



YAMAHA

SL200

MANUALE DI ISTRUZIONI

Fotocopia questa pagina. Compila e rispeditisci in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

**YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.
SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI
V.le ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)**

PER INFORMAZIONI TECNICHE:
**YAMAHA-LINE per Chitarre, Batterie, Audio professionale, Sintetizzatori
tutti i giorni dalle ore 14.30 alle ore 17.15 al numero 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 _____

Sì, inseritemi nel vostro data base per:

- Poter ricevere depliant dei nuovi prodotti
- Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti

Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.

Data _____ **FIRMA** _____

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

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



AVVERTENZA

Seguite sempre le precauzioni di base elencate qui di seguito per evitare la possibilità di danni seri o eventuale pericolo di morte derivante da scossa elettrica, cortocircuito, danni, incendio o altri pericoli. Queste precauzioni non sono esaustive:

- Non aprite lo strumento né tentate di disassemblare i componenti interni o di modificarli in alcun modo. Lo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. In caso di malfunzionamento, smettete immediatamente di usarlo e fate ispezionare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Non esponete lo strumento alla pioggia, non utilizzatelo in prossimità di acqua o in condizioni in cui esso possa essere soggetto a umidità. Evitate di appoggiare contenitori con liquidi che possano penetrare in qualsiasi apertura.
- Se il cavo dell'adattatore a CA o la spina viene in qualche modo danneggiato, o se vi è un'improvvisa perdita di suono durante l'impiego dello strumento, oppure se si manifesta cattivo odore o fumo che vi sembra essere causato dallo strumento, spegnetelo subito, scollegate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Usate soltanto l'adattatore specificato (PA-3B o equivalente raccomandato da Yamaha). L'uso di un adattatore sbagliato può provocare danni o surriscaldamento dello strumento.
- Prima di pulire lo strumento, staccate sempre la spina dalla presa di corrente. Non inserite né togliete la spina con le mani bagnate.
- Controllate periodicamente l'integrità della spina e togliete qualsiasi particella di sporco o polvere che possa essersi accumulata su di essa.



ATTENZIONE

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

- Evitate di posizionare il cavo di alimentazione in prossimità di fonti di calore come radiatori, caloriferi e non piegarlo eccessivamente per evitare di danneggiarlo. Evitate inoltre di appoggiare sul cavo oggetti pesanti oppure di posizionarlo in un luogo dove qualcuno lo possa calpestare.
- Quando estraete una spina dalla presa, afferrate sempre la spina senza tirare il cavo.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica utilizzando una spina multipla. In caso contrario potreste ottenere una qualità di suono inferiore oppure potreste anche causare surriscaldamento nella presa.
- Estraiete la spina dalla presa quando non intendete utilizzare lo strumento per lunghi periodi di tempo o durante i temporali.
- Accertatevi che le pile siano inserite correttamente, rispettando la polarità indicata.
- In caso contrario potrebbero verificarsi surriscaldamento, incendi o fuoriuscita di liquido.
- Sostituite le pile tutte contemporaneamente. Non mischiate pile vecchie e nuove né pile di tipo diverso (alcaline e al manganese per esempio, o pile di produttori diversi, né tipi diversi di pile di uno stesso produttore: in caso contrario potrebbero verificarsi surriscaldamento, incendi o fuoriuscita di liquido).
- Non eliminate le pile bruciandole.
- Non tentate di ricaricare pile non ricaricabili.
- Quando le pile si esauriscono o non intendete usare lo strumento per lungo tempo, togliete le pile dallo scomparto per evitare fuoriuscita di liquido.
- Tenete le pile fuori dalla portata dei bambini.
- In caso di fuoriuscita di liquido dalle pile, non toccate la sostanza fuoriuscita. In caso di accidentale contatto con la pelle o le mucose lavate immediatamente con acqua e consultate un medico. È un liquido corrosivo e può causare la perdita della vista e ustioni.
- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnete tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, impostate i livelli di volume al minimo. Potrete aumentare gradualmente i controlli del volume mentre suonate lo strumento per impostare il livello di ascolto desiderato.
- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive oppure a temperature estreme (ad esempio alla luce solare diretta, in prossimità di un calorifero oppure all'interno di un'automobile durante le ore diurne) per evitare la possibilità di deformazione del pannello oppure danni ai componenti interni.
- Non usate lo strumento in prossimità di altri apparecchi elettrici come televisori, radio o altoparlanti, poiché ciò può causare un'interferenza tale da compromettere il regolare funzionamento degli altri apparecchi.
- Non posizionate lo strumento in un luogo instabile dove può cadere.
- Prima di spostare lo strumento, togliete tutti i cavi collegati.
- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido e asciutto. Non usate solventi per vernici, diluenti, fluidi per la pulizia o panni imbevuti di sostanze chimiche. Inoltre, non appoggiate sullo strumento oggetti di plastica, di vinile o di gomma, poiché essi potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiatevi sullo strumento, né posizionate oggetti pesanti, facendo attenzione inoltre a non esercitare una forza eccessiva sui pulsanti, sugli interruttori o sulle prese.
- Non utilizzate lo strumento ad un livello di volume troppo alto per un periodo eccessivamente lungo, perché ciò potrebbe causarvi una perdita permanente dell'udito. Se accusate una diminuzione dell'udito o altri disturbi (fisici e altri rumori nell'orecchio) consultate un medico.

■ BACKUP E IMMAGAZZINAMENTO DATI

- Vi raccomandiamo di salvare regolarmente i vostri dati su *Memory Card (SmartMedia)* e di conservarle in un posto fresco, asciutto e sicuro. Yamaha non può essere ritenuta responsabile dell'eventuale perdita accidentale di importanti dati musicali.

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

Quando lo strumento non viene utilizzato, spegnetelo sempre.

Introduzione

Vi ringraziamo per aver scelto l'unità di campionamento SU200, che offre registrazioni di campioni della qualità di un CD e una riesecuzione semplificata, controllata mediante pad, dei campioni registrati. Le manopole di controllo effetto e il controller a nastro vi consentono di applicare scratch, filtraggio e altri effetti suggestivi sia ai campioni sia ai suoni immessi in tempo reale. L'SU200 è compatto, facile da usare ed eccezionale per "caturare" e utilizzare suoni familiari e interessanti.

Leggete attentamente questo manuale: vi aiuterà a trarre il massimo dalle numerose e stupefacenti caratteristiche dell'SU200. Dopo averlo letto, vi consigliamo di conservare il manuale in un posto sicuro (insieme alla garanzia relativa), per poterlo consultare all'occorrenza.

Contenuto della confezione (accertatevi che tutte le voci indicate siano incluse)

- SU200
- CD per il campionamento
- Manuale di istruzioni (questo manuale)

Impiego del manuale

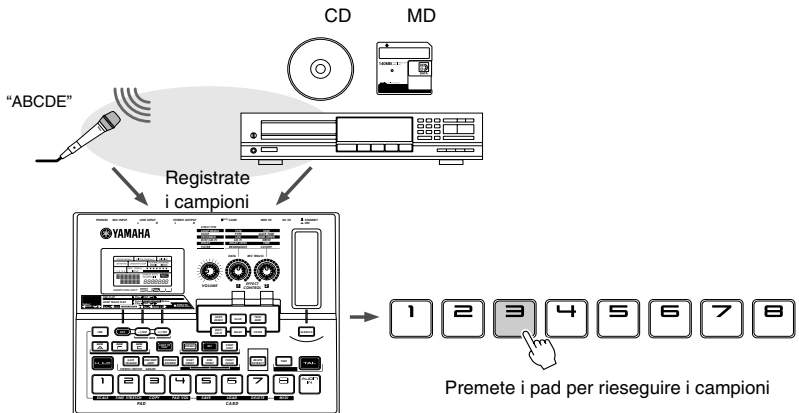
- Caratteristiche dell'SU200 Pagina 6
Introduzione alle varie caratteristiche dell'SU200.
- Somario..... Pagina 7
- Alimentazione Pagina 12
Come effettuare i collegamenti e come installare le batterie.
- Design dell'SU200 Pagina 14
Descrizione della configurazione e dei controlli dell'SU200.
- Per iniziare subito..... Pagine da 16 a 21
Breve introduzione dimostrativa per mostrare le possibilità dell'SU200.
- Capitoli da 1 a 7 Pagine da 22 a51
Spiegazione dettagliata della procedura da seguire per ciascuna delle caratteristiche dell'SU200.
- Inconvenienti e rimedi Pagina 54
Soluzioni per inconvenienti che si possono verificare. Prima di richiedere l'intervento di un tecnico Yamaha consultate questo capitolo.

* Le immagini delle videate e le altre illustrazioni contenute nel manuale sono riportate a titolo esemplificativo, e potrebbero differire da quelle effettivamente presenti sull'SU200.

Cos'è il campionamento?

L'SU200 registra i suoni da un microfono o da un ingresso collegato a un lettore CD o simili dispositivi audio. Questo processo di registrazione viene definito "campionamento", e i suoni registrati sono chiamati "campioni". È possibile registrare un campione in ciascun pad, e rieseguirlo semplicemente premendo il pad corrispondente. Nella sua memoria interna, l'SU200 può mantenere fino a 24 campioni (3 bank x 8 pad).

I campioni vengono immagazzinati in forma digitale, esattamente come le registrazioni su un CD audio. L'SU200 è in grado di fare registrazioni della stessa qualità di un CD.

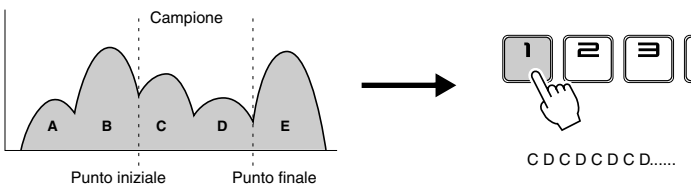


●Alcune caratteristiche del playback

Oltre a rieseguire i campioni esattamente come sono stati registrati, l'SU200 offre la possibilità di eseguire alcuni interessanti tipi di playback:

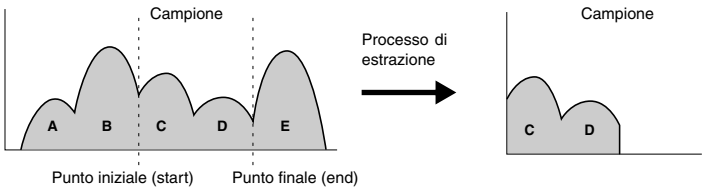
- Esecuzione ripetuta completa o parziale di un campione (Loop play) Pag. 29
- Esecuzione inversa di un campione (Reverse play) Pag. 29
- Selezione di una parte del campione da riascoltare (Punto iniziale/punto finale: start/end point) ... Pag. 30

L'illustrazione seguente indica come funziona il playback quando, dopo aver impostato un punto iniziale e un punto finale, selezionate il loop play.



●Editing di un campione

Con l'SU200 è possibile eliminare le parti non rieseguite e indesiderate di un campione.



Caratteristiche dell'SU200

L'SU200 offre molto più del semplice campionamento. Questa pagina vi presenta alcune delle speciali caratteristiche previste dalla vostra nuova unità di campionamento.

■ Loop-Track Play: Esecuzione di campioni all'unisono, alla stessa velocità del tempo (BPM) (→ Pagine 18, 32)

Sebbene ciascun campione preveda una propria impostazione del tempo, potete usare questa caratteristica per eseguire diversi campioni tutti alla stessa velocità. (Potete, inoltre, usare un MIDI clock esterno per sincronizzare il playback.)

■ Effetti e filtri potenti (→ Pagine 17, 36)

Utilizzate l'effetto Loop Remix per ridisporre le pause in tempo reale. O per scegliere tra gli altri effetti dinamici, o per applicare un filtro. Potete controllare le caratteristiche di ciascun effetto con il controller a nastro e le manopole Effect Control.

■ Chiara interfaccia utente

- Il display retroilluminato facilita l'individuazione delle impostazioni del pannello.
- I pad si illuminano quando vengono premuti: potete quindi individuare con immediatezza quale pad state suonando.
- I pulsanti relativi agli effetti (da [DIST] a [FILTER]) e il pulsante [SCRATCH] si illuminano quando vengono premuti, per consentire una semplice ed immediata individuazione dell'effetto correntemente selezionato.

● Applica effetti e filtri al suono in ingresso in tempo reale (→ Pagina 19)

Applica filtraggio, scratch o altri effetti (TECH MOD, DIST/LO-FI, or DELAY) al suono in ingresso da una fonte audio esterna.

● Include capacità di ricampionamento (→ Pagina 26)

È in grado di miscelare diversi campioni (insieme agli effetti, allo scratch e al filtro a questi applicati) e di registrare il risultato di tale mix come nuovo singolo campione.

● Include uno slot per memory-card (→ Pagina 40)

Utilizzate una memory card (smart media) per salvare e caricare dati di campioni o file WAV.

● Consente di eseguire contemporaneamente campioni registrati a differenti gradi

Un campione può essere registrato in uno dei quattro gradi (livelli qualitativi) disponibili. È così possibile risparmiare memoria: usate i gradi bassi per i suoni che non risentono negativamente del basso livello qualitativo, e quelli più alti per i suoni che richiedono una maggiore risoluzione (piatti ecc.). Tutti i campioni, di qualsiasi grado siano, possono essere rieseguiti contemporaneamente.

● Funziona anche a batteria

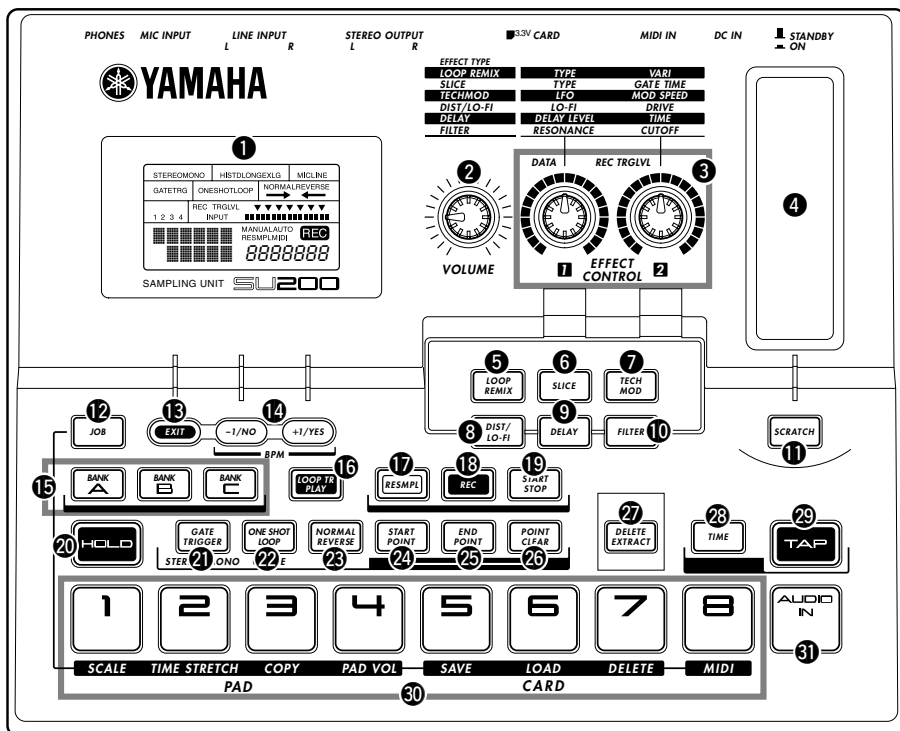
Potete utilizzare l'SU200 all'aperto e in situazioni in cui non sono disponibili collegamenti a prese elettriche.

Sommario

Controlli, connettori ed LCD.....	8
Collegamenti	12
Design dell'SU200	14
Per iniziare subito	16
Esecuzione dei campioni	16
Impiego degli effetti e del filtro	17
Uso di Loop-Track Play	18
Applicazione degli effetti o del filtro a Audio Input Realtime	19
Registrazione di un campione	20
Capitolo 1 Registrazione dei campioni	22
Registrazione di un campione (avvio AUTO)	22
Registrazione di un campione (avvio MANUAL)	24
Ricampionamento	26
Capitolo 2 Esecuzione dei pad	28
Impostazione Gate/Trigger	28
Impostazione One-shot/Loop	29
Impostazione Normal/Reverse	29
Impostazione del punto di Start e del punto di End	30
Impiego della caratteristica [HOLD]	32
Loop-Track Play	32
Capitolo 3 Editing di un campione	34
DELETE (Eliminazione di un campione intero)	34
EXTRACT (Eliminazione di parti inutilizzate)	35
Capitolo 4 Effetti	36
Selezione del pad che riceve l'effetto o il filtro	36
Effetti, filtri e scratch	36
Capitolo 5 Caratteristiche MIDI	38
Informazioni sull'interfaccia MIDI.....	38
Impostazione del clock MIDI e del canale MIDI	39
Capitolo 6 Impiego delle Memory Card	40
Come salvare i dati su Memory Card.....	42
Come caricare dati da Memory Card	44
Come cancellare dati da Memory Card	46
Come formattare una Memory Card	47
Capitolo 7 Altre utili caratteristiche	48
Scale Play	48
Time Stretch (modificare la lunghezza di un campione)	49
Copia di un campione in un altro pad	50
Regolazione del volume di playback per ogni pad	50
Protezione di memoria: come prevenire perdite accidentali	51
Sezione di riferimento	52
Messaggi visualizzati.....	52
Inconvenienti e rimedi	54
Specifiche tecniche	55
Indice analitico	56
Tabella di implementazione MIDI	60

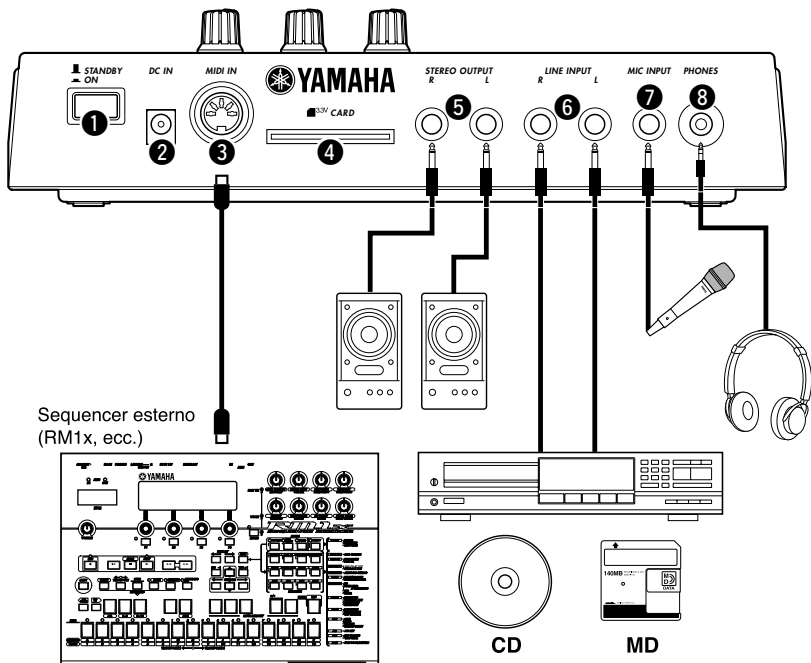
Controlli, connettori ed LDC

Pannello frontale



❶	Display a cristalli liquidi (LCD)	Pagina 11
❷	Manopola di controllo VOLUME	Pagina 13
❸	Manopole 1 e 2 EFFECT CONTROL	Pagina 17
❹	Controller a nastro.....	Pagina 17
❺	Pulsante [LOOP REMIX].....	Pagine 17, 36
❻	Pulsante [SLICE].....	Pagine 17, 36
❼	Pulsante [TECH MOD].....	Pagine 17, 36
❽	Pulsante [DIST/LO-FI].....	Pagine 17, 36
❾	Pulsante [DELAY].....	Pagine 17, 36
❿	Pulsante [FILTER].....	Pagine 17, 36
⓫	Pulsante [SCRATCH]	Pagine 17, 36
⓬	Pulsante [JOB].....	Pagine 15, 39, 42, 48
⓭	Pulsante [EXIT].....	Pagina 15
⓮	Pulsanti [-1/NO], [+1/YES]	Pagine 18, 22
⓯	Pulsanti bank (Banks A, B, C).....	Pagina 16
⓰	Pulsante [LOOP TR PLAY]	Pagina 18, 32
⓱	Pulsante [RSMPLE]	Pagina 26
⓲	Pulsante [REC]	Pagine 20, 22, 24
⓳	Pulsante [START/STOP]	Pagine 21, 23, 25, 26
⓴	Pulsante [HOLD]	Pagina 32
⓵	Pulsante [GATE/TRIGGER]	Pagina 28
⓶	Pulsante [ONE SHOT/LOOP]	Pagina 29
⓷	Pulsante [NORMAL/REVERSE]	Pagina 29
⓸	Pulsante [START POINT]	Pagine 30, 31
⓹	Pulsante [END POINT]	Pagine 30, 31
⓺	Pulsante [POINT CLEAR]	Pagina 31
⓻	Pulsante [DELETE/EXTRACT]	Pagine 34, 35
⓼	Pulsante [TIME]	Pagine 17, 37
⓽	Pulsante [TAP]	Pagina 37
⓾	Pad da 1 a 8	Pagina 16
⓿	Pulsante [AUDIO IN]	Pagina 19

Pannello posteriore e collegamenti

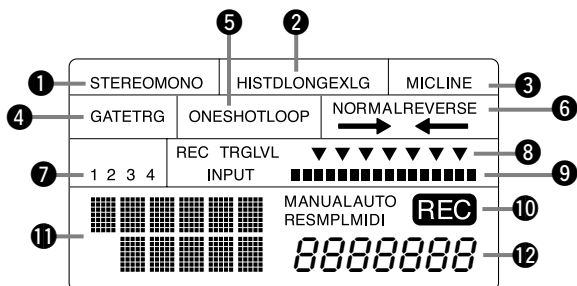


- 1** Interruttore STANDBY/ON Pagina 13
 Premetelo per accendere o spegnere l'unità. Quando l'interruttore è premuto l'SU200 è acceso.
- 2** Ingresso DC IN
 Collega all'adattatore opzionale PA-3B
- 3** Connettore o porta MIDI IN Pagina 38
 Serve per collegarsi ad un dispositivo MIDI esterno (strumento elettronico o computer). Consente di controllare le operazioni dell'SU200 dal dispositivo esterno.
- 4** Slot per card..... Pagina 40
 Accetta memory card, da usare per salvare e caricare campioni.
- 5** Prese jack STEREO OUTPUT (R, L)
 Sono le uscite audio dell'SU200. Dal momento che l'SU200 non prevede amplificatore o altoparlanti interni, avete bisogno di collegare queste uscite ad un dispositivo audio esterno per ascoltare il suono.
- 6** Prese jack LINE INPUT (R, L)
 Serve per immettere un segnale audio per il campionamento o per il passaggio AUDIO IN. Si collegano ai cavi di uscita di un dispositivo esterno quale un lettore CD o un mixer.
- 7** Presa jack MIC INPUT
 Collega l'unità ad un microfono dinamico o ad un microfono a condensatore alimentato a batteria.
- 8** Presa jack PHONES
 Predispose l'unità all'ascolto in cuffia. Usate la manopola del VOLUME per controllare il livello del suono in cuffia.

! ATTENZIONE

- Non lasciate il volume troppo alto durante l'ascolto in cuffia. L'ascolto prolungato ad alto volume può causare danni all'udito.

Display



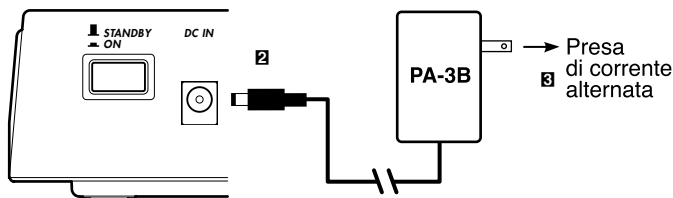
- 1** STEREO/MONO Pagina 22, 24, 26
- 2** HI/STD/LONG/EXLG Pagina 22, 24
 Indica il grado di campionamento attualmente selezionato. Potete cambiare la selezione usando il pulsante [GRADE]. I gradi più alti offrono una migliore qualità, ma richiedono più memoria. Il tempo totale disponibile per ciascun grado (quando l'SU200 è impostato su MONO) è il seguente:
- **HI**Fino a 42 secondi. Campionamento di alta qualità, comparabile alla qualità di un CD standard.
 - **STD** (standard)Fino a 83 secondi
 - **LONG**Fino a 166 secondi
 - **EXLG** (extra long)Fino a 333 secondi
- 3** MIC/LINE Pagina 22
 Indica la sorgente da cui l'SU200 riceve i dati audio in ingresso per la registrazione o il passaggio. Il display cambia automaticamente a seconda che ci sia o meno un microfono o un ingresso LINE collegato.
- **MIC**I dati in ingresso provengono dal microfono collegato alla presa jack MIC INPUT. Si seleziona automaticamente quando viene collegato un microfono. L'SU200 non riconosce l'ingresso LINE mentre è collegato un microfono.
 - **LINE**I dati in ingresso provengono da un dispositivo audio (lettore CD ecc.) collegato ad una o ad entrambe le prese jack LINE INPUT.
- 4** GATE/TRG Pagina 28
- 5** ONSHOT/LOOP Pagina 29
- 6** NORMAL/REVERSE Pagina 29
- 7** Display beat
 Durante il Loop-track play (pagina 18), il display lampeggia alla velocità del tempo impostata per indicare il beat (o movimento) corrente (1→2→3→4→1...).
- 8** REC TRGLVL (Recording Trigger Level) Pagina 23
- 9** INPUT Pagina 22, 24
- 10** MANUAL/AUTO/RESMPL/MIDI, REC
- **MANUAL** Pagina 24
 - **AUTO** Pagina 22
 - **RESMPL** (Resample) Pagina 26
 - **MIDI** Pagina 33
- 11** Display menù/messaggi
- 12** Display numerico

Collegamenti

L'SU200 funziona a batteria o a corrente, con un adattatore opzionale per CA. La Yamaha raccomanda l'uso dell'adattatore, più sicuro dal punto di vista ambientale. Seguite le istruzioni che seguono secondo la fonte energetica che intendete usare.

Impiego di un adattatore opzionale per corrente alternata

- 1** Accertatevi che l'interruttore dell'SU200 STANDBY/ON sia impostato su STANDBY.
- 2** Collegate l'adattatore opzionale per CA (PA-3B o altro specificato e raccomandato dalla Yamaha) al jack DC IN.
- 3** Inserite l'adattatore per corrente alternata in una presa di corrente.



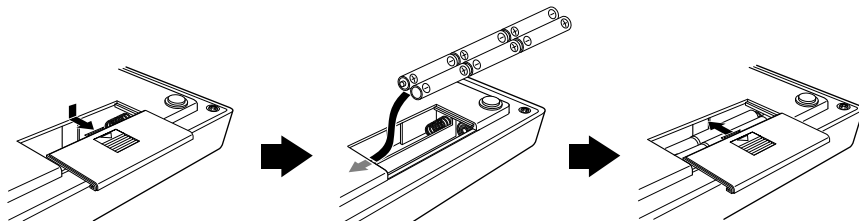
Per scollegare l'adattatore: impostate l'interruttore STANBY/ON su STANDBY, quindi scollegate l'adattatore dalla presa elettrica e infine scollegatelo dal jack DC IN dell'SU200.

AVVERTENZA

- Usate esclusivamente un adattatore PA-3B Yamaha (o altro specificamente raccomandato dalla Yamaha) per alimentare il vostro strumento da una presa elettrica a corrente alternata. L'impiego di adattatori diversi può arrecare danni irreparabili sia all'adattatore sia all'SU200.
- Quando non usate l'SU200 o durante temporali scollegate l'adattatore.

Impiego delle batterie

- 1** Aprite il comparto batterie situato sul pannello inferiore dello strumento.
- 2** Inserite sei batterie nuove, rispettando la polarità indicata all'interno del vano batterie.
- 3** Riposizionate il coperchio del comparto batterie, accertandovi di bloccarlo bene in posizione.



- (NOTE)**
- Quando è necessario sostituire le pile, sul display potrebbe apparire il messaggio "Battry Low", il volume potrebbe risultare ridotto, il suono distorto e potrebbero verificarsi altri inconvenienti. In tal caso, spegnete lo strumento e sostituite le pile.
 - Anche quando sono inserite le pile, l'SU200 funzionerà a corrente quando viene collegato l'adattatore a CA.

ATTENZIONE

- Quando le pile si scaricano, sostituitele con una serie completa di pile nuove. NON mischiate pile nuove e vecchie.
- Evitate di usare tipi diversi di pile (ad es. alcaline o al manganese) allo stesso tempo.
- Se prevedete di non usare lo strumento per un lungo periodo, togliete le pile dallo scomparto apposito, per evitare la possibile fuoriuscita di liquido.

Accensione

- 1** Effettuate i collegamenti necessari.
Collegate le cuffie o un dispositivo audio di uscita. (Vedere pagina 10.)
- 2** Abbassate il volume dell'SU200 e del dispositivo audio.
- 3** Premete l'interruttore STANBY/ON per accendere lo strumento.
Sul display dell'SU200 viene visualizzato **YAMAHA SU200** e si accede al modo Pad-Play (pagina 15).



ATTENZIONE

- Anche quando l'SU200 è spento (interruttore in posizione STANBY), una piccola quantità di corrente continua a scorrere nello strumento. Se prevedete di non utilizzare l'SU200 per un periodo prolungato, accertatevi di scollegare l'adattatore e di togliere le pile (se installate).

- 4** Regolate il volume ruotando la manopola VOLUME.
Regolate anche il volume del dispositivo audio esterno.



- 5** Quando dovete spegnere l'SU200: spegnete prima il dispositivo audio esterno (o abbassatene il volume) prima di spegnere l'SU200.

Design dell'SU200

Configurazione interna

L'SU200 è costituito da tre blocchi interni.

●Blocco campionatore

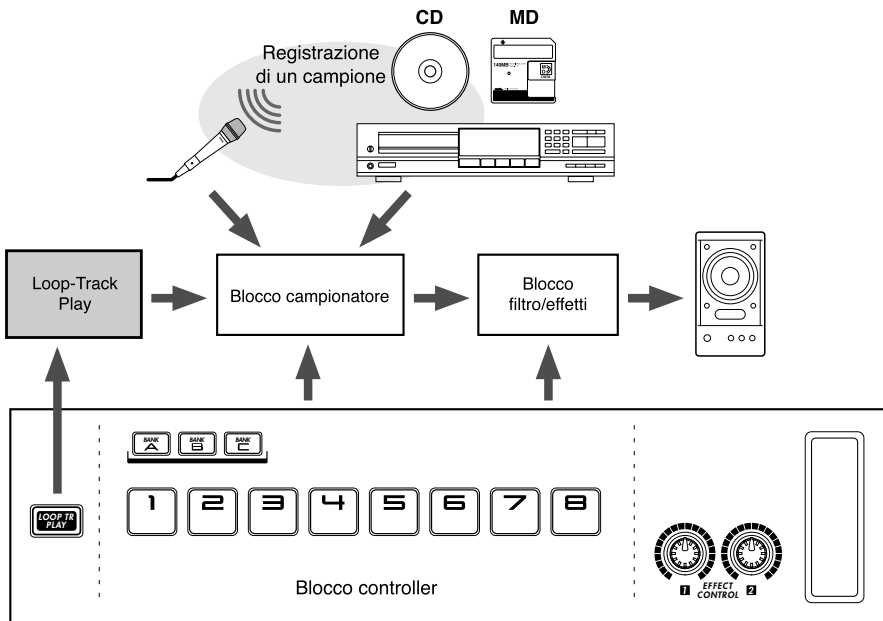
Registra campioni di suoni immessi tramite microfono, lettore CD o altro dispositivo audio e consente l'editing e l'elaborazione dei campioni registrati.

●Blocco filtro/effetti

Applica un effetto o un filtro al suono in uscita dal blocco campionatore. L'SU200 prevede 6 tipi di effetto: alcuni di essi sono effetti standard, altri sono stati studiati specificamente per l'impiego durante l'esecuzione di campioni.

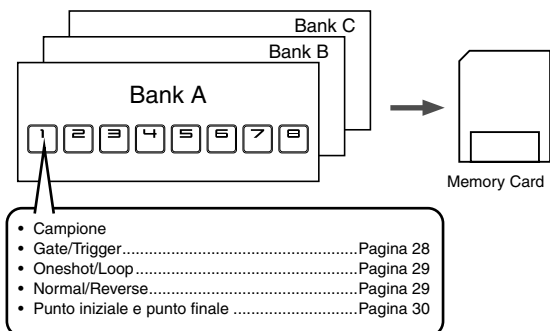
●Sezione controller

Fornisce i controlli necessari per l'esecuzione del playback in tempo reale. Include pad per l'esecuzione dei campioni, controller a nastro e manopole di controllo per l'applicazione degli effetti.



Configurazione della memoria

L'SU200 è in grado di memorizzare fino a 24 campioni nella sua memoria interna (8 pad x 3 bank). Ma è possibile registrare altri campioni sulle memory card (vedere a pagina 42).



Modi

L'SU200 prevede tre modi operativi principali.

●Modo Pad-Play

L'SU200 accede automaticamente a questo modo all'accensione. È il modo da utilizzare per suonare ed editare i vostri campioni. Tutte le procedure operative descritte in questo manuale partono dall'ipotesi che vi troviate nel modo Pad-Play.

●Modo Sampling

È il modo che utilizzerete per registrare i campioni. Si accede a questo modo premendo il pulsante [REC], in modo che sul display venga visualizzata l'indicazione **REC**.

●Modo Job

Serve ad effettuare varie impostazioni: relative ai pad, alle memory card ecc. Si accede a questo modo premendo il pulsante (JOB).

(NOTE) • *Se mentre lavorate perdetevi traccia del modo in cui siete, potete ritornare al modo Pad-Play premendo il pulsante (EXIT) una o più volte (secondo il modo in cui vi trovate).*

Per iniziare subito

Esecuzione dei campioni

L'SU200 viene fornito con una serie di campioni preregistrati assegnati a ciascun pad. Potete così iniziare subito a suonarli.

1 Effettuate i collegamenti necessari.

Collegate le cuffie o un dispositivo audio per l'uscita. (Vedere pagina 10.)

2 Premete l'interruttore [STANDBY/ON] sul pannello posteriore dell'SU200.

All'accensione, l'SU200 visualizza la scritta **YAMAHA SU200** prima di accedere al modo Pad-Play. Per spegnere l'unità è sufficiente premere questo interruttore una seconda volta.



ATTENZIONE

- Anche quando l'interruttore di alimentazione si trova in posizione "STANDBY", nello strumento scorre corrente, seppure a livello minimo. Se prevedete di non utilizzare per lungo tempo l'unità di campionamento SU200, ricordate di scollegare l'adattatore dalla presa a muro e/o di togliere le batterie dallo strumento.

3 Premete ciascun pad per ascoltare i diversi campioni.

● Per esempio, provate a premere e a tenere premuto il pad 1.

Potete notare che il pad si illumina e che un pattern ritmico di batteria si ripete (loop) fin quando tenete premuto il pad. Il playback si arresta quando rilasciate il pad.



● Ora provate a premere il pad 8.

Il pad si illumina e voi potrete udire il suono di un piatto che suona una sola volta e poi si blocca.



Perché questa differenza? Il pad 1 è impostato per l'esecuzione ripetuta (loop): suona ripetutamente il campione fin quando il pad è tenuto premuto. Il pad 8 ha un'impostazione one-shot: suona il campione una sola volta. Ma è possibile impostare la caratteristica loop o one-shot come e quando desiderate. (Vedere pagina 29.)

(NOTE) • L'SU200 prevede otto pad e tre bank, consentendovi di memorizzare ed eseguire fino a 24 campioni. (Cambiando bank si passa ad una serie di campioni totalmente differenti.) Negli esempi precedenti abbiamo usato il bank A.

- L'SU200 può eseguire contemporaneamente un massimo di 6 campioni monofonici di grado standard (o inferiore), oppure fino a 2 campioni di grado alto. Il numero massimo, tuttavia, può essere inferiore se usate le caratteristiche scratch o time stretch.



Impiego degli effetti e del filtro

L'SU200 vi consente di applicare ai vostri campioni una serie di effetti interessanti. Provate ora a usare le manopole EFFECT CONTROL e il controller a nastro sul pannello frontale dell'SU200.

(NOTE) • Effetti e scratch non funzionano durante il playback di campioni di grado alto (high).

EFFECT

Controllate l'effetto ruotando le manopole EFFECT CONTROL per regolare i parametri effetti.

1 Premete un pad.



2 Attivate l'effetto che desiderate applicare.

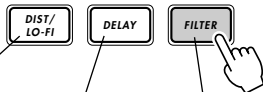
Taglia in suono in "porzioni" intermittenti e separate.

Applica una modulazione distintiva e una tonalità metallica.

Spezzetta il campione e ne ridispone i frammenti per costruire una nuova frase.



Applica distorsione e riduce la fedeltà del suono.



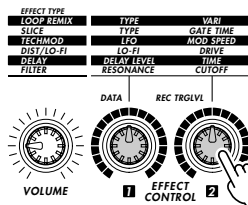
Applica un ritardo in base alla velocità del tempo del campione (BPM).

Rilevante filtraggio con risonanza.

Consente di modificare la velocità del tempo in tempo reale. → Pagina 37



3 Ruotate le manopole EFFECT CONTROL per regolare i parametri effetti.



Esempio: Premete il pulsante [FILTER] una volta per accedere ai parametri del filtro. Ora potete usare la manopola EFFECT CONTROL 1 per controllare la risonanza del filtro e la manopola 2 per controllare la frequenza di taglio del filtro. Potete uscire premendo il pulsante [FILTER] una seconda volta.

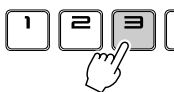
(NOTE) • La sezione inferiore destra del display indica il pad premuto per ultimo. L'effetto che scegliete verrà applicato al campione contenuto in questo pad.

SCRATCH

Usate il controller a nastro per produrre un suono scratch.

Potete usare il controller a nastro per applicare l'effetto scratch ad un campione selezionato. In questo modo otterrete un suono simile a quello che i DJ ottengono manualmente ruotando un disco in vinile.

1 Suonate un pad.



3 A questo punto potete applicare l'effetto scratch al campione selezionato (nel nostro esempio il campione assegnato al pad 3) facendo scorrere un dito sul controller a nastro.

4 Potete annullare l'effetto scratch premendo una seconda volta il pulsante [SCRATCH].

2 Premete il pulsante [SCRATCH].

Assegnate un pad al pulsante [SCRATCH].

(NOTE) • Quando il pulsante [SCRATCH] è escluso, il controller a nastro funziona come la manopola EFFECT CONTROL 2.

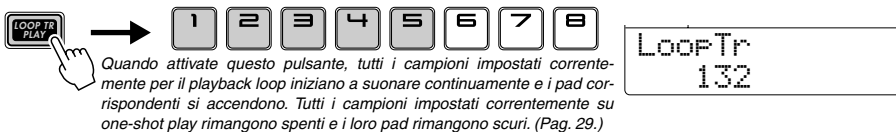
Uso di Loop-Track Play

Usate questa caratteristica per eseguire simultaneamente campioni loop da più pad. L'SU200 regola temporaneamente le impostazioni del tempo per ciascun campione in modo che tutti questi campioni vengano eseguiti con lo stesso tempo (la stessa impostazione BPM).

(NOTE) • Alcuni campioni potrebbero produrre rumore quando vengono usati con Loop Track Play.

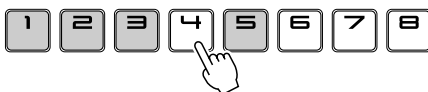
1 Premete il pulsante [LOOP TR PLAY] ("Loop Track Play").

Tutti i pad impostati correntemente per il playback loop iniziano a suonare in un loop senza fine. Questa operazione viene chiamata *Loop-Track Play*.



2 Premete uno dei pad che sta suonando (che al momento è acceso).

Il pad diventa scuro e il campione si spegne (viene escluso).



Per riprendere il playback del campione, basta premere di nuovo il pad.

(Durante Loop-Track Play, i pad per il vostro campione loop agiscono come i pulsanti MUTE del mixer.)

3 Battete tre o quattro volte sul tasto TAP.



4 Provate a premere un pad per un campione non loop (un pad impostato per il playback one-shot).

I pad impostati per il playback one-shot non vengono influenzati dall'esecuzione loop-track. Potete suonare questi pad esattamente come al solito: premete il pad una volta per eseguire il campione.



5 Premete di nuovo il pulsante [LOOP TR PLAY] per interrompere il playback.



Ora che avete spento Loop Track Play, provete a premere i pad 1, 2, 3, 4 e 5 uno per volta. Osservate che essi sono impostati tutti su tempi differenti. Durante il Loop-Track play, l'SU200 sincronizza automaticamente il playback in modo che suonino tutti allo stesso tempo.

Osservate che è possibile sincronizzare il playback dei campioni usando un clock MIDI esterno. Per usare questa caratteristica, dovete impostare l'SU200 per un clock MIDI esterno (usando il modo Job) e collegare un dispositivo clock MIDI al connettore MIDI IN dell'SU200.

Applicazione degli effetti o del filtro a Audio Input Realtime

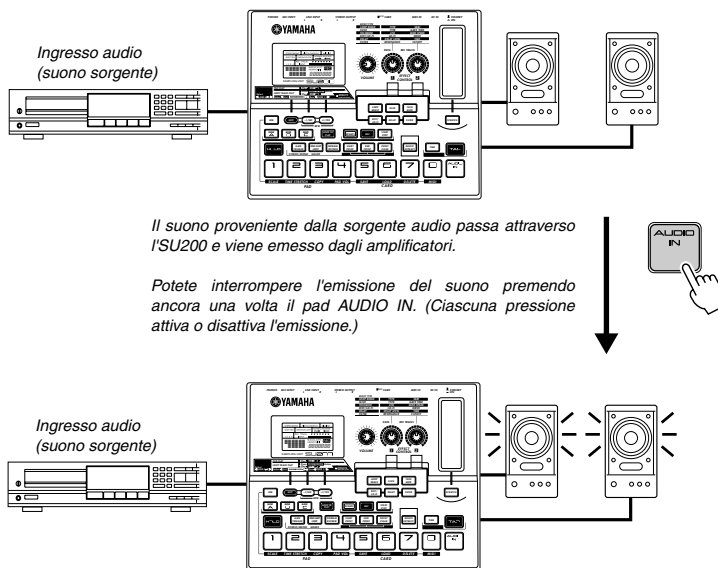
La caratteristica "Audio In" vi consente di far passare il suono da un lettore CD, un lettore MD o altro dispositivo audio attraverso l'SU200. Potete attivare e disattivare l'emissione del suono e miscelarlo con il playback dai pad dei campioni da 1 a 8. Siete liberi anche di applicare un effetto o un filtro al suono non appena passa attraverso l'SU200.

1 Effettuate i collegamenti necessari.

Spegnete l'SU200 e collegate un lettore CD o un altro dispositivo audio sorgente. Collegate anche un dispositivo di uscita audio tipo amplificatori o cuffie. (Vedere pagina 10.)

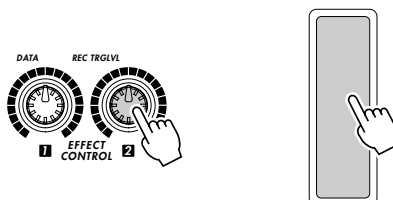
2 Accendete i dispositivi audio e l'SU200.

3 Avviate il playback dal dispositivo di ingresso audio e premete il pad AUDIO IN sull'SU200.



4 Provate a usare le manopole EFFECT CONTROL e il controller a nastro per controllare l'effetto applicato al suono non appena passa attraverso l'SU200.

Usate le manopole e il controller a nastro nello stesso modo descritto a pagina 17 (lo stesso modo in cui li usate con i pad da 1 a 8).

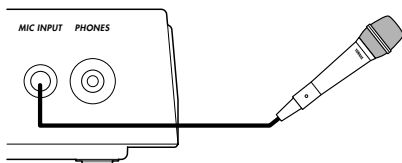


- (NOTE)**
- Loop Remix, Slice, scratch e cambio del tempo in tempo reale ((TIME)) non funzionano sull'immissione audio.
 - Ricordate che gli effetti non funzionano durante il playback di campioni high-grade (di grado alto).

Registrazione di un campione

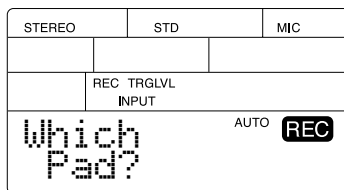
Provate ora a prendere un campione della vostra voce e quindi rieseguitela premendo il pad.

- 1** Collegate un microfono al jack MIC INPUT. (Vedere pagina 10.)



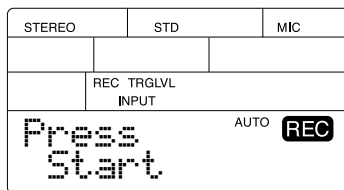
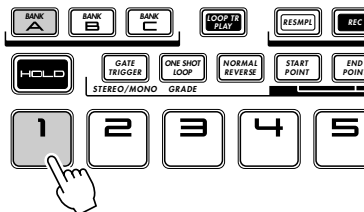
- 2** Disattivate la protezione della memoria. (Vedere pagina 51.)

- 3** Disattivate tutti i pad, quindi premete il pulsante [REC] per accedere al modo Sampling.



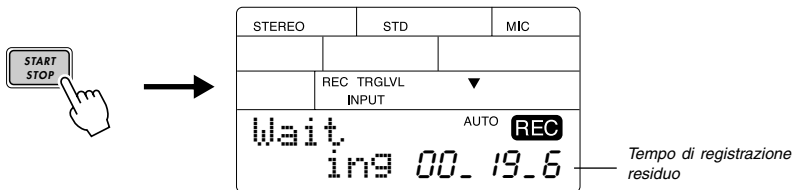
(NOTE) • Potete uscire dal modo Sampling premendo il pulsante [EXIT].

- 4** Premete il pad nel quale intendete registrare il vostro nuovo campione.

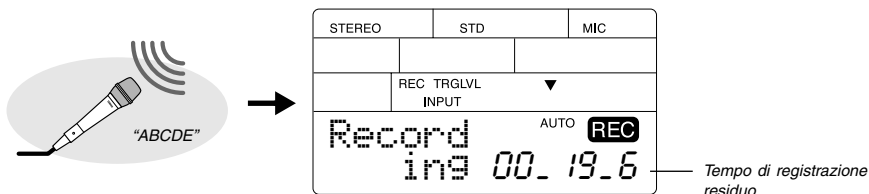


(NOTE) • Se il pad selezionato contiene già un campione, il display vi chiede se intendete cancellarlo (mediante sovrascrittura). Il messaggio assume la forma **Delete B-12**, in cui la lettera indica il bank selezionato (A, B o C e il numero indica il pad selezionato (da 1 a 8). Premete [+1/YES] per cancellare il campione esistente e continuare con la registrazione, oppure premete [-1/NO] per annullare l'operazione e conservare il campione esistente.

- 5** Premete il pulsante [START/STOP] per accedere al modo standby per il campionamento.



- 6** Parlate nel microfono. La registrazione inizia automaticamente quando cominciate a parlare.

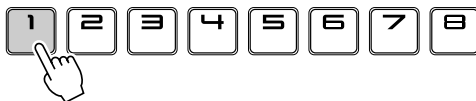


- 7** Premete il pulsante [START/STOP] per interrompere la registrazione. L'SU200 lascia il modo Sampling e ritorna al modo Pad-Play.



(NOTE) • Il campionamento finisce automaticamente se superate il tempo di registrazione disponibile (se il display del tempo residuo è **00_00_0**).

- 8** Eseguite ora la vostra voce premendo il pad sul quale avete appena registrato.



Dovreste provare inoltre il controller a nastro e le manopole EFFECT CONTROL per aggiungere effetti e filtraggio alla voce appena registrata.

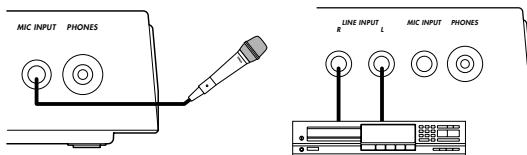
Capitolo 1 Registrazione dei campioni

Questo capitolo spiega come registrare i campioni. Potete farlo usando sia l'avvio automatico (AUTO) sia quello manuale (MANUAL). Potete anche ri-registrare campioni esistenti (resampling).

- Automatic La registrazione inizia automaticamente quando il livello di ingresso raggiunge un livello di trigger o attivazione specifico. È il metodo che avete usato quando avete registrato la vostra voce nel corso del capitolo "Per iniziare subito". (Vedere direttamente sotto.)
- Manual La registrazione inizia immediatamente quando premete il pulsante [START/STOP]. (Ved. pag. 24.)
- Resampling Usate questa caratteristica per registrare dall'uscita dell'SU200. Vi consente di mixare più campioni (unitamente agli effetti, allo scratch e al filtro) e registrare il risultato come nuovo campione singolo. (Ved. pag. 26.)

Registrazione di un campione (avvio AUTO)

1 Effettuate i collegamenti richiesti per la registrazione del campione. (Vedere pag. 10.)



(NOTE) • Se collegate entrambi gli ingressi LINE INPUT e MIC INPUT, l'SU200 registra solo da MIC INPUT. Se desiderate registrare da LINE INPUT, accertatevi che il jack MIC INPUT sia lasciato vuoto.

2 Disattivate tutti i pad e quindi premete il pulsante [REC] per accedere al modo Sampling.

- Premendo una seconda volta il pulsante [REC] avrete accesso alla registrazione manuale.
- Potete uscire dal modo Sampling premendo il pulsante [EXIT].

3 Premete il pad nel quale intendete registrare il vostro nuovo campione. (Ved. pag. 20) Se intendete cambiare bank, premetene l'appropriato pulsante prima di selezionare il pad.

(NOTE) • Se sul pad selezionato è già registrato un campione, il display vi chiede se intendete cancellarlo (come "Delete B-1?"). Premete [+1/YES] per l'eliminazione del campione esistente oppure [-1/NO] per rinunciare alla sua eliminazione e quindi conservarlo.

4 Effettuate le opportune regolazioni. Selezionate **STEREO** o **MONO**, ed impostate il grado. Per ulteriori informazioni riguardo i gradi, vedere a pagina 11.

- (NOTE)**
- Ricordate che l'SU200 può suonare simultaneamente un massimo di 6 campioni MONO (o 2 campioni MONO di grado alto). Un campione STEREO equivale a due campioni MONO.
 - Se state registrando dall'ingresso di linea ed avete selezionato MONO, dovrete collegare la linea proveniente dalla vostra sorgente audio al jack LINE INPUT (L).
 - Mentre modificate le impostazioni è probabile che si manifestino dei click. Vi raccomandiamo di ridurre il volume prima di modificare le impostazioni.

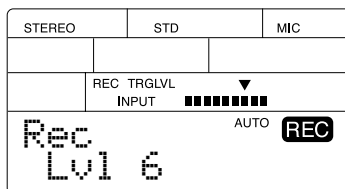


5 Regolate il livello d'ingresso premendo il pulsante [+1/YES] oppure [-1/NO].

Immettete il suono che intendete registrare (attraverso l'ingresso LINE o MIC) mentre osservate sul display il misuratore di livello d'ingresso. Se il livello indicato è troppo alto o troppo basso, effettuate le regolazioni necessarie mediante i pulsanti [+1/YES] e [-1/NO].

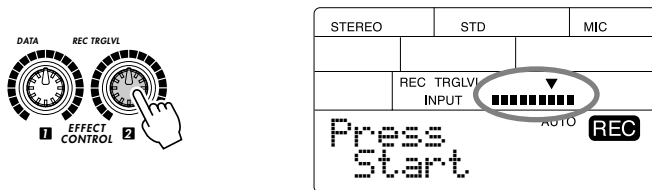


(NOTE) • Durante la regolazione potreste sentire dei "click".



6 Regolate il livello di attivazione della registrazione.

Ruotate la manopola 2 (REC TRGLVL) per impostare il livello di trigger.



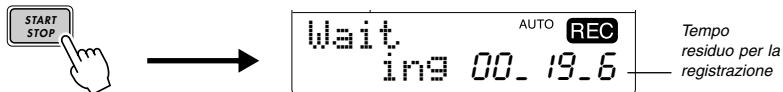
● Informazioni relative al livello di trigger o attivazione della registrazione

Le illustrazioni sotto riportate mostrano come funziona il livello di trigger.



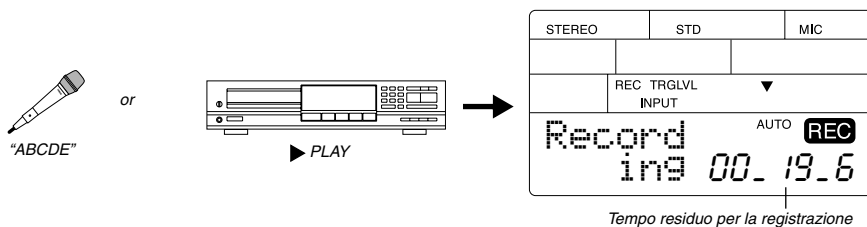
Come potete notare, la registrazione ha inizio quando il livello d'ingresso raggiunge il livello di trigger per la prima volta. A livelli di trigger più alti, avrete bisogno di un più elevato livello d'ingresso per far iniziare la registrazione. È importante evitare di impostare il livello di trigger su un valore troppo basso, perché in tal caso la registrazione può iniziare troppo presto anche per un rumore non intenzionale (rumore nella stanza, disturbo sulla linea ecc.).

7 Premete il pulsante [START/STOP] per attivare il modo di registrazione standby.



8 Immettete il suono che state registrando (con il microfono o con il dispositivo collegato al LINE INPUT).

La registrazione inizia automaticamente quando il livello d'ingresso raggiunge il livello di trigger.



9 Quando avete terminato la registrazione, premete il pulsante [START/STOP] per arrestarla. L'SU200 torna al modo operativo Pad-Play.



(NOTE) • Il campionamento finisce automaticamente se superate il tempo di registrazione disponibile (se il display del tempo residuo è **00_00_0**).

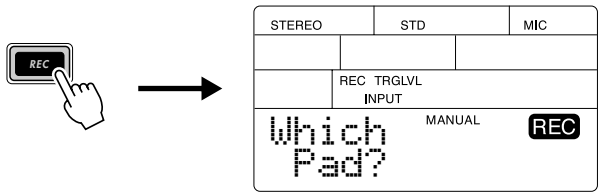
10 Riascoltate premendo il pad che avete selezionato allo step 3.

(NOTE) • Se vengono suonati contemporaneamente pad registrati con gradi differenti, quello o quelli registrati con un grado più basso potrebbero risultare particolarmente "rumorosi". Potete evitare questo problema registrando con lo stesso grado tutti i campioni.
• Se notate del rumore alla fine del playback del campione, regolate l'end point, o punto finale, su una posizione in cui provoca meno rumore.

Registrazione di un campione (avvìo MANUAL)

1 Effettuate i collegamenti richiesti per la registrazione del campione. (Vedere pag. 10.)

2 Disinserite tutti i pad e quindi premete due volte il pulsante [REC] per attivare il modo Sampling con avvìo manuale.



- (NOTE)**
- Potete usare il pulsante [REC] per alternare l'avvìo fra **MANUAL** e **AUTO**.
 - Potete uscire dal modo Sampling premendo il pulsante [EXIT].

3 Selezionate il pad nel quale intendete registrare il vostro nuovo campione (ved. pag. 20). Se intendete cambiare bank, premetene l'appropriato pulsante prima di selezionare il pad.

- (NOTE)**
- Se sul pad selezionato è già registrato un campione, il display vi chiede se intendete cancellarlo ("Delete B-1?"). Premete [+1/YES] per l'eliminazione del campione esistente oppure [-1/NO] per rinunciare alla sua eliminazione e quindi conservarlo.

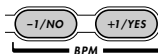
4 Effettuate le opportune regolazioni. Selezionate **STEREO** o **MONO**, ed impostate il grado.

Per ulteriori informazioni riguardo i gradi, vedere a pagina 11.



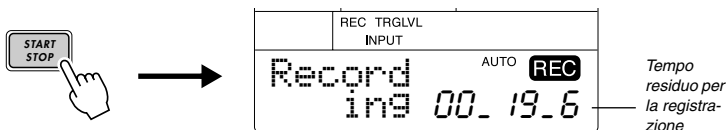
- (NOTE)**
- Ricordate che l'SU200 può suonare simultaneamente un massimo di 6 campioni MONO (o 2 campioni MONO di grado alto). Un campione STEREO equivale a due campioni MONO.
 - Se state registrando dall'ingresso di linea ed avete selezionato MONO, dovrete collegare la linea proveniente dalla vostra sorgente audio al jack LINE INPUT (L).
 - Mentre modificate le impostazioni è probabile che si manifestino dei click. Vi raccomandiamo di ridurre il volume prima di modificare le impostazioni.

5 Regolate il livello d'ingresso premendo il pulsante [+1/YES] oppure [-1/NO] (pag. 22).

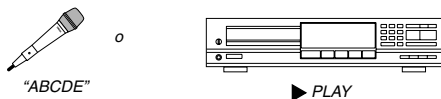


6 Premete il pulsante [START/STOP] per avviare la registrazione.

Poiché avete predisposto l'avvìo manuale, la registrazione parte immediatamente.



- 7** Immettete il suono che intendete registrare (con il microfono o con il dispositivo collegato al LINE INPUT).



- 8** Quando avete terminato la registrazione, premete il pulsante [START/STOP] per arrestarla. L'SU200 torna al modo operativo Pad-Play.



- (NOTE)** • Il campionamento si arresta automaticamente se il tempo residuo di registrazione si esaurisce (cioè se sul display esso appare come **00_00_0**).

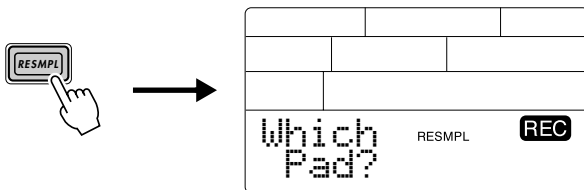
- 9** Riascoltate il risultato della registrazione premendo il pad che avevate selezionato allo Step 3.



- (NOTE)** • Se vengono suonati contemporaneamente pad registrati con gradi differenti, quello o quelli registrati con un grado più basso potrebbero risultare particolarmente "rumorosi". Potete evitare questo problema registrando con lo stesso grado tutti i campioni.
- Se notate del rumore all'inizio o alla fine del playback del campione, regolate lo start e l'end point (rispettivamente punto iniziale e finale) su una posizione in cui provoca meno rumore.

Ricampionamento

- 1 Disattivate tutti i pad e quindi premete il pulsante [RESMPL] per attivare il modo Resampling, per il ricampionamento..



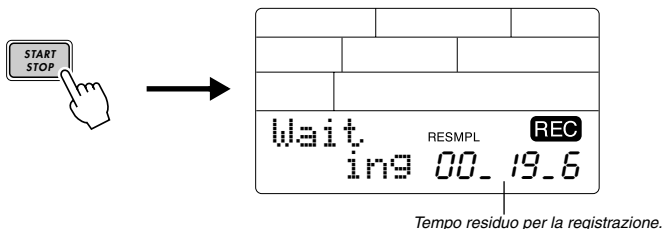
(NOTE) • Potete uscire dal modo Resampling premendo il pulsante [EXIT].

- 2 Premete il pad nel quale intendete registrare il vostro nuovo campione. (Pag. 20)
Se intendete cambiare bank, premetene l'appropriato pulsante prima di selezionare il pad. Quando ricampionate, l'SU200 registra sempre nel modo MONO usando un grado standard (STD).

(NOTE) • Se sul pad selezionato è già registrato un campione, il display vi chiede se intendete cancellarlo (come "Delete C-1?"). Premete [+1/YES] per l'eliminazione del campione esistente oppure [-1/NO] per rinunciare alla sua eliminazione e quindi conservarlo.

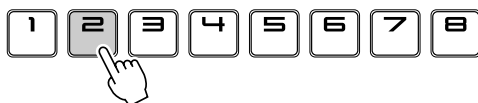
- Potete ricampionare il playback dai campioni registrati con gradi STD (standard), LONG (Lungo) e EXLG (extralungo)..
- Evitate di fare il resampling di campioni di grado HI (alto), poiché il risultato non dà un playback corretto.

- 3 Premete il pulsante [START/STOP] per attivare il modo standby del ricampionamento.

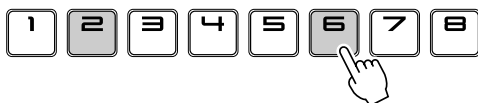
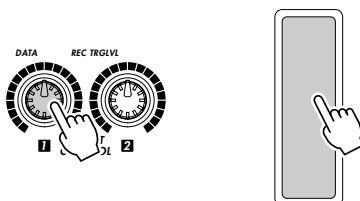


4 Iniziate il ricampionamento.

- Date inizio all'esecuzione del pad premendone uno qualsiasi tranne quello selezionato allo step 2. Il ricampionamento ha inizio non appena premete un pad.



Ora potete suonare una combinazione di pad, potete inserire gli effetti appropriati ed usare il controller a nastro e le manopole EFFECT CONTROL.



(NOTE) • L'effetto TIME non è operativo durante il ricampionamento.

- Potete usare il pulsante [LOOP TR PLAY] per dare inizio al playback di loop-track (traccia del loop). Questo playback verrà registrato anche nel nuovo campione.

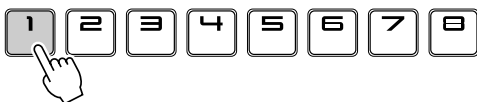


5 Quando avete finito il ricampionamento, premete il pulsante [START/STOP] per arrestarlo.



(NOTE) • Il ricampionamento si arresta automaticamente se il tempo residuo di registrazione si esaurisce (cioè se sul display esso appare come **00_00_0**).

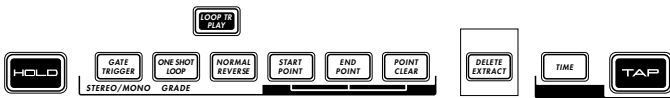
6 Ascoltate il risultato della registrazione premendo il pad che avevate selezionato allo Step 2.



Capitolo 2 Esecuzione dei pad

Questo capitolo spiega i metodi di playback dei campioni e l'impostazione del loop.

L'SU200 offre i seguenti metodi di playback dei pad.

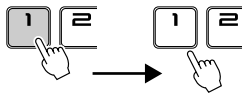


- È semplice cambiare il modo in cui il pad esegue il suo campione.
 - Impostazione di Gate/trigger Vedere in fondo a questa pagina
 - Suonare il campione solo una volta o suonarlo ripetutamente (come un loop)
 - Impostazione di One-shot/Loop Vedere pagina 29
 - Suonare il campione in avanti o al contrario.
 - Impostazione Normal/Reverse Vedere pagina 29
 - Predisporre la sezione del campione di cui eseguire il playback.
 - Impostazioni dei punti Start e End. Vedere pagina 30.
- (NOTE)** • Le regolazioni di cui sopra vanno effettuate separatamente per ciascun pad. Quando immettete una nuova impostazione, essa si applica solo al pad selezionato. (Se non avete usato la funzione [HOLD], l'impostazione si applica all'ultimo pad premuto. Se invece non l'avete usata, l'impostazione si applica al pad tenuto premuto.)
- Selezionare un pad specifico di cui intendete cambiare le impostazioni.
 - Pulsante [HOLD] Vedere pagina 32
 - Suonare alla stessa velocità campioni registrati con tempo differente.
 - Loop-Track Play..... Vedere pagine 18, 32

Impostazione Gate/Trigger

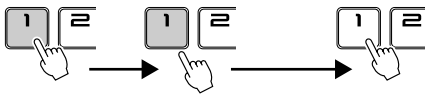
Questa impostazione determina se il pad si comporta come un gate o come un trigger.

- Gate.....Il campione suona solo se il pad viene tenuto premuto.



Il playback del campione si arresta immediatamente quando viene rilasciato il pad.

- TriggerPremete una sola volta il pad per dare inizio al playback; quindi potete rilasciarlo ed il playback continua. Se volete troncare il playback del campione in corso, basta ripremere lo stesso pad.



Per arrestare il playback, ripremete lo stesso pad.

Il playback prosegue anche dopo aver rilasciato il pad.

Effettuate le impostazioni usando il pulsante [GATE/TRIGGER]. Innanzi tutto, premete il pad a cui intendete applicare la regolazione. Quindi (mentre l'esecuzione del campione è ancora in corso o dopo che è finita) premete secondo l'occorrenza il pulsante [GATE/TRIGGER] in modo che sul display appaia **GATE** o **TRG**.



STEREO	STD	MIC
GATE		NORMAL

Impostazione One-shot/Loop

Usate quest'impostazione per selezionare se il campione viene eseguito solo una volta o continuamente come un loop.

- **One-shot**.....Il campione viene eseguito solo una volta, dal suo punto di inizio al suo punto finale (pag. 30).
- **Loop**Il campione si ripete ciclicamente
Se sono impostati un punto di start e di end (vedere pagina 30), il playback procede dal punto di start a quello di end e quindi riparte dal punto di start.

Effettuate le regolazioni usando il pulsante [ONE SHOT/LOOP]. Premete innanzitutto il pad che intendete impostare. Quindi (mentre il campione è ancora in corso di esecuzione o dopo che è terminato) premete il pulsante [ONE SHOT/LOOP] il numero di volte necessario perché appaia **ONESHOT** o **LOOP**.



STEREO	STD	MIC
GATE	ONESHOT	NORMAL →

Impostazione Normal/Reverse

Usate quest'impostazione per selezionare se il campione viene eseguito secondo la sua direzione normale (dall'inizio alla fine o start/end) o nella direzione contraria (da end a start).

- **Normal**Il campione viene eseguito secondo la sua direzione normale.
- **Reverse**.....Il campione viene eseguito in direzione inversa.

Effettuate le regolazioni usando il pulsante [NORMAL/REVERSE]. Premete innanzitutto il pad che intendete impostare. Quindi (mentre il campione è ancora in corso d'esecuzione o dopo che è terminato) premete il pulsante [NORMAL/REVERSE] il numero di volte necessario perché appaia **NORMAL** o **REVERSE**.

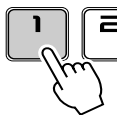
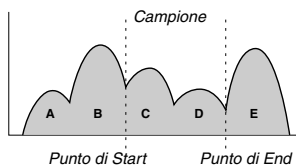


STEREO	STD	MIC
GATE	ONESHOT	NORMAL →

- (NOTE)** • Se suonate simultaneamente campioni che sono stati registrati con differenti gradi, i campioni impostati su REVERSE non suoneranno con il pitch giusto. Potete evitare questo problema registrando i campioni tutti con lo stesso grado.

Impostazione del punto di Start e del punto di End

Usate questa caratteristica per selezionare la gamma (o range) del campione eseguito. Il playback ha inizio nel punto di start impostato e termina nel punto di end fissato.



- Se il playback è oneshot: CD
- Se il playback è loop: CDCDCD...

Effettuate le regolazioni usando i pulsanti [START POINT & END POINT]. Potete cancellare questi punti con il pulsante [POINT CLEAR].

(NOTE) • L'SU200 automaticamente ricalcola e visualizza i BPM (tempo) del campione sulla base della durata del playback dal punto di inizio a quello di fine (rispettivamente start e end). Quando cambiate i punti di start e end, l'indicazione di BPM cambia di conseguenza.

Impostazione facilitata (mentre si ascolta il playback)

1 Premete il pad che volete ed iniziate il playback.

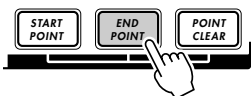


2 Quando il playback raggiunge la posizione che intendete fissare come punto di inizio o start, premete il pulsante [START POINT].



ben120
StPnt 18 12

3 Quando il playback raggiunge la posizione che intendete fissare come punto di fine o end, premete il pulsante [END POINT].



ben120
EdPnt 15 125

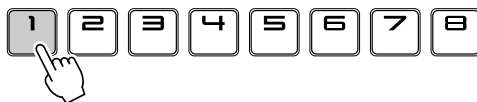
4 Premete il pulsante [EXIT].

L'SU200 memorizza le impostazioni e ritorna al modo Pad-Play.



Impostazione precisa

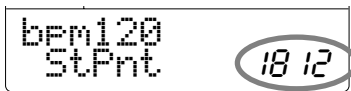
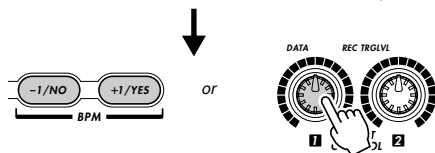
1 Premete e rilasciate il pad che intendete impostare, in modo che il playback abbia inizio e quindi si arresti.



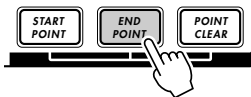
2 Premete il pulsante [START POINT], e quindi regolate il punto di start o inizio.



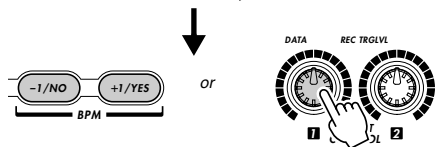
Quando premete [START POINT], il display mostra l'impostazione corrente del punto di start del campione (StPnt). Regolate il punto di start desiderato premendo [-1/NO] o [+1/YES] o agendo sulla manopola 1.



3 Premete il pulsante [END POINT] e regolate il punto di end o fine.



Quando premete [END POINT], il display mostra l'impostazione corrente del punto di end del campione (EdPnt). Regolate il punto di end desiderato premendo [-1/NO] o [+1/YES] o agendo sulla manopola 1..



(NOTE) • I punti di start ed end possono essere regolati durante il playback del campione.

4 Premete il pulsante [EXIT].

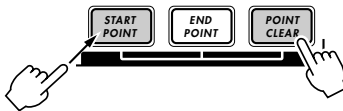
L'SU200 memorizza le impostazioni e ritorna al modo Pad-Play.



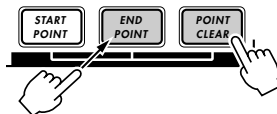
Cancellazione del Punto di Start o End

1 Premete il pad su cui intendete lavorare.

2 Per cancellare l'impostazione del punto di start: Tenete premuto il pulsante [POINT CLEAR] e premete il pulsante [START POINT].



3 Per cancellare l'impostazione del punto di end: Tenete premuto il pulsante [POINT CLEAR] e premete il pulsante [END POINT].



4 Premete il pulsante [EXIT].

L'SU200 cancella le impostazioni e ritorna al modo Pad-Play.




(NOTE) • Potete riprendere i precedenti punti di start ed end premendo il pulsante [EXIT] e tenendo premuto il pulsante [HOLD].

Impiego della caratteristica [HOLD]

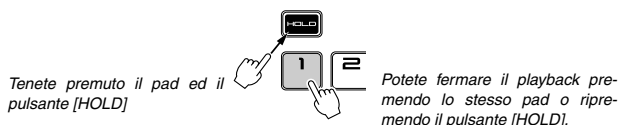
Usate questa caratteristica se intendete cambiare gli effetti e altre impostazioni da applicare ad un singolo pad selezionato, qualunque sia l'ordine in cui essi vengono suonati.

Se non usate la caratteristica HOLD, i cambiamenti da voi apportati verranno applicati all'ultimo pad premuto. Tuttavia, se avete tenuto premuto un pad, i cambiamenti si applicheranno a quel pad (fino a quando non rilasciate il pulsante [HOLD]).

Per selezionare il pad da tenere, tenete premuto il pulsante [HOLD] e premete il pulsante del pad. Per eliminare la funzione "hold", è sufficiente ripremere il pulsante [HOLD].

Se avete tenuto premuto un pad, il display mostra un segno .

- Ad esempio, supponiamo che "hold" sia esclusa. Premete il pad 1 e quindi effettuate le regolazioni di un effetto. La nuova regolazione si applica al pad 1. Ora premete il pad 2 e quindi immettete un'altra regolazione. Questa volta essa viene applicata al pad 2 (che in pratica è l'ultimo pad premuto). Il target cambia ogni volta che premete un pad differente.
- Ora supponiamo che "hold" sia inserita. Tenete il pulsante [HOLD] e tenete premuto il pad 1. Quindi rilasciate entrambi i pulsanti. Infine premete gli altri pad ed eseguite altre regolazioni. In questo caso le regolazioni vengono applicate solo al pad 1.



Loop-Track Play

Usate questa caratteristica per eseguire i loop sample simultaneamente da più pad. Il funzionamento base è stato descritto nella sezione introduttiva "Per iniziare subito" (pagina 18). Questa sezione spiega alcuni punti importanti correlati a tale tipo di playback.

- (NOTE)**
- I campioni di frasi di basso o quelli con frasi ritmiche possono produrre rumore se usati con la funzione Loop Track Play. Un approccio alternativo in tali casi è l'impiego della caratteristica time-stretch del modo job (anziché Loop Track Play) per sincronizzare i BPM dei campioni che intendete suonare assieme. Tuttavia, dovete notare che in tal caso non sarete in grado di regolare in tempo reale i BPM del campione.

Cambiare il tempo (BPM) del playback di loop-track

Potete cambiare liberamente il tempo utilizzato per loop-track play. Il funzionamento base è stato descritto nella sezione introduttiva "Per iniziare subito" (pagina 18). Notate i seguenti punti:

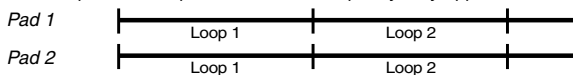
- L'SU200 ricorda il tempo di playback del loop-track più recente. Quando riprendete il playback del loop-track, il tempo riprende dove era stato interrotto. (La regolazione del tempo viene conservata in memoria anche dopo lo spegnimento dello strumento).
- Se tutti i campioni selezionati sono del tipo EXLG (extra-lunghi) si può manifestare una certa distorsione del tempo.

Cambiare l'impostazione del tempo del campione (bar-length)

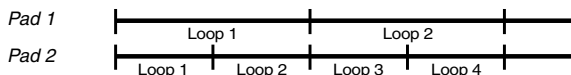
L'SU200 vi consente di impostare la lunghezza del loop di un campione su 1 misura o su 2 misure (1bar= 1 misura). Questa regolazione interessa solo Loop-Track Play. Se impostate la lunghezza su 1 bar, il campione si ripete ciclicamente ad ogni misura. Se l'impostate su 2 bar, il campione rallenta e si ripete ciclicamente ogni due misure.

Ad esempio, supponiamo che voi abbiate impostato per il playback del loop i pad 1 e 2 (vedere pag. 29).

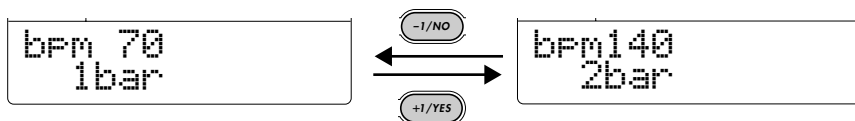
- Se entrambi i pad sono impostati su 1 bar, Loop-Track Play appare così:



- Se entrambi i pad sono impostati su 2 bar, Loop-Tray Play appare così:



Potete cambiare l'impostazione di bar-length dal modo Pad-Play; è sufficiente selezionare il pad e quindi premere [-1/NO] e [+1/YES] per cambiare l'impostazione. Dovete notare che l'impostazione bpm (beat o movimenti per minuto) cambia di conseguenza.



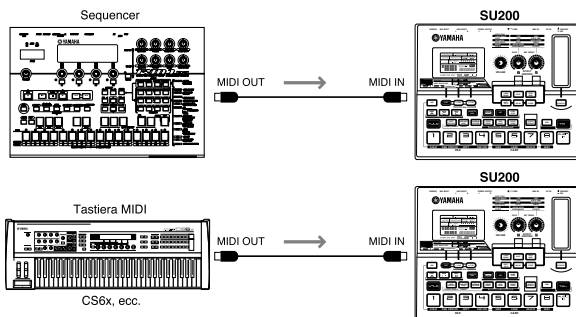
Provate a cambiare alcune impostazioni di bar. Premete il pulsante [LOOP TR PLAY] dopo aver effettuato ogni cambiamento, in modo da poter ascoltare come cambia il suono.

Passare un effetto ad un pad differente senza cambiare lo stato di playback

Per inserire l'effetto su un pad differente durante il Loop-Track Play senza cambiare lo stato di playback, tenete premuto il pulsante [HOLD] e premete il pad al quale intendete passare l'effetto. Dovete notare che in questo caso la pressione del pad non avrà alcuna influenza sullo stato di playback del campione del pad (non inserisce o disinserisce la funzione "muting", cioè di esclusione suono, ecc.). Ulteriori informazioni a pagina 36.

Controllo di Loop-Track Play da un dispositivo MIDI

- 1 Collegare all'SU200 un dispositivo MIDI (come un sequencer o una tastiera). Attivate il dispositivo MIDI e accendete l'SU200.



- 2 Entrate nel Modo Job ed impostate su EXT (external) l'impostazione del clock MIDI. (Vedere pagina 39.)

- 3 Date inizio al Loop-Track Play.

- Se usate un sequencer (come uno Yamaha RM1x):

L'SU200 inizia automaticamente il Loop-Track Play quando l'RM1x inizia l'esecuzione del pattern. Il Loop-Track Play è sincronizzato con il tempo dell'RM1x.

- Se usate una tastiera (come una Yamaha CS6x):

Premete il pulsante [LOOP TR PLAY] dell'SU200 mentre usate l'arpeggiator del CS6x. L'SU200 inizia il Loop-Track Play in sincrono con il tempo del CS6x.

- 4 Fermate il Loop-Track Play.

- Se usate un sequencer (come uno Yamaha RM1x):

Arrestate il pattern dell'RM1x. Il Loop-Track Play si arresta automaticamente.

- Se usate una tastiera (come una Yamaha CS6x):

Premete una seconda volta il pulsante [LOOP TR PLAY] dell'SU200.

Capitolo 3 Editing di un campione

Questo capitolo spiega come eliminare totalmente o parzialmente un campione selezionato.

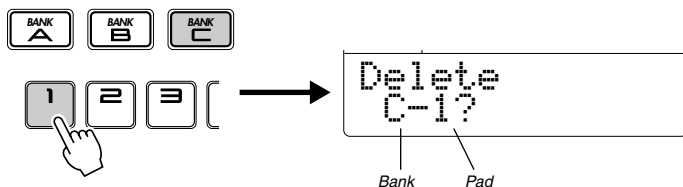
DELETE (Eliminazione di un campione intero)

- 1** Disattivate tutti i pad e quindi premete una o due volte (secondo necessità) il pulsante [DELETE/EXTRACT] per entrare nel modo Delete.

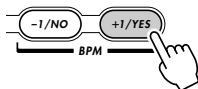


(NOTE) • Potete uscire da questo modo premendo il pulsante [EXIT].

- 2** Premete il pad contenente il campione che intendete eliminare.



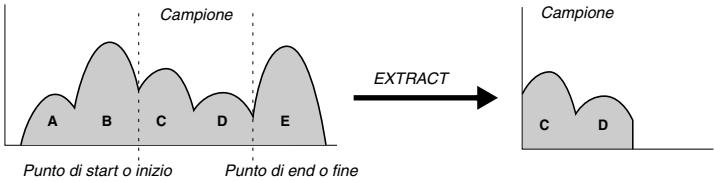
- 3** Premete il pulsante [+1/YES] per eliminare il campione dalla memoria dell'SU200.



L'SU200 elimina il campione e ritorna al modo Pad Play.

EXTRACT (Eliminazione di parti inutilizzate)

Una volta che avete impostato i punti di inizio e fine (start ed end, vedere pagina 30), viene eseguito il playback solo della porzione compresa fra questi due punti. Potete utilizzare la funzione EXTRACT per eliminare le parti del campione che non vengono utilizzate più.

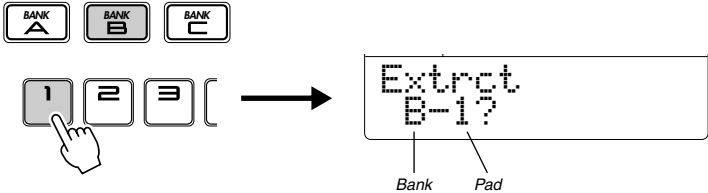


1 Disattivate tutti i pad, e quindi premete una o due volte (secondo necessità) il pulsante [DELETE/EXTRACT] per entrare nel modo Extract.

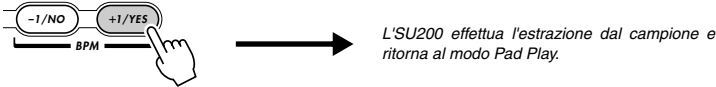


- (NOTE)**
- Potete usare il pulsante [DELETE/EXTRACT] per alternarvi fra i modi Delete ed Extract.
 - Potete uscire da questo modo premendo il pulsante [EXIT].

2 Premete il pad che contiene il campione da editare.



3 Premete il pulsante [+1/YES] per effettuare l'estrazione delle parti inutilizzate del campione. L'SU200 elimina le parti esterne alla sezione definita dai punti di start ed end.



Capitolo 4 Effetti

Potete usare il controller a nastro (ribbon) e le manopole EFFECT CONTROL dell'SU200 per applicare un effetto o un filtro al playback di qualsiasi campione o all'ingresso audio in tempo reale. Il funzionamento base è descritto nella parte introduttiva denominata "Per iniziare subito" a pagina 17. Questo capitolo fornisce ulteriori spiegazioni sugli effetti, sui filtri, sulla caratteristica scratch e su time-stretch.

- (NOTE)**
- L'effetto scratch non può essere usato in combinazione con TIME, ma può essere utilizzato con uno qualsiasi degli altri effetti o filtri.
 - Effetti, filtri e scratch non funzionano durante il playback di campioni di alto grado.

Selezione del pad che riceve l'effetto o il filtro

Come spiegato nella parte introduttiva "Per iniziare subito" a pagina 17, selezionate il pad che riceve l'Effetto (o il Filtro) premendo (a) un pad e quindi (b) l'appropriato pulsante dell'effetto. Notate, tuttavia, che premendo il pad causa anche l'avvio o l'arresto del playback del campione associato al pad. In molti casi — come quando siete nel mezzo di una performance e state suonando più pad — vorreste trasferire l'effetto a un pad differente senza iniziare o bloccare il playback del campione associato a quel pad. Potete ottenere questo risultato tenendo premuto il pulsante [HOLD] mentre premete il pad.

L'esempio seguente mostra il funzionamento. Supponete che l'effetto sia assegnato originariamente al pad 1 e che stiano suonando i pad da 1 a 5, mentre tutti gli altri siano "a riposo".

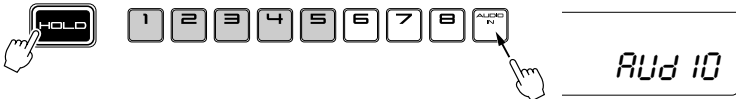
- Tenete premuto il pulsante [HOLD] e premete il pad 2. In tal modo viene cancellato l'effetto per il pad 1 e viene trasferito al pad 2. Il playback del campione del pad numero 2 continua a suonare (Poiché tenevate premuto [EXIT] il playback non si è arrestato quando avete premuto il pad).



- Tenete premuto nuovamente il pulsante [HOLD] e premete il pad 7. L'effetto viene trasferito al pad 7. Il campione del pad numero 7 resta invariato (Il pad 7 rimane escluso).



- Ora tenete premuto ancora una volta il pulsante [HOLD] e premete il pad AUDIO IN. L'effetto ora verrà applicato al vostro ingresso audio. Lo stato corrente dell'ingresso audio resta invariato (in questo caso resta escluso).



Premendo il pulsante [HOLD] assieme ad un pad, lo imposta come se fosse il pad "tenuto" (pag. 32).

Effetti, filtri e scratch

Come potete vedere dal pannello, siete liberi di usare uno degli effetti sottoelencati. Potete controllare le caratteristiche di ciascun effetto ruotando le manopole EFFECT CONTROL 1 & 2.

● LOOP REMIX

Questo effetto fraziona il campione del pad (la parte compresa fra il punto di start ed il punto di end) in più pezzi e li ridispone in un ordine diverso. Usate questa funzione come il mezzo più facile per creare nuovi pattern drum dai campioni di pattern drum 1 bar o 2 bar già esistenti.

- **Type** Controlla come viene frazionato il campione. Ruotando la manopola 1 verso destra aumenta il numero dei pezzetti (riducendone la dimensione singola)
- **Variation** Ruotando la manopola numero 2 verso destra si aumenta il numero dei playback "inversi" con l'utilizzo dei pezzetti riarrangiati in ordine diverso.

● SLICE

Questo effetto suddivise il campione in un pattern ritmico di pezzetti uniformi e intermittenti.

- **Type** Ruotate la manopola 1 per cambiare il pattern dei pezzetti.
- **Gate Time** Ruotate la manopola 2 per cambiare il tempo di hold dello slice (o pezzetto).

● TECH MOD

Questo effetto applica una modulazione distinta ed un timbro metallico.

- **LFO** L'oscillatore a bassa frequenza genera la modulazione. Ruotate la manopola 1 per controllare l'effetto della modulazione dell'LFO.
- **MOD SPEED**.... Ruotate la manopola 2 per cambiare la velocità della modulazione.

● DIST/LO-FI

Questo effetto aggiunge una distorsione marcata e produce un suono più grezzo (lo-fi).

- **LO-FI**..... Ruotate la manopola 1 per variare le caratteristiche lo-fi (impoverimento della qualità).
- **DRIVE**..... Ruotate la manopola numero 2 per cambiare la quantità della distorsione.

● DELAY

Questo effetto aggiunge il ritardo.

- **DELAY LEVEL**.. Ruotate la manopola 1 per controllare il livello del suono della componente con il delay.
- **TIME** Ruotate la manopola 2 per controllare il tempo: il tempo intercorrente fra l'inizio del playback originale e l'inizio del playback con il delay. Il tempo di delay cambia secondo il tempo del campione (BPM).

● FILTER

Il filtro elimina una specifica gamma di frequenza dal campione producendo una variazione della qualità del suono.

- **CUTOFF**..... Ruotate la manopola 2 per rendere il suono più brillante o più cupo.
- **RESONANCE**.. Ruotate la manopola 1 per applicare al suono caratteristiche distinte di risonanza. Ruotando la manopola si aumentano gli armonici producendo suoni doppi simili a quelli prodotti dai sintetizzatori analogici.

● SCRATCH

Questa caratteristica vi consente di usare il controller a nastro per ottenere lo scratch di un campione selezionato. Scorrete sul nastro verso l'alto o verso il basso per suonare il campione in un senso o in quello opposto, emulando il suono graffiato prodotto ruotando manualmente un disco vinilico.

● TIME (cambio in tempo reale)

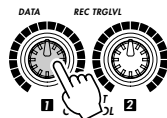
Questa caratteristica cambia il tempo di playback in tempo reale, mentre introduce un effetto di distorsione.

1 Tenete premuto il pad su cui volete lavorare e premete il pulsante [TIME].

2 Battete il tempo sul pulsante [TAP] o ruotate la manopola 1 per cambiare il tempo.



o



Battete 3 o 4 volte alla velocità desiderata.

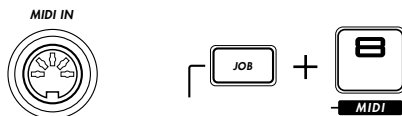
* Per cancellare l'operazione relativa a TIME, ripremete questo pulsante.

(NOTE)

- L'SU200 può suonare contemporaneamente al massimo 6 campioni mono di grado standard (o inferiore) o 2 di alto grado. Il numero massimo può diminuire, tuttavia, quando si usa la caratteristica scratch o TIME.
- Loop Remix, Slice, TIME e scratch non funzionano su un ingresso audio.
- Loop Remix e Slice possono generare rumore se vengono usati su alcuni tipi di suono.
- Loop Remix e Slice non hanno effetto sui pad che sono impostati per il play one-shot.
- Se usate Loop Remix su un campione per il quale loop-track play è off, potrete notare una piccola differenza nel tempo del campione.

Capitolo 5 Caratteristiche MIDI

Questo capitolo spiega le caratteristiche MIDI dell'SU200.



Informazioni sull'interfaccia MIDI

Che cosa è MIDI?

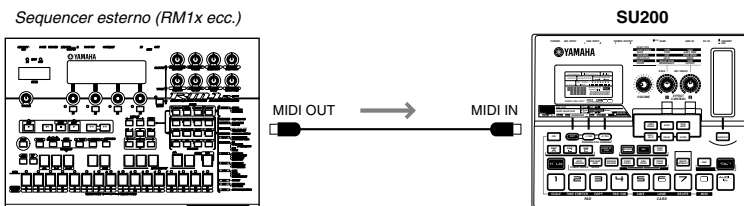
MIDI (è l'acronimo di Musical Instruments Digital Interface) è un'interfaccia standard, riconosciuta internazionalmente per la comunicazione di dati musicali fra strumenti elettronici, computers, sequencers e altri dispositivi del genere. L'interfaccia consente lo scambio di dati di performance, di voice e altre informazioni musicali fra tipi differenti di dispositivi di vari produttori.

Canali MIDI

Un singolo canale trasporta fino a 16 canali di dati di performance (esecuzione). Il concetto di canale è lo stesso delle applicazioni televisive dove vengono trasmessi più canali e lo spettatore può selezionare per la ricezione uno dei canali disponibili. Perciò, se intendete controllare l'SU200 da un dispositivo MIDI esterno, dovete impostare il canale di ricezione MIDI dell'SU200, perché corrisponda al canale di trasmissione del dispositivo esterno.

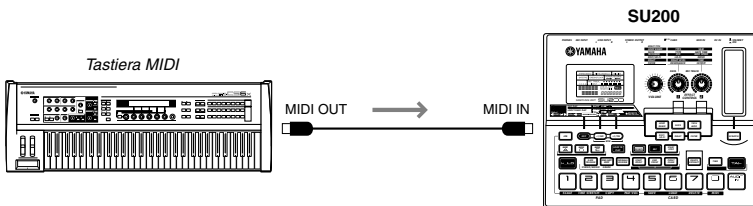
Caratteristiche MIDI supportate dall'SU200

- Usate il clock da un sequencer esterno per controllare il tempo di Loop-Track Play.



- Per usare questa caratteristica dovete impostare la regolazione di clock dell'SU200 su **EXT** (vedere a pagina 39).
- In alcuni casi, il playback può non funzionare correttamente se BPM è impostato su un valore di 60 o inferiore.

- Usate una tastiera esterna per controllare il playback dei pad (per attivarli o disattivarli).



- Per usare questa caratteristica, dovete impostare il canale di uscita della tastiera ed il canale di ricezione dell'SU200 sullo stesso numero di canale. (Vedere pagina 39).
- I 24 tasti bianchi da C1 a B4 sulla tastiera MIDI corrispondono ai 24 pad virtuali dell'SU200 (vedere la pagina successiva).
- Il playback può essere piuttosto strano se tutti i campioni del playback sono campioni extralunghi (**EXLG**).

Le tabelle seguenti mostrano la corrispondenza fra le note MIDI e i pad dell'SU200.

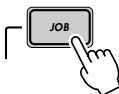
Pađ	Nota
A1	C1
A2	D1
A3	E1
A4	F1
A5	G1
A6	A1
A7	B1
A8	C2

Pađ	Nota
B1	D2
B2	E2
B3	F2
B4	G2
B5	A2
B6	B2
B7	C3
B8	D3

Pađ	Nota
C1	E3
C2	F3
C3	G3
C4	A3
C5	B3
C6	C4
C7	D4
C8	E4

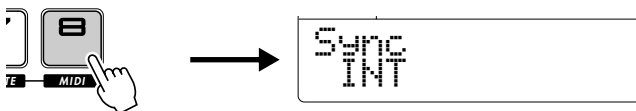
Impostazione del Clock MIDI e del Canale MIDI

- 1** Disattivate tutti i pad e quindi premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo omonimo.



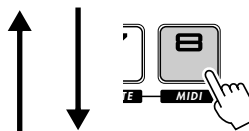
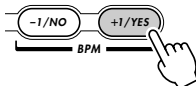
(NOTE) • Potete uscire dal modo Job ripremendo il pulsante [JOB].

- 2** Premete il pulsante [MIDI] (pad8) per entrare nel modo MIDI Setup.

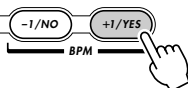


- 3** Impostate il clock MIDI ed il canale MIDI come mostrato qui di seguito.

Selezionate l'uso del clock MIDI interno (INT) o esterno (EXT).



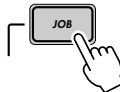
Se impostate il valore su Off, l'SU200 non sarà in grado di riconoscere alcun messaggio di canale MIDI.



- 4** Premete il pulsante [EXIT] o il pulsante [JOB] per uscire da questo modo operativo.



Premete due volte



Premete una sola volta

Capitolo 6 Impiego delle Memory Card

Come maneggiare la Memory Card (SmartMedia™*)

Accertatevi di maneggiare con cura le Memory Card seguendo attentamente le precauzioni descritte di seguito.

* SmartMedia è un marchio di commercio di Toshiba Corporation.

■ Tipo di Memory Card compatibile

Possono essere usate le Memory Cards da 3.3V(3V). Le Memory Card da 5V non sono compatibili con questo strumento.

■ Capacità di memoria

Sono disponibili cinque tipi di Memory Card: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. È possibile usare anche una Memory Card con capacità di memoria superiore a 32MB purché conforme agli standard SSFDC (Solid State Memory Card: un altro nome di SmartMedia) Forum.

■ Inserimento/rimozione delle Memory Card

• Per inserire una Memory Card:

Tenete la Memory Card in modo che la sezione (dorata) del connettore della Memory Card sia rivolta verso il basso e in avanti rispetto allo slot destinato alle Memory Card. Inserite delicatamente nello slot la Memory Card, spingendola lentamente finché non si posiziona.

(NOTE) • Non inserite la Memory Card nel senso sbagliato.

• Inserite nello slot esclusivamente Memory Card.

• Per rimuovere una Memory Card:

Prima di togliere la Memory Card, accertatevi che essa non sia in uso o non debba essere utilizzata dallo strumento. Quindi estraete manualmente la Memory Card, lentamente. Se lo strumento deve accedere alla Memory Card*, sul display dello strumento appare il messaggio "keep PwrOn" per indicare che è ancora in uso.

* Per salvare, caricare, formattare e cancellare dati. Ricordate, inoltre, che l'SU200 accede automaticamente alla Memory Card per verificarne il tipo quando entrate nel modo Job.



• Non tentate mai di estrarre una Memory Card o di spegnere lo strumento durante l'accesso alla Memory Card: potrebbero risultarne danni ai dati dello strumento/Memory Card e anche alla Memory Card stessa.

■ Formattazione delle Memory Card

Prima di poter usare una Memory Card sul vostro strumento, dovrete formattarla. Una volta formattata, tutti i dati eventualmente presenti andranno perduti. Accertatevi dunque – prima di procedere alla formattazione – che la Memory Card non contenga dati importanti.

(NOTE) • Le Memory Card formattate con questo strumento potrebbero diventare inutilizzabili con altri strumenti.

■ *A proposito di Memory Card*

- Per maneggiare correttamente le Memory Card:

A volte le cariche elettrostatiche influenzano le Memory Card. Prima di maneggiare le Memory Card, toccate oggetti metallici come una maniglia o una piastrina in alluminio.

Ricordate di togliere la Memory Card dal suo slot quando prevedete di non usarla per lungo tempo.

Evitate di esporre la Memory Card alla luce diretta del sole, a temperature eccessivamente alte o basse o ad umidità elevata, polvere o liquidi.

Non collocate sulla Memory Card oggetti pesanti, non piegatela né applicate su di essa pressioni di qualunque tipo.

Non toccate la parte metallica (quella dorata) della Memory Card né appoggiate piastrine metalliche su questa parte della Memory Card.

Non esponete la Memory Card a campi magnetici, ad esempio quelli generati da televisori, altoparlanti, motori ecc., poiché i campi magnetici possono cancellare parzialmente o completamente i dati presenti sulla Memory Card, rendendoli illeggibili.

Attaccate alla Memory Card esclusivamente le etichette fornite, verificando di apporle nella corretta posizione.

- *Per proteggere i vostri dati (protezione da scrittura):*

Per prevenire la cancellazione accidentale di dati importanti, attaccate l'adesivo di protezione da scrittura (fornito con la Memory Card) nell'area indicata sulla memory Card (all'interno del cerchio).

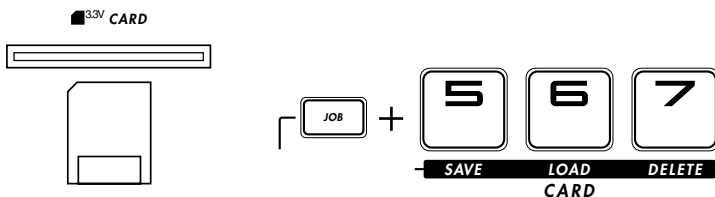
Al contrario, per poter salvare i dati su Memory Card, togliete l'adesivo di protezione da scrittura dalla Memory Card.

Vi raccomandiamo di non riutilizzare gli adesivi una volta staccati dalla Memory Card.

■ *Backup dei dati*

Per la massima sicurezza dei dati, Yamaha raccomanda di conservare due copie dei dati importanti su Memory Card separate. In tal modo potrete disporre di un backup nel caso una Memory Card venga smarrita o danneggiata.

Potete usare le memory card per salvare e caricare dati di campioni. Le operazioni relative alle memory card si controllano accedendo al modo Job dell'SU200.



Come salvare i dati su Memory Card

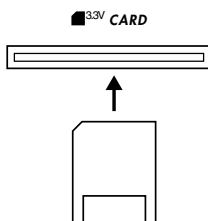
Con l'SU200 è possibile salvare dati di campioni su memory card in due modi:

- Volume Save: Salva tutti i dati di campioni dell'SU200 su memory card.
- Wave Export: Salva un campione selezionato su memory card come file WAV.

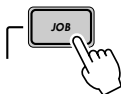
Con "volume save" salverete tutti i campioni unitamente alle impostazioni ad essi relative.

- (NOTE)**
- Queste operazioni non consentono di salvare impostazioni relative alle manopole EFFECT CONTROL e al controller a nastro.
 - Se la memory card non dispone di spazio sufficiente a salvare tutti i dati, l'SU200 visualizza un messaggio di errore (fate riferimento a pagina 52) e cancella l'operazione di salvataggio dati. Se intendete procedere, dovrete utilizzare un'altra memory card oppure cancellare uno o più file dalla card che state usando.
 - La parola **volume** indica l'intera serie di dati di campioni dell'SU200: tutti i campioni (dati d'onda e relative impostazioni) per tutti i pad.
 - Prima di poter salvare i dati su una nuova memory card, dovrete formattarla (fate riferimento a pagina 47).

1 Inserite una memory card nello slot apposito.

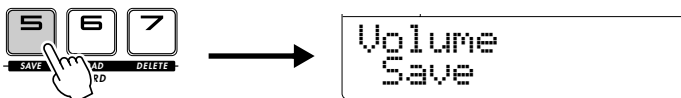


2 Escludete tutti i pad, quindi premete il pulsante (JOB) per accedere al modo Job.



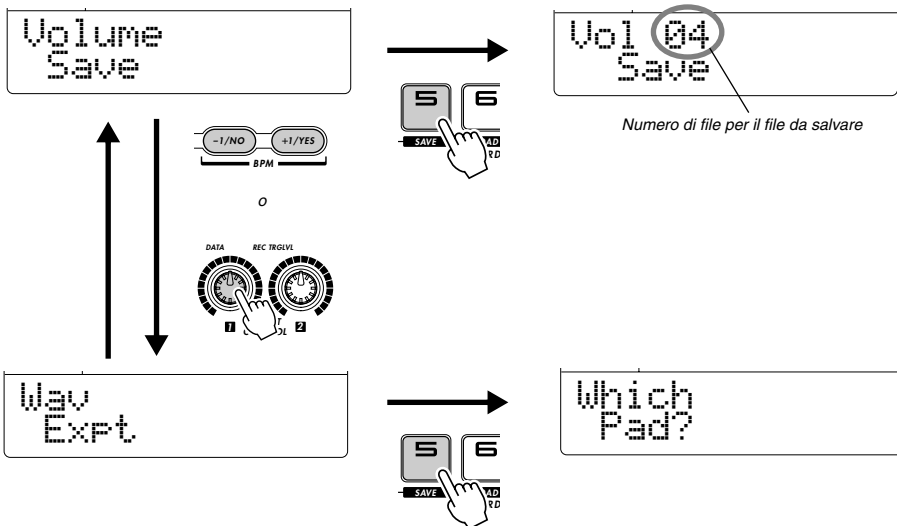
- (NOTE)**
- Potete uscire dal modo Job premendo nuovamente il pulsante [JOB].

3 Premete il pulsante [SAVE] (pad 5) per accedere al modo Save.



(NOTE) • Potete tornare al modo Job (allo step 2) premendo il pulsante [EXIT].

4 Se necessario, premete nuovamente il pulsante [SAVE] per cambiare modalità di salvataggio. Selezionate **Volume Save** o **Wav Expt** (Wave Export).

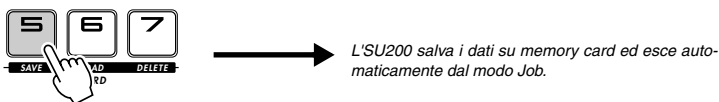


5 Usate [-1/NO], [+1/YES] o la manopola 1 per selezionare quanto segue.

- Se avete selezionato **Volume Save**:
Selezionate il numero che caratterizzerà il file da salvare. (In questo file saranno contenuti tutti i campioni dell'SU200 e le corrispondenti impostazioni.)
- Se avete selezionato **WaveExpt**:
Selezionate il campione che intendete salvare (da A1 a C8). Premete quindi il pulsante [SAVE], corrispondente al pad 5. A questo punto usate di nuovo [-1/NO], [+1/YES], o la manopola 1 per selezionare il numero da utilizzare come nome per il file WAV salvato.



6 Premete il pulsante [SAVE], corrispondente al pad 5, per eseguire l'operazione di salvataggio.



ATTENZIONE

- Non estraete la memory card né spegnete lo strumento mentre è in corso l'operazione di salvataggio.

Come caricare dati da Memory Card

Per caricare dati di campioni da memory card potete scegliere tra le seguenti tre possibilità:

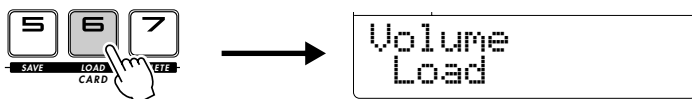
- Volume Load: Carica un intero volume salvato (una serie completa di campioni salvati + impostazioni corrispondenti)
- Wave Import: Carica dati d'onda (un file WAV) in un pad selezionato sull'SU200.
- Sample Load: Carica un singolo campione selezionato da un determinato volume in un pad selezionato sull'SU200.

1 Inserite la memory card nello slot apposito.

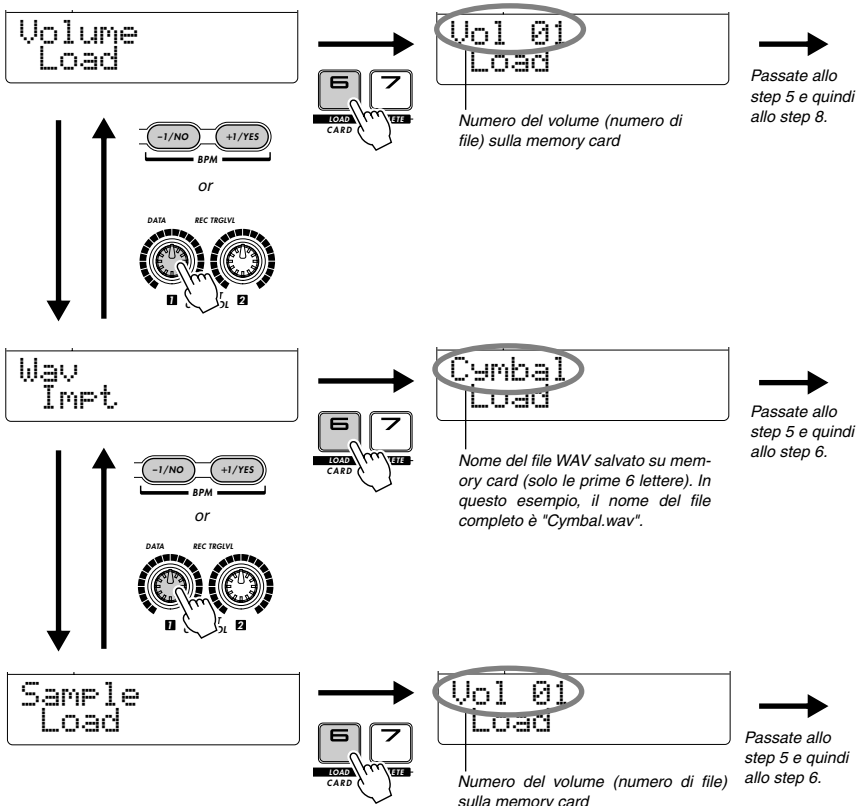
2 Escludete tutti i pad, quindi premete il pulsante [JOB] per accedere al modo Job.

(NOTE) • Potete uscire dal modo Job premendo una seconda volta il pulsante [JOB].

3 Premete il pulsante [LOAD], corrispondente al pad 6, per accedere al modo Load.

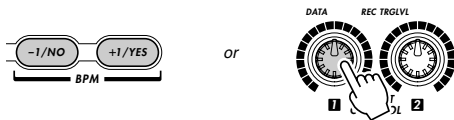


4 Se necessario, usate [-1/NO], [+1/YES] o la manopola 1 per selezionare tipo di caricamento.



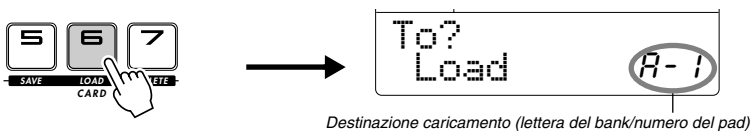
5 Premete [-1/NO] o [+1/YES] o ruotate la manopola 1 per selezionare l'item da caricare.

- Per **Volume Load**: Selezionate il volume da caricare indicando il numero di volume/file. → Passate allo step 8.
- Per **Wave Imp**: Selezionate il nome del file WAV da caricare. → Passate allo step 6.
- Per **Sample Load**: Selezionate il volume (indicando il numero di volume/file), quindi premete il pulsante [LOAD] corrispondente al pad 6 e infine selezionate il campione all'interno del volume (indicando numero di bank e di pad). → Passate allo step 6.

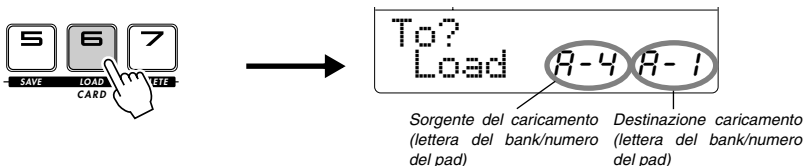


6 Premete il pulsante (LOAD) corrispondente al pad 6. L'SU200 vi mette in condizione di selezionare il pad in cui desiderate caricare il campione prescelto (indicando lettera del bank/numero di pad).

- Per **Wav Imp**:



- Per **Sample Load**:



7 Premete [-1/NO] o [+1/YES] oppure ruotate la manopola 1 per selezionare il pad di destinazione (indicando lettera del bank e numero del pad).

8 Premete il pulsante [LOAD] corrispondente al pad 6 per eseguire l'operazione di caricamento.



! ATTENZIONE

- Non estraete la memory card né spegnete lo strumento mentre è in corso l'operazione di caricamento dati.

(NOTE) ● Se intendete usare la caratteristica Wave Import, dovrete considerare che il file wave deve essere lineare a 16-bit con una frequenza di campionamento pari a 44.1, 22.05, 11.025 o 5.5125 kHz. Sebbene l'SU200 riesca in alcuni casi a caricare file registrati con altre frequenze, potrebbe non rieseguire correttamente il playback.

Come cancellare dati da Memory Card

Usate questa caratteristica per cancellare i file non più necessari da una memory card. Sono previste due modalità di cancellazione:

- Volume Delete: Cancella un file salvato utilizzando la funzione Volume Save dell'SU200.
- Wave Delete: Cancella un file WAV.

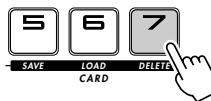
1 Inserite la memory card nello slot apposito.

2 Escludete tutti i pad, quindi premete il pulsante [JOB] per accedere al modo Job.

(NOTE) • Potete uscire dal modo Job premendo una seconda volta il pulsante [JOB].

3 Premete il pulsante [DELETE].

4 Se necessario, premete [-1/NO], [+1/YES] o ruotate la manopola 1 per selezionare la modalità di cancellazione desiderata.

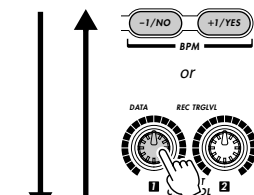


Volume
Del

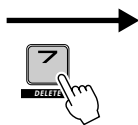


Vol 01
Del

Seleziona il volume da cancellare (indicando numero del file del volume)

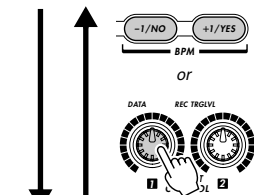


Wav
Del

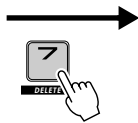


Cymbal
Del

Nome del file WAV salvato su memory card (le prime sei lettere). In questo esempio il nome del file è "Cymbal.wav".



Format
Card

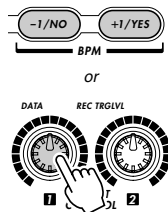


Format
Sure?

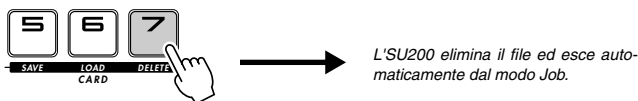
Vedere a pagina successiva.

5 Premete [-1/NO], [+1/YES] o ruotate la manopola 1 per selezionare il file da cancellare.

- Se avete scelto **Volume Del**, selezionate il volume da eliminare dalla memory card indicandone il numero di volume/file.
- Se avete scelto **Wav Del**, selezionate il nome del file WAV da cancellare dalla memory card.



- 6** Premete il pulsante [DELETE] (pad 7), per eseguire l'operazione di cancellazione.



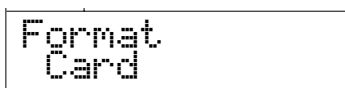
!ATTENZIONE

- Non estraete la memory card e non spegnete mentre l'operazione di cancellazione dati è in corso.

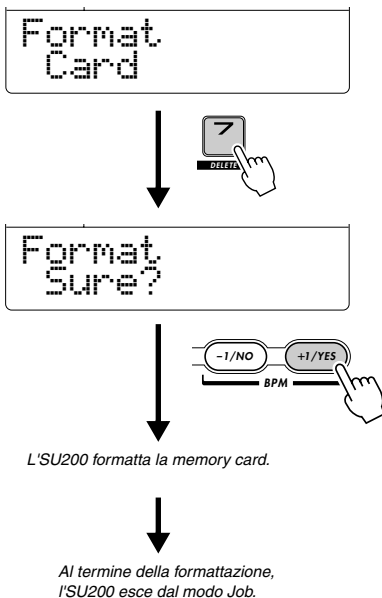
Come formattare una Memory Card

Prima di poter usare una nuova memory card con l'SU200, dovrete innanzitutto formattarla. L'operazione di formattazione è inoltre un modo semplice e rapido per eliminare tutti i file contenuti su una memory card.

- 1** , **2** Eseguite gli step 1 e 2 riportati per la procedura di cancellazione, a pagina 46.
- 3** Premete prima il pulsante [DELETE], corrispondente al pad 7, e quindi [+1/YES] per due volte, in modo che sul display venga visualizzato il messaggio Format Card.



- 4** Procedete alla formattazione come indicato in figura.



!ATTENZIONE

- Non estraete la memory card e non spegnete lo strumento durante la formattazione.

Capitolo 7 Altre utili caratteristiche

Questo capitolo descrive altre cinque utili caratteristiche previste dall'SU200.

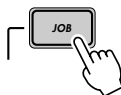
- Scale Play: Esegue un campione selezionato con intonazioni (pitch) diverse. → In questa pagina.
- Time Stretch: Modifica la velocità del tempo (BPM) di un campione per adattarlo a quella di un altro. → Pagina 49
- Copia di un campione da un pad ad un altro. → Pagina 50
- Regolazione del volume di playback relativo per ciascun pad. → Pagina 51
- Impiego della protezione di memoria per prevenire perdite accidentali dei campioni in memoria. → Pagina 51

Scale Play

Utilizzate questa caratteristica per selezionare un singolo campione da poter eseguire con i diversi pad a intonazioni differenti.

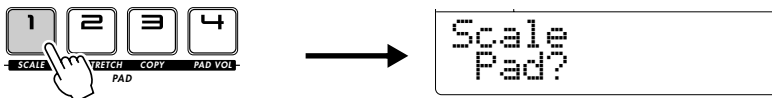
(NOTE) • Questa caratteristica non funziona con campioni registrati con grado **HI**.

1 Escludete tutti i pad e premete il pulsante [JOB].

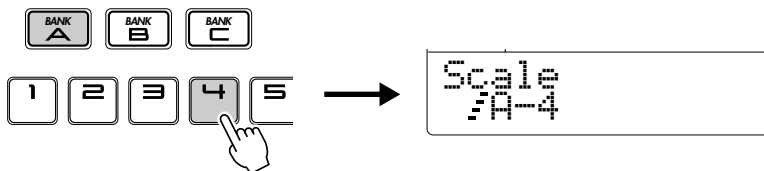


(NOTE) • Potete uscire dal modo Job premendo nuovamente il pulsante [JOB].

2 Premete il pulsante [SCALE].



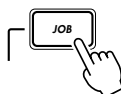
3 Selezionate il campione a cui volete applicare questa caratteristica, premendo il pad ad esso corrispondente.



4 Potete ora eseguire il campione con otto differenti tonalità (di una scala maggiore) premendo i pad da 1 a 8.

(NOTE) • Per tornare al precedente display di selezione pad potete premere il pulsante [EXIT].

5 Per uscire dal modo Job, premete il pulsante [JOB].



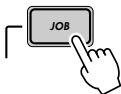
Time Stretch (modificare la lunghezza di un campione)

Utilizzate questa caratteristica per ricostruire un campione in modo che la sua velocità del tempo (misurata in BPM, cioè battiti al minuto) si adatti e corrisponda al tempo di un altro campione da voi indicato. Nella spiegazione fornita, il termine *slave pad* indicherà il pad contenente il campione da rimodellare, mentre *master pad* si riferisce al pad che contiene il campione al cui tempo desiderate adattare il primo campione.

! ATTENZIONE

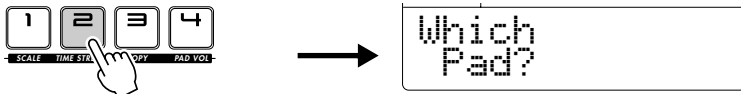
- Questa operazione modifica permanentemente il campione contenuto nello *slave pad*. Prima di procedere vi suggeriamo di fare un backup del campione copiandolo in un altro pad (fate riferimento a pagina 50).

1 Escludete tutti i pad e premete il pulsante [JOB].

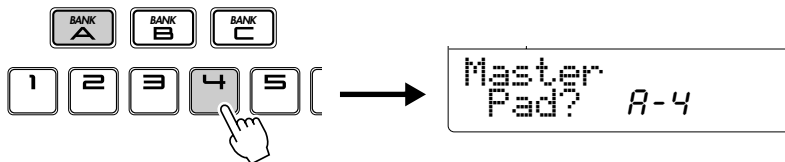


(NOTE) • Potete uscire dal modo Job premendo nuovamente il pulsante [JOB].

2 Premete il pulsante [TIME STRETCH].

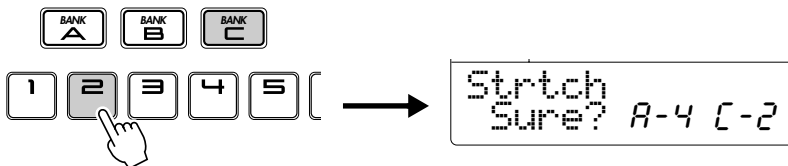


3 Selezionate il pad slave (quello che contiene il campione che intendete modificare).



(NOTE) • Potete premere il pulsante [EXIT] per tornare al display di selezione slave pad.

4 Selezionate il pad master (contenente il campione con la velocità del tempo che desiderate utilizzare).



5 Premete [+1/YES] per ricostruire il campione del pad slave in modo che il suo tempo corrisponda a quello del campione nel pad master. L'SU200 modifica il campione e quindi esce dal modo Job.

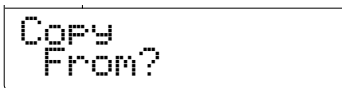
Copia di un campione in un altro pad

Utilizzate questa caratteristica per copiare un campione da un pad ad un altro.

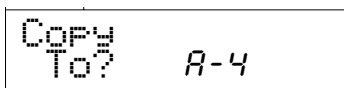
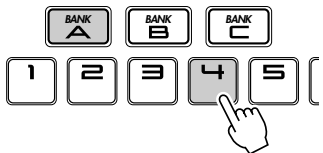
- 1 Escludete tutti i pad, quindi premete il pulsante [JOB].

(NOTE) • Per uscire dal modo Job premete il pulsante [JOB] una seconda volta.

- 2 Premete il pulsante [COPY].

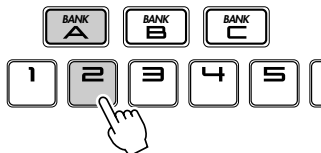


- 3 Premete il pad contenente il campione che desiderate copiare.



- 4 Premete il pad in cui desiderate copiare il campione selezionato.

(Se intendete copiare il campione in un bank differente, premete il pulsante bank appropriato prima di premere il pad.) L'SU200 esegue la copia ed esce automaticamente dal modo Job.



(NOTE) • Se nel pad selezionato come pad di destinazione per la copia esiste già un altro campione, l'SU200 visualizzerà un messaggio di avvertimento "Replce Sure?" per ricordare che l'operazione sostituirà (e cancellerà) il campione esistente. Se desiderate procedere ugualmente, premete [+1/YES]; l'SU200 completerà la copia ed uscirà dal modo Job.

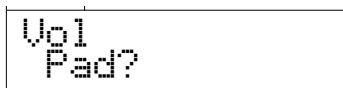
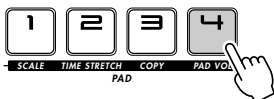
Regolazione del volume di playback per ogni pad

Usate questa caratteristica per regolare il livello relativo del playback (ossia il volume) per ciascun pad.

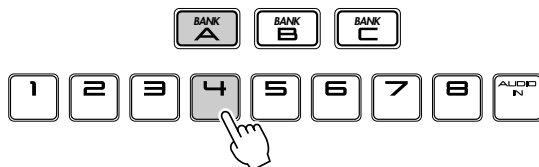
- 1 Escludete tutti i pad e premete il pulsante [JOB].

(NOTE) • Premendo nuovamente il pulsante [JOB] uscirete dal modo omonimo.

- 2 Premete il pulsante [PAD VOL].



3 Selezionate il pad per il quale intendete effettuare la regolazione.



4 Premete [+1/YES] o [-1/NO] o ruotate la manopola 1 per regolare il volume.



5 Premete il pulsante [JOB] per uscire dal modo Job.

Protezione di memoria: come prevenire perdite accidentali

Potete usare la caratteristica Memory Protect per prevenire perdite accidentali di campioni ed impostazioni attualmente contenute nella memoria dell'SU200. Se la protezione è attivata, l'SU200 non consentirà di modificare il contenuto della memoria.

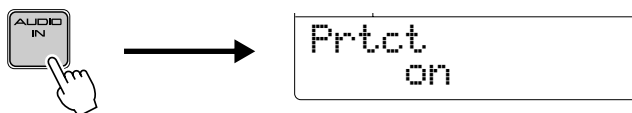
ATTENZIONE

- Se desiderate conservare i campioni preinstallati sul vostro SU200, salvateli su memory card.

1 Escludete tutti i pad, quindi premete il pulsante [JOB] per accedere al modo Job.

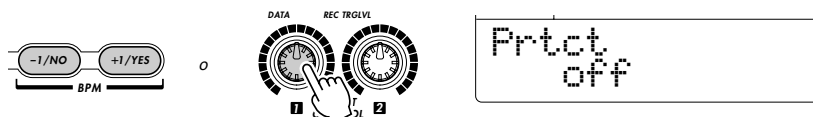
(NOTE) • Per uscire dal modo Job premete nuovamente il pulsante [JOB].

2 Premete il pulsante [AUDIO IN].



3 Usate i pulsanti [+1/YES] e [-1/NO] oppure la manopola 1 per attivare/escludere la protezione della memoria.

Se la protezione è attiva, l'SU200 non consentirà di effettuare operazioni quali registrazione di campioni, ricampionamento, cancellazione, estrazione, time stretch, copiatura e caricamento. Potrete apportare modifiche alle impostazioni relative al playback (impostazioni di loop, volume dei pad ecc.), ma esse andranno perse allo spegnimento.

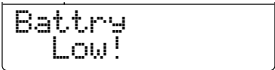
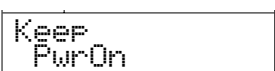
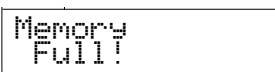

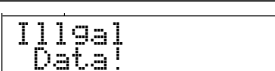


4 Premete il pulsante [JOB] per uscire dal modo Job.

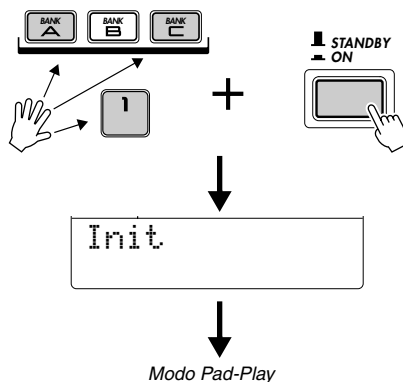
Sezione di riferimento

Messaggi visualizzati

L'SU200 può visualizzare vari messaggi: in questa sezione viene spiegato il significato dei più importanti di essi.

	Le pile si stanno scaricando e devono essere sostituite. A pagina 12 troverete le informazioni necessarie alla sostituzione. Quando visualizza questo messaggio, l'SU200 attiva automaticamente la protezione della memoria, disabilitando tutte le operazioni che scrivono nuovi dati nella memoria (vedere a pagina 51). Tali operazioni rimangono disabilite finché le pile non vengono sostituite.
	Non spegnete lo strumento finché questo messaggio è visualizzato sul display: potreste perdere o danneggiare i vostri dati.
	Questo messaggio appare se la memoria destinata ai campioni dall'SU200 si satura mentre è in corso un'operazione di registrazione campione o di ricampionamento.
	Questo messaggio appare se tentate di eseguire registrazione, ricampionamento, eliminazione o estrazione di campioni mentre la protezione di memoria è attiva (ON). Per rendere disponibili queste operazioni, dovrete disattivare l'interruttore di protezione portandolo su OFF. (Vedere pagina 51)
	Appare subito dopo l'accensione se l'SU200 rileva la presenza di dati danneggiati tra i dati registrati. Danni che potrebbero essere stati causati, ad esempio, dallo spegnimento dello strumento durante un'operazione di scrittura dati. L'SU200 è in grado di riparare in parte i dati danneggiati, ma è possibile che alcuni o tutti i dati registrati vadano perduti. Se i dati sono seriamente rovinati, re-inizializzate la memoria interna dell'SU200 nel modo descritto in figura.

■ Come inizializzare la memoria



Buffer Full!	Il buffer di ricezione dell'SU200 si satura durante la ricezione di dati MIDI (l'SU200 non è in grado di reggere il carico di dati in entrata). Per eliminare il problema, riducete la quantità di dati da trasmettere all'SU200.
MIDI Err!	Si è verificato un errore nel corso della ricezione di dati MIDI. Controllate i collegamenti dei cavi e le impostazioni MIDI sull'SU200 e sul dispositivo trasmittente.
No Card!	Avete tentato di eseguire un'operazione relativa a memory card senza che ne fosse inserita una nello slot.
No File!	Avete tentato di eseguire un'operazione su memory card relativa a un file (caricamento o cancellazione file da memory card), ma il file specificato non esiste su quella memory card.
Card Full!	Avete tentato di salvare i dati su memory card, ma quella memory card è già satura. Se desiderate salvare nuovi dati su quella card, dovete innanzitutto liberare dello spazio cancellando dalla memory card uno o più file.
Write Err!	L'SU200 non è riuscito a scrivere i dati sulla memory card. Questo errore si verifica se tentate di formattare o di salvare dati su una memory card protetta da scrittura oppure danneggiata.
Bad Card!	La memory card è danneggiata.
Format Err!	L'SU200 non supporta il formato della memory card. (La card è stata formattata da un altro dispositivo e non può essere letta dall'SU200.)
Bad File!	Il file presente su memory card è danneggiato o non supportato.
Empty Pad!	Avete tentato di eseguire un'operazione che richiede un campione esistente (cancellazione, estrazione ecc.), ma il pad selezionato è attualmente vuoto.
Same Pad!	Se tentate di usare la caratteristica time-stretch: avete selezionato lo stesso pad come master e come slave. Se tentate di copiare un campione: avete selezionato lo stesso pad come sorgente e come destinazione.
Illegal Grade	Avete tentato di usare un pad contenente un campione di grado alto durante l'esecuzione di una funzione (come il ricampionamento) che non supporta campioni di grado alto.

Inconvenienti e rimedi

<i>Problema</i>	<i>Causa possibile</i>
Assenza di suono	<ul style="list-style-type: none"> • Controllate che il dispositivo per il playback (altoparlanti amplificati ecc.) sia correttamente collegato. • Il volume dell'SU200 o del dispositivo per il playback potrebbe essere impostato troppo basso. • L'impostazione del volume per il pad (vedere pagina 51) potrebbe essere troppo basso. • Verificate che le pile siano correttamente installate, o che l'adattatore sia opportunamente collegato. • Accertatevi che le pile siano nuove: se non lo sono, sostituitele. • È possibile che stiate suonando un pad vuoto, non contenente alcun campione. • Verificate che i punti di inizio e fine del campione siano impostati correttamente. • Se state usando il filtro, provate a cambiare l'impostazione di taglio (vedere pagina 37). Alcune impostazioni di taglio del filtro possono escludere il suono.
Il suono è distorto.	<ul style="list-style-type: none"> • Il volume sull'SU200 o sul dispositivo per il playback potrebbe essere impostato troppo alto. • Accertatevi che le pile siano nuove: se non lo sono, sostituitele. • L'impiego di un effetto o del filtro a determinate impostazioni potrebbe provocare distorsione (vedere pagina 36). • Potreste aver impostato troppo alto il livello di ingresso durante la registrazione del campione.
Il playback Loop-Track Play non si avvia quando premete il pulsante [LOOP TR PLAY].	<ul style="list-style-type: none"> • L'impostazione del clock potrebbe essere EXT (vedere pagina 39).
Non è possibile registrare campioni.	<ul style="list-style-type: none"> • Controllate che LINE INPUT o MIC INPUT siano correttamente collegati (vedere pagina 10). • Potrebbe essere attiva la funzione di protezione (vedere pagina 53).
Non è possibile utilizzare l'avvio automatico della registrazione del campione (AUTO start).	<ul style="list-style-type: none"> • Il livello di trigger potrebbe essere impostato troppo alto (vedere pagina 23).
La registrazione del campione parte troppo presto (AUTO start).	<ul style="list-style-type: none"> • Il livello di trigger potrebbe essere impostato troppo basso (vedere pagina 23).
Il tempo di campionamento disponibile pare troppo basso.	<p>La memoria di campionamento si sta esaurendo. Potete risparmiare memoria nei modi seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riducete il grado di campionamento (vedere pagg. 22, 24). • Registrare in MONO anziché in STEREO (vedere pagg. 22 e 24). • Cancellate i campioni che non vi servono (vedere pagina 34).
Non è possibile controllare l'SU200 da un dispositivo esterno MIDI.	<ul style="list-style-type: none"> • Accertatevi che l'impostazione del canale MIDI sull'SU200 corrisponda all'impostazione di canale del dispositivo esterno (pagina 39). • Accertatevi che l'impostazione del clock sia EXT. (Vedere pag. 39.)
Non è possibile controllare l'SU200 da una tastiera MIDI esterna.	<ul style="list-style-type: none"> • Accertatevi che l'impostazione del canale MIDI sull'SU200 corrisponda all'impostazione di canale del dispositivo esterno (pagina 39). • Ricordate che i 24 pad virtuali dell'SU200 (3 bank per 8 pad) sulla tastiera esterna sono distribuiti sui 24 tasti bianchi compresi tra C1 e E4. I tasti al di fuori di questa gamma non riproducono alcun campione.

Specifiche tecniche

1. Specifiche principali

Polifonia massima	6 campioni (monofonici)
Massimo numero di campioni	24
Modi di campionamento	Da selezionare tra 4 frequenze di campionamento: 44.1, 22.05, 11.025 o 5.5125 kHz. Selezionate STEREO o MONO.
Effetti	Loop Remix; Slice; filtro passa-basso con risonanza; distortion/lo-fi (distorsione con filtro passa-basso); Delay; Tech Mod; Scratch; Time
Loop-Track Play	Potete premere un unico pulsante per eseguire tutti i campioni con loop alla stessa velocità del tempo (BPM) anche se registrati a velocità diverse; controllo esclusioni ed effetti in tempo reale.
Interfaccia	LINE INPUT accetta l'ingresso da lettore CD, lettore MD, ecc. MIC INPUT accetta l'ingresso da microfono dinamico o microfono a condensatore. (La commutazione LINE/MIC è automatica e basata sulla rilevazione dell'inserimento/rimozione di MIC). Slot per memory card (smart media). MIDI IN può essere usato per controllare l'esecuzione dei pad da una tastiera esterna.

2. Memoria

Memoria Wave	896 KB. Immagazzina circa 333 di suono monofonico a velocità di campionamento di 5.512 kHz; circa 42 secondi a velocità di campionamento pari a 44.1 kHz. (Per i suoni stereo, l'immagazzinamento risulta dimezzato rispetto ai tempi indicati).
--------------	---

3. Display

LCD	LCD retroilluminato
-----	---------------------

4. Controller

Volume, manopole 1 e 2 EFFECT CONTROL, controller a nastro

5. Connettori

MIDI IN, PHONES (presa jack mini stereo), LINE OUT L/R (prese jack standard), LINE IN L/R (prese jack standard), MIC IN (presa jack standard monofonica), DC IN

6. Alimentazione

Sei pile dimensione AA da 1,5v (R6P o SUM-3).
Adattatore per Corrente Alternata (PA-3B)

7. Dimensioni esterne

257 (Largh.) x 210 (Prof.) x 62 (Alt.) [mm]

8. Peso

830g

9. Accessori inclusi

Manuale di istruzioni (questo manuale)
CD di campionamento

* Le specifiche tecniche e l'immagine del prodotto possono variare senza nessun avviso, in seguito a miglioramenti apportati al prodotto stesso.

Indice analitico

A

Adattatore	12
Alimentazione.....	12
AUDIO IN	19
AUTO	10, 22

B

BANK.....	15, 16
Bar.....	32
BPM (tempo).....	18, 32

C

Campione.....	5
Campionamento	5, 20, 22
CARD.....	10, 40
Controller a nastro	19
COPY	50
Cuffie.....	10
CUTOFF	37

D

DC IN	10
DELAY.....	37
DELAY LEVEL	37
DELETE	34, 46
Display	31
DIST	37
DISTORTION	37
DRIVE	37

E

EFFECT CONTROL	17, 36
Effetti	36
End Point, o punto di fine	5, 30
EXIT.....	15
EXLG (Extra Long).....	11
Extract.....	35

F

FILTER.....	36, 37
Formattazione	47

G

GATE.....	28
GATE TIME.....	36
Grado	11

H

HI.....	11
HOLD.....	32

I

Inizializzazione	52
INPUT	11, 24

J

JOB.....	39, 42, 48
Job, modo	15

L

LFO	37
LINE.....	11
LINE INPUT.....	10
LOAD	44
LO-FI	37
LONG.....	11
LOOP	16, 29
LOOP REMIX.....	36
LOOP TR PLAY (Loop Track Play)	18, 32

M

MANUAL	11, 24
Memory Card.....	40
Messaggi visualizzati.....	52
MIC	11
MIC INPUT	10
Microfono	10
MIDI.....	38
MIDI, clock.....	39
MIDI, canale	38, 39
MIDI IN.....	10
Modo	15
MOD SPEED (Modulation Speed)	37
MONO	11

N

NORMAL 29

O

ONE SHOT 16, 29

P

PAD 16
 PAD VOL 50
 Pannello frontale 8
 Pannello posteriore 10
 PHONES 10
 Pile 12
 POINT CLEAR 31
 Protezione 52

R

REC 22, 24
 RECORD 22, 24
 REC TRGLVL (Recording Trigger Level) 23
 Resonance 37
 RESMPL (Resampling o ricampionamento) 26
 REVERSE 29

S

Sampling, modo 15
 SAVE 42
 Scale 48
 Scratch 37
 Slave pad 49
 SLICE 36
 Smart media 40
 STANDBY 10, 13, 16
 Start Point, o punto di inizio 5, 30
 START/STOP 23, 24, 26
 STD (Standard) 11
 STEREO 10, 11
 STEREO OUTPUT 10

T

TAP 18
 TECH MOD (TECH Modulation) 37
 Tempo 18, 32
 TIME 37
 TIME STRETCH 49
 TRG 28
 TRIGGER 28
 TYPE 36

V

VARI 36
 VOLUME 13

Tabella di implementazione MIDI

YAMAHA [Unità di campionamento] Data: 06-10-1999
 Modello SU200 Tabella di implementazione MIDI Versione : 1.0

Funzione...	Trasmesso	Riconosciuto	Note
Canale base	X X	1-16 1-16	Memorizzato
Modo	X X *****	Modo 3 X X	
Numero della nota:	X *****	36-76 36-76	
Velocity	X X	O X	V=1-127
After Touch	X X	X X	
Pitch Bend	X	X	
Control	X	X	

Change				
Prog Change : True #	X *****		X X	
System Exclusive	X		X	
: Song Pos. : Song Sel. : Tune	X X X		X X X	
System : Clock Real Time: Commands	X X		O *1 O *1	
Mes- : All Sound OFF saggi: Reset All Cntrls : Local ON/OFF : All Notes OFF : Active Sense aus. : Reset	X X X X X X		X X X X X X	
Note: *1 riceve con MIDI sync esterna				

Modo 1 : OMNI ON , POLY Modo 2 : OMNI ON , MONO O : Sì
 Modo 3 : OMNI OFF, POLY Modo 4 : OMNI OFF, MONO X : No



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 – 20020 Lainate (Mi)

e-mail: yline@eu.post.yamaha.co.jp

YAMAHA Line (da lunedì a venerdì):

• per Chitarre, Batterie e Audio Professionale (dalle ore 10.00 alle ore 12.30)

Tel. 02/93572342 – Telefax 02/93572119

• per prodotti Keyboards e Multimedia (dalle ore 14.30 alle ore 17.15)

Tel. 02/93572760 – Telefax 02/93572119

