal display Mixing Console (pag.124).

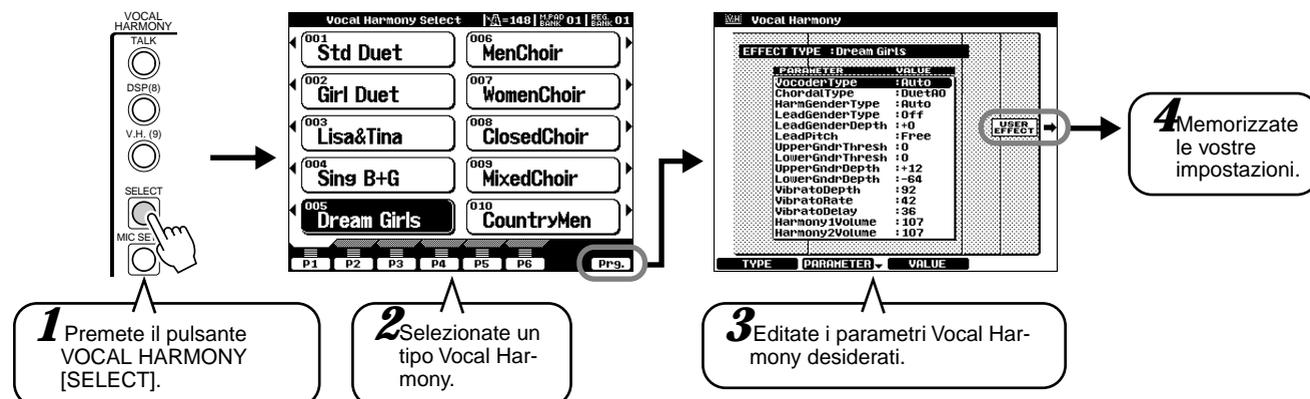
Attiva/ disattiva l'effetto Vocal Harmony.

NOTE

- Se il suono prodotto da Vocal Harmony risulta distorto o stonato, potrebbe darsi che il microfono abbia captato dei rumori estranei (diversi dalla vostra voce), ad esempio il suono dell'Accompagnamento Aut. della PSR-9000. In particolare i suoni di basso possono causare errori con la funzione Vocal Harmony. Assicuratevi quindi che il microfono non capti questi rumori:
- Cantate il più vicino possibile al microfono.
- Usate un microfono unidirezionale.
- Regolate al minimo i controlli MASTER VOLUME, ACMP volume o SONG volume.

Selezionare/ Produrre l'Effetto Vocal Harmony

Procedura Base

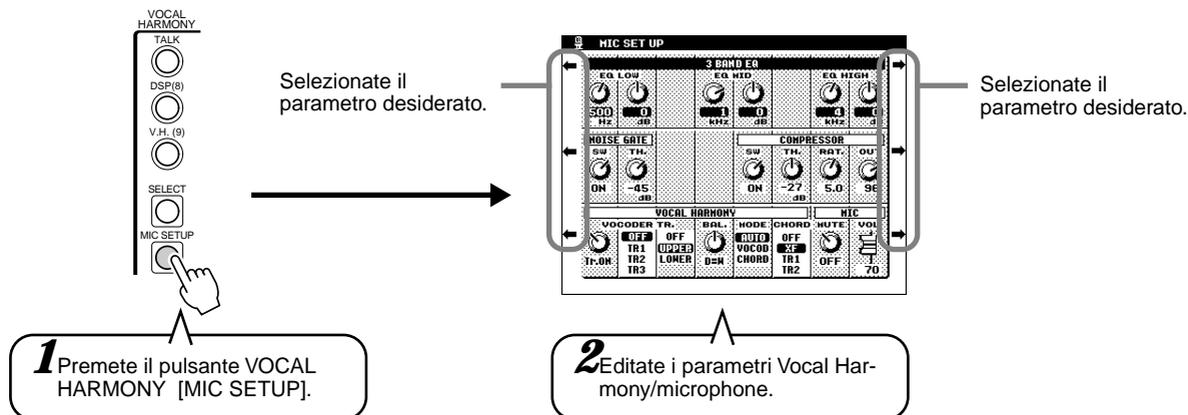


■ Parametri Vocal Harmony

Chordal Type/Vocoder Type	Determina il modo in cui sono applicate le note armoniche.
Harmony Gender Type	Può essere regolato su "Off" o "Auto". Quando è regolato su "Auto", il genere del suono armonico viene modificato automaticamente.
Lead Gender Type	Determina se e come verrà cambiato il genere della voce solista (cioè il suono diretto del microfono). Quando è regolato su "Off" non avviene alcuna modifica di genere. Quando è regolato su "Unison", "Male" o "Female", alla voce solista viene applicato il cambio di genere corrispondente. (In questo caso il numero di note armoniche aggiunte alla voce solista viene ridotto di uno).
Lead Gender Depth	Regola il grado di modifica di genere della voce solista quando è selezionato uno dei tipi Lead Gender (vedi sopra).
Lead Pitch Correction	Quando è selezionato "Correct", l'intonazione della voce solista viene trasposta in unità di semitoni. Questo parametro ha effetto solo quando è selezionato uno dei tipi Lead Gender.
Auto Upper Gender Threshold	La modifica di genere avviene quando l'intonazione dell'armonia raggiunge o eccede il numero di semitoni specificato sopra l'intonazione della voce solista.
Auto Lower Gender Threshold	La modifica di genere avviene quando l'intonazione dell'armonia raggiunge o eccede il numero di semitoni specificato sotto l'intonazione della voce solista.
Upper Gender Depth	Regola il grado di modifica di genere applicato alle note armoniche superiori rispetto ad Auto Upper Gender Threshold.
Lower Gender Depth	Regola il grado di modifica di genere applicato alle note armoniche inferiori rispetto ad Auto Lower Gender Threshold.
Vibrato Depth	Imposta la profondità di vibrato applicato al suono dell'armonia. Se è selezionato un tipo Lead Gender, influenza anche il suono della voce solista.
Vibrato Rate	Imposta la velocità dell'effetto di vibrato.
Vibrato Delay	Quando viene prodotta una nota, specifica la lunghezza del delay prima che inizi il vibrato.
Harmony1 Volume	Imposta il volume della prima nota armonica.
Harmony2 Volume	Imposta il volume della seconda nota armonica.
Harmony3 Volume	Imposta il volume della terza nota armonica.
Harmony1 Pan	Specifica il posizionamento stereo (pan) della prima nota armonica. Se è selezionato "Random", quando si suona la tastiera il posizionamento stereo del suono cambia in modo casuale.
Harmony2 Pan	Specifica il posizionamento stereo (pan) della seconda nota armonica. Se è selezionato "Random", quando si suona la tastiera il posizionamento stereo del suono cambia in modo casuale.
Harmony3 Pan	Specifica il posizionamento stereo (pan) della terza nota armonica. Se è selezionato "Random", quando si suona la tastiera il posizionamento stereo del suono cambia in modo casuale.
Harmony1 Detune	"Scorda" della percentuale indicata, la prima nota armonica.
Harmony2 Detune	"Scorda" della percentuale indicata, la seconda nota armonica.
Harmony3 Detune	"Scorda" della percentuale indicata, la terza nota armonica.
Pitch to Note	Quando è attivo, il suono della voce solista "suona" il sistema di generatore sonoro della PSR-9000 (le modifiche dinamiche nel suono della voce non influenzano il volume del generatore sonoro).
Pitch to Note Part	Determina quali delle parti della PSR-9000 saranno controllate dalla voce solista quando è attivo il parametro Pitch to Note.

Modificare le impostazioni Vocal Harmony/ Microfone

Basic Procedure



● 3-Band Equalizer

Normalmente l'equalizzatore viene usato per correggere la trasmissione in uscita del suono attraverso amplificatori o altoparlanti per adattarlo alle caratteristiche ambientali. Il suono è diviso in molte bande di frequenza ed è possibile correggerlo alzando o abbassando il livello di ogni banda.

La PSR-9000 incorpora una funzione di equalizzatore digitale a 3 bande per il suono del microfono.

- Hz.....Regola la frequenza centrale della banda corrispondente.
- dBEsalta (valori "+") o attenua (valori "-") la banda corrispondente fino a 12 dB massimo.

● Noise Gate

Questo effetto esclude il segnale in ingresso quando l'ingresso del microfono decade sotto un livello specifico. E' possibile quindi tagliare rumori indesiderati e consentire il passaggio solo del segnale corretto (voce, etc.).

- SW "SW" è l'abbreviazione di Switch. Attiva/disattiva Noise Gate.
- TH "TH" è l'abbreviazione di Threshold. Regola il livello di ingresso a cui inizia ad aprirsi il noise gate.

● Compressor

Questo effetto comprime l'uscita quando il segnale in ingresso dal microfono eccede il livello specificato. E' utile per registrare segnali con dinamiche molto variabili in quanto "comprime" il segnale ed ammorbidisce le parti forti, alzando quelle soft.

- SW "SW" è l'abbreviazione di Switch. Attiva/disattiva Compressor.
- TH "TH" è l'abbreviazione di Threshold. Regola il livello di ingresso a cui inizia ad essere applicato il compressore.
- RAT "RAT" è l'abbreviazione di Ratio. Regola la percentuale di compressione.
- OUT Regola il livello di uscita dagli altoparlanti.

● Vocal Harmony

I seguenti parametri determinano in che modo viene controllata l'armonia.

- VOCODER Track...L'effetto Vocal Harmony è controllato dalle note. Questo parametro consente di determinare quali note (dati di tastiera o di song) controllano l'armonia.

Icona Data dial

Quando è regolato su "MUTE", la traccia sotto selezionata viene esclusa (mute) durante l'esecuzione sulla tastiera o la riproduzione della song.

Keyboard

- OFF Il controllo della tastiera sull'armonia viene disattivato.
- UPPER Le note suonate a destra del punto di split controllano l'armonia.
- LOWER Le note suonate a sinistra del punto di split controllano l'armonia.

Song (da disco o da sequencer MIDI esterno)

- OFF Il controllo dei dati di song sull'armonia è disattivato.
- TR1-TR16 Quando viene riprodotta una song da disco o da sequencer MIDI esterno, i dati di nota registrati nella traccia di song assegnata, controllano l'armonia.



Questa funzione vi consente di registrare suoni da microfono o sorgente di linea e di suonarli poi dalla tastiera.

Durante l'uso i suoni campionati vengono conservati nella memoria wave RAM interna. La PSR-9000 dispone di 1 megabyte di memoria wave espandibile fino ad un massimo di 65 MB installando moduli di memoria SIMM opzionale (vedi pag.160). I dati wave (d'onda) campionati possono essere salvati su floppy o hard disk. Con la PSR-9000 è anche possibile usare i file wave in formato standard WAV o AIFF prodotti con altre apparecchiature.

Impostazione

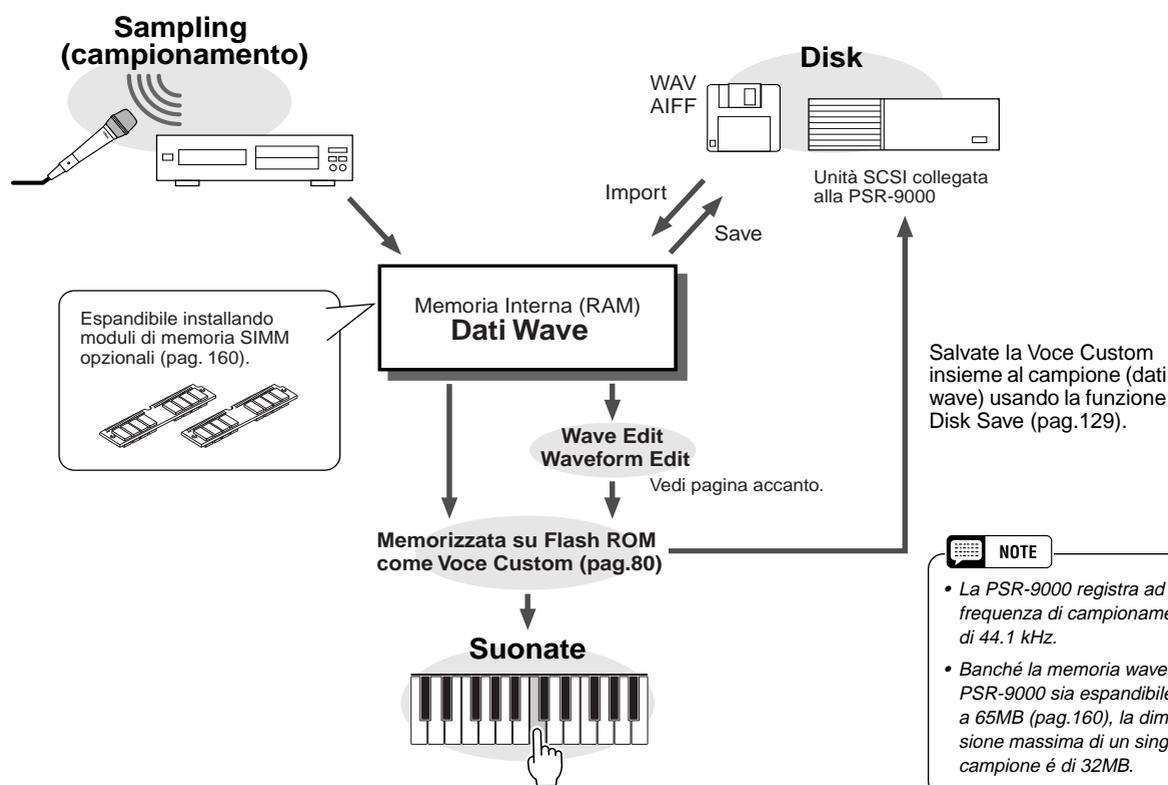
Usate la stessa procedura illustrata in "Vocal Harmony" (pagg.32 e 68).

Le note e le avvertenze riportate a pag.68 di "Vocal Harmony" sono valide anche per il Campionamento.

Informazioni circa il Campionamento

■ Cos'è il campionamento?

Tecnicamente il campionamento è la registrazione digitale di un suono. Il suono può essere rappresentato dalla vostra voce o da uno strumento acustico (registrato attraverso un microfono) o da un suono registrato (CD o cassetta). Una volta registrato, il "campione" (sample) ottenuto può essere suonato a varie intonazioni sulla tastiera.



■ Livello di Auto Trigger

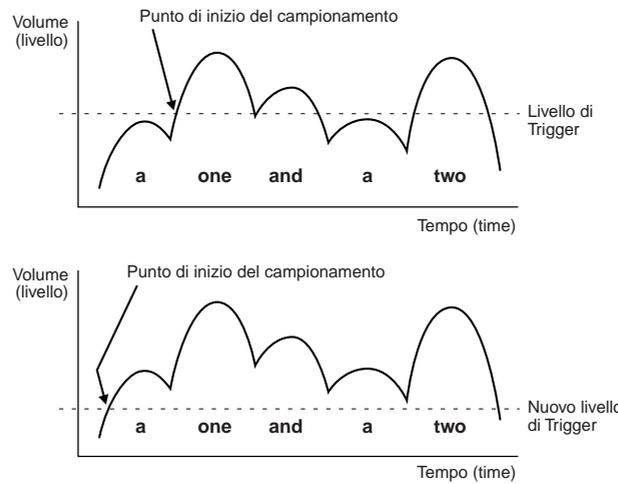
In realtà la PSR-9000 non inizia a campionare subito, quando premete il pulsante LCD [START] (punto #11 a pag.41). Una volta premuto il pulsante LCD [START], la PSR-9000 aspetta un segnale ad un livello adeguato (impostato con il livello di trigger).

Quando sente questo segnale, inizia a campionare. Il livello di Trigger (Trigger Level) può essere impostato al punto #10 di pag. 40. Più alto è il livello di trigger, più forte deve essere il segnale per avviare (trigger) il campionamento.

Per capire meglio come funziona il livello di trigger, osservate l'esempio a lato: il campionamento della frase "a one and a two."

In questa frase, "one" e "two" sono più forti rispetto alle altre parole. La prima "a" è inferiore al livello di trigger, quindi la PSR-9000 non inizia a campionare fino alla parola "one". Se desiderate che la frase venga campionata a partire dalla prima parola, dovete abbassare il livello di trigger.

Con una nuova impostazione di livello di trigger potrete campionare tutta la frase. Attenzione però: non impostate un livello troppo basso perché in questo modo il campionamento potrebbe essere avviato accidentalmente da qualche suono estraneo (es. il respiro, toccare il microfono, etc.).



■ Onde & Forme d'onda (wave & waveform)

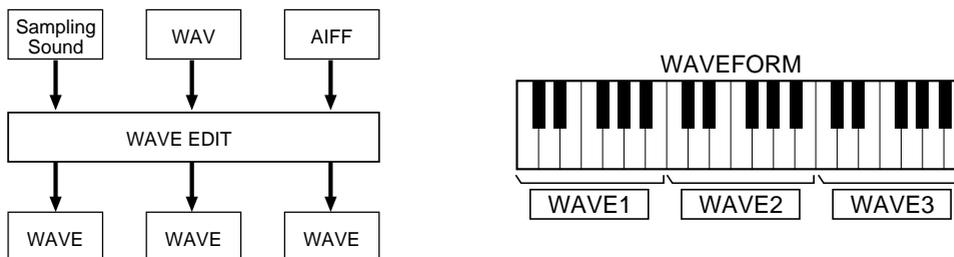
I termini "wave" (onda) e "waveform" (forma d'onda) hanno significati distinti nella terminologia di campionamento della PSR-9000:

● Onda (wave)

Un'onda è un dato audio grezzo creato quando viene campionato un nuovo suono o importato un file wave in formato WAV o AIFF. Il modo WAVE EDIT della PSR-9000 include funzioni che vi consentono di editare questi dati base: ad esempio ricampionarli per modificare la frequenza di campionamento, eseguire trim e loop, normalizzare i livelli massimo e minimo di rumore, etc.

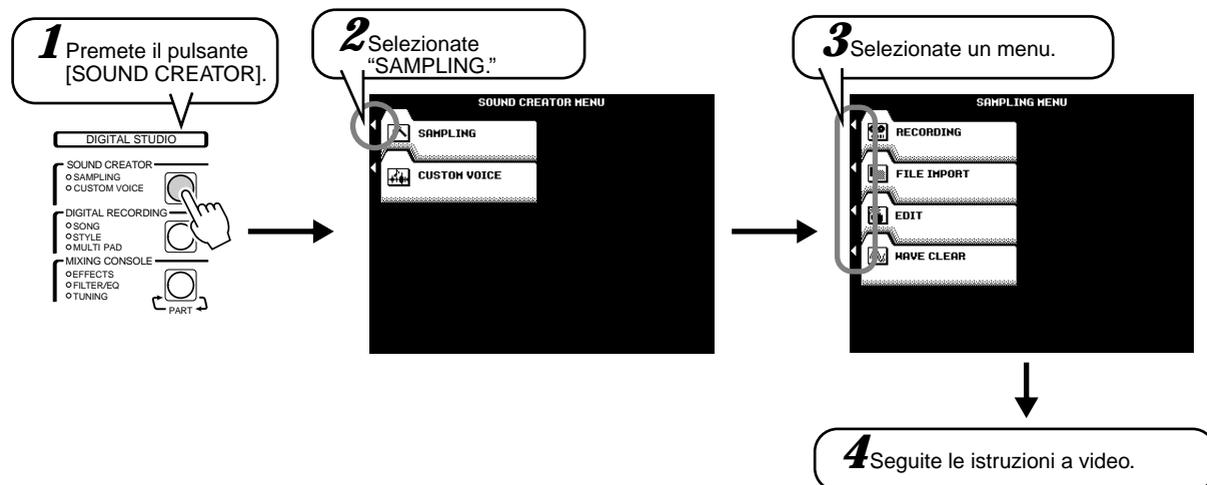
● Forma d'onda (waveform)

Tutte le onde della PSR-9000 sono contenute in una "forma d'onda" che, in sostanza, è un insieme di parametri che definiscono l'estensione di tastiera su cui suonerà l'onda o le onde in essa contenute. Una forma d'onda può contenere una o più onde e le onde possono essere condivise da più di una forma d'onda. Le onde di una forma d'onda possono essere assegnate a sezioni diverse della tastiera ma non possono essere impostate in layer (cioè suonare simultaneamente quando viene premuto un singolo tasto). Il modo WAVEFORM EDIT della PSR-9000 vi consente di aggiungere o cancellare onde da una forma d'onda e di assegnarle a differenti estensioni di tastiera.



Campionamento (sampling)

Procedura Base



Per maggiori informazioni fate riferimento alla "Guida Rapida" (pag.40).
Le operazioni per ogni funzione corrispondente al punto #4 sono illustrate qui di seguito.

Registrazione un Campione

Guida Rapida
a pag. 40

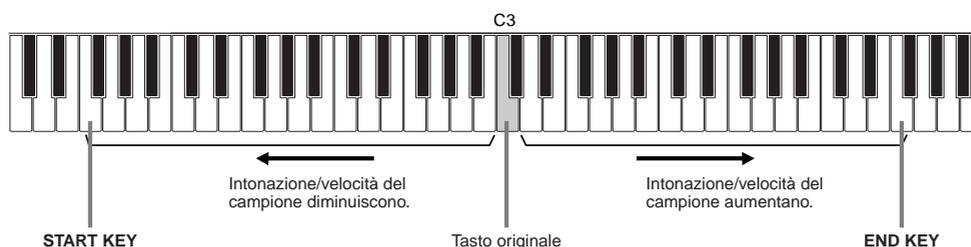
Fate riferimento a pag.40 per informazioni circa la registrazione di un campione.
Il seguente display sarà visualizzato al punto #9 di pag. 40.

Potete impostare START/END KEY (tasto di inizio e fine) premendo il tasto desiderato mentre è premuto uno dei pulsanti LCD.

Regolate questo parametro su ON se desiderate che il campione venga riprodotto alla stessa intonazione su tutta l'estensione della PSR-9000.

Imposta l'estensione a cui sarà assegnato il nuovo campione.

Quando FIXED PITCH é regolata su OFF, il nuovo campione registrato verrà assegnato a DO3 (C3). Ricordate che intonazione e velocità del campione "seguono" la tastiera: suonando note più basse dell'originale, l'intonazione sarà più bassa e la velocità inferiore; suonando note più alte l'intonazione sarà più alta e la velocità più rapida.



■ Pre Effect

E' possibile impostare un massimo di tre effetti DSP da applicare al suono sorgente mentre viene campionato. I blocchi DSP sono collegati in serie come illustrato di seguito. Il seguente display apparirà al punto #10 di pag. 40.

Selezionate il blocco DSP desiderato.

Selezionate il tipo desiderato all'interno del blocco DSP.

Premete questo pulsante per alternare tra onda e voce di pannello attualmente selezionate.

Selezionatelo per richiamare il display "store".

Modificate il bilanciamento tra suono diretto (dry) ed effettato (wet).

Selezionate il parametro e regolatene il valore. I contenuti del parametro potrebbero differire a seconda del tipo DSP selezionato.

TYPE	PARAMETER	VALUE	WET/DRY
OD+2RotSP	HPF Cutoff	16.0KHZ	127
Amp+2RotSP	Drive		
HmEnhance1	Mix Level		
PitchChg1			

Importare File Wave da Disco

Per importare file di forme d'onda precedentemente salvate usando la PSR-8000 o file in formato WAV o AIFF su disco, inserite il disco nel disk drive della PSR-9000 e premete il pulsante LCD [FILE IMPORT] al punto #3 della "Procedura di Base" illustrata a pag. 74.

Selezionatelo e premete il pulsante [NEXT] per richiamare il display che importa file in formato WAV o AIFF.

Selezionatelo e premete il pulsante [NEXT] per richiamare il display che importa i dati wave campionati con la PSR-8000.

Cancellare Dati Wave

La seguente figura si riferisce al punto #4 della Procedura Base di pag. 74.

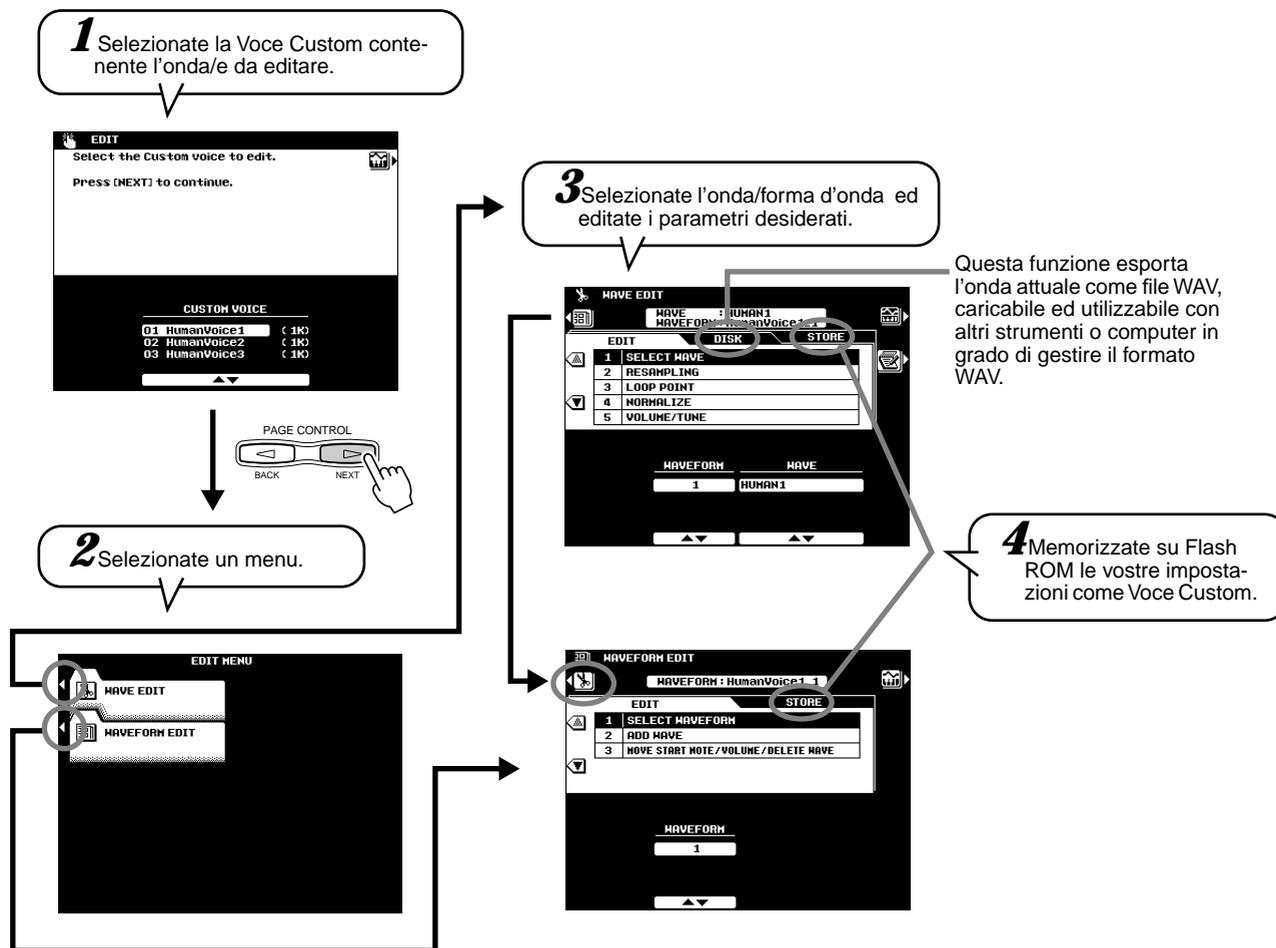
Premete questo pulsante per alternare tra onda e voci di pannello attualmente selezionate.

Selezionatelo per eseguire l'operazione Clear.

CUSTOM VOICE	HAVE FORM	HAVE
Voice01	1	HAVE001
Voice02	2	HAVE002
Voice03	3	HAVE003
Voice04	4	HAVE004

Editing di dati Wave

La seguente figura si riferisce al punto #4 della Procedura Base di pag. 74.



Wave Edit (editing dell'onda)

● Resampling (ricampionamento)

La PSR-9000 originariamente registra le onde a 44.1 kHz. I file WAV e AIFF vengono importati come onde di 44.1 kHz. La funzione RESAMPLING vi consente di ridurre la frequenza di campionamento delle onde e quindi la quantità di memoria che occupano. Ricordate però che riducendo la frequenza di campionamento, si riduce anche la qualità sonora.



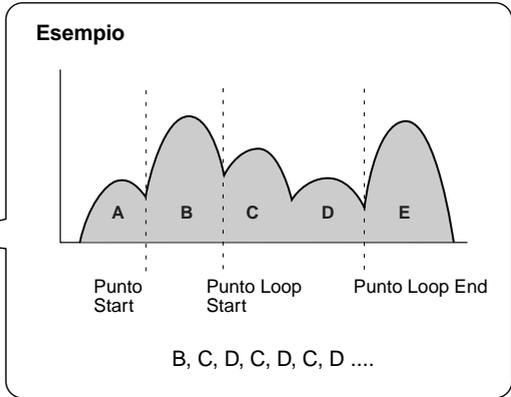
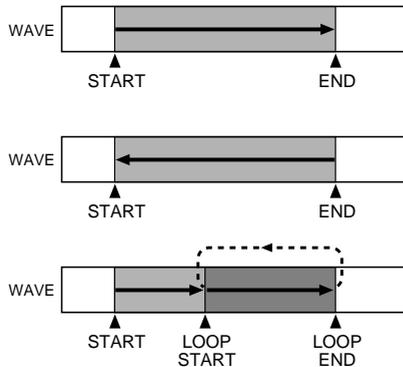
NOTE

- Resampling potrebbe spostare i punti di loop (vedi Loop Point, sotto) e causare rumore indesiderato. In tal caso usate la funzione Loop Point per regolare i punti di loop.

Selezionate la frequenza di ricampionamento desiderata. Saranno disponibili solo le frequenze inferiori a quella originale.

● Loop Point (punto di loop)

Questo display determina in che modo vengono riprodotte le onde che avete campionato. Le vostre onde campionate possono essere riprodotte in tre modi diversi:



Premetelo per editare l'onda selezionata.

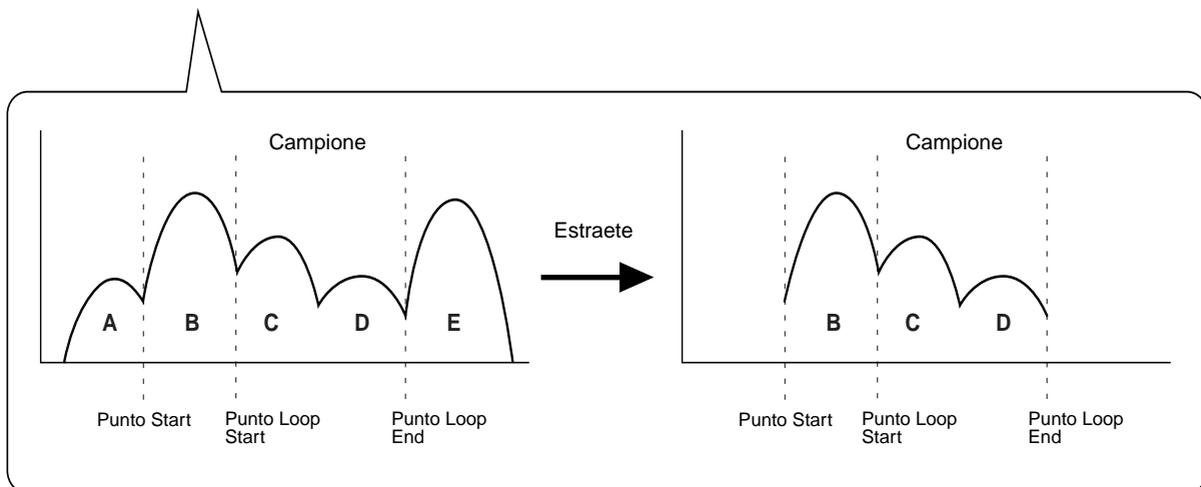
Le spie LEVEL a destra di ogni address, indicano il livello di segnale dell'attuale address: più lunga è la barra e più alto è il livello del segnale. Ciò facilita l'individuazione dei punti a livello zero per eseguire trimm e loop privi di rumore di fondo.

Vedi sopra.

Quando è selezionato ONE SHOT o REVERSE, selezionate l'address Start o End dell'onda. Quando è selezionato LOOP, selezionate l'address Start, Loop Start o Loop End dell'onda.

Premetelo per rimuovere automaticamente tutti i dati prima del punto Start specificato e dopo il punto End o Loop End del vostro campione. Vedi figura sotto.

Quando è regolato su ON, i pulsanti LCD LOOP ADDRESS selezionano automaticamente solo i punti dell'onda corrispondenti o adiacenti ai punti a livello zero.



Campionamento (sampling)

● Normalize

Questa funzione aumenta il livello generale dell'onda selezionata per garantire che utilizzi tutti i valori digitali. Premete il pulsante LCD EXECUTE per normalizzare l'onda selezionata. Non si otterrà alcuna modifica se l'onda usa già una gamma completa di valori digitali.

● Volume/Tune

Quando è disattivato, l'intonazione di riproduzione dell'onda corrisponderà all'intonazione della tastiera. Quando è attivato, l'intonazione di riproduzione resta inalterata (corrispondendo all'intonazione di DO3 - C3), indipendentemente dal tasto premuto.

Impostate il volume dell'onda selezionata.

Può essere usato per accordare l'onda selezionata: COARSE accorda in unità di semi-toni da -63 a +63 mentre FINE accorda in unità di 1 centesimo da -50 a +50.

Premetelo per impostare il tempo dell'onda e tornare al display del parametro.

Premetelo per annullare l'operazione e tornare al display del parametro.

Specificate il tempo a cui deve suonare l'onda.

Specificate il numero di misure per cui dovrà suonare l'onda.

Specificate il numero di battute per misura (bpm).

NOTE

- Quando è selezionato un LOOP, viene accordato tutto il loop ma la porzione di loop tra i punti Loop Start e Loop End viene regolata per adattarsi al numero di misure specificato.

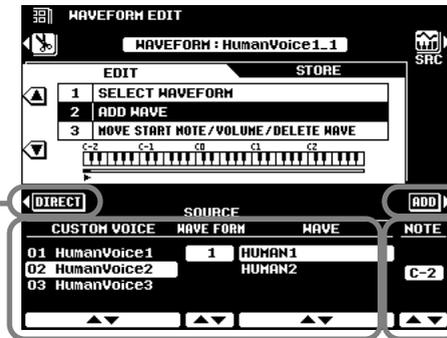
Questo display può essere usato per "accordare" l'onda e adattarla ad uno specifico tempo di riproduzione. In altre parole, l'onda viene "espansa" (accordata verso il basso) o "compressa" (accordata verso l'alto) in modo che suoni per il numero di misure specificato alla divisione di tempo e al tempo indicati. Questa possibilità è molto utile in particolare quando il campione è un groove e non un semplice suono. L'onda verrà però riprodotta solo al tempo specificato se suonerà all'intonazione originale (normalmente l'intonazione suonata dal tasto di DO3). Per ottenere un loop preciso, regolate il punto di Loop Start/Stop (inizio/fine del loop) prima di usare questa funzione.

■ Waveform Edit (editing della forma d'onda)

● Add Wave

Questa funzione può essere usata per aggiungere un'onda ad una forma d'onda diversa da quella selezionata. Quando una forma d'onda contiene due o più onde, le singole onde devono essere assegnate ad aree diverse della tastiera (non possono suonare in layer).

La nota iniziale (Start Note) a destra del display può essere specificata anche premendo il tasto appropriato sulla tastiera, tenendo premuto questo pulsante.



Seleziona l'onda sorgente da aggiungere.

Premetelo per aggiungere l'onda selezionata.

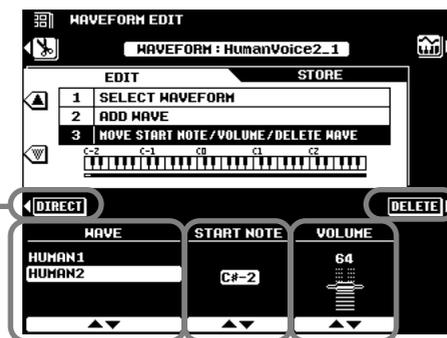
Specifica la nota da cui inizierà a suonare l'onda aggiunta. Ad es., se selezionate DO3 come nota iniziale (Start Note), l'onda originale suonerà fino a SI3 e la forma d'onda aggiunta da DO3 in su.

NOTE

- La stessa onda non può essere aggiunta e utilizzata in aree diverse della tastiera.

● Wave Start Note/Volume/Delete Wave

La nota iniziale (Start Note) può essere modificata premendo il tasto appropriato sulla tastiera, tenendo premuto questo pulsante.



Seleziona un'onda da editare.

Regola il volume dell'onda selezionata in base alle altre onde della forma d'onda.

Cancella dalla forma d'onda l'onda selezionata. Quando viene cancellata un'onda, l'estensione dell'onda successiva inferiore si espande per includere l'estensione originariamente coperta dall'onda cancellata. Se l'onda cancellata è contenuta nella forma d'onda più bassa (cioè la sua START NOTE è DO2), l'estensione dell'onda successiva più alta si espande verso il basso per includere l'estensione dell'onda cancellata. Non è possibile cancellare l'ultima onda della forma d'onda.

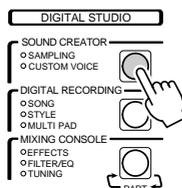
Sposta la nota iniziale (start note) dell'onda selezionata (vedi "Add Wave", sopra). La Start Note dell'onda più bassa nella forma d'onda (cioè l'onda che inizia a DO2), non può essere modificata. Quando la nota iniziale di un'onda viene modificata, l'estensione della nota successiva più bassa nella forma d'onda, si espanderà o contrarrà di conseguenza.

Creazione di Voci Custom

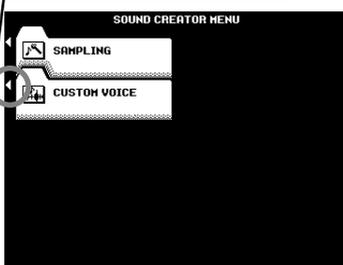
La PSR-9000 é dotata di una funzione Custom Voice Creator che vi consente di creare le vostre voci. Una volta creata una voce, potete memorizzarla in una locazione di voce Custom e richiamarla in seguito.

Procedura Base

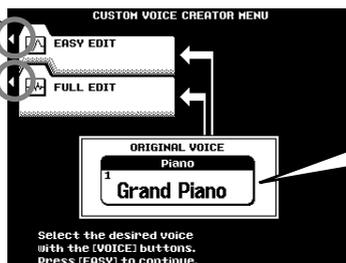
1 Premete il pulsante [SOUND CREATOR].



2 Selezionate "CUSTOM VOICE."



4 Premete questo pulsante.

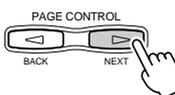
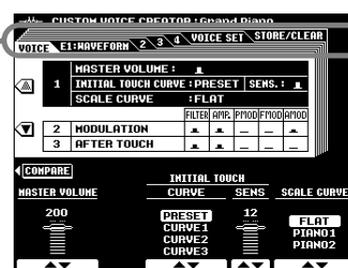


3 Selezionate una Voce preset. Custom Voice Create consente di creare nuove voci editando alcuni parametri delle voci preset. Dopo aver selezionato una voce, premete il pulsante [EXIT] per tornare a questo display.

5 Editate i parametri di voce.



Selezionate il menu desiderato, premendo il pulsante [NEXT]/[BACK].



6 Memorizzate su Flash ROM la voce editata, seguendo le istruzioni a video.

7 Premete il pulsante [CUSTOM VOICE] e selezionate la voce editata. Suonate la tastiera.

NOTE

- Le seguenti voci non possono essere editate con Custom Voice Creator.
Organ Flutes
Live! StdKit
Live! FunkKit
Arabic Kit
SFX Kit1
SFX Kit2
- Le voci Drum o Percussion non possono essere editate con Easy Edit.
- Ricordate che le modifiche eseguite sui parametri potrebbero non cambiare molto il suono: dipende dalle impostazioni originali della voce.

Le operazioni per ogni funzione corrispondente al punto #5, sono illustrate qui di seguito.

Easy Edit

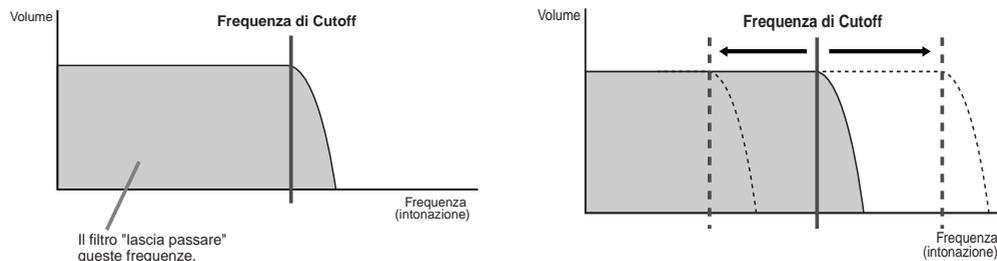
■ Parametri

FILTER	Determina il timbro della voce. Vedi sotto.
EG	I parametri EG (Envelope Generator-generatore di inviluppo) influenzano l'inviluppo di volume della voce. Vedi sotto.
VIBRATO	Imposta l'effetto di vibrato. Vedi sotto.
VOLUME	Determina il volume della voce.

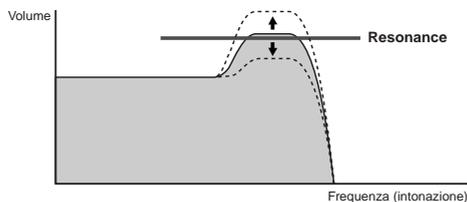
● FILTER (FREQ. e RESONANCE)

Queste impostazioni determinano il timbro generale del suono esaltando o attenuando certe estensioni di frequenza. Oltre a rendere il suono più brillante o più morbido, Filter può essere usato per produrre effetti elettronici, simili a quelli dei sintetizzatori.

- **FREQ.** Determina la frequenza di cutoff o l'estensione di frequenza efficace del filtro. (vedi diagramma sotto)
A valori più alti si ottiene un suono più brillante.



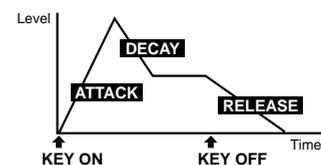
- **RESONANCE** . Determina l'enfasi assegnata alla frequenza di cutoff impostata con Cutoff sopra. (vedi diagramma sotto). A valori più alti si ottiene un effetto più pronunciato.



● EG

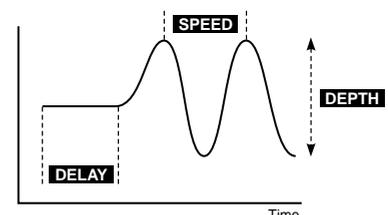
Le impostazioni EG (Envelope Generator - generatore di inviluppo) determinano il modo in cui il livello del suono cambia nel tempo. Vi consente di riprodurre molte caratteristiche sonore di strumenti acustici, come l'attacco ed il decadimento veloci dei suoni percussivi o il lungo rilascio di un timbro di piano sostenuto.

- **ATTACK**..... Determina quanto velocemente il suono raggiunge il livello massimo dopo il rilascio del tasto. Più alto è il valore e più veloce è l'attacco.
- **DECAY** Determina quanto velocemente il suono raggiunge il livello di sustain (un livello leggermente inferiore a quello massimo). Più alto è il valore e più veloce è il decadimento.
- **RELEASE** Determina quanto velocemente il suono decade fino al silenzio dopo che è stato rilasciato il tasto. Più alto è il valore, più breve è il rilascio.



● VIBRATO

- **DEPTH**..... Determina l'intensità dell'effetto di Vibrato (vedi figura). A valori più alti si ottiene un Vibrato più pronunciato.
- **SPEED**..... Determina la velocità dell'effetto di Vibrato (vedi figura).
- **DELAY** Determina la quantità di tempo trascorso dal momento in cui viene suonato un tasto al momento in cui inizia l'effetto di Vibrato (vedi figura). A valori più alti aumenta il delay (ritardo) dell'inizio del Vibrato.



Full Editing

■ Selezione dell'Elemento

Ogni voce della PSR-9000 può contenere fino ad otto "elementi" separati. Questi elementi sono i blocchi base del suono: ogni elemento ha la sua forma d'onda, le sue impostazioni di generatore di involuppo ed altri parametri.

Quando editate nelle pagine E1:WAVEFORM, E2:EG, E3:FILTER o E4:LFO, potete selezionare l'elemento da editare, impostare il numero massimo di elementi usati dalla voce ed escludere singoli elementi usando la pagina ELEMENT accessibile con questo pulsante.

Premendo questi pulsanti potete selezionare gli elementi desiderati.

Imposta l'elemento da editare quando tornate alle pagine di editing.

Imposta il numero massimo di elementi usati dalla voce.

Questi parametri attivano/ disattivano i singoli elementi corrispondenti. Gli indicatori circolari accanto ai numeri di elemento nella sezione superiore del display, indicano lo stato "mute" (esclusione) di ogni elemento.

■ Parametri

● VOICE

Selezionate il menu desiderato.

Può essere usato durante l'editing per confrontare il suono della voce originale e quello della voce editata.

Imposta la quantità di Filter, Amplitude ed i tipi di modulazione LFO (PMOD, FMOD, AMOD) applicati usando la rotella MODULATION e la risposta di After Touch sulla tastiera. Vedi pag.86 per dettagli circa l'LFO.

Imposta il volume generale della voce attualmente editata.

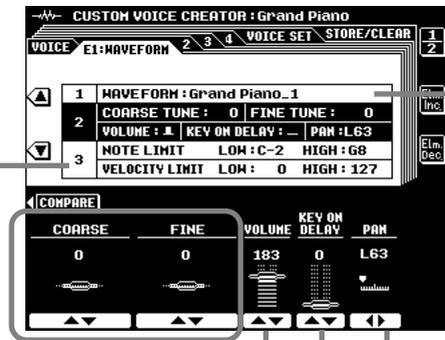
Seleziona la curva scale (intonazione) desiderata, da usare con la voce attualmente selezionata sulla tastiera della PSR-9000.

Il pulsante LCD CURVE consente di scegliere tra 4 curve di sensibilità al tocco (touch sensitivity) iniziale di tastiera. I pulsanti LCD SENS regolano la sensibilità al tocco iniziale.

● E1: WAVEFORM

Per maggiori informazioni circa la forma d'onda (waveform) vedi pag.73.

NOTE LIMIT specifica l'estensione di nota su cui suonerà la voce. VELOCITY LIMIT imposta l'estensione dinamica massima della voce.



Usate i pulsanti LCD CATEGORY, VOICE, and WAVEFORM per selezionare la forma d'onda per la voce custom (il suono "grezzo" su cui si basa la voce). Possono essere selezionate anche le forme d'onda create con la funzione SAMPLING (pag. 72): vedi "SAMPLING" CATEGORY.

NOTE

- Quando è selezionato un Drum Kit, il parametro WAVEFORM è sostituito dal parametro INSTRUMENT ed è possibile selezionare singoli strumenti anziché forme d'onda.

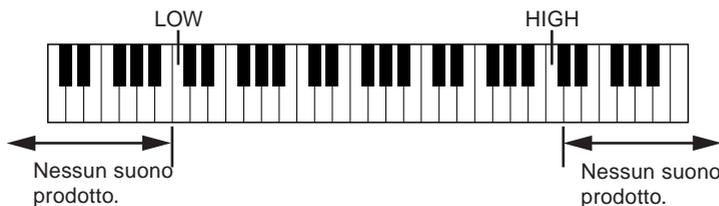
Questi parametri regolano l'intonazione della voce. COARSE accorda in unità di semitoni e FINE in unità di 1-centesimo (1/100 di un semitono).

Imposta la posizione della voce nel panorama stereo.

Imposta la quantità di delay prima dell'inizio del suono, cioè il tempo tra quando viene premuto il tasto e quando inizia l'inviluppo. Più alto è il valore e più lungo è il delay.

Imposta il volume della forma d'onda.

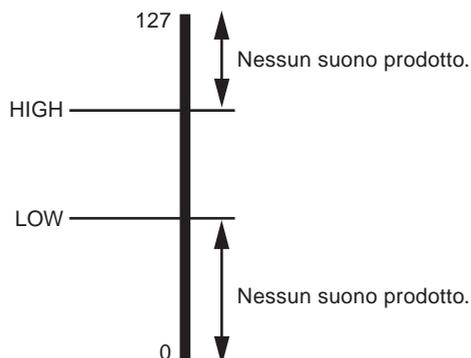
• Esempio per NOTE LIMIT



NOTE

- Quando la voce OCTAVE è impostata su un valore diverso da "0", l'estensione specificata dai parametri NOTE LIMIT viene spostata della quantità corrispondente ed alcune note potrebbero non suonare. In tal caso controllate l'impostazione R1 OCTAVE nel display MIXING CONSOLE TUNE.
- NOTE LIMIT e VELOCITY LIMIT non sono disponibili per i Drum Kit.

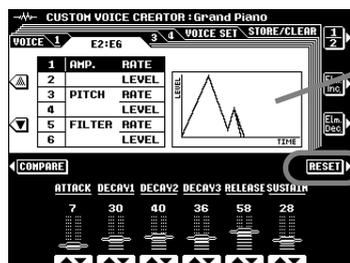
• Esempio per VELOCITY LIMIT



Creazione di Voci Custom

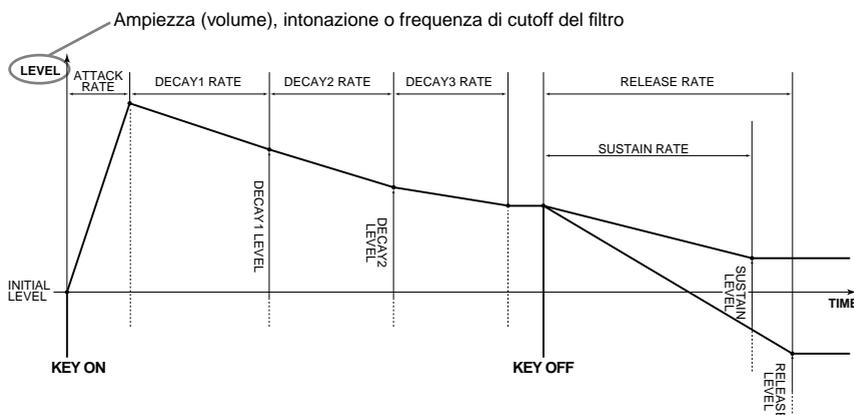
● E2: EG

Acronimo di Envelope Generator (generatore di inviluppo), é un blocco che modifica il livello del generatore sonoro dal momento in cui viene suonata una nota al momento in cui il suono decade fino al silenzio. Amplitude EG (ampiezza di EG) regola il livello di volume, Pitch EG controlla l'intonazione e Filter EG la frequenza di cutoff del filtro.



Indica come diagramma le impostazioni EG.

Resetta alle impostazioni base i parametri EG attualmente selezionati.



* Valori più alti producono una variazione più rapida.

• AMP. RATE e AMP. LEVEL (impostazioni Amplitude EG)

I parametri AMP.RATE sono relativi al tempo; determinano il tempo necessario perché il volume del suono cambi da un livello all'altro (come impostato in AMP.LEVEL).

I parametri AMP.LEVEL sono relativi al volume; determinano quanto forti o lievi sono i cambi di volume nel tempo (come impostato in AMP. RATE).

AMP.RATE	ATTACK	Imposta la percentuale di variazione da key-on al livello di attacco massimo.
	DECAY1 DECAY2 DECAY3	Imposta la percentuale di variazione tra il livello di attacco massimo ed i livelli impostati rispettivamente dai parametri AMP LEVEL DECAY1 e DECAY2 ed il livello finale.
	RELEASE	Imposta la percentuale di variazione dal livello al rilascio del tasto al livello 0 quando SUSTAIN é off.
	SUSTAIN	Imposta la percentuale di variazione dal livello al rilascio del tasto al livello 0 quando SUSTAIN é on.
AMP.LEVEL	INITIAL	Imposta il livello iniziale dell'inviluppo.
	DECAY1 DECAY2	Imposta i livelli in base al tempo trascorso rispettivamente di DECAY 1 e DECAY 2.

• PITCH RATEe PITCH LEVEL (Pitch EG settings)

I parametri PITCH RATE sono relativi al tempo; determinano il tempo necessario perché l'intonazione del suono cambi da un livello all'altro (come impostato in PITCH LEVEL).

I parametri PITCH LEVEL sono relativi all'intonazione; determinano quanto varia il suono nel tempo rispetto all'intonazione normale (come impostato in PITCH RATE).

PITCH RATE	DECAY1 DECAY2 DECAY3	Imposta la percentuale di variazione tra il livello di inviluppo dell'intonazione iniziale ed i livelli impostati rispettivamente dai parametri PITCH LEVEL DECAY1, DECAY2 e DECAY3.
	RELEASE	Imposta la percentuale di variazione dal livello al rilascio del tasto al livello impostato dal parametro PITCH LEVEL RELEASE.
PITCH LEVEL	INITIAL	Imposta l'intonazione iniziale dell'inviluppo.
	DECAY1 DECAY2 DECAY3	Imposta la quantità di modifica di intonazione in base al tempo trascorso, rispettivamente di DECAY 1 e DECAY 2.
	RELEASE	Imposta l'intonazione finale dell'inviluppo; l'intonazione arriva a questo punto (alla percentuale di RELEASE) dopo che il tasto é stato rilasciato.

• FILTER RATE e FILTER LEVEL (impostazioni Filter EG)

I parametri FILTER RATE sono relativi al tempo; determinano il tempo necessario perché il timbro del suono cambi da un livello all'altro (come impostato in FILTER LEVEL).

I parametri FILTER LEVEL sono relativi al filtro; determinano di quanto cambia il timbro del suono nel tempo (come impostato in FILTER RATE). "0" è il valore di default.

FILTER RATE	INITIAL	Imposta per quanto tempo verrà conservato il livello dell'involuppo del filtro iniziale. Valori più alti corrispondono a tempi più brevi.
	DECAY1 DECAY2 DECAY3	Imposta la percentuale di variazione tra il livello di involuppo del filtro iniziale ed i livelli impostati rispettivamente dai parametri FILTER LEVEL DECAY1, DECAY2 e DECAY3.
	RELEASE	Imposta la percentuale di variazione dall'offset al rilascio del tasto all'offset impostato dal parametro FILTER LEVEL SUSTAIN quando SUSTAIN è off.
	SUSTAIN	Imposta la percentuale di variazione dall'offset al rilascio del tasto all'offset impostato dal parametro FILTER LEVEL SUSTAIN quando SUSTAIN è on.
FILTER LEVEL	INITIAL	Imposta il timbro iniziale dell'involuppo.
	DECAY1 DECAY2 DECAY3	Imposta le quantità di modifica del timbro in base al tempo trascorso, rispettivamente di DECAY 1, DECAY 2 e DECAY 3.
	SUSTAIN	Quando SUSTAIN è on, imposta il timbro finale dell'involuppo; l'impostazione del filtro cambia a questo punto (alla percentuale di RELEASE) quando viene rilasciato il tasto.

● E3: FILTER

La PSR-9000 dispone di due filtri indipendenti (Per informazioni base circa i filtri, vedi pag.81.)

Imposta la quantità di picco di risonanza applicata a FILTER 1. Valori più alti producono un' enfasi più risonante.

I parametri TYPE specificano la curva di sensibilità al tocco da applicare ai filtri dinamici; i parametri SENS impostano la sensibilità dei filtri al controllo touch. Valori più alti producono una più alta sensibilità.

Resetta i parametri EG attualmente selezionati alle impostazioni base.

Imposta la frequenza di cutoff di Filter 2.

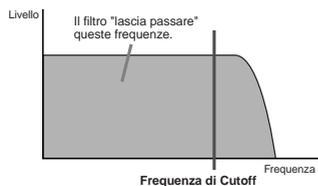
Seleziona il tipo di Filter2.

Imposta la frequenza di cutoff di Filter 1.

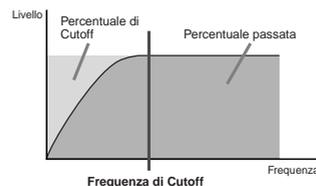
Seleziona il tipo di Filter1.

Tipi di Filtri

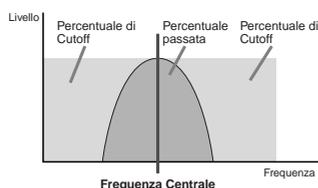
LPF (Low Pass Filter - filtro passa bassi)



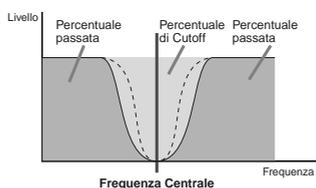
HPF (High Pass Filter - filtro passa alti)



BPF (Band Pass Filter - filtro passa banda)



BEF (Band Elimination Filter - filtro di eliminazione di banda)



Creazione di Voci Custom

● E4: LFO

Acronimo di Low Frequency Oscillator (oscillatore di frequenze basse), é un blocco che produce un segnale di bassa frequenza. LFO può essere usato per modulare intonazione, frequenza di cutoff del filtro o ampiezza, per creare vari effetti di modulazione.



Effetto di Vibrato basato sulla modulazione LFO, con un delay variabile tra il momento in cui è premuto un tasto e l'inizio dell'effetto.
Vedi figura sotto.

Seleziona l'onda LFO. E' possibile creare vari tipi di suoni modulati, a seconda dell'onda selezionata.
Vedi figura sotto

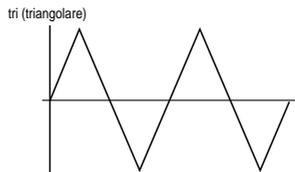
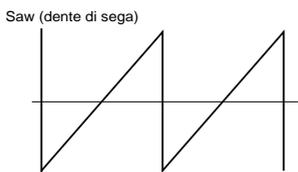
Imposta la velocità dell'LFO.

Abbreviazione di "Amplitude Modulation": determina quanto l'LFO influenza il livello di uscita. A valori più alti aumenta la percentuale di modifica del volume.

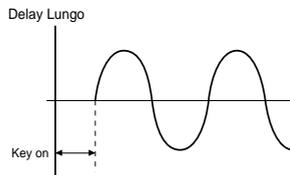
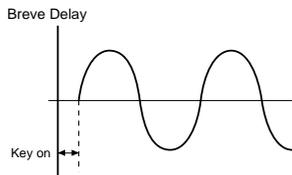
Abbreviazione di "Filter Modulation": determina quanto l'LFO influenza la frequenza di cutoff del filtro. A valori più alti aumenta la percentuale di modifica della frequenza di cutoff del filtro.

Abbreviazione di "Pitch Modulation": determina quanto l'LFO influenza l'intonazione. A valori più alti aumenta la percentuale di modifica dell'intonazione.

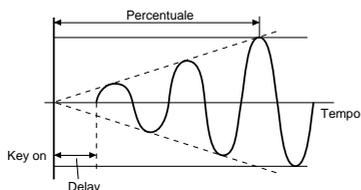
• TYPE (Tipo di onda LFO)



• DELAY TIME



• DELAY RATE



● VOICE SET

Per maggiori informazioni circa la funzione Voice Set, vedi pag. 139.
 E' possibile specificare i dati Voice Set nella Voce Custom.



Grazie alle potenti ma semplici funzioni per creare le song, potete registrare su un floppy disk le vostre esecuzioni su tastiera come song User e creare così le vostre composizioni orchestrali. Ogni song User vi consente di registrare fino a sedici tracce indipendenti. Queste includono non solo le voci per l'esecuzione sulla tastiera (R1, R2, R3, L) ma anche le parti di accompagnamento automatico e l'effetto Vocal Harmony.

Indicazioni per Creare le Song

● Tracce Song

Le tracce registrabili nelle song sono organizzate come indicato di seguito.

Traccia	Parte di Default	Parti impostabili
1	Right1	VOCE R1, R2, R3, L, traccia Accompaniment Style, Multi Pad 1~4, Vocal Harmony, MIDI
2	Right1	
3	Right1	
4	Right1	
5	Right1	
6	Right1	
7	Right1	
8	Right1	
9	Accompaniment Style RHYTHM1 (Sub)	
10	Accompaniment Style RHYTHM2 (Main)	
11	Accompaniment Style BASS	
12	Accompaniment Style CHORD1	
13	Accompaniment Style CHORD2	
14	Accompaniment Style PAD	
15	Accompaniment Style PHRASE1	
16	Accompaniment Style PHRASE2	

● Registrazione Multi Track (multitraccia)/ Registrazione Quick (rapida)

• Registrazione Multitraccia

Con questo tipo di registrazione, le assegnazioni delle tracce (come sopra indicato) sono eseguite prima di registrare. E' possibile registrare più tracce simultaneamente. Oltre a poter registrare tracce vuote, potete anche ri-registrare tracce già contenenti dati registrati.

• Registrazione Rapida

Con questo tipo di registrazione potete registrare velocemente senza preoccuparvi di assegnare le tracce. La registrazione Quick esegue automaticamente le assegnazioni alle tracce in base alle semplici regole qui di seguito indicate.

Quando le tracce "MANUAL" sono impostate su REC, le vostre esecuzioni sulla tastiera (VOICE

R1, R2, R3, L) e la riproduzione dei Multi Pad vengono registrate sulle tracce 1~8 (vedi sotto).

Quando le tracce "ACMP" sono impostate su REC, le parti di accompagnamento automatico vengono registrate nelle tracce 9 ~ 16 (vedi sotto).

Traccia	Parte
1	Right1
2	Right2
3	Right3
4	Left
5	Multi Pad 1
6	Multi Pad 2
7	Multi Pad 3
8	Multi Pad 4

Traccia	Parte
9	Accompaniment Style RHYTHM1
10	Accompaniment Style RHYTHM2
11	Accompaniment Style BASS
12	Accompaniment Style CHORD1
13	Accompaniment Style CHORD2
14	Accompaniment Style PAD
15	Accompaniment Style PHRASE1
16	Accompaniment Style PHRASE2

● Registrazione Realtime/ Registrazione Step

• Registrazione Realtime

Questo metodo registra i dati di performance in tempo reale, sostituendo qualsiasi dato già presente sulla traccia di destinazione. I nuovi dati sostituiscono i dati precedenti. Per informazioni base circa la registrazione di una nuova song, consultate la "Guida Rapida" a pag.36 e 38.

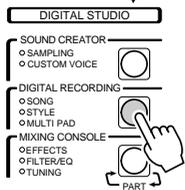
• Registrazione Step

Questo metodo vi consente di comporre la vostra esecuzione "scrivendola" un evento per volta. Il metodo detto step (cioè passo passo) è simile a quando si scrive la musica sul pentagramma. Song Creator offre due diversi tipi di registrazione step: Chord Step (disponibile per Registrazione Rapida) e Step Recording (disponibile per Registrazione Multitraccia).

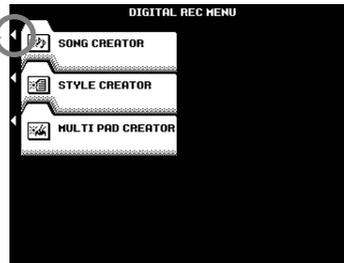


Procedura Base

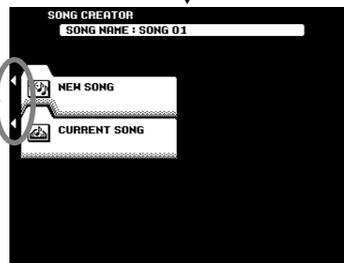
1 Premete il pulsante [DIGITAL RECORDING].



2 Selezionate "SONG CREATOR."



3 Selezionate il menu desiderato.



4 Selezionate il metodo di registrazione



NOTE

- Se è installato un hard disk opzionale o è collegata un'unità SCSI opzionale, al punto #7 potete anche salvare i dati di song registrati su queste unità.

Selezionando "MULTI TRACK RECORD."

Selezionando "QUICK RECORD."

5 Eseguite le impostazioni per la registrazione (pag. 90)

● Registrazione Multi Track

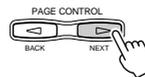
Selezionate il menu desiderato premendo il pulsante [NEXT] o [BACK].

Selezionate la parte per la traccia.

Impostate la traccia su "REC".

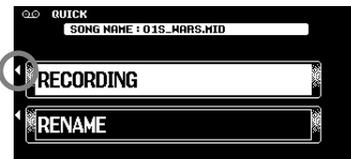


Selezionatelo per richiamare il display Step Recording.



● Registrazione Quick

Questa videata appare solo se al punto #3 selezionate "CURRENT SONG".



Selezionatelo per richiamare il display Chord Step.



6 Registrare la vostra performance o editate la song.

7 Salvate la song su disco.

Impostare la Traccia per la Registrazione (Multi Track)

Queste istruzioni si riferiscono al punto #5 a pag. 89.

Selezionate il menu desiderato.

Vedi "Selezionare la Parte/ Selezionare la Registrazione" pag. 91.

Selezionate la parte per la traccia corrispondente.

Nessun dato
Traccia esclusa
Traccia che suona
Traccia registrata

Vedi "Delete" a pag. 91.

Impostate su "REC" la traccia desiderata.

Selezionate "REC MODE" che appare selezionando "CURRENT SONG" al punto #3.

Selezionatelo per tornare al display TRACK principale.

Imposta il relativo parametro. (vedi sotto)

Disponibile se "PUNCH IN TRIGGER" è regolato su "AUTO SET."

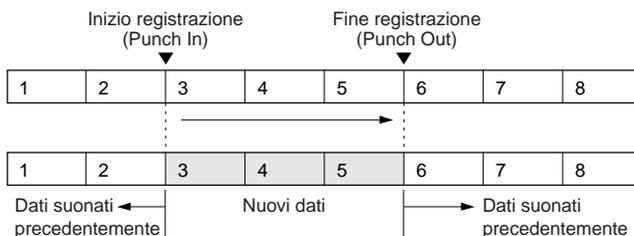
■ Modo di Registrazione (Record Mode)

- Replace..... Seguite la normale procedura di registrazione. La sola differenza é che la registrazione inizia dalla misura specificata a MEASURE SET e tutti i dati da quel punto alla fine della song, saranno sostituiti con il nuovo materiale registrato.
- Punch In..... Questa funzione vi consente di ri-registrare in modo selettivo una porzione di una traccia di song (le misure tra i punti di punch-in e punch-out).

HINT

- La registrazione Punch In ha un altro vantaggio: registra automaticamente tutte le impostazioni di pannello eseguite, consentendovi di cambiare varie impostazioni (es .voce, volume, pan, etc.) automaticamente e all'istante giusto prima del punto di Punch In!

Nel seguente esempio ad 8 misure, vengono ri-registrate le misure da 3 a 5.



■ Measure Set

- Quando RECORD MODE é regolato su "REPLACE," questo parametro specifica la misura da cui iniziare a registrare.
- Quando RECORD MODE é regolato su "PUNCH IN," questo parametro specifica la prima misura di riproduzione. Datevi qualche misura di introduzione prima del vero e proprio punto di punch-in.

■ Punch In Trigger

- First Key On Quando è selezionato FIRST KEY ON, la registrazione inizia quando viene suonato il primo tasto sulla tastiera.
- Footswitch 1/2... Quando è selezionato FOOT SW 1 o FOOT SW 2 la registrazione inizia quando viene premuto un interruttore a pedale collegato alla presa FOOT SWITCH del pannello posteriore.
- Auto Set Quando è selezionato AUTO SET, le misure di punch-in e punch-out sono specificate dai pulsanti IN e OUT (la registrazione inizia automaticamente alla misura IN e termina alla misura OUT).

■ Selezione della Parte/Selezione della Registrazione

La parte di default per ogni traccia viene visualizzata sopra l'impostazione REC. Le parti possono essere cambiate premendo il pulsante LCD [PART SEL.] (i nomi delle parti per ogni traccia si illuminano) e selezionando le parti desiderate con i corrispondenti pulsanti. Quando le parti sono state modificate, premete di nuovo il pulsante LCD [REC SEL.] (il pulsante LCD PART SEL. si sarà trasformato nel pulsante LCD [REC SEL]) per tornare al normale display di impostazione della traccia.

■ Delete

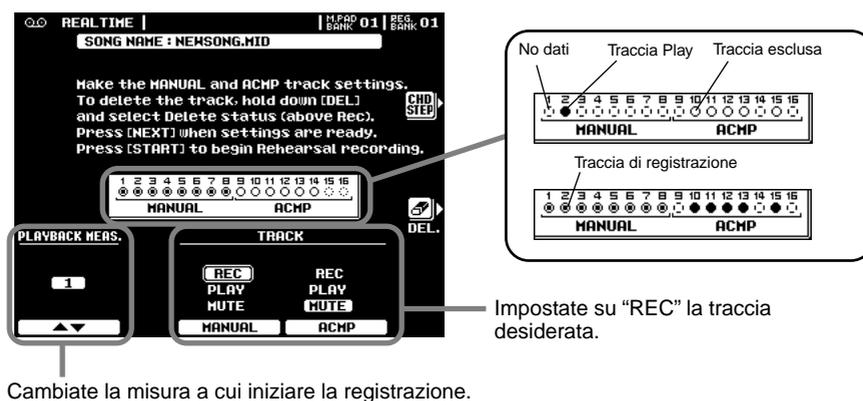
Quando viene premuto il pulsante LCD [DEL.] per le tracce contenenti dati apparirà DELETE. Selezionate DELETE usando i pulsanti LCD mentre tenete premuto il pulsante [DEL.] per cancellare tutti i dati contenuti nelle tracce corrispondenti. I dati vengono cancellati quando rilasciate il pulsante LCD [DELETE].

■ Song Save/Delete

- Save Questa funzione salva su disco la song editata.
- Delete Questa funzione cancella da disco il file di song specificato.

Impostare la Traccia di Registrazione (Registrazione Quick)

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #5 di pag. 89.



■ Delete

Quando viene premuto il pulsante LCD [DEL.], DELETE sarà visualizzato per le tracce contenenti dati. Per cancellare tutti i dati contenuti nelle tracce corrispondenti, selezionate "DELETE" usando i corrispondenti pulsanti LCD e tenendo premuto il pulsante [DEL.]. I dati vengono cancellati quando rilasciate il pulsante LCD [DEL.].

Funzioni di Editing della Song (Registrazione Multitraccia)

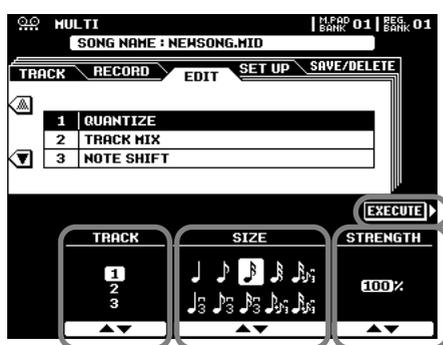
Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #6 di pag. 89.

■ Quantize

La quantizzazione (quantize) vi consente di “pulire” o “ricompattare” il tempo di tracce predefinite registrate. Ad esempio, il seguente passaggio musicale é stato programmato con valori esatti di note da 1/4 e 1/8.



Anche se pensate di aver registrato accuratamente il passaggio, la vostra esecuzione potrebbe essere leggermente in anticipo o in ritardo. Quantize vi consente di allineare tutte le note di una traccia in modo che il tempo sia assolutamente preciso rispetto al valore di nota specificato.



EXECUTE ► Premetelo per quantizzare i dati.

Determina con quanta “forza” saranno quantizzate le note. Selezionando un valore inferiore a “100%”, le note si sposteranno verso le battute di quantizzazione specificate, solo della quantità indicata.

Selezionate la traccia da quantizzare.

Selezionate Quantize size (risoluzione). Vedi sotto.

● Circa Quantize size

Impostate Quantize size in modo che corrisponda alle note più piccole della traccia su cui lavorate. Ad esempio, se i dati sono stati registrati con note da 1/4 e da 1/8, per il valore di quantizzazione usate le note da 1/8. Se la funzione quantize venisse applicata in questo caso con il valore impostato su 1/4, le note da 1/8 si sposterebbero sopra le note da 1/4.

Una misura di 8 note prima della quantizzazione



Dopo la quantizzazione



Le risoluzioni di Quantize sono :

nota da 1/4	nota da 1/8	nota da 1/16	nota da 1/32
nota da 1/16 + * terzina di nota da 1/8	terzina di nota da 1/4	terzina di nota da 1/8	terzina di nota da 1/16
nota da 1/8 + * terzina di nota da 1/8	nota da 1/16 + * terzina di nota da 1/16		

HINT

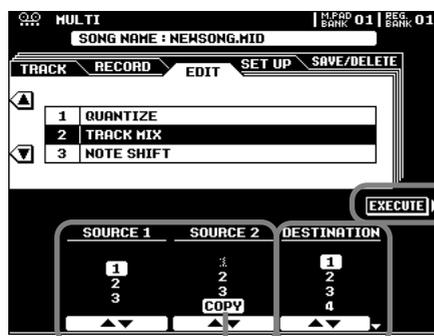
Le tre impostazioni Quantize contrassegnate da un asterisco (*) sono molto utili perché consentono di quantizzare simultaneamente due valori di nota diversi, senza compromettere la quantizzazione. Ad esempio, se avete sia note da 1/8 (♩) che terzine di nota da 1/8 (♩₃) registrate nella stessa traccia e quantizzate su note da 1/8 (♩), tutte le note della traccia vengono quantizzate su note da 1/8, eliminando completamente qualsiasi sensazione di terzina nel ritmo. Se invece usate l'impostazione nota da 1/8 + terzina di nota da 1/8 (♩₃), saranno quantizzate correttamente sia le note da 1/8 che le terzine di nota da 1/8.

Track Mixing

Questa funzione consente di mixare i dati di due tracce e di posizionare ciò che ne risulta in un'altra traccia oppure di copiare i dati da una traccia all'altra.

NOTE

- Tutti i dati diversi dai dati di nota mixati sono derivati dalla traccia SOURCE1.



Specificate le tracce da mixare.

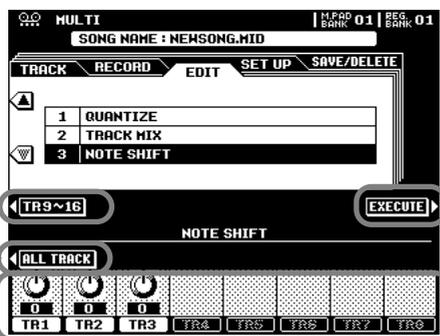
Selezionate la traccia in cui saranno posti i risultati dell'operazione.

Per semplificare la copia della traccia SOURCE1 alla traccia DESTINATION, selezionate COPY usando i pulsanti LCD SOURCE2.

Premetelo per eseguire l'operazione Track Mix. Dopo aver eseguito l'operazione questo pulsante diventa pulsante UNDO e può essere usato per annullare le operazioni copy/mix (il pulsante "UNDO" resta attivo solo finché non viene eseguita l'operazione successiva).

Note Shift

Consente di trasportare verso l'alto o verso il basso di un massimo di due ottave, con incrementi in unità di semitoni, le tracce contenenti dati.



I pulsanti LCD TR1~8/ TR9~16 possono essere usati per alternare tra le tracce da 1 a 8 e le tracce da 9 a 16.

Regolate la traccia tenendo premuto questo pulsante per impostare il valore di note shift per tutte le tracce simultaneamente.

Impostate la quantità di trasposizione desiderata per ogni traccia (i controlli di note-shift appaiono solo per le tracce contenenti dati).

Premete questo pulsante per eseguire l'operazione di Note Shift. Dopo aver eseguito l'operazione, questo pulsante diventa pulsante UNDO e può essere usato per annullare l'operazione Note Shift se il risultato non vi soddisfa (il pulsante "UNDO" resta attivo finché non viene eseguita l'operazione successiva).

Song Setup (Registrazione Multitraccia)

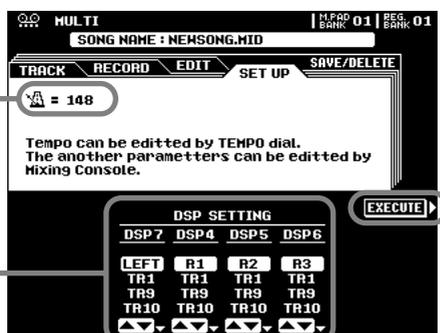
Questa funzione vi consente di assegnare il blocco effetti DSP (4~7) a qualsiasi delle tracce della song attuale. E' possibile modificare altri parametri usando il display MIXING CONSOLE (pag. 122).

NOTE

- E' possibile registrare in ogni traccia solo uno dei parametri di Setup e qualsiasi modifica eseguita sui parametri nel mezzo della song, verrà cancellata. Nel caso però di dati di Volume e Tempo, qualsiasi modifica di Volume e Tempo eseguita nella song viene applicata come offset all'impostazione iniziale di dati Setup.

Il tempo della song può essere impostato usando il dial Data e tutti gli altri parametri disponibili possono essere modificati usando i display MIXING CONSOLE.

Assegna il blocco effetti DSP (4~7) ad una delle tracce della song attuale.



Premetelo per registrare le impostazioni nella song attuale.

Registrazione Step (Registrazione Multitraccia)

La Registrazione Step vi consente di registrare le note con assoluta precisione di tempo.

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #5 di pag. 89.

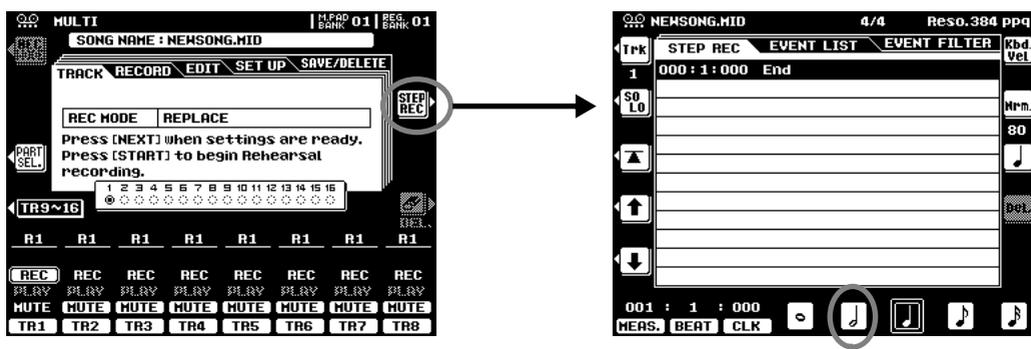
■ Inserire l'Evento di Nota

Questa sezione illustra come registrare in step le note.

• Esempio 1

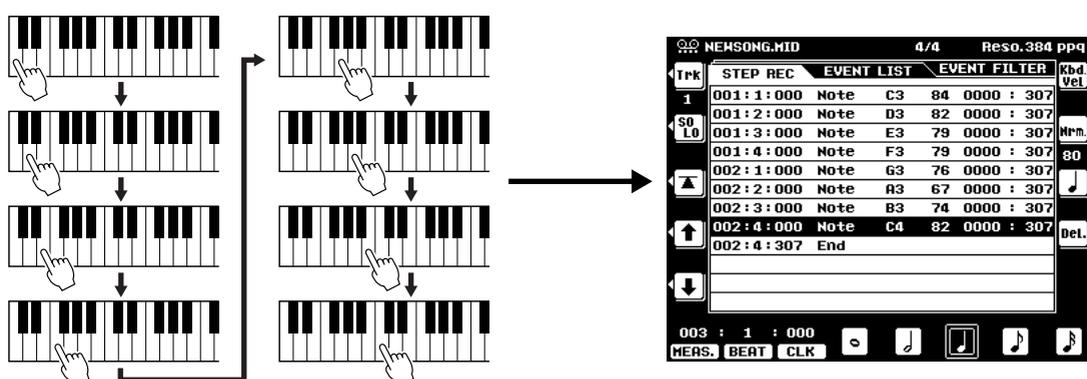


1 Richiamate il display Step Recording premendo il pulsante [STEP REC].



Assicuratevi che sia selezionato.

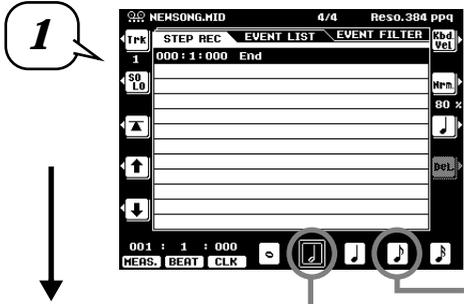
2 Suonate i tasti DO, RE, MI, FA, SOL, LA, SI e DO in ordine.



3 Premete il pulsante [START/STOP] per sentire le nuove note registrate.



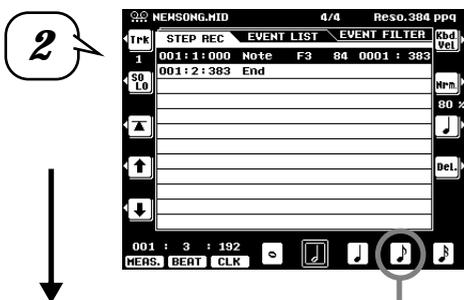
• Esempio 2



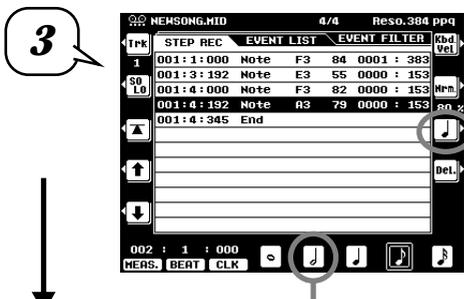
① Selezionate questa risoluzione.



③ Premetelo tenendo premuto FA.



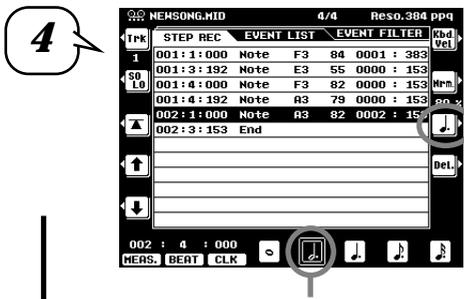
① Selezionate questa risoluzione.



① Premete questo pulsante, più volte se necessario, per abilitare i selettori di nota puntata in basso sul display. (Premendo il pulsante i selettori di nota alternano tra tre valori di nota base: normale, puntata e terzine).



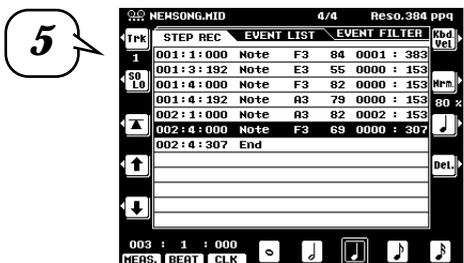
② Selezionate questa risoluzione.



② Selezionate questa risoluzione.



① Premete questo pulsante, ripetutamente se necessario, per riabilitare i normali selettori di nota.



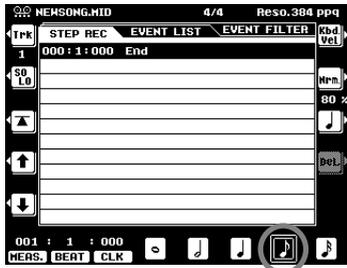
Premete il pulsante [START/STOP] per spostare il cursore all'inizio della song e premete il pulsante [START/STOP] per sentire le nuove note registrate.

Song Creator

• Esempio 3



1



②



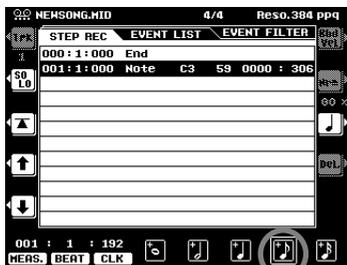
Premete e tenete premuto DO3.



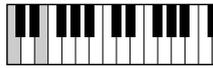
① Selezionate questa risoluzione.

③ Premetelo di nuovo tenendo premuto DO3.

2



①

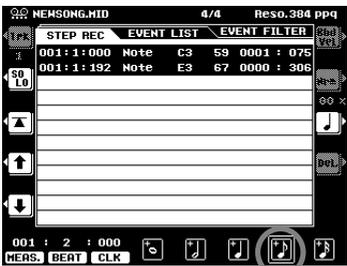


Premete e tenete premuti DO3 e MI3.

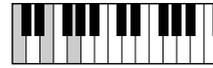


② Premetelo tenendo premuti DO3 e MI3.

3



①

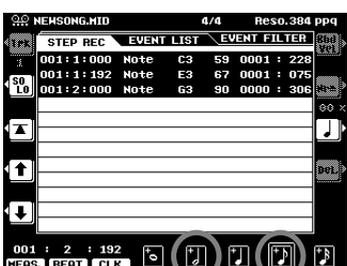


Premete e tenete premuti DO3, MI3 e SOL3.



② Premetelo tenendo premuti DO3, MI3 e SOL3.

4



①



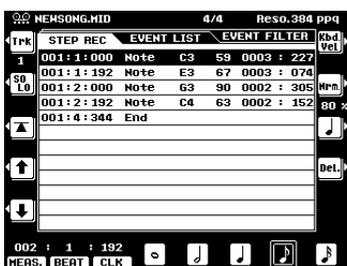
Premete e tenete premuti DO3, MI3, SOL3 e DO4.



② Premetelo tenendo premuti DO3, MI3, SOL3 e DO4.

③ Premetelo tenendo premuti DO3, MI3, SOL3 e DO4 e rilasciate i quattro tasti.

5



Premete il pulsante [START/STOP] per spostare il cursore all'inizio della song e premete il pulsante [START/STOP] per sentire le nuove note registrate.

Le funzioni di ogni elemento del menu nel display sono illustrate di seguito.

Quando é attivo (illuminato), potete suonare solo la traccia attualmente visualizzata.

Selezionate la traccia da registrare.

Visualizza l'attuale posizione a cui inserite la nota
 Clock: 384 clock per nota da 1/4.
 Beat: 1 - 4 (per tempo di 4/4)
 Numero di misura

Muove il cursore verso l'alto / il basso.

Riporta istantaneamente all'inizio della song attualmente registrata (cioé la prima battuta della prima misura).

Specifica la dinamica per la nota successiva da inserire. Vedi "Impostazioni di dinamica" di seguito.

Imposta la lunghezza della nota (tempo per il quale viene suonata la nota) come percentuale del tempo step. Vedi "Impostazioni Gate time" di seguito.

Premendo il pulsante si alternano i selettori di nota (in basso sul display) tra tre valori di nota base: normale, puntata e terzina..

Premetelo per cancellare l'evento all'attuale posizione del cursore.

"Dimensioni" del tempo di registrazione step per la nota successiva da inserire. Determina a quale posizione il puntatore avanzerà dopo che é stata inserita la nota.

● Circa Misura/ Battuta/ Clock

Measue	1				2			
Beat	1	2	3	4	1	2	3	4
Clock	000- 383							

● Impostazioni di Dinamica (Velocity)

Sono disponibili i seguenti parametri.

- Kbd. Vel..... Quando é selezionato, la forza con cui suonate la tastiera determina i valori di dinamica registrati.
- fff..... La dinamica della nota inserita é impostata su 127.
- ff..... La dinamica della nota inserita é impostata su 111.
- f..... La dinamica della nota inserita é impostata su 95.
- mf..... La dinamica della nota inserita é impostata su 79.
- mp..... La dinamica della nota inserita é impostata su 63.
- p..... La dinamica della nota inserita é impostata su 47.
- pp..... La dinamica della nota inserita é impostata su 33.
- ppp..... La dinamica della nota inserita é impostata su 15.

● Impostazioni Gate time

Sono disponibili i seguenti parametri.

- Normal 80%
- Tenuto 100%
- Staccato..... 40%
- Staccatissimo.. 20%
- Manual Quando é selezionato questo tipo, potete specificare il tempo di Gate manualmente come percentuale.

■ Inserire altri Eventi (Event List)

Oltre agli eventi di Note on/off, nel display Event List é possibile registrare i seguenti eventi:

● Traccia Conductor:

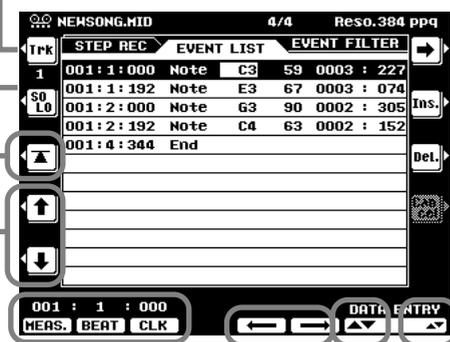
- Tempo
- Time Signature (divisione del tempo)
- End Mark
- System Exclusive (sistema esclusivo - solo display)
- Meta Event (solo display)

● Tracce 1 ~ 16:

- Note on/off Messaggi generati quando viene suonata la tastiera. Ogni messaggio include uno specifico numero di nota che corrisponde al tasto premuto ed un valore di dinamica basato sulla forza con cui é stato premuto il tasto.
- Control Change..... Impostazioni di controller come volume, pan (edite attraverso la Mixing Console), etc.
- Program Change..... Selezione delle voci
- Pitch Bend Alza o abbassa l'intonazione delle note.
- Channel Aftertouch..... Applica l'aftertouch a tutte le note.
- Polyphonic Aftertouch..... Applica l'aftertouch ad una singola nota.

Quando é attivo (illuminato), potete suonare solo la traccia attualmente registrata.

Selezionate la traccia da editare.



Ins. Premetelo per aggiungere un nuovo evento alla Event List.

Del. Premetelo per cancellare l'evento alla posizione del cursore.

Se il valore alla posizione del cursore é stato modificato, premendo questo pulsante si recupera il valore originale.

Regola il valore dell'evento.

Regola il valore dell'evento.

Sposta il cursore verso sinistra o destra. Ricordate che spostando il cursore in direzione opposta al valore appena editato, si inserisce il valore stesso.

Visualizza l'attuale posizione a cui editate l'evento.

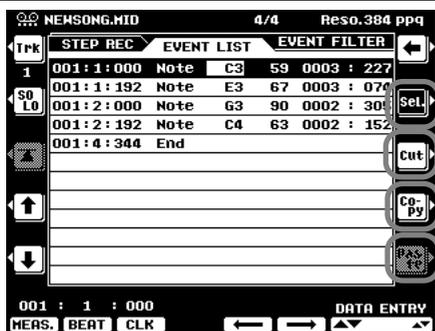
Clock: 384 clock per nota da 1/4.
Beat: 1 - 4 (per un tempo di 4/4)
Numero di misura

Sposta il cursore verso l'alto o verso il basso. Ricordate che spostando il cursore in direzione opposta al valore appena editato, si inserisce il valore.

Vi riporta all'istante all'inizio della song attualmente registrata (la prima battuta della prima misura).

NOTE

- Per inserire un valore editato, muovete il cursore in direzione opposta al valore oppure premete il pulsante [START/STOP] per avviare la riproduzione



Sel. Determina il metodo di selezione dell'evento: single o multiple.

cut Premetelo per tagliare tutti gli eventi selezionati e copiarli nella clipboard.

Co Py Premetelo per copiare nella clipboard tutti gli eventi selezionati.

Paste Premetelo per incollare tutti gli eventi di dati attualmente contenuti nella clipboard.

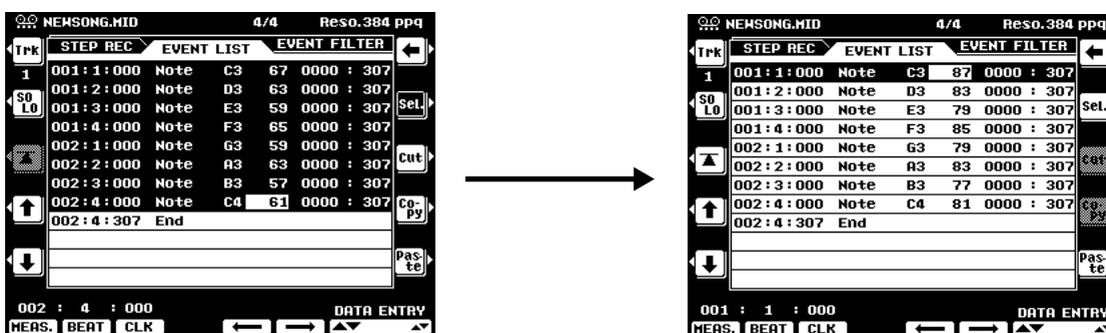
■ Circa la Selezione Multipla (multiple) degli Eventi

Questa funzione vi consente di selezionare più eventi insieme permettendo così di modificare simultaneamente i valori di più eventi o di copiarli in modo semplice e veloce in un'altra locazione.

• Modificare i Valori di più Eventi

Nel seguente esempio aumenteremo di 20 la dinamica del dato di nota selezionato.

- ① Usando il pulsante [↔], spostate il cursore sul primo evento all'inizio della Event List e selezionate il valore di dinamica (velocity).
- ② Premete il pulsante [SEL] per abilitare la selezione multipla degli eventi.
- ③ Usate il pulsante [↓] per determinare l'estensione da selezionare. Ogni evento successivo che scorrete in questo modo, verrà selezionato.
- ④ Usate il dial data per modificare il valore. Tutti i valori per gli eventi selezionati vengono modificati simultaneamente.
- ⑤ Per inserire le modifiche, premete di nuovo il pulsante [SEL] per tornare alla selezione di singoli eventi (single).

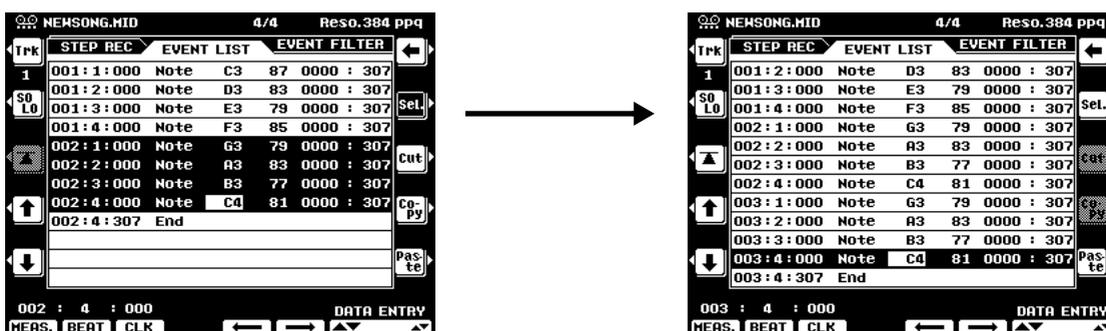


• Copiare ed incollare più eventi

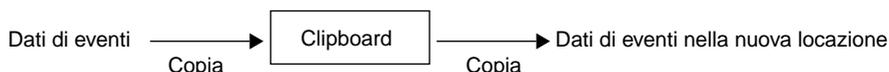
Nell'esempio seguente copieremo gli eventi della seconda misura dei dati di song e li incolleremo nella terza misura.



- ① Usate i pulsanti [↓] o [↑] per spostare il cursore all'inizio della seconda misura.
- ② Premete il pulsante [SEL] per abilitare la selezione multipla degli eventi.
- ③ Usate il pulsante [↓] per determinare l'estensione da selezionare. Per questo esempio, scorrete fino all'ultimo evento della misura in modo da selezionare tutti gli eventi della misura 2.
- ④ Premete il pulsante [COPY].
- ⑤ Premete il pulsante [SEL] per abilitare la selezione di singoli eventi.
- ⑥ Impostate la destinazione (l'inizio della misura 3, in questo caso) usando i pulsanti [MEAS], [BEAT] e [CLK].
- ⑦ Premete il pulsante [PASTE].



Il seguente diagramma illustra il modo in cui la PSR-9000 gestisce l'operazione copy/paste (copia/incolla).



Song Creator

La clipboard è un "magazzino" temporaneo per i dati copiati (vedi punti #3 e #4 sopra). Una volta che i dati si trovano nella clipboard, finché non vengono copiati altri dati, è possibile incollarli in altre locazioni, anche più volte. Ricordate che la copia dei dati cancella automaticamente qualsiasi dato originariamente contenuto nella clipboard. (I dati nella locazione originale restano inalterati)

■ Event Filter (filtro degli eventi)

Questa funzione vi consente di selezionare i tipi di eventi visualizzati sui display di editing. Per selezionare un evento per la visualizzazione a display, inserite una spunta (✓) nel box accanto al nome dell'evento. Per filtrare un tipo di evento, in modo che non appaia nell'elenco, rimuovete la spunta in modo che il box risulti vuoto. Vedi sotto.

Rimuove tutte le spunte simultaneamente.

Inserisce le spunte in tutti i box.

Seleziona solo i dati di nota; le spunte per tutti gli altri box vengono rimosse.

Inverte le impostazioni delle spunte per tutti i box. Ciò significa che inserisce le spunte per tutti i box che prima non erano contrassegnati e viceversa.

Selezionate l'evento desiderato.

Inserisce/rimuove la spunta per il box selezionato.

Chord Step (Registrazione Rapida -Quick)

La registrazione Chord Step consente di registrare uno per volta e ad un tempo preciso i cambi di accordo dell'Accompagnamento Automatico (pag.58). Poiché i cambi non devono essere inseriti in tempo reale, è semplice creare cambi di accordi e accompagnamenti molto complessi prima di registrare la melodia.

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #6 di pag. 89.

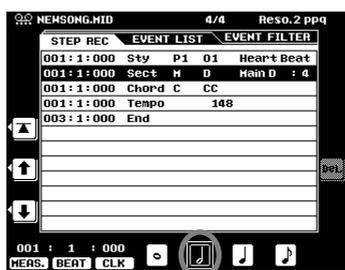
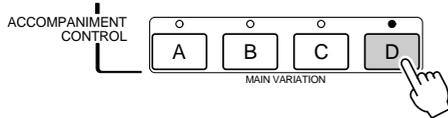
■ Inserire Accordi/ Sezioni (Chord Step)

Ad esempio, la seguente progressione di accordi può essere inserita seguendo la procedura qui descritta.

MAIN D FILL IN C MAIN C

CM7 Dm7 Em7 Dm7 G7 C

1 Premete il pulsante [MAIN D] per specificare la sezione ed inserire gli accordi come indicato a destra..

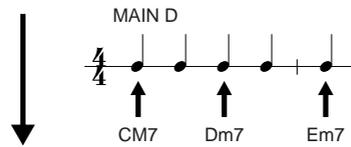


Selezionate questa risoluzione e suonate gli accordi come indicato a destra.

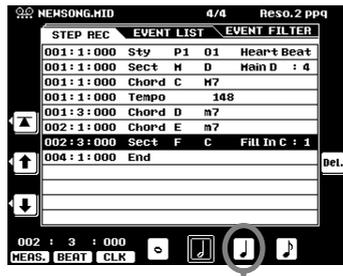
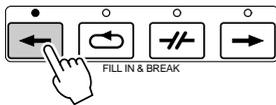
001:1:000
Suonate "DOM7."

001:3:000
Suonate "REm7."

002:1:000
Suonate "MIm7."



2 Premete il pulsante [FILL] per specificare la sezione "FILL IN C" ed inserire gli accordi come indicato a destra.

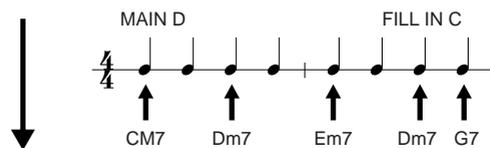


002:3:000
Suonate "REm7."

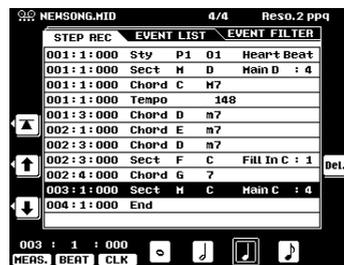
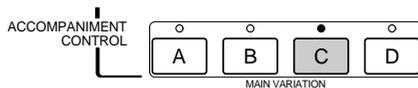


002:4:000
Suonate "SOL7."

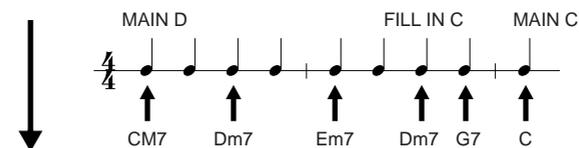
Selezionate questa risoluzione e suonate gli accordi come indicato a destra.



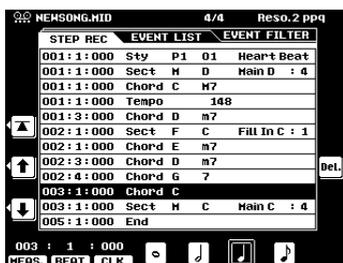
3 Viene selezionata automaticamente la sezione [MAIN C].



003:1:000
Suonate "DO".



4



Premete il pulsante [START/STOP] per spostare il cursore all'inizio della song e premete il pulsante [START/STOP] per sentire l'Accompagnamento Automatico dei nuovi dati registrati.

Song Creator

“END MARK” (il simbolo End) viene visualizzato sul display ad indicare la fine dei dati di song. La posizione End Mark per Chord Step é determinata automaticamente in base alla sezione inserita alla fine della song.

- Intro..... End Mark viene registrato automaticamente nel punto successivo ai dati Intro (anche se é a molte misure di distanza dalla posizione dell'ultimo inserimento alla fine dei dati Intro).
- Main End Mark viene registrato automaticamente due misure dopo la posizione dell'ultimo inserimento.
- Fill End Mark viene registrato automaticamente una misura dopo la posizione dell'ultimo inserimento.
- Ending..... End Mark viene registrato automaticamente sul punto successivo ai dati Ending (anche se é a molte misure di distanza dalla posizione dell'ultimo inserimento alla fine dei dati Ending).

End Mark può essere liberamente impostato in qualsiasi impostazione se la posizione automaticamente assegnata non risponde alle vostre esigenze.

Qui di seguito sono illustrate le funzioni di ogni elemento a menu nel display.

Riporta istantaneamente all'inizio dell'attuale song registrata (la prima battuta della prima misura).

Sposta il cursore verso l'alto/ il basso.

Visualizza l'attuale posizione a cui avete inserito l'accordo.
 Clock: 384 clock per note da 1/4 (000 o 192 selezionabili)
 Beat: 1 - 4 (per un tempo di 4/4)
 Numero di Misura

Premetelo per cancellare l'evento all'attuale posizione del cursore.

Indica le "dimensioni" dell'attuale registrazione step. Determina a quale posizione avanzerà il puntatore dopo che é stato inserito un accordo.

STEP REC	EVENT LIST	EVENT FILTER
001 : 1 : 000	Sty P1 01	Heart Beat
001 : 1 : 000	Sect M D	Main D : 4
001 : 1 : 000	Chord C M7	
001 : 1 : 000	Tempo 148	
001 : 3 : 000	Chord D m7	
002 : 1 : 000	Sect F C	Fill In C : 1
002 : 1 : 000	Chord E m7	
002 : 3 : 000	Chord D m7	
002 : 4 : 000	Chord G 7	
003 : 1 : 000	Chord C	
003 : 1 : 000	Sect M C	Main C : 4
005 : 1 : 000	End	

■ Inserire altri Eventi (Event List)

Oltre a Chord/Section (accordi/sezione), nel display Event List é possibile registrare i seguenti eventi. Tutti gli elementi a menu sul display corrispondono a quelli della Registrazione Step (pag.98).

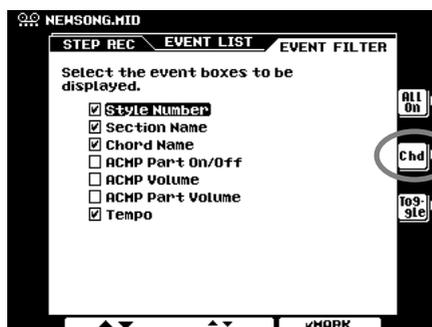
- Tempo
- Accompaniment Volume
- Accompaniment Part Volume
- Accompaniment Part on/off
- Style number (numero di stile)
- Section (sezione)
- Chord (accordo)

STEP REC	EVENT LIST	EVENT FILTER
001 : 1 : 000	Sty P1 01	Heart Beat
001 : 1 : 000	Sect M D	Main D : 4
001 : 1 : 000	Chord C M7	
001 : 1 : 000	Tempo 148	
001 : 3 : 000	Chord C M7	
002 : 1 : 000	Sect F C	Fill In C : 1
002 : 1 : 000	Chord E m7	
002 : 3 : 000	Chord D m7	
002 : 4 : 000	Chord E m7	
003 : 1 : 000	Chord C	
003 : 1 : 000	Sect M C	Main C : 4
005 : 1 : 000	End	

001 : 3 : 000 DATA ENTRY
 MEAS. BEAT CLK

■ Event Filter (filtro degli eventi)

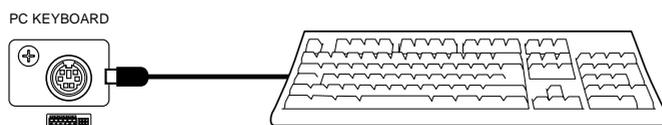
Questa funzione vi consente di selezionare i tipi di eventi visualizzati sui display di editing. Per selezionare un evento per la visualizzazione a display, inserite una spunta (✓) nel box accanto al nome dell'evento. Per filtrare un tipo di evento, in modo che non appaia nell'elenco, rimuovete la spunta in modo che il box risulti vuoto. Vedi sotto.



NOTE

- Di default sono attivi (✓) Style Number, Section Name, Chord Name e Tempo

Usare la Tastiera del Computer



Usare una tastiera per computer è molto utile per editare gli eventi nella Event List. Se siete abili nell'uso del computer scoprirete che molte procedure di editing a cui siete abituati (ad esempio lo spostamento del cursore e le funzioni di copia/incolla) sono ugualmente applicabili ai dati della PSR-9000.

Per dettagli circa l'uso di una tastiera per computer con la PSR-9000, vedi pag.143. Per un elenco dei parametri che potete controllare/operare con una tastiera per computer, vedi sotto.

Funzioni della Tastiera per Computer nella Registrazione Step

Tasti	Funzione
Number keys (0 ~9)	Per digitare il tempo desiderato (misura, battuta, clock) o dati di eventi (valore).
ENTER	Inserisce i dati di eventi (valore) e si sposta alla posizione di tempo successiva.
↑	Inserisce i dati di eventi (valore) e sposta il cursore verso l'alto.
↓	Inserisce i dati di eventi (valore) e sposta il cursore verso il basso.
←	Sposta il cursore verso sinistra.
→	Sposta il cursore verso destra.
BS	Cancella un carattere.
ESC	Annula l'inserimento del valore.
Insert	Inserisce il nuovo evento.
Delete	Cancella l'evento nell'attuale locazione.
SPACE	Come il pulsante [START/STOP] del pannello.
Ctrl+X	Cancella tutti gli eventi selezionati e li copia nella clipboard.
Ctrl+C	Copia nella clipboard tutti gli eventi selezionati.
Ctrl+V	Incolla tutti i dati di evento attualmente contenuti nella clipboard.
Ctrl+Z	Annula l'inserimento del valore.
ALT+A	Come il pulsante LCD [A].
ALT+B	Come il pulsante LCD [B].
ALT+C	Come il pulsante LCD [C].
ALT+D	Come il pulsante LCD [D].
ALT+E	Come il pulsante LCD [E].
ALT+F	Come il pulsante LCD [F].
ALT+G	Come il pulsante LCD [G].
ALT+H	Come il pulsante LCD [H].
ALT+I	Come il pulsante LCD [I].
ALT+J	Come il pulsante LCD [J].

Style Creator

La PSR-9000 vi consente di creare i vostri stili e di utilizzarli per l'accompagnamento automatico, proprio come gli stili preset.

Istruzioni per Creare gli Stili

Quando create una song (pag.88), registrate la vostra esecuzione sulla tastiera sotto forma di dati MIDI. La creazione degli stili segue una procedura diversa.

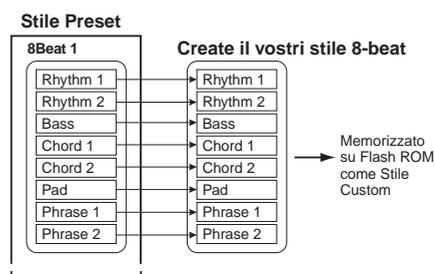
La funzione Style Creator dispone di due procedure base: assemblare e registrare.

■ Assemblare gli Stili Pag. 107

Style Creator dispone di due modi per assemblare gli stili:

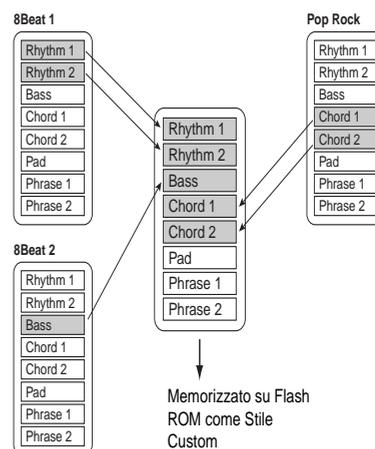
● Easy Edit

Questo metodo vi consente di assemblare gli stili basandosi sullo stile preset/ flash più simile allo stile che desiderate creare.



● New Style Assembly

La PSR-9000 vi consente di creare stili "composti" combinando vari pattern dagli stili Preset e Flash. Ad esempio, per creare il vostro stile 8 beat, potete prendere il pattern ritmico da "8 Beat 1", usare il patter di basso di "8 Beat 2" ed il pattern di accordo dello stile "Pop Rock": combinando i vari elementi creerete il vostro stile.



■ Registrare gli Stili (Full Edit pag. 110)

Quando registrate una song, registrate la vostra esecuzione sulla tastiera sotto forma di dati MIDI. La registrazione degli eventi avviene in modo diverso.

Ecco alcuni aspetti in cui la registrazione degli stili differisce da quella delle song:

● Usare gli Stili Preset

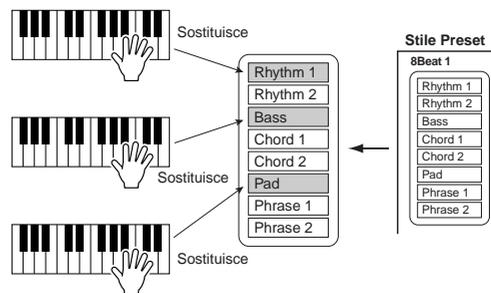
Come illustrato nella figura accanto, quando selezionate uno stile preset/ flash molto simile al tipo di stile che desiderate creare, i dati di stile preset saranno copiati in una speciale locazione di memoria per la registrazione. Per creare (registrare) il vostro nuovo stile aggiungete o cancellate dati dalla locazione di memoria. Tutte le parti (tranne la traccia ritmica) degli stili preset devono essere cancellate prima della registrazione (pag.111).

● Registrazione Loop

L'accompagnamento automatico ripete i pattern di accompagnamento di molte misure in "loop" (ripetutamente) e anche la registrazione dello stile avviene usando i loop. Ad esempio, se iniziate la registrazione con una sezione main (principale) di due misure, le due misure vengono registrate ripetutamente. Ricordate che ciò che avete registrato verrà riprodotto dalla ripetizione (loop) successiva consentendovi di registrare ascoltando il materiale precedentemente registrato.

● Registrazione Overdub (sovraincisione)

Questo metodo registra nuovo materiale su una traccia già contenente dati, senza cancellare i dati registrati. Nella registrazione degli stili, i dati registrati non vengono cancellati tranne quando si usano funzioni come Clear e Drum Cancel (pag.110). Ad esempio, se iniziate a registrare con una sezione main di due misure, le due misure vengono ripetute più volte. Ricordate che la vostra registrazione verrà riprodotta dalla ripetizione successiva consentendovi di sovrincidere nuovo materiale al loop ascoltando il materiale precedentemente registrato.



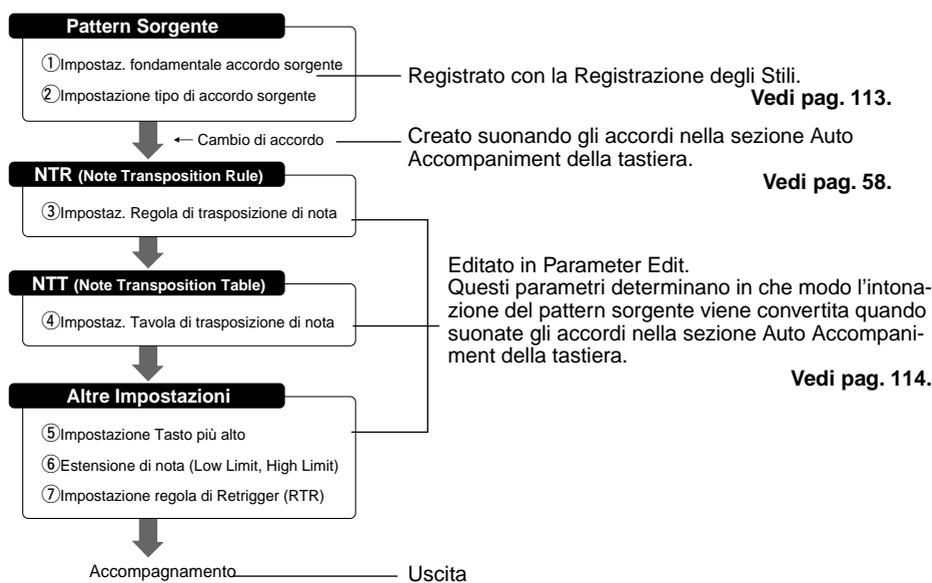
Sono disponibili le seguenti funzioni:

- RevoiceDetermina volume e tempo base e impostazioni on/off della Parte per lo stile.
- Groove & DynamicsVi offre numerosi strumenti per modificare il "feel" ritmico del vostro stile. In particolare modo vi consente di alterare il tempo di ogni sezione e la dinamica delle note per ogni traccia.
- SetupPuò essere usata per cambiare le voci assegnate a qualsiasi sezione/parte attualmente selezionata.
- Edit.....Le sei funzioni di editing contenenti "Quantize", vi consentono di editare dati di stile già registrati.
- Parameter EditDetermina vari parametri di Style File Format.

■ Style File Format

Il formato SFF (Style File Format) combina tutta la tecnologia di accompagnamento automatico sviluppata da Yamaha in un singolo formato unificato. Usando la funzione Parameter Edit, potete sfruttare la potenza del formato SFF e creare liberamente i vostri stili personali.

Lo schema seguente indica il processo attraverso cui viene riprodotto l'accompagnamento. (Non valido per la traccia ritmica). Il pattern sorgente (source) nello schema è rappresentato dai dati di stile originali. Come illustrato a pag.110, nella registrazione degli stili viene registrato questo pattern sorgente. Come indicato nello schema seguente, la trasmissione in uscita dell'accompagnamento è determinata da varie impostazioni di parametro e dai cambi di accordo (suonati nella sezione Auto Accompaniment della tastiera) inseriti in questo pattern sorgente.



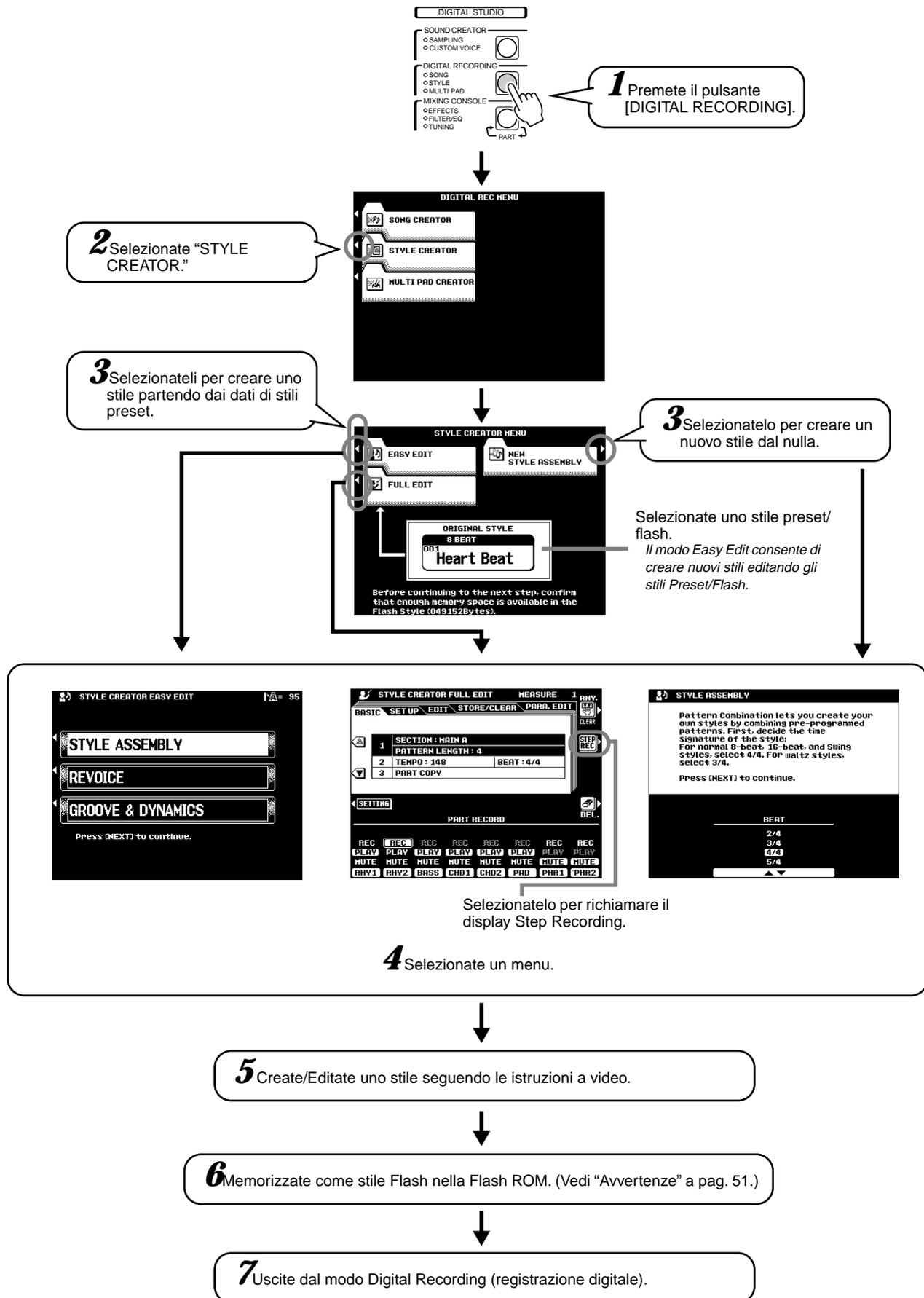
NOTE

Poiché i nuovi dati di stile creati sono memorizzati nella Flash ROM, qualsiasi dato pre-programmato contenuto nella locazione di stile selezionata, verrà cancellato e sostituito dalle nuove impostazioni. Ciò include i dati di stile Flash programmati dalla fabbrica (stili Flash da I a VIII). Se avete cancellato i dati della fabbrica, usate la funzione Restore (pag.130) per caricarne una copia dai dischetti in dotazione (pag.6).



Per informazioni circa la Flash ROM, consultate "Struttura della Memoria" a pag. 50.

Procedura Base



Style Assembly — Creare uno Stile

Questa operazione vi consente di creare i pattern (ritmo, basso e accordi) che costituiranno il vostro stile originale.

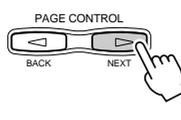
Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #5 della Procedura di Base a pag.106.

● Eseguite le impostazioni per creare uno stile



Impostate la lunghezza del pattern (Pattern Length) della sezione selezionata.

Selezionate una sezione da creare.



NOTE

- La lunghezza in misure di tutte le sezioni (tranne Fill In e Break) può essere impostata da questo display. Le sezioni di Fill In e Break sono limitate ad una misura.
- Potete tornare a questo display premendo il pulsante [BACK] e rieseguire le impostazioni.

● Assegnate il pattern per ogni traccia

Indica la traccia selezionata.



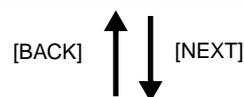
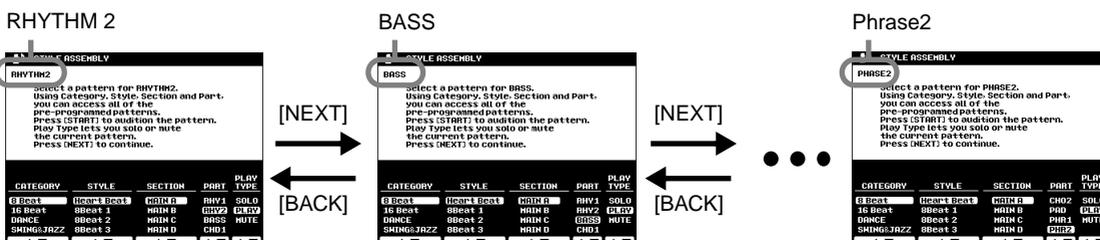
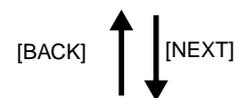
Selezionate un tipo play.

SOLO	Esclude (mute) tutte le altre tracce
PLAY	Attiva la traccia selezionata
MUTE	Disattiva (mute) la traccia selezionata

NOTE

- Ricordate che i dati di traccia per cui Play Type è regolato su "MUTE" non vengono registrati su Flash ROM.

Selezionate uno stile, una sezione ed una parte da assemblare.



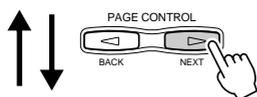
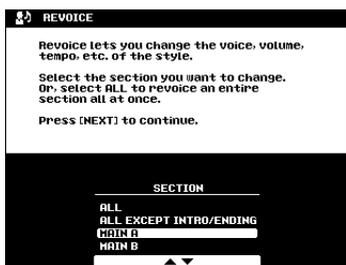
● Memorizzate lo stile sulla Flash ROM come stile Flash seguendo le istruzioni a video.

Revoice (Easy Edit)

I parametri Revoice vi consentono di determinare il volume ed il tempo base e le impostazioni on/off delle parti per il vostro stile originale.

Queste istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag.106.

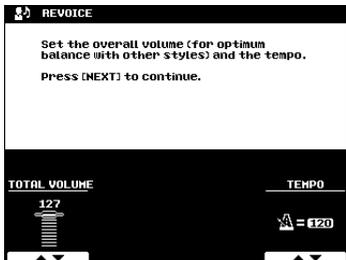
● Selezionate lo Stile e la Sezione a cui applicare Revoice



● Editate i parametri Revoice

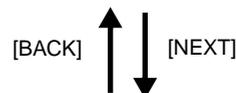
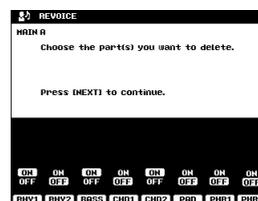
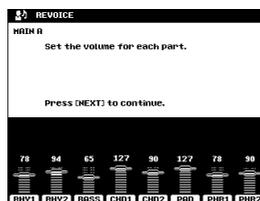
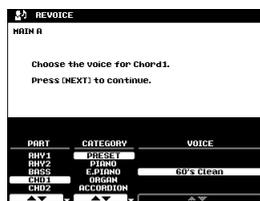
La funzione Revoice vi consente di modificare i seguenti parametri per ogni traccia.

- Total Volume, Tempo
- Voice number (numero di voce)
- Part Volume
- Part on/off



NOTE

- Ricordate che i dati di traccia disattivati non vengono memorizzati sulla Flash ROM.



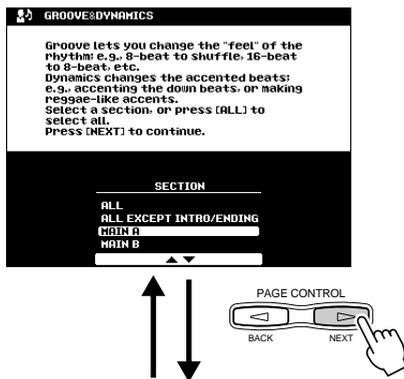
- Memorizzate lo stile sulla Flash ROM come stile Flash, seguendo le istruzioni a video.

Groove & Dynamics (Easy Edit)

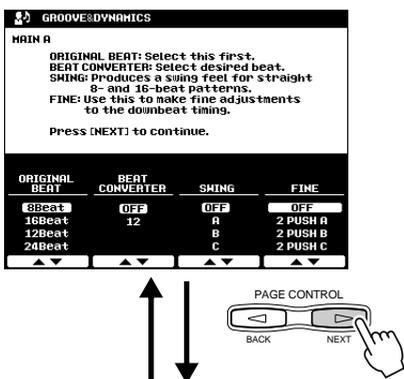
I parametri Groove e Dynamics vi offrono vari strumenti per modificare il “feel” ritmico del vostro stile originale.

Queste istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag.106.

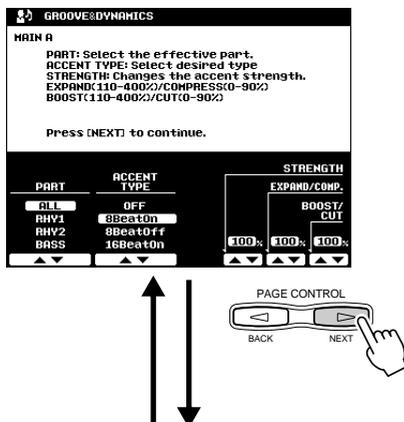
● Selezionate lo Stile e la Sezione



● Editate i parametri Groove



● Editate i parametri Dynamics



● Memorizzate lo stile nella Flash ROM come stile Flash, seguendo le istruzioni a video.

Parametri Groove

Beat	Specifica le battute a cui applicare il groove (es. se è selezionato "8", il timing di groove sarà applicato alle note da 1/8 della sezione selezionata; se è selezionato "12", il timing del groove sarà applicato alle terzine di note da 1/8).
Beat Converter	Cambia il tempo delle battute specificate da Beat e lo porta al valore specificato. Le impostazioni Beat Converter disponibili variano a seconda del Beat (battuta) selezionato. Con un'impostazione Beat di "8" e di Beat Converter di "12", ad esempio tutte le note da 1/8 nella sezione vengono spostate ad un tempo di terzina di note da 1/8. Le impostazioni Beat Converter di "16A" e "16B" visualizzate quando Beat è regolato su "12", sono variazioni dell'impostazione "16".
Swing	Produce un feel "swing" spostando il tempo delle battute come specificato dal parametro Beat. Ad esempio, se il valore Beat specificato è di note da 1/8, il parametro swing ritarderà (delay) le battute 2, 4, 6 e 8 di ogni misura per creare un feel swing. Le impostazioni da "A" a "E" producono gradi diversi di feel swing. "A" rappresenta la modifica più sottile ed "E" la più evidente.
Fine	Seleziona una serie di "groove template" da applicare alla sezione attuale. Con le impostazioni "PUSH" determinate battute suonano in anticipo mentre con le impostazioni "HEAVY" si rallenta il tempo di certe battute. I numeri ("2", "3", "4" o "5") determinano quali battute vengono influenzate. Tutte le battute fino alla battuta specificata, ma esclusa la prima battuta, suoneranno con anticipo o con ritardo: ad esempio la 2a e la 3a battuta se è selezionato "3". In tutti i casi i tipi "A" producono l'effetto minimo, i tipi "B" l'effetto medio e quelli "C" l'effetto massimo.

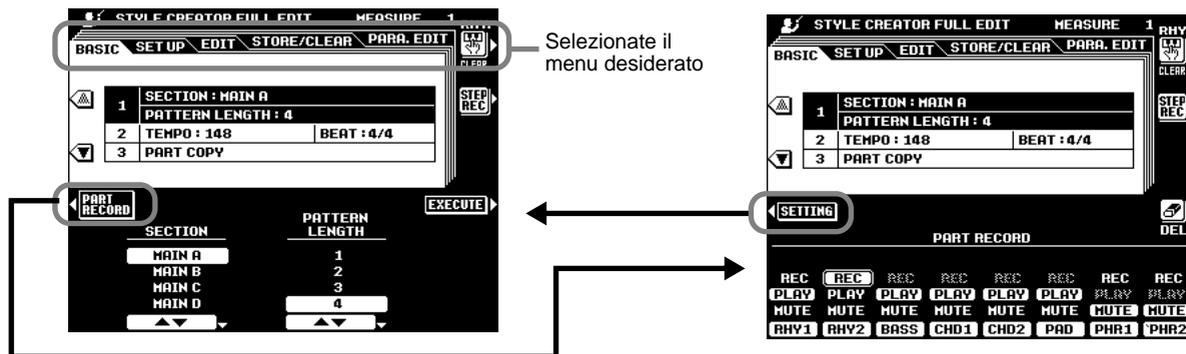
Parametri Dynamics

Accent Type	Seleziona il tipo di accent template (accento) da applicare alla sezione/parte selezionata.
Strength	Determina con quanta "forza" il tipo di Accent sarà applicato. Valori più alti producono un effetto più pronunciato.
Expand/Compression	Espande o comprime l'estensione dei valori di dinamica della sezione selezionata, in base ad un valore di dinamica centrale di "64". Valori superiori a 100% espandono l'estensione dinamica mentre inferiori a 100% la comprimono.
Boost/Cut	Esalta o attenua tutti i valori di dinamica nella sezione/parte selezionata. Valori superiori al 100% esaltano la dinamica generale e valori inferiori a 100% la attenuano.

Registrazione di Stili (Full Edit)

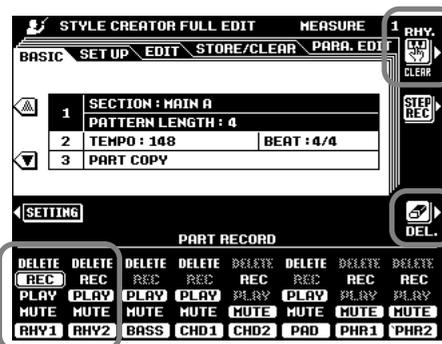
Questa sezione illustra come registrare tutte le parti suonando la tastiera. Queste istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag.106.

■ Impostazioni Base per la Registrazione



- Section Selezionate la sezione che desiderate programmare.
- Pattern Length Selezionate il numero di misure desiderato (1-32) per la sezione selezionata (tranne per le sezioni FILL IN che sono fisse ad 1 misura).
- Beat Selezionate una divisione di tempo: 2/4, 3/4, 4/4 o 5/4. La divisione di tempo può essere modificata solo se tutte le sezioni dello stile attuale sono state cancellate. Se nella sezione resta qualche dato, appare un messaggio di avviso. E' possibile selezionare una nuova divisione di tempo dopo aver cancellato tutte le sezioni dello stile selezionato.
- Tempo Imposta il tempo di default per il nuovo stile.
- Part Copy Anziché iniziare con tutte le sezioni e/o parti dello stile originale selezionato, potete copiare parti specifiche da altre sezioni/parti dello stesso stile o di altri stili. Inoltre, in alcuni casi potrebbe non essere possibile copiare da altre parti. In tal caso il pulsante LCD EXECUTE sarà visualizzato in grigio e non sarà disponibile.

■ Registrazione di Stili – Tracce Ritmiche



E' possibile anche cancellare alcuni suoni percussivi durante la registrazione. Tenendo premuto questo pulsante, premete il tasto corrispondente allo strumento che desiderate cancellare.

Quando é premuto questo pulsante, per le parti contenenti dati apparirà DELETE. Impostate la parte desiderata su "DELETE" tenendo premuto questo pulsante per cancellare tutti i dati delle parti corrispondenti. I dati saranno cancellati quando rilascerete il pulsante.

NOTE

- Per la parte RHY2 é possibile selezionare solo le voci custom DRUM KIT/SFX KIT e DRUM KIT.
- Per la parte RHY1 possono essere selezionate tutte le voci tranne ORGAN FLUTE.
- Potete avviare la registrazione anche premendo il pulsante [SYNC START] e suonando un tasto sulla tastiera.

1 Impostate una delle parti Rhythm su "REC."

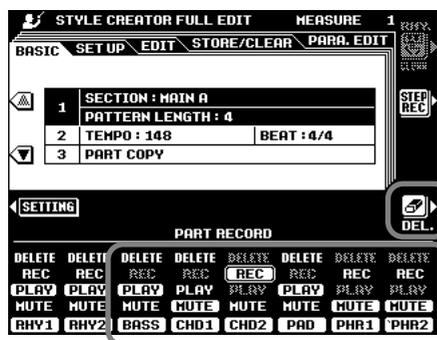
2 Per avviare la registrazione, premete il pulsante [START/STOP].
La sezione selezionata dello stile attuale inizierà a suonare (suonerà solo il metronomo se le parti ritmiche sono state cancellate). Lo stile suonerà in loop per consentirvi di registrare e sovraincidere. Poiché il pattern ritmico viene riprodotto ripetutamente, potete registrare sovraincidendo, ascoltando il pattern e suonando i tasti desiderati. Fate riferimento alle icone riportate sotto ai tasti ed indicanti i suoni percussivi assegnati ad ogni tasto.



3 Premete di nuovo il pulsante [START/STOP] per fermare la registrazione.

■ Registrazione di Stili – Bass/Tracce Chord/Pad/Phrase

La registrazione di tracce di basso, phrase, pad ed accordi é diversa da quella delle parti ritmiche (drum) in quanto é necessario cancellare i dati di traccia dello stile originale prima di poter eseguire l'operazione.



1 Quando é premuto questo pulsante, appare DELETE per le parti contenenti dati

2 Impostate su "DELETE" la parte desiderata tenendo premuto questo pulsante per cancellare tutti i dati nelle parti corrispondenti. I dati vengono cancellati quando rilasciate il pulsante..

3 Impostate su "REC" le parti desiderate.

4 Avviate la registrazione.

Potete avviare la registrazione in uno dei seguenti modi:

- Premete il pulsante [START/STOP].
- Premete il pulsante [SYNC START] per abilitare lo standby sincronizzato (pag. 20) e suonate un tasto sulla tastiera.

La registrazione si ripete in loop finché non la fermate. Le note registrate saranno riprodotte dalla ripetizione successiva, consentendovi di registrare ascoltando il materiale precedentemente registrato.

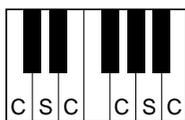
5 Fermate la registrazione.

NOTE

- Per queste parti non é possibile selezionare le voci ORGAN FLUTES e DRUM KIT.

Osservate le seguenti regole per registrare le sezioni MAIN e FILL:

- Quando registrate le tracce BASS e PHRASE usate solo i toni della scala di DOM7 (DO, RE, MI, SOL, LA, SI).
- Quando registrate le tracce CHORD, usate solo i toni di accordo (DO, MI, SOL, SI).



C = tono di accordo
C, S = toni di scala

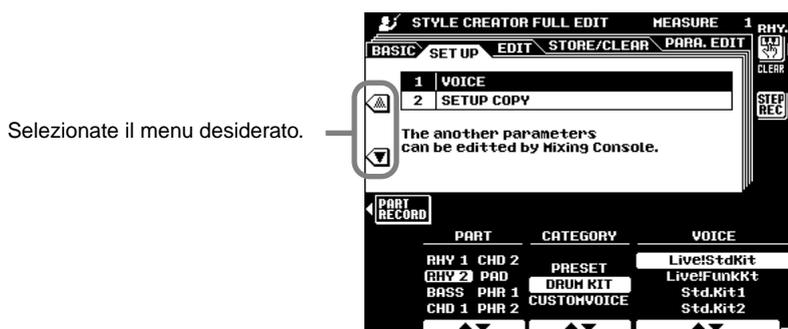
Per le sezioni INTRO ed ENDING é possibile usare qualsiasi accordo o progressione di accordi appropriata. L'accordo base per l'accompagnamento é detto accordo sorgente (source). L'accordo sorgente di default é regolato su DOM7 ma potete cambiarlo su qualsiasi altro accordo piú semplice per voi da suonare. Per maggiori informazioni, fate riferimento alle sezioni "Style File (Auto Accompaniment) Format" (pag. 105) e "Editing del Parametro" (pag. 113).

Editing degli Stili (Full Edit)

Questa sezione illustra vari parametri diversi da quelli di base.

Queste istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag.106.

■ Impostazione



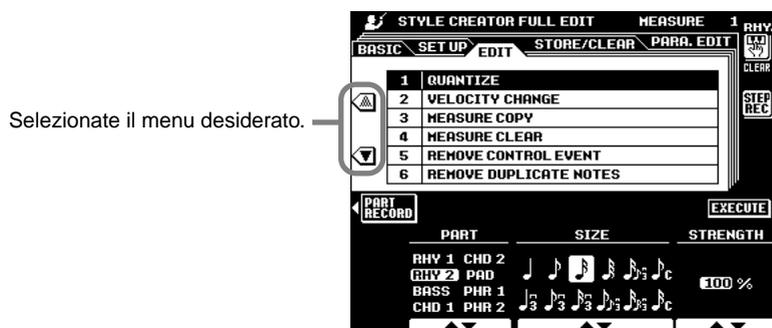
● Voice

Questa funzione può essere usata per cambiare le voci assegnate ad una delle parti dello stile attuale. Mentre é selezionato il display SETUP, tutti gli altri parametri disponibili possono essere modificati usando i display MIXING CONSOLE.

● Setup Copy

Anziché iniziare con tutte le sezioni e/o parti dello stile originale selezionato, potete copiare parti specifiche da altre sezioni/parti dello stesso stile o da altri stili.

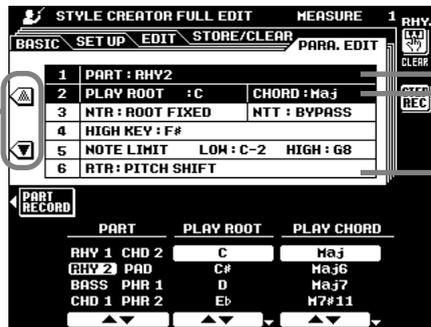
■ Edit



- Quantize Vedi pag. 92.
- Velocity Change Esalta o attenua, della percentuale specificata, la dinamica di tutte le note nella parte specificata.
- Measure Copy..... Questa funzione consente di copiare i dati da una misura o gruppo di misure ad un'altra locazione all'interno della stessa parte.
Usate i pulsanti LCD TOP e LAST per specificare la prima e l'ultima misura nell'area da copiare. Usate il pulsante LCD DEST per specificare l'inizio della misura in cui devono essere copiati i dati.
Se la destinazione della copia eccede il numero di misure attualmente nella parte, le corrispondenti misure sorgenti non verranno copiate.
- Measure Clear Questa funzione cancella tutti i dati dall'estensione di misure specificata all'interno della parte specificata. Usate i pulsanti LCD TOP e LAST per specificare la prima e l'ultima misura nell'estensione da cancellare.
- Remove Control Event..... Questa funzione può essere usata per cancellare tutte le occorrenze di un tipo specifico di evento di controllo da una parte specifica. Usate i pulsanti LCD EVENT per selezionare il tipo di evento da rimuovere.
- Remove Duplicate Notes .. Rimuove tutti i duplicati di nota da una specifica parte.

■ Editing del Parametro

Selezionate il menu desiderato.



Selezionate una parte da editare.

Vedi sotto.

● Source Root/Source Chord

Queste impostazioni determinano la tonalità originale del pattern sorgente (cioè la tonalità usata per la registrazione del pattern). Di default, quando i dati preset vengono cancellati prima di registrare un nuovo stile, indipendentemente dalla fondamentale e dall'accordo sorgente (source root e chord) inclusi nei dati preset, viene selezionato automaticamente DOM7 (la fondamentale sorgente è "DO" ed il tipo di accordo sorgente è "M7"). Quando cambiate l'accordo del pattern sorgente da DOM7 di default ad altri, le note dell'accordo e della scala cambieranno a seconda del tipo di accordo attualmente selezionato. Per informazioni circa note di accordo e note di scala, vedi pag.111.

NOTE

• Quando NTR è impostato su ROOT FIXED e NTT (vedi sopra) su BYPASS, i nomi dei parametri SOURCE ROOT e SOURCE CHORD cambiano in PLAY ROOT e PLAY CHORD. In questo caso è possibile cambiare gli accordi e sentire come risulta il suono di tutte le parti.

[ex.] Fondamentale dell'accordo sorgente: "DO" (C)

CM [Maj] 	CM6 [Maj6] 	CM7 [Maj7] 	CM7(#11) [M7#11] 	CM add9 [(9)]
C7(9) [M7(9)] 	C6(9) [6(9)] 	Caug [aug] 	Cm [min] 	Cm6 [min6]
Cm7 [min7] 	Cm7 b5 [m7b5] 	Cm(9) [m(9)] 	Cm7(9) [m7(9)] 	Cm7(11) [m7_11]
CmM7 [mM7] 	CmM7(9) [mM7_9] 	Cdim [dim] 	Cdim7 [dim7] 	C7 [7th]
C7sus4 [7sus4] 	C7 b5 [7b5] 	C7(9) [7(9)] 	C7(#11) [7#11] 	C7(13) [7(13)]
C7(b9) [7(b9)] 	C7(b13) [7b13] 	C7(#9) [7#9] 	CM7aug [M7aug] 	C7aug [7aug]
C1+8 [1+8] 	C1+5 [1+5] 	Csus4 [sus4] 	C1+2+5 [1+2+5] 	

● NTR (Note Transposition Rule - Regole della trasposizione di nota)

Sono disponibili due impostazioni:

- ROOT TRANS..... Quando viene trasposta la nota fondamentale, la relazione di intonazione tra le note viene conservata. Ad esempio, le note DO3, MI3 e SOL3 in tonalità di DO diventeranno FA3, LA3 e DO3 se trasposte in FA. Usate queste impostazioni per parti contenenti linee melodiche.



- ROOT FIXED La nota viene conservata il più vicino possibile all'estensione della nota precedente. Ad esempio, le note DO3, MI3 e SOL3 in tonalità di DO diventeranno DO3, FA3 e LA3 se trasposte in FA. Usate questa impostazione per parti di accordi.



● NTT (Note Transposition Table - Tavola di Trasposizione di Nota)

Imposta la tavola di trasposizione di nota da usare per la trasposizione del pattern sorgente.

Sono disponibili sei tipi di tavole:

- BYPASS Nessuna trasposizione.
- MELODY Adatta per trasposizione di linee melodiche. Usatela per parti melodiche come PHRASE 1 e PHRASE 2.
- CHORD Adatta per trasposizione di accordi. Usatela per le parti CHORD 1 e CHORD 2 quando contengono parti di accordi con piano o chitarra.
- BASS Adatta per la trasposizione di linee di basso. Questa tavola è simile a MELODY ma riconosce gli accordi "on-bass" disponibili nel modo FINGERED 2. Usatela principalmente per linee di basso.
- MELODIC MINOR Questa tavola abbassa di un semitono il terzo grado della scala quando si passa da accordo maggiore a minore o alza di un semitono il terzo grado della scala quando si passa da accordo minore a maggiore. Le altre note non vengono modificate.
- HARMONIC MINOR Questa tavola abbassa di un semitono il terzo ed il sesto grado della scala quando si passa da un accordo maggiore ad uno minore o alza di un semitono il terzo ed il sesto grado della scala quando si passa da un accordo minore ad uno maggiore. Le altre note non vengono modificate.

● Highest Key (tasto più alto)

Imposta il tasto più alto (il limite superiore delle ottave) della trasposizione di nota per l'impostazione Source Chord Root. Le note indicate, più alte della nota più alta, verranno riprodotte nell'ottava appena sotto alla tonalità più alta. Questa impostazione ha effetto solo quando il parametro NTR (sopra) è regolato su ROOT TRANS.

Esempio) Quando il tasto più alto è "FA".

Root change ➔ DOM DO#M . . . FAM FA#M . . .
 Note suonate ➔ Do3-Mi3-Sol3 Do#3-Fa3-Sol#3 Fa3-La3-Do4 Fa#2-La#2-Do#3



● Note Limit

Imposta l'estensione (limiti inferiore-low e superiore-high) per le voci registrate sulle tracce dello stile user. Impostando l'estensione, potete evitare che vengano prodotte note irreali (es. note alte prodotte da un basso o note basse prodotte da un piccolo) e trasporle in un'ottava entro l'estensione di nota.

Esempio: Quando il limite inferiore é "DO3" e quello superiore "RE4."

Root change ➔ DOM DO#M . . . FAM . . .

Note suonate ➔ Mi3-Sol3-Do4 Fa3-Sol#3-Do#4 Fa3-La3-Do4

● RTR

Imposta il modo in cui saranno gestite le note tenute attraverso i cambi di accordo.

Sono disponibili sei impostazioni:

- Stop La nota viene fermata e riprende a suonare dal dato di nota successivo.
- Pitch Shift..... L'intonazione della nota verrà trasposta senza attacco per adattarsi al nuovo tipo di accordo.
- Pitch Shift To Root..... L'intonazione della nota verrà trasposta senza attacco per adattarsi alla fondamentale del nuovo accordo.
- Retrigger La nota viene retriggerata con attacco ad una nuova intonazione adatta al nuovo tipo di accordo.
- Retrigger To Root..... La nota viene retriggerata con attacco ad una nuova intonazione adatta alla fondamentale del nuovo accordo.

Registrazione di Stili Custom usando un Sequencer Esterno

E' possibile creare i propri stili per la PSR-9000 usando un sequencer esterno (o personal computer dotato di software sequencing), anziché utilizzare la funzione STYLE CREATOR della PSR-9000.

■ Collegamenti

- Collegare il MIDI OUT della PSR-9000 al MIDI IN del sequencer ed il MIDI OUT del sequencer al MIDI IN della PSR-9000.

- Assicuratevi che la funzione "ECHO" del sequencer sia attiva e che il LOCAL ON/OFF (pag.15) della PSR-9000 sia regolato su OFF.

■ Creare i Dati

- Registrate tutte le sezioni e le parti usando un accordo di DOM7 (Do maggiore settima).
- Registrate le parti sui canali MIDI qui elencati, usando il generatore sonoro interno della PSR-9000. La compatibilità ottimale con altri strumenti compatibili sia XG che SFF (Style File Format) si ottiene usando solo voci XG.

Parte	Canale MIDI
Rhythm1	9
Rhythm2	10
Bass	11
Chord1	12
Chord2	13
Pad	14
Phrase1	15
Phrase2	16

- Registrate le sezioni nell'ordine indicato di seguito, con un marker meta-event (indicatore di meta evento) all'inizio di ogni sezione. Inserite i Marker Meta-event esattamente come indicato (includere lettere maiuscole/ minuscole e spazi).
- Inserite anche "SFF1" Marker Meta-event, "SInt" Marker Meta-event e Meta-event di nome di stile a 1|1|000 (inizio della traccia sequencer) e il messaggio di GM on Sys/Ex (F0, 7E, 7F, 09, 01, F7). ("Tempo" nello schema é basato su 480 clock per note da 1/4. "1|1|000" é clock "0" della prima battuta della prima misura).
- I dati da 1|1|000 a 1|4|479 sono "Initial Setup" ed i dati da 2|1|000 alla fine di Ending B sono il "Source Pattern" (pattern sorgente).
- Il tempo del Fill In AA ed i successivi Marker Meta-event dipendono dalla lunghezza di ogni sezione.

Tempo	Marker Meta-Event	Contenuti	Osservazioni
1 1 000 1 1 000	SFF1	Nome Stile (Sequence/Track Name Meta-Event)	Initial Setup
1 1 000 1 1 000 1 2 000 :	SInt	GM on Sys/Ex Eventi Initial Setup	
1 4 479			
2 1 000 : 3 4 479	Main A	Pattern Main di 2 battute (fino a 255)	
4 1 000 : 4 4 479	Fill In AA	Pattern Fill-in di 1 battuta	Corrisponde a FILL IN A
5 1 000 : 6 4 479	Intro A	Pattern Intro di 2 battute (fino a 255)	Corrisponde a INTRO I
7 1 000 : 8 4 479	Ending A	Pattern Intro di 2 battute (fino a 255)	Corrisponde a ENDING I
9 1 000 : 10 4 479	Main B	Pattern Intro di 2 battute (fino a 255)	Corrisponde a MAIN B
11 1 000 : 11 4 479	Fill In BA	Pattern Fill-in di 1 battuta	Corrisponde a BREAK
12 1 000 : 12 4 479	Fill In BB	Pattern Fill-in di 1 battuta	Corrisponde a FILL IN B
13 1 000 : 14 4 479	Intro B	Pattern Intro di 2 battute (fino a 255)	Corrisponde a INTRO II
15 1 000 : 16 4 479	Ending B	Pattern Intro di 2 battute (fino a 255)	Corrisponde a ENDING II
17 1 000 : 18 4 479	Main C	Pattern Main di 2 battute (fino a 255)	Corrisponde a MAIN C
19 1 000 : 19 4 479	Fill In CC	Pattern Fill-in di 1 battuta	Corrisponde a FILL IN C
20 1 000 : 21 4 479	Intro C	Pattern Intro di 2 battute (fino a 255)	Corrisponde a INTRO III
22 1 000 : 23 4 479	Ending C	Pattern Intro di 2 battute (fino a 255)	Corrisponde a ENDING III
24 1 000 : 25 4 479	Main D	Pattern Main di 2 battute (fino a 255)	Corrisponde a MAIN D
26 1 000 : 26 4 479	Fill In DD	Pattern Fill-in di 1 battuta	Corrisponde a FILL IN D

Source Pattern

Un template utile per creare dati di stile é incluso sul floppy disk in dotazione (TEMPLATE.MID).

- L'area Initial Setup da 1|2|000 a 1|4|479 é usata per impostazioni di voci ed effetti. Non include dati di eventi di nota.
- I dati Main A iniziano a 2|1|000. Potete usare qualsiasi numero di misura da 1 a 255. Tutte le misure devono avere una delle seguenti divisioni di tempo: 2/4, 3/4, 4/4, 5/4.
- Il Fill In AA parte dall'inizio della misura che segue l'ultima misura del pattern Main A. Nello schema é la 4|1|00 ma é solo un esempio ed il tempo reale dipende dalla lunghezza di Main A. Ricordate che tutti i Fill In possono avere una lunghezza massima di 1 misura (vedi sotto).

Sezione	Lunghezza
Intro	255 misure max.
Main	255 misure max.
Fill In	1 misura
Ending	255 misure max.

- Gli schemi seguenti indicano gli eventi MIDI validi sia per i dati Initial Setup che per i dati Pattern. Attenzione a **NON** inserire altri eventi contraddistinti da un trattino (—) né altri eventi non elencati qui di seguito.

Messaggi Channel

Evento	Initial Setup	Source Pattern
Note Off	—	OK
Note On	—	OK
Program Change	OK	OK
Pitch Bend	OK	OK
Control#0 (Bank Select MSB)	OK	OK
Control#1 (Modulation)	OK	OK
Control#6 (Data Entry MSB)	OK	—
Control#7 (Master Volume)	OK	OK
Control#10 (Panpot)	OK	OK
Control#11 (Expression)	OK	OK
Control#32 (Bank Select LSB)	OK	OK
Control#38 (Data Entry LSB)	OK	—
Control#71 (Harmonic Content)	OK	OK
Control#72 (Release Time)	OK	—
Control#73 (Attack Time)	OK	—
Control#74 (Brightness)	OK	OK
Control#84 (Portamento Control)	—	OK
Control#91 (Reverb Send Level)	OK	OK
Control#93 (Chorus Send Level)	OK	OK
Control#94 (Variation Send Level)	OK	OK
Control#98 (NRPN LSB)	OK	—
Control#99 (NRPN MSB)	OK	—
Control#100 (RPN LSB)	OK	—
Control#101 (RPN MSB)	OK	—

RPN & NRPN

Evento	Initial Setup	Source Pattern
RPN (Pitch Bend Sensitivity)	OK	—
RPN (Fine Tuning)	OK	—
RPN (Null)	OK	—
NRPN (Vibrato Rate)	OK	—
NRPN (Vibrato Delay)	OK	—
NRPN (EG Decay Time)	OK	—
NRPN (Drum Filter Cut Off Frequency)	OK	—
NRPN (Drum Filter Resonance)	OK	—
NRPN (Drum EG Attack Time)	OK	—
NRPN (Drum EG Decay Time)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pitch Coarse)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Pitch Fine)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Level)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Panpot)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Reverb Send Level)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Chorus Send Level)	OK	—
NRPN (Drum Instrument Variation Send Level)	OK	—

System Exclusive

Evento	Initial Setup	Source Pattern
Sys/Ex GM on	OK	—
Sys/Ex XG on	OK	—
Sys Ex XG Parameter Change (Effect1)	OK	—
Sys Ex XG Parameter Change (Multi Part)	—	—
DRY LEVEL	OK	OK
Sys Ex XG Parameter Change (Drum Setup)	—	—
PITCH COARSE	OK	—
PITCH FINE	OK	—
LEVEL	OK	—
PAN	OK	—
REVERB SEND	OK	—
CHORUS SEND	OK	—
VARIATION SEND	OK	—
FILTER CUTOFF FREQUENCY	OK	—
FILTER RESONANCE	OK	—
EG ATTACK	OK	—
EG DECAY1	OK	—
EG DECAY2	OK	—

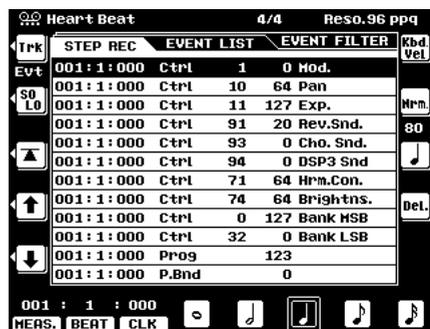
Registrazione Step (Full Edit)

La Registrazione Step vi consente di registrare le note ad un tempo assolutamente preciso. La procedura é simile a quella per la registrazione di song tranne per i punti qui di seguito elencati:

- La risoluzione della registrazione per Style Creator é di 96 ppq (parti per note da un quarto); per la registrazione di Song é di 384 ppq.
- Nella registrazione di Song la posizione di End Mark può essere modificata liberamente mentre in Style Creator non é modificabile. Ciò avviene perché la lunghezza dello stile viene fissata automaticamente, a seconda della sezione selezionata. Ad esempio, se create uno stile basato su una sezione lunga quattro misure, la posizione di End Mark viene impostato automaticamente alla fine della quarta misura e non può essere modificato nel display Step Recording.
- In Song Recording é possibile modificare le tracce; in Style Creator, invece, le tracce non possono essere modificate.



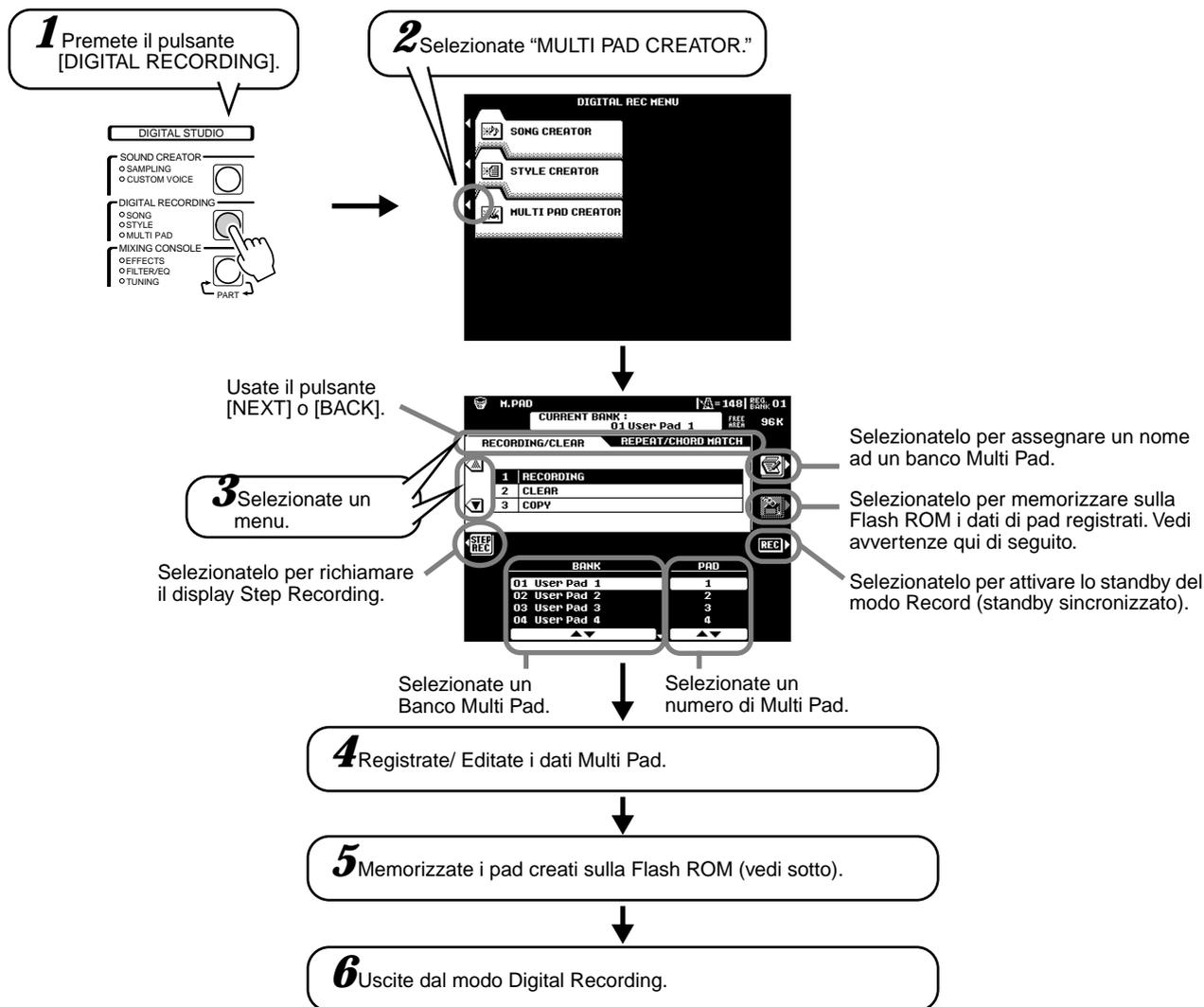
Selezionatelo per richiamare il display Step Recording.



Multi Pad Creator

La PSR-9000 incorpora 58 banche registrabili che potrete utilizzare per memorizzare le vostre phrase Multi Pad. Potrete poi suonare ed utilizzare questi Multi Pad esattamente come i Multi Pad preset. I dati Multi Pad possono anche essere salvati su/ caricati da disco.

Procedura Base



Le operazioni per ogni funzione corrispondente al punto #4 sono illustrate di seguito.

NOTE

Poiché i nuovi dati Multi Pad vengono memorizzati su Flash ROM, qualsiasi dato già presente nella locazione Multi Pad selezionata verrà sostituito dalle nuove impostazioni. Ciò include anche tutti i banche Multi Pad programmati dalla fabbrica. Se li avete cancellati, potete utilizzare la funzione Restore (pag.130) per caricarne una copia dai dischetti in dotazione (pag.6).

Banche Multi Pad
60 banche nella Flash ROM
58 banche sostituibili dai nuovi dati pad creati.

Per informazioni circa la Flash ROM, vedi "Struttura della Memoria" a pag. 50.

⚠ CAUTION

- I dati Multi Pad registrati sono memorizzati insieme nella Flash ROM in un gruppo di 58 banche. Fate attenzione quando editate e memorizzate le vostre modifiche perché tutti i 58 banche vengono riprogrammati con i nuovi dati.

NOTE

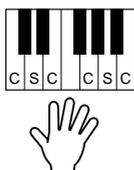
- I banche Multi Pad #59 e #60 contengono speciali preset rispettivamente per l'invio di messaggi di controllo MIDI (pag. 65) e per la modifica di Scale Tuning (pag.134). Non potete memorizzare i vostri dati Multi Pad in questi banche.

Registrazione di Multi Pad

Queste istruzioni si riferiscono al punto #4 della Procedura Base di pag. 119.

● Avviate la registrazione

La registrazione inizia automaticamente non appena suonate la tastiera. Se Chord Match é attivo per il Multi Pad da registrare, dovrete registrare usando le note della scala di DO maggiore settima (DO, RE, MI, SOL, LA, SI).



C = nota chord (accordo)
C, S = nota di scala
Altri: note non di scala

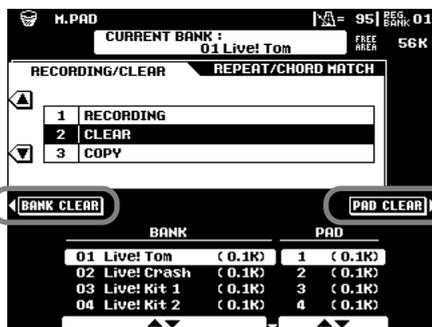
NOTE

- Non é possibile registrare altre note oltre a quelle della scala di DO maggiore settima: la phrase registrata potrebbe non corrispondere all'accordo riprodotto.
- La parte ritmica dello stile attualmente selezionato viene usata come guida ritmica (al posto del metronomo) durante la registrazione ma non viene registrata nel Multi Pad.

● Fermate la registrazione

Una volta terminata la phrase, premete il pulsante LCD [STOP] o il pulsante del pannello MULTI PAD [STOP] per fermare la registrazione.

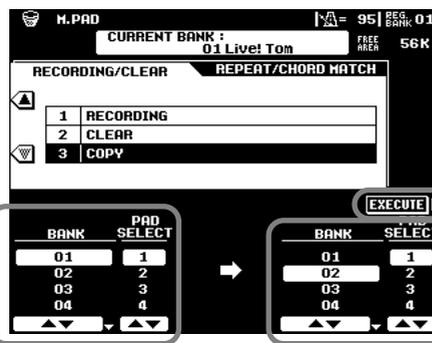
Clear (cancellare)



Cancella tutti i quattro pad contenuti nel banco attualmente selezionato.

Cancella solo il pad attualmente selezionato.

Copy (copiare)



Seleziona il pad sorgente (source).

Esegue l'operazione Copy.

Selezionate il pad di destinazione. I banchi #59 e #60 non possono essere selezionati.

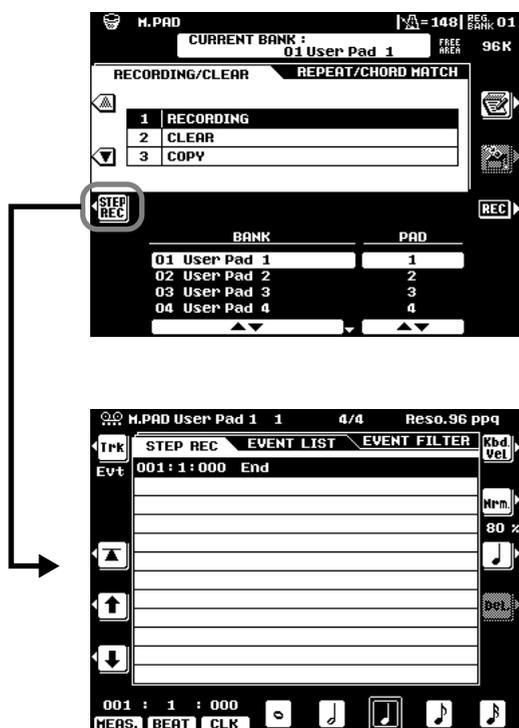
Attivare/ disattivare Chord Match e Repeat

Stessa procedura descritta a pag. 65.

Registrazione Step

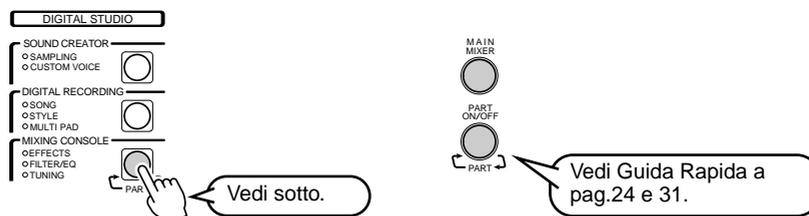
La registrazione Step vi consente di registrare le note con un tempo assolutamente preciso. La procedura é simile a quella per la Registrazione di Song, con le seguenti eccezioni:

- La risoluzione di registrazione per Multi Pad Creator é di 96 ppq (parti per nota da 1/4) mentre per la registrazione di Song é di 384 ppq.
- Come con la registrazione di Song, la posizione di End Mark può essere liberamente modificata anche in Multi Pad Creator. Ciò vi consente di regolare con precisione la lunghezza della phrase per il Pad. Questo é utile, ad esempio, per sincronizzare la riproduzione ripetuta di un Pad (regolato su Repeat On) con quella della tastiera e dell'accompagnamento automatico.
- Poiché i Multi Pad hanno solo una traccia, non é possibile modificare la traccia.



Mixing Console

Premendo il pulsante [MIXING CONSOLE] é possibile visualizzare una consolle di mixaggio a pieno schermo, dalla quale accedere a svariati controlli per ogni parte main e di accompagnamento. Una consolle di mixaggio facilitata é accessibile dai pulsanti [MAIN MIXER] e [PART ON/OFF] come descritto a pag.24 e pag.31 della Guida Rapida.



Procedura Base

1 Premete più volte il pulsante [MIXING CONSOLE] finché non sono visualizzate le parti desiderate.

Premendo il pulsante [MIXING CONSOLE] si alternano i seguenti display.

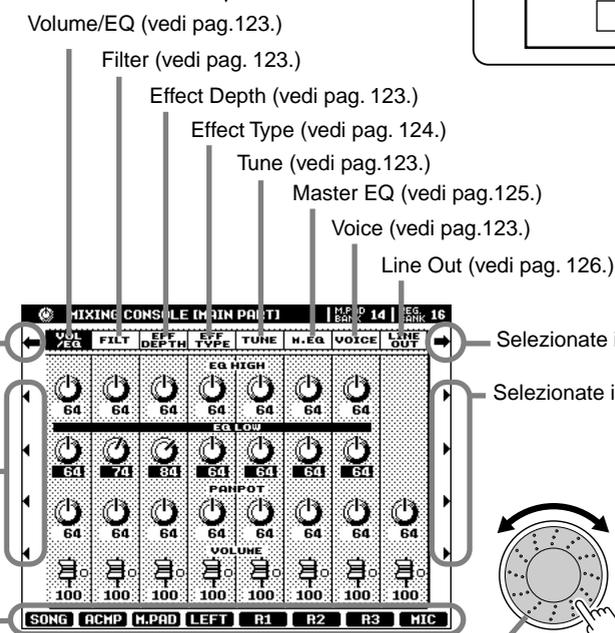


2 Regolate il parametro desiderato.

Selezionate il menu desiderato.

Selezionate il parametro desiderato

Regolate il parametro per ogni parte.



Per regolare il parametro é possibile usare il dial data. Selezionate la parte desiderata premendo uno dei pulsanti [1]-[8] e ruotate poi il dial data per regolare il parametro.

NOTE

- E' possibile selezionare il menu anche premendo i pulsanti [NEXT] o [BACK].
- E' possibile modificare il valore di tutte le parti simultaneamente: premete uno dei pulsanti LCD [1]-[8] o ruotate il dial data premendo il pulsante LCD corrispondente: [A]-[J].

Le operazioni per ogni parametro corrispondente al punto #2 sono illustrate qui di seguito.

Impostazioni Part

Oltre alle voci suonate sulla tastiera, la PSR-9000 dispone di molte "parti" strumentali incluse quelle contenute nell'accompagnamento automatico, nella riproduzione di song ed in vocal harmony. Vedi schema alla pagina successiva.

		Volume/EQ				Filter		Effect Depth								Tune				Voice	
		VOLUME	PAN-POT	EQ LOW	EQ HIGH	BRIGHTNESS	HARMONIC CONTENT	REVERB (1)	CHORUS (2)	DSP (3)	DSP (4)	DSP (5)	DSP (6)	DSP (7)	DSP (8)	TRANSPPOSE	TUNING	OCTAVE	PITCH BEND RANGE	PORTAMENTO TIME	VOICE
Master	Overall	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O	-	-	-	-	-
Keyboard	All Voices	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O*	-	-	-	-	-
	VOICE R1	O	O	O	O	O	O	O	O	-	O	-	-	-	-	-	O	O	O	O	-
	VOICE R2	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	O	-	-	-	-	O	O	O	O	-
	VOICE R3	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	O	-	-	-	O	O	O	O	-
	VOICE L	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	O	-	-	O	O	O	O	-
Auto Accompaniment (Style)	All Tracks	O	O	O	O	-	-	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	RHYTHM 1	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
	RHYTHM 2	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
	BASS	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
	CHORD 1	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
	CHORD 2	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
	PAD	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
	PHRASE 1	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
	PHRASE 2	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
Multi Pad	Multi Pad 1-4	O	O	O	O	-	-	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
Song	All Tracks	O	O	O	O	-	-	O	O	O	-	-	-	-	-	O	-	-	-	-	-
	TRACK 1	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
	TRACK 2	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O

	TRACK 16	O	O	O	O	O	O	O	O	O	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	O
Microphone Sound	MIC	O	O	-	-	-	-	O	O	-	-	-	-	-	O	-	-	-	-	-	

O : disponibile * : Come pulsante [KEYBOARD TRANSPOSE]

● Volume/EQ

- Volume Vi consente di modificare il volume di ogni parte e regolare il bilanciamento tra tutte le parti.
- Panpot..... Sposta il suono della voce o della traccia specificata da sinistra a destra nel panorama stereofonico.
- Equalizer I controlli EQ High ed EQ Low funzionano come i controlli treble e bass di un sistema sonoro: esaltano o attenuano le frequenze alte o basse della quantità specificata.

● Filter

- Brightness Aumenta o diminuisce la brillantezza del suono.
- Harmonic Content.. Aumenta o diminuisce il contenuto armonico, dando al suono più o meno "punch".

● Effect Depth

Questo parametro imposta la profondità dell'effetto per la parte corrispondente. Per maggiori informazioni circa gli effetti, fate riferimento alla pagina successiva.

● Tune

- Transpose..... Consente di trasporre l'intonazione verso l'alto o verso il basso in unità di semitoni.
- Tuning..... Imposta l'intonazione per la parte corrispondente.
- Octave..... Sposta verso l'alto o verso il basso di una o due ottave l'intonazione della parte specificata. Il valore di questo parametro si aggiunge al valore impostato con il pulsante [UPPER OCTAVE].
- Pitch Bend Range.. Imposta l'estensione della rotella di PITCH BEND per la parte corrispondente. I valori impostabili vanno da 1 a 12: ogni punto corrisponde ad un semitono.
- Portamento Time.... Imposta il tempo di portamento per la parte corrispondente, solo se è impostata su "MONO" (pag.55). Più alto è il valore e più lungo è il tempo di portamento. L'effetto di portamento (un passaggio "scivolato" tra due note) viene prodotto quando le note suonano suonate come legato, cioè una nota viene tenuta mentre suona quella successiva.

● Voice

Vi consente di modificare la voce per ogni parte.

NOTE

- Effettuate le impostazioni desiderate per voce Right 1, Tipo e Profondità di Effetto ed EQ usando Mixing Console e richiamate il display Custom Voice per memorizzarle. I parametri Mixing Console possono essere memorizzati con i parametri Custom Voice.

NOTE

- Alcune voci potrebbero produrre un rumore eccessivo: ciò dipende dalle impostazioni di Harmonic Content e/o Brightness di Mixing Console Filter.

HINT

- Come indicato nello schema sopra riportato, oltre all'impostazione Master Transpose sono disponibili altri due controlli di trasposizione: Keyboard Transpose e Song Transpose. Questi controlli possono essere usati per adattare sia la song sia la vostra esecuzione sulla tastiera, ad una determinata tonalità. Ad esempio, se desiderate suonare e cantare con una song registrata ed i dati della song sono in FA ma voi preferite cantare in RE e suonare in DO, impostate Master Transpose su "0", Keyboard Transpose su "2" e Song Transpose su "-3". In questo modo la parte della tastiera viene alzata ed i dati di song abbassati alla tonalità in cui preferite cantare.

Impostazioni del Tipo di Effetto

Con gli effetti digitali incorporati nella PSR-9000 è possibile aggiungere profondità al suono in vari modi, ad esempio usando un riverbero per riprodurre le caratteristiche di varia ambienti esecutivi e garantire sonorità ricche e corpose.

Selezionate il blocco desiderato.

Assegna un effetto specifico al Blocco Effetti attualmente selezionato. Ricordate che il contenuto dell'elenco Type (tipo) può variare a seconda del Blocco Effetti selezionato.

Selezionalo per richiamare il display di impostazione dei parametri. Ricordate che il contenuto del display Parameter può variare a seconda del tipo di effetto selezionato.

Usate questi due pulsanti LCD per selezionare il gruppo di parametri desiderato. Quando attivate il pulsante [SLOW/FAST] è disponibile il gruppo di parametri con il numero più basso.

Selezionalo per memorizzare le vostre impostazioni, seguendo le istruzioni a video.

■ Blocco Effetti (Effect Block)

La PSR-9000 incorpora 9 blocchi indipendenti di processamento digitale del segnale (DSP) dedicati agli effetti ed un processore Vocal Harmony. Ogni blocco DSP viene applicato ad una parte o porzione specifica del suono della PSR-9000, come elencato qui di seguito. I numeri di blocco DSP appaiono in numerose locazioni del pannello ed in alcune videate di riferimento, es. REVERB (1), CHORUS (2), DSP (3), DSP (4), etc.

	Parti su cui applicare l'effetto	Descrizione
Reverb (1)	Overall	Crea un effetto di riverbero simile a quello ottenuto suonando in una sala da concerto o dal vivo.
Chorus (2)	Overall	Aggiunge un effetto di chorus per più parti suonate simultaneamente.
DSP (3)	Auto Accompaniment/Song	Oltre ai tipi Riverbero e Chorus, la PSR-9000 dispone di speciali effetti DSP che includono altri effetti, di solito usati per la parte specifica, come distorsore e tremolo.
DSP (4)	VOICE RIGHT1	Questo blocco (attivabile/disattivabile da un pulsante di pannello) viene applicato alla voce RIGHT1.
DSP (5)	VOICE RIGHT2	Questo blocco (attivabile/disattivabile da un pulsante di pannello) viene applicato alla voce RIGHT2.
DSP (6)	VOICE RIGHT3	Questo blocco (attivabile/disattivabile da un pulsante di pannello) viene applicato alla voce RIGHT3.
DSP (7)	VOICE LEFT	Questo blocco (attivabile/disattivabile da un pulsante di pannello) viene applicato alla voce LEFT.
DSP (8)	Microphone Sound	Questo blocco (attivabile/disattivabile da un pulsante di pannello) viene applicato al suono del microfono.
Vocal Harmony (9)	Vocal Harmony	Questo blocco (attivabile/disattivabile da un pulsante di pannello) viene usato per Vocal Harmony. Vedi pag. 69.

NOTE

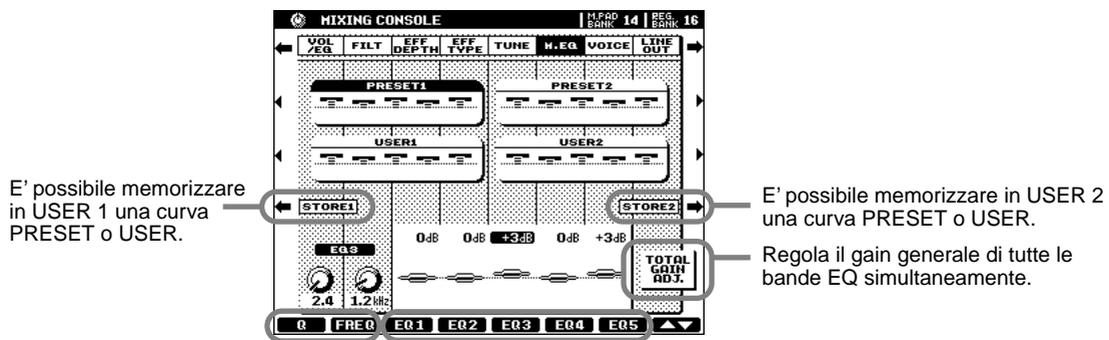
- Potrebbe accadere che quando cambiate un suono di batteria (drum) di uno stile di accompagnamento aut. e poi recuperate il suono originale, il suono (specialmente se processato da Riverbero, Chorus e DSP3), risulti differente da quello originale. Per recuperare il suono drum originale ed i relativi effetti, selezionate uno stile diverso e poi rizelezionate nuovamente lo stile originale.
- Alcuni tipi di effetti (es., TempoDelay, VDstH+TDly, etc.) sono sincronizzati con il tempo attuale. Quando selezionate uno di questi effetti, potrebbe verificarsi del rumore mentre suonate la tastiera e premete simultaneamente il pulsante [SLOW/FAST] o cambiate il tempo. Per evitare tali rumori di sottofondo, prima smettete di suonare la tastiera e poi premete [SLOW/FAST] o modificate il tempo.
- Editare alcuni parametri di effetto potrebbe produrre una piccola quantità di rumore.

■ Circa i Collegamenti degli Effetti – System e Insertion

Tutti i blocchi effetti sono collegati o routizzati in uno dei due modi seguenti: System o Insertion. System applica l'effetto selezionato a tutte le parti mentre Insertion lo applica ad una parte specifica. Reverb (1) e Chorus (2) sono effetti System mentre DSP da (4) a (9) - Vocal Harmony - sono effetti Insertion. L'effetto DSP (3) può essere configurato sia come System che come Insertion. (Questa operazione viene eseguita dai parametri relativi al singolo tipo di effetto, vedi sopra).

Impostazioni Master Equalizer (equalizzatore master)

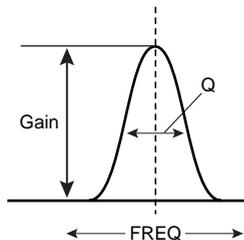
Normalmente l'equalizzatore é usato per correggere la trasmissione in uscita del suono da amplificatori o altoparlanti per adattarlo all'ambiente. Il suono é diviso in numerose bande di frequenza che permettono di correggerlo alzando o abbassando il livello di ogni banda. L'equalizzatore consente di regolare il tono o il timbro del suono per adattarlo all'ambiente esecutivo o compensare certe caratteristiche acustiche. Ad esempio potete tagliare alcune frequenze basse quando suonate su palco o in spazi ampi in cui il suono rimbomba o esaltare le frequenze alte in stanze o spazi ristretti in cui il suono é abbastanza "piatto" e privo di eco. La PSR-9000 incorpora una funzione di equalizzatore digitale a cinque bande. Grazie a questa funzione é possibile aggiungere un effetto finale (controllo tonale) all'uscita dello strumento.



E' possibile memorizzare in USER 1 una curva PRESET o USER.

E' possibile memorizzare in USER 2 una curva PRESET o USER.

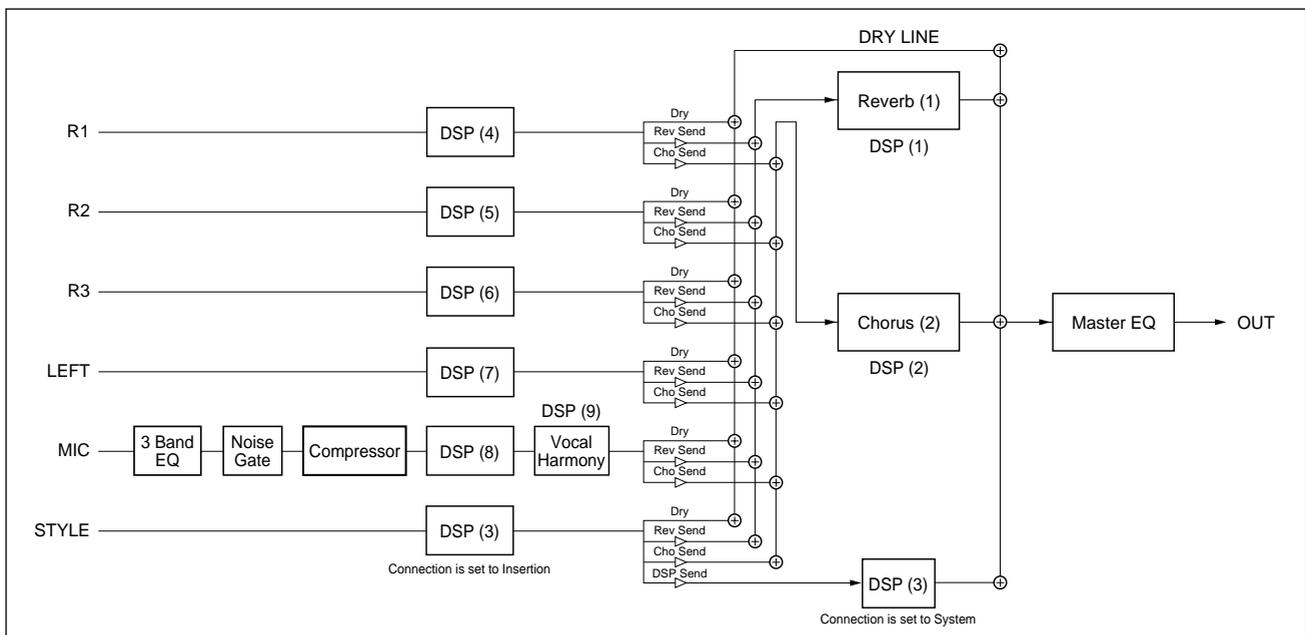
Regola il gain generale di tutte le bande EQ simultaneamente.



Le curve PRESET e USER possono essere editate con i pulsanti LCD corrispondenti (da EQ1 a EQ5). E' possibile esaltare (valori positivi) o attenuare (valori negativi) ognuna delle 5 bande fino ad un massimo di 12 dB.

Quando viene editata una banda EQ, il corrispondente valore EQ si illumina ed il numero della banda editata appare sopra i controlli Q e FREQ. Questi controlli possono poi essere usati per regolare Q (ampiezza della banda) e FREQ (frequenza centrale) della banda selezionata. Più alto é il valore "Q" e più stretta é l'ampiezza della banda. L'estensione FREQ disponibile varia a seconda della banda.

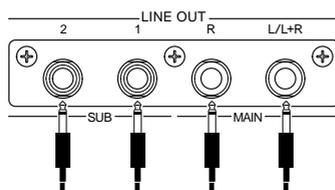
●Flusso del Segnale dell'Effetto



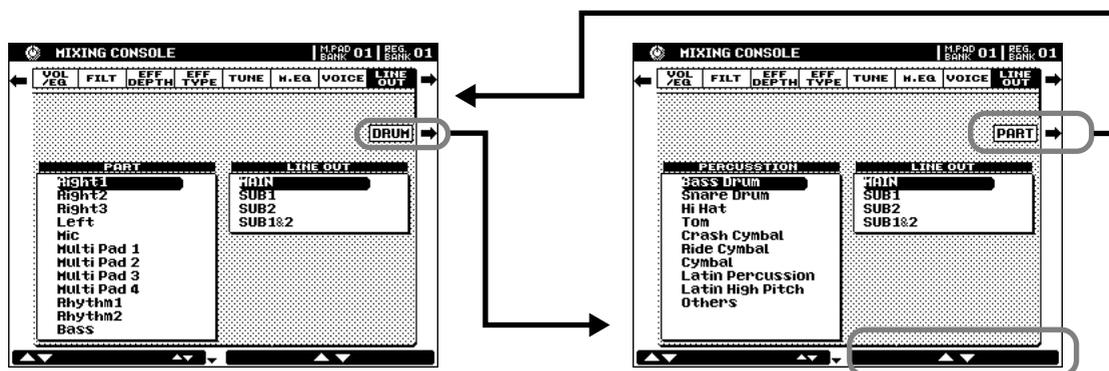
Impostazioni Line Out

Questa utile funzione vi consente di inviare una Parte/i selezionata in uscita dalle prese LINE OUT.

Per le Parti Drum (batteria) é possibile anche selezionare gli specifici suoni di batteria da trasmettere attraverso queste prese.



In generale, gli effetti incorporati e gli altri controlli di Parte della PSR-9000 consentono di processare e mixare anche le song multi Parte più complesse. Tuttavia può accadere (ad esempio in studio di registrazione) di voler “addolcire” o processare una determinata Voce o suono usando un’unità effetti esterna oppure di dover registrare una Parte su una traccia separata di un registratore a nastro. Le impostazioni Line Out sono dedicate proprio a questo tipo di applicazioni.



Imposta la configurazione di trasmissione in uscita per il suono drum selezionato. Una singola impostazione di percussione sostituisce le impostazioni della Parte eseguite sul display illustrato a sinistra. Quando sono assegnati ad una delle impostazioni “SUB”, gli effetti DSP non possono essere applicati ai suoni percussivi.

- Quando l'impostazione é “MAIN”, la parte viene trasmessa in uscita (insieme agli effetti) dalle prese MAIN LINE OUT. Il suono viene trasmesso in uscita dal sistema di altoparlanti della PSR-9000, dalla presa PHONES e dalle prese MAIN.
- Quando l'impostazione é “SUB”, la Parte viene trasmessa in uscita dalle prese SUB LINE OUT. In questo caso é possibile applicare solo gli effetti Insertion (DSP4~8 e DSP3 quando é stato impostato su Insertion dal display Parameter Effect). Gli effetti System (DSP1, 2 e 3, quando sono impostati su System dal display Parameter Effect) e MASTER EQ non possono essere applicati alle prese SUB LINE OUT.
- Quando l'impostazione é “SUB”, il suono della Parte non verrà trasmesso in uscita dal sistema di altoparlanti né dalla presa PHONES.
- Quando l'impostazione é “SUB1&2”, la Parte viene trasmessa in uscita in stereo (1: sinistro, 2: destro).

NOTE

- Quando usate una delle impostazioni “SUB” di Line Out, assicuratevi di avere collegato i cavi alle prese SUB LINE OUT del pannello posteriore. Se i cavi sono collegati solo alle prese MAIN, il suono della Parte verrà trasmesso in uscita dalle prese MAIN anche se é selezionata una delle impostazioni “SUB” di Line Out.

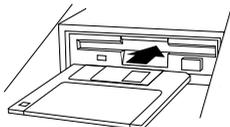
Le impostazioni “SUB1” e “SUB2” trasmettono in uscita la Parte in mono alla presa corrispondente. Le Parti trasmesse in uscita dalle prese SUB LINE OUT non sono udibili attraverso la presa PHONES ed il sistema di altoparlanti.

Operazioni Disk

Il pulsante [DISK/SCSI] della PSR-9000 consente l'accesso a svariate funzioni utilizzabili per memorizzare dati su floppy disk. La PSR-9000 può essere dotata anche di un hard disk interno opzionale o collegata ad un'unità SCSI esterna opzionale per consentire la memorizzazione di ancora più dati.

Unità di Stoccaggio Dati compatibili con la PSR-9000

• Floppy disk



IMPORTANT

• Leggete attentamente la sezione "Usare il Floppy Disk Drive (FDD) ed i Floppy Disk" a pag.5.

• Unità SCSI

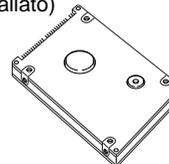
(opzionale, collegata)



Le unità di questo tipo includono anche hard disk drive esterni, cartucce removibili, etc. Per informazioni circa i collegamenti di unità SCSI, vedi pag.13.

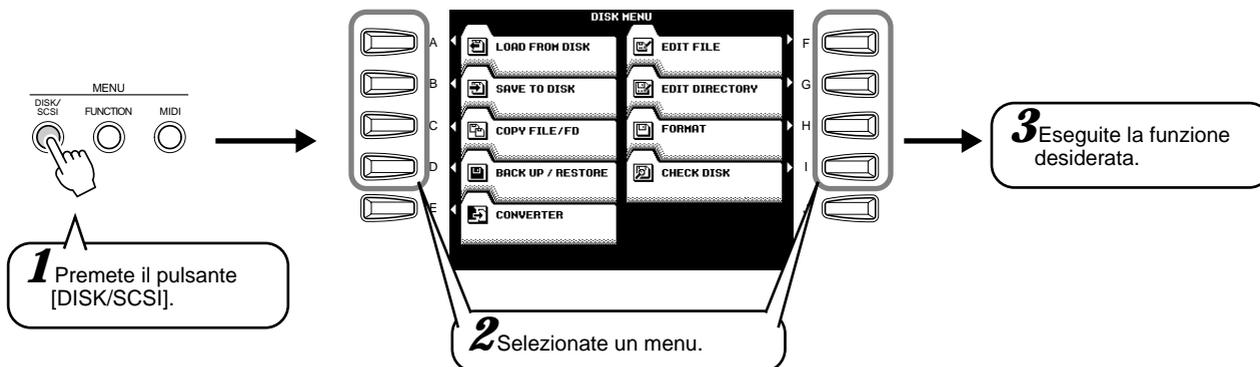
• Hard disk drive interno

(opzionale, installato)



Per informazioni circa l'installazione dell'hard disk opzionale, vedi pag.160.

Procedura Base



Le operazioni per ogni funzione corrispondente al punto #3 sono illustrate nelle sezioni seguenti.

Il modo Disk dispone delle seguenti pagine a display:

• LOAD FROM DISK	Caricare dati da un disco nella Flash ROM.....	128
• SAVE TO DISK	Salvare su un disco i dati della Flash ROM.....	129
• COPY FILE/FD	Copiare File & Floppy Disk.....	130
• BACK UP/RESTORE	Eseguire Backup/ Restore dei dati della Flash ROM	130
• CONVERTER	Convertire i file in formato PSR-8000 in file in formato PSR-9000.....	131
• EDIT FILE	Editare i File su Disco.....	131
• EDIT DIRECTORY	Editare le Directory.....	132
• FORMAT	Formattare un disco.....	132
• CHECK DISK	Controllare un disco	133

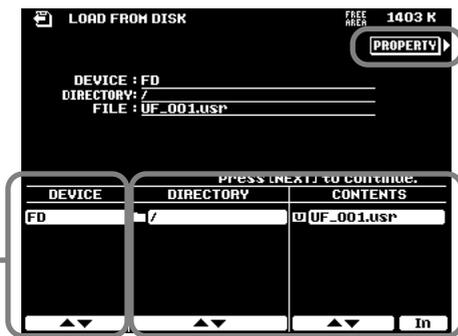
Caricare Dati da un Disco nella Flash ROM

Questa operazione vi consente di caricare uno specifico file da floppy disk, hard disk opzionale o unità SCSI opzionale, nella Flash ROM della PSR-9000.

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base a pag.127.

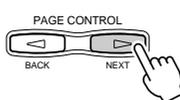
● Selezionate un file sorgente nel disco

Se è stato installato un hard disk opzionale o se è stata collegata una unità SCSI opzionale, è necessario selezionare qui l'apparecchiatura desiderata.



Selezionatelo per visualizzare le proprietà del file selezionato.

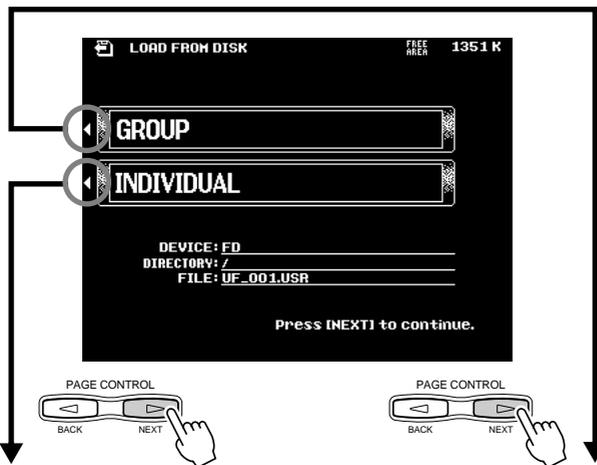
Per informazioni circa la selezione di file directory, vedi pag.66.



⚠ AVVERTENZE

• Quando vengono caricati dei dati da floppy disk nella PSR-9000, i dati già presenti nella memoria dello strumento saranno sostituiti dai dati su disco. Salvate i dati di nuovo con la funzione Load.

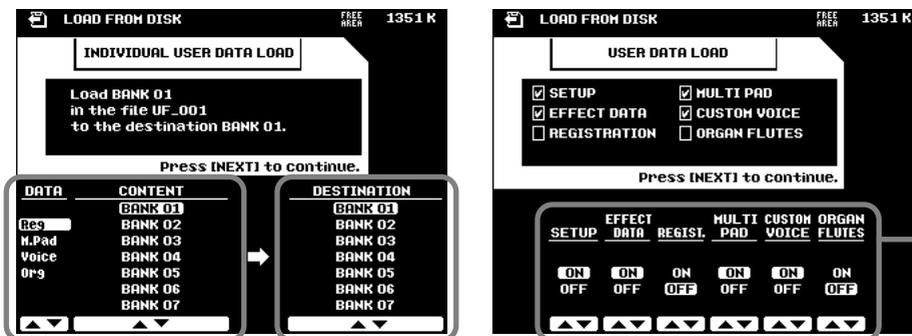
● Selezionate un metodo Load



NOTE

• I dati di stile possono essere caricati usando la funzione Style Manager (pag. 62).

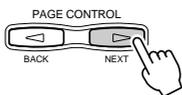
● Selezionate la destinazione



Selezionate i dati sorgente sul disco.

Selezionate la destinazione.

Impostate su ON o OFF il tipo di dati. Saranno caricati i tipi di dati regolati su ON. I dati di Flash ROM per cui il tipo di dati è stato impostato su OFF, verranno conservati.



SETUP	Tutti i dati di setup, vedi pag.144.
EFFECT DATA	Tutti i dati di effetti User, vedi pag. 92.
REGISTRATION	Tutti i dati di Registration Memory, vedi pag.178.
MULTI PAD	Tutti i dati Multi Pad, vedi pag. 119.
CUSTOM VOICE	Tutti i dati di voce Custom inclusi dati wave salvati con Wave Save, pag.80.
ORGAN FLUTES	Tutte le impostazioni Organ Flutes, pag. 56.

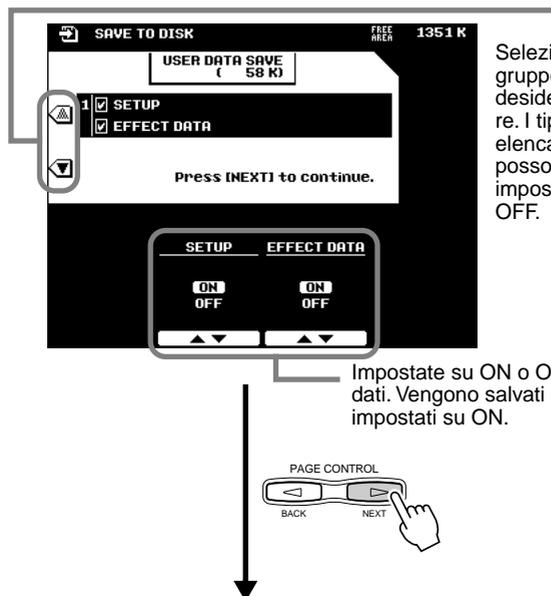
● Eseguite l'operazione Load seguendo le istruzioni a video

Salvare su un Disco i Dati della Flash ROM

I tipi di dati qui di seguito descritti possono essere salvati su un floppy disk, un hard disk opzionale o un'unità SCSI opzionale.

Le seguenti spiegazioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base a pag. 127.

● Selezionate il tipo di dati da salvare

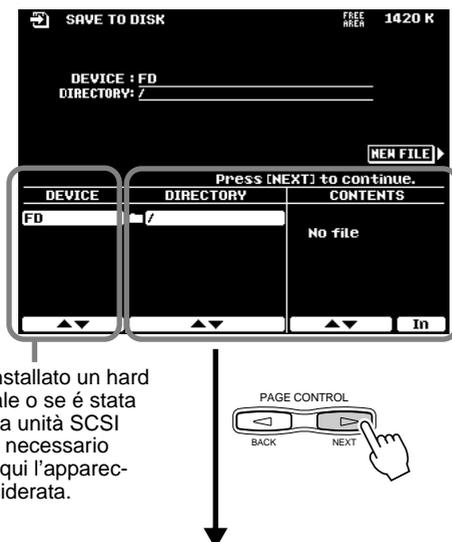


Selezionate il gruppo di dati che desiderate salvare. I tipi di dati elencati a destra possono essere impostati su ON o OFF.

Impostate su ON o OFF i tipi di dati. Vengono salvati i dati impostati su ON.

SETUP	Tutti i dati di setup, vedi pag.178.
EFFECT DATA	Tutti i dati di effetti User, pag. 124.
REGISTRATION BANK	Tutti i dati di Registration Memory, pag. 178. Potete impostare i singoli banchi su ON o OFF.
MULTI PAD	Tutti i dati Multi Pad, pag. 119. Potete impostare i singoli banchi su ON o OFF.
CUSTOM VOICE	Tutti i dati di Voce Custom, pag. 80. Potete impostare i singoli numeri su ON o OFF. Se necessario usate l'opzione Wave save.
ORGAN FLUTES	Tutte le impostazioni di voce Organ Flutes, page 56. Potete impostare i singoli numeri su ON o OFF.

● Selezionate il file di destinazione sul disco



Se è stato installato un hard disk opzionale o se è stata collegata una unità SCSI opzionale, è necessario selezionare qui l'apparecchiatura desiderata.

Per maggiori informazione circa la selezione di file di directory, vedi pag.66.

⚠ AVVERTENZE

- Quando sostituite un file esistente, tutti i dati vengono salvati. Ciò significa che i precedenti dati, corrispondenti ad elementi privi di spunta (OFF) saranno sostituiti con dati "vuoti".

NOTE

- I dati di stile possono essere salvati usando la funzione Style Manager (pag. 62).

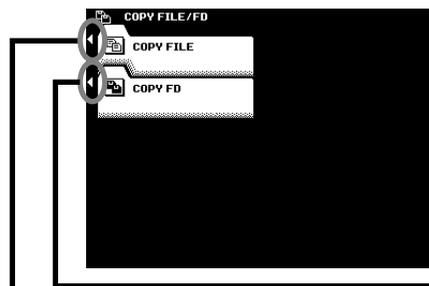
● Eseguite l'operazione Save seguendo le istruzioni a video

Copiare File & Copiare Floppy Disk

La funzione Copy File vi permette di copiare file in una directory diversa dello stesso disco o di un altro disco. La funzione Copy Floppy Disk (COPY FD) vi permette di effettuare copie complete di floppy disk, un sistema perfetto per conservare copie di backup dei dati più importanti.

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto 3 della Procedura base di pag.127.

● Selezionate il menu desiderato

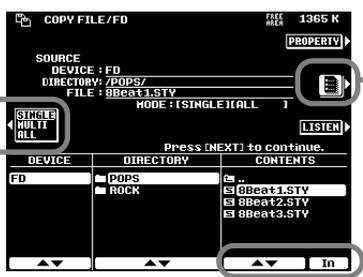


Eseguite l'operazione COPY FD seguendo le istruzioni a video.

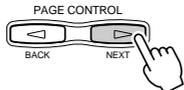
NOTE

- La funzione COPY FD non può essere usata per copiare i dati di hard disk.
- Le copie possono essere eseguite solo su floppy disk dello stesso tipo del disco sorgente (2HD su 2HD, 2DD su 2DD...).
- Alcuni tipi di dischi di software contenenti musica pre-registrata sono protetti.

● Selezionate i file sorgente



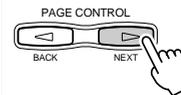
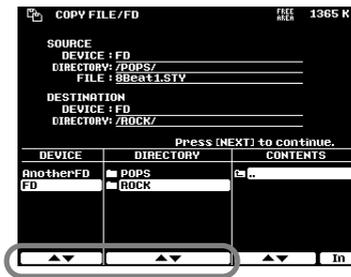
Premete questo pulsante per cambiare tipo di file (come indicato dalla relativa estensione) visualizzato nella colonna FILE.



Vedi pag.63.

Usate questi pulsanti. Per la selezione dei file, fate riferimento a pag.63.

● Selezionate unità e directory di destinazione



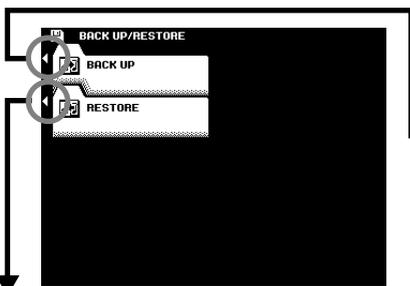
Eseguite l'operazione COPY FD seguendo le istruzioni a video.

Usate questi pulsanti. In basso sulla colonna Device è indicato "Another FD". Se desiderate eseguire la copia su un altro floppy disk, selezionate "Another FD".

Eseguire Backup/ Restore dei Dati della Flash ROM

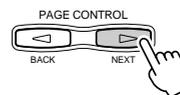
Tutti i dati pre-registrati contenuti nella Flash ROM saranno cancellati e sostituiti dalle nuove impostazioni. Ciò significa che saranno cancellati anche i setup preset (impostazioni della fabbrica). E' consigliabile salvare questi setup su disco usando la funzione Backup prima di registrare o creare i vostri dati, così da poterli conservare all'infinito. Queste istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura di Base di pag. 127.

● Selezionate un menu



Selezionate un file da recuperare nella Flash ROM ed eseguite l'operazione Restore seguendo le istruzioni a video.

● Selezionate il tipo di dati da backuppare



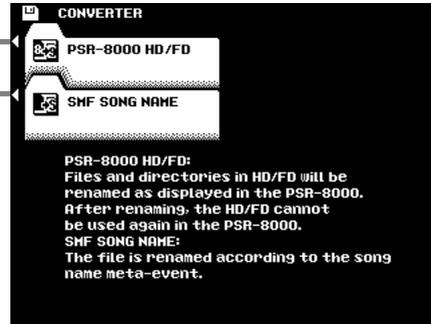
Eseguite il backup seguendo le istruzioni a video.

Impostate su ON o OFF il tipo di dati. Saranno backuppati i dati impostati su ON.

Convertire i file

Questa funzione é utile quando desiderate usare con la PSR-9000 i dati della PSR-8000 contenuti su un floppy disk o quando desiderate installare nella PSR-9000 un hard disk precedentemente installato in una PSR-8000. Sono disponibili i seguenti dati creati con la PSR-8000:

- Custom Style
- Song
- Chord Step
- Waveform



Questa funzione cambia il nome di sequenza/ traccia del Meta Evento dello Standard MIDI File nel nome di song della PSR-9000. Salvate i file SMF prima di usare questa funzione.

⚠ AVVERTENZE

- Non potrete usare di nuovo sulla PSR-8000 i dischi HD/FD dopo aver usato la funzione HD/FD della PSR-8000.

Editare i File su Disco

Queste funzioni vi consentono di assegnare un nome al file e di cancellare i file non necessari.

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base di pag.127.

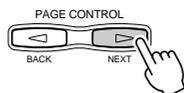
● Selezionate un menu



● Selezionate il file da cancellare



Vedi pag.63.

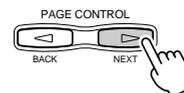


Eseguite l'operazione Delete seguendo le istruzioni a video.

● Selezionate il file a cui assegnare un nome



Selezionatelo per visualizzare a display le proprietà del file selezionato.

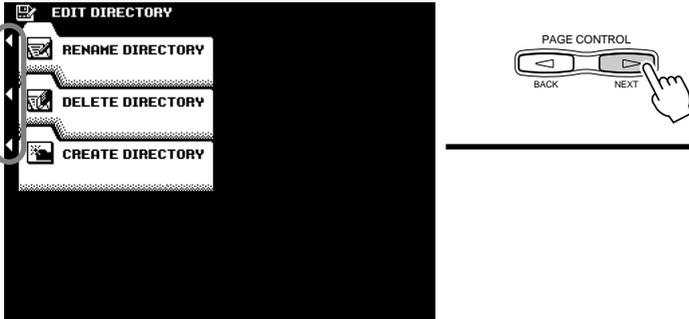


Inserite un nome per il file selezionato. Vedi Operazioni Base a pag.44.

Editare le Directory

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base di pag. 127.

● Selezionate un menu



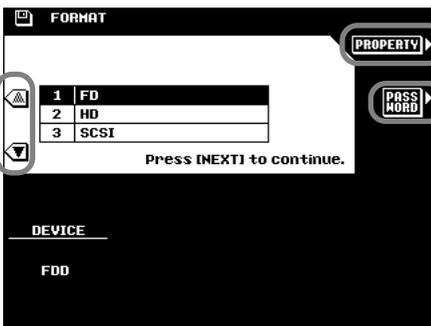
Eseguite tutte le operazioni seguendo le istruzioni a video.

Formattare un Disco

L'impostazione dei floppy disk in commercio, per l'uso con la PSR-9000, è detta "formattazione". Questa funzione (format) è utile anche per cancellare velocemente file da dischi già formattati. Attenzione quando usate questa operazione perché cancella automaticamente tutti i dati su disco.

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base di pag. 127.

● Selezionate l'unità da formattare



Selezionatelo per visualizzare le proprietà di disco selezionato.

Vi consente di assegnare una password (parola d'ordine) per future operazioni di formattazione sulla PSR-9000. Una volta assegnata una password non è possibile formattare alcuna unità senza prima specificarla. Ciò vi garantisce che nessun altro, intenzionalmente o inavvertitamente, possa formattare l'unità.

Premendo questo pulsante si richiama il display Name Entry (pag. 44), da cui potete inserire la password. È possibile inserire un massimo di 8 caratteri per il nome ed usare lettere sia maiuscole che minuscole.

Eseguite l'operazione Format seguendo le istruzioni a video.

⚠ AVVERTENZE

- **Formattando un disco si cancellano tutti i dati in esso contenuti. Attenzione che il disco da formattare non contenga dati importanti!**

NOTE

- E' possibile formattare hard disk di un massimo di 8 GB ma la dimensione massima delle partizioni è di 2 GB. Ad es. un hard disk da 8 GB verrebbe formattato in quattro partizioni separate da 2 GB.
- E' possibile installare hard disk di più di 9 GB ma la PSR-9000 è in grado di formattare solo un massimo di 8 GB sul drive.

!! IMPORTANT

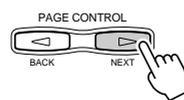
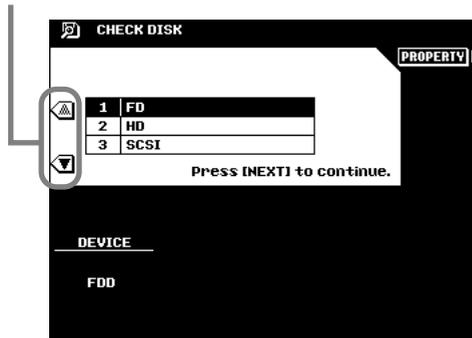
- **Assicuratevi di trascrivere la vostra password e di conservarla in un luogo sicuro in caso la dimenticaste.**

Controllare un Disco

Questa funzione può essere usata per controllare un disco e verificare se sono presenti file danneggiati e recuperarli per renderli leggibili. Ricordate che, a seconda del danno, alcuni file potrebbero non essere recuperabili.

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura di Base di pag. 127.

● Selezionate l'unità da controllare

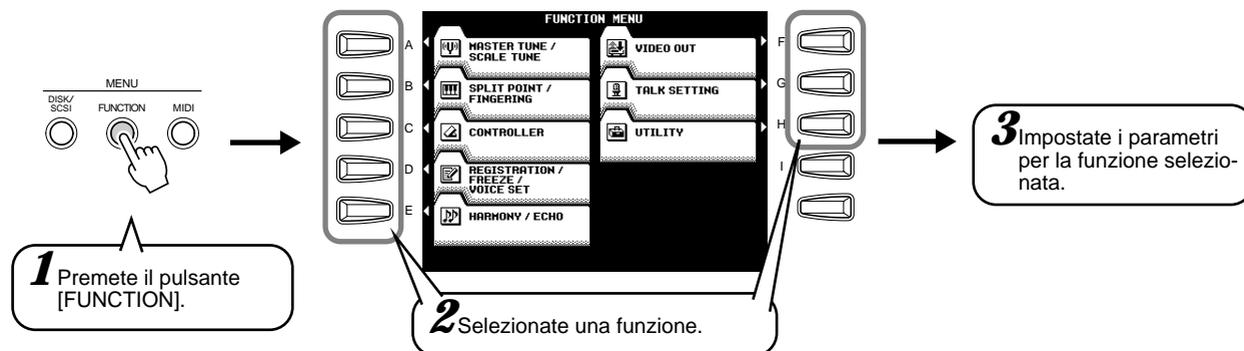


Eseguite l'operazione Check seguendo le istruzioni a video.

Le "Funzioni" della PSR-9000

Il modo Function della PSR-9000 include 8 gruppi di funzioni che danno accesso a numerosi parametri relativi a tutta l'operatività dello strumento.

Procedura Base



Qui di seguito sono riportate le istruzioni per ogni funzione corrispondente al punto #3.

Il modo Function dispone delle seguenti pagine display:

- MASTER TUNE/SCALE TUNE Master Tuning/Scale Tuning 134
- SPLIT POINT/FINGERING Impostazioni Split Point/Fingering 135
- CONTROLLER Assegnazioni Controller (Foot controller/Keyboard/ Funzione della Rotella Modulation)..... 135
- REGISTRATION/FREEZE/VOICE SET Impostazioni Registration/Freeze Group/Voice Set 139
- HARMONY/ECHO Impostazioni Harmony/Echo 140
- VIDEO OUT Impostazioni Video monitor 141
- TALK SETTING Impostazione Talk (Impostazioni Vocal Harmony e relative al suono del microfono) 141
- UTILITY Impostazioni Utility 142

Master Tuning/Scale Tuning

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base sopra descritta.

Master Tuning



Accorda l'intonazione generale della PSR-9000 da 414.6 - 466.8 Hz (LA3). LA3 = 440 Hz è l'intonazione standard.

Scale Tuning



L'attuale accordatura di ogni nota è visualizzata nel tasto corrispondente.

Vi consente di memorizzare 4 diverse impostazioni Scale Tuning nel banco Multi Pad #60. E' utile per cambiare impostazioni Scale Tuning durante l'esecuzione, semplicemente premendo il Multi Pad appropriato. I dati preset sono elencati in schema in basso.

Accorda la nota selezionata in unità di 1/100.

Accorda il tasto selezionato in unità di 10/100.

Quando è selezionata la scala ARABIC, è possibile selezionare la nota ed accordarla. L'estensione dell'accordatura va da -64 a 0 a +63. Ogni incremento equivale ad un centesimo (di un semitono).

Seleziona il temperamento equabile normale o una scala araba in cui ogni nota può essere accordata in un'estensione di 127 centesimi.

		C	C#	D	D#	E	F	F#	G	G#	A	A#	B
Pad1	RASD Up	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	-50
Pad2	RASD Down	0	0	0	0	-50	0	0	0	0	0	0	0
Pad3	BAYATI	0	0	0	0	-62	0	0	0	0	0	0	0
Pad4	Equal Temperament	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Split Point/Chord Fingering

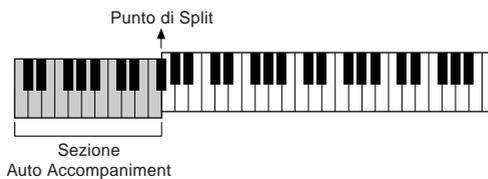
Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base di pag. 101.

E' possibile impostare il punto di split premendo il tasto desiderato tenendo premuto questo pulsante.



Il modo in cui gli accordi sono suonati o indicati con la mano sinistra (nella sezione Auto Accompaniment della tastiera) è detto "fingering" (diteggiatura). Vedi pag.58.

Il punto sulla tastiera che separa la sezione di accompagnamento automatico/ mano sinistra (voce L) dalla sezione della mano destra (voce R1/ R2/R3) è detto "split point" (punto di split). Vedi pag.53.



Assegnazioni ai Controller

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base di pag. 134.

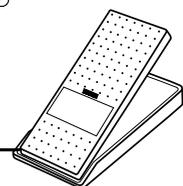
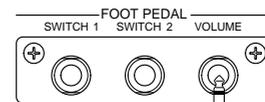
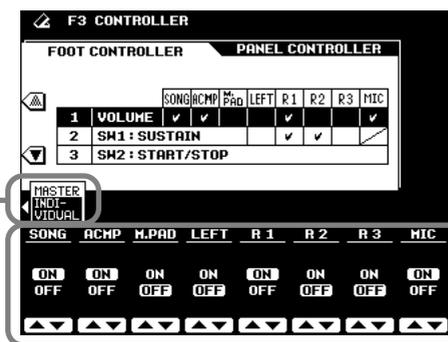
■ Foot Controller

E' possibile assegnare varie funzioni al pedale volume collegato alle prese FOOT PEDAL.

● Foot Volume Controller

Determina se un controller a pedale Yamaha FC7 opzionale, collegato alla presa FOOT PEDAL VOLUME del pannello posteriore, controlla il volume master o solo il volume delle parti e delle voci specificate.

Selezionate "MASTER" per controllare il volume master o "INDIVIDUAL" per controllare il volume di singole parti/voci.

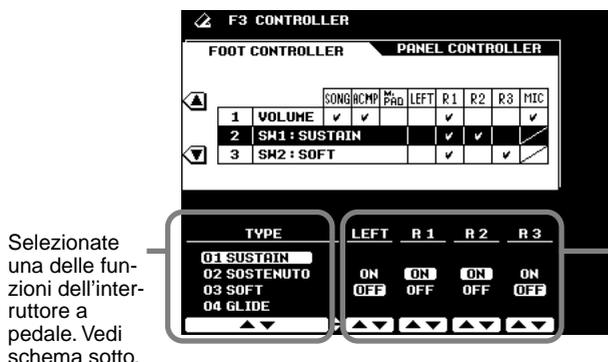


Quando è selezionato "INDIVIDUAL", è possibile impostare l'on/off di singole parti/voci.

Le "Funzioni" della PSR-9000

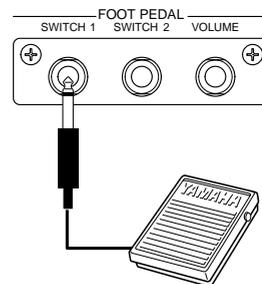
- Footswitch1
- Footswitch2

Determina le funzioni degli interruttori a pedale collegati alle prese FOOT PEDAL SWITCH1 e FOOT PEDAL SWITCH2 e quali delle voci della PSR-9000 saranno gestite dagli interruttori a pedale.



Selezionate una delle funzioni dell'interruttore a pedale. Vedi schema sotto.

Quando è selezionato il tipo Sustain, Sostenuto, Soft, Glide, Portamento o DSP slow/fast, è possibile impostare su on/off le parti corrispondenti, a seconda delle esigenze.



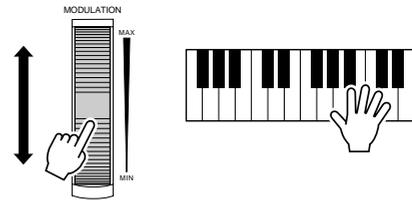
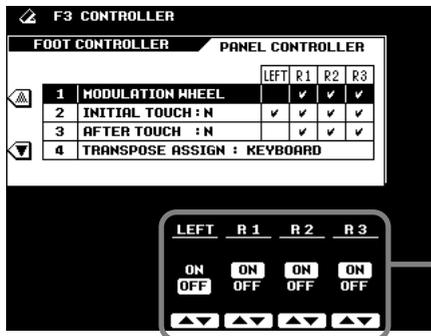
Funzioni controllate dall'interruttore a pedale

SUSTAIN	Normale operatività di pedale sustain. Quando l'interruttore a pedale è premuto, le note suonate hanno un sustain lungo. Rilasciando il pedale le note sostenute si fermano (damp) immediatamente.
SOSTENUTO	Se suonate una nota o un accordo sulla tastiera e premete l'interruttore a pedale mentre la nota/e è premuta, questa nota sarà sostenuta finché tenete premuto il pedale (come se fosse premuto un pedale damper) ma tutte le note suonate successivamente non verranno tenute. In questo modo è possibile sostenere ad esempio un accordo mentre le altre note suonano uno "staccato".
SOFT	Premendo l'interruttore a pedale si riduce leggermente il volume e si modifica il timbro delle note suonate. L'effetto SOFT influenza solo alcune voci, ad esempio PIANO.
GLIDE	Quando viene premuto il pedale, l'intonazione cade di un semitono e poi torna sfumando all'intonazione normale quando viene rilasciato il pedale.
PORTAMENTO	L'effetto di portamento (un lieve passaggio da una nota all'altra) può essere ottenuto mentre è premuto il pedale. Il portamento viene prodotto quando le note sono suonate in legato (cioè viene suonata una nota mentre è ancora premuta la nota precedentemente suonata). Il tempo di portamento può essere impostato usando il display Mixing Console (pag.123).
DSP SLOW/FAST	Come il pulsante DSP [SLOW/FAST].
HARMONY/ECHO	L'armonia si ottiene solo mentre è premuto il pedale.
VOCAL HARMONY	Come il pulsante [V.H.(9)].
REGIST. +	Richiama la registration successiva (incremento). Dopo "1-1" viene selezionata la registration "64-8".
REGIST. -	Richiama la registration precedente (decremento). Dopo "64-8" viene selezionata la registration "1-1".
START/STOP	Come il pulsante [START/STOP].
TAP TEMPO	Come il pulsante [TAP TEMPO].
SYNCHRO STOP	Come il pulsante [SYNC STOP].
INTRO 1	Come il pulsante [INTRO I].
INTRO 2	Come il pulsante [INTRO II].
INTRO 3	Come il pulsante [INTRO III].
MAIN A	Come il pulsante [MAIN VARIATION A].
MAIN B	Come il pulsante [MAIN VARIATION B].
MAIN C	Come il pulsante [MAIN VARIATION C].
MAIN D	Come il pulsante [MAIN VARIATION D].
FILL DOWN	Come il pulsante [FILL IN & BREAK ←].
FILL SELF	Come il pulsante [FILL IN & BREAK ↻].
FILL BREAK	Come il pulsante [FILL IN & BREAK //].
FILL UP	Come il pulsante [FILL IN & BREAK →].
ENDING 1	Come il pulsante [ENDING/rit. I].
ENDING 2	Come il pulsante [ENDING/rit. II].
ENDING 3	Come il pulsante [ENDING/rit. III].
FADE IN/OUT	Come il pulsante [FADE IN/OUT].
FING/ON BASS	L'interruttore a pedale seleziona alternativamente i modi Fingered e On Bass (pag.58).
BASS HOLD	Mentre il pedale è premuto, la nota di basso dell'accompagnamento automatico viene tenuta anche se si cambia accordo. Non funziona nel modo Full Keyboard.
PERCUSSION	L'interruttore a pedale suona uno strumento percussivo selezionato con i pulsanti LCD ASSIGN (visualizzato quando è selezionato il tipo Percussion).

■ Controller di Pannello

● ROTELLA MODULATION

Determina quali delle voci della PSR-9000 sarà influenzata dalla rotella MODULATION.



Attiva/disattiva il controllo della rotella Modulation per le parti corrispondenti.

● INITIAL TOUCH

Grazie a questa funzione, la PSR-9000 "sente" con quanta forza suonate i tasti ed usa questa informazione per influenzare il suono in vari modi, a seconda della voce selezionata. Ciò vi consente di suonare con maggior espressività e di aggiungere effetti utilizzando la vostra tecnica esecutiva.



Indica l'attuale impostazione di sensibilità (sensitivity).

Imposta il livello a cui viene disattivato Touch Response (risposta al tocco).

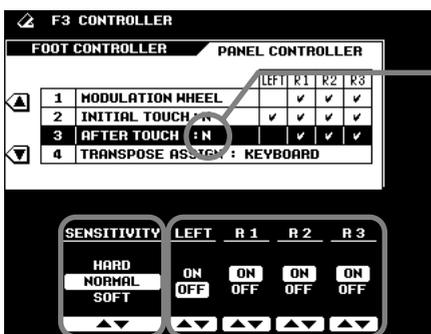
Attiva/disattiva il controllo Initial Touch Response per le parti.

Seleziona la curva di sensibilità desiderata (vedi tabella).

HARD 2	I tasti devono essere premuti con molta forza per produrre il volume massimo.
HARD 1	I tasti devono essere premuti con abbastanza forza per produrre il volume massimo.
NORMAL	Produce una risposta al tocco standard.
SOFT 1	Benché questa impostazione non sia sensibile come "SOFT2", vi consente di produrre un volume forte suonando relativamente con relativamente poca forza.
SOFT 2	Consente di ottenere il volume massimo suonando in modo molto lieve.

● AFTER TOUCH

Grazie a questa funzione la PSR-9000 "sente" la pressione applicata ai tasti durante l'esecuzione ed utilizza questa informazione per influenzare il suono in molti modi, a seconda della voce selezionata. Ciò vi consente di suonare con maggior espressività e di aggiungere effetti utilizzando la vostra tecnica esecutiva.



Indica l'attuale impostazione di sensibilità (sensitivity).

Attiva/disattiva l'aftertouch per le parti corrispondenti.

Seleziona la curva di sensibilità desiderata, come elencato a lato.

HARD	Per produrre variazioni è necessaria una pressione abbastanza forte.
NORMAL	Produce una risposta al tocco (touch response) standard.
SOFT	Consente di ottenere variazioni abbastanza ampie con una pressione di aftertouch molto lieve.

Impostazioni Registration/Freeze Group/Voice Set

Queste istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base di pag.134.

■ Registration

Usando la funzione Name é possibile inserire nomi per ogni banco/numero registration.

Guida Rapida
a pag. 28



Premete uno di questi pulsanti per cambiare il nome del Banco o della Registration.

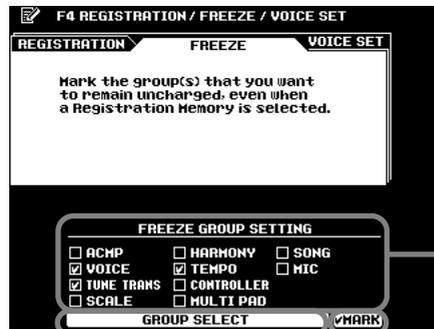
Per informazioni circa l'inserimento dei nomi, fate riferimento alle Operazioni Base (pag.44).

Selezionate un numero/banco Registration a cui assegnare un nome.

■ Freeze Group

Usando questa funzione é possibile specificare quali impostazioni vengono influenzate dalla funzione Freeze (pag.28).

Guida Rapida
a pag. 28



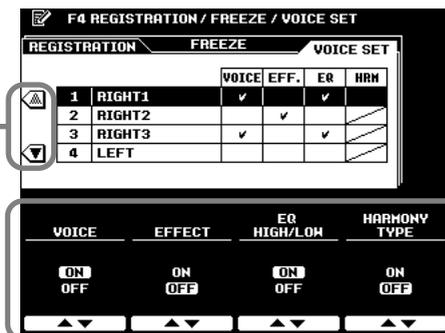
I parametri inclusi in ogni gruppo sono elencati a pag.178.

Seleziona un'impostazione a cui applicare o da cui rimuovere la funzione Freeze.

Imposta (✓) o rimuove l'impostazione selezionata.

■ Voice Set

Questa funzione determina se le impostazioni preset di Voce, Effetto, EQ e Harmony assegnate ad ogni voce preset, vengono richiamate o meno quando si seleziona una nuova voce.



Selezionate una parte.

Questi quattro set possono essere attivati/disattivati individualmente per ogni parte (RIGHT1, 2, 3, LEFT).

NOTE

• I parametri VOICE, DSP, EQ, e HARMONY TYPE sono elencati a pag.178.

Impostazioni Harmony/Echo

Guida Rapida
a pag. 35

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base di pag. 134.

Seleziona il tipo Harmony. Vedi sotto.

Imposta il volume dell'effetto Harmony.

Assegna l'effetto Harmony alle parti sotto elencate.

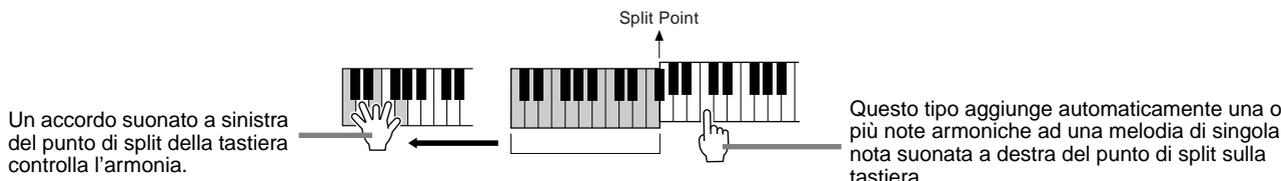
Determina il valore più basso di dinamica a cui suonerà la nota armonica. Più alto è il valore e con più forza deve essere suonata la tastiera perché venga applicato l'effetto Harmony.

Quando è regolato su ON, l'effetto Harmony viene applicato solo alla nota che appartiene ad un accordo suonato nella sezione della tastiera a sinistra del punto di split. Questa impostazione non è disponibile quando è selezionato il tipo Echo, Tremolo o Trill.

Regola la velocità dell'effetto di eco/tremolo/trill. Questo parametro è attivo quando è selezionato uno degli effetti basati sull'eco (da 15 a 17).

■ Circa i Tipi Harmony

- Quando è selezionato un tipo Harmony (da "STANDARD DUET" a "STRUM")



- Quando è selezionato "MULTI ASSIGN"

Multi Assign assegna automaticamente le note suonate simultaneamente nella sezione della tastiera a destra del punto di split, a parti (voci) separate. Il numero di parti assegnabili dipende dal numero di parti attivate (ON) usando i pulsanti [PART ON/OFF]. Se sono attivate tre parti è possibile assegnare fino a tre voci; se sono attivate due parti è possibile assegnare solo due voci. Ad esempio, se sono attive le parti R1, R2 e R3 e suonate e tenete tre note successive, la prima nota verrà suonata con la voce R1, la seconda con la voce R2 e la terza con la voce R3.

- Quando è selezionato "ECHO"

Viene applicato un effetto di echo alla nota suonata sulla tastiera, al tempo impostato.

- Quando è selezionato "TREMOLO"

Viene applicato un effetto di tremolo alla nota suonata sulla tastiera, al tempo impostato.

- Quando è selezionato "TRILL"

Due note tenute sulla tastiera vengono suonate alternativamente al tempo impostato.

■ Circa "ASSIGN"

- R1 Harmony viene applicato solo alla parte R1. Se R1 è regolata su OFF non si avrà alcun effetto Harmony.
- R2 Harmony viene applicato solo alla parte R2. Se R2 è regolata su OFF non si avrà alcun effetto Harmony.
- R3 Harmony viene applicato solo alla parte R3. Se R3 è regolata su OFF non si avrà alcun effetto Harmony.
- AUTO Le note armoniche vengono assegnate automaticamente alle parti R1, R2, R3 in questo ordine o in base alla priorità..
- MULTI Multi Assign assegna automaticamente la 1a, 2a e 3a nota armonica aggiunta a parti (voci) separate. Ad esempio, se le parti R1 e R2 sono impostate su ON ed è selezionato il tipo STANDARD DUET, la nota suonata sulla tastiera verrà suonata dalla voce R1 e la nota armonica aggiunta sarà suonata dalla voce R2.

Impostazioni Video Monitor

Le funzioni di questa pagina vi consentono di visualizzare le caratteristiche di testi (lyric) e accordi (pag.67) trasmessi ad un televisore o un monitor collegato alla presa [VIDEO OUT] (pag.12).

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base di pag. 134.

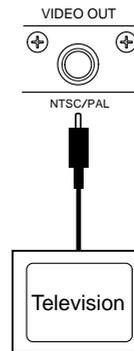


E' possibile impostare lo sfondo su uno dei questi 4 colori.

I caratteri visualizzati a video possono essere impostati su vari colori.

Impostatelo su "SMALL" se i contenuti dell' LCD sono troppi per l'ampiezza del monitor.

Impostatelo sullo standard (NTSC o PAL) usato dalla vostra unità video. L'impostazione di default è "PAL". Se lo standard usato dalla vostra TV o dal vostro monitor non fosse PAL, cambiate l'impostazione su "NTSC". Questa impostazione viene conservata in memoria come parte dei parametri di System Backup (backup di sistema - pag.50).



NOTE

- Se appaiono delle linee parellele lampeggianti sulla TV o sul monitor video, non si tratta di un malfunzionamento: risolvete il problema regolando i parametri di Character Color o Background Color. Per ottenere i migliori risultati, provate a regolare le impostazioni di colore anche sul monitor usato.
- Evitate di guardare la TV o il monitor per lunghi periodi di tempo; ciò potrebbe danneggiare la vista. Interrompete la visione spesso onde evitare rischi di estraneamento.

NOTE

- Ricordate che anche dopo aver regolato tutte le impostazioni qui indicate, il monitor utilizzato potrebbe non visualizzare i contenuti dell'LCD come previsto; ad esempio potrebbero "sfiorare" rispetto all'ampiezza del monitor o non essere del tutto chiari oppure i colori potrebbero differire da quelli impostati.

Impostazione Talk

Questa pagina include svariati parametri che influenzano il suono del microfono quando é attivo il pulsante [TALK].

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base a pag. 134.



Determina la quantità di attenuazione da applicare al suono generale (escluso l'ingresso del microfono).

Impostano la profondità di riverbero e chorus del suono del microfono.

Imposta il posizionamento pan stereo del suono del microfono.

Determina il volume o il livello della vostra voce in arrivo dal microfono.



Corrisponde al parametro Vocal Harmony Type (pag.69). Quando é attivo il pulsante [TALK], viene richiamata l'impostazione del tipo attuale.

Attiva/disattiva Vocal Harmony.

Seleziona il tipo di effetto DSP da applicare al suono del microfono.

Imposta la profondità dell'effetto DSP da applicare al suono del microfono.

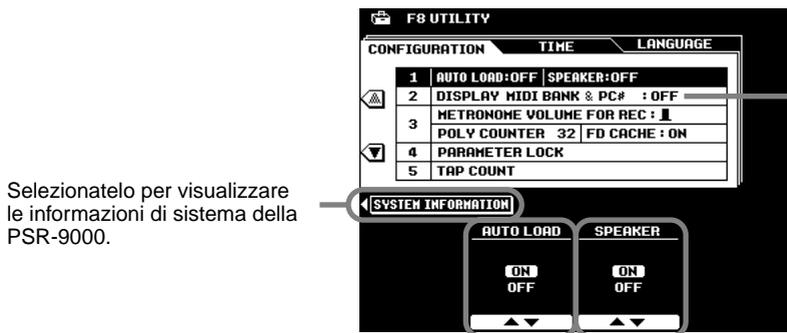
Attiva/disattiva l'effetto DSP da applicare al suono del microfono.

Impostazioni Utility

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #3 della Procedura Base di pag. 134.

■ Configuration

● 1, 2



Selezionatelo per visualizzare le informazioni di sistema della PSR-9000.

Determina se i numeri di bank select e program change MIDI per ogni voce saranno visualizzati insieme al numero e al nome della voce, sul display voice list (elenco voci).

Determina se tutti i dati wave presenti nella memoria RAM alla disattivazione, verranno ricaricati automaticamente da disco quando si riattiverà la PSR-9000.

Quando è regolato su OFF, il sistema di altoparlanti incorporato nella PSR-9000, si disattiva.

● 3



Imposta l'attivazione/disattivazione del metronomo durante la riproduzione delle song.

Imposta l'attivazione/disattivazione del metronomo durante la registrazione delle song.

Indica il numero massimo di note attualmente suonate. Può essere utile per controllare se è stata superata la polifonia massima in determinate song o stili. Il valore massimo è 126 (polifonia massima della PSR-9000).

Premetelo per resettare Poly Counter su "0".

Imposta il volume del suono del metronomo per la registrazione.

Regolandolo su ON si abilita la PSR-9000 ad una più rapida lettura dei dati da floppy disk. Ciò avviene utilizzando la memoria cache interna. Quando viene inserito un floppy disk e questa funzione è regolata su ON, la PSR-9000 carica automaticamente i dati nella memoria cache (anche mentre suonate la tastiera, l'accompagnamento, i Multi Pad, etc.). Tutti i dati vengono poi letti direttamente dalla memoria cache e non più da disco e la lettura risulta quindi molto più rapida.

● 4, 5



Selezionate il parametro che desiderate bloccare o sbloccare.

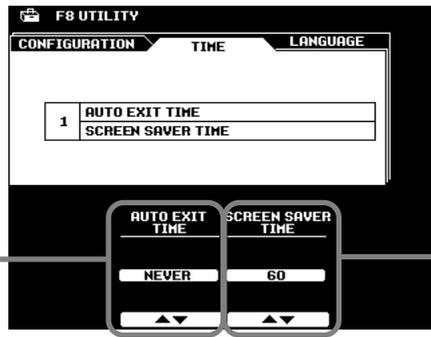
Vi consente di impostare la dinamica e la voce drum che suonerà quando verrà usata la funzione Tap (pag. 60).

Questa funzione può essere usata per "bloccare" i parametri specificati in modo che possano essere modificati solo dai controlli diretti di pannello (e non attraverso Registration Memory, One Touch Setting, Music Database, MIDI, dati sequence, etc.).

Blocca (✓) o sblocca il parametro selezionato.

Time

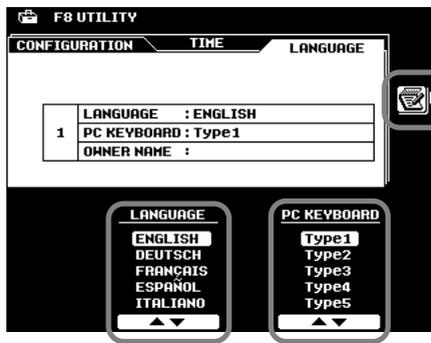
I display da cui sono selezionati voci e stili tornano automaticamente al display precedentemente selezionato, dopo qualche istante (quando questo parametro non è regolato su "NEVER"). Il parametro Auto Exit Time determina il tempo per cui restano visualizzati i display Voice List o Style List prima di tornare al precedente display. Quando è regolato su "NEVER" questi display restano visualizzati all'infinito. (Potete manualmente tornare al display precedente premendo il pulsante [EXIT]).



Quando è impostato su "NEVER", il menu selezionato resta a display finché non lo modificate manualmente. Quando è regolato su un valore diverso da "NEVER", il display cambia in base all'intervallo selezionato.

Screen Saver Time determina quanto tempo trascorre prima che si attivi la funzione Screen Saver. Screen Saver annulla l'attuale display e scorre tra le specifiche della PSR-9000. Per tornare al display originale, premete il pulsante LCD [CLOSE] (visualizzato in Screen Saver) o qualsiasi altro pulsante di pannello.

Language



NOTE
 • Ricordate che alcuni tasti della tastiera del computer non vengono usati per la PSR-9000 e non hanno alcun effetto.

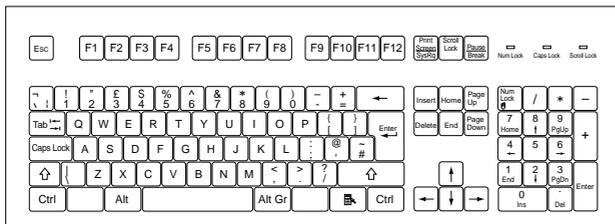
Premete questo pulsante per inserire il vostro nome.

Vedi pag.42 per maggiori informazioni.

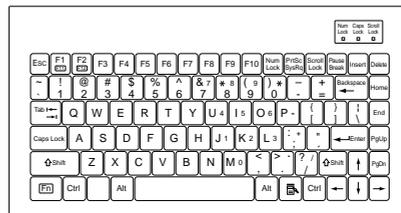
Selezionate il tipo appropriato di tastiera per computer da collegare alla PSR-9000. Vedi sotto.

Tipi di Tastiere per Computer (utilizzabili con la PSR-9000)

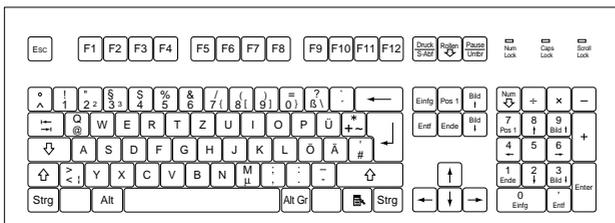
• Tipo 1



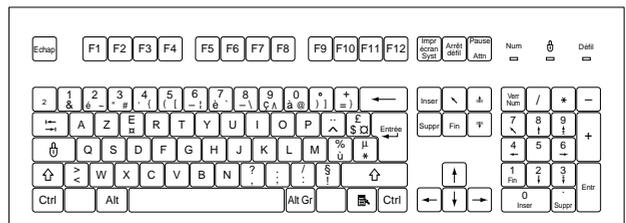
• Tipo 2



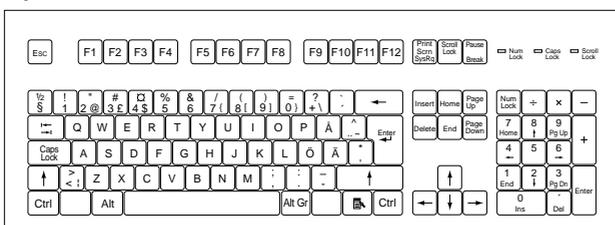
• Tipo 3



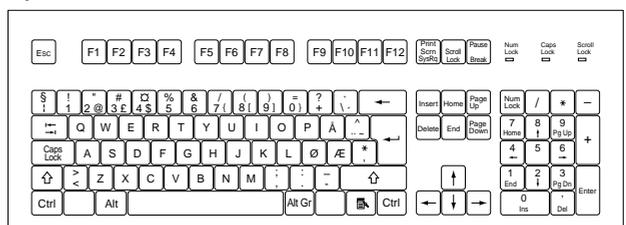
• Tipo 4



• Tipo 5



• Tipo 6



● Messaggi Channel (di canale)

La PSR-9000 è uno strumento elettronico in grado di gestire 32 canali. Normalmente si dice che “può suonare 32 strumenti simultaneamente”. I messaggi di Canale trasmettono informazioni come Note ON/OFF, Program Change, etc. per ognuno dei 32 canali.

Nome Messaggio	Operazione/ Impostazione di Pannello sulla PSR-9000
Note ON/OFF	Messaggi generati quando viene suonata la tastiera. Ogni messaggio include uno specifico numero di nota che corrisponde al tasto premuto, più un valore di dinamica (velocity) basato sulla forza con cui è suonato il tasto.
Program Change	Selezione della voce (impost. selezione banco control change MSB/LSB).
Control Change	Volume, panpot (Mixing Console), etc.

● Messaggi System (di sistema)

Questi dati sono usati in comune da tutto il sistema MIDI. Includono i messaggi di Sistema Esclusivo (System Exclusive) che trasmettono dati unici di ogni marca e messaggi Realtime che controllano l'unità.

Nome Messaggio	Operazione/ Impostazione di Pannello sulla PSR-9000
System Exclusive Message	Impostazioni tipo di effetto (Mixing Console), etc.
Realtime Messages	Impostazione clock, operazione start/stop

NOTE

- I dati di performance di tutte le song, gli stili ed i Multi Pad, sono dati MIDI.

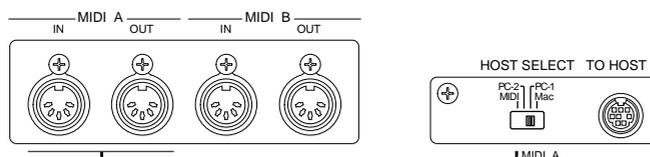
I messaggi trasmessi/ ricevuti dalla PSR-9000 sono illustrati nel Formato Dati MIDI e nella Carta di Implementazione MIDI riportati a pag. 192 e pag. 208.

■ Prese MIDI e TO HOST

Perché sia possibile lo scambio di dati MIDI tra più apparecchiature, ogni unità deve essere collegata da un cavo. Il collegamento può essere eseguito in due modi: dalle prese MIDI della PSR-9000 alle prese MIDI di un'unità esterna, usando un cavo MIDI, oppure dalla porta TO HOST della PSR-9000 alla porta seriale di un personal computer usando uno speciale cavo.

Se collegate la presa TO HOST della PSR-9000 ad un personal computer, la PSR-9000 sarà usata come interfaccia MIDI e non sarà quindi necessario l'uso di interfacce MIDI dedicate.

Sul pannello posteriore della PSR-9000 sono presenti due tipi di prese: MIDI e TO HOST.



MIDI IN	Riceve i dati MIDI da un'altra unità MIDI.
MIDI OUT	Trasmette le informazioni di tastiera della PSR-9000 come dati MIDI ad un'altra unità MIDI.
TO HOST	Trasmette e riceve dati MIDI a/da un personal computer.

Le prese MIDI A e la presa TO HOST sono esclusive, cioè non possono essere usate simultaneamente. Usate l'interruttore HOST SELECT per selezionare le prese MIDI A o la presa TO HOST. Quando l'interruttore HOST SELECT è impostato su “MIDI”, le prese MIDI A riceveranno/trasmetteranno dati MIDI. Quando è impostato su “Mac”, “PC-1” o “PC-2” le prese MIDI A non trasmetteranno né riceveranno dati..

Le prese MIDI B IN/OUT funzionano indipendentemente dall'impostazione dell'interruttore HOST SELECT.

NOTE

- Quando usate la presa TO HOST per collegare un personal computer che utilizza Windows 95/98, è necessario che installiate un driver MIDI Yamaha nel computer. Il dischetto in dotazione contiene questo driver.
- Per il collegamento di unità MIDI è necessario usare speciali cavi MIDI, disponibili presso i negozi di strumenti musicali, etc.
- Non usate mai cavi MIDI di una lunghezza superiore ai 15 metri perché potrebbero cogliere rumori o ronzii e causare errori nei dati.

NOTE

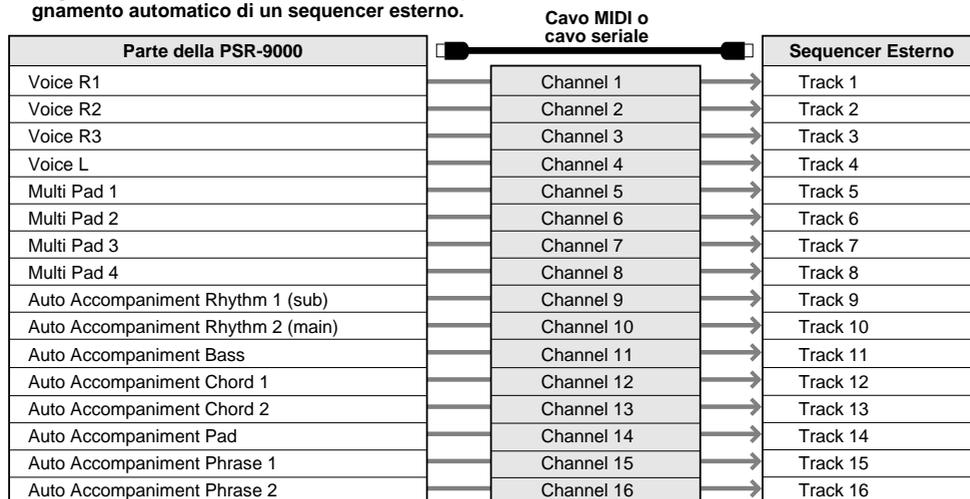
- La presa MIDI B ignora i messaggi di Sistema Esclusivo.

Funzioni MIDI

Sulla PSR-9000 é possibile trasmettere 16 canali di dati MIDI su un singolo cavo MIDI o su un cavo seriale (usando la porta TO HOST). Poiché la PSR-9000 dispone di due prese MIDI indipendenti (A e B), é possibile usare simultaneamente fino a 32 canali MIDI.

E' possibile ad esempio trasmettere più tracce in contemporanea, inclusi dati di accompagnamento aut. (vedi sotto).

- Registrare dati di performance usando l'accompagnamento automatico di un sequencer esterno.



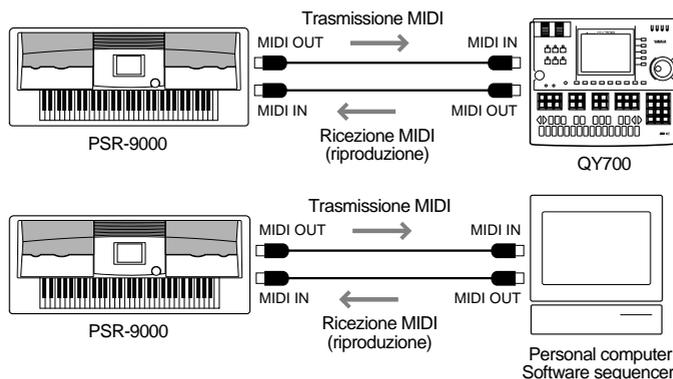
NOTE

• Benché la PSR-9000 possa ricevere dati MIDI simultaneamente su 32 canali, come una sorgente sonora/ generatore sonoro multitimbrico, essa risponde in realtà solo a 28 canali simultaneamente. Ciò accade perché il modo MIDI Receive per la presa MIDI B (p. 118) non può essere impostata su "XG/GM."

Come vedete, durante la trasmissione di dati MIDI é essenziale determinare quali dati devono essere inviati su quale canale MIDI (pag. 151).

Cos'è possibile fare con il MIDI

- Registrate su un sequencer esterno (es. un personal computer) i dati di performance (canali 1~16) usando la funzione di Accompagnamento Aut. della PSR-9000. Dopo la registrazione é possibile editare i dati con il sequencer e riprodurli di nuovo sulla PSR-9000.

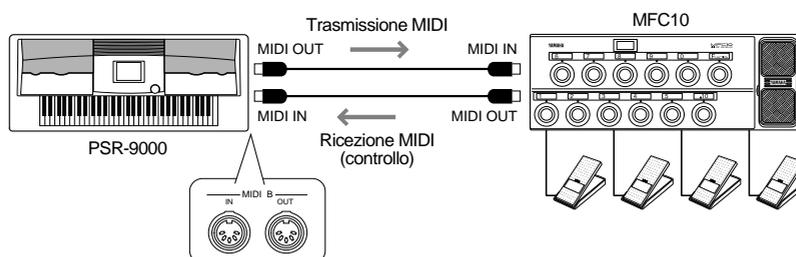


Impostazioni: Trasmissione MIDI (pag. 151)

Impostazioni: Modo Receive per tutti i canali su "XG/GM"

Impostazioni Receive MIDI (pag.152)

- Controllare la PSR-9000 da un controller a pedale opzionale MIDI Yamaha MFC10.



Impostazioni: MFC10 (pag. 154).

Collegamento ad un Personal Computer

Collegando la PSR-9000 ad un computer (dalla presa TO HOST o dalle prese MIDI), potete sfruttare la grande potenza di processamento e la flessibilità di editing consentite alla musica generata su computer.

Il collegamento può essere eseguito in due modi:

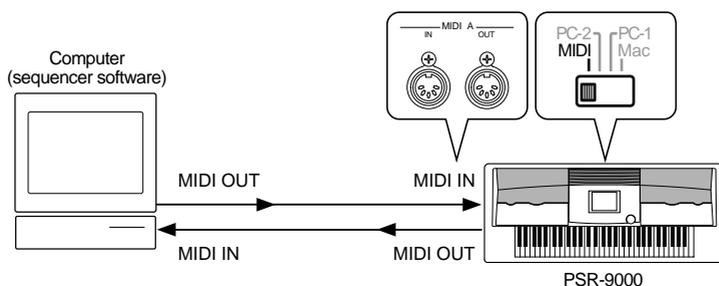
- Usando le prese MIDI della PSR-9000
- Usando la presa TO HOST

■ Usare le prese MIDI della PSR-9000

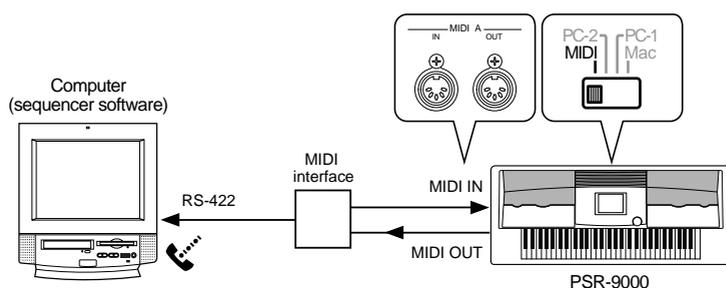
Usando un'interfaccia MIDI installata nel personal computer, collegate le prese MIDI del personal computer e la PSR-9000.

Come cavo di collegamento, usate uno speciale cavo MIDI.

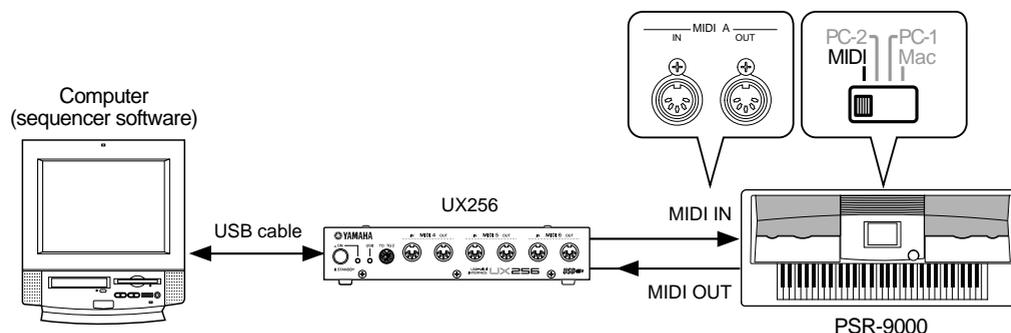
- Quando nel computer è installata un'interfaccia MIDI, collegate la presa MIDI OUT del personal computer al MIDI IN della PSR-9000. Impostate l'interruttore HOST SELECT su "MIDI."



- Quando usate un'interfaccia MIDI con un computer serie Macintosh, collegate la presa RS-422 del computer (porta modem o stampante) all'interfaccia MIDI e collegate il MIDI OUT dell'interfaccia MIDI al MIDI IN della PSR-9000, come illustrato in figura. Impostate l'interruttore HOST SELECT della PSR-9000 su "MIDI."



- Quando l'interruttore HOST SELECT è regolato su "MIDI", l'ingresso e l'uscita dalla presa TO HOST viene ignorata.
- Quando usate un computer serie Macintosh, regolate l'impostazione clock dell'interfaccia MIDI nel software applicativo, in modo che corrisponda a quella dell'interfaccia MIDI che state utilizzando. Fate riferimento al manuale d'uso del software.
- Quando il computer è dotato di interfaccia USB, usate Yamaha UX256.



NOTE

- Nei seguenti esempi, useremo le prese MIDI A
- Quando usate la PSR-9000 come sorgente sonora multitimbrica a 16 canali, collegate l'altra unità MIDI alla presa MIDI IN A (e non MIDI IN B).
- E' possibile collegare un'unità MIDI alla presa MIDI IN B ma, in questo caso, la PSR-9000 non può essere usata come sorgente sonora multitimbrica perché il modo MIDI Receive per la presa MIDI B (p. 118) non può essere impostato su "XG/GM."

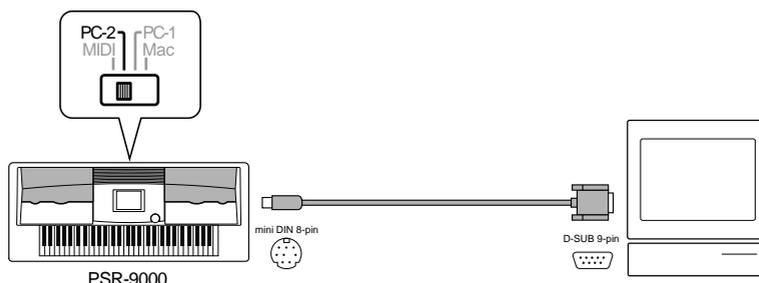
■ Usare la presa TO HOST

Collegate la porta seriale del personal computer (RS-232C o RS-422) alla presa TO HOST della PSR-9000.

Come cavo di collegamento, usate il cavo appropriato (opzionale, vedi figura sotto) al tipo di personal computer.

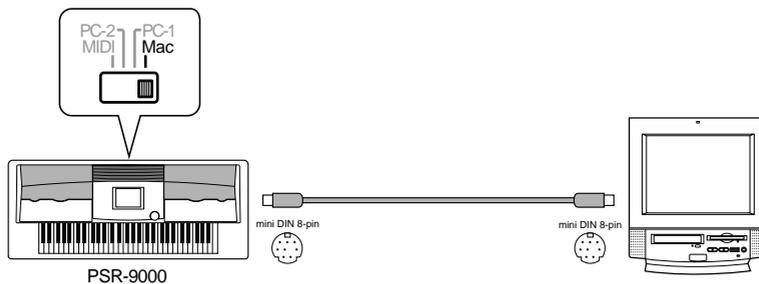
● Serie IBM-PC/AT

Collegate la presa RS-232C del computer alla presa TO HOST della PSR-9000 usando un cavo seriale (cavo incrociato D-SUB 9P -> MINI DIN 8P). Regolate l'interruttore HOST SELECT della PSR-9000 su "PC-2".



● Serie Macintosh

Collegate la presa RS-422 (porta modem o stampante) del computer alla presa TO HOST della PSR-9000, usando un cavo seriale (cavo periferica di sistema da 8 bit). Regolate l'interruttore HOST SELECT della PSR-9000 su "Mac".



Impostate il clock dell'interfaccia MIDI del software sequencer utilizzato su 1MHz.

Per maggiori informazioni, consultate il manuale del software.

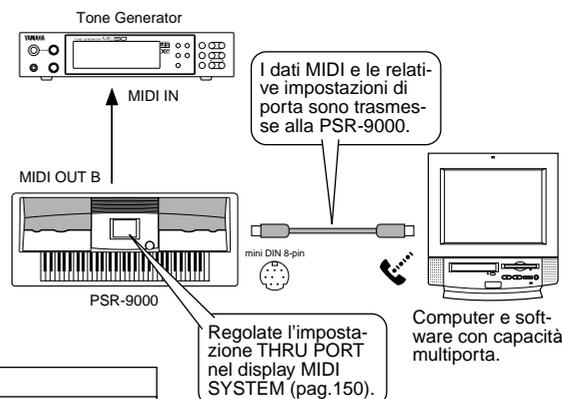
Per maggiori informazioni circa le impostazioni MIDI necessarie per il computer ed il software sequencer utilizzati, fate riferimento ai relativi manuali di istruzioni.

Circa la Funzione Thru Port

Questa funzione può essere usata quando un computer è collegato alla presa TO HOST della PSR-9000. Vi consente grande flessibilità e un controllo totale sulla routing dei dati MIDI in ingresso.

Ad esempio, è possibile usare questa funzione per riprodurre in modo selettivo parti di dati di song da un computer lasciando che la PSR-9000 risponda a certe parti della song mentre le altre parti vengono riprodotte su un generatore sonoro collegato separatamente (vedi figura).

Selezionate le impostazioni THRU PORT desiderate dal display MIDI SYSTEM (pag.150) della PSR-9000, come descritto di seguito, ed eseguite le impostazioni appropriate sul computer/ software sequencer.

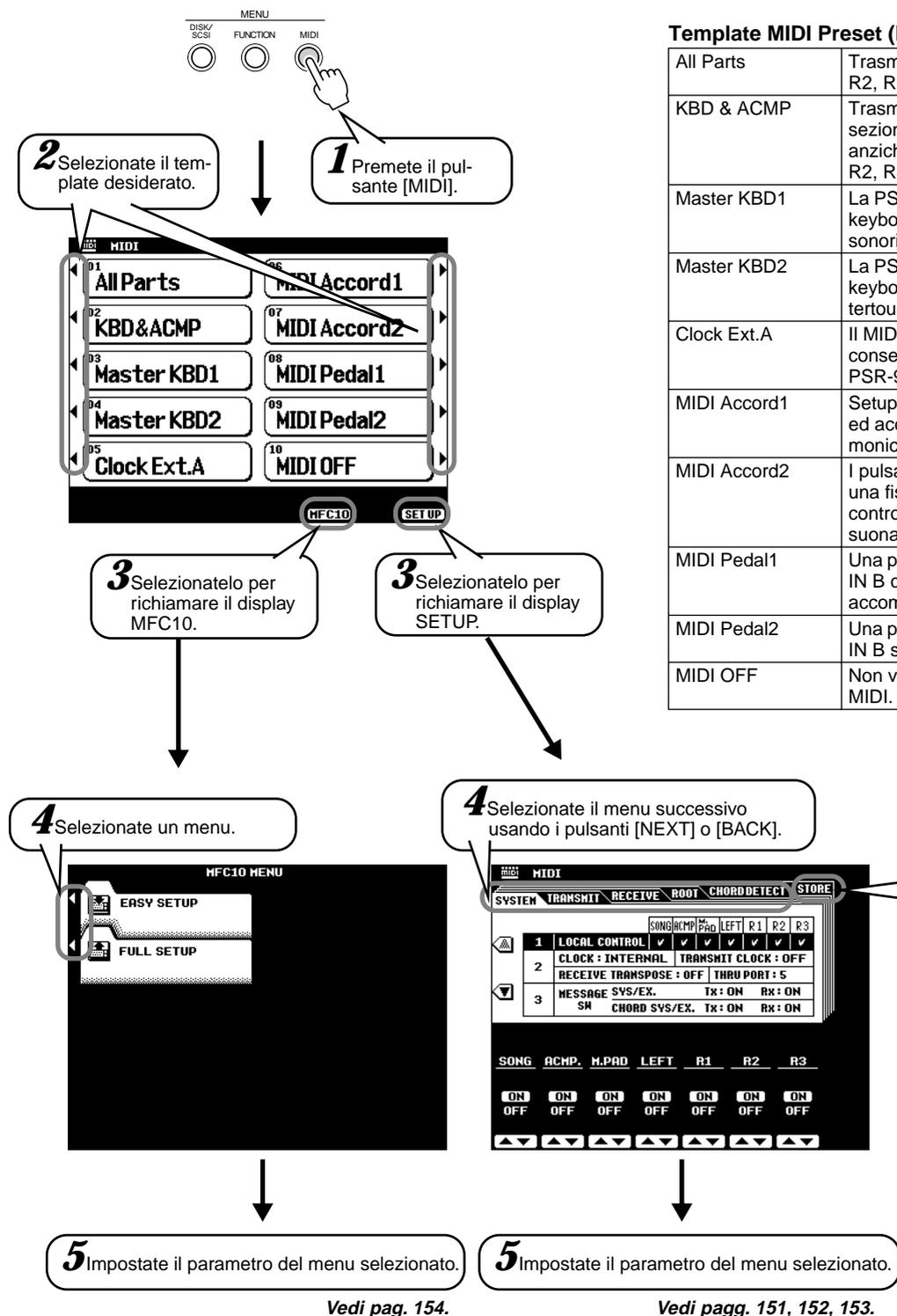


THRU PORT	Descrizione
NO THRU	Tutti i messaggi MIDI in ingresso dal computer sono riconosciuti dalla PSR-9000, ma non vengono trasmessi dalla presa MIDI B OUT.
THRU	Tutti i messaggi MIDI in ingresso dal computer sono riconosciuti dalla PSR-9000 e vengono trasmessi, non processati, dalla presa MIDI B OUT. In questo caso, il MIDI B OUT funziona come MIDI THRU.
OFF	Sono riconosciuti dalla PSR-9000 solo i dati MIDI assegnati alla Port 1 del computer. I dati non vengono trasmessi dalla presa MIDI B OUT. I dati MIDI assegnati a porte diverse dalla Port 1 non vengono riconosciuti né trasmessi.
1-8	Sono riconosciuti dalla PSR-9000 solo i dati MIDI assegnati alla Port 1 del computer. I dati assegnati al numero di porta qui impostato vengono trasmessi dalla presa MIDI B OUT. Qualsiasi dato MIDI assegnato a porte diverse da quella qui selezionata e dalla Porta 1, non vengono riconosciuti né trasmessi.

Funzioni MIDI

La PSR-9000 dispone di numerose funzioni MIDI che consentono di utilizzare questo strumento anche nei sistemi MIDI più sofisticati.

Procedura Base



Template MIDI Preset (Factory Set)

All Parts	Trasmette tutte le parti, incluse R1, R2, R3 e Left.
KBD & ACMP	Trasmette i dati di performance delle sezioni Upper e Lower della tastiera, anziché quelli delle singole parti (R1, R2, R3 e Left).
Master KBD1	La PSR-9000 funziona come master keyboard per il controllo di generatori sonori e altre unità esterne.
Master KBD2	La PSR-9000 funziona come master keyboard ma non trasmette dati di aftertouch.
Clock Ext.A	Il MIDI IN A riceve dati di clock MIDI consentendovi di sincronizzare la PSR-9000 ad un'unità MIDI esterna.
MIDI Accord1	Setup ideale per controllare tastiera ed accompagnamento da una fisarmonica MIDI.
MIDI Accord2	I pulsanti di accordo e di basso su una fisarmonica MIDI sono usati per controllare l'accompagnamento e per suonare le parti di accordi e di basso.
MIDI Pedal1	Una pedaliera MIDI collegata al MIDI IN B controlla la nota di basso dell'accompagnamento.
MIDI Pedal2	Una pedaliera MIDI collegata al MIDI IN B suona la parte di basso.
MIDI OFF	Non vengono ricevuti né inviati dati MIDI.

Vedi pag. 153.

NOTE

• Poiché tutti i dati di impostazione MIDI sono memorizzati su Flash ROM, tutti i dati nelle locazioni di impostazioni MIDI saranno sostituiti dalle nuove impostazioni. Questo include le impostazioni MIDI preset programmate dalla fabbrica. Se le avete cancellate, potete ricaricarle dai dischetti in dotazione (pag. 6), usando la funzione Restore (pag. 130).

Le operazioni per ogni funzione corrispondente ai punti #5 o #6 sono illustrate qui di seguito.

Impostazioni System (di sistema)

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag. 150.

Local Control

“Local Control” si riferisce al fatto che, normalmente, la tastiera della PSR-9000 controlla il generatore sonoro interno consentendo di suonare le voci direttamente dalla tastiera. Questa condizione é detta “Local Control on” poiché il generatore sonoro interno é controllato localmente dalla sua tastiera. Il Local Control può essere disattivato in modo che la tastiera non suoni le voci interne ma trasmetta dal MIDI OUT le informazioni MIDI appropriate quando vengono suonate le note sulla tastiera. Allo stesso tempo, il generatore sonoro interno può rispondere, attraverso il MIDI IN, alle informazioni MIDI ricevute sul canale impostato sul modo “XG/GM”. Ciò significa che mentre un sequencer MIDI esterno, ad esempio, suona le voci interne della PSR-9000, la tastiera della PSR-9000 può suonare un generatore sonoro esterno.

Clock, Receive Transpose e Presa Thru

Clock

Determina se la PSR-9000 é controllata dal suo clock interno o da un segnale di clock MIDI ricevuto da un'unità esterna. INTERNAL é l'impostazione clock normale quando la PSR-9000 viene usata da sola. Se la state usando con un sequencer esterno, un computer MIDI o altre unità MIDI e desiderate sincronizzarla all'unità esterna, impostate questa funzione su EXTERNAL. In questo caso, l'unità esterna deve essere collegata al MIDI IN della PSR-9000 e deve trasmettere un segnale di clock MIDI appropriato.

Transmit Clock

Attiva/disattiva la trasmissione di clock MIDI.

Quando é regolato su OFF, non vengono trasmessi dati di clock MIDI o di START/STOP.

Receive Transpose

Quando il parametro RECEIVE TRANSPOSE é regolato su OFF, i dati di nota ricevuti dalla PSR-9000 non vengono trasposti; quando é regolato su ON, i dati di nota ricevuti vengono trasposti in base all'attuale impostazione di trasposizione di song della PSR-9000.

Thru

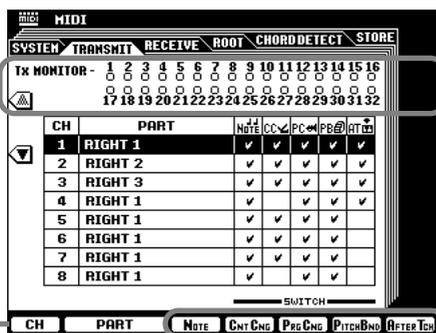
Vedi pag.149.

Message Switch

Il parametro SYS/EX. TRANSMIT attiva/disattiva la trasmissione MIDI di dati di messaggi di sistema esclusivo MIDI. Il parametro SYS/EX. RECEIVE attiva/disattiva la ricezione MIDI di dati esclusivi MIDI generati da unità esterne. Il parametro CHORD SYS/EX. TRANSMIT attiva/disattiva la trasmissione MIDI di dati esclusivi di accordi MIDI (riconoscimento accordi— fondamentale e tipo). Il parametro CHORD SYS/EX. RECEIVE attiva/ disattiva la ricezione MIDI di dati di accordo esclusivi, generati da unità esterne.

Impostazioni Transmit

Questa pagina display vi consente di specificare quali voci e parti della PSR-9000 saranno trasmesse e su quali canali MIDI (32 canali MIDI disponibili) e di specificare quali tipi di dati verranno trasmessi per ogni canale. Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag. 150.



Selezionate un canale.

Selezionate una Parte per il canale selezionato.

Tx MONITOR (monitor di trasmissione) indica quando i dati vengono trasmessi su uno dei 32 canali MIDI. I punti corrispondenti ad ogni canale (1- 32) lampeggiano brevemente quando sul canale/i vengono trasmessi dati.

Attiva/disattiva la trasmissione dei tipi di dati specificati. Per dettagli circa i tipi di dati, vedi pagina successiva.

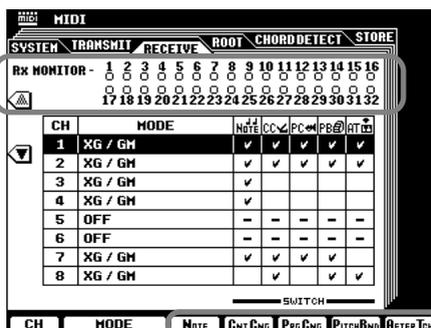
NOTE

- I canali 1 - 16 sono gestiti dalle prese MIDI A o dalla presa TO HOST; i canali 1 - 16 di una seconda presa o unità MIDI, sono gestiti come canali 17 - 32 dalle prese MIDI B.

Impostazioni Receive

Questa pagina display vi consente di specificare il modo di ricezione MIDI per ogni canale MIDI della PSR-9000 e di specificare quali tipi di dati sono ricevuti su ogni canale. Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag.150.

Rx MONITOR indica quando i dati sono stati ricevuti su uno dei 32 canali MIDI. I puntini corrispondenti ad ogni canale (1 - 32) lampeggiano brevemente quando sul canale/i vengono ricevuti dei dati.



NOTE
 • I canali 1 - 16 sono gestiti dalle prese MIDI A o dalla presa TO HOST; i canali 1 - 16 di una seconda presa o unità MIDI sono gestiti come canali 17 - 32 dalle prese MIDI B.

Attiva/disattiva la ricezione del tipo di dati specificato. Vedi sotto per informazioni circa i tipi di dati.

Selezionate un modo per il canale selezionato. Vedi schema per informazioni circa i modi di ricezione.
 Selezionate un canale.

Modo MIDI Receive

OFF	Non vengono ricevuti dati MIDI.
XG/GM	E' il modo "Multitimbrico" in cui il canale corrispondente del generatore sonoro XG/GM interno è controllato direttamente dai dati MIDI ricevuti. XG/GM può essere usato solo sui canali 1 - 16, non sui canali 17 - 32.
RIGHT 1	La parte RIGHT 1 è controllata dai dati MIDI ricevuti sul canale corrispondente.
RIGHT 2	La parte RIGHT 2 è controllata dai dati MIDI ricevuti sul canale corrispondente.
RIGHT 3	La parte RIGHT 3 è controllata dai dati MIDI ricevuti sul canale corrispondente.
LEFT	La parte LEFT è controllata dai dati MIDI ricevuti sul canale corrispondente.
KEYBOARD	I dati di nota MIDI ricevuti dalla PSR-9000 suonano le note corrispondenti come se fossero suonate sulla tastiera.
ACMP RHYTHM1~2	Le note ricevute sono usate come note RHYTHM 1 e RHYTHM 2 dell'accompagnamento.
ACMP BASS	Le note ricevute sono usate come note BASS dell'accompagnamento.
ACMPCHORD1~2	Le note ricevute sono usate come note CHORD 1 e CHORD 2 dell'accompagnamento.
ACMP PAD	Le note ricevute sono usate come note PAD dell'accompagnamento.
ACMP PHRASE1~2	Le note ricevute sono usate come note PHRASE 1 e PHRASE 2 dell'accompagnamento.

Tipi di dati nel display MIDI TRANSMIT/RECEIVE

- Note.....Messaggi generati quando viene suonata la tastiera.
 Ogni messaggio include un numero di nota specifico, corrispondente al tasto premuto ed un valore di dinamica basato sulla forza con cui è stato suonato il tasto.
- Cntcng.....Abbreviazione di "Control Change."
 I dati di control change includono i dati relativi alla rotella modulation, all'interruttore a pedale ed altri controller (tranne la rotella pitch bend, dotata di un interruttore separato, vedi sotto).
- Prgcng.....Abbreviazione di "Program Change."
 I dati di Program change ai numeri di voce o "patch".
- Pitch Bend.....Vedi pag. 54
- After Tch.....Vedi pag. 55

Impostazioni Root

I messaggi di note on/off ricevuti sul canale/i impostato su "ON" vengono riconosciuti come note fondamentali nella sezione di accompagnamento. Le note fondamentali vengono riconosciute indipendentemente dall'on/off dell'accompagnamento e dalle impostazioni del punto di split. Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag.150.

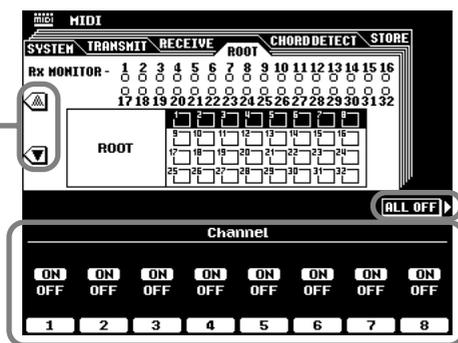
NOTE

- I canali 1 - 16 sono gestiti dalle prese MIDI A o dalla presa TO HOST; i canali 1 - 16 di una seconda presa o unità MIDI sono gestiti come canali 17 - 32 dalle prese MIDI B.

NOTE

- Quando vengono regolati simultaneamente più canali su "ON," la nota fondamentale viene individuata dai dati MIDI ricevuti sui canali.

Seleziona i gruppi di canale rispettivamente da 1 a 8, da 9 a 16, da 17 a 24 e da 25 a 32.



Premetelo per impostare tutti i canali su OFF.

Impostate la traccia desiderata su ON o OFF.

Impostazioni Chord Detect

I messaggi di on/off ricevuti sul canale/i impostato su "ON" vengono riconosciuti come diteggiatura nella sezione di accompagnamento. Gli accordi da individuare dipendono dal modo fingering della PSR-9000. Gli accordi verranno individuati indipendentemente dall'on/off dell'accompagnamento e dalle impostazioni dei punti di split. Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag.150.

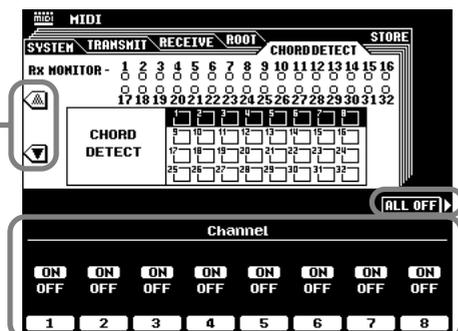
NOTE

- I canali 1 - 16 sono gestiti dalle prese MIDI A o dalla presa TO HOST; i canali 1 - 16 di una seconda presa o unità MIDI sono gestiti come canali 17 - 32 dalle prese MIDI B.

NOTE

- Quando vengono regolati simultaneamente più canali su "ON," la nota fondamentale viene individuata dai dati MIDI ricevuti sui canali.

Seleziona i gruppi di canale rispettivamente da 1 a 8, da 9 a 16, da 17 a 24 e da 25 a 32.



Premetelo per impostare tutti i canali su OFF.

Impostate la traccia desiderata su ON o OFF.

Memorizzare le Impostazioni MIDI

Potete memorizzare su Flash ROM le vostre impostazioni MIDI. Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #6 della Procedura Base di pag. 150.

NOTE

- Poiché tutti i dati di impostazione MIDI vengono memorizzati nella Flash ROM, ogni dato di impostazione MIDI presente nella stessa locazione verrà cancellato dai nuovi dati, incluse le impostazioni MIDI preset della fabbrica. Per recuperare i dati preset, usate la funzione Restore (pag.130) per caricarne una copia dai dischetti in dotazione (pag.6).



Vi consente di assegnare un nome al vostro gruppo di impostazioni MIDI. (Per informazioni circa l'inserimento dei nomi, vedi pag.44).

Premetelo per eseguire l'operazione Store.

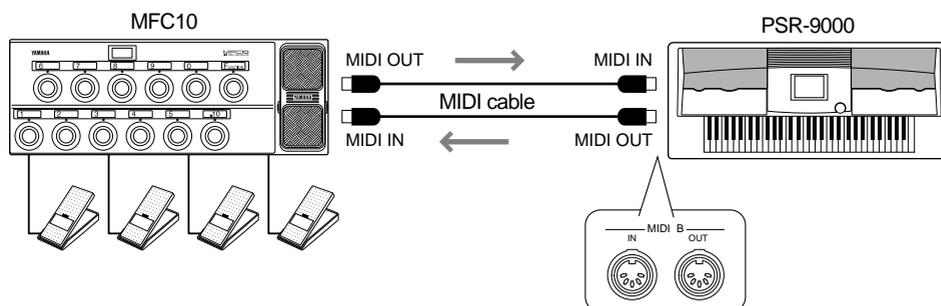
Selezionate la destinazione.

Impostazioni MFC10

E' possibile assegnare varie funzioni ad un controller a pedale MIDI opzionale, Yamaha MFC10, collegato alla PSR-9000.

Collegate l'MFC10 alle prese MIDI B ed impostate il canale MIDI per i messaggi dell'MFC10 seguendo le istruzioni a video.

La PSR-9000 dispone di due opzioni di impostazione: Easy Setup e Full Setup.



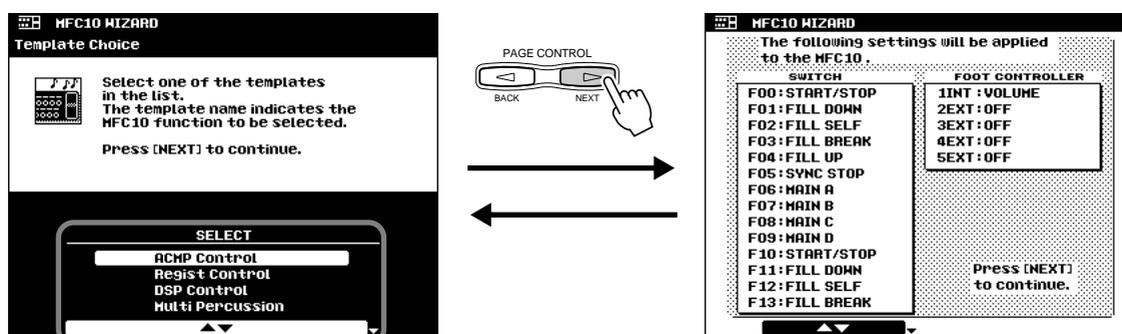
NOTE

- Quando le prese MIDI B sono collegate all'MFC10, le funzioni della presa MIDI B sono limitate. Per informazioni, vedi Formato Dati MIDI a pag. 192.

Le seguenti istruzioni si riferiscono al punto #5 della Procedura Base di pag. 150.

Easy Setup

Seguite le istruzioni a video per richiamare il display template qui illustrato.



Selezionate un template.

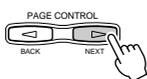
Premete il pulsante [NEXT] per abilitare il template Easy Setup selezionato. Scollegate il cavo MIDI dalla presa MIDI OUT B e collegatelo all'MFC10.

NOTE

- Quando impostate l'MFC10 dalla PSR-9000, dovete collegare un cavo dal MIDI OUT della PSR-9000 al MIDI IN dell'MFC10. Quando usate l'MFC10 dovete però scollegare il cavo per evitare che dalla PSR-9000 vengano trasmessi messaggi MIDI estranei.
- Per uscire dal modo play dell'MFC10, selezionate il display MIDI Template (pag. 150) e premete il pulsante LCD [CANCEL].
- Lo stato di on/off del modo play dell'MFC10 viene conservato nella Flash ROM anche alla disattivazione.

■ Full Setup

Potete creare le vostre impostazioni originali e salvarle come template. Seguite le istruzioni a video per richiamare il display template qui illustrato.



● Assegnate varie funzioni ai cinque Foot Controller (controller a pedale)



Selezionate il Foot Controller desiderato.

Selezionate la funzione da assegnare al Foot Controller selezionato.

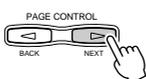
● Assegnate varie funzioni ai cinque Foot Controller (controller a pedale)



Selezionate il numero di Footswitch desiderato.

Selezionate la funzione da assegnare al Footswitch selezionato.

● Selezionate il template di destinazione.



Memorizzate le impostazioni dell'MFC10 seguendo le istruzioni a video.

Premete il pulsante [NEXT] per abilitare il template Easy Setup selezionato. Scollegate il cavo MIDI dalla presa MIDI OUT B e collegatelo all'MFC10.

NOTE

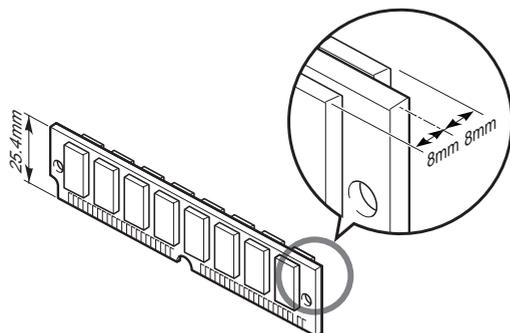
• Tutti i dati di impostazione dell'MFC10 sono memorizzati su Flash ROM: ogni dato contenuto nelle locazioni di impostazioni MFC-10 verrà cancellato (include le impostazioni preset della fabbrica) e sostituito dai nuovi dati. Per recuperare le impostazioni preset, usate la funzione Restore (pag.130) e caricatele copia dai dischi in dotazione (pag.6).

NOTE

• Quando impostate l'MFC10 dalla PSR-9000 dovete collegare un cavo dal MIDI OUT della PSR-9000 al MIDI IN dell'MFC10. Quando usate l'MFC10 dovete però scollegare il cavo per evitare che dalla PSR-9000 vengano trasmessi messaggi MIDI estranei.
 • Per uscire dal modo play dell'MFC10, selezionate il display MIDI Template (pag.150) e premete il pulsante LCD [CANCEL].
 • Lo stato di on/off del modo play dell'MFC10 viene conservato nella Flash ROM anche alla disattivazione.

- MIC/LINE IN, presa 10
 Microfono 10, 32, 68, 71
 MIDI 144
 MIDI, formato dati 192
 MIDI, carta di implementazione 208
 MIDI, template 150
 MIDI, prese 12
 Mixing console 122
 Modo 71
 Modulazione 54, 137
 MODULATION, rotella 54, 137
 Multi 63
 Multi Assign 140
 Multi Finger 58
 Multi Pad 34, 65, 119
 Multi Pad Creator 119
 Multi Pad, registrazione 120
 Multi Track, registrazione 38, 88
 Music Database 26, 64
- N**
 Nome, inserimento 44
 Noise Gate 70
 Normalize 78
 Note Limit 83, 115
 NTR 105, 114
 NTSC/PAL 141
 NTT 105, 114
- O**
 Ottava 18, 55, 123
 On Bass 58
 One Touch Setting 24, 61
 Opzioni 160
 Organ Flutes 19, 56
 Overdub 104
- P**
 Pannello, loghi 15
 Panpot 123
 Parametri, carta 178
 Parameter lock 142, 178
 Part on/off 16, 17, 18, 24, 31
 Parti 53
 Password 132
 Paste 98
 PC, tastiera 12, 143
 Percussioni da tastiera 54
 PHONES, presa 10
 Pitch bend, estensione 123
 PITCH BEND, rotella 54
 Play, modo 52
 Poly counter 142
 Poly/mono 35, 55
 Portamento 123, 136
 POWER, interruttore 14
- Pre effect 74
 Precauzioni 4
 Preset, stile 51
 Proprietà 62, 128
 PSR-8000 131
 Punch-in 90
- Q**
 Quantizzazione 92, 112
 Quick, registrazione 36, 88
- R**
 RAM 50
 Random 52
 Receive 152
 Receive Transpose 151
 Registration, banco 28, 29, 139
 Registration memory 28
 Rehearsal 37, 39
 Release 81
 Rename 63
 Repeat 52, 56, 65, 120
 Replace 90
 Resampling 76
 Resonance 81
 Risposta 10, 35, 55, 57
 Restore 50, 130
 Riverbero 57, 69, 123, 124, 141
 Reverse 67
 Revoice 108
 Right1 16, 53
 Right2 17, 53
 Right3 17, 53
 Riproduzione 21, 30, 32, 33, 34, 66
 RTR 105, 114
- S**
 Save 50, 51, 63, 91, 129
 Scale Tune 134
 SCSI 13, 50, 127
 Search 27, 67
 Setup 50, 67, 178
 SIMM, installazione 160
 SIMM, rimozione 163
 Single 52, 63
 Single Finger 58
 Slow/Fast 35, 55, 136
 Soft 136
 Song Creator 36, 88
 Song, riproduzione 30, 66
 Song, registrazione 36, 78
 Song, impostazione 67
 Sostenuto 136
 Sorgente, accordo 105, 113
 Sorgente, fondamentale 105, 113
 Speaker on/off 142
- Specifiche Tecniche 210
 Split, punto 18, 20, 53, 58, 135
 Start, tasto 74
 Start, punto 77
 Step 88, 94, 100, 118, 121
 Style 20, 25, 51
 Style Assembly 107
 Style File 6, 15, 25, 105, 147
 Style, elenco 176
 Style Manager 51, 62
 Sustain 35, 55, 136
 Swap 63
 Sincronizzato, avvio (Sync Start) 20
 Sincronizzato, stop (Sync Stop) 61
- T**
 Talk, impostazione 68, 141
 Tap count 142
 Tap tempo 23, 60
 Tempo 42, 60
 TO HOST 12, 145, 149
 Touch 10, 35, 55, 137
 Touch limit 140
 Traccia 24, 36, 38, 70, 88, 90, 91, 107, 108
 Trasmissione 151
 Transmit clock 151
 Trasposizione 55, 123, 151
 Trasposizione della tastiera 55
- U**
 Ultra Quick Start 68
 Unità 127
 Utility 142
- V**
 Velocity 144, 145, 152
 Vibrato 56, 57, 69, 81
 Video out 12, 141
 Vocal harmony 15, 32, 68
 Vocal harmony, modo 71
 Vocal harmony, tipo 33
 Vocoder 69, 71
 Voce, effetti 35, 55
 Voce, elenco 166
 Voice Set 139
 Voltaggio, selettore 14
 Volume 14, 24, 57, 71, 81, 108, 123
- W**
 Wave 41, 72, 73, 75, 128
 Waveform 73, 79, 83
- X**
 XF 15, 147
 XG 15, 147

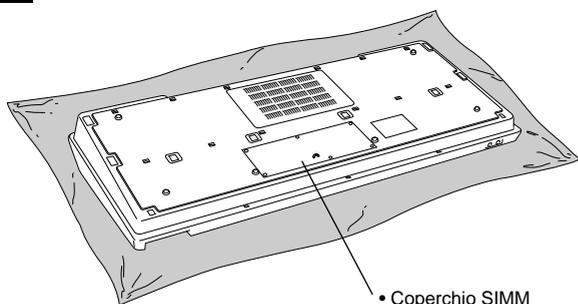
Installazioni Opzionali



⚠ AVVERTENZE

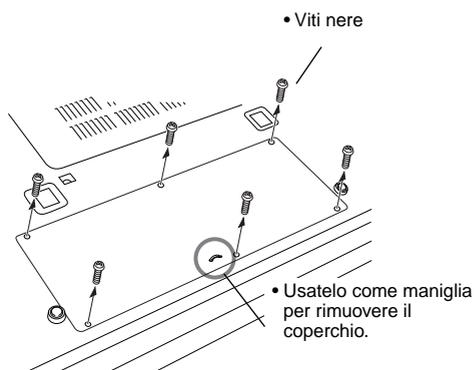
- Fate attenzione che le viti non cadano nello strumento durante l'operazione di installazione (durante l'installazione non lasciate l'hard disk ed il coperchio vicini allo strumento). Se ciò dovesse avvenire, assicuratevi di rimuovere le viti dall'interno dello strumento prima di attivarlo. Diversamente potreste causare gravi danni allo strumento. Se non siete in grado di rimuovere le viti cadute nello strumento, rivolgetevi al vostro rivenditore Yamaha per un aiuto.
- Installate moduli SIMM o unità hard disk seguendo attentamente la procedura illustrata in queste pagine. Un'installazione errata può causare corto circuiti e danni irreparabili alle unità.
- Non cercate di smontare o modificare in alcun modo i componenti interni.

1



• Coperchio SIMM

2



Installazione di SIMM opzionali

Le SIMM usate devono rispettare alcune specifiche. Ciò non garantisce comunque il corretto funzionamento con la PSR-9000. Consultate il vostro rivenditore Yamaha di fiducia prima di acquistare le SIMM da utilizzare con la PSR-9000.

- Compatibilità 16-bit bus o con gli standard JEDEC (non è possibile usare SIMM compatibili solo con bus 32-bit).
- Tempo di accesso: 70 nanosecondi o più rapido (le SIMM da 60 nanosecondi sono più veloci di quelle da 70 nanosecondi).
- Non più di 18 chip di memoria su ogni modulo SIMM.
- I moduli SIMM non devono superare l'altezza di 25.4 mm e lo spessore non deve superare gli 8 mm per lato quando misurato dal centro della SIMM. Vedi sotto.
- E' possibile usare anche SIMM con moduli EDO DRAM.
- Usate solo moduli di memoria da 4, 8, 16 o 32 megabyte in coppie dello stesso tipo e capacità di memoria della stessa marca: es. 4, 8, 16 o 32 megabyte x 2.
- Installate la memoria SIMM a vostro rischio. Yamaha non è responsabile per qualsiasi eventuale danno causato da una non corretta installazione.

1 Preparatevi all'installazione.

- Prima di installare SIMM o hard disk, salvate su disco tutti i dati più importanti usando la funzione Save descritta a pag. 129.
- Disattivate la PSR-9000 e scollegate il cavo di alimentazione, sia dalla presa a muro, sia dal pannello posteriore dello strumento.
- Capovolgete lo strumento e appoggiatelo su un telo o su una superficie morbida.

2 Rimuovete le sei viti dal coperchio delle SIMM al centro del pannello inferiore dello strumento. Rimuovete il coperchio.

3 Inserite le SIMM negli slot, come illustrato in figura.

⚠ AVVERTENZE

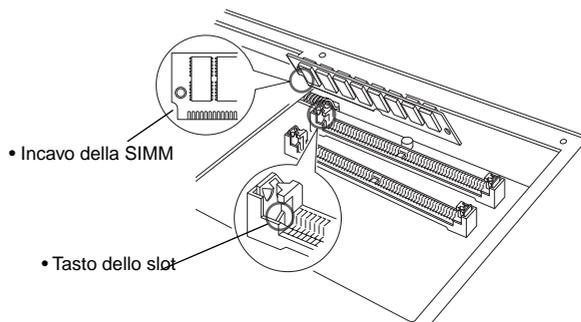
- Rimuovete attentamente polvere e pulviscolo.
- Prima dell'installazione, assicuratevi che sopra o intorno alle terminazioni delle SIMM o agli slot di connessione non sia presente polvere o sporco di alcun tipo.

Prima SIMM

3-1

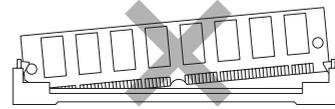
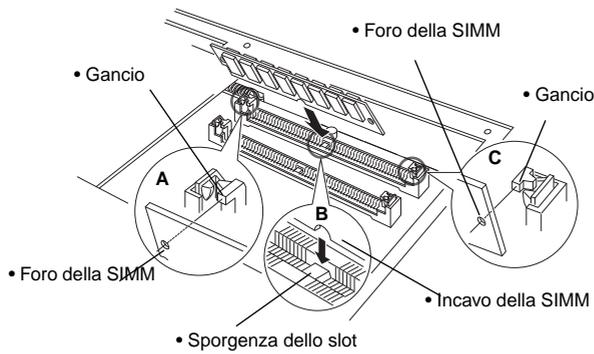
Assicuratevi che l'orientamento sia corretto. Assicuratevi che l'incavo del modulo SIMM sia allineato con il tasto che sporge dallo slot di connessione.

3 -1



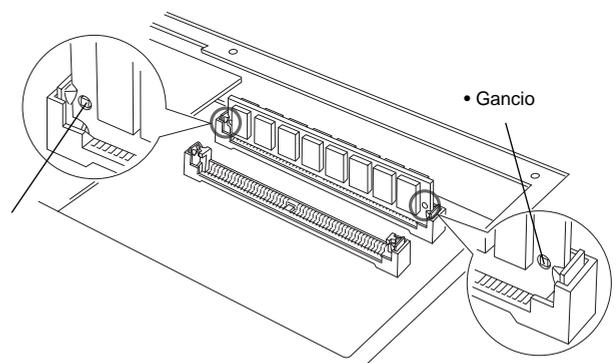
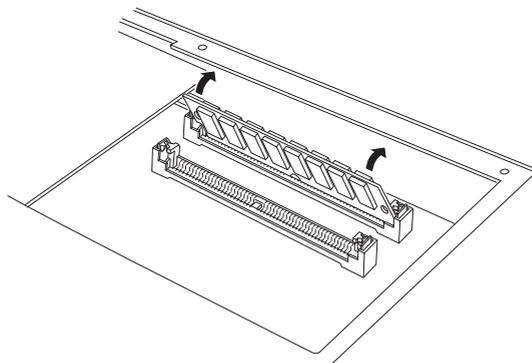
- Fate attenzione a non installare le SIMM in direzione opposta.

3 -2



⚠ • Assicuratevi che la SIMM venga inserita uniformemente in tutta la sua lunghezza.

3 -3



3-2

Installate la prima SIMM nello slot posteriore (il più vicino al pannello posteriore della PSR-9000), inserendolo in un angolo, come illustrato. Assicuratevi che le parti ai punti A, B e C siano allineate correttamente.

3-3

Tenendo entrambi gli angoli del modulo SIMM, sollevatelo in posizione verticale finché non viene fissato dai blocchi sinistro e destro.

Seconda SIMM

3-4

Controllate che l'orientamento sia corretto ed inserite la seconda SIMM nello slot frontale (quello più vicino alla tastiera) e alzate-la in posizione verticale, come per la prima SIMM.

4 Riposizionare il coperchio delle SIMM e fissatelo con le sei viti.

Capovolgete nuovamente la PSR-9000 e collegate il cavo di alimentazione al pannello posteriore e alla presa a muro.

5 Controllate che le SIMM installate funzionino.

Attivate lo strumento, selezionate il display SAMPLING (pag.41) e controllate che il valore REMAIN TIME corrisponda alla quantità di memoria installata:

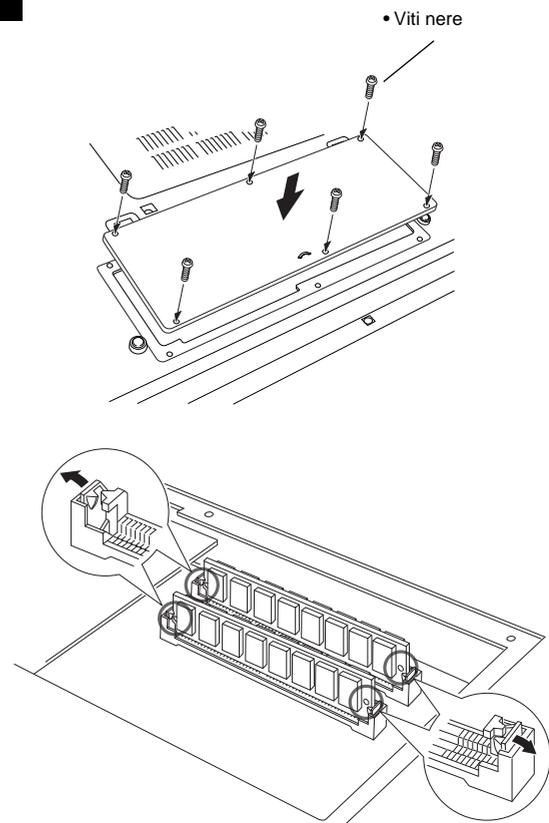
4MB x 2	106.9s
8MB x 2	202.1s
16MB x 2	392.3s
32MB x 2	772.7s
No SIMMS	11.8s

(Questi valori appaiono quando nella memoria wave non sono contenuti dati)

NOTE

• Anche se la memoria wave della PSR-9000 è espandibile fino a 65MB, la dimensione massima di un singolo campione registrabile è di 32MB (380 sec.).

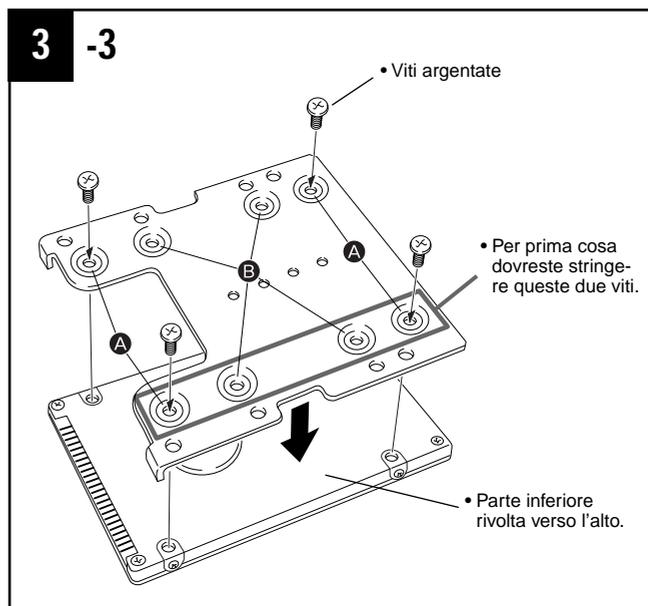
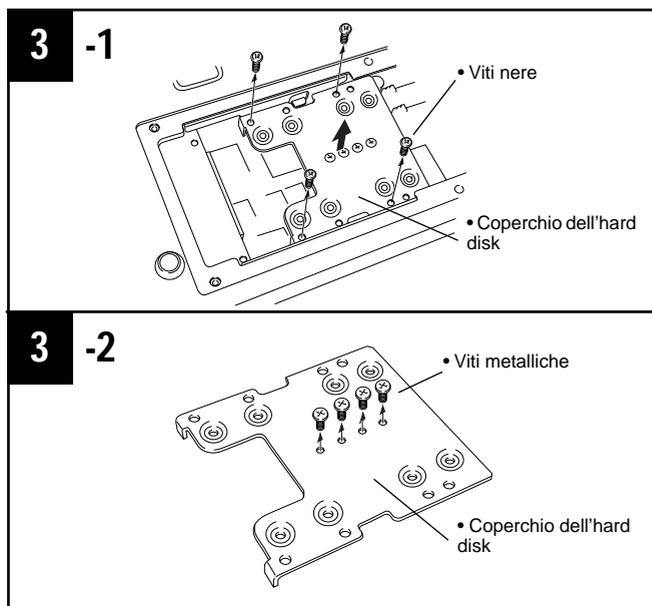
4



■ Rimuovere le SIMM

I moduli SIMM possono essere rimossi dopo aver aperto i ganci posti sulle parti terminali dello slot di collegamento.

Installazioni Opzionali



Installazione di Hard Disk Opzionali

L'hard disk usato deve essere di 2.5", compatibile IDE. Tuttavia, alcuni tipi potrebbero non essere adatti all'installazione.

NOTE

- E' possibile formattare i drive di hard disk di un massimo di 8GB. Le dimensioni massime per la partizione sono però di 2GB. Ad esempio, un drive di hard disk superiore a 8GB può essere installato senza problemi ma la PSR-9000 sarà in grado di formattarlo solo fino a 8GB.
- I drive di hard disk di grandezza superiore a 12.7 mm non possono essere installati nella PSR-9000.

Per informazioni circa gli hard disk consigliati, consultate il vostro rivenditore Yamaha di fiducia.

Installate l'hard disk a vostro rischio. Yamaha non é responsabile per danni causati da una non corretta installazione o per l'uso di hard disk diversi da quelli consigliati da Yamaha.

1 Preparatevi all'installazione.

Seguite la procedura illustrata per le SIMM (pag. 160).

2 Rimuovete le sei viti del coperchio delle SIMM al centro del pannello inferiore dello strumento. Rimuovete il coperchio.

Seguite la procedura illustrata per le SIMM (pag. 160).

3 Inserite l'unità hard disk nello slot, come illustrato qui di seguito.

3-1 Rimuovete le quattro viti nere dall'interno del coperchio dell'hard disk e rimuovete il coperchio.

3-2 Rimuovete le quattro viti metalliche dal centro del coperchio dell'hard disk.

3-3 Riposizionate sull'unità hard disk il coperchio, usando le quattro viti metalliche rimosse al punto 3-2.

Assicuratevi che il fondo dell'hard disk sia rivolto verso l'alto. A seconda del tipo di hard disk che desiderate installare, selezionate i fori (A) o (B) per collegare il drive dell'hard disk.

* Nella figura sono utilizzati i fori (A).

3-4 Riposizionate il coperchio dell'hard disk (in dotazione all'hard disk) inserendolo nella PSR-9000 come illustrato in figura.

3-5 Riposizionate il coperchio dell'hard disk e fissatelo usando le viti nere rimosse al punto 3-1.

4 Riposizionate il coperchio delle SIMM e fissatelo con le sei viti.

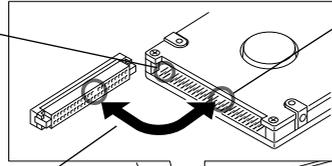
Seguite la procedura illustrata per le SIMM (pag. 160).

5 Controllate che l'hard disk installato funzioni correttamente.

Attivate lo strumento, selezionate il display DISK ed eseguite la funzione Format Hard Disk (pag.132). Se la formattazione viene completata senza problemi, l'hard disk funziona correttamente.

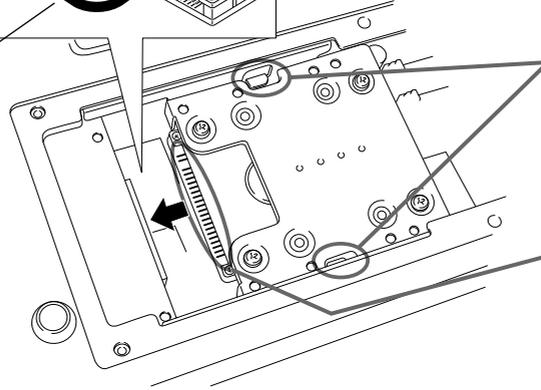
3 -4

• I 4 pin all'estrema destra non vengono utilizzati.



• Attenzione che i pin non si pieghino.

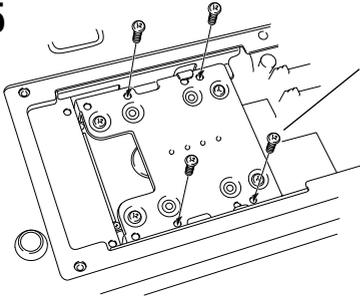
• Allineate la sezione senza pin dell'unità hard disk alla sezione senza fori del connettore.



• Fate scorrere il coperchio dell'hard disk sotto queste linguette della PSR-9000. Se avete problemi ad eseguire questa operazione è possibile che sia necessario stringere le viti al punto 3-3.

• Assicuratevi che l'hard disk sia ben fissato e che nessun pin sia visibile.

3 -5



• Viti nere

Ordine Categoria	Nome Voce	MSB#	LSB#	Program Change# MIDI
394	Rabab	0	96	105
395	Gopichnt	0	97	105
396	Oud	0	98	105
397	Shamisen	0	0	106
398	Koto	0	0	107
399	T. Koto	0	96	107
400	Kanoon	0	97	107
401	Kalimba	0	0	108
402	Bagpipe	0	0	109
403	Fiddle	0	0	110
404	Shanai	0	0	111
405	Shanai2	0	64	111
406	Pungi	0	96	111
407	Hichriki	0	97	111
408	TnklBell	0	0	112
409	Bonang	0	96	112
410	Gender	0	97	112
411	Gamelan	0	98	112
412	S.Gamlan	0	99	112
413	Rama Cym	0	100	112
414	AsianBel	0	101	112
415	Agogo	0	0	113
416	SteelDrm	0	0	114
417	GlasPerc	0	97	114
418	ThaiBell	0	98	114
419	WoodBlok	0	0	115
420	Castanet	0	96	115
421	TaikoDrm	0	0	116
422	Gr.Cassa	0	96	116
423	MelodTom	0	0	117
424	Mel Tom2	0	64	117
425	Real Tom	0	65	117
426	Rock Tom	0	66	117
427	Syn.Drum	0	0	118
428	Ana Tom	0	64	118
429	ElecPerc	0	65	118
430	RevCymb1	0	0	119
431	FretNoiz	0	0	120
432	BrthNoiz	0	0	121
433	Seashore	0	0	122
434	Tweet	0	0	123
435	Telephone	0	0	124
436	Helicptr	0	0	125
437	Applause	0	0	126
438	Gunshot	0	0	127
439	CuttngNz	64	0	0
440	CttngNz2	64	0	1
441	Str Slap	64	0	3
442	Fl.KClik	64	0	16
443	Rain	64	0	32
444	Thunder	64	0	33
445	Wind	64	0	34
446	Stream	64	0	35
447	Bubble	64	0	36

Ordine Categoria	Nome Voce	MSB#	LSB#	Program Change# MIDI
448	Feed	64	0	37
449	Dog	64	0	48
450	Horse	64	0	49
451	Bird 2	64	0	50
452	Ghost	64	0	54
453	Maou	64	0	55
454	Tel.Dial	64	0	64
455	DoorSqek	64	0	65
456	Door Slam	64	0	66
457	Scratch	64	0	67
458	Scratch 2	64	0	68
459	WindChm	64	0	69
460	Telphon2	64	0	70
461	CarEngin	64	0	80
462	Car Stop	64	0	81
463	Car Pass	64	0	82
464	CarCrash	64	0	83
465	Siren	64	0	84
466	Train	64	0	85
467	Jetplane	64	0	86
468	Starship	64	0	87
469	Burst	64	0	88
470	Coaster	64	0	89
471	SbMarine	64	0	90
472	Laughing	64	0	96
473	Scream	64	0	97
474	Punch	64	0	98
475	Heart	64	0	99
476	FootStep	64	0	100
477	MchinGun	64	0	112
478	LaserGun	64	0	113
479	Xplosion	64	0	114
480	FireWork	64	0	115

Percussioni Assegnate alla Tastiera

Bank Select MSB (0-127)					127	127	127	127	127	127	127	127
Bank Select LSB (0-127)					0	0	0	0	0	0	0	0
Program Change (1-128)					1	2	5	9	17	25	26	27
MIDI	Note	Keyboard Note	Key Off	Alternate Group	Standard Kit 1	Standard Kit 2	Hit Kit	Room Kit	Rock Kit	Electro Kit	Analog Kit	Dance Kit
13	C# -1	(C# 0)		3	Surdo Mute							
14	D -1	(D 0)		3	Surdo Open							
15	D# -1	(D# 0)			Hi Q							
16	E -1	(E 0)			Whip Slap							
17	F -1	(F 0)		4	Scratch H							
18	F# -1	(F# 0)		4	Scratch L							
19	G -1	(G 0)			Finger Snap							
20	G# -1	(G# 0)			Click Noise							
21	A -1	(A 0)			Metronome Click							
22	A# -1	(A# 0)			Metronome Bell							
23	B -1	(B 0)			Seq Click L							
24	C 0	C 1			Seq Click H							
25	C# 0	C# 1			Brush Tap							
26	D 0	D 1	O		Brush Swirl							
27	D# 0	D# 1			Brush Slap							
28	E 0	E 1	O		Brush Tap Swirl					Reverse Cymbal	Reverse Cymbal	Reverse Cymbal
29	F 0	F 1	O		Snare Roll	Snare Roll 2						
30	F# 0	F# 1			Castanet					Hi Q 2	Hi Q 2	Hi Q 2
31	G 0	G 1			Snare Soft	Snare Soft 2	Snare Electro		Snare Noisy	Snare Snappy Electro	Snare Noisy 4	Snare Techno
32	G# 0	G# 1			Sticks							
33	A 0	A 1			Kick Soft		Kick Tight L		Kick Tight 2	Kick 3	Kick Tight 2	Kick Techno Q
34	A# 0	A# 1			Open Rim Shot	Open Rim Shot H Short	Snare Pitched					Rim Gate
35	B 0	B 1			Kick Tight	Kick Tight Short	Kick Wet		Kick 2	Kick Gate	Kick Analog Short	Kick Techno L
36	C 1	C 2			Kick	Kick Short	Kick Tight H	Kick Room	Kick Gate	Kick Gate Heavy	Kick Analog	Kick Techno
37	C# 1	C# 2			Side Stick		Stick Ambient				Side Stick Analog	Side Stick Analog
38	D 1	D 2			Snare	Snare Short	Snare Ambient	Snare Snappy	Snare Rock	Snare Noisy 2	Snare Analog	Snare Clap
39	D# 1	D# 2			Hand Clap							
40	E 1	E 2			Snare Tight	Snare Tight H	Snare Tight 2	Snare Tight Snappy	Snare Rock Rim	Snare Noisy 3	Snare Analog 2	Snare Dry
41	F 1	F 2			Floor Tom L		Hybrid Tom 1	Tom Room 1	Tom Rock 1	Tom Electro 1	Tom Analog 1	Tom Analog 1
42	F# 1	F# 2		1	Hi-Hat Closed		Hi-Hat Closed 2				Hi-Hat Closed Analog	Hi-Hat Closed 3
43	G 1	G 2			Floor Tom H		Hybrid Tom 2	Tom Room 2	Tom Rock 2	Tom Electro 2	Tom Analog 2	Tom Analog 2
44	G# 1	G# 2		1	Hi-Hat Pedal		Hi-Hat Pedal 2				Hi-Hat Closed Analog 2	Hi-Hat Closed Analog 3
45	A 1	A 2			Low Tom		Hybrid Tom 3	Tom Room 3	Tom Rock 3	Tom Electro 3	Tom Analog 3	Tom Analog 3
46	A# 1	A# 2		1	Hi-Hat Open		Hi-Hat Open 2				Hi-Hat Open Analog	Hi-Hat Open 3
47	B 1	B 2			Mid Tom L		Hybrid Tom 4	Tom Room 4	Tom Rock 4	Tom Electro 4	Tom Analog 4	Tom Analog 4
48	C 2	C 3			Mid Tom H		Hybrid Tom 5	Tom Room 5	Tom Rock 5	Tom Electro 5	Tom Analog 5	Tom Analog 5
49	C# 2	C# 3			Crash Cymbal 1						Crash Analog	Crash Analog
50	D 2	D 3			High Tom		Hybrid Tom 6	Tom Room 6	Tom Rock 6	Tom Electro 6	Tom Analog 6	Tom Analog 6
51	D# 2	D# 3			Ride Cymbal 1							
52	E 2	E 3			Chinese Cymbal							
53	F 2	F 3			Ride Cymbal Cup							
54	F# 2	F# 3			Tambourine		Tambourine Light					
55	G 2	G 3			Splash Cymbal							
56	G# 2	G# 3			Cowbell						Cowbell Analog	Cowbell Analog
57	A 2	A 3			Crash Cymbal 2							
58	A# 2	A# 3			Vibraslap							
59	B 2	B 3			Ride Cymbal 2							
60	C 3	C 4			Bongo H							
61	C# 3	C# 4			Bongo L							
62	D 3	D 4			Conga H Mute						Conga Analog H	Conga Analog H
63	D# 3	D# 4			Conga H Open						Conga Analog M	Conga Analog M
64	E 3	E 4			Conga L						Conga Analog L	Conga Analog L
65	F 3	F 4			Timbale H							
66	F# 3	F# 4			Timbale L							
67	G 3	G 4			Agogo H							
68	G# 3	G# 4			Agogo L							
69	A 3	A 4			Cabasa							
70	A# 3	A# 4			Maracas						Maracas 2	Maracas 2
71	B 3	B 4	O		Samba Whistle H							
72	C 4	C 5	O		Samba Whistle L							
73	C# 4	C# 5			Guiro Short							
74	D 4	D 5	O		Guiro Long							
75	D# 4	D# 5			Claves						Claves 2	Claves 2
76	E 4	E 5			Wood Block H							
77	F 4	F 5			Wood Block L							
78	F# 4	F# 5			Cuica Mute					Scratch H 2	Scratch H 2	Scratch H 2
79	G 4	G 5			Cuica Open					Scratch L 2	Scratch L 2	Scratch L 2
80	G# 4	G# 5		2	Triangle Mute							
81	A 4	A 5		2	Triangle Open							
82	A# 4	A# 5			Shaker							
83	B 4	B 5			Jingle Bells							
84	C 5	C 6			Bell Tree							
85	C# 5	(C# 6)										
86	D 5	(D 6)										
87	D# 5	(D# 6)										
88	E 5	(E 6)										
89	F 5	(F 6)										
90	F# 5	(F# 6)										
91	G 5	(G 6)										

- Key Off: I tasti contrassegnati da "O" smettono di suonare nel momento in cui vengono rilasciati.
- Alternate Group: Suonando uno strumento contenuto in un gruppo numerato, qualsiasi altro strumento contenuto nello stesso gruppo e con lo stesso numero, smetterà di suonare.
- : Come Standard Kit
- : Nessun suono
- StyleLvStd (MSB: 127, LSB: 0, PC: 124) ha le stesse assegnazioni di Live! Standard Kit.
- StyleLvFunk (MSB: 127, LSB: 0, PC: 125) ha le stesse assegnazioni di Live! Funk Kit.

Bank Select MSB (0-127)					127	127	127	127	127	126	126	126
Bank Select LSB (0-127)					0	0	0	0	0	0	0	0
Program Change (1-128)					33	41	49	81	82	36	1	2
MIDI		Keyboard Note	Key Off	Alternate Group	Jazz Kit	Brush Kit	Symphony Kit	Live! Standard Kit	Live! Funk Kit	Arabic Kit	SFX Kit 1	SFX Kit 2
Note#	Note											
13	C# -1	(C# 0)		3								
14	D -1	(D 0)		3								
15	D# -1	(D# 0)										
16	E -1	(E 0)										
17	F -1	(F 0)		4								
18	F# -1	(F# 0)		4								
19	G -1	(G 0)										
20	G# -1	(G# 0)										
21	A -1	(A 0)										
22	A# -1	(A# 0)										
23	B -1	(B 0)										
24	C 0	C 1										
25	C# 0	C# 1										
26	D 0	D 1	O									
27	D# 0	D# 1										
28	E 0	E 1	O									
29	F 0	F 1	O									
30	F# 0	F# 1										
31	G 0	G 1			Snare Jazz H	Brush Slap 2		Snare L Stereo	Snare Funk L Stereo			
32	G# 0	G# 1										
33	A 0	A 1					Kick Soft 2	Kick Soft Stereo	Kick Soft Stereo			
34	A# 0	A# 1						Open Rim Shot Stereo	Open Rim Shot Stereo			
35	B 0	B 1					Gran Cassa	Kick Light Stereo	Kick Std Stereo			
36	C 1	C 2			Kick Jazz	Kick Small	Gran Cassa Mute	Kick Std Stereo	Kick Funk Stereo	Kick Soft	Cutting Noise	Phone Call
37	C# 1	C# 2						Side Stick Stereo	Side Stick Stereo	Side Stick	Cutting Noise 2	Door Squeak
38	D 1	D 2				Brush Slap 3	Band Snare	Snare M Stereo	Snare Funk M Stereo	Snare Soft		Door Slam
39	D# 1	D# 2								Arabic Hand Clap	String Slap	Scratch Cut
40	E 1	E 2				Brush Tap 2	Band Snare 2	Snare H Stereo	Snare Funk H Stereo	Snare		Scratch H 3
41	F 1	F 2			Tom Jazz 1	Tom Brush 1	Tom Jazz 1	Floor Tom L Stereo	Floor Tom L Stereo	Floor Tom L		Wind Chime
42	F# 1	F# 2	1					Hi-Hat Closed Stereo	Hi-Hat Closed Stereo	Hi-Hat Closed		Telephone Ring 2
43	G 1	G 2			Tom Jazz 2	Tom Brush 2	Tom Jazz 2	Floor Tom H Stereo	Floor Tom H Stereo	Floor Tom H		
44	G# 1	G# 2	1					Hi-Hat Pedal Stereo	Hi-Hat Pedal Stereo	Hi-Hat Pedal		
45	A 1	A 2			Tom Jazz 3	Tom Brush 3	Tom Jazz 3	Low Tom Stereo	Low Tom Stereo	Low Tom		
46	A# 1	A# 2	1					Hi-Hat Open Stereo	Hi-Hat Open Stereo	Hi-Hat Open		
47	B 1	B 2			Tom Jazz 4	Tom Brush 4	Tom Jazz 4	Mid Tom L Stereo	Mid Tom L Stereo	Mid Tom L		
48	C 2	C 3			Tom Jazz 5	Tom Brush 5	Tom Jazz 5	Mid Tom H Stereo	Mid Tom H Stereo	Mid Tom H		
49	C# 2	C# 3					Hand Cymbal	Crash Cymbal 1 Stereo	Crash Cymbal 1 Stereo	Crash Cymbal 1		
50	D 2	D 3			Tom Jazz 6	Tom Brush 6	Tom Jazz 6	High Tom Stereo	High Tom Stereo	High Tom		
51	D# 2	D# 3					Hand Cymbal Short	Ride Cymbal 1 Stereo	Ride Cymbal 1 Stereo	Ride Cymbal 1		
52	E 2	E 3						Chinese Cymbal Stereo	Chinese Cymbal Stereo	Crash Cymbal 2	Flute Key Click	Car Engine Ignition
53	F 2	F 3						Ride Cymbal Cup Stereo	Ride Cymbal Cup Stereo	Duhulla Dom		Car Tires Squeal
54	F# 2	F# 3								Tambourine		Car Passing
55	G 2	G 3						Splash Cymbal Stereo	Splash Cymbal Stereo	Duhulla Tak		Car Crash
56	G# 2	G# 3								Cowbell		Siren
57	A 2	A 3				Hand Cymbal 2	Crash Cymbal 2 Stereo	Crash Cymbal 2 Stereo	Crash Cymbal 2 Stereo	Duhulla Sak		Train
58	A# 2	A# 3								Claves		Jet Plane
59	B 2	B 3				Hand Cymbal 2 Short	Ride Cymbal 2 Stereo	Ride Cymbal 2 Stereo	Ride Cymbal 2 Stereo	Doff Dom		Starship
60	C 3	C 4								Katem Dom		Burst
61	C# 3	C# 4								Katem Tak		Roller Coaster
62	D 3	D 4								Katem Sak		Submarine
63	D# 3	D# 4								Katem Tak		
64	E 3	E 4								Doff Tak		
65	F 3	F 4								Tabla Dom		
66	F# 3	F# 4								Tabla Tak1		
67	G 3	G 4								Tabla Tik		
68	G# 3	G# 4								Tabla Tak2	Shower	Laugh
69	A 3	A 4								Tabla Sak	Thunder	Scream
70	A# 3	A# 4								Tabla Roll of Edge	Wind	Punch
71	B 3	B 4	O							Tabla Flam	Stream	Heart Beat
72	C 4	C 5	O							Sagat 1	Bubble	Foot Steps
73	C# 4	C# 5								Tabel Dom	Feed	
74	D 4	D 5	O							Sagat 3		
75	D# 4	D# 5								Tabel Tak		
76	E 4	E 5								Sagat 2		
77	F 4	F 5								Rik Dom		
78	F# 4	F# 5								Rik Tak 2		
79	G 4	G 5								Rik Finger 1		
80	G# 4	G# 5	2							Rik Tak 1		
81	A 4	A 5	2							Rik Finger 2		
82	A# 4	A# 5								Rik Brass Tremolo		
83	B 4	B 5								Rik Sak		
84	C 5	C 6								Rik Tik	Dog	Machine Gun
85	C# 5	(C# 6)									Horse	Laser Gun
86	D 5	(D 6)									Bird Tweet 2	Explosion
87	D# 5	(D# 6)										Firework
88	E 5	(E 6)										
89	F 5	(F 6)										
90	F# 5	(F# 6)									Ghost	
91	G 5	(G 6)									Maou	

Tavola dei Parametri

o : Memorizzato
 x : Non memorizzato
 ON : Sempre ON quando é richiamata la funzione corrispondente.

	One Touch Setting	Music Database	Registration Memory	Setup (Disk)	System Backup	VoiceSet Group	Freeze Group	Parameter Lock
Auto Accompaniment								
Style #	x	o	o	o	o	x	Acmp.	x
Auto Acmpaniment ON/OFF	ON	o	o	o	o	x	Acmp.	x
Fingering	x	x	o	o	o	x	Acmp.	Fingering
Split Point	x	x	o	o	o	x	Acmp.	Split Point
Main Variation [MainA/B/C/D]	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
FADE IN/OUT	x	x	x	x	x	x	x	x
FILL In & Break Mode	x	x	x	x	x	x	x	x
Tap Tempo	x	x	x	x	x	x	x	x
Tap Count Note	o	o	o	o	o	x	Acmp.	x
Tap Count Velocity	o	o	o	o	o	x	Acmp.	x
Acmp. Main Volume	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Main EQ Low	x	x	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Main EQ High	x	x	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Main Panpot	x	x	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Main Reverb Depth	x	x	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Main Chorus Depth	x	x	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Main DSP Depth	x	x	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part Track On/Off	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part Track On/Off	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part Track On/Off	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part Track On/Off	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part Track On/Off	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part Track On/Off	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part Track On/Off	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part Track On/Off	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part Volume	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part Volume	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part Volume	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part Volume	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part Volume	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part Volume	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part Volume	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part Volume	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part Panpot	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part Panpot	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part Panpot	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part Panpot	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x

	One Touch Setting	Music Database	Registration Memory	Setup (Disk)	System Backup	VoiceSet Group	Freeze Group	Parameter Lock
Acmp. Chord 2 Part Panpot	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part Panpot	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part Panpot	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part Panpot	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part Reverb Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part Reverb Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part Reverb Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part Reverb Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part Reverb Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part Reverb Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part Reverb Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part Reverb Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part Chorus Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part Chorus Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part Chorus Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part Chorus Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part Chorus Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part Chorus Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part Chorus Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part Chorus Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part Variation (DSP3) Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part Variation (DSP3) Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part Variation (DSP3) Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part Variation (DSP3) Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part Variation (DSP3) Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part Variation (DSP3) Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part Variation (DSP3) Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part Variation (DSP3) Depth	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part Voice Change Voice #	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part Voice Change Voice #	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part Voice Change Voice #	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part Voice Change Voice #	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part Voice Change Voice #	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part Voice Change Voice #	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part Voice Change Voice #	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x

	One Touch Setting	Music Database	Registration Memory	Setup (Disk)	System Backup	VoiceSet Group	Freeze Group	Parameter Lock
Acmp. Phrase 2 Part Voice Change Voice #	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part Harmonic Content	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part Harmonic Content	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part Harmonic Content	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part Harmonic Content	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part Harmonic Content	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part Harmonic Content	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part Harmonic Content	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part Harmonic Content	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part Brightness	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part Brightness	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part Brightness	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part Brightness	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part Brightness	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part Brightness	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part Brightness	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part Brightness	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part EQ Low	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part EQ Low	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part EQ Low	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part EQ Low	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part EQ Low	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part EQ Low	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part EQ Low	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part EQ Low	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 1 Part EQ High	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Rhythm 2 Part EQ High	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Bass Part EQ High	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 1 Part EQ High	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Chord 2 Part EQ High	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Pad Part EQ High	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 1 Part EQ High	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Acmp. Phrase 2 Part EQ High	x	o	o	x	x	x	Acmp.	x
Synchro Stop	x	x	x	x	x	x	x	x
Synchro Start	ON	o	x	x	x	x	x	x
Start/Stop	x	x	x	x	x	x	x	x
Song								
Song On/Off	x	x	o	x	x	x	Song	x
Lyrics Search On/Off	x	x	o	o	o	x	Song	x
Ultra Quick Start On/Off	x	x	o	o	o	x	Song	x

	One Touch Setting	Music Database	Registration Memory	Setup (Disk)	System Backup	VoiceSet Group	Freeze Group	Parameter Lock
Song Full Path (Including the file name for the Registration Memory)	x	x	o	x	x	x	Song	x
Song Full Path (Not including the file name for the Backup)	x	x	x	o	o	x	Song	x
Song Select (Song #)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Name	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Pause/Rew/FF	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Volume	x	x	o	x	x	x	x	x
Song EQ Low	x	x	x	x	x	x	x	x
Song EQ High	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Panpot	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Reverb Depth	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Chorus Depth	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Variation (DSP3) Depth	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Track Solo/Mute/Play (Track1~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Track Volume (Track1~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Track Panpot (Track1 ~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Track EQ Low (Track1~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Track EQ High (Track1~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Track Reverb Depth (Track1~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Track Chorus Depth (Track1~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Track Variation (DSP3) Depth (Track1~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Track Program Change #	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Part Harmonic Content (Track1~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Song Part Brightness (Track1~16)	x	x	x	x	x	x	x	x
Voice								
Part Select (Left/Right1/Right2/Right3)	x	x	x	x	x	x	x	x
Upper Octave	o	o	o	x	x	x	Voice	x
Sustain SW (R1/R2/R3) ON/OFF	x	x	o	x	x	x	Voice	x
Touch SW ON/OFF	x	x	o	x	x	x	voice	x
Right 1 Part On/Off	o	o	o	x	x	x	Voice	x
Right 1 Voice #	o	o	o	x	x	x	Voice	x
Right 1 Release Time (Bn 48h)	x	x	x	x	x	Voice	x	x
Right 1 Voice Octave	o	o	o	x	x	Voice	Voice	x
Right 1 Part Volume	o	o	o	x	x	x	Voice	x
Right 1 Part Panpot	o	o	o	x	x	x	Voice	x
Right 1 Reverb Depth	o	o	o	x	x	Effects	Voice	x
Right 1 Chorus Depth	o	o	o	x	x	Effects	Voice	x
Right 1 Poly/Mono ON/OFF	o	o	o	x	x	Voice	Voice	x
Right1 Portamento (Poly/Mono)	o	o	o	x	x	x	Voice	x
Right1 Tuning	o	o	o	x	x	x	Voice	x

	One Touch Setting	Music Database	Registration Memory	Setup (Disk)	System Backup	VoiceSet Group	Freeze Group	Parameter Lock
Vocal Harmony Pitch Correction	x	x	x	x	x	x	x	Mic Setting
Vocal Harmony Harmony Part	x	x	x	x	x	x	x	Mic Setting
F7 Talk Setting								
Talk Volume	x	x	x	o	o	x	x	x
Talk Total Volume Attenuation	x	x	x	o	o	x	x	x
Talk Vocal Harmony Type	x	x	x	o	o	x	x	x
Talk Vocal Harmony On/Off	x	x	x	o	o	x	x	x
Talk Panpot	x	x	x	o	o	x	x	x
Talk Reverb Depth	x	x	x	o	o	x	x	x
Talk Chorus Depth	x	x	x	o	o	x	x	x
Talk DSP Depth	x	x	x	o	o	x	x	x
Talk DSP ON/OFF	x	x	x	o	o	x	x	x
Harmony/Echo								
Harmony/Echo On/Off	o	o	o	x	x	x	Harmony	x
Harmony/Echo Type	o	o	o	x	x	Harmony	Harmony	x
Harmony/Echo Volume	o	o	o	x	x	Harmony	Harmony	x
Harmony/Echo Assign	o	o	o	x	x	Harmony	Harmony	x
Harmony/Echo Chord Note Only	o	o	o	x	x	Harmony	Harmony	x
Harmony/Echo Touch Limit	o	o	o	x	x	Harmony	Harmony	x
Harmony/Echo Speed	o	o	o	x	x	Harmony	Harmony	x
Master EQ								
EQ No.	x	x	o	o	o	x	Voice	Master EQ
EQ Low (EQ1) Gain	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Low Mid (EQ2) Gain	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Mid (EQ3) Gain	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Mid High (EQ4) Gain	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ High (EQ5) Gain	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Low (EQ1) Freq.	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Low Mid (EQ2) Freq.	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Mid (EQ3) Freq.	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Mid High (EQ4) Freq.	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ High (EQ5) Freq.	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Low (EQ1) Q	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Low Mid (EQ2) Q	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Mid (EQ3) Q	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ

	One Touch Setting	Music Database	Registration Memory	Setup (Disk)	System Backup	VoiceSet Group	Freeze Group	Parameter Lock
EQ Mid High (EQ4) Q	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ High (EQ5) Q	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Edit Q (EQ1-EQ5)	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Edit Freq. (EQ1-EQ5)	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
EQ Edit Q Gain (EQ1-EQ5)	x	x	x	x	x	x	x	Master EQ
Scale Tune								
Scale Tuning (C)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (C#)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (D)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (D#)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (E)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (F)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (F#)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (G)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (G#)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (A)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (A#)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning (B)	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning Arabic/Equal Temp.	x	x	o	x	x	x	Scale	x
Scale Tuning User Data (Multi Pad Bank #60)	x	x	x	o	o	x	Scale	x
Transpose								
Master Transpose	x	x	o	x	x	x	Tune Trans	x
Song Transpose	x	x	o	x	x	x	Tune Trans	x
Keyboard Transpose	x	x	o	x	x	x	Tune Trans	x
Transpose Assign	x	x	x	o	o	x	Tune Trans	x
Tempo								
Tempo	x	o	o	x	x	x	Tempo	x
Controller								
Foot Volume Master/Individual	x	x	o	x	x	x	Controller	x
Foot Volume Assign	x	x	o	x	x	x	Controller	x
Foot Sw1 Type	x	x	o	x	x	x	Controller	x
Foot Sw1 Part Assign	x	x	o	x	x	x	Controller	x
Foot Sw1 Percussion Kit #	x	x	o	x	x	x	Controller	x
Foot Sw1 Percussion Note #	x	x	o	x	x	x	Controller	x
Foot Sw1 Percussion Velocity	x	x	o	x	x	x	Controller	x
Foot Sw2 Type	x	x	o	x	x	x	Controller	x
Foot Sw2 Part Assign	x	x	o	x	x	x	Controller	x

DSP3 Ordine Pannello	DSP4-7 Ordine Pannello	DSP8 Ordine Pannello	Nome Effetto	Tipo MSB	Tipo LSB
61	61	37	Plate1	04	16
62	62	38	Plate2	04	17
63	63	39	Plate3	04	00
64	64	-	GM Plate	04	07
65	65	-	ER1	09	00
66	66	-	ER2	09	01
67	67	-	GateReverb	10	00
68	68	-	ReversGate	11	00
69	69	-	WhiteRoom	16	00
70	70	-	Tunnel	17	00
71	71	-	Canyon	18	00
72	72	-	Basement	19	00
73	73	40	Karaoke1	20	00
74	74	41	Karaoke2	20	01
75	75	42	Karaoke3	20	02
76	76	43	Chorus3	66	16
77	77	44	Chorus4	66	01
78	78	45	Chorus5	65	02
79	79	46	Chorus6	65	00
80	80	47	Chorus7	65	01
81	81	48	Chorus8	65	08
82	82	-	FB Chorus	65	07
83	83	-	GM Chorus1	65	03
84	84	-	GM Chorus2	65	04
85	85	-	GM Chorus3	65	05
86	86	-	GM Chorus4	65	06
87	87	49	Celeste1	66	00
88	88	50	Celeste2	66	02
89	89	51	Symphonic2	68	00
90	90	52	EnsDetune (Ensemble Detune)	87	00
91	91	53	DelayLCR2	05	00
92	92	54	Flanger3	67	17
93	93	55	Flanger4	67	01
94	94	56	Flanger5	67	00
95	95	-	GM Flanger	67	07
96	96	57	Phaser1	72	00
97	97	-	Phaser2	72	08
98	98	-	2wayRotSp (2way Rotary Speaker)	86	00
99	99	58	RotarySp1	69	16
100	100	59	RotarySp2 (Rotary Speaker2)	71	17
101	101	60	RotarySp3 (Rotary Speaker3)	71	18
102	102	61	RotarySp4	70	17
103	103	62	RotarySp5	66	18
104	104	63	RotarySp6	69	00
105	105	64	Tremolo1	70	16
106	106	65	Tremolo2	71	19
107	107	66	Tremolo3	70	00
108	108	67	AutoPan1	71	16
109	109	68	AutoPan2	71	00
110	110	69	GTremolo2 (Guitar Tremolo2)	71	20
111	111	-	V_DistHard (V Distortion Hard)	98	00
112	112	-	V_DistSoft (V Distortion Soft)	98	02
113	113	-	StDistHard (Stereo Distortion Hard)	75	18
114	114	-	StDistSoft (Stereo Distortion Soft)	75	19
115	115	-	StDist (Stereo Distortion)	73	08
116	116	-	StOD (Stereo Overdrive)	74	08
117	117	-	StAmp3 (Stereo Amp Simulator3)	75	08
118	118	-	Comp+Dist1 (Compressor + Distortion1)	73	16
119	119	-	Comp+Dist2 (Compressor + Distortion2)	73	01
120	120	70	DistHard (Distortion Hard)	75	16
121	121	71	DistSoft (Distortion Soft)	75	17
122	122	72	DistHvy (Distortion Heavy)	73	00
123	123	73	OverDrive	74	00
124	124	74	AmpSim (Amp Simulator)	75	00
125	125	-	CmpDstTDly (Compressor + Distortion + Tempo Delay)	101	00
126	126	-	CmpOD+TDly (Compressor + Overdrive + Tempo Delay)	101	01

DSP3 Ordine Pannello	DSP4-7 Ordine Pannello	DSP8 Ordine Pannello	Nome Effetto	Tipo MSB	Tipo LSB
127	127	-	OD+TDly (Overdrive + Tempo Delay)	100	01
128	128	-	CmpDstDly1 (Compressor + Distortion + Delay1)	96	16
129	129	-	CmpDstDly2 (Compressor + Distortion + Delay2)	96	00
130	130	-	CmpODDly1 (Compressor + Overdrive + Delay1)	96	17
131	131	-	CmpODDly2 (Compressor + Overdrive + Delay2)	96	01
132	132	-	Dst+Delay1 (Distortion + Delay1)	95	16
133	133	-	Dst+Delay2 (Distortion + Delay2)	95	00
134	134	-	OD+Delay1 (Overdrive + Delay1)	95	17
135	135	-	OD+Delay2 (Overdrive + Delay2)	95	01
136	136	-	Dst+RotSP (Distortion + Rotary Speaker)	69	01
137	137	-	OD+RotSP (Overdrive + Rotary Speaker)	69	02
138	138	-	Amp+RotSP (Amp Simulator + Rotary Speaker)	69	03
139	139	75	Compressor	83	00
140	140	76	NoiseGate	84	00
141	141	77	EQDisco	76	16
142	142	78	EQTel	76	17
143	143	79	3BandEQ	76	00
144	144	80	2BandEQ	77	00
145	145	81	HmEnhance2 (Harmonic Enhancer2)	81	00
146	146	-	VoicCancel (Voice Cancel)	85	00
147	147	-	Ambience	88	00
148	148	-	Lo-Fi	94	00
149	149	-	PitchChg2 (Pitch Change2)	80	00
150	150	-	PitchChg3 (Pitch Change3)	80	01
151	151	82	AutoWah2	78	00
152	152	-	AtWah+Dst2 (Auto Wah + Distortion2)	78	01
153	153	-	AtWah+OD1 (Auto Wah + Overdrive1)	78	18
154	154	-	AtWah+OD2 (Auto Wah + Overdrive2)	78	02
155	155	83	TouchWah1	82	00
156	156	84	TouchWah2	82	08
157	157	-	TcWah+Dst2 (Touch Wah + Distortion2)	82	01
158	158	-	TcWah+OD1 (Touch Wah + Overdrive1)	82	17
159	159	-	TcWah+OD2 (Touch Wah + Overdrive2)	82	02
160	160	-	WhDst+Dly2 (Wah + Distortion + Delay2)	97	00
161	161	-	Wh+OD+TDly (Wah + Overdrive + Tempo Delay)	102	01
162	162	-	Wh+OD+Dly1 (Wah + Overdrive + Delay1)	97	17
163	163	-	Wh+OD+Dly2 (Wah + Overdrive + Delay2)	97	01
164	164	-	TalkingMod (Talking Modulation)	93	00
165	-	-	No Effect	00	00
166	165	85	Thru	64	00

Elenco Parametri di Effetto

Nome Effetto XG

HALL1,HALL2
ROOM1,ROOM2,ROOM3
STAGE1,STAGE2

PLATE (reverb, variation, insertion block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Reverb Time	0.3-30.0s	0-69	tavola#4	
2	Diffusion	0-10	0-10		
3	Initial Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	tavola#5	
4	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	tavola#3	
5	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	tavola#3	
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	Rev Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	tavola#5	
12	Density	0-4 (reverb, variation, insertion 1-4 block) 0-2 (insertion 5 block)	0-4 0-2		
13	Er/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	1-127		
14	High Damp	0.1-1.0	1-10		
15	Feedback Level	-63+63	1-127		
16					

DELAY L,C,R (variation, insertion block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Lch Delay	0.1-1.4860s (variation block)	1-14860		
2	Rch Delay	0.1-1.4860s (variation block)	1-14860		
3	Cch Delay	0.1-1.4860s (variation block)	1-14860		
4	Feedback Delay	0.1-1.4860s (variation block)	1-14860		
5	Feedback Level	-63+63	1-127		
6	Cch Level	0-127	0-127		
7	High Damp	0.1-1.0	1-10		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		

DELAY L,R (variation, insertion block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Lch Delay	0.1-1.4860s (variation block)	1-14860		
2	Rch Delay	0.1-1.4860s (variation block)	1-14860		
3	Feedback Delay 1	0.1-1.4860s (variation block)	1-14860		
4	Feedback Delay 2	0.1-1.4860s (variation block)	1-14860		
5	Feedback Level	-63+63	1-127		
6	High Damp	0.1-1.0	1-10		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		

ECHO (variation, insertion block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Lch Delay1	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430		
2	Lch Feedback Level	-63+63	1-127		
3	Rch Delay1	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430		
4	Rch Feedback Level	-63+63	1-127		
5	High Damp	0.1-1.0	1-10		
6	Lch Delay2	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430		
7	Rch Delay2	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430		
8	Delay2 Level	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430		
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		

CROSS DELAY (variation, insertion block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	L->R Delay	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430		
2	R->L Delay	0.1-743.0ms (variation block)	1-7430		
3	Feedback Level	-63+63	1-127		
4	Input Select	L,R,L&R	0-2		
5	High Damp	0.1-1.0	1-10		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
14	EQ Low Gain	-12+12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
16	EQ High Gain	-12+12dB	52-76		

TypeMSB (Tipo LSB)

MSB = 01

MSB = 02

MSB = 03

MSB = 04

EARLY REF1,EARLY REF2(variation, Insertion1-4 block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Type	S-H, L-H, Rdm, Rvs, PIt, Spr	0-5		
2	Room Size	0.1-7.0	0-44	tavola#6	
3	Diffusion	0-10	0-10		
4	Initial Delay	0.1mS-200.0mS	0-127	tavola#5	
5	Feedback Level	-63+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	tavola#3	
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	tavola#3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	Liveness	0-10	0-10		
12	Density	0-3	0-3		
13	High Damp	0.1-1.0	1-10		
14					
15					
16					

GATE REVERB REVERSE GATE (variation, Insertion1-4 block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Type	TypeA,TypeB	0-1		
2	Room Size	0.1-7.0	0-44	tavolatavo- la#6	
3	Diffusion	0-10	0-10		
4	Initial Delay	0.1mS-200.0mS	0-127	tavola#5	
5	Feedback Level	-63+63	1-127		
6	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	tavola#3	
7	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	tavola#3	
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	Liveness	0-10	0-10		
12	Density	0-3	0-3		
13	High Damp	0.1-1.0	1-10		
14					
15					
16					

WHITE ROOM

TUNNEL

CANYON

BASEMENT (reverb, variation, Insertion1-4 block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Reverb Time	0.3-30.0s	0-69	tavola#4	
2	Diffusion	0-10	0-10		
3	Initial Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	tavola#5	
4	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	tavola#3	
5	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	tavola#3	
6	Width	0.5-10.2m	0-37	tavola#11	
7	Height	0.5-20.2m	0-73	tavola#11	
8	Depth	0.5-30.2m	0-104	tavola#11	
9	Wall Vary	0-30	0-30		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	Rev Delay	0.1mS-99.3mS	0-63	tavola#5	
12	Density	0-4	0-4		
13	Er/Rev Balance	E63>R ~ E=R ~ E<R63	1-127		
14	High Damp	0.1-1.0	1-10		
15	Feedback Level	-63+63	1-127		
16					

KARAOKE1,2,3 (variation, insertion block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Delay Time	0.1mS-400.0mS	0-127	tavola#7	
2	Feedback Level	-63+63	1-127		
3	HPF Cutoff	Thru-8.0kHz	0-52	tavola#3	
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	tavola#3	
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TEMPO DELAY (variation, Insertion block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Delay Time	64th/3 - 4thx6	0-19	tavola#14	
2	Feedback Level	-63 +63	1-127		
3	Feedback High Dump	0 ~ 1.0	0-10		
4	L/R Diffusion	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
5	Lag	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500 ~ 16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		

TEMPO CROSS (variation, Insertion block)

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Delay Time L->R	64th/3 - 4thx6	0-19	tavola#14	
2	Delay Time R->L	64th/3 - 4thx6	0-19	tavola#14	
3	Feedback Level	-63 +63	1-127		
4	Input Select	L, R, L&R	0-2		
5	Feedback High Dump	0 ~ 1.0	0-10		
6	Lag	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
14	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
15	EQ High Frequency	500 ~ 16.0kHz	28-58		
16	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		

CHORUS1,2,3,4

CELESTE1,2,3,4 (chorus, variation, insertion block)

MSB = 65

MSB = 66

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	tavola#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Feedback Level	-63~+63	1-127		
4	Delay Offset	0.0mS-50mS	0-127	tavola#2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz (var/ins1-4 block)	14-54	tavola#3	
12	EQ Mid Gain	-12~+12dB (var/ins1-4 block)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0-12.0 (var/ins1-4 block)	10-120		
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

FLANGER1,2,3 (chorus, variation, insertion block)

MSB = 67

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	tavola#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Feedback Level	-63~+63	1-127		
4	Delay Offset	0.0mS-50mS	0-127	tavola#2	
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz (var/ins1-4 block)	14-54	tavola#3	
12	EQ Mid Gain	-12~+12dB (var/ins1-4 block)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0-12.0 (var/ins1-4 block)	10-120		
14	LFO Phase Difference	-180~+180deg(resolution=3deg.)	4-124		
15					
16					

SYMPHONIC (chorus, variation, insertion block)

MSB = 68

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	tavola#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Delay Offset	0.0mS-50mS	0-127	tavola#2	
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz (var/ins1-4 block)	14-54	tavola#3	
12	EQ Mid Gain	-12~+12dB (var/ins1-4 block)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0-12.0 (var/ins1-4 block)	10-120		
14					
15					
16					

ROTARY SPEAKER (variation, insertion block)

MSB = 69, LSB = 0, 16

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	tavola#1	●
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz (var/ins1-4 block)	14-54	tavola#3	
12	EQ Mid Gain	-12~+12dB (var/ins1-4 block)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0-12.0 (var/ins1-4 block)	10-120		
14					
15					
16					

DISTORTION+ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 69, LSB = 1

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500 ~ 16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W=63	1-127		
11					
12					
13					
14	Drive	0-127	0-127		
15	LPF Cutoff	1kHz-Thru	34-60		
16	Output Level	0-127	0-127		

AMP SIM.+ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 69, LSB = 3

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube	0-3		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500 ~ 16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W=63	1-127		
11					
12					
13					
14	Drive	0-127	0-127		
15	LPF Cutoff	1kHz-Thru	34-60		
16	Output Level	0-127	0-127		

TREMOLO (variation, insertion block)

MSB = 70

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	tavola#1	●
2	AM Depth	0-127	0-127		
3	PM Depth	0-127	0-127		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10					
11	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz (var/ins1-4 block)	14-54	tavola#3	
12	EQ Mid Gain	-12~+12dB (var/ins1-4 block)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0-12.0 (var/ins1-4 block)	10-120		
14	LFO Phase Difference	-180~+180deg(resolution=3deg.)	4-124		
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

AUTO PAN (variation, insertion block)

MSB = 71

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	tavola#1	●
2	L/R Depth	0-127	0-127		
3	F/R Depth	0-127	0-127		
4	PAN Direction	L<->R,L->R,L<-R,Lturn,Return,L/R	0-5		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10					
11	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz (var/ins1-4 block)	14-54	tavola#3	
12	EQ Mid Gain	-12~+12dB (var/ins1-4 block)	52-76		
13	EQ Mid Width	1.0-12.0 (var/ins1-4 block)	10-120		
14					
15					
16					

PHASER 1 (chorus, variation, insertion block)

MSB = 72, LSB = 0, 16, 17, 18

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	tavola#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0-127	0-127		
4	Feedback Level	-63~+63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	Stage	4,5,6 (chorus, insertion5 block)	4-6		
12	Diffusion	4-12 (var/ins1-4 block)	4-12		
13		mono/stereo	0-1		
14					
15					
16					

PHASER 2 (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 72, LSB = 8

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz-39.7Hz	0-127	tavola#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Phase Shift Offset	0-127	0-127		
4	Feedback Level	-63~+63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	Stage	3,4,5,6	4-6		
12					
13	LFO Phase Difference	-180deg~+180deg(resolution=3deg.)	4-124		
14					
15					
16					

DISTORTION

MSB = 73, LSB = 0

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Drive	0-127	0-127	tavola#1	●
2	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
3	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	tavola#3	
5	Output Level	0-127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	tavola#3	
8	EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mid-sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

COMP+DIST (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 73, LSB = 1, 16

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Drive	0-127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
3	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1.0k-Thru	34-60	tavola#3	
5	Output Level	0-127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	tavola#3	
8	EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1.0-12.0	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mid-sharp	
12	Attack	1ms-40ms	0-19	tavola#8	
13	Release	10ms-680ms	0-15	tavola#9	
14	Threshold	-48dB~-6dB	79-121		
15	Ratio	1.0-20.0	0-7	tavola#10	
16					

STEREO DISTORTION (variation, Insertion1-4 block)
STEREO OVER DRIVE (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 73, LSB = 8
MSB = 74, LSB = 8

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Drive	0-127	0-127		●
2	EQ Low Frequency	32~2.0kHz	4-40	tavola#3	
3	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
4	LPF Cutoff	1kHz~Thru	34-60		
5	Output Level	0-127	0-127		
6					
7	EQ Mid Frequency	100 ~ 10.0kHz	14-54	tavola#3	
8	EQ Mid Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
9	EQ Mid Width	1 ~ 12	10-120		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Edge	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH+DIST
AUTO WHA+ODRV (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 78, LSB = 1, 17
MSB = 78, LSB = 2, 18

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	tavola#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		●
4	Resonance	1.0~12.0	10-120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Drive	0-127	0-127		
12	EQ Low Gain(distortion)	-12~+12dB	52-76		
13	EQ Mid Gain(distortion)	-12~+12dB	52-76		
14	LPF Cutoff	1.0kHz~thru	34-60	tavola#3	
15	Output Level	0-127	0-127		
16					

AMP SIMULATOR (variation, insertion block)

MSB = 75, LSB = 0, 16, 17

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Drive	0-127	0-127		●
2	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube	0-3		
3	LPF Cutoff	1.0k~Thru	34-60	tavola#3	
4	Output Level	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Edge(Clip Curve)	0-127	0-127	mild-sharp	
12					
13					
14					
15					
16					

PITCH CHANGE 1 (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 80, LSB = 0, 16

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Pitch	-24~+24	40-88		
2	Initial Delay	0.1mS~400.0mS	0-127	tavola#7	
3	Fine 1	-50~+50	14-114		
4	Fine 2	-50~+50	14-114		
5	Feedback Level	-63~+63	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	Pan 1	L63~R63	1-127		
12	Output Level 1	0-127	0-127		
13	Pan 2	L63~R63	1-127		
14	Output Level 2	0-127	0-127		
15					
16					

STEREO AMP SIMULATOR (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 75, LSB = 8, 18, 19, 20, 21

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Drive	0-127	0-127		●
2	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube	0-3		
3	LPF Cutoff	1kHz~Thru	34-60		
4	Output Level	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Edge	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

PITCH CHANGE 2 (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 80, LSB = 1

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Pitch	-24~+24	40-88		
2	Initial Delay	0.1mS~400.0mS	0-127	tavola#7	
3	Fine 1	-50~+50cent	14-114		
4	Fine 2	-50~+50cent	14-114		
5	Feedback Level	-63~+63	1-127		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	Pan 1	L63~R63	1-127		
12	Output Level 1	0-127	0-127		
13	Pan 2	L63~R63	1-127		
14	Output Level 2	0-127	0-127		
15					
16					

3BAND EQ(MONO) (variation, insertion block)

MSB = 76

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
2	EQ Mid Frequency	100Hz~10.0kHz	14-54	tavola#3	
3	EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
4	EQ Mid Width	1.0~12.0	10-120		
5	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
6	EQ Low Frequency	50Hz~2.0kHz	8-40	tavola#3	
7	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	tavola#3	
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo	0-1		
16					

HARMONIC ENHANCER (variation, Insertion block)

MSB = 81

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	HPF Cutoff	500Hz~16.0kHz	28-58		
2	Drive	0-127	0-127		
3	Mix Level	0-127	0-127		
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

2BAND EQ(STEREO) (variation, insertion block)

MSB = 77

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	tavola#3	
2	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
3	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	tavola#3	
4	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

TOUCH WAH 1 (variation, insertion block)

MSB = 82, LSB = 0

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Sensitive	0-127	0-127		●
2	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		
3	Resonance	1.0~12.0	10-120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Drive	0-127 (var/ins1-4 block)	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

AUTO WAH (variation, insertion block)

MSB = 78, LSB = 0, 16

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	LFO Frequency	0.00Hz~39.7Hz	0-127	tavola#1	
2	LFO Depth	0-127	0-127		
3	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		●
4	Resonance	1.0~12.0	10-120		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Drive	0-127 (var/ins1-4 block)	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

TOUCH WAH 2 (variation, insertion block)

MSB = 82, LSB = 8

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Sensitive	0-127	0-127		●
2	Cutoff Frequency Offset	0-127	0-127		
3	Resonance	1.0~12.0	10-120		
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz~2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz~16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12~+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		
11	Drive	0-127 (var/ins1-4 block)	0-127		
12	EQ Low Gain(distortion)	-12~+12dB (var/ins1-4 block)	52-76		
13	EQ Mid Gain(distortion)	-12~+12dB (var/ins1-4 block)	52-76		
14	LPF Cutoff	1.0kHz~thru(var/ins1-4 block)	34-60	tavola#3	
15	Output Level	0-127 (var/ins1-4 block)	0-127		
16	Release	10~680mS(var/ins1-4 block)	52-67	tavola#12	

COMPRESSOR (variation, insertion block)			MSB = 83		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Attack	1-40ms	0-19	tavola#8	
2	Release	10-680ms	0-15	tavola#9	
3	Threshold	-48--6dB	79-121		
4	Ratio	1.0-20.0	0-7	tavola#10	
5	Output Level	0-127	0-127		
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

ENSEMBLE DETUNE (chorus, variation, insertion block)			MSB = 87		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Detune	-50--+50cent	14-114		
2	Lch Init Delay	0.0mS-50mS	0-127	tavola#2	
3	Rch Init Delay	0.0mS-50mS	0-127	tavola#2	
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz (variation, insertion block)	4-40	tavola#3	
12	EQ Low Gain	-12--+12dB (variation, insertion block)	52-76		
13	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz (variation, insertion block)	28-58	tavola#3	
14	EQ High Gain	-12--+12dB (variation, insertion block)	52-76		
15					
16					

NOISE GATE (variation, insertion block)			MSB = 84		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Attack	1-40ms	0-19	tavola#8	
2	Release	10-680ms	0-15	tavola#9	
3	Threshold	-72--30dB	55-97		
4	Output Level	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

AMBIENCE (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 88		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Delay Time	0.0mS-50mS	0-127	tavola#2	
2	Output Phase	normal/invers	0-1		
3					
4					
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12--+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12--+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

VOICE CANCEL (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 85		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11	Low Adjust	0-26	0-26		
12	High Adjust	0-26	0-26		
13					
14					
15					
16					

TALKING MODULATION (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 93		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Vowel	a,i,u,e,o	0-4		●
2	Move speed	1-62	1-62		
3	Drive	0-127	0-127		
4	Output Level	0-127	0-127		
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

2WAY ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 86, LSB = 0		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Rotor Speed	0.0Hz-39.7Hz	0-127	tavola#1	●
2	Drive Low	0-127	0-127		
3	Drive High	0-127	0-127		
4	Low/High	L63>H ~ L=H ~ L<H63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32Hz-2.0kHz	4-40	tavola#3	
7	EQ Low Gain	-12--+12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500Hz-16.0kHz	28-58	tavola#3	
9	EQ High Gain	-12--+12dB	52-76		
10					
11	Crossover Frequency	100Hz-10.0kHz	14-54	tavola#3	
12	Mic L-R Angle	0deg-180deg(resolution=3deg.)	0-60		
13					
14					
15					
16					

LO-FI (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 94		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Sampling Freq Control	44.1kHz-345Hz	0-127	tavola#13	
2	Word Length	1-127	1-127		
3	Output Gain	-6--+12dB	0-18		
4	LPF Cutoff	63Hz-Thru	10-60	tavola#3	
5	Filter Type	Thru,PowerBass,Radio,TeI,Clean,Low	0-5		
6	LPF Resonance	1.0-12.0	10-120		
7	Bit Assign	0-6	0-6		
8	Emphasis	Off/On	0-1		
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15	Input Mode	mono/stereo			
16					

DIST+2WAY ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 86, LSB = 1		
OD+2WAY ROTARY SPEAKER (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 86, LSB = 2		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Rotor Speed	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	Drive Low	0-127	0-127		
3	Drive High	0-127	0-127		
4	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H=63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500 ~ 16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
10					
11	Crossover Frequency	100 ~ 10.0kHz	14-54		
12	Mic L-R Angle	0 ~ 180deg	0-60		
13					
14	Drive	0-127	0-127		
15	LPF Cutoff	1kHz-Thru	34-60		
16	Output Level	0-127	0-127		

DIST+DELAY (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 95		
OVERDRIVE+DELAY (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 95		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Lch Delay Time	0.1-1.4860s	1-14860		
2	Rch Delay Time	0.1-1.4860s	1-14860		
3	Delay Feedback Time	0.1-1.4860s	1-14860		
4	Delay Feedback Level	-63--+63	1-127		
5	Delay Mix	0-127	0-127		
6	Dist Drive	0-127	0-127		
7	Dist Output Level	0-127	0-127		
8	Dist EQ Low Gain	-12--+12dB	52-76		
9	Dist EQ Mid Gain	-12--+12dB	52-76		
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

AMP SIM.+2WAY ROTARY SP (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 86, LSB = 3		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Rotor Speed	0.0-39.7Hz	0-127		●
2	Drive Low	0-127	0-127		
3	Drive High	0-127	0-127		
4	Low/High Balance	L63>H ~ L=H ~ L<H=63	1-127		
5					
6	EQ Low Frequency	32-2.0kHz	4-40		
7	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	EQ High Frequency	500 ~ 16.0kHz	28-58		
9	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
10					
11	Crossover Frequency	100 ~ 10.0kHz	14-54		
12	Mic L-R Angle	0 ~ 180deg	0-60		
13	AMP Type	Off,Stack,Combo,Tube(AMPSIM only)	0-3		
14	Drive	0-127	0-127		
15	LPF Cutoff	1kHz-Thru	34-60		
16	Output Level	0-127	0-127		

COMP+DIST+DELAY (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 96		
COMP+OVERDRIVE+DELAY (variation, Insertion1-4 block)			MSB = 96		
No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Delay Time	0.1-1.4860s	1-14860		
2	Delay Feedback Level	-63--+63	1-127		
3	Delay Mix	0-127	0-127		
4	Dist Drive	0-127	0-127		
5	Dist Output Level	0-127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12--+12dB	52-76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12--+12dB	52-76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W ~ D=W ~ D<W63	1-127		●
11	Comp. Attack	1ms-40ms	0-19	tavola#8	
12	Comp. Release	10ms-680ms	0-15	tavola#9	
13	Comp. Threshold	-48dB--6dB	79-121		
14	Comp. Ratio	1.0-20.0	0-7	tavola#10	
15					
16					

WAH+DIST+DELAY (variation, Insertion1-4 block)

WAH+OVERDRIVE+DELAY (variation, Insertion1-4 block) MSB = 97

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Delay Time	0.1-1.4860s	1-14860		
2	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
3	Delay Mix	0-127	0-127		
4	Dist Drive	0-127	0-127		
5	Dist Output Level	0-127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12~+12dB	52-76		
7	Dist EQ Mid Gain	-12~+12dB	52-76		
8					
9					
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W63	1-127		●
11	Wah Sensitive	0-127	0-127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0-127	0-127		
13	Wah Resonance	1.0-12.0	10-120		
14	Wah Release	10-680ms	52-67	tavola#12	
15					
16					

COMP+DIST+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)

COMP+OD+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block) MSB = 101

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Delay Time	64th/3 ~ 4thx6	0-19	tavola#14	
2	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
3	Delay Mix	0 ~ 127	0-127		
4	Dist Drive	0 ~ 127	0-127		
5	Dist Output Level	0 ~ 127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
7	Dist EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	L/R Diffusion	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W=63	1-127		●
11	Comp. Attack	1ms - 40ms	0-19		
12	Comp. Release	10ms - 680ms	0-15		
13	Comp. Threshold	-48dB ~ -6dB	79-121		
14	Comp. Ratio	1.0 - 20.0	0-7		
15					
16					

V DISTORTION HARD (variation, Insertion1-4 block)

V DISTORTION SOFT (variation, Insertion1-4 block) MSB = 98, LSB = 0

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Overdrive	0-100%	0-100		
2	Device	Transister/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0-4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0-5		
4	Presence	0-20	0-20		
5	Output Level	0-100%	0-100		
6					
7					
8					
9					
10	Dry/Wet Balance	D63>W-D=W-D<W63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

WAH+DIST+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)

WAH+OD+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block) MSB = 102

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Delay Time	64th/3 ~ 4thx6	0-19	tavola#14	
2	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
3	Delay Mix	0 ~ 127	0-127		
4	Dist Drive	0 ~ 127	0-127		
5	Dist Output Level	0 ~ 127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
7	Dist EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	L/R Diffusion	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W=63	1-127		●
11	Wah Sensitive	0 - 127	0-127		
12	Wah Cutoff Freq Offset	0 - 127	0-127		
13	Wah Resonance	1.0 - 12.0	10-120		
14	Wah Release	10 - 680mS	52-67		
15					
16					

V DISTORTION HARD+DELAY (variation, Insertion1-4 block)

V DISTORTION SOFT+DELAY (variation, Insertion1-4 block) MSB = 98, LSB = 1

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Overdrive	0-100%	0-100		
2	Device	Transister/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0-4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0-5		
4	Presence	0-20	0-20		
5	Output Level	0-100%	0-100		
6	Delay Time L	0.1ms-1.4860s	1-14860		
7	Delay Time R	0.1ms-1.4860s	1-14860		
8	Delay Feedback Time	0.1ms-1.4860s	1-14860		
9	Delay Feedback Level	-63~+63	1-127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W-D=W-D<W63	1-127		●
11	Delay Mix	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

V DIST HARD+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)

V DIST SOFT+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block) MSB = 103

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Overdrive	0-100%	0-100		
2	Device	Transister/Vintage Tube/ Dist1/Dist2/Fuzz	0-4		
3	Speaker	Flat/Stack/Combo/Twin/ Radio/Megaphone	0-5		
4	Presence	0-20	0-20		
5	Output Level	0-100%	0-100		
6	Delay Time	64th/3 ~ 4thx6	0-19	tavola#14	
7	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
8	L/R Diffusion	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet Balance	D63>W-D=W-D<W63	1-127		●
11	Delay Mix	0-127	0-127		
12					
13					
14					
15					
16					

DUAL ROTOR SPEAKER1,2 (variation, Insertion1-4 block)

MSB = 99

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Rotor Speed Slow	0.0-2.65Hz	0-63	tavola#1	
2	Horn Speed Slow	0.0-2.65Hz	0-63	tavola#1	
3	Rotor Speed Fast	2.69-39.7Hz	64-127	tavola#1	
4	Horn Speed Fast	2.69-39.7Hz	64-127	tavola#1	
5	Slow-Fast Time of R	0-127	0-127		
6	Slow-Fast Time of H	0-127	0-127		
7	Drive Low	0-127	0-127		
8	Drive High	0-127	0-127		
9	Low/High Balance	L63>H - L=H - L<H=63	1-127		
10					
11	EQ Low Frequency	32-2.0kH	4-40	tavola#3	
12	EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
13	EQ High Frequency	500 ~ 16.0kH	28-58	tavola#3	
14	EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
15	Mic L-R Angle	0 ~ 180deg	0-60		
16	Speed Control	Slow/Fast	0/1		●

NO EFFECT (reverb, chorus, variation block)

MSB = 0

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

DIST+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block)

OVERDRIVE+TEMPO DELAY (variation, Insertion1-4 block) MSB = 100

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1	Delay Time	64th/3 ~ 4thx6	0-19	tavola#14	
2	Delay Feedback Level	-63 ~ +63	1-127		
3	Delay Mix	0 ~ 127	0-127		
4	Dist Drive	0 ~ 127	0-127		
5	Dist Output Level	0 ~ 127	0-127		
6	Dist EQ Low Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
7	Dist EQ High Gain	-12 ~ +12dB	52-76		
8	L/R Diffusion	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
9	Lag	1(-63ms)-64(0ms)-127(63ms)	1-127		
10	Dry/Wet	D63>W - D=W - D<W=63	1-127		●
11					
12					
13					
14					
15					
16					

THRU (variation, insertion block)

MSB = 64

No.	Parametro	Display	Valore	vedi tavola	Controllo
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					

* Il parametro 10 Dry/Wet influenza solo gli effetti insertion.

Tavola di Assegnazione Valore Dati di Effetti

tavola #1

LFO Frequency							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.00	32	1.35	64	2.69	96	6.41
1	0.04	33	1.39	65	2.78	97	6.75
2	0.08	34	1.43	66	2.86	98	9.08
3	0.13	35	1.47	67	2.94	99	9.42
4	0.17	36	1.51	68	3.03	100	9.76
5	0.21	37	1.56	69	3.11	101	10.1
6	0.25	38	1.60	70	3.20	102	10.8
7	0.29	39	1.64	71	3.28	103	11.4
8	0.34	40	1.68	72	3.37	104	12.1
9	0.38	41	1.72	73	3.45	105	12.8
10	0.42	42	1.77	74	3.53	106	13.5
11	0.46	43	1.81	75	3.62	107	14.1
12	0.51	44	1.85	76	3.70	108	14.8
13	0.55	45	1.89	77	3.87	109	15.5
14	0.59	46	1.94	78	4.04	110	16.2
15	0.63	47	1.98	79	4.21	111	16.8
16	0.67	48	2.02	80	4.37	112	17.5
17	0.72	49	2.06	81	4.54	113	18.2
18	0.76	50	2.10	82	4.71	114	19.5
19	0.80	51	2.15	83	4.88	115	20.9
20	0.84	52	2.19	84	5.05	116	22.2
21	0.88	53	2.23	85	5.22	117	23.6
22	0.93	54	2.27	86	5.38	118	24.9
23	0.97	55	2.31	87	5.55	119	26.2
24	1.01	56	2.36	88	5.72	120	27.6
25	1.05	57	2.40	89	6.06	121	28.9
26	1.09	58	2.44	90	6.39	122	30.3
27	1.14	59	2.48	91	6.73	123	31.6
28	1.18	60	2.52	92	7.07	124	33.0
29	1.22	61	2.57	93	7.40	125	34.3
30	1.26	62	2.61	94	7.74	126	37.0
31	1.30	63	2.65	95	8.08	127	39.7

tavola #4

Reverb time							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.3	32	3.5	64	17.0		
1	0.4	33	3.6	65	18.0		
2	0.5	34	3.7	66	19.0		
3	0.6	35	3.8	67	20.0		
4	0.7	36	3.9	68	25.0		
5	0.8	37	4.0	69	30.0		
6	0.9	38	4.1				
7	1.0	39	4.2				
8	1.1	40	4.3				
9	1.2	41	4.4				
10	1.3	42	4.5				
11	1.4	43	4.6				
12	1.5	44	4.7				
13	1.6	45	4.8				
14	1.7	46	4.9				
15	1.8	47	5.0				
16	1.9	48	5.5				
17	2.0	49	6.0				
18	2.1	50	6.5				
19	2.2	51	7.0				
20	2.3	52	7.5				
21	2.4	53	8.0				
22	2.5	54	8.5				
23	2.6	55	9.0				
24	2.7	56	9.5				
25	2.8	57	10.0				
26	2.9	58	11.0				
27	3.0	59	12.0				
28	3.1	60	13.0				
29	3.2	61	14.0				
30	3.3	62	15.0				
31	3.4	63	16.0				

tavola #7

Delay Time(400.0ms)							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	32	100.9	64	201.6	96	302.4
1	3.2	33	104.0	65	204.8	97	305.5
2	6.4	34	107.2	66	207.9	98	308.7
3	9.5	35	110.3	67	211.1	99	311.8
4	12.7	36	113.5	68	214.2	100	315.0
5	15.8	37	116.6	69	217.4	101	318.1
6	19.0	38	119.8	70	220.5	102	321.3
7	22.1	39	122.9	71	223.7	103	324.4
8	25.3	40	126.1	72	226.8	104	327.6
9	28.4	41	129.2	73	230.0	105	330.7
10	31.6	42	132.4	74	233.1	106	333.9
11	34.7	43	135.5	75	236.3	107	337.0
12	37.9	44	138.6	76	239.4	108	340.2
13	41.0	45	141.8	77	242.6	109	343.3
14	44.2	46	144.9	78	245.7	110	346.5
15	47.3	47	148.1	79	248.9	111	349.6
16	50.5	48	151.2	80	252.0	112	352.8
17	53.6	49	154.4	81	255.2	113	355.9
18	56.8	50	157.5	82	258.3	114	359.1
19	59.9	51	160.7	83	261.5	115	362.2
20	63.1	52	163.8	84	264.6	116	365.4
21	66.2	53	167.0	85	267.7	117	368.5
22	69.4	54	170.1	86	270.9	118	371.7
23	72.5	55	173.3	87	274.0	119	374.8
24	75.7	56	176.4	88	277.2	120	378.0
25	78.8	57	179.6	89	280.3	121	381.1
26	82.0	58	182.7	90	283.5	122	384.3
27	85.1	59	185.9	91	286.6	123	387.4
28	88.3	60	189.0	92	289.8	124	390.6
29	91.4	61	192.2	93	292.9	125	393.7
30	94.6	62	195.3	94	296.1	126	396.9
31	97.7	63	198.5	95	299.2	127	400.0

tavola #12

Wah Release Time							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
52	10.0						
53	15.0						
54	25.0						
55	35.0						
56	45.0						
57	55.0						
58	65.0						
59	75.0						
60	85.0						
61	100.0						
62	115.0						
63	140.0						
64	170.0						
65	230.0						
66	340.0						
67	680.0						

tavola #2

Modulation Delay Offset							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.0	32	3.2	64	6.4	96	9.6
1	0.1	33	3.3	65	6.5	97	9.7
2	0.2	34	3.4	66	6.6	98	9.8
3	0.3	35	3.5	67	6.7	99	9.9
4	0.4	36	3.6	68	6.8	100	10.0
5	0.5	37	3.7	69	6.9	101	11.1
6	0.6	38	3.8	70	7.0	102	12.2
7	0.7	39	3.9	71	7.1	103	13.3
8	0.8	40	4.0	72	7.2	104	14.4
9	0.9	41	4.1	73	7.3	105	15.5
10	1.0	42	4.2	74	7.4	106	17.1
11	1.1	43	4.3	75	7.5	107	18.6
12	1.2	44	4.4	76	7.6	108	20.2
13	1.3	45	4.5	77	7.7	109	21.8
14	1.4	46	4.6	78	7.8	110	23.3
15	1.5	47	4.7	79	7.9	111	24.9
16	1.6	48	4.8	80	8.0	112	26.5
17	1.7	49	4.9	81	8.1	113	28.0
18	1.8	50	5.0	82	8.2	114	29.6
19	1.9	51	5.1	83	8.3	115	31.2
20	2.0	52	5.2	84	8.4	116	32.8
21	2.1	53	5.3	85	8.5	117	34.3
22	2.2	54	5.4	86	8.6	118	35.9
23	2.3	55	5.5	87	8.7	119	37.5
24	2.4	56	5.6	88	8.8	120	39.0
25	2.5	57	5.7	89	8.9	121	40.6
26	2.6	58	5.8	90	9.0	122	42.2
27	2.7	59	5.9	91	9.1	123	43.7
28	2.8	60	6.0	92	9.2	124	45.3
29	2.9	61	6.1	93	9.3	125	46.9
30	3.0	62	6.2	94	9.4	126	48.4
31	3.1	63	6.3	95	9.5	127	50.0

tavola #5

Delay Time(200.0ms)							
Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.1	32	50.5	64	100.8	96	151.2
1	1.7	33	52.0	65	102.4	97	152.8
2	3.2	34	53.6	66	104.0	98	154.4
3	4.8	35	55.2	67	105.6	99	155.9
4	6.4	36	56.8	68	107.1	100	157.5
5	8.0	37	58.3	69	108.7	101	159.1
6	9.5	38	59.9	70	110.3	102	160.6
7	11.1	39	61.5	71	111.9	103	162.2
8	12.7	40	63.1	72	113.4	104	163.8
9	14.3	41	64.6	73	115.0	105	165.4
10	15.8	42	66.2	74	116.6	106	166.9
11	17.4	43	67.8	75	118.2	107	168.5
12	19.0	44	69.4	76	119.7	108	170.1
13	20.6	45	70.9	77	121.3	109	171.7
14	22.1	46	72.5	78	122.9	110	173.2
15	23.7	47	74.1	79	124.4	111	174.8
16	25.3	48	75.7	80	126.0	112	176.4
17	26.9	49	77.2	81	127.6	113	178.0
18	28.4	50	78.8	82	129.2	114	179.5
19	30.0	51	80.4	83	130.7	115	181.1
20	31.6	52	81.9	84	132.3	116	182.7
21	33.2	53	83.5	85	133.9	117	184.3
22	34.7	54	85.1	86	135.5	118	185.8
23	36.3	55	86.7	87	137.0	119	187.4
24	37.9	56	88.2	88	138.6	120	189.0
25	39.5	57	89.8	89	140.2	121	190.6
26	41.0	58	91.4	90	141.8	122	192.1
27	42.6	59	93.0	91	143.3	123	193.7
28	44.2	60	94.5	92	144.9	124	195.3
29	45.7	61	96.1	93	146.5	125	196.9
30	47.3	62	97.7	94	148.1	126	198.4
31	48.9						

<Tavola 1-1-1> NRPN

o : disponibile

NRPN		DATA ENTRY		Parametro	Riconosciuto						
MSB	LSB	MSB	LSB		XG/GM	Keyboard	R1	R2	R3	Left	Acmp
01H	08H	mmH	--	Vibrato Rate	o	x	o	o	o	o	o
01H	09H	mmH	--	Vibrato Depth	o	x	o	o	o	o	o
01H	0AH	mmH	--	Vibrato Delay	o	x	x	x	x	x	o
01H	20H	mmH	--	Filter Cutoff Frequency	o	x	x	x	x	x	o
01H	21H	mmH	--	Filter Resonance	o	x	x	x	x	x	o
01H	24H	mmH	--	HPF Cutoff Frequency	x	x	x	x	x	x	x
01H	30H	mmH	--	EQ BASS	o	x	x	x	x	x	o
01H	31H	mmH	--	EQ TREBLE	o	x	x	x	x	x	o
01H	34H	mmH	--	EQ BASS Frequency	o	x	x	x	x	x	o
01H	35H	mmH	--	EQ TREBLE Frequency	o	x	x	x	x	x	o
01H	63H	mmH	--	EG Attack Time	o	x	x	x	x	x	o
01H	64H	mmH	--	EG Decay Time	o	x	x	x	x	x	o
01H	66H	mmH	--	EG Release	o	x	x	x	x	x	o
14H	rrH	mmH	--	Drum Filter Cutoff Frequency	o	x	x	x	x	x	o
15H	rrH	mmH	--	Drum Filter Resonance	o	x	x	x	x	x	o
16H	rrH	mmH	--	Drum EG Attack Rate	o	x	x	x	x	x	o
17H	rrH	mmH	--	Drum EG Decay Rate	o	x	x	x	x	x	o
18H	rrH	mmH	--	Drum Pitch Coarse	o	x	x	x	x	x	o
19H	rrH	mmH	--	Drum Pitch Fine	o	x	x	x	x	x	o
1AH	rrH	mmH	--	Drum Level	o	x	x	x	x	x	o
1CH	rrH	mmH	--	Drum Pan	o	x	x	x	x	x	o
1DH	rrH	mmH	--	Drum Reverb Send Level	o	x	x	x	x	x	o
1EH	rrH	mmH	--	Drum Chorus Send Level	o	x	x	x	x	x	o
1FH	rrH	mmH	--	Drum Variation Send Level	o	x	x	x	x	x	o

NRPN MSB : 14H-1FH(per drum) messaggio accettato finché il canale é regolato su una voce drum.
Data Entry LSB : Ignorato.

<Tavola 1-1-2> NRPN (VocalHarmony)

NRPN		DATA ENTRY		Parametro	Riconosciuto						
MSB	LSB	MSB	LSB		XG/GM	Keyboard	R1	R2	R3	Left	Acmp
00H	00H	mmH	--	Harmony Mute	o	x	x	x	x	x	x
00H	01H	mmH	--	Harmony Mode	o	x	x	x	x	x	x
00H	02H	mmH	--	Vocoder Mode Parametro	o	x	x	x	x	x	x
00H	03H	mmH	--	Chromatic Mode Parametro	o	x	x	x	x	x	x
00H	04H	mmH	--	Detune Mode Parametro	o	x	x	x	x	x	x
00H	05H	mmH	--	Chordal Mode Parametro	o	x	x	x	x	x	x
01H	1AH	mmH	--	Detune Modulation	o	x	x	x	x	x	x
02H	00H	mmH	--	Harmony Gender Type	o	x	x	x	x	x	x
02H	01H	mmH	--	Auto Upper Gender Threshold	o	x	x	x	x	x	x
02H	02H	mmH	--	Auto Lower Gender Threshold	o	x	x	x	x	x	x
02H	03H	mmH	--	Upper Gender Amount	o	x	x	x	x	x	x
02H	04H	mmH	--	Lower Gender Amount	o	x	x	x	x	x	x
02H	10H	mmH	--	Harmony1 Volume	o	x	x	x	x	x	x
02H	11H	mmH	--	Harmony2 Volume	o	x	x	x	x	x	x
02H	12H	mmH	--	Harmony3 Volume	x	x	x	x	x	x	x
02H	20H	mmH	--	Harmony1 Pan	o	x	x	x	x	x	x
02H	21H	mmH	--	Harmony2 Pan	o	x	x	x	x	x	x
02H	22H	mmH	--	Harmony3 Pan	x	x	x	x	x	x	x
02H	30H	mmH	--	Harmony1 Detune	o	x	x	x	x	x	x
02H	31H	mmH	--	Harmony2 Detune	o	x	x	x	x	x	x
02H	32H	mmH	--	Harmony3 Detune	x	x	x	x	x	x	x
03H	00H	mmH	--	Lead Gender Type	o	x	x	x	x	x	x
03H	01H	mmH	--	Lead Gender Amount	o	x	x	x	x	x	x

<Tavola 1-2> RPN

RPN		DATA ENTRY		Parametro	Riconosciuto						
MSB	LSB	MSB	LSB		XG/GM	Keyboard	R1	R2	R3	Left	Acmp
00H	00H	mmH	--	Pitch Bend Sensitivity	o	o	o	o	o	o	o
00H	01H	mmH	llH	Fine Tune	o	o	o	o	o	o	o
00H	02H	mmH	--	Coarse Tune	o	o	o	o	o	o	o
7FH	7FH	--	--	Null	o	o	o	o	o	o	o

2	1	40	2	00-7F	VARIATION TYPE MSB	o	Vedi Mappa Effetti MIDI	05(=DELAY L,C,R)
				00-7F	VARIATION TYPE LSB		00 : tipo base	00
		42	2	00-7F	VARIATION Parametro 1 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 1 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		44	2	00-7F	VARIATION Parametro 2 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 2 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		46	2	00-7F	VARIATION Parametro 3 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 3 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		48	2	00-7F	VARIATION Parametro 4 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 4 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		4A	2	00-7F	VARIATION Parametro 5 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 5 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		4C	2	00-7F	VARIATION Parametro 6 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 6 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		4E	2	00-7F	VARIATION Parametro 7 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 7 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		50	2	00-7F	VARIATION Parametro 8 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 8 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		52	2	00-7F	VARIATION Parametro 9 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 9 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		54	2	00-7F	VARIATION Parametro 10 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
				00-7F	VARIATION Parametro 10 LSB		Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		56	1	00-7F	VARIATION RETURN	o	--dB...0dB...+6dB(0...64...127)	40
		57	1	01-7F	VARIATION PAN	o	L63...C...R63(1...64...127)	40
		58	1	00-7F	SEND VARIATION TO REVERB	o	--dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00
		59	1	00-7F	SEND VARIATION TO CHORUS	o	--dB...0dB...+6dB(0...64...127)	00
		5A	1	00-01	VARIATION CONNECTION	o	0:INSERTION,1:SYSTEM	00
		5B	1	00-7F	VARIATION PART	o	Part1...16(0...15) AD1(64) OFF(16...63, 65...127)	7F
		5C	1		MW VARIATION CONTROL DEPTH	o	-64 - +63	40
		5D	1		BEND VARIATION CONTROL DEPTH	o	-64 - +63	40
		5E	1		CAT VARIATION CONTROL DEPTH	o	-64 - +63	40
		5F	1		AC1 VARIATION CONTROL DEPTH	x	-64 - +63	40
		60	1		AC2 VARIATION CONTROL DEPTH	x	-64 - +63	40
TOTAL SIZE			21					

2	1	70	1	00-7F	VARIATION Parametro 11	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		71	1	00-7F	VARIATION Parametro 12	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		72	1	00-7F	VARIATION Parametro 13	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		73	1	00-7F	VARIATION Parametro 14	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		74	1	00-7F	VARIATION Parametro 15	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
		75	1	00-7F	VARIATION Parametro 16	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende da variation-tipo
TOTAL SIZE			6					

<Tavola 3-4> Tavola MIDI Parameter Change (MASTER EQ)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto	Descrizione	Default valore(H)	
2	40	0	00 - 04	EQ type	0:FLAT 1:JAZZ 2:POPS 3:ROCK 4:CLASSIC	0	
1	1	34 -4C	EQ gain1	o	-12 - +12[dB]	40	
2	1	04-28	EQ frequency1	o	32-2000[Hz]	0C	
3	1	01-78	EQ Q1	o	0.1-12.0	7	
4	1	00-01	EQ shape1	o	00:shelving, 01:peaking	0	
5	1	34 -4C	EQ gain2	o	-12 - +12[dB]	40	
6	1	0E-36	EQ frequency2	o	100-10.0[kHz]	1C	
7	1	01-78	EQ Q2	o	0.1-12.0	7	
8	1		NON USATO	x			
9	1	34 -4C	EQ gain3	o	-12 - +12[dB]	40	
0A	1	0E-36	EQ frequency3	o	100-10.0[kHz]	22	
0B	1	01-78	EQ Q3	o	0.1-12.0	7	
0C	1		NON USATO	x			
0D	1	34 -4C	EQ gain4	o	-12 - +12[dB]	40	
0E	1	0E-36	EQ frequency4	o	100-10.0[kHz]	2E	
0F	1	01-78	EQ Q4	o	0.1-12.0	7	
10	1		NON USATO	x			
11	1	34 -4C	EQ gain5	o	-12 - +12[dB]	40	
12	1	1C-3A	EQ frequency5	o	0.5-16.0[kHz]	34	
13	1	01-78	EQ Q5	o	0.1-12.0	7	
14	1	00-01	EQ shape5	o	00:shelving, 01:peaking	0	
TOTAL SIZE			15				

<Tavola 3-5> Tavola MIDI Parameter Change (EFFECT 2)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto	Descrizione	Default
3	0n	2	00-7F	INSERTION EFFECT n TYPE MSB	Vedi Mappa Effetti MIDI	49(=DISTORTION)
			00-7F	INSERTION EFFECT n TYPE LSB	00 : basic type	00
	2	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro1	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
	3	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro2	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
	4	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro3	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
	5	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro4	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1

6	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro5	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
7	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro6	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
8	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro7	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
9	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro8	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
0A	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro9	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
0B	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro10	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
0C	1	00-7F	INSERTION EFFECT n PART	o	Part1...16(0...15) AD1(64) OFF(16...63, 65...127)	7F
0D	1	00-7F	MW INSERTION CONTROL DEPTH	o	-64 - 63	40
0E	1	00-7F	BEND INSERTION CONTROL DEPTH	o	-64 - 63	40
0F	1	00-7F	CAT INSERTION CONTROL DEPTH	o	-64 - 63	40
10	1	00-7F	AC1 INSERTION CONTROL DEPTH	x	-64 - 63	40
11	1	00-7F	AC2 INSERTION CONTROL DEPTH	x	-64 - 63	40

TOTAL SIZE 12

20	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro11	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
21	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro12	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
22	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro13	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
23	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro14	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
24	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro15	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1
25	1	00-7F	INSERTION EFFECT n Parametro16	o	Vedi Elenco Parametri Effetti MIDI	dipende dal tipo insertion 1

TOTAL SIZE 6

30	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro1 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro1 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
32	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro2 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro2 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
34	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro3 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro3 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
36	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro4 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro4 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
38	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro5 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro5 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
3A	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro6 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro6 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
3C	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro7 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro7 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
3E	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro8 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro8 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
40	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro9 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro9 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
42	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro10 MSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1
		00 - 7F	INSERTION EFFECT n Parametro10 LSB	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1

TOTAL SIZE 14

On: numero effetto insertion

Note : Per tipi di effetti che non richiedono MSB, I parametri per Address 02-0B saranno ricevuti ed i parametri perAddress 30-42 non saranno ricevuti.
Per tipi di effetti che richiedono MSB, I parametri perAddress 30-42 saranno ricevuti ed i parametri perAddress 02-0B non saranno ricevuti.
Quando Bulk Dump che includono dati di tipo di effetto vengono trasmessi, i parametri per Address 02 - 0B sono sempre trasmessi. Gli effetti che richiedono MSB, quando il bulk dump viene ricevuto per i parametri per Address 02 - 0B non verranno ricevuti.

I seguenti tipi di effetti richiedono MSB:

DelayLCR, DelayLR, Echo, CrossDelay, Dist+Delay, Comp+Dist+Delay, Wah+Dist+Delay, VDistortion

*Data Range varia seconda del valore del tipo di effetto.

<Tavola 3-6> Tavola MIDI Parameter Change (SPECIAL EFFECT)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto	Descrizione	Default	
04 00 00	2	00 - 7F	INSERTION EFFECT TYPE MSB	o	Vedi Mappa Effetti XG 00 : basic type	49(=DISTORTION)	
		00 - 7F	INSERTION EFFECT TYPE LSB	o		00	
02	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro1	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
03	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro2	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
04	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro3	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
05	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro4	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
06	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro5	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
07	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro6	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
08	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro7	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
09	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro8	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
0A	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro9	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
0B	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro10	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
0C	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT PART	x	Part1...16(0...15) AD1(64) OFF(16...63, 65...127)	7F	
0D	1	00 - 7F	MW INSERTION CONTROL DEPTH	o	—	40	
0E	1	00 - 7F	BEND INSERTION CONTROL DEPTH	o	—	40	
0F	1	00 - 7F	CAT INSERTION CONTROL DEPTH	o	—	40	
10	1	00 - 7F	AC1 INSERTION CONTROL DEPTH	x	—	40	
11	1	00 - 7F	AC2 INSERTION CONTROL DEPTH	x	—	40	
TOTAL SIZE		12					

04 00 14	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT EXTERNAL CONTROL CH1(HARMONY CHANNEL*)	o	1...16(0...15), off(127)	7F	
15	1	00 - 7F	UNIQUE INSERTION EFFECT EXTERNAL CONTROL CH2 (MELODY CHANNEL*)	o	1...16(0...15), off(127)	7F	
TOTAL SIZE		2					

04 00 20	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro11	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
21	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro12	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
22	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro13	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
23	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro14	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
24	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro15	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
25	1	00 - 7F	INSERTION EFFECT Parametro16	o	Vedi Elenco Parametri Effetti XG	dipende dal tipo insertion 1	
TOTAL SIZE		6					

*HARMONY CHANNEL e MELODY CHANNEL
Per queste impostazioni ha effetto l'ultimo messaggio.
Quando il canale Melody é 3 e viene ricevuto il messaggio che imposta Harmony Channel su 3 ,
il canale Melody si imposta su OFF ed il canale Harmony su 3.

<Tavola 3-7> Tavola MIDI Parameter Change (DISPLAY DATA)

Address	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto	Descrizione	Default	
6 0 0 : 1F	20		(DISPLAY LETTER)	x	—		
TOTAL SIZE		20					

7 vh 0 : 2F	30		(DISPLAY BITMAP Data0) : (Data47)	x	—		
TOTAL SIZE		30					

<Tavola 3-8> Tavola MIDI Parameter Change (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto							Descrizione	Default valore(H)
				XG/GM	Keyboard	R1	R2	R3	Left	Acmp		
8 nn 0	1	00 - 20	ELEMENT RESERVE	o	x	x	x	x	x	x	0 - 32	part10=0, other =2
nn 1	1	00 - 7F	BANK SELECT MSB	o	x	o	o	o	o	o	0 - 127	part10=7F, other=0
nn 2	1	00 - 7F	BANK SELECT LSB	o	x	o	o	o	o	o	0 - 127	0
nn 3	1	00 - 7F	PROGRAM NUMBER	o	x	o	o	o	o	o	1 - 128	0
nn 4	1	00 - 0F, 7F	Rcv CHANNEL	o	x	x	x	x	x	x	1 - 16,OFF	Part No.
nn 5	1	00 - 01	MONO/POLY MODE	o	x	o	o	o	o	x	0:MONO 1:POLY	1

nn 6	1	00 - 02	SAME NOTE NUMBER KEY ON ASSIGN	o	x	o	o	o	o	o	o	0:SINGLE 1:MULTI 2:INST (for DRUM)	1
nn 7	1	00 - 05	PART MODE	o	x	x	x	x	x	x	x	0:NORMAL 1:DRUM(ROM) 2 - 3:DRUMS1- (RAM) 4-5:DRUM(ROM)	00 (Except Part10) 02 (Part10) 04,05 = [L3-80]
nn 8	1	28 - 58	NOTE SHIFT	o	x	o	o	o	o	o	o	-24 - +24[semitones]	40
nn 9	2	00 - FF	DETUNE	o	x	o	o	o	o	o	o	-12.8 - +12.7[Hz] 1st bit3-0→bit7-4 2nd bit3-0→bit3-0	08 00 (80)
nn 0B	1	00 - 7F	VOLUME	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	64
nn 0C	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE DEPTH	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	40
nn 0D	1	00 - 7F	VELOCITY SENSE OFFSET	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	40
nn 0E	1	00 - 7F	PAN	o	x	o	o	o	o	o	o	0:random L63...C...R63(1...64...127)	40
nn 0F	1	00 - 7F	NOTE LIMIT LOW	o	x	o	o	o	o	o	o	C-2 - G8	0
nn 10	1	00 - 7F	NOTE LIMIT HIGH	o	x	o	o	o	o	o	o	C-2 - G8	7F
nn 11	1	00 - 7F	DRY LEVEL	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	7F
nn 12	1	00 - 7F	CHORUS SEND	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	0
nn 13	1	00 - 7F	REVERB SEND	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	28
nn 14	1	00 - 7F	VARIATION SEND	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	0
nn 15	1	00 - 7F	VIBRATO RATE	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63	40
nn 16	1	00 - 7F	VIBRATO DEPTH	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63	40
nn 17	1	00 - 7F	VIBRATO DELAY	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63	40
nn 18	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63	40
nn 19	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63	40
nn 1A	1	00 - 7F	EG ATTACK TIME	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63	40
nn 1B	1	00 - 7F	EG DECAY TIME	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63	40
nn 1C	1	00 - 7F	EG RELEASE TIME	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63	40
nn 1D	1	28 - 58	MW PITCH CONTROL	o	x	o	o	o	o	o	o	-24 - +24[semitones]	40
nn 1E	1	00 - 7F	MW FILTER CONTROL	o	x	o	o	o	o	o	o	-9600 - +9450[cent]	40
nn 1F	1	00 - 7F	MW AMPLITUDE CONTROL	o	x	o	o	o	o	o	o	-100 - +100[%]	40
nn 20	1	00 - 7F	MW LFO PMOD DEPTH	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	0A
nn 21	1	00 - 7F	MW LFO FMOD DEPTH	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	0
nn 22	1	00 - 7F	MW LFO AMOD DEPTH	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	0
nn 23	1	28 - 58	BEND PITCH CONTROL	o	x	o	o	o	o	o	o	-24 - +24[semitones]	42
nn 24	1	00 - 7F	BEND FILTER CONTROL	o	x	o	o	o	o	o	o	-9600 - +9450[cent]	40
nn 25	1	00 - 7F	BEND AMPLITUDE CONTROL	o	x	o	o	o	o	o	o	-100 - +100[%]	40
nn 26	1	00 - 7F	BEND LFO PMOD DEPTH	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	0
nn 27	1	00 - 7F	BEND LFO FMOD DEPTH	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	0
nn 28	1	00 - 7F	BEND LFO AMOD DEPTH	o	x	o	o	o	o	o	o	0 - 127	0

TOTAL SIZE 29

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto							Descrizione	Default valore(H)	
				XG/GM	Keyboard	R1	R2	R3	Left	Acmp			
nn 30	1		(Rcv PITCH BEND)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 31	1		(Rcv CH AFTER TOUCH(CAT))	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 32	1		(Rcv PROGRAM CHANGE)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 33	1		(Rcv CONTROL CHANGE)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 34	1		(Rcv POLY AFTER TOUCH(PAT))	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 35	1		Rcv NOTE MESSAGE	o	x	x	x	x	x	x	x	OFF, ON	1
nn 36	1		(Rcv RPN)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 37	1		(Rcv NRPN)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 38	1		(Rcv MODULATION)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 39	1		(Rcv VOLUME)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 3A	1		(Rcv PAN)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 3B	1		(Rcv EXPRESSION)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 3C	1		(Rcv HOLD1)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 3D	1		(Rcv PORTAMENTO)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 3E	1		(Rcv SOSTENUTO)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 3F	1		(Rcv SOFT PEDAL)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 40	1		(Rcv BANK SELECT)	x	x	x	x	x	x	x	x	—	
nn 41	1	00 - 7F	SCALE TUNING C	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 42	1	00 - 7F	SCALE TUNING C#	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 43	1	00 - 7F	SCALE TUNING D	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 44	1	00 - 7F	SCALE TUNING D#	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 45	1	00 - 7F	SCALE TUNING E	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 46	1	00 - 7F	SCALE TUNING F	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 47	1	00 - 7F	SCALE TUNING F#	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 48	1	00 - 7F	SCALE TUNING G	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 49	1	00 - 7F	SCALE TUNING G#	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 4A	1	00 - 7F	SCALE TUNING A	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 4B	1	00 - 7F	SCALE TUNING A#	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40
nn 4C	1	00 - 7F	SCALE TUNING B	o	x	o	o	o	o	o	o	-64 - +63[cent]	40

nn 4D	1		CAT PITCH CONTROL	o	x	o	o	o	o	x	-24 - +24[semitones]	40
nn 4E	1		CAT FILTER CONTROL	o	x	o	o	o	o	x	-9600 - +9450[cent]	40
nn 4F	1		CAT AMPLITUDE CONTROL	o	x	o	o	o	o	x	-100 - +100[%]	40
nn 50	1		CAT LFO PMOD DEPTH	o	x	o	o	o	o	x	0 - 127	0
nn 51	1		CAT LFO FMOD DEPTH	o	x	o	o	o	o	x	0 - 127	0
nn 52	1		CAT LFO AMOD DEPTH	o	x	o	o	o	o	x	0 - 127	0
nn 53	1		PAT PITCH CONTROL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 54	1		PAT FILTER CONTROL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 55	1		PAT AMPLITUDE CONTROL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 56	1		PAT LFO PMOD DEPTH	x	x	x	x	x	x	x	---	0
nn 57	1		PAT LFO FMOD DEPTH	x	x	x	x	x	x	x	---	0
nn 58	1		PAT LFO AMOD DEPTH	x	x	x	x	x	x	x	---	0
nn 59	1		AC1 CONTROLLER NUMBER	x	x	x	x	x	x	x	---	10
nn 5A	1		AC1 PITCH CONTROL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 5B	1		AC1 FILTER CONTROL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 5C	1		AC1 AMPLITUDE CONTROL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 5D	1		AC1 LFO PMOD DEPTH	x	x	x	x	x	x	x	---	0
nn 5E	1		AC1 LFO FMOD DEPTH	x	x	x	x	x	x	x	---	0
nn 5F	1		AC1 LFO AMOD DEPTH	x	x	x	x	x	x	x	---	0
nn 60	1		AC2 CONTROLLER NUMBER	x	x	x	x	x	x	x	---	11
nn 61	1		AC2 PITCH CONTROL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 62	1		AC2 FILTER CONTROL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 63	1		AC2 AMPLITUDE CONTROL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 64	1		AC2 LFO PMOD DEPTH	x	x	x	x	x	x	x	---	0
nn 65	1		AC2 LFO FMOD DEPTH	x	x	x	x	x	x	x	---	0
nn 66	1		AC2 LFO AMOD DEPTH	x	x	x	x	x	x	x	---	0
nn 67	1		PORTAMENTO SWITCH	o	x	o	o	o	o	x	OFF/ON	0
nn 68	1		PORTAMENTO TIME	o	x	o	o	o	o	x	0 - 127	0
nn 69	1		PITCH EG INITIAL LEVEL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 6A	1		PITCH EG ATTACK TIME	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 6B	1		PITCH EG RELEASE LEVEL	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 6C	1		PITCH EG RELEASE TIME	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 6D	1		VELOCITY LIMIT LOW	x	x	x	x	x	x	x	---	1
nn 6E	1		VELOCITY LIMIT HIGH	x	x	x	x	x	x	x	---	7F

TOTAL SIZE 3F

<Tavola 3-8-2>

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto							Descrizione	Default valore(H)
				XG/GM	Keyboard	R1	R2	R3	Left	Acomp		
08 nn 70	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	3E
nn 71	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	40
nn 72	1	00 - 7F	EQ BASS	o	x	o	o	o	o	o	-64 - +63(-12 - +12[dB])	40
nn 73	1	00 - 7F	EQ TREBLE	o	x	o	o	o	o	o	-64 - +63(-12 - +12[dB])	40

TOTAL SIZE 04

<Tavola 3-8-3> XG ADDITIONAL Parametro CHANGE Tavola (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto							Descrizione	Default valore(H)
				XG/GM	Keyboard	R1	R2	R3	Left	Acomp		
08 nn 74	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	40
75	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	40
76	1	04 - 28	EQ BASS frequency	o	x	o	o	o	o	o	32-2.0k[Hz]	0C
77	1	1C - 3A	EQ TREBLE frequency	o	x	o	o	o	o	o	500-16.0k[Hz]	36
78	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	22
79	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	2E
7A	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	7
7B	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	7
7C	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	7
7D	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	7
7E	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	0
7F	1		NON USATO	x	x	x	x	x	x	x	---	0

TOTAL SIZE 0C

0A nn 10	1	00,08, 28-2D	OUTPUT SELECT	x	x	x	x	x	x	x	0:stereo out,8:indiv1+2 40:indiv1,41:indiv2,	0
----------	---	--------------	---------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---

TOTAL SIZE 1

nn = PartNumber

Se alla parte é assegnata una voce Drum, i seguenti parametri non hanno effetto.

- BANK SELECT LSB
- PORTAMENTO
- SOFT PEDAL
- MONO/POLY
- SCALE TUNING
- POLY AFTER TOUCH
- PITCH EG

11	nn	64	00-01	A/D SETUP	x	—		
TOTAL SIZE		64						

12	nn	10	1	00,08,28-2D	OUTPUT SELECT	x	0:stereo out,8:indiv1+2 40:indiv1,41:indiv2,	0
----	----	----	---	-------------	---------------	---	---	---

TOTAL SIZE 1

nn:A/D Part number(0 - 63)

<Tavola 3-10> Tavola MIDI Parameter Change (DRUM SETUP)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto	Descrizione	Default
3n rr 0	1	00 - 7F	PITCH COARSE	o	-64 - +63	40
3n rr 1	1	00 - 7F	PITCH FINE	o	-64 - +63[cent]	40
3n rr 2	1	00 - 7F	LEVEL	o	0 - 127	dipende dalla nota
3n rr 3	1	00 - 7F	ALTERNATE GROUP	o	0:OFF 1 - 127	dipende dalla nota
3n rr 4	1	00 - 7F	PAN	o	0:random 1:L63 : 64:C(center) : 127:R63	dipende dalla nota
3n rr 5	1	00 - 7F	REVERB SEND	o	0 - 127	dipende dalla nota
3n rr 6	1	00 - 7F	CHORUS SEND	o	0 - 127	dipende dalla nota
3n rr 7	1	00 - 7F	VARIATION SEND	o	0 - 127	7F
3n rr 8	1	00 - 01	KEY ASSIGN	o	0:SINGLE 1:MULTI	0
3n rr 9	1	00 - 01	Rcv NOTE OFF	o	OFF/ON	dipende dalla nota
3n rr 0A	1	00 - 01	Rcv NOTE ON	o	OFF/ON	1
3n rr 0B	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY	o	-64 - +63	40
3n rr 0C	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE	o	-64 - +63	40
3n rr 0D	1	00 - 7F	EG ATTACK	o	-64 - +63	40
3n rr 0E	1	00 - 7F	EG DECAY1	o	-64 - +63	40
3n rr 0F	1	00 - 7F	EG DECAY2	o	-64 - +63	40

TOTAL SIZE 10

<Tavola 3-10-2> XG ADDITIONAL Parametro CHANGE Tavola (DRUM SETUP)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parametro	Riconosciuto	Descrizione	Default
3n rr 20	1	00 - 7F	EQ BASS	x		40
21	1	00 - 7F	EQ TREBLE	x		40
22	1		NON USATO	x	—	40
23	1		NON USATO	x	—	40
24	1	04 - 28	EQ BASS frequency	x		0C
25	1	1C - 3A	EQ TREBLE frequency	x		36
26	1		NON USATO	x	—	22
27	1		NON USATO	x	—	2E
28	1		NON USATO	x	—	7
29	1		NON USATO	x	—	7
2A	1		NON USATO	x	—	7
2B	1		NON USATO	x	—	7
2C	1		NON USATO	x	—	0
2D	1		NON USATO	x	—	0

TOTAL SIZE 0E

3n rr 40	1	00,08,28-2D	OUTPUT SELECT	x	0:stereo out,8:indiv1+2 40:indiv1,41:indiv2,	0
----------	---	-------------	---------------	---	---	---

TOTAL SIZE 1

n:numero di Drum Setup(0 - 1)

rr:numero di nota (0DH - 5BH)

SE XG SYSTEM ON e/o viene ricevuto un messaggio GM On, tutti i parametri di Drum Setup saranno resettati ai valori di default.

A seconda del messaggio di Drum Setup Reset singoli parametri di Drum Setup saranno resettati ai valori di default.

A seconda del Program Change per Drum Kit, i Parametri di Drum Setup saranno resettati ai valori di default .

Funzioni della presa MIDI B quando è collegata con una MFC10

La presa MIDI B può essere usata anche con la pedaliera MIDI MFC10.

<Tavola 1> MIDI B IN

Eventi MIDI	Status byte		1st Data byte		2nd Data byte		Numero di Canale MFC10	Osservazioni
	Status	Data (HEX)	Parametro	Data (HEX)	Parametro	Quando n corrisponde al numero di canale dell' MFC10.		
Key Off	8nH	(n:canale no.)	kk	Key no. (0-127)	vv	Velocity(0-127)	Quando n non corrisponde al numero di canale dell' MFC10.	
Key On	9nH		kk	Key no. (0-127)	vv	Key On : vv=1-127 Key Off : vv=0	Gestito dall'MFC10 come messaggio di controllo.	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
Control Change	BnH		0	Bank Select MSB	0 (00H) 126 (7EH) 127 (7FH)	Normal SFX kit Drum	Gestito dall'MFC10 come messaggio di controllo.	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
			1	Modulation	0-127 (...7FH)		Gestito dall'MFC10 come messaggio di controllo.	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
			2	No Assign	0-127 (...7FH)		Gestito dall'MFC10 come messaggio di controllo.	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
			3	No Assign	0-127 (...7FH)		Gestito dall'MFC10 come messaggio di controllo.	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
			4	Foot Control	0-127 (...7FH)		Gestito dall'MFC10 come messaggio di controllo.	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
			7	Main Volume	0-127 (...7FH)		Gestito dall'MFC10 come messaggio di controllo.	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
			Other	-	-		-	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
RealTime Message	F8H	MIDI Clock	-	-	-		Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
Other	FEH	Active Sens	-	-	-		Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.
	Other		-	-	-		-	Gestito come normale messaggio Channel/Mode/Realtime.

<Tavola 2> MIDI B OUT

Eventi MIDI	Status byte		1st Data byte		2nd Data byte		Trasmissione	Osservazioni
	Status	Data (HEX)	Parametro	Data (HEX)	Parametro	Quando n corrisponde al numero di canale dell' MFC10.		
RealTime Message SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE	FEH	Active Sens	-	-	-		0	Trasmesso ogni 200msec.
	MFC10 Bulk Dump		-	-	-		0	Trasmesso dopo aver controllato l' MFC10 e modificato il numero di canale dell'MFC10.
Other			-	-	-		x	

Specifiche Tecniche

TASTIERA

61 Tasti (DO1~DO6)
con Touch Response (Initial/After)

Polifonia

126 note max

VOCI

Preset	827	331 voci + 480 XG voci + 14 Drum Kits+ 2 SFX Kit
Custom	32	Programmabile dall'utente, Funzione Full Editing
Organ Flutes	20	10 Preset + 10 User, 8 Footage, Sine/Vintage

ORCHESTRAZIONE

Destra	3 PARTI	RIGHT1, RIGHT2, RIGHT3
Sinistra	1 PARTI	

CAMPIONAMENTO

Risoluzione	16bit; 44.1KHz	Funzioni di Editing di Onda (wave) e Forma d'onda (waveform)
File Import	AIFF, WAV	
File Export	WAV	
Capacità RAM	1MByte	11.8sec
Capacità Espansa	9M/17M/33M/65MByte	106.9/202.1/392.3/772.7sec
Tempo di Registrazione	380sec max	Con SIMM da 16MB o 32MB installate

EFFETTI

Riverbero	29 Preset + 3 User	
Chorus	25 Preset + 3 User	
Effetto DSP	164 Preset	per stili e song
Effetto DSP	(164 Preset + 10 User) x 4 blocchi	per R1, R2, R3, LEFT
Effetto DSP	84 Preset + 10 User	per Mic/Line In
DSP Variation	Slow/Fast	per R1, R2, R3, LEFT
POLY/MONO	Yes	
Vocal Harmony	59 Preset + 10 User	3 Polifonia
Harmony/Echo	17 Preset	
Master EQ	2 Preset + 2 User	5-bande
Part EQ	29 PART	2-bande, 29 PARTI (R1, R2, R3, LEFT, ACMP x 8, SONG x 16, M.PAD)
Touch Response	5 Preset	
Tempo	32~280	
Transpose	-24~0~24	
Tuning	414.6~440Hz~466.8	
Octave	-1, 0, +1	solo per Upper
Pitch Bend	Rotella	
Modulation	Rotella	
Left Hold	Sì	

ACCOMPAGNAMENTO AUTOMATICO

Preset	125	
Flash	85	max 120 stili o fino a 1.8MByte
Disk	66 (incluso nel disco accessori)	Funzione DISK DIRECT disponibile
Formato	Style File Format	
Stili Custom	1	Registrazione Realtime/Step, Editing dell'evento,
Controlli	INTRO x 3 FILL IN x 4 BREAK FILL x 1 MAIN x 4 ENDING x 3 FADE IN/OUT TAP TEMPO FINGERING	Funzioni di Editing Full Parameter
		Single Finger, Multi Finger, Fingered, Fingered Pro, On Bass, On Bass Pro, Full Keyboard

ONE TOUCH SETTING

4/stile Completamente programmabile

MUSIC DATABASE

616 max Completamente programmabile

MULTI PADS

4 Pad x 60 banchi 58 banchi Multi Pad, 1 banco MIDI Control, 1 banco Scale Tune
Registrazione Realtime/Step, Funzioni di Editing dell'Evento

SONG

Riproduzione	Disk Direct	con funzione Ultra Quick Start
Tracce	16	
Registrazione	1 song	Registrazione Quick/Multi Track/Step/Chord Step, Funzioni Editing Evento
Capacità RAM	300kbyte	Circa 38,000 note max

REGISTRATION MEMORY

512 8 pulsanti x 64 banchi, Funzione Freeze

Fotocopia questa pagina.

Compila e rispediti 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 ► Chitarre-Basso-Audio Professionale-Sintetizzatori
Tutti i giorni dalle 10.00 alle 12.30 ► Tel. 02/93572342

YAMAHA-LINE ► Tastiere Elettroniche-Clavinova-Sintetizzatori
Tutti i giorni dalle 14.30 alle 17.15 ► Tel. 02/93572760

Se trovate occupato... inviate un fax al numero: ► 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
<i>Sì, inseritemi nel vostro data base per:</i>		
<ul style="list-style-type: none">● <i>Poter ricevere depliant dei nuovi prodotti</i>● <i>Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti</i>		
Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.		
_____		_____
Data	FIRMA	



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.
V.le Italia 88 - 20020 Lainate (MI)
Tel. 02/93577.1 - Fax 02/93574708

 **YAMAHA** PORTATONE

PSR **9000**

Version 2