



SS90

MUSIC SYNTHESIZER

MANUALE DI ISTRUZIONI

Sezione Base

Quick Guide

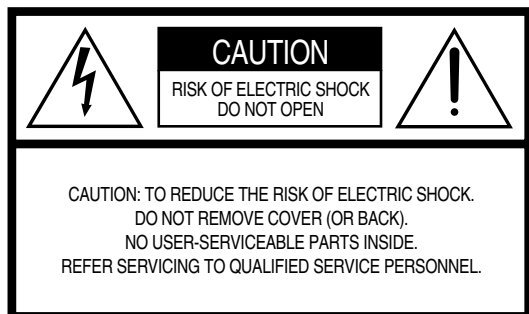
Reference

Appendice

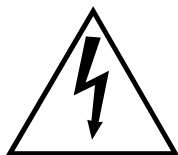
MODULAR SYNTHESIS
PLUG-IN SYSTEM

SEZIONE MESSAGGIO SPECIALE

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



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



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

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

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

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

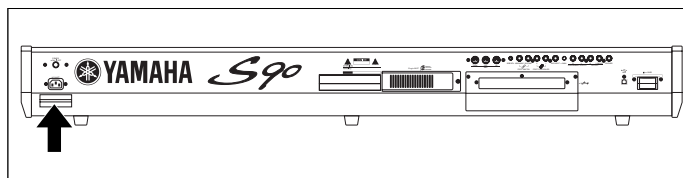
Batteria: È possibile che questo strumento contenga una pila non ricaricabile che, se presente, è saldata. La durata media di questo tipo di pila è di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, contattate un tecnico specializzato per effettuarla.

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

Avvertenza per l'ambiente: Se questo apparecchio risultasse irreparabilmente danneggiato, vi preghiamo osservare tutte le leggi locali relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, pile, plastica ecc.

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

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



Modello

N. di serie.

Data dell'acquisto

ISTRUZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

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

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

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

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

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

4. PERICOLO- Istruzioni per la messa a terra: Questo prodotto necessita della messa a terra, ed è pertanto stato dotato di una spina a tre poli. In caso di malfunzionamento del prodotto, il polo della messa a terra fornisce un percorso a bassa resistenza per la corrente elettrica, riducendo il rischio di scosse elettriche. Se la presa a muro non è predisposta per questo tipo di spina, contattate un elettricista per farla sostituire. NON modificate la spina e NON sostituirla con un tipo diverso!

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

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

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

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

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

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

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

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

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

13. Gli strumenti musicali digitali YAMAHA, da soli o usati con amplificatori, cuffia o altoparlanti, possono produrre livelli di suono in grado di provocare sordità permanente. Non fate funzionare a lungo lo strumento con il volume troppo alto o comunque fastidioso. Se accusate disturbi uditivi come fischi o abbassamento dell'udito, rivolgetevi ad uno specialista. **IMPORTANTE:** Più il suono è forte, più è breve il periodo in cui si verifica il danno.

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

CONSERVATE QUESTO MANUALE

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

* Conservate questo manuale al sicuro per future consultazioni.



ATTENZIONE

Seguite sempre le precauzioni di base qui elencate per evitare la possibilità di seri ferimenti e perfino di morte derivante da scossa elettrica, corto circuiti, danni, incendio o altri rischi. Le precauzioni non sono esaustive...

Alimentazione/Cavo di alimentazione

- Usate solo il voltaggio corretto per lo strumento. Esso è indicato sulla piastrina dello strumento.
- Controllate periodicamente la spina elettrica e togliete eventuale sporcizia o polvere che si siano accumulati su di essa.
- Usate solo il cavo/ la spina di alimentazione forniti.
- Non posizionate il cavo in prossimità di caloriferi o radiatori, e non flettetelo eccessivamente, né danneggiatelo in qualsiasi modo, non appoggiate oggetti pesanti, e non posizionate dove è possibile che venga calpestato, dove sia di intralcio ecc.

Non aprite

- Questo strumento non contiene parti e componenti assistibili dall'utilizzatore. Non provate a smontare o a modificare in alcun modo i componenti interni.

ATTENTI ALL'ACQUA

- Non esponete lo strumento alla pioggia, non usatelo in condizioni di umidità o in prossimità di acqua, né collocate contenitori di liquidi che possano essere versati nelle sue aperture.
- Non inserite, né estraete mai una spina con le mani bagnate.

ATTENTI AL FUOCO

- Non appoggiate su quest'unità oggetti accesi, come candele. C'è il rischio che si possa provocare un incendio.

In caso di anomalie

- Se il cavo di alimentazione si taglia o si rovina, o se si verifica un'immediata perdita di suono durante l'uso dello strumento, oppure se si avverte un odore insolito o la comparsa di fumo, spegnete immediatamente lo strumento, staccate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da un tecnico Yamaha qualificato.



AVVERTENZA

Seguite sempre le precauzioni di base qui elencate per evitare la possibilità di ferimenti e altro, o di danneggiare il vostro strumento e le proprietà altrui. Le precauzioni non sono esaustive...

Alimentazione/Cavo di alimentazione

- Collegate sempre la spina a tre terminali ad una sorgente di alimentazione dotata di appropriata messa a terra. (Per ulteriori informazioni sull'alimentazione principale, vedere a pagina 14.)
- Togliendo la spina dallo strumento o dalla presa, afferrate sempre la spina e non il cavo. Se tirate quest'ultimo, potete danneggiarlo.
- Togliete la spina dalla presa se non intendete usare lo strumento per un periodo lungo, o durante i temporali.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica usando spine multiple: ciò provocherebbe una qualità sonora più bassa e surriscalderebbe la presa.

Collocazione

- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive, o estreme temperature fredde o calde (come la luce solare diretta, in prossimità di caloriferi o in macchina durante il giorno) per evitare che il pannello si deformi o che si danneggino i componenti interni dello strumento.
- Non usate lo strumento in prossimità di apparecchi TV, radio, impianti stereo, cellulari e altri dispositivi elettrici. Altrimenti, lo strumento, l'apparecchio TV o radio possono generare rumore.
- Non collocate lo strumento in una posizione instabile da dove può accidentalmente cadere.
- Prima di spostare lo strumento togliete tutti i cavi collegati.
- Usate solo il supporto specificato per lo strumento. Quando fissate lo strumento al supporto o al rack, usate solo le viti fornite. Un'omissione in tal senso potrebbe danneggiare i componenti interni o far cadere lo strumento.
- Non appoggiate oggetti sulle ventole di raffreddamento, per consentire un'opportuna ventilazione dei componenti interni ed evitare surriscaldamento.

Connessioni

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, togliete l'alimentazione a tutti i componenti del sistema. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, mettetevi a zero tutti i volumi. Inoltre, accertatevi di impostare i volumi di tutti i componenti ai livelli minimi e di aumentare gradualmente i controlli del volume mentre suonate lo strumento per impostare il livello di ascolto desiderato.

Manutenzione

- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido, asciutto o leggermente inumidito. Non usate solventi, detersivi o panni impregnati di sostanze chimiche

Precauzioni d'uso

- Non inserite le dita o la mano nelle fessure dello strumento.
- Non inserite mai, né fate cadere carta, oggetti metallici o altro nelle fessure sul pannello o sulla tastiera. Nel caso ciò accadesse, spegnete immediatamente lo strumento e togliete dalla presa il cavo dell'alimentazione. Quindi fate controllare lo strumento da personale Yamaha qualificato per l'assistenza tecnica.
- Non appoggiate sullo strumento oggetti di vinile, plastica o gomma, perché potrebbero causare lo scolorimento del pannello o della tastiera.
- Non salite sullo strumento, né appoggiategli sopra oggetti pesanti. Non esercitate eccessiva forza sui pulsanti, sugli interruttori o sui connettori.
- Non usate lo strumento ad un livello di ascolto troppo alto e sgradevole, perché ciò potrebbe procurarvi una perdita permanente dell'udito. Nel caso vi capitasse di notare un calo d'udito o di avvertire disturbi alle orecchie, consultate immediatamente uno specialista.

Salvataggio dati

Salvataggio e copia di backup dei vostri dati

- I dati DRAM (pagina 27) vanno persi allo spegnimento dello strumento. Salvateli su Flash ROM (USER memory; v. pag. 73).

I dati salvati possono andare persi a causa di un malfunzionamento od operazioni errate. Salvate i dati su una scheda Memory Card (SmartMedia).

Non spegnete mai l'S90 mentre sta salvando i dati su Flash ROM (mentre appare il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Spegnendo in queste condizioni si ha una perdita di tutti i dati user ed il sistema si blocca (per il danneggiamento dei dati nella Flash ROM).

Uscendo dal modo Utility o dalla funzione Favorite Category viene memorizzato automaticamente il parametro che avete cambiato sul display. Tuttavia, i dati editati vanno persi se uscite dal display senza l'appropriata procedura.

Backup su Memory Card (SmartMedia)/mezzi esterni

- Per proteggervi dalla perdita accidentale dei dati per eventuali danni al supporto di memorizzazione, vi raccomandiamo di fare sempre due copie su Memory Cards (SmartMedia) o mezzi esterni dei dati più importanti.

La Yamaha non è responsabile dei danni causati da uso improprio o modifiche allo strumento, per perdita o danneggiamento dati.

Spegnete sempre lo strumento quando non deve essere utilizzato.

Introduzione

Vi ringraziamo per aver acquistato il sintetizzatore musicale Yamaha S90. Per sfruttare al massimo il vostro nuovo S90 e le sue sofisticate funzioni, vi suggeriamo di leggere attentamente questo manuale e conservarlo in un posto sicuro e conveniente per un accesso ed una consultazione agevoli.

Contenuto della confezione

- Cavo di alimentazione CA
- Manuale di istruzioni
- CD-ROM x 2
- Data List
- Guida all'installazione

Il CD-ROM incluso

Il software dell'applicazione per l'S90 è su questo CD-ROM. Il Voice Editor serve a editare le Voci dell' S90 con un'interfaccia grafica altamente intuitiva, ed un File Utility, che vi fa trasferire facilmente i dati fra la memory card ed un computer. Con il software di sequencing incluso (solo Windows), potete creare facilmente ed editare sul computer song originali. Per i dettagli, consultate la Guida all'installazione separata sul manuale on-line, incluso nel software.



Non tentate di effettuare il playback del CD-ROM su un lettore CD audio. In caso contrario, potreste danneggiare sia il vostro udito sia il lettore CD/ altoparlanti audio.

Caratteristiche principali

- Ampia gamma di voci dinamiche e autentiche — oltre 512, con 49 drum kits (pag. 25). Usate la funzione Category Search per richiamare rapidamente i suoni che desiderate, basandovi sul tipo di strumento. (pag. 38).
- Il modo Performance vi permette di usare assieme voci differenti — in layer o in split della tastiera (pag. 25).
- Ampie capacità di elaborazione effetti, con Reverb (12 tipi), Chorus (25 tipi), due sezioni separate Insertion (in totale 104 tipi), una sezione Variation (25 tipi), ed un MasterEQ a 5-bande (pag. 67).
- Controllo totale in tempo reale con quattro slider — per regolare il filtro, i livelli, gli effetti, l'EG ed altro, mentre suonate (pag. 53).
- La caratteristica dell'Arpeggio incorporato non solo aggiunge un'enormità di sequenze ritmiche eccezionali alle vostre prestazioni, ma dà anche un tocco speciale ed "umano" ai pattern, come accordi di chitarra e trilli di strumenti a fiato (pag. 45).
- Modo Master per usare l' S90 come una master keyboard (con Zone indipendenti), e per riconfigurare facilmente lo strumento fra Voice/Performance Play e Sequence Play in applicazioni dal vivo (pag. 48).
- Interfaccia eccezionalmente facile da comprendere con due serie abbinata di pulsanti: [F1] - [F6] e [SF1] - [SF5] (pag. 32)
- Remote Control — per azionare a distanza il vostro software di sequenze favorito dai controlli del pannello dell'S90. Tracce Mute, controlli di trasporto (Play, Stop, ecc.), mix di tracce MIDI e audio (fino a 16) con i controlli scorrevoli o slider dell' S90, distribuzione pan delle tracce, controllo EQ, ed efficaci mandate effetti — tutto ciò senza toccare mai il mouse (pag. 57).
- Tre slot Modular Synthesis Plug-in System vi permettono di "upgradare" l'S90 con un "engine" di synth di processore effetti completamente nuovo. Le schede Plug-in vi danno di più in voci, effetti, polifonia e parti strumentali. Inoltre, nell'S90 sono programmate e memorizzate speciali voci Plug-in, disponibili non appena installate la scheda appropriata. (pag. 25).
- Numerosi terminali I/O — compresi output assegnabili, input audio, MIDI, USB per connessione multiporta ad un computer, e slot per scheda SmartMedia per la memorizzazione dei dati.
- Unità di espansione per mLAN opzionale — la nuova tecnologia di interfaccia mLAN della Yamaha rende possibile trasferire tutti i vostri dati audio digitali e i dati MIDI attraverso un singolo cavo a banda larga.
- Tastiera Hammer Effect (con Aftertouch) con 88 tasti bilanciati con ottima risposta, che si avvale della nostra esperienza e maestria nella costruzione di pianoforti.

Informazioni sulla struttura del Manuale

Questo manuale è formato dalle seguenti parti.

■ Sezione base (pag. 12)

Dà una panoramica delle funzioni e delle caratteristiche principali dell'S90 e vi introduce alle convenzioni operative di base.

■ Quick Guide (pag. 36)

Questa sezione spiega come usare le funzioni di base.

■ Reference (pag. 98)

È l'enciclopedia dell'S90. Spiega dettagliatamente tutte le funzioni ed i parametri.

■ Appendice (pag. 114)

Contiene informazioni dettagliate sull'S90 come MIDI, istruzioni per l'installazione di dispositivi opzionali, messaggi a display, inconvenienti e rimedi ed infine specifiche tecniche.

■ Guida all'installazione (pubblicazione separata)

Consultatela per le istruzioni sull'installazione nel vostro computer dei programmi software inclusi (su CD-ROM).

■ Data List (pubblicazione separata)

Contiene vari elenchi importanti come Voice List, Wave List, Performance List, e MIDI Implementation Chart.

I numeri di Riferimento

Oltre ai regolari riferimenti ai numeri di pagina, questo manuale include anche speciali numeri di riferimento (es., Ref. #15). Essi vi permettono facilmente e rapidamente un riferimento incrociato con i parametri corrispondenti nella Tabella dei Parametri a pagina 93. (Per ulteriori informazioni, vedere anche a pagina 96.)

- La copiatura del software disponibile in commercio e/o file audio digitali - salvo per uso personale - è assolutamente vietata.
- Questo prodotto contiene programmi per computer di cui la Yamaha detiene il copyright o è licenziataria di altri produttori. Questo materiale protetto dal copyright comprende senza limitazione alcuna tutti il software, gli styles files, i MIDI files, i dati WAVE e le registrazioni sonore. Un uso non autorizzato di tali programmi e contenuti al di fuori dell'ambito personale non è consentito dalla legge. Qualsiasi violazione del copyright ha conseguenze legali. **NON FATE, NON DISTRIBUIRE NÉ USATE COPIE ILLEGALI.**
- Le illustrazioni e le videate LCD che appaiono su questo manuale di istruzioni sono fornite solo a scopo didattico e potrebbero apparire diverse da quelle mostrate sul vostro strumento.
- Il nome "mLAN" ed il suo logo sono marchi della Yamaha Corporation.
- I nomi delle società e dei prodotti citati in questo manuale di istruzioni sono marchi di commercio o marchi registrati dei loro rispettivi possessori.

Indice delle Applicazioni

Questo indice utile e facile da usare è diviso in categorie generali per esservi d'aiuto quando volete trovare informazioni su un argomento o una funzione specifica.

■ Ascolto/Esecuzione

- Per ascoltare le Demo song Playback delle Demo (Pag. 19)
- Per suonare le voci (Pag. 36)
- Per richiamare le voci in un gruppo di strumenti desiderato..... Uso della funzione Voice Category (Pag. 38)
- Per suonare le song dalle memory card (Pag. 75)
- Per convertire i file Standard MIDI dal formato 1 al formato 0La Guida per l'installazione separata e il manuale di istruzioni File Utility (PDF)
- Per usare lo strumento come Master keyboard (Pag. 48)
- Per dividere la tastiera – Per impostare la gamma superiore e inferiore per le voci
 - Nel modo Master (Pag. 51)
 - Nel modo Performance..... (Pag. 42)
 - Nel modo Voice..... Note Limit (Pag. 62)
- Per sovrapporre due voci (Parti insieme)
 - Nel modo Master (Pag. 51)
 - Nel modo Performance..... (Pag. 42)
- Per cambiare la parte suonata sulla tastiera
 - Nel modo Master TransCh (Master Zone Edit [F1] Ref. #25)
 - Nel modo Sequence Play Selezione della traccia di Song (Pag. 76)
- Per selezionare la sensibilità al tocco (touch sensitivity) (impostazione globale)..... (Pag. 87)
- Per cambiare la risposta del volume alla forza di esecuzione — per ottenere un volume alto suonando con minor forza o un volume basso suonando con maggior forza (per ciascuna Voice/Performance)..... Velocity Depth/Velocity Offset (Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF5] Ref. #39, #40)
- Per suonare gli Arpeggi..... (Pag. 45)
- Per impostare su on/off Arpeggio MIDI OUT
 - Impostazione di Voice..... Output Switch (Utility [F3]→[SF2] Ref. #86)
 - Impostazione di Performance/Mixing..... Output Switch (Performance/Mixing Common Edit [F3]→[SF4] Ref. #86)
- Per cambiare il tempo di Arpeggio (rispetto al tempo di Song) Unit Multiply (Voice/Performance/Mixing Common Edit [F3]→[SF3] Ref. #83)

■ Uso dei controllers

- Per collegare i controllers (Pag. 18)
- Per impostare la Pitch Bend Range..... PB Upper/Lower (Voice Common Edit, Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF5] Ref. #14)
- Uso di un Foot Controller/Footswitch per controllare i parametri..... (Pag. 54)
- Uso di un interruttore a pedale per avviare/bloccare il sequencer FS (Utility [F4]→[SF3] Ref. #130)
- Uso di un interruttore a pedale per avanzare attraverso i programmi Voice/Performance/Master.. FS (Utility [F4]→[SF3] Ref. #130)
- Uso di un interruttore a pedale per avviare/bloccare l'Arpeggio FS (Utility [F4]→[SF3] Ref. #130)
- Uso della funzione Remote Control per il sequencer esterno (Pag. 57)
- Per mantenere la condizione/posizione del controller quando commutate le voci Controller Reset (Utility [F1]→[SF4] Ref. #24)
- Per impostare i Controllers (Pag. 55)
- Per usare i Control Sliders..... (Pag. 53)

■ Per copiare

- Per copiare le impostazioni di Voice Effect/Arpeggio nel modo Performance Uso della funzione Copy (Pag. 71)
- Per copiare i parametri Performance Part sulle Parti nel modo Mixing Performance Copy (Pag. 72)
- Per copiare le impostazioni dei parametri Element/Key della Voice su un altro Element/Key (Pag. 71)
- Per copiare le impostazioni del parametro Part di Performance/Mixing su un'altra Parte (Pag. 71)

■ Per cambiare il suono

- Editing di una Voce..... Voice Edit (Pag. 60)
- Struttura dell'effetto e flusso del segnale..... Uso degli effetti (Pag. 67)
- Editing delle impostazioni dell'effetto Esempio di impostazione degli Effetti (Pag. 67)
- Regolazione del sustain della voce. AEG REL TIME (Pag. 66)
- Per ottenere un suono più brillante Cutoff (Pag. 63)
- Per ottenere un effetto più pronunciato Resonance (Pag. 63)

- Per simulare strumenti monofonici Mono/Poly (Voice Common Edit, Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF2] Ref. #3)
- Impostazione della posizione pan stereo Pan (Ref. #44)
- Per cambiare l'Element/la Part suonata in base alla velocity Velocity Limit
Nel modo Voice (Pag. 62)
Nel modo Performance/Mixing (Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF3] Ref. #33)
- Per ottenere una graduale transizione nel pitch da una nota a quella successiva.....
..... PORTA Switch/Time (Voice /Performance Common Edit, Performance/Mixing Part Edit [F1]→[SF4] Ref. #7-#11)
- Per sincronizzare l'LFO al tempo dell'Arpeggio o del sequencer Tempo Sync (Voice Common Edit [F5]→[SF1] Ref. #161)
- Modulazione della Resonance in base alle impostazioni dell'LFO LFO Dest (Voice Common Edit [F5]→[SF3/4/5] Ref. #170)
- Editing delle Voci usando un computer . Vedere la Guida per l'Installazione separata e il manuale di istruzioni Voice Editor for S90 (PDF)
- Impostazione di User LFO.COMMON LFO (Vedere la Guida per l'Installazione separata e il manuale di istruzioni Voice Editor for S90)

■ Per cambiare la posizione di pan

- Per spostare alternativamente la posizione di pan ogni volta che viene premuto un tasto..... Alternate Pan (Voice Element/Key Edit [F4]→[SF1] Ref. #136)
- Per spostare casualmente la posizione di pan ogni volta che viene premuto un tasto... Random Pan (Voice Element/Key Edit [F4]→[SF1] Ref. #137)
- Per spostare la posizione di pan in base alla posizione del tasto..... Scaling Pan (Voice Element/Key Edit [F4]→[SF1] Ref. #138)
- Per modulare la posizione di pan in base alle impostazioni dell'LFO LFO Dest (Voice Common Edit [F5]→[SF3/4/5] Ref. #170)

■ Per cambiare il pitch

- Trasposizione del suono/Regolazione del pitch (impostazioni del generatore di suono)
 - Impostazioni Voice (Element) Coarse/Fine (Voice Element/Key Edit [F2]→[SF1] Ref. #59, #60)
 - Impostazioni Plug-in Voice, Performance/Mixing (Part) (Ref. #41, #153)
 - Impostazione globale Note Shift (Utility [F1]→[SF1] Ref. #41)
- Trasposizione della tastiera
 - Impostazione globale Transpose (Utility [F1]→[SF2] Ref. #18)
 - Impostazione Master Transpose (Master Zone Edit [F2] Ref. #18)
- Per regolare l'accordatura con altri strumenti Tune (Utility [F1]→[SF1] Ref. #216)
- Per impostare tutte le note (tasti) sullo stesso pitch PitchSens (Voice Element Edit [F2]→[SF4] Ref. #70)
- Impostazione del sistema di accordatura per la voce Micro Tuning (Voice Common Edit [F1]→[SF2] Ref. #5)

■ Per impostare il volume/livello

- Regolazione del volume totale..... MASTER VOLUME slider (Pag. 14)
- Regolazione del volume globale Volume (Utility [F1]→[SF1] Ref. #43)
- Regolazione del volume di Performance (influisce su tutte le parti) Volume (Common Edit [F2]→[SF1] Ref. #43)
- Regolazione del volume di ciascuna parte..... Volume (Part Edit [F2]→[SF1] Ref. #43)
- Regolazione del volume della voce (influisce su tutti gli elementi) Volume (Common Edit [F2] Ref. #43)
- Regolazione del volume di ciascun elemento/tasto Level (Element/Key Edit [F4]→[SF1] Ref. #135)
- Regolazione del volume usando i Control Sliders..... (Pag. 53)
- Regolazione dell'output gain dei jack OUTPUT..... L & R Gain, Assign L/R Gain (Utility [F2]→[SF2] Ref. #55, #56)

■ Per impostare il suono di una voce drum

- Per impostare il drum key per suoni indipendenti di charleston aperto e chiuso.... Altnate Group (Voice Key Edit [F1]→[SF5] Ref. #38)
- Per impostare la risposta di release del tasto: abilitando il suono a decadere naturalmente anche quando un tasto viene rilasciato, o a farlo troncarsi immediatamente quando si rilascia il tasto Rcv Note Off (Voice Key Edit [F1]→[SF5] Ref. #37)

■ Per disabilitare selettivamente i suoni

- Per evitare temporaneamente il suono di alcuni elementi durante l'editing..... Mute function (Pagg. 30, 61)
- Disabilitazione del suono di elementi/parti specifici Element Sw/Part Sw (Voice Element/Key Edit, Performance Part Edit [F1]→[SF1] Ref. #28)
- Per evitare temporaneamente il suono di alcune parti di Performance..... Performance Part on/off (Pagg. 30, 42)
- Per evitare temporaneamente il suono di alcune parti di Song..... Song Track on/off (Pagg. 30, 76)
- Per disabilitare il suono di parti di Song specifiche RcvCh (Pag. 80)

■ Utili funzioni di editing

- Per creare ex novo una Voice/Performance completamente nuova..... Initialize (Pag. 70)
- Per ascoltare la differenza tra la Voice/Performance con le impostazioni da voi editate e la stessa Voice/Performance prima dell'editing..... Compare Function (Pag. 61)
- Per ripristinare la Voice/Performance con il vostro ultimo editing intatto Recall (Pag. 71)

■ Per immettere i dati

- Immissione dei caratteri (Impostazioni Program/File Name) (Pagg. 34, 84)

■ Per salvare i dati

- Per immagazzinare i dati editati nella memoria interna (USER) dell'S90 (Pag. 73)
- Salvataggio delle impostazioni dell'S90 su Memory Card (Pag. 82)
- Salvataggio delle impostazioni dell'S90 su un dispositivo esterno come un computer Bulk Dump (Pag. 72)
- Salvataggio delle voci Board (Pag. 73)

■ Per collegare l'S90 ad altri dispositivi

- Collegamento di un computer Collegamento di un Personal computer (Pag. 17)
- Per impostare Local Control On/Off Local Control (Pag. 18, Utility [F5]→[SF2])
- Uso dell'S90 come generatore di suono multimedico (Pag. 80)
- Editing delle voci usando un computer Guida per l'Installazione separata e il manuale di istruzioni Voice Editor for S90 (PDF)
- Usando il software di sequenze incluso (solo Windows) Guida per l'Installazione separata e l'help-on-line dell'applicazione
- Per impostare l'S90 a ricevere o a ignorare i program changes da un dispositivo esterno
 - Impostazioni di Voice Pgm Change/BankSel (Utility [F5]→[SF2] Ref. #180, #181)
 - Impostazioni di Performance/Mixing RCV SW (Performance/Mixing Part Edit [F5] Ref. #175)
- Per determinare se l'S90 invia i program changes ad un dispositivo esterno
 - Impostazioni di Voice Pgm Change/BankSel (Utility [F5]→[SF2] Ref. #180, #181)
 - Impostazioni di Master TXSW (Master Zone Edit [F3] Ref. #89)
- Per determinare se un sequencer esterno si avvia/si ferma quando si avvia/si ferma il sequencer dell'S90 SeqCtrl (Utility [F5] → [SF3] Ref. #187)
- Per determinare se il sequencer dell'S90 si avvia/si ferma quando si avvia/si ferma un sequencer esterno SeqCtrl (Utility [F5] → [SF3] Ref. #187)

■ Per resettare i parametri (Inizializzazione)

- Inizializzazione dei parametri Voice/Performance/Mixing/Master Inizializzazione (Pag. 70)
- Formattazione della Memory Card (Pag. 82)
- Reset dell'S90 alle sue impostazioni di default Factory Set (Ripresa dei Defaults della fabbrica) (Pag. 72)

■ Per installare e usare l'hardware opzionale

- Installazione della scheda Plug-in (Pag. 124)
- Impiego di due o tre schede Plug-in identiche come una scheda per aumentare la polifonia Poly Expand (Utility [F6]→[SF1] Ref. #206)
- Installazione dell'mLAN8E (Pag. 126)

■ Soluzioni rapide e materiale di riferimento

- Funzioni globali della Function List (Pagg. 88 e 98)
- Struttura del parametro dell'S90 e il Reference Number (numero di riferimento) Tabella dei Parametri (Pag. 92)
- Reference Number (Ref. #) e il suo riferimento di pagina (Pag. 96)
- Albero delle funzioni (Pag. 88)
- Indicazioni sul Display (Pag. 30)
- Funzioni del pulsante NUMBER (Pag. 30)
- Struttura della memoria – che indica dove sono immagazzinate varie impostazioni (Pagg. 25 e 27)
- Struttura Voice/Performance (Pag. 26)
- Filter Types (Tipi di filtro). (Pag. 63)
- Elenco Category
 - Voice/Performance (Pag. 35)
 - Arpeggio (Pag. 45)
- Elenco delle Voices, Performances, Waves, Arpeggio types, Effect types, ecc. Il Data List separato
- Tipi di file gestibili (Pag. 83)
- Informazioni generali su MIDI Informazioni su MIDI (Pag. 118)
- Display Information (Pag. 114)
- Significato dei messaggi a display Messaggi a Display (Pag. 116)
- Inconvenienti e rimedi (Pag. 128)

Sommario

Sezione Base 12

I controlli e i connettori	12
Pannello superiore	12
Pannello posteriore	13
SMessa a punto	14
Alimentazione	14
Procedura di accensione	14
Accensione dell'S90	14
Collegamenti	15
Playback delle Demo	19
Presentazione dell'S90	20
Controller	20
Generatore di suono	20
Effetti	24
Card Drive/Sequencer	24
Voci & Performance	25
Struttura dei Bank (Memory)	25
Presentazione di Voice/Element/Performance	26
Voci Normal & Voci Drum	27
Voci GM	27
Memoria interna e Gestione File	27
Operazioni Base	29
Modi	29
Tabella dei Modi	29
Selezione di un Modo	30
Indicazioni a Display	30
Selezione di Funzioni e Parametri	32
Controlli basati sul Display	33

Quick Guide 36

Suonare le voci	36
Selezione di una voce	36
Uso della funzione Category Search	38
Editing della Voce nel modo Voice Play (Quick Edit)	39
Esecuzione di Performance	41
Selezione di una Performance	41
Sovrapposizione di Voci (Parti) (Layer)	42
Divisione della tastiera (Split)	42
Editing delle Performance nel modo Performance Play (Quick Edit).....	44
La funzione Arpeggio	45
Che cosa è la funzione Arpeggio?	45
Arpeggio: playback	46
Arpeggio Type, Tempo, e Limit	46
Uso come Master Keyboard	48
Che cosa è il modo Master?	48
Esecuzione di Master Demo (Selezione Master)	49
Memorizzate il Master	50
Uso delle Zone — Creazione di Layer/Split con un generatore esterno.....	51

Uso dei Controller	53
Pitch Bend & Modulation	53
Control Slider (CS).....	53
Foot Controller	54
Footswitch (assegnabile)	54
Footswitch (sustain)	54
Breath Controller	54
Aftertouch	54
Controllo Remoto per sequencer esterno	57
Configurazione	57
Uso della funzione Remote Control	58
Voice Edit	60
Uso degli Effetti	67
Struttura dell'Effetto	67
Connessione Effetti	68
Impiego dei Jobs	70
Salvare le impostazioni (Store)	73
Esecuzione delle Song	75
Modo Mixing	77
Impiego delle Memory Card	82
Touch Sensitivity	87
Albero delle funzioni	88
Tabella Parametri	92
Elenco Parametri/Funzioni	97

Reference98

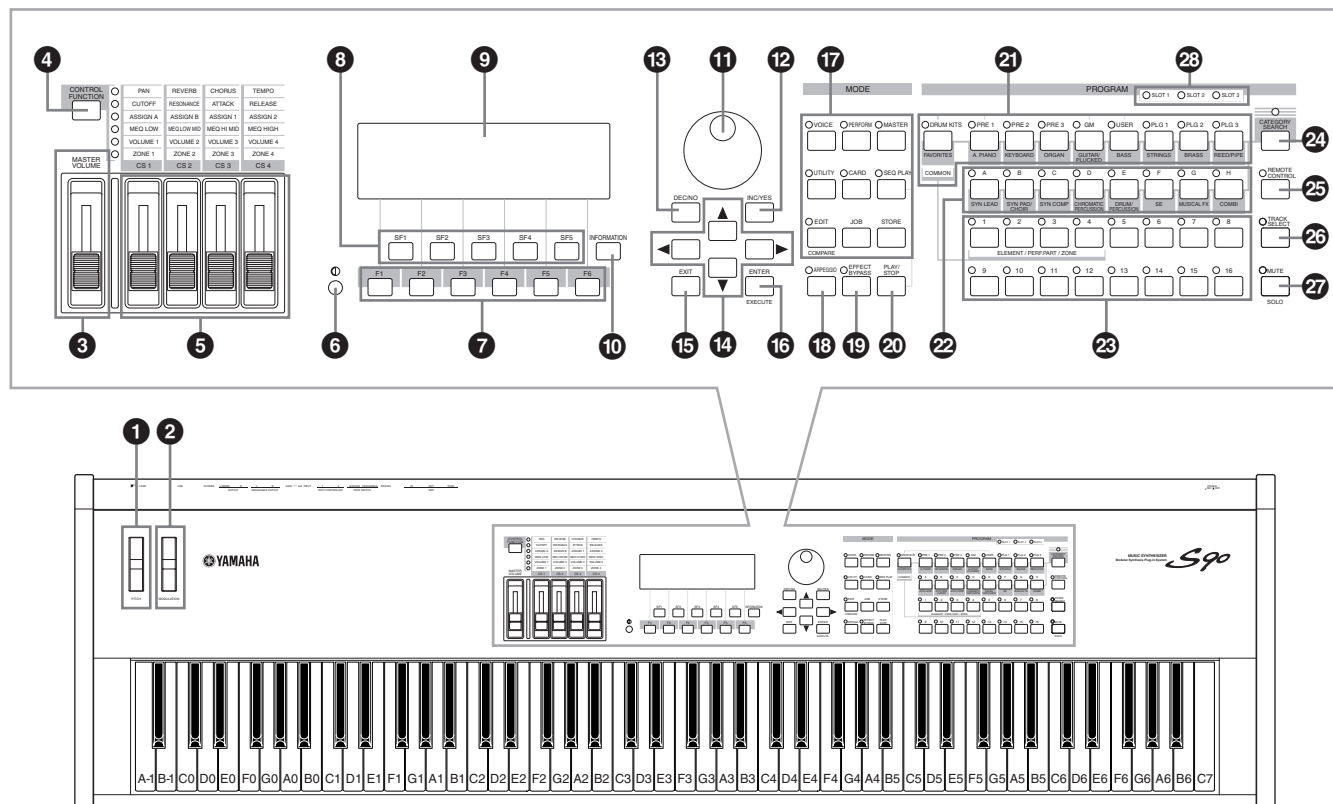
Reference (Elenco Funzioni)	98
-----------------------------------	----

Appendice114

Display Information	114
Messaggi sul Display	116
Informazioni su MIDI	118
Installare Hardware Opzionale	123
Unità Opzionali installabili nell'S90	123
IPunti di installazione	123
Precauzioni d'installazione	123
Installazione scheda Plug-in opzionale	124
Installazione mLAN8E opzionale	126
Inconvenienti e Rimedi	128
Specifiche tecniche	131
Indice	132

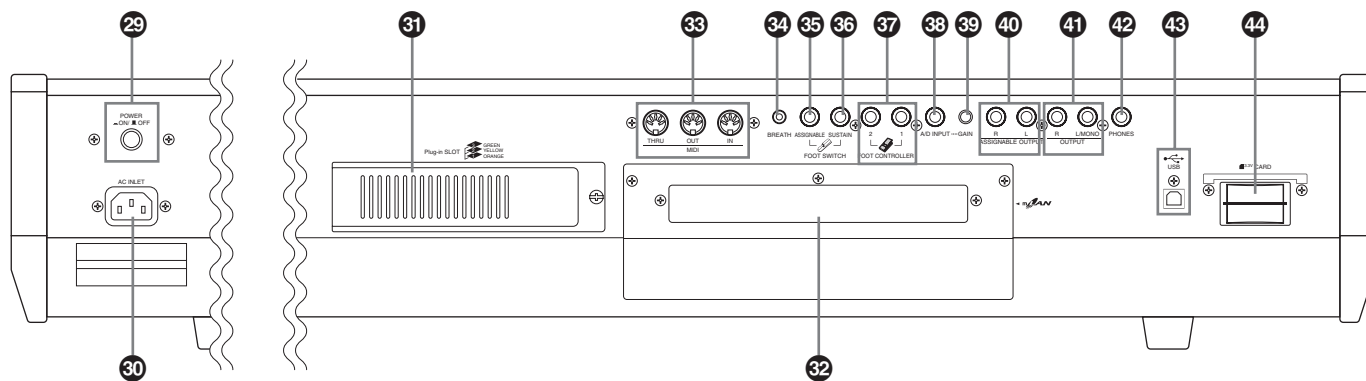
I controlli & i connettori

Pannello superiore



- ❶ Rotella [PITCH] Bend (pagina 53)
- ❷ Rotella [MODULATION] (pagina 53)
- ❸ Controllo [MASTER VOLUME] (pagina 14)
- ❹ Pulsante [CONTROL FUNCTION] (pagine 53, 59)
- ❺ [CS1] - [CS4] (Control Slider) (pagine 53, 56)
- ❻ Controllo contrasto LCD (pagina 14)
- ❼ Pulsanti [F1] - [F6] (Function) (pagina 32)
- ❽ Pulsanti SF1] - [SF5] (Sub Function) (pagina 32)
- ❾ Display LCD (a cristalli liquidi) (pagine 30, 114)
- ❿ Pulsante [INFORMATION] (pagine 33, 34, 35)
- ⓫ Controllo dial (rotante) dei dati (pagine 33, 76)
- ⓬ Pulsante [INC/YES] (pagina 33)
- ⓭ Pulsante [DEC/NO] (pagina 33)
- ⓮ Pulsanti Cursore (pagina 33)
- ⓯ Pulsante [EXIT] (pagina 32)
- ⓰ Pulsante [ENTER] (pagina 32)
- ⓱ Pulsanti MODE (pagina 29)
- ⓲ Pulsante [ARPEGGIO] (pagina 45)
- ⓳ Pulsante [EFFECT BYPASS] (pagina 67)
- ⓴ Pulsante [PLAY/STOP] (pagina 75)
- ⓵ Pulsante BANK (pagine 36, 38, 41)
- ⓶ Pulsante GROUP [A] - [H] (pagine 37, 41)
- ⓷ Pulsanti numerici [1] - [16] (pagine 30, 37, 42, 49, 58, 61, 76, 80)
- ⓸ Pulsante [CATEGORY SEARCH] (pagina 38)
- ⓹ Pulsante [REMOTE CONTROL] ON/OFF (pagina 57)
- ⓺ Pulsante [TRACK SELECT] (pagine 30, 37, 76)
- ⓻ Pulsante [MUTE] (pagine 30, 42, 61, 76)
- ⓼ Spie SLOT 1-3 (pagina 125)

Pannello posteriore



- 29 Interruttore [POWER] (pag. 14)
- 30 Ingresso AC INLET (Sede per alimentazione ca) (pag. 14)
- 31 Coperchio scheda Plug-in (pag. 126)
- 32 Coperchio scheda di espansione mLA (mLAN8E) (pag. 126)
- 33 Porte MIDI IN/OUT/THRU (pag. 16)
- 34 BREATH Controller (pag. 18)
- 35 Jack FOOT SWITCH (ASSIGNABLE) (pag. 18, 54)
- 36 Jack FOOT SWITCH jack (SUSTAIN) (pag. 18, 54)
- 37 Jack FOOT CONTROLLER 1, 2 (pag. 18, 54)
- 38 Jack A/D INPUT (pag. 15)
- 39 Manopola [GAIN] (pag. 15)
- 40 Jack ASSIGNABLE OUT L & R (pag. 15)
- 41 Jack OUTPUT L/MONO & R (pag. 15)
- 42 Jack PHONE (pag. 15)
- 43 Terminale USB (pag. 17)
- 44 Slot CARD (pag. 82)



Non spegnete mai durante la scrittura dei dati su Flash ROM (mentre appare un messaggio del tipo “Executing...” o “Please keep power on”). Spegndo lo strumento in questa condizione si provoca la perdita di tutti i dati dell’utente e si può bloccare il sistema (perché si rovinano i dati della Flash ROM).

USB

USB

USB è l’abbreviazione di Universal Serial Bus. È un’interfaccia seriale per collegare un computer con dispositivi periferici. Consente l’“hot swapping” (collegamento di dispositivi periferici o periferiche anche a computer acceso).

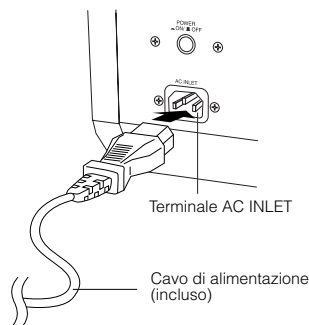


mLAN

“mLAN” è una rete digitale studiata per applicazioni musicali. Utilizza ed estende il bus seriale ad alte prestazioni standard industriale IEEE 1394. Per i dettagli, consultare la guida della mLAN8E.

Messa a punto

Alimentazione



- 1 Accertatevi che l'interruttore POWER dell'S90 sia su OFF.
- 2 Collegate il cavo di alimentazione fornito alla presa AC INLET sul pannello posteriore dello strumento.
- 3 Collegate l'altra estremità del cavo ad una presa alimentata di corrente alternata. Accertatevi che l'S90 corrisponda all'esigenze di voltaggio dell'area in cui dovrà essere usato.

⚠ Accertatevi che il vostro S90 sia settato sui valori di voltaggio AC dell'area in cui dovrà essere usato (come indicato sul pannello posteriore). Collegando quest'unità ad un'errata alimentazione CA, si può danneggiare seriamente la circuiteria interna e prendere la scossa!

⚠ Usate solo il cavo di alimentazione fornito con l'S90. Se il cavo fornito si perde o viene danneggiato, per cui è necessario sostituirlo, contattate il vostro negoziante Yamaha. L'uso di una sostituzione inappropriata può costituire un serio pericolo di scossa elettrica!

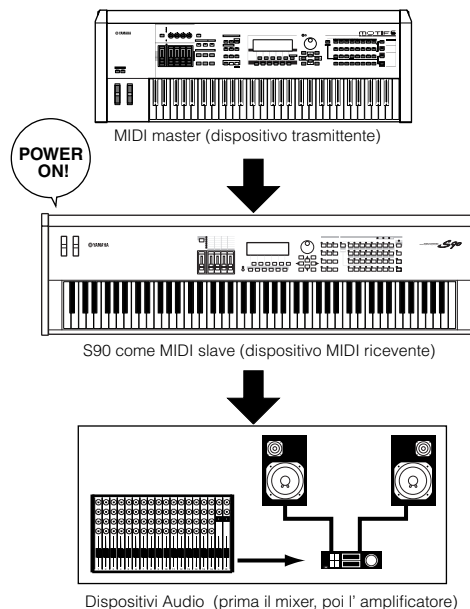
⚠ Il tipo di cavo di alimentazione per l'S90 può variare secondo il Paese in cui è acquistato (per la messa a terra può essere stato previsto un terzo puntale). Un collegamento improprio del conduttore di terra può creare il rischio di scossa elettrica. NON modificate la spina fornita con l'S90. Se essa non si adatta alla presa, chiamate un elettricista professionista. Non usate un adattatore sprovvisto del conduttore della messa a terra.

Procedura di accensione

Una volta fatti i collegamenti necessari (pag. 15) fra il vostro S90 e gli altri dispositivi, accertatevi che tutti i volumi siano azzerati completamente. Quindi, accendete i dispositivi della vostra configurazione nell'ordine di MIDI masters (trasmittenti), MIDI slaves (riceventi), quindi i dispositivi audio (mixers, amplificatori, altoparlanti ecc.). Ciò garantisce un lineare flusso del segnale dal primo dispositivo all'ultimo (prima i MIDI, poi gli audio). Quando si

spegne il sistema, abbassate prima il volume di ogni dispositivo audio, quindi spegnete ogni dispositivo nell'ordine inverso (prima gli audio poi i MIDI).

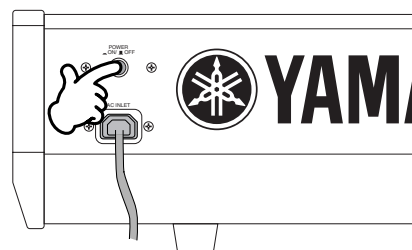
Se si usa l'S90 come un ricevente MIDI :



Accensione dell'S90

⚠ Prima di accendere e spegnere l'S9, abbassate il volume di qualsiasi dispositivo audio collegato.

- 1 Premete l'interruttore POWER.



Dopo un po', appare il display o videata di default (impostata nel Display Power On Mode, parametro Utility).

NOTE Regolando il contrasto del display, se l'LCD risulta di difficile lettura, regolate il contrasto con la manopola di controllo contrasto dell'LCD (pag. 12).

- 2 Alzate il volume del sistema sonoro ad un livello ragionevole.
- 3 Aumentate gradualmente il controllo MASTER VOLUME mentre suonate la tastiera, per portarlo al livello di ascolto desiderato.

Collegamenti

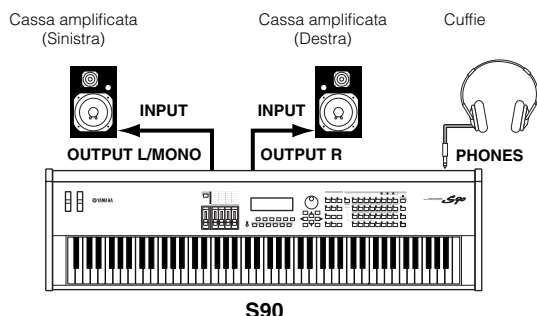
! Prima di collegare l'S90 ad altri componenti elettronici, spengneteli tutti. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti (on o off) impostatene al minimo (0) tutti i volumi. Altrimenti, potreste prendere la scossa o danneggiare i componenti.

Collegamento con un dispositivo Audio esterno

Poiché l'S90 non dispone di altoparlanti incorporati, vi servirà un sistema audio esterno oppure una cuffia stereo per monitorarlo correttamente. Le illustrazioni seguenti mostrano vari esempi di collegamento; usate quello più simile alla configurazione che intendete effettuare.

Collegamento di casse amplificate stereo

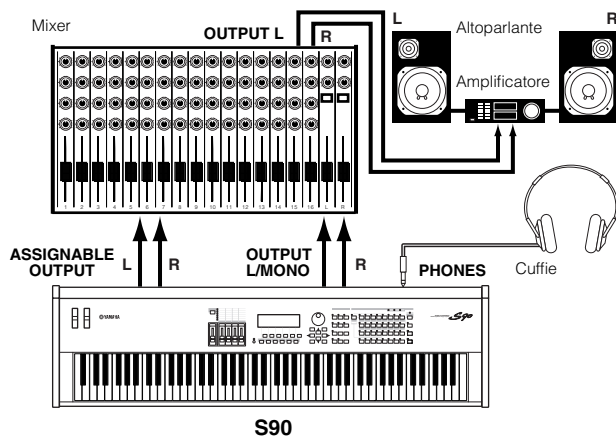
Una coppia di casse amplificate può riprodurre accuratamente i ricchi suoni dello strumento con le appropriate regolazioni pan e di effetti. Collegate le vostre casse amplificate ai jack OUTPUT L/MONO ed R sul pannello posteriore.



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

Collegamento con un mixer

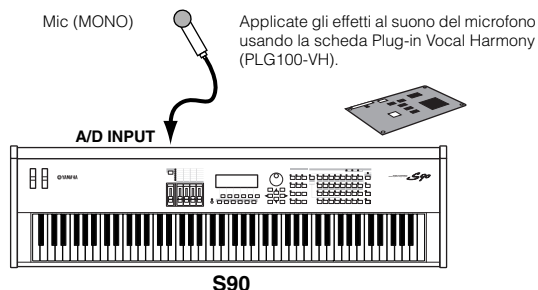
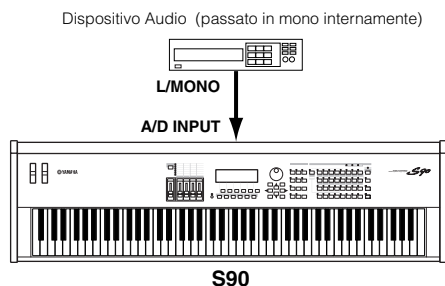
Vi sono uscite audio extra in aggiunta ai jack OUTPUT (L/MONO ed R). Collegate queste uscite ad un mixer per il controllo separato delle uscite di quattro Parti al massimo, nel modo Performance. (pagine 29, 41).



Input o ingresso A/D

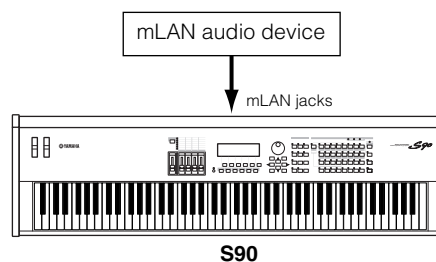
Collegamento di un a microfono o altro dispositivo audio (input o ingresso analogico)

Potete importare suoni esterni. Quando importate da una sorgente audio esterna, collegate un microfono o la sorgente audio al jack A/D INPUT.



NOTE Completati i collegamenti indicati, siete pronti per l'importazione. Quando la iniziate, è probabile che dobbiate regolare nuovamente il guadagno di ingresso della sorgente audio, mediante la manopola GAIN

Collegamento con un dispositivo audio mLAN-compatibile (Se è stata installata una mLANSE opzionale)



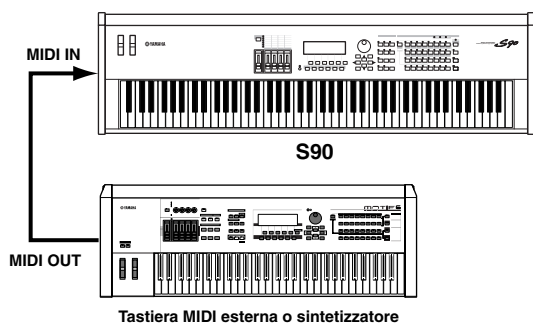
NOTE Il suono può essere immesso sia via jack mLAN sia con i jack A/D INPUT. I jack da usare sono determinati nel modo Utility ([F2]→[SF1] A/DSource Ref. #53).

Collegamento con un dispositivo MIDI esterno

Con un cavo MIDI standard (da acquistare a parte) potete collegare un dispositivo MIDI esterno e controllarlo dall'S90. Analogamente, potete usare un dispositivo MIDI esterno (come una tastiera o un sequencer) per controllare i suoni sull'S90. Qui abbiamo riportato parecchi esempi diversi di collegamenti MIDI; usate quello più vicino alla configurazione che intendete usare.

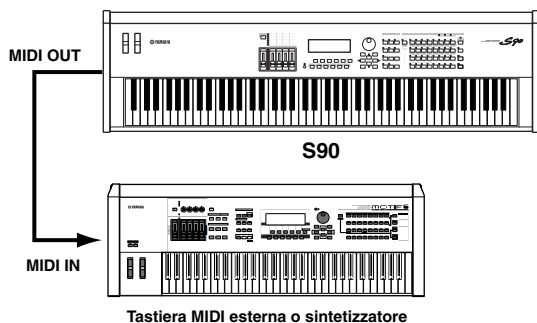
■ Controllo da una tastiera MIDI esterna

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



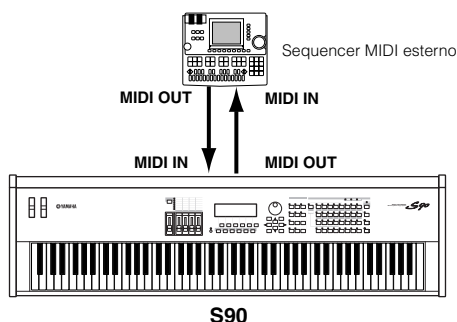
■ Controllo di una tastiera MIDI esterna

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



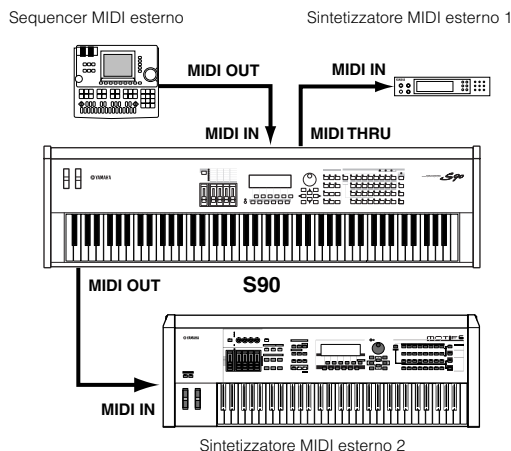
■ Registrazione e playback con l'uso di un sequencer MIDI esterno

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



■ Controllo di un altro dispositivo MIDI con MIDI THRU

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI

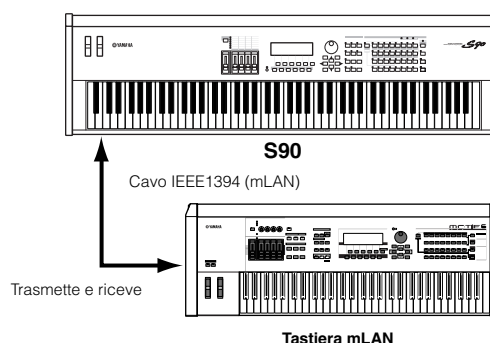


Nella configurazione sopra riportata, il sintetizzatore 2 può essere suonato dall'S90 (via MIDI OUT), mentre il sequencer esterno suona il sintetizzatore 1 (via MIDI THRU).

NOTE Il cavo MIDI non dovrebbe essere più lungo di 15 metri, e su una concatenazione MIDI non dovrebbero esserci più di tre dispositivi (uniti in serie con il MIDI THRU di ogni unità). Per collegare più unità, usate un MIDI Thru Box per collegamenti in parallelo. Se i cavi MIDI sono troppo lunghi o se attraverso le porte MIDI THRU sono collegati troppi dispositivi si possono verificare errori.

■ Impiego di un'interfaccia mLAN (quando è stata installata una mLANSE opzionale)

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=mLAN



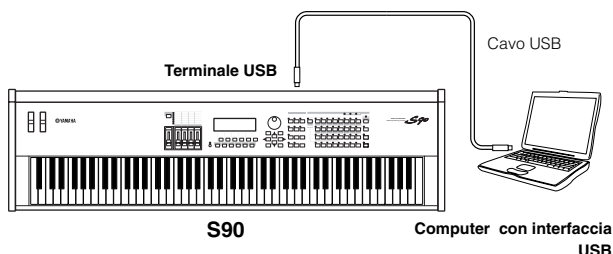
NOTE Per la trasmissione/ricezione dei dati MIDI può essere usata una delle seguenti interfacce: le porte MIDI, il connettore del terminale mLAN, o il connettore USB. Tuttavia, non possono essere usati contemporaneamente. Selezionate quale connettore usare per il trasferimento dei dati MIDI, nel modo Utility ([F2]→[SF1] AD/Source Ref. #53).

Collegamento con un Personal Computer

Collegando un computer, potete trasferire i dati fra l'S90 ed il computer via MIDI, ed usare il computer per controllare, editare ed organizzare i dati sull'S90. Per esempio, potete usare il programma Voice Editor incluso per editare le voci dell'S90. Vi è anche un programma speciale File Utility che vi permette di usare il computer per gestire i file nella Memory Card inserita nello slot CARD dell'S90.

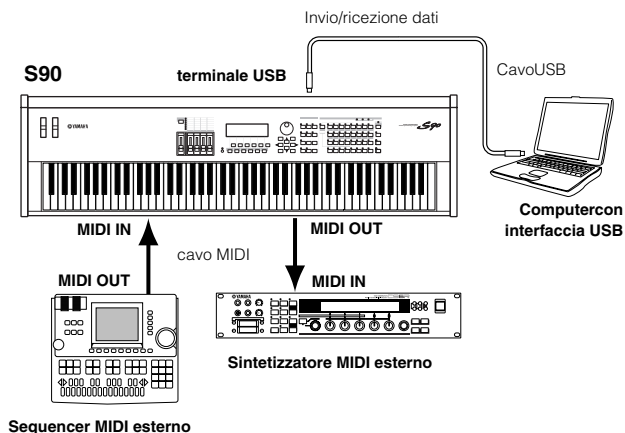
■ Impiego di un'interfaccia USB

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=USB



NOTE Se state usando la funzione Remote Control per controllare le operazioni sul sequencer del computer, vi raccomandiamo di fare i collegamenti con un cavo USB.

NOTE La connessione USB può essere usata solo per il trasferimento dei dati MIDI. Via USB non si possono trasferire dati audio.



NOTE Per i dettagli riguardanti il flusso di segnale per questa configurazione, vedere a pagina 113 (*67).

Il connettore USB

I cavi USB hanno un connettore diverso su ogni estremità: un tipo A ed un tipo B. Quando si usa la connessione USB, collegate il tipo A al vostro computer ed il tipo B all'S90.



Lo scollegamento/collegamento del cavo USB o l'accensione/spengimento possono causare il blocco del computer oppure un malfunzionamento dell'S90. State attenti a NON staccare la connessione USB o ad accendere/spengere nelle seguenti condizioni operative:

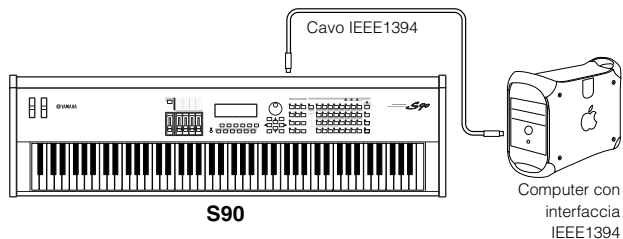
- Mentre l'S90 sta riconoscendo il dispositivo o mentre sta caricando il driver.
- Mentre si avvia o si fa smettere il sistema operativo.
- Mentre il funzionamento del computer è sospeso (con controlli di gestione energetica come condizione di riposo o standby).
- Mentre si sta avviando un'applicazione MIDI.

Il computer e le funzioni dell'S90 si possono bloccare se:

- Accendete/spengete, o collegate/scollegate troppo spesso il cavo.
- Entrate nel modo "sleep" mentre trasmettete i dati MIDI e riprendete un'operazione.
- Scollegate/collegate il cavo mentre l'S90 è acceso.
- Accendete/spengete l'S90, avviate il computer, o installate il software del driver mentre viene trasferita un'enorme quantità di dati.

■ Impiego di un'interfaccia IEEE1394 (quando è stata installata una mLAN8E opzionale)

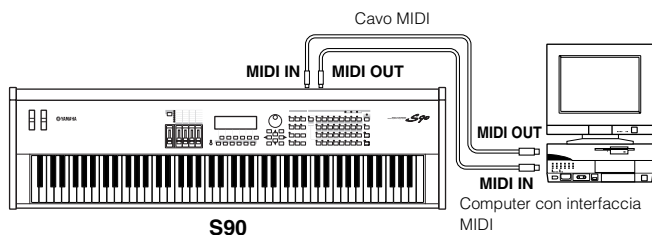
UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=mLAN



■ Impiego di un'interfaccia MIDI

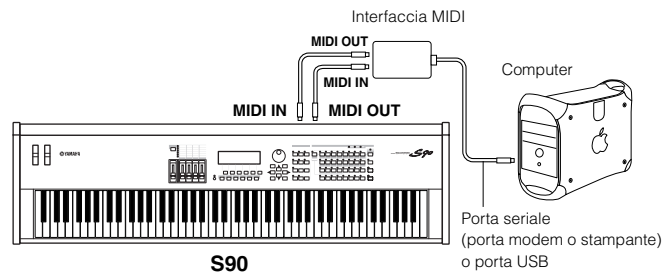
Impiego dell'interfaccia MIDI del computer

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



Impiego di un'interfaccia MIDI esterna

UTILITY [F5]→[SF4] MIDI IN/OUT=MIDI



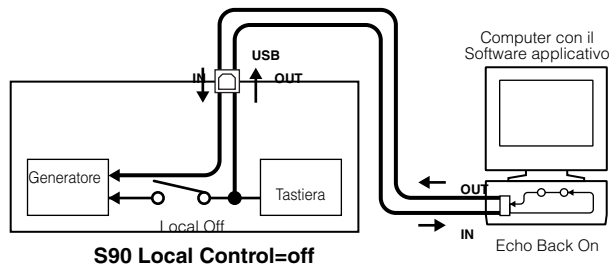
NOTE Accertatevi di usare l'appropriata interfaccia MIDI per il vostro computer.

NOTE Se state usando un computer con interfaccia USB accertatevi di collegare il computer e l'S90 con l'USB. (La velocità di trasferimento dati è più veloce della MIDI ed avrete accesso a più porte MIDI.)

Local On/Off - Se collegato ad un Computer

Se collegate un S90 ad un computer, i dati di performance della tastiera vengono inviati al computer, e da quest'ultimo ritrasmessi per suonare il generatore o la sorgente di suono. Se Local Control è impostato su "on", può derivarne un "doppio" suono, poichè il generatore di suono sta ricevendo i dati di performance sia dalla tastiera direttamente che dal computer. Usate i suggerimenti dell'impostazione come informazioni di base; le istruzioni specifiche possono essere differenti secondo il computer ed il software usato.

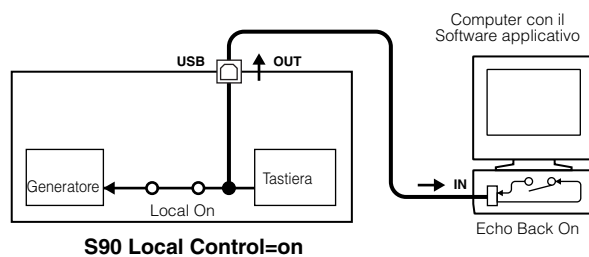
Se sul software/computer è abilitata MIDI "Echo", mettete il Local Control dell' S90 su "off."



NOTE Per trasmettere o ricevere i dati System Exclusive (come la funzione Bulk Dump), usate l'esempio

sotto, accertandovi che MIDI "Echo" sul software del computer sia su "off."

Se sul software del computer MIDI "Echo" è disabilitata, mettete Local Control dell'S90 su "on."



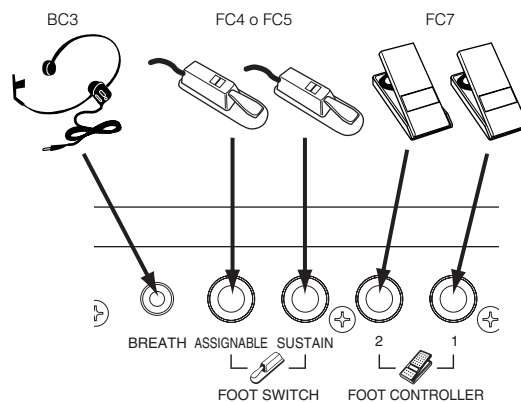
NOTE Sebbene non sia indicato nell'illustrazione sopra riportata, l'S90 in effetti riceve e risponde ai dati MIDI dall'applicazione del computer (sequencer), a prescindere dall'impostazione Local Sw sull'S90.

* MIDI "Echo" è una funzione dei sequencer che prende i dati ricevuti via MIDI IN e li "ritrasmette" (inalterati) attraverso la porta MIDI OUT. In qualche software, questa funzione viene anche indicata con "MIDI Thru."

NOTE Consultate il manuale di istruzioni del software particolare per avere le istruzioni specifiche.

Collegamento dei vari Controllers

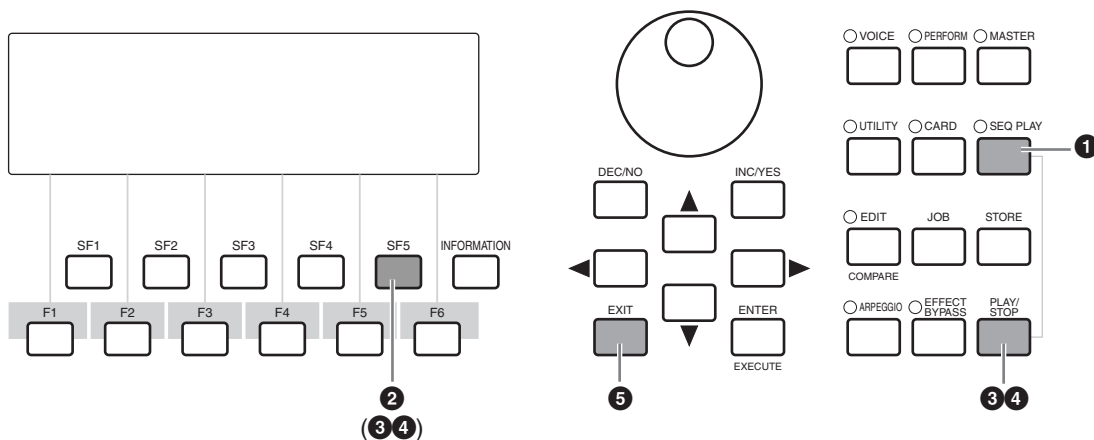
L'S90 dispone di parecchi jack per controller sul pannello posteriore — consentendovi di controllare vari aspetti del suono ed una varietà di funzioni con controller opzionali. (pag. 53).



Playback delle Demo

L'S90 dispone di varie Demo song, che mettono in luce il suono dinamico e le sue sofisticate funzioni.

NOTE Accertatevi che il synth sia pronto per il playback. Nella sezione “Messa a punto” a pagina 14 sono riportati i dettagli.



❶ Premete il pulsante [SEQ PLAY] per richiamare la videata CHAIN.

❷ Premete il pulsante [SF5] (DEMO) per richiamare i dati della Demo.

❸ Premete il pulsante [PLAY/STOP] (o il pulsante [SF5]) per iniziare il playback della Demo song.

NOTE Potete impostare la velocità di esecuzione (song tempo) o la posizione della song. Le operazioni sono uguali a quelle del modo SEQ PLAY (pag. 76).

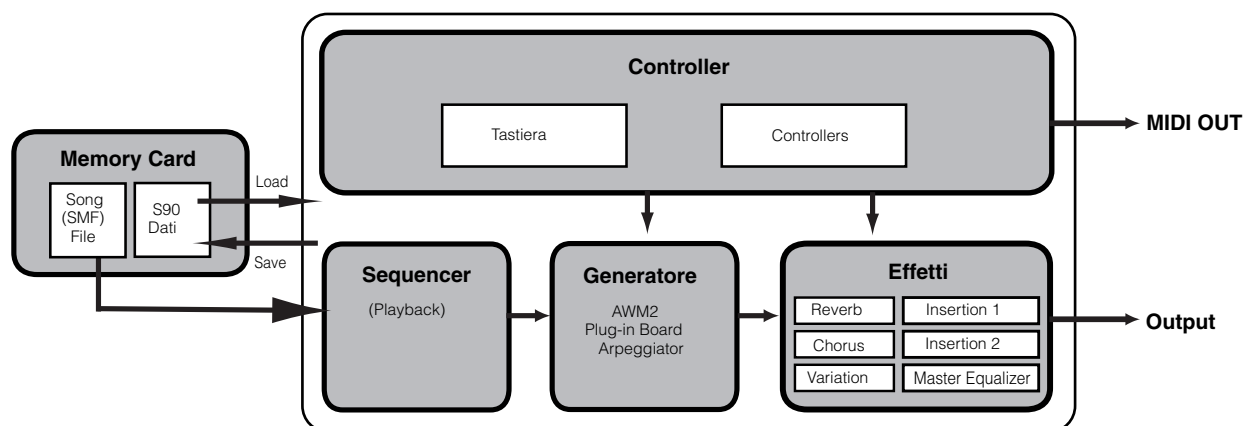
❹ Il pulsante [PLAY/STOP] (o il pulsante [SF5]) vi permette di mettere in pausa il playback e quindi ripartire dallo stesso punto nella song.

❺ Per uscire dal modo Demo, bloccate il playback, quindi premete uno dei pulsanti [MODE] o il pulsante [EXIT].

NOTE Il playback delle demo song continua fino a quando non viene arrestato.

Presentazione dell'S90

L'S90 ha una grande varietà di caratteristiche avanzate e comode. Qui vi presenteremo a grandi linee queste caratteristiche. I diagrammi mostrano i vari componenti o "blocchi" dell'S90.



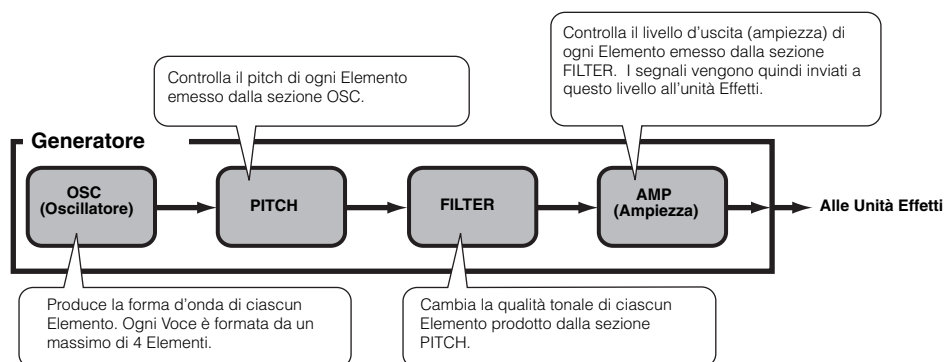
Controller

Questo blocco è formato da tastiera, rotelle Pitch Bend e Modulation, Control Sliders, e così via (pag. 53).

La tastiera di per sé non genera suono, ma invia informazioni di note, velocity ed altre al generatore di suono dell'S90 per le note suonate. I controllers inviano dati di performance non relativi alle note. Le informazioni dalla tastiera e dai controller possono essere trasmesse ad altri dispositivi MIDI esterni attraverso la porta MIDI OUT.

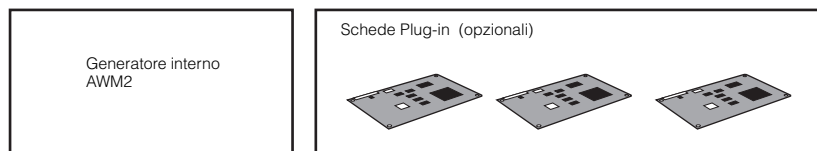
Generatore di suono

Questo blocco genera i suoni in base alle informazioni ricevute dalla tastiera e dai controllers. L'esempio seguente illustra il percorso del segnale di un Elemento nel Modo Voice (pag. 26).



Generatore di suono interno AWM2 e Schede Plug-in opzionali

Il blocco di generazione suono nell'S90 è costituito dall'AWM2 incorporata e dalle schede Plug-in opzionali.



● AWM2 (Advanced Wave Memory2) & Waveform

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) è un sistema di sintesi basato su forme d'onda campionate (materiale sonoro), ed è usato in molti sintetizzatori Yamaha. Per avere un realismo extra, ogni voce AWM2 utilizza più campioni di forma d'onda di uno strumento autentico. Inoltre, alla forma d'onda base possono essere applicati vari parametri del generatore d'involuppo, del filtro, della modulazione ed altri.

NOTE AWM2 non è solo limitata agli strumenti musicali (Voci Normal). Può essere usata anche per ottenere strumenti perussivi (Voci Drum). Per i dettagli sulle voci Normal e Drum, vedere a pagina 27.

● Schede Plug-in

Queste schede rappresentano un potenziamento incredibile di flessibilità e di potenza sonora. Quando sono installate, funzionano come parte integrante e funzionale dell'S90 — e ciò significa che potete usarne i suoni e le funzioni come se fossero state costruite in fabbrica nell'S90.

Nell'S90 possono essere installate fino a tre schede Plug-in (vedere il riquadro sotto per le schede disponibili). Queste schede non sono semplicemente una sorgente di ulteriori Voci; sono anche generatori autonomi ed estendono le specifiche di livello sistema come la polifonia massima. Inoltre, vi permettono di usare altri sistemi di sintesi oltre all'AWM2. Potete suonare le voci Plug-in proprio come quelle interne ed utilizzarle come Part(i) in una Performance (pag. 25).

L'S90 è compatibile con il Modular Synthesis Plug-in System. Vi sono tre tipi di schede Plug-in compatibili con il Modular Synthesis Plug-in System: Single Part, Multi-Part ed Effect. Usandole, potete assemblare il vostro sistema basato sui suoni da voi richiesti.

Linea di schede Plug-in

● Schede Single Part Plug-in

Le schede Single Part Plug-in vi permettono di aggiungere un sintetizzatore o generatore di suono completamente differente e suonarne le voci suonando una singola parte dell'S90.

● Scheda Analog Physical Modeling Plug-in (PLG150-AN)

Usando la sintesi analogica Physical Modeling (AN), questa recentissima tecnologia digitale riproduce accuratamente il suono dei sintetizzatori analogici. Con la scheda installata, avete un controllo in tempo reale del playback dei suoni dei synth vintage, nonché dei suoni più recenti che si sentono ai nostri giorni.

● Scheda Piano Plug-in (PLG150-PF)

Una grossa memoria di forme d'onda, dedicata alla riproduzione dei suoni di pianoforte. Questa scheda offre 136 suoni stereo, inclusi vari suoni di pianoforti acustici ed elettrici, con polifonia fino a 64-note. Potete perfino installare tre schede di questo tipo per triplicare la polifonia e portarla a 192 note.

● Scheda Avanzata DX/TX Plug-in (PLG150-DX)

I suoni del DX7 sono disponibili su questa scheda Plug-in. A differenza dei generatori di suono basati sulla tecnica PCM, questa scheda utilizza il potente sistema di sintesi FM — lo stesso usato per i sintetizzatori della serie DX — per disporre di un potenziale di elaborazione suono estremamente versatile e dinamico. I suoni sono compatibili con quelli del DX7, e la scheda può anche ricevere i dati del DX7 via MIDI bulk dump.

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

Con la sintesi Virtual Acoustic (VA), i suoni degli strumenti reali vengono modellati (simulati) in tempo reale, ottenendo un grado di realismo impossibile da raggiungere usando le tecniche della sintesi basata su PCM convenzionale. Quando si eseguono questi suoni usando un Controller a fiato MIDI (WX5) opzionale, potete perfino catturare le sfumature più sottili degli strumenti a fiato.

● Scheda Drums Plug-in Board/Percussion Plug-in (PLG150-DR/PLG150-PC)

Incorpora lo speciale engine AWM2 dedicato alla riproduzione dei suoni di batteria e di percussione. Questa scheda è dotata inoltre di proprie elaborazioni di effetti dedicate. Ciò significa che potete applicare alla voce gli effetti Reverb e Insertion, in modo da poter usare tutti gli effetti presenti sul dispositivo "madre" per le altre Parti.

● Scheda Effect Plug-in

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

Con questa scheda installata, potete aggiungere le armonie alle parti selezionate usando quattro tipi di effetti. Dagli accordi che avete preparato ed immagazzinato come dati MIDI possono essere creati automaticamente parti corali di fondo per la vostra voce. Potete anche usare l'S90 come un vocoder collegando ed usando un microfono mentre suonate la tastiera.

● Scheda Multi-Part Plug-in

Queste schede vi permettono di espandere la polifonia delle voci dell'S90 dandovi fino a 16 parti strumentali indipendenti. Usando questo tipo di scheda per il playback delle tracce del sequencer, potete conservare la polifonia massima dell'S90 per le vostre performance sulla tastiera.

● Scheda XG Plug-in (PLG100-XG)

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

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Questo sistema offre potenti capacità di espansione e di aggiornabilità per i sintetizzatori, i generatori e le schede di generazione suono Modular Synthesis-Plug-in-compatibili. Vi permette di sfruttare facilmente ed efficacemente la più recente ed avanzata tecnologia dei synth e di elaborazione effetti, consentendovi di stare al passo con i progressi rapidi che la tecnologia della produzione musicale sta compiendo.

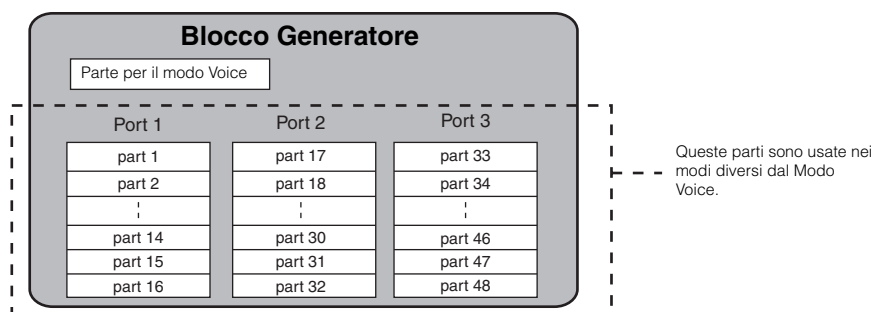
Massima Polifonia

La polifonia massima è di 64 per l'AWM2, oltre alla polifonia della scheda (o delle schede) Plug-in (se installata). L'effettiva polifonia di note varia secondo il tipo di generatore usato, secondo il numero di Elementi costituenti la Voce, e la polifonia delle note delle schede Plug-in.

Nel caso delle Voci AWM2, la cifra della polifonia 62 viene divisa per il numero di Elementi presenti nella Voce.

Struttura della Parte del Blocco di generazione suono

L'S90 emette i suoi suoni (con il blocco di generazione suono) in risposta ai dati MIDI, ricevuti dal blocco Controller o Sequencer. I dati MIDI vengono assegnati ad uno dei sedici canali, e l'S90 è in grado di suonare simultaneamente sedici parti separate, attraverso i sedici canali MIDI. Tuttavia, potete superare il limite dei sedici canali usando porte MIDI separate, ognuna delle quali supporta uno dei sedici canali. Le sorgenti sonore multiple dell'S90 (generatore di suono interno e schede Plug-in) sfruttano le tre porte MIDI incluse sullo strumento.



Come mostrato nell'illustrazione sopra riportata, nei modi possono essere usate fino a 48 parti (tranne il modo Voice). Tuttavia, il numero delle parti che vengono usate in realtà è al massimo 34 nel modo Sequence Play, come vedremo più avanti in alcuni esempi.

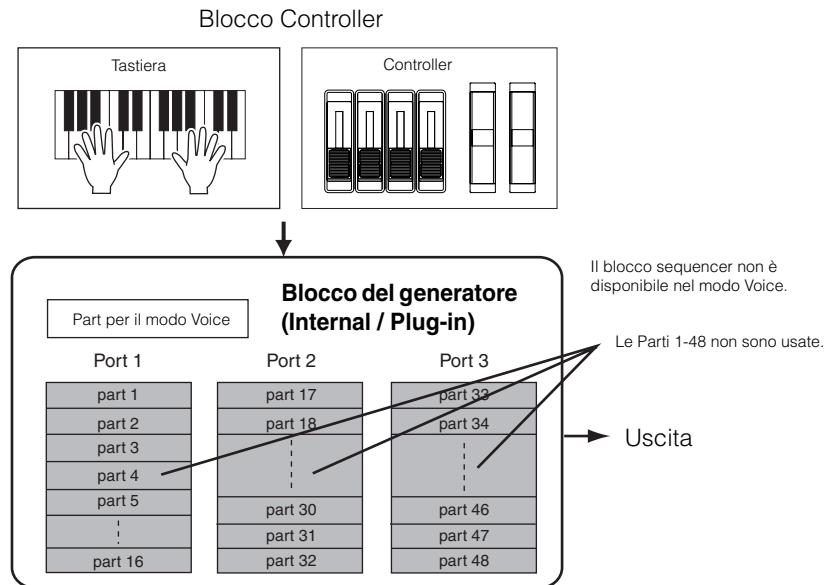
NOTE Vedere a pagina 29 per i dettagli sui modi.

NOTE Il cavo USB supporta fino a otto porte MIDI separate. Il blocco del generatore di suono dell'S90 supporta tre porte separate come illustrato sopra, e la sua funzione MIDI Thru supporta otto porte MIDI separate.

NOTE I cavi MIDI e IEEE (se è stata installata la mLAN8E) non possono gestire i dati di una porta MIDI indipendente.

Struttura della Parte - Modi Voice/Performance/Sequence Play

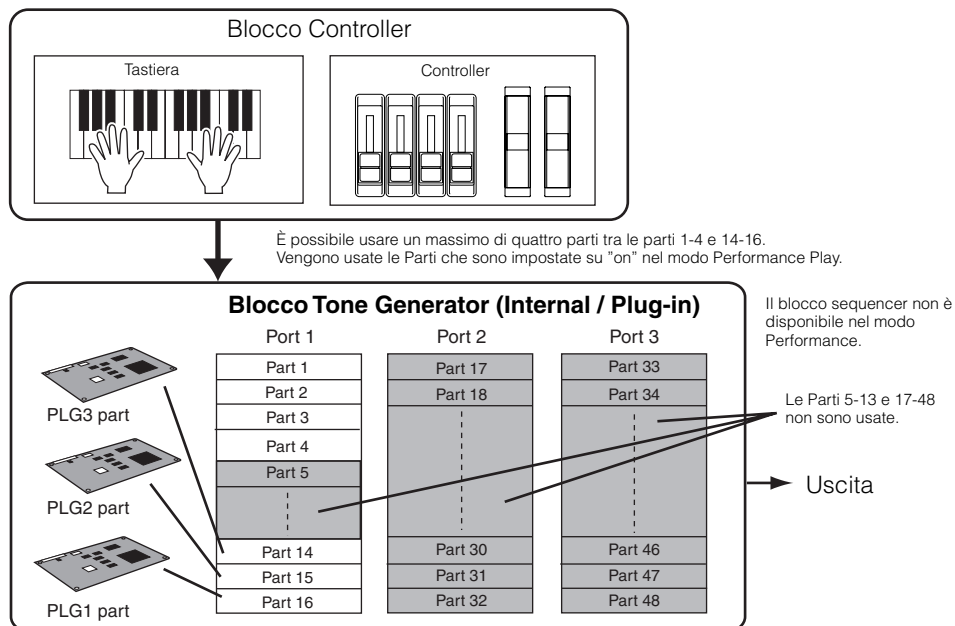
● Modo Voice



NOTE Nel modo Voice, il numero della porta MIDI è 1.

NOTE La scheda Multi-Part Plug-in non può essere usata nel modo Voice. Tuttavia, è possibile usare altre schede Plug-in.

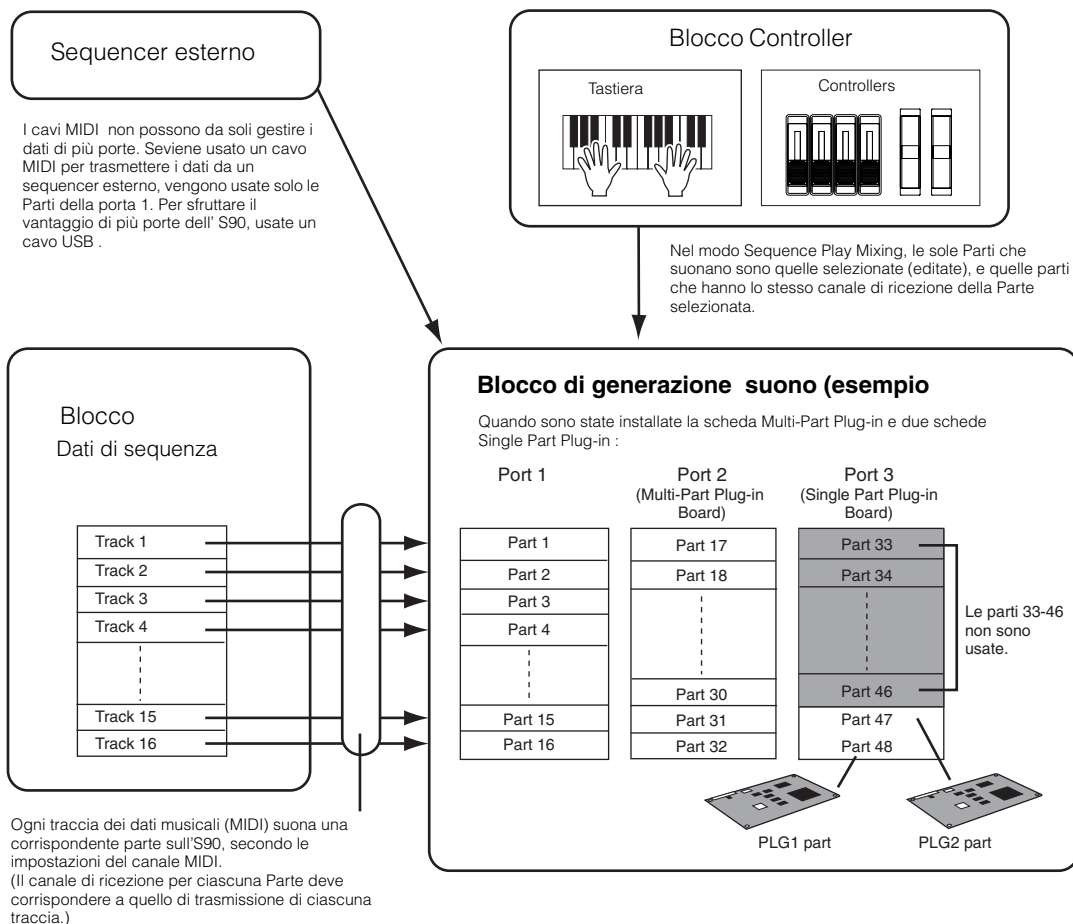
● Modo Performance



NOTE Nel modo Performance, il numero della porta MIDI è 1.

NOTE La scheda Multi-Part Plug-in non può essere usata nel modo Performance. Tuttavia, è possibile usare altre schede Plug-in.

● Modo Sequence Play



Effetti

Utilizzando la sofisticata tecnologia DSP (digital signal processing), gli effetti dell'S90 possono essere usati per cambiare o esaltare il suono.

NOTE Per ulteriori dettagli sugli effetti, vedere pagina 67.

Card Drive/Sequencer

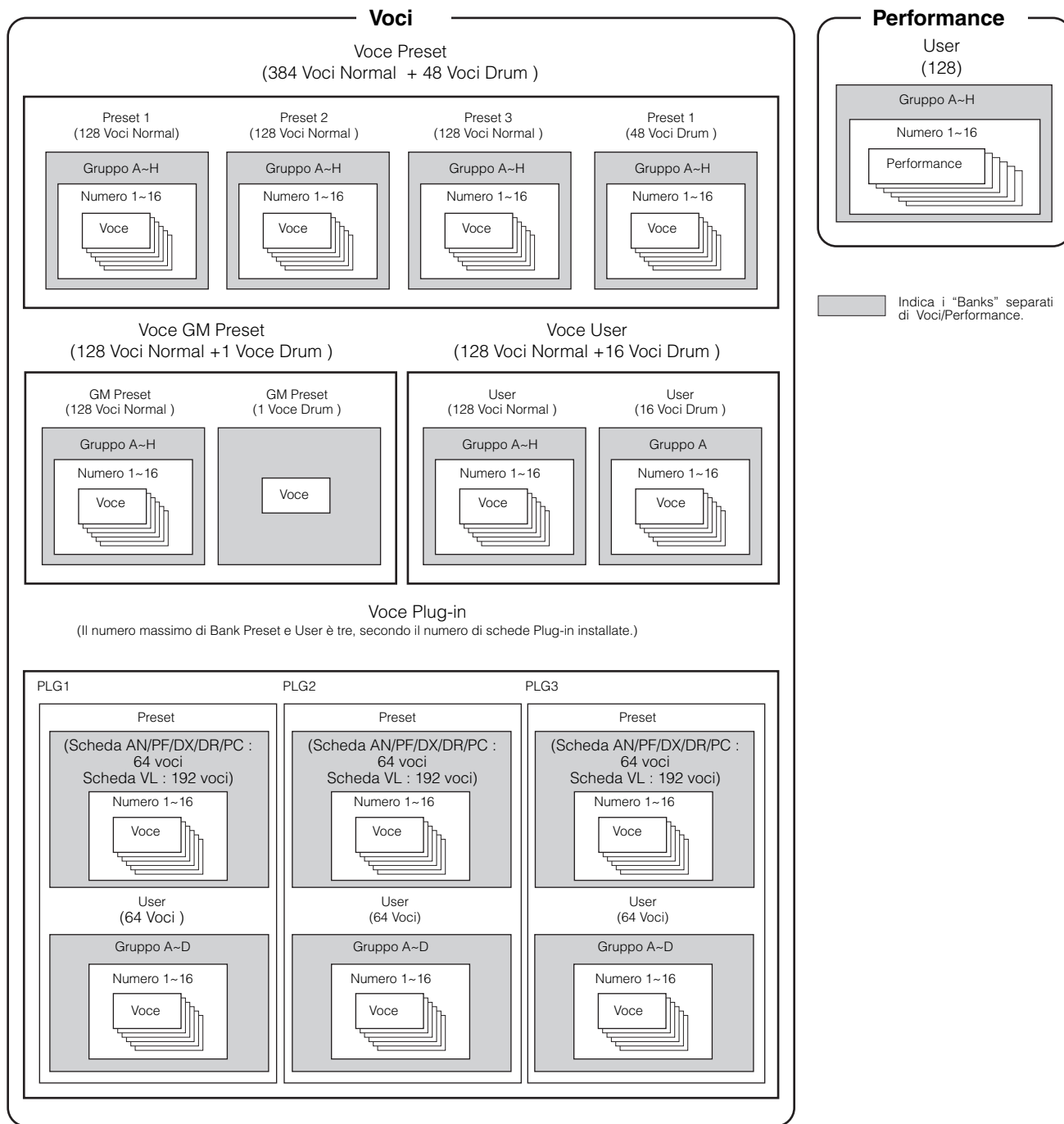
Il blocco Card Drive vi permette di trasferire o caricare i dati dalla Memory Card (pag. 82).

Il blocco del sequencer può essere usato per il playback di Standard MIDI Files contenuti sulla Memory Card (pag. 75).

Voci & Performance

Struttura dei Bank (Memory)

Una Voce o Voce è un singolo suono strumentale, creato usando gli Elementi ed impostando vari parametri. Nel Modo Voice Play (pag. 36), potete selezionare ed eseguire una di queste voci. D'altra parte, le Performance combinano in vari modi le voci. Nel modo Performance Play (pag. 41), potete selezionare e suonare una qualsiasi di queste Performance.



Presentazione di Voice/Element/Performance

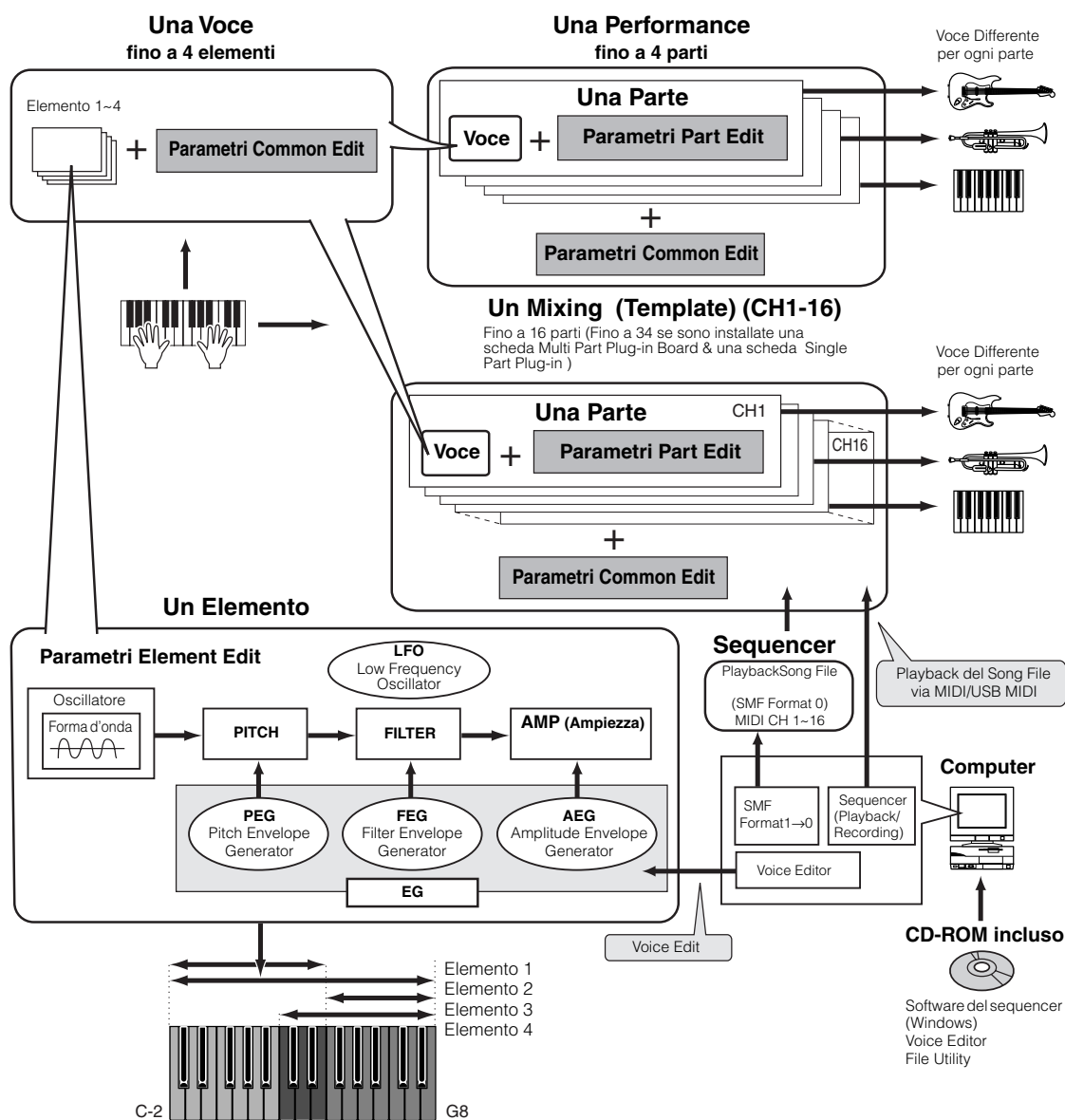
Ogni Voice o Voce può essere costituita da un massimo di quattro Elementi. Ogni Elemento di per se stesso è una forma d'onda di alta qualità o il suono di uno strumento.

Voce & Elemento

Ogni voce può essere costituita al massimo da quattro Elementi. Gli elementi sono costituiti da forme d'onda, e la loro qualità è sufficientemente alta da poter essere utilizzati come voce autonoma. Poiché per ogni voce potete combinare fino a quattro elementi, è possibile dar luogo a suoni molto espressivi e complessi per creare delle ottime texture. Potete anche suddividere i suoni sull'estensione della tastiera, per poterli suonare separatamente con la mano destra e con la sinistra — senza dover necessariamente impostare un programma di Performance (Voice Element Edit [F1]→[SF3] NoteLimit Ref. #32).

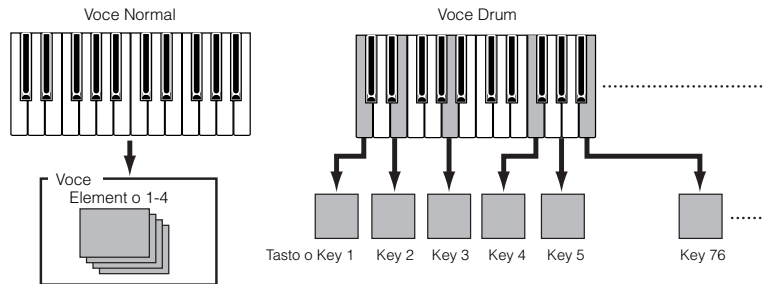
Performance

Una Performance è formata al massimo da 4 Parti, e ciascuna suona una Parte di una Voce Normal o Drum. Assegnando Voci differenti ad ognuna, potete suonare simultaneamente quattro parti via tastiera — sia come layer (sovrapposizione) di voci differenti, sia come suddivisioni (split) in cui la mano destra e la sinistra possono suonare Voci differenti (pag. 42).



Voci Normal & Voci Drum

Internamente vi sono due tipi di voci: Normal e Drum. Le voci “Normal” sono principalmente quelle intonate che riproducono il suono degli strumenti musicali intonati, suonabili su tutta l’estensione della tastiera. Le voci definite “Drum” sono principalmente suoni di percussioni/batteria che sono assegnati a note singole sulla tastiera. Un insieme o serie di forme d’onda di percussion/drum o voce Normal viene definito Drum Kit.



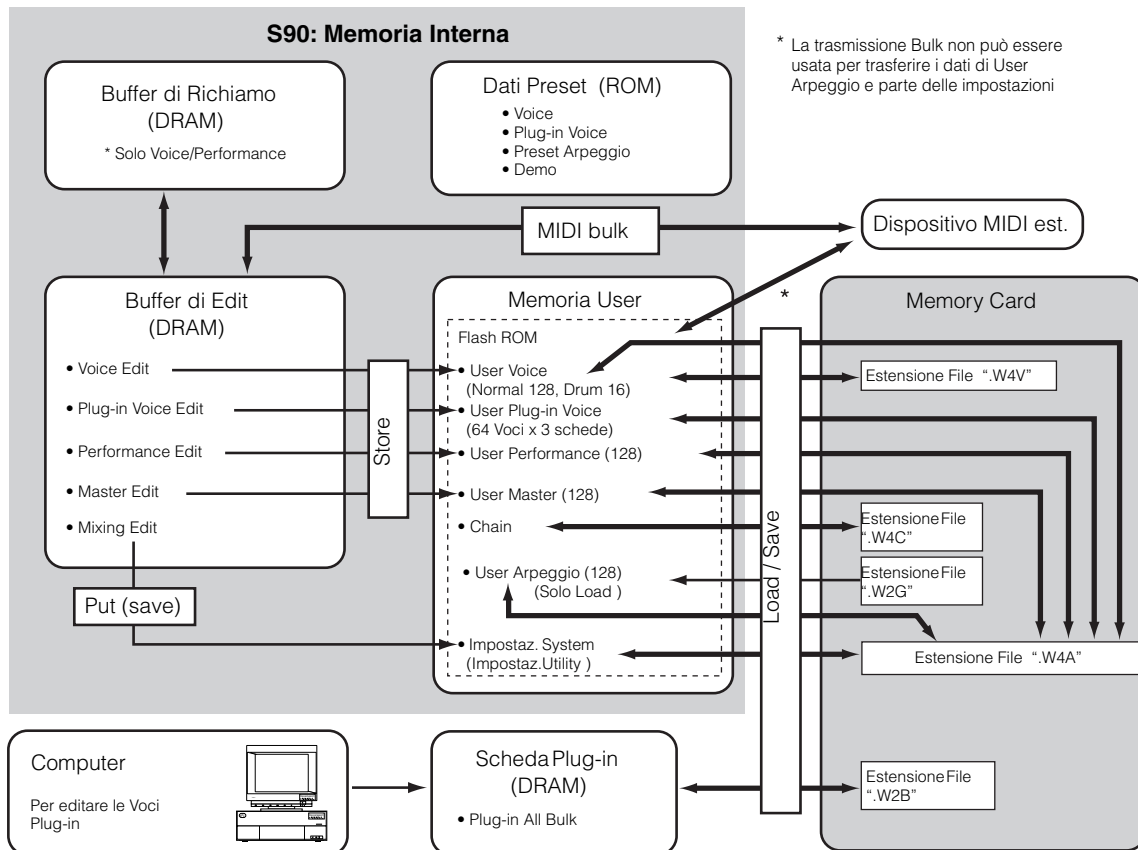
Voci GM

GM è uno standard mondiale per organizzare le Voci e le funzioni MIDI dei sintetizzatori e dei generatori di suono. Fu studiato principalmente per assicurare che i dati di song creati con uno specifico dispositivo GM suonassero virtualmente allo stesso modo anche su un dispositivo GM diverso — a prescindere dal costruttore o dal modello. Il bank di Voci GM sull’S90 è stato studiato appositamente per il playback dei dati di song GM. Tuttavia, ricordate che il suono potrebbe non essere esattamente lo stesso di quello suonato dal generatore di suono originale.

Memoria interna e Gestione File

In questa sezione vi mostreremo come memorizzare i vari tipi di dati ed usare i supporti e i dispositivi di memorizzazione adatti.

Questo diagramma mostra il rapporto fra le funzioni dell’S90, la memoria interna e la memory card.



Memoria interna

● ROM e RAM

ROM (Read Only Memory) è la memoria specifica per la lettura dei dati e, in quanto tale, non consente la scrittura dei dati. È l'area in cui i dati preset dello strumento vengono immagazzinati permanentemente.

D'altra parte, la RAM (Random Access Memory) vi permette sia la lettura che la scrittura dei dati. È l'area per i dati del buffer (memoria tampone) di edit.

● Flash ROM e DRAM

I dati contenuti nella Flash ROM possono essere letti, scritti e conservati permanentemente, anche se si spegne lo strumento. È l'area dove vengono memorizzati i dati creati mediante editing. D'altra parte, i dati contenuti nella DRAM vanno perduti allo spegnimento. Per questo motivo, dovrete sempre memorizzare i dati residenti nella DRAM trasferendoli su una Flash ROM o su una memory card prima di spegnere lo strumento.



Non spegnete durante la scrittura dei dati nella Flash ROM (mentre appare il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Spegndo in queste condizioni si perdono tutti i dati user ed il sistema si può bloccare (perché i dati della Flash ROM si danneggiano).

Edit Buffer (DRAM) e Recall Buffer (DRAM)

● Edit Buffer e User Memory

L'edit buffer è l'area di memoria per i dati editati di questo tipo: Voice, Performance e Master. I dati editati in quest'area verranno immagazzinati nella memoria utente o User Memory.

Se selezionate un'altra configurazione di Voice, Performance, Master, o Mixing, l'intero contenuto dell'edit buffer verrà riscritto con la Voice/Performance/Master appena selezionati. Accertatevi di memorizzare i dati importanti prima di selezionare un'altra Voice, ecc.

● Edit Buffer e Recall Buffer

Se avete selezionato un'altra Voice o Performance senza memorizzare quella che stavate editando, potete richiamare gli edit originali, poiché il contenuto del buffer di edit è immagazzinato nella memoria di backup. Ricordate che il recall buffer o buffer di richiamo è disponibile solo nel modo Voice o Performance.

Memory Card

Per proteggere appropriatamente e immagazzinare i vostri dati User importanti, dovrete salvarli su Memory Card per una conservazione permanente (pag. 82).

Ci sono due modi differenti per salvare su memory card i dati creati sull'S90:

- Salvando tutti i dati nella memoria User come singolo file (con l'estensione ".W4A").
- Salvando i file separatamente in base alle loro funzioni specifiche (con l'estensione corrispondente a ciascun tipo).

Operazioni base

In questa sezione, imparerete la struttura dei modi operativi dell'S90, le sue indicazioni a display e le operazioni fondamentali.

Modi

L'S90 è organizzato in vari modi, ognuno dei quali copre una serie di operazioni e funzioni differenti.

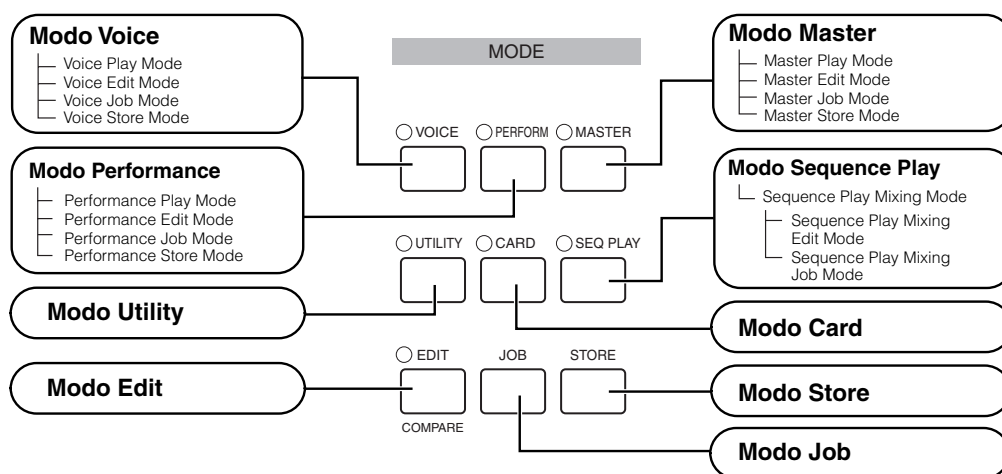


Tabella dei Modi

Modo (Condizione)	Play	EDIT (LED acceso. Per il confronto, lampeggia.)	JOB (Visualizzato)	STORE (Visualizzato)	Funzione relativa
VOICE (LED acceso)	pag. 36	pag. 60	pag. 70	pag. 73	Play/Edit/Save della Voice
PERFORMANCE (LED acceso)	pag. 41	pag. 98	pag. 70	pag. 73	Play/Edit/Save della Performance
MASTER (LED acceso)	pag. 48	pag. 51	pag. 70	pag. 73	Registra/ricambia le impostazioni che sono usate spesso nei modi Voice, Performance e Sequence Play per User Master. Esegue/registra le impostazioni della funzione Master Keyboard.
SEQ PLAY (LED acceso)	pag. 75				Playback della Song (da memory card)
SEQ PLAY MIXING (Visualizzato)		pag. 79	pag. 70		Imposta i parametri della generazione suono di ciascuna parte nel modo Sequence Play (pag. 77).
UTILITY (LED acceso)			pag. 72		Impostazioni globali per l'intero sistema (pag. 98)
CARD (LED acceso)					Salva/carica i dati dell'S90 (pag. 82)

NOTE Prima di entrare nel modo Edit dovete selezionare Voice/Performance/Master. Per Voice/Performance/Master possono essere impostati e memorizzati tutti i parametri.

NOTE Il modo Utility è un sub-modo del modo Voice/Performance/Sequence Play. Per esempio, se premete il pulsante [UTILITY] mentre siete nel modo Performance, entrate nel modo Utility come sub-modo del modo Performance — e ciò vi permette di selezionare e suonare le performance mentre siete nel modo Utility.

I parametri si suddividono in due gruppi fondamentali: 1) funzioni relative a ciascuna Voice, Performance ecc., e 2) funzioni che interessano tutte le Voice, le Performance ecc. Il primo gruppo viene regolato nel modo Edit ed il secondo nel modo Utility. Le regolazioni del modo Utility possono essere memorizzate su memory card assieme alle Voice e alle Performance.

Selezione di un Modo

Vi sono modi Play separati per Performances/Voices e Sequence Play. Per entrare in ognuno di questi modi, usate il pulsante MODE appropriato.

Nel modo Sequence Play, vi è un modo Mixing, al quale potete accedere premendo il pulsante [F6] mentre selezionate il modo Sequence Play.

Per entrare nel modo Master, premete il pulsante [MASTER]. Secondo il programma Master, si accende l'indicatore di VOICE/PERFORMANCE/SEQ PLAY.

Vi sono anche modi Edit e Job separati per Performances, Voices, Masters e Mixing setups. Per entrare nel modo Edit o Job, premete semplicemente il pulsante [EDIT] o [JOB] mentre siete nel rispettivo modo operativo.

Analogamente, premendo il pulsante [STORE] nel modo Voice, Performance, Master potete entrare nel modo Store dal quale potete memorizzare Performances, Voices e Masters.

Oltre ai modi sopra menzionati, esiste anche un modo Utility che serve ad effettuare le impostazioni globali per lo strumento ed il modo Card, che contiene le impostazioni relative alla Card.

NOTE I display e i parametri nel modo Utility cambiano secondo il modo principale che era attivo prima di richiamare il sub-modo.

NOTE Le impostazioni Mixing vengono memorizzate con la funzione "Put" (non "Store") (pag. 79).

Per uscire e passare ad un altro modo, premete il rispettivo pulsante per quel modo o il pulsante [EXIT].

Funzioni dei pulsanti NUMBER [1] - [16]

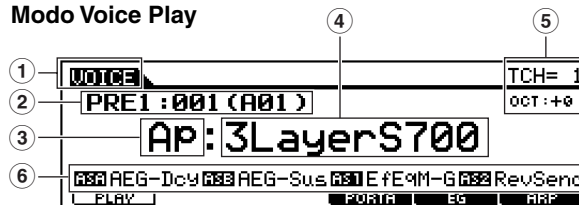
L'uso di questi pulsanti varia secondo la condizione on/off dei pulsanti [TRACK SELECT] e [MUTE].

	Se [TRACK SELECT] è on	Se [MUTE] è on	Se entrambi [TRACK SELECT] [MUTE] sono off
Modo Voice Play	Impost. canale trasm. tastiera	—	Selezione voce, secondo i gruppi A - H
Modo Voice Edit	Selezione Element (1 - 4) e impostazione Element Mute (9 - 12)		—
Modo Performance Play	Impostazione canale trasmissione tastiera	Impostazione Performance part Mute (1 - 4)	Selezione Performance o Voice (cursore sul nome della Voice), secondo i gruppi A - H
Modo Performance Edit	Selezione Performance part (1 - 4)	—	—
Modo Master Play	Selezione Zone (1 - 4)	—	Selezione Master, secondo i gruppi A - H
Modo Master Edit	Selezione Zone (1 - 4)	Selezione Zone Mute (1 - 4)	—
Modo Sequence Play ModoMixing	Selezione Mixing part	Impostazione Mixing part Mute	—

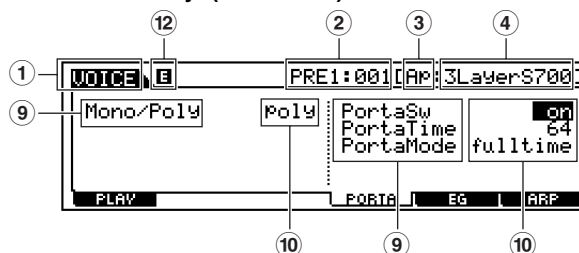
Indicazioni a Display

Ecco come interpretare le indicazioni del display.

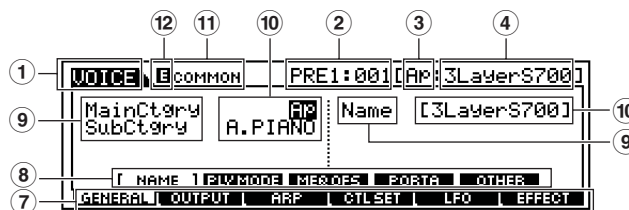
Modo Voice Play



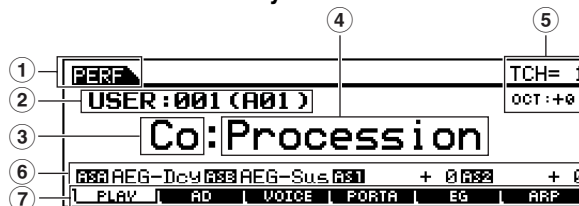
Modo Voice Play (Quick Edit)



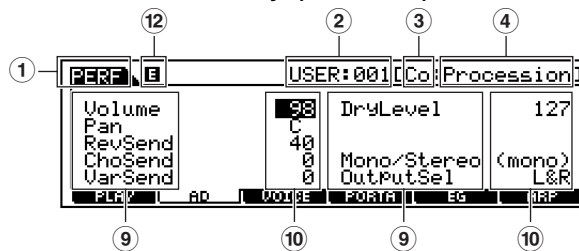
Modo Voice Edit



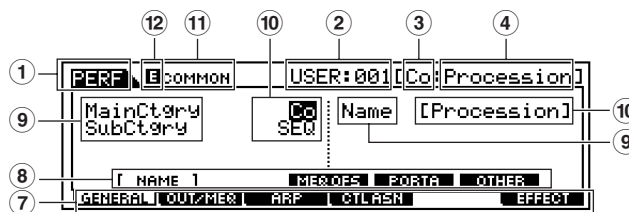
Modo Performance Play



Modo Performance Play (Quick Edit)



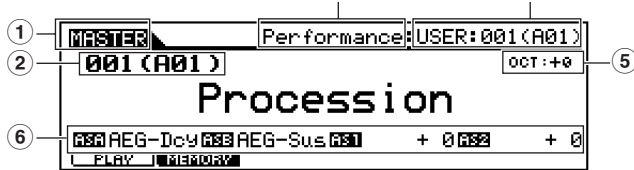
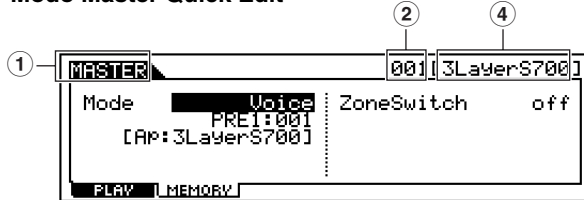
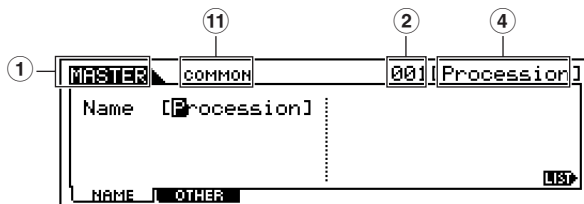
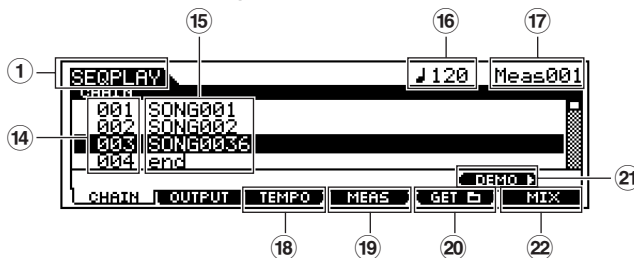
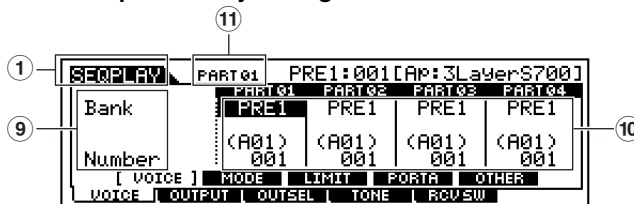
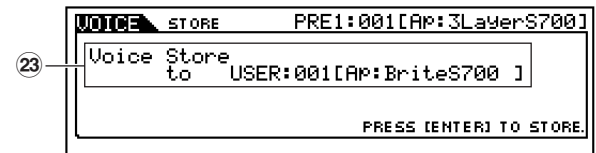
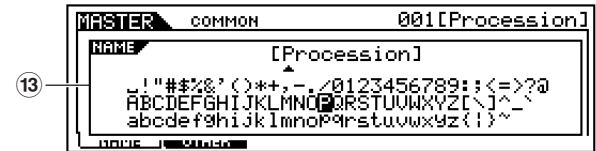
Modo Performance Edit




Modo Master Play

Indica il modo assegnato al Master

Indica il numero di bank assegnato al Master

**Modo Master Quick Edit****Modo Master Edit****Modo Sequence Play****Modo Sequence Play Mixing****Modo Sequence Play Mixing Edit****Modo Job (Es. Voice Copy)****Store Mode (Es. Voice Store)****Lista nomi**

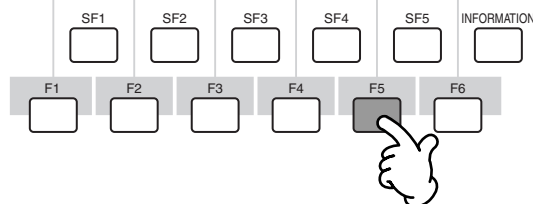
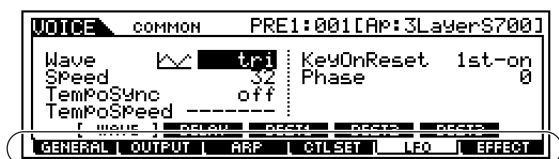
- ① Modo (PERF = PERFORMANCE)
- ② Bank/Numero
P1-P3 = PLG1-PLG3
- ③ Categoria (pag. 35)
- ④ Nome (consultate il Data List separato)
- ⑤ Canale di trasmissione MIDI della tastiera (pag. 37)
Impostazione Octave della tastiera con il parametro Octave (UTILITY [F1]→[SF1] Octave Ref. #17)
- ⑥ Funzioni assegnate ai rispettivi Control sliders (3ª fila). AS = ASSIGN (pag. 53)
- ⑦ Funzione (selezionata con i pulsanti [F1]-[F6])
- ⑧ Sub-Funzione (selezionata con i pulsanti [SF1]-[SF5])
- ⑨ Nome parametro/funzione (pag. 98)
- ⑩ Impostazioni
- ⑪ Edit type
COMMON = Common Edit status
EL1-EL4 = Element Edit status
KEY = Key Edit Status
PART01-PART16 = Part Edit status
- ⑫ Indicatore Edit (Indica che la Voice/Performance corrente è stata modificata ma non memorizzata; pag. 39. Nella condizione Compare, appare l'indicatore ; pag. 61.)
- ⑬ Elenco Pop-up dei caratteri (pag. 35)
- ⑭ Numero Chain Step (pag. 75)
- ⑮ Impostazioni (Song file/Mix template)
- ⑯ Tempo
- ⑰ Posizione della Song
- ⑱ Pulsante Tempo (pag. 76)
- ⑲ Pulsante Measure (pag. 76)
- ⑳ Pulsante impostazione Folder o cartella (pag. 75)
- ㉑ Premete il pulsante per entrare nel modo Demo (pag. 19)
- ㉒ Premete il pulsante per entrare nel modo Mixing (pag. 77)
- ㉓ Destinazione per l'operazione Store

Selezione di Funzioni e Parametri

Ciascun modo descritto sopra contiene vari display, con varie funzioni e parametri. Per navigare attraverso questi display e selezionare una funzione desiderata, usate i pulsanti [F1] - [F6] e i pulsanti [SF1] - [SF5]. Quando selezionate un modo, i menù o i display disponibili appaiono direttamente sopra i pulsanti nella parte inferiore del display (come mostrato sotto).

Uso dei pulsanti Funzione [F1] - [F6]

Queste funzioni sono selezionabili con i pulsanti corrispondenti [F1]-[F6].



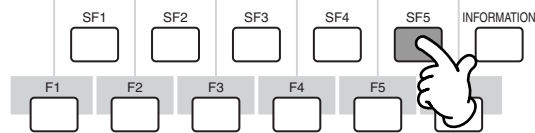
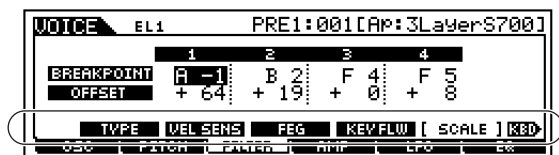
In questo esempio, premete il pulsante [F5] per passare al display LFO.

Secondo il modo selezionato, sono disponibili fino a sei funzioni, richiamabili con i pulsanti [F1] - [F6]. Ricordate che le funzioni disponibili dipendono dal modo selezionato.

NOTE In alcuni casi, i pulsanti funzione sono usati per operazioni speciali, come quelle previste nel display Sequence Play (CHAIN) (pag. 76).

Uso dei pulsanti Sub-Funzione [SF1] - [SF5]

Queste funzioni sono selezionabili con i pulsanti corrispondenti ([SF1]-[SF5]).

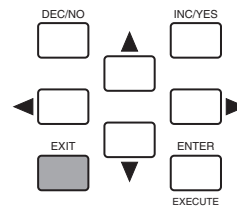


In questo esempio, premete [SF5] per passare al display SCALE.

Secondo il modo selezionato, sono disponibili fino a cinque funzioni (sub-funzioni), richiamabili con i pulsanti [SF1] - [SF5]. Ricordate che le funzioni disponibili dipendono dal modo selezionato. (Alcuni display potrebbero non avere sub-funzioni per questi pulsanti.)

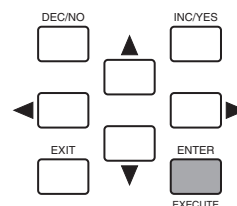
Come uscire dal display corrente

Per la maggior parte delle operazioni (specialmente quelle di editing e relative a Job o Store), premendo [EXIT] potete uscire dal display corrente e ritornare al livello superiore oppure al display del modo play normale.



Pulsante [ENTER]

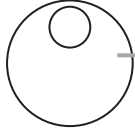
Usate questo pulsante per eseguire un'operazione Job o Store. Usatelo anche per l'effettiva immissione di un numero quando selezionate un Bank o un Group di Voice o Performance. Nel modo File, usate questo pulsante per passare al livello inferiore nella directory selezionata.



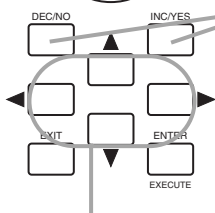
Controlli basati sul Display

Data Entry

Cambio (editing) dei valori



Ruotando questo dial a destra (senso orario) il valore aumenta, mentre ruotandolo a sinistra (senso antiorario) si decrementa.



Per i parametri con un ampio range di valori, potete incrementare quest'ultimo di dieci in dieci, tenendo premuto il pulsante [INC/YES] e premendo simultaneamente il pulsante [DEC/NO]. Per decrementare di 10, fate il contrario: tenete abbassato [DEC/NO] e premete [INC/YES].

Spostamento del cursore

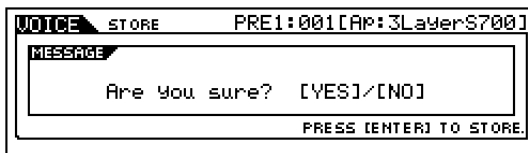
Usate questi quattro pulsanti cursore per muovervi sul display, spostando il cursore sui vari item e parametri selezionabili sullo schermo. Gli item selezionati restano evidenziati (il cursore appare come un blocco scuro con i caratteri in negativo).

⚠ Se uscite dal modo Utility o dalla funzione Favorite Category, viene automaticamente memorizzato il parametro che avevate cambiato sul display. Tuttavia, i dati editati vanno persi se spegnete senza uscire correttamente dal display.

⚠ Non spegnete mai mentre i dati vengono scritti su Flash ROM (mentre appare un messaggio tipo "Executing..." o "Please keep power on"). Spegnendo in queste condizioni si provoca una perdita dei dati user e il sistema può bloccarsi (per il danneggiamento dati all'interno della Flash ROM).

Messaggio di conferma

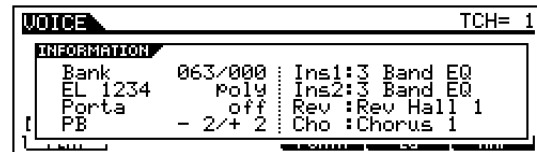
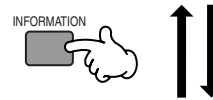
Se eseguite alcune operazioni, come quelle dei modi Job, Store e File, l'S90 mostra un messaggio che richiede la vostra conferma. Ciò vi permette di eseguire effettivamente l'operazione o annullarla.



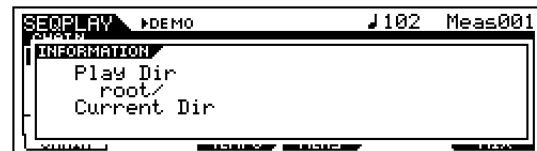
Se appare un messaggio di conferma (come quello sopra illustrato), premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione o [DEC/NO] per non eseguirla.

Display Information

Questa comoda funzione vi permette di richiamare i dettagli relativi al modo selezionato — semplicemente premendo il pulsante [INFORMATION]. Per esempio, quando è attivo il modo Voice, potete rapidamente controllare quale banco di voci è selezionato, quale modo Play (poly o mono) è in uso, quali effetti vengono applicati e così via .



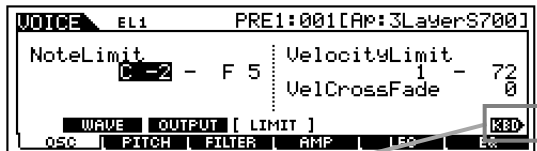
Nel modo Sequence Play potete confermare la cartella o folder (directory) selezionata (corrente).



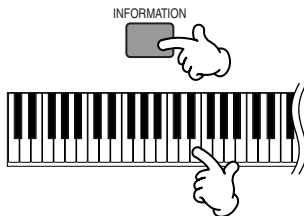
Per i dettagli sul display Information, vedere a pagina 114.

Impostazioni di Note (Key)

Parecchi parametri dell'S90 vi permettono di impostare un key range per una funzione — per esempio, impostare lo split o divisione della tastiera — specificando certi valori di note. Potete usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati per impostare questi parametri, o potete immettere direttamente i valori dalla tastiera premendo i tasti appropriati (come illustrato in figura). In questo display di esempio, viene editato l'Elemento 1 di una voce.



Se è selezionato Note Limit, appare [KBD], per indicare che potete usare la tastiera per impostare il valore. Tenete premuto simultaneamente il pulsante [INFORMATION] e premete il tasto appropriato.



Assegnazione di un nome (Immissione dei caratteri)

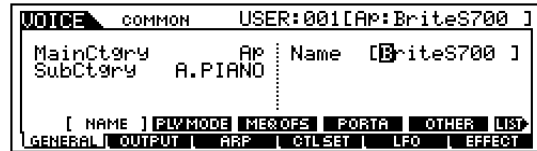
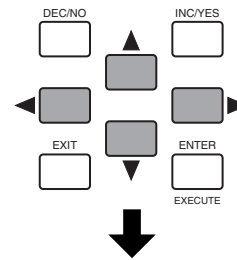
L'S90 vi permette di creare i vostri dati originali per voci, performance, master. Potete dare un nome qualsiasi ai dati.

A questi dati può essere dato un nome di:

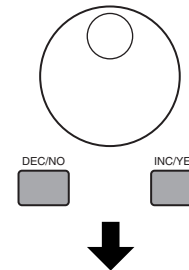
- Voci User pag. 66
- Performance User pag. 43
- Master User pag. 50, 52
- Template Mix pag. 79
- File salvati su memory card pag. 85

L'esempio sotto riportato si applica quando si assegna un nome ad una voce User.

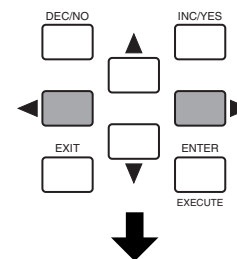
- 1 Spostate il cursore sulla prima posizione del nome usando i pulsanti cursore.



- 2 Selezionate un carattere usando il pulsante [INC/YES], [DEC/NO] o il dial dei dati.



- 3 Spostate il cursore sulla posizione successiva del nome utilizzando i pulsanti cursore.

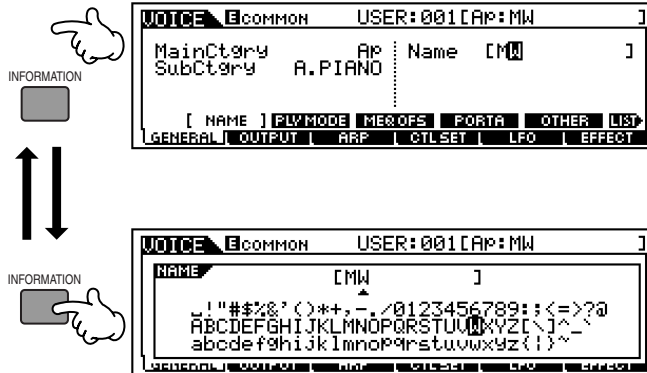


- 4 Immettete gli altri caratteri ripetendo gli step 1 - 3 sopra menzionati.

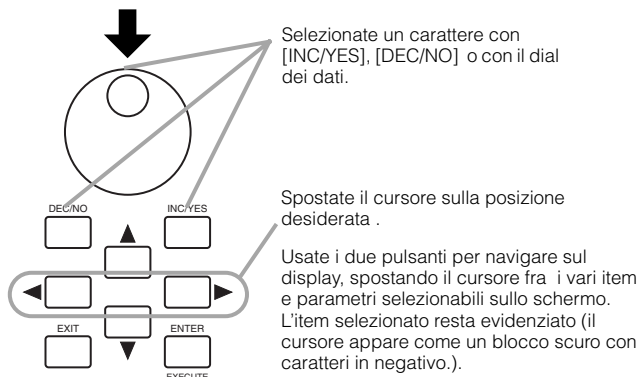
Uso dell'Elenco Caratteri

Negli step 2 e 3 precedenti, potete usare l'elenco caratteri speciale a comparsa, che mostra tutti i caratteri disponibili, rendendo estremamente semplice l'immissione di nomi e testi. Per richiamare l'elenco, premete e tenete premuto il pulsante [INFORMATION]. Per selezionare un carattere, tenete premuto il pulsante [INFORMATION] ed usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o il dial dei dati.

Quando il cursore è posizionato su Name, appare l'icona [LIST] e potete richiamare il display Character List tenendo premuto il pulsante [INFORMATION]. Per ritornare al display originale, rilasciate il pulsante [INFORMATION].



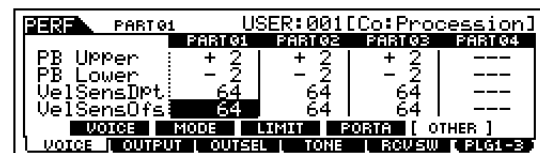
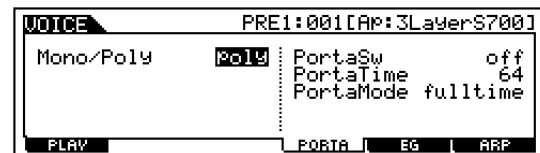
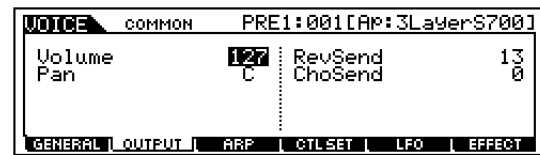
Tenendo premuto il pulsante [INFORMATION]



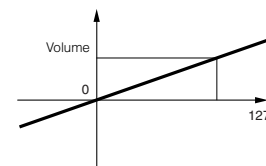
LCD	Categoria	LCD	Categoria
--	Non assegnata	Ld	Synth Lead
Ap	Acoustic Piano	Pd	Synth Pad
Kb	Keyboard	Sc	Synth Comping
Or	Organ	Cp	Chromatic Percussion
Gt	Guitar	Dr	Drums
Ba	Bass	Se	Sound Effects
St	Strings/Orchestral	Me	Musical Effects
Br	Brass	Co	Combination
Rp	Reed/Pipe		

Tipi di Parametri (Absolute e Relative)

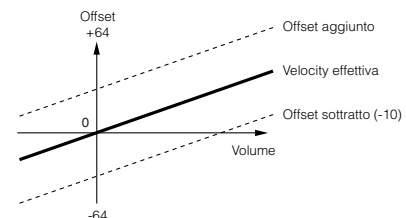
Vi sono molti modi per impostare i parametri. Alcuni di essi richiedono l'immissione diretta del valore o dei caratteri alfabetici. Per altri, bisogna che voi scegliate fra le varie impostazioni possibili. Inoltre, alcuni tipi sono "absolute", mentre altri sono "relative". Per esempio, il parametro absolute per l'illustrazione seguente può essere impostato su "mono" o "poly." Per altri parametri assoluti, come il Volume, l'impostazione può essere un valore qualsiasi compreso fra zero e 127. L'impostazione del Volume ha un rapporto lineare, uno ad uno con il volume effettivo, come appare dal grafico superiore. Tuttavia, i parametri relativi non seguono lo stesso rapporto. Il grafico in fondo mostra il ruolo del parametro Velocity Offset. Il valore qui impostato, noto come un "offset", viene aggiunto o sottratto all'effettivo valore. Con Velocity Offset, l'offset specificato viene aggiunto o sottratto dalla velocity effettiva delle note che suonate sulla tastiera. Talvolta, questi tipi di parametri relativi sono impostati come percentuale.



1. Volume (absolute)



2. Velocity Sensitivity offset (relative)



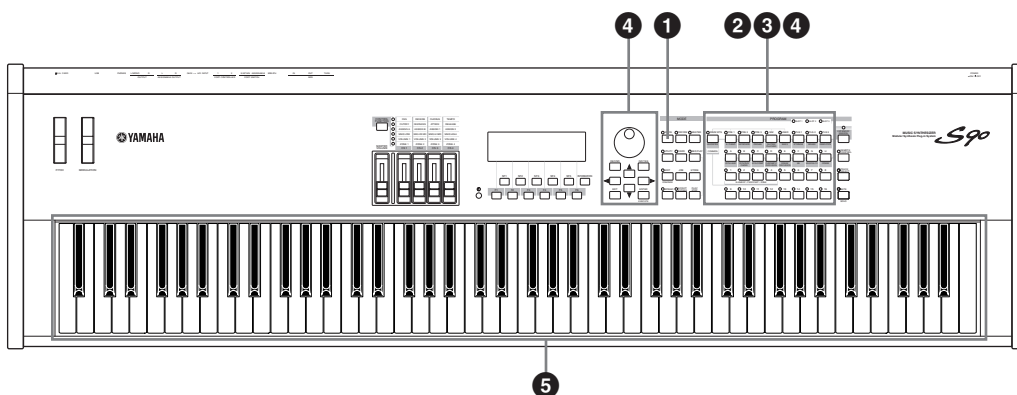
Suonare le voci

Imparerete a selezionare e a suonare le voci (suoni strumentali) dai gruppi di memoria PRESET1-3, GM, USER e PLG 1-3 (Bank).

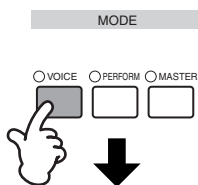
NOTE Per i dettagli sulle voci, vedere le pagine 25, 26. Per le informazioni sull'elenco delle voci, vedere il Data List separato.

NOTE Nella memoria User possono essere immagazzinate 128 Voci Normal e 16 Voci Drum (pagine 25, 27, 73). Le impostazioni della Voce possono essere modificate nel modo Voice Edit (pag. 60).

Selezione di una voce



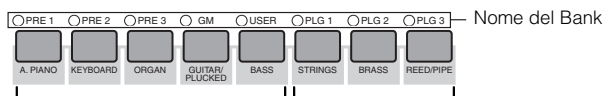
1 Entrate in Voice Play.



Quando è attivo il modo Voice Play, la voce selezionata appare a grandi lettere — per cui potete facilmente controllare quale voce state per suonare.

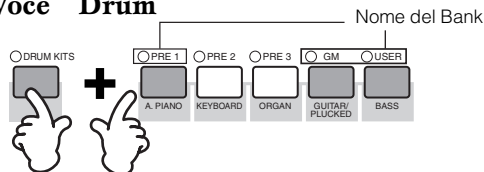
2 Selezionate la Voice Bank.

● Voce Normal



Selezionate un bank Normal Voice. Selezionate un bank Plug-in Voice.

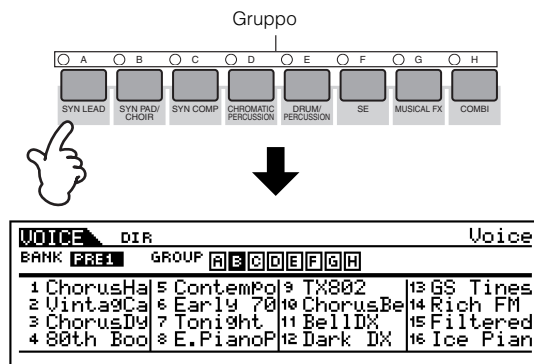
● Voce Drum



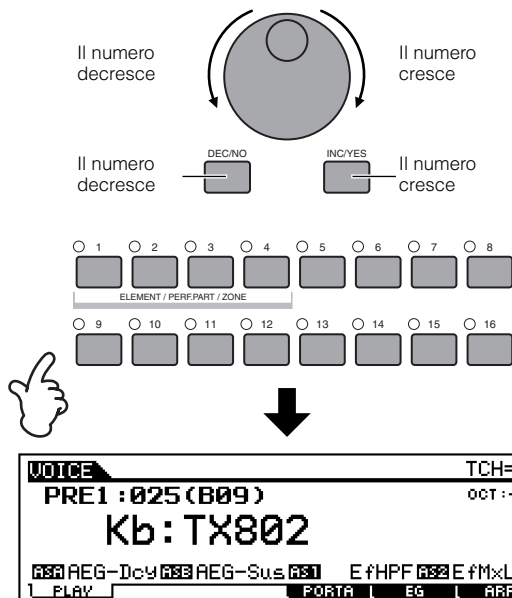
NOTE Quando viene spedito dalla fabbrica, l' S90 contiene una serie completa di voci User programmate appositamente nella User bank. Naturalmente potete editarle e sovrascriverle se volete. Potete anche riportarle al loro default della fabbrica con la funzione Utility Job (pag. 72). Per i dettagli su Voice Banks e Groups, vedere pag. 25.

3 Selezionate un Voice Group.

Le voci in ogni Bank sono divise in gruppi da [A] ad [H]. Selezionate il Gruppo desiderato, e sul display appariranno tutte le Voci che lo compongono.



4 Selezionate un numero di Voice.



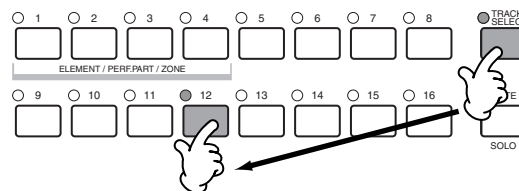
5 Suonate la tastiera.

● Numeri di Programma e i corrispondenti Gruppi/Numeri

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

Impostazione canale di trasmissione MIDI della tastiera

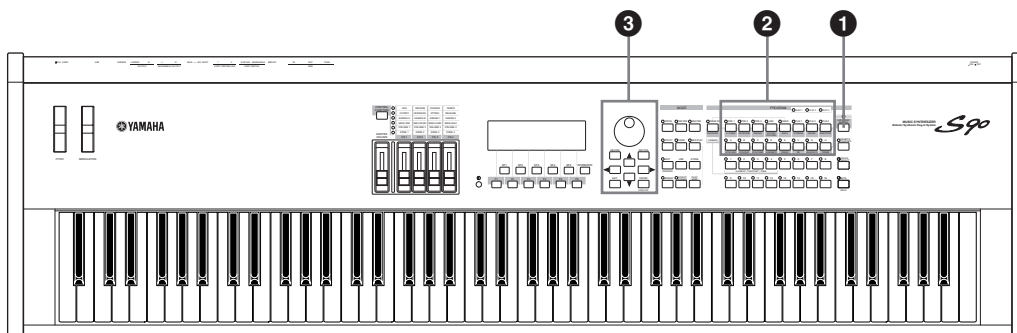
Premete il pulsante [TRACK SELECT] (il suo indicatore si accende) e premete uno dei pulsanti numerici [1] - [16] per modificare il canale di trasmissione MIDI della tastiera (transmit channel).



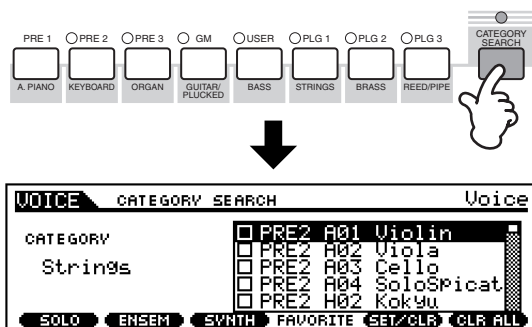
NOTE Potete impostare questo parametro anche nel modo Utility ([F5]→[SF1] KBDTransCh Ref. #177). Non può essere memorizzato nel modo Store.

Uso della funzione Category Search

L'S90 dispone della potente funzione Category Search che vi consente di accedere velocemente ai suoni che desiderate, a prescindere dalla locazione dei loro bank. Basta selezionare una categoria di voci, come A. PIANO o SYN LEAD, e potete curiosare attraverso tutte le voci relative, una per una — nonché ascoltare ciascuna di esse. Inoltre, potete utilizzare la categoria Favorites per immagazzinare le voci che usate di più.



1 Attivate la funzione Category Search con il pulsante [CATEGORY SEARCH].

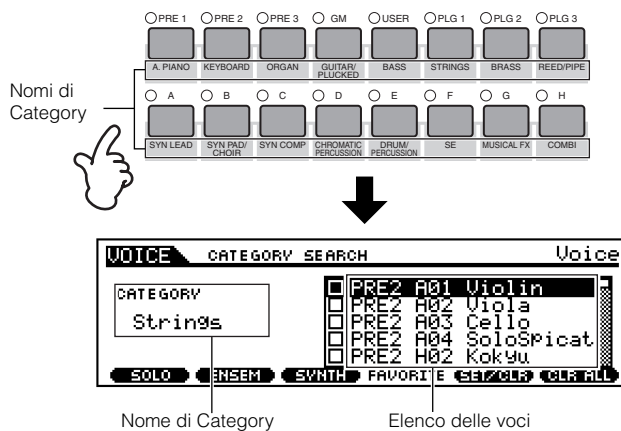


NOTE Per disattivare la funzione, ripremete il pulsante [CATEGORY SEARCH].

2 Selezionate una Category.

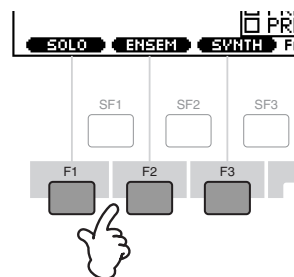
■ Selezionate una Category

Premete i pulsanti Category per visualizzare il nome della Category e l'elenco delle voci. Viene selezionata la prima voce in questa Category.



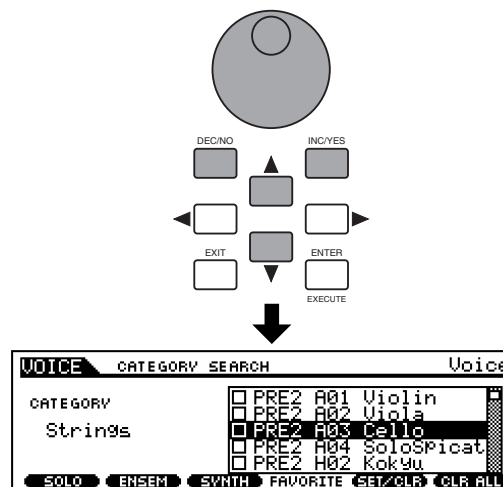
■ Selezionate una Sub Category

Tutte le Categorie sono suddivise in due o tre Sub Categorie per un'ulteriore facilità nella selezione. I nomi delle Sub Categorie sono visualizzati nella parte inferiore del display Category Search. Premete i pulsanti [F1] - [F3] per selezionare la prima voce nella Sub Category corrispondente.



3 Selezionate una voce e suonatela.

Esaminate le voci disponibili mediante il dial dei dati. Potete usare anche i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], o i pulsanti cursore [▲]/[▼]. Ricordate che potete suonare ed ascoltare ciascuna Voce selezionandola — senza dover lasciare la funzione Category Search.





Per richiamare effettivamente la Voce e ritornare al modo Play, premete il pulsante [ENTER].

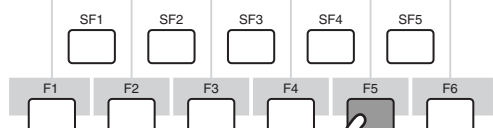
Favorite Category

Usate questa utile funzione per immagazzinare tutte le voci che preferite e usate spesso in una sola locazione facile da accedere — e richiamatele premendo il pulsante [FAVORITIES]. Selezionate qualsiasi voce vogliate, da qualsiasi categoria, ed immettetela nella Favorites Category. In questo modo, potete andare direttamente a tutte le voci che usate di più, senza dover cercare nelle altre Categorie — un notevole aiuto quando suonate dal vivo.

Selezionate la categoria desiderata, quindi spostate il cursore sulla voce desiderata presente nell'elenco e premete il pulsante [F5] per spuntare la casella in corrispondenza della voce. Potete togliere il segno di spunta, ripremendo il pulsante [F5]. Passate ad altre categorie e continuate a registrare le voci favorite. Dopo aver spuntato tutte le voci che volete, premete il pulsante [FAVORITES] per memorizzarle nella categoria Favorites. Tutte le voci che avete spuntato — e solo esse — appariranno nella lista. Per uscire da Favorites Category, ripremete il pulsante [FAVORITES].

 Quando uscite dalla funzione Favorite Category, viene automaticamente memorizzato il parametro che avevate cambiato sul display. Tuttavia, se spegnete senza rispettare la procedura appropriata, i dati editati andranno perduti.

 Non tentate mai di spegnere durante la scrittura dei dati nella Flash ROM (mentre appare il messaggio “Executing...” o “Please keep power on”). Spegnete in queste condizioni vuol dire perdere tutti i dati user e il sistema si può bloccare (per danneggiamento dei dati nella Flash ROM).



Premendolo si alterna fra due impostazioni:
Spunta on
Spunta off

Editing della Voce nel modo Voice Play (Quick Edit)

Il modo Voice Play vi permette di eseguire varie operazioni di editing sulla voce editata. Per ulteriori dettagli sulle operazioni di editing, usate il modo Voice Edit.

- 1 Selezionate la Voce desiderata (pag. 36).
- 2 Selezionate il menù che volete editare premendo i pulsanti [F4] - [F6] ed editate i parametri in ogni display.

NOTE Se è selezionata la voce Plug-in (quando è installata la scheda Single part Plug-in), potete premere il pulsante [F2] per richiamare il display BANK.

- 3 Memorizzate le impostazioni editate allo step 2 nella User Memory (pag. 73).
- 4 Premete il pulsante [F1] per ritornare al display originale.


NOTE Secondo la particolare voce Plug-in, alcuni parametri potrebbero non essere disponibili per l'editing.

NOTE I parametri nel modo Voice Play e Voice Edit con lo stesso nome hanno anche le stesse funzioni e le stesse impostazioni.

L'indicatore [E]

Se modificate un parametro qualsiasi, in alto a sinistra sul display appare l'indicazione [E]. Ciò significa che le impostazioni o regolazioni correnti sono state editate ma non ancora memorizzate.



 Se selezionate un altro programma o modo durante l'editing, l'indicatore [E] sparisce e perderete le modifiche apportate. È una buona idea immagazzinare i dati editati dal modo Store (pag. 73). Anche se perdete i dati editati, potete recuperarli con la funzione Edit Recall (pag. 71).

● [F2] Voice Play Plug-in Bank

Da questo display potete selezionare il bank (o banco) particolare sulla scheda Plug-in e determinare se userete una voce Plug-in o “Board”. La differenza fra esse è la seguente:

- Le Voci Board sono quelle non elaborate, inalterate della scheda Plug-in — la “materia grezza” per le voci Plug-in.
- Le Voci Plug-in sono voci Board editate — voci programmate ed elaborate specialmente per ottimizzarne l’uso sull’S90.



- ❑ Impostazioni (con la scheda Plug-in installata nello Slot 1) PLG1USR (Voce User Plug-in), PLGPRE1 (Voce Preset Plug-in), 032/000... (Indica l’MSB/LSB di Bank Select della voce Board. Questi valori differiscono secondo la scheda Plug-in installata)

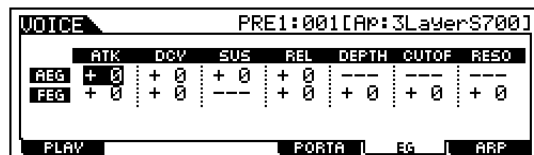
NOTE Questo display è disponibile solo se nell’S90 è installata una scheda Plug-in ed è selezionata una sua voce.

● [F4] Voice Play Portamento

Da questo display potete selezionare il playback monofonico o polifonico ed impostare i parametri Portamento (Voice Edit Common [F1] → [SF4] Ref. #7, 8, 10, 11).

● [F5] Voice Play EG (Envelope Generator)

Questo display contiene le impostazioni base di EG, il volume ed il filtro, per la voce, nonché le impostazioni della frequenza di taglio del filtro e la risonanza. Le impostazioni eseguite vengono applicate come offset da quelle di AEG e FEG nel modo Edit (pag. 65, 66).



Nel prospetto seguente sono riportati per esteso i nomi dei parametri disponibili, che appaiono sul display.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
AEG	Attack time	Decay time	Sustain level	Release Time	---	---	---
FEG			---		Depth	Cutoff frequency	Resonance

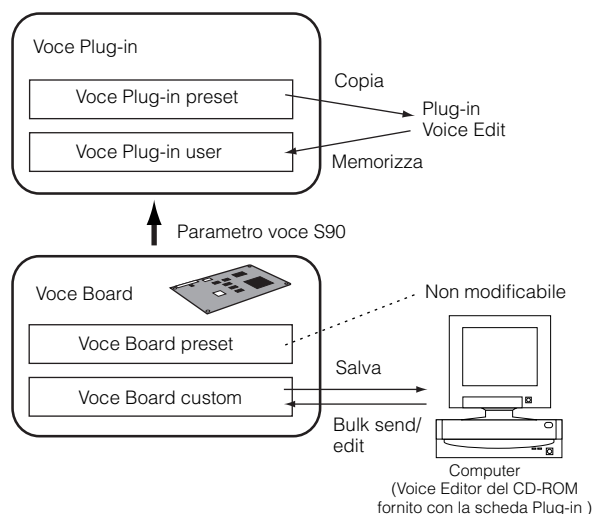
● [F6] Voice Play Arpeggio

Questo display contiene le impostazioni base per il playback dell’Arpeggio, inclusi Type e Tempo (pag. 45).

Le voci Plug-in e Board

Le voci di una scheda Plug-in installata nell’S90 si dividono in due tipi: Board e Plug-in. Le Voci Board sono voci della scheda Plug-in non elaborate né modificate — la “materia grezza” usata per le voci Plug-in. Le Voci Plug-in sono voci Board editate — voci programmate ed elaborate specialmente per ottimizzarne l’uso sull’S90.

Fra le voci Board c’è una serie speciale di voci — chiamate Board Custom — che possono essere editate dal computer collegato all’S90, usando uno speciale software di editing incluso sulla scheda Plug-in. (vedere pag. 73.)



NOTE Secondo la particolare scheda Plug-in, alcuni parametri potrebbero non essere disponibili. Per i dettagli, consultare il manuale di istruzioni della scheda Plug-in.

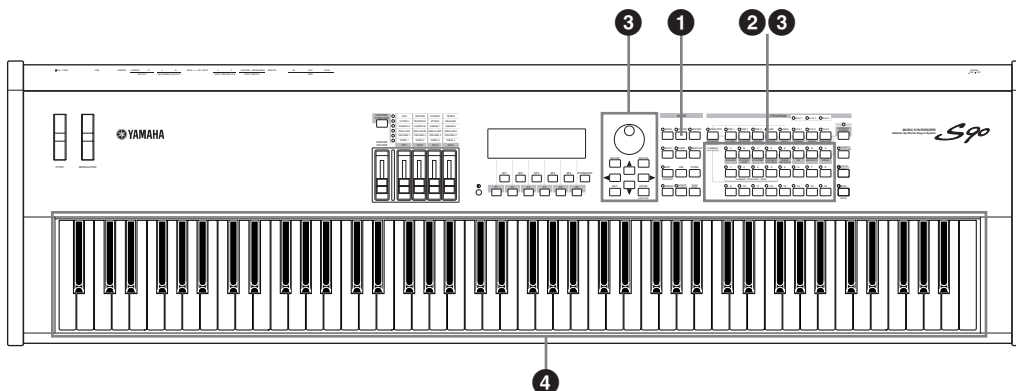
NOTE Per i dettagli circa le schede Plug-in disponibili, vedere a pag. 21.

Esecuzione di Performance

Nel modo Performance potete selezionare e suonare singole performance User.

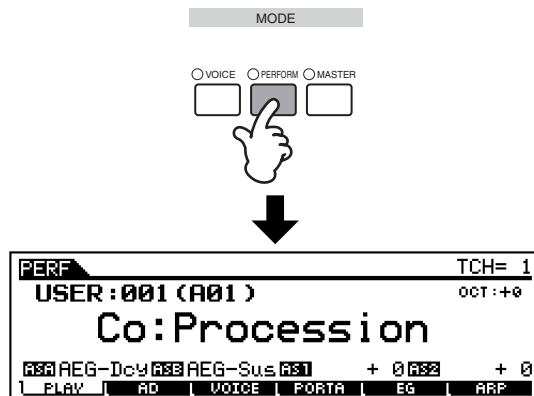
NOTE Per i dettagli sulle performance e la struttura della loro memoria (bank), vedere a pagina 26.

Selezione di una Performance



1 Entrate nel modo Performance Play.

.....

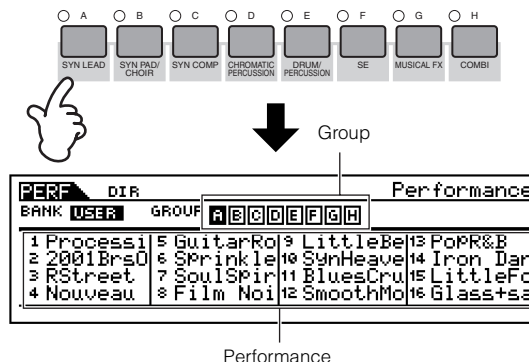


Se è attivo il modo Performance Play, la performance selezionata appare a grandi lettere e potete facilmente controllare quali performance eseguite.

2 Selezionate un Performance Group.

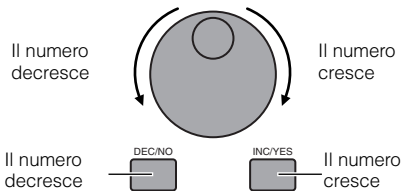
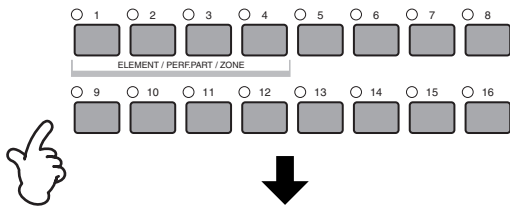
.....

Le Performance di ogni Bank sono divise nei gruppi da A ad H. Selezionate il Gruppo desiderato, e tutte le Performance che lo formano appariranno sul display.



NOTE Tutte le performance sono memorizzate in un singolo bank, per cui non dovete selezionare il bank a questo punto.

3 Selezionate un numero di Performance.



4 Suonate la tastiera.

NOTE La funzione Category Search (pag. 38) può essere usata anche nel modo Performance Play come nel modo Voice Play.

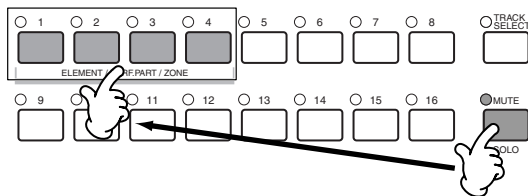
NOTE Il canale di trasmissione MIDI può essere impostato proprio come fate nel modo Voice.

Performance Part on/off

Ogni performance può contenere al massimo quattro parti, selezionate da un totale di sette — internal Parts 1 - 4 e Plug-in Parts 1 - 3.

NOTE Quest'operazione è disponibile anche nel modo Edit.

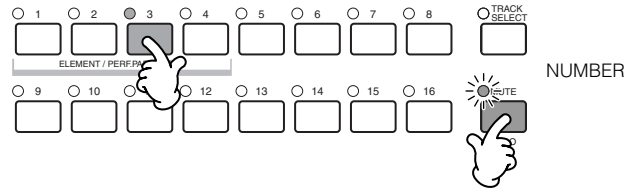
1 Premete il pulsante [MUTE] in modo che si accenda il suo indicatore.



2 Premete uno dei pulsanti [1] - [4] che intendete escludere. Viene esclusa la parte corrispondente all'indicatore spento.

3 Ripremete il pulsante [MUTE] per spegnerne l'indicatore.

Per isolare una parte

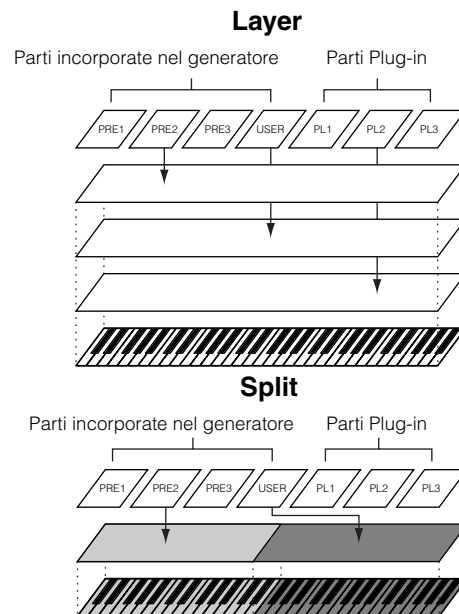


Tenete premuto il pulsante [MUTE] e premete simultaneamente uno dei pulsanti NUMBER (cioè numerici) da [1] a [4] per isolare (solo) la parte.

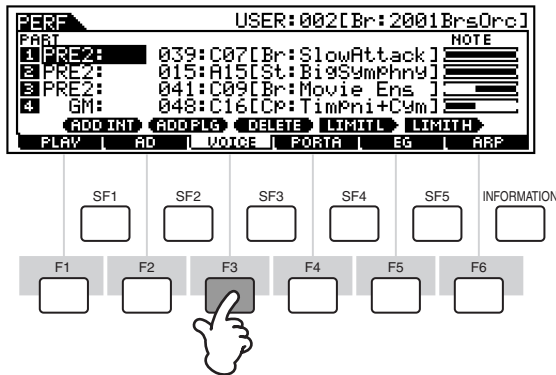
Una volta selezionata la parte da isolare, la spia del pulsante [MUTE] lampeggia per indicare che la funzione Solo è attiva. Mentre Solo è attiva, potete cambiare la traccia isolata semplicemente premendo il pulsante numerico corrispondente: da [1] a [4]. Per uscire dalla funzione Solo, premete nuovamente il pulsante [MUTE].

Sovrapposizione di Voci (Parti) (Layer) Divisione della tastiera (Split)

Le Performance possono essere costituite al massimo da quattro parti (voci), selezionate dalle Parts 1 - 4 del generatore interno e dalle Parts 1 - 3 della scheda Plug-in. Potete creare una performance sovrapponendo varie voci, e/o assegnando differenti voci ad aree separate della tastiera. Potete quindi memorizzare fino a 128 vostre performance originali, editate (pag. 73) immettendole nella memoria User interna (pag. 28).

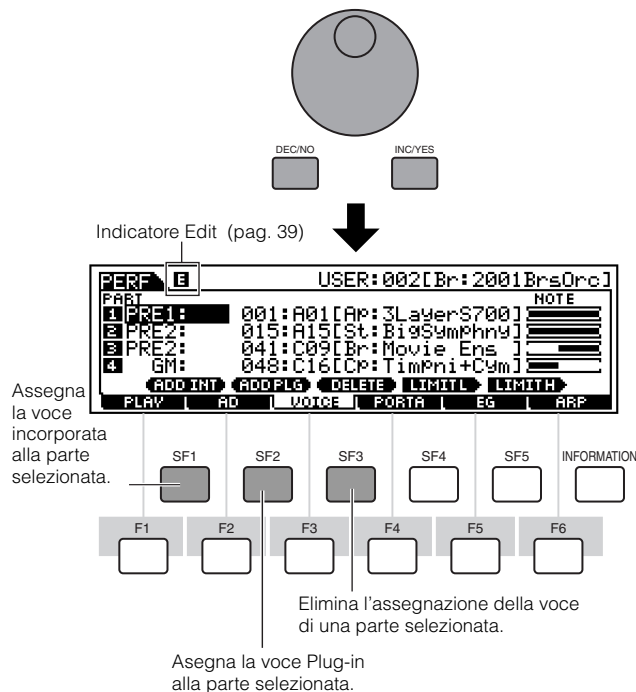


① Richiamate il display VOICE premendo il pulsante [F3] nel modo Performance Play.



② Assegnate ad ogni parte la voce desiderata.

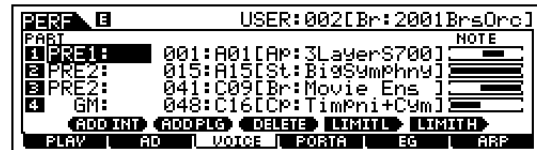
Spostate il cursore sulla parte desiderata e selezionate una voce premendo il pulsante [F1] o [F2].



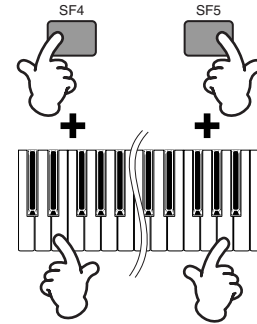
③ Specificate il range di note di ogni parte, come volete.

Potete impostare la nota più bassa del range entro cui la voce della parte selezionata suona, premendo il tasto voluto mentre tenete premuto il pulsante [SF4]. Per impostare la nota più alta del range, premete il tasto desiderato mentre premete il pulsante [SF5].

Questo vi permette di creare uno split della tastiera, con un massimo di quattro parti (voci) differenti in quattro range diversi. Potete anche sovrapporre le parti per creare i "layers".



Note Limit Low Note Limit High



④ Cambiate il volume di ogni parte e regolate il balance relativo fra le quattro parti

Se CONTROL FUNCTION è impostata su VOLUME, potete regolare il volume di ogni parte usando gli slider Control.

NOTE I parametri Portamento, EG (Envelope Generator), e Arpeggio sono editabili richiamando il relativo display con i pulsanti [F4] - [F6], come avete fatto per il modo Voice.

Nel modo Performance Edit è disponibile una maggiore varietà di controlli di editing dettagliato. Vedere pag. 98.

⑤ Memorizzate le regolazioni

Prima di uscire dal modo Performance Edit, accertatevi di memorizzare le impostazioni o regolazioni effettuate alle Performance (pag. 73).

Editing delle Performance nel modo Performance Play (Quick Edit)

Il modo Performance Play vi permette una serie di operazioni di editing in generale sulla performance selezionata. Per ulteriori dettagli e per un editing più approfondito, usate il modo Performance Edit.

NOTE I parametri nel modo Performance Play e Performance Edit con lo stesso nome hanno le stesse funzioni e le stesse impostazioni.

● [F2] Performance Play A/D

Da questo display potete effettuare le regolazioni per le parti A/D input. La caratteristica A/D input vi permette di inserire input audio esterni (come un microfono o una chitarra), quindi elaborarli e mixarli con altri suoni dell'S90. Il segnale audio può essere immesso attraverso il jack A/D INPUT o il terminale mLAN (se è stata installata una mLAN8E opzionale).

NOTE Per i dettagli sulla connessione degli effetti, vedere a pagina 67.

NOTE Nel modo Utility, potete stabilire se usare il jack A/D INPUT o il terminale mLAN8E come jack di ingresso per la parte A/D ([F2] → [SF1] A/DSource Ref. #53).

● Volume

Determina il livello di uscita della parte A/D .

● Pan

Determina la posizione stereo pan della parte A/D.

● RevSend

Determina il livello di Send del segnale della parte A/D inviata all'effetto Reverb.

● ChoSend

Determina il livello di Send del segnale della parte A/D inviata all'effetto Chorus.

● VarSend(Variation Send)

Determina il livello di Send del segnale della parte A/D inviata all'effetto Variation.

● DryLevel

Determina il livello della parte A/D non elaborata — in altre parole, il segnale non influenzato dagli effetti System (Reverb, Chorus, Variation; Utility [F1]→[SF3] Ref. #21).

● Mono/Stereo (mLAN Input)

Determina la configurazione del segnale per l'audio mLAN (input), o come il segnale o i segnali vengono convogliati (stereo o mono). Questo parametro può essere impostato solo se il terminale mLAN (con l'mLAN8E installata) è impostato come sorgente di ingresso per la parte A/D.

Impostazioni

stereo

L'audio ricevuto via terminale mLAN viene elaborato in stereo.

L (left) mono

L'audio ricevuto al canale L (sinistro) via terminale mLAN viene elaborato in mono.

R (right) mono

L'audio ricevuto al canale R (destra) via terminale mLAN viene elaborato in mono.

L + R mono

L'audio ricevuto via terminale mLAN viene mixato ed elaborato in mono.

● OutputSel (Output Select)

Determina l'assegnazione del jack di output o uscita per la parte A/D.

Impostazioni (sotto)

LCD	Jack di Output	Stereo/Mono	
L&R	OUTPUT L&R	Stereo	
as L&R	ASSIGNABLE OUTPUT L&R	Stereo	
as1&2	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stereo 1 : L 2 : R	*
as3&4	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT 3&4	Stereo 3 : L 4 : R	*
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono	
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono	
as1	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT1	Mono	*
as2	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT2	Mono	*
as3	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT3	Mono	*
as4	mLAN8E ASSIGNABLE OUTPUT4	Mono	*

* Disponibile solo se è stata installata una scheda opzionale mLAN8E .

● [F3] Performance Play : Voices

Display per selezionare una voce per ogni parte e determinare il range di note per suonarla (pag. 43).

● [F4] Performance Play: Portamento

Display per regolare i parametri Portamento (Performance Edit [F1]→[SF4] Ref. #7-10).

● [F5] Performance Play EG (Envelope Generator)

Come nel modo Voice Play. Vedere pag. 40.

● [F6] Performance Play Arpeggio

Display per le impostazioni base del playback di Arpeggio, incluso Type e Tempo (pag. 45).

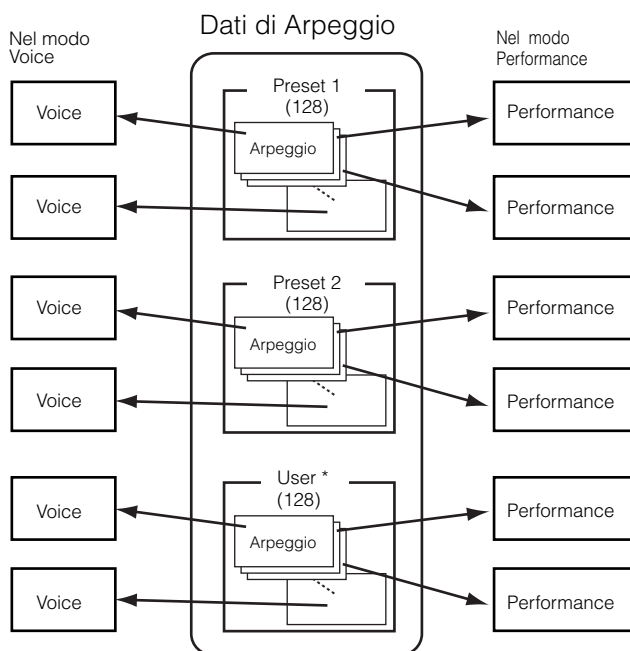
La funzione Arpeggio

Che cosa è la funzione Arpeggio?

È una funzione che attiva automaticamente frasi di arpeggio preprogrammate, secondo i tasti che suonate. È particolarmente adatta per i generi dance/techno. Potete assegnare i tipi di arpeggio desiderati ad ogni Voice/Performance, e regolarne il tempo. Potete anche stabilire il metodo di playback, la Velocity e gli effetti Play per creare degli arpeggi personalizzati. Inoltre, il playback dell'Arpeggio può essere trasmesso via MIDI Out (Ref. #86), per poter registrare i dati dell'Arpeggio in un sequencer o ottenerne il playback da un generatore di suono.

Struttura dell'Arpeggio

Questa illustrazione mostra la struttura dell'Arpeggio.



A ogni Voice/Performance possono essere assegnati vari tipi di Arpeggio.

* Possono essere caricati i dati User Arpeggio del MOTIF.

Arpeggio on/off durante il playback delle Song

Arpeggio On/Off può essere impostato singolarmente per ogni parte di una Song (Modo Mixing). Proprio come se si suonassero degli arpeggi manualmente, questa funzione inserisce gli arpeggi nel playback dei dati di sequenza della Song (pag. 79).

Quattro categorie di playback di Arpeggio

I tipi di Arpeggio si dividono nelle seguenti quattro categorie.

Sq: Sequence

Crea una frase generica di arpeggio. Principalmente frasi con ottava ascendente o discendente.

Ph: Phrase

Crea frasi più musicali e ritmicamente variate di Sequence. Partendo con "Techno", vi sono frasi per vari generi musicali, e per creare tracce di accompagnamento per chitarra, piano ed altri strumenti.

Dr: Drum Pattern

Crea delle frasi tipo configurazioni di batteria. Ogni nota produce lo stesso drum pattern. È ideale per essere usato con i suoni di batteria e con le percussioni.

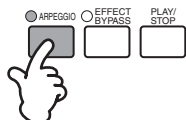
Ct: Control

Crea variazioni dinamiche di timbro e volume usando i dati di control change. Non vengono creati dati di note — le variazioni tonali interessano le note suonate.

Arpeggio: playback

1 Selezionate una Voice/ Performance (pagg. 36, 41).
.....

2 Inserite l'Arpeggio con il pulsante [ARPEGGIO].
.....



NOTE Quando selezionate una voce o performance per cui Arpeggio Switch sia impostato su on, si attiva automaticamente il pulsante [ARPEGGIO].

NOTE La condizione on/off del pulsante [ARPEGGIO] può essere memorizzata per ogni configurazione di voce o performance (pag. 73).

3 Suonate la tastiera.
.....

Tenendo il tasto o i tasti, l'Arpeggio viene eseguito secondo la nota suonata, il tipo, le impostazioni di tempo, note limit e così via.

NOTE Nel modo Voice Play, l'Arpeggio viene eseguito attraverso la voce selezionata.

NOTE Nel modo Performance/Mixing, l'Arpeggio viene eseguito attraverso la voce assegnata alla parte selezionata se è su on l'Arpeggio Switch (Part Edit [F1]→[SF2] Ref. #77) della parte selezionata (pag. 47).

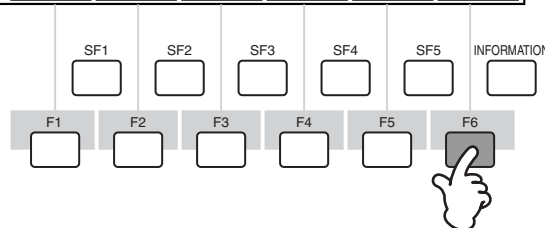
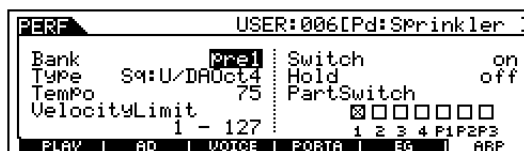
Arpeggio: Type, Tempo, e Limit

L'S90 prevede vari tipi di Arpeggio, che potete cambiare come volete.

La funzione Arpeggio è disponibile in tutti i modi operativi.

La spiegazione seguente è riferita al modo Performance Play.

1 Richiamate il display ARP (Arpeggio) premendo il pulsante [F6] nel modo Performance Play.
.....



2 Selezionate un Bank di Arpeggio.
.....

Spostate il cursore sul parametro Bank e selezionate.

3 Selezionate un Tipo di Arpeggio.
.....

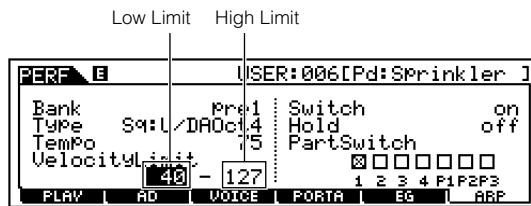
Spostate il cursore sul parametro Type e selezionate.

④ Impostate il Tempo di playback dell'Arpeggio.

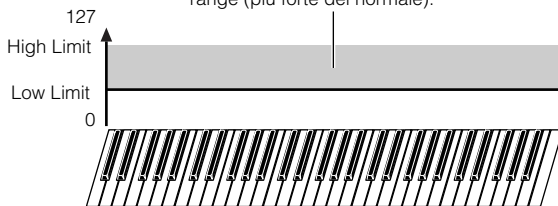
Spotate il cursore sul parametro Tempo e regolatelo.

⑤ Impostate Velocity Limit per il playback dell'Arpeggio.

Spotate il cursore sul parametro Velocity Limit e regolatelo.

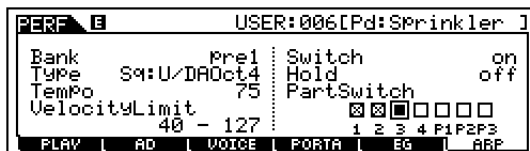


L'Arpeggio viene eseguito solo se il tasto viene suonato ad una velocity entro questo range (più forte del normale).



⑥ Impostate l'interruttore della parte Arpeggio. (Solo Performance)

Potete impostare su on o off il playback dell'Arpeggio per ogni parte. Spotate il cursore sulla casella della parte desiderata e spuntatela per inserire la parte.

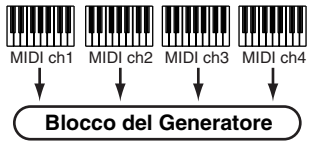
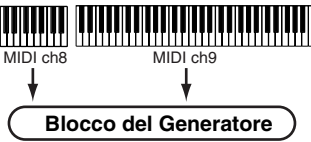


⑦ Memorizzate le impostazioni di Arpeggio nella User Performance desiderata (pag. 73).

Uso come Master Keyboard

Che cosa è il modo Master?

L'S90 ha così tante caratteristiche, funzioni ed operazioni che potreste trovar difficile individuare e richiamare quella che vi occorre. E qui interviene il modo Master. Potete usarlo per memorizzare le operazioni che usate più frequentemente in ogni modo e richiamarle istantaneamente alla semplice pressione di un pulsante. L'S90 può immagazzinare fino a 128 vostre impostazioni User Master.

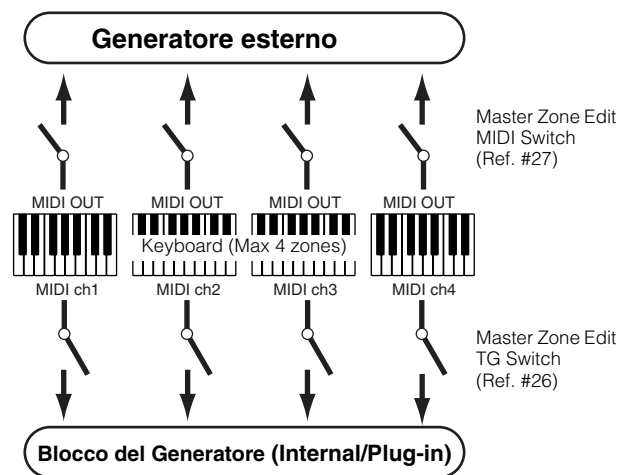
Numero Master	Esempi di impostazione
Master 001	Modo Voice Numero Voice 102
Master 002	Modo Voice Numero Voice 88
Master 003	Modo Performance Numero Performance 043 *Zone Switch Off
Master 004	Modo Performance Numero Performance 059 *Zone Switch Off
Master 005	Modo Performance Numero Performance 077 *Zone Switch On 
Master 006	Modo Performance Numero Performance 093 *Zone Switch On 
Master 007	Modo Sequence Play Numero Mix template 7
⋮	⋮
Master 128	Modo Sequence Play Numero Mix template 24

* Possono essere memorizzati parametri diversi da quelli mostrati sopra (es., impostazioni delloSlider) (Master Common Edit [F2] Ref. #58).

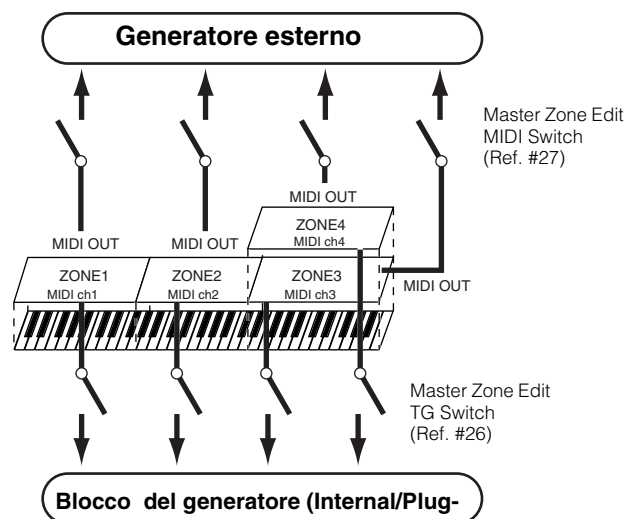
Quattro Zone

Nel modo Master, la tastiera può essere divisa in 4 Zone separate, (come mostra l'illustrazione) — ciascuna con la propria impostazione di canale MIDI. Così, potete usare un'unica tastiera per controllare indipendentemente le parti di strumenti differenti. Inoltre, potete far sì che Zone indipendenti controllino canali differenti anche su dispositivi MIDI collegati. Potete impostare fino a quattro Zone e memorizzarle come un User Master servendovi del modo Master.

NOTE Il canale MIDI di ciascuna Zona per il generatore di suono interno (inclusa la scheda plug-in) è disponibile solo se il Mode è impostato su Sequence Play (SeqPlay) dal display MEMORY.



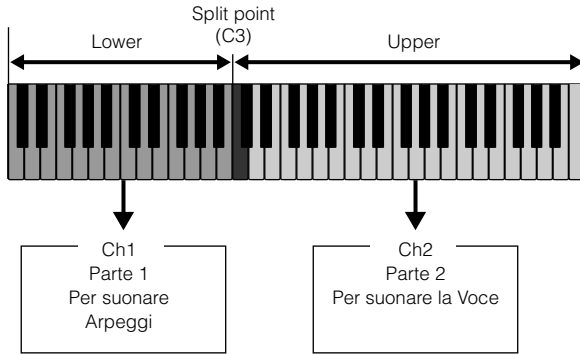
Le 4 Zone possono essere configurate anche come Voice “layers” — ciò vi permette di avere più voci assieme quando suonate all'interno di una Zona. (vedere l'esempio sotto)



■ Split

Potete usare le Zone per creare uno “Split” — dividere la tastiera in due aree, in un punto specifico, una nota che rappresenta lo “split point”.

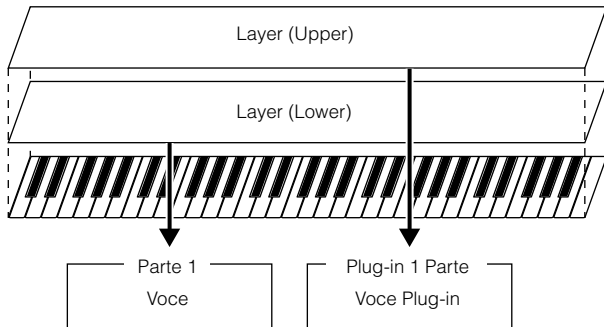
Nell'esempio seguente, la tastiera è divisa in C3; la gamma più bassa viene usata per attivare Arpeggi, e la superiore per suonare convenzionalmente una Voce.



■ Layer

Potete usare le Zone per creare un “Layer” — in cui sulla tastiera si possono suonare due parti separate simultaneamente e all'unisono.

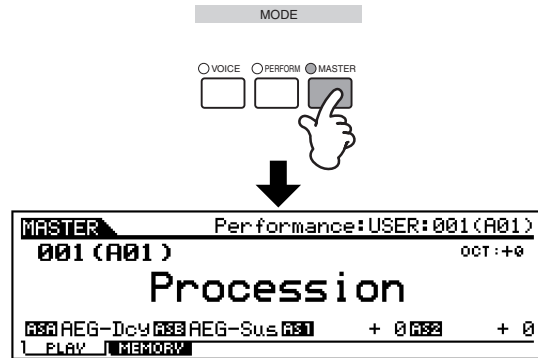
L'esempio seguente mostra due voci all'unisono — una interna e l'altra una Plug-in Voice.



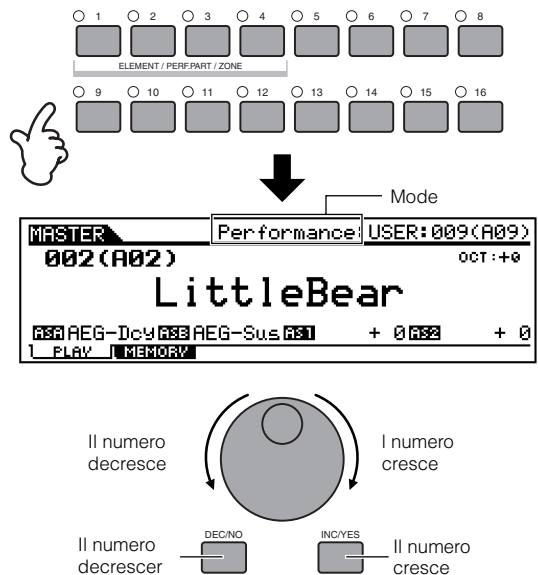
Esecuzione di Master Demo (Selezione Master)

L'S90 ha così tanti modi, caratteristiche e funzioni potenti che può apparire difficile comprenderle tutte e farle funzionare assieme. Tanto per cominciare, impariamo a conoscere le tessere di questo grande mosaico dell' S90 e partiamo dal modo Master . Abbiamo preparato molti programmi Master per mostrarvi la loro potenza. Provatene qualcuno ora. (Penserete più avanti a creare i vostri Master personalizzati.)

① Attivate il modo Master.



② Selezionate un Master.

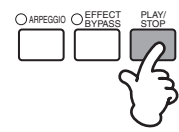


③ Eseguite il programma Master selezionato.

Quando il Modo è Voice o Performance, suonate la tastiera



Se il modo è Sequence Play, premete il pulsante [PLAY/STOP].

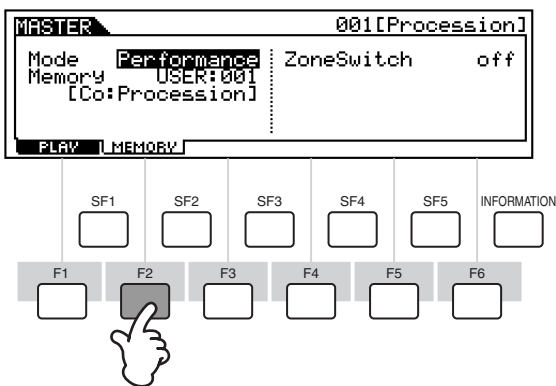


Memorizzate il Master

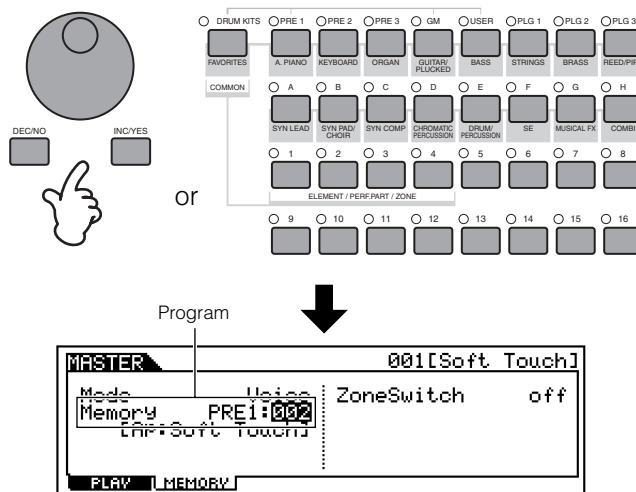
Il modo ed il programma selezionati sono memorizzati in un Master usando il modo Master Play.

1 Entrate nel modo Master e selezionate un numero Master (pag. 49).

2 Richiamate il display MEMORY premendo il pulsante [F2].



4 Selezionate il programma o la template da immettere in memoria (pag. 36-38).

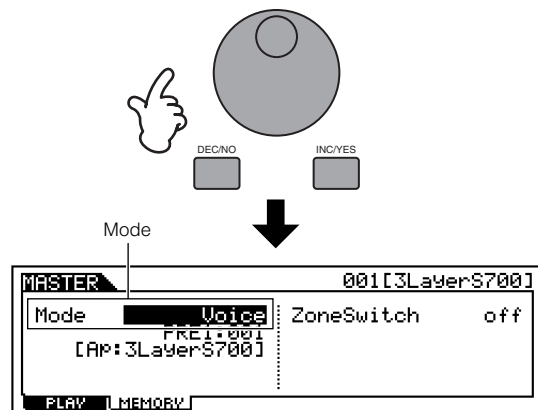


5 Date un nome al Master.

Potete dare un nome al Master nel modo Master Edit (pag. 34).

Potete anche impostare le funzioni assegnate ai Control Sliders (Common [F2] Ref. #58, Zone [F5] Ref. #134).

3 Selezionate il modo da memorizzare.

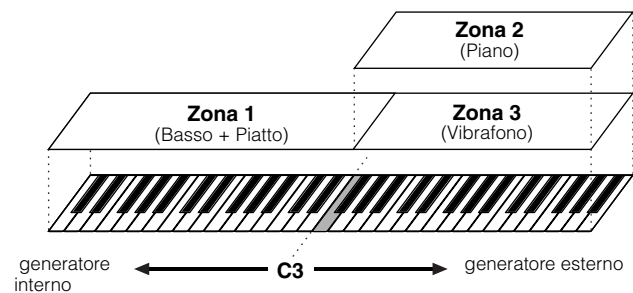


6 Memorizzate le impostazioni come User Master (pag. 73).

Uso delle Zone — Creazione di Layer/Split con un generatore esterno

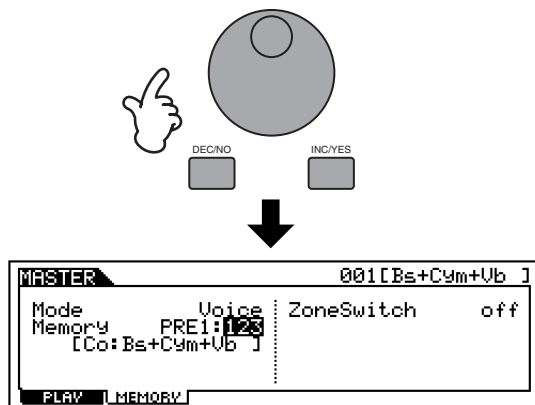
Nell'esempio sotto riportato, configureremo tre Zone. Programmeremo uno split sulla nota C3. Nel range più basso (da B2 in giù), suonerà una voce di basso e di un piatto. Nel range superiore (da C3 in su), sovrapporremo le voci di piano e vibrafono — suonate da un generatore MIDI esterno. Usando questa sofisticata configurazione, potete facilmente produrre il suono di un intero gruppo jazz, suonando solo con due mani.

Nell'esempio dell'illustrazione, useremo il modo Voice per il Master.

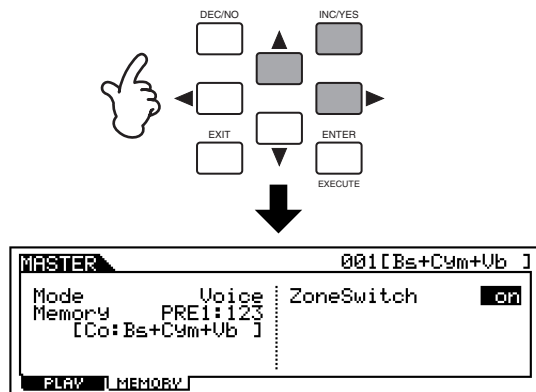


1 Selezionate una Voce nel modo Master Play.

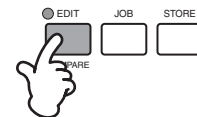
Impostate Mode su Voice, quindi selezionate il bank PRE1 e la voce 123.



2 Impostate Zone Switch su on.



3 Entrate in Master Edit.

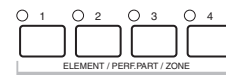


Common Edit e Individual zone Edit

Per editare i parametri comuni a tutte le zone premete il pulsante [DRUM KITS] (qui funge da pulsante "COMMON").



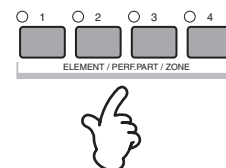
Per editare i parametri delle singole zone, selezionate la zona con l'appropriato pulsante numerico: [1] - [4].



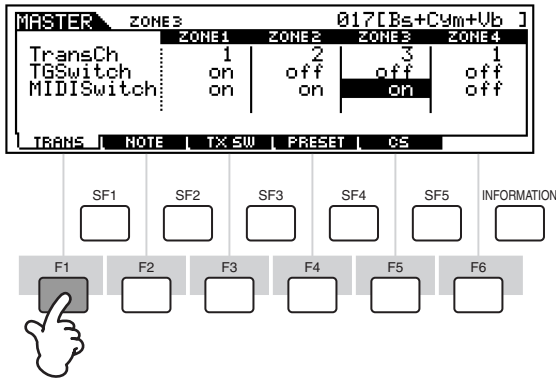
NOTE Quest'operazione è disponibile solo se Zone Switch è impostato su on nel display [F2] (MEMORY) nel modo Master Play.

4 Richiamate il display per l'editing della Zona.

Premete uno dei pulsanti in figura.

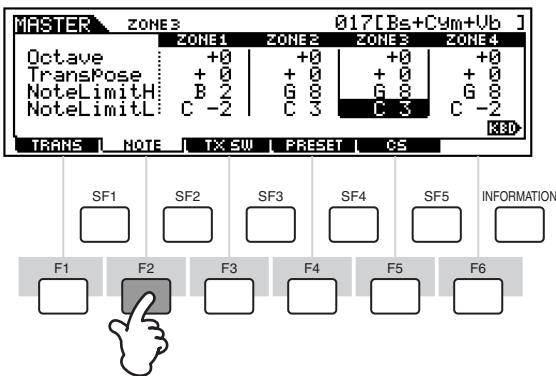


5 Richiamate il display TRANS.



- 1 Impostate il TG Switch di Zone 1 su on e quelli delle altre Zone su off. Ciò permette solo ai dati suonati nella Zone 1 di influenzare le voci dell'S90; le altre Zone non suoneranno l'S90.
- 2 Impostate su on i MIDI Switch della Zona 2 e 3 e quello delle altre Zone su off. Serve a trasmettere i dati delle Zone 2 e 3 al generatore esterno.
- 3 Impostate su 1 il canale di trasmissione MIDI della Zona 1. Impostate il canale di trasmissione MIDI delle Zone 2 e 3 in modo che corrispondano al canale di ricezione del generatore esterno (slave).
- 4 Accertatevi che il generatore esterno sia predisposto per operare in modo multi-timbrico (differenti voci per ognuno dei 16 canali MIDI), e selezionate le voci appropriate sul generatore, corrispondenti ai canali MIDI impostati al punto 3 sopra indicato.

6 Richiamate il display NOTE.



- 1 Impostate Note Limit H (High) di Zone 1 su B2. Impostate Note Limit L (Low) di Zone 1 su C-2.
- 2 Impostate Note Limit H (High) di Zone 2 e 3 su G8. Impostate Note Limit L (Low) di Zone 2 e 3 su C3.

Ogni Zona suona la voce assegnata entro il range di note stabilito sopra.

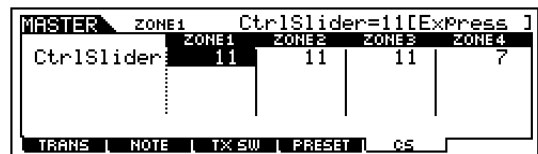
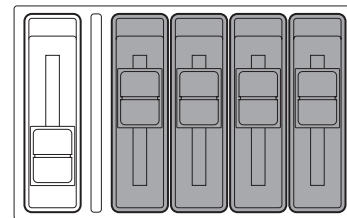
NOTE Se necessario, potete impostare anche altri parametri.

7 Memorizzate le impostazioni in un Master (pag. 73).

Impostazioni di Control Number (Zone)

Qui sul display CS del modo Master Edit, potete stabilire come i Control slider influenzano ogni Zona. Ciò vi consente di specificare per ogni slider un numero di controllo MIDI. Nell'esempio sotto riportato i Control slider sono stati impostati su 11 (Expression). In tal modo potete usare gli slider per regolare il bilanciamento del volume relativo fra le Zone.

Questa impostazione è possibile solo se Zone Switch viene impostato dal display Memory nel modo Master Play.



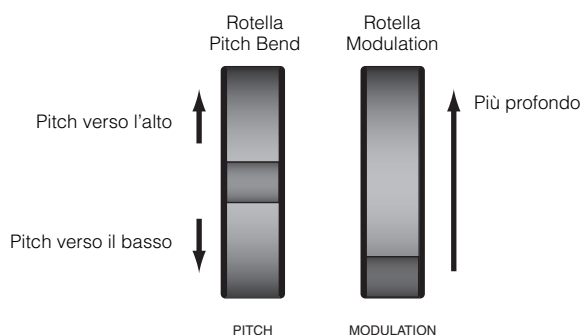
Uso dei Controller

L'S90 vi offre un'enormità di opzioni di controllo. Non solo è dotato dei consueti controlli a rotella, Pitch Bend e Modulation, ma dispone anche di speciali slider o controlli scorrevoli— e dispone di una serie aggiuntiva di jack sul pannello posteriore per essere collegato a controller e interruttori a pedale. Potete collegare i controller ai jack del pannello posteriore per controllare vari parametri con il piede e con le mani. Questa sezione vi spiega le funzioni base di ogni controller.

Pitch Bend & Modulation

La rotella Pitch Bend ha come scopo principale il controllo del pitch. Ruotatela verso l'alto o verso il basso per flettere il pitch in modo ascendente o discendente.

La rotella Modulation generalmente viene usata per aggiungere al suono gli effetti di modulazione (tremolo, vibrato, variazioni del filtro ecc.). Più ruotate verso l'alto la rotella Modulation e maggiore sarà la modulazione applicata al suono.



NOTE Il range di escursione del Pitch Bend può essere impostato per ogni Voice/Performance (Ref. #14). Alla rotella possono essere assegnati anche altri parametri (pag. 55).

NOTE Anche se alla rotella è assegnato un parametro differente, i messaggi di Pitch Bend vengono ancora trasmessi attraverso la porta MIDI OUT quando viene usata.

NOTE La profondità di modulazione può essere stabilita preventivamente. Inoltre, alla rotella possono essere assegnati parametri diversi come il volume o il pan (pag. 55).

Control Slider (CS)

Questi controlli scorrevoli, che chiamiamo slider, vi permettono di cambiare i vari aspetti del suono della voce in tempo reale — mentre suonate. Potete cambiare l'assegnazione di funzioni e parametri ad un determinato gruppo, premendo il pulsante [CONTROL FUNCTION]. Selezionando il gruppo ASSIGN (A, B, 1, 2) potete controllare un gruppo di funzioni assegnabili dall'utente (user-assignable)

NOTE Potete anche determinare la fila di controlli che sarà resa attiva quando selezionate un programma particolare. (Ref. #12, 58).

NOTE I parametri common system vengono assegnati agli slider [A] e [B] ([F4]→[SF2] Ref. #128). I parametri specifici della voce sono assegnati agli Slider [1] e [2] (pag. 55). Agli sliders [1] e [2] può essere assegnato il controllo di Set Source (pag. 55).

NOTE A ciascuna voce è assegnato un preset di impostazioni parametri adatte. Usando ogni slider [1] e [2], in effetti regolate di un certo valore queste impostazioni. Se questi parametri sono già preprogrammati sui valori massimi o minimi, non è possibile superare questi valori.

Control Slider & Tracce (quando si seleziona il VOLUME)

Nel modo Voice, vengono usati per controllare il volume di ciascuno dei quattro elementi (pag. 26). Nel modo Performance, vengono usati per controllare il volume delle 4 parti. Nel modo Sequence Play vi permettono di regolare il volume di tracce specifiche (parti), in base al gruppo di tracce selezionate in quel momento.

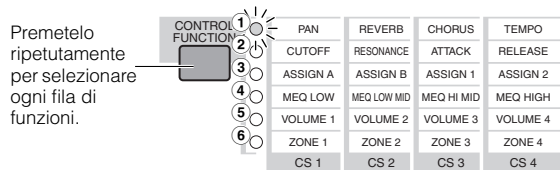
	CS1	CS2	CS3	CS4
Se le tracce selezionate (parti) sono 1-4:	1	2	3	4
Se le tracce selezionate (parti) sono 5-8:	5	6	7	8
Se le tracce selezionate (parti) sono 9-12:	9	10	11	12
Se le tracce selezionate (parti) sono 13-16:	13	14	15	16

Se Zone Switch nel modo Master Play è su on, a questi Control Slider possono essere assegnate varie funzioni (Control Number) (Master Zone Edit [F5] Ref. #134).

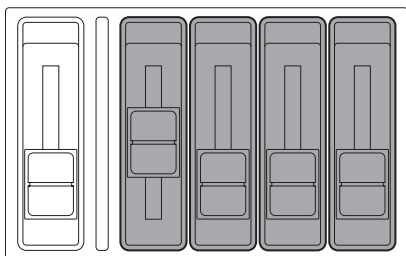
Esempio di impostazioni di Control Slider

- Selezionate la fila di funzioni da controllare premendo il pulsante [CONTROL FUNCTION]. Si accende l'indicatore corrispondente, per mostrare quale fila è attiva. Per esempio, se con gli Sliders volete controllare Pan, Reverb, Chorus e Tempo, premete il pulsante [CONTROL FUNCTION] (ripetutamente se occorre) fin quando l'indicatore superiore è acceso.

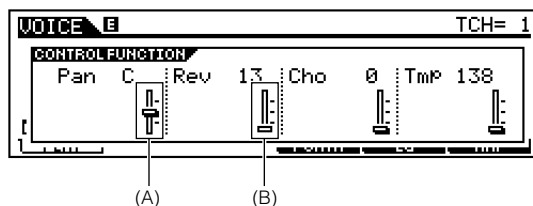
- Pan, Effect Send e Tempo
- Filter e EG
- Assign
- Master EQ
- Volume
- Zone



- Spostate lo slider appropriato ([CS1] - [CS4]) per regolare la funzione desiderata.



Le funzioni disponibili appaiono in alto sul display, ed il valore cambia mentre muovete lo Slider corrispondente. Ad esempio, per cambiare l'entità del Reverb (nella fila superiore), muovete lo Slider 2 (CS2). Per cambiare la posizione Pan, muovete lo Slider 1 (CS1).



Se lo slider "Pan" sul display è scuro (A), qualsiasi intervento facciate sullo Slider influenza subito il suono. Tuttavia se lo Slider nel display appare chiaro (B), spostando lo slider non si ha alcun effetto fino a quando non si raggiunge il valore corrente.

I Control Sliders possono essere usati per controllare le Zone (pag. 52) o come controlli remote di un sequencer esterno (pag. 57).

Foot Controller

Ad un Foot Controller opzionale (come l'FC7), collegato ai jack FOOT CONTROLLER (pag. 13) sul pannello posteriore, possono essere assegnati vari parametri. Usando un foot controller (a pedale) per il controllo dei parametri, potrete avere le mani libere (o azionare altri controller), — e ciò è molto comodo quando suonate dal vivo.

NOTE I parametri Foot Controller possono essere impostati per ogni Voce (pag. 55).

Footswitch (assegnabile)

Ad un Foot Switch (interruttore a pedale) Yamaha FC4 o FC5 collegato al jack FOOT SWITCH ASSIGNABLE (pag. 13) sul pannello posteriore, possono essere assegnati vari parametri. È adatto per controlli del tipo (on/off), come Portamento Switch, incremento/decremento di un numero di Voce o Performance, start/stop del Sequencer, e condizione on/off di Arpeggiator.

NOTE Il parametro assegnato al Footswitch è impostato nel modo Utility ([F4]→[SF3] Ref. #130).

Footswitch (sustain)

Un Foot Switch FC4 o FC5 collegato al jack SUSTAIN sul pannello posteriore (pag. 13) può farvi controllare il Sustain — particolarmente utile quando usate le voci di piano ed archi.

NOTE Al jack SUSTAIN non potete assegnare altra funzione.

Breath Controller

Potete collegare un controller a fiato (BC3) al jack BREATH (pag. 13) sul pannello posteriore, per controllare molti parametri dell' S90, particolarmente quelli tipici di uno strumento a fiato: dinamica, timbro, pitch e così via.

Il Breath Controller è adatto idealmente per dare maggiore espressività alle Voci di strumenti a fiato.

NOTE I parametri Breath Controller possono essere impostati per ogni Voce.

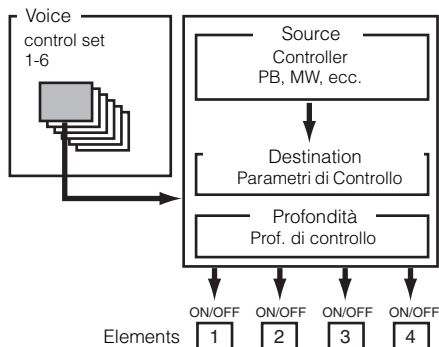
Aftertouch

L'Aftertouch permette di cambiare il suono (aggiungendo il vibrato, ad esempio) applicando un'ulteriore pressione alla nota suonata e tenuta premuta. Ciò consente di ottenere un controllo ed un'espressione in tempo reale. Può essere usato con molti parametri (pag. 55).

Control Sets (Voice Common Edit [F4])

L'aftertouch, i controllers e alcuni slider sul pannello frontale possono controllare vari parametri diversi da quelli stabiliti per default, come spiegato a pagina 53. Ad esempio, alla rotella Modulation potrebbe essere assegnato il controllo della risonanza del filtro, mentre l'aftertouch può essere usato per applicare il vibrato. Questo dà una particolare flessibilità di controllo.

Questa serie di assegnazioni viene definita Control Set. Come mostra l'illustrazione, potete assegnare fino a sei differenti Control Set per Voce.



Per ogni Control Set, il controller viene definito Source (Src) e il parametro da esso controllato viene definito Destination (Dest). Sono disponibili vari parametri Dest; alcuni si applicano integralmente alla Voce, mentre altri sono specifici dei suoi Elementi. Nell'elenco dei controlli della pubblicazione separata Data List vi sono i dettagli.

NOTE I dettagli per le regolazioni dei parametri Dest disponibili sono riportati nel Data List, sotto l'elenco dei Parametri Destination.

NOTE Gli Element Switches (Voice Common Edit [F4] Ref. #117) vengono disattivati se l'impostazione del parametro Dest non è specificata per gli Elementi (cioè, impostazioni 00 --- 33).

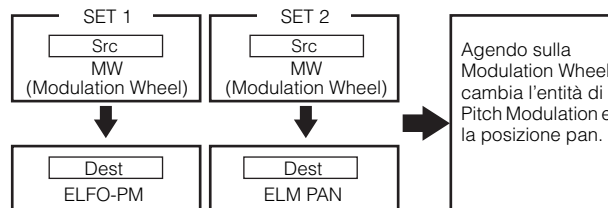
NOTE L'ON/OFF degli elementi è disponibile solo quando è selezionata una voce Normal.

■ Impiego di una sola "source" per controllare più "destinations"

Creando i Control Sets, potete cambiare i suoni in molti modi.

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

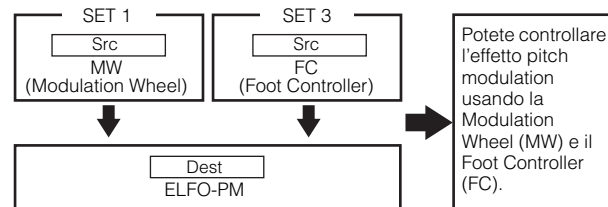
In questo esempio, quando muovete verso l'alto la rotella Modulation, aumenta di conseguenza l'entità di Pitch Modulation, e l'Elemento viene distribuito (pan) da sinistra a destra. Così potete far cambiare il suono in molti modi, semplicemente agendo su un singolo controllo.



■ Impiego di più "source" per controllare una sola "destination"

Continuando con l'esempio di sopra, ora create un altro Control Set dove Src viene impostato su FC (Foot Controller) e Dest su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Rispecificate l'Elemento da controllare e la profondità del controllo.

In tal modo si assegna Pitch Modulation alla rotella Modulation e al Foot Controller. In questo modo, potete assegnare differenti controller Src ad un singolo parametro Dest.



Assegnando sei Control Sets, avrete un elevato grado di controllo in tempo reale sui suoni del sintetizzatore.

■ Control Sets e Controllo MIDI

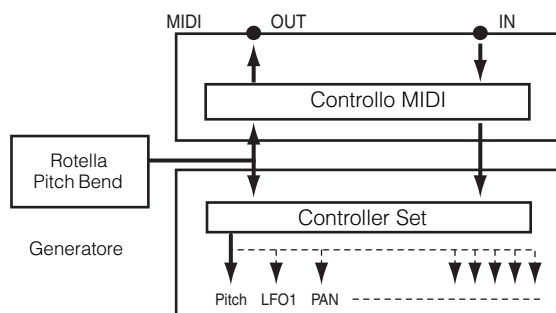
In un Control Set, i controller vengono assegnati ai parametri interni del sintetizzatore. Tuttavia, alcuni controller sono stati studiati appositamente per scopi particolari ed inviano messaggi Control Change MIDI pre-definiti MIDI quando sono usati, qualunque sia la loro attribuzione di Control Set all'interno del sintetizzatore.

Ad esempio, la rotella Pitch Bend Wheel, Modulation e l'aftertouch della tastiera furono progettati per controllare pitch bend, modulation e aftertouch.

Perciò, quando usate questi controller, le informazioni di pitch bend, modulation e aftertouch vengono sempre inviate alla porta MIDI Out.

Supponiamo che all'interno di un Control Set sia stato assegnato il parametro Pan al controllo Pitch Bend.

Ora, muovendo la rotella del Pitch Bend, il generatore interno del synth distribuirà (pan) il suono nell'immagine stereo; tuttavia, contemporaneamente, alla porta MIDI Out vengono trasmessi i messaggi originali e predefiniti di Pitch Bend.



I controllers possono anche inviare messaggi MIDI di Control Change per controllare i parametri di dispositivi MIDI esterni. Queste assegnazioni possono essere impostate nel modo Utility.

NOTE Poiché i controlli Pitch Bend, Modulation e l'aftertouch della tastiera sono predefiniti con controlli MIDI specifici, ad essi non possono essere assegnati altri numeri di Control Change MIDI.

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

Per esempio, in un Control Set potreste assegnare "resonance" allo Slider Assignable 1. Quindi, nel modo Utility, potreste assegnare allo stesso controller Control Number 1 (Modulation). Ora, quando usate il controller, la "resonance" verrà applicata al suono del generatore interno; tuttavia, contemporaneamente le informazioni relative alla modulazione verranno trasmesse al dispositivo MIDI esterno collegato alla porta MIDI Out.

Numero di controllo primario e relativa funzione

MW/AC1/FC (Controllo variabile)	FS (interruttore on/off)
7 Volume	64 Hold 1 (Sustain)
10 Pan	65 Portamento Switch
11 Expression	66 Sostenuto
71 Harmonic Contents (Resonance)	96 Arpeggio Switch
72 Release Time	97 Arpeggio Hold
73 Attack Time	98 PLAY/STOP
74 Brightness	99 Program Change INC
75 Decay Time	100 Program Change DEC
91 Reverb Send Level	101 Octave Reset
93 Chorus Send Level	

Vedere pag. 119

Controllo Remoto per sequencer esterno

La funzione Remote Control vi permette di usare i controlli hardware sul pannello dell'S90 per controllare le operazioni fondamentali sul software di sequencing del vostro computer. Potete escludere le tracce, controllare il trasporto del sequencer (Play/Stop), mixare le tracce MIDI e audio (fino a16) con gli slider dell'S90, distribuire le tracce nell'immagine stereo del suono (pan), controllare l'EQ, e pilotare le mandate degli effetti — il tutto senza toccare il mouse. Non solo questo è un modo di lavorare più comodo — perchè vi dà controlli dedicati per le funzioni che usate di più — vi dà anche un controllo più preciso (con gli slider) sui parametri di livello più cruciali. Se avete mai usato una consolle di mixaggio o un sequencer hardware, finalmente sarete in grado di controllare il vostro software di sequencing con pulsanti e slider.

Configurazione

Prima di usare la funzione Remote Control, dovrete configurare il sistema come qui descritto.

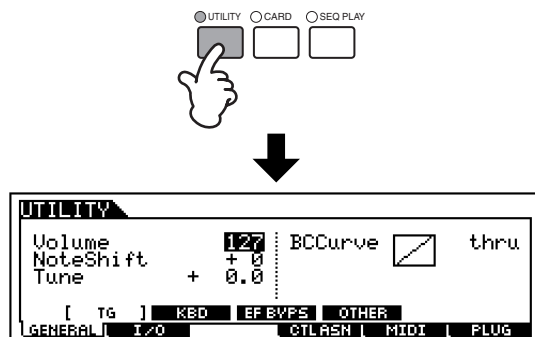
① Collegate il computer all'S90 via cavo USB. Vedere pag. 17.

② Installate il file di setup.

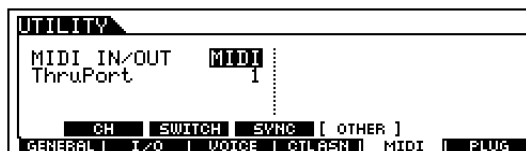
Installate il driver USB MIDI e il file di setup per il software di sequence (contenuto nel CD-ROM incluso) nel vostro computer. Per i dettagli sull'installazione, vedere la guida separata.

③ Selezionate la template per il vostro software nel modo Utility dell'S90.

① Entrate nel modo Utility.



② Richiamate il display OTHER nel menù MIDI ([F5] → [SF4]).

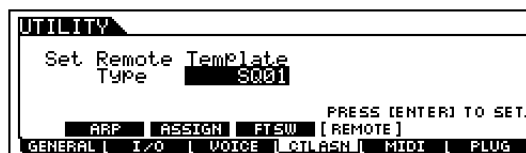


③ Spostate il cursore sul parametro MIDI IN/OUT ed impostate su USB.

④ Richiamate il display REMOTE nel menù CTLASN ([F4] → [SF4]).



⑤ Selezionate il tipo di Template.



Uso della funzione Remote Control

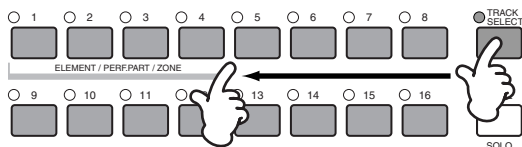
1 Attivate la funzione Remote Control premendo il pulsante [REMOTE CONTROL] perché la spia si accenda.



2 Agite sui Control sliders o sui pulsanti del pannello dell'S90, come dovete.

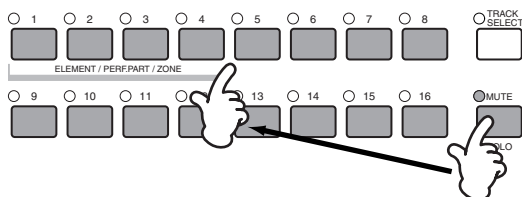
1 Selezionate una traccia sul sequencer del vostro computer dall'S90.

I pulsanti da [1] a [16] corrispondono alle tracce di ugual numero sul software di sequencing del vostro computer.

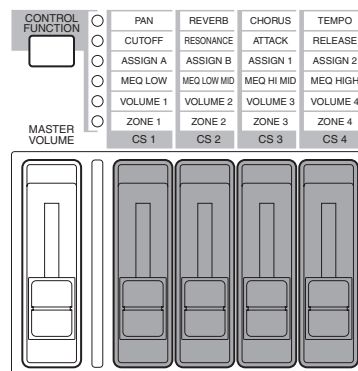


2 Inserite o disinserite la traccia del sequencer: on o off (mute).

I pulsanti da [1] a [16] corrispondono alle tracce di ugual numero sul software di sequencing del vostro computer.



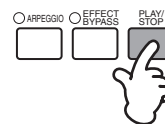
3 Controllate il livello della traccia selezionata del sequencer usando i Control sliders (pag. 59).



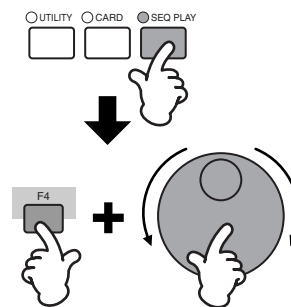
4 Controllate le funzioni di trasporto sul sequencer.

Le operazioni sotto indicate servono a controllare le operazioni Play, Stop, Forward e Rewind sul software di sequence del computer.

PLAY/STOP



FORWARD/REWIND (Display CHAIN nel modo Sequence Play)



Assegnazioni di Remote Control

Le funzioni da controllare con l'S90 differiscono secondo il software usato. Se è selezionata la template appropriata, possono essere controllate le seguenti funzioni sul software corrispondente.

NOTE Per alcuni software, può essere necessario installare il file di setup incluso sul CD-ROM.

Logic Audio Platinum Ver5

Se la template è su "Logic", l'S90 può controllare le seguenti funzioni.

Ogni parametro	Controllano la traccia selezionata con i pulsanti numerici [1] - [16].				
	Impost. via [CONTROL FUNCTION]	CS1	CS2	CS2	CS4
	1ª fila	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2ª fila	PAN	EQ1 Freq	EQ1 Gain	EQ1 Q
	3ª fila	PAN	EQ2 Freq	EQ2 Gain	EQ2 Q
	4ª fila	PAN	EQ3 Freq	EQ3 Gain	EQ3 Q
VOLUME (5ª fila)	Controllano le 4 tracce selezionate con i pulsanti numerici [1] - [16].				
	Tracce selezionate	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	5 ~ 8	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	9 ~ 12	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
	13 ~ 16	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
SEQ TRANS-PORT	Controllano PLAY, STOP, ◀, ▶ del software del computer.				
TRACK MUTE	Se il pulsante [MUTE] dell'S90 è on, i pulsanti numerici [1] - [16] controllano l'impostazione "mute" della traccia sul software del computer.				
TRACK SELECT	Se il pulsante [TRACK SELECT] dell'S90 è on, i pulsanti numerici [1] - [16] selezionano la traccia sul software di sequencing del computer.				

Cubase VST/32, Cubase VST 5.1r1, SQ01

Se la template è su "Cubase/SQ01", l'S90 può controllare le seguenti funzioni.

Ogni parametro	Controllano le 4 tracce selezionate con i pulsanti numerici [1] - [16].				
	Impost. via [CONTROL FUNCTION]	CS1	CS2	CS2	CS4
	1ª fila	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2ª fila	PAN	EQLo Freq	EQLo Gain	EQLo Q
	3ª fila	PAN	EQMidLo Fre	EQMidLo Gai	EQMidLo Q
	4ª fila	PAN	EQHi Freq	EQ3Hi Gain	EQ3Hi Q
VOLUME (5ª fila)	Controllano le 4 tracce selezionate con i pulsanti numerici [1] - [16].				
	Tracce selezionate	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	5 ~ 8	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	9 ~ 12	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
	13 ~ 16	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
SEQ TRANS-PORT	Controllano PLAY, STOP, ◀, ▶ del software di sequencing del computer.				
TRACK MUTE	Se il pulsante [MUTE] dell'S90 è on, i pulsanti numerici [1] - [16] controllano l'impostazione "mute" della traccia sul software del computer.				
TRACK SELECT	Se il pulsante [TRACK SELECT] dell'S90 è on, i pulsanti numerici [1] - [16] selezionano la traccia sul software di sequencing del computer.				

SONAR2/Cakewalk ProAudio Ver9.0

Se la template è su "SONAR", l'S90 può controllare le seguenti funzioni.

Ogni parametro	Controllano la traccia selezionata con i pulsanti numerici [1] - [16].				
	Impost. via [CONTROL FUNCTION]	CS1	CS2	CS2	CS4
	1ª fila	PAN	SEND1	SEND2	SEND3
	2ª fila	---	---	---	---
	3ª fila	---	---	---	---
	4ª fila	---	---	---	---
VOLUME (5ª fila)	Controllano le 4 tracce selezionate con i pulsanti numerici [1] - [16].				
	Tracce selezionate	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	5 ~ 8	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	9 ~ 12	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
	13 ~ 16	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
SEQ TRANS-PORT	Controllano PLAY, STOP, ◀, ▶ del software del computer.				
TRACK MUTE	Se il pulsante [MUTE] dell'S90 è on, i pulsanti numerici [1] - [16] controllano l'impostazione "mute" della traccia sul software del computer.				
TRACK SELECT	Se il pulsante [TRACK SELECT] dell'S90 è on, i pulsanti numerici [1] - [16] selezionano la traccia sul software di sequencing del computer.				

Pro Tools V5.0

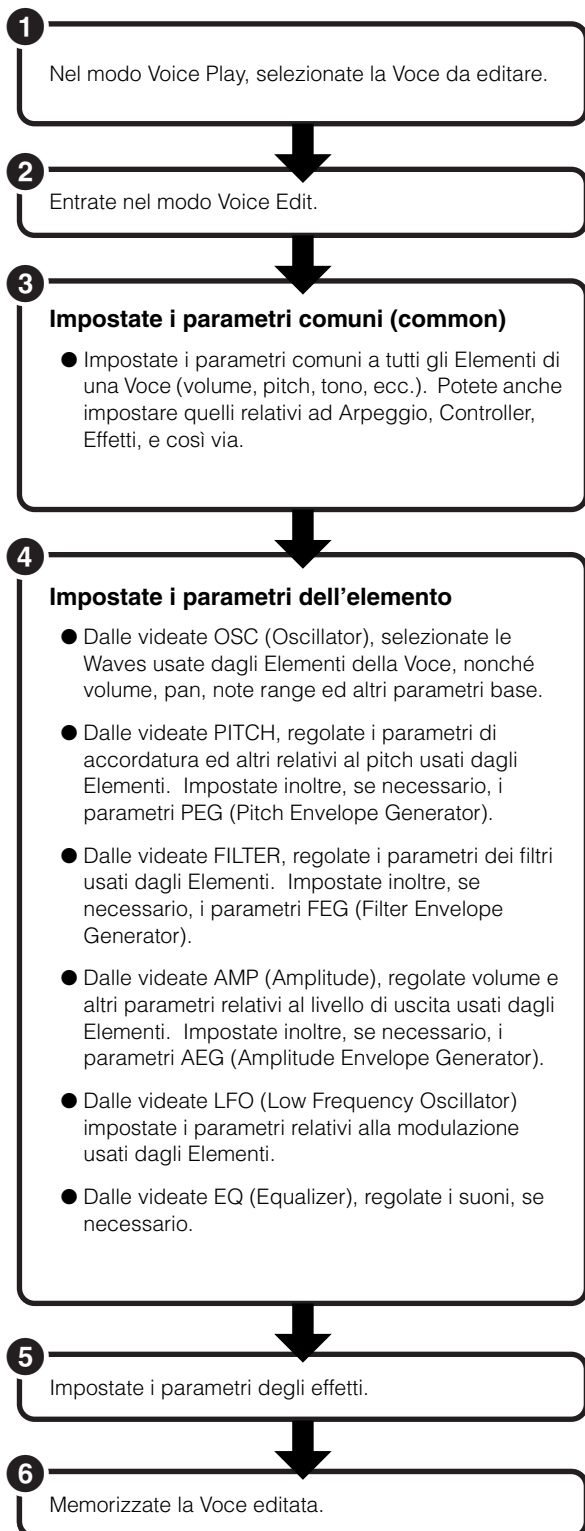
Se la template è su "ProTools", l'S90 può controllare le seguenti funzioni.

Ogni parametro	Non disponibile.				
VOLUME (5ª fila)	Controllano le 4 tracce selezionate con i pulsanti numerici [1] - [16].				
	Tracce selezionate	CS1	CS2	CS3	CS4
	1 ~ 4	VOLUME 1	VOLUME 2	VOLUME 3	VOLUME 4
	5 ~ 8	VOLUME 5	VOLUME 6	VOLUME 7	VOLUME 8
	9 ~ 12	VOLUME 9	VOLUME 10	VOLUME 11	VOLUME 12
	13 ~ 16	VOLUME 13	VOLUME 14	VOLUME 15	VOLUME 16
SEQ TRANS-PORT	Controllano PLAY, STOP, ◀, ▶ del software di sequencing del computer.				
TRACK MUTE	Se il pulsante [MUTE] dell'S90 è on, i pulsanti numerici [1] - [16] controllano l'impostazione "mute" della traccia sul software del computer.				
TRACK SELECT	Se il pulsante [TRACK SELECT] dell'S90 è on, i pulsanti numerici [1] - [16] selezionano la traccia sul software di sequencing del computer.				

Voice Edit

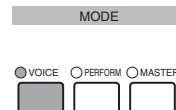
La procedura seguente mostra le basi per la creazione e l'editing delle Voci. Naturalmente, questo è solo un esempio; siete liberi di impostare come volete i parametri. Nella sezione Reference del manuale sono riportati i dettagli su ogni parametro. (pag. 98).

NOTE Le regolazioni dei parametri vengono memorizzate assieme alla Voce.



1 Selezione Voce da editare

Entrate nel modo Voice Play premendo un pulsante [VOICE].



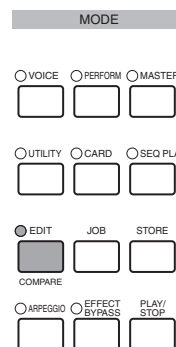
Selezionate il numero della Voce che volete editare (pag. 36).

NOTE Quando create una Voce editandone una esistente, è meglio partire da una simile a quella che intendete ottenere. In tal modo, potete evitare di fare troppi interventi ed editing di parametri — accelerando e facilitando la creazione della voce. Se volete partire da zero, usate la comoda funzione Initialize (del modo Voice Job) per inizializzare una voce nella memoria user interna. Per i dettagli, vedere a pagina 70.

2 Attivazione modo Voice Edit

Tutte le operazioni creative per la voce e l'editing vengono fatte nel Modo Voice Edit.

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



Common Edit e Editing di singoli Elementi Inserimento/disinserimento Elementi (o Key) On/Off (Mute)

Le voci possono essere formate da 4 elementi al massimo. (pag. 26). Usate Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutti i quattro elementi.

Per editare i parametri comuni a tutti i quattro elementi, premete il pulsante [DRUM KITS] (che qui funge da pulsante "COMMON").

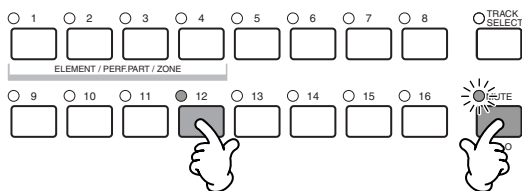


Per editare i parametri dei singoli elementi, selezionate l'elemento desiderato con il pulsante numerico corrispondente ([1] - [4]).



Potete escludere altri elementi (quelli che non state editando e non volete ascoltare) usando i pulsanti numerici [9] - [12] (Solo Voci Normal). Gli elementi esclusi sono indicati dai pulsanti accesi e l'indicatore del pulsante corrispondente a all'elemento escluso si accende.

Per isolare un elemento



Tenete abbassato il pulsante [MUTE] e premete simultaneamente uno dei pulsanti numerici da [9] a [12] per isolare la traccia corrispondente.

Una volta selezionato l'elemento da isolare, la spia del pulsante [MUTE] lampeggia, per indicare che è attiva la funzione Solo. Mentre Solo è attiva, potete cambiare gli elementi isolati premendo semplicemente i corrispondenti pulsanti da [9] a [12].

Per uscire dalla funzione Solo, premete nuovamente il pulsante [MUTE].

Per cambiare le videate e immettere le impostazioni

- 1 Selezionate il menù che volete editare premendo i pulsanti [F1] - [F6] ed [SF1] - [SF5].
- 2 Selezionate il parametro desiderato con i pulsanti [▲ ▼ ◀ ▶].
- 3 Usate i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare il valore di ciascun parametro.

NOTE Per i dettagli sull'indicatore Edit, vedere a pag. 39.

Funzione Compare

Potete utilizzarla per ascoltare la differenza fra la Voice/Performance con le vostre modifiche e quella senza l'editing.

- 1 Premete il pulsante [COMPARE (EDIT)] mentre siete nel modo Edit. Il LED di EDIT lampeggia e per il confronto vengono ripescate le impostazioni precedenti l'editing.
(Nella parte superiore del display al posto di **E** appare l'indicatore **☒**)

NOTE Mentre è attivata la funzione Compare, non è possibile usare per l'editing i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES].

- 2 Premete nuovamente il pulsante [EDIT] per disattivare la funzione Compare e reimmettere le modifiche effettuate di recente.

NOTE La funzione Compare è disponibile anche nel modo Performance Edit.

3 Impostare i parametri Common (comuni)

Ogni voce è costituita al massimo da 4 elementi. Qui spieghiamo i parametri comuni a tutti gli elementi.

● GENERAL [F1]

Per impostare i parametri generali in Common Edit, ad esempio Voice Name (nome della voce).

● OUTPUT [F2]

Per impostare i parametri di uscita della Voce come il livello di output (volume) e la posizione di pan.

● ARP [F3]

Impostando questi parametri, potete controllare come viene arpeggiata la voce (pag. 45).

● CTL SET [F4]

Serve ad assegnare varie funzioni ai controller sul pannello frontale/posteriore. Ad esempio, potete assegnare i parametri alla Pitch Bend Wheel e ad un Foot Controller in modo da cambiare in tempo reale il tono della Voce (pag. 55).

● LFO [F5]

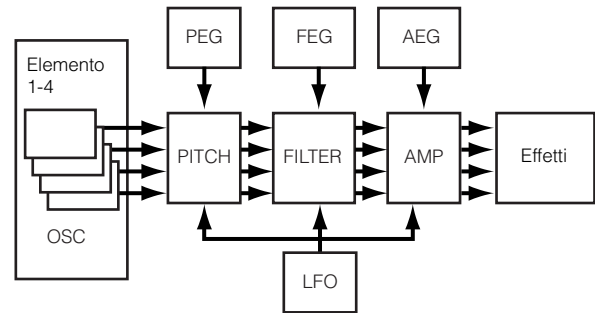
Serve a impostare i parametri LFO. L'LFO usa una forma d'onda a bassa frequenza per variare le caratteristiche di pitch/filtro/ampiezza e può essere usato per creare vibrato, wah, tremolo e altri effetti.

● EFFECT [F6]

Serve a impostare i parametri degli Effetti per la Voce. Vi sono due effetti Insertion oltre a due effetti System (Reverb e Chorus).

4 Impostare i parametri di Element

Processo di Edit dell'Elemento



● OSC (Oscillator) [F1]

Potete impostare i vari parametri per controllare le forme d'onda su cui è basata la Voce. Potete selezionare la Wave usata per l'Elemento, il volume e il range di note di ciascun Elemento e così via.

ElementSw (Element Switch)

Determina se deve suonare un Elemento oppure no.

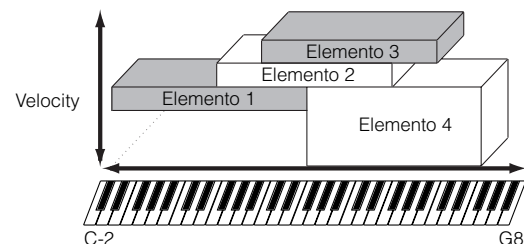
WaveNo. (Wave Number)

Seleziona la Wave per ciascun Elemento.

NoteLimit (Note Limit Low/High)

VelocityLimit (Velocity Limit Low/High)

Imposta il range di note per ogni Elemento (la gamma di note sulla tastiera su cui l'Elemento suona) ed anche la risposta di velocity (il range di velocity delle note entro cui l'Elemento suona). A ciascun Elemento potete assegnare differenti impostazioni. Con questi parametri, potete sovrapporre gli Elementi e controllarne l'uscita (output). Per esempio, potreste predisporre un Elemento per farlo suonare in un range più alto della tastiera ed un altro in uno più basso. Così, anche all'interno della stessa Voce, potete avere suoni differenti in differenti aree della tastiera o potete far sovrapporre i range dell'Elemento in modo che i loro suoni siano combinati sul range stabilito. Inoltre, potete far sì che ogni Elemento risponda a differenti range di velocity in modo che un Elemento suoni per valori di velocity di nota più bassi, ed un altro suoni per valori più alti.



NOTE Nel modo Performance, a ogni Parte possono essere assegnate impostazioni simili (Ref. #42, 43).

● PITCH [F2]

Potete impostare i parametri del pitch base per ogni Elemento. Si può applicare il “detune” agli Elementi, applicare il Pitch Scaling e così via. Inoltre, applicando il Pitch Scaling e così via. Inoltre, impostando il PEG (Pitch Envelope Generator), potete controllare le variazioni del pitch nel tempo.

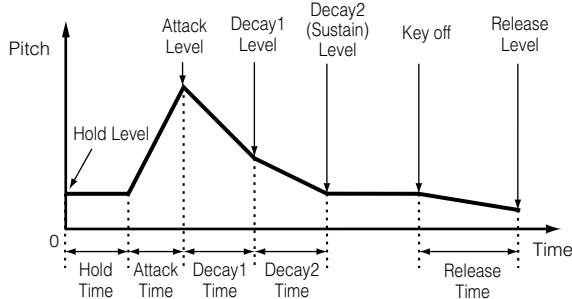
PEG (Pitch Envelope Generator) [F2] → [SF3]

Usando il PEG, potete controllare la transizione di pitch dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino al punto in cui viene rilasciata. Come illustrato sotto, il Pitch Envelope consta di cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque di Level (pitch). Ciò è utile per creare cambi automatici di pitch. Inoltre, per ogni Elemento è possibile impostare differenti parametri PEG.

VOICE EL1		PRE1:001[AP:3LayerS700]				
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	0	40	64	64	64	
LEVEL	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	+20
TUNE VEL SENS [PEG] KEVFLW						
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	ES	

Nel prospetto seguente sono riportati i nomi per esteso dei parametri disponibili, come appaiono sul display.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 (Sustain) level	Release level	Depth

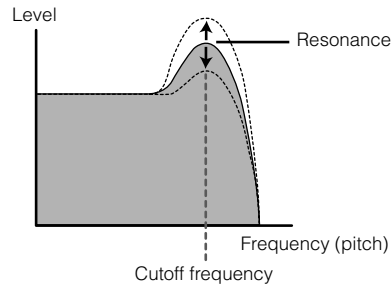
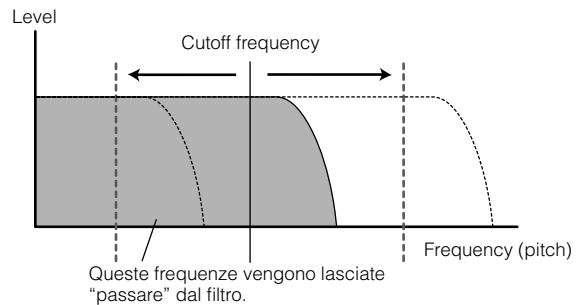


● FILTER [F3]

Potete usare il filtro per cambiare le caratteristiche tonali di ciascun Elemento, regolando gli armonici inclusi nella forma d'onda dell'Elemento.

Cutoff Frequency e Resonance

I filtri funzionano consentendo il passaggio di una porzione del segnale inferiore ad una data frequenza, e tagliando la porzione di segnale al di sopra di quella frequenza. Questa frequenza viene definita “cutoff frequency”. Potete produrre un suono più brillante o più cupo impostando il cutoff. Il parametro Resonance, d'altra parte aumenta il livello del segnale alla frequenza di taglio. Enfatizzando gli armonici in quest'area, ciò produce un tono distinto “incisivo”, che rende il suono più brillante e marcato.

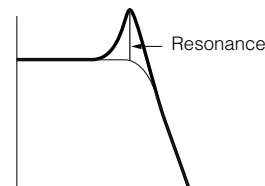


i tipi di Filtro

Nell'illustrazione sopra viene mostrato un filtro passa-basso — tuttavia, l'S90 dispone anche di altri tipi di filtro.

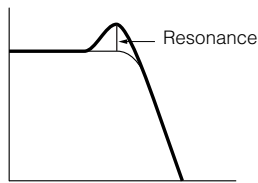
LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital)

Un filtro dinamico a 4-poli (-24db/ott) LPF con forte risonanza.



LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog)

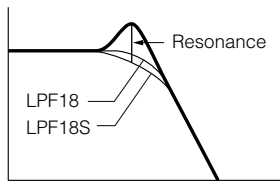
Un filtro dinamico LPF a 4-poli (-24db/ott) con un carattere simile a quelli dei synth analogici.

**LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct)**

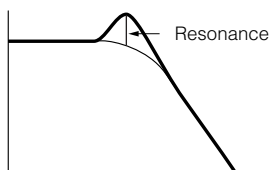
Un filtro dinamico LPF a 3-poli (-18db/ott).

LPF18s (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered)

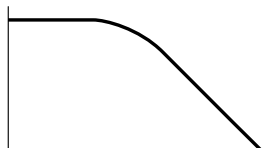
Anch'esso un filtro dinamico LPF a 3-poli (-18db/ott), ma con una curva di frequenza più concava.

**LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct)**

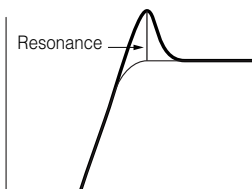
Un filtro dinamico LPF a 2-poli (-12db/ott), da usare in combinazione con un HPF (High Pass Filter).

**LPF6 (Low Pass Filter 6dB/oct)**

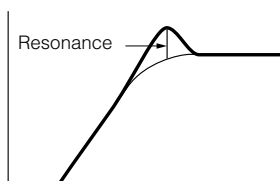
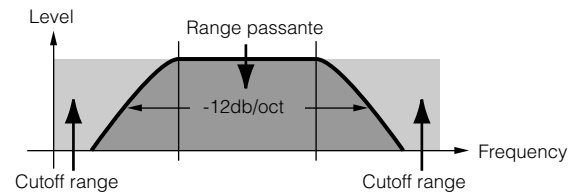
Un filtro dinamico LPF a 1-polo (-6db/ott), da usare in combinazione con un HPF (High Pass Filter).

**HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital)**

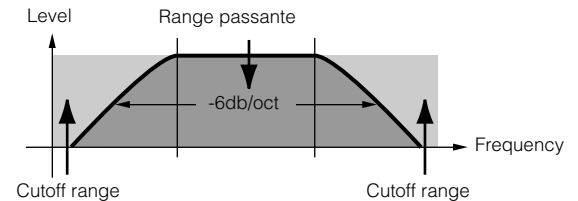
Un filtro dinamico HPF a 4-poli (-24db/ott) con forte risonanza.

**HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct)**

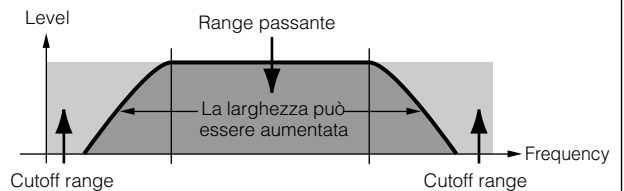
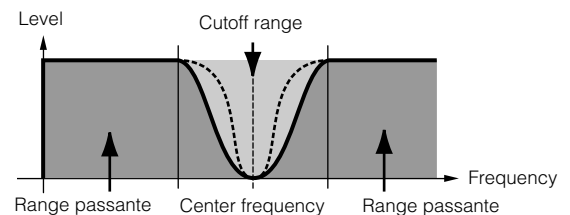
Un filtro dinamico HPF a 2-poli (-12db/ott).

**BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital)****BPF12s (Band Pass Filter 12dB/oct Staggered)**

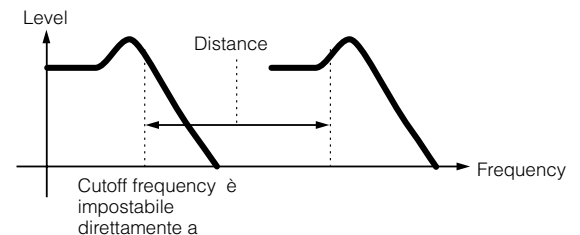
Come il BPF12D, con una curva di frequenza più concava.

BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct)**BPFw (Band Pass Filter Wide)**

Una combinazione di HPF e LPF, -12dB/ott ma permette una banda di frequenza più ampia.

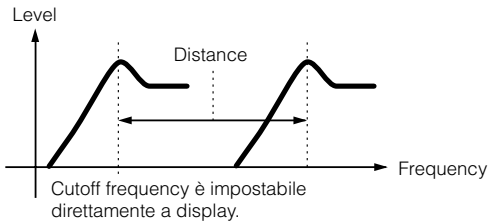
**BEF12 (Band Elimination Filter 12dB/oct)****BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)****Dual LPF**

Combinazione di due serie di LPF -12dB/ott in parallelo.



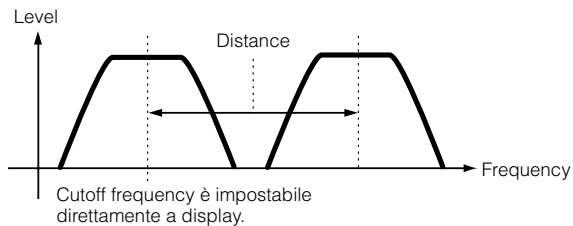
Dual HPF

Combinazione di due serie di HPF -12dB/ott in parallelo.



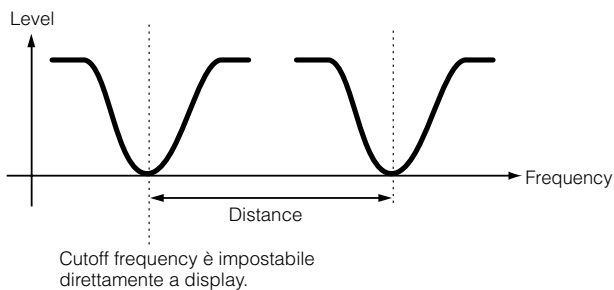
Dual BPF

Combinazione di due serie di BPF -6dB/ott in parallelo.



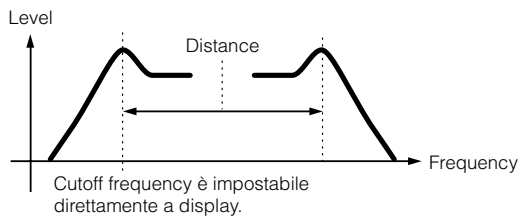
Dual BEF

Combinazione di due serie di BEF -6dB/oct in parallelo.



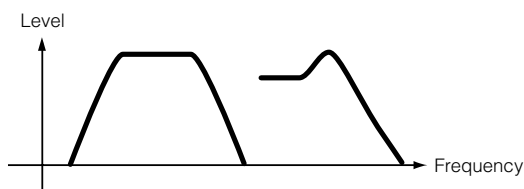
LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct) + HPF12 (High Pass Filter)

Combinazione di un LPF e un HPF.



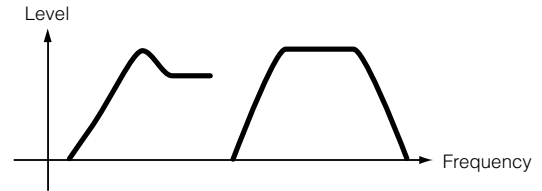
LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct) + BPF6 (Band Pass Filter)

Combinazione di un LPF e un BPF.



HPF12 (High Pass Filter 12dB/oct) + BPF6 (Band Pass Filter)

Combinazione di un HPF ed un BPF.



thru

I filtri vengono bypassati e l'intero segnale resta inalterato.

NOTE I parametri filtro sono presenti anche nell'edit delle Parti.

Potete anche impostare il Filter Envelope Generator (FEG) per il tempo di azione del filtro, il che comporta un cambio dinamico nelle caratteristiche del suono. Qui vi mostreremo come funziona il FEG.

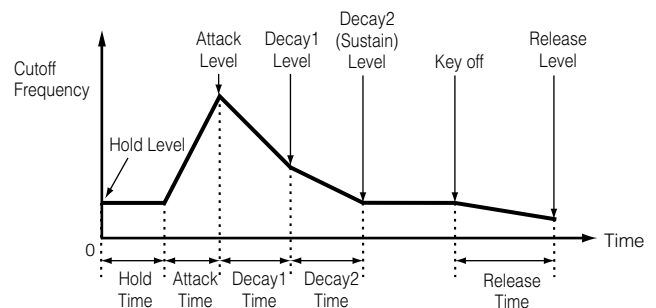
FEG (Filter Envelope Generator) [F3] → [SF3]

Usando il FEG, controllate la transizione tonale dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al punto in cui viene rilasciata. Come mostra la figura, il Filter Envelope consta di cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (per l'entità di filtraggio). Quando premete una nota, il parametro "cutoff frequency" cambia secondo queste impostazioni di involuppo. Ad esempio, questo è utile per creare effetti wah automatici. Inoltre, possono essere impostati differenti parametri FEG per ogni Elemento.

VOICE		EL1		PRE1:001[AP:3LayerS700]			
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	
TIME	0	60	92	97	113		
LEVEL	+114	+122	+82	+0	+0	+63	
TYPE		VEL SENS	FEG	KEYFLW	SCALE		
OSC	PITCH	FILTER	AMP	LFO	EQ		

I nomi completi dei parametri disponibili appaiono nella tabellina seguente, come mostrati nel display.

	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	Hold time	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Hold level	Attack level	Decay 1 level	Decay 2 (Sustain) level	Release level	Depth

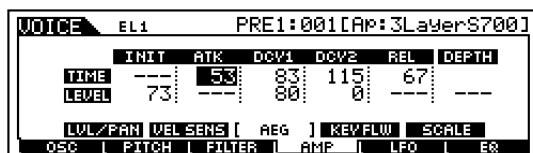


● AMP (Amplitude) [F4]

Potete impostare il volume di ciascun Elemento dopo che sono stati applicati i parametri OSC (Oscillator), PITCH e FILTER, nonché il volume generale del segnale inviato alle uscite. Il segnale di ogni Elemento viene inviato al volume specificato alla successiva sezione Effect. Inoltre, impostando l'AEG (Amplitude Envelope Generator), potete controllare i cambiamenti di volume nel tempo.

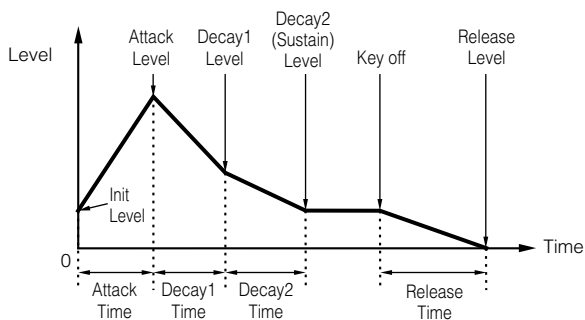
AEG (Amplitude Envelope Generator) [F4] → [SF3]

Usando l'AEG, potete controllare la transizione di volume dal momento in cui una nota viene premiata sulla tastiera fino al punto in cui essa viene rilasciata. Come illustrato in figura, l'Amplitude Envelope consta di quattro parametri Time (velocità di transizione) e tre parametri Level (per la quantità di filtraggio). Quando premete una nota sulla tastiera, il volume cambia secondo queste impostazioni dell'involuppo. Inoltre, per ciascun Elemento possono essere impostati differenti parametri AEG.



I nomi completi dei parametri disponibili appaiono nella tabellina seguente, come mostrati nel display.

	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH
TIME	---	Attack time	Decay 1 time	Decay 2 time	Release time	---
LEVEL	Initial level	---	Decay 1 level	Decay2 (Sustain) level	---	---



● LFO (Low Frequency Oscillator) [F5]

Come suggerisce il nome, l'LFO crea forme d'onda a bassa frequenza.

Queste forme d'onda possono essere usate per variare i parametri pitch, filter o amplitude di ogni Elemento per creare effetti tipo vibrato, wah e tremolo. L'LFO può essere impostato indipendentemente per ogni Elemento; può anche essere impostato globalmente per tutti gli Elementi (Ref. #159-174).

● EQ (Equalizer) [F6]

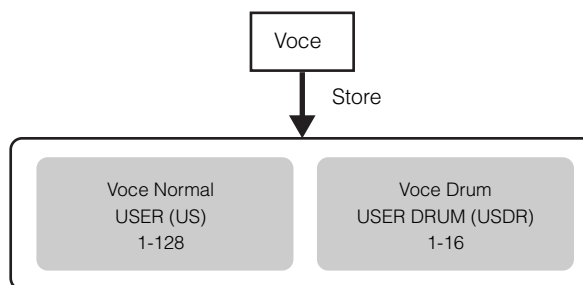
La regolazione del suono serve a definire le speciali caratteristiche del suono e a far ottenere l'appropriato bilanciamento fra gli Elementi(Ref. #210-215).

5 Impostare i Parametri Effect

Per un esempio dell'applicazione che mostra come usare l'effetto, vedere a pagina 67.

6 Memorizzare le Voci editate

Nella memoria user interna possono essere immagazzinate fino a 128 Voci Normal e 16 Voci Drum nuove/editate.



Memorizzando una Voce, eventuali dati preesistenti in quell'area vanno perduti. Dovreste sempre fare il backup di dati importanti trasferendoli su Memory card o nel computer.

NOTE Per i dettagli sulle Voci, vedere a pagina 73.

Editing delle voci Board Custom

Potete editare le voci Board Custom della scheda Plug-in usando il software Editor incluso con la scheda.

NOTE Selezionate il Part Number del software Editor su "1" quando usate il software con il modo Voice. Accertatevi inoltre di far corrispondere il canale di ricezione base MIDI dell'S90 (Ref. #176) sul canale MIDI del software Editor.

Le voci originali Board Custom da voi editate possono essere salvate e controllate con il computer.



Accertatevi di salvare su una memory card i dati editati, poiché quelli contenuti nella DRAM della scheda Plug-in si perdono con lo spegnimento dell'S90 (pag. 82).

NOTE Per i dettagli sull'uso del software Editor incluso con la scheda Plug-in consultate l'Help Online del Voice Editor.

NOTE L'Editing dei parametri sopra indicati può non avere molto effetto sul suono, secondo la scheda Plug-in particolare installata.

Uso degli Effetti

Nello stadio finale della programmazione, potete impostare gli effetti per cambiare ulteriormente il carattere del suono.

Struttura dell'Effetto

L'elaborazione degli effetti dell'S90 prevede le seguenti unità:

■ Effetti System (Reverb, Chorus, Variation)

Gli effetti System si applicano al suono in generale, sia che si tratti di una voce, sia che si tratti di un'intera configurazione di performance, una song e così via. Con gli effetti System il suono di ogni parte viene inviato all'effetto secondo il corrispondente parametro Send Level. Il suono elaborato (definito "wet") viene reinviato al mixer, secondo il parametro Return Level, ed emesso — dopo essere stato mixato con il suono "dry" non elaborato. Ciò vi consente di preparare un bilanciamento ottimale del suono dell'effetto e di quello originale delle parti.

Reverb

Gli effetti Reverb aggiungono una calda ambientazione del suono, simulando le complesse riflessioni dei reali spazi dove avviene la performance, come una sala da concerto o un piccolo club. Sono disponibili 12 tipi differenti di Riverbero.

Chorus

Gli effetti Chorus usano la modulazione per creare un ricco suono di ensemble — come se una parte venisse suonata simultaneamente da più strumenti. Sono disponibili in totale 25 differenti tipi di Chorus.

Variation

Gli effetti Variation consentono di ottenere varie trasformazioni ed esaltazioni del suono. Sono disponibili in totale 25 differenti tipi di Variation. Variation non è applicabile nel modo Voice.

■ Effetti Insertion (1, 2)

Gli effetti Insertion possono essere applicati singolarmente a ciascuna parte. Gli effetti Insertion sono usati principalmente per elaborare direttamente una singola parte. La profondità dell'effetto è regolata impostando il bilanciamento dry/wet. Poiché un effetto Insertion può essere applicato solo ad una parte in particolare, dovrebbe essere usato per i suoni da cambiare drasticamente. Potete anche impostare il balance in modo che si senta solo il suono dell'effetto, mettendo Wet su 100%. L'S90 dispone di due sistemi di effetti Insertion — uno con 104 tipi di effetti interni e l'altro con 25.

■ Effetti Insertion Plug-in

È uno speciale sistema di effetti, disponibile solo se è installata una scheda Plug-in per effetti (pag. 22). Gli effetti Plug-in non sono disponibili nel modo Voice.

■ Master Equalizer

Solitamente, per correggere l'uscita del suono dagli amplificatori o dagli altoparlanti e adattarlo al carattere specifico dell'ambiente si usa un equalizzatore. Il suono viene diviso in varie bande di frequenza quindi, aumentando o abbassando il livello di ciascuna banda, si procede alla correzione.

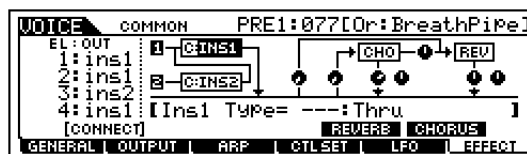
Regolare il suono in base al genere— rifinando la musica classica, rendendo più brillante la musica pop e più dinamica la musica rock — può servire anche a caratterizzare la vostra performance e renderla più gradevole.

L'S90 possiede una funzione di equalizzazione speciale di alta classe a cinque bande. I quattro slider possono essere usati per regolare il guadagno di quattro bande (delle cinque disponibili).

Esempio di impostazione di un Effetto

Mostriamo un esempio di editing delle impostazioni di un effetto nel modo Voice Edit (pag. 60). In questo esempio, cambieremo l'impostazione Insertion1 della voce Or: BreathPipe (PRE1: E13) da Thru a FLANGER (un suono simile ad un jet).

- 1 Selezionate il numero della voce che volete editare (Qui, Or: BreathPipe = PRE1: E13), quindi entrate nel modo Voice Edit (pag. 36 e 60).
- 2 Premete il pulsante [COMMON] per selezionare il display Common Edit (pag. 61).
- 3 Premete i pulsanti [F6]→[SF1] per richiamare il display CONNECT.
- 4 Usate il pulsante [▲ ▼ ◀ ▶] per selezionare la videata INS1 (INS1 Type).



5 Usate il dial dei dati per selezionare “FLG: FLANGER1” quindi suonate la tastiera. Provate altri tipi di effetto, consultando l’elenco che si trova nella pubblicazione separata “Data List”.

NOTE Potete ascoltare e confrontare la differenza fra la voce editata con le vostre modifiche e la stessa prima di esse. (pag. 61).

NOTE Per bypassare l’elaborazione dell’effetto, premete il pulsante [EFFECT BYPASS] (il LED si accende).

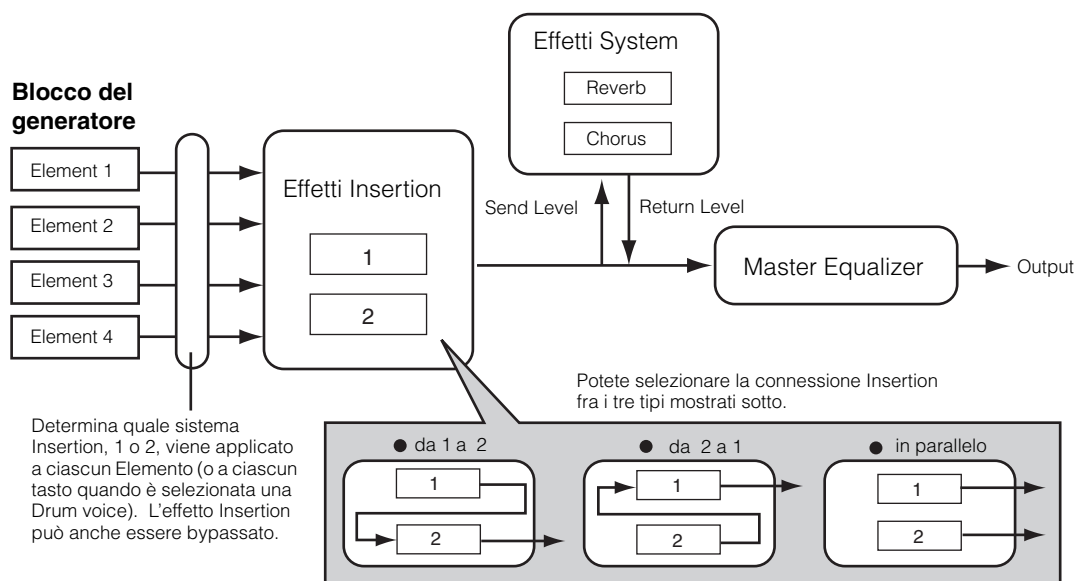
NOTE Nelle videate dei parametri degli effetti ([SF2]-[SF5]), potete eseguire varie regolazioni dettagliate. Potete passare da una videata all’altra con i pulsanti [◀ ▶]. Per le informazioni sui Parametri degli Effetti, consultate il Data List separato.

6 Se desiderate salvare le vostre nuove impostazioni, dovete memorizzarle come una singola Voce prima di uscire dal modo Voice Edit. Per i dettagli sulla memorizzazione delle Voci, vedere pag. 73.

Connessione Effetti

● Nel modo Voice:

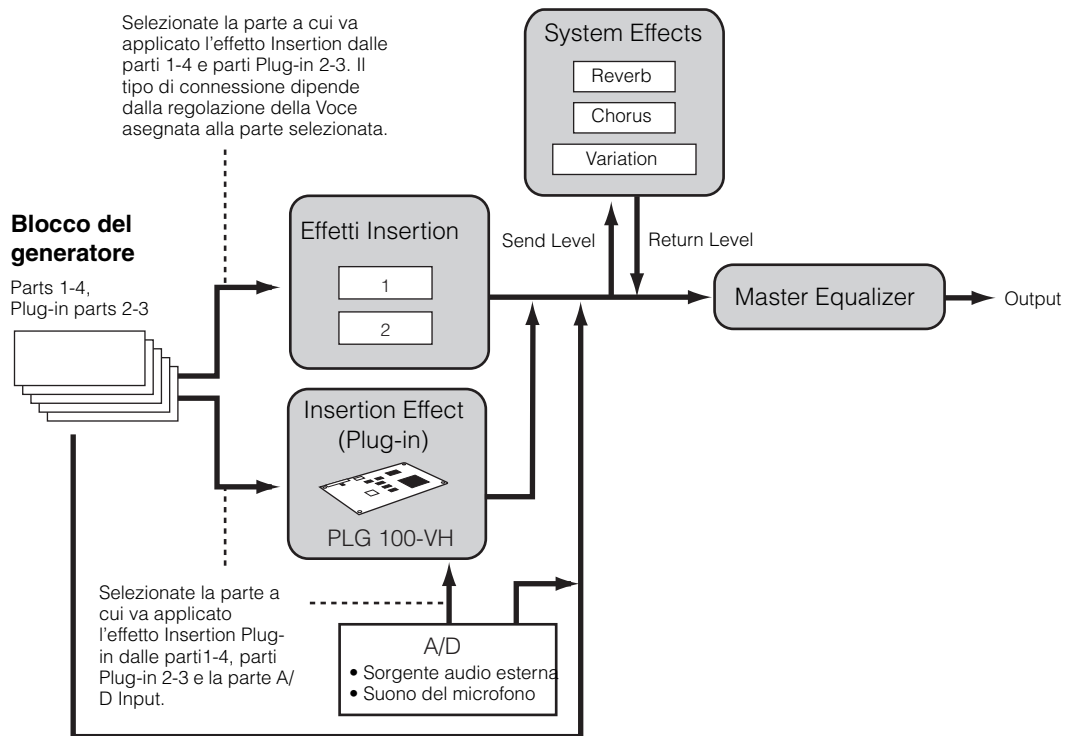
Sono disponibili tre tipi di connessione Insertion, come mostrato sotto.



NOTE Il tipo di connessione in parallelo non è disponibile per le voci Plug-in.

● nel modo Performance:

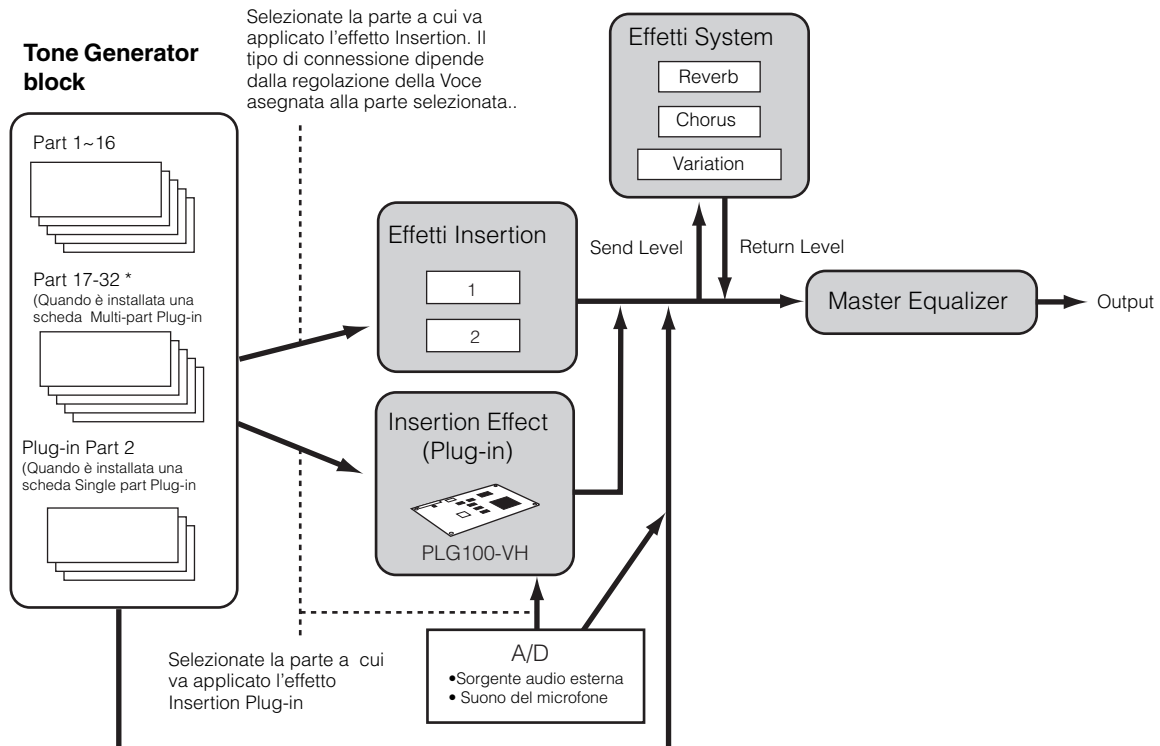
Il diagramma sotto riportato indica il flusso del segnale interno quando nello slot 1 è inserita la scheda Plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH).



NOTE La scheda Plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) può essere installata solo nello slot 1. Non può essere installata nello slot 2 o 3.

● Nel modo Sequence Play/Mixing:

Il diagramma sotto riportato indica il flusso del segnale interno quando nello slot 1 è inserita la scheda Vocal Harmony Plug-in (PLG100-VH) e la Multi part Plug-in (PLG-100XG) nello slot 3.



* Sappiate che gli effetti Insertion, Insertion (Plug-in) e System non possono essere applicati alle parti 17 ~ 32 (usando la scheda singola Multi-part Plug-in). Il segnale proveniente dalle parti 17 ~ 32 viene inviato direttamente al Master Equalizer.

Impiego dei Jobs

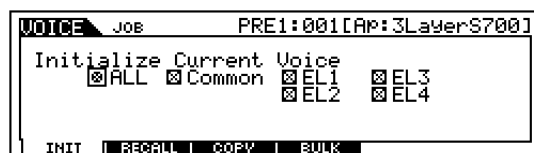
Nel modo Job potete eseguire varie operazioni (Jobs). Per esempio, potete inizializzare le Voci/Performance riportandole alle loro impostazioni originali (comprese quelle editate al momento) o copiare Elementi/Parti.

Job (PAGINE)

MODDO	JOB					
	Initialize	Recall	Copy	Bulk Dump	Performance Copy	Factory Set
	F1	F2	F3	F4	F6	-
VOICE	Si	Si	Si	Si		
PERFORMANCE	Si	Si	Si	Si		
MASTER	Si			Si		
MIXING (I SEQ PLAY) → [F6]	Si			Si	Si	
UTILITY						pag.72

Eseguire un Job

- In ogni modo, selezionate il numero di Voice/Performance /Master o il Mixing sul quale desiderate eseguire il Job.
- Premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Job.
- Usate i pulsanti funzione e andate alla videata che mostra il Job che desiderate eseguire (escluso il modo Utility).



- Usate i pulsanti [DEC/NO], [INC/YES] e [▲ ▼ ◀ ▶] per selezionare il parametro sul quale volete eseguire il Job.
- Quando premete il pulsante [ENTER], appare una richiesta di conferma.
- Per confermare, premete il pulsante [INC/YES]. Quando il Job è stato completato, appare il messaggio "Completed", e l'operazione ritorna alla videata originale.

Premete il pulsante [DEC/NO] per cancellare il Job.

! Non spegnete mai durante la scrittura dei dati su Flash ROM (mentre appare il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Spegnendo lo strumento in questa condizione perdereste tutti i dati user e il sistema potrebbe bloccarsi (a causa del danneggiamento dei dati nella Flash ROM).

- Premete uno dei pulsanti MODE (o il pulsante [EXIT]) per uscire dal modo Job e ritornare al modo Play.

Reset (inizializzazione) dei parametri di una Voice/Performance sui valori di default [F1]

È utile per impostare una "tavolozza vuota" quando volete costruire ex-novo una Voice/Performance. Tenete presente che ciò non riporta la Performance nella sua condizione originale prima dell'editing.

Selezionate il parametro Type da inizializzare

Target	Impostazioni dell'LCD					
	Voce Normal	Voce Drum	Voce Plug-in	Performance	Mixing	Master
Tutti i dati selezionati	ALL					
I dati comuni per il programma selezionato	Common					
Dati di Part/Element/Key/Zone/Mixing per il programma selezionato	EL1-EL4	EL/key (Note Name)	EL	Part1-4/PLG1-3	Part1-16/PLG1-3	ZONE*

* Parametri disponibili quando il tipo di parametro da inizializzare è impostato su Split o Layer. Possono essere designati il canale di trasmissione MIDI o lo Split Point come risultato del job.

UpperCh, LowerCh

Se il Parameter Type sopra è impostato su "Zone - Split," potete impostare canali di trasmissione separati per le sezioni upper e lower (rispettivamente a destra e a sinistra dello Split Point). Quando il Parameter Type sopra è impostato su "Zone - Layer," potete stabilire canali MIDI separati per i due layers.

SplitPoint

È disponibile solo se il tipo di parametro da inizializzare è impostato su "Split." Il range varia da C - 2 fino a G8.

Edit Recall [F2]

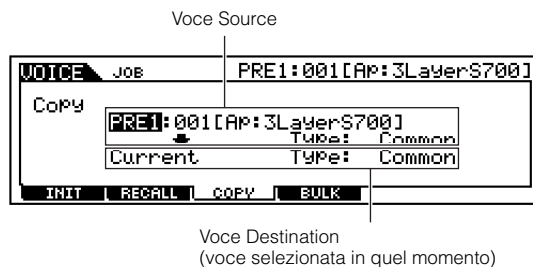
Se state editando una voce/performance e ne selezionate una diversa senza memorizzare quella editata, vengono cancellate tutte le modifiche che avevate apportato.

Se ciò accade, con Edit Recall potete recuperare la voce/performance con le vostre ultime modifiche intatte.

Uso della funzione Copy [F3]

Voce

Da questo display potete copiare le impostazioni del parametro Common ed Element/Drum Key da qualsiasi voce in quella che state editando. Ciò è utile se state creando una Voce e desiderate usare alcune impostazioni di parametri appartenenti ad un'altra.



Voce Source

Selezionate una Voce ed il tipo di dati da copiare.

- Tipo di dati

Se è selezionata una voce Normal:
Common, Element 1 ~ 4

Se è selezionata una voce Drum:
Common, Drum key C0 ~ C6

Se è selezionata una voce Plug-in:
Common, Element

NOTE Se il tipo di voce source (Normal/Drum/Plug-in) differisce da una delle voci che state editando in quel momento (destination), sarete in grado di copiare solo i parametri Common.

Tipo di dati della voce Destination (quella selezionata in quel momento)

Se la sorgente (source) è una voce Normal o Drum e il tipo di dati è impostato su Element o Drum Key, potete impostare quello dei dati della voce destination.

- Tipo di dati

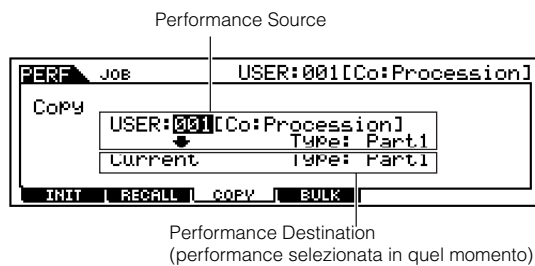
Se è selezionata una voce Normal:
Common, Element 1 ~ 4

Se è selezionata una voce Drum:
Common, Drum key C0 ~ C6

NOTE Se scegliete di copiare dalla "source" i parametri Common, il display cambierà su "Common."

Performance

Da questo display potete copiare le impostazioni del parametro Common e Part da qualsiasi performance in quella che state editando. Ciò è utile se state creando una Performance e desiderate usare alcune impostazioni di parametri appartenenti ad un'altra.



Performance Source

Selezionate una performance ed il tipo di dati da copiare.

- Tipo di dati Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3

Tipo di dati della performance Destination (la performance selezionata in quel momento)

Impostate la Parte della Performance destination .

- Tipo di dati Part 1 ~ 4, Plug 1 ~ 3, Arp, Effect (Reverb, Chorus)

NOTE Se scegliete Arp (Arpeggio) o Effect, verranno copiati i dati di Arpeggio o le impostazioni Effect per la voce assegnata alla Parte source.

Salvare i dati su un dispositivo esterno (Bulk Dump) [F4]

Potete effettuare il backup delle impostazioni di tutti i programmi (voci, performance ed altre impostazioni) usando la funzione Bulk Dump per trasmettere i dati al vostro computer o ad altro dispositivo MIDI esterno.

NOTE Per eseguire un'operazione Bulk Dump, deve essere impostato l'appropriato numero di dispositivo MIDI (Device Number) (Utility [F5]→[SF1] Ref. #178).

NOTE Dopo aver ricevuto la voce/performance corrente come bulk data, i dati vanno perduti se selezionate un'altra voce/performance o Modo. Per evitare la perdita dei dati, dovrete usare la funzione Store per immagazzinare i dati ricevuti (pag.73).

Copiare le impostazioni di Performance Part nelle Parti nel modo Mixing (Performance Copy) [F5]

Questa comoda operazione vi permette di copiare certe impostazioni delle quattro parti di una performance nel programma Mixing che state editando. Ciò diventa comodo se una data performance possiede le impostazioni che desiderate usare nel vostro programma di Mixing. Usate questo Job per copiare semplicemente le impostazioni che vi occorrono.

Le impostazioni del canale di ricezione MIDI vengono effettuate per corrispondere a quelle del canale base (Utility [F5]→[SF1] Ref. #176). Se il canale base è su "omni", qui il canale di ricezione è impostato su 1. Per selezionare un gruppo di parametri da copiare, spuntate l'appropriata casella nel display.



Factory Set (Ripresa dei Defaults della Fabbrica)

Vi permette di riportare i valori di default per le Voci Internal (User Memory) e Performance, nonché per il System ed altre regolazioni.

Una volta editate certe impostazioni, i valori di default della fabbrica vengono sovrascritti e vanno perduti. Per recuperare i valori di default, usate la procedura qui descritta.

! Quando recuperate i valori di default della fabbrica, tutte le impostazioni correnti per le Performance e le User Voice vengono sostituite dai defaults. Accertatevi di non sovrascrivere su dati importanti. Dovreste sempre fare una copia di riserva dei dati importanti salvandoli preventivamente su Memory Card o sul computer.

- 1 Nel modo Utility (pag. 29), premete il pulsante [JOB] per entrare nel modo Utility Job.
- 2 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display chiede la vostra conferma.)
NOTE Per cancellare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].
- 3 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il Job. Dopo averlo completato, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.
- 4 Premete il pulsante [UTILITY] per uscire dal modo Utility Job e ritornare al modo Utility.

NOTE Tutte le impostazioni del modo Utility che sono correlate alle schede Plug-in e alla mLAN8E vengono immesse solo nella memoria dei rispettivi dispositivi e non nella memoria User dell'S90. Per questo motivo, l'operazione Factory Set non può essere usata per resettare le impostazioni di quei dispositivi.

Salvare le impostazioni (Store)

Potete memorizzare (salvare) le vostre impostazioni originali dei parametri nella User Memory. Ecco la procedura:

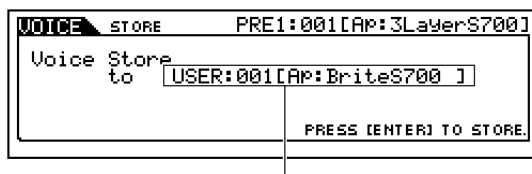
! Eseguendo quest'operazione, vengono sovrascritte le impostazioni per i dati di destinazione. I dati importanti dovrebbero essere sempre copiati come riserva su un computer, una memory card separata o altro dispositivo di immagazzinamento dati (pag. 82).

NOTE Per cambiare il nome (Name), fate riferimento alla pagina 34.

NOTE I dati Mixing editati possono essere memorizzati usando la funzione Put (pag. 81).

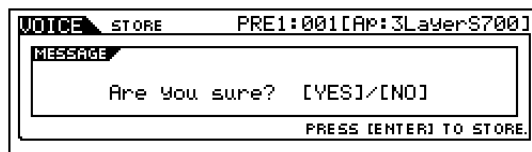
- 1 Premete il pulsante [STORE] dopo aver editato una Voice/Performance. Appare la videata Store.

es. Voice



Programma Destination (Voice)

- 2 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il programma di destinazione.
- 3 Quando premete il pulsante [ENTER], vi verrà chiesta una conferma.



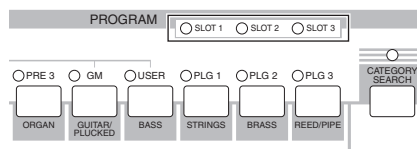
NOTE Potete premere il pulsante [DEC/NO] per cancellare l'operazione Store e ritornare alla videata originale.

- 4 Premete il pulsante [INC/YES] per confermare. Una volta completata l'operazione, appare il messaggio "Completed" e si ritorna alla videata originale.

! Non spegnete mai durante la scrittura dei dati su Flash ROM (mentre appare il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Spegnendo lo strumento in questa condizione perdereste tutti i dati user e il sistema potrebbe bloccarsi (a causa del danneggiamento dei dati nella Flash ROM).

Voci Plug-in

Nell'S90 possono essere installate fino a tre schede Plug-in. Se la scheda è installata correttamente la spia SLOT corrispondente si accende.

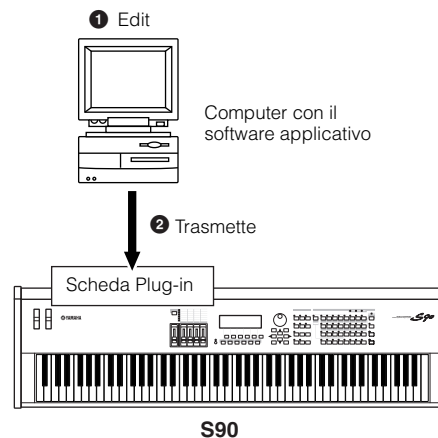


Le voci Plug-in possono essere editate con operazioni sul pannello dell'S90 come si fa per le voci User. Dopo l'editing, per ogni slot Plug-in possono essere memorizzate fino a 64 voci Plug-in.

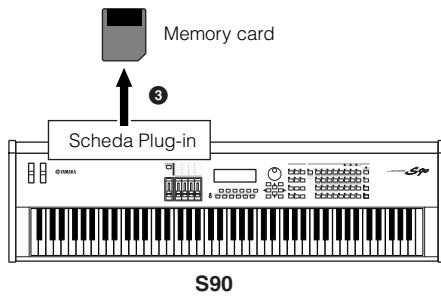
Editing e salvataggio delle voci Board

Fra le voci Board c'è una serie speciale — chiamata Board Custom — di voci che possono essere editate dal computer collegato all'S90, usando lo speciale software di editing incluso sulla scheda Plug-in. Poiché le schede Plug-in non hanno SRAM e i dati della voce editata andrebbero perduti, la voce Board Custom editata dovrebbe essere salvata mediante trasferimento su una Memory Card inserita nell'S90. I dati della voce Board Custom salvati su memory card possono essere caricati automaticamente all'accensione, mediante la funzione Auto Load.

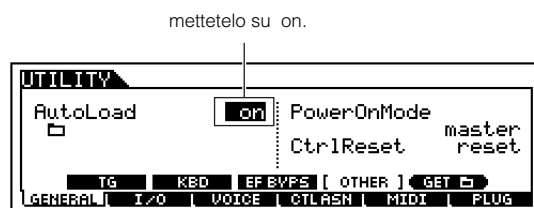
- 1 Editate la voce Board usando il software Editor.
- 2 Trasmittete alla memoria (DRAM) sulla scheda Plug-in i dati editati.



- 3 Salvate i dati della memoria (DRAM) nella memory card.



- 4 Se necessario, impostate su on Auto Load nel modo Utility (pag. 84).



- 5 All'accensione successiva, i dati di voce Board Custom salvati su memory card vengono caricati automaticamente in memoria nella scheda Plug-in.

Esecuzione delle Song

Potete eseguire direttamente il playback dei file di Song presenti su Memory Card. Possono essere eseguiti con continuità fino a 100 file di Song con la funzione Chain Step. I dati di Chain Step possono anche essere salvati su Memory Card (pag. 82).

NOTE Accertatevi di inserire una Memory Card con gli appropriati dati di Song nello slot per la Card.

! Accertatevi di leggere la sezione “Uso delle Memory Card” a pag. 82.

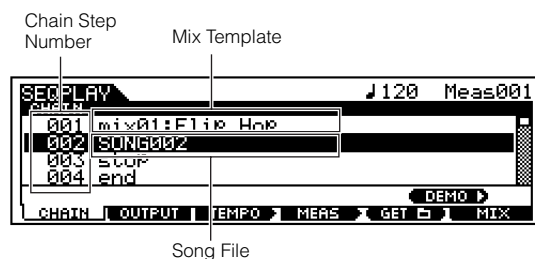
NOTE L' S90 è compatibile con gli Standard MIDI File o Format 0 e può eseguirne il playback. Se necessario, potete usare il software File Utility incluso per convertire gli Standard MIDI file sul vostro computer dal formato 1 al formato 0.

! Non togliete/inserite la Memory Card mentre siete nel modo SEQ PLAY.

Impostare la Chain (CHAIN)

Chain Step Number

Cambiate ogni Chain Step usando i pulsanti [▲] / [▼].



NOTE Potete saltare al Chain Step successivo e cambiare in anticipo le impostazioni di Chain, anche durante il playback di una Song.

NOTE Durante il playback di una Song, appare l'indicatore [F] per la Song corrente.

Song File/Mix Template

Assegnate un file di Song a Chain Step. Può essere scelto qualsiasi file di Song con l'estensione “.MID”. Per richiamare le regolazioni di ciascuna parte possono anche essere selezionate le Mix Template (pag. 79). Per un playback continuo (concatenato) di più Chain Steps, potete specificare come eseguire questo Chain Step dopo il playback di uno precedente, usando uno di questi comandi: “skip,” “end,” o “stop.”

Se selezionate “skip,” il Chain Step viene saltato e il playback passa allo step successivo. Se scegliete di saltare il centesimo Chain Step, il playback ritorna al primo step dopo il 99° Chain Step. Se selezionate “end,” quando la song raggiunge questo Chain Step, il playback concatenato si arresta e si ritorna al primo step.

Se scegliete “stop”, la Song si arresta quando raggiunge questo Chain Step.

Impostazioni: skip, end, stop, song file, mix template

NOTE Dovete aver già specificato (nel modo Card) la directory con i file di song che desiderate selezionare.

- 1 Premete il pulsante [SEQ PLAY] per entrare nel modo Sequence Play.
- 2 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare il numero di step della catena o chain step.
- 3 Usate i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per assegnare i song file/mix template o l'opzione skip/end/stop al chain step.
NOTE Con la Chain (catena) può essere effettuato il playback di file di Song presenti sulla stessa directory.
- 4 Ripetete gli step 2 e 3 sopra riportati per determinare la chain.

Playback della Song

- 1 Selezionate il file di Song desiderato per il playback, come avete fatto per i punti da 1 a 3.

NOTE Quando eseguite il playback di una singola Song, non avete bisogno di selezionare un numero di Chain Step (può essere aperta qualsiasi videata di Chain Step).

- 2 Impostate il tempo (se necessario).

- 3 Seguite i due step secondari sotto indicati se le directory Current e Play non sono le stesse. (Potete controllare questa situazione dalla videata INFORMATION.)

NOTE Ricordate che le directory Play (per il playback della Sequence) e Current (nel modo Card) possono essere sistemate in cartelle differenti. Per un appropriato funzionamento di Chain Step, devono essere messe nella stessa cartella.

- 1 Premete il pulsante [F5] dalla videata CHAIN. Appare un messaggio di conferma.
- 2 Eseguite l'operazione premendo [INC/YES].
- 4 Premete [PLAY/STOP] per eseguire il playback della Song.
- 5 Premete ancora [PLAY/STOP] per bloccare il playback della Song.

Playback concatenato

- 1 Usate i pulsanti [▲] e [▼] per selezionare il numero di Chain Step della prima Song che intendete rieseguire o della Mix Template.
- 2 Impostate il tempo (se necessario).
- 3 Seguite i due step secondari sotto indicati se le directory Current e Play non sono le stesse. (Potete controllare questa situazione dalla videata INFORMATION.)

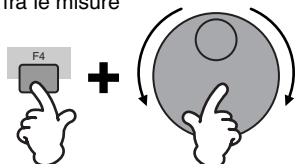
Ricordate che le directory Play (per il playback della Sequence) e Current (nel modo Card) possono essere sistemate in cartelle differenti. Per un appropriato funzionamento di Chain Step, devono essere messe nella stessa cartella.

- 1 Premete il pulsante [F5] dalla videata CHAIN. Appare un messaggio di conferma.
- 2 Eseguite l'operazione premendo [INC/YES].
- 4 Premete [PLAY/STOP] per eseguire il playback della Song. Quando è finito il playback di Chain Step parte automaticamente il numero di Chain Step successivo. In questo modo si può avere il playback continuo delle Song.
- 5 Premete ancora [PLAY/STOP] per bloccare il playback della Song. Inoltre, se si raggiunge un "end" o "stop" di Chain Step, il playback si arresta.

Spostare la posizione di Song / Cambiare il Tempo

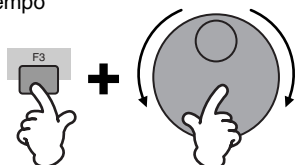
Potete spostare la posizione della Song o cambiare il tempo di playback per la Song del Chain Step selezionato. Quando la Song viene eseguita, le impostazioni di tempo apportate hanno priorità sul tempo originale della Song.

Per spostarsi fra le misure



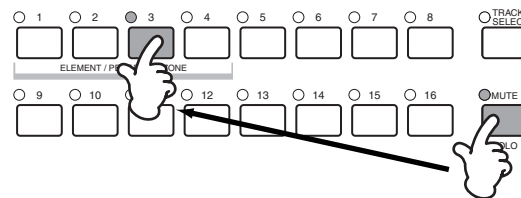
Misura da specificare quando si rilascia il pulsante [F4]

Cambiate il tempo



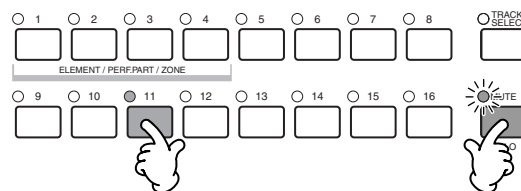
Song track on/off — Solo e Mute

Per escludere una traccia



- 1 Premete il pulsante [MUTE], in modo che si accenda la sua spia.
- 2 Premete un qualsiasi pulsante numerico [1] - [16] per selezionare il numero di traccia da escludere.

Per isolare una traccia



Tenete premuto [MUTE] e premete uno dei pulsanti numerici da [1] a [16] per isolare una traccia.

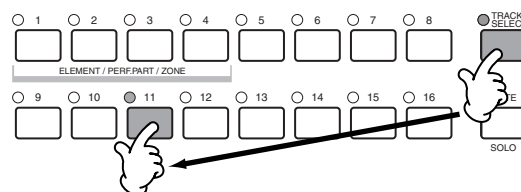
Selezionata la traccia da isolare, la spia del pulsante [MUTE] lampeggia per indicare che è attiva la funzione Solo. Mentre Solo è attiva potete cambiare la traccia isolata premendo semplicemente un altro pulsante da [1] a [16].

Per uscire dalla funzione Solo, ripremete [MUTE].

Selezione traccia della Song

Per editare i dati di Mixing, dovrete selezionare la traccia da editare.

Premete il pulsante [TRACK SELECT] in modo che si accenda il suo indicatore e premete un pulsante da [1] a [16] per selezionare la traccia da editare.



NOTE Il canale di trasmissione della tastiera nel modo Sequence Play corrisponde al numero di traccia qui selezionato.

Editing della Song nel modo Sequence Play

● [F2] Sequence Play Output Channel

Da questo display potete confermare il canale MIDI e determinare a quale porta MIDI i dati vengono inviati.



OUT CH (Output Channel)

Indica il canale di trasmissione alla porta MIDI OUT (Solo Display).

NOTE Nel modo Sequence play, i dati MIDI creati suonando la tastiera e agendo sulle rotelle di controllo vengono inviati al blocco di generazione suono o ai dispositivi MIDI esterni attraverso il canale di output MIDI della traccia selezionata in quel momento.

Port

Determina la porta di trasmissione MIDI per il canale corrispondente. È utile per inviare i dati ai generatori di suono esterni attraverso più porte MIDI in una configurazione MIDI estesa. Ricordate che questo parametro è disponibile per i canali che sono assegnati alle parti Plug-in 1 - 3 (per schede single-part installate) o parti Plug-in 17 - 32 (per schede multi-part installate). Le parti del generatore di suono interno dell'S90 sono fissate automaticamente sulla porta 1.

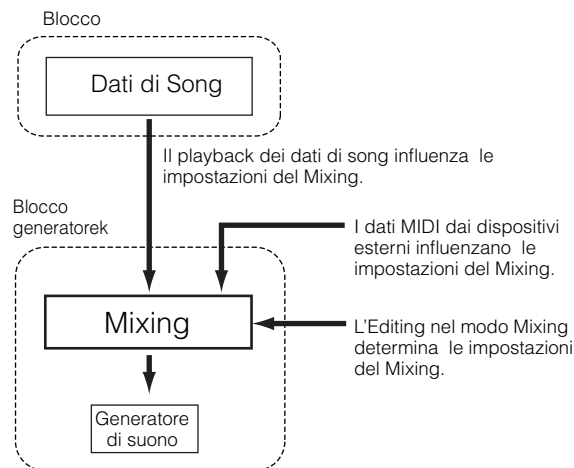
□ Impostazioni off, 1 ~ 3

NOTE I dati della Porta possono essere emessi solo attraverso il terminale USB.

Modo Mixing

In questo modo, potete mixare i dati e impostare i vari parametri per le parti del generatore — inclusa la voce desiderata, nonché i valori di level, pan, EQ, effetti e altre regolazioni.

Il diagramma seguente mostra l'influenza del modo Mixing sulle parti del generatore di suono e come è influenzato dagli altri elementi.



I parametri di Mixing non sono in effetti parte dei dati di song, bensì sono impostazioni del generatore di suono, eseguite con il playback dai dati di song. Pertanto, le impostazioni del parametro Mixing non vengono registrate nelle tracce di song.

NOTE Anche se la song selezionata non ha dati di sequenza, questi dati di Mixing possono essere memorizzati (put) in una Mix template come dati di sistema (pag. 79). Effettuando il playback di questi dati di song si trasmette il mixing setup allo strumento MIDI esterno.

Modo Mixing (Semplici funzioni Mixer)

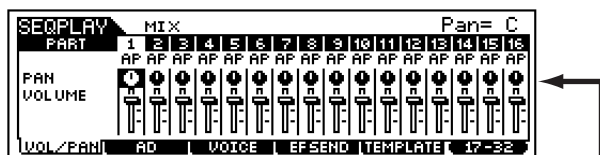
NOTE I parametri che hanno lo stesso nome nel modo Mixing e Mixing Edit hanno le stesse funzioni e le stesse impostazioni.

Procedura base

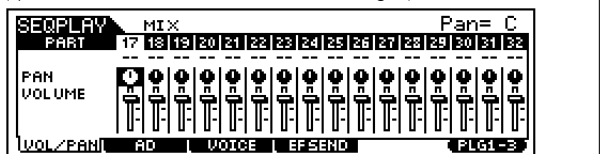
- 1 Nel display CHAIN, premete il pulsante [F6] (MIX) per entrare nel modo Mixing.
- 2 Selezionate la Mix Template per l'editing (pag. 79), quindi uscite dal display TEMPLATE.

- 3 Selezionate un display per le parti che desiderate mixare usando il pulsante [F6].

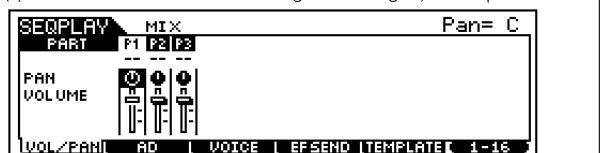
Generatore interno: Parti 1~16



Multi Part Plug-in: Parti 17~32
(quando è installata la scheda Multi Part Plug-in)



Single Part Plug-in: Paris 1~3
(quando è installata la scheda Single Part Plug-in)



NOTE Dovete notare che le impostazioni delle Parti (17 ~ 32) di Multi-Part Plug-in si applicano non solo alla song singola, bensì a tutte le template.

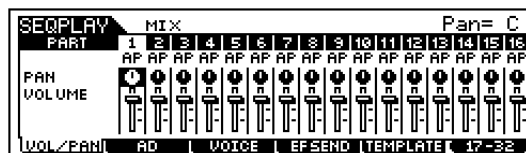
- 4 Selezionate il menù che volete editare premendo i pulsanti [F1] - [F5], quindi editate i parametri in ogni display.

NOTE Se volete editare i parametri Mixing più dettagliati, entrate nel modo Mixing Edit premendo il pulsante [EDIT]. Per i dettagli, vedere a pagina 98 nella sezione "Reference".

- 5 Salvate (put) le impostazioni o regolazioni editate allo step 4 nella Flash Memory.
- 6 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Mixing e ritornare al display CHAIN.

● [F1] VOL/PAN

Da questo display potete impostare il Pan e il Volume per ogni parte.



NOTE Potete selezionare una parte spostando il cursore o usando i pulsanti numerici mentre è acceso l'indicatore [TRACK SELECT] (pag. 76).

NOTE Potete anche regolare il Volume/Pan usando i Control Sliders. Vedere a pagina 53 per i dettagli.

PAN

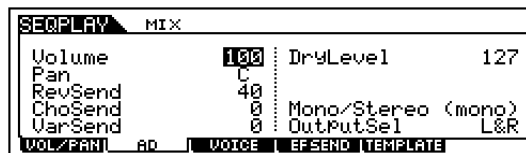
Determina la posizione stereo pan per ogni parte.

VOLUME

Determina il volume per ogni parte

● [F2] AD

Da questo display potete impostare i vari parametri di mixing per la parte A/D, immessa attraverso il jack A/D INPUT o il terminale mLAN (quando è stata installata la mLAN8E opzionale).



Come nel Modo Performance Play. Vedere pagina 44.

● [F3] VOICE

Da questo display potete selezionare una voce per ogni parte.



NOTE Potete selezionare una parte spostando il cursore o usando i pulsanti numerici mentre è acceso l'indicatore di [TRACK SELECT] (vedere pag. 76).

NOTE La funzione Category Search qui può essere usata anche per selezionare le voci (ad eccezione delle parti Multi-part Plug-in 17 - 32).

● [F4] SEND (Effect Send)

Da questo display potete eseguire le regolazioni base degli effetti per ciascuna traccia — i livelli Reverb, Chorus e Variation Send, nonché il livello Dry.



● [F5] TEMPLATE

Questa comoda funzione vi permette di immagazzinare in memoria le vostre impostazioni di mixing come una template (maschera) — permettendovi di configurare facilmente dei mix simili, richiamando la template appropriata, quindi attivandola quando vi occorre. Potete anche assegnare la template agli step di Chain nel modo Sequence Play richiamando le impostazioni secondo il playback. Le Template sono parte dei dati di System (pag. 27) nel modo Utility e non possono essere salvate come dati di Song.



Template
Numero

Template
Nome

Premendo il pulsante
[SF4] richiamate la
template selezionata a
sinistra.

Premendo il pulsante
[SF5], salvate
l'impostazione corrente
nella template
selezionata a sinistra.

NOTE Poiché le Mixing template sono memorizzate come dati di System (pag. 27) nella Flash ROM, i dati vengono conservati anche se si spegne lo strumento.

Numero di Template

Determina il numero che contraddistingue la template. Possono essere create fino a 50 template.

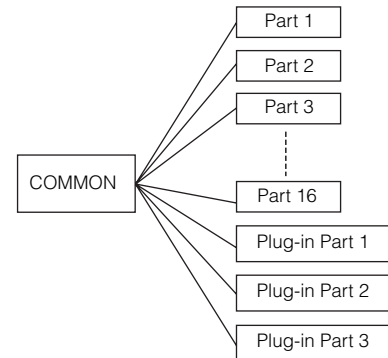
Nome della Template

Determina il nome della template. Per i dettagli circa l'assegnazione del nome, vedere a pagina 34 nella sezione "Operazioni base".

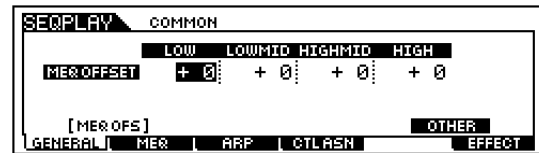
Modo Mixing Edit (Funzioni Mixer dettagliate)

Common edit e Part edit

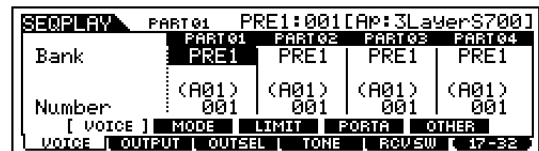
Usate Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutte le parti. Vi sono due tipi di display Mixing: quelli per Common Edit, e quelli per l'editing delle singole parti.



Indica un display Common Edit



Indica un display per l'editing di Parte(i).



NOTE Operazioni Common Edit non possono essere eseguite sulle parti 17 - 32 Multi-part Plug-in.

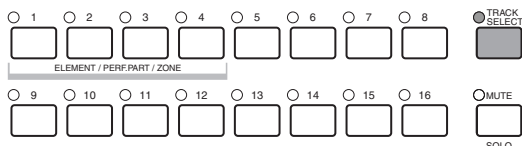
Procedura base

- 1 Nel display CHAIN, premete il pulsante [F6] per entrare nel modo Mixing.
- 2 Selezionate la Mix Template per l'editing.
- 3 Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo Mixing Edit. (L'indicatore si accende.)

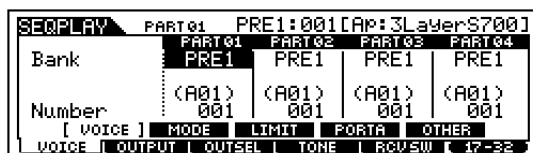
- 4 Selezionate una parte da editare.
Per editare i parametri comuni a tutte le parti, premete il pulsante [DRUM KITS] (che qui funge da pulsante "COMMON").



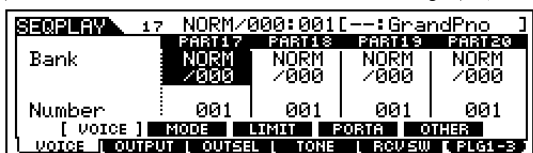
Per editare i parametri delle parti, selezionate quella desiderata con l'appropriato pulsante ([1] - [16]). Potete selezionare le parti per la scheda Plug-in usando il pulsante [F6] (come mostrato in figura).



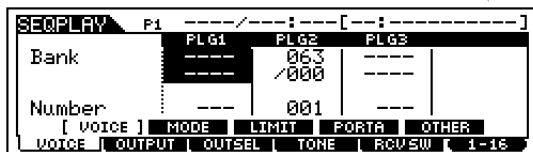
Generatore interno: Parti 1~16



Multi Part Plug-in: Parti 17~32
(Quando è stata installata la scheda Multi Part Plug-in)



Single Part Plug-in: Parti 1~3
(Quando è stata installata la scheda Single Part Plug-in)



- NOTE Le impostazioni delle Parti (17 ~ 32) di Multi-Part Plug-in non si applicano alla singola template ma a tutti i Mixing.
- 5 Selezionate il menù da editare premendo i pulsanti [F1] - [F5] ed editate i parametri in ciascun display.
- 6 Salvate (put) le impostazioni editate allo step 5 nel Mix Template.
- 7 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Mixing e ritornate al display CHAIN.

Per i dettagli su ogni parametro, vedere la sezione "Reference" (pag. 98). Nella sezione seguente, vi mostreremo come cominciare con il Mixing Edit.

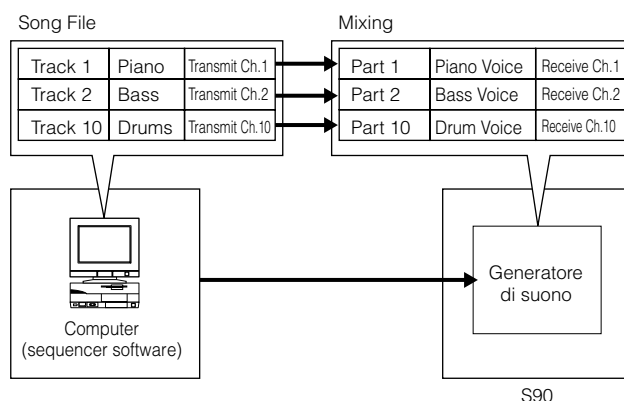
Uso dell'S90 come generatore multitimbrico (Mixing Edit)

Il Modo Mixing vi permette di configurare l'S90 come un generatore di suono multitimbrico da usare con un software musicale per computer o su sequencer interni/ esterni. Se ogni traccia di un file di song usa un canale MIDI differente, le Parti di una Performance possono essere assegnate ciascuna ad ogni canale MIDI corrispondente. Perciò, potete fare il playback di un file di song su un sequencer esterno e far suonare differenti voci su diverse tracce simultaneamente.

Nell'esempio seguente, creeremo una Performance adatta per il il playback di un file di song costituito da tre Parti: piano, basso e batteria. La traccia del piano è assegnata al canale MIDI 1, quella del basso al canale 2, e quella della batteria al canale 10.

NOTE La parte (o le parti) può essere temporaneamente messa in condizione on/off (Mute) (pag. 76).

NOTE Per i dettagli sui canali MIDI, vedere pag. 118.



NOTE Potete usare il software di sequencer incluso (solo Windows; vedere l'allegata Guida all'installazione) per suonare più Parti sull' S90. Tuttavia, accertatevi prima che siano stati effettuati correttamente tutti i collegamenti fra il computer e l'S90 (pag. 17).

- 1 Dopo aver premuto il pulsante [SEQ PLAY], premete [F6] (MIX) per entrare nel modo Mixing, quindi entrate nel modo edit (pag. 29).

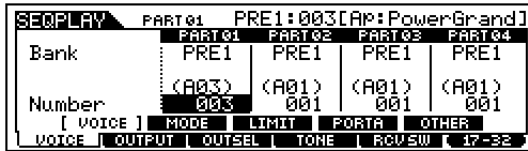
NOTE Prima di entrare nel Modo Mixing Edit dovete selezionare una Mixing Template per l'editing (pag. 79).

NOTE Se necessario, potete inizializzare le impostazioni di Mixing (pag. 70).

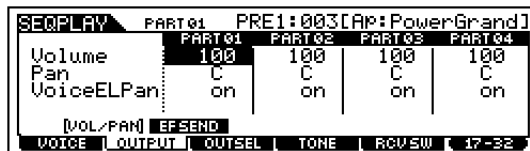
- 2 Se è presente il display Common Edit, premete l'appropriato pulsante numerico da [1] a [16] per passare al display Part Edit.

Qui, selezioneremo Part 1 per il piano, Part 2 per il basso e Part 10 per la batteria. Prima, selezioniamo Part 1.

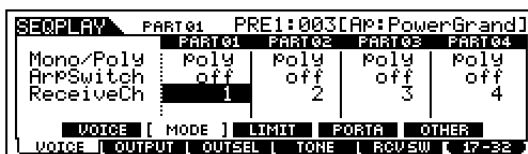
- 3 Premete [F1] → [SF1] per commutare sulla videata VOICE, quindi specificate la Voce da usare come Part di piano.



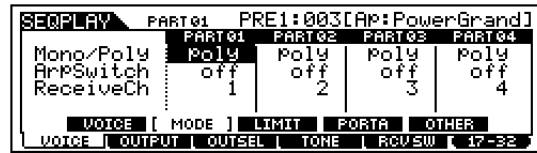
- 4 Analogamente, assegnate Part 2 alla voce del Basso e Part 10 alla voce Drum.
- 5 Premete [F2] → [SF1] per passare alla videata VOLUME e quindi impostatelo per ogni Parte assieme, se necessario, alla posizione Pan, ai livelli di Chorus e Reverb Send. Per i dettagli, vedere Ref. #43 - 48.



- 6 Premete [F1] → [SF2] e passate alla videata MODE. Impostate i parametri relativi sui valori appropriati: 1, 2, e 10.

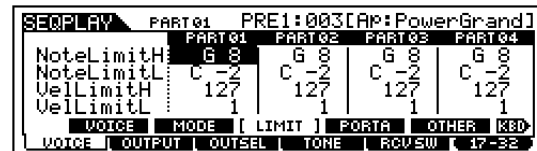


- 7 Usate i pulsanti [▲] e [▼] e commutate sull'impostazione Mono/Poly. Impostate il parametro su "Poly" (polyphonic).



NOTE Per le Parti che hanno solo passaggi di note singole e non necessitano di polifonia, il parametro Mode può essere impostato su "mono" (monophonic).

- 8 Premete [F1] → [SF3] per richiamare le impostazioni di NoteLimit (Note Limit) e VelLimit (Velocity Limit), e controllate se la Parte di ogni voce è impostata correttamente — in altre parole, accertatevi che le impostazioni di Note o Velocity non impediscano alla Voce di essere suonata normalmente. Salvo casi speciali, in genere dovrete evitare impostazioni limite sui range di note e velocity, per evitare che le note vengano troncate.



NOTE Vi sono molti altri parametri specifici della Parte nel modo Mixing Edit. Per i dettagli, vedere la sezione "Reference".

- 9 Prima di uscire dal Modo Edit, dovete salvare le impostazioni per la Mix Template. Per i dettagli vedere a pagina 79.

A questo punto, quando selezionate questa Mix Template nel modo Sequence Play, potete eseguire il play back del file di song sul computer (sequencer), e le parti di piano, basso e batteria verranno rieseguite secondo il canale MIDI di ogni traccia.

Impiego delle Memory Card

Nel modo Card, potete usare una Memory Card (schede SmartMedia™ disponibili in commercio) per salvare e caricare i dati da/sullo strumento, nonché eseguire altre operazioni di scambio dati. Con il software File Utility incluso, potete usare un computer per gestire i dati su Memory Card. Potete anche usarlo per scambiare dati fra il computer e la Memory Card.



Non togliete/inserite la Memory Card nel modo Card.

NOTE Per selezionare il file di Song che intendete suonare, usate il modo Sequence Play. Nel modo Card, designate la cartella che include i file di Song per il playback (pag. 83).

Gestione di Memory Card (SmartMedia™*)

Trattate con cura le Memory Card. Seguite queste precauzioni importanti.

* SmartMedia è un marchio di commercio della Toshiba Corporation.

■ Tipo di Memory Card compatibile

Possono essere usate le Memory Cards 3.3V(3V) Il tipo 5V non è compatibile con questo strumento.

■ Capacità di Memoria

Vi sono sette tipi di Memory Cards: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB/64MB/128MB.

■ Inserimento/Rimozione di Memory Cards

Per inserire una Memory Card:

Tenete la Memory Card in modo che la sezione dei connettori (dorata) della Memory Card sia rivolta verso il basso e in avanti, verso lo slot Memory Card. Inserite completamente la Memory Card nello slot, spingendola lentamente fino a fine corsa.

- Non inserite la Memory Card nella direzione errata.
- Non inserite altro che la Memory Card nello slot.

Per togliere una Memory Card:

Prima di togliere una Memory Card, accertatevi che essa non sia in uso, o che lo strumento non la stia leggendo. Quindi estraete lentamente a mano la Memory Card. Se è in corso l'accesso* alla Memory Card, sul display dello strumento appare un messaggio che indica che essa è in uso.

* Ciò include le operazioni di salvataggio, caricamento, formattazione ed eliminazione. Inoltre, sappiate che lo strumento ha accesso automatico alla Memory Card per controllare il tipo di supporto che è inserito alla sua accensione.



Non tentate mai di togliere la Memory Card o di spegnere lo strumento quando è in corso l'accesso alla card stessa. In caso contrario, si danneggiano i dati sullo strumento/Memory Card e quest'ultima.

■ Formattare le Memory Cards

Prima di poter essere usata dallo strumento, una Memory Card deve essere formattata. Una volta formattata, però, tutti i dati preesistenti vengono definitivamente cancellati. Accertatevi sempre che quella da formattare non contenga dati importanti.

NOTE Le Memory Cards formattate con questo strumento diventano inutilizzabili con altri strumenti.

■ Informazioni sulle Memory Cards

Trattate con cura le Memory Cards!

Vi sono volte in cui l'elettricità statica influenza le Memory Cards. Prima di toccare le Memory Cards, per ridurre le possibilità di elettricità statica, toccate un oggetto metallico, come la maniglia di una porta o un profilo d'alluminio.

Accertatevi di togliere la Memory Card dal suo slot quando non intendete usarla per un periodo piuttosto lungo. Non esponete la Memory Card alla luce solare diretta, a temperature estremamente alte o basse, a umidità eccessiva, polvere o a liquidi.

Non appoggiate sopra la Memory Card oggetti pesanti, né flettete o applicate pressione su di essa in alcun modo.

Non toccate la parte metallica (dorata) della Memory Card né appoggiate piastre metalliche sulla parte metallica.

Non esponete la Memory Card a campi magnetici, come quelli prodotti da televisori, altoparlanti, motori ecc. poiché i campi magnetici possono cancellare parzialmente o completamente i dati sulla Memory Card, rendendola illeggibile.

Non attaccate sulla Memory Card nient'altro che l'apposita etichetta fornita. Accertatevi inoltre che le etichette siano attaccate nella posizione giusta.

Per proteggere i dati (Write-protect):

Per prevenire la cancellazione accidentale di dati importanti, sull'area della Memory Card contrassegnata da un cerchietto attaccate l'adesivo di protezione da scrittura (fornito nella confezione). Per salvare i dati sulla Memory Card, accertatevi di togliere quest'adesivo dalla Card. Non riusate l'adesivo se è usurato.

■ Backup dei dati

Per la massima sicurezza dei dati, la Yamaha vi raccomanda di tenere due copie dei dati importanti su Memory Card separate. Ciò vi dà una copia di riserva se una Memory Card si perde o si danneggia.

■ Lucchetto antifurto

Questo strumento è dotato di un lucchetto antifurto per la Memory Card. Se necessario, montate sullo strumento il lucchetto. Per il montaggio:

Per il montaggio:

- 1 Togliete la parte metallica con un cacciavite adatto.
- 2 Capovolgete la parte metallica e quindi rimontatelo.

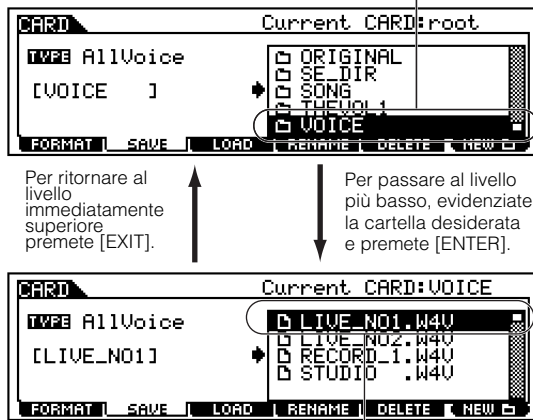
Procedura

- 1 Premete il pulsante [CARD] per attivare il modo omonimo. (L'indicatore si accende.)
- 2 Selezionate il menù desiderato usando i pulsanti [F1] - [F6] ed eseguite ogni operazione (Save, Load, e così via).
- 3 Premete qualsiasi pulsante di modo per uscire dal modo Card.

Selezione File/Folder

Le illustrazioni e le istruzioni sotto riportate vi mostrano come selezionare i file e le cartelle sulla Memory Card se siete nel modo Card.

Spostate il cursore sul file o sul folder desiderato con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o con il dial.

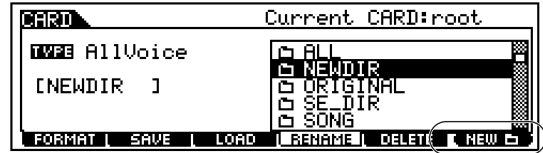


Spostate il cursore sul file o sul folder desiderato con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o con il dial.

NOTE Accertatevi che il file di song (quello assegnato al Chain Step nel modo Sequence Play) sia contenuto nella cartella o folder appropriato (Current) nel modo Card. Poiché il nome del file di song non è indicato sul display dell'S90, accertatevi di dare un nome sufficientemente descrittivo o appropriato alla cartella contenente il file. Potete controllare le varie cartelle e file usando il software File Utility. (Consultate la Guida all'installazione.)

Creazione di una nuova cartella

Dal display Save (richiamato con il pulsante [F2]) e dal display Rename (richiamato con il pulsante [F4]), potete creare nuove cartelle o folder. Questa funzione vi permette di organizzare bene i numerosi file di dati importanti creati sul vostro S90.



Potete creare una nuova cartella premendo [F6] e dandole un nome.

Tipi di file gestibili dall'S90

Tipi di File salvabili dall'S90 su una Memory Card

Display	Estensione	Spiegazione
All	.W4A	Tutti i dati nella User Memory interna dell'S90 sono trattati come un singolo file, e possono essere salvati su una Memory Card.
All Voice	.W4V	Tutti i dati User Voice nella User Memory interna dell'S90 sono trattati come un singolo file, e possono essere salvati su una Memory Card.
Plugin All Bulk1,2,3	.W2B	Tutti i dati in una scheda Plug-in sono trattati come un singolo file, e possono essere salvati su una Memory Card.
Chain (Sequence chain)	.W4C	I dati di Chain sono trattati come un singolo file, e possono essere salvati come tali. I dati vengono usati per il playback di più songs in successione.
Voice Editor (Voice data for Voice Editor)	.W4E	Tutti i dati User Voice possono essere trattati come un singolo file, e salvati su una Memory Card. Il file salvato può essere caricato con il Voice Editor (software incluso nel CD-ROM fornito) sul vostro computer.

Tipi di File caricabili da una Memory Card sull'S90

Display	Estensione	Spiegazione
All	.W4A	Un file salvato su Memory Card come tipo "All" può essere caricato e memorizzato nell'S90.
All Voice	.W4V	Un file salvato su Memory Card come tipo "All Voice" può essere caricato e memorizzato nell'S90.
Voice	.W4A/.W4V	Una voce specifica in un file che è salvato su una Memory Card come "All" o "All Voice" può essere selezionato e caricato individualmente nell'S90.
Performance	.W4A	Una performance specifica in un file che è salvato su una Memory Card come "ALL" può essere selezionato e caricato individualmente nell'S90.
Plugin All Bulk1,2,3	.W2B	Un file che è salvato su una Memory Card come "Plugin All Bulk 1, 2, 3" può essere selezionato e caricato individualmente nell'S90.
Usr ARP	.W2G	Un file salvato su Memory Card dal MOTIF come "Usr ARP" può essere selezionato e caricato nell'S90.
Chain (Sequence chain)	.W4C	Un file che è salvato su una Memory Card come "Chain" può essere caricato nell'S90.
Voice Editor	.W4E	I dati di Voice editati con il software Voice Editor sul vostro computer possono essere caricati nell'S90.

■ Tipi di File caricabili dalla Memory Card nell'S90 all'accensione (Auto Load file)

Fra i tipi di file descritti a pagina 83, "All", "Plugin All Bulk 1", "Plugin All Bulk 2" e "Plugin All Bulk 3" possono essere caricati automaticamente dalla Memory Card nella User Memory dell' S90 alla sua accensione.



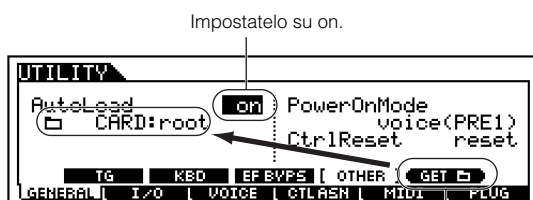
I dati verranno caricati automaticamente ed eventuali dati preesistenti verranno sovrascritti, perciò dovrete sempre salvare prima i dati importanti trasferendoli su Memory Card.

- 1 Date un nome ai file che volete far caricare automaticamente all'accensione dell'S90 (vedere tabella) e salvate assieme in una sola cartella.

Tipo di File	Nome del File
All	AUTOLOAD.W4A
Plugin All Bulk 1 (per slot 1)	AUTOLD1.W2B
Plugin All Bulk 2 (per slot 2)	AUTOLD2.W2B
Plugin All Bulk 3 (per slot 3)	AUTOLD3.W2B

NOTE Dopo aver completato l'assegnazione del nome ai file appropriati, mantenete la corrispondente cartella selezionata nel display e passate allo step 2.

- 2 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility.
- 3 Premete il pulsante [F1], quindi premete il pulsante [SF4] per mostrare il display Auto Load file.
- 4 Impostate "Auto Load" su on, e premete il pulsante [SF5].



Premete il pulsante [SF5] per registrare la cartella selezionata allo step #1 (quella con i file per l'autoloading).

- 5 Per applicare le impostazioni più recenti, uscite dal modo Utility.



Non spegnete mai durante la scrittura dei dati su Flash ROM (mentre appare il messaggio "Executing..." o "Please keep power on"). Spegnendo lo strumento in questa condizione perdereste tutti i dati user e il sistema potrebbe bloccarsi (a causa del danneggiamento dei dati nella Flash ROM).

- 6 Spegnete.
- 7 Prima di riaccendere, accertatevi che siano disponibili nell'S90 i dati appropriati. In altre parole, accertatevi che sia ben inserita la Memory Card specificata allo step 1.

- 8 Accendete. L'S90 cerca la cartella specificata per i file di auto-load (quelli che avevate nominato e salvato allo step 1), e li carica automaticamente nella memoria User.

NOTE Vengono ignorati eventuali file nella cartella registrata allo step 4 che non dispongono di appropriato nome di auto-load.

■ Nomi di File

Ai file viene dato un nome in base alla convenzione di assegnazione nomi MS-DOS. Se il nome del file contiene spazi ed altri caratteri non riconosciuti in MS-DOS, questi caratteri saranno automaticamente sostituiti da "_" (sottolineatura) quando salvate. Per istruzioni specifiche sull'assegnazione dei nomi ai file, vedere a pagina 34.

[F1] Formattazione delle Memory Card (FORMAT)

Queste spiegazioni si applicano allo step 2 della procedura base a pagina 83.

Prima di poter usare una nuova Memory Card con l'S90, dovete formattarla. Usate questa operazione per formattare la memory card ed assegnatele un'etichetta (Volume Label).



Mentre la formattazione è in corso, non espellete la Memory Card né spegnete l'S90.



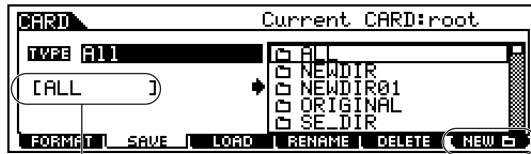
Se i dati sono già salvati sulla memory card, state attenti a non formattarla. In caso contrario, tutti i dati registrati precedentemente saranno eliminati.

- 1 Date un nome alla Volume Label. Per le istruzioni sull'assegnazione del nome, vedere a pagina 34 nella sezione "Operazioni base".
- 2 Premete il pulsante [ENTER]. (Il display chiede la vostra conferma.)
NOTE Per cancellare l'operazione Format, premete il pulsante [DEC/NO].
- 3 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Format. Dopo aver completato la formattazione, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

[F2] Salvare i dati dell'S90 su Memory Card (SAVE)

Questa operazione vi fa salvare i file su una Memory Card. Queste spiegazioni si applicano allo step 2 della procedura base di pagina 83.

- 1 Selezionate il tipo di file da salvare sul display Save (pag. 83).



Per creare un nuovo file, portate il cursore su questa posizione ed immettete il nome desiderato. Per le istruzioni sull'assegnazione dei nomi, vedere a pag. 34 nella sezione "Operazioni base".

Se volete creare una nuova cartella, premete il pulsante [SF6] per dare un nome alla nuova cartella. Per le istruzioni sull'assegnazione dei nomi, vedere a pag. 34 nella sezione

- 2 Se volete sovrascrivere sul file esistente, spostate il cursore sul file desiderato sul quale sono salvati i dati usando i pulsanti Cursor o il dial dei dati.



Mentre i dati vengono salvati, non espellete la Memory Card o non spegnete l'S90.

- 3 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Save.

Se state per sovrascrivere su un file esistente, sul display appare un messaggio che chiede la vostra conferma. Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione Save, o [DEC/NO] per rinunciare ad essa.

Dopo che i dati sono stati salvati, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

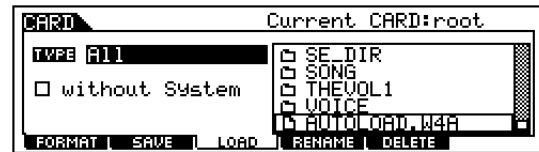
[F3] Caricare i dati dell'S90 da Memory Card (Load)

Potete caricare i file da una memory card sull'S90. Queste spiegazioni si applicano allo step 2 della procedura base di pagina 83.

- 1 Selezionate un tipo di file (pag. 83) e un file da caricare.

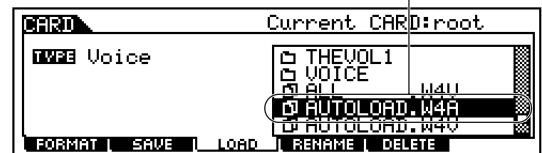
Se il tipo di file è All, All Voice, Plugin All Bank 1 ~ 3, Usr ARP, Chain o Voice Editor, passate allo step 3. Per altri tipi di file, passate allo step 2.

NOTE Se è selezionato "All" come tipo di file da caricare sul display appare " without System". Se questa casella è spuntata ed è eseguito un Load, vengono caricati tutti i dati ad eccezione delle impostazioni di sistema nel modo Utility.

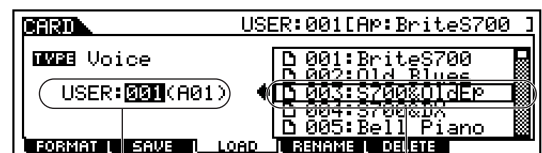


- 2 Specificate i dati da caricare e la posizione di destinazione nella memoria User dell'S90. Quando il tipo di file (dati) è su Voice, ad esempio, seguite le istruzioni qui riportate.

È una cartella "virtuale", che appare sul display per contenere il/i file da caricare.



Pulsante





Specificate la destination nella User memory dell'S90.

Selezionate il numero di voce da caricare

Quando il tipo di file (dati) è su Performance, appare un file "virtuale" — proprio come accade per la Voce. Selezionate il file immaginario e premete il pulsante [ENTER] per richiamare l'elenco di Performance. Quindi selezionate la Performance desiderata e specificate la posizione di destinazione della memoria User.

- 3 Premete il pulsante [ENTER] per eseguire l'operazione Load. Completato il caricamento dati, appare il messaggio "Completed" e l'operazione ritorna al display originale.

 Non espellete mai la Memory Card né spegnete l'S90 durante il caricamento dei dati.

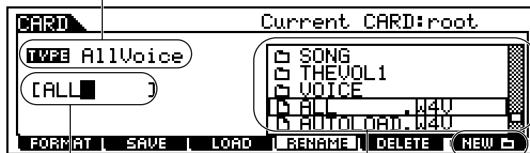
 Il caricamento dei dati nell'S90 cancella e sostituisce automaticamente eventuali dati preesistenti nella memoria User. Accertatevi di salvare dati importanti su una memory card PRIMA di eseguire qualsiasi operazione Load.

NOTE L'S90 dispone di una comoda funzione Auto-load che carica automaticamente all'accensione i file specificati dall'utente. Per i dettagli, vedere a pagina 84.

[F4] Rinominare i File (RENAME)

Da questo display potete rinominare i file nella memory card selezionata, usando fino a otto caratteri alfabetici e numerici.

Selezionate il tipo di file desiderato.



Rinominate qui il file selezionato. Vedere a pagina 34.

Selezionate il file da rinominare.

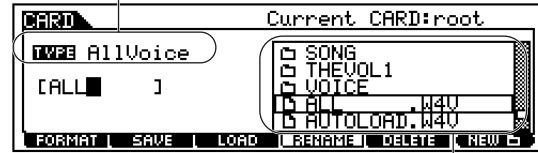
Se desiderate creare una nuova cartella in cui si trovano i dati, premete il pulsante [F6] per assegnarle un nome. Per le istruzioni sull'assegnazione, vedere "Operazione base" a pagina 34.

NOTE Ai file viene assegnato il nome in base alla convenzione MS-DOS (pagina 84).

[F5] Eliminare i File (DELETE)

Da questo display è possibile eliminare i file dalla memory card selezionata. Selezionate il file desiderato come mostrato nell'illustrazione sottostante, quindi premete il pulsante [ENTER].

Selezionate il tipo di file desiderato.



Selezionate il file da eliminare.

Touch Sensitivity

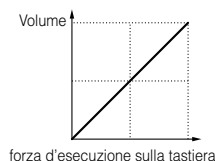
È possibile selezionare differenti tipi di “keyboard sensitivity” o sensibilità perché corrispondano ai diversi stili di esecuzione e alle preferenze.

- 1 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel modo Utility.
- 2 Premete i pulsanti [F1] → [SF2] per selezionare la videata KBD.
- 3 Usate i pulsanti [▲ ▼ ◀ ▶] per selezionare la Vel Curve, quindi premete i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per selezionare l'impostazione desiderata (vedere sotto).
- 4 Premete il pulsante [EXIT] per uscire dal modo Utility.

! Non tentate mai di spegnere lo strumento durante la scrittura dei dati sulla Flash ROM (mentre appare il messaggio “Executing...” o “Please keep power on”). Lo spegnimento in questa condizione provocherebbe la perdita di tutti i dati user e potrebbe causare il blocco del sistema (dovuto al danneggiamento dei dati nella Flash ROM).

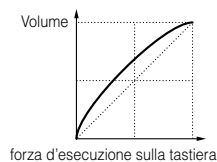
norm (Normal)

La velocity è proporzionale alla forza di esecuzione (la forza con cui suonate la tastiera).



soft

Questa curva fornisce una risposta maggiorata, specialmente per le velocity più basse. In altre parole, suonando con minor forza si ottiene una risposta più alta della curva “norm”. Usate questa curva se volete un maggior controllo nella gamma bassa di velocity.



hard

Questa curva diminuisce la risposta globale rispetto alla curva “norm”. Usatela se avete la tendenza a suonare con forza e volete che il cambio sia meno evidente



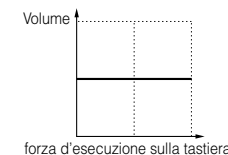
wide

Questa impostazione dà curve di risposta opposte per velocity più basse e più alte. Amplia l'apparente range dinamico del controller, producendo minor variazione di suono nel range più “soft” e una maggiore in quello del range più alto.



fixed

Questa impostazione produce la stessa entità di variazione del suono (impostato in Fixed Velocity), qualunque sia la vostra forza di esecuzione. Per esempio, potete usare questa opzione per emulare la risposta tipica degli organi tradizionali, o per assicurarvi che il cambio di suono sia assolutamente uniforme, qualunque sia la forza d'esecuzione sulla tastiera.



NOTE Potete anche impostare i tipi di sensibilità per il Breath Controller (UTILITY [F1] → [SF1] BCCurve).

Albero delle funzioni

I Ref. # rappresentano un facile e rapido riferimento incrociato con i parametri corrispondenti nella Tabella Parametri (pag 92) e nella sezione Reference (pag. 98). Per ulteriori informazioni sul display, ved. pag. 33; per la funzione Category Search ved. pag. 38. Per le operazioni Job, ved. pag. 70; per le operazioni Store, ved. pag. 73; per le operazioni su Card, ved. pag. 82.

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
■ Modo Voice Play			
[VOICE]→Selezione Voce (pag. 36) Impostazioni... Tabella Dati MIDI 8-1 e 8-2 nel Data List separato			
[F1] (PLAY)		-	36
[F2] (BANK)	Bank	36	99
[F4] (PORTA)			
	Mono/Poly	3	98
	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PortaMode	10	98
[F5] (EG)	AEG/FEG	-	40
[F6] (ARP)			
	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	VelocityLimit	82	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
■ Modo Voice Edit (Normal)			
Common...Impostazioni valide per tutti i quattro Elementi [VOICE]→Selezione Voce Normal (pag. 36)→[EDIT]→[COMMON] Impostazioni... Tabella Dati MIDI 8-1 nel Data List separato			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgr	1	98
	SubCtgr	1	98
	Name	2	98
[SF2] PLY MODE	Mono/Poly	3	98
	KeyAsgnMode	4	98
	M.TuningNo.	5	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/LOWMID/HIGHMID/HIGH)	6	98
[SF4] PORTA			
	Switch	7	98
	Time	8	98
	Mode	10	98
	TimeMode	11	98
[SF5] OTHER			
	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	PB Upper	14	98
	PB Lower	14	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (OUTPUT)			
	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	KeyMode	79	101
	VellMode	80	101
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101
	VelocityLimit	82	101
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	101
	VelocityRate	84	101
	GateTimeRate	85	101
[F4] (CTL SET)			
[SF1] SET1/2	ElementSw	117	103
	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
[SF2] SET3/4	ElementSw	117	103
	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF3] SET5/6	ElementSw	117	103
	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[F5] (LFO)			
[SF1] WAVE	Wave	159	105
	Speed	160	105
	TempoSync	161	105
	TempoSpeed	162	105
	KeyOnReset	163	105
	Phase	164	105
[SF2] DELAY	Delay	165	105
	FadeIn	166	105
	Hold	167	105
	FadeOut	168	105
[SF3] DEST1	ElementSw	169	105
	Dest	170	105
	Depth	171	105
[SF4] DEST2	ElementSw	169	105
	Dest	170	105
	Depth	171	105
[SF5] DEST3	ElementSw	169	105
	Dest	170	105
	Depth	171	105
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	EL: (INS EF) OUT 1-4	190	106
	InsEF Connect	191	106
	Ins1 Ctgry	192	106
	Ins1 Type	192	106
	Ins2 Ctgry	193	106
	Ins2 Type	193	106
	Reverb Type	194	106
	Chorus Type	194	106
	Reverb Send	195	106
	Chorus Send	195	106
	Reverb Return	196	106
	Chorus Return	196	106
	Reverb Pan	197	106
	Chorus Pan	197	106
	Chorus to Reverb	198	106
[SF2] INS1 (Effect Parameters)		205	107
[SF3] INS2 (Effect Parameters)		205	107
[SF4] REVERB (Effect Parameters)		205	107
[SF5] CHORUS (Effect Parameters)		205	107
Element...Impostazione singola dei quattro Elementi [VOICE]→Selezione Voce Normal (pag. 36)→[EDIT]→[1]-[4] Impostazioni... Tabella Dati MIDI 8-1 nel Data List separato			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	ElementSw	28	99
	WaveNo.	29	99
	WaveCtgr	29	99
[SF2] OUTPUT	KeyOnDelay	30	99
	InsEffectOut	31	99
[SF3] LIMIT	NoteLimit	32	99
	VelocityLimit	33	99
	VelCrossFade	34	99
[F2] (PITCH)			
[SF1] TUNE	Coarse	59	100
	Fine	60	100
	Random	61	100
[SF2] VEL SENS	EGTime	62	100
	Segment	63	100
	EGLevel	64	100
	Curve	65	100
	Pitch	66	100
[SF3] PEG	TIME/LEVEL	67/68	100
	Depth	69	100

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
[SF4] KEY FLW	PitchSens	70	101
	CenterKey	71	101
	EGTimeSens	72	101
	CenterKey	73	101
[F3] (FILTER)			
[SF1] TYPE	Type	90	101
	Gain	91	102
	Cutoff	92	102
	Resonance	93	102
	Width	94	102
	Distance	95	102
	HPFCutoff	96	102
	HPFKeyFlw	97	102
[SF2] VEL SENS	EGTime	98	102
	Segment	99	102
	EGLevel	100	102
	Curve	65	100
	Cutoff	101	102
	Resonance	102	102
[SF3] FEG	TIME/LEVEL	103/104	102
	Depth	105	102
[SF4] KEY FLW	CutoffSens	106	102
	CenterKey	107	102
	EGTimeSens	108	102
	CenterKey	109	102
[SF5] SCALE	BREAKPOINT	110	102
	OFFSET	111	102
[F4] (AMP)			
[SF1] LVL/PAN	Level	135	103
	Pan	44	100
	AlternatePan	136	104
	RandomPan	137	104
	ScalingPan	138	104
[SF2] VEL SENS	EGTime	139	104
	Segment	140	104
	EGLevel	141	104
	Curve	142	104
[SF3] AEG	TIME/LEVEL	143/144	104
[SF4] KEY FLW	LevelSens	145	104
	CenterKey	146	104
	EGTimeSens	147	104
	CenterKey	148	104
[SF5] SCALE	BREAKPOINT	149	104
	OFFSET	150	104
[F5] (LFO)			
	Wave	159	105
	Speed	160	105
	KeyOnReset	163	105
	KeyOnDelay	165	105
	PMod	172	105
	FMod	173	105
	AMod	174	105
[F6] (EQ)			
	Type	210	107
	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	211	107
	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	212	107
	Freq (Type=P.EQ)	213	107
	Gain (Type=P.EQ)	214	107
	Q (Type=P.EQ)	215	107

■ Modo Voice Edit (DRUM)			
Common...Impostazioni per tutti i tasti drum [VOICE]→Selezione Voce Drum (pag. 36)→[EDIT]→[COMMON] Impostazioni... Tabella Dati MIDI 8-1 nel Data List separato			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgr	1	98
	SubCtgr	1	98
	Name	2	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/LOWMID/HIGHMID/HIGH)	6	98

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	PB Upper	14	98
	PB Lower	14	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (OUTPUT)			
	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	InsRevSend	49	100
	InsChoSend	50	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	KeyMode	79	101
	VelMode	80	101
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101
	VelocityLimit	82	101
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	101
	VelocityRate	84	101
	GateTimeRate	85	101
[F4] (CTL SET)			
[SF1] SET1/2	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF2] SET3/4	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF3] SET5/6	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	KEY: (INS EF) OUT	190	106
	InsEF Connect	191	106
	Ins1 Ctgry	192	106
	Ins1 Type	192	106
	Ins2 Ctgry	193	106
	Ins2 Type	193	106
	Reverb Type	194	106
	Chorus Type	194	106
	Reverb Send	195	106
	Chorus Send	195	106
	Reverb Return	196	106
	Chorus Return	196	106
	Reverb Pan	197	106
	Chorus Pan	197	106
	Chorus to Reverb	198	106
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	107
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
Key...Impostazione dei singoli tasti drum			
[VOICE]→Selezione Voce Drum (pag. 36)→[EDIT]→[1]→[INC]/[DEC] (I Drum key si selezionano premendo i tasti appropriati)			
Impostazioni... Tabella Dati MIDI 9-2 nel Data List separato			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	Type	35	99
	ElementSw	28	99
	Bank	36	99
	Number	29	99
	Category	29	99
[SF2] OUTPUT	InsEffectOut	31	99
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	OutputSel	117	103
[SF5] OTHER	AssignMode	4	98
	RcvNoteOff	37	99
	AltnateGroup	38	99
[F2] (PITCH)			
[SF1] TUNE	Coarse	60	100
	Fine	61	100
[SF2] VEL SENS	Pitch	66	100
[F3] (FILTER)			
[SF1] CUTOFF	LPFCutoff	112	102
	LPFReso	113	102
	HPFCutoff	96	102
[SF2] VEL SENS	LPFCutoff	114	102

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
[F4] (AMP)			
[SF1] LVL/PAN	Level	135	103
	Pan	44	100
	AlternatePan	136	104
	RandomPan	137	104
[SF2] VEL SENS	Level	151	104
[SF3] AEG	AttackTime	143	104
	DecayTime	143	104
	DecayLevel1	144	104
	Decay2Time	143	104
[F6] (EQ)			
	Type	210	107
	L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	211	107
	H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)	212	107
	Freq (Type=P.EQ)	213	107
	Gain (Type=P.EQ)	214	107
	Q (Type=P.EQ)	215	107
■ Modo Voice Edit (Plug-in)			
Common			
[VOICE]→Selezione Voce Plug-in (pag. 36)→[EDIT]→[COMMON]			
Impostazioni... Tabella Dati MIDI 8-1 e 8-2 nel Data List separato			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgry	1	98
	SubCtgry	1	98
	Name	2	98
[SF2] PLY MODE	Mono/Poly	3	98
	KeyAsgnMode	4	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/LOWMID/HIGHMID/HIGH)	6	98
[SF4] PORTA	Switch	7	98
	Time	8	98
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98
	ChoCtrl	13	98
	PB Range	14	98
	AssignA	15	98
	AssignB	15	98
	Assign1	15	98
	Assign2	15	98
[F2] (OUTPUT)			
	Volume	43	100
	Pan	44	100
	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
[F3] (ARP)			
[SF1] TYPE	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	KeyMode	79	101
	VelMode	80	101
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101
	VelocityLimit	82	101
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	101
	VelocityRate	84	101
	GateTimeRate	85	101
[F4] (CTL SET)			
[SF1] SET1/2	Source	118	103
	Dest	119	103
	Depth	120	103
[SF2] MW	Filter	121	103
	PMod	122	103
	FMod	123	103
	AMod	124	103
[SF3] AT	Pitch	125	103
	Filter	121	103
	PMod	122	103
	FMod	123	103
	AMod	124	103
[SF4] AC	Src	126	103
	Filter	121	103
	PMod	122	103
	FMod	123	103
	AMod	124	103
[F6] (EFFECT)			
[SF1] CONNECT	InsEF Connect	191	106
	Ins1 Ctgry	192	106
	Ins1 Type	192	106
	Ins2 Ctgry	193	106
	Ins2 Type	193	106
	Reverb Type	194	106

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
	Chorus Type	194	106
	Reverb Send	195	106
	Chorus Send	195	106
	Reverb Return	196	106
	Chorus Return	196	106
	Reverb Pan	197	106
	Chorus Pan	197	106
	Chorus to Reverb	198	106
[SF2] INS1	(Effect Parameters)	205	107
[SF3] INS2	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107
Element			
[VOICE]→Selezione Voce Plug-in (pag. 36)→[EDIT]→[1]			
Impostazioni... Tabella Dati MIDI 10 nel Data List separato			
[F1] (OSC)			
[SF1] WAVE	Bank	36	99
	Number	29	99
[SF5] OTHER	VelocityDepth	39	99
	VelocityOffset	40	99
	NoteShift	41	99
[F2] (PITCH)			
	(PEG)	TIME/LEVEL	67/68
[F3] (FILTER)			
	HPFCutoff	96	102
[F4] (NATIVE)			
	(Native Parameters)	152	104
[F5] (LFO)			
	Speed	160	105
	Delay	165	105
	PMod	172	105
[F6] (EQ)			
	L.Freq/Gain	211	107
	H.Freq/Gain	212	107
■ Modo Performance Play			
[PERFORM]→Selezione Performance (pag. 41)			
Impostazioni... Tabella Dati MIDI 6 e 7 nel Data List separato			
[F1] (PLAY)			
		-	41
[F2] (AD)			
	Volume	-	44
	Pan	-	44
	RevSend	-	44
	ChoSend	-	44
	VarSend	-	44
	DryLevel	-	44
	Mono/Stereo	-	44
	OutputSel	-	44
[F3] (VOICE)			
[SF1] ADD INT	(Voice Bank)	-	43
[SF2] ADD PLG	(Voice Bank)	-	43
[SF3] DELETE	(Delete Voice)	-	43
[SF4] LIMIT L	(Note Limit Low)	-	43
[SF5] LIMIT H	(Note Limit High)	-	43
[F4] (PORTA)			
	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PartSwitch	9	98
[F5] (EG)			
	AEG/FEG	-	44
[F6] (ARP)			
	Bank	74	101
	Type	75	101
	Tempo	76	101
	VelocityLimit	82	101
	Switch	77	101
	Hold	78	101
	PartSwitch	-	44
■ Modo Performance Edit			
Common...Impostazioni che si applicano a tutte le quattro Parti			
[PERFORM]→Selezione Performance (pag. 41)→[EDIT]→[COMMON]			
Impostazioni... Tabella Dati MIDI 6 nel Data List separato			
[F1] (GENERAL)			
[SF1] NAME	MainCtgry	1	98
	SubCtgry	1	98
	Name	2	98
[SF3] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/LOWMID/HIGHMID/HIGH)	6	98
[SF4] PORTA	PortaSw	7	98
	PortaTime	8	98
	PartSwitch	9	98

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.	
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98	
	ChoCtrl	13	98	
	AssignA	15	98	
	AssignB	15	98	
	Assign1	15	98	
Assign2	15	98		
[F2] (OUT/MEQ)				
[SF1] OUT	Volume	43	100	
	Pan	44	100	
	RevSend	46	100	
	ChoSend	47	100	
[SF2] MEQ	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/HIGHMID/HIGH)	51	100	
[F3] (ARP)				
[SF1] TYPE	Bank	74	101	
	Type	75	101	
	Tempo	76	101	
	Switch	77	101	
	Hold	78	101	
	KeyMode	79	101	
	VellMode	80	101	
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101	
[SF3] PLAY FX	VelocityLimit	82	101	
	UnitMultiply	83	101	
	VelocityRate	84	101	
[SF4] OUT CH	GateTimeRate	85	101	
	OutputSwitch	86	101	
[SF4] OUT CH	TransmitCh	87	101	
	[F4] (CTL ASN)			
	BC	88	101	
	AS1	88	101	
	AS2	88	101	
	FC1	88	101	
	FC2	88	101	
[F6] (EFFECT)				
[SF1] CONNECT	EFF PART→VCE INS	199	106	
	EFF PART→PLG-EF	200	106	
	PlugEF Type	200	106	
	Variation Type	201	107	
	Variation Return	202	107	
	Variation Pan	203	107	
	Variation to Reverb	204	107	
	Variation to Chorus	204	107	
	Chorus Type	194	106	
	Chorus Return	196	106	
	Chorus Pan	197	106	
	Chorus to Reverb	198	106	
	Reverb Type	194	106	
	Reverb Return	196	106	
	Reverb Pan	197	106	
	[SF2] PLG-EF	(Plug-in Effect Parameters)	200	106
	[SF3] VAR	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107	
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107	
Part...Impostazione singola delle quattro Parts				
[PERFORM]→Selezione Performance (pag. 41)→[EDIT]→[1]-[4]				
Impostazioni... Tabella Dati MIDI 7 nel Data List separato				
[F1] (VOICE)				
[SF1] VOICE	PartSw	28	99	
	Bank	36	99	
	Number	29	99	
[SF2] MODE	Mono/Poly	3	98	
	ArpSwitch	77	101	
[SF3] LIMIT	NoteLimitH	32	99	
	NoteLimitL	32	99	
	VellLimitH	33	99	
[SF4] PORTA	VellLimitH	33	99	
	Switch	7	98	
	Time	8	98	
[SF5] OTHER	Mode	10	98	
	PB Upper	14	98	
	PB Lower	14	98	
	VelSensDpt	39	99	
VelSensOfs	40	99		
[F2] (OUTPUT)				
[SF1] VOL/PAN	Volume	43	100	
	Pan	44	100	
	VoiceELPan	45	100	
	RevSend	46	100	
[SF2] EF SEND	ChoSend	47	100	
	VarSend	48	100	
	DryLevel	52	100	

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
[F3] (OUTSEL)			
	OutputSel	115	103
	InsEF	116	103
[F4] (TONE)			
[SF1] TUNE	NoteShift	41	99
	Detune	153	104
[SF2] FILTER	Cutoff	92	102
	Resonance	93	102
	FEGDepth	154	104
[SF3] FEG	Attack	155	105
	Decay	155	105
	Sustain	156	105
	Release	155	105
[SF4] AEG	Attack	157	105
	Decay	157	105
	Sustain	158	105
	Release	157	105
[F5] (RCV SW)			
	CtrlChange	175	105
	PB	175	105
	MW	175	105
	ChAT	175	105
	BC	175	105
	AS1	175	105
	AS2	175	105
	FC1	175	105
	FC2	175	105
	Exp	175	105
	Sus	175	105
	FS	175	105
[SF5]	(1PART/4PART)	175	105
[F6]	(PLG1-3/PART1-4)	175	105

■ Modo Sequence Play

CHAIN

[SEQ PLAY]→Impostazioni di Chain Step (pag. 75)/DEMO (←→)
[EXIT]→[PLAY/STOP]

[F1] (CHAIN)

	Sequence Chain	-	75
[SF5]	DEMO/PLAY/STOP	-	19, 75
[F2] (OUTPUT)			
[F3]	(TEMPO)	-	76
[F4]	(MEAS)	-	76
[F5]	(GET FOLDER)	-	75
[F6]	MIX (Press [F6] to enter the Mixing mode below.)	-	77

■ Modo Sequence Play Mixing

Mixing...Impostazione parametri del generatore per ogni Parte del modo Sequence Play

[SEQ PLAY]→Impostazioni di Chain Step (pag. 75)→[F6] (MIX)

[F1] (VOL/PAN)

	Volume	43	100
	Pan	44	100

[F2] (AD)

	Volume	-	78
	Pan	-	78
	RevSend	-	78
	ChoSend	-	78
	VarSend	-	78
	DryLevel	-	78
	Mono/Stereo	-	78
	OutputSel	-	78
[F3] (VOICE)			
	VOICE NUM	-	78
	BANK MSB/LSB	-	78
[F4] (EF SEND)			
	REV SEND	46	100
	CHO SEND	47	100
	VAR SEND	48	100
	DRY LEVEL	52	100
[F5] (TEMPLATE)			
	Template	-	79
[SF4]	(GET)	-	79
[SF5]	(PUT)	-	79
[F6]	(PLG1-3/PART1-16/17-32)	-	79

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.	
■ Modo Sequence Play Mixing Edit				
Common...Impostazioni che si applicano a tutte le 16 Parti				
[SEQ PLAY]→Impostazioni di Chain Step (pag. 75)→[F6] (MIX)→[EDIT]→[COMMON]				
Impostazioni... Tabella Dati MIDI 11 nel Data List separato				
[F1] (GENERAL)				
[SF1] MEQ OFS	MEQ OFFSET (LOW/LOWMID/HIGHMID/HIGH)	6	98	
[SF5] OTHER	CSAssign	12	98	
	ChoCtrl	13	98	
	AssignA	15	98	
	AssignB	15	98	
	Assign1	15	98	
	Assign2	15	98	
[F2] (MEQ)				
	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/HIGHMID/HIGH)	51	100	
[F3] (ARP)				
[SF1] TYPE	Bank	75	101	
	Type	76	101	
	Switch	77	101	
	Hold	78	101	
	KeyMode	79	101	
	VellMode	80	101	
[SF2] LIMIT	NoteLimit	81	101	
	VelocityLimit	82	101	
[SF3] PLAY FX	UnitMultiply	83	101	
	VelocityRate	84	101	
	GateTimeRate	85	101	
[SF4] OUT CH	OutputSwitch	86	101	
	TransmitCh	87	101	
[F4] (CTL ASN)				
	BC	88	101	
	AS1	88	101	
	AS2	88	101	
	FC1	88	101	
	FC2	88	101	
[F6] (EFFECT)				
[SF1] CONNECT	EFF PART→VCE INS	199	106	
	EFF PART→PLG-EF	200	106	
	PlugEF Type	200	106	
	Variation Type	201	107	
	Variation Return	202	107	
	Variation Pan	203	107	
	Variation to Reverb	204	107	
	Variation to Chorus	204	107	
	Chorus Type	194	106	
	Chorus Return	196	106	
	Chorus Pan	197	106	
	Chorus to Reverb	198	106	
	Reverb Type	194	106	
	Reverb Return	196	106	
	Reverb Pan	197	106	
	[SF2] PLG-EF	(Plug-in Effect Parameters)	200	106
	[SF3] VAR	(Effect Parameters)	205	107
[SF4] REVERB	(Effect Parameters)	205	107	
[SF5] CHORUS	(Effect Parameters)	205	107	
Part...Impostazione singola delle 16 Parti				
[SEQ PLAY]→Impostazioni di Chain Step (pag. 75)→[F6] (MIX)→[EDIT]→[1]-[16]				
*Impostazioni... Tabella Dati MIDI 12 nel Data List separatot				
[F1] (VOICE)				
[SF1] VOICE	Bank	36	99	
	Number	29	99	
[SF2] MODE	Mono/Poly	3	98	
	ArpSwitch	77	101	
[SF3] LIMIT	NoteLimitH	32	99	
	NoteLimitL	32	99	
	VellLimitH	33	99	
[SF4] PORTA	VellLimitH	33	99	
	Switch	7	98	
	Time	8	98	
	Mode	10	98	
[SF5] OTHER	PB Upper	14	98	
	PB Lower	14	98	
	VelSensDpt	39	99	
	VelSensOfs	40	99	
[F2] (OUTPUT)				
[SF1] VOL/PAN	Volume	43	100	
	Pan	44	100	
	VoiceELPan	45	100	
	RevSend	46	100	
	ChoSend	47	100	
	VarSend	48	100	
	DryLevel	52	100	

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
	VoiceELPan	45	100
[SF2] EF SEND	RevSend	46	100
	ChoSend	47	100
	VarSend	48	100
	DryLevel	52	100
[F3] (OUTSEL)			
	OutputSel	115	103
	InsEF	116	103
[F4] (TONE)			
[SF1] TUNE	NoteShift	41	99
	Detune	153	104
[SF2] FILTER	Cutoff	92	102
	Resonance	93	102
	FEEDDepth	154	104
[SF3] FEG	Attack	155	105
	Decay	155	105
	Sustain	156	105
	Release	155	105
[SF4] AEG	Attack	157	105
	Decay	157	105
	Sustain	158	105
	Release	157	105
[F5] (RCV SW)			
	BankSel	175	105
	PgmChange	175	105
	CtrlChange	175	105
	PB	175	105
	MW	175	105
	ChAT	175	105
	BC	175	105
	AS1	175	105
	AS2	175	105
	FC1	175	105
	FC2	175	105
	Exp	175	105
	Sus	175	105
	FS	175	105
[SF5]	(1PART/4PART)	175	105
[F6]	(PLG1-3/PART1-4)	175	105

■ Modo Master Play

[MASTER]→Master Selection (pag. 49)

Impostazioni...Tabella Dati MIDI 5 nel Data List separato

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
[F1] (PLAY)		-	49
[F2] (MEMORY)			
	Mode	-	50
	(Program Number)	-	50
	ZoneSwitch	-	50

■ Modo Master Edit

Common...Impostazioni che si applicano a tutte le 4 Zone

[MASTER]→Selezione Master (pag. 49)→[EDIT]→[COMMON]

Impostazioni...Tabella Dati MIDI 5 nel Data List separato

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
[F1] (NAME)	Name	2	98
[F2] (OTHER)			
	Slider	58	100

Zone...Impostazione singola di 4 Zone

[MASTER]→Selezione Master (pag. 49)→[F2] (MEMORY)

ZoneSwitch=on→[EDIT]→[1]-[4]→esplorati con [▲ ▼](TX SW)

Impostazioni...Tabella Dati MIDI 5 nel Data List separato

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
[F1] (TRANS)			
	TransCh	25	99
	TGSwitch	26	99
	MIDISwitch	27	99
[F2] (NOTE)			
	Octave	17	98
	Transpose	18	98
	NoteLimitH	32	99
	NoteLimitL	32	99
[F3] (TX SW)			
	Bank (TG)	89	101
	PC (TG)	89	101
	Bank (MIDI)	89	101
	PC (MIDI)	89	101
	PB	89	101
	MW	89	101
	ChAT	89	101
	BC	89	101
	Slider	89	101
	FC1	89	101
	FC2	89	101

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
	Vol	89	101
	Pan	89	101
	Sus	89	101
	FS	89	101
[SF5]	(1ZONE/4ZONE)	89	101
[F4] (PRESET)			
	Bank MSB	132	103
	Bank LSB	132	103
	PgmChange	133	103
	Volume	43	100
	Pan	44	100
[F5] (CS)			
	CtrlSlider	134	103

■ Modo Utility [UTILITY]

Impostazioni... Tabella Dati MIDI 4 nel Data List separato.

Funzione Sub-Funzione	Nome Parametro (Display)	Ref. #	Pag.
[F1] (GENERAL)			
[SF1] TG	Volume	43	100
	NoteShift	41	99
	Tune	216	107
	BCCurve	16	98
[SF2] KBD	Octave	17	98
	Transpose	18	98
	VelCurve	19	98
	FixedVelocity	20	99
[SF3] EF BYPS	Insertion Internal	21	99
	Insertion PLG-EF	21	99
	System Reverb	21	99
	System Chorus	21	99
	System Variation	21	99
[SF4] OTHER	AutoLoad	22	99
	PowerOnMode	23	99
	CtrlReset	24	99
[SF5]	(GET FOLDER)	22	99
[F2] (I/O)			
[SF1] INPUT	A/D Source	53	100
	Mic/Line	54	100
[SF2] OUTPUT	L&RGain	55	100
	AssignLGain	56	100
	AssignRGain	56	100
[SF3] MLAN	(mLAN)	57	100
[F3] (VOICE) → [VOICE] → [UTILITY]			
[SF1] MEQ	SHAPE/FREQ/GAIN/Q (LOW/LOWMID/HIGH/HIGHMID/HIGH)	51	100
[SF2] ARP CH	OutputSwitch	86	101
	TransmitCh	87	101
[SF3] CTL ASN	AS1	88	101
	AS2	88	101
	BC	88	101
	FC1	88	101
	FC2	88	101
[F4] (CTL ASN)			
[SF1] ARP	Switch	127	103
	Hold	127	103
[SF2] ASSIGN	ASA	128	103
	Dest	129	103
	ASB	128	103
	Dest	129	103
[SF3] FT SW	FS	130	103
[SF4] REMOTE	Remote Template	131	103
[F5] (MIDI)			
[SF1] CH	BasicRcvCh	176	105
	KBDTransCh	177	105
	DeviceNo.	178	105
	FileUtilID	179	106
[SF2] SWITCH	BankSel	180	106
	PgmChange	181	106
	CtrlChange	182	106
	LocalCtrl	183	106
	RcvBulk	184	106
[SF3] SYNC	MIDI Sync	185	106
	ClockOut	186	106
	SeqCtrl	187	106
[SF4] OTHER	MIDI IN/OUT	188	106
	ThruPort	189	106
[F6] (PLUG)			
[SF1] STATUS	PolyExpand	206	107
[SF2] MIDI	DEV NO.	178	105
	PORT NO.	207	107
	GM/XG	208	107
[SF3] NATIVE1	(Native Parameter)	209	107
[SF4] NATIVE2	(Native Parameter)	209	107
[SF5] NATIVE3	(Native Parameter)	209	107

Tabella Parametri

Questa tabella è comoda per trovare facilmente il parametro che vi occorre — localizzandone l'ubicazione nei vari modi Edit dell'S90 e suggerendovi come richiamarlo.

I display per l'impostazione dei parametri vengono selezionati con i pulsanti Function ([F1] - [F6]) e Sub Function ([SF1] - [SF5]). La tabella che segue facilita enormemente il richiamo del parametro desiderato in base al modo operativo utilizzato. Potete anche vedere facilmente in quali modi sono distribuiti parametri simili o corrispondenti.

La tabella è comoda quando volete duplicare le impostazioni di un parametro Voice, per esempio, per il corrispondente parametro nel modo Performance, o quando volete apportare impostazioni dettagliate e complesse nel modo Performance, mantenendo le impostazioni del modo Voice.

Sono riportati anche i numeri di riferimento parametro e pagina per ogni parametro, facilitando il reperimento delle spiegazioni nel manuale di istruzione. Quando usate l'S90, notate semplicemente il modo selezionato in quel momento, la condizione di edit (Common, Part, ecc.), ed il numero delle Funzioni — quindi fate riferimento a questa tabella.

■ Uso della Tabella

- I parametri sono organizzati sul display secondo i corrispondenti pulsanti Function ([F1] - [F6]) — ognuno dei quali è rappresentato dalle righe scure nella tabella. Per esempio, potete vedere che il parametro Mono/Poly (terzo parametro nella sezione F1) appartiene al pulsante [F1]. Analogamente, Pan (secondo parametro nella sezione F2) viene richiamato premendo prima [F2].
- La riga scura di ogni pulsante-funzione mostra il nome del tab (riquadro) di quel pulsante per il modo corrispondente (indicato con il titolo della colonna). Per esempio, Mono/Poly si trova nel tab GENERAL (per Voice Edit - Common), e nel tab VOICE (per Performance Edit e Seq. Play Mixing Edit).
- Dando un'occhiata alla riga Mono/Poly, vi sono quattro corrispondenti immissioni [SF2]. Ciò significa che Mono/Poly possono essere richiamati premendo [SF2] dopo aver premuto [F1] nel modo Edit corrispondente.
- In generale, la maggior parte delle immissioni nelle tabelle sono in grassetto, per indicare che il parametro può essere trovato nella posizione specificata (pressione pulsante). Il carattere normale per un'immissione indica che il parametro non è disponibile per il corrispondente pulsante Function, ma può essere trovato in un altro pulsante Function. Ad esempio, l'immissione del parametro ArpSwitch nella parte inferiore della sezione F1 mostra "F3→SF1," per indicare che (per il modo Voice Edit - Common) può essere richiamato premendo [F3] seguito da [SF1].

- Quando può essere ottenuto un effetto simile o se parametri differenti condividono un aspetto comune, l'immissione viene messa fra parentesi. Queste pagine ed i numeri di riferimento dei parametri sono per parametri standard (neretto); se trovate un'immissione tra parentesi, controllate anche la corrispondente sezione del pulsante nella tabella.
- Le immissioni contrassegnate da "Direct" indicano che non vi sono tab di Sub-Function sul display corrispondente e che il parametro può essere immesso direttamente dal display Function.

■ Esempi d'impiego

• Se volete controllare quali parametri sono disponibili in un certo modo:

Guardate in basso nella colonna di Voice Edit - Element - Normal per vedere quali parametri hanno "immissioni". Se ce n'è una, vuol dire che esiste il parametro nel modo corrispondente.

• Se volete trovare un determinato parametro nella tabella:

Consultate l'elenco Parametri/Funzioni a pagina 98. Esso riporta in ordine alfabetico tutti i parametri e mostra a quale tasto funzione è stata fatta l'assegnazione. Una volta conosciuto il tasto Funzione, passate alla sezione della tabella che corrisponde a quel tasto.

• Se volete controllare quali modi Edit contengono un certo parametro:

Trovate il parametro desiderato e guardate quali colonne contengono immissioni. Per esempio, LFO Speed (secondo parametro nella sezione F5) si trova sia in Voice Edit - Common (Normal) sia in Voice Edit - Element. Potete facilmente vedere che il parametro non è disponibile per le voci Drum.

• Se volete controllare o editare le impostazioni di un determinato parametro in un modo specifico:

Supponiamo che vogliate editare l'impostazione Pan in una Performance, ma che vogliate cambiare solo un suono particolare (un Elemento) e non l'intera Performance. Innanzitutto, accertatevi di trovarvi in una "condizione base" in uno dei modi Play. (Se avete richiamato il display Performance Common dove Pan è impostato per l'intera performance, accertatevi di uscire da quel display.) Quindi, controllate la riga delle immissioni per Pan all'interno della tabella (nella sezione F2) e guardate nelle colonne Voice Edit - Element - Normal. Vedrete che lì l'immissione Pan mostra "[F4]→[SF1]." Ciò significa che per editare Pan per un Elemento, richiamate il modo Voice Edit Element, quindi premete [F4] seguito da [SF1].

... Possono essere editati con la funzione Quick Edit (editing nel modo Play).

... Possono essere editati con i Control Sliders in tempo reale.

... Possono essere editati con Quick Edit e con i Control Sliders in tempo reale.

Display	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	No.	Page
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
F1 (Tab Name)	GENERAL			OSC			GENERAL	VOICE	GENERAL	VOICE	NAME	TRANS	GENERAL		
MainCtgr/SubCtgr	SF1	SF1	SF1				SF1							1	98
Name	SF1	SF1	SF1				SF1				Direct			2	98
Mono/Poly	SF2		SF2					SF2		SF2				3	98
KeyAsgnMode/AssignMode	SF2		SF2		SF5									4	98
M.TuningNo.	SF2													5	98
MEQ OFFSET	SF3	SF3	SF3				SF3		SF1					6	98
(PORTA) Switch	SF4		SF4				SF4	SF4		SF4				7	98
(PORTA) Time	SF4		SF4				SF4	SF4		SF4				8	98
(PORTA) PartSwitch							SF4							9	98
(PORTA) Mode	SF4							SF4		SF4				10	98
(PORTA) TimeMode	SF4													11	98
CSAssign	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5		(F2 Direct)			12	98
ChoCtrl	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5					13	98
PB Upper/Lower, PB Range	SF5	SF5	SF5					SF5		SF5				14	98
AssignA/B/1/2	SF5	SF5	SF5				SF5		SF5					15	98
BCCurve													SF1	16	98
Octave											F2 Direct	SF2	17	98	
Transpose											F2 Direct	SF2	18	98	
VelCurve												SF2	19	98	
Fixed Velocity												SF2	20	99	
(EF BYPS)												SF3	21	99	
AutoLoad												SF4	22	99	
PowerOnMode												SF4	23	99	
CtrlReset												SF4	24	99	
TransCh											Direct	(F5→SF1)	25	99	
TGSwitch											Direct	(F5→SF2)	26	99	
MIDISwitch											Direct		27	99	
ElementSw/PartSw				SF1	SF1			SF1						28	99
WaveNo./Ctgr/Number				SF1	SF1	SF1		SF1		SF1				29	99
KeyOnDelay				SF2										30	99
InsEffect(Eff)Out				SF2	SF2									31	99
NoteLimit (L/H)				SF3				SF3		SF3	F2 Direct			32	99
VelocityLimit (L/H)				SF3				SF3		SF3				33	99
VelCrossFade				SF3										34	99
Type					SF1									35	99
Bank					SF1	SF1		SF1		SF1				36	99
RevSend	F2 Direct	F2 Direct			SF2									46	100
ChoSend	F2 Direct	F2 Direct			SF2									47	100
OutputSel					SF2			F3 Direct		F3 Direct				115	103
RcvNoteOff					SF5									37	99
AltnateGroup					SF5									38	99
VelocityDepth						SF5		SF5						39	99
VelocityOffset						SF5		SF5						40	99
Volume	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F4→SF1)	(F4→SF1)		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		(F4 Direct)	SF1	43	100
NoteShift						SF5		F4→SF1		F4→SF1			SF1	41	99
Tune													SF1	216	107
ArpSwitch (Switch)	F3→SF1	F3→SF1	F3→SF1				F3→SF1	SF2		SF2				77	101
ReceiveCh										SF2			(F5→SF1)	42	99
F2 (Tab Name)	OUTPUT			PITCH			OUT/MEQ	OUTPUT	MEQ	OUTPUT	OTHER	NOTE	I/O		
Volume	Direct	Direct	Direct	(F4→SF1)	(F4→SF1)		SF1	SF1		SF1		(F4 Direct)	F1→SF1	43	100
Pan	Direct	Direct	Direct	F4→SF1	F4→SF1		SF1	SF1		SF1		(F4 Direct)		44	100
VoiceELPan								SF1		SF1				45	100
RevSend	Direct	Direct	Direct		F1→SF2		SF1	SF2		SF2				46	100
ChoSend	Direct	Direct	Direct		F1→SF2		SF1	SF2		SF2				47	100
VarSend								SF2		SF2				48	100
InsRevSend		Direct												49	100
InsChoSend		Direct												50	100
SHAPE/FREQ/GAIN/Q	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF2		Direct				F3→SF1	51	100
DryLevel								SF2		SF2				52	100
A/DSource													SF1	53	100
Mic/Line													SF1	54	100
L&RGain													SF2	55	100
AssignL/RGain													SF2	56	100
(MLAN)													SF2	57	100

Display	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	No.	Page
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
Slider	(F1→SF5)	(F1→SF5)	(F1→SF5)				(F1→SF5)		(F1→SF5)		Direct		58	100	
Octave											Direct	F1→SF2	17	98	
Transpose											Direct	F1→SF2	18	98	
NoteLimitL/H				F1→SF3				F1→SF3		F1→SF3	Direct		32	99	
Coarse				SF1	SF1								59	100	
Fine				SF1	SF1			(F4→SF1)		(F4→SF1)		(F1→SF1)	60	100	
Random				SF1									61	100	
EGTime				SF2									62	100	
Segment				SF2									63	100	
EGLLevel				SF2									64	100	
Curve				SF2									65	100	
Pitch (VEL SENS)				SF2	SF2								66	100	
(PEG) TIME				SF3		Direct							67	100	
(PEG) LEVEL				SF3		Direct							68	100	
(PEG) Depth				SF3									69	100	
PitchSens				SF4									70	101	
CenterKey				SF4									71	101	
EGTimeSens				SF4									72	101	
CenterKey				SF4									73	101	
F3 (Tab Name)	ARP			FILTER			ARP	OUTSEL	ARP	OUTSEL	TX SW	VOICE			
Bank	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				74	101	
Type	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				75	101	
Tempo	SF1	SF1	SF1				SF1						76	101	
Switch (ArpSwitch)	SF1	SF1	SF1				SF1	F1→SF2	SF1	F1→SF2			77	101	
Hold	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				78	101	
KeyMode	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				79	101	
VelMode	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1				80	101	
NoteLimit	SF2	SF2	SF2				SF2		SF2				81	101	
VelocityLimit	SF2	SF2	SF2				SF2		SF2				82	101	
UnitMultiply	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3				83	101	
VelocityRate	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3				84	101	
GateTimeRate	SF3	SF3	SF3				SF3		SF3				85	101	
OutputSwitch	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF4		SF4			SF2	86	101	
TransmitCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				SF4		SF4			SF2	87	101	
SHAPE/FREQ/GAIN/Q	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				F2→SF2		F2 Direct			SF1	51	100	
BC/AS1/AS2/FC1/FC2	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				F4 Direct				(F5 Direct)	SF3	88	101	
(Transmit Switch)											Selezionato da [▲/▼]	(F5→SF2)	89	101	
Type				SF1									90	101	
Gain				SF1									91	102	
Cutoff				SF1	(SF1)			F4→SF2		F4→SF2			92	102	
Resonance				SF1	(SF1)			F4→SF2		F4→SF2			93	102	
Width				SF1									94	102	
Distance				SF1									95	102	
HPFCutoff				SF1	SF1	SF1							96	102	
HPFKeyFlw				SF1									97	102	
EGTime				SF2									98	102	
Segment				SF2									99	102	
EGLLevel				SF2									100	102	
Curve				SF2									65	100	
Cutoff (VEL SENS)				SF2									101	102	
Resonance (VEL SENS)				SF2									102	102	
(FEG) TIME				SF3				(F4→SF3)		(F4→SF3)			103	102	
(FEG) LEVEL				SF3				(F4→SF3)		(F4→SF3)			104	102	
(FEG) Depth				SF3				F4→SF2		F4→SF2			105	102	
CutoffSens				SF4									106	102	
CenterKey				SF4									107	102	
EGTimeSens				SF4									108	102	
CenterKey				SF4									109	102	
(Scaling) BREAKPOINT				SF5									110	102	
(Scaling) OFFSET				SF5									111	102	
LPFCutoff				(SF1)	SF1								112	102	
LPFReso				(SF1)	SF1								113	102	
LPFCutoff (VEL SENS)				(SF2)	SF2								114	102	
OutputSel					F1→SF2			Direct		Direct			115	103	
(InsEF)								Direct		Direct			116	103	
F4 (Tab Name)	CTL SET (SET 1/2, 3/4, 5/6)			AMP	NATIVE	CTLASN	TONE	CTLASN	TONE	PRESET	CTLASN				
ElementSw	SF1, 2, 3												117	103	
Source	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1										118	103	
Dest	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1										119	103	
Depth	SF1, 2, 3	SF1, 2, 3	SF1										120	103	

Display	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	No.	Page
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE			
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN									
Filter (MW)			SF2											121	103
AMod/PMod/FMod (MW)			SF2											122-124	103
Pitch			SF3											125	103
Filter (AT)			SF3											121	103
AMod/PMod/FMod (AT)			SF3											122-124	103
Src			SF4											126	103
Filter (AC)			SF4											121	103
AMod/PMod/FMod (AC)			SF4											122-124	103
BC/AS1/AS2/FC1/FC2	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				Direct		Direct			(F5 Direct)	F3→SF3	88	101
(ARP) Switch/Hold													SF1	127	103
ASA/ASB												(F5 Direct)	SF2	128	103
Dest													SF2	129	103
FS													SF3	130	103
Set Remote Template Type													SF4	131	103
BankMSB/LSB												Direct		132	103
PgmChange												Direct		133	103
Volume	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(SF1)	(SF1)		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		Direct	(F1→SF1)	43	100
Pan	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	SF1	SF1		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		Direct		44	100
Level	(F2 Direct)	(F2 Direct)	(F2 Direct)	SF1	SF1		(F2→SF1)	(F2→SF1)		(F2→SF1)		(Direct)	(F1→SF1)	135	103
AlternatePan				SF1	SF1									136	104
RandomPan				SF1	SF1									137	104
ScalingPan				SF1										138	104
EGTime				SF2										139	104
Segment				SF2										140	104
EGLevel				SF2										141	104
Curve				SF2										142	104
(AEG) TIME				SF3	SF3									143	104
(AEG) LEVEL				SF3	SF3									144	104
LevelSens				SF4										145	104
CenterKey				SF4										146	104
EGTimeSens				SF4										147	104
CenterKey				SF4										148	104
(Scaling) BREAKPOINT				SF5										149	104
(Scaling) OFFSET				SF5										150	104
Level (VEL SENS)					SF2									151	104
(Native Parameters)						Direct o selezionato da [◀▶]								152	104
NoteShift						F1→SF5		SF1		SF1			F1→SF1	41	99
Detune				(F2→SF1)	(F2→SF1)			SF1		SF1			(F1→SF1)	153	104
Cutoff				F3→SF1	(F3→SF1)			SF2		SF2				92	102
Resonance				F3→SF1	(F3→SF1)			SF2		SF2				93	102
FEGDepth				F3→SF3				SF2		SF2				154	104
(FEG) Attack/Decay/Release (Time)				(F3→SF3)				SF3		SF3				155	105
(FEG) Sustain (Level)				(F3→SF3)				SF3		SF3				156	105
(AEG) Attack/Decay/Release (Time)				(F4→SF3)				SF4		SF4				157	105
(AEG) Sustain (Level)				(F4→SF3)				SF4		SF4				158	105
F5 (Tab Name)		LFO			LFO			RCV SW		RCV SW		CS	MIDI		
Wave	SF1			Direct										159	105
Speed	SF1			Direct		Direct								160	105
TempoSync	SF1													161	105
TempoSpeed	SF1													162	105
KeyOnReset	SF1			Direct										163	105
Phase	SF1													164	105
(KeyOn)Delay	SF2			Direct		Direct								165	105
Fadeln	SF2													166	105
Hold	SF2													167	105
FadeOut	SF2													168	105
ElementSw	SF3/4/5													169	105
Dest	SF3/4/5													170	105
Depth	SF3/4/5													171	105
PMod (LFO)				Direct		Direct								172	105
FMod (LFO)				Direct										173	105
AMod (LFO)				Direct										174	105
(Part Receive Switch)								Selezionato da [▲▼]		Selezionato da [▲▼]				175	105
BasicRcvCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)			(F1→SF2)			SF1	176	105
KBDTransCh	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)				(F1 Direct)		SF1	177	105
DeviceNo.	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)						SF1 (F6→SF2)	178	105
FileUtilID													SF1	179	106

Display	VOICE EDIT						PERFORMANCE EDIT		SEQ PLAY MIXING EDIT		MASTER EDIT		UTILITY	No.	Page	
	COMMON			ELEMENT/KEY			COMMON	PART	COMMON	PART	COMMON	ZONE				
	NORMAL	DRUM	PLUG-IN	NORMAL	DRUM	PLUG-IN										
BankSel													SF2	180	106	
PgmChange												(F3→Selez. da [▲/▼])	SF2	181	106	
CtrlChange												(Selezionato da [▲/▼])	SF2	182	106	
LocalCtrl												(F1 Direct)	SF2	183	106	
RcvBulk													SF2	184	106	
MIDI Sync													SF3	185	106	
ClockOut													SF3	186	106	
SeqCtrl													SF3	187	106	
MIDI IN/OUT													SF4	188	106	
ThruPort													SF4	189	106	
CtrlSlider							(F4 Direct)					Direct	(F3→SF3/ F4→SF2)	134	103	
F6 (Tab Name)	EFFECT			EQ			EFFECT	1-4/PLG1-3	EFFECT	1-4/PLG1-3		PLUG				
EL: OUT 1-4/KEY: OUT	SF1	SF1													190	106
InsEF Connect	SF1	SF1	SF1												191	106
Ins1 Ctgr/Type	SF1	SF1	SF1												192	106
Ins2 Ctgr/Type	SF1	SF1	SF1												193	106
Reverb/Chorus Type	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1						194	106
Reverb/Chorus Send	SF1	SF1	SF1												195	106
Reverb/Chorus Return	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1						196	106
Reverb/Chorus Pan	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1						197	106
Chorus to Reverb	SF1	SF1	SF1				SF1		SF1						198	106
EFF PART→VCE INS							SF1		SF1						199	106
EFF PART→PLG-EF							SF1		SF1						200	106
Variation Type/Return/Pan							SF1		SF1						201-203	107
Variation to Chorus/Reverb							SF1		SF1						204	107
(Effect Parameters)	SF2/3/4/5	SF2/3/4/5	SF2/3/4/5				SF2/3/4/5		SF2/3/4/5						205	107
PolyExpand													SF1		206	107
DEV NO.	(UTILITY)	(UTILITY)	(UTILITY)				(UTILITY)						SF2 (F5→SF1)		178	105
PORT NO.													SF2		207	107
GM/XG													SF2		208	107
(Native System Parameter)													SF3/4/5		209	107
Type				Direct	Direct										210	107
L.Freq/Gain (Type=EQ L/H)				Direct	Direct	Direct									211	107
H.Freq/Gain (Type=EQ L/H)				Direct	Direct	Direct									212	107
Freq (Type=P.EQ)				Direct	Direct										213	107
Gain (Type=P.EQ)				Direct	Direct										214	107
Q (Type=P.EQ)				Direct	Direct										215	107

NOTE Per i parametri che in modi differenti hanno lo stesso nome, i valori del parametro disponibile e le impostazioni per quel parametro possono differire secondo il modo.

NOTE Per i dettagli sui parametri degli effetti, fate riferimento alla pubblicazione separata "Data List".

NOTE Per le operazioni Job, vedere a pagina 70; per le operazioni Store, vedere a pagina 73; per le operazioni Card, vedere a pagina 82.

NOTE Per le informazioni sul modo Sequence Play, vedere a pagina 75.

NOTE Nel modo Performance/Mixing, le impostazioni Voice Common Arpeggio/Effect/Controller vengono ignorate, e diventano operative quelle di Performance/Mixing. Le impostazioni di Chorus/Reverb Effect ed Arpeggio del modo Voice possono essere copiate nel modo Performance/Mixing mediante la funzione Job (pag. 70).

NOTE Potete usare i Control Sliders come controlli Quick Edit per i parametri sotto riportati. Tuttavia, ciò non cambia direttamente i corrispondenti valori dei parametri per Element/Part; modifica i valori solo temporaneamente.

- Cutoff
- Attack
- Resonance
- Release

NOTE Usando qualsiasi controllo Quick Edit sui parametri sotto indicati non si cambia direttamente il valore dei parametri corrispondenti; modifica il valore solo temporaneamente.

Element

- FEG Time/Level/Depth
- AEG Time/Level/Depth

Part

FEG/AEG ([F4]→[SF3]/[SF4])

È possibile trovare i numeri di riferimento (Ref.#) nelle pagine seguenti:

Reference No.	Reference Page
1 - 19	98
20 - 42	99
43 - 69	100
70 - 90	101
91 - 114	102
115 - 135	103
136 - 154	104
155 - 178	105
179 - 200	106
201 - 221	107

Elenco Parametri/Funzioni

A	Effect, ParametriF6	LocalCtrlF5	S
A/DSourceF2	EGLevel (AMP)F4	LPFCutoffF3	ScalingPanF4
AEG Sustain (Level)F4	EGLevel (FILTER)F3	LPFCutoff (VEL SENS)F3	Segment (AEG)F4
AEG Attack/Decay/Release (Time)F4	EGLevel (PITCH)F2	LPFResoF3	Segment (FEG)F3
AlternatePanF4	EGTime (AMP)F4		Segment (PEG)F2
AltNateGroupF1	EGTime (FILTER)F3	M	SeqCtrlF5
AMod (LFO)F5	EGTime (PITCH)F2	M.TuningNo.F1	Set Remote Template TypeF4
AMod/PMMod/FMod (AC)F4	EGTimeSens (AMP)F4	MainCtgrF1	SHAPE/FREQ/GAIN/QF2/F3
AMod/PMMod/FMod (AT)F4	EGTimeSens (FILTER)F3	MEQ OFFSETF1	SliderF2
AMod/PMMod/FMod (MW)F4	EGTimeSens (PITCH)F2	Mic/LineF2	SourceF4
ArpSwitch (Switch)F1	EL: OUT 1-4/KEY: OUTF6	MIDI IN/OUTF5	SpeedF5
ASA/ASBF4	ElementSw (CTL SET)F4	MIDI SyncF5	SubCtgrF1
AssignA/B/1/2F1	ElementSw (LFO)F5	MIDISwitchF1	Switch (ArpSwitch)F3
AssignLRGainF2	ElementSw (OSC)F1	Mode (PORTA)F1	Switch (PORTA)F1
AssignModeF1		Mono/PolyF1	Switch/Hold (ARP)F4
AutoLoadF1			
B	F	N	T
BankF1/F3	FadelnF5	NameF1	TempoF3
BankMSB/LSBF4	FadeOutF5	Native ..ParametriF4	TempoSpeedF5
BankSelF5	FEG Attack/Decay/Release (Time)F4	NoteLimit (ARP)F3	TempoSyncF5
BasicRcvChF5	FEG DepthF3	NoteLimit (L/H)F1/F2	TGSwitchF1
BC/AS1/AS2/FC1/FC2F3/F4	FEG LEVELF3	NoteShiftF1/F4	ThruPortF5
BCCurveF1	FEG Sustain (Level)F4	NumberF1	TIME (AEG)F4
BREAKPOINT (AMP)F4	FEG TIMEF3		TIME (FEG)F3
BREAKPOINT (FILER)F3	FEGDepthF4	O	TIME (PEG)F2
	FileUtilIDF5	OctaveF1/F2	Time (PORTA)F1
C	Filter (AC)F4	OFFSET (AEG)F4	TimeMode (PORTA)F1
CenterKey (AEGTimeSens)F4	Filter (AT)F4	OFFSET (FEG)F3	TransChF1
CenterKey (CutoffSens)F3	Filter (MW)F4	OutputSelF1/F3	Transmit SwitchF3
CenterKey (FEGTimeSens)F3	FineF2	OutputSwitchF3	TransmitChF3
CenterKey (LevelSens)F4	Fixed VelocityF1		TransposeF1/F2
CenterKey (PEGTimeSens)F2	FMod (LFO)F5		TuneF1
CenterKey (PitchSens)F2	Freq (Type=P.EQ)F6	P	Type (ARP)F3
ChoCtrlF1	FSF4	PanF2/F4	Type (EQ)F6
Chorus PanF6		Part Receive SwitchF5	Type (FILTER)F3
Chorus ReturnF6	G	PartSwF1	Type (OSC)F1
Chorus SendF6	Gain (FILTER)F3	PartSwitch (PORTA)F1	
Chorus to ReverbF6	Gain (Type=P.EQ)F6	PB RangeF1	U
Chorus TypeF6	GateTimeRateF3	PB Upper/LowerF1	UnitMultiplyF3
ChoSendF1/F2	GM/XGF6	PEG DepthF2	
ClockOutF5		PEG LEVELF2	V
CoarseF2	H	PEG TIMEF2	Variation to Chorus/ReverbF6
CSAssignF1	H.Freq/GainF6	PgmChange (CS/MIDI)F5	Variation Type/Return/PanF6
CtgrF1	Hold (ARP)F3	PgmChange (PRESET)F4	VarSendF2
CtrlChangeF5	Hold (LFO)F5	PhaseF5	VelCrossFadeF1
CtrlResetF1	HPFCutoffF3	PitchF4	VelCurveF1
CtrlSliderF5	HPFKeyFlwF3	Pitch (VEL SENS)F2	VelModeF3
Curve (AEG Level)F4		PitchSensF2	VelocityDepthF1
Curve (FEG Level)F3	I	PlugEF TypeF6	VelocityLimit (ARP)F3
Curve (PEG Level)F2	Ins1 Ctgr/TypeF6	PMod (LFO)F5	VelocityLimit (L/H)F1
CutoffF3/F4	Ins2 Ctgr/TypeF6	PolyExpandF6	VelocityOffsetF1
Cutoff (VEL SENS)F3	InsChoSendF2	PORT NO.F6	VelocityRateF3
CutoffSensF3	InsEFF3	PORTA ModeF1	VoiceELPanF2
	InsEF ConnectF6	PORTA PartSwitchF1	VolumeF1/F2/SF4
	InsEffect(Eff)OutF1	PORTA SwitchF1	
	InsRevSendF2	PORTA TimeF1	W
		PORTA TimeModeF1	WaveF5
D	K	PowerOnModeF1	WaveNoF1
Delay (KeyOn Delay)F5	KBDTransChF5		WidthF3
Depth (CTL SET)F4	KeyAsgnModeF1	Q	
Depth (FEG)F3	KeyModeF3	Q (Type=P.EQ)F6	
Depth (LFO)F5	KeyOnDelay (LFO)F5		
Depth (PEG)F2	KeyOnDelay (OSC)F1	R	
Dest (CTL ASN)F4	KeyOnResetF5	RandomF2	
Dest (CTL SET)F4		RandomPanF4	
Dest (LFO)F5	L	RcvBulkF5	
DetuneF4	L&RGainF2	RcvNoteOffF1	
DEV NO.F6	L.Freq/GainF6	ReceiveChF1	
DeviceNoF5	LevelF4	ResonanceF3/F4	
DistanceF3	LEVEL (AEG)F4	Resonance (VEL SENS)F3	
DryLevelF2	LEVEL (FEG)F3	Reverb PanF6	
	LEVEL (PEG)F2	Reverb ReturnF6	
E	Level (VEL SENS)F4	Reverb SendF6	
EF BYPSF1	LevelSensF4	Reverb TypeF6	
EFF PART→PLG-EFF6		RevSendF1/F2	
EFF PART→VCE INSF6			

Reference (Elenco Funzioni)

Questo elenco spiega in modo chiaro e conciso la funzione di tutti i parametri. Dopo la tabella vi sono varie note, che danno ulteriori dettagli e spiegazioni per le voci contrassegnate dall'asterisco (*). La colonna "Pagina relativa" fornisce anche un riferimento incrociato per esempi di operazione, altri dettagli e parametri relativi. I Ref. # nel manuale corrispondono alle voci relative nell'albero delle funzioni (pag. 88) e nella Tabella Parametri (pag. 92). Controllando i numeri di riferimenti (o Ref. #), potete trovare rapidamente e facilmente la funzione ed il parametro corrispondente nei prospetti.

NOTE Per informazioni sulle Indicazioni a Display e la selezione del modo operativo, vedere a pagina 30. Per le informazioni sul Modo Play, vedere le pagine 36, 41, 48)

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
1	MainCtgr/SubCtgr	Main/Sub Category (Voice/Performance)	Imposta il Nome (fino a 10 caratteri) e le Categorie.	34, 35, 84
2	Name	Name 1-10 (Voice/Performance/Master)		
3	Mono/Poly	Mono/Poly Mode	Seleziona se una voce/parte viene eseguita monofonicamente (solo note singole) o polifonicamente (più note simultanee).	
4	KeyAsgnMode (AssignMode)	Same Note Number Key On Assign Mode	Si applica quando viene ricevuto dal generatore lo stesso numero di nota (tasto). Se è su "single," il suono precedente viene tagliato per fare spazio al nuovo. Se è su "multi," la nota suona per la sua durata originale.	*1
5	M.TuningNo.	Micro Tuning	Determina il sistema di accordatura per la voce. Normalmente dovrebbe essere su 00 (Equal temperament); tuttavia sono disponibili 31 sistemi ulteriori di accordatura per una varietà di applicazioni ed effetti.	*2
6	MEQ OFFSET	Master EQ Offset	Regola le impostazioni master (globali) di EQ. Le regolazioni qui apportate sono offset (deviazioni) dalle impostazioni EQ (ad eccezione di "MID"). Possono anche essere editate con i Control Sliders.	*3
7	(PORTA) Switch (Sw)	Portamento Switch	Determina se il Portamento (graduale transizione di pitch da una nota alla successiva) è on o off.	
8	(PORTA) Time	Portamento Time	Determina il tempo di transizione del pitch di Portamento. Valori più alti comportano tempi di transizione più lunghi. L'effetto viene applicato secondo l'impostazione "TimeMode".	*4
9	(PORTA) PartSwitch	Part Switch	Determina se il Portamento è on o off per ogni parte.	
10	(PORTA) Mode	Portamento Mode	Con l'impostazione "fingered/fingr", il Portamento viene applicato solo se suonate in legato (suonando la nota successiva prima di rilasciare quella precedente). Con l'impostazione "fulltime/full", viene sempre applicato il Portamento.	*4 *5
11	(PORTA) TimeMode	Portamento Time Mode	Se "TimeMode" è impostato su "rate (voce normal)", il tempo di transizione varia in proporzione all'intervallo fra una nota e la successiva. Mettendolo su "time", rende il parametro una vera impostazione di scala di tempo, specificato dal parametro "Time".	*4
12	CSAssign	Control Function Select	Determina quale riga di parametri CONTROL FUNCTION viene selezionata automaticamente quando si richiama un programma.	*6
13	ChoCtrl	Chorus Control	Determina la profondità dell'effetto Chorus, com'è controllata dallo Slider assegnato a Chorus Send.	
14	PB Upper/Lower, PB Range	Pitch Bend Range	Determina l'entità (in semitoni; 12: un'ottava) per cui il pitch viene variato quando spostate la rotella del Pitch Bend verso l'alto/il basso. Se selezionate una voce Plug-in, i range Upper e Lower qui non possono essere impostati indipendentemente.	53
15	AssignA/B/1/2	Assign A/B/1/2	Vi permette di impostare e memorizzare direttamente il valore per ogni Assign Controller (A, B, 1, e 2), dallo Slider.	53
16	BCCurve	BC (Breath Controller) Curve	Queste curve determinano come il suono dell'S90 risponde all'uso di un Breath Controller. L'aspetto specifico del suono viene influenzato da questo controller a fiato e la curva selezionata viene impostata nel display Controller Set ([F-4]→[SF-1/2/3]) dal modo Common Edit di Normal Voice.	87
17	Octave	Master Octave Shift	Determina l'entità in ottave per cui il range della tastiera viene spostato di pitch, verso l'alto o verso il basso. Quest'impostazione può essere resettata dall'interruttore a pedale (UTILITY [F-4]→[SF-3] FS=101).	*8
18	Transpose	Master Transpose	Traspone il pitch della tastiera verso l'alto o verso il basso (in semitoni). Influenza i dati MIDI trasmessi.	
19	VelCurve	Velocity Curve	Determina la particolare Velocity Curve, o come la forza delle note suonate influenza l'uscita del suono. Se è su "fixed," la velocity della nota che suonate è fissa sul valore determinato da Fixed Velocity (sotto).	87

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
20	FixedVelocity	Fixed Velocity	Se Velocity Curve (sopra) è su "fixed", determina il valore di velocity. Influenza i dati MIDI trasmessi.	87
21	(EF BYPS)	Effect Bypass	Seleziona gli effetti specifici da bypassare quando si attiva il pulsante [EFFECT BYPASS].	67
22	AutoLoad	Auto Load	Determina se la funzione Auto Load è on o off. Se è on, l'S90 caricherà automaticamente i file specificati (dalla memory card) nella memoria User — ogni volta che si accende lo strumento. Premete il pulsante [SF5] per registrare la cartella contenente i file desiderati per l'auto loading.	84
23	PowerOnMode	Power On Mode	Determina il modo di accensione di default (e il bank di memoria) — permettendovi di selezionare quale condizione viene richiamata automaticamente all'accensione. Viene selezionato automaticamente il primo numero di programma del bank specificato.	*9
24	CtrlReset	Controller Reset	Determina se la condizione corrente del controller (Modulation Wheel, Foot Controller, Aftertouch, ecc.) viene mantenuta o resettata quando commutate le Voci.	
25	TransCh	Transmit Channel	Determina il canale MIDI per ogni zona su cui l'S90 invia dati MIDI (ad un sequencer esterno, ad un generatore o altro dispositivo.)	48
26	TGSwitch	Tone Generator Switch	Determina se i messaggi MIDI per ciascuna zona vengono trasmessi o no al blocco di generazione suono di ogni parte.	48
27	MIDISwitch	MIDI Switch	Determina se i messaggi MIDI per ciascuna zona vengono trasmessi o no ad un terminale MIDI o USB esterno.	48
28	ElementSw/PartSw	Element Switch/Part Switch	Determina con che metodo ogni Element/Key/Part viene emesso. Nel modo edit di Drum Key, è disponibile solo se "Type" è impostato su "pre wave." Nel modo Performance, potete selezionare un totale di sette parti: quattro parti dal generatore di suono interno e tre dalle schede Plug-in installate.	*10
29	WaveNo./Ctgr/Number	Wave Number/Category/Voice Number	Edit normale di Element...Selezione delle wave/category desiderate (pag. 35) usate per l'Elemento. Edit di Drum Key...Selezione di una Wave/Normal Voice Number/Category. Edit di Performance/Mixing Part...Selezione del numero di voce desiderato usato per ogni Parte (vedere il Data List separato). Edit di Plug-in Element...Selezione del numero di voce Board desiderato	
30	KeyOnDelay	Key On Delay	Determina il tempo (ritardo) intercorrente dal momento in cui premete una nota sulla tastiera ed il punto in cui il suono viene ottenuto.	
31	InsEffect(Eff)Out	Insertion Effect Out	Determina quale effetto Insertion (1 o 2) viene usato per elaborare ogni element/key. L'impostazione "Inru" vi permette di bypassare gli effetti Insertion per lo specifico element/key. (Questo parametro è lo stesso di "EL/KEY: OUT ([F6]→[SF1])" di Normal Common Edit. Una regolazione effettuata qui cambia automaticamente anche l'impostazione di quel parametro..)	67
32	NoteLimit (L/H)	Note Limit Low/High	Determina la nota più alta e più bassa della tastiera.	*11 *12
33	VelocityLimit (L/H)	Velocity Limit Low/High	Determina il valore minimo e massimo della gamma di velocity entro la quale ogni Elemento risponde.	*13
34	VelCrossFade	Velocity Limit Cross Fade	Determina la velocità di commutazione degli Elementi in risposta alla velocity. (Si applica solo agli Elementi che sono stati impostati per gli split di velocity con il parametro Velocity Limit sopra riportato.) Valori minimi creano un cambiamento repentino fra gli Elementi, mentre i valori massimi cambiano gli elementi con gradualità, in base alla vostra velocità di esecuzione.	
35	Type	Wave Type	Determina se deve essere usata una Wave o una voce Normal per il tasto selezionato.	*14
36	Bank	Bank	Drum Key Edit... Questo parametro è disponibile quando Type (sopra) è impostato su "voice." Può essere selezionato qualsiasi bank di voci Normal. Non può essere selezionata alcuna voce Plug-in.	
37	RcvNoteOff	Receive Note Off	Plug-in Element Edit...Determina il bank Board Voice. Performance/Mixing Part Edit...Determina il Bank Voice (pag. 36) per ogni parte.	
38	AltGroup	Alternate Group	Determina se vengono ricevuti (on) o no (off) i messaggi di Note Off (Key Off) . Assegna lo stesso numero alle note drum che non volete far suonare simultaneamente (ad esempio il charleston aperto e chiuso: open e closed hi-hats).	*17
39	VelocityDepth (VelSensDpt)	Velocity Sensitivity Depth	Determina il parametro "velocity sensitivity", ossia l'entità della variazione del livello della voce in funzione della vostra forza di esecuzione sulla tastiera (velocity).	
40	VelocityOffset (VelSensOfs)	Velocity Sensitivity Offset	Determina l'entità di regolazione subita dalle velocity ricevute per il reale effetto della velocity .	*19
41	NoteShift	Note Shift	Determina l'impostazione di pitch (key transpose) in semitoni (12: un'ottava). Non influenza i dati MIDI trasmessi.	
42	ReceiveCh	Receive Channel	Ogni Parte riceve messaggi MIDI sulla base del canale impostato qui. Selezionate "off" per Parti che volete non rispondano ai messaggi MIDI.	*63

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
43	Volume	Volume	Regola il livello di uscita.	
44	Pan	Pan	Determina la posizione stereo pan. L63 (tutto a sinistra) -C (Centro) -R63 (tutto a destra)	*15 *21
45	VoiceELPan	Voice Element Pan	Determina se le singole impostazioni pan per ogni Elemento (fatte nel modo Voice Edit) vengono applicate o no.	*22
46	RevSend	Reverb Send	Determina il livello di Send (mandata) del segnale inviato dall'effetto Insertion1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto Reverb.	67
47	ChoSend	Chorus Send	Determina il livello di Send inviato dall'effetto Insertion 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto Chorus.	*15 *16
48	VarSend	Variation Send	Determina il livello di mandata (Send) per l'effetto Variation della parte selezionata, per darvi un dettagliato controllo sul bilanciamento di Variation sulle parti.	67
49	InsRevSend	Insertion Reverb Send	Determina il livello di mandata (Send) per l'intera voce Drum (tutti i tasti), inviato dall'effetto Insertion1/2 all'effetto Reverb.	67
50	InsChoSend	Insertion Chorus Send	Determina il livello di mandata (Send) per l'intera voce Drum (tutti i tasti), inviato dall'effetto Insertion 1/2 all'effetto Chorus.	*20
51	SHAPE/FREQ/GAIN/Q	Master EQ Shape/Frequency/Gain/Q	Regola le qualità tonali del suono. Potete applicare l'equalizzazione a cinque bande a tutte le parti della parte selezionata o a tutti gli elementi della voce selezionata.	*23 *24
52	DryLevel	Dry Level	Determina il livello del suono non elaborato (dry) della parte selezionata, consentendovi di controllare il bilanciamento globale dell'effetto fra le parti.	
53	A/DSource	A/D Source	L'S90 dispone di due diverse connessioni d'ingresso per trasferire l'audio analogico da un dispositivo esterno: i jack A/D INPUT o il terminale mLAN (se è installata una mLAN8E opzionale). Bisogna impostare l'uno o l'altro. Non è possibile usarli assieme.	44
54	Mic/Line	Mic/Line	Usando i jack A/D INPUT, determina la sorgente (source) d'ingresso o input: microfono (mic) o linea.	
55	L&R Gain	OUTPUT L&R Gain	Imposta il guadagno di uscita di ogni jack. Se è impostato su un valore più basso, potete controllare il volume usando il MASTER VOLUME.	
56	AssignL/R Gain	ASSIGNABLE OUTPUT L&R Gain		
57	(MLAN)	mLAN Settings	Impostate i parametri relativi ad una mLAN8E opzionale installata.	126
58	Slider	Control Function Select	Determina lo stato di CONTROL FUNCTION, quando si commutano i programmi Master.	*6
59	Coarse	Pitch Coarse	Determina l'impostazione pitch in semitoni (12: un'ottava).	*18
60	Fine	Pitch Fine	Determina l'accordatura fine.	
61	Random	Random Pitch	Varia casualmente il pitch dell'Elemento per ciascuna nota suonata. 127...massimo cambiamento del pitch 0...nessun cambiamento del pitch.	
62	EGTime	PEG Time Velocity Sensitivity	Determina il grado con cui la velocity influenza il cambiamento del pitch di Pitch EG. Regolazioni positive accelerano il cambiamento di pitch quando suonate la tastiera con più forza (per un grande valore di Velocity). Regolazioni negative hanno l'effetto opposto. Questo influisce solo sui Segmenti specificati.	*27
63	Segment	PEG Time Segment		*26
64	EGLevel	PEG Level Velocity Sensitivity	Determina la "sensitivity" del Livello di PEG (l'intensità del cambio di PEG) alla velocity. Il parametro Curve vi permette di selezionare fra cinque curve diverse di velocity preset (indicate graficamente nel display), ognuna delle quali determina come la velocity influenza il Pitch EG.	*27
65	Curve	Velocity Sensitivity Curve		
66	Pitch (VEL SENS)	Pitch Velocity Sensitivity	Determina la "sensitivity" o sensibilità di PEG Level (il grado di variazione del PEG) alla velocity.	
67	(PEG) TIME	PEG Time	Determina la transizione di pitch dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino al punto in cui il suono cessa.	
68	(PEG) LEVEL	PEG Level		63
69	(PEG) Depth	PEG Depth		

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
70	PitchSens	Pitch Key Follow Sensitivity	Determina la sensibilità dell'effetto Key Follow (l'intervallo di note adiacenti). A +100, le note adiacenti hanno una distanza in pitch di un semitono (100 cents) l'una dall'altra. A 0, tutte le note hanno lo stesso pitch (serve per i suoni percussivi ecc.). A +50, un'ottava viene espansa fra 24 note. Per valori negativi, le impostazioni sono invertite.	*28
71	CenterKey	Pitch Key Follow Center Key	Determina il pitch base (numero di nota) usato dal parametro PitchSens (sopra). Il numero di nota in quest'impostazione è dello stesso pitch del normale (100%).	*28 *12
72	EGTimeSens	PEG Time Key Follow Sensitivity	Determina la sensibilità del tempo di PEG (velocità di cambiamento del PEG) alla velocity.	*28
73	CenterKey	PEG Time Key Follow Center Key	Determina il pitch base (numero di nota) usato dal parametro EGTimeSens (sopra). Quando viene suonata la nota centrale (center), il tempo di PEG si comporta in base alle sue impostazioni effettive. Per le altre note, la velocità cambia proporzionalmente al tasto suonato e alla sua distanza dalla nota centrale.	*28 *12
74	Bank	Arpeggio Type Bank	Determina il bank di Arpeggio.	*29
75	Type	Arpeggio Type	Determina il tipo di Arpeggio. Il prefisso di due lettere prima del nome indica la categoria generale dell'Arpeggio.	*29 *34
76	Tempo	Arpeggio Tempo	Determina il tempo dell'Arpeggio. Se è attivato (on) MIDI sync (Utility [F5]→[SF3]), qui viene visualizzato "MIDI" e non può essere impostato. Nel modo Sequence Play, il tempo è sincronizzato con quello della song (pag. 76).	45
77	Switch (ArpSwitch)	Arpeggio Switch	Determina se Arpeggio è on o off. Potete controllare l'interruttore usando il Foot Switch (Utility [F4]→[SF3] FS=96).	*30
78	Hold	Arpeggio Hold	Determina se il playback Arpeggio viene "tenuto" o no. Se è su "on," l'Arpeggio si ripete automaticamente e ciclicamente, anche se togliete le dita dalla tastiera, e continua il ciclo fino a quando viene premuto il tasto successivo. Potete controllare quest'impostazione usando il Foot Switch (Utility [F4]→[SF3] FS=97).	45 *31
79	KeyMode	Arpeggio Key Mode	Determina la modalità di playback dell'Arpeggio quando si suona la tastiera.	*32 *33 *34
80	VelMode	Arpeggio Velocity Mode	Determina la velocità di playback dell'Arpeggio, o come essa risponde alla vostra forza di esecuzione.	*35
81	NoteLimit	Arpeggio Note Limit Low/High	Determina le note più alta e più bassa, nel range di note dell'Arpeggio.	*36 *12
82	VelocityLimit	Arpeggio Velocity Limit Low/High	Determina la velocità più alta e più bassa nel range di velocity dell'Arpeggio. Questo vi permette di controllare l'Arpeggio mentre suonate, in base alla forza di esecuzione sulla tastiera.	*13
83	UnitMultiply	Arpeggio Unit Multiply	Regola il tempo di playback dell'Arpeggio. Ad esempio con un valore di 200%, la velocità di playback viene raddoppiata e il tempo viene dimezzato. Se impostate un valore di 50%, la velocità di playback viene dimezzata e il tempo viene raddoppiato.	
84	VelocityRate	Arpeggio Velocity Rate	Determina di quanto la Velocity del playback dell'Arpeggio si discosta dal valore originale. Per esempio, un'impostazione del 100% significa che sono usati i valori originali.	*37 *38
85	GateTimeRate	Arpeggio Gate Time Rate	Determina di quanto il Gate Time (lunghezza o durata) delle note dell'Arpeggio si discosta dal valore originale. Un'impostazione del 100% significa che sono usati i valori originali.	*37
86	OutputSwitch	Arpeggio MIDI Out Switch	Se è impostato su on, i dati di playback dell'Arpeggio vengono emessi dalla porta MIDI.	
87	TransmitCh	Arpeggio MIDI Transmit Channel	Determina il canale di trasmissione MIDI per i dati di playback dell'Arpeggio.	*39
88	BC/AS1/AS2/FC1/FC2	BC/Assign1/Assign2/FC1/FC2 Control Number	KbdCh... i dati di playback dell'Arpeggio vengono trasmessi da KBDTransCh ([F5]→[SF1] Canale di trasmissione della tastiera) nel modo Utility (Performance/Mixing). Imposta il numero di controllo per il controller a fiato o Breath Controller (BC), Assign 1/2 sliders (AS1/2), e Foot Controllers 1/2 (FC1/2).	*40
89	(Transmit Switch)	Transmit Switch	Se il relativo parametro è su "on", suonando la zona selezionata si trasmettono i corrispondenti dati MIDI, come i messaggi di Control Change e Program Change. Premendo il pulsante [F5] si commuta fra i display di tutte e quattro le Zone e una Zona singola (in cui appaiono tutte le impostazioni del canale di trasmissione). Nel display four-Zone (4 zone), usate i pulsanti cursore per effettuare lo scrolling.	
90	Type	Filter Type	Determina il tipo di filtro. I parametri sono differenti secondo il tipo selezionato.	63 *41

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
91	Gain	Filter Gain	Determina il guadagno o Gain (l'entità di amplificazione applicata al segnale inviato al Filtro).	
92	Cutoff	Filter Cutoff Frequency	Determina la frequenza di taglio per il Filtro, o la frequenza centrale intorno alla quale viene applicato il Filtro.	*42
93	Resonance	Filter Resonance	Determina la quantità di Resonance (enfasi armonica) applicata al segnale nella frequenza di taglio o cutoff frequency.	63
94	Width	Filter Width	Con BPF-w, questo parametro viene usato per regolare la larghezza della banda delle frequenze lasciate passare dal filtro.	*41
95	Distance	Distance	Determina la distanza fra le frequenze di Cutoff, per i tipi Dual Filter. (I due filtri in combinazione sono collegati in parallelo.)	63
96	HPFCutoff	HPF Cutoff Frequency	Determina la frequenza centrale per il parametro Key Follow (sotto) dell'HPF. Questo parametro è disponibile solo se è selezionato un filtro tipo "LPF12" o "LPF6" (Normal Voice).	64
97	HPFKeyFlw	HPF Cutoff Frequency Key Follow	Determina l'impostazione Key Follow per la frequenza di taglio dell'HPF (Tipo=LPF12/LPF6 solo). Questo parametro varia la frequenza del centro secondo la posizione delle note suonate sulla tastiera. Impostazioni positive innalzano la frequenza del centro per note più alte e l'abbassano per le note più basse. Le impostazioni negative hanno l'effetto opposto.	
98	EGTime	FEG Time Velocity Sensitivity	Determina il grado con cui la velocity influisce sul pitch change del Filter EG. Impostazioni positive velocizzano le variazioni del pitch quando suonate la tastiera con maggiore forza (per un alto valore di Velocity). I valori negativi hanno il risultato opposto. Questo interessa solo i Segmenti specificati.	*27
99	Segment	FEG Time Segment		*26
100	EGLevel	FEG Level Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di PEG Level (l'ampiezza del cambio di FEG) alla velocity. Il parametro Curve vi consente di selezionare da cinque curve di velocity preset (indicate graficamente nel display), ognuna delle quali determina come la velocity influenzi il Filter EG.	*27
101	Cutoff (VEL SENS)	Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di Cutoff frequency (frequenza di taglio) alla velocity.	
102	Resonance (VEL SENS)	Filter Resonance Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità di Resonance (risonanza) alla velocity.	
103	(FEG) TIME	FEG Time	Determina la transizione di tono (cutoff frequency) dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera fino al punto in cui il suono cessa.	65
104	(FEG) LEVEL	FEG Level		65
105	(FEG) Depth	FEG Depth		65
106	CutoffSens	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Determina la Sensitivity di Filter Key Follow (Filter Scaling), ovvero come cambia il livello di cutoff frequency in risposta alle posizioni delle note sulla tastiera (scale).	
107	CenterKey	Filter Cutoff Key Follow Center Key	Indica che la nota centrale per Cutoff Sensitivity sopra indicato è C3. A C3, la frequenza di cutoff si comporta secondo le sue impostazioni effettive. Per le altre note, il livello varia in proporzione al tasto suonato e al suo intervallo che lo distanzia dal tasto centrale. (Solo visualizzazione; non è possibile cambiarlo in questa fase.)	
108	EGTimeSens	FEG Time Key Follow Sensitivity	Determina la sensibilità delle impostazioni di FEG Rate (la velocità con cui cambia il FEG) sulla posizione della nota.	*28
109	CenterKey	FEG Time Key Follow Center Key	Determina il pitch base (numero della nota) usato dal parametro EGTimeSens (sopra). Quando viene suonata la nota centrale, il tempo di FEG si comporta secondo le sue impostazioni effettive. Per le altre note, la velocità varia in proporzione al tasto suonato e al suo intervallo che lo distanzia dal tasto centrale.	*12 *28
110	(Scaling) BREAKPOINT	Filter Cutoff Scaling Break Point	Determina i Break Points per Filter Scaling (come la frequenza di filter cutoff risponde alla posizione della nota) e Offset Levels.	*12 *43 *45
111	(Scaling) OFFSET	Filter Cutoff Scaling Offset		*43 *45
112	LPFCutoff	Low Pass Filter Cutoff	Determina la frequenza di cutoff frequency per il filtro LPF (passa-basso).	
113	LPFReso	Low Pass Filter Resonance	Determina l'entità della risonanza del filtro o l'enfasi della Cutoff Frequency.	*17
114	LPFCutoff (VEL SENS)	Low Pass Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità della frequenza di taglio del filtro LPF alla velocity.	

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
115	OutputSel	Output Select	Determina l'uscita specifica per le parti singole (Performance/Mixing Part Edit). Determina l'uscita specifica per il segnale del singolo Drum key (Drum Key Edit).	*16 *46
116	(InsEF)	Insertion Effect	Indica se l'effetto Insertion viene applicato o no per ciascuna parte. Sola visualizzazione: non può essere impostato qui.	
117	ElementSw	Controller Set 1-6 Element Switch	Determina se il controller selezionato influenza ogni singolo elemento. "..."disabled.	*47
118	Source	Controller Set 1-6 Source	Determina quale controller del pannello deve essere assegnato ed usato per il Set selezionato. Quindi questo controller è usato per controllare il parametro impostato nel parametro Destination sotto.	*48 *49
119	Dest	Controller Set 1-6 Destination	Determina il parametro che è controllato dal controller Source (sopra).	*50
120	Depth	Controller Set 1-6 Depth	Determina il grado di influenza del controller Source sul parametro Destination.	55
121	Filter	MW/AT(CAT)/AC(AC1) Filter Control	Determina la profondità di controllo di Modulation Wheel ([SF2])/Aftertouch ([SF3])/Assignable Controller ([SF4]) sulla frequenza di filter cutoff.	
122	PMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Pitch Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la Modulation Wheel ([SF2])/Aftertouch ([SF3])/Assignable Controller ([SF4]) ha sulla modulazione del pitch (effetto vibrato).	
123	FMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Filter Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la Modulation Wheel ([SF2])/Aftertouch ([SF3])/Assignable Controller ([SF4]) ha sulla modulazione di filter cutoff (effetto wah).	
124	AMod	MW/AT(CAT)/AC(AC1) LFO Amplitude Modulation Depth	Determina la profondità di controllo che la Modulation Wheel ([SF2])/Aftertouch ([SF3])/Assignable Controller ([SF4]) ha sulla modulazione di amplitudine (effetto tremolo).	
125	Pitch (AT)	AT (CAT) Pitch Control	Determina la profondità di controllo dell'aftertouch della tastiera sul pitch. Potete impostare un valore (in semitoni) fino a due ottave.	
126	Src	AC Source (AC1 Control Number)	Determina il numero di MIDI Control usato per controllare filter, PMod, FMod, e AMod.	
127	(ARP) Switch/Hold	Arpeggio Switch/Hold Control Number	Determina il Control Number che controlla l'on/off del playback di Arpeggio e l'on/off di Arpeggio Hold.	
128	ASA/ASB	Assignable A/B Slider Control Number	Determina il Control Number che deve essere controllato dagli slider ASSIGN A/B. È disponibile quando si controlla un dispositivo MIDI esterno.	
129	Dest	Assignable A/B Slider Destination	Determina la funzione che deve essere controllata dal numero di Control Change impostato sopra. Vedere il Data List separato.	*50
130	FS	FS Control Number/FS Function Assignment	Assegnate una funzione specifica e un control number all'interruttore a pedale.	*51
131	Set Remote Template Type	Set Remote Mode Template Type	Selezionate la template (maschera) per il vostro particolare software di sequenza.	57
132	BankMSB/LSB	Bank Select MSB/LSB	Selezionate la Voice per ciascuna zona specificando questi tre messaggi MIDI. Consultate la Voice List nel Data List separato.	
133	PgmChange	Program Change (Program Number 1-128)		
134	CtrlSlider	Control Slider Control Number	Determinate quali sono i Control Numbers usati per gli Sliders per ciascuna zona. Queste impostazioni sono disponibili soltanto quando lo ZoneSwitch (Master Play Mode [F2]) è impostato su on e la CONTORL FUNCTION sul pannello è impostata su "zone."	*6
135	Level	Element Level	Regola il livello di uscita per l'Element/drum key selezionato, permettendovi di controllare il bilanciamento di livello fra gli Elementi/tasti.	

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
136	AlternatePan	Alternate Pan Depth	Determina l'entità del panning del suono dell'Elemento selezionato che si sposta a destra e a sinistra alternativamente per ciascuna nota che suonate. L'impostazione Pan viene usata come posizione Pan di base.	
137	RandomPan	Random Pan Depth	Determina l'entità del panning del suono dell'Elemento selezionato che si sposta casualmente a destra e a sinistra per ciascuna nota che suonate. L'impostazione principale Pan viene usata come posizione Pan di base.	*17
138	ScalingPan	Scaling Pan Depth	Determina in che misura le note (in particolare) la loro posizione o gamma di ottava) influenzano la posizione Pan, sinistra e destra dell'Elemento selezionato. Sulla nota C3, l'impostazione Pan principale viene usata per la posizione Pan di base.	
139	EGTime	AEG Time Velocity Sensitivity	Determina in che misura la velocity influenza l'Amplitude EG. Impostazioni positive velocizzano il cambiamento di AEG quando suonate con maggior forza la tastiera (con un valore alto di Velocity). Impostazioni negative hanno l'effetto opposto. Ciò influenza solo i Segmenti specificati.	*27
140	Segment	AEG Time Segment		*26
141	EGLevel	AEG Level Velocity Sensitivity	Determina la sensibilità del Livello di AEG (il volume del cambiamento di AEG) alla velocity. Il parametro Curve vi consente di selezionare da cinque curve di velocity preset differenti (rappresentate graficamente sul display), dove ciascuna delle quali determina come la velocity influenza l'Amplitude EG.	*27
142	Curve	Velocity Sensitivity Curve		
143	(AEG) TIME	AEG Time	Determina la transizione di volume (Amplitude) dal momento che una nota viene premuta sulla tastiera al punto in cui il suono cessa. Ciò vi permette di riprodurre molte delle caratteristiche degli strumenti naturali acustici — come il rapido attacco e decadimento dei suoni delle percussioni o il lungo release del suono di un piano con il sustain. Ricordate che suoni differenti hanno vari gradi di decadimento o decay naturale. Per esempio, il suono di un piano diminuisce gradualmente di volume mentre tenete abbassato il tasto; tuttavia, un suono di organo resta fisso allo stesso volume. Inoltre, maggiore è il valore di AEG Release Time, più lungo è il sustain.	66
144	(AEG) LEVEL	AEG Level		66
145	LevelSens	Amplitude (Level) Key Follow Sensitivity	Determina la Sensitivity di Level Key Follow (Level Scaling), ovvero l'entità della variazione del volume in risposta alle note particolari suonate sulla tastiera.	
146	CenterKey	Amplitude Key Follow Center Key	Indica che la nota centrale per Level Sensitivity sopra indicata è C3. In C3, il volume si comporta in base alle effettive impostazioni. Per le altre note, il livello varia in proporzione al tasto suonato e alla sua distanza dal tasto centrale. (Sola visualizzazione; non si possono fare cambiamenti)	*28
147	EGTimeSens	AEG Time Key Follow Sensitivity	Determina la sensibilità o sensitivity del tempo di AEG time (la velocità del cambio di AEG) alla velocity.	
148	CenterKey	AEG Time Key Follow Center Key	Determina il pitch base (numero di nota) usato dal parametro EGTimeSens (sopra). Quando la nota centrale viene suonata, il tempo di AEG si comporta in base alle effettive impostazioni. Per le altre note, il livello varia in proporzione al tasto suonato e alla sua distanza dal tasto centrale. (Sola visualizzazione; non si possono fare cambiamenti.)	*12 *28
149	(Scaling) BREAKPOINT	Amplitude Scaling Break Point	Determina i Break Points per Amplitude Scaling (come il volume risponde alla posizione delle note) e Offset Levels.	*12 *44
150	(Scaling) OFFSET	Amplitude Scaling Offset		*45 *44 *45
151	Level (VEL SENS)	Level Velocity Sensitivity	Determina come il volume risponde alla velocity. Un'impostazione di "0" comporta la velocity massima, a prescindere dalla forza usata per suonare la tastiera. Un'impostazione di "32" produce una risposta di velocity normale, mentre con una di "64" il generatore suona solo se viene ricevuto il valore massimo di velocity (127).	
152	(Native Parameters)	Plug-in Native Parameters	Per editare i parametri definiti "native" (quelli che sono esclusivi di una cheda particolare) usate i pulsanti [<>] per fare lo scrolling sul display. I parametri variano secondo la scheda Plug-in. Per i dettagli su ogni parametro e le sue funzioni, vedere il manuale di istruzioni o l'help on-line fornito con la scheda Plug-in. Per i dettagli sulla linea corrente di schede Plug-in disponibili, vedere pag. 21.	
153	Detune	Detune	Determina l'accordatura fine.	
154	FEGDepth	FEG Depth	Determina la profondità del Filter Envelope Generator (entità della frequenza di taglio o Cutoff) per ogni parte.	*52

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
155	(FEG) Attack/Decay/Release (Time)	FEG Attack/Decay/Release Time	Imposta i parametri FEG (Filter Envelope Generator)/AEG (Filter Envelope Generator) per ogni parte. I parametri si discostano dai valori degli stessi parametri presenti in Voice Element Edit (F3)→[SF3]/[F4]→[SF3].	*53
156	(FEG) Sustain (Level)	FEG Sustain Level		
157	(AEG) Attack/Decay/Release (Time)	AEG Attack/Decay/Release Time		
158	(AEG) Sustain (Level)	AEG Sustain Level		*54
159	Wave	LFO Wave	Determina la forma d'onda dell'LFO usata per variare il suono. user... si riferisce alla forma d'onda user che avete editato sul Voice Editor (vedere la Guida all'installazione separata). Per i dettagli, vedere il manuale del Voice Editor (PDF).	*55
160	Speed	LFO Speed	Determina la velocità della forma d'onda dell'LFO. Più alto è il valore, maggiore è la velocità.	*56
161	TempoSync	LFO Tempo Sync	Determina se LFO è sincronizzato con il tempo dell'Arpeggio o del sequencer (song).	
162	TempoSpeed	LFO Tempo Speed	Vi permette di apportare dettagliate regolazioni del valore della nota, che determina come l'LFO pulsi in sincrono con l'Arpeggio o con il sequencer quando il parametro TempoSync sopra è impostato su on.	*57
163	KeyOnReset	Key On Reset	Determina se l'LFO viene resettato ogni volta che si preme una nota. Sono disponibili tre impostazioni (Voice Edit Common).	*58
164	Phase	LFO Phase	Determina il punto di inizio della fase per la forma d'onda LFO quando viene suonata una nota.	*59
165	(KeyOn)Delay	LFO (Key On) Delay Time	Determina il ritardo intercorrente prima che abbia effetto l'LFO.	
166	FadeIn	LFO Fade-in Time	Determina il tempo di ingresso (fade in) dell'effetto LFO (dopo che è trascorso il tempo di Delay). Un valore più alto comporta un fade-in più lento.	*60
167	Hold	LFO Hold Time	Determina il tempo durante il quale l' LFO viene tenuto al massimo livello.	
168	FadeOut	LFO Fade-out Time	Determina il tempo di dissolvenza (fade out) dell'effetto LFO (dopo che è trascorso il tempo di Delay).	
169	ElementSw	LFO Destination Element Switch	Determina se ciascun elemento sarà influenzato dall'LFO. Quando l'LFO è attivato, appare il numero dell'elemento (1 - 4); un trattino (-) indica che l'LFO è disattivato per quell'elemento.	
170	Dest	LFO Destination	Determina i parametri da controllare (modulare) con la forma d'onda dell'LFO .	
171	Depth	LFO Depth	Determina la profondità della forma d'onda dell'LFO.	
172	PMod (LFO)	LFO Pitch Modulation Depth	Determina l'entità della variazione (profondità), con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) il pitch del suono.	
173	FMod (LFO)	LFO Filter Modulation Depth	Determina l'entità della variazione (profondità), con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) la frequenza di taglio del filtro.	
174	AMod (LFO)	LFO Amplitude Modulation Depth	Determina l'entità della variazione (profondità), con cui la forma d'onda dell'LFO varia (modula) l'ampiezza del suono.	
175	(Part Receive Switch)	Part Receive Switch	Imposta come ogni parte singola risponde ai vari messaggi MIDI, come i messaggi di Control Change e Program Change.	*61
176	BasicRcvCh	Basic Receive Channel	Determina il canale MIDI su cui l'S90 riceve i dati MIDI (da un dispositivo MIDI esterno). Questo parametro è disponibile per il modo Voice/Performance. Se è impostato su "omni," possono essere ricevuti i dati di qualsiasi canale.	*62
177	KBDTransCh	Keyboard Transmit Channel (Voice/Performance Mode)	Determina il canale MIDI su cui l'S90 trasmette i dati MIDI (da un dispositivo MIDI esterno). Questo parametro è disponibile per il modo Voice/Performance.	
178	DeviceNo./DEV NO.	Device No.	Determina il numero di dispositivo o Device MIDI. Questo numero deve corrispondere con quello del Device Number del dispositivo esterno MIDI quando si trasmettono e si ricevono messaggi esclusivi di sistema.	

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
179	FileUtilID	File Utility ID	Questo numero di identificazione File Utility ID e il Device Number (sopra) devono corrispondere a quelli del software File Utility (vedere la Guida all'installazione separata) per poter trasferire propriamente i file fra l' S90 ed un computer collegato.	
180	BankSel	Transmit/Receive Bank Select	Questo interruttore abilita e disabilita i messaggi Bank Select/Program Change, sia in trasmissione sia in ricezione. Se impostato su "on," l'S90 risponde ai messaggi di Bank Select, e trasmette anche appropriati messaggi Bank Select (quando si usa il pannello).	
181	PgmChange	Transmit/Receive Program Change		
182	CtrlChange	Control Change (AEG Sustain)	Vi permette di impostare l'S90 per rispondere correttamente ai tipi di dati GM System, Level 1 o Level 2 — particolarmente per l'AEG Sustain. Se si usa GM Level 2, impostatelo su Mode 1, e l'S90 risponde ai messaggi come dati di parameter change. Se si usa GM Level 1, impostatelo su Mode 2, e l'S90 risponde ai messaggi come dati di control change.	
183	LocalCtrl	Local Control	Quando è impostato su "off," la tastiera ed i controllers sono scollegati internamente dalla sezione di generazione del sintetizzatore.	*64 *65
184	RcvBulk	Receive Bulk	Determina se possono essere ricevuti i dati Bulk Dump. protect...non ricevuto, on...ricevuto	
185	MIDI Sync	MIDI Sync	Determina se il playback Song/Arpeggio è sincronizzato con il clock (int) interno dell'S90's o con un MIDI clock esterno (MIDI).	
186	ClockOut	Clock Out	Determina se i messaggi di MIDI clock [F8] verranno trasmessi attraverso il terminale MIDI OUT/USB.	
187	SeqCtrl	Sequencer Control	Determina se i segnali di controllo del Sequencer – start, continue, stop, e puntatore di posizione song – verranno ricevuti e/o trasmessi attraverso il terminale MIDI OUT/USB.	*66
188	MIDI IN/OUT	MIDI IN/OUT	Determina quali uscite (fische) verranno usate per trasmettere/ricevere i dati MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB, o mLAN (se è stata installata una scheda opzionale mLAN8E).	*67
189	ThruPort	Thru Port	Molti sequencer di computer sono in grado di trasmettere dati su più porte MIDI, rompendo la barriera di 16-canal. Quando usate il terminale USB per la ricezione MIDI, i messaggi MIDI ricevuti tramite il connettore USB possono essere fatti passare attraverso la porta MIDI OUT dell'S90 ad altri dispositivi collegati. Qui impostate il numero della porta. È disponibile quando MIDI IN/OUT è su "USB."	22
190	EL: OUT 1-4/KEY: OUT	EL 1-4/KEY Insertion Effect Out	Determina quale effetto Insertion (1 o 2) è usato per elaborare ogni singolo element/key. L'impostazione "thru" vi permette di bypassare gli effetti Insertion per lo specifico element/key. (Questo parametro è lo stesso di "InsEFOut" in Normal Element/Key Edit (F1)→[SF2]). Una regolazione qui effettuata cambia automaticamente anche l'impostazione di quel parametro.)	67
191	InsEF Connect	Insertion Effect Connection Type	Determina l'indirizzamento dell'effetto per Insertion 1 e 2. I cambiamenti di impostazione appaiono sul diagramma sul display, dandovi una visione esatta del percorso del segnale. . . para...parallelo	*68
192	Ins1 Ctgry/Type	Insertion 1 Category/Type	Determina il tipo di effetto per Insertion 1. Fate riferimento all'elenco dei tipi di effetti nella pubblicazione separata "Data List".	67
193	Ins2 Ctgry/Type	Insertion 2 Category/Type		67
194	Reverb/Chorus Type	Reverb Type/Chorus Type	Determina il tipo di effetto per Reverb/Chorus. Fate riferimento all'elenco dei tipi di effetti nella pubblicazione separata "Data List".	67
195	Reverb/Chorus Send	Reverb Send/Chorus Send	Determina il livello del suono (da Insertion 1 o 2, o segnale bypassato) che viene inviato all'effetto Reverb/Chorus. Un'impostazione di '0' non comporta elaborazione di Reverb del suono.	67
196	Reverb/Chorus Return	Reverb Return/Chorus Return	Determina il livello di Return dell'effetto Reverb/Chorus.	67
197	Reverb/Chorus Pan	Reverb Pan/Chorus Pan	Determina la posizione pan per l'effetto Reverb/Chorus. L64 (tutto a sinistra) ~ c (centro) ~ R63 (tutto a destra)	
198	Chorus to Reverb	Send Chorus to Reverb	Determina il livello di Send del segnale inviato dall'effetto Chorus all'effetto Reverb.	67
199	EFF PART →VCE INS	Insertion Effect Part (Voice)	Determina la parte alla quale è applicato l'effetto Insertion. Il tipo di connessione di Insertion (pag. 69) dipende dalla voce della parte selezionata.	67
200	EFF PART →PLG-EF PlugEF Type	Plug-in Insertion Effect Part/Type	Determina la parte alla quale è applicato l'effetto Insertion ed il tipo di effetto Insertion. Questo parametro è disponibile solo quando è stata installata una speciale scheda Effect Plug-in (VH). Nel display PLG-EF (ISF2), potete apportare varie regolazioni dettagliate. (Consultate il manuale di istruzioni della vostra particolare scheda Plug-in.)	67

Ref. #	Display	Nome Parametro	Spiegazione	Pagina relativa
201	Variation Type	Variation Type	Determina il tipo di effetto Variation. Consultate l'elenco dei tipi di effetti nel "Data List" separato.	69
202	Variation Return	Variation Return	Determina il livello di Return dell'effetto Variation.	69
203	Variation Pan	Variation Pan	Determina la posizione pan del suono dell'effetto Variation.	
204	Variation to Reverb/Chorus	Variation to Reverb/Chorus	Determina il livello di Send del segnale inviato dall'effetto Variation all'effetto Reverb/Chorus.	
205	(Effect Parameters)	Effect Parameters	Il numero dei parametri e dei valori disponibili differisce secondo il tipo di effetto selezionato. Per ulteriori informazioni, consultate l'elenco dei parametri nel "Data List" separato.	
206	PolyExpand	Poly Expand	Questo parametro è accessibile solo quando avete installato due o tre schede Plug-in identiche. L'impostazione "off" abilita il funzionamento separato delle due o tre schede (potete selezionarle in due o tre parti differenti). Se è impostato su "on," le due schede in effetti funzionano come una sola (usata in un'unica parte) — dandovi in tal modo una quantità doppia di note di polifonia.	
207	PORT NO.	Port No.	Determina il numero della porta MIDI su cui la scheda Plug-in riceve i dati MIDI. Una porta può essere impostata per la scheda Multi-part Plug-in e due porte possono essere impostate per la scheda Single part Plug-in. Il numero della Porta per la scheda Effect Plug-in (VH) è fisso su 1.	
208	GM/XG	GM/XG	Determina se vengono riconosciuti (on) o no (off) i messaggi "GM on" e "XG on". Questo parametro è disponibile solo quando nello slot 3 è stata installata la scheda Plug-in Multi-part.	
209	(Native System Parameters)		Imposta i parametri del Native System della scheda Plug-in installata in ogni slot. Per i dettagli su questi parametri, consultate il manuale di istruzioni della vostra scheda Plug-in particolare.	
210	Type	EQ Type	Determina il tipo di Equalizer. L'S90 offre una vasta selezione di tipi di equalizer, che possono essere usati non solo per enfatizzare il suono originale, bensì anche per cambiare completamente il carattere del suono. I parametri particolari e le impostazioni disponibili dipendono dal tipo di Equalizer specifico selezionato.	*69
211	L Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ Low Frequency/Low Gain		*17
212	H Freq/Gain (Type=EQ L/H)	EQ High Frequency/High Gain		
213	Freq (Type=P:EQ)	Frequency		
214	Gain (Type=P:EQ)	Gain		
215	Q (Type=P:EQ)	EQ Resonance		
216	Tune	Master Tune	Regola l'accordatura del generatore (100: un semitono).	
217	FORMAT/Volume Label	Format/Volume Label	Formatta una Memory Card. Potete assegnare un nome all'etichetta (Volume Label).	82
218	SAVE	Save	Salva le impostazioni su Memory Card, come un file.	82
219	LOAD	Load	Carica i file da Memory Card nel vostro synth.	82
220	RENAME	Rename	Rinomina i file usando fino a otto caratteri.	82
221	DELETE	Delete	Elimina i file salvati su Memory Card.	82

***1** Quando il parametro Alternate Group (AltGrp) è su un'impostazione diversa da "off," questo parametro non è disponibile, e sul display appare "...". (Drum Key Edit).

***2** **Tipo di Micro Accordatura**

No.	Tipo	Tonalità	Commento
00	Equal temperament		L'accordatura "compromesso" usata negli ultimi 200 anni della musica occidentale, e presente sulla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ogni semitono è esattamente 1/12 di ottava e può essere suonata in qualsiasi tonalità con uguale facilità. Tuttavia, nessun degli intervalli è perfetto tonicamente.
01-12	Pure major	C-B	Accordatura studiata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e la quinta giusta) nella scala maggiore siano puri. Ciò vuol dire che gli altri intervalli risulteranno fuori tono. Dovrete specificare la tonalità (C-B) in cui suonerete.
13-24	Pure minor	A-G#	Come la Pure Major, ma progettata per la scala minore.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, contemporaneo di Bach, progettò questa accordatura affinché gli strumenti fossero suonati in qualsiasi tonalità. Ogni tasto ha un carattere esclusivo.
26	Kirberger		Anche Johann Philipp Kirnberger si occupò di temperare la scala per consentire performance in qualsiasi tonalità.
27	Vallotti & Young		Francesco Antonio Vallotti e Thomas Young (entrambi del medio 700) apportarono questa regolazione all'accordatura Pitagorica in cui le prime sei quinte sono ridotte della stessa entità.
28	1/4 shifted		Questa è la scala con temperamento equabile innalzata di 50 cents.
29	1/4 tone		24 note per ottava equispaziate. (Bisogna suonare 24 note per spostarsi di un'ottava.)
30	1/8 tone		48 note per ottava equispaziate. (Bisogna suonare 48 note per spostarsi di un'ottava.)
31	Indian	C-B	Solitamente usata per la musica Indiana (solo tasti bianchi [C-B]).

***3** **Voice...** Offset (scostamento) dalle impostazioni EQ in Utility ([F3] → [SF1]).

Performance/Mixing... Offset dalle impostazioni Master EQ (Common [F2] → [SF2]).

***4** Questi parametri Portamento sopra indicati non sono disponibili per la parte a cui è assegnata la voce Drum.

***5** L'impostazione Mode non è disponibile per la parte Plug-in.

***6** **CONTROL FUNCTION: selez. (CS Assign)**

CONTROL FUNCTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
CONTROL FUNCTION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
MASTER VOLUME	CS 1	ZONE 1	VOLUME 1	MEQ LOW	ASSIGN A	CUTOFF	PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO	ASSIGN B	ASSIGN 1	RELEASE	ASSIGN 2	ASSIGN 3	ASSIGN 4	ASSIGN 5	ASSIGN 6	ASSIGN 7	ASSIGN 8
	CS 2	ZONE 2	VOLUME 2	MEQ MID	ASSIGN B	ASSIGN 1	RELEASE	ASSIGN 2	ASSIGN 3	ASSIGN 4	ASSIGN 5	ASSIGN 6	ASSIGN 7	ASSIGN 8	ASSIGN 9	ASSIGN 10	ASSIGN 11	ASSIGN 12	ASSIGN 13	ASSIGN 14
	CS 3	ZONE 3	VOLUME 3	MEQ HIGH	ASSIGN 1	RELEASE	ASSIGN 2	ASSIGN 3	ASSIGN 4	ASSIGN 5	ASSIGN 6	ASSIGN 7	ASSIGN 8	ASSIGN 9	ASSIGN 10	ASSIGN 11	ASSIGN 12	ASSIGN 13	ASSIGN 14	ASSIGN 15
	CS 4	ZONE 4	VOLUME 4	MEQ HIGH	ASSIGN 1	RELEASE	ASSIGN 2	ASSIGN 3	ASSIGN 4	ASSIGN 5	ASSIGN 6	ASSIGN 7	ASSIGN 8	ASSIGN 9	ASSIGN 10	ASSIGN 11	ASSIGN 12	ASSIGN 13	ASSIGN 14	ASSIGN 15

1 pan
2 tone
3 assign
4 MEQ ofis
5 vol
6 zone (Solo modo Master. L'impostazione "zone" sopra è disponibile solo se Zone Switch è su on nel display [F2] MEMORY nel modo Master Play.)

[F1] Voice/Performance/Mixing... Impostato da ciascun [F1] → [SF5] (CS Assign) di common edit Master... Impostato da [F2] (Slider) di common edit

***7** Lo spostamento dello Slider non ha alcun effetto fin quando non si raggiunge l'impostazione corrente.

***8** Se trasportate oltre i limiti del range di note disponibile (C-2 e G8), verranno usate le note nelle ottave adiacenti. Per esempio, una nota che trasportata equivarrebbe a F9 verrà cambiata in F8.

***9** **Impostazioni del Modo Power On**

Display	Modo	Programma
performance	Performance Play	USER: 001
voice (USER)	Voice Play	USER: 001
voice (PRE1)	Voice Play	PRE1: 001
GM	Voice Play	GM: 001
master	Master Play	USER: 001

***10** Queste impostazioni dipendono dalla particolare scheda Plug-in; consultate il relativo manuale di istruzioni per i dettagli.

***11** Potete anche creare un range lower e upper con un "buco" al centro, specificando prima la nota più alta. Per esempio, impostando un Note Limit di "C5 - C4" potete suonare l'elemento da due range separati: da C-2 a C4 e da C5 a G8. Le note intermedie fra C4 e C5 non suonano l'elemento/parte/zona selezionati.

***12** Potete anche impostare il range direttamente via tastiera, tenendo premuto il pulsante [INFORMATION] e premendo i tasti desiderati come limite superiore ed inferiore.

***13** Potete anche creare range "low e high" separati con un "buco" intermedio determinato dalla velocità, specificando prima il valore massimo. Ad esempio, impostando un valore di Velocity Limit pari a 93 - 34 potrete suonare l'elemento da due range di velocità separati: soft (1 - 34) e hard (93 - 127). Le note suonate a valori intermedi di velocità, fra 35 e 92 non suonano l'elemento/parte/zona selezionati.

***14** Qui, se avete selezionato "voice", alcuni parametri non possono essere impostati.

***15** Potete anche regolare questo parametro usando il Control slider sul pannello frontale (Common edit).

***16** In Drum Key edit, è disponibile solo se Insertion Effect Output (sopra) è su "thru."

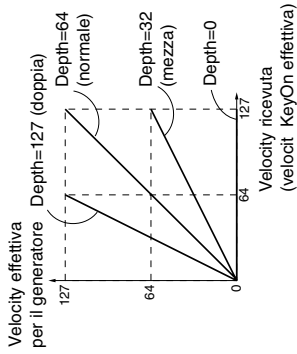
***17** Questo parametro è operativo per le Waves (pre wav) selezionate nel display [F1] - [SF1] Drum Key Oscillator Wave (Drum Key edit).

***18** Se al tasto è stata assegnata una voce Normal, questo parametro regola la posizione della sua nota (non il suo pitch) rispetto alla nota C3. Per esempio, supponiamo che la voce originale sia formata da due Elementi tipo piano che suonano fino alla nota C3 e da due Elementi tipo archi che suonano dalla nota C#3 in su. Regolando quest'impostazione Coarse di +1 non cambierebbe il pitch del suono di pianoforte su C#3. Verrebbe usata, invece, la nota C#3 della voce originale (archi).

***19**

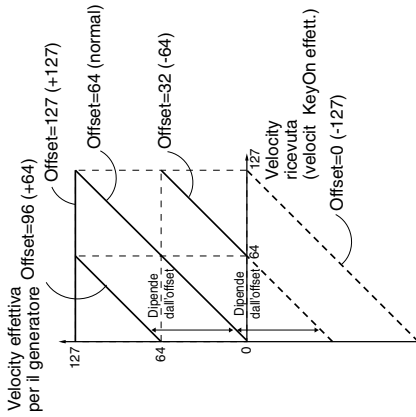
Cambi alla "velocity curve" secondo la VelDepth (con Offset su 64)

Velocity Depth



Cambi alla "velocity curve" secondo la VelOffset (con Depth su 64)

Velocity Offset



***20**

Il livello di Send o mandata (al Reverb e al Chorus) non può essere impostato indipendentemente per ogni Drum key; il valore è fissato su 127 (massimo).

***21**

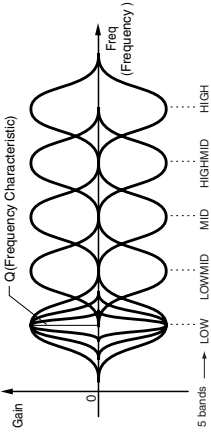
Su "C" (centro) si mantengono le impostazioni Pan singole di ogni Element/Part (Common edit).

***22**

Questo parametro non è disponibile per le parti Plug-in.

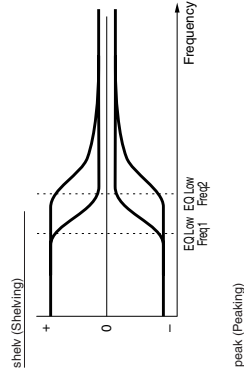
***23**

MEQ (Master Equalizer)



Shape

Determina se il tipo di equalizer usato è Shelving (shelv) o Peaking (peak). Quest'ultimo attenua/amplifica il segnale alla impostazione di Frequency specificata, mentre il tipo Shelving attenua/amplifica il segnale a frequenze al di sopra o al di sotto dell'impostazione di Frequency specificata. Il parametro è disponibile per LOW, MID, e HIGH.



Freq (Frequency)

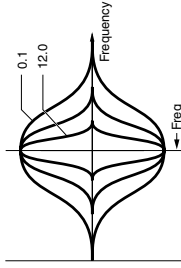
Determina la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto sono attenuate/amplificate dall'impostazione Gain.

Gain

Determina il livello di guadagno per Frequency (impostata sopra), o l'entità di attenuazione/amplificazione della banda di frequenza selezionata.

Q (Caratteristiche della Frequenza)

Varia il livello del segnale all'impostazione di Frequency per creare varie caratteristiche della curva di frequenza.



***24**

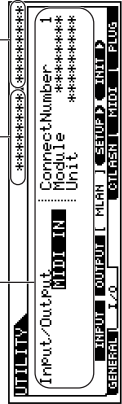
Potete impostare i parametri relativi alla voce solo se entrate nel modo Utility (F3) → (SF1) dal modo Voice.

***25**

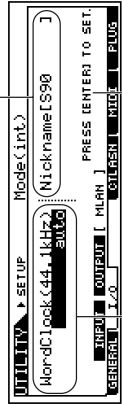
Connessione mLAN

Da questo display potete impostare i parametri relativi alla connessione di una mLAN8E opzionale (pag. 126). Il display seguente è disponibile solo se è installata l'mLAN8E opzionale.

Per dettagli su questo parametro, consultate il manuale di istruzioni della mLAN8E.

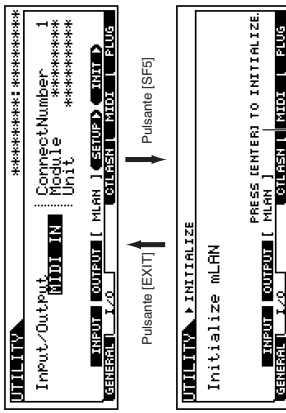


Assegnate un nickname (nomignolo) per la connessione. Per istruzioni, vedere a pagina 34. Per i dettagli sul parametro Nickname, consultate il manuale di istruzioni della mLAN8E.



Impostate il Word Clock. Per i dettagli, consultate il manuale di istruzioni della mLAN8E.

Tutte le impostazioni relative all'mLAN8E nel modo Utility sono memorizzate solo sull'mLAN8E, e non nella memoria User dell'S90. Per inizializzare tutte le impostazioni mLAN sopra riportate, usate la procedura seguente.



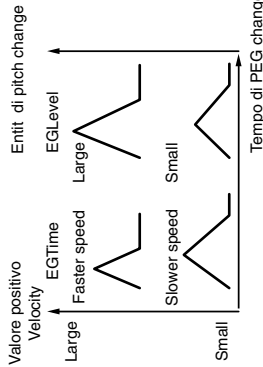
Preme il pulsante [ENTER] per inizializzare le impostazioni di mLAN.

***26**

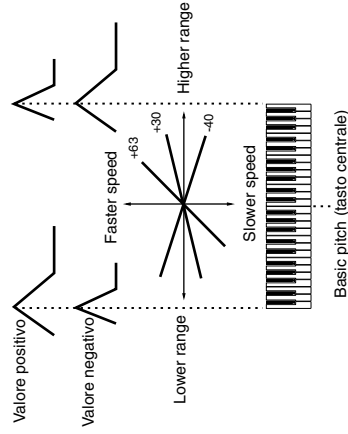
Impostazioni (Display)	Segmento disponibile per EGTime
atk	attack time
atk+dcy	attack time/decay time
dcy	decay time
atk+rls	attack time/release time
all	all time

***27**

Controllo Elemento secondo la Velocity (es. PEG)



Controllo dell'Elemento in base alla posizione della nota sulla tastiera (es. PEG Time: Velocità di PEG change)



Se viene selezionato user arpeggio, potete cancellare i dati ad esso relativo usando il pulsante [SF5].

Potete anche inserire/disinserire l'Arpeggio dal pannello frontale con il pulsante [ARPEGGIO ON/OFF] (Voice Edit). Arpeggio Switch non è disponibile per le parti Multi Plug-in 17-32.

sync-off

La prima volta che suonate un tasto, viene suonata la prima nota del pattern dell'arpeggiatore. Dal secondo tasto premuto in poi, la nota dell'arpeggiatore che viene eseguita dipende dal suo tempo di esecuzione e dal tempo del pattern dell'arpeggio. Per esempio, nel caso di un pattern di arpeggio di 1 misura, se il secondo tasto premuto cade sul terzo movimento della misura, il playback del pattern dell'arpeggio inizia dal terzo movimento in poi. In altre parole, il primo tasto premuto serve per iniziare l'arpeggio e quindi potete usare il tasto per applicare la condizione "mute" o "un-mute" al pattern tenendolo abbassato o rilasciandolo, rispettivamente. Ciò è particolarmente utile quando l'arpeggiatore viene usato per generare i pattern di batteria.

sort

Playback delle note in ordine ascendente dal tasto premuto più basso a quello più alto.

thru

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

direct

Playback delle note esattamente come le suonate. Se nei dati inclusi nella sequenza dell'Arpeggio vi sono cambiamenti ai parametri della Voce (come Pan o Cutoff frequency) essi verranno applicati e riprodotti ogni volta che si riproduce l'Arpeggio.

Con le impostazioni "sort" e "thru", l'ordine di playback delle note dipende dai dati di sequenza dell'Arpeggio.

Se la categoria dell'Arpeggio è impostata su Ct, non udirete alcun suono se qui non selezionate "direct".

original

Playback dell'Arpeggio alle velocity preset.

thru

Playback dell'Arpeggio alle velocity che state eseguendo. Per esempio, se suonate forte le note, il volume del playback dell'Arpeggio aumenta.

Potete anche creare un range di attivazione "lower" e "upper" per l'arpeggio, con un "buco" intermedio, specificando prima la nota più alta. Per esempio, impostando un Note Limit di "C5-C4" potrete attivare l'Arpeggio suonando le note in due range da C-2 a C4 e da C5 a G8; le note suonate fra C4 e C5 non hanno effetto sull'Arpeggio.

Velocity/Gate Time non possono essere

diminuite al di sotto del suo minimo normale che è 1; qualsiasi valore al di fuori di questo range sarà limitato automaticamente al minimo.

La Velocity non può essere diminuita o aumentata al di sopra del range normale che va da 1 a 127; qualsiasi valori che fuoriesca da quel range sarà limitato automaticamente al minimo o al massimo.

Potete impostare i parametri relativi alla Voce solo quando entrate nel modo Utility ([F3] → [SF2]) dal modo Voice.

Potete impostare i parametri relativi alla Voce solo quando entrate nel modo Utility ([F3] → [SF3]) dal modo Voice.

L a funzione di questo parametro varia secondo il tipo di filtro selezionato. Se è un LPF, HPF, BPF (escluso il BPFw), o BEF, questo parametro viene usato per determinare la Resonance. Per il BPFw, viene usato per regolare la larghezza (Width) della banda.

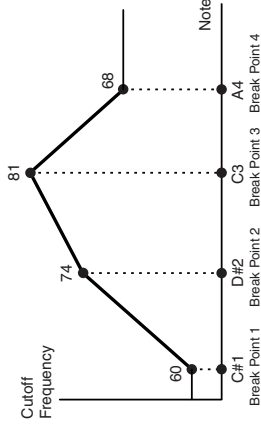
Questo parametro è disponibile per l'LPF quando il filtro usato dalla parte è un tipo a combinazione di LPF e HPF (Performance/Mixing Part Edit).

*43

Impostazioni Filter Scaling

Per comprendere meglio Filter Scaling è bene fare un esempio. Per le impostazioni mostrate nel prospetto sotto, il valore base della frequenza di Cutoff è 64, e i vari valori di Offset nelle impostazioni di Break point selezionate cambiano di conseguenza il valore base. I cambiamenti specifici alla frequenza di Cutoff sono mostrati nel diagramma sottostante. La frequenza di Cutoff cambia in maniera lineare fra Break Points successivi, come mostrato.

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C#1	D#2	C3	A4
OFFSET	-4	+10	+17	+4

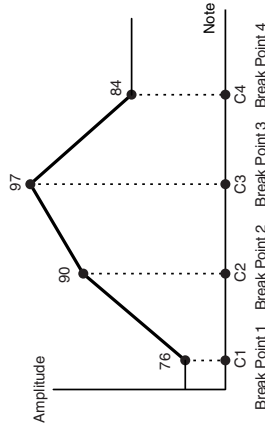


*44

Impostazioni Amplitude Scaling

Per comprendere meglio Amplitude Scaling è bene fare un esempio. Per le impostazioni mostrate nel prospetto sotto, il valore base dell'Amplitude (volume) per l'elemento selezionato è 80, e i vari valori di Offset nelle impostazioni di Break point selezionate cambiano di conseguenza il valore base. I cambiamenti specifici all'Amplitude sono mostrati nel diagramma sottostante. L'Amplitude cambia in maniera lineare fra Break Points successivi, come mostrato.

	1	2	3	4
BREAKPOINT	C1	C2	C3	C4
OFFSET	-4	+10	+17	+4



*45

BP1 ... BP4 saranno disposti automaticamente in ordine ascendente lungo la tastiera.

A prescindere dall'entità di questi Offsets, i limiti minimo e massimo di Cutoff/Volume (rispettivamente valori di 0 e 127) non possono essere superati.

Qualsiasi nota suonata sotto la nota BP1 comporta un'impostazione del livello BP1. Analogamente, qualsiasi nota suonata sotto la nota BP4 comporta un'impostazione del livello BP4.

*46

L&R...OUTPUT L&R

asL&R...ASSIGNABLE OUTPUT L&R

asL...ASSIGNABLE OUTPUT L

asR...ASSIGNABLE OUTPUT R

drum...serve per le parti della voce Drum.

Quando è selezionato, sono abilitate le impostazioni della destinazione di output per ogni Drum.

as1&2...OUTPUT 1&2 sull'mLAN8E

as3&4...OUTPUT 3&4 sull'mLAN8E

as1/2/3/4...OUTPUT 1/2/3/4 sull'mLAN8E

*51

Per esempio, potete attivare (on) Arpeggio Switch solo premendo l'interruttore a pedale (Footswitch) impostando lo stesso numero di controllo per l'Arpeggio Switch ed il Footswitch (Utility [F4] → [SF1][SF3]). (Per attivare e disattivare, impostate il parametro FS su "96" nel modoUtility [F4] → [SF3].)

*52

Questo parametro non è disponibile per le parti Plug-in.

*53

Questo parametro non è disponibile per le parti Plug-in o per quelle alle quali sono state assegnate le voci Drum.

*54

L'impostazione Sustain Level/Release Time non è disponibile per le parti Plug-in o per quelle alle quali sono state assegnate le voci Drum.

*55

LFO Wave

tri...onda triangolare, **saw...**onda a dente di sega, **sq...**onda quadra, **trpzd...**onda trapezoidale, **S/H...**sample & hold (casuale) In Element Edit, i parametri "trpzd" e "S/H" non sono disponibili.

*47

L&R...OUTPUT L&R

asL&R...ASSIGNABLE OUTPUT L&R

asL...ASSIGNABLE OUTPUT L

asR...ASSIGNABLE OUTPUT R

drum...serve per le parti della voce Drum.

Quando è selezionato, sono abilitate le impostazioni della destinazione di output per ogni Drum.

as1&2...OUTPUT 1&2 sull'mLAN8E

as3&4...OUTPUT 3&4 sull'mLAN8E

as1/2/3/4...OUTPUT 1/2/3/4 sull'mLAN8E

*48

Questo parametro è disabilitato se il parametro Destination sotto indicato è impostato su un valore da 00 a 33.

*49

PB	Pitch Bend Wheel
MW	Modulation Wheel
AT	Aftertouch
FC1/2	Foot Controller 1/2
FS	Foot Switch
BC	Breath Controller
AS1/2	ASSIGN 1/2 Slider

*49

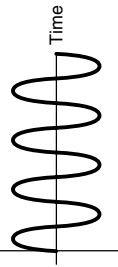
Gli slider ASSIGN A e B possono essere assegnati ciascuno alla funzione comune per tutto il modo Voice e non a funzioni differenti per ogni voce. Vedere anche il modo Utility ([F4] → [SF2]).

*50

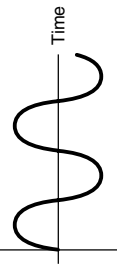
Per un elenco completo dei parametri/controlli disponibili, fate riferimento alla pubblicazione separata Data List.

56*LFO Speed**

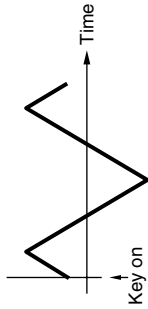
Speed = fast (veloce)



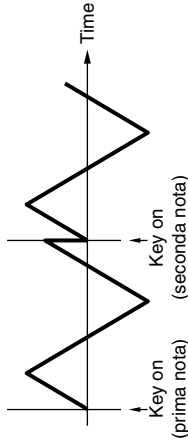
Speed = slow (lenta)

***58****Key On Reset****off**

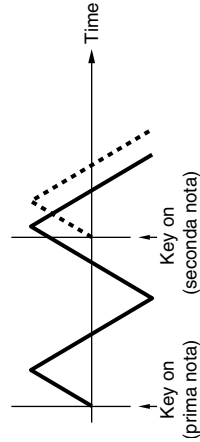
L'LFO si ripete liberamente senza sincronizzazione con il tasto. Premendo un tasto, l'onda LFO parte in qualunque fase l'LFO si trovi in quel momento.

**on (Element Edit)****each-on (Common Edit)**

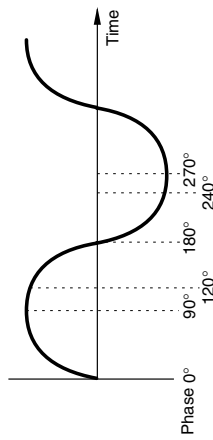
L'LFO si resetta ad ogni nota che suonate e comincia una forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase.

**1st-on (Common Edit)**

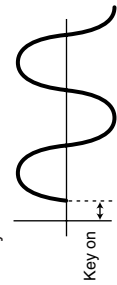
L'LFO si resetta ad ogni nota suonata e comincia la forma d'onda nella fase specificata dal parametro Phase (sotto). Tuttavia, se suonate una seconda nota mentre viene tenuta ancora la prima, l'LFO continua il suo ciclo secondo la stessa fase attivata dalla prima nota. In altre parole, l'LFO si resetta solo se la prima nota viene rilasciata prima che venga suonata la seconda.

***59****LFO Phase**

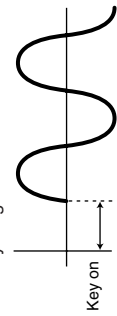
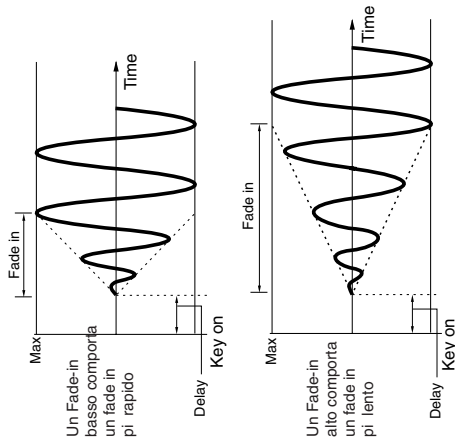
Determina il punto di inizio della fase dell'onda LFO quando viene suonata una nota.

***60****LFO Delay****Delay**

Delay breve

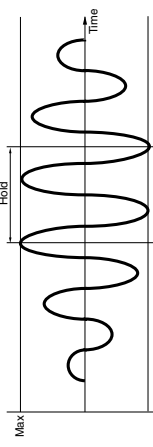


Delay lungo

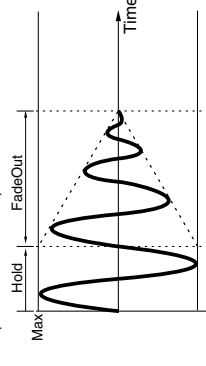
**Fade-in Time**

Un Fade-in basso comporta un fade in pi rapido

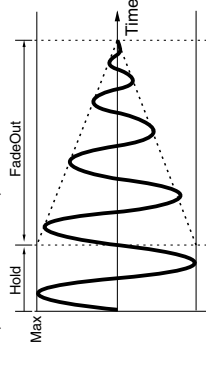
Un Fade-in alto comporta un fade in pi lento

Hold Time**Fade Out**

Un valore basso di Fade-out comporta un fade out pi veloce



Un valore alto di Fade-out comporta un fade out pi lento



***61**

Premendo il pulsante [SF5] si alternano i display di tutte e quattro le Parti e di una sola Parte (in cui appaiono le impostazioni di "all receive switch"). Nel display di 4 parti (four-part), usate i pulsanti cursore per effettuare lo scrolling.

***62**

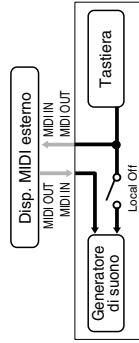
Il parametro ReceiveCh nel modo Sequence Play viene impostato nel modo Mixing Part Edit ([F1] → [SF2]).

***63**

Il parametro BasicRcvCh nel modo Voice/Performance Play viene impostato nel modo Utility mode ([F5] → [SF1]).

***64**

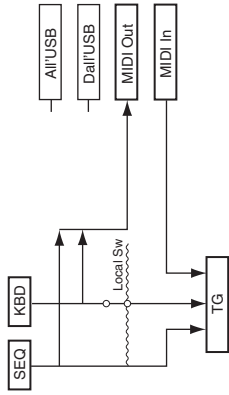
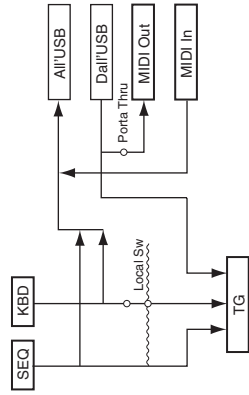
Anche se LocalCtrl è impostato su "off," i dati verranno trasmessi attraverso la porta MIDI OUT. Inoltre, la sezione del generatore risponde ai messaggi ricevuti via MIDI IN.

***65**

Nel modo Master, potete selezionare se trasmettere o no i messaggi MIDI per ogni zona (Master Edit [F1] TGSwitch).

66*Sequencer Control**

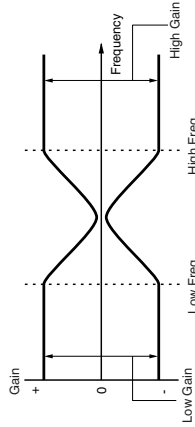
off...non trasmesso/ riconosciuto.
in...riconosciuto ma non trasmesso.
out...trasmesso ma non riconosciuto.
in/out...trasmesso/riconosciuto.

67*MIDI IN/OUT=MIDI****MIDI IN/OUT=USB*****68**

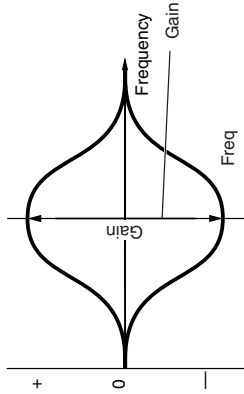
Il parametro "para (parallel)" non è disponibile per la voce Plug-in .

69*EQ (Equalizer)****EQ L/H (Low/High), Plug-in Element EQ**

È un equalizzatore di tipo "shelving", che combina bande separate, a bassa e ad alta frequenza.

**P.EQ (Parametric EQ)**

Parametric EQ viene usato per attenuare o esaltare i livelli del segnale (gain) intorno alla Frequency. Questo tipo dispone di 32 differenti impostazioni di "Q", che determina la larghezza della banda di frequenza dell'equalizzatore.



Q (Caratteristica di Frequency)

Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/**Boost18 (Boost 18dB)**

Possono essere usati per enfatizzare il livello di tutto il segnale rispettivamente di 6dB, 12dB e 18dB.

thru

Se lo selezionate, gli equalizzatori vengono bypassati e il segnale resta inalterato.

Display Information

I display Information sono utili per vedere immediatamente le impostazioni più importanti relative ad un modo operativo. Selezionate il modo desiderato, quindi premete il pulsante [INFORMATION] per richiamarne il display. Per uscire, premete nuovamente il pulsante (o qualsiasi altro pulsante del pannello).

Modo Voice



Bank

Indica il Bank (MSB/LSB) della Voice selezionata.

EL 1234

Indica la voce selezionata, la condizione on/off dei quattro elementi e lo stato mono/poly.

Porta (Portamento)

Indica la condizione on/off del Portamento per la voce correntemente selezionata.

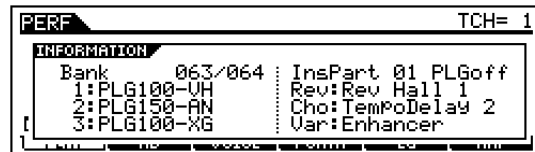
PB (Pitch Bend)

Indica l'impostazione Upper/Lower del range del Pitch Bend.

Ins1 (Insertion 1), Ins2 (Insertion 2), Rev (Reverb), Cho (Chorus)

Indica il tipo di effetto selezionato correntemente per ogni blocco di effetti (pag. 67).

Modo Performance



Bank

Indica il Bank (MSB/LSB) della Performance selezionata.

1 (Plug-in board 1), 2 (Plug-in board 2), 3 (Plug-in board 3)

Indica la condizione di installazione della rispettiva scheda Plug-in. Il nome della scheda Plug-in viene visualizzato a destra del numero di slot corrispondente. Se PolyExpand (Ref. #206) è impostato su on nel modo Utility, a sinistra del numero di slot è indicato "P".

InsPart (Insertion part), PLG (Plug-in Insertion part)

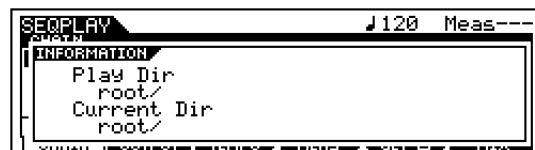
Indica il numero della parte alla quale è applicato l'effetto Insertion e quello della parte alla quale è applicato l'effetto Insertion Plug-in (quando è installata la PLG100-VH).

Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)

Indica il tipo di effetto selezionato in quel momento per ogni blocco di effetti (pag. 67).

Modo Sequence Play

● Modo Sequence Play



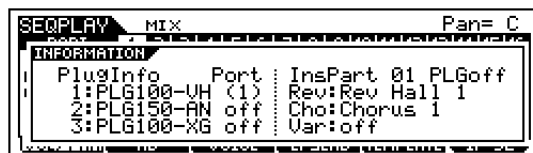
Play Dir (Play Directory)

Indica la directory contenente il file da eseguire in playback (pag. 75).

Current Dir (Current Directory)

Indica la directory selezionata (pag. 83).

● Modo sequence Play Mixing



PlugInfo/Port (Plug-in board installation status)

Indica il nome della scheda Plug-in ed il suo numero di porta MIDI (Ref. #207, pag. 77) a destra del numero di slot. Se PolyExpand (Ref. #206) nel modo Utility è su on, a sinistra del numero dello slot appare una “P”.

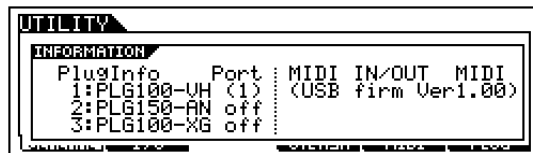
InsPart (Insertion part), PLG (Plug-in Insertion part)

Indica il numero della parte alla quale è applicato l'effetto Insertion e quello della parte alla quale è applicato l'effetto Plug-in Insertion (quando è installata la PLG100-VH).

Rev (Reverb), Cho (Chorus), Var (Variation)

Indica il tipo di effetto selezionato in quel momento per ogni blocco di effetti (pag. 67).

Modo Utility



PlugInfo/Port (Plug-in board installation status)

Indica il nome della scheda Plug-in ed il suo numero di porta MIDI (Ref. #207, pag. 77) a destra del numero di slot. Se PolyExpand (Ref. #206) nel modo Utility è su on, a sinistra del numero dello slot appare una “P”.

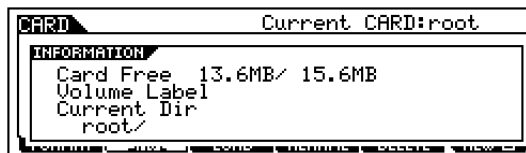
MIDI IN/OUT

Indica le porte d'uscita fisiche che saranno usate per trasmettere/ricevere i dati MIDI: MIDI IN/OUT/THRU, USB, o mLAN (se è installata una mLAN8E opzionale).

(USB firm Ver)

Indica la versione firmware dell'interfaccia USB.

Modo Card



Card Free

Indica la quantità di memoria disponibile (non ancora usata) della Memory card inserita nello slot.

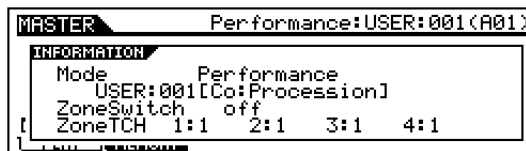
Volume Label

Indica l'etichetta o label del volume della Memory card inserita nello slot.

Current Dir (Current Directory)

Indica la directory selezionata.

Modo Master



Mode

Indica il modo ed il numero di programma memorizzato nel Master selezionato in quel momento.

ZoneSwitch

Indica la condizione on/off di Zone switch.

ZoneTCH (Zone Transmit Channel)

Indica il canale di trasmissione MIDI di ciascuna zona (se Zone Switch è su on).

Messaggi sul Display

Messaggi	Informazioni
Are you sure? [YES]/[NO]	Richiesta di conferma se volete eseguire un'operazione specifica. Premete [INC/YES] o [DEC/NO], in base alla vostra decisione.
Bad Card.	La card è inutilizzabile. Formattatela e provate ancora.
Bulk protected.	I "Bulk data" sono stati ricevuti quando RcvBulk è stato impostato su "protect." (Utility [F5]→[SF2] Ref. #184)
Can't make folder.	Al di sotto del livello corrente non possono essere create altre "directories".
Card full.	La card è piena e non possono essere salvati altri dati. Usatene una nuova o fate spazio cancellando dalla card i dati che non vi occorrono.
Card not ready.	Nell'S90 la card non è inserita o collegata bene.
Card read/write error.	Si è verificato un errore nella lettura/scrittura su/da memory card.
Card unformatted.	La card non è formattata o il formato è inutilizzabile dall'S90. Controllate il contenuto della card.
Card write protected.	La card è protetta da scrittura.
Completed.	Sono state completate le operazioni load, save, format, o altri job.
Device number is off.	I "Bulk data" non possono essere trasmessi/ricevuti poiché il numero di dispositivo è off.
Device number mismatch.	I "Bulk data" non possono essere trasmessi/ricevuti poiché i numeri di dispositivi non corrispondono.
Effect plug-in is not in slot 1.	La scheda Effect Plug-in non funziona perché non è stata installata nello slot. La scheda Effect Plug-in deve essere installata nello slot 1.
Executing...	Non tentate di spegnere mentre i dati vengono scritti sulla Flash ROM. Spegnerlo in questa condizione si possono perdere tutti i dati user e ciò può causare il blocco del sistema. (per il danneggiamento dei dati nella Flash ROM).
File not found.	Il file specificato non è stato trovato sulla card durante un'operazione di load. Riprovate dopo aver reinserito/ricollegato la card.
Folder is too deep.	Non si può accedere alle "Directories" al di sotto di questo livello.
Folder not empty	Avete tentato di eliminare una cartella contenente dati.
Illegal Card.	Il tipo di formato della Memory card è errato.
Illegal file.	Il file specificato per il caricamento è inutilizzabile dall'S90.
Illegal file name.	Il nome del file specificato è inaccettabile. Provate ad immettere un nome differente.
MIDI buffer full.	Elaborazione mancata dei dati MIDI per eccesso di dati ricevuti simultaneamente.
MIDI checksum error.	Si è verificato un errore in fase di ricezione dei "bulk data".
MIDI data error.	Si è verificato un errore in fase di ricezione dei dati MIDI.
mLAN connection error.	Indica un problema nella connessione mLAN8E. Controllate la condizione on/off delle spie a LED sull'mLAN8E e consultate il manuale dell'mLAN8E.
mLAN error (xxx).	Indica un problema non specificato relativo all'mLAN8E.
mLAN network error.	Indica un problema nella rete mLAN8E. Controllate la condizione on/off delle spie a LED sull'mLAN8E e consultate il manuale dell'mLAN8E.
mLAN now in Mixer mode.	La scheda mLAN8E è impostata sul modo Mixer dal vostro computer, e l'S90 non può controllare l'mLAN8E.
Multi plug-in is not in slot 3.	La scheda Multi-Part Plug-in non funziona poiché non è stata installata nello slot 3. La scheda Multi-Part Plug-in dovrebbe essere installata nello slot 3.
Now checking plug-in board.	L' S90 sta controllando lo stato di installazione della scheda Plug-in quando accendete l'S90.
Now loading... (xxxx)	Indica che un file è in corso di caricamento.
Now saving... (xxxx)	Indica che un file è in corso di salvataggio.
Now working...	Indica che l'S90 è momentaneamente impegnato in qualche operazione, come la scrittura su/ la lettura dalla card, ecc.
Overwrite? [YES]/[NO]	Un'operazione save sovrascrive sui dati della card, e questo messaggio conferma se è OK continuare o no. Premete [INC/YES] o [DEC/NO], in base alla vostra decisione.

Messaggi	Informazioni
Please keep power on.	Non tentate di spegnere mentre i dati vengono scritti sulla Flash ROM. Spegnerlo in questa condizione si possono perdere tutti i dati user e ciò può causare il blocco del sistema. (per il danneggiamento dei dati nella Flash ROM).
Please stop sequencer.	Provate quest'operazione dopo aver fermato il sequencer.
PLG100 not supported.	La funzione Plug-in All Bulk Save non si applica alle schede della serie PLG100.
Plug-in 1 communication error.	La scheda Plug-in che è stata installata nello slot 1 non funziona.
Plug-in 2 communication error.	La scheda Plug-in che è stata installata nello slot 2 non funziona..
Plug-in 3 communication error.	La scheda Plug-in che è stata installata nello slot 3 non funziona..
Plug-in 1 type mismatch.	È stata selezionata la Voce User creata usando la scheda Plug-in installata precedentemente nello slot 1 (ma ora da esso rimossa).
Plug-in 2 type mismatch.	È stata selezionata la Voce User creata usando la scheda Plug-in installata precedentemente nello slot 2 (ma ora da esso rimossa).
Plug-in 3 type mismatch.	È stata selezionata la Voce User creata usando la scheda Plug-in installata precedentemente nello slot 3 (ma ora da esso rimossa).
Read only file.	Avete provato a eliminare, rinominare o sovrascrivere su un file di sola lettura.
Receiving MIDI bulk.	L'S90 sta ricevendo i bulk data MIDI.
System memory crashed.	La scrittura dei dati su Flash ROM è fallita perchè è stata tolta l'alimentazione durante l'operazione. I dati User sono stati automaticamente inizializzati. Spegnete e riaccendete.
This Performance uses User Voices.	La performance che avete caricato include i dati della voce User. Controllate che la voce salvata esista nel bank di voci USER appropriato.
Too many favorites.	Avete provato ad assegnare alla categoria Favorite più di 257 voci.
Transmitting MIDI bulk.	L'S90 sta trasmettendo bulk data MIDI.
Unknown file format.	Il tipo di formato del file non è supportato dall'S90.

Informazioni su MIDI

MIDI è un acronimo che sta per Musical Instrument Digital Interface, che permette agli strumenti musicali elettronici di comunicare fra loro, inviando e ricevendo dati o messaggi MIDI compatibili di Note, Control Change, Program Change ecc.

L'S90 può controllare un dispositivo MIDI trasmettendo i dati relativi alle note ai vari tipi di controller dei dati. L'S90 può essere controllato dai messaggi MIDI in arrivo che determinano automaticamente il modo del generatore di suono, selezionano i canali MIDI, le voci e gli effetti, i valori dei cambi di parametri, e naturalmente suonano le voci specificate per le varie Parti.

Molti messaggi MIDI sono espressi in numeri esadecimali o binari. I numeri esadecimali possono includere la lettera "H" come suffisso. La lettera "n" indica un determinato numero intero.

Nella tabella sottostante troverete il numero decimale corrispondente per ciascun numero esadecimale/binario.

Decimal	Hexadecimal	Binary
0	00	0000 0000
1	01	0000 0001
2	02	0000 0010
3	03	0000 0011
4	04	0000 0100
5	05	0000 0101
6	06	0000 0110
7	07	0000 0111
8	08	0000 1000
9	09	0000 1001
10	0A	0000 1010
11	0B	0000 1011
12	0C	0000 1100
13	0D	0000 1101
14	0E	0000 1110
15	0F	0000 1111
16	10	0001 0000
17	11	0001 0001
18	12	0001 0010
19	13	0001 0011
20	14	0001 0100
21	15	0001 0101
22	16	0001 0110
23	17	0001 0111
24	18	0001 1000
25	19	0001 1001
26	1A	0001 1010
27	1B	0001 1011
28	1C	0001 1100
29	1D	0001 1101
30	1E	0001 1110
31	1F	0001 1111
32	20	0010 0000
33	21	0010 0001
34	22	0010 0010
35	23	0010 0011
36	24	0010 0100
37	25	0010 0101
38	26	0010 0110
39	27	0010 0111
40	28	0010 1000
41	29	0010 1001
42	2A	0010 1010
43	2B	0010 1011
44	2C	0010 1100
45	2D	0010 1101
46	2E	0010 1110
47	2F	0010 1111
48	30	0011 0000
49	31	0011 0001
50	32	0011 0010
51	33	0011 0011
52	34	0011 0100
53	35	0011 0101
54	36	0011 0110
55	37	0011 0111
56	38	0011 1000
57	39	0011 1001
58	3A	0011 1010
59	3B	0011 1011
60	3C	0011 1100
61	3D	0011 1101
62	3E	0011 1110
63	3F	0011 1111

Decimal	Hexadecimal	Binary
64	40	0100 0000
65	41	0100 0001
66	42	0100 0010
67	43	0100 0011
68	44	0100 0100
69	45	0100 0101
70	46	0100 0110
71	47	0100 0111
72	48	0100 1000
73	49	0100 1001
74	4A	0100 1010
75	4B	0100 1011
76	4C	0100 1100
77	4D	0100 1101
78	4E	0100 1110
79	4F	0100 1111
80	50	0101 0000
81	51	0101 0001
82	52	0101 0010
83	53	0101 0011
84	54	0101 0100
85	55	0101 0101
86	56	0101 0110
87	57	0101 0111
88	58	0101 1000
89	59	0101 1001
90	5A	0101 1010
91	5B	0101 1011
92	5C	0101 1100
93	5D	0101 1101
94	5E	0101 1110
95	5F	0101 1111
96	60	0110 0000
97	61	0110 0001
98	62	0110 0010
99	63	0110 0011
100	64	0110 0100
101	65	0110 0101
102	66	0110 0110
103	67	0110 0111
104	68	0110 1000
105	69	0110 1001
106	6A	0110 1010
107	6B	0110 1011
108	6C	0110 1100
109	6D	0110 1101
110	6E	0110 1110
111	6F	0110 1111
112	70	0111 0000
113	71	0111 0001
114	72	0111 0010
115	73	0111 0011
116	74	0111 0100
117	75	0111 0101
118	76	0111 0110
119	77	0111 0111
120	78	0111 1000
121	79	0111 1001
122	7A	0111 1010
123	7B	0111 1011
124	7C	0111 1100
125	7D	0111 1101
126	7E	0111 1110
127	7F	0111 1111

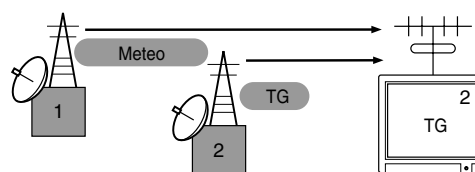
NOTE • Per esempio, 144 - 159(Decimale)/9nH/1001 0000 - 1001 1111(Binario) indicano i messaggi di note-on rispettivamente per i canali da 1 a 16. 176 - 191/BnH/1011 0000 - 1011 1111 indicano i messaggi di control change rispettivamente per i canali da 1 a 16. 192 - 207/CnH/1100 0000 - 1100 1111 indicano i messaggi di program change rispettivamente per i canali da 1 a 16. 240/F0H/1111 0000 è posizionato all'inizio dei dati per indicare un messaggio system exclusive. 247/F7H/1111 0111 è posizionato alla fine del messaggio system exclusive.

- aaH(Hexadecimal)/0aaaaaaaa(Binary) indica l'indirizzo o address dei dati, che è formato da High, Mid e Low.
- bbH/Obbbbbbb indica il conteggio dei byte.
- ccH/0ccccccc indica la check sum o somma di controllo.
- ddH/0ddddddd indica i dati/valori.

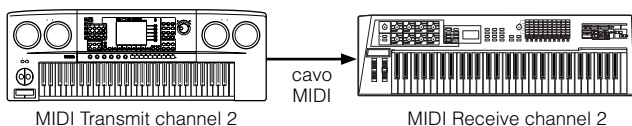
Canali MIDI

I dati di performance MIDI sono assegnati ad uno dei 16 canali MIDI. Usando questi canali, 1 - 16, possono essere inviati simultaneamente i dati dell'esecuzione di 16 differenti parti strumentali su un unico cavo MIDI.

I canali MIDI possono essere immaginati come canali TV. Ogni emittente TV trasmette i propri programmi su un canale specifico. Il vostro TV riceve molti programmi diversi da varie emittenti e voi selezionate l'appropriato canale per guardare il programma che preferite.



MIDI funziona con lo stesso principio. Gli strumenti trasmettenti inviano i dati MIDI su un canale MIDI specifico (MIDI Transmit Channel) via un unico cavo MIDI allo strumento ricevente. Se il canale MIDI dello strumento ricevente (MIDI Receive Channel) corrisponde al Transmit Channel, lo strumento ricevente suona secondo i dati inviati dallo strumento trasmettente.



L'S90 è un generatore multitimbrico, che permette di suonare simultaneamente parecchie parti differenti — unicamente dall'S90 — assegnando ad ogni parte un canale MIDI differente.

Messaggi MIDI Trasmessi/Ricevuti dall'S90

I messaggi MIDI si possono dividere in due gruppi: Channel e System. Qui viene riportata la spiegazione dei vari messaggi MIDI che l'S90 può trasmettere/ricevere.

NOTE La sezione del sequencer trasmette ad una song tutti i messaggi di control change registrato.

MESSAGGI CHANNEL O DI CANALE

Questi messaggi sono i dati relativi alla performance sulla tastiera per il canale specifico.

■ Note On/Note Off (Key On/Key Off)

Messaggi generati quando viene suonata la tastiera.
 Range di ricezione delle note = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60
 Range di Velocity = 1 - 127 (Viene ricevuta solo la velocity di Note On)
 Note On: Generato quando si preme un tasto.
 Note Off: Generato quando si rilascia un tasto.
 Ogni messaggio include un numero di nota specifico che corrisponde al tasto premuto, più un valore di velocity basato sulla forza usata per premere il tasto.

■ Control Change

I messaggi di Control Change permettono di selezionare un voice bank, control volume, panning, modulation, portamento time, brightness e vari altri parametri di controllo, attraverso specifici numeri di Control Change che corrispondono ad ognuno dei vari parametri.

Bank Select MSB (Control #000)

Bank Select LSB (Control #032)

Messaggi che selezionano i numeri di variazione di voice bank combinando e inviando l' MSB e l'LSB da un dispositivo esterno.

MSB e LSB funzionano in modo differente in base al modo operativo del generatore di suono.

I numeri MSB selezionano il tipo di voce (Normal Voice o Drum Voice), e gli LSB selezionano i voice bank.

(Per ulteriori informazioni sui Bank e sui Program, vedere l'elenco delle voci nella pubblicazione separata "Data List".)

Una nuova selezione di bank non diventa operativa fino alla ricezione del successivo messaggio di Program Change.

NOTE Se dopo essere entrati in qualsiasi modo si riceve il Program Change, viene richiamato il Tipo/ la Memoria selezionata correntemente.

NOTE Il numero di Master ed il modo Performance/Mixing/Voice possono essere cambiati solo mediante il Parameter Change.

NOTE Nel modo Performance, la Voce della Parte non può essere cambiata con il Program Change.

Modulation (Control #001)

Messaggi che controllano la profondità del vibrato usando la Modulation Wheel.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo effetto vibrato e con il valore 0 esso è completamente assente.

Portamento Time (Control #005)

Messaggi che controllano la durata del portamento, o uno scivolamento continuo del pitch fra due note suonate una dopo l'altra.

Se il parametro Portamento Switch (Control #065) è su on, il valore qui impostato può regolare la velocità del cambiamento di pitch.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo tempo di portamento e con il valore 0 esso è completamente assente.

Data Entry MSB (Control #006)

Data Entry LSB (Control #038)

Messaggi che impostano il valore per il parametro specificato da RPN MSB/LSB (pag. 121) e NRPN MSB/LSB (pag. 120). Il valore del Parametro è determinato dalla combinazione di MSB e LSB.

Main Volume (Control #007)

Messaggi che controllano il volume di ogni Parte.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo volume e su 0 esso è completamente assente.

Pan (Control #010)

Messaggi che controllano il posizionamento stereo panning di ogni Parte (per l'uscita stereo).

Impostando il valore su 127 si posiziona il suono completamente a destra e su 0 esso è completamente a sinistra

Expression (Control #011)

Messaggi che controllano l'espressione di ogni Parte durante la performance.

Impostando il valore su 127 si produce il massimo volume e su 0 esso è completamente assente

Hold1 (Control #064)

Messaggi che controllano l'on/off del sustain.

Impostando il valore fra 64 - 127 il sustain è on, mentre fra 0 - 63 il sustain è off.

Portamento Switch (Control #065)

Messaggi che controllano l'on/off del portamento.

Impostando il valore fra 64 - 127 il portamento è on, mentre fra 0 - 63 il portamento è off.

Sostenuto (Control #066)

Messaggi che controllano l'on/off del sostenuto. Tenendo premute note specifiche e quindi premendo il pedale del sostenuto verranno sostenute le note suonate fino a quando non lo rilasciate. Impostando il valore fra 64 - 127 il sostenuto è on, mentre fra 0 - 63 il sostenuto è off.

Harmonic Content (Control #071)

Messaggi che regolano la risonanza del filtro impostata per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce. Valori più alti producono un suono più caratteristico e risonante. Secondo la voce, la gamma effettiva può essere più stretta del range disponibile per la regolazione.

Release Time (Control #072)

Messaggi che regolano il tempo di release di AEG impostato per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

Attack Time (Control #073)

Messaggi che regolano il tempo di attacco di AEG impostato per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

Brightness (Control #074)

Messaggi che regolano la frequenza di taglio del filtro impostato per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce. Valori più bassi producono un suono più soft. Secondo la voce, la gamma effettiva può essere più stretta del range disponibile per la regolazione.

Decay Time (Control #075)

Messaggi che regolano il tempo di decadimento di AEG impostato per ogni Parte. Il valore qui impostato è un offset che verrà aggiunto o sottratto dai dati di voce.

Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091)

Messaggi che regolano il livello di mandata dell'effetto Reverb.

Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093)

Messaggi che regolano il livello di mandata dell'effetto Chorus.

Data Increment (Control #096) Decrement (Control #097) for RPN

Messaggi che incrementano o decrementano il valore MSB della sensibilità del pitch bend, di fine tune, o coarse tune in step di 1. Dovete assegnare uno di quei parametri usando prima l'RPN nel dispositivo esterno. Il byte dei dati viene ignorato. Quando viene raggiunto il valore massimo o minimo, il valore non viene più aumentato o diminuito. (Incrementando "fine tune" non si aumenta "coarse tune").

NRPN (Non-Registered Parameter Number) LSB (Control #098) (Plug-in Board only) NRPN (Non-Registered Parameter Number) MSB (Control #099) (Plug-in Board only)

Messaggi che regolano il vibrato di una voce, il filtro, l'EG, un drum setup o altre regolazioni di parametri. Inviare prima l'NRPN MSB e l'NRPN LSB per specificare il parametro da controllare. Quindi usate il Data Entry (pag. 119) per impostare il valore del parametro specificato. Notate che una volta impostato l'RPN per un canale, i dati successivi saranno riconosciuti come il cambio di valore dello stesso NRPN. Perciò, dopo aver usato l'NRPN, dovrete impostare un valore nullo (7FH, 7FH) per evitare un risultato inatteso. Per i dettagli, consultate il manuale di istruzioni della relativa scheda Plug-in.

RPN (Registered Parameter Number) LSB (Control #100)

RPN (Registered Parameter Number) MSB (Control #101)

Messaggi che applicano gli offset, per addizione o sottrazione di valori dalle regolazioni di pitch bend sensitivity, accordatura, o altri parametri da una Parte. Innanzitutto inviate l'RPN MSB e l'RPN LSB per specificare il parametro che è da controllare. Quindi usate Data Increment/Decrement (pag. 120) per impostare il valore del parametro specificato.

Notate che una volta che l'RPN è stato impostato per un canale, le immissioni successive di dati verranno riconosciute come il cambiamento di valore dello stesso RPN. Perciò se usate RPN, dovrete impostare un valore nullo 7FH, 7FH) per evitare risultati inattesi.

Possono essere ricevuti i seguenti numeri RPN.

RPN MSB	RPN LSB	PARAMETRO
00	00	Pitch Bend Sensitivity
00	01	Fine Tune
00	02	Coarse Tune
7F	7F	Null

■ Messaggi Channel Mode

Possono essere ricevuti i seguenti messaggi di Channel Mode.

2°BYTE	3°BYTE	MESSAGGIO
120	0	All Sounds Off
121	0	Reset All Controllers
123	0	All Notes Off
126	0 ~ 16	Mono
127	0	Poly

All Sounds Off (Control #120)

Cancella tutti i suoni in corso sul canale specificato. Tuttavia lo stato dei messaggi di canale come Note On e Hold On viene mantenuto.

Reset All Controllers (Control #121)

Verranno riportati ai valori di default i seguenti controllers.

CONTROLLER	VALORE
Pitch Bend Change	0 (center)
Aftertouch	0 (off)
Polyphonic Aftertouch	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (max)
Hold1	0 (off)
Portamento	0 (off)
Sostenuto	0 (off)
Soft Pedal	0 (off)
Portamento Control	Cancella il numero di tasto source per il Portamento
RPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano
NRPN	Numero non specificato; i dati interni non cambiano

All Notes Off (Control #123)

Cancella tutte le note in corso sul canale specificato. Tuttavia, se Hold1 o Sostenuto sono su on, le note continueranno a suonare fino a quando questi vengono messi su off.

Mono (Control #126)

Svolge la stessa funzione causata dalla ricezione del messaggio All Sounds Off e se il 3° (3rd) byte (mono) è nel range di 0 - 16, imposta il canale corrispondente su Mono Mode (Mode 4: m = 1).

Poly (Control #127)

Svolge la stessa funzione causata dalla ricezione del messaggio All Sounds Off, e imposta il canale corrispondente su Poly Mode.

■ Program Change

Messaggi che determinano quale voce selezionare per ogni Parte. Con una combinazione di Bank Select, potete selezionare non solo i numeri della voce di base, ma anche quelli dei bank delle voci “variation”.

■ Pitch Bend

I messaggi Pitch Bend sono quelli di un controller continuo che permette la flessione temporanea ascendente o discendente del pitch delle note designate, secondo un determinato intervallo.

■ Channel Aftertouch

Messaggi che vi permettono di controllare i suoni mediante la pressione applicata ai tasti dopo quella iniziale, sull'intero canale.

L'S90 non trasmette questi dati dalla tastiera; tuttavia risponde correttamente ad essi quando li riceve da un dispositivo esterno.

■ Polyphonic Aftertouch

Messaggi che vi permettono di controllare i suoni mediante la pressione applicata ai tasti dopo quella iniziale, per ogni tasto.

L'S90 non trasmette questi dati dalla tastiera; tuttavia i dati vengono trasmessi dal sequencer interno dell'S90.

MESSAGGI SYSTEM

I messaggi di sistema sono dati relativi al sistema generale del dispositivo.

■ Messaggi System Exclusive

I messaggi System Exclusive controllano varie funzioni dell'S90, incluso master volume e master tuning, il modo operativo del generatore di suono, il tipo di effetto e vari altri parametri.

General MIDI (GM) System On (Sequence Play mode only)

Se viene ricevuto “General MIDI system on”, l'S90 riceve i messaggi MIDI compatibili con GM System Level 1, e di conseguenza non riceve i messaggi NRPN e Bank Select.

F0 7E 7F 09 01 F7 (Esadecimale)

NOTE Accertatevi che l'intervallo fra questo messaggio e i dati della prima nota della song siano almeno della durata di una nota da 1/4.

Master Volume

Dopo la sua ricezione, sarà operativo Volume MSB per il parametro di System.

F0 7F 7F 04 01 ll mm F7 (Esadecimale)

* mm (MSB) = appropriato valore del volume ,
ll (LSB) = ignorato

■ Messaggi di sistema in tempo reale

Messaggi System Realtime

Controllano il sequencer, incluso i messaggi di Start (FAH), Continue (FBH), Stop (FCH), MIDI clock (F8H) e Active Sensing (vedi sotto).

Active Sensing

Una volta ricevuto FEH (Active Sensing), se per oltre 300msec non vengono ricevuti dati MIDI, l'S90 svolgerà la stessa funzione che esegue quando riceve i messaggi All Sounds Off, All Notes Off, e Reset All Controllers e quindi ritornerà allo stato in cui FEH non è monitorato

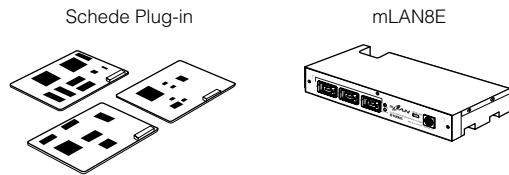
■ Messaggi System Common (solo trasmissione)

I messaggi System Common controllano anche il sequencer, inclusi i messaggi Song Select e Song Position Pointer.

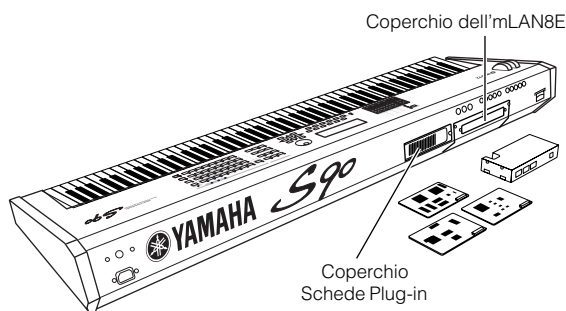
NOTE Consultate il formato dei dati MIDI nella pubblicazione separata “Data List” per avere ulteriori informazioni sui vari messaggi.

Installare Hardware Opzionale

Unità Opzionali installabili nell'S90



Punti di installazione



Sul pannello posteriore possono essere installate fino a tre schede.

Precauzioni d'installazione

Prima di installare l'hardware opzionale, procuratevi un cacciavite Philips (a stella).



- Prima di iniziare l'installazione spegnete l'S90 e le periferiche collegate, staccandole dalle prese d'alimentazione. Quindi togliete tutti i cavi che collegano l'S90 ad altri dispositivi. (Lasciando collegato il cavo di alimentazione potreste prendere la scossa. Lasciando gli altri cavi collegati possono interferire con il lavoro da svolgere.)
- State attenti a non far cadere viti all'interno dello strumento durante l'installazione (ciò può essere evitato tenendo lontane dallo strumento le unità opzionali ed il coperchio mentre procedete all'installazione). Nel caso doveste togliere una o più viti dall'interno dell'unità, spegnete lo strumento. Viti allentate all'interno possono causare un funzionamento errato o seri danni. Nel caso non riuscite a recuperare la vite (o le viti) dall'interno, rivolgetevi al vostro Negoziante Yamaha.
- Installate attentamente le unità opzionali, come descritto nella procedura che segue. Un'installazione impropria può causare un cortocircuito e quindi danni irreparabili e innescare un incendio.
- Non smontate, modificate né applicate forza eccessiva sulle aree della scheda e sui connettori delle unità opzionali. Flettendo o maltrattando le schede e i connettori si può subire una scossa elettrica, incendio o malfunzionamento del dispositivo.
- Prima di trattare le unità opzionali, dovrete brevemente toccare la superficie metallica a cui il coperchio dell'unità opzionale è attaccato (o altra area metallica simile — attenti agli spigoli taglienti) con le mani nude per far scaricare dal vostro corpo l'elettricità statica. Anche una quantità minima di elettricità statica può danneggiare questi componenti.



- Si raccomanda di indossare guanti per proteggersi dalle sporgenze metalliche possibili sulle unità opzionali e su altri componenti. Toccando fili e connettori con le mani nude potete tagliarvi le dita, impoverire la qualità del contatto o danneggiarli elettrostaticamente.
- Trattate con attenzione le unità opzionali. Urtrandole o sottoponendole a qualsiasi tipo di shock potreste danneggiarle o provarne un malfunzionamento.
- Attenti all'elettricità statica. Scaricando l'elettricità statica si danneggiano i chip dei circuiti integrati della scheda Plug-in. Prima di maneggiare questa scheda, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate le parti metalliche diverse dall'area dipinta o un filo di terra sui dispositivi che possiedono la messa a terra.
- Non toccate le parti metalliche esposte nella scheda del circuito. Toccandole potreste avere un falso contatto.
- Quando muovete un cavo, state attenti a non farlo incastrare sul circuito della scheda Plug-in. Forzando il cavo in qualche modo potete tagliarlo, danneggiarlo o ottenere un malfunzionamento.
- Piazzate bene le viti: vanno usate tutte.
- Non usate altre viti se non quelle installate sullo strumento.

Installazione scheda Plug-in opzionale

Una varietà di schede opzionali Plug-in disponibili in commercio (pag. 21) vi permettono di espandere la libreria delle voci del vostro strumento.

Con il vostro strumento possono essere usati altri tipi di schede Plug-in.

- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG150-VL
- PLG150-DX
- PLG150-DR
- PLG150-PC
- PLG100-XG
- PLG100-VH

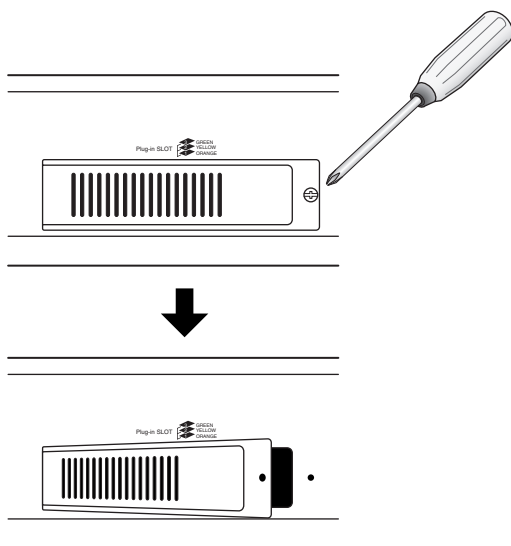
Installare le schede Plug-in

L' S90 ha tre slot sul pannello posteriore, che vi permettono di installare fino a tre schede Plug-in separate.

1 Spegnete l'S90 e scollegate il cavo di alimentazione. Inoltre, scollegate l'S90 da qualsiasi dispositivo collegato ad esso.

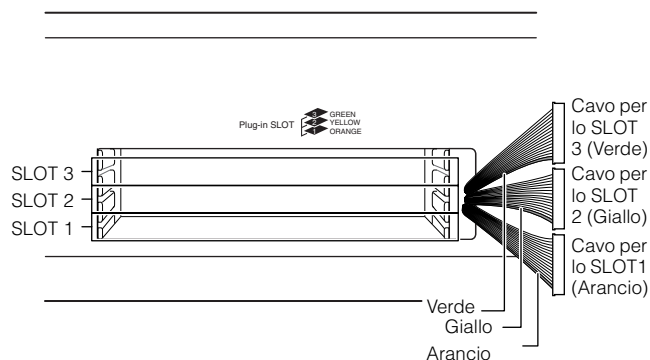
2 Togliete la vite grande dal coperchio del bay d'espansione sul pannello posteriore usando un cacciavite Phillips (a stella).

IMPORTANT Conservate la vite tolta in un luogo sicuro. Verrà riusata quando dovrete riattaccare il coperchio all'S90.



3 Togliete i cavi a nastro che sono collegati alla scheda Plug-in dall'interno dell'S90. Gli slot sono assegnati ai cavi codificati dal colore, in questo modo:

- Slot 1 —Arancio
- Slot 2 —Giallo
- Slot 3 —Verde

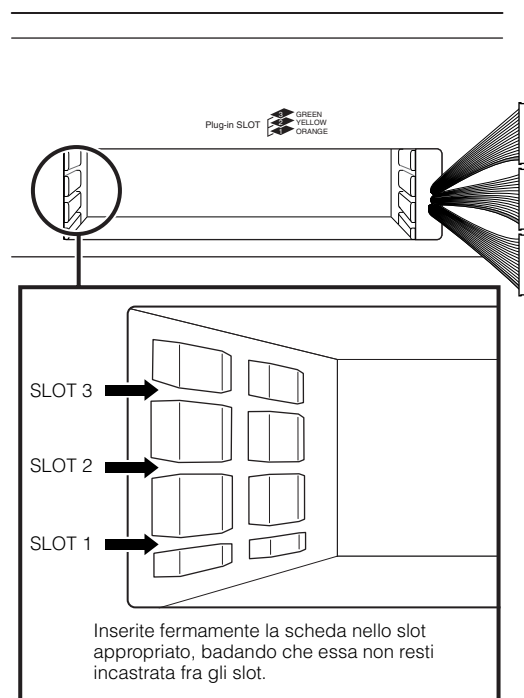


4 Inserite la scheda lungo le guide di scorrimento, con il connettore rivolto verso l'alto e verso di voi.

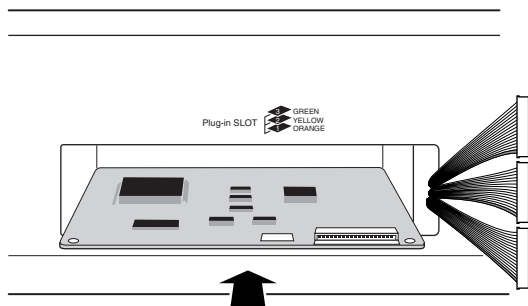
NOTE La scheda Plug-in Vocal Harmony (PLG100-VH) può essere installata solo nello slot 1.

NOTE La scheda Plug-in Multi part (PLG-100XG) può essere installata solo nello slot 3.

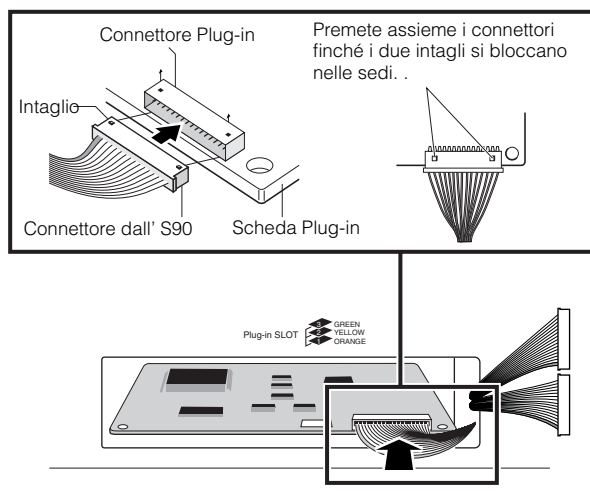
NOTE La scheda Plug-in Single part può essere installata in uno qualsiasi dei tre slot.



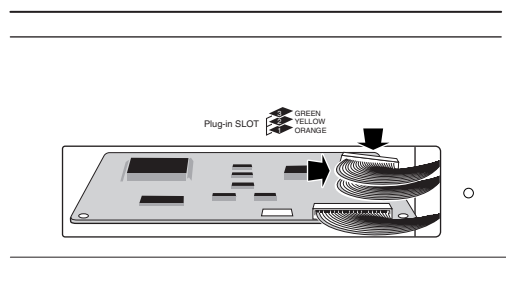
- 5 Inserite la scheda Plug-in nel bay di espansione, spingendola lentamente fino a fine corsa.



- 6 Portate intorno l'estremità del cavo e collegatela alla scheda. Accertatevi di collegare il cavo appropriato, facendo corrispondere il colore allo slot usato. Inoltre, state attenti a non tirare troppo il cavo mentre lo collegate alla scheda.



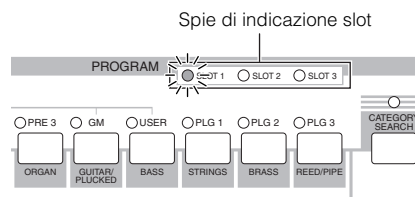
- 7 Riponete con cura il cavo a nastro nell' S90, accertandovi che nessuna parte di esso sporga dallo strumento.



- 8 Riposizionate il coperchio con la vite che avevate tolto allo step 2 precedente. Rimettere il coperchio serve a tenere fermamente posizionata la scheda o le schede Plug-in.

- 9 Controllate che la scheda Plug-in installata funzioni correttamente.

- Appare un messaggio per indicare che è in corso il controllo della scheda Plug-in installata. Quindi appare il display principale e si accende il corrispondente indicatore dello slot nella parte superiore del pannello. Ciò indica che la scheda è stata installata con successo.
- Se appare un messaggio di errore, l'S90 si blocca dopo un po', per indicare che l'installazione è fallita. In tal caso, spegnete e ripetete tutta la procedura.



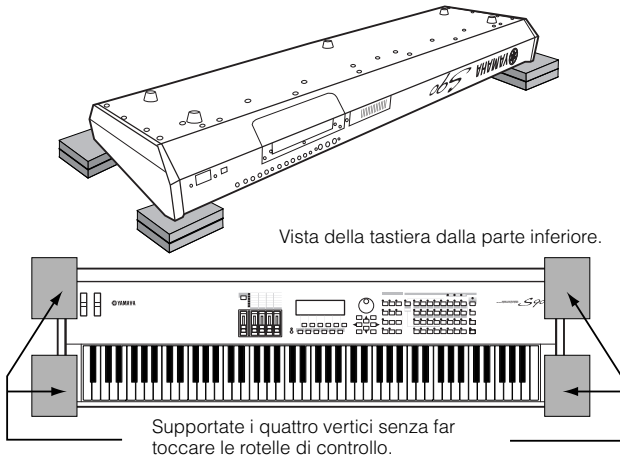
In questo esempio, nello slot 1 è stata installata una scheda Plug-in.

Installazione mLAN8E opzionale

Con la scheda mLAN8E, potete facilmente collegare il vostro S90 ad altri strumenti o dispositivi mLAN-compatibili.

Installazione della mLAN8E

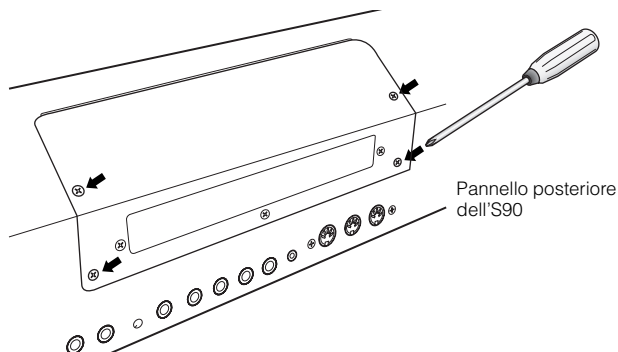
- 1 Spegnete l'S90 e scollegate il cavo di alimentazione. Inoltre accertatevi di scollegare l'S90 da dispositivi esterni collegati.
- 2 Capovolgete l'S90 per avere accesso diretto alla sua parte inferiore. Per proteggere le manopole e le rotelle di controllo, sistemate la tastiera in modo che sia supportata e sollevata ai quattro vertici, con libri, riviste o cuscini.



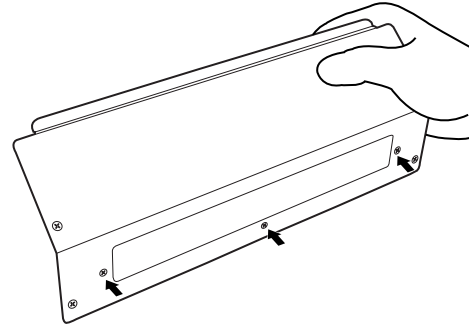
NOTE State attenti a non far cadere e non urtare la tastiera ed accertatevi di bilanciarla bene prima di procedere.

- 3 Con il pannello posteriore dello strumento rivolto verso l'alto (come mostrato nell'illustrazione sopra dello step 2), togliete il coperchio del pannello posteriore. Svitare le quattro viti (come illustrato sotto) e togliete il coperchio dallo strumento.

IMPORTANT Conservate in un luogo sicuro le quattro viti tolte, perché dovranno essere riusate per rimettere il coperchio dell'S90 dopo l'installazione dell'mLAN8E.

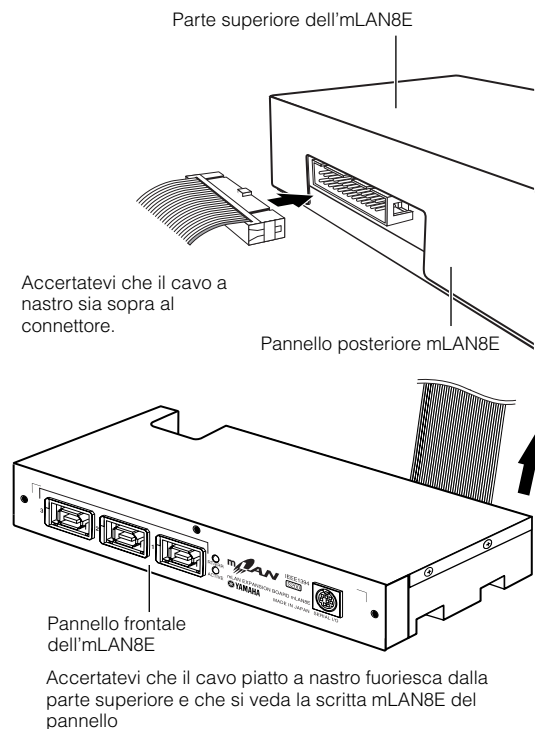


- 4 Togliete le tre viti dal coperchio posteriore mentre lo tenete dall'interno dell'S90 con la mano sinistra.

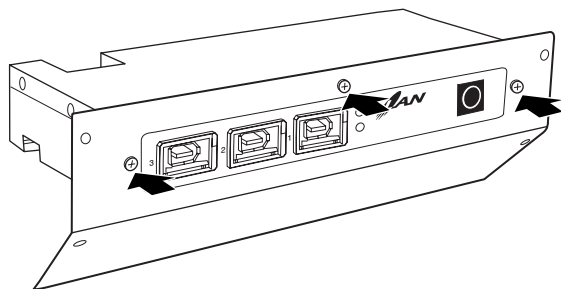


IMPORTANT Conservate in un luogo sicuro le viti tolte, perché dovranno essere riusate per rimettere il coperchio dell'S90 se l'mLAN8E dovesse essere tolta in futuro.

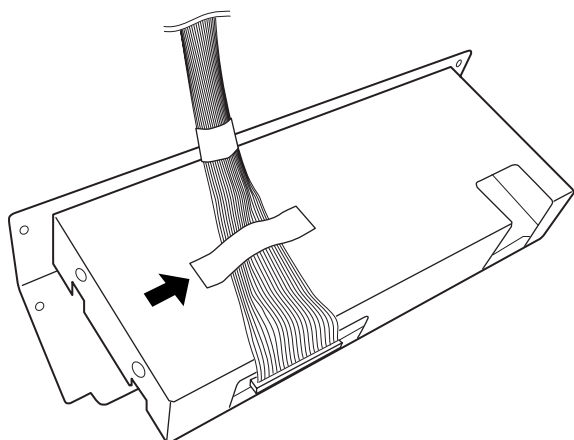
- 5 Togliete dalla sua confezione l'mLAN8E e collegate il cavo piatto a nastro incluso. Bloccate bene il cavo a nastro al pannello posteriore dell'mLAN8E. Accertatevi che il nastro sia sopra, come in figura.



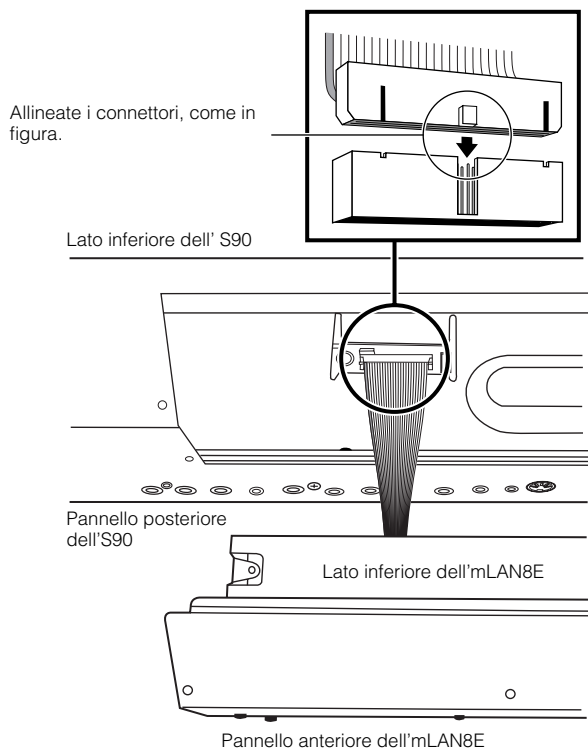
- 6 Stringete l'mLAN8E al coperchio posteriore tolto allo step 3. Attaccate l'unità al coperchio con le tre viti che avevate già tolto (allo step 4). Se avete cominciato rimettendo la vite centrale, sarà più facile risistemare le altre viti.



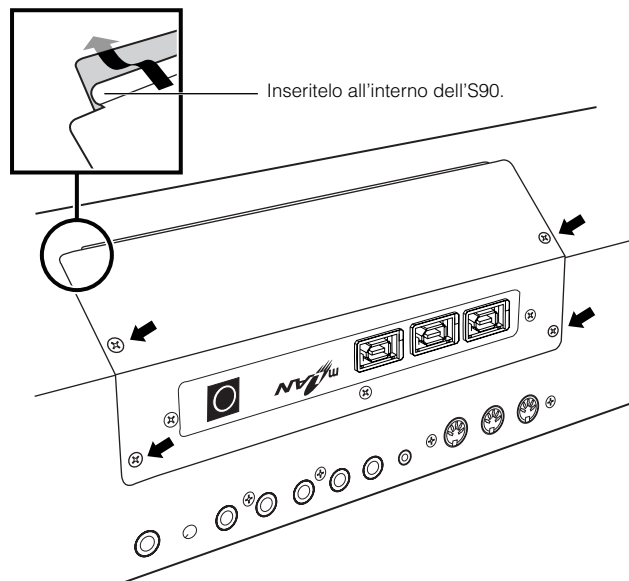
- 7 Stringete il cavo a nastro sulla sommità della mLAN8E usando uno dei nastri forniti con essa.



- 8 Tenete l'mLAN8E capovolta, ed inserite il connettore all'altra estremità del cavo a nastro sulla scheda del circuito dell'S90.



- 9 Re-installate il coperchio (con l'mLAN8E attaccata) dell'S90.



Inconvenienti e Rimedi

Manca il suono? Il suono è sbagliato? Se si verifica un problema di questo tipo, controllate i punti seguenti prima di dedurre che il prodotto è difettoso. In molti casi, potrete trovare qui il rimedio appropriato. Nel caso il problema persistesse, vi raccomandiamo di rivolgervi ad un Centro Yamaha autorizzato.

Assenza di suono.

- Controllate che l'S90 e i dispositivi esterni collegati ad esso siano accesi. (Pag. 14)
- Accertatevi di aver messo tutte le regolazioni su livelli appropriati – compreso il Master Volume dell'S90 e il volume dei dispositivi esterni collegati. (Pag. 14)
- Controllate che il Foot Controller sia abbassato fino in fondo (se è collegato al jack FOOT CONTROLLER). (Pag. 18)
- Accertatevi che l'S90 sia collegato bene ai relativi dispositivi esterni (es., amplificatore o altoparlante) con i cavi audio. (Pag. 15)
- Quando la voce non produce suono, controllate che Volume o Level nella videata Voice common edit sia impostato in modo appropriato. (Ref. #43, #135)
- Quando la voce produce poco o nessun suono, controllate se avete cambiato la posizione di uno degli slider CS. (Gli slider CS 1-4 possono controllare i livelli degli elementi della voce. Se sono tutti impostati a "0," la voce non viene emessa.) (Pag. 53)
- Quando la voce non produce alcun suono, controllate che i parametri di Voice element edit (ad esempio element switch, note limit, velocity limit) siano impostati nel modo appropriato in Voice common edit. (Pag. 62)
- Quando la voce non produce alcun suono, controllate che le impostazioni di filter ed effect siano appropriate. (Impostazioni improprie di filter cutoff frequency possono produrre assenza di suono.) (Pag. 63, 67)
- Quando la performance non produce alcun suono, controllate che ad ogni parte sia stata assegnata una voce. (Ref. #29, #36)
- Quando la performance non produce alcun suono, controllate che sia impostato correttamente il note limit di ogni parte. (Ref. #32)
- Quando la performance non produce alcun suono, controllate l'impostazione del volume. (Ref. #43, #135)
- Quando la performance produce poco o nessun suono, controllate se avete cambiato le impostazioni degli slider CS. (Gli slider CS 1-4 possono controllare i livelli delle parti nella performance. Se sono tutti impostati a "0," la performance non suona.) (Pag. 53)
- Quando la performance non produce alcun suono, controllate l'impostazione output select di ogni parte. (Ref. #115)
- Se il playback della song non produce suono, controllate se una o più tracce sono state escluse (mute). (Pag. 76)
- Se il playback della song non produce suono, controllate che il canale di output di ciascuna traccia nel modo Play e il canale di ricezione di ciascuna parte nel modo Mixing siano impostati in maniera appropriata (Pag. 77)
- Se il playback della song non produce suono, controllate che il volume di ciascuna parte nel modo Mixing sia impostato adeguatamente. (Pag. 78)
- Se il playback della song non produce suono, accertatevi che l'output select di ciascuna parte nel modo Mixing sia impostato in maniera appropriata. (Pag. 77)
- Se l'arpeggio non produce suono, controllate che il limite di nota e di velocity sia impostato adeguatamente. (Ref. #81, #82)
- Controllate se MIDI Loc è impostato su off nel modo Utility. (Ref. #183)

Suono distorto.

- Controllate che le impostazioni dell'effetto siano appropriate. (Ref. #190-#205)
- Controllate che le impostazioni del filtro siano appropriate. (Im postazioni eccessivamente alte di filter resonance potrebbero provocare distorsione.) (Ref. #91-#93)
- È possibile che MASTER VOLUME sia talmente alto da provocare la saturazione. (Pag. 14)
- Il volume di ciascun elemento nel modo Voice o il volume di ciascuna parte nel modo Performance oppure il volume di ciascuna traccia/parte nel modo Song potrebbe essere impostato troppo alto. (Ref. #43, #135)

Il livello del suono è troppo basso.

- È possibile che le impostazioni di MIDI volume o MIDI expression siano troppo basse (usando il Controller a pedale). (Pag. 18)
- Controllate che la cutoff frequency dei filtri non sia troppo alta/bassa. (Ref. #92, #96)

Il suono viene troncato.

- Controllate di non aver superato la polifonia massima dell'S90. (Pag. 22)

Il pitch o gli intervalli sono sbagliati.

- Controllate se il parametro Master Tune nel modo Utility è impostato su un valore diverso da “0”. (Ref. #216)
- Controllate se il parametro Note Shift nel modo Utility è impostato su un valore diverso da “0”. (Ref. #41)
- Quando la voce produce un pitch sbagliato, controllate che dal parametro Micro Tuning nel modo Voice Edit sia selezionato il sistema di accordatura appropriato. (Ref. #5)
- Quando la voce produce un pitch sbagliato, controllate che LFO Pitch Modulation Depth nel modo Voice Edit non sia troppo alto. (Ref. #172)
- Quando la performance produce un pitch sbagliato, controllate se il parametro Note Shift di ciascuna parte è impostato su un valore diverso da “0”. (Ref. #41)
- Quando la performance produce un pitch sbagliato, controllate se il parametro Detune di ciascuna parte è impostato su un valore diverso da “0”. (Ref. #153)

Suona soltanto una nota per volta.

- Controllate se il parametro Mono/Poly nel modo Voice è impostato su “mono”. (Ref. #3)

Non viene applicato alcun effetto.

- Controllate che sia disattivato il pulsante [EFFECT BYPASS]. (Pag. 12)
- Controllate se il parametro Effect Output di uno o di tutti gli elementi è stato impostato su “thru”. (Ref. #190)
- Controllate se uno o tutti i tipi di effetto sono stati impostati su “thru” o “off” (nel display Effect del modo Voice Edit). (Ref. #192-#194)

Non è possibile avviare la song.

- Controllate che la song selezionata contenga dati. (Pag. 75)
- Controllate che non sia attivato Remote Control. (Pag. 12)
- Controllate se il parametro MIDI sync è impostato su MIDI (usando il clock esterno) nel modo Utility. (Ref. #185)
- Controllate che sia stata selezionata l'appropriata Play directory (per il playback Sequence). (Pag. 75)

Non è possibile salvare i dati sulla Memory card.

- Controllate se la Memory card è protetta da scrittura. (Per il salvataggio dei dati la protezione da scrittura dovrebbe essere impostata su off .) (Pag. 82)
- Controllate che la Memory card sia formattata adeguatamente. (Pag. 82)

La trasmissione/ricezione di MIDI bulk data non funziona bene.

- Controllate se il parametro Receive Bulk è impostato su “protect” nel modo Utility. (Ref. #184)

La scheda Plug-in non funziona.

- Controllate se è accesa la spia del numero di slot corrispondente sul quale è stata installata la scheda Plug-in. (Pagg. 73 e 125)
- Controllate se la scheda Vocal Harmony Plug-in è stata installata nello slot 2 o 3. (La scheda VH dovrebbe essere installata nello slot 1.) (Pag. 124)
- Controllate se la scheda Multi-part Plug-in è stata installata nello slot 1 o 2. (La scheda Multi-part Plug-in dovrebbe essere installata nello slot 3.) (Pag. 124)

L'S90 si blocca durante l'avviamento a causa di un malfunzionamento o di un'operazione scorretta.

- Durante la scrittura dei dati sulla Flash ROM (mentre appare il messaggio “Executing...” o “Please keep power on”), non bisognerebbe mai spegnere lo strumento – ciò provoca la perdita di tutti i dati user e il sistema potrebbe bloccarsi. In tal caso, spegnete lo strumento, quindi tenete premuti simultaneamente i pulsanti [MASTER], [STORE], e [PRE1] mentre riaccendete. Se appare il messaggio “System memory crashed”, consultate la pagina 117.

Specifiche tecniche

Tastiera		88 tasti, tastiera bilanciata Hammer Effect (Initial Touch/Aftertouch)
Blocco del Generatore	Generatore di suono	AWM2 (conforme al sistema Synthesis Plug-in)
	Polifonia	64 note + la polifonia della scheda Plug-in (se installata)
	Capacità Multitimbrica	16 parti (internal) + 3 o più parti Plug-in Board (1 per ogni scheda Single Plug-in; 16 per la scheda Multi Plug-in), A/D Input
	Wave	110MB (quando è convertito in un formato a 16-bit lineare), 1347 forme d'onda
	Voci	Preset: 384 voci normal + 48 drum kits GM: 128 voci normal + 1 drum kit User: 128 voci normal + 16 drum kits
	Plug-in Voice	Preset per la PLG150-AN/PF/DX/DR/PC: 64 Preset per la PLG-150VL: 192 User: 64 per ogni slot Plug-in
	Performance	User: 128 (fino a 4 parti)
	Arpeggio	Preset 1 x 128 tipi Preset 2 x 128 tipi User x 128 tipi (solo lettura) * MIDI Sync, MIDI transmit/receive channel, Velocity Limit, e Note Limit possono essere impostati.
	Filtro	21 tipi
	Effetti di System	Reverb x 12 tipi, Chorus x 25 tipi, Insertion 1 x 25 tipi, Insertion 2 x 104 tipi, Variation x 25 tipi (disponibili per Performance/Song), Master Equalizer (5 bande), Plug-in Insertion (disponibili se nello slot 1 è installata una scheda PLG100-VH)
	Espandibilità	3 Slot per le schede Modular Synthesis Plug-in
Blocco Sequencer	Play di Sequence	SMF Format 0 (Solo Direct Play)
	Tempo	1 - 300
	Numero di Sequence Chains	100 step (100 Song)
Altri	Master	User: 128
	Software di Sequence controllato con la funzione Remote Control	(pag. 59)
	Controller	Rotella Pitch Bend, Modulation, Assignable Control Slider x 4, Dial dei dati
	Display	LCD grafico 240 x 64 punti retroilluminato
	Memoria esterna	SmartMedia™ (3.3V) * possono essere usati fino a 128MB.
	Dimensioni, Peso	1,357(Larg.) x 386(Prof.) x 163(Alt.)mm, 23.0kg
	Accessori forniti	Cavo di alimentazione, set di manuali CD-ROM: TOOLS for S90

Le specifiche e le descrizioni contenute in questo manuale di istruzioni sono fornite a solo scopo informativo. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti e le specifiche in qualsiasi momento senza alcun preavviso. Poiché le specifiche, i dispositivi o le opzioni potrebbero non essere gli stessi in tutti i Paesi, vi preghiamo di controllare preventivamente con il vostro negoziante Yamaha.

Indice

A	AssignL/RGain	100
	AT (CAT) Pitch Control	103
	AT(CAT) Filter Control	103
	AT(CAT) LFO Amplitude Modulation Depth	103
	AT(CAT) LFO Filter Modulation Depth	103
	AT(CAT) LFO Pitch Modulation Depth	103
	Attack Time (AEG)	105
	Attack Time (Control #073)	120
	Attack Time (FEG)	105
	AutoLoad	99
	AWM2 (Advanced Wave Memory2)	21
B	Band Elimination Filter	64
	Band Pass Filter	64
	Bank	99, 101
	Bank (Memory), struttura	25
	BANK, pulsanti	12
	Bank Select LSB (Control #032)	119
	Bank Select MSB (Control #000)	119
	Bank Select MSB/LSB	103
	BankMSB/LSB	103
	BankSel	106
	Basic Receive Channel	105
	BasicRcvCh	105
	BC	101
	BC (Breath Controller) Curve	98
	BC Control Number	101
	BCCurve	98
	Board Custom, voce	66
	Board, voci	40
	Board, voci (Save)	73
	Break Point	102
	BREAKPOINT	102, 104
	Breath Controller	54
	BREATH Controller, jack	13
	Brightness (Control #074)	120
	Bulk Dump	72
C	Cakewalk ProAudio Ver9.0 (Remote Control)	59
	Cambiare il Tempo	76
	Caratteri, elenco	35
	Caratteri, immissione	34
	Card Drive	24
	Card, modo	115
	CARD, slot	13
	Casse amplificate	15
	Category	38, 99
	Category Search	38
	[CATEGORY SEARCH], pulsante	12
	CD-ROM	6
	CenterKey	101, 102, 104
	CHAIN	75
	Chain Step Number	75
	Channel Aftertouch	122
	ChoCtrl	98
	Chorus	67
	Chorus Control	98
	Chorus Pan	106
	Chorus Return	106
	Chorus Send	100, 106
	Chorus to Reverb	106
	Chorus Type	106
	ChoSend	100
	Clock Out	106
	ClockOut	106
	Coarse	100
	Collegamento di dispositivo MIDI esterno	16
	Collegamento ad un Personal Computer	17
	Collegamento ad un dispositivo audio esterno	15
	Collegamento di vari Controller	18
	Collegamenti	15
	Common Edit (modo Master)	51
	Compare, funzione	61
	Computer, interfaccia MIDI	18
	Conferma, messaggio di	33
	Confezione, contenuto della	6
	Control Change	119
	Control Change (AEG Sustain)	106
	[CONTROL FUNCTION], pulsante	12
	Control Function Select	98, 100
	Control Number, impostazioni (Zone)	52
	Control Sets	55
	Control Slider Control Number	103
	Control Sliders	53
	Controllo del livello (Remote Control)	58
	Controllo delle funzioni di trasporto (Remote Control)	58
	Controller	20
	Controller Reset	99
	Controller Set	103
	Copy (Job)	71
	CS	53
	[CS1] - [CS4] (Control Slider)	12
	CSAssign	98
	Ctgrty	99
	CTL SET (Voice Common)	62
	CtrlChange	106
	CtrlReset	99
	CtrlSlider	103
	Cubase VST 5.0 (Remote Control)	59
	Cubase VST/32 (Remote Control)	59
	Cursor, pulsanti	12
	Curve	100, 104
	Cutoff	102
	Cutoff Frequency	63
	CutoffSens	102
D	Dati, dial	12
	Data Entry	33
	Data Entry LSB (Control #038)	119
	Data Entry MSB (Control #006)	119
	Data Increment (Control #096)	120
	Data List	7
	[DEC/NO], pulsante	12
	Decay Time	105
	Decay Time (AEG)	105
	Decay Time (Control #075)	120
	Decay Time (FEG)	105
	Decrement (Control #097) for RPN	120
	Delay	105
	Delay Time	105
	DELETE	86, 107
	Delete	107
	Demo, Playback	19
	Demo, song	19
	Depth	100, 102, 103, 105
	Dest	103, 105
	Detune	104
	DEV NO.	105
	Device No.	105
	Display, Indicazione	30
	Display Information (Operazioni Base)	33
	Display Information (Appendice)	114
	Display, Messaggi	116, 128
	Distance	102
	DRAM	28
	Drum, voci	27
	Dry Level	100
E	[E], indicatore	39
	Echo	18
	Edit Buffer	28
	Edit, indicatore	39
	Edit Recall (Job)	71
	EF BYPS	99
	EFF PART→PLG-EF	106
	EFF PART→VCE INS	106
	EFFECT (Voice Common)	62
	Effect Bypass	99
	[EFFECT BYPASS], pulsante	12
	Effect, parametri	107
	Effect1 Depth (Reverb Send Level) (Control #091) ...	120
	Effect3 Depth (Chorus Send Level) (Control #093) ...	120
	Effetti	120
	EG (Envelope Generator) (Performance Play)	44
	EG (Voice Play)	40
	EGLevel	100, 102, 104

EGTime	100, 102, 104
EGTimeSens	101, 102, 104
EL 1-4 Insertion Effect Out	106
EL: OUT 1-4	106
Element	26
Element Level	103
Element Switch	99
Element Switch (Voice Element)	62
ElementSw	99, 103, 105
[ENTER], pulsante	12
Envelope Generator (Voice Play)	40
EQ (Equalizer) (Voice Element)	66
EQ High Frequency	107
EQ High Gain	107
EQ Low Frequency	107
EQ Low Gain	107
EQ Resonance	107
EQ Type	107
Equalizer (Voice Element)	66
[EXIT], pulsante	12
Expression (Control #011)	119
estensioni	27

F

[F1] - [F6] (Function), pulsanti	12
Factory Set	72
FadeIn	105
FadeOut	105
Favorite Category	39
FC1/FC2	101
FC1/FC2 Control Number	101
FEG	65
(FEG) Attack/Decay/Release (Time)	105
FEG Attack Time	105
(FEG) Depth	102
FEG Depth	102, 104
FEG Level	102
FEG Level Velocity Sensitivity	102
(FEG) Sustain (Level)	105
FEG Sustain Level	105
FEG Time	102
FEG Time Key Follow Center Key	102
FEG Time Key Follow Sensitivity	102
FEG Time Segment	102
FEG Time Velocity Sensitivity	102
FEGDepth	104
File, gestione	27
File, tipi di (Load)	83
File, tipi di (Save)	83
File Utility ID	106
FileUtilID	106
Filter	103
FILTER (Voice Element)	63
Filter Cutoff Frequency	102
Filter Cutoff Key Follow Center Key	102
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	102
Filter Cutoff Scaling Break Point	102
Filter Cutoff Scaling Offset	102
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	102
Filter Envelope Generator	65
Filter Gain	102
Filter Resonance	102
Filter Resonance Velocity Sensitivity	102
Filter Type (Reference)	101
Filter, tipi (Quick Guide)	63
Filter Width	102
Fine	100
fixed (Velocity)	87
Fixed Velocity	99
Flash ROM	28
FMod	103
FMod (LFO)	105
Foot Controller	54
FOOT CONTROLLER 1, 2, jack	13
FOOT SWITCH, jack (ASSIGNABLE)	13
FOOT SWITCH, jack (SUSTAIN)	13
Footswitch (interruttore a pedale)	54
FORMAT (Memory Card)	84
Formattazione delle Memory Card (Utility)	84
FORWARD/REWIND (Remote Control)	58
FREQ	100
Freq (Type = P.EQ)	107
Frequency	100, 107
FS	103
FS Control Number	103
FS Function Assignment	103
Function, pulsanti	32

Funzioni	32
----------	----

G

GAIN	15, 100
Gain	100, 102, 107
[GAIN], manopola	13
GateTimeRate	101
GENERAL (Voice Common)	62
General MIDI (GM) System On	122
GM System	122
GM Voices	27
GM/XG	107
GROUP [A] - [H], pulsanti	12

H

H.Freq (Type = EQ L/H)	107
hard (Velocity)	87
Harmonic Content (Control #071)	120
High Pass Filter	64
Hold	101, 105
Hold (ARP)	103
Hold Control Number	103
Hold1 (Control #064)	119
HPF Cutoff Frequency	102
HPF Cutoff Frequency Key Follow	102
HPFCutoff	102
HPFKeyFlw	102

I

IEEE1394, interfaccia	17
Impostare Remote Mode Template Type	103
Impostare Remote Template Type	103
[INC/YES], pulsante	12
Inconvenienti e Rimedi	128
[INFORMATION], pulsante	12
inizializzazione (Job)	70
Ins1 Ctgry/Type	106
Ins2 Ctgry/Type	106
InsChoSend	100
InsEF	103
InsEF Connect	106
InsEffect(Eff)Out	99
Insertion 1 Category/Type	106
Insertion 2 Category/Type	106
Insertion Chorus Send	100
Insertion Effect	103
Insertion Effect Connection Type	106
Insertion Effect Out	99
Insertion Effect Part (Voice)	106
Insertion, Effetti	67
Insertion Reverb Send	100
InsRevSend	100
Installazione, Guida	7
Installazione di Hardware Opzionale	123
Interfaccia MIDI esterna	18
Internal Memory	27, 28

K

KBDTransCh	105
KEY Insertion Effect Out	106
Key On Delay	99
Key On Reset	105
Key On/Key Off	119
KEY: OUT	106
KeyAsgnMode (AssignMode)	98
Keyboard Transmit Channel (Voice/Performance Mode)	105
KeyMode	101
(KeyOn)Delay	105
KeyOnDelay	99
KeyOnReset	105

L

L&RGain	100
L.Freq (Type = EQ L/H)	107
Layer (modo Master)	49
Layer (modo Performance Play)	42
LCD (Liquid Crystal Display)	12
LCD Contrast, controllo	12
LEVEL	100, 102, 104
Level	100, 102, 103, 104
Level (VEL SENS)	104
Level Velocity Sensitivity	104
LevelSens	104
LFO	66
LFO (Key On) Delay Time	105
LFO (Voice Common)	62
LFO Amplitude Modulation Depth	105
LFO Depth	105
LFO Destination	105
LFO Destination Element Switch	105
LFO Fade-in Time	105
LFO Fade-out Time	105
LFO Filter Modulation Depth	105
LFO Hold Time	105
LFO Phase	105
LFO Pitch Modulation Depth	105
LFO Speed	105
LFO Tempo Speed	105
LFO Tempo Sync	105
LFO Wave	105
Limit (Arpeggio)	46
Line	100
LOAD	107
Load	85, 107
Local Control	106
Local On/Off (se collegato a un Computer)	18
LocalCtrl	106
Logic Audio (Remote Control)	59
Low Frequency Oscillator	66
Low Pass Filter	63
Low Pass Filter Cutoff	102
Low Pass Filter Cutoff Velocity Sensitivity	102
Low Pass Filter Resonance	102
LPFCutoff	102
LPFCutoff (VEL SENS)	102
LPPReso	102
LSB (Control #098) (solo scheda Plug-in)	120

M

M.TuningNo	98
Main Category (Voice/Performance)	98
Main Volume (Control #007)	119
MainCtgry	98
Master Edit Mode (Albero delle funzioni)	91
Master EQ Offset	98
Master EQ Shape	100
Master Equalizer	67
Master Mode	48
Master, modo	115
Master Octave Shift	98
Master Play Mode (Albero delle funzioni)	91
Master, programma	49
Master Transpose	98
Master Tune	107
Master Volume	122
[MASTER VOLUME], slider	12
Memorizzare un Master	50
Memory Card	28, 82
MEQ OFFSET	98
Mic/Line	100
Micro Tuning	98
microfono	15
MIDI	118
MIDI, canali	118
MIDI IN/OUT	106
MIDI IN/OUT/THRU, terminali	13
MIDI OUT	106
MIDI Switch	99
MIDI Sync	106
MIDI Thru	18
MIDISwitch	99
Mix Template	75
mixer	15
Mixer (Sequence Play)	77
Mixing Edit, modo	79
Mixing, modo	77
Mixing, modo (Collegamento effetti)	69

MLAN	100
mLAN	13
mLAN Expansion Board (mLAN8E), coperchio	13
mLAN, impostazioni	100
mLAN8E (Install)	126
mLAN-compatibile, dispositivo audio	15
Mode	98
MODE, pulsanti	12
Mode Table (tabella dei modi)	29
Modi	29
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM	22
Modulation (Control #001)	119
[MODULATION], rotella	12
Modulation Wheel	53
Mono (Control #126)	121
Mono/Poly Mode	98
MSB (Control #099) (solo scheda Plug-in)	120
Mute (Song)	76
[MUTE], pulsante	12
MW Filter Control	103
MW LFO Amplitude Modulation Depth	103
MW LFO Filter Modulation Depth	103
MW LFO Pitch Modulation Depth	103

N

Name	98
Name 1-10 (Voice/Performance/Master)	98
Native, parametri	104
Native System, parametri	107
norm (Normal) (Velocity)	87
Normal, Voci	27
Note (Key), impostazioni	34
Note Limit High (Quick Guide)	43
Note Limit Low (Quick Guide)	43
Note Limit Low/High	99
Note Limit Low/High (Voice Element)	62
Note On/Note Off	119
Note Shift	99
NoteLimit (L/H)	99
NoteLimit (Voice Element)	62
NoteShift	99
NRPN (Non-Registered Parameter Number)	120
Number	99
NUMBER [1] - [16], pulsanti	12

O

Octave	98
OFFSET	102, 104
Offset	102
OSC (Oscillator) (Voice Element)	62
OUTPUT (Voice Common)	62
Output Channel (Song Play)	77
OUTPUT L&R Gain	100
OUTPUT L/MONO & R, jack	13
Output Select	103
OutputSel	103
OutputSwitch	101

P

Pan	100
Pan (Control #010)	119
Pannello posteriore	13
Pannello superiore	12
Panoramica dell'S90	20
Panoramica di Voice/Element/Performance	26
Parametri, tabella dei	92
Parametri/Funzioni, elenco	97
Part on/off	42
Part Receive Switch	105
Part, struttura	22
Part Switch	98, 99
PartSw	99
PartSwitch	98
Parte, isolamento di una	42
PB Lower	98
PB Range	98
PB Upper	98
PEG (Voice Element)	63
(PEG) Depth	100
PEG Depth	100
PEG Level	100
PEG Level Velocity Sensitivity	100
PEG Time	100
PEG Time Key Follow Center Key	101

PEG Time Key Follow Sensitivity	101
PEG Time Segment	100
PEG Time Velocity Sensitivity	100
Performance	25, 26
Performance, esecuzione delle	41
Performance Copy (Job)	72
Performance Edit Mode (Albero delle funzioni)	89
Performance Group (Quick Guide)	41
Performance, modo	114
Performance, modo (Collegamento effetti)	69
Performance number (Quick Guide)	42
Performance Play, modo (Arpeggio)	46
Performance Play Mode (Albero delle funzioni)	89
Performance Play, modo (Quick Guide)	41
PgmChange	103, 106
Phase	105
PHONE, jack	13
Pitch (AT)	103
Pitch (VEL SENS)	100
PITCH (Voice Element)	63
Pitch Bend (Appendice)	122
Pitch Bend Range	98
[PITCH] Bend, manopola	12
Pitch Bend, manopola	53
Pitch Coarse	100
Pitch Envelope Generator	63
Pitch Fine	100
Pitch Key Follow Center Key	101
Pitch Key Follow Sensitivity	101
Pitch Velocity Sensitivity	100
PitchSens	101
Playback concatenato	76
[PLAY/STOP], pulsante	12
PLAY/STOP (Remote Control)	58
PlugEF Type	106
Plug-in Bank (Voice Play)	40
Plug-in Board (Install)	124
Plug-in, coperchio della scheda	13
Plug-in, linea di schede	21
Plug-in, schede	21
Plug-in Insertion Effect Part/Type	106
Plug-in Insertion Effects	67
Plug-in Native, parametri	104
Plug-in, voci (Quick Guide)	40
Plug-in, voci (Store)	73
PMod	103
PMod (LFO)	105
Polifonia massima	22
Poly	98
Poly (Control #127)	121
Poly Expand	107
Poly Mode	98
PolyExpand	107
Polyphonic Aftertouch	122
Polyphony	22
Port	77
PORT NO.	107
Port No.	107
(PORTA) Mode	98
(PORTA) PartSwitch	98
(PORTA) Switch (Sw)	98
(PORTA) Time	98
(PORTA) TimeMode	98
Portamento (Performance Play)	44
Portamento (Voice Play)	40
Portamento Mode	98
Portamento Switch	98
Portamento Switch (Control #065)	119
Portamento Time	98
Portamento Time (Control #005)	119
Portamento Time, modo	98
Power On, modo	99
[POWER], interruttore	13
PowerOnMode	99
Pro Tools V5.0 (Remote Control)	59
Program Change	122
Program Change (Program Number 1-128)	103
Program number e Group/Numbers corrispondenti	37

Q

Q	100
Q (Type = P.EQ)	107
Quick Edit (modo Performance Play)	44
Quick Edit (modo Voice Play)	39

R

RAM	28
Random	100
Random Pan Depth	104
Random Pitch	100
RandomPan	104
RcvBulk	106
RcvNoteOff	99
Recall Buffer	28
Receive Bank Select	106
Receive Bulk	106
Receive Channel	99
Receive Note Off	99
Receive Program Change	106
ReceiveCh	99
Relative	35
Release Time	105
Release Time (AEG)	105
Release Time (Control #072)	120
Release Time (FEG)	105
Remote Control	57
[REMOTE CONTROL], pulsante	58
Remote Control per sequencer esterno	57
Remote Control, funzione	58
[REMOTE CONTROL] ON/OFF, pulsante	12
Reset All Controllers (Control #121)	121
Resonance	63, 102
Reverb	67, 106
Reverb Send	100
RevSend	100
ROM	28
RPN (Registered Parameter Number)	121

S

Same Note Number Key On Assign, modo	98
Save	85, 107
Salvataggio delle impostazioni	73
(Scaling) BREAKPOINT	102, 104
(Scaling) OFFSET	102, 104
Scaling Pan Depth	104
ScalingPan	104
Segment	100, 102, 104
Selezione di una traccia (Remote Control)	58
Selezione di un modo	30
Selezione di una voce	36
SEND (Effect Send) (Mixing)	79
SeqCtrl	106
Sequence Play Mixing Edit Mode (Albero delle funzioni)	90
Sequence Play Mixing Mode (Albero delle funzioni)	90
Sequence Play, modo	114
Sequence Play, modo (Collegamento effetti)	69
Sequence Play Mode (Albero delle funzioni)	90
Sequence Play, modo (Struttura della parte)	24
Sequencer	24
Sequencer Control	106
[SF1] - [SF5] (Sub Function), pulsanti	12
SHAPE	100
Slider	100
SLOT 1-3, spie	12
SmartMedia	82
soft (Velocity)	87
Solo (Song)	76
SONAR (Remote Control)	59
Song, esecuzione delle	75
Song, File di	75
Song, Playback della	75
Song, on/off della traccia di	76
Song, selezione traccia della	76
Sostenuto (Control #066)	120
Source	103
Speed	105
Split (modo Master)	9
Split (modo Performance Play)	42
Spostamento della posizione della Song	76
SQ01 (Remote Control)	59
Src	103
Store (salvare le impostazioni)	73
Sub Category	38
Sub Category (Voice/Performance)	98

SubCtgr.	98
Sub-Function, pulsanti	32
Sustain (Level)	105
Switch (ARP)	103
Switch (ArpSwitch)	101
Switch (Sw)	98
System, Effetti	67
System Exclusive, messaggi	122
System Realtime, messaggi	122

T

TEMPLATE (Mixing)	79
Tempo	101
Tempo (Arpeggio)	46
TempoSpeed	105
TempoSync	105
TGSwitch	99
Thru Port	106
TIME	100, 102, 104
Time	98, 100, 102, 104
TimeMode	98
Tone Generator (generatore di suono)	20
Tone Generator Switch	99
Touch Sensitivity	87
[TRACK SELECT], pulsante	12
TransCh	99
Transmit Bank Select	106
Transmit Channel	99
Transmit Program Change	106
Transmit Switch	101
TransmitCh	101
Transpose	98
trasmissione, canale di	37
Tune	107
Traccia, on/off (Remote Control)	58
Type	99, 101, 106, 107

U

UnitMultiply	101
USB	13
USB, connettore	17
USB, interfaccia	17
USB, terminale	13
User Arpeggio	45
Uso come Master Keyboard	48
Uso dei Controller	53
Uso degli Effetti	67
Uso delle Memory Card	82
Uso della funzione Arpeggio	45
Uso dei Job	70
Utility, modo	115

V

Variation	67
Variation Pan	107
Variation Return	107
Variation Send	100
Variation to Chorus	107
Variation to Reverb	107
Variation Type	107
VarSend	100
VelCrossFade	99
VelCurve	98
VelMode	101
Velocity Curve	98
Velocity Limit (Arpeggio)	47
Velocity Limit Cross Fade	99
Velocity Limit Low/High	99
Velocity Limit Low/High (Voice Element)	62
Velocity Sensitivity	102
Velocity Sensitivity Curve	100, 104
Velocity Sensitivity Depth	99
Velocity Sensitivity Offset	99
VelocityDepth (VelSensDpt)	99
VelocityLimit	101
VelocityLimit (L/H)	99
VelocityLimit (Voice Element)	62
VelocityOffset (VelSensOfs)	99
VelocityRate	101
Voce	26
Voce & Elemento	26
Voci, esecuzione delle	36
VOICE (Mixing)	78
Voice Bank (Quick Guide)	36

Voice Edit	60
Voice Edit Mode (DRUM) (Albero delle funzioni)	88
Voice Edit Mode (Normal) (Albero delle funzioni)	88
Voice Edit Mode (Plug-in) (Albero delle funzioni)	89
Voice Element Pan	00
Voice Group (Quick Guide)	37
Voice, modo	114
Voice, modo (Collegamento Effetti)	68
Voice, modo (Struttura della parte)	23
Voice Number	99
Voice number (Quick Guide)	37
Voice Play Mode (Albero delle funzioni)	88
Voice Play, modo (Quick Guide)	36
VoiceELPan	100
Voci	25
Voci & Performance	25
Voci (Performance Play)	44
VOL/PAN (Mixing)	78
Volume	100
Volume Label	107

W

Wave	105
Wave Number	99
Wave Number (Voice Element)	62
Wave Type	99
Waveform (forma d'onda)	21
WaveNo	99
wide (Velocity)	87
Width	102

Z

Zone	48, 51
Zone Edit	51
Zone Switch (Quick Guide)	51

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

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

PER INFORMAZIONI TECNICHE:
**YAMAHA-LINE da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30 al numero
02/93577268**

... SE TROVATE OCCUPATO... INVIATE UN FAX AL NUMERO:
02/9370956

... SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E- MAIL):
yline@eu.post.yamaha.co.jp

Cognome _____ Nome _____

Ditta/Ente _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Tel. _____ Fax _____ E-mail _____

Strumento acquistato _____

Nome rivenditore _____ Data acquisto _____

Sì, inseritemi nel vostro data base per:

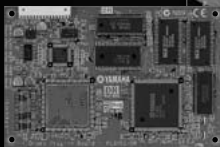
- Poter ricevere deplianti dei nuovi prodotti
- Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti

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

Data _____ **FIRMA** _____

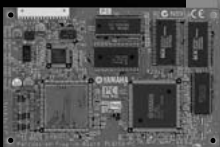
Espandete le possibilità del vostro S90 con le schede Modular Synthesis Plug-in

Drum kits
campionati in
stereo ultra
realistici



Drums Plug-in Board
PLG150-DR

Un'oasi di
percussioni Latin
di classe mondiale



Percussion Plug-in Board
PLG150-PC

Superbe voci di
piano con
64 note di polifonia
dedicata



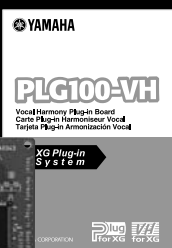
Piano Plug-in Board
PLG150-PF

Sintetizzatore per
modellazione
analogica calda
e incisiva



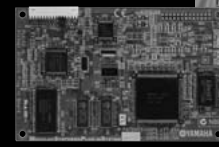
Analog Physical Modeling Plug-in Board
PLG150-AN

Completate il
vostro canto con
l'armonizzazione a
tre parti!



Vocal Harmony Plug-in Board
PLG100-VH

Sintetizzatore per mo-
dellazione acustica.
Controllo espressivo
in tempo reale



Virtual Acoustic Plug-in Board
PLG150-VL

I suoni classici del
sintetizzatore
DX-7



Advanced DX/TX Plug-in Board
PLG150-DX

Voci XG di
alta qualità con
16 parti
multitimbriche



XG Plug-in Board
PLG100-XG



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 giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15, venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30

Tel. 02 93577268 – Telefax 02 9370956