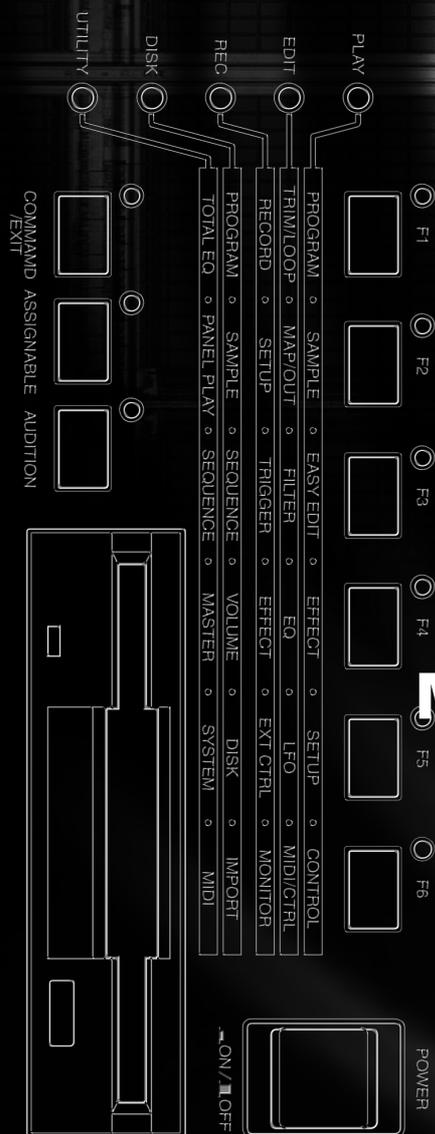




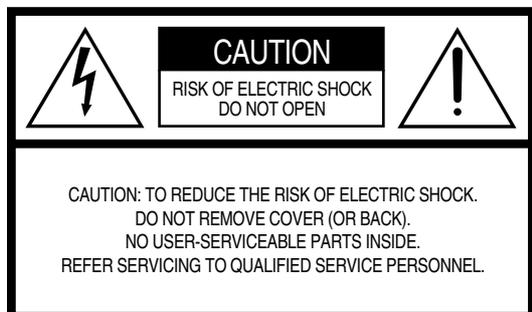
# *PROFESSIONAL SAMPLER* **A5000/A4000**

**Manuale di istruzioni**



# 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 corredo lo strumento.



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

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

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

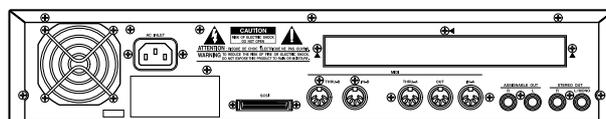
La YAMAHA produce strumenti sicuri anche dal punto di vista ambientale. A questo proposito, leggete le seguenti avvertenze:

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

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

**AVVERTENZA:** 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.



Pannello posteriore

Modello \_\_\_\_\_

N. di serie \_\_\_\_\_

Data dell'acquisto \_\_\_\_\_

# PRECAUZIONI

## LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

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

### AVVERTENZA

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

- Lo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. Non aprite lo strumento né tentate di disassemblare i componenti interni o di modificarli in alcun modo.
- Non esponete lo strumento alla pioggia, e non utilizzatelo in prossimità di acqua o in condizioni in cui esso possa essere soggetto ad umidità. Evitate di appoggiare contenitori con liquidi che possano penetrare in qualsiasi apertura.
- Se il cavo di alimentazione o la spina viene in qualche modo danneggiato, o se vi è un'improvvisa perdita di suono durante l'impiego dello strumento oppure se si manifesta cattivo odore o fumo che vi sembra essere causato dallo strumento, spegnetelo subito, scollegate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Usate soltanto la tensione specificata come valore corretto per lo strumento. La tensione necessaria è stampata sulla piastrina dello strumento.
- Collegate sempre la spina tripolare ad una fonte di alimentazione dotata di appropriata messa a terra. (Per ulteriori informazioni circa l'alimentazione principale, vedere il paragrafo sul collegamento dell'alimentazione.)
- Prima di pulire lo strumento, staccate sempre la spina dalla presa di corrente. Non inserite né togliete la spina con le mani bagnate.
- Controllate periodicamente l'integrità della spina e togliete qualsiasi particella di sporco o polvere che possa essersi accumulata su di essa.

### ATTENZIONE

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

- Evitate di posizionare il cavo di alimentazione in prossimità di fonti di calore come radiatori, caloriferi e non piegatelo eccessivamente per evitare di danneggiarlo. Evitate inoltre di appoggiare sul cavo oggetti pesanti oppure di posizionarlo in un luogo dove qualcuno lo possa calpestare.
- Quando estraete una spina dalla presa, afferrate sempre la spina senza tirare il cavo. In caso contrario potreste danneggiare il cavo.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica utilizzando una spina multipla. In caso contrario potreste ottenere una qualità di suono inferiore oppure potreste anche causare surriscaldamento nella presa.
- Estraete la spina dalla presa quando non intendete utilizzare lo strumento per lunghi periodi di tempo oppure durante i temporali.
- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnete tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, impostate i livelli di volume al minimo.
- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive oppure a temperature estreme (ad esempio alla luce solare diretta, in prossimità di un calorifero oppure all'interno di un'automobile durante le ore diurne) per evitare la possibilità di deformazione del pannello oppure danni ai componenti interni.
- Non usate lo strumento in prossimità di altri apparecchi elettrici come televisori, radio o altoparlanti, poiché ciò può causare un'interferenza tale da compromettere il regolare funzionamento degli altri apparecchi.
- Non posizionate lo strumento in un luogo instabile dove può cadere.
- Prima di spostare lo strumento, togliete tutti i cavi collegati.
- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido e asciutto. Non usate solventi per vernici, diluenti, fluidi per la pulizia o panni imbevuti di sostanze chimiche. Inoltre, non appoggiate sullo strumento oggetti di plastica o di vinile, poiché essi potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiatevi sullo strumento, né posizionate oggetti pesanti, facendo attenzione inoltre a non esercitare una forza eccessiva sui pulsanti, sugli interruttori o sulle prese.
- Non posizionate oggetti davanti alle prese d'aria dello strumento per non ostacolare l'adeguata ventilazione dei componenti interni e provocare il surriscaldamento dello strumento. Per assicurare una ventilazione e un raffreddamento adeguati, lasciate uno spazio aperto di almeno 10 cm davanti al pannello posteriore dell'A5000/A4000, e almeno 4 cm sopra il coperchio superiore.
- Non utilizzate lo strumento ad un livello di volume eccessivamente alto per un periodo eccessivamente lungo, perché ciò potrebbe causarvi una perdita permanente dell'udito. Se accusate una diminuzione dell'udito o altri disturbi (fischi e altri rumori nell'orecchio) consultate un medico.

#### ■ SALVATAGGIO DEI DATI DELL'UTENTE

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

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

Quando lo strumento non viene utilizzato, spegnetelo sempre.

#### ■ Trattamento e installazione delle opzioni

##### AVVERTENZA

- Prima di iniziare l'installazione, spegnete l'A5000/A4000 e le periferiche collegate, togliendone la spina dalla presa di alimentazione. Quindi rimuovete tutti i cavi che collegano l'A5000/A4000 agli altri dispositivi. (Lasciare il cavo di alimentazione collegato durante questa operazione può provocare scossa elettrica. Lasciare collegati gli altri cavi può interferire con il lavoro.)
- Non smontate, modificate né applicate forza eccessiva sulla scheda e sui connettori delle schede opzionali, sull'hard disk, sul drive ZIP e sulle SIMM. Piegare o manomettere le schede e i connettori può causare scossa elettrica, incendio, o guasto al dispositivo.

- \* Rivolgetevi al vostro negoziante Yamaha per domande relative alle procedure di installazione per schede opzionali, hard disk, SIMM o altri dispositivi opzionali.
- \* Se la memoria SIMM, l'hard disk, il drive ZIP o altri componenti opzionali non funzionano correttamente, rivolgetevi al negoziante presso il quale avete effettuato l'acquisto.

##### ATTENZIONE

- Prima di maneggiare una scheda opzionale, l'hard disk, il drive ZIP o le SIMM, dovrete toccare l'involucro di metallo dell'A5000/A4000 (o un'altra area metallica) con la mano nuda in modo da scaricare eventuale energia elettrostatica. Osservate che anche una leggera scarica elettrostatica può danneggiare questi componenti.
- Vi raccomandiamo di indossare guanti per proteggere le mani da eventuali sporgenze metalliche sull'A5000/A4000, sull'hard disk, sul drive ZIP, sulle SIMM, sulle schede opzionali e sugli altri componenti. Toccare i terminali o i connettori con le mani nude potreste ferirvi e inoltre avere un pessimo contatto elettrico o danni elettrostatici.
- Evitate di far cadere viti all'interno dell'A5000/A4000. Nel caso ciò dovesse accadere, toglietela prima di rimontare e accendere l'unità. Accendere l'unità con una vite all'interno potrebbe verificarsi un funzionamento errato o un guasto al dispositivo. (Nel caso non foste in grado di recuperare la vite, rivolgetevi al vostro negoziante Yamaha.)

Vi ringraziamo per l'acquisto del campionatore professionale A5000/A4000 Yamaha.  
L'A5000/A4000 ha un generatore di suono AWM2 dalla tecnologia avanzata, ed è perfetto per essere impiegato con sintetizzatori, tastiere MIDI, e altri dispositivi MIDI in un'ampia gamma di applicazioni musicali.

Questo manuale vi aiuterà a trarre il massimo dalle numerose e avanzate caratteristiche dell'A5000/A4000. Leggete attentamente le parti principali del manuale prima di iniziare ad utilizzare il campionatore, e tornate a consultarlo per conoscere i dettagli ogni volta che se ne presenta la necessità. Conservate il manuale in un luogo sicuro e facilmente accessibile.

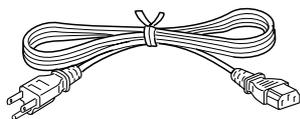
---

## Elenco degli accessori

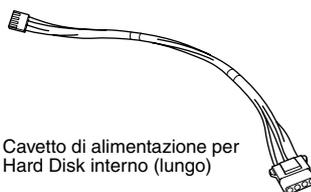
---

Il pacchetto A5000/A4000 include i seguenti accessori. Verificate che ci siano tutti.

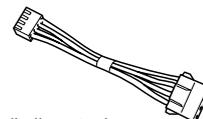
- CD-ROM
- Opuscolo ("Guida ai dischetti in dotazione") ..... 1
- Cavo di alimentazione..... 1
- Cavetto di alimentazione per Hard Disk interno..... 1
- Cavetto SCSI per Hard Disk interno ..... 1
- Questo manuale di istruzioni ..... 1
- Floppy Disk..... 4
- Cavetto di alimentazione per drive ZIP ..... 1
- Cavetto IDE per Hard Disk interno ..... 1



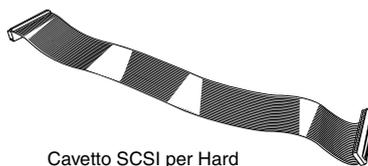
Cavo di alimentazione



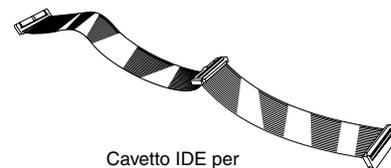
Cavetto di alimentazione per Hard Disk interno (lungo)



Cavetto di alimentazione per drive ZIP (corto)



Cavetto SCSI per Hard Disk interno



Cavetto IDE per Hard Disk interno

\* Se nel pacchetto risultasse mancante uno qualsiasi degli accessori sopra elencati, contattate il vostro rivenditore.

\* Consultate la "Guida ai dischi in dotazione con l'A5000/A4000" per informazioni dettagliate sul contenuto e l'impiego dei CD-ROM e dei floppy disk.

È severamente vietato copiare il software per scopi diversi dall'impiego personale.

## Caratteristiche

### Campionatore professionale con potenziale illimitato

L'A5000/A4000 offre suoni e prestazioni superiori per un'ampia gamma di applicazioni che include la produzione e il playback di break-beat (movimento o suono molto breve), campionamento di frasi, campionamento di strumenti musicali e molto, molto di più.

### Sistema di effetti avanzato

L'A5000 dispone di 6 blocchi di effetti, e l'A4000 di 3. Un'ampia gamma di effetti, da un ambiente semplice alla modifica di suoni sofisticati che possono essere utilizzati per esaltare o cambiare radicalmente il suono di campioni, break-beat o frasi campionate. Gli effetti possono essere applicati persino durante la registrazione, così da creare campioni con effetti integrati!

### Funzionamento rapido ed efficiente

Un grande pannello LCD da 320 x 80 punti visualizza in forma semplice forme d'onda, collegamenti di effetti e altri importanti dati. Le manopole del pannello, i pulsanti di modo e i pulsanti funzione contribuiscono a rendere le operazioni incredibilmente semplici e intuitive, offrendo un eccezionale livello di controllo del playback in tempo reale.

### Espandibile

Con l'interfaccia SCSI incorporata e i connettori interni SCSI e IDE, è facile aggiungere hard disk interni, drive ZIP o hard disk esterni, ZIP, CD-ROM, CD-R o altri drive. Inoltre, 4 slot SIMM consentono l'espansione della memoria ad un massimo di 128 megabyte. Una scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O può essere installata per fornire 6 uscite analogiche assegnabili come ingressi e uscite digitali, ottiche o coassiali.

### Compatibilità con una grande varietà di formati di campioni

Oltre alla possibilità di esportare o importare file d'onda AIFF e WAV su o da floppy disk, SCSI disk, CD-ROM o altri mezzi, l'A5000/A4000 può importare un'ampia gamma di file di campioni da altri dispositivi, inclusi l'EX7/5/5R o l'SU700 della Yamaha, e campionatori di altri case.

### Molti dati campionati sono forniti con l'A5000/A4000

Il pacchetto A5000/A4000 comprende diversi CD-ROM contenenti utili dati di campioni e sorgenti di campionamento audio. Caricate direttamente i dati del campione e il materiale audio sorgente per creare i vostri campioni originali. Potete fare musica non appena cominciate ad usare l'A5000/A4000. (Per caricare i dati dei campioni occorre un drive CD-ROM SCSI.)

\* I nomi delle compagnie e dei prodotti contenuti in questo manuale di istruzioni sono marchi registrati di proprietà delle rispettive Società.

## Impiego del manuale

---

### Struttura del manuale

---

Questo manuale si divide nei seguenti 10 capitoli:

**Capitolo 1** **(pagine 17 — 30)**

Collegamento dell'A5000/A4000 a un'attrezzatura MIDI esterna, agli amplificatori ecc., e accensione. Leggete questo capitolo prima di utilizzare per la prima volta l'A5000/A4000.

**Capitolo 2** **(pagine 31 — 56)**

Una semplice introduzione al campionamento e ad alcune delle principali caratteristiche dell'A5000/A4000. Seguite queste istruzioni per prendere confidenza con l'A5000/A4000.

**Capitolo 3** **(pagine 57 — 86)**

Uno sguardo più approfondito al sistema e alle procedure operative di base dell'A5000/A4000. Essenziale per poter sfruttare pienamente le possibilità dell'A5000/A4000.

**Capitolo 4 — Capitolo 9** **(pagine 87 — 230)**

Capitoli di riferimento, con informazioni dettagliate ed esaurienti su tutte le caratteristiche e le funzioni dell'A5000/A4000.

**Appendice** **(pagina 231)**

Informazioni su opzioni di installazione, specifiche tecniche, messaggi di errore, formato dei dati MIDI e altro ancora.

---

### Come trovare le informazioni che cercate

---

Il manuale vi consente di localizzare informazioni specifiche in vari modi.

**Il sommario** **(pagina 8)**

Qui potete localizzare le informazioni in categorie piuttosto ampie.

**L'indice analitico** **(pagina 287)**

I nomi delle funzioni, parole chiave e termini specifici sono qui elencati in ordine alfabetico accanto al numero della pagina in cui vengono trattati, per consentirvi di individuare informazioni specifiche facilmente e in tempi brevi.

**Controlli e connettori** **(pagina 10)**

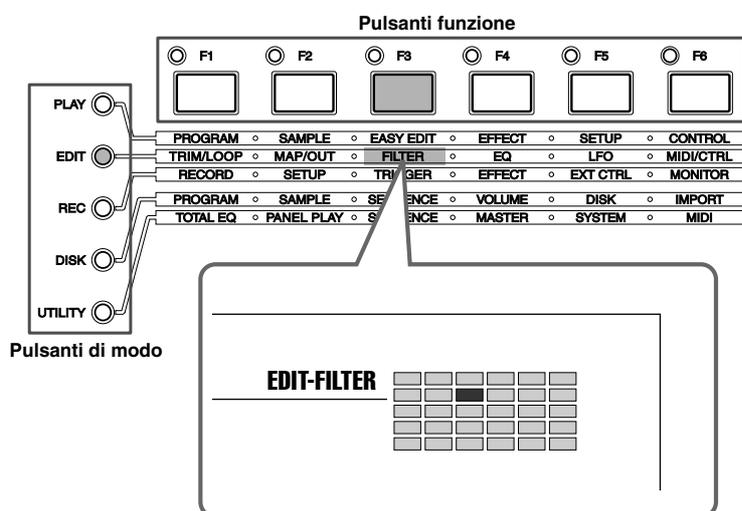
Fate riferimento a questa sezione ogni volta che cercate informazioni relative a controlli o connettori specifici.

**Schema delle funzioni dell'A5000/A4000** **(pagina 73)**

Questo schema vi aiuta a trovare le funzioni nel contesto dell'organizzazione interna del campionatore.

## Sfogliate il manuale

Il numero e il titolo del capitolo sono stampati nella parte inferiore di ciascuna pagina. Nella parte superiore della pagina sono indicati il modo e la funzione descritti. Accanto a quest'ultima indicazione viene visualizzata una matrice di 5 x 6 che indica la funzione descritta in base alle posizioni dei pulsanti di modo e funzione, come mostra la seguente illustrazione.



## Altre convenzioni

Questo manuale utilizza le seguenti icone e convenzioni:



Questo simbolo indica la presenza di informazioni importanti che potrebbero, ad esempio, prevenire la perdita accidentale di dati preziosi.

**NOTE**

Informazioni aggiuntive che aiutano a comprendere maggiormente la funzione o la caratteristica a cui si riferiscono.

**HINT**

Suggerimenti per trarre il massimo dalla caratteristica o dalla funzione.

### (PLAY-PROGRAM-PgmSel), ecc.

Questo tipo di espressione indica il modo, la funzione e la pagina del display in cui è possibile trovare determinati parametri o funzioni. Il nostro esempio si riferisce al modo PLAY, gruppo funzioni PROGRAM, pagina del display PgmSel.

**[PLAY], ecc.** Indica un pulsante del pannello — in questo caso il pulsante [PLAY].

**pagina ??** Riferimento di pagina. Vi rimanda ad un'altra pagina per informazioni relative all'argomento trattato.

In generale questo manuale descrive il funzionamento sia dell'A5000 sia dell'A4000. Quando una caratteristica o una funzione è diversa o non è disponibile sull'A4000, viene espressamente indicato nel testo.

Le illustrazioni e gli schermi LCD riportati in questo manuale sono stati inseriti a scopo esemplificativo, e potrebbero non coincidere perfettamente con quelli del vostro strumento.

# Sommario

Elenco degli accessori.....	4
Caratteristiche .....	5
Impiego del manuale .....	6
Struttura del manuale .....	6
Come trovare le informazioni che cercate .....	6
Altre convenzioni .....	7
Pannello e disposizione dei connettori .....	10
Opzioni per l'A5000/A4000.....	14
Gestione del drive e dei floppy disk.....	15

## Capitolo 1 Messa a punto

Procedura di messa a punto.....	18
Collegamento all'alimentazione di corrente elettrica .....	19
Collegamento delle uscite audio.....	20
Collegamento degli ingressi audio.....	23
Collegamenti MIDI .....	25
Accensione e spegnimento .....	27
Controllo del suono.....	28

## Sezione introduttiva

### Capitolo 2 Elementi e procedure essenziali

Elementi fondamentali sul campionatore.....	32
Procedure essenziali .....	37

### Capitolo 3 Caratteristiche e sistema dell'A5000/A4000

<b>1. Panoramica del sistema</b> .....	58
Struttura interna.....	58
Generatore di suono mediante campionamento .....	59
Effect Stage .....	63
Total EQ.....	64
Controller .....	64
Sequencer .....	64
Interfaccia I/O .....	65
Organizzazione e gestione dei dati .....	65
<b>2. Le funzioni dell'A5000/A4000</b> .....	68
Organizzazione dei modi .....	68
Raffigurazione a grappolo (Tree) delle funzioni .....	73
<b>3. Funzionamento di base</b> .....	77
Caratteristiche generali del display.....	77
Selezione di modi e funzioni.....	77
Selezione delle pagine del display.....	78
Editing dei parametri.....	79
Esecuzione delle funzioni .....	80
Selezione dei comandi .....	80
Immissione di caratteri.....	81
Immissione MIDI.....	82
Immissione rapida (QUICK).....	83
Display della raffigurazione a grappolo (Tree View).....	83
Ingresso A/D.....	85
Indicatore MIDI .....	85
Comandi brevi.....	86
Funzioni speciali selezionabili mediante pulsante .....	86
Reset .....	86

## Sezione di riferimento

### Capitolo 4 Modo PLAY

<b>A proposito del modo PLAY</b> .....	88
<b>1. PROGRAM</b> .....	89
Program Select .....	89
Program Mix.....	90
Program Portamento.....	91
<b>2. SAMPLE</b> .....	93
Select Sample.....	93
Select Sample from Sample Bank .....	95
<b>3. EASY EDIT</b> .....	96
Mix .....	96
Output .....	97
Out & Gain .....	97
Filter.....	98
Pitch.....	98
Amplitude EG.....	99
Key.....	99
Velocity.....	100
Crossfade.....	100
Control .....	101
<b>4. EFFECT</b> .....	102
Effect Setup A .....	102
Effect Setup B .....	104
Effect Edit.....	104
<b>5. SETUP</b> .....	107
S/H Speed .....	107
AD Input.....	107
<b>6. CONTROL</b> .....	110
Program Controller A/B.....	110
Channel Setup .....	112
Program LFO .....	113

### Capitolo 5 Modo EDIT

<b>A proposito del modo EDIT</b> .....	118
<b>1. TRIM/LOOP</b> .....	120
Waveform.....	120
Sample Information.....	124
Loop Remix.....	125
<b>2. MAP/OUT</b> .....	127
Mix & Key Range .....	127
Pitch.....	129
Expand & Velocity Range.....	131
Level Scaling.....	132
<b>3. FILTER</b> .....	133
Filter & EQ .....	133
Filter Scaling .....	135
<b>4. EG</b> .....	137
Amplitude EG.....	137
Filter EG.....	138
Pitch EG.....	140
<b>5. LFO</b> .....	143
LFO.....	143

<b>6. MIDI/CTRL</b> .....	145
MIDI Set.....	145
Sample Controller A & B.....	146

### Capitolo 6 Modo RECORD

<b>A proposito del modo RECORD</b> .....	150
<b>1. RECORD</b> .....	151
Record.....	151
<b>2. SETUP</b> .....	153
Record Setup.....	153
Process.....	157
<b>3. TRIGGER</b> .....	158
Trigger.....	158
<b>4. EFFECT</b> .....	160
Recording Effect Setup.....	160
Recording Effect Edit .....	160
<b>5. EXT CTRL (External Control)</b> .....	161
CD-DA Control.....	161
<b>6. MONITOR</b> .....	163
Monitor & Click.....	163

### Capitolo 7 Modo DISK

<b>A proposito del modo DISK</b> .....	166
<b>1. PROGRAM</b> .....	167
PgmLoad .....	167
<b>2. SAMPLE</b> .....	169
SmpLoad .....	169
<b>3. SEQUENCE</b> .....	171
SeqLoad .....	171
<b>4. VOLUME</b> .....	172
Volume.....	172
<b>5. DISK</b> .....	173
Disk Select.....	173
Disk Setup .....	173
<b>6. IMPORT</b> .....	175
Import .....	175
<b>7. DISK COMMANDS</b> .....	177
Selezione di un comando .....	177
Esecuzione di un comando .....	177
SAVE .....	177
FORMAT .....	177
COPY VOLUME.....	181
SYSTEM FILE .....	182
BACKUP .....	182
CD-DA .....	184
LOAD OS.....	185

### Capitolo 8 Modo UTILITY

<b>A proposito del modo UTILITY</b> .....	188
<b>1. TOTAL EQ</b> .....	189
Total Equalizer .....	189
<b>2. PANEL PLAY</b> .....	191
Knob Controller.....	191
Knob Controller Setup .....	191
Function Key Play Setup.....	192
<b>3. SEQUENCE</b> .....	194
Sequence .....	194

<b>4. MASTER</b> .....	195
Tuning .....	195
Output .....	195
<b>5. SYSTEM</b> .....	197
KeysSet.....	197
Customise .....	198
<b>6. MIDI</b> .....	200
Channel Message .....	200
System Exclusive.....	201

### Capitolo 9 COMMAND

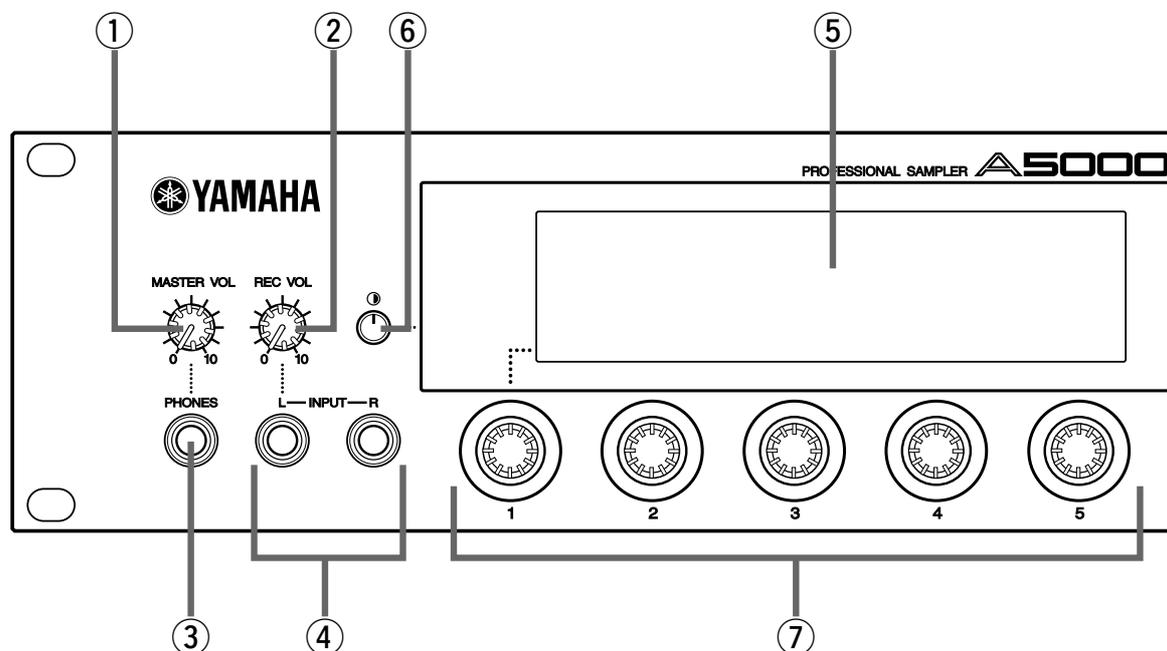
<b>A proposito dei comandi</b> .....	204
Selezione di un comando .....	206
Esecuzione di un comando.....	206
COPY .....	206
DELETE .....	208
SAVE.....	208
ARRANGE .....	211
FREEZE.....	212
REGISTER .....	214
BULK DUMP .....	216
INITIALIZE .....	217
PROCESS .....	218
LOOP DIVIDE.....	221
RESAMPLE .....	222
STEREO → MONO .....	225
MOVE .....	226
CREATE OSC.....	227
EXPORT .....	228
REVERT .....	230

### Appendice

<b>Installazione di dispositivi opzionali</b> .....	232
Togliere il coperchio superiore .....	232
Rimettere il coperchio superiore .....	233
Installare le SIMM .....	234
Installare la scheda di espansione I/O AIEB1 .....	237
Installare un hard disk SCSI interno .....	240
Installare un hard disk IDE interno.....	244
Installare un drive ZIP ATAPI .....	247
Collegare dispositivi SCSI esterni.....	251
<b>Specifiche tecniche</b> .....	254
<b>Elenco dei tipi di effetti</b> .....	256
<b>Elenco dei parametri degli effetti</b> .....	258
<b>Elenco dei numeri di Control Change</b> .....	270
<b>Inconvenienti possibili ed eventuali rimedi</b> .....	271
<b>Messaggi di errore</b> .....	273
<b>Formato dei dati MIDI</b> .....	274
<b>Tabella di implementazione MIDI</b> .....	286
<b>Indice</b> .....	287

## Pannello e disposizione dei connettori

### ■ Pannello frontale



#### ① MASTER VOL (Volume principale)

Regola il livello di uscita dei connettori STEREO OUT L/ MONO e R e delle prese PHONES. Questa manopola non influisce sul livello di uscita delle prese ASSIGNABLE OUT L e R.

Questa manopola non influisce sul livello di uscita dei connettori ASSIGNABLE OUT, oppure dei vari connettori previsti sulla scheda di espansione opzionale I/O (modello AIEB1).

#### ② REC VOL (Volume di registrazione)

Regola il livello di ingresso dalle prese INPUT L e INPUT R del pannello anteriore. Usate questa manopola per regolare il livello quando registrate un campione oppure quando trasmettete un segnale di ingresso direttamente attraverso le uscite dell'A5000/A4000 per un'uscita in tempo reale (caratteristica "A/D In"). Questa manopola non influenza il livello d'ingresso ai connettori DIGITAL IN e OPTICAL IN sulla scheda di espansione I/O opzionale (AIEB 1).

#### ③ Presa PHONES

Serve a collegare una cuffia stereo. La presa PHONES produce sempre lo stesso segnale delle prese STEREO OUT. Tenete presente che l'impedenza della cuffia deve essere compresa fra 16 e 150 ohms.

#### ④ Prese INPUT L, INPUT R

Usate queste prese per immettere un segnale analogico per la registrazione oppure per l'uscita in tempo reale (caratteristica "A/D In"). Usate la presa jack INPUT L se state inviando un segnale monofonico.

#### ⑤ Display

Il display indica una grande quantità di informazioni, tra cui la condizione corrente e i parametri disponibili.

#### ⑥ Controllo contrasto LCD

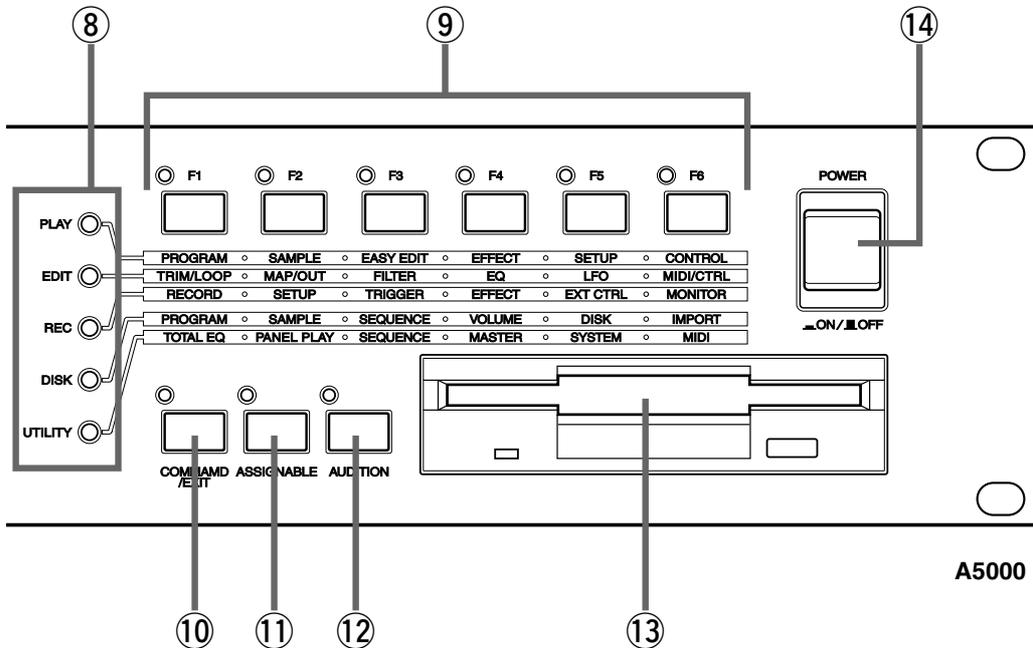
Regola il contrasto del pannello del display LCD.

#### ⑦ Manopole

Potete usare le manopole per impostare i valori dei vari parametri, per passare da una videata all'altra e per eseguire le operazioni. Nella maggior parte dei casi ruotate la manopola per impostare un valore e la premete per eseguire l'operazione - ad esempio per iniziare o arrestare la registrazione. Le manopole sono numerate da 1 a 5.

#### ⑧ Pulsanti di modo

L'A5000/A4000 prevede cinque modi operativi. Potete selezionare il modo premendo il pulsante di modo corrispondente. La spia del pulsante si accende per indicare che quel modo è selezionato. Ogni modo viene suddiviso ulteriormente in sei funzioni. Dopo aver selezionato il modo, potrete passare da una funzione all'altra premendo gli appropriati tasti funzione.



A5000

(L'A5000/A4000 utilizza anche le spie dei pulsanti per farvi sapere che sta ricevendo dati MIDI. Ogni spia corrisponde a un tipo di dati MIDI differente e continua a lampeggiare mentre l'A5000/A4000 sta ricevendo dati MIDI di quel tipo. (pagina 85))

**⑨ Tasti funzione [F1] — [F6]**

Usate questi tasti per passare fra le sei funzioni possibili all'interno del modo selezionato in quel momento.

**⑩ Tasto [COMMAND/EXIT]**

Questo tasto richiama il menù da cui potete accedere ai comandi non inclusi nei vari modi. Premetelo una seconda volta per tornare al display del modo. (pagine 177, 206)

**⑪ Tasto [ASSIGNABLE]**

Questo pulsante può essere usato per escludere tutte le note, per il reset di tutti i controller, per commutare tra le Manopole da 2 a 5 per operazioni di cambio controllo, attivare i tasti funzione per il playback di un generatore di suono, e altro ancora. (pagina 86)

**⑫ Tasto [AUDITION]**

Premete questo tasto per eseguire il campione selezionato in quel momento. Potete usare questa caratteristica per controllare il suono del campione mentre effettuate l'editing.

**⑬ Drive per floppy-disk**

Accetta floppy disk da 3,5 pollici. Potete usare i floppy disk per salvare e ricaricare i vostri dati (programmi, campioni, sequenze e impostazioni di sistema).

Noterete che vi è una spia di accesso nella parte inferiore sinistra del drive. La spia si accende quando l'A5000/A4000 sta avendo accesso al disco. Non estraete il floppy disk quando questa spia è accesa.

Per espellere un disco, premete il pulsante EJECT nella parte inferiore destra del drive. (pagina 15)

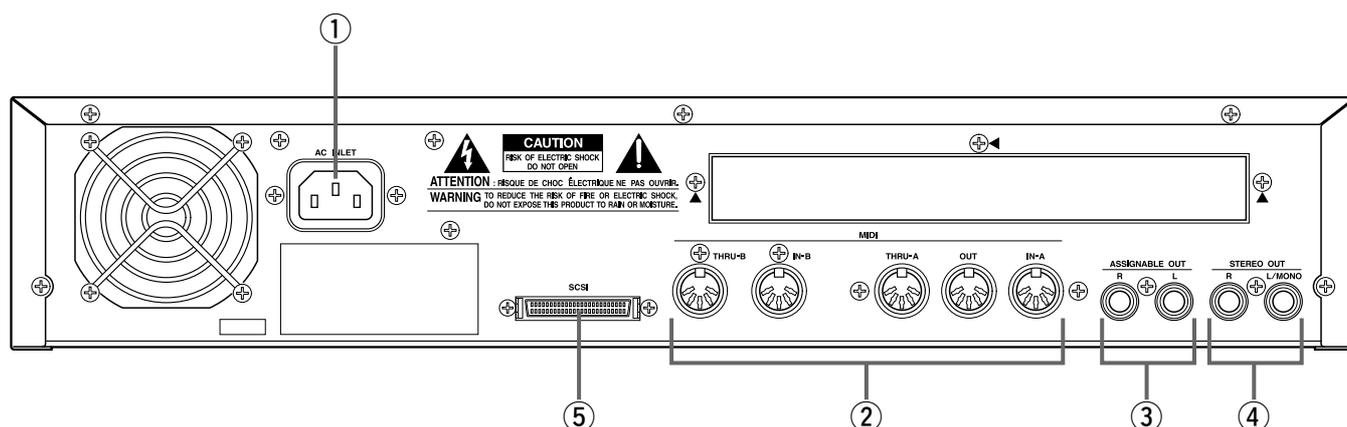
**⑭ Interruttore POWER**

Premete una sola volta per l'accensione. Ripremete per lo spegnimento. (pagina 27)



• L'A5000/A4000 immagazzina tutti i nuovi dati solo nella memoria principale e li perderà nel momento in cui lo spegnete. Pertanto dovete accertarvi di salvare tutti i dati importanti trasferendoli su disco prima di spegnere l'A5000/A4000.

## ■ Pannello posteriore



A5000

### ① Ingresso per corrente alternata

Serve a collegare il cavo di alimentazione per corrente alternata con l'A5000/A4000. (Vi preghiamo di non usare altri cavi con questa unità).

### ② MIDI IN-A, IN-B, OUT, THRU-A, THRU-B (MIDI IN, OUT, THRU sull'A4000)

Servono per il collegamento a dispositivi MIDI esterni. I connettori MIDI IN-A e MIDI IN-B (solo MIDI IN sull'A4000) servono alla ricezione di messaggi MIDI, mentre il connettore MIDI OUT serve alla trasmissione MIDI. MIDI THRU-A e THRU-B (solo MIDI THRU sull'A4000) ritrasmettono inalterati i segnali MIDI ricevuti alla porta MIDI IN.

### ③ Prese ASSIGNABLE OUT

Prese di uscita analogiche. Queste prese funzionano indipendentemente dalle prese STEREO OUT. Potete usare queste prese per emettere il suono di uno o più campioni selezionati, oppure per emettere il segnale fornito attraverso le prese di ingresso analogiche del pannello anteriore (pagine 97, 128). Potete anche impostarle in modo che esse emettano lo stesso segnale delle prese STEREO OUT (pagina 125).

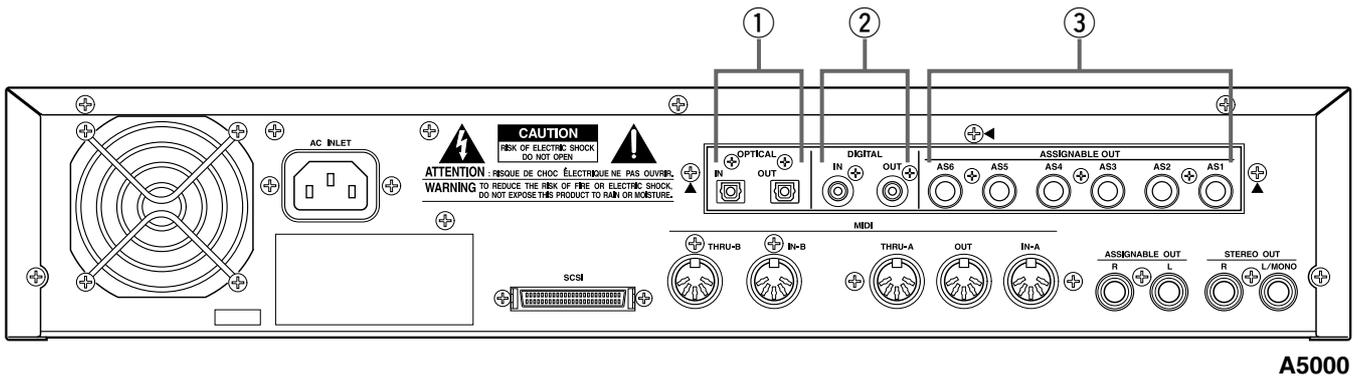
### ④ Prese STEREO OUT

Sono le prese di uscita analogiche principali.

### ⑤ Connettore SCSI

È un connettore half-pitch a 50-pin. Usatelo per il collegamento ad un hard disk SCSI, un drive CD-ROM, o altro dispositivo SCSI.

■ Pannello posteriore (con scheda opzionale AIEB1 installata)



A5000

① **Connettori OPTICAL IN, OUT**

Usate questi connettori per immettere o emettere segnali digitali attraverso un cavo a fibre ottiche. Potete usare OPTICAL IN per registrare un segnale digitale di frequenza 48kHz, 44.1kHz, oppure 32kHz. Il connettore OPTICAL OUT emette un segnale digitale di frequenza pari a 44.1kHz.

② **Connettori DIGITAL IN, OUT**

Usate questi connettori per immettere o emettere segnali digitali mediante un cavo coassiale (RCA-pin). Il formato del segnale digitale è CD/DAT (S/P DIF). Potete usare il connettore DIGITAL IN per registrare un segnale digitale di frequenza pari a 48kHz, 44.1kHz, o 32kHz. Il connettore DIGITAL OUT emette un segnale digitale di frequenza pari a 44.1kHz.

③ **Prese ASSIGNABLE OUT (da AS1 a AS6)**

Sono prese di uscita analogiche aggiuntive. Ciascuna coppia (1&2, 3&4, 5&6) funziona indipendentemente da tutte le altre uscite sull'A5000/A4000. Potete usare queste prese per emettere il suono di uno o più campioni selezionati oppure per emettere il segnale fornito attraverso le prese di ingresso analogiche del pannello anteriore (pagine 97, 128). Potete anche impostarli in modo che essi emettano lo stesso segnale delle prese STEREO OUT (pagina 125).

## Opzioni per l'A5000/A4000

Potete aumentare le capacità del vostro A5000/A4000 installando le opzioni. L'A5000/A4000 prevede due opzioni: (1) memoria addizionale e (2) la scheda AIEB1 (scheda di espansione I/O).

### Espansione di memoria (SIMM)

L'A5000/A4000 immagazzina tutti i dati attivi nella memoria principale. Per rieseguire un campione, dovete innanzitutto caricarlo nella memoria principale. E ogni volta che registrate un campione, dovete registrarlo appunto in questa memoria.

I campioni assorbono molta memoria. L'A5000/A4000 viene fornito con 4 megabyte di memoria standard (4MB) - ma questa è sufficiente solo per immagazzinare circa 48 secondi di suono monofonico di alta qualità (ad una frequenza di campionamento di 44.1kHz), o circa 24 secondi di suono stereo.

Potete incrementare questa capacità installando memoria aggiuntiva. L'A5000/A4000 accetta l'espansione della memoria in forma di SIMM (single in-lines memory modules), cioè moduli di memoria singoli in linea. Usando le SIMM, potete installare fino a 128 megabytes di memoria sull'A5000/A4000. Le SIMM possono essere acquistate da qualsiasi rivenditore di computer.

L'aggiunta della memoria vi permette di registrare dei campioni più lunghi e di lavorare con più campioni simultaneamente. Per informazioni circa l'installazione delle SIMM, consultate l'appendice. (pagina 234)

#### Informazione importante per l'acquisto dell'espansione SIMM per l'A5000/A4000



L'A5000/A4000 non necessariamente supporta tutti le SIMM disponibili in commercio. Prima dell'acquisto, consultate il vostro rivenditore Yamaha o un distributore autorizzato. Vi preghiamo di tenere presente che la Yamaha non può assumersi la responsabilità di malfunzionamenti dovuti a espansioni SIMM.

#### Tipi e configurazione delle SIMM

- Potete usare le SIMM a 72 pin con tempo di accesso di 70 nano secondi o meno. La misura del modulo SIMM può essere di 4MB, 8MB, 16MB o 32MB. L'A5000/A4000 è stata studiata per essere impiegata con SIMM a 32 bit, ma può anche accettare l'installazione di quelle a 36 bit (tipo parità).
- Quando acquistate le SIMM, accertatevi che il design della SIMM non utilizzi più di 18 chip di memoria per modulo. (Le SIMM con oltre 18 chip non funzionano correttamente sull'A5000/A4000.)
- Le SIMM devono essere installate a coppie: potete installare o due SIMM o quattro SIMM. Entrambi i moduli appartenenti a una coppia devono avere la stessa capacità di memoria.
- L'A5000/A4000 viene spedita con 4MB di memoria di campionamento installata e può essere espansa fino a 128MB. Potete ad esempio aggiungere una coppia di SIMM da 32MB in tal caso aumenterete la memoria di campionamento disponibile di un massimo di  $(4 + 32 \times 2 =)$  68MB. Se installate quattro SIMM da 32MB, tuttavia, la memoria di campionamento diventa di 128MB (e i 4MB originali vengono in effetti disabilitati).
- La Yamaha vi raccomanda di acquistare SIMM conformi allo standard JEDEC\*. La conformità a questo standard non garantisce che le SIMM funzionino correttamente sull'A5000/A4000.

\* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) imposta gli standard per configurazioni di terminali all'interno dei dispositivi elettronici.

### La scheda di espansione I/O (scheda AIEB1)

Nella sua configurazione standard, l'A5000/A4000 supporta soltanto I/O di tipo analogico. Sebbene esso memorizzi i dati interni in forma digitale, non è fornito di prese dirette digitali I/O.

Potete aggiungere capacità I/O digitali installando appunto una scheda AIEB1. La scheda offre due tipi di connettori digitali differenti: connettori ottici e connettori coassiali. Come beneficio aggiunto, la scheda comprende anche tre coppie stereo di uscite assegnabili (ASSIGNABLE OUTPUT) (sono sei jack analogici) che funzionano indipendentemente dalle prese standard STEREO OUT e ASSIGNABLE OUT. Per informazioni circa l'installazione di questa scheda, consultate l'appendice. (pagina 237)

## Gestione del drive e dei floppy disk

### Precauzioni

Accertatevi di trattare i floppy disk e il drive con molta attenzione. Seguite le importanti precauzioni sotto riportate.

### Tipo di dischi

L'A5000/A4000 ha un drive che può leggere i floppy disk da 3.5" di tipo 2HD e 2DD.

### Inserimento/espulsione dei floppy disk

#### Per inserire un floppy disk nel drive:

- Tenete il disco in modo che l'etichetta sia rivolta verso l'alto e che lo sportellino di scorrimento sia rivolto in avanti, verso lo slot del disco. Inserite attentamente il disco nello slot, spingendolo lentamente fino a fine corsa, fino a quando udite un clic che conferma il suo posizionamento corretto e il pulsante eject fuoriesce.

#### Per espellere un floppy disk:

- Prima di espellere il disco, accertatevi di confermare che il drive sia fermo (controllate se il led sotto lo slot del floppy disk è spento).  
Premete il pulsante eject lentamente fino a fine corsa; il disco verrà automaticamente estratto. Quando il disco è espulso completamente, toglietelo attentamente con le mani.
- Non tentate di togliere il disco oppure di spegnere lo strumento durante la lettura o la scrittura. Un'operazione del genere può danneggiare il disco e possibilmente anche il drive.
- Se il pulsante eject viene premuto troppo rapidamente oppure se non viene premuto fino a fine corsa, è probabile che il disco non venga espulso correttamente. Il pulsante eject può rimanere bloccato in una posizione intermedia con il disco che fuoriesce dallo slot di solo pochi millimetri. In tale evenienza, non tentate di estrarre il disco parzialmente espulso, poiché forzandolo in questa situazione potete danneggiare il meccanismo di azionamento del drive o il floppy disk. Per la rimozione di un disco parzialmente espulso, provate a ripremere il pulsante eject oppure reinserte il disco nello slot e quindi ripetete la procedura di espulsione.
- Accertatevi di togliere il floppy disk dal drive prima di escludere l'alimentazione. Un floppy disk lasciato nel vano per un periodo prolungato può essere facilmente soggetto alla polvere e allo sporco, e ciò può causare errori nella lettura o nella scrittura di dati.

---

## **Pulizia della testina di lettura/scrittura del drive**

---

- Pulite la testina di lettura/scrittura con regolarità. Lo strumento utilizza una testina magnetica di precisione, per la lettura/scrittura, la quale dopo un prolungato periodo di uso tende a formare una pellicola di particelle magnetiche derivanti dai dischi usati che possono perfino causare errori di lettura e scrittura.
- Per conservare il disk drive in condizioni di funzionamento ottimale, la Yamaha raccomanda l'uso di dischi di pulizia per la testina di tipo dry disponibili in commercio, per pulire la testina all'incirca una volta al mese. Chiedete informazioni sulla disponibilità di tali dischi di pulizia al vostro negoziante Yamaha.

Non inserite mai oggetti diversi dal floppy disk nel drive. L'immissione di altri oggetti può causare danni al disk drive o ai floppy disk.

---

## **Informazioni sui floppy disk**

---

### **Per trattare con cura i floppy disk:**

- Non collocate su un disco oggetti pesanti, non piegatelo nè applicate pressione eccessiva sul disco qualsiasi modo. Conservate sempre i floppy disk nella loro custodia protettiva quando non vengono utilizzati.
- Non esponete il disco alla luce solare diretta, a temperature estremamente alte o basse, o a umidità eccessiva, polvere o liquidi.
- Non aprite lo sportellino di scorrimento nè toccate le superfici esposte dell'interno del floppy disk.
- Non esponete il disco a campi magnetici, come quelli prodotti da apparecchi televisivi, altoparlanti, motori eccetera poichè i campi magnetici possono cancellare completamente o parzialmente i dati presenti sul disco rendendolo illeggibile.
- Non usate un floppy disk con sportellino o struttura in plastica deformata.
- Attaccate al floppy disk soltanto le etichette fornite. Accertatevi anche che tali etichette siano apposte nella posizione appropriata.

### **Per proteggere i vostri dati (linguetta di protezione da scrittura):**

- Per prevenire cancellazioni accidentali di dati importanti, fate scorrere la linguetta di protezione da scrittura del disco in posizione "protect" (linguetta aperta).

### **Backup dei dati**

- Per garantire la massima sicurezza dei dati, la Yamaha raccomanda di conservare due copie dei dati importanti su floppy disk separati. Ciò vi dà la possibilità di avere una copia di riserva se un disco viene danneggiato o viene perduto.

# Capitolo 1

## Messa a punto

Collegamento dell'A5000/A4000 a un'attrezzatura MIDI esterna, agli amplificatori ecc., e accensione. Leggete questo capitolo prima di utilizzare per la prima volta l'A5000/A4000

Procedura di messa a punto.....	18
Collegamento all'alimentazione di corrente elettrica.....	19
Collegamento delle uscite audio.....	20
Collegamento degli ingressi audio .....	23
Collegamenti MIDI .....	25
Accensione e spegnimento .....	27
Controllo del suono.....	28

## Procedura di messa a punto

Questo capitolo spiega come impostare la vostra attrezzatura e come eseguire un semplice controllo del suono.

---

### Sequenza di impostazioni (setup)

---

Questo capitolo indica i passi necessari per collegare il vostro sistema:

#### Connessione all'alimentazione di corrente

---

Spiega come collegare il cavo di alimentazione dell'A5000/A4000. (pagina 19)

#### Collegamento delle uscite dell'A5000/A4000

---

Mostra come collegare a dispositivi audio esterni le uscite stereo e "assignable" dell'A5000/A4000. (pagina 20)

#### Collegamento degli ingressi audio

---

Mostra come collegare microfoni ed altri dispositivi di immissione segnale nell'A5000/A4000. (pagina 23)

#### Collegamenti MIDI

---

Introduce i concetti MIDI base e mostra come collegare i dispositivi MIDI. (pagina 25)

#### Accensione/spengimento

---

Spiega la sequenza corretta per l'accensione e lo spegnimento dei dispositivi collegati. (pagina 27)

#### Controllo del suono

---

Per eseguire un semplice controllo del suono e confermare che le vostre attrezzature sono collegate correttamente. (pagina 28)



• *Se avete già acquistato e intendete installare opzioni quali una memoria SIMM aggiuntiva, una scheda opzionale di espansione AIEB1 I/O, un hard disk interno o un drive per ZIP, oppure dispositivi SCSI esterni, effettuate l'installazione delle opzioni prima di procedere alla messa a punto descritta in questo capitolo. Per l'installazione delle varie opzioni, consultate il manuale alle pagine di seguito indicate*

- SIMM (espansione di memoria) ..... pagina 234
- Scheda di espansione AIEB1 I/O ..... pagina 237
- Hard disk SCSI interno ..... pagina 240
- Hard disk IDE interno ..... pagina 244
- Drive ATAPI ZIP ..... pagina 247
- Connessione dispositivi SCSI esterni .... pagina 251

## Collegamento all'alimentazione di corrente elettrica

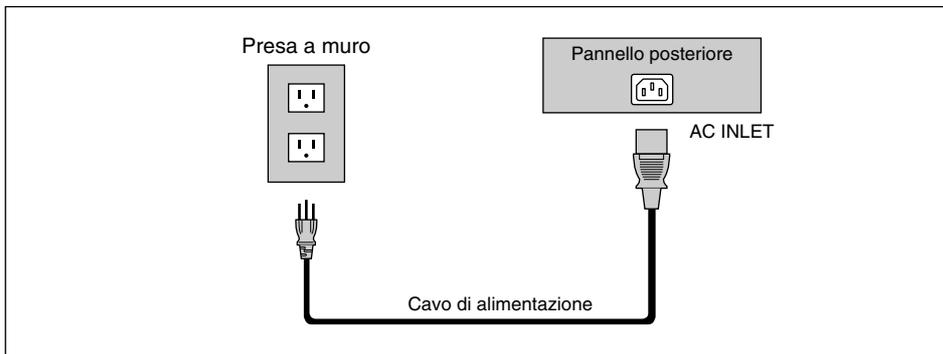
Questa pagina vi mostra come collegare il cavo di alimentazione che viene fornito con l'A5000/A4000.



- Accertatevi che l'interruttore dell'A5000/A4000 sia spento (OFF) prima di inserire il cavo. L'interruttore è OFF quando fuoriesce completamente.
- L'A5000/A4000 è stato progettato per essere usato con la linea dotata di messa a terra (prese con tre terminali).

### Collegamento del cavo

Collegate il cavo di alimentazione fornito all'ingresso AC sul pannello posteriore. Quindi inserite l'altra estremità del cavo in una presa a muro a tre terminali.



## Collegamento delle uscite audio

Questa sezione mostra come collegare le uscite audio dell'A5000/A4000 a dispositivi esterni.



- *Accertatevi che l'A5000/A4000 e i dispositivi periferici siano spenti prima di effettuare tali collegamenti. Il collegamento di dispositivi con l'alimentazione ON può provocare danni agli amplificatori o agli altoparlanti.*
- *I collegamenti I/O digitali sono disponibili soltanto se è installata una scheda opzionale AIEB1.*

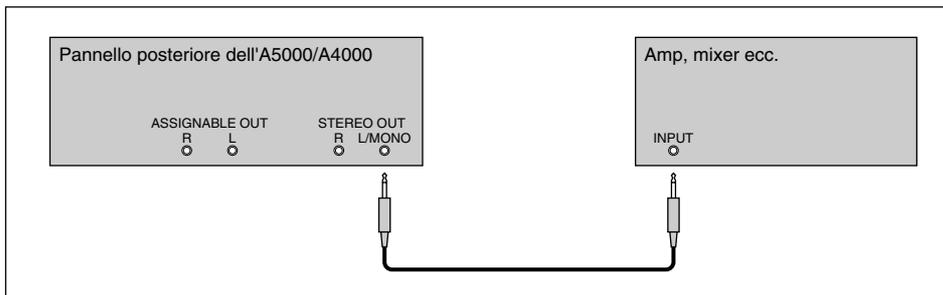
## Collegamento delle uscite analogiche

L'A5000/A4000 come standard viene fornita con le seguenti uscite stereo.

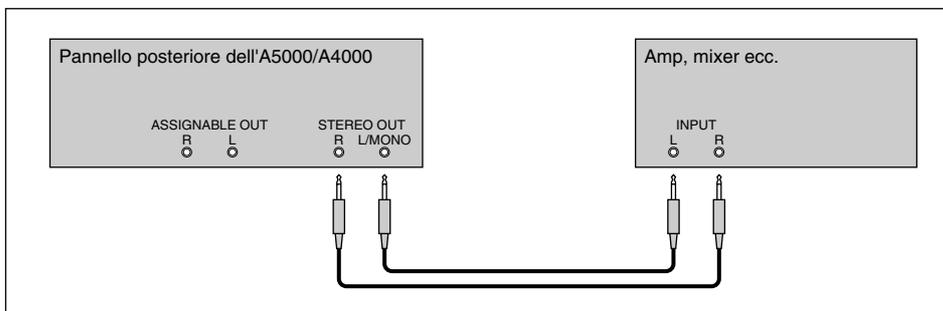
- **STEREO OUT** ..... Uscita analogica principale.
- **ASSIGNABLE OUT** ..... Potete impostare questi jack in modo da funzionare indipendentemente dalle prese stereo out, così che emettano soltanto i programmi o i campioni selezionati. Questa caratteristica è utile ad esempio quando intendete inviare il segnale principale ad un solo dispositivo audio mentre inviate un campione specifico ad un dispositivo differente. Ma è anche impossibile impostare questi jack in modo che essi emettano lo stesso segnale come le prese jack STEREO OUT. (pagina 195)

Se avete installata la scheda di espansione opzionale I/O (AIEB1), il vostro A5000/A4000 includerà tre coppie aggiuntive ASSIGNABLE OUT (prese jack ASSIGNABLE OUT da 1 a 6).

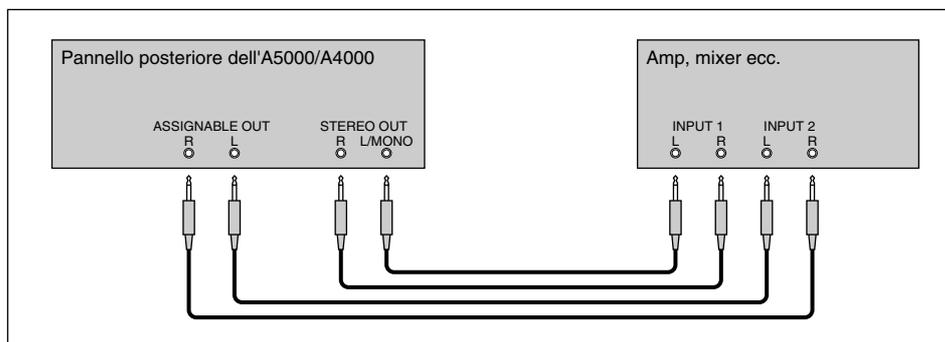
### Per l'uscita monofonica:



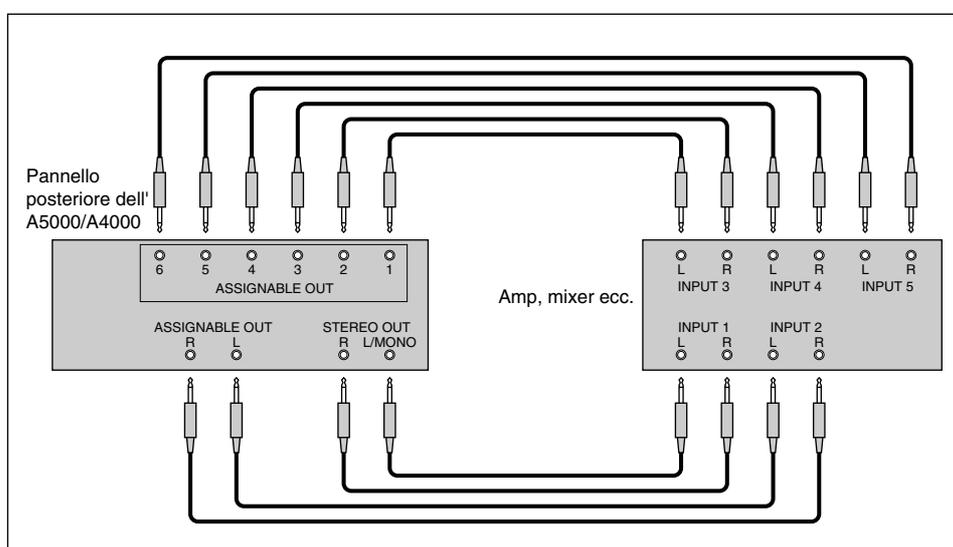
### Per l'uscita stereo:



### Per l'uscita assignable:



### Uscita assignable mediante l'impiego della scheda d'espansione AIEB1:



(Naturalmente, non è necessario collegare tutte le uscite della scheda di espansione. Collegate soltanto quelle che dovete usare).

## Collegamento delle uscite digitali

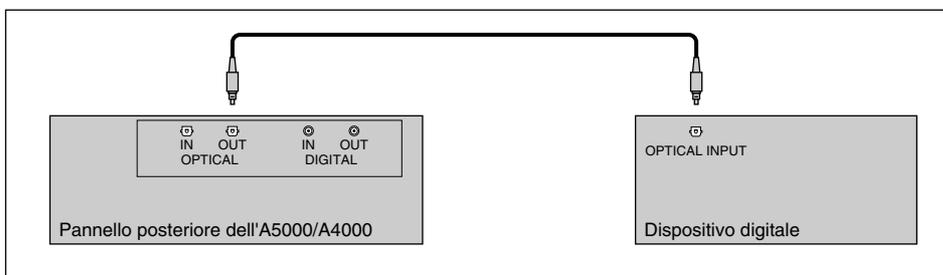
Potete aggiungere capacità digitale I/O all'A5000/A4000, installando la scheda d'espansione opzionale I/O (AIEB1). La scheda abilita l'uscita digitale diretta del playback e la trasmissione digitale dell'A5000/A4000. Ai fini della compatibilità, la scheda AIEB1 include due tipi di uscita differenti: OPTICAL OUT (fibra ottica) e DIGITAL OUT (cavo coassiale). Dovete notare che entrambe queste uscite producono sempre segnali identici.

Le uscite digitali funzionano come uscite assegnabili. Potete impostarle in modo da emettere campioni o programmi selezionati, oppure potete impostarle in modo da produrre la stessa uscita delle prese jack STEREO OUT (impostando il parametro Stereo Out to Assignable Out su DIG&OPT (UTILITY-MASTER-Output): pagina 195).

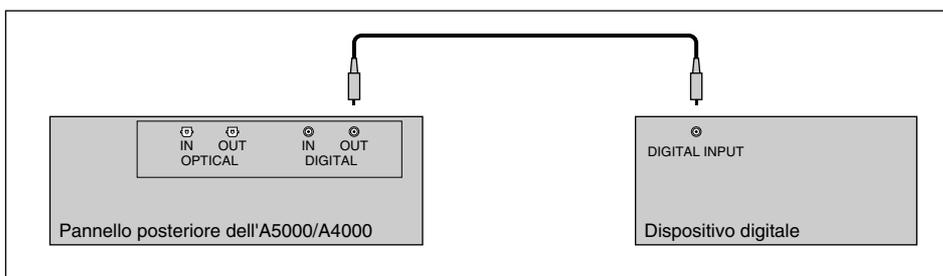


• I connettori OPTICAL sono protetti da coperchi di plastica. Dovete toglierli prima di collegare il cavo. Ricordate di reinserire il coperchio di plastica quando scollegate il cavo.

### Collegamento uscita OPTICAL



### Collegamento uscita coassiale



## Collegamento degli ingressi audio

Si spiega qui come collegare il campionatore ad un microfono, ad un registratore a cassette e ad altre fonti di suono.

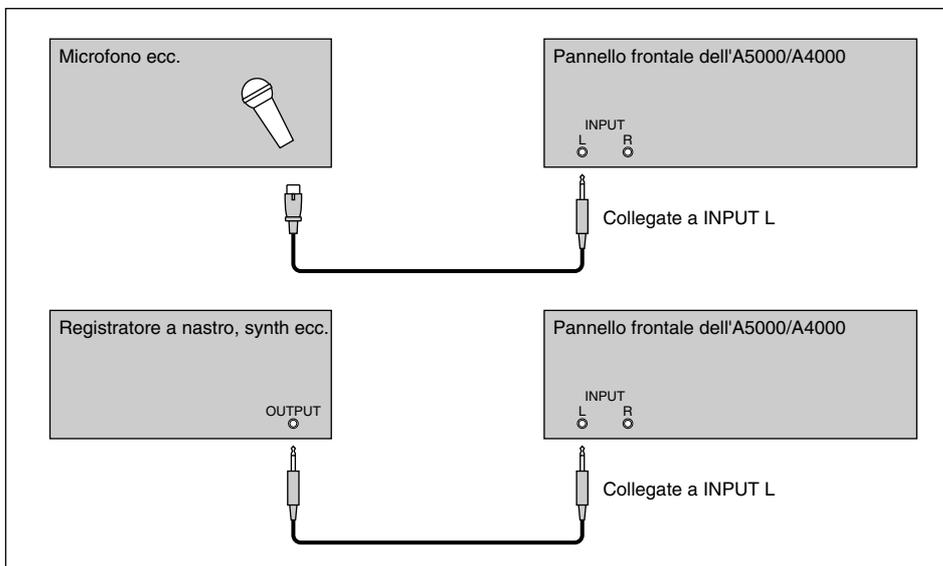


- Accertatevi che l'A5000/A4000 e i dispositivi periferici esterni siano spenti (OFF) prima di effettuare tali collegamenti. Collegamenti in condizione di accensione (ON) possono provocare danni agli amplificatori o agli altoparlanti.
- I collegamenti I/O digitali sono disponibili soltanto se è installata la scheda di espansione opzionale AIEB1.
- Per selezionare l'ingresso da usare per la registrazione, usate il parametro Input alla pagina RecData (pagina 155).

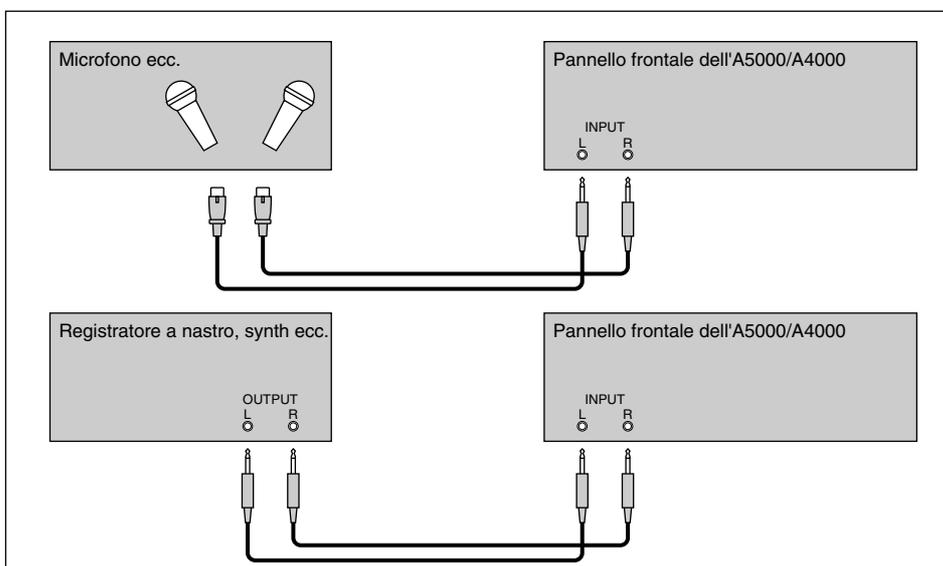
### Collegamento all'ingresso analogico

Le illustrazioni seguenti mostrano come collegare ad una sorgente di ingresso analogica l'A5000/A4000, ad esempio un microfono, un registratore a nastro analogico o un sintetizzatore analogico.

#### Per ingresso monofonico



#### Per l'ingresso stereo

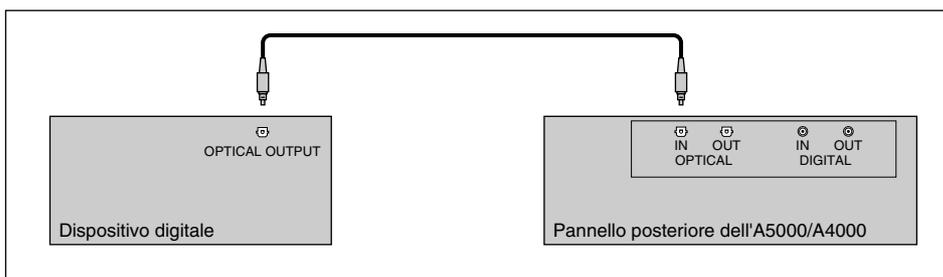


## Collegamento all'ingresso digitale

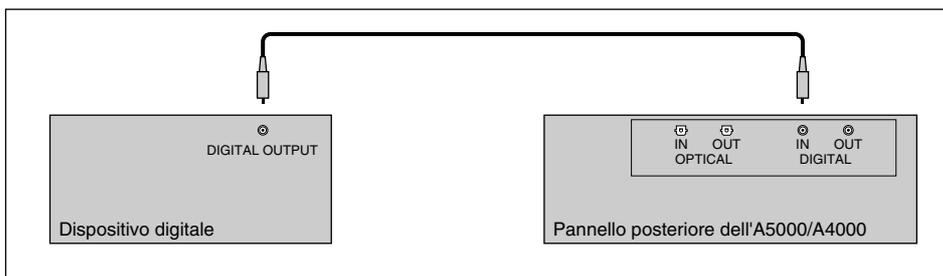
L'installazione della scheda di espansione opzionale I/O (AIEB1) vi permette di registrare i segnali digitali direttamente prelevandoli da una fonte di ingresso digitale — ad esempio un lettore CD o un registratore DAT

Ai fini della compatibilità, la scheda AIEB1 prevede due tipi di ingressi differenti: OPTICAL (fibra ottica) e DIGITAL (cavo coassiale).

### Collegamento dell'ingresso OPTICAL



### Collegamento dell'ingresso coassiale



## Collegamenti MIDI

Questa sezione spiega come collegare l'A5000/A4000 a dispositivi MIDI.



- *Accertatevi sempre che l'A5000/A4000 e i dispositivi periferici siano spenti (in condizione OFF) prima di effettuare i collegamenti MIDI. Un'omissione di questo tipo può provocare errori di elaborazione dei dati MIDI oppure l'emissione di suoni continui e imprevisti.*

### Informazioni riguardanti MIDI

La presentazione seguente vi introduce ad alcuni concetti MIDI di base. I lettori che hanno già familiarità con la MIDI possono passare alle configurazioni di collegamenti MIDI, alla pagina seguente.

#### Cosa significa MIDI?

MIDI (l'acronimo di "Musical Instrument Digital Interface") è un'interfaccia standard riconosciuta internazionalmente per la comunicazione digitale musicale fra strumenti elettronici, computer, sequencer e altri dispositivi di questo tipo.

#### Porte e cavi MIDI

I dispositivi MIDI dispongono di connettori speciali, detti anche porte, contrassegnate con IN, OUT e THRU. La porta MIDI IN riceve i dati da dispositivi esterni, la porta OUT emette i dati prodotti a livello locale, e la porta THRU ritrasmette inalterati i dati ricevuti alla porta MIDI IN. I collegamenti MIDI sono effettuati utilizzando dei cavi MIDI standard fra le porte di collegamento di dispositivi differenti. Ogni cavo MIDI collega le porte OUT e THRU di uso o dispositivo alla porta MIDI IN di un altro.

#### Canali

Un singolo cavo MIDI supporta fino a 16 canali di dati di performance. Se avete una configurazione MIDI che è costituita da tre tastiere che emettono dati di performance ad un quarto dispositivo, ad esempio, a ciascuna tastiera trasmetterà i dati su un canale differente. Ogni canale viene identificato dal suo numero (da 1 a 16).

#### Tipi di dati

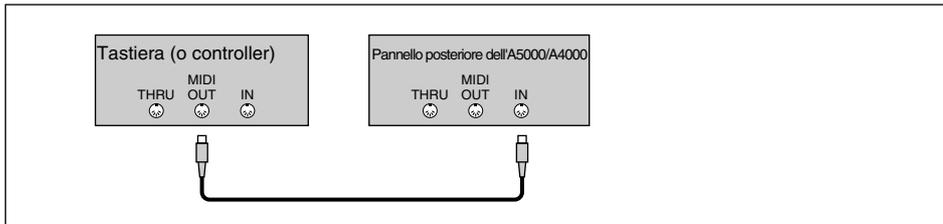
Ciascun canale può trasmettere e ricevere un'ampia varietà di tipi di dati. Questi includono:

<b>Dati di nota:</b>	Tasti (sulla tastiera) e forza con cui i tasti vengono premuti
<b>Control change:</b>	Movimenti del controller (rotella di modulazione, controller a pedale, ecc.)
<b>Program change:</b>	Cambiamento in una voce o di un programma
<b>Aftertouch:</b>	Pressione applicata a un tasto dopo quella iniziale
<b>Pitchbend:</b>	Spostamento della rotella di pitchbend
<b>Bulk data:</b>	Impostazione della voce del dispositivo e dati relativi

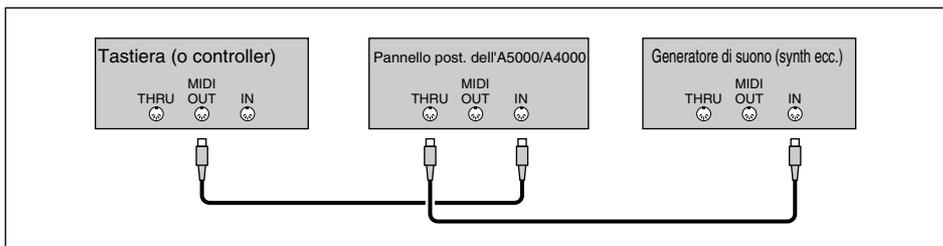
## Configurazioni del collegamento MIDI

Potete usare le connessioni o porte MIDI per controllare l'A5000/A4000 da una tastiera esterna, da un sequencer o da un computer oppure per trasferire i dati dall'A5000/A4000 a un dispositivo MIDI esterno.

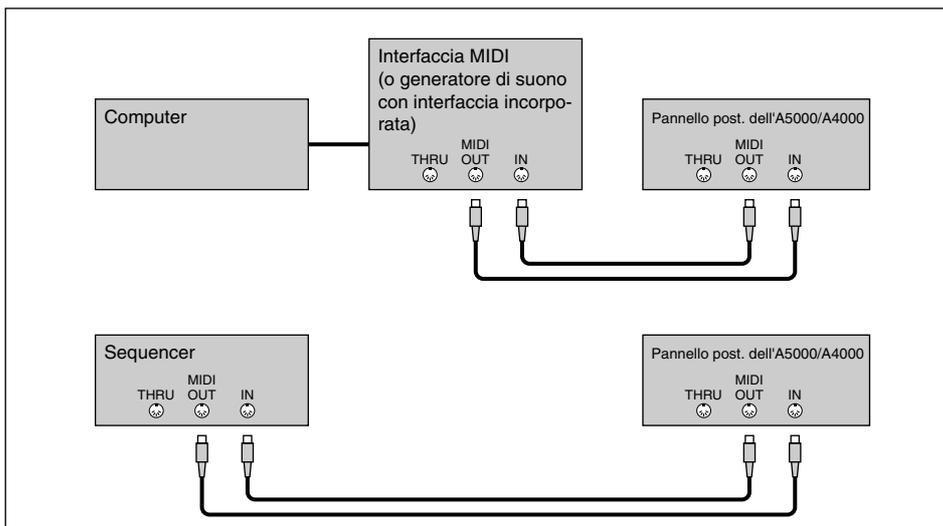
### Collegamento di una tastiera o di un controller MIDI



### Collegamento ad una tastiera/controller e a un generatore di suono esterno



### Collegamento ad un computer o a un sequencer



**NOTE** • È possibile un'ampia varietà di configurazioni di collegamenti MIDI. Potete stabilire quella più adatta alle vostre esigenze e alle periferiche e ai dispositivi che possedete.

- L'A5000 dispone dei connettori MIDI THRU-A e MIDI THRU-B. Il connettore MIDI THRU-A ritrasmette i dati MIDI ricevuti dal connettore MIDI IN-A, e il connettore MIDI THRU-B ritrasmette i dati MIDI ricevuti dal connettore MIDI IN-B.

## Accensione e spegnimento

Questa sezione spiega le procedure corrette per l'accensione e lo spegnimento delle vostre attrezzature.

### Accensione



- *Gli altoparlanti o gli amplificatori dovrebbero essere accesi per ultimi per evitare che picchi sonori inaspettati possano danneggiare le vostre attrezzature.*

#### [Procedura]

- 1.** Alimentate i dispositivi esterni MIDI e SCSI.
  - Quando accendete i dispositivi MIDI, è di solito una buona norma (sebbene non sia strettamente necessario) accendere prima il dispositivo dal lato della trasmissione.
  - Se state accendendo un disco SCSI o un drive CD-ROM, aspettate sempre alcuni secondi prima di passare allo step 2.
- 2.** Accendete l'A5000/A4000 (premete l'interruttore POWER situato sul pannello anteriore).
- 3.** Accendete gli altoparlanti e gli altri dispositivi audio.

### Spegnimento



- *Come accade per gli altri campionatori, l'A5000/A4000 memorizza tutti i dati nuovi solo nella memoria principale e perderà tali dati nel momento in cui lo spegnete. Perciò prima di spegnere l'A5000/A4000 dovete salvare i dati che per voi sono importanti.*
- *Gli altoparlanti o gli amplificatori dovrebbero essere spenti per primi per evitare che picchi sonori imprevisti possano danneggiare le vostre attrezzature.*

#### [Procedura]

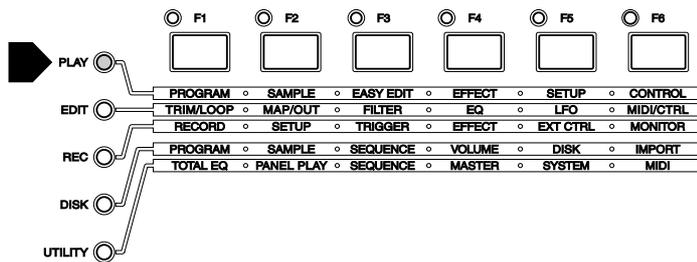
- 1.** Spegnete gli amplificatori o gli altoparlanti.
- 2.** Spegnete l'A5000/A4000. (Premete l'interruttore POWER sul pannello anteriore.)
- 3.** Spegnete i dispositivi MIDI e SCSI.

## Controllo del suono

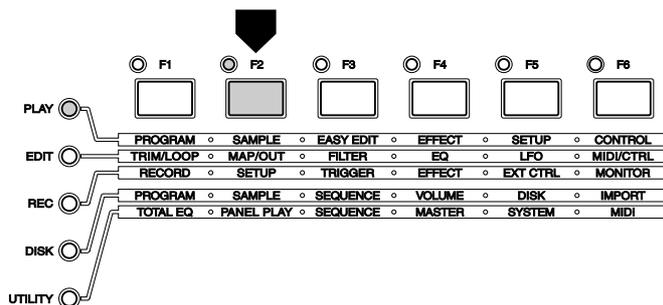
La procedura seguente vi illustra un semplice metodo di controllo del suono che potrete usare per confermare l'appropriato collegamento dei dispositivi audio esterni e dei dispositivi MIDI. La procedura parte dal presupposto che voi stiate utilizzando una tastiera MIDI per controllare il playback dell'A5000/A4000.

### [Procedura]

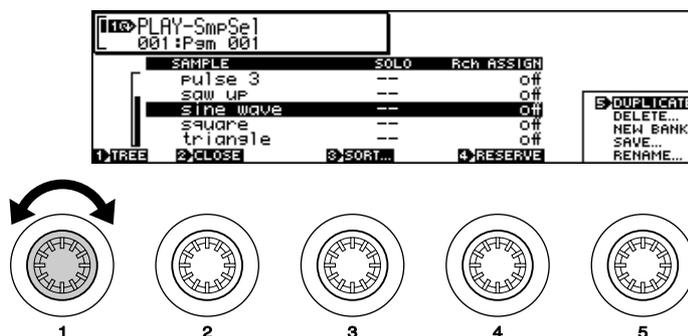
1. Accertatevi che le prese STEREO OUT dell'A5000/A4000 siano collegate ad un amplificatore o a un mixer e che tutti i componenti siano pronti. (pagina 20)
2. Collegate la porta MIDI OUT del vostro controller MIDI — tastiera, sequencer, ecc. — alla porta MIDI IN-A (MIDI IN nel caso dell'A4000) del campionario e verificate che tutte le unità siano pronte per il controllo MIDI (pagina 25)
3. Alimentate l'A5000/A4000 e tutti i dispositivi collegati. (pagina 27)
4. Posizionate la manopola MASTER VOL sul pannello anteriore a circa metà corsa.
5. Regolate il volume di altoparlanti, mixer o amplificatori.
6. Impostate su 1 il canale di trasmissione MIDI del controller MIDI.
7. Verificate che sia accesa la spia del modo PLAY (se non lo è, premete il tasto [PLAY]).



8. Premete il tasto funzione [F2].

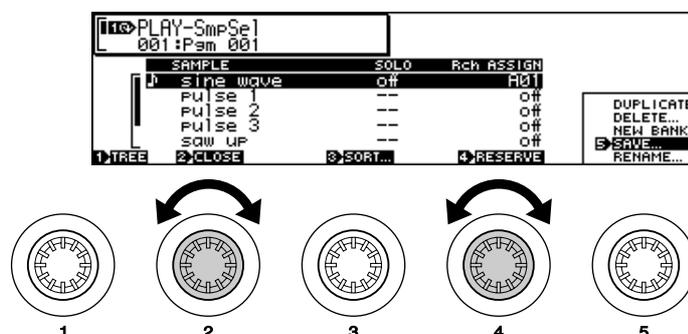


**9.** Ruotate la Manopola 1 per selezionare il display Sample Select (PLAY-SmpSel).



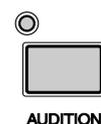
**10.** Ruotate la Manopola 2 fino ad evidenziare “sine wave” (cioè onda sinusoidale) e quindi la Manopola 4 per impostare il parametro Receive Channel Assign su “A01” (“01” sull’A4000).

- All’accensione dell’A5000/A4000 viene generato automaticamente un gran numero di campioni di forme d’onda. In questo caso abbiamo selezionato “sine wave” per eseguire il controllo del suono.



**11.** Suonate la tastiera MIDI o altro controller collegato all’A5000/A4000.

- Se a questo punto potete ascoltare il campione dell’onda sinusoidale, è tutto a posto.
- Se non sentite alcun suono, premete il tasto [AUDITION] sul pannello anteriore. Se a questo punto udite il suono, probabilmente non avete effettuato correttamente i collegamenti MIDI o non avete impostato in modo appropriato il vostro controller MIDI. Se non viene prodotto alcun suono anche premendo il tasto [AUDITION], dovrete ricontrrollare i collegamenti delle uscite audio e la fonte audio. Spegnete l’A5000/A4000 e tornate a pagina 23 per controllare collegamenti e impostazioni.
- Quando il controllo del suono è positivo, passate agli step successivi.



**12.** Portate al minimo tutti i controlli del volume.

**13.** Ruotate il controllo MASTER VOL dell’A5000/A4000 completamente a sinistra (regolazione minima).

**14.** Spegnete l’A5000/A4000 e tutti i dispositivi collegati.

- Con questo si completa la procedura di controllo del suono.

Con ciò si concludono la messa a punto iniziale e le procedure di controllo. Nel prossimo capitolo verrà fornita una semplice introduzione al campionamento e ad alcune delle principali caratteristiche dell’A5000/A4000. Seguite le istruzioni per acquisire familiarità con la registrazione e l’esecuzione di campioni.



# Capitolo 2

## Elementi & procedure essenziali

Sebbene il modo di utilizzo del campionatore sia determinato in ultima battuta dalle esigenze musicali individuali, le operazioni e le procedure di base sono universali. Questo capitolo descrive gli step di base che vi occorrono per prendere confidenza con qualunque progetto di campionamento/playback, e offre indicazioni passo-passo per alcune delle operazioni più importanti.

ELEMENTI FONDAMENTALI SUL CAMPIONATORE.....	32
PROCEDURE ESSENZIALI.....	37

## ELEMENTI FONDAMENTALI SUL CAMPIONATORE

Nell'impiego di un campionatore si possono distinguere sommariamente tre fasi:

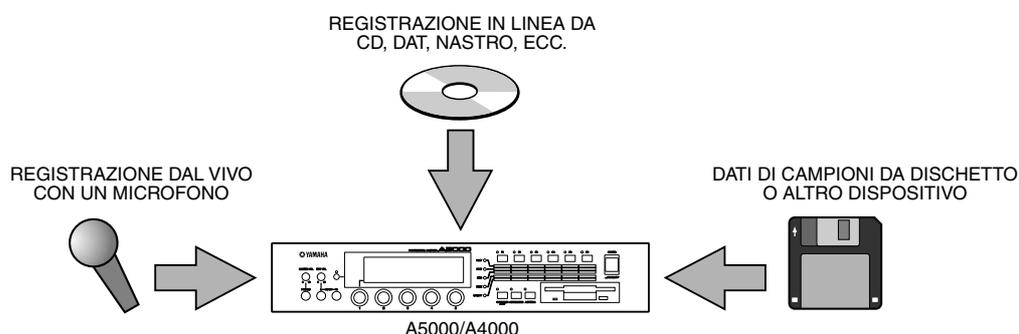
1. **Registrazione/caricamento** — per immettere il suono nella macchina.
2. **Editing** — per perfezionare e modificare il suono a piacimento.
3. **Playback** — per mettere insieme il tutto e fare musica.

Queste fasi e le operazioni che ciascuna di esse comprende sono descritte in dettaglio di seguito.

### Fase 1: **REGISTRAZIONE**

#### Per immettere il suono nel campionatore

A prescindere dal modo in cui intendete utilizzare il campionatore, la prima cosa da fare è senz'altro registrare o caricare nella memoria del campionatore i suoni che desiderate. Ci sono tre modi per farlo:



### **1. Fonti dal vivo (registrazione con un microfono)**

È il metodo da utilizzare se intendete registrare strumenti musicali acustici, voci o altri suoni dal vivo per poterli editare, elaborare e suonare con l'A5000/A4000.

➔ *La procedura dettagliata a pagina 37.*

### **2. Fonti audio pre-registrate (registrazione in linea)**

La registrazione in linea può essere utilizzata per registrare campioni dal CD audio "TOOLS", loop e breakbeat da CD adattati, oppure da registrazioni audio che avete realizzato su nastro, DAT, o MiniDisc.

➔ *La procedura dettagliata a pagina 37.*

### **3. Caricamento dati di campioni**

Non si tratta di una vera e propria "registrazione", dal momento che i dati dei campioni (ossia campioni già registrati e salvati in formato digitale) vengono caricati dal drive interno dei floppy disk, da un hard disk esterno o da altri drive di grande capacità oppure direttamente da un computer o da altro dispositivo compatibile mediante l'interfaccia SCSI.

➔ *I dettagli a partire da pagina 165.*

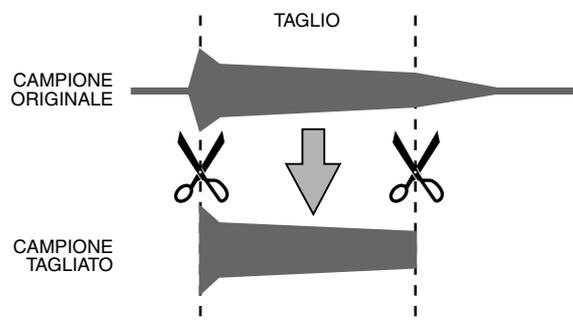
## Fase 2: **EDITING**

### Per perfezionare i vostri suoni

Una volta registrati e immagazzinati in memoria i suoni che intendete utilizzare, potete editare i dati dei campioni per creare esattamente il suono che cercate. Questa fase può comprendere semplici procedure di trimming/looping (cioè taglio e ripetizione ciclica) e di mappatura del campione – procedure che lasciano sostanzialmente inalterato il suono del campione – o l'applicazione di filtri, generatore di involuppo, modulazione a bassa frequenza ed effetti in grado di cambiare in modo decisivo il timbro e il suono del campione. Sebbene difficilmente dovrete usare per ciascun campione tutte le funzioni di editing disponibili, la normale sequenza per le procedure di editing è la seguente:

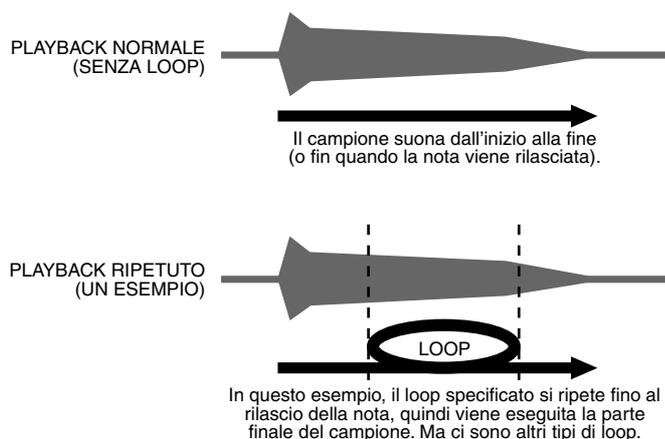
### 1. Trimming e/o Looping

Dopo aver registrato un campione, potreste rendervi conto che prima o dopo il suono che intendete usare c'è dello spazio o del rumore. Oppure potreste voler utilizzare solo una parte del suono iniziale. Il trimming consente di “tagliar via” le parti indesiderate del suono registrato.



➔ *La procedura dettagliata a pagina 42.*

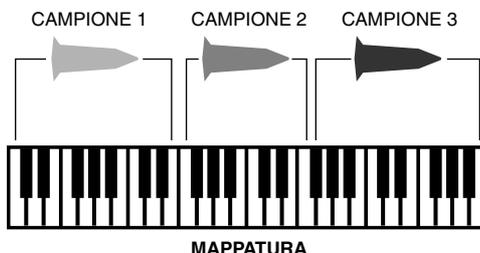
Se la vostra intenzione è quella di ascoltare il suono dall'inizio alla fine non avete bisogno del looping. Ma se volete che l'intero campione o che una determinata parte di esso venga ripetuto senza interruzione, dovrete specificare i parametri di looping appropriati.



➔ *La procedura dettagliata a pagina 44.*

## 2. Mappatura (distribuzione del campione)

La mappatura determina la gamma di note sulla tastiera (o altro controller) che esegue il campione, e la risposta del campione a queste note – cioè se suonerà sempre con la stessa intonazione o con intonazione diversa secondo le note suonate. Ad esempio, potete avere un unico campione distribuito sull'intera gamma di note, diverse suddivisioni o sovrapposizioni di campioni suonati in sezioni diverse della tastiera, o ancora molti campioni, ciascuno eseguito da un singolo tasto/nota.

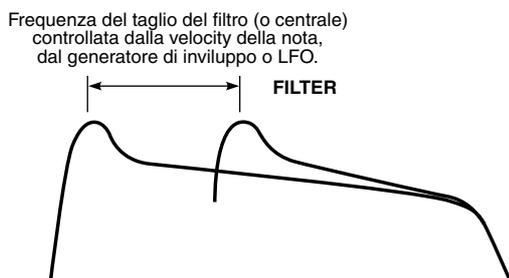


➔ La procedura dettagliata a pagina 46.

## 3. Filtro, EG, e LFO

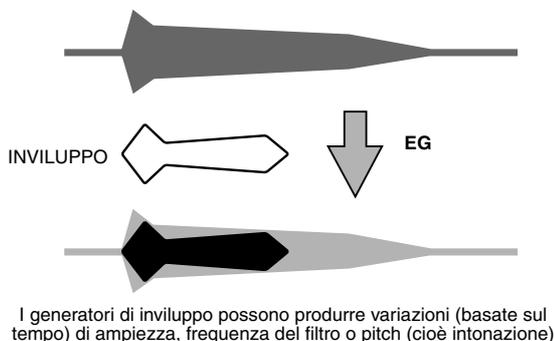
Se desiderate modificare sostanzialmente il suono dei vostri campioni per creare un particolare effetto musicale, potete applicare:

- Filtraggio controllato con velocity statica o dinamica per modificare il timbro del suono oppure effetti di tipo “wah-wah”.



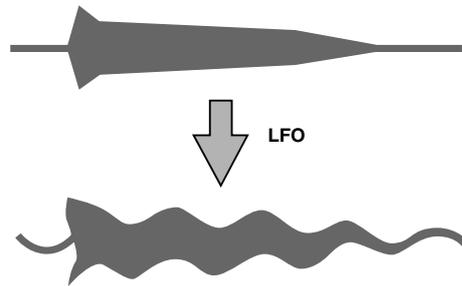
➔ La procedura dettagliata a pagina 47.

- Ampiezza basata sul generatore di inviluppo, filtri o variazioni di pitch tali che il parametro controllato vari nel tempo ogni volta che una nota viene suonata.



➔ La procedura dettagliata a pagina 50.

- Ampiezza basata su LFO ciclico, filtro, o variazioni di pitch come tremolo o vibrato.



La modulazione LFO può produrre variazioni cicliche di ampiezza, frequenza del filtro o pitch

➡ *La procedura dettagliata a pagina 52.*

#### **4. Altre funzioni di editing**

L'A5000/A4000 in realtà offre molte più funzioni di editing delle poche elencate sopra. Ad esempio, è possibile impostare individualmente il livello, la posizione pan, il pitch, la risposta alla velocity, il level scaling e altri parametri per ciascun campione. All'inizio potrebbe sembrarvi complesso, ma tutte queste opzioni vi consentono di creare esattamente il suono che cercate per la vostra musica.

➡ *I dettagli a partire da pagina 117.*



## PROCEDURE ESSENZIALI

Questa sezione contiene le procedure dettagliate di alcune delle più importanti operazioni di campionamento, editing e playback. Sebbene non siano descritte tutte le possibili procedure e variazioni, quanto segue vi aiuterà a prendere confidenza con l'interfaccia dell'A5000/A4000 al punto che sarete in grado di ottenere i risultati desiderati consultando la sezione di riferimento di questo manuale (che inizia a pagina 87).

**NOTE** • Accertatevi di aver collegato e messo a punto l'A5000/A4000 come descritto a pagina 17, prima di provare le procedure di seguito spiegate.

### In dettaglio REGISTRAZIONE IN LINEA/CON UN MICROFONO

Questa sezione descrive la registrazione da un microfono o da una sorgente in linea. Per informazioni dettagliate sul caricamento dei dati da floppy disk o altro dispositivo di immagazzinamento, consultate la sezione di riferimento di questo manuale a pagina 165.

#### 1. Collegate una sorgente

Se registrerete via microfono, collegate un microfono con un connettore phone da 1/4" (se non è disponibile, utilizzate un adattatore) alla presa "L" INPUT del campionatore.

**NOTE** • Possono essere usati quasi tutti i microfoni dinamici o a condensatore di alta qualità, ma l'A5000/A4000 non prevede alimentazione phantom per microfoni a condensatore per questo scopo.

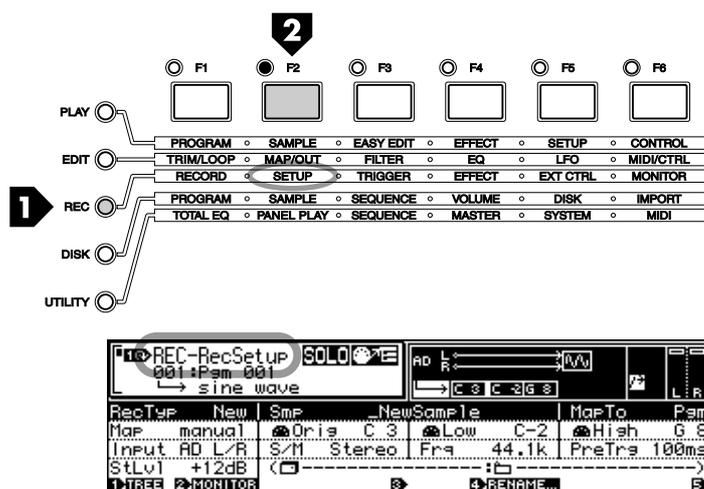
• Per registrare campioni stereo, possono essere usati due microfoni collegati alle prese "L" e "R" oppure un microfono stereo con prese phone indipendenti da 1/4" per i canali sinistro e destro.

Se intendete registrare da una sorgente in linea, collegatela alle prese "L," o "L" e "R" INPUT.

**NOTE** • Se la vostra sorgente dispone di uscita coassiale o digitale e voi avete installato nel campionatore la scheda opzionale di espansione I/O AIEB1 (pagine 13 e 14), potete collegare l'uscita digitale della sorgente direttamente all'ingresso coassiale SPDIF o ottico della scheda di espansione.

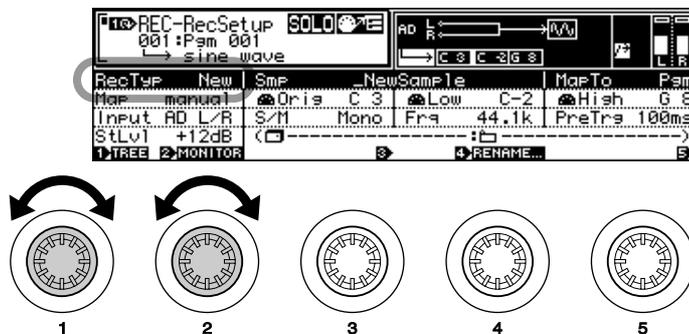
#### 2. Visualizzate il display di messa a punto registrazione

Premete il pulsante di modo [REC], e quindi il tasto funzione [SETUP] per andare al display "REC-RecSetup" (Record Setup).



### 3. Selezionate un tipo di registrazione

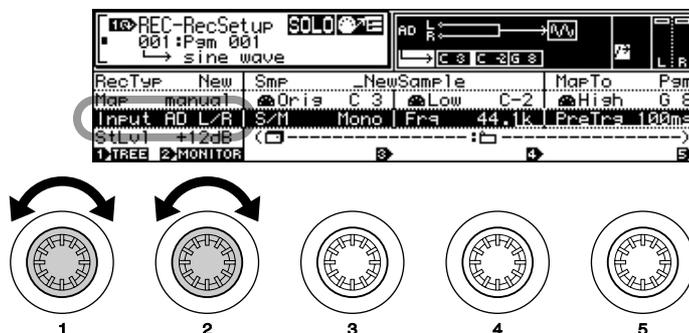
Quando la linea superiore delle funzioni del display è evidenziata (usate la Manopola 1 per selezionare la linea superiore se non è evidenziata), ruotate la Manopola 2 per selezionare il tipo di registrazione "New". Questo tipo di registrazione serve a registrare un nuovo campione nella memoria del campionatore.



**NOTE** • Oltre a "New," potete selezionare anche "New+" per collocare i dati registrati alla fine del campione correntemente selezionato, "Replc" per sostituire un campione preesistente che avete selezionato, o "Save" per salvare automaticamente su disco i dati registrati. I dettagli a pagina 153.

### 4. Selezionate un ingresso

Usate la Manopola 1 per evidenziare la terza linea delle funzioni, quindi la Manopola 2 per selezionare l'ingresso al quale la sorgente è collegata. Per esempio, se avete collegato un microfono mono all'ingresso "L", usate la Manopola 2 per selezionare "AD L". Se avete un microfono stereo o una sorgente in linea agli ingressi "L" e "R", selezionate "AD L/R".

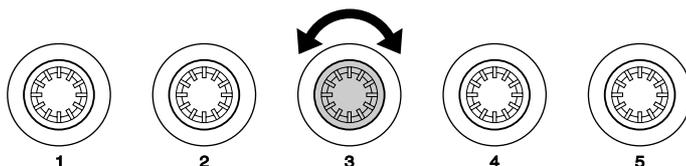
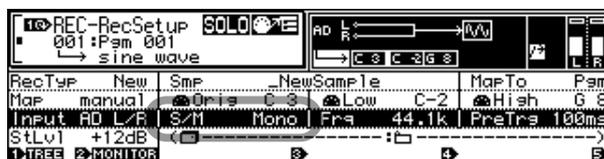


**NOTE** • Se avete installato la scheda opzionale di espansione AIEB1 I/O (pagine 13, 14), potrete selezionare "DIGITAL" (l'ingresso digitale SPDIF coassiale), o "OPTICAL" (l'ingresso digitale ottico della scheda di espansione).

• L'A5000/A4000 consente di selezionare anche "StOut" per ricampionare direttamente il segnale in uscita dalle uscite stereo del campionatore.

## 5. Selezionate un tipo di campione

Con la terza linea delle funzioni ancora evidenziata, usate la Manopola 3 per selezionare “Mono” se intendete registrare un campione mono, o “Stereo” per registrare un campione stereo. Quando è selezionato “Mono”, verrà registrato un campione mono anche se registrate da una sorgente stereo.



**NOTE** • Se è installata la scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O (pagine 13, 14), ed è selezionato l'ingresso “DIGITAL” o “OPTICAL” (descritti alle pagine precedenti), sarà disponibile solo il tipo di campione “Stereo”.

## 6. Selezionate una frequenza di campionamento

Con la terza linea delle funzioni ancora evidenziata, usate la Manopola 4 per selezionare la frequenza di campionamento desiderata. Le possibilità per le impostazioni degli ingressi “AD L” e “AD L/R” sono:

44.1k	È la frequenza di campionamento utilizzata per i CD audio, e serve ad ottenere la maggiore qualità possibile (con lo svantaggio che occupa moltissima memoria).
22k	La risposta di frequenza è limitata (circa 10 kHz), ma i requisiti di memoria sono dimezzati rispetto alla frequenza di campionamento di 44.1 kHz.
22kLoFi	Una versione “Lo-Fi” rumorosa della frequenza di campionamento di 22k.
11k	La risposta di frequenza è limitata a circa 5 kHz.
11kLoFi	Una versione “Lo-Fi” rumorosa dell'impostazione a 11k.
5k	La risposta di frequenza è limitata a circa 2.5 kHz, ma per alcuni tipi di campioni questa impostazione è sufficiente.
5kLoFi	Una versione “Lo-Fi” rumorosa dell'impostazione a 5k.

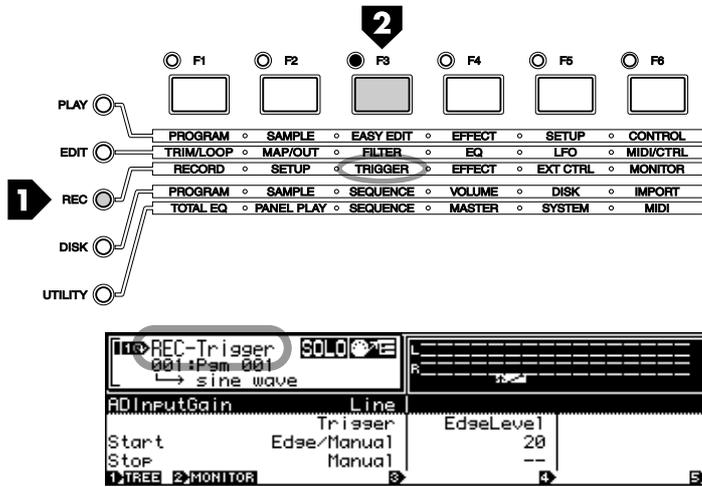
**NOTE** • Se è installata la scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O (pagine 13, 14), ed è selezionato l'ingresso “DIGITAL” o “OPTICAL” (descritti alle pagine precedenti), la frequenza di campionamento può essere impostata a 1/2, 1/4 o 1/8 del segnale di ingresso. I dettagli a pagina 155.

## 7. Selezionate un tempo Pre-trigger

Con la terza linea delle funzioni ancora evidenziata, usate la Manopola 5 per selezionare un tempo pre-trigger adatto. “Pre-trigger” significa che la registrazione inizierà effettivamente un numero specificato di millisecondi (un millisecondo corrisponde a 1/1000mo di secondo) **prima** dell'avvio della registrazione, manualmente o automaticamente. In questo modo si assicura che l'inizio dei campioni non risulterà troncato, soprattutto quando si utilizza la funzione automatica. È possibile scegliere tra “0”, “100”, “200”, “300”, “400”, e “500” millisecondi.

## 8. Andate al display Record Trigger

Premete il tasto funzione [TRIGGER] per visualizzare il display “REC-Trigger”.



## 9. Impostate l'AD Input Gain

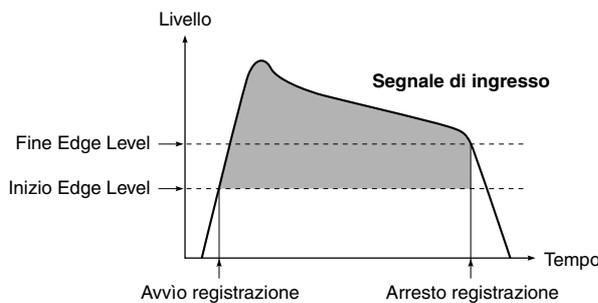
Non è necessario se usate il segnale digitale diretto, ma se registrate segnali analogici da un microfono o di linea attraverso le prese “L-INPUT-R” dovreste selezionare un’impostazione appropriata per AD Input Gain (cioè guadagno di ingresso analogico digitale).

Con la linea superiore delle funzioni evidenziata, usate la Manopola 3 per selezionare “Line” se volete registrare segnali di livello in linea, oppure “Mic” per registrare il segnale a basso livello di un microfono .

## 10. Impostate le opzioni Trigger

Il display “REC-Trigger” offre anche un tipo di trigger e parametri di edge level “Start” e “Stop” (terza e quarta linea delle funzioni, rispettivamente). Se desiderate avviare e bloccare la registrazione manualmente (premendo cioè un pulsante del pannello), selezionate il modo trigger “Manual”. Se selezionate il modo “Edge/Manual”, la registrazione avrà automaticamente il trigger quando il livello del segnale in ingresso supera il valore di soglia impostato mediante il corrispondente parametro “EdgeLevel” (in questo modo il trigger manuale è ancora possibile). Maggiore è l’impostazione edge level, maggiore è il livello del segnale richiesto per attivare la registrazione. Potete controllare visivamente l’impostazione edge level in questa pagina applicando il segnale da registrare all’A5000/A4000 e osservando il misuratore e l’indicatore edge level nella parte superiore del display.

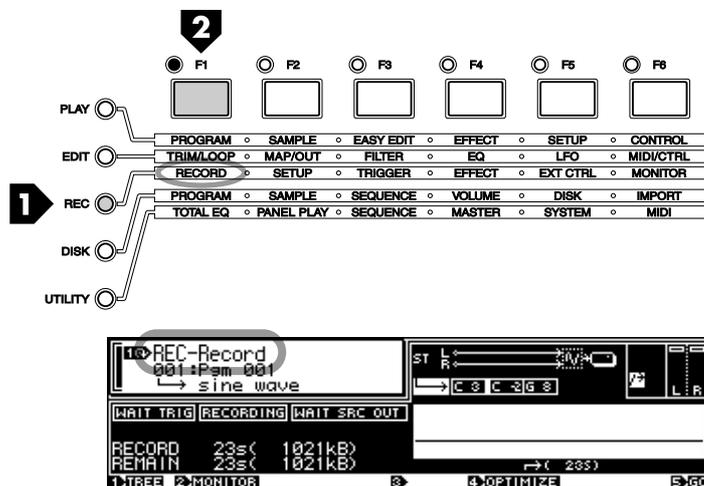
Lo stesso vale per l’arresto (“Stop”) del trigger. Potete bloccare la registrazione nel modo “Manual”, o selezionare il modo “Edge/Manual” per far sì che la registrazione abbia fine automaticamente quando il livello del segnale della sorgente cade sotto il livello di soglia impostato mediante il parametro “EdgeLevel”.



**NOTE** • Quando viene esclusa la funzione MONITOR, il segnale della sorgente non viene indirizzato alle uscite del campionario per il monitoraggio. Se desiderate monitorare la sorgente durante la registrazione mediante le uscite del campionario, premete la Manopola 2 (MONITOR) (appare l'icona “MONITOR D”).

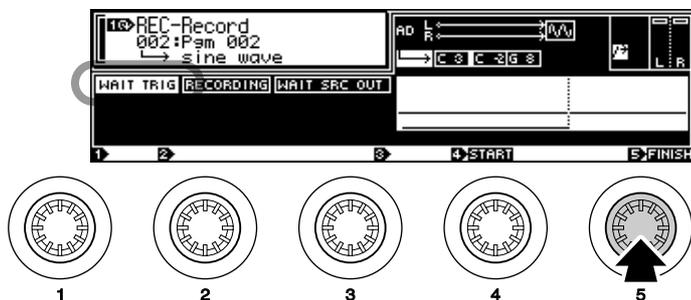
## 11. Visualizzate il display Record

Premete il tasto funzione [RECORD] per passare al display “REC-Record”. Qui il valore “RECORD” indica il numero totale di secondi che può essere utilizzato per la registrazione di un singolo campione (dopo tale valore è visualizzata tra parentesi la corrispondente quantità di memoria espressa in kilobyte).



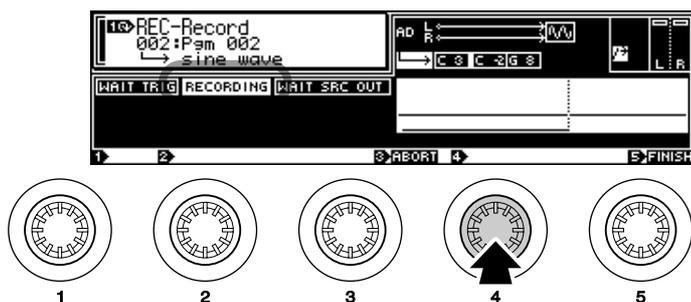
## 12. Visualizzate il display Record Standby

Premete la Manopola 5 (GO) per passare a questo display. L'indicatore “WAIT TRIG” verrà evidenziato mentre l'A5000/A4000 resta in attesa di un trigger automatico o manuale per la registrazione.



## 13. Iniziate la registrazione

Se al punto 10 avete selezionato il modo Start Trigger “Edge/Manual”, la registrazione avrà inizio automaticamente non appena il livello del segnale in ingresso supera l'Edge Level specificato. Se avete selezionato il modo Start Trigger “Manual”, la registrazione inizierà alla pressione della Manopola 4 (START). L'indicatore “RECORDING” nel display apparirà evidenziato durante la registrazione.



## 14. Bloccate la registrazione

Se avete selezionato il modo Stop Trigger “Manual”, la registrazione avrà termine quando premete la Manopola 5 (FINISH). Se al punto 10 avete selezionato il modo Stop Trigger “Edge/Manual”, la registrazione si arresterà automaticamente non appena il livello del segnale in ingresso cade sotto il valore di Edge Level specificato. Se non siete soddisfatti del risultato della registrazione e volete riprovare, premete la Manopola 3 (ABORT) per uscire dall’operazione senza salvare in memoria i dati registrati.

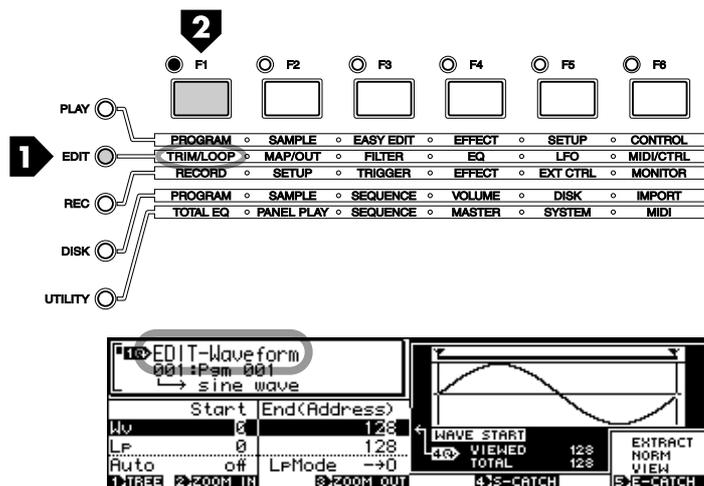
**NOTE** • Quando registrate un campione seguendo la procedura sopra descritta, i dati registrati vengono salvati nella **memoria volatile** e allo spegnimenti andranno persi a meno che non vengano prima salvati su disco. A pagina 208 le informazioni sul salvataggio su disco dei campioni registrati.

### In dettaglio TRIMMING

Il “trimming” consente di “tagliare” dal suono registrato porzioni indesiderate, lasciando solo il suono che cercavate.

#### 1. Visualizzate il display TRIM/LOOP

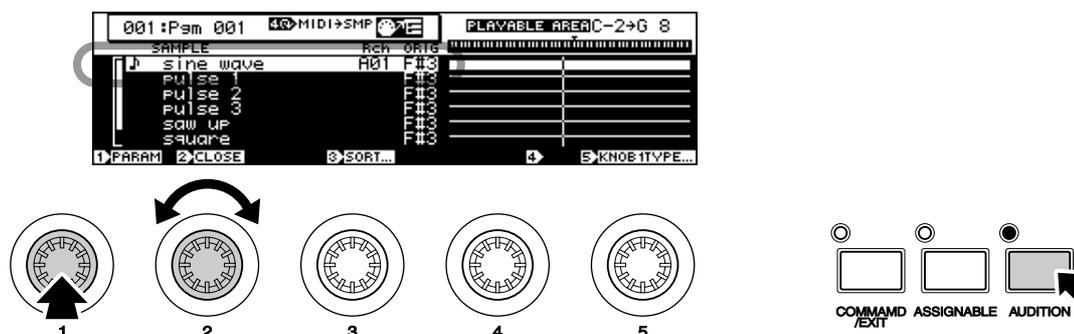
Premete il pulsante [EDIT] e successivamente il tasto funzione [TRIM/LOOP] per visualizzare il display “EDIT-Waveform”.



## 2. Selezionate un campione da editare

Se il campione che intendete editare non è già selezionato (il nome del campione è visualizzato nella parte inferiore della finestra che appare nell'angolo superiore sinistro del display), premete la Manopola 1 (TREE) per visualizzare l'elenco dei campioni disponibili, poi la Manopola 2 per selezionarne uno, e infine ancora la Manopola 1 (PARAM) per tornare al display "EDIT-Waveform".

Potete eseguire il campione selezionato premendo il pulsante [AUDITION].



## 3. Specificate gli indirizzi Wave Start & End

Con la linea superiore delle funzioni evidenziata ("Wave": usate la Manopola 1 per selezionarla se non lo è già), usate la Manopola 2 e la Manopola 3 per specificare rispettivamente il punto di inizio e il punto finale che definiscono la parte da tagliare. Le linee verticali nel display waveform indicano i punti selezionati.

Se avete bisogno di regolazioni particolari, usate la Manopola 4 per selezionare le cifre del valore del punto iniziale e finale regolato direttamente dalle Manopole 2 e 3. Le opzioni disponibili sono x1, x10, x100, x1000, e x10000. La posizione del cursore evidenziato in negativo indica la cifra in fase di regolazione.

In qualunque momento potete ascoltare il vostro campione premendo il pulsante [AUDITION].

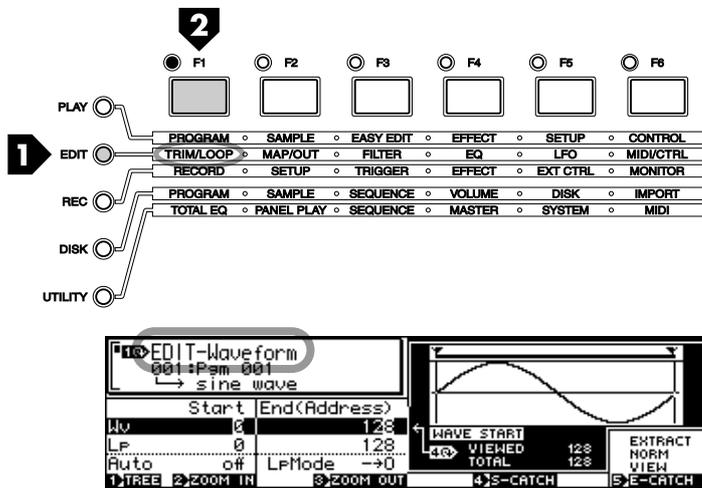
- NOTE**
- Leggete il paragrafo "Utili funzioni di indirizzamento automatico" contenuto nella sezione seguente ("In dettaglio LOOPING"). Queste funzioni possono semplificare molto l'identificazione dei punti iniziale e finale ottimali.
  - È possibile cambiare l'unità di misura utilizzata per specificare i punti di trim e di loop facendo lo scrolling del parametro "EndType" e usando la Manopola 2 per selezionare l'unità desiderata: "Address", "Length", "Time", o "Beat". A pagina 124 i dettagli su questa caratteristica.
  - I punti specificati (Wave Start e End) sono salvati insieme ai dati del campione.

**In dettaglio**  
**LOOPING**

Questa funzione consente di specificare un campione o una parte di esso come “loop” da ripetere nel play-back, secondo il “Loop Mode” selezionato. Il looping può essere usato per ripetere semplicemente un suono o per eseguire suoni di lunghezza indeterminata utilizzando un breve campione.  
Ad esempio, se avete un campione di violino, sarà costituito da un attacco, una sezione centrale relativamente uniforme e un “release”. Creando un loop di una porzione centrale accuratamente selezionata, potrete mantenere il suono del violino finché tenete premuta la nota, e il release sarà eseguito al rilascio della nota.

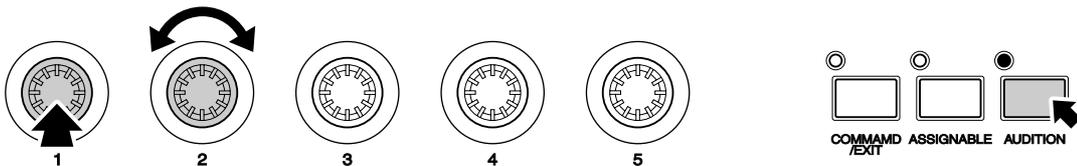
**1. Visualizzate il display TRIM/LOOP**

Se non è già visualizzato, premete il pulsante [EDIT] e di seguito il tasto funzione [TRIM/LOOP] per passare al display “EDIT-Waveform”.



**2. Selezionate un campione da editare**

Se il campione che intendete editare non è già selezionato (il nome del campione è visualizzato nella parte inferiore della finestra che appare nell’angolo superiore sinistro del display), premete la Manopola 1 (TREE) per visualizzare l’elenco dei campioni disponibili, poi la Manopola 2 per selezionarne uno, e infine ancora la Manopola 1 (PARAM) per tornare al display “EDIT-Waveform”.  
Potete eseguire il campione selezionato premendo il pulsante [AUDITION].



### 3. Specificate il modo Loop

Usate la Manopola 1 per evidenziare la terza linea delle funzioni sul display (“Auto” & “LpMode”), e la Manopola 3 per selezionare il modo Loop desiderato. Questi sono i modi disponibili:

--→	Assenza di loop
-→O	Loop continuo; il loop continua ad essere eseguito fino al rilascio della nota, quindi viene eseguita la parte restante del campione e il playback termina.
→O→	Loop al rilascio: il loop viene eseguito fino al rilascio della nota, dopodiché viene eseguita la parte restante del campione.
←--	Assenza di loop; playback inverso.
One→	Assenza di loop; one-shot. Il campione suona fino alla fine a prescindere dalla condizione note-off.
One←	Assenza di loop; one shot inverso. Il campione suona all'indietro fino alla fine prescindendo dalla condizione note-off.

### 4. Specificate gli indirizzi Loop Start & End

Usate la Manopola 1 per evidenziare la seconda linea delle funzioni sul display (“Loop”), quindi usate la Manopola 2 e la Manopola 3 per specificare rispettivamente il punto di inizio e il punto finale che definiscono la parte da ripetere (loop). Le linee verticali tratteggiate nel display waveform indicano i punti selezionati.

Se avete bisogno di regolazioni particolari, usate la Manopola 4 per selezionare le cifre del valore del punto iniziale e finale regolato direttamente dalle Manopole 2 e 3. Le opzioni disponibili sono x1, x10, x100, x1000, e x10000. La posizione del cursore evidenziato in negativo indica la cifra in fase di regolazione. In qualunque momento potete ascoltare il vostro campione premendo il pulsante [AUDITION].

- NOTE**
- Naturalmente i valori di Loop non possono essere impostati al di fuori dei punti Wave Start e End, ma devono essere compresi tra di essi.
  - È possibile cambiare l'unità di misura utilizzata per specificare i punti di trim e di loop facendo lo scrolling del parametro “EndType” e usando la Manopola 2 per selezionare l'unità desiderata: “Address”, “Length”, “Time”, o “Beat”. A pagina 124 i dettagli su questa caratteristica.
  - I punti specificati (Loop Start e End) sono salvati insieme ai dati del campione.

### Utili funzioni di indirizzamento automatico .....

A volte, l'impostazione dei punti di Wave e Loop può essere problematica e l'effetto risultare distorto da fastidiosi “click” e rumori. L'A5000/A4000 prevede diverse funzioni di indirizzamento automatico che semplificano il compito di impostare con precisione il punto di inizio e il punto finale.

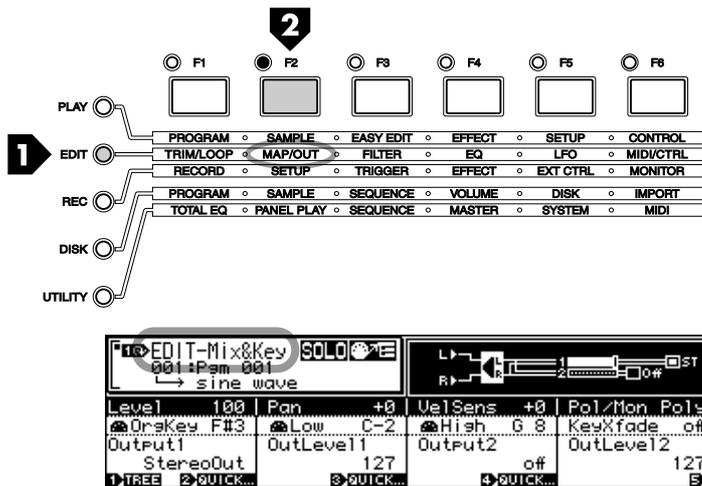
Usate la Manopola 1 per evidenziare la terza linea delle funzioni (“Auto” e “LpMode”), quindi la Manopola 2 per selezionare il modo automatico che meglio si presta alle vostre esigenze (consultate la tabella seguente).

off	Assenza di indirizzamento automatico.
LengLock	“Length Lock”. Quando questo modo è selezionato, la lunghezza del campione o del loop verrà mantenuta invariata anche al variare del punto di inizio o del punto finale. Per esempio, se regolate l'indirizzo Loop Start, l'indirizzo Loop End di sposta automaticamente per mantenere costante la lunghezza del loop.
Zero	In questo modo, possono essere selezionati solo indirizzi che corrispondono ai punti di intersezione zero (zero-crossing) sulla forma d'onda. Diventa così più facile eseguire il trimming o il looping di una forma d'onda evitando “click” all'inizio o alla fine del campione.
Snap	Nel modo “Snap”, possono essere selezionati solo indirizzi corrispondenti a punti sulla forma d'onda situati esattamente allo stesso livello. Ad esempio, se avete impostato il punto iniziale di un loop, il punto finale sarà sempre allo stesso identico livello del punto iniziale. È così possibile creare loop armoniosi e senza rumore.

In dettaglio  
**MAPPATURA**

**1. Visualizzate il display MAP/OUT**

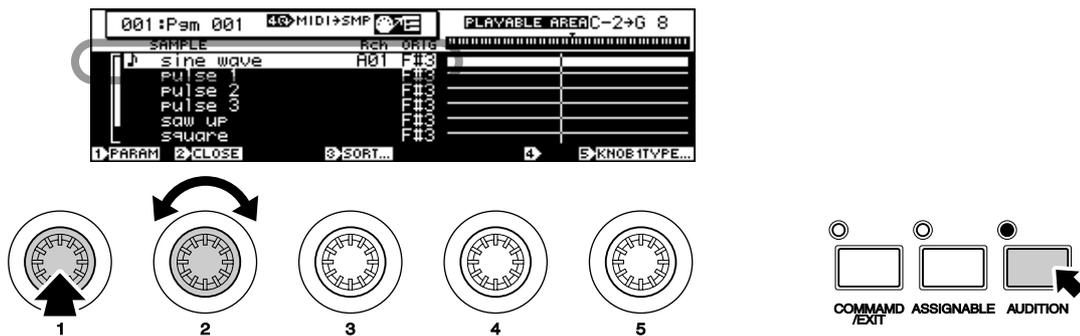
Se non è già visualizzato, premete il pulsante [EDIT] e di seguito il tasto funzione [MAP/OUT] per passare al display “EDIT-Mix&Key”.



**2. Selezionate un campione da editare**

Se il campione che intendete editare non è già selezionato (il nome del campione è visualizzato nella parte inferiore della finestra che appare nell’angolo superiore sinistro del display), premete la Manopola 1 (TREE) per visualizzare l’elenco dei campioni disponibili, poi la Manopola 2 per selezionarne uno, e infine ancora la Manopola 1 (PARAM) per tornare al display “EDIT-Waveform”.

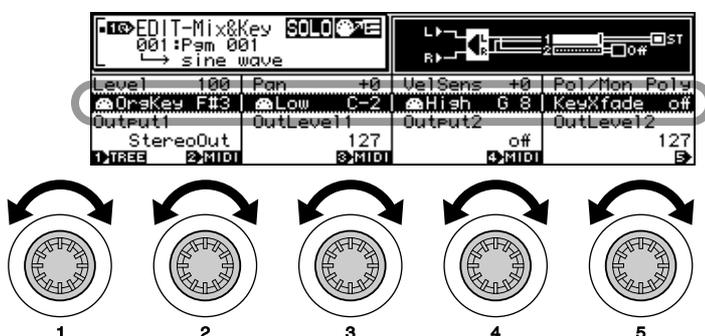
Potete eseguire il campione selezionato premendo il pulsante [AUDITION].



**3. Distribuite il campione**

Usate la Manopola 1 per evidenziare la seconda linea delle funzioni sul display (“OrigKey/Low/High/KeyXfade”). La Manopola 2 imposta i campioni “Original Key.” Questa è la nota a cui viene assegnato il campione (cioè la nota in cui il campione suona con l’intonazione originale). Usate la Manopola 3 e la Manopola 4 per impostare le note “Low”, cioè bassa, e “High”, alta, della gamma di note a cui distribuire il campione. Le impostazioni di default sono “Low = C-2” e “High = G8,” con cui il campione viene eseguito sull’intera estensione di note MIDI di qualsiasi controller. Se desiderate che il campione venga eseguito solo nell’ottava che parte dal Do centrale, per esempio, impostate i para-

metri “Low” e “High” rispettivamente su “C3” e “C4”. Quando è attivato (“on”) il parametro “KeyXfade”, il suono del campione non inizierà e terminerà brutalmente con i tasti assegnati, bensì si dissolverà nei tasti delle gamme adiacenti, talvolta con una dolce sovrapposizione dei campioni.



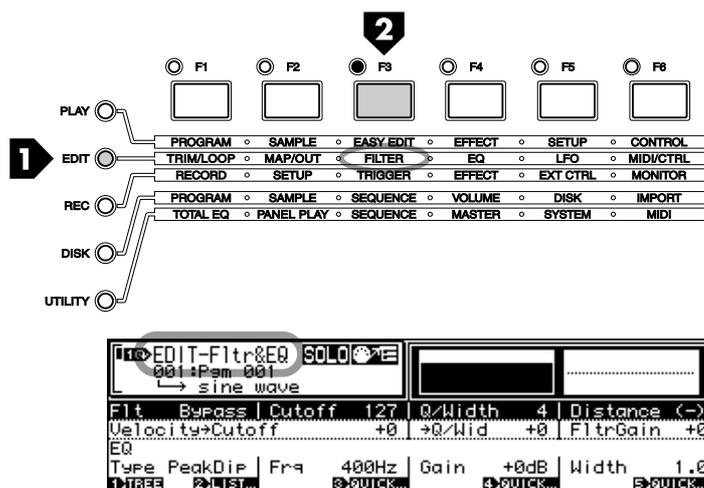
**NOTE** • Da questa pagina del display si accede a numerosi altri importanti parametri. Alle pagine da 127 a 132 della sezione di riferimento troverete i dettagli in proposito.

## In dettaglio FILTER SETUP

L'A5000/A4000 dispone di filtri straordinariamente sofisticati che non si limitano ad offrire le opzioni standard (modi di risposta passa-basso, passa-alto, picco ed eliminazione banda), ma consentono di utilizzare vari modi composti quali, ad esempio, doppio picco (peak), LPF + picco, e altri ancora.

### 1. Visualizzate il display FILTER

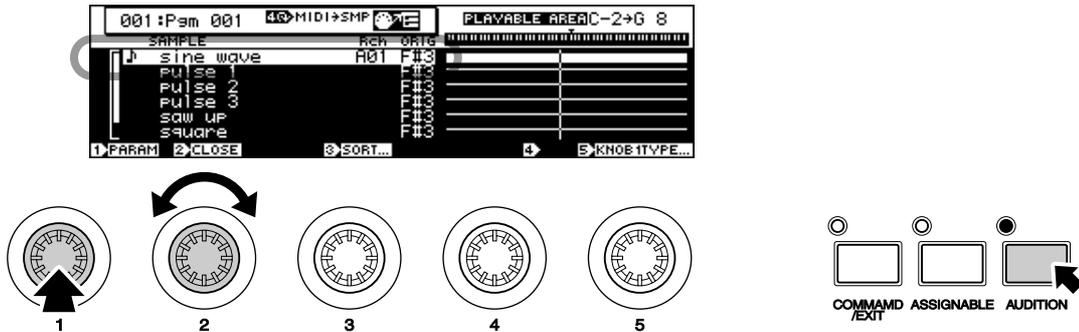
Se non è già visualizzato, premete il pulsante [EDIT] e di seguito il tasto funzione [FILTER] per passare al display “EDIT-Filtr&EQ”.



## 2. Selezionate un campione da editare

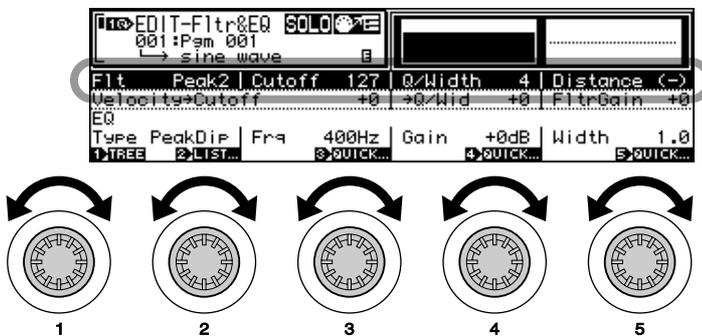
Se il campione che intendete editare non è già selezionato (il nome del campione è visualizzato nella parte inferiore della finestra che appare nell'angolo superiore sinistro del display), premete la Manopola 1 (TREE) per visualizzare l'elenco dei campioni disponibili, poi la Manopola 2 per selezionarne uno, e infine ancora la Manopola 1 (PARAM) per tornare al display "EDIT-Filtr&EQ".

Potete eseguire il campione selezionato premendo il pulsante [AUDITION].



## 3. Impostate i parametri dei filtri di base

Con la linea superiore delle funzioni evidenziata (usate la Manopola 1 per selezionarla se non lo è), usate la Manopola 2 per selezionare il tipo di risposta del filtro che intendete usare, la Manopola 3 per impostare la frequenza di taglio del filtro, la Manopola 4 per impostare l'ampiezza di banda o la risonanza (la funzione di questo parametro dipende dal tipo di filtro selezionato – consultare la tabella seguente), e la Manopola 5 per impostare la distanza ("distance") tra le frequenze del filtro nei tipi di filtro composti (consultare la tabella seguente). Potete scegliere tra:



Bypass	Nessun filtro.
LowPass1	Un filtro passa-basso con una curva di evoluzione relativamente tenue (12 dB/ott). <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno di un picco di risonanza alla frequenza di taglio.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) non ha effetto su questo tipo di filtro.</li> </ul>
LowPass2	Un filtro passa-basso con un notevole taglio (24 dB/ott). <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno di un picco di risonanza alla frequenza di taglio.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) non ha effetto su questo tipo di filtro.</li> </ul>
LowPass3	Un filtro passa-basso con taglio medio di 18dB/ott. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno di un picco di risonanza alla frequenza di taglio.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) non ha effetto su questo tipo di filtro.</li> </ul>
HiPass1	Un filtro passa-alto con una curva di evoluzione relativamente tenue (12 dB/ott). <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno di un picco di risonanza alla frequenza di taglio.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) non ha effetto su questo tipo di filtro.</li> </ul>

HiPass2	Un filtro passa-alto con un notevole taglio (24 dB/oct). <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno di un picco di risonanza alla frequenza di taglio.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) non ha effetto su questo tipo di filtro.</li> </ul>
Bandpass	Questo filtro passa-banda lascia passare solo una banda di frequenze relativamente stretta centrata al punto di taglio. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola la larghezza di passa-banda del filtro.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) non ha effetto su questo tipo di filtro.</li> </ul>
BandElim	L'opposto della risposta di passa-banda, il filtro di eliminazione banda "elimina" (tronca) una banda di frequenze relativamente stretta centrata al punto di taglio. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola la larghezza di eliminazione banda del filtro.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) non ha effetto su questo tipo di filtro.</li> </ul>
Peak1	Un filtro di picco che può essere usato per enfatizzare una banda di frequenze centrata al punto di taglio. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno di un picco di risonanza alla frequenza di taglio.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) non ha effetto su questo tipo di filtro.</li> </ul>
Peak2	Il filtro "Peak2" miscela il segnale diretto con quello filtrato per un suono più naturale. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno di un picco di risonanza alla frequenza di taglio.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) non ha effetto su questo tipo di filtro.</li> </ul>
2Peaks	Questo modo dispone di due picchi. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno dei picchi di risonanza alle frequenze di taglio di entrambi i picchi.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) regola la distanza tra le frequenze di taglio dei due picchi.</li> </ul>
2Dips	Questo modo dispone di 2 dips (flessioni o cali). <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola simultaneamente la larghezza di entrambe le flessioni del filtro.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) regola la distanza tra le frequenze di taglio delle due flessioni.</li> </ul>
DualLPFs	Due filtri passa-basso con differente taglio vengono combinati per produrre una risposta passa-basso "in più step". <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno dei picchi di risonanza alle frequenze di taglio di entrambi i filtri passa-basso.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) regola la distanza tra le frequenze di taglio dei due filtri passa-basso.</li> </ul>
LPF+Peak	Una combinazione di un filtro passa-basso e di un filtro peaking. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno dei picchi di risonanza alle frequenze di taglio di entrambi i filtri.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) regola la distanza tra le frequenze di taglio dei due filtri.</li> </ul>
DualHPFs	Due filtri passa-alto con differente taglio vengono combinati per produrre una risposta passa-alto "in più step". <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno dei picchi di risonanza alle frequenze di taglio di entrambi i filtri passa-alto.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) regola la distanza tra le frequenze di taglio dei due filtri passa-alto.</li> </ul>
HPF+Peak	Una combinazione di un filtro passa-alto e di un filtro peaking. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno dei picchi di risonanza alle frequenze di taglio di entrambi i filtri.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) regola la distanza tra le frequenze di taglio dei due filtri.</li> </ul>
LPF+HPF	Una combinazione di un filtro passa-basso e di un filtro passa-alto. <ul style="list-style-type: none"> <li>• La Manopola 4 (Q/Width) regola il guadagno dei picchi di risonanza alle frequenze di taglio di entrambi i filtri.</li> <li>• La Manopola 5 (Distance) regola la distanza tra le frequenze di taglio dei due filtri.</li> </ul>

La visualizzazione grafica della risposta nell'angolo superiore destro del pannello LCD vi darà un'idea del tipo di risposta che avete creato. Inoltre, in qualsiasi momento potete premere il tasto [AUDI-TION] per ascoltare il suono prodotto con le impostazioni correnti.

## 4. Impostate Velocity Sensitivity & Gain del filtro

Usate la Manopola 1 per evidenziare la seconda linea delle funzioni sul display, quindi usate le Manopole 3, 4, e 5 per impostare la sensibilità di velocity-taglio, di velocity-larghezza, e il guadagno (gain).

Velocity→Cutoff	Con questo parametro, il filtro può essere impostato in modo che la frequenza di taglio vari secondo la velocity della tastiera (o altro controller). In altre parole, la frequenza di taglio del filtro, e quindi il timbro del suono, varia in base alla forza con cui viene premuta ogni nota. Si possono impostare valori positivi e negativi: i valori positivi producono frequenze di taglio maggiori quanto maggiore è la velocity, mentre valori negativi producono frequenze di taglio minori all'aumentare della velocity.
→Q/Width	Come il parametro "Velocity→Cutoff", il parametro "→Q/Width" provoca la variazione della larghezza della banda o del picco di risonanza (secondo il tipo di filtro selezionato) in base alla velocity della tastiera (o altro controller).
FiltrGain	Sebbene collocato sulla linea delle funzioni relative alla risposta alla velocity, il parametro "FiltrGain" regola il guadagno generale del filtro - di norma per compensare cambi di volume prodotti dalla risposta del filtro.

**NOTE** • Oltre alle impostazioni di filtri dinamici come quelli appena descritti, l'A5000/A4000 prevede anche una sezione di filtri statici impostabili mediante i parametri presenti nell'ultima linea delle funzioni sul display (EQ). I dettagli a pagina 135.

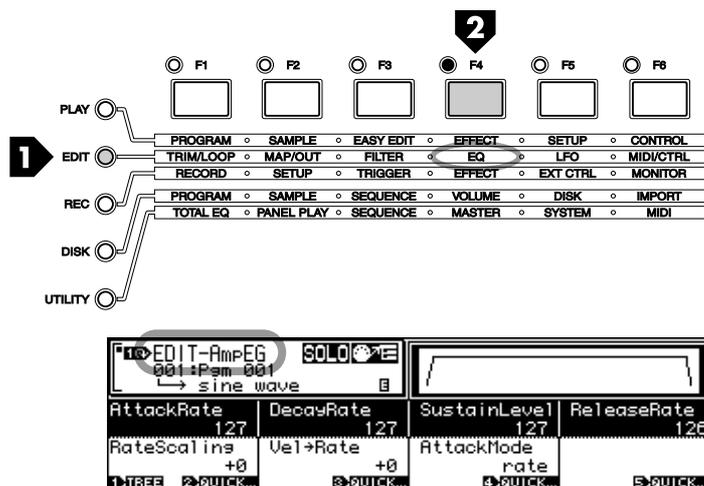
• Sotto la linea inferiore delle funzioni troverete i parametri scaling che consentono alla risposta del filtro di variare lungo la gamma della tastiera o di altro controller. I dettagli a pagina 135.

### In dettaglio EG SETUP

L'A5000/A4000 in effetti dispone di tre generatori di inviluppo indipendenti che controllano differenti aspetti del suono: ampiezza, filtri e intonazione. In questa sede daremo una veloce occhiata alla procedura di base per l'impostazione di un inviluppo dell'ampiezza. Informazioni esaurienti su tutti i generatori di inviluppo sono contenuti in questo manuale a partire da pagina 137.

## 1. Visualizzate la videata EG

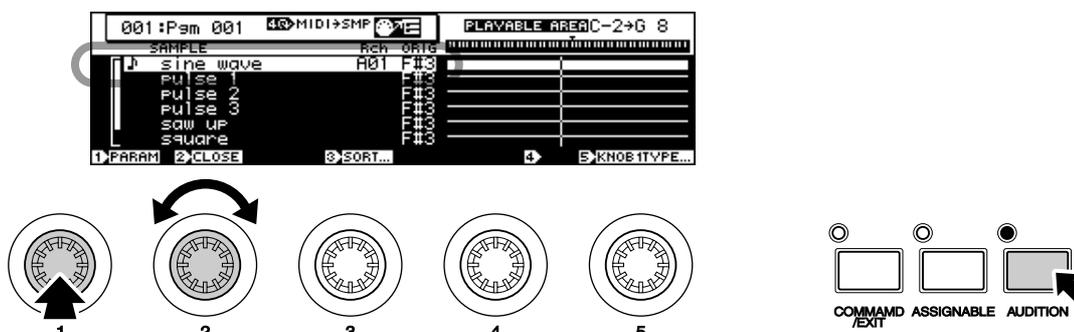
Se non è già visualizzato, premete il pulsante [EDIT] e di seguito il tasto funzione [EG] per passare al display "EDIT-AmpEG".



## 2. Selezionate un campione da editare

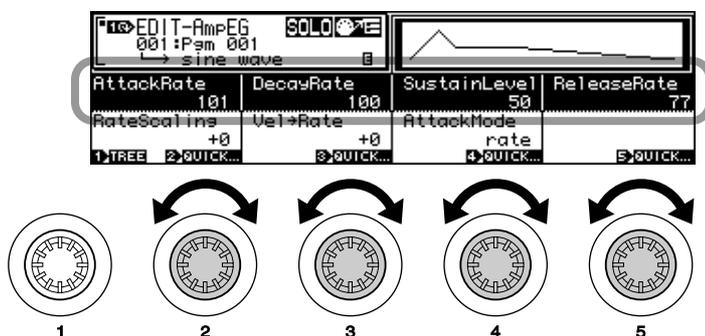
Se il campione che intendete editare non è già selezionato (il nome del campione è visualizzato nella parte inferiore della finestra che appare nell'angolo superiore sinistro del display), premete la Manopola 1 (TREE) per visualizzare l'elenco dei campioni disponibili, poi la Manopola 2 per selezionarne uno, e infine ancora la Manopola 1 (PARAM) per tornare al display "EDIT-AmpEG".

Potete eseguire il campione selezionato premendo il pulsante [AUDITION].



## 3. Impostate Attack, Decay, Sustain Level, e Release dell'EG

Con la linea superiore delle funzioni evidenziata sul display, usate le Manopole 2, 3, 4, e 5 per regolare rispettivamente i parametri attack rate (velocità di attacco), decay rate (velocità di decadimento), sustain level (livello di sustain), e release rate (velocità di rilascio) del generatore di inviluppo dell'ampiezza.

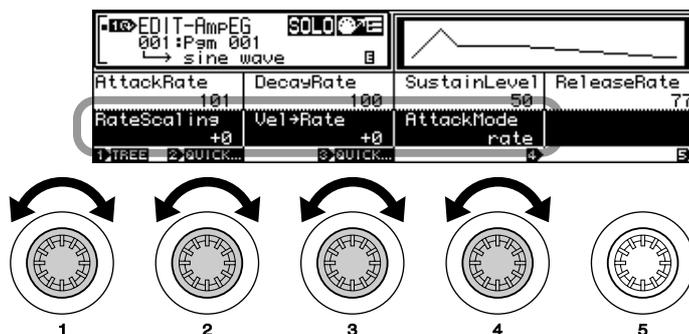


Attack Rate	Questo parametro produce un attacco più o meno veloce determinando quanto velocemente il suono raggiunge il livello massimo quando una nota viene suonata. A valore più alto corrisponde un attacco più veloce. L'impostazione del parametro "AttackRate" può modificare significativamente il carattere del suono. Applicando un attacco lento ad un suono che normalmente ha un attacco veloce – ad esempio un pianoforte – il risultato potrebbe avvicinarsi più a un violino o ad alcuni tipi di suoni sintetizzati che a quello dello strumento originale. Questo parametro dipende dall'impostazione "AttackMode" (descritta al prossimo punto).
DecayRate	Questo parametro determina con quanta rapidità il suono raggiunge il "Sustain Level" dopo aver raggiunto il massimo livello di attacco. Non sarà avvertibile alcun effetto se il parametro "Sustain Level" è impostato al massimo.
SustainLevel	A differenza degli altri parametri del generatore di inviluppo qui descritti, il parametro "SustainLevel" non influisce sulla velocità, bensì imposta il livello al quale il suono viene mantenuto finché la nota viene tenuta premuta. Se non viene impostato al massimo, è possibile enfatizzare la porzione dell'attacco iniziale/del decadimento dell'inviluppo, producendo suoni con un attacco pronunciato e un sustain più attenuato.
ReleaseRate	Questo parametro imposta la velocità con cui il suono dal Sustain Level torna a zero dopo il rilascio della nota.

La visualizzazione del grafico dell'involuppo nell'angolo superiore destro del pannello LCD vi consente di avere un'idea dell'attuale involuppo dell'ampiezza.

#### 4. Impostate Rate Scaling, Velocity Sensitivity, e Attack Mode

Usate la Manopola 1 per evidenziare la seconda linea delle funzioni sul display, e impostate i parametri "RateScaling," "Velocity→Rate," e "AttackMode" come desiderate.



RateScaling	Questo parametro può essere regolato in modo che le velocità di involuppo aumentino o diminuiscano verso le note più alte della vostra tastiera (o dell'estensione del vostro controller). Tutto ciò per simulare le caratteristiche di involuppo di molti strumenti acustici in cui l'involuppo generale è più breve per le note più alte (ne è un esempio il pianoforte). Valori positivi producono un involuppo più breve per le note più alte, mentre valori negativi producono un involuppo più lungo per le note più alte.
Velocity→Rate	Con questo parametro l'involuppo può essere impostato in modo che le velocità ad esso relative varino in base alla velocity della tastiera (o altro controller usato). In altre parole, le velocità di involuppo generale, e pertanto la lunghezza delle note, varieranno secondo la forza con cui sono premuti i tasti. Si possono impostare valori positivi e negativi: i valori positivi producono velocità superiori quanto maggiore è la velocity, mentre valori negativi producono velocità inferiori all'aumentare della velocity.
AttackMode	Il modo di attacco normale è "rate", in cui l'attacco dell'involuppo inizia a zero e aumenta verso il massimo ad una velocità determinata dall'impostazione del parametro "AttackRate". Se tuttavia il parametro "AttackMode" è impostato su "hold", l'involuppo inizia subito al massimo livello e il parametro "AttackRate" determina quanto a lungo viene mantenuto il livello massimo prima dell'inizio del decadimento del suono.

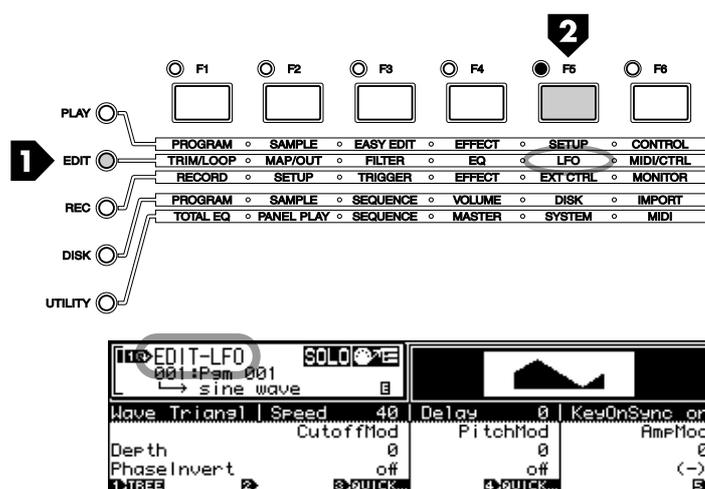
**NOTE** • Fate lo scrolling dal display "EDIT-AmpEG" per passare alla pagina "EDIT-FilterEG" (generatore di involuppo filtro), e fate di nuovo lo scrolling da questa pagina per passare alla pagina "EDIT-PitchEG" (generatore involuppo pitch) . Per i dettagli sui parametri EG consultate il manuale a partire da pagina 137.

### In dettaglio LFO SETUP

L'LFO (Low Frequency Oscillator) dell'A5000/A4000 può essere utilizzato per applicare modulazione a bassa frequenza all'ampiezza (per effetti di tipo tremolo), al pitch o intonazione (per effetti di tipo vibrato) o al taglio del filtro (per effetti di tipo wah-wah).

#### 1. Visualizzate il display LFO

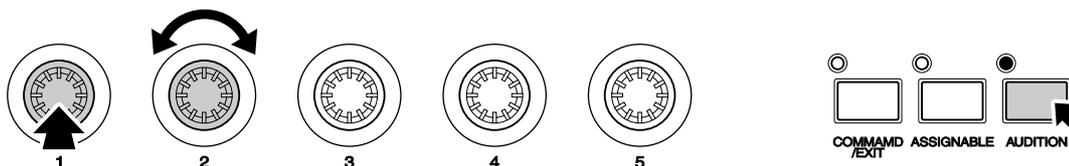
Se non è già visualizzato, premete il pulsante [EDIT] e di seguito il tasto funzione [LFO] per passare al display "EDIT-LFO".



## 2. Selezionate un campione da editare

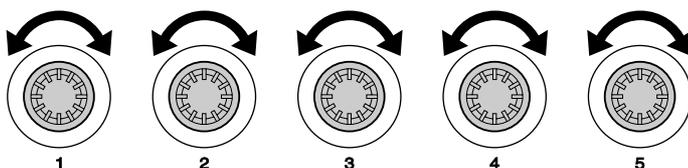
Se il campione che intendete editare non è già selezionato (il nome del campione è visualizzato nella parte inferiore della finestra che appare nell'angolo superiore sinistro del display), premete la Manopola 1 (TREE) per visualizzare l'elenco dei campioni disponibili, poi la Manopola 2 per selezionarne uno, e infine ancora la Manopola 1 (PARAM) per tornare al display "EDIT-LFO".

Potete eseguire il campione selezionato premendo il pulsante [AUDITION].



## 3. Impostate i parametri LFO Wave, Speed, Delay, & KeyOnSync

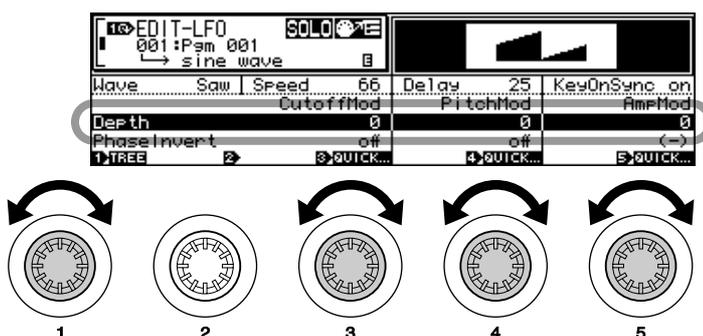
Con la linea superiore delle funzioni evidenziata (usate la Manopola 1 per selezionarla, se necessario), usate le Manopole 2, 3, 4, e 5 per impostare secondo le vostre esigenze forma d'onda LFO (Wave), velocità (Speed), delay iniziale e sincronizzazione di tasto (KeyOnSync).



Wave	Questo parametro seleziona la forma d'onda usata per la modulazione LFO. Potete scegliere tra "Saw" (a dente di sega), "Triangl" (triangolare, generalmente sostituisce l'onda sinusoidale), "Square" (quadra) e "S/H" (sample-and-hold: essenzialmente una serie di livelli casuali inseriti in un'onda quadra).
Speed	Imposta la velocità della modulazione LFO.
Delay	Quando è impostato su "0" la modulazione LFO inizierà nell'istante in cui una nota viene suonata. Man mano che il valore aumenta si noterà un ritardo (delay) tra l'esecuzione della nota e l'inizio della modulazione LFO. Valori più alti producono delay maggiore.
KeyOnSync	Il parametro "KeyOnSync" determina se l'inizio della modulazione LFO viene sincronizzata con l'inizio di ciascuna nota. Se è "on", la modulazione avrà sempre inizio nello stesso punto della forma d'onda LFO quando viene suonata una nota. Quando è "off", la modulazione avrà inizio in un punto casuale della forma d'onda LFO.

#### 4. Impostate i parametri Modulation Depth appropriati

Usate la Manopola 1 per evidenziare la seconda linea delle funzioni sul display ("Depth"), e le Manopole 3, 4, e 5 per impostare la profondità del taglio del filtro, della modulazione del pitch, e/o della modulazione dell'ampiezza. È possibile applicare la modulazione ad una sola destinazione oppure a due o tre simultaneamente.



CutoffMod	Imposta l'entità di modulazione LFO applicata al taglio del filtro. Il suono finale viene determinato dall'impostazione del filtro (pagina 133), ma generalmente la modulazione del taglio del filtro produce un effetto di tipo wah-wah. Valori più alti producono modulazione più profonda.
PitchMod	Imposta l'entità di modulazione LFO applicata al pitch. Il risultato sarà un effetto di tipo vibrato. Valori più alti producono modulazione più profonda.
AmpMod	Imposta l'entità di modulazione LFO applicata all'ampiezza. Il risultato sarà un effetto di tipo tremolo. Valori più alti producono modulazione più profonda.

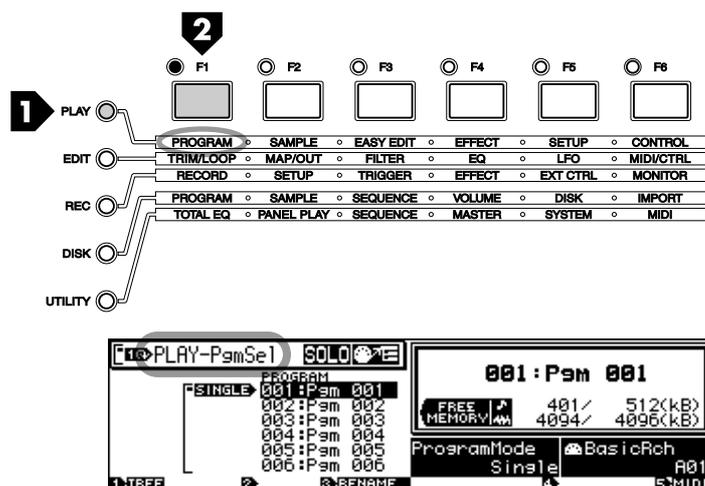
**NOTE** • I parametri "PhaseInvert" sulla linea inferiore delle funzioni possono essere usati per invertire la fase della forma d'onda dell'LFO corrispondenti per le destinazioni di modulazione. I dettagli a pagina 144.

## In dettaglio ASSEGNAZIONE AD UN PROGRAMMA

L'assegnazione di uno o più campioni ad un programma è l'ultimo passo necessario prima di poter suonare il campione tramite l'A5000/A4000.

### 1. Visualizzate il display Program Select

Premete il pulsante [PLAY] e quindi il tasto funzione [PROGRAM] per passare al display "PLAY-PgmSel" (program select, ossia selezione programma).



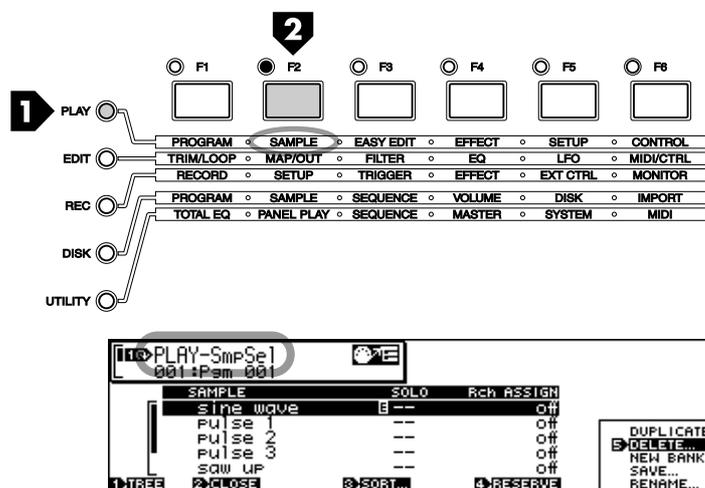
### 2. Selezionate un programma

Usate la Manopola 2 o 3 per selezionare il programma a cui intendete assegnare il vostro campione (o i vostri campioni). Numero e nome del programma selezionato appaiono nella finestra visualizzata nell'angolo superiore destro del display.

- NOTE**
- Se necessario, usate la funzione "Rename" per assegnare al programma un nome originale. I dettagli a pagina 89.
  - Nel display "PLAY-PgmSel" la Manopola 4 viene utilizzata per selezionare il modo play "Single" o "Multi" (a pagina 89 i dettagli), e la Manopola 5 viene impiegata per impostare il canale di ricezione base del campionatore (i dettagli a pagina 89).

### 3. Visualizzate il display Sample Select

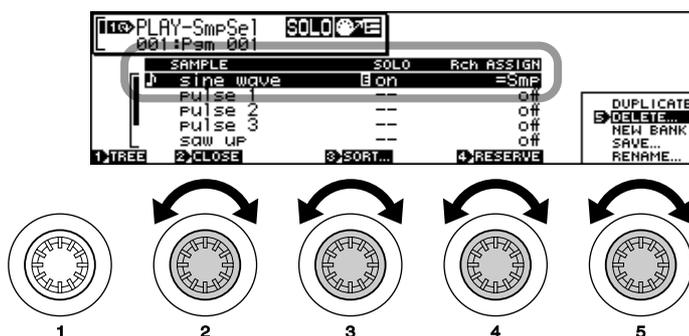
Premete il tasto funzione [SAMPLE] per passare al display "PLAY-SmpSel" (sample select).



## 4. Assegnate i vostri campioni

Usate la Manopola 2 per evidenziare un campione, e quindi la Manopola 4 per assegnare il campione selezionato al programma attualmente selezionato, e specificatene il canale di ricezione.

Quando è "off" il campione non è assegnato. Quando è impostato su "=Smp" il campione è assegnato al canale di ricezione "Sample Bank" (un "Sample Bank" è un gruppo di campioni che può essere gestito come un'unità in molti modi - i dettagli a pagina 60). Sull'A4000 è inoltre possibile selezionare i canali MIDI da "01" a "16", mentre sull'A5000 (che ha ingressi MIDI A e B) potete selezionare canali di ingresso MIDI "A" da "A01" a "A16" e canali di ingresso MIDI "B" da "B01" a "B16." Su entrambi i modelli è possibile selezionare "Bch", che è il canale di ricezione di base impostato mediante la Manopola 5 nel display "PLAY-PgmSel".



**NOTE** • Dal display "PLAY-SmpSel" potete anche usare la Manopola 5 per assegnare un nuovo nome, salvare, duplicare, cancellare o creare una nuova banca campioni (Sample Bank). I dettagli a pagina 94.

## 5. Suonate!

Una volta assegnati i campioni ad un programma, potete finalmente eseguire il programma dalla vostra tastiera, sequencer, o altro controller.

## IN CONCLUSIONE

Siamo arrivati alla fine di questa sezione introduttiva. Se avete seguito quanto fin qui spiegato dovrete essere in grado di prendere ben presto confidenza con il vostro A5000/A4000. Tuttavia, poiché fino ad ora abbiamo trattato della punta dell'iceberg, e ci sono MOLTISSIME altre caratteristiche e funzioni descritte in dettaglio nella sezione di riferimento di questo manuale, vi invitiamo a leggere il sommario (a pagina 8) e l'indice (a pagina 287) per farvi un'idea di come e dove andare a reperire le informazioni di cui potreste avere bisogno.

Buon lavoro!

# Capitolo 3

## Caratteristiche e sistema dell'A5000/A4000

Contiene informazioni sulla struttura del sistema e sulle procedure operative di base.

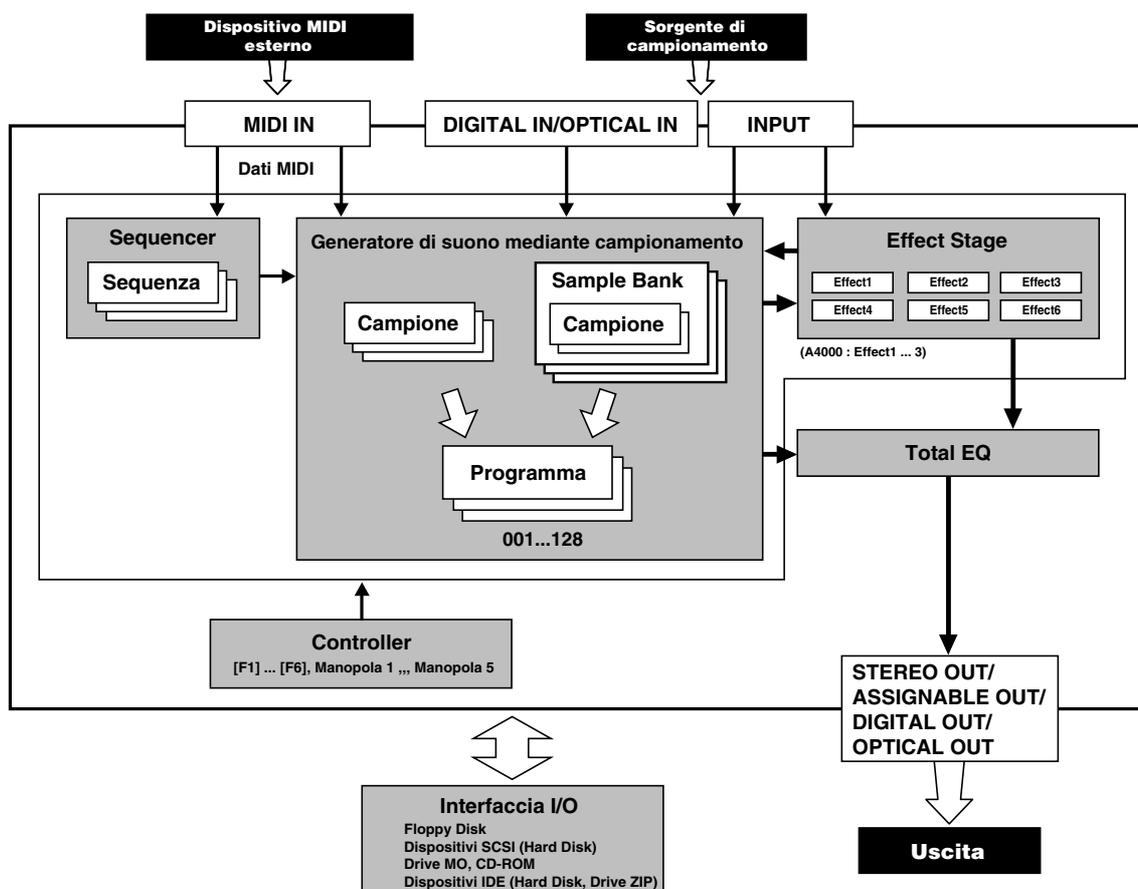
<b>1. Panoramica del sistema.....</b>	<b>58</b>
Struttura interna.....	58
Generatore di suono mediante campionamento .....	59
Effect Stage .....	63
Total EQ.....	64
Controller .....	64
Sequencer .....	64
Interfaccia I/O .....	65
Organizzazione e gestione dei dati .....	65
<b>2. Le funzioni dell'A5000/A4000 .....</b>	<b>68</b>
Organizzazione dei modi .....	68
Raffigurazione a grappolo (Tree) delle funzioni .....	73
<b>3. Funzionamento di base.....</b>	<b>77</b>
Caratteristiche generali del display.....	77
Selezione di modi e funzioni.....	77
Selezione delle pagine del display .....	78
Editing dei parametri.....	79
Esecuzione delle funzioni.....	80
Selezione dei comandi .....	80
Immissione di caratteri.....	81
Immissione MIDI.....	82
Immissione rapida (QUICK).....	83
Display della raffigurazione a grappolo (Tree View).....	83
Ingresso A/D.....	85
Indicatore MIDI .....	85
Comandi brevi .....	86
Funzioni speciali selezionabili mediante pulsante .....	86
Reset .....	86

## 1. Panoramica del sistema

L'A5000/A4000 è in grado di registrare, elaborare e riprodurre suoni di strumenti musicali, effetti di suono, segmenti di suoni: insomma quasi ogni tipo di suono. Qui di seguito viene descritta la configurazione del sistema dell'A5000/A4000.

### Struttura interna

L'A5000/A4000 prevede un generatore di suono, blocco effetti, blocco total EQ, controller, sequencer, e interfaccia I/O.



#### Generatore di suono (pagina 59)

Questa sezione registra i segnali audio ricevuti attraverso le prese di ingresso analogico (o gli ingressi digitali coassiale o ottico, se è installata la scheda opzionale I/O), e consente ai campioni registrati di essere eseguiti da un controller MIDI esterno. È il “cuore” del sistema dell'A5000/A4000.

#### Effect Stage o blocco effetti (pagina 63)

La sezione effetti aggiunge effetti di ambientazione quali il riverbero oppure effetti più marcati al segnale in uscita dalla sezione del generatore di suono. Gli effetti possono inoltre essere aggiunti ai segnali in ingresso al momento della registrazione. È disponibile una gamma di 96 effetti suddivisi in 6 blocchi di effetti (3 nell'A4000).

**Total EQ (pagina 107)**

Un equalizzatore versatile a 4 bande che può essere usato per modellare il suono in uscita dal generatore di suono.

**Controller (pagina 107)**

Le Manopole da 2 a 5, i pulsanti funzione da [F1] a [F6], il pulsante [AUDITION], il pulsante [ASSIGNABLE] ecc., possono essere utilizzate per un controllo efficace delle sezioni del generatore di suono e del sequencer.

**Sequencer (pagina 107)**

Il sequencer può essere usato per registrare dati di performance da un controller o da altro dispositivo MIDI, e per rieseguire i dati registrati utilizzando il generatore di suono del campionatore. Vi è un sequencer molto semplice che può essere usato come comodo “blocco di appunti” per annotare idee per frasi musicali.

**Interfaccia I/O (pagina 108)**

L'A5000/A4000 dispone di un drive per floppy disk che può essere utilizzato per salvare e caricare campioni, programmi e altri dati. Dispositivi di immagazzinamento addizionali, quali hard disk, drive per ZIP, drive per CD-ROM e così via, possono essere collegati esternamente mediante l'interfaccia SCSI del campionatore oppure internamente mediante i connettori SCSI e IDE forniti.

È inoltre disponibile una scheda di espansione I/O che fornisce ingressi ed uscite digitali coassiali e ottici per il campionamento e il playback diretto di segnali digitali, e in più diverse uscite analogiche individuali. La memoria dell'A5000/A4000 può essere espansa fino ad un massimo di 128 megabytes.

**Generatore di suono mediante campionamento**

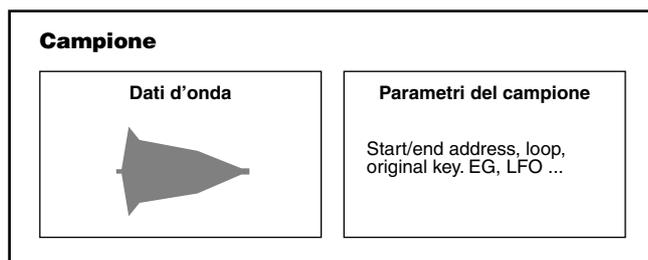
La sezione del generatore di suono registra i segnali audio ricevuti dalle prese di ingresso analogico (o dagli ingressi digitali coassiali o ottici se è installata la scheda I/O opzionale), e consente l'editing e l'esecuzione dei campioni registrati da un controller MIDI esterno. I segnali registrati possono essere organizzati come campioni, raggruppati in sample bank e assegnati a programmi facilmente gestibili.

**Campioni**

Un “campione” è la più piccola unità di dati gestita dall'A5000/A4000, e consiste di una forma d'onda campionata a cui sono stati applicati i più basilari parametri per il playback.

L'atto della registrazione di segnali ricevuti tramite le prese analogiche INPUT (o tramite i connettori DIGITAL IN o OPTICAL IN se è installata la scheda opzionale di espansione I/O) è noto come “campionamento,” e i dati d'onda registrati vengono mantenuti nella memoria interna del campionatore.

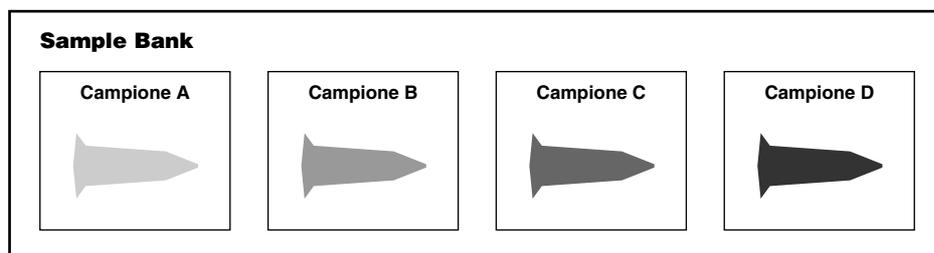
Oltre ai dati d'onda grezzi, i campioni includono indirizzi di inizio e fine che specificano il punto iniziale e finale del playback dei dati d'onda, indirizzi di loop, un parametro original key, parametri EG (Envelope Generator), parametri LFO (Low Frequency Oscillator), e altri dati che determinano come il campione deve essere eseguito.



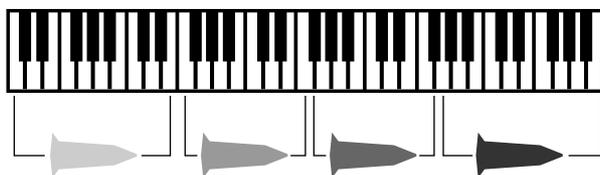
- NOTE**
- Nei campionatori convenzionali, il termine "campione" si riferisce solitamente solo ai dati d'onda. È importante ricordare che i campioni dell'A5000/A4000 includono anche diversi parametri.
  - I campioni possono essere mono o stereo. I campioni stereo hanno dati d'onda indipendenti per i canali sinistro e destro.
  - Il numero totale e la dimensione dei campioni che possono essere registrati o caricati contemporaneamente dipende dalla memoria interna disponibile.
  - Il campionamento viene eseguito utilizzando il modo RECORD (pagina 150), mentre l'editing viene eseguito nel modo EDIT (pagina 118).

### Sample Bank

Un "sample bank" è un gruppo di campioni che può essere gestito come un singolo campione. Strumenti multi-campionati, drum kit ecc. sono costituiti da molti campioni che funzionano insieme per creare il suono desiderato. Raggruppando tutti i campioni collegati in un sample bank, possono essere copiati, salvati o trattati tutti insieme, evitando così la noiosa elaborazione singola dei campioni.



- NOTE**
- Il multi-campionamento viene spesso utilizzato per raggiungere una riproduzione realistica di strumenti musicali con un'ampia gamma del pitch. Vengono campionati piccoli gruppi di note o anche note singole, e i campioni ottenuti sono distribuiti in modo da riprodurre le variazioni naturali dello strumento sull'intera estensione della tastiera.



- I Drum kit sono costituiti da campioni singoli di strumenti percussivi — grancassa, rullante, toms, piatti, ecc. — assegnati alle note singole di una tastiera o di un altro controller.
- Quando vengono importati dati multi-campionati non creati usando l'A5000/A4000, in genere viene automaticamente creato un sample bank adatto. Tuttavia, questo potrebbe non essere possibile con dati importati da alcuni dispositivi.
- I Sample bank sono creati usando la funzione Sample Select del modo PLAY (PLAY – SAMPLE-SmpSel, pagina 93).

## Programmi

Quando eseguite un suono sul campionatore, in realtà state eseguendo un “programma” al quale sono stati assegnati i campioni e/o i sample bank necessari — anche all’accensione iniziale il campionatore contiene 128 programmi “inizializzati” (numerati da 001 a 128).

### ■ Dati dei programmi

I dati inclusi nei programmi possono essere distinti in tre grandi gruppi:

#### 1. Sample Select

Questo parametro specifica quali campioni o sample bank che risiedono nella memoria del campionatore devono essere usati dal programma.

- NOTE**
- Nei programmi, diversi campioni possono essere “stratificati” e suonati simultaneamente, con le caratteristiche specificate, su tasti diversi.
  - Campioni e sample bank, quando sono assegnati ad un programma, possono essere eseguiti solo mediante un controllo MIDI.
  - L’assegnazione di campioni e sample bank viene effettuata utilizzando il parametro Sample Select nel modo PLAY (PLAY – SAMPLE – SmpSel, pagina 93).

#### 2. Easy Edit

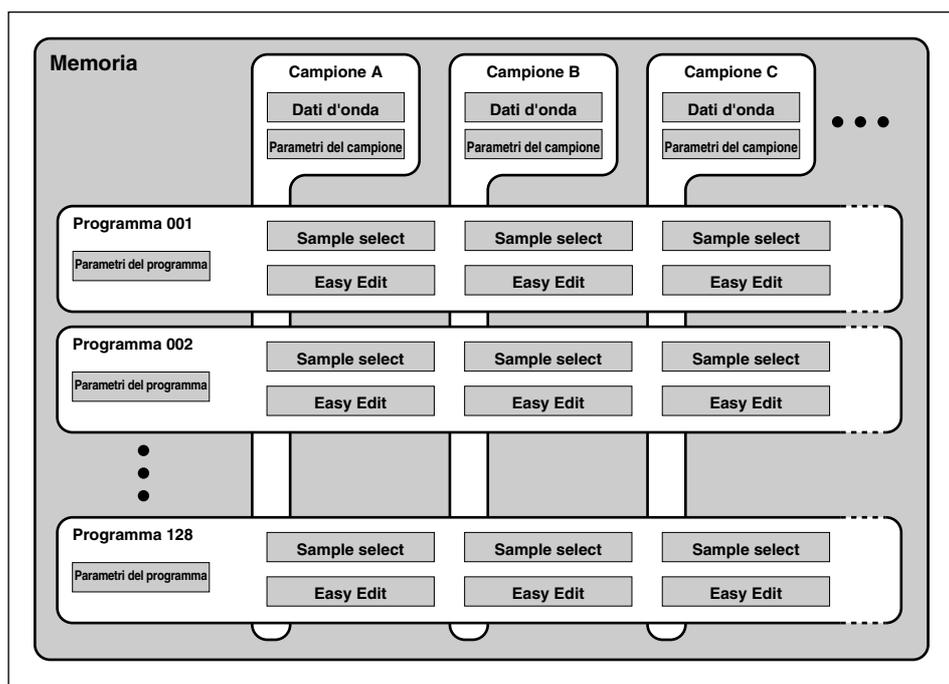
Questo tipo di dati consente la regolazione dei parametri dei campioni (tali modifiche si applicano esclusivamente al programma a cui sono assegnati campioni/sample bank).

- NOTE**
- Easy Edit può essere applicato individualmente a tutti i campioni e i sample bank assegnati al programma.
  - Easy Edit consente di regolare i campioni solo per il corrispondente programma, senza effettivamente modificare i parametri dei campioni. Un campione singolo può pertanto essere usato in differenti programmi con regolazioni Easy Edit diverse per ciascun programma.
  - Easy Edit è accessibile tramite la funzione Easy Edit del modo Play (pagina 96).

#### 3. Program Parameters

Questi dati specificano il volume del programma, come sarà influenzato dai controller MIDI e altri importanti parametri che influiscono sul playback. Includono anche le impostazioni dei singoli effetti per ciascun programma.

- NOTE**
- A questi parametri si accede tramite i display Program (pagina 89), Effect (pagina 102), Setup (pagina 107), e Control (pagina 110) del modo PLAY.

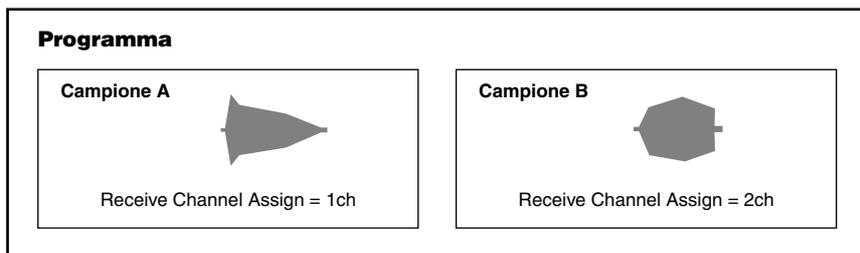


## A proposito del modo Program

Nel modo Program, il generatore di suono dell'A5000/A4000 può essere impostato nel modo Single o Multi. Quando è selezionato il modo Single, può essere eseguito un solo programma per volta.

**NOTE** • Anche quando è selezionato il modo Single, è possibile ottenere performance del tipo del modo Multi assegnando campioni o sample bank multipli allo stesso range di tasti, e assegnando ciascuno a un diverso canale di ricezione MIDI mediante il parametro Receive Channel Assign (pagina 93).

Nell'esempio seguente, il campione A verrà eseguito mediante il canale MIDI 1, e il campione B attraverso il canale MIDI 2.

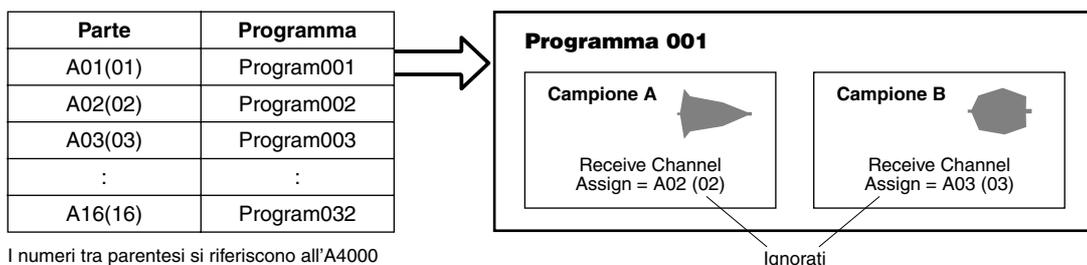


Quando è selezionato il modo Multi, differenti programmi possono essere assegnati fino a 32 “parti” sull'A5000 (parti da A01 a B16) o fino a 16 parti sull'A4000 (parti da 01 a 16), e ciascuna parte viene eseguita attraverso un canale MIDI differente.

Nell'esempio seguente, i dati MIDI ricevuti sul canale MIDI 1 attraverso il connettore MIDI IN-A controllano il programma 001, i dati ricevuti sul canale MIDI 2 controllano il programma 002, e i dati ricevuti sul canale MIDI 3 controllano il programma 003. In questo caso le impostazioni Receive Channel Assign per i campioni A e B assegnati al programma 001 vengono ignorate.

**NOTE** • Quando viene selezionato il modo Multi, il programma assegnato alla parte per la quale è selezionato Basic Receive Channel (pagina 89) diventa il “programma principale”. Tutti i parametri relativi a effetti, setup e controllo del modo PLAY impostati per il programma principale influenzeranno allo stesso modo tutti i programmi.

Nell'esempio seguente, se il Basic Receive Channel è A02 (02 nell'A4000), il programma 002 diventa il programma principale.



## Polifonia massima

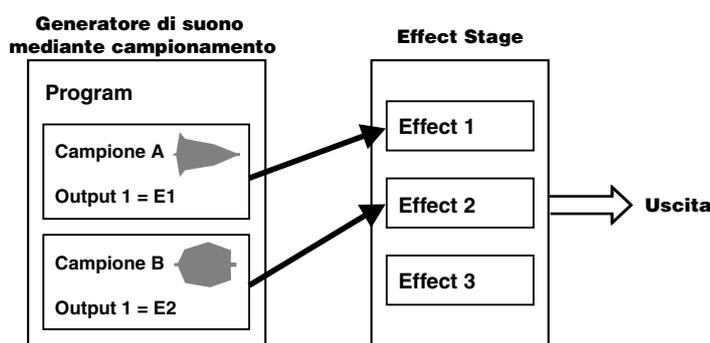
La polifonia massima è di 126 note per l'A5000, e di 64 note per l'A4000. Questa è la polifonia “per campione”, per cui quando vengono eseguiti campioni stereo (che in effetti usano due campioni) o vengono sovrapposti molti campioni, la polifonia totale viene ridotta in proporzione.

## Effect Stage

La sezione effetti aggiunge effetti di ambientazione quali il riverbero oppure effetti più marcati al segnale in uscita dalla sezione del generatore di suono. Le impostazioni degli effetti vengono salvate come parametri di programma, cosicché a ciascun programma possono essere applicati setup di effetti completamente differenti.

### Effetti e generatore di suono mediante campionamento

L'indirizzamento del segnale di uscita dalla sezione del generatore di suono mediante campionamento è determinato dai parametri Output 1 e Output 2 (EDIT – MAP/OUT – Mix&Key, pagina 129), per ciascun campione. Quando viene specificato un blocco di effetti (E1 — E6 sull'A5000, o E1 — E3 sull'A4000) per il parametro Output 1 o Output 2, l'uscita di quel campione viene indirizzata al blocco di effetti corrispondente.

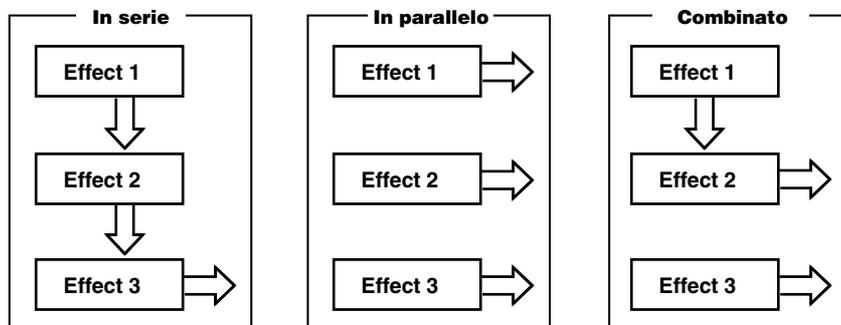


**NOTE** • L'indirizzamento dell'uscita del campione agli effetti viene effettuato attraverso i parametri del campione, ma alle impostazioni effettive degli effetti si accede mediante i parametri del programma.

### Collegamento degli effetti

L'A5000 ha 6 blocchi di effetti separati, e l'A4000 ne ha 3. Tre blocchi di effetti vengono utilizzati insieme come un gruppo, così l'A5000 dispone di due gruppi di effetti (Effect 1 — 3 e Effect 4 — 6), mentre l'A4000 dispone di un solo gruppo (Effect 1 — 3). I collegamenti tra i blocchi di effetti in ciascun gruppo possono essere impostati in molti modi (pagine 102, 103).

Gli effetti possono essere collegati in serie, in parallelo o con una combinazione di questi due modi. Quando sono collegati in parallelo, ciascun blocco di effetti può essere utilizzato in modo indipendente, ad esempio per applicare effetti diversi a campioni diversi. Quando sono collegati in serie, gli effetti possono essere combinati per creare suoni più complessi. Per esempio, dopo aver applicato il delay ad un suono potreste applicare riverbero e/o equalizzazione.



**NOTE** • Nell'A5000 è possibile indirizzare l'uscita degli effetti da 1 a 3 agli effetti da 4 a 6, collegando così in effetti 6 blocchi in serie (pagina 102).

### Registrazione degli effetti

---

Gli effetti possono anche essere aggiunti ai segnali in ingresso nel momento in cui vengono registrati, per registrare campioni completi di effetti. Le impostazioni dell'effetto Record dovrebbero essere eseguite nel modo RECORD prima della registrazione di ciascun campione.

---

### Total EQ

---

Un equalizzatore versatile a 4 bande che può essere usato per modellare il suono in uscita dal generatore di suono. Le impostazioni EQ influenzano il suono inviato attraverso le uscite stereo e della cuffia, e possono essere utilizzate dal vivo o in studio per bilanciare il suono globale. Ai parametri Total EQ si accede mediante il modo UTILITY (UTILITY – TOTAL EQ – TotalEQ, pagina 189). Le impostazioni Total EQ rimangono uguali a prescindere dal programma selezionato.

Le impostazioni Total EW non hanno effetto sul segnale inviato tramite le uscite assegnabili L&R, le uscite assegnabili da 1 a 6, o le uscite digitali coassiali o ottiche sulla scheda di espansione I/O opzionale.

---

### Controller

---

Le Manopole da 2 a 5, i pulsanti funzione da [F1] a [F6], il pulsante [AUDITION], il pulsante [ASSIGNABLE] ecc., possono essere utilizzate per un controllo efficace delle sezioni del generatore di suono e del sequencer.

Le Manopole da 2 a 5 possono essere usate per trasmettere messaggi di cambio controllo MIDI alla sezione del generatore di suono (Knob Controller — pagina 191, Knob Controller Setup — pagina 191), e per controllare la registrazione e il playback di sequenze (Sequence — pagina 194). I pulsanti funzione da [F1] a [F6] possono fungere da “mini tastiera” per utilizzare il generatore di suono quando il pulsante [ASSIGNABLE] non è disponibile (Function Key Play Setup — pagina 192). Molte funzioni del playback possono pertanto essere controllate anche quando non è disponibile un controller MIDI esterno.

Il pulsante [AUDITION] può essere usato per eseguire il campione selezionato dalla memoria o direttamente da dischetto.

---

### Sequencer

---

Il sequencer può essere usato per registrare dati di performance da un controller o da altro dispositivo MIDI, e per rieseguire i dati registrati utilizzando il generatore di suono del campionatore. Vi è un sequence molto semplice che può essere usato come comodo “blocco di appunti” per annotare idee per frasi musicali. Il sequencer consente solo registrazioni in tempo reale, e caratteristiche avanzate quali la sincronizzazione del clock MIDI e l'editing delle sequenze non sono implementate. I dati registrati sono conservati in memoria come “Sequence”, e numero e lunghezza delle sequenze registrabili sono limitati solo dalla disponibilità di memoria.

## Interfaccia I/O

L'A5000/A4000 dispone di un drive per floppy disk che può essere utilizzato per salvare e caricare campioni, programmi e altri dati. Dispositivi di immagazzinamento addizionali, quali hard disk, drive per ZIP, drive per CD-ROM e così via, possono essere collegati esternamente mediante l'interfaccia SCSI del campionatore oppure internamente mediante i connettori SCSI e IDE forniti.

È inoltre disponibile una scheda di espansione I/O che fornisce ingressi ed uscite digitali coassiali e ottici per il campionamento e il playback diretto di segnali digitali, e in più diverse uscite analogiche individuali.

La memoria dell'A5000/A4000 può essere espansa fino ad un massimo di 128 megabytes.

## Organizzazione e gestione dei dati

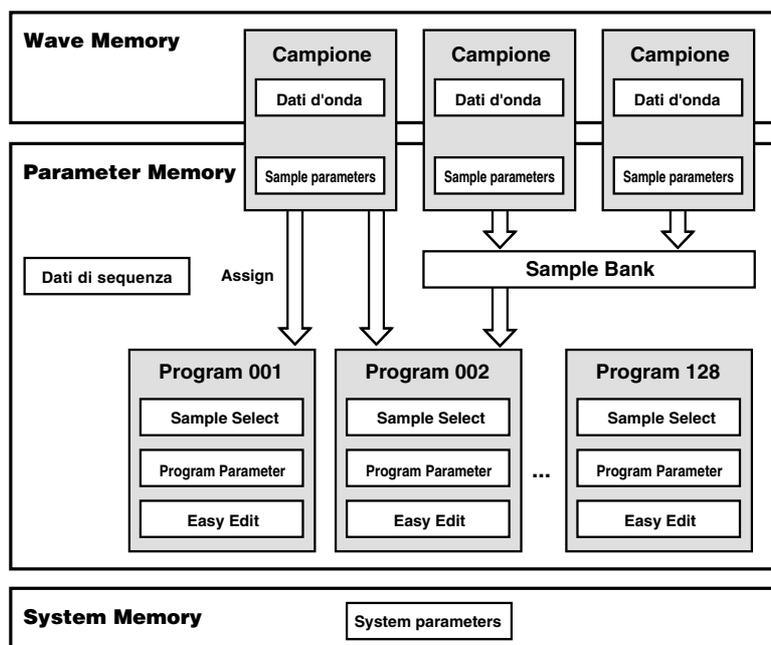
Tutti i dati contenuti nella memoria interna dell'A5000/A4000 andranno perduti allo spegnimento. Per questo motivo le operazioni di salvataggio e caricamento dati sono essenziali per poter operare in modo funzionale con l'A5000/A4000. In questa sede daremo un'occhiata alla relazione esistente tra memoria interna e mezzi di immagazzinamento.

### Dati in memoria

Campioni, sample bank, e programmi usati dal campionatore vengono mantenuti in memoria. Altri dati conservati in memoria sono le sequenze e i parametri di sistema.

I dati di sequenza sono i dati di performance MIDI registrati da un dispositivo MIDI esterno tramite il modo UTILITY del campionatore.

I parametri di sistema vengono conservati nella memoria non volatile, che non va persa allo spegnimento. Includono i parametri Total EQ del modo UTILITY, i parametri Panel Play, Master, System, e MIDI, i dati di setup relativi al modo RECORD e le assegnazioni di programmi alle parti per il generatore di suono quando è selezionato il modo Multi.



### Drive

L'A5000/A4000 dispone di un drive per floppy disk incorporato, ed è possibile collegare e installare hard disk interni aggiuntivi, ZIP o dispositivi simili mediante i connettori SCSI e IDE forniti. Dispositivi esterni di immagazzinamento quali hard disk, drive ZIP, drive CD-ROM, drive MO ecc., possono essere collegati tramite l'interfaccia SCSI del campionario. Questi drive sono definiti dispositivi SCSI o IDE.

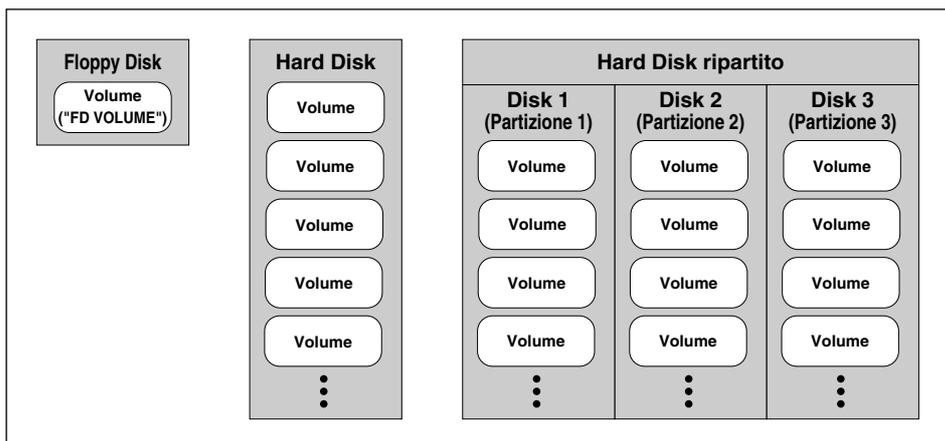
### Dischi

Il termine "disco" si riferisce al supporto di immagazzinamento utilizzato: floppy disk, disco ZIP, disco MO e così via. I dischi nuovi devono essere "formattati" dall'A5000/A4000 prima di poter essere utilizzati (pagina 177). Inoltre, hard disk, dischi ZIP e simili possono essere "ripartiti" in modo da funzionare come più dischi singoli (con un massimo di 8 partizioni).

### Volumi

L'A5000/A4000 immagazzina tutti i dati della memoria principale in un volume sul disco target (o su una partizione del disco). Il volume immagazzina una serie completa di dati della memoria principale. Un floppy disk può contenere un solo volume, creato automaticamente dall'A5000/A4000 ("FD VOLUME") alla formattazione del disco.

Se utilizzate un disco SCSI, potete creare diversi volumi e immagazzinare su ciascuno una differente serie di dati. L'illustrazione seguente indica la relazione esistente tra dischi e volumi.



Va ricordato che ciascun volume corrisponde esattamente a una serie completa di dati della memoria principale. L'A5000/A4000 salva tutti i dati della memoria principale in un unico volume. Quando ricaricate il volume, ripristinate esattamente la condizione della memoria principale quale era al momento del salvataggio dati.

## Salvataggio e caricamento

Per questioni di praticità, vi capiterà spesso di salvare e ricaricare un intero volume. Questo perché il salvataggio di un volume consente di salvare l'intero contenuto della memoria principale prima dello spegnimento dell'A5000/A4000, e di poter riprendere il lavoro dal punto in cui eravate giunti la volta precedente (con tutti i campioni e i programmi).

Impiegando molti volumi potrete preparare diversi "ambienti" (un insieme di condizioni che identificherete con un nome) in modo da poter passare velocemente da uno all'altro nelle performance dal vivo o quando lavorate a differenti progetti. Se usate solo floppy disk, dovrete cambiare disco ogni volta, poiché possono contenere un solo volume. Ma se utilizzate un drive SCSI potrete salvare diversi volumi sullo stesso disco.

Naturalmente è anche possibile salvare e ricaricare solo uno o più elementi selezionati (campioni, programmi o sequenze). Può essere utile per trasferire alcuni oggetti da un ambiente all'altro – per esempio quando desiderate caricare tutti gli oggetti da un volume e ad essi aggiungere alcuni oggetti presenti su un altro volume.

## Salvataggio e procedure di caricamento

Per le istruzioni dettagliate, fate riferimento alle pagine indicate tra parentesi.

### Tipo di salvataggio

- Tutto il contenuto in memoria ...SAVE (COMMAND-SAVE) (pagina 208)
- Solo dati editati .....SAVE (COMMAND-SAVE) (pagina 208)
- Tutti i programmi.....SAVE (COMMAND-SAVE) (pagina 208)
- Singoli programmi.....SAVE (COMMAND-SAVE) (pagina 208)
- Tutti i campioni .....SAVE (COMMAND-SAVE) (pagina 208)
- Singoli campioni.....SAVE (COMMAND-SAVE) (pagina 208)
- Singole sequenze .....SAVE (COMMAND-SAVE) (pagina 208)

### Tipo di caricamento

- Intero volume .....Volume Selest (DISK-VOLUME-Volume) (pagina 172)
- Tutti i programmi.....Plogram Load (DISK-PROGRAM-PgmLoad) (pagina 167)
- Singoli programmi.....Plogram Load (DISK-PROGRAM-PgmLoad) (pagina 167)
- Tutti i campioni.....Sample Load (DISK-SAMPLE-SmpLoad) (pagina 169)
- Singoli campioni.....Sample Load (DISK-SAMPLE-SmpLoad) (pagina 169)
- Tutte le sequenze .....Sequence Load (DISK-SEQUENCE-SeqLoad) (pagina 171)
- Singole sequenze .....Sequence Load (DISK-SEQUENCE-SeqLoad) (pagina 171)

## 2. Le funzioni dell'A5000/A4000

### Organizzazione dei modi

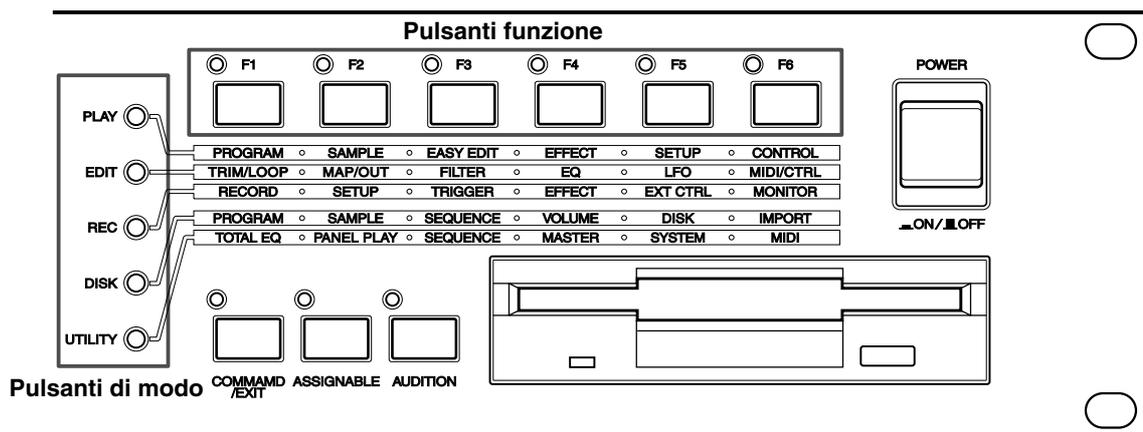
Per semplicità e comodità, tutte le funzioni dell'A5000/A4000 sono raggruppate in "modi". In aggiunta a questi è prevista una serie di "comandi" che coprono la gamma di funzioni non incluse nei modi.

Tutte le funzioni dell'A5000/A4000 sono raggruppate in 5 modi e un gruppo di comandi.

- **PLAY MODE** ..... Il modo PLAY viene usato per eseguire ed editare i programmi.
- **EDIT MODE** ..... Consente l'editing diretto del campione o dei parametri sample bank correnti.
- **RECORD MODE** ..... Viene usato per registrare nuovi campioni.
- **UTILITY MODE** ..... Il modo UTILITY include una gamma di funzioni che influenzano il funzionamento generale dell'A5000/A4000, quali registrazione/esecuzione di sequenze ecc.
- **COMMANDS** ..... Il gruppo COMMANDS (comandi) include la copia di programmi e campioni, l'editing e un'ampia gamma di operazioni che non rientrano nei display delle funzioni.

I vari modi vengono selezionati premendo i corrispondenti pulsanti di modo, i gruppi di funzioni comprese nei modi vengono selezionate mediante i pulsanti funzione corrispondenti ([F1] — [F6]), e ai comandi si accede premendo il pulsante [COMMAND/EXIT].

Provate a passare tra i vari modi e funzioni per capire come funziona l'interfaccia dell'A5000/A4000.



### PLAY MODE [PLAY] (pagina 87)

Il modo PLAY viene usato per eseguire ed editare programmi. Quando viene eseguito un suono sul campionatore, in realtà ad essere eseguito è un programma al quale sono stati assegnati i campioni e/o i sample bank necessari.

Premete il pulsante [PLAY] per accedere al modo PLAY.

Il modo PLAY comprende le 6 funzioni seguenti:

#### ■ Pulsante [F1] PROGRAM (pagina 89)

Seleziona il programma o i programmi da eseguire. Consente anche la selezione del modo Program Single o Multi, e l'impostazione individuale di parametri relativi a livello, pan, trasposizione e portamento per ciascun programma.

#### ■ Pulsante [F2] SAMPLE (pagina 93)

Specifica il campione e/o i sample bank da usare all'interno del programma.

■ **Pulsante [F3] EASY EDIT (pagina 96)**

Consente la regolazione temporanea dei parametri di campioni (le regolazioni effettuate si applicano solo al programma a cui sono assegnati campioni/sample bank).

■ **Pulsante [F4] EFFECT (pagina 102)**

Imposta gli effetti da usare nel programma.

■ **Pulsante [F5] SETUP (pagina 107)**

Imposta la velocità LFO S/H (Sample & Hold), le funzioni di A/D input, ecc.

■ **Pulsante [F6] CONTROL (pagina 110)**

Specifica i controller MIDI (o l'LFO del programma) che controlleranno il programma.

### **EDIT MODE [EDIT] (pagina 117)**

Consente l'editing diretto dei parametri del campione o del sample bank selezionati. Un "campione" è la più piccola unità di dati gestita dall'A5000/A4000, e consiste di una forma d'onda campionata a cui sono stati applicati i più basilari parametri per il playback. Un "sample bank" è un gruppo di campioni che può essere gestito come un singolo campione. Strumenti multi-campionati, drum kit ecc. sono costituiti da molti campioni che funzionano insieme per creare il suono desiderato.

Premete il pulsante [EDIT] per accedere al modo EDIT.

Sono previste le seguenti 6 funzioni:

■ **Pulsante [F1] TRIM/LOOP (pagina 120)**

Consente l'impostazione degli indirizzi di inizio e fine campione (cioè i punti sulla forma d'onda che corrispondono all'inizio e alla fine del playback), degli indirizzi di inizio e fine loop, del modo loop ecc.

■ **Pulsante [F2] MAP/OUT (pagina 127)**

Imposta l'original key (il tasto in cui è udibile il campione originale), il range dei tasti, destinazione e livello di uscita, intonazione ecc.

■ **Pulsante [F3] FILTER (pagina 133)**

Imposta i parametri EQ e di filtro che altereranno il suono del campione.

■ **Pulsante [F4] EG (pagina 137)**

Imposta singolarmente i generatori di inviluppo previsti per ampiezza, filtro e pitch.

■ **Pulsante [F5] LFO (pagina 143)**

Imposta l'LFO per ottenere modulazione ciclica di ampiezza, filtro e pitch.

■ **Pulsante [F6] MIDI/CTRL (pagina 145)**

Imposta i canali di ricezione MIDI tramite i quali i campioni verranno controllati, e le funzioni del controller MIDI da usare.

### **RECORD MODE [REC] (pagina 149)**

Questo modo viene usato per registrare nuovi campioni.

Premete il pulsante [REC] per accedere al modo RECORD.

Il modo RECORD consiste nelle seguenti 6 funzioni:

■ **Pulsante [F1] RECORD (pagina 151)**

Questa funzione serve a registrare nuovi campioni.

■ **Pulsante [F2] SETUP (pagina 153)**

La funzione SETUP include parametri che specificano la sorgente della registrazione, il range dei tasti, il metodo di avvio/arresto, la normalizzazione ecc.

■ **Pulsante [F3] TRIGGER (pagina 158)**

Specifica la modalità di inizio e arresto registrazione.

■ **Pulsante [F4] EFFECT (pagina 160)**

Specifica gli “effetti di registrazione” che verranno applicati al segnale registrato.

■ **Pulsante [F5] EXT CTRL (External Control) (pagina 161)**

Controlla il playback di un CD audio esterno.

■ **Pulsante [F6] MONITOR (pagina 163)**

Imposta il monitoraggio del segnale sorgente. Consente inoltre di generare un suono “click” di riferimento alla velocità del tempo specificata.

### **DISK MODE [DISK] (pagina 165)**

---

Il modo DISK consente l'accesso a funzioni di caricamento dati da o di salvataggio dati su floppy disk, hard disk, CD-ROM e altri dispositivi di immagazzinamento. È inoltre prevista una serie di funzioni relative alla gestione di dischi, volumi e dispositivi SCSI.

Il modo DISK consiste delle 6 funzioni seguenti e di un comando selezionato mediante i pulsanti da [F1] a [F6] e il pulsante [COMMAND/EXIT].

■ **Pulsante [F1] PROGRAM (pagina 167)**

Carica programmi da floppy disk, hard disk, o altri supporti.

■ **Pulsante [F2] SAMPLE (pagina 169)**

Carica campioni e sample bank da floppy disk, hard disk, o altri supporti.

■ **Pulsante [F3] SEQUENCE (pagina 171)**

Carica sequenze da floppy disk, hard disk, o altri supporti.

■ **Pulsante [F4] VOLUME (pagina 172)**

Seleziona e crea volumi su floppy disk o hard disk, e consente di caricare contemporaneamente tutti i dati presenti in un volume.

■ **Pulsante [F5] DISK (pagina 173)**

Funzioni per selezionare dischi, per assegnare un nuovo nome ai dischi, per montare o smontare hard disk e drive CD-ROM e per specificare il numero ID SCSI dell'A5000/A4000.

■ **Pulsante [F6] IMPORT (pagina 177)**

Consente di importare file di onde in formato elettronico e dati di campioni inizialmente creati per altri dispositivi.

### **UTILITY MODE [UTILITY] (pagina 187)**

---

Il modo UTILITY include una gamma di funzioni che influenzano il funzionamento generale dell'A5000/A4000, registrazione/playback di sequenze e così via.

Premete il pulsante [UTILITY] per accedere al modo UTILITY.

Sono previste le seguenti 6 funzioni.

■ **Pulsante [F1] TOTAL EQ (pagina 189)**

Imposta l'equalizzatore a 4 bande che si applica ai segnali d'uscita stereo e cuffie.

■ **Pulsante [F2] PANEL PLAY (pagina 191)**

Imposta le Manopole del pannello e i pulsanti delle funzioni per controllare il generatore di suono del campionatore.

- **Pulsante [F3] SEQUENCE (pagina 194)**  
Consente la registrazione e il playback dei dati di performance da un controller MIDI esterno.
- **Pulsante [F4] MASTER (pagina 195)**  
Include funzioni che influenzano il funzionamento generale dell'A5000/A4000.
- **Pulsante [F5] SYSTEM (pagina 197)**  
Funzionamento generale del sistema e impostazioni del display.
- **Pulsante [F6] MIDI (pagina 200)**  
Ampia gamma di funzioni relative alla ricezione e trasmissione MIDI.

## I COMANDI [COMMAND/EXIT] (pagina 203)

I comandi (COMMANDS) includono la copia di programmi e campioni, l'editing e un'ampia gamma di operazioni che non rientrano nei display delle funzioni.

I primi 16 comandi — da COPY a REVERT — sono accessibili quando è premuto il pulsante [COMMAND/EXIT] nel modo PLAY, EDIT, o UTILITY. Gli altri 6 comandi — da FORMAT a LOAD OS — e il comando SAVE sono accessibili quando è premuto il pulsante [COMMAND/EXIT] nel modo DISK.

- **COPY (pagina 206)**  
Copia tutti i programmi o i campioni (sample bank) in memoria – o quelli specificati – in diversi programmi o campioni (sample bank).
- **DELETE (pagina 208)**  
Cancella il campione (sample bank) o la sequenza specificati dalla memoria.
- **SAVE (pagina 208)**  
Salva su disco i dati in memoria.
- **ARRANGE (pagina 211)**  
Ridistribuisce automaticamente i campioni assegnati a un programma o un sample bank specificato.
- **FREEZE (pagina 212)**  
Fa sì che le impostazioni Easy Edit siano effettivamente applicate ai campioni o ai sample bank, o le impostazioni dei sample bank ai campioni in essi contenuti.
- **REGISTER (pagina 214)**  
Registra le impostazioni del programma o campione selezionate come valore iniziale.
- **BULK DUMP (pagina 216)**  
Consente la trasmissione a blocchi di dati di programmi o di campioni contenuti in memoria tramite il connettore MIDI OUT.
- **INITIALIZE (pagina 217)**  
Inizializza un singolo programma specificato o tutti i programmi in memoria.
- **PROCESS (pagina 218)**  
Applica ai campioni normalizzazione, inversione, dissolvenza, dissolvenza incrociata del loop ecc.
- **LOOP DIVIDE (pagina 221)**  
Divide i dati d'onda compresi tra i punti di inizio e fine loop del campione in segmenti uguali che diventano campioni indipendenti.
- **RESAMPLE (pagina 222)**  
Applica ai campioni "dilatazione" del tempo (time stretch) e conversione del pitch (pitch convert). La "dilatazione" del tempo modifica la lunghezza dei campioni senza variarne il pitch, mentre la conversione del pitch modifica il pitch dei campioni senza alterarne la durata.

### ■ STEREO→MONO (pagina 225)

Converte campioni stereo in campioni monofonici.

### ■ MOVE (pagina 226)

Sposta i campioni assegnati ad un programma in un sample bank, o i campioni contenuti in un sample bank in un altro sample bank o programma.

### ■ CREATE OSC (pagina 227)

Crea 7 diverse forme d'onda base di un oscillatore: sine wave, saw up, triangle, square, pulse 1, pulse 2, pulse 3.

### ■ EXPORT (pagina 228)

Esporta su floppy disk o hard disk il campione selezionato come file elettronico in formato WAV o AIFF.

### ■ REVERT (pagina 230)

Riporta il campione o il sample bank selezionato alla versione precedentemente salvata.

### ■ FORMAT (pagina 177)

Questo comando formatta floppy disk, hard disk, drive ZIP, ecc. Al momento della formattazione di un hard disk o di un drive ZIP potete specificare la creazione di un numero di partizioni compreso tra 2 e 8.

### ■ COPY VOLUME (pagina 181)

Copia tutti i dati presenti nel volume selezionato in un altro volume. I volumi di floppy disk non possono essere scelti come sorgente o destinazione della copia. Inoltre, non è possibile copiare i volumi presenti su dischi non formattati dall'A5000/A4000.

### ■ SYSTEM FILE (pagina 182)

Consente il salvataggio di tutti i parametri di sistema su disco, o il loro caricamento da disco (informazioni più dettagliate sui parametri di sistema a pagina 274, a proposito del formato dei dati MIDI).

### ■ BACKUP (pagina 182)

Consente di effettuare il backup dell'intero contenuto di un hard disk, disco ZIP, o altro disco su CD-R o CD-RW. Su un unico disco CD-R o CD-RW possono essere copiati fino a 8 dischi.

### ■ CD-DA (pagina 184)

Scrive su CD-R o CD-RW i campioni immagazzinati su disco per produrre un CD audio.

### ■ LOAD OS (pagina 185)

Consente il caricamento di un file OS per aggiornare il sistema operativo del campionatore.

## Raffigurazione a grappolo (Tree) delle funzioni

### [PLAY] PLAY Mode

	Pagina
[F1] PROGRAM.....	89
PgmSel.....	89
PgmMix .....	90
PgmPorta .....	91
[F2] SAMPLE.....	93
SmpSel.....	93
SmpBank.....	95
[F3] EASY EDIT.....	96
Mix.....	96
Output.....	97
Out & Gain.....	97
Filter .....	98
Pitch .....	98
AmpEG.....	99
Key .....	99
Volocity .....	100
Xfade .....	100
Control.....	101
[F4] EFFECT .....	102
EfSetupA .....	102
EfSetupB * Non disponibile sull'A4000. ....	104
EfEdit.....	104
[F5] SETUP .....	107
S/HSpeed .....	107
ADInput .....	107
[F6] CONTROL .....	110
PgmCtrlA/B.....	110
ChSetup .....	112
PgmLFO.....	113
[COMMAND/EXIT] COMMAND.....	203

Per informazioni sui comandi (COMMAND) fate riferimento a pagina 76.

**[EDIT] EDIT Mode**

	Pagina
[F1] TRIM/LOOP .....	120
└─ Waveform .....	120
└─ SmpInfo .....	124
└─ LoopRmx .....	125
[F2] MAP/OUT .....	127
└─ Mix&key .....	127
└─ Pitch .....	129
└─ Exp&Vel .....	131
└─ LvlScal .....	132
[F3] FILTER .....	133
└─ Fltr&EQ .....	133
└─ FltrScal .....	135
[F4] EG .....	137
└─ AmpEG .....	137
└─ FilterEG .....	138
└─ PitchEG .....	140
[F5] LFO .....	143
└─ LFO .....	143
[F6] MIDI/CTRL .....	145
└─ MIDISet .....	145
└─ SmpCtrlA/B .....	146
[COMMAND/EXIT] COMMAND .....	203

Per informazioni sui comandi (COMMAND) fate riferimento a pagina 76.

**[REC] RECORD Mode**

	Pagina
[F1] RECORD .....	151
└─ Record .....	151
[F2] SETUP .....	153
└─ RecSetup .....	153
└─ Process .....	157
[F3] TRIGGER .....	158
└─ Trigger .....	158
[F4] EFFECT .....	160
└─ EfSetup .....	160
└─ EfEdit .....	160
[F5] EXT CTRL .....	161
└─ CDDACtrl .....	161
[F6] MONITOR .....	163
└─ Mon&Click .....	163

**[DISK] DISK Mode**

	Pagina
[F1] PROGRAM .....	167
└─ PgmLoad .....	167
[F2] SAMPLE .....	169
└─ SmpLoad .....	169
[F3] SEQUENCE .....	171
└─ SeqLoad .....	171
[F4] VOLUME .....	172
└─ Volume .....	172
[F5] DISK .....	173
└─ Disk .....	173
└─ Setup .....	173
[F6] IMPORT .....	175
└─ Import .....	175
[COMMAND/EXIT] COMMAND .....	177
└─ SAVE .....	177
└─ FORMAT .....	177
└─ COPY VOLUME .....	181
└─ SYSTEM FILE .....	182
└─ BACKUP .....	182
└─ CD-DA .....	184
└─ LOAD_OS .....	185

**[UTILITY] UTILITY Mode**

	Pagina
[F1] TOTAL EQ .....	189
└─ TotalEQ .....	189
[F2] PANEL PLAY .....	191
└─ ManopolaCtrl .....	191
└─ ManopolaSet .....	191
└─ FKeySet .....	192
[F3] SEQUENCE .....	194
└─ Sequence .....	194
[F4] MASTER .....	195
└─ Tuning .....	195
└─ Output .....	195
[F5] SYSTEM .....	197
└─ KeysSet .....	197
└─ Custom .....	198
[F6] MIDI .....	200
└─ Channel .....	200
└─ SysEx .....	201
[COMMAND/EXIT] COMMAND .....	203

Per informazioni sui comandi (COMMAND) fate riferimento a pagina 76.

**[COMMAND/EXIT] COMMAND**

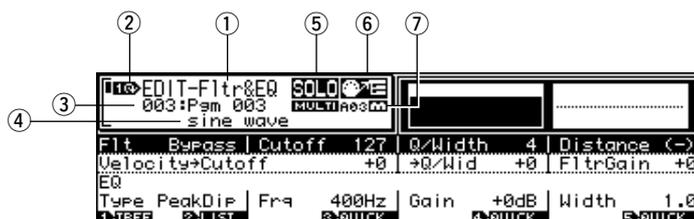
	Pagina
— COPY .....	206
— DELETE.....	208
— SAVE.....	208
— ARRANGE .....	211
— FREEZE.....	212
— REGISTER .....	214
— BALKDUMP .....	216
— INIT .....	217
— PROCESS .....	218
— LOOPDIV .....	221
— RESAMPLE .....	222
— STEREO→MONO .....	225
— MOVE.....	226
— CREATE_OSC .....	227
— EXPORT .....	228
— REVERT .....	230
— FORMAT.....	177
— COPY VOLUME.....	181
— SYSTEM FILE.....	182
— BACKUP.....	182
— CD-DA .....	184
— LOAD_OS .....	185



## 3. Funzionamento di base

### Caratteristiche generali del display

Le seguenti caratteristiche sono comuni a tutti i display dell'A5000/A4000 (tranne che a quelli relativi a COMMAND).

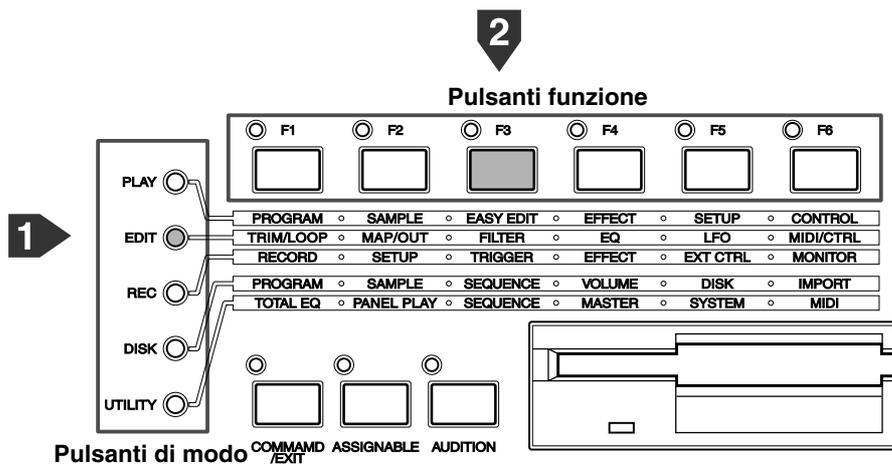


- ① Modo attualmente selezionato e pagina del display.
  - ② Indica che la Manopola 1 può essere usata per posizionare il cursore e cambiare pagina del display.
  - ③ Numero e nome del programma attualmente selezionato. È questa l'unica differenza nella pagina della funzione PROGRAM nel modo PLAY, in cui il programma selezionato appare evidenziato nell'elenco PROGRAM.
  - ④ Nome del campione o del sample bank attualmente selezionato. Non è indicato nel modo PLAY.
- NOTE**
- A sinistra del nome del campione potrebbero apparire queste icone:
    - "S" ..... Sample bank.
    - "S" ..... Campione stereo.
  - A destra del nome del campione potrebbero apparire queste icone:
    - "E" ..... Il campione è stato editato ma non ancora salvato su disco.
- ⑤ "SOLO" appare quando è attiva la funzione omonima per il campione (pagina 93).
  - ⑥ Quando il display Tree View MIDI → funzione Sample (pagina 83) è impostato come Upper o Lower, vengono visualizzate, rispettivamente, le icone "S" o "S".
  - ⑦ Viene qui visualizzato il numero della parte selezionata quando si accede al modo Multi program. Quando la parte attualmente selezionata è impostata per ricevere sul Basic Receive Channel (e quindi è il programma principale, o Master) apparirà anche "M".

### Selezione di modi e funzioni

Per selezionare una funzione sull'A5000/A4000, premete innanzitutto il pulsante del modo che contiene la funzione desiderata (PLAY, EDIT, REC, DISK, o UTILITY), e di seguito il pulsante funzione appropriato ([F1] — [F6]).

Per accedere alle funzioni FILTER del modo EDIT, per esempio, premete prima il pulsante del modo [EDIT] e poi il pulsante funzione [F3] (FILTER).



Apparirà una delle pagine del display FILTER.

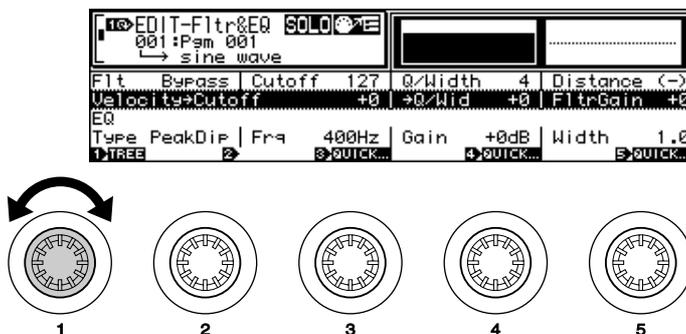


## Selezione delle pagine del display

Una volta selezionato un gruppo di funzioni come descritto sopra, potrete accedere a una o più pagine del display contenenti i parametri delle funzioni relative. Quando è disponibile più di una pagina, è possibile selezionare le pagine ruotando la Manopola 1 finché appare la pagina desiderata, oppure premendo il corrispondente pulsante funzione o di modo più volte finché viene selezionata la pagina desiderata.

### Impiego della Manopola 1

Ruotate la Manopola 1 in senso orario per selezionare la pagina successiva del display, o in senso antiorario per selezionare la pagina precedente. Alcune pagine prevedono molte linee del display, e in tal caso la rotazione in senso orario della Manopola 1 comporta uno spostamento linea-per-linea verso il basso fino a raggiungere l'ultima linea della pagina, dopo di che verrà selezionata la pagina seguente. Al contrario, se la Manopola 1 viene ruotata in senso antiorario, il cursore si sposta verso l'alto linea-per-linea fino a raggiungere la linea superiore, dopo di che verrà selezionata la pagina precedente.



Per esempio, quando è selezionata la pagina Filter & EQ, funzione FILTER del modo EDIT, come mostrato nell'illustrazione a pagina 78, ruotando la Manopola 1 in senso orario il cursore si sposta verso il basso di una linea per volta fino a raggiungere la linea più in basso, poi — se la Manopola viene ruotata ancora — verrà selezionata la pagina seguente, cioè Filter Scaling.

**NOTE** • Questo metodo può essere utilizzato quando il parametro Knob1Type dal display Tree View (pagina 84) è impostato su "Page." Se invece tale parametro è impostato su "Sample," la Manopola 1 seleziona campioni o sample bank da editare.

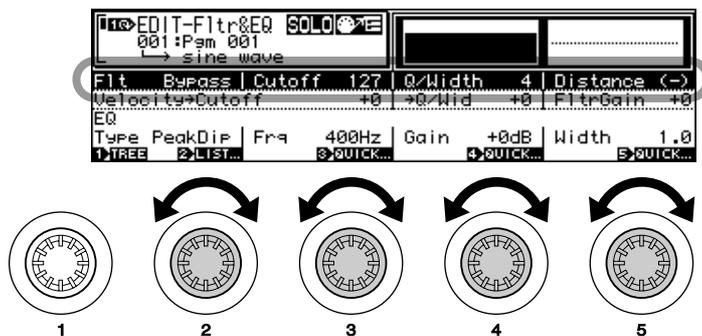
## Impiego dei pulsanti funzione e di modo

Premete il pulsante della funzione attualmente selezionata per passare alla pagina successiva del display, o il pulsante del modo attualmente selezionato per tornare alla pagina precedente del display. Alcune pagine prevedono molte linee del display, e in tal caso la pressione del pulsante della funzione attualmente selezionata comporta uno spostamento linea-per-linea verso il basso fino a raggiungere l'ultima linea della pagina, dopodiché verrà selezionata la pagina seguente. Al contrario, se viene usato il pulsante del modo attualmente selezionato, il cursore si sposta verso l'alto linea-per-linea fino a raggiungere la linea superiore, dopodiché verrà selezionata la pagina precedente.

## Editing dei parametri

Le Manopole da 2 a 5 vengono usate per editare i vari parametri che appaiono sulle singole pagine del display. In quasi tutti i casi sono visualizzati 4 parametri, direttamente in corrispondenza delle Manopole da 2 a 5, e possono essere editati ruotando semplicemente la Manopola corrispondente. Nelle pagine che prevedono più linee del display occorre usare la Manopola 1 per selezionare la linea che contiene il parametro desiderato prima di editarlo utilizzando la Manopola corrispondente (2 — 5).

Per esempio, quando è selezionata la pagina Filter & EQ, funzione FILTER del modo EDIT e il cursore si trova posizionato sulla linea superiore (cioè è selezionata la prima linea dall'alto) . . .



La Manopola 2 seleziona il tipo di filtro (Filter Type).

La Manopola 3 imposta il valore di taglio (cutoff) con valori compresi tra 0 e 127.

La Manopola 4 imposta il valore di Q/Width (0 — 30).

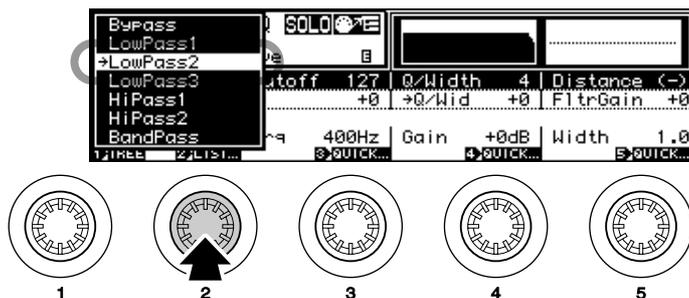
La Manopola 5 imposta il valore della distanza (Distance) con valori compresi tra -63 e +63.

**NOTE** • In alcune pagine potrebbero non essere assegnate funzioni a certe Manopole, o più Manopole potrebbero essere preposte all'editing dello stesso parametro.

## Esecuzione delle funzioni

Nella maggior parte delle pagine del display si trovano indicazioni come “1>TREE,” “2>LIST,” o “3>QUICK” subito sopra le Manopole. Tali indicazioni mostrano la funzione a cui si accede usando la Manopola corrispondente. Nelle pagine del display che prevedono diverse linee, le funzioni cambiano secondo la linea del display selezionata.

Per esempio, quando è selezionata la prima linea della pagina Filter & EQ, funzione FILTER del modo EDIT, premendo la Manopola 2 si attiva la funzione “2>LIST”, che visualizza un elenco dei tipi di filtro disponibili.



## Selezione dei comandi

L'A5000/A4000 prevede una serie di “comandi” che coprono una gamma di funzioni non incluse nei modi. Ai comandi si accede premendo il pulsante [COMMAND/EXIT]: apparirà un “menù” dei comandi disponibili. Il menù che appare quando viene premuto il pulsante [COMMAND/EXIT] dal modo DISK differisce da quello che appare quando il pulsante [COMMAND/EXIT] viene premuto a partire da qualunque altro modo (ad eccezione del modo RECORD, dal quale non è possibile accedere ai comandi).

**NOTE** • I comandi accessibili solo mediante il modo DISK sono descritti nel capitolo “Capitolo 7: Modo DISK” (pagina 177). Tutti gli altri comandi sono descritti nel “Capitolo 9: COMMAND” (pagina 204).

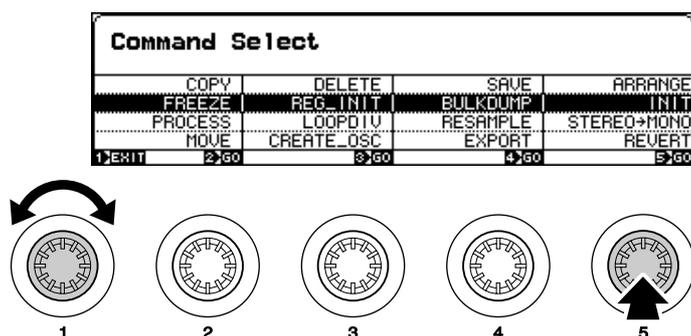
### ● Menù DISK Command (dal modo DISK)

DISK Command Select			
SAVE	FORMAT	COPY_VOL	SYS_FILE
BACKUP	CD-DA	LOAD_OS	
1>EXIT	2>GO	3>GO	4>GO

### ● Menù Command (dai modi SONG, EDIT e UTILITY)

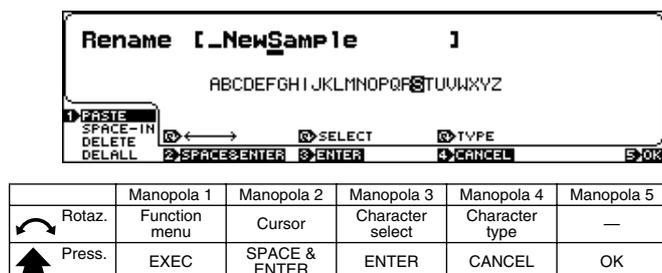
Command Select			
COPY	DELETE	SAVE	ARRANGE
FREEZE	REG_INIT	BULKDUMP	INIT
PROCESS	LOOPDU	RESAMPLE	STEREO>MONO
MOVE	CREATE_OSC	EXPORT	REVERT
1>EXIT	2>GO	3>GO	4>GO

Per selezionare un comando dal menù, usate prima la Manopola 1 per evidenziare la linea contenente il comando da selezionare, e quindi la Manopola (2 — 5) che si trova in corrispondenza del comando. Per selezionare il comando INIT (Initialize), ad esempio, usate la Manopola 1 per evidenziare la linea 2, poi premete la Manopola 5.



## Immissione di caratteri

Quando scegliete di immettere il nome di un campione, di un programma ecc, appare un display come questo:



Da questo display i caratteri vengono immessi come segue:

### Posizione del cursore

Il nome da immettere appare sulla linea superiore. Il cursore è visualizzato come sottolineatura in corrispondenza di un carattere all'interno del nome (nell'esempio riportato sopra, si trova sotto "m"), ed è possibile immettere un nuovo carattere in quella posizione. **Ruotate la Manopola 2** per spostare il cursore a destra o a sinistra nella posizione desiderata.

### Selezione dei caratteri

Dopo aver posizionato il cursore, **usate la Manopola 3** per selezionare un carattere dalla linea inferiore del display. Quando viene selezionato un carattere, verrà modificato il carattere in corrispondenza del cursore nella linea superiore. Il tipo di caratteri disponibili può essere cambiato **ruotando la Manopola 4**: è possibile selezionare lettere maiuscole o minuscole, numeri o simboli.

### Immissione & spostamento al carattere successivo

Quando avete selezionato il carattere che desiderate immettere in corrispondenza del cursore, **premete la Manopola 3** per immettere effettivamente il carattere nella posizione specificata e spostare il cursore al carattere seguente.

### Immissione di uno spazio & spostamento al carattere successivo (cancellazione)

Posizionate il cursore nel punto desiderato e premete la **Manopola 2 (SPACE&ENTER)** per immettere uno spazio e passare al carattere seguente.

#### Per incollare il nome precedentemente immesso

Premete la **Manopola 1** per incollare il nome precedentemente immesso. Per esempio, se prima avete immesso il nome "SAMPLE ABC" e premuto la Manopola 5 per completare l'immissione, **premendo la Manopola 1** incollerete ancora "SAMPLE ABC."

#### Inserimento di uno spazio

Ruotate la **Manopola 1** per visualizzare "SPACE-IN" e quindi **premete la Manopola 1** per inserire uno spazio in corrispondenza del cursore. Tutti i caratteri a destra del nuovo spazio saranno spostati a destra di una posizione.

#### Cancellazione di un carattere

Ruotate la **Manopola 1** fino a visualizzare "DELETE" e poi **premete la Manopola 1** per cancellare il carattere in corrispondenza del cursore. Tutti i caratteri a destra del nuovo spazio saranno spostati a sinistra di una posizione.

#### Cancellazione di tutti i caratteri

Ruotate la **Manopola 1** fino a visualizzare "DELALL" e quindi **premete la Manopola 1** per cancellare tutti i caratteri contenuti nel nome corrente.

#### Cancellazione dell'operazione di immissione caratteri

Per uscire dal display di immissione caratteri senza immettere un nome **premete la Manopola 4**.

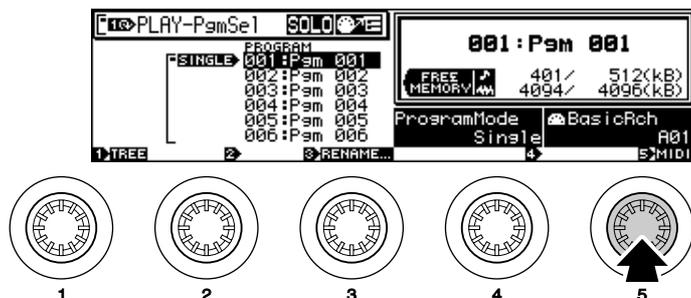
#### Conferma e conclusione dell'operazione di immissione caratteri

Per confermare e immettere il nuovo nome prima di uscire dal display di immissione caratteri **premete la Manopola 5**.

## Immissione MIDI

Parametri quali canali MIDI, numeri di nota, velocity, ecc. possono essere impostati nel modo consueto oppure ricevendo l'appropriato messaggio MIDI da un controller MIDI esterno.

Nell'immagine seguente, per esempio, la Manopola 5 può essere premuta per consentire l'immissione MIDI. L'indicazione "MIDI" lampeggia quando la Manopola viene premuta, per indicare che il campionario è pronto a ricevere l'immissione MIDI. Quando viene ricevuto l'appropriato messaggio MIDI, i dati ricevuti per il canale MIDI, il numero di nota, la velocity, o altro vengono impostati per il parametro corrispondente. Premete nuovamente la Manopola oppure selezionate una funzione diversa per uscire dal modo di immissione MIDI.

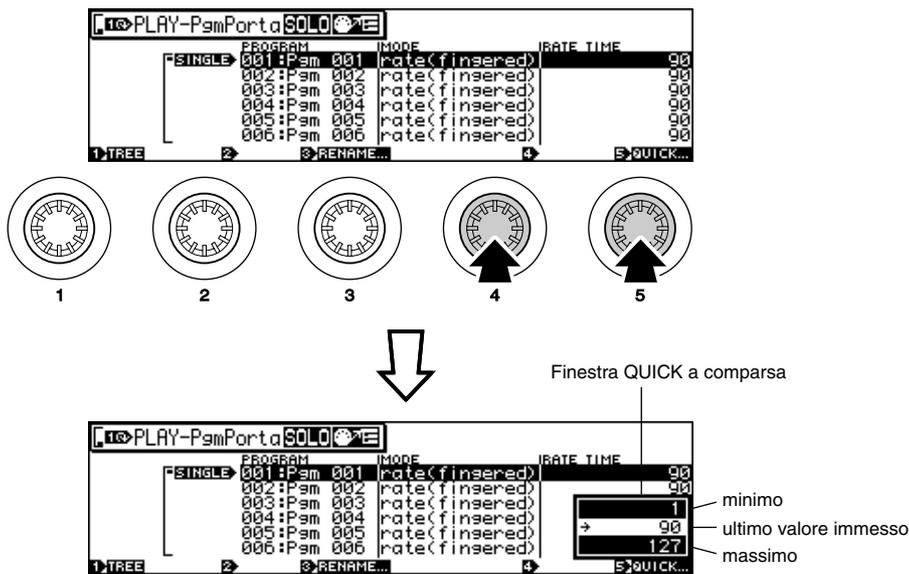


## Immissione rapida (QUICK)

Alcuni parametri dispongono di un'opzione di immissione rapida che consente di selezionare velocemente il valore massimo, minimo, centrale (ad esempio "0") o l'ultimo immesso.

Quando sopra una Manopola appare "QUICK" — nell'esempio riportato in figura appare in corrispondenza delle Manopole 4 e 5 — la Manopola può essere premuta per visualizzare un menù a comparsa per i valori. Ruotate la Manopola per selezionare il valore desiderato, quindi premetela per immettere il valore scelto e chiudere la finestra a comparsa.

**NOTE** • In alcuni casi l'ultimo valore immesso viene conservato in memoria dalla funzione di immissione rapida solo per poco, e viene perso quando spostate il cursore o selezionate una diversa pagina.



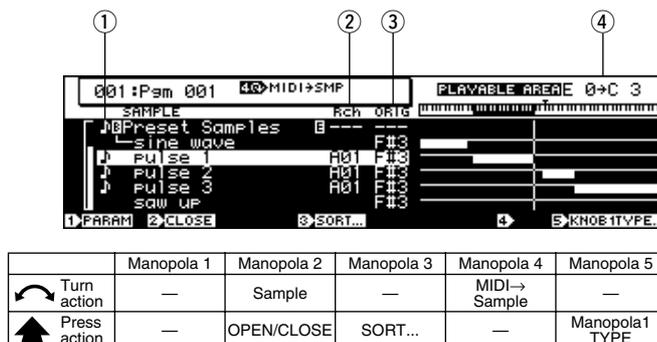
## Display della raffigurazione a grappolo (Tree View)

Nella maggior parte delle pagine del display dell'A5000/A4000 premendo la Manopola 1 viene richiamato il display Tree View che consente una appropriata selezione del campione. Questa pagina, oltre a consentire la selezione del campione da editare, include una funzione che permette la selezione diretta dei campioni via MIDI input.

**NOTE** • La stessa possibilità è offerta dalle seguenti pagine (i parametri sono collegati).

- Manopola 2 "Sample" alla pagina PLAY-SAMPLE-SmpSel (Sample Select) (pagina 93).
- Manopola 2 "OPEN/CLOSE" alla pagina PLAY-SAMPLE-SmpSel (Sample Select) (pagina 93).

La selezione di un campione ricorre frequentemente quando editate programmi o campioni. Questo tipo di organizzazione delle funzioni semplifica e velocizza tale operazione.



#### Manopola 2

---

##### [↶ Rotaz.]Sample

Seleziona un campione.

##### [▲ Press.]OPEN/CLOSE

Seleziona la possibilità di visualizzare o meno tutti i campioni contenuti nel sample bank selezionato.

#### Manopola 3

---

##### [▲ Press.]SORT...

La funzione SORT cui si accede premendo la Manopola 3 consente di riordinare i nomi dei campioni secondo le condizioni specificate.

[Range] off, Name, Status&Name

- **off** ... Nessun effetto.
- **Name** ... I nomi di sample bank e campioni vengono ordinati e visualizzati separatamente, sample bank per primi e campioni a seguire.
- **Status&Name** ... Sample bank e campioni vengono riordinati secondo il canale di ricezione: tutti i campioni e i sample bank per i quali il parametro Receive Channel non è impostato su "off" sono disposti in ordine crescente secondo il numero del canale di ricezione, dopodiché vengono elencati campioni e sample bank per i quali il parametro Receive Channel è impostato su "off". Campioni e sample bank aventi la stessa impostazione di canale sono ordinati in base al nome.

#### Manopola 4

---

##### [↶ Rotaz.]MIDI→Sample

Il campione da editare può essere selezionato suonando quel campione da un controller MIDI esterno.

[Range] off, Upper, Lower

- **off** ... Nessuna selezione MIDI del campione.
- **Upper** ... Quando un messaggio note-on MIDI esegue un campione contenuto in un sample bank, viene selezionato quel sample bank.
- **Lower** ... Quando un messaggio note-on MIDI esegue un campione contenuto in un sample bank, viene selezionato quel campione.

**HINT** • Per esempio, se avete selezionato un programma in cui il CAMPIONE A è assegnato alle note C-2 — B3, il CAMPIONE B è assegnato a C4 — B4, e il CAMPIONE C è assegnato a C5 — G8, e premete un tasto nella gamma di tasti C4 — B4 mentre editate il CAMPIONE A, il CAMPIONE B verrà selezionato per l'editing senza dover cambiare display. Allo stesso modo, il CAMPIONE C può essere richiamato istantaneamente premendo un tasto nella gamma compresa tra C5 e G8.

Questa funzione facilita la commutazione tra i vari campioni assegnati allo stesso programma.

**NOTE** • Quando una nota suona un campione composto da vari "strati", i campioni eseguiti per quella nota vengono selezionati in sequenza, uno dopo l'altro, ogni volta che la nota viene suonata. Questa caratteristica può essere esclusa mediante la pagina UTILITY-SYSTEM-Custom (pagina 198).

#### Manopola 5

---

##### [▲ Press.]Manopola1TYPE

Determina se la Manopola 1 verrà utilizzata per il posizionamento del cursore e la selezione delle pagine ("Page"), oppure per la selezione di campioni/sample bank ("Sample").

[Range] Page, Sample



---

## Comandi brevi

---

Premendo il pulsante [COMMAND/EXIT] e un pulsante funzione sono disponibili le seguenti scorciatoie.

[COMMAND/EXIT] + [F1]: Esclude tutte le note in corso di esecuzione.

[COMMAND/EXIT] + [F2]: Commuta tra le posizioni "off" e "on (Upper/Lower)" della funzione MIDI→Sample (Display Tree View, pagina 83).

[COMMAND/EXIT] + [F3]: Commuta tra le posizioni "Page" e "Sample" della funzione Knob1Type (Display Tree View, pagina 83).

[COMMAND/EXIT] + [F4]: Ripristina tutti i valori del controller.

---

## Funzioni speciali selezionabili mediante pulsante

---

### Pulsante [COMMAND/EXIT]

Il pulsante [COMMAND/EXIT] può servire ad aprire e chiudere il menù dei comandi (pagine 177, 204) oppure può essere usato in combinazione con i pulsanti funzione per eseguire una serie di operazioni "veloci" o scorciatoie.

### Pulsante [ASSIGNABLE]

A questo pulsante è possibile assegnare le funzioni che utilizzate più di frequente. Per esempio, può essere impostato in modo da escludere istantaneamente tutte le note, o da resettare tutti i controller. Il pulsante [ASSIGNABLE] e le Manopole da 2 a 5 possono essere usate per il controllo in tempo reale, e il pulsante [ASSIGNABLE] unitamente ai pulsanti funzione può suonare il generatore di suono. Il tipo di funzione assegnata al pulsante [ASSIGNABLE] è determinata mediante la pagina UTILITY-SYSTEM-KeysSet (pagina 197).

### Pulsante [AUDITION]

Premendo il pulsante [AUDITION] viene eseguito il campione attualmente selezionato. Il pulsante [AUDITION] esegue anche i campioni non assegnati al programma selezionato, per cui può essere utilizzato per controllare quale campione è selezionato e per monitorare il suono di un campione che state editando.

Quando è selezionato un sample bank, il pulsante [AUDITION] esegue in sequenza ad ogni pressione tutti i campioni in esso contenuti. Il pulsante [AUDITION] consente inoltre di eseguire un campione selezionato immagazzinato su disco senza dover caricare il campione in memoria.

---

## Reset

---

L'A5000/A4000 può essere riportato ai valori preimpostati in fabbrica (ripristino o reset) nel modo seguente:



- Quando viene eseguita questa operazione, tutto il contenuto della memoria viene riportato ai valori iniziali.

### [Operazione]

---

Accendete l'A5000/A4000 tenendo premuti i pulsanti [F1] e [ASSIGNABLE]. Quando appare il display di conferma reset potete rilasciare i pulsanti.

# Capitolo 4

## Modo *PLAY*

Questo modo viene usato per editare ed eseguire i programmi.

A proposito del modo <i>PLAY</i> .....	88
1. PROGRAM.....	89
2. SAMPLE.....	93
3. EASY EDIT.....	96
4. EFFECT.....	102
5. SETUP.....	107
6. CONTROL.....	110

## A proposito del modo PLAY

Questo modo viene usato per editare ed eseguire programmi. Per accedere al modo PLAY premete il pulsante [PLAY].

**NOTE** • Un "programma" consiste di uno o più campioni impostati e pronti ad essere eseguiti dalla vostra tastiera o altro controller MIDI.

---

## Funzioni del modo PLAY

---

Il modo PLAY include le 6 funzioni sotto elencate (selezionabili tramite i pulsanti funzione da [F1] a [F6]).

### ■ Pulsante [F1] PROGRAM

Questa funzione viene usata principalmente per selezionare ed eseguire programmi. Consente inoltre di commutare tra i modi single e multi di Program (pagina 89). Le pagine PgmSel (Program Select), PgmMix (Program Mix), e PgmPorta (Program Portamento) sono accessibili tramite questa funzione.

### ■ Pulsante [F2] SAMPLE

Questa funzione può essere usata per la selezione di campioni e la messa a punto di sample bank (pagina 93). Sono previste due pagine: SmpSel (Sample Select) e SmpBank (Sample Bank).

### ■ Pulsante [F3] EASY EDIT

Usate questa funzione per effettuare regolazioni a livello del programma per le impostazioni di playback relative a ciascun campione. Le impostazioni effettuate separatamente per ogni programma, sono valide solo mentre il programma è selezionato. Le modifiche non influenzano i dati del campione (pagina 96). La funzione EASY EDIT consente l'accesso alle seguenti 10 pagine: Mix, Output, Out&Gain (Output and Gain), Filter, Pitch, AmpEG (Amplitude EG), Key, Velocity, Xfade (Crossfade), e Control.

### ■ Pulsante [F4] EFFECT

Questa funzione seleziona e imposta gli effetti per ciascun programma. (pagina 102)  
Sono previste tre pagine: EfSetupA (Effect Setup A), EfSetupB (Effect Setup B), e EfEdit (Effect Edit).

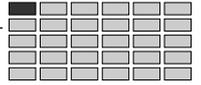
**NOTE** • L'A4000 non dispone di una pagina EfSetupB, ma solo di una pagina EfSetup che corrisponde alla pagina EfSetupA dell'A5000.

### ■ Pulsante [F5] SETUP

Questo modo include funzioni quali velocità LFO S/H (Sample & Hold) e messa a punto dell'ingresso o input A/D (pagina 107).  
Sono previste due pagine: S/HSpeed (Sample & Hold Speed), e ADInput (A/D Input).

### ■ Pulsante [F6] CONTROL

Questa funzione imposta i controller del programma e gestisce i reset dei controller. (pagina 110)  
La funzione CONTROL prevede l'accesso alle seguenti quattro pagine: PgmCtrlA (Program Control A), PgmCtrlB (Program Control B), ChSetup (Channel Setup), e PgmLFO (Program LFO).



## 1. PROGRAM

Questa funzione viene usata principalmente per selezionare ed eseguire programmi. La funzione PROGRAM consente inoltre di commutare tra i modi Program single e multi, e l'impostazione di livello, trasposizione e portamento di programmi singoli.

Premete il pulsante [PLAY] e quindi il pulsante funzione [F1] per immettere il modo PROGRAM. Le pagine PgmSel (Program Select), PgmMix (Program Mix — pagina 90), e PgmPorta (Program Portamento — pagina 91) sono accessibili tramite questa funzione.

**NOTE** • A pagina 78 i dettagli su come accedere alle varie pagine del display.

### Program Select

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F1] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-PgmSel"

Dalla pagina Program Select potete selezionare il programma che intendete eseguire, impostare il modo Program e il canale MIDI di base.

Il contenuto di questo display dipende dall'impostazione del modo Program.

#### ■ Program Mode = Single

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Program	Program	Program Mode	Basic Receive Channel
Press.	Tree View	—	RENAME...	—	MIDI

#### Manopola 1

##### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

##### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Program (Select Program)

Ruotate la Manopola per selezionare un programma per il playback, l'editing, o il salvataggio.

[Range] 001 — 128

#### Manopola 3

##### [Rotaz.]Program (Select Program)

Stessa funzione della Manopola 2.

##### [Press.]RENAME...

Se desiderate impostare o modificare il nome del programma, premete questa manopola per accedere alla videata apposita. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo "Immissione di caratteri" (pagina 81).

#### Manopola 4

##### [Rotaz.]Program Mode

Determina se una parte dell'A5000/A4000 funzionerà come generatore di suono singolo che riceve dati su un singolo canale MIDI ("Single"), o come un generatore di suono multitimbrico ("Multi") che riceve dati su 32 canali per l'A5000 o 16 canali sull'A4000.

[Range] Single, Multi

#### Manopola 5

##### [Rotaz.]Basic Receive Channel

Ruotate la Manopola per selezionare il canale MIDI che conduce il playback del campione.

[Range] A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 sull'A4000)

**NOTE** • Ha la priorità il canale di ricezione MIDI impostato per ciascun campione o sample bank (pagina 93).

##### [Press.]MIDI

È possibile immettere la selezione del numero del controller direttamente dalla tastiera MIDI. Premete innanzitutto la Manopola 2 in modo che la spia corrispondente (sopra la Manopola) inizi a lampeggiare, e quindi agite sul controller. Il numero del controller apparirà sullo schermo direttamente sopra la Manopola. Premete nuovamente la Manopola (o passate ad un'altra pagina) per completare l'operazione e registrare la nuova impostazione.

**NOTE** • Quando impostate il canale MIDI via MIDI sull'A5000, ricevete i messaggi MIDI appropriati tramite il connettore MIDI IN-A per impostare i canali A01 — A16, e tramite il connettore MIDI IN-B per impostare i canali B01 — B16.

### [DISPLAY]

#### ① FREE MEMORY

Questa pagina visualizza l'entità di memoria attualmente disponibile (ancora inutilizzata). La videata riporta valori separati per la memoria delle forma d'onda ( ) e la memoria dei parametri ( ).

visualizza la memoria dei parametri. La memoria dei parametri è la memoria utilizzata dai dati di parametro del programma o del campione, nonché dai dati di sequenza.

visualizza la memoria d'onda. La memoria d'onda è quella che contiene i dati d'onda dei campioni.

#### ② SOLO

Se Sample Solo viene attivato ("on") per un qualsiasi campione nella pagina SmpSel, apparirà **SOLO** (MIDI → SAMPLE).



③ MIDI → SAMPLE

Se MIDI → SAMPLE è impostato su "Upper" o "Lower" nella pagina del display Tree View, apparirà l'icona corrispondente:

per Upper, e per Lower.

■ Program Mode = Multi



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Part	Program	Program Mode	Basic Receive Channel
Press.	Tree View	—	RENAME...	—	MIDI

Manopola 1

Stessa funzione svolta quando Program Mode = Single (pagina 89).

Manopola 2

[Rotaz.]Part

Seleziona la parte del programma da editare.

[Range] A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 sull'A4000)

Manopola 3

[Rotaz.]Program

Ruotate la Manopola per selezionare un programma per il playback, l'editing, o il salvataggio.

[Range] 001 — 128

[Press.]RENAME...

Se desiderate impostare o modificare il nome del programma, premete questa manopola per accedere alla videata apposita. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo "Immissione di caratteri" (pagina 81).

Manopola 4, 5

Stessa funzione svolta quando Program Mode = Single (pagina 89).

**NOTE** • Quando Program Mode = "Multi", i canali MIDI impostati per ciascun numero di parte hanno la priorità su quelli impostati per singoli campioni o sample bank.

• Un programma selezionato con una parte assegnata al canale di base diventa il "programma principale" (Master Program), e tutte le impostazioni relative ad effetti, messa a punto e controllo effettuate per esso avranno effetto sull'intero Multi setup.

Program Mix

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F1] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-PgmMix"

La pagina Program Mix consente di impostare i livelli finali di uscita e i valori di trasposizione per ciascun programma. Il contenuto di questo display dipende dall'impostazione del modo Program (pagina 89).

■ Program Mode = Single



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Program	Program	Program Level	Program Transpose
Press.	Tree View	—	RENAME...	QUICK...	QUICK...

Manopola 1

[Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

Manopola 2

[Rotaz.]Program (Select Program)

Ruotate la Manopola per selezionare un programma per il playback, l'editing, o il salvataggio.

[Range] 001 — 128

Manopola 3

[Rotaz.]Program (Select Program)

Stessa funzione svolta dalla Manopola 2.

[Press.]RENAME...

Se desiderate impostare o modificare il nome del programma, premete questa manopola per accedere alla videata apposita. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo "Immissione di caratteri" (pagina 81).

Manopola 4

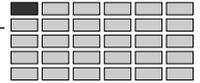
[Rotaz.]Program Level

Ruotate la Manopola per impostare il livello generale di uscita del programma.

[Range] 0 — 127

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).



## Manopola 5

### [Rotaz.]Program Transpose

Usatela per trasporre verso l'alto o verso il basso il programma, con incrementi di un semitono. La trasposizione funziona innalzando o abbassando tutti i campioni utilizzati dal programma.

Potete notare che viene trasposto della stessa entità il range di ciascun campione.

[Range] -127 — +127

**HINT** • Per esempio, se il range sulla tastiera per un campione è da C3 a B3, trasponendo il programma di -12 sposterà il range per il campione da C2 a B2, così che suonando il tasto C2 verrà prodotto il suono originariamente associato a C3.

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

## Program Mode = Multi

PART	PROGRAM	LEVEL	TRANSPOSE
A01	001:Psm 001	127	+0
A02	002:Psm 002	127	+0
A03	003:Psm 003	127	+0
A04	004:Psm 004	127	+0
A05	005:Psm 005	127	+0
A06	006:Psm 006	127	+0

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Part	Program	Program Level	Program Transpose
Press.	Tree View	—	RENAME...	QUICK...	QUICK...

## Manopola 1

Stessa funzione svolta quando Program Mode = Single (pagina 90).

## Manopola 2

### [Rotaz.]Part

Seleziona la parte di programma da editare.

[Range] A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 sull'A4000)

## Manopola 3

### [Rotaz.]Program

Ruotate la Manopola per selezionare un programma per il playback, l'editing, o il salvataggio.

[Range] 001 — 128

### [Press.]RENAME...

Se desiderate impostare o modificare il nome del programma, premete questa manopola per accedere alla videata apposita. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo "Immissione di caratteri" (pagina 81).

## Manopola 4, 5

Stessa funzione svolta quando Program Mode = Single (pagina 90).

**NOTE** • Program Level (Manopola 4) e Program Transpose (Manopola 5) impostano direttamente i valori corrispondenti per ciascun programma allo stesso modo, prescindendo dal Program Mode selezionato.

## Program Portamento

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F1] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-PgmPorta"

Usate questa pagina per impostare il modo di portamento e la velocità di portamento o il tempo per il programma selezionato.

**NOTE** • Queste impostazioni sono valide solo per i campioni per i quali il modo portamento (EDIT-MAP/OUT-Pitch) è impostato su "=Pgm" (pagina 130).

Il contenuto di questo display dipende dall'impostazione del modo Program (pagina 89).

## Program Mode = Single

PROGRAM	MODE	RATE TIME
*SINGLE 001:Psm 001	rate(finsered)	90
002:Psm 002	rate(finsered)	90
003:Psm 003	rate(finsered)	90
004:Psm 004	rate(finsered)	90
005:Psm 005	rate(finsered)	90
006:Psm 006	rate(finsered)	90

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Program	Program	Program Portamento Mode	Program Portamento Rate/Time
Press.	Tree View	—	RENAME...	—	QUICK...

## Manopola 1

### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

## Manopola 2

### [Rotaz.]Program (Select Program)

Ruotate la Manopola per selezionare un programma per il playback, l'editing, o il salvataggio.

[Range] 001 — 128

## Manopola 3

### [Rotaz.]Program (Select Program)

Stessa funzione svolta dalla Manopola 2.

### [Press.]RENAME...

Se desiderate impostare o modificare il nome del programma, premete questa manopola per accedere alla videata apposita. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo "Immissione di caratteri" (pagina 81).



### Manopola 4

#### [Rotaz.]Program Portamento Mode

Premete la Manopola per selezionare il modo. L'impostazione "rate" seleziona uno scivolamento/scorri-mento a velocità fissa, mentre l'impostazione "time" seleziona un tempo fisso di scivolamento.

[Range] rate (fingered), rate (fulltime), time (fingered), time (fulltime)

- **rate (fingered)** ... Fa scivolare una nota sull'altra se il primo tasto è ancora premuto quando viene suonata la nota successiva. Lo scivolamento avviene a velocità costante; il tempo necessario al passaggio dal pitch della prima nota a quello della seconda è proporzionale alla distanza tra i due pitch.
- **rate (fulltime)** ... Il pitch tra note consecutive slitta comunque, anche se la prima nota viene rilasciata prima che venga suonata la seconda. Anche in questo caso la velocità dello scivolamento è costante.
- **time (fingered)** ... Fa scivolare una nota sull'altra solo se il primo tasto è ancora premuto quando viene suonata la nota successiva. Lo scivolamento avviene in un tempo costante; la velocità del passaggio dal pitch della prima nota a quello della seconda è proporzionale alla distanza tra i due pitch.
- **time (fulltime)** ... Il pitch tra note consecutive slitta comunque, anche se la prima nota viene rilasciata prima che venga suonata la seconda. Anche in questo caso il tempo dello scivolamento è costante.

**NOTE** • Potete notare che l'impostazione "fingered" è effettiva solo per i campioni impostati per un replay di una nota per volta (campioni il cui interruttore Mono/Poly è impostato su mono (EDIT-MAP/OUT-Mix&Key) (pagina 127). I campioni impostati su poly ricevono sempre un portamento di tipo "fulltime".

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Program Portamento Rate/Time

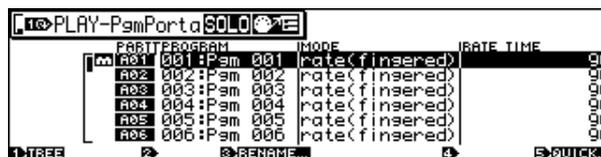
Questo valore imposta la velocità o il tempo di scivolamento del pitch. L'impostazione determina la velocità dello scivolamento (se il modo è impostato su "rate") o il tempo di scivolamento (se il modo è impostato su "time").

[Range] 1 — 127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Program Mode = Multi



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Part	Program	Program Portamento Mode	Program Portamento Rate/Time
Press.	Tree View	—	RENAME...	—	QUICK...

### Manopola 1

Stessa funzione svolta quando Program Mode = Single (pagina 91).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Part

Seleziona la parte del programma da editare.

[Range] A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 sull'A4000)

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Program

Ruotate la Manopola per selezionare un programma per il playback, l'editing, o il salvataggio.

[Range] 001 — 128

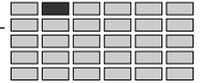
#### [Press.]RENAME...

Se desiderate impostare o modificare il nome del programma, premete questa manopola per accedere alla videata apposita. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo "Immissione di caratteri" (pagina 81).

### Manopola 4, 5

Stessa funzione svolta quando Program Mode = Single (pagina 92).

**NOTE** • Program Portamento (Manopola 4) e Program Portamento Rate/Time (Manopola 5) impostano direttamente i valori corrispondenti per ciascun programma allo stesso modo, prescindendo dal Program Mode selezionato.



## 2. SAMPLE

Questa funzione può essere usata per selezionare i campioni da impiegare in un programma o per la messa a punto di sample bank. Premete il pulsante [PLAY] e quindi il secondo tasto funzione [F2] per accedere al modo SAMPLE.

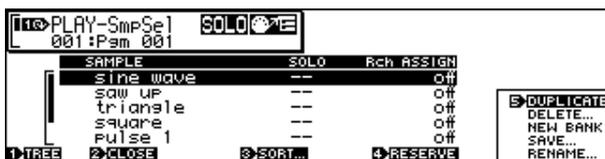
Sono previste due pagine: SmpSel (Sample Select) e Smp-Bank (Sample Bank — pagina 95).

**NOTE** • A pagina 78 i dettagli su come accedere alle varie pagine del display.

### Select Sample

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-SmpSel"

Usate questa pagina per assegnare campioni al programma corrente, per selezionare campioni da editare o per salvare su disco il campione selezionato.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Sample Solo	Receive Channel Assign	Shortcut Command
Press.	Tree View	OPEN/CLOSE	SORT	RESERVE	EXECUTE

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Sample

Seleziona un campione da usare nel programma. I campioni qui selezionati saranno impiegati nel programma corrente a meno che il parametro "RchASSIGN" sia stato escluso ("off") mediante pressione della Manopola 4.

- NOTE**
- I caratteri che appaiono a sinistra del nome del campione hanno il seguente significato:
    - ... Sample Bank
    - ... Campione stereo
  - I caratteri che appaiono a destra del nome del campione hanno il seguente significato:
    - ... Il campione è stato editato, ma non salvato su disco.

#### [Press.]OPEN/CLOSE

Premendo questa Manopola potrete scegliere se visualizzare o meno tutti i campioni contenuti nei sample bank (l'opzione viene attivata o esclusa ad ogni pressione).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Sample Solo

Questa impostazione attiva o disattiva la caratteristica "sample solo". Quando è attivata (ON), potrete usare l'ingresso MIDI per eseguire esclusivamente il campione (o il sample bank) selezionato. La caratteristica è utile quando state editando un campione o un sample bank e dovete ascoltare un suono separatamente dagli altri.

#### [Range] off, on

**NOTE** • Se Sample Solo viene attivata per un certo sample bank, suonerà solo quel sample bank.

**HINT** • Per fare un esempio, ipotizziamo che stiate lavorando con due campioni, il Campione A e il Campione B, e che entrambi siano impostati per suonare sull'intera estensione della tastiera (da C-2 a G8). Se la caratteristica "sample solo" è OFF, suonando un tasto sulla tastiera verranno eseguiti entrambi i campioni.

Ora, ipotizziamo che stiate editando il Campione A, e che vogliate eseguirne il suono senza l'interferenza del Campione B. Se impostate su ON la caratteristica "sample solo", l'ingresso MIDI riprodurrà solo il suono del Campione A.

**NOTE** • Potete notare che questa caratteristica è disponibile solo con i campioni usati dal programma selezionato mediante la Manopola 2. Se selezionate un campione non incluso nel programma, sullo schermo viene visualizzato "-" ad indicare che la caratteristica non è disponibile.

• La caratteristica non è inoltre disponibile per i singoli campioni contenuti in un sample bank. Se selezionate tali campioni, sullo schermo viene visualizzato "-". Tuttavia, è possibile selezionare l'intero sample bank perché sia eseguito nel modo Solo.

• Questo parametro non può essere editato quando Program Mode è impostato su Multi.

#### [Press.]SORT

La funzione SORT, a cui si accede premendo la Manopola 3, consente di riordinare secondo le condizioni specificate i nomi dei campioni visualizzati sul display.

#### [Range] off, Name, Rch&Name

- **off** ... Nessun effetto.
- **Name** ... I nomi di sample bank e campioni vengono ordinati e visualizzati separatamente in ordine alfabetico, sample bank per primi e campioni a seguire.
- **Rch&Name** ... I campioni vengono riordinati secondo il canale di ricezione:

#### Program Mode = Single:

A01 — B16 (01 — 16 sull'A4000) → Bch → =smp → off

#### Program Mode = Multi:

=A01 — =B16 (01 — 16 sull'A4000) → off

**I campioni aventi la stessa impostazione di canale sono ordinati in base al nome.**



## Manopola 4

### [↶ Rotaz.]RchASSIGN (Receive Channel Assign)

Determina se il campione selezionato sarà o meno usato nel programma corrente. Impostate questo parametro su "off" se il campione non deve essere usato nel programma, oppure impostate il canale di ricezione MIDI attraverso cui il campione deve essere controllato.

#### [Range] Program Mode = Single:

A01 — B16 (01 — 16 sull'A4000), Bch (Basic Receive Channel), =smp (canale di ricezione impostato per il campione), off.

#### Program Mode = Multi:

Qualsiasi numero di parte assegnato al programma corrente (A01 — B16 sull'A5000; 01 — 16 sull'A4000), off

- NOTE**
- Un messaggio di avvertimento verrà visualizzato se tentate di ruotare la Manopola per un campione le cui impostazioni easy-edit sono "off", e vi verrà chiesto se intendete cancellare le impostazioni easy-edit. Se premete la Manopola 5 (>YES) le impostazioni easy-edit saranno cancellate e il parametro Rch ASSIGN sarà escluso (off).
  - Se la Manopola 2 seleziona un campione che appartiene a un sample bank, l'impostazione RchASSIGN viene eliminata (nell'area di impostazione appare "-").
  - Se selezionate troppi campioni sovrapposti (distribuiti sugli stessi tasti o su sezioni sovrapposte) potrebbe risultare un ritardo nel playback. In generale, dovrete impostare il programma in modo che non vi siano tasti sulla tastiera abbinati a più di 4 campioni monofonici (o a 2 campioni stereo).

### [▲ Press.]RESERVE

Se premete questa Manopola, otterrete l'esclusione temporanea del canale di ricezione per il campione usato nel programma. In tal caso, il canale di ricezione selezionato sarà visualizzato tra parentesi e il campione non emetterà alcun suono. Per ripristinare le normali condizioni di playback, premete una seconda volta la Manopola.

- NOTE**
- Questa funzione non ha effetto quando è selezionato un sample bank o con campioni per i quali è esclusa ("off") l'assegnazione del canale di ricezione.

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]Shortcut Command

Questa Manopola posiziona il cursore all'interno della finestra che seleziona i comandi brevi disponibili.

#### [Range] DUPLICATE, DELETE..., NEW BANK, SAVE..., RENAME...

(Per i dettagli sui vari comandi, consultate il paragrafo "Shortcut Command: comandi brevi")

### [▲ Press.]EXECUTE

Esegue il comando selezionato mediante il cursore.

## Shortcut Command: comandi brevi

### ■ DUPLICATE

Crea una copia del campione selezionato utilizzando la Manopola 2. Se specificate un campione contenuto in un sample bank, vi verrà chiesto se desiderate duplicarlo all'interno del sample bank o al di fuori di esso. Premete la Manopola 4 (>InBank) per creare un duplicato all'interno del sample bank, o la Manopola 5 (>Out Of Bank) per duplicare il campione al di fuori del sample bank.

Se duplicate un sample bank, l'A5000/A4000 duplicherà sia il banco sia i campioni in esso contenuti. (Il nome di ciascun nuovo campione diventa: nome originale + "\*\*".)

- NOTE**
- Subito dopo la duplicazione, la nuova versione sarà identica alla versione originale: stesse impostazioni di parametro e stessi dati d'onda. Per personalizzare il suono del nuovo campione potete editarne i dati di parametro.

### ■ DELETE...

Elimina il campione o il sample bank selezionato utilizzando la Manopola 2.

Premete la Manopola per eliminare il campione (o i campioni). L'A5000/A4000 visualizza una videata di conferma. Premete la Manopola 5 (>YES) per completare l'operazione, oppure la Manopola 4 (>NO) per cancellarla.

Se avete selezionato un sample bank, l'A5000/A4000 vi chiederà se desiderate eliminare anche i campioni che esso contiene. Premete la Manopola 5 (>YES) per eliminare tutti i campioni insieme al bank, oppure la Manopola 4 (>NO) per eliminare solo il sample bank, lasciando tutti i campioni in memoria.

### ■ NEW BANK

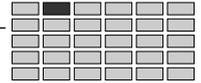
Usate questa pagina per creare un nuovo sample bank, vuoto, nella memoria principale.

### ■ SAVE...

Salva su disco i dati attualmente in memoria. I dettagli a pagina 208.

### ■ RENAME...

Se desiderate impostare o modificare il nome del programma, premete questa manopola per accedere alla videata apposita. Per i dettagli, fate riferimento al paragrafo "Immissione di caratteri" (pagina 81).



## Select Sample from Sample Bank

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-SmpBank"

Questa pagina del display vi consente di editare i sample bank, aggiungendo o togliendo campioni.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample Bank	—	Sample	—
Press.	Tree View	FOCUS	SORT	FOCUS	REMOVE/ADD

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Sample Bank

Posiziona il cursore sul sample bank da editare.

- NOTE**
- A destra dei nomi dei sample bank editati ma non salvati su disco viene visualizzata una "E".
  - A sinistra dei nomi di campioni usati nel programma attualmente selezionato appare "U".

#### [Press.]FOCUS

Seleziona il campione evidenziato per l'editing.

- HINT**
- Dopo aver usato la Manopola 2 per selezionare un sample bank e la Manopola 4 per selezionare un campione, se usate la Manopola 5 per eseguire il comando REMOVE, il campione verrà rimosso dal sample bank e diventerà un campione indipendente. Allo stesso modo, se usate la Manopola 5 per eseguire il comando ADD, il campione selezionato verrà aggiunto al sample bank.

### Manopola 3

#### [Press.]SORT

La funzione SORT, a cui si accede premendo la Manopola 3, consente di riordinare secondo le condizioni specificate i nomi dei campioni visualizzati sul display.

[Range] off, Name, Status&Name

- **off** ... Nessun effetto.
- **Name** ... I nomi di sample bank e campioni vengono ordinati e visualizzati separatamente in ordine alfabetico.
- **Status&Name** ... I sample bank vengono ordinati secondo la relazione con i programmi, e i campioni secondo la relazione con i sample bank:  
I sample bank sono ordinati in modo che quelli assegnati a programmi siano elencati per primi, e quelli non assegnati a seguire.

I campioni sono ordinati in modo che quelli assegnati al sample bank selezionato siano elencati per primi, seguiti dai campioni non assegnati e infine dai campioni assegnati a programmi o ad altri sample bank.

Quando diversi campioni o sample bank soddisfano le stesse condizioni, verranno ordinati per nome.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Sample

Posiziona il cursore sul campione da editare.

- NOTE**
- A destra dei nomi dei campioni editati ma non salvati su disco viene visualizzata una "E".
  - "E" verrà visualizzato a sinistra dei nomi dei campioni contenuti nel sample bank selezionato mediante la Manopola 2.
  - A sinistra dei nomi di campioni usati nel programma attualmente selezionato appare "U".
  - "USED" verrà visualizzato a destra dei nomi di campioni già utilizzati in un sample bank o in un programma.

#### [Press.]FOCUS

Seleziona il campione evidenziato per l'editing.

### Manopola 5

#### [Press.]REMOVE or ADD

Quando con la Manopola 4 selezionate un campione contenuto nel sample bank selezionato mediante la Manopola 2, la funzione assegnata alla pressione della Manopola 5 diventa REMOVE. Quando con la Manopola 4 selezionate qualsiasi altro campione, la funzione assegnata alla pressione della Manopola 5 è ADD.

#### REMOVE

Il campione selezionato tramite la Manopola 4 viene tolto dal sample bank e diventa un campione indipendente.

- NOTE**
- La funzione REMOVE ha effetto solo se il campione selezionato mediante la Manopola 4 è effettivamente assegnato al sample bank selezionato tramite la Manopola 2.

#### ADD

Il campione selezionato tramite la Manopola 4 viene aggiunto al sample bank selezionato con la Manopola 2.

- NOTE**
- La funzione ADD non avrà effetto se il campione selezionato tramite la Manopola 4 è già assegnato al sample bank selezionato tramite la Manopola 2.

Se viene selezionato un campione "USED", divengono disponibili le opzioni "MOVE&ADD" e "DUPLICATE&ADD". Con l'opzione "MOVE&ADD", il campione verrà spostato dal programma o dal sample bank cui era assegnato e verrà aggiunto al sample bank specificato. L'opzione "DUPLICATE&ADD" duplica il campione e lo aggiunge al sample bank specificato (Il nome del nuovo campione diventa: nome originale + "\*\*").

- NOTE**
- Potete notare che l'A5000/A4000 non crea una copia dei dati d'onda quando duplicate il campione. I due campioni hanno accesso alla stessa area di memoria in cui sono contenute le forme d'onda. Pertanto la duplicazione non consuma la memoria destinata alle forme d'onda.



### 3. EASY EDIT

Usate questa funzione per effettuare regolazioni a livello del programma per le impostazioni del playback di ciascun campione. Le impostazioni si effettuano separatamente per ciascun programma, e rimangono valide solo mentre il programma è selezionato. Le modifiche non riguardano i dati dei campioni.

Premete il pulsante [PLAY] e quindi il terzo tasto funzione [F3] per accedere al modo EASY EDIT.

- NOTE**
  - Nel modo EASY EDIT, sono elencati solo i campioni utilizzati dal programma corrente.
  - Se si accede a EASY EDIT mentre è selezionato un campione non usato dal programma corrente, il display visualizzerà un elenco in cui nessuno dei campioni è selezionato. La Manopola 2 a questo punto può essere usata per selezionare uno dei campioni in elenco.
  - Le impostazioni EASY EDIT verranno cancellate quando il parametro "RchASSIGN" per il campione editato viene impostato su "off" (le impostazioni EASY EDIT non vengono ripristinate alla riassegnazione del campione).
  - Se applicate la funzione EASY EDIT a un sample bank, le impostazioni avranno effetto sull'intero sample bank. Potete applicare regolazioni di edit a campioni individuali all'interno del sample bank.
- HINT**
  - Questa caratteristica vi permette di regolare il modo in cui un campione opera e suona all'interno di un programma, lasciando inalterate le impostazioni iniziali del campione. Ciò è particolarmente utile quando desiderate usare lo stesso campione in modi diversi con programmi differenti.

Il modo EASY EDIT prevede le seguenti 10 pagine del display: Mix, Output (pagina 97), Out&Gain (pagina 97), Filter (pagina 98), Pitch (pagina 98), AmpEG (Amplitude EG — pagina 99), Key (pagina 99), Velocity (pagina 100), Xfade (Crossfade — pagina 100), e Control (pagina 101).

- NOTE**
  - A pagina 78 i dettagli su come accedere alle varie pagine del display.

#### Parametri EASY EDIT

Il modo EASY EDIT viene usato per applicare temporaneamente valori di offset o in sostituzione per i parametri propri del campione, e quindi i parametri easy-edit sono essenzialmente gli stessi previsti per il modo EDIT. In questa sede verranno semplicemente elencati i parametri EASY EDIT disponibili e le loro impostazioni. Per i dettagli, fate riferimento ai parametri del modo EDIT alle pagine indicate.

- NOTE**
  - Tra parentesi, dopo il valore, viene indicato "offset" o "replacement".
  - Premete le manopole "QUICK..." per il menù di immissione rapida — i dettagli a pagina 83.
  - Premete le Manopole "MIDI" input per impostare il valore di ingresso di un controller MIDI — i dettagli a pagina 82.

## Mix

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-Mix"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Level	Pan	Poly/Mono
Press.	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	—

### Manopola 1

- [Rotaz.]Page  
Seleziona le pagine del display.
- [Press.]Tree View  
Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

- [Rotaz.]Sample  
Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

- [Rotaz.]Level (pagina 127)  
[Range] -127 — +127 (offset)
- [Press.]QUICK...  
Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 4

- [Rotaz.]Pan (pagina 127)  
[Range] -127 — +127 (offset)
- [Press.]QUICK...  
Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

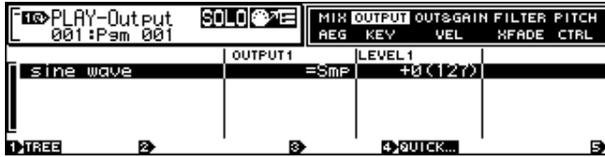
### Manopola 5

- [Rotaz.]Poly/Mono (pagina 127)  
[Range] Poly, Mono, =Smp (replace)  
Quando è selezionato "=Smp", il canale di ricezione per ciascun campione (pagina 127) viene usato così come è.



## Output

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-Output"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Output1	Output Level1	—
Press.	Tree View	—	—	QUICK...	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Output1 (pagina 129)

[Range] off, StereoOut, AsgnOutL&R — AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 sull'A4000) (replace)

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Output Level1 (pagina 129)

[Range] -127 — +127 (offset)

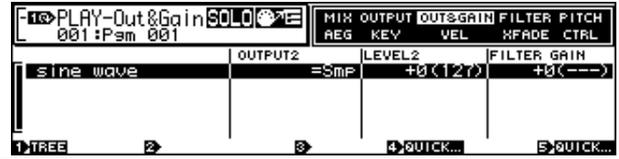
#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

**NOTE** • Quando sia il campione che i parametri Easy Edit Output1 e Output 2 sono impostati sulla stessa destinazione di uscita, le impostazioni di livello di uscita più alte tra le due (Output Level 1 e Output Level2) avranno priorità. Se riducendo l'impostazione Output Level 1 o Output Level 2 non si ottiene effetto, controllate il campione e le impostazioni della destinazione Easy Edit Output1 e Output2.

## Out & Gain

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-Out&Gain"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Output2	Output Level2	Filter Gain
Press.	Tree View	—	—	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Output2 (pagina 129)

[Range] off, StereoOut, AsgnOutL&R — AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 sull'A4000) (replace)

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Output Level2 (pagina 129)

[Range] -127 — +127 (offset)

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

**NOTE** • Quando sia il campione che i parametri Easy Edit Output1 e Output 2 sono impostati sulla stessa destinazione di uscita, le impostazioni di livello di uscita più alte tra le due (Output Level 1 e Output Level2) avranno priorità. Se riducendo l'impostazione Output Level 1 o Output Level 2 non si ottiene effetto, controllate il campione e le impostazioni della destinazione Easy Edit Output1 e Output2.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Filter Gain (pagina 134)

[Range] -63 — +63 (offset)

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).



## Filter

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-Filter"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Cutoff	Cutoff Distance	Q/WIDTH
Press.	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

[Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

[Rotaz.]Cutoff (pagina 134)

[Range] -127 — +127 (offset)

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 4

[Rotaz.]Cutoff Distance (pagina 134)

[Range] -127 — +127 (offset)

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 5

[Rotaz.]Q/Width (pagina 134)

[Range] -31 — +31 (offset)

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

## Pitch

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-Pitch"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Pitch Coarse	Pitch Fine	Portamento
Press.	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	—

### Manopola 1

[Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

[Rotaz.]Pitch Coarse (pagina 129)

[Range] -127 — +127 (offset)

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 4

[Rotaz.]Pitch Fine (pagina 130)

[Range] -127 — +127 (offset)

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 5

[Rotaz.]Portamento (pagina 130)

[Range] =Smp, off, =Pgm (replace)

- =Smp ... viene usato il portamento impostato per il campione.
- off ... funzione esclusa
- =Pgm ... viene usato il portamento impostato per il programma.



## Amplitude EG

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-AmpEG"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	AEG Attack Rate	AEG Decay Rate	AEG Release Rate
Press.	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]AEG Attack Rate (pagina 137)

[Range] -127 — +127 (offset)

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 4

#### [Rotaz.]AEG Decay Rate (pagina 137)

[Range] -127 — +127 (offset)

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 5

#### [Rotaz.]AEG Release Rate (pagina 137)

[Range] -127 — +127 (offset)

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

## Key

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-Key"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Key Range Shift	Key Low Limit	Key High Limit
Press.	Tree View	—	QUICK...	MIDI	MIDI

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Key Range Shift

[Range] -127 — +127 (offset)

**NOTE** • Questo parametro applica simultaneamente l'offset ai parametri del campione Original Key (pagina 128), Low Key (pagina 128) e High Key (pagina 128). In breve, produce uno slittamento laterale nel key range del campione.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Key Low Limit

[Range] C-1 — Key High Limit

**NOTE** • Le note comprese nel key range impostato mediante il parametro Key Range Shift che si trovano sotto il Key Low Limit specificato non suoneranno.

#### [Press.]MIDI

Consente di impostare il numero di nota mediante immissione note-on MIDI tramite il connettore MIDI IN (pagina 82).

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Key High Limit

[Range] Key Low Limit — G8

**NOTE** • Le note comprese nel key range impostato mediante il parametro Key Range Shift che si trovano sopra il Key High Limit specificato non suoneranno.

#### [Press.]MIDI

Consente di impostare il numero di nota mediante immissione note-on MIDI tramite il connettore MIDI IN (pagina 82).



## Velocity

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-Velocity"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Velocity Sensitivity	Velocity Low Limit	Velocity High Limit
Press.	Tree View	—	QUICK...	MIDI	MIDI

### Manopola 1

[Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

[Rotaz.]Velocity Sensitivity (pagina 127)

[Range] -127 — +127 (offset)

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 4

[Rotaz.]Velocity Low Limit

[Range] 0 — Velocity High Limit

**NOTE** • Le note con valore di velocity del campione intermedio tra le impostazioni Velocity Low Range (pagina 131) e Velocity High Range (pagina 132) e che hanno un valore più basso del parametro Velocity Low Limit specificato non suonano.

[Press.]MIDI

Consente di impostare il numero di nota mediante immissione note-on MIDI tramite il connettore MIDI IN (pagina 83).

### Manopola 5

[Rotaz.]Velocity High Limit

[Range] Velocity Low Limit — 127

**NOTE** • Le note con valore di velocity del campione intermedio tra le impostazioni Velocity Low Range (pagina 131) e Velocity High Range (pagina 132) e che hanno un valore più alto del parametro Velocity High Limit specificato non suonano.

[Press.]MIDI

Consente di impostare il numero di nota mediante immissione note-on MIDI tramite il connettore MIDI IN (pagina 83).

## Crossfade

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-Xfade"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Key Crossfade	Velocity Low Crossfade	Velocity High Crossfade
Press.	Tree View	—	—	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

[Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

[Rotaz.]Key Crossfade (pagina 128)

[Range] =Smp, off, on (replace)

- =Smp ... L'impostazione Key Crossfade (dissolvenza incrociata sulla tastiera) ha la priorità.
- off ... Key Crossfade è off.
- on ... Key Crossfade è on.

### Manopola 4

[Rotaz.]Velocity Low Crossfade (pagina 131)

[Range] -127 — +127 (offset)

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 5

[Rotaz.]Velocity High Crossfade (pagina 132)

[Range] -127 — +127 (offset)

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).



## Control

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-Control"



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Sample	Alternate Group	MIDI Control	—
Press.	Tree View	—	—	—	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da editare.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Alternate Group (pagina 145)

[Range] =Smp, off, 1 — 16 (replace)

- =Smp ...Ha la priorità l'impostazione Alternate Group del campione.
- off ... Non viene selezionato nessun alternate group.
- 1 — 16 ...Viene specificato il corrispondente alternate group.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]MIDI Control

Determina se le impostazioni del controller del campione (o sample bank) saranno valide o meno.

[Range] off, on

- off ... le impostazioni del controller del campione (sample bank) vengono ignorate.
- on ... le impostazioni del controller del campione (sample bank) vengono usate.



## 4. EFFECT

Seleziona e imposta gli effetti da usare nel programma corrente.

Premete il pulsante [PLAY] e quindi il tasto funzione [F4] per accedere al modo EFFECT. Sono previste 3 pagine del display: EfSetupA (Effect Setup A), EfSetupB (Effect Setup B) e EfEdit (Effect Edit).

L'A4000 non ha una pagina EfSetupB, ma un'unica pagina EfSetup al posto della pagina EfSetupA dell'A5000.

- NOTE**
- A pagina 78 i dettagli su come accedere alle varie pagine del display.
  - Quando come destinazione di uscita del campione viene selezionato "off", "StereoOut", "AsgnOutL&R" — "AsgnOut5&6" o "DIG&OPT", non verrà applicato alcun effetto al suono. Per usare gli effetti accertatevi di selezionare "Ef1 — 6" ("Ef1 — 3" sull'A4000). Vedere pagina 129.
  - La destinazione di uscita del campione può essere impostata anche mediante la funzione EASY EDIT (pagina 97).
  - Quando Program Mode è impostato su "Multi" (pagina 89), le impostazioni relative agli effetti del programma principale hanno priorità (il programma principale è il programma selezionato per la parte assegnata al canale di base). Se si accede a una funzione EFFECT quando è selezionata qualsiasi altra parte, sul display appare "Not a Master Part". In tal caso, selezionate una parte adatta tramite la pagina PLAY-PROGRAM-PgmSel (pagina 89), e poi usate le funzioni degli effetti.

### Effect Setup A

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F4] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-EfSetupA" ("EfSetup" sull'A4000).

EFFECT SETUP A consente l'accesso ai tipi Effect 1 — 3 e prevede tre diversi tipi di connessione degli effetti.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Effect Type	Effect Output	Effect1...3 Connect	Effect4...6 Connect
Press.	Tree View	LIST...	Effect1 BYPASS	Effect2 BYPASS	Effect3 BYPASS

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore per selezionare gli effetti da 1 a 3, e seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Effect Type

Seleziona il tipo di effetto da applicare come Effect 1 — 3. Per ulteriori informazioni in proposito, consultate l'appendice a pagina 256.

#### [Press.]LIST... (Effect Type List)

Mostra un elenco dei tipi di effetto.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Effect Output

Seleziona la destinazione di uscita per Effect 1 — 3.

#### [Range] StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef4, Ef5, Ef6

- **StereoOut** ... L'uscita viene inviata alle prese STEREO OUT del pannello posteriore e alla presa PHONES del pannello frontale.
- **AsgnOutL&R** ... Prese di uscita assegnabili del pannello posteriore.
- **AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6** ... Uscite assegnabili corrispondenti sulla scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.
- **DIG&OPT** ... Uscite digitali coassiale e ottica sulla scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.
- **Ef4, Ef5, Ef6** ... L'uscita viene indirizzata all'effetto specificato (non disponibile sull'A4000).

- NOTE**
- Quando l'uscita è collegata ad un altro effetto, sul display verrà visualizzato "-----" e non sarà possibile selezionare l'uscita dell'effetto.
  - Le destinazioni dell'uscita AsgnOut1&2, AsgnOut2&4, e AsgnOut5&6 non sono selezionabili se non è installata la scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.

#### [Press.]Effect1 BYPASS

Sul display del tipo di effetto Effect1 apparirà "(Bypass)" e Effect1 sarà temporaneamente escluso (nessun effetto). Premete nuovamente per riattivare l'effetto.



## Manopola 4

### [Rotaz.]Effect1 — 3 Connect

Seleziona l'interconnessione tra i tre blocchi di effetti.

[Range] 1/2/3, 1→2/3, 1→2→3, 1/2→3, 1→2←3

- 1/2/3.....Nessuna interconnessione — tutti i blocchi di effetti funzionano in modo indipendente.



- 1 → 2/3.....Fa avanzare il blocco Effect-1 attraverso il blocco Effect-2. In particolare, l'uscita dal blocco Effect-1 passa attraverso il blocco Effect-2 e infine alle uscite stereo.



- 1 → 2 → 3....Fa avanzare il blocco Effect-1 al blocco Effect-2, e il blocco Effect-2 al blocco Effect-3.



- 1/2 → 3.....Effect 1 funziona in modo indipendente, mentre l'uscita di Effect 2 è collegata a Effect 3.



- 1 → 2 ← 3....Fa avanzare il blocco Effect-1 al blocco Effect-2, e il blocco Effect-3 al blocco Effect-2.



### [▲ Press.]Effect2 BYPASS

Il display del tipo di effetto Effect2 apparirà come "(Bypass)" e Effect2 sarà temporaneamente escluso (nessun effetto). Premete una seconda volta per riattivare l'effetto.

## Manopola 5

### [Rotaz.]Effect4 — 6 Connect

Seleziona l'interconnessione tra i tre blocchi di effetti.

Questa funzione non è disponibile sull'A4000.

[Range] 4/5/6, 4→5/6, 4→5→6, 4/5→6, 4→5←6

- 4/5/6..... Nessuna interconnessione — tutti i blocchi di effetti funzionano in modo indipendente.



- 4 → 5/6..... Fa avanzare il blocco Effect-4 attraverso il blocco Effect-5. In particolare, l'uscita dal blocco Effect-4 passa attraverso il blocco Effect-5 e infine alle uscite stereo.



- 4 → 5 → 6... Fa avanzare il blocco Effect-4 al blocco Effect-5, e il blocco Effect-5 al blocco Effect-6.



- 4/5 → 6..... Effect 4 funziona in modo indipendente, mentre l'uscita di Effect 5 è collegata a Effect 6.



- 4 → 5 ← 6... Fa avanzare il blocco Effect-4 al blocco Effect-5, e il blocco Effect-6 al blocco Effect-5.



### [▲ Press.]Effect3 BYPASS

Il display del tipo di effetto Effect3 apparirà come "(Bypass)" e Effect3 sarà temporaneamente escluso (nessun effetto). Premete una seconda volta per riattivare l'effetto.



## Effect Setup B

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F4] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-EfSetupB"  
(Questa funzione non è disponibile sull'A4000.)

EFFECT SETUP B consente l'accesso ai tipi di effetto da Effect 4 a Effect 6 e prevede tre tipi di connessione tra questi.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Effect Type	Effect Output	Effect1...3 Connect	Effect4...6 Connect
Press.	Tree View	LIST...	Effect4 BYPASS	Effect2 BYPASS	Effect3 BYPASS

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore per selezionare gli effetti da 4 a 6, e seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Effect Type

Seleziona il tipo di effetto da applicare come Effect 4 — 6. Per ulteriori informazioni in proposito, consultate l'appendice a pagina 256.

#### [Press.]LIST... (Effect Type List)

Mostra un elenco dei tipi di effetto.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Effect Output

Seleziona la destinazione di uscita per Effect 4 — 6.

[Range] StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT

- **StereoOut** ... L'uscita viene inviata alle prese STEREO OUT del pannello posteriore e alla presa PHONES del pannello frontale.
- **AsgnOutL&R** ... Prese di uscita assegnabili del pannello posteriore.
- **AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6** ... Uscite assegnabili corrispondenti sulla scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.
- **DIG&OPT** ... Uscite digitali coassiale e ottica sulla scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.

**NOTE** • Quando l'uscita è collegata ad un altro effetto, sul display verrà visualizzato "-----" e non sarà possibile selezionare l'uscita dell'effetto.

• Le destinazioni dell'uscita AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, e AsgnOut5&6 non sono selezionabili se non è installata la scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.

#### [Press.]Effect4 BYPASS

Sul display del tipo di effetto Effect4 apparirà "(Bypass)" e Effect4 sarà temporaneamente escluso (nessun effetto). Premete nuovamente per riattivare l'effetto.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Effect1 — 3 Connect

Stessa funzione svolta dalla Manopola 4 alla pagina EFFECT SETUP A (pagina 103).

#### [Press.]Effect5 BYPASS

Sul display del tipo di effetto Effect5 apparirà "(Bypass)" e Effect5 sarà temporaneamente escluso (nessun effetto). Premete nuovamente per riattivare l'effetto.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Effect4 — 6 Connect

Stessa funzione svolta dalla Manopola 5 alla pagina EFFECT SETUP A (pagina 103).

#### [Press.]Effect6 BYPASS

Sul display del tipo di effetto Effect6 apparirà "(Bypass)" e Effect6 sarà temporaneamente escluso (nessun effetto). Premete nuovamente per riattivare l'effetto.

## Effect Edit

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F4] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-EfEdit"

EfEdit (Effect Edit) consente di accedere e impostare i valori di parametro per l'effetto selezionato (Effect 1 — 6)(1 — 3 sull'A4000). È possibile impostare tutti i parametri dell'effetto.

**NOTE** • Usate questa pagina per digitare gli effetti selezionati per il programma corrente. La pagina e le operazioni consentite variano secondo che il valore EffectEditType" sia impostato su "full" o su "favorite".

### Cursor 1 (È lo stesso quando Effect Edit Type è = full o Favorite)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	---	---	---	Effect Edit Type
Press.	Tree View	---	---	---	---

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).



## Manopola 5

### [Rotaz.]Effect Edit Type

Specifica il metodo da usare per la selezione dei parametri dell'effetto.

[Range] full, favorite

- **full** ...Questa impostazione vi consente di selezionare ed impostare qualsiasi parametro nella gamma dei parametri disponibili per l'effetto selezionato. Nonostante la possibilità di accedere a tutti i parametri, con questo metodo può volerci più tempo per l'individuazione dei parametri desiderati.
- **favorite** ...Avrete accesso immediato a quattro dei parametri "preferiti".

## [DISPLAY]

- 1 La pagina PLAY-EFFECT-EfSetupA/B (EfrSetup sull'A4000) mostra il tipo specificato di Effect Output (pagina 102) e Effect Connect (pagina 103).

## Effect Edit Type = full

### Cursor 2

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Effect #	—	Parameter #	Value
Press.	Tree View	—	—	—	—

## Manopola 1

Stessa funzione svolta dal cursore 1 (pagina 104).

## Manopola 2

### [Rotaz.]Effect # (Effect Number)

Seleziona l'effetto da editare.

[Range] Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 sull'A4000)

- NOTE** • Verrà visualizzato il tipo di effetto selezionato per l'effetto selezionato (pagina 102).

## Manopola 4

### [Rotaz.]Parameter # (Parameter Number)

Ruotate questa Manopola per selezionare il parametro da visualizzare o da editare. Quindi impostatene il valore utilizzando la Manopola 5. Potete ripetere questa procedura con tutti i parametri disponibili: prima selezionate il parametro con la Manopola 4, e poi ne impostate il valore usando la Manopola 5.

Per ciascun tipo di effetto cambiano i parametri disponibili. Per l'elenco dei parametri e il loro significato, consultate l'appendice a pagina 256.

### [Range] 01/Effect Parameters 1 — 16/Effect Parameter

16, --/Input Level, --/Output Level, --/Pan, --/Width

- **01/Effect Parameters 1 — 16/Effect Parameter 16** ... Dipende dal tipo di effetto selezionato.
- **--/Input Level** ... Imposta il livello del segnale inviato all'ingresso dell'effetto.
- **--/Output Level** ... Imposta il livello di uscita dell'effetto.
- **--/Pan** ... Ruotate la Manopola per impostare il pan (posizionamento stereo) per l'uscita del blocco di effetti. Valori positivi impostano il pan a destra; valori negativi lo impostano a sinistra.

Se l'uscita dell'effetto è stereo, impostazioni più alte di pan assoluto ridurranno la sensazione stereo spostando sensibilmente la posizione del suono.

- **--/Width** ... Imposta la profondità stereo dell'effetto. Valori negativi invertono l'immagine stereo

- NOTE**
- Quando un tipo di effetto selezionato dispone di meno di 16 parametri, sul display apparirà "No./-----".
  - Se è selezionato il tipo di effetti "Through", i parametri da 1 a 16 dell'effetto verranno visualizzati sul display come "-----".

## Manopola 5

### [Rotaz.]Value

Ruotate la Manopola per impostare il valore per il parametro selezionato mediante la Manopola 4.

## Effect Edit Type = favorite

### Cursor 2

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Effect #	—	—	—
Press.	Tree View	—	—	—	—

## Manopola 1

### [Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

## Manopola 2

### [Rotaz.]Effect # (Effect Number)

Seleziona l'effetto da editare.

[Range] Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 sull'A4000)

- NOTE** • Verrà visualizzato il tipo di effetto assegnato all'effetto selezionato (pagina 102).



Cursor ③

PLAY-EfEdit 001:Psm 001		Ef1 Ef4:0ST Ef2:0ST Ef5:0ST Ef3:0ST Ef6:0ST	
Ef 1-AMqht+00		EditType favorite	
Cursor ③	Prm1:LF0Frea	Prm2:Depth	Prm3:FraqOfst
	2.019Hz	64	32
	Tree View	List...	List...
	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3
Rotaz.	Cursor/Page	Parameter1 Value	Parameter2 Value
Press.	Tree View	PARAM1	PARAM2

Manopola 1

Stessa funzione svolta dal cursore ② (pagina 105).

Manopola 2 — 5

[Rotaz.]Parameter1 Value — Parameter4 Value

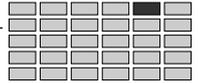
Regola i parametri corrispondenti sulla linea superiore del display.

[Press.]Parameter1 List — Parameter4 List

Visualizza un elenco dei parametri corrispondenti. Le Manopole da 2 a 5 possono essere usate per cambiare i parametri da editare.

[Range] 01/Effect Parameters 1 — 16/Effect Parameter 16

- 01/Effect Parameters 1 — 16/Effect Parameter 16 ... Dipende dal tipo di effetto selezionato.



## 5. SETUP

Questo modo include funzioni quali la velocità LFP S/H (Sample & Hold) e l'impostazione dell'ingresso A/D. Premete il pulsante [PLAY] e quindi il pulsante [F5] per accedere al modo SETUP.

Sono previste 2 pagine del display: S/Hspeed e ADInput.

- NOTE**
- A pagina 78 i dettagli su come accedere alle varie pagine del display.
  - Quando Program Mode è impostato su "Multi" (pagina 89), le impostazioni relative al setup del programma principale hanno priorità (il programma principale è il programma selezionato per la parte assegnata al canale di base). Se si accede a una funzione SETUP quando è selezionata qualsiasi altra parte, sul display appare "Not a Master Part". In tal caso, selezionate una parte adatta tramite la pagina PLAY-PROGRAM-PgmSel (pagina 89), e poi usate le funzioni di setup.

### S/H Speed

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F5] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-S/Hspeed"

Impostate la velocità sample & hold per l'LFO (low-frequency oscillator).



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	—	S/HSpeed	—	—
Press.	Tree View	—	QUICK...	—	—

### Manopola 1

[Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 3

[Rotaz.]S/HSpeed (Sample & Hold Speed)

Ruotate la Manopola per impostare la velocità sample & hold per l'LFO (low-frequency oscillator).

Questa impostazione determina come l'LFO agisce sui campioni il cui parametro LFO Wave è impostato su S/H. Per l'esattezza, l'impostazione determina la velocità "sample and hold" usata per la modulazione casuale (random) dell'LFO (pagina 143).

**NOTE** • Il termine "sample" in "sample & hold" si riferisce alla velocità di campionamento, e non ha alcuna relazione con i campioni dell'A5000/A4000.

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### AD Input

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F5] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-ADInput"

La pagina ADInput include AD input ON/Off, source, pan, e altre funzioni correlate al funzionamento dell'ingresso (input) A/D.

**HINT** • Secondo l'impostazione AD Input Source, gli ingressi L e R A/D possono essere usati come ingressi mono indipendenti.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	AD Input on/off	AD Input Source	AD Input-L Pan	AD Input-R Pan
Press.	Tree View	—	—	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]AD Input on/off

Attiva (on) o esclude (off) la caratteristica A/D-input.

[Range] off, on

### Manopola 3

[Rotaz.]AD Input Source

Seleziona l'ingresso per il segnale acustico.

[Range] L/R, L+R, 2Mono

- **L/R** ... Usa per l'ingresso il segnale stereo e gestisce il segnale come tale.
- **L+R** ... Usa per l'ingresso il segnale stereo, ma lo gestisce come monofonico (sono mixati i segnali in entrata dai canali L e R).
- **2Mono** ... Il segnale stereo in entrata viene elaborato come due segnali mono indipendenti.

### Manopola 4

[Rotaz.]AD Input-L Pan (A/D Input Left Pan)

Specifica la posizione pan dell'uscita per il segnale ricevuto tramite la presa di ingresso "L" A/D.

[Range] -63 — +63

Valori positivi impostano il pan a destra; valori negativi lo impostano a sinistra.

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).



## Manopola 5

### [Rotaz.]AD Input-R Pan (A/D Input Right Pan)

Specifica la posizione pan dell'uscita per il segnale ricevuto tramite la presa di ingresso "R" A/D.

[Range] -63 — +63

Valori positivi impostano il pan a destra; valori negativi lo impostano a sinistra.

**NOTE** • Quando come AD Input Source è selezionato "L/R" o "L+R", l'impostazione ADInput-Lpan si applica ad entrambi i canali e quindi il parametro ADInput-Rpan non può essere editato.

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	ADInput-Output1	ADInput-L Output Level1	ADInput-L Output2	ADInput-L Output Level2
Press.	Tree View	—	QUICK...	—	QUICK...

## Manopola 1

Stessa funzione svolta dal cursore 1 (pagina 107).

## Manopola 2

### [Rotaz.]ADInput-L Output1 (A/D Input Left Output 1)

Specifica la destinazione dell'uscita per il segnale ricevuto tramite la presa di ingresso "L" A/D.

[Range] off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 sull'A4000)

- **StereoOut** ... L'uscita viene inviata alle prese STEREO OUT del pannello posteriore e alla presa PHONES del pannello frontale.
- **AsgnOutL&R** ... Prese di uscita assegnabili del pannello posteriore.
- **AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6** ... Uscite assegnabili corrispondenti sulla scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.
- **DIG&OPT** ... Uscite digitali coassiale e ottica sulla scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.
- **Ef4 — Ef6** ... L'uscita viene indirizzata all'effetto specificato.

## Manopola 3

### [Rotaz.]ADInput-L Output Level1

(A/D Input Left Output Level 1)

Imposta il livello del segnale inviato alla destinazione dell'uscita specificata mediante il parametro ADInput-LOutput1.

[Range] 0 — 127

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

**NOTE** • Quando i parametri Output1 e Output 2 sono impostati sulla stessa destinazione di uscita, tra i due avrà priorità l'impostazione del livello di uscita più alta.

## Manopola 4

### [Rotaz.]ADInput-L Output2 (A/D Input Left Output 2)

Specifica la destinazione dell'uscita per il segnale ricevuto tramite la presa di ingresso "L" A/D.

[Range] off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 sull'A4000)

Stesse impostazioni valide per il parametro ADInput-L Output1 (pagina 108).

## Manopola 5

### [Rotaz.]ADInput-L Output Level2

(A/D Input Left Output Level 2)

Imposta il livello del segnale inviato alla destinazione dell'uscita specificata mediante il parametro ADInput-LOutput2.

[Range] 0 — 127

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

**NOTE** • Quando i parametri Output1 e Output 2 sono impostati sulla stessa destinazione di uscita, tra i due avrà priorità l'impostazione del livello di uscita più alta.

### Cursor 3



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	ADInput-R Output1	ADInput-R Output Level1	ADInput-R Output2	ADInput-R Output Level2
Press.	Tree View	—	QUICK...	—	QUICK...

## Manopola 1

Stessa funzione svolta dal cursore 1 (pagina 107).



## Manopola 2

### [↶ Rotaz.]ADInput-R Output1 (A/D Input Right Output 1)

Specifica la destinazione dell'uscita per il segnale ricevuto tramite la presa di ingresso "R" A/D.

[Range] off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 sull'A4000)

Le impostazioni sono le stesse valide per il cursore ② del parametro ADInput-L Output1 (pagina 108).

## Manopola 3

### [↶ Rotaz.]ADInput-R Output Level1 (A/D Input Right Output Level 1)

Imposta il livello del segnale inviato alla destinazione dell'uscita specificata mediante il parametro ADInput-R Output1.

[Range] 0 — 127

### [▲ Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

**NOTE** • Quando i parametri Output1 e Output 2 sono impostati sulla stessa destinazione di uscita, tra i due avrà priorità l'impostazione del livello di uscita più alta.

## Manopola 4

### [↶ Rotaz.]ADInput-R Output2 (A/D Input Right Output 2)

Specifica la destinazione dell'uscita per il segnale ricevuto tramite la presa di ingresso "R" A/D.

[Range] off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 sull'A4000)

Le impostazioni sono le stesse valide per il cursore ② del parametro ADInput-L Output1 (pagina 108).

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]ADInput-R Output Level2 (A/D Input Right Output Level 2)

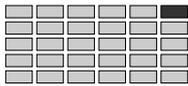
Imposta il livello del segnale inviato alla destinazione dell'uscita specificata mediante il parametro ADInput-R Output2.

[Range] 0 — 127

### [▲ Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

**NOTE** • Quando i parametri Output1 e Output 2 sono impostati sulla stessa destinazione di uscita, tra i due avrà priorità l'impostazione del livello di uscita più alta.



## 6. CONTROL

Questa funzione effettua le impostazioni per la gestione del controller del programma.

Premete il pulsante PLAY e quindi il pulsante [F6] per accedere al modo CONTROL.

Sono previste 4 pagine del display: PgmCtrlA (Program Control A), PgmCtrlB (Program Control B), ChSetup (Channel Setup), e PgmLFO (Program LFO).

- NOTE**
- A pagina 78 i dettagli su come accedere alle varie pagine del display.
  - Quando Program Mode è impostato su "Multi" (pagina 89), le impostazioni relative al controllo del programma principale hanno priorità (il programma principale è il programma selezionato per la parte assegnata al canale di base). Se si accede a una funzione CONTROL quando è selezionata qualsiasi altra parte, sul display appare "Not a Master Part". In tal caso, selezionate una parte adatta tramite la pagina PLAY-PROGRAM-PgmSel (pagina 89), e poi usate le funzioni di controllo.

### Program Controller A/B

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F6] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-PgmCtrlA"/"PLAY-PgmCtrlB"

Program Controller A/B consente di specificare e impostare i controller da usare per l'esecuzione dei programmi.

- NOTE**
- Le impostazioni qui effettuate agiscono in risposta ai messaggi di control-change ricevuti sul canale di ricezione di base.

#### CONTROLLER A

Device	Function	Range	Type
1 001/-----	E1-1:-----	+32	-/+offset
2 093/-----	E2-1:-----	+32	-/+offset
3 094/-----	E3-1:-----	+32	-/+offset

#### CONTROLLER B

Device	Function	Range	Type
4 000/-----	off	+0	+offset

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Device	Program Control Function	Range	Type
Press.	Tree View	MIDI	LIST...	QUICK...	—

### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore per poter selezionare un controller, e seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]Device

Da usare per selezionare il controller esterno che desiderate impostare per usarlo insieme all'A5000/A4000.

[Range] 000 — 120, AfterTouch, PitchBend, NoteNumber, Velocity, ProgramLFO, KeyOnRandom

- 000 — 120 ... Specifica uno dei controller MIDI standard.
- AfterTouch ... Controllo del programma mediante aftertouch della tastiera (o del controller).
- PitchBend ... Controllo del programma mediante i dati di pitch bend.
- NoteNumber ... Controllo del programma mediante i dati relativi al numero di nota con messaggi di note-on.
- Velocity ... Controllo del programma mediante i dati relativi a velocity con messaggi note-on.
- ProgramLFO ... I dati di Control change creati dall'LFO interno del programma vengono usati per il controllo del programma.
- KeyOnRandom ... Ogni volta che viene ricevuto un messaggio di note-on, viene generato un valore di controllo casuale.

- NOTE**
- Se viene selezionato un controller con l'assegnazione di un controller standard - ad esempio "001/Modwhel" - verrà visualizzato anche il nome del controller.

- HINT**
- In generale dovreste evitare i numeri di controllo compresi tra 000 e 032, poiché molti dispositivi MIDI usano questi numeri per la selezione di bank.

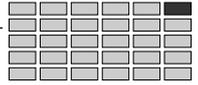
[Press.]MIDI

Consente di impostare il parametro Device direttamente da un controller MIDI esterno (pagina 82).

### Manopola 3

[Rotaz.]Program Control Function

Specifica la funzione del programma che deve essere controllata da un controller MIDI esterno o dall'LFO del programma.



[Range] Funzione	Target del controllo	Pagina
-----	---	
EF1-1 — 16	Effect 1 parameters 1 — 16	105
EF1:Output Level	Effect 1 output level	105
EF1:Pan	Effect 1 pan	105
EF1:Width	Effect 1 width	105
EF2-1 — 16	Effect 2 parameters 1 — 16	105
EF2:Output Level	Effect 2 output level	105
EF2:Pan	Effect 2 pan	105
EF2:Width	Effect 2 width	105
EF3-1 — 16	Effect 3 parameters 1 — 16	105
EF3:Output Level	Effect 3 output level	105
EF3:Pan	Effect 3 pan	105
EF3:Width	Effect 3 width	105
Program Level	Program volume	90
S/H Speed	Sample-and-hold speed	107
Portament Rate/Time	Portamento rate/time	92
AD Pan L&R	A/D input L&R pan	107
AD Pan L	A/D input L pan	107
AD Pan R	A/D input R pan	107
AD Level L&R	A/D input L&R output level	
AD Level L	A/D input L output level	
AD Level R	A/D input R output level	
Control1 Range	Controller 1 range	111
Control2 Range	Controller 2 range	111
Control3 Range	Controller 3 range	111
Control4 Range	Controller 4 range	111
Program LFO Depth	Program LFO depth	
EF4-1 — 16	Effect 4 parameters 1 — 16	105
EF4:Output Level	Effect 4 output level	105
EF4:Pan	Effect 4 pan	105
EF4:Width	Effect 4 width	105
EF5-1 — 16	Effect 5 parameters 1 — 16	105
EF5:Output Level	Effect 5 output level	105
EF5:Pan	Effect 5 pan	105
EF5:Width	Effect 5 width	105
EF6-1 — 16	Effect 6 parameters 1 — 16	105
EF6:Output Level	Effect 6 output level	105
EF6:Pan	Effect 6 pan	105
EF6:Width	Effect 6 width	105

(Le funzioni relative agli effetti da Ef4 a Ef6 non possono essere selezionate sull'A4000)

**NOTE** • Secondo il parametro dell'effetto, le funzioni non controllabili saranno visualizzate come "---".

• Alcuni parametri potrebbero produrre rumore quando vengono controllati.

#### [▲ Press.]LIST...

Mostra un elenco delle funzioni disponibili.

## Manopola 4

### [↶ Rotaz.]Range

Imposta l'offset massimo che il controller può applicare al parametro target. Determina anche la sensibilità del parametro ai cambiamenti apportati dal controller.

[Range]-63 — +63

**Se è su "0" il controller non avrà effetto. Quanto maggiore è il valore tanto superiore sarà il range di controllo. I valori negativi invertono la "direzione" del controllo.**

#### [▲ Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]Type

L'impostazione determina il modo in cui l'A5000/A4000 converte e applica i valori di control-change ricevuti dal controller.

Se spostate un controller su un dispositivo MIDI, il controller trasmette un valore di control-change che indica l'entità della variazione. I valori trasmessi sono compresi tra 0 e 127.

#### [Range] +offset, -/+offset, +offset(-exp), +offset(+exp)

- **+offset** ... L'A5000/A4000 converte i valori ricevuti (da 0 a 127) in un valore corrispondente {da 0 al range specificato}, e aggiunge il risultato al parametro target. L'offset risultante sarà quindi sempre positivo (o negativo, secondo il segno del Range). In altre parole, il controller può impostare l'offset del parametro target in una sola direzione.
- **-/+offset** ... L'A5000/A4000 converte i valori ricevuti (da 0 a 127) in un valore corrispondente {da -range a +range}, e aggiunge il risultato al parametro target. In questo caso, il controller applica un offset pari a 0 quando si trova in posizione centrale; lo spostamento in una direzione genera un offset negativo, e lo spostamento nell'altra genera un offset positivo.
- **+offset(-exp)** ... Il valore ricevuto (da 0 a 127) viene convertito in un valore appropriato all'interno del range disponibile. La conversione, tuttavia, non è lineare: valori inferiori producono variazioni maggiori e valori superiori producono variazioni minori.
- **+offset(+exp)** ... Il valore ricevuto (da 0 a 127) viene convertito in un valore appropriato all'interno del range disponibile. La conversione è lineare: valori superiori producono variazioni maggiori e valori inferiori producono variazioni minori.



## Channel Setup

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F6] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-ChSetup"

Questa pagina seleziona come i controller vengono impostati quando attivate questo programma a partire da un altro programma. Potete decidere se mantenere i valori di control-change precedenti o se riportare tali valori a 0.

È possibile eseguire l'operazione separatamente per ciascun canale MIDI.

Potete inoltre specificare come il playback delle note sarà influenzato dai messaggi MIDI di note-on e note-off.

PLAY-ChSetup SOLO	
001:Psm 001	
MIDI ChA01	CtrlReset on NoteOnType normal
A02	on normal
A03	on normal
A04	on normal
1 TREE	2 MIDI

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	MIDI Ch	Controller Reset	—	Note On Type
Press.	Tree View	MIDI	—	—	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]MIDI Ch (MIDI Channel)

Seleziona il canale di ricezione MIDI a cui verranno applicate le impostazioni Controller Reset e Note On Type.

**HINT** • Una volta specificato il canale MIDI potete impostare i parametri Controller Reset e Note On Type rispettivamente mediante le Manopole 3 e 5.

[Range] A01 — A16, B01 — B16 (01 — 16 sull'A4000)

#### [Press.]MIDI

Consente l'impostazione del parametro MIDI Ch da un controller MIDI esterno (pagina 82).

**NOTE** • Se impostate il canale MIDI via MIDI sull'A5000, riceverete i messaggi MIDI appropriati tramite il connettore MIDI IN-A per impostare i canali da A01 a A16, e tramite il connettore MIDI IN-B per impostare i canali da B01 a B16.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Controller Reset

Determina se gli ultimi dati del controller ricevuti saranno mantenuti o reimpostati alla selezione di un diverso programma.

[Range] off, on

- off ... Gli ultimi dati del controller vengono mantenuti.
- on ... I dati del controller vengono reimpostati.

#### HINT

• Per esempio, considerate i seguenti programmi: PROGRAM 001 e PROGRAM 002.

**PROGRAM 001** ... Questo programma usa un campione al quale è stata assegnata la modulation wheel per il controllo della profondità di modulazione del pitch (mediante il canale di ricezione MIDI 1).

**PROGRAM 002** ... Questo programma usa un campione al quale è stata assegnata la modulation wheel per il controllo della profondità di modulazione del filtro (mediante il canale di ricezione MIDI 1).

• Ora, se state eseguendo PROGRAM 001 e la modulation wheel è stata utilizzata per applicare una considerevole modulazione del pitch, e quindi passate a PROGRAM 002, avviene quanto segue:

Se MIDI channel 1 Control Reset =

off per PROGRAM 002 ... PROGRAM 002 verrà eseguito con una considerevole modulazione del filtro.

Se MIDI channel 1 Control Reset =

on per PROGRAM 002 ... PROGRAM 002 verrà eseguito senza modulazione del filtro. Quest'ultima sarà applicata nell'istante in cui viene spostata la modulation wheel.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Note On Type

Determina come vengono suonate le note quando sono ricevuti messaggi di note-on e note-off.

[Range] Normal, Toggle

- Normal ... La nota comincia a suonare quando viene ricevuto un messaggio di note-on, e cessa quando viene ricevuto un messaggio di note-off.
- Toggle ... I messaggi di note-off vengono ignorati. Qualsiasi nota stia precedentemente suonando sullo stesso canale MIDI verrà bloccata, e la nuova nota comincerà a suonare quando viene ricevuto un messaggio di note-on (su qualsiasi canale MIDI può suonare una sola nota per volta).



## Program LFO

Pulsante [PLAY] → Pulsante [F6] → Manopola 1 per selezionare "PLAY-PgmLFO"

Imposta l'LFO del programma.

Program LFO può essere sincronizzato con un segnale clock MIDI proveniente da un dispositivo MIDI esterno, per controllare programmi e campioni. Usando la sincronizzazione del clock MIDI e la forma d'onda StepWave LFO, diventa possibile il controllo della lunghezza (o durata) delle note perfettamente sincronizzate.

**NOTE** • Per poter utilizzare Program LFO per controllare programmi e/o campioni, il parametro del controller relativo al programma e/o ai campioni deve essere impostato su "Program LFO."

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Program LFO Wave	Program LFO Sync	Program LFO Tempo	Program LFO Cycle
Press.	Tree View	—	—	QUICK...	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore per selezionare un controller, e seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pagina 83).

### Manopola 2

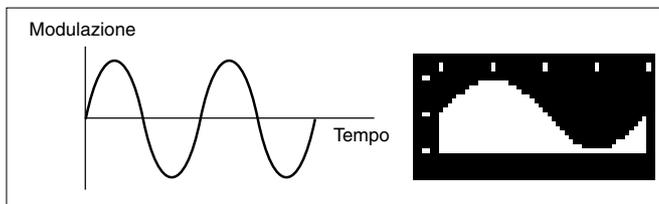
#### [Rotaz.]Program LFO Wave

Specifica la forma d'onda dell'LFO del programma.

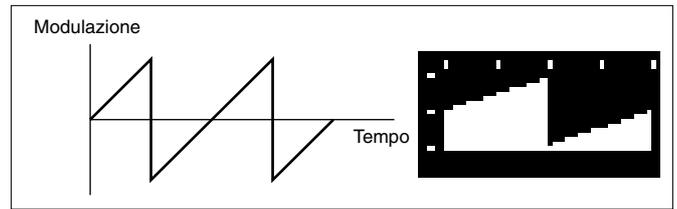
[Range] off, Sine, Saw, Triangle, Square, S/H, StepWave

• **off** ... Program LFO è escluso.

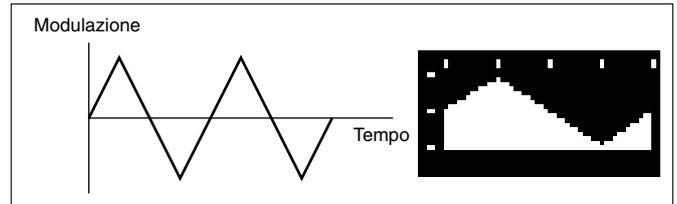
• **Sine**



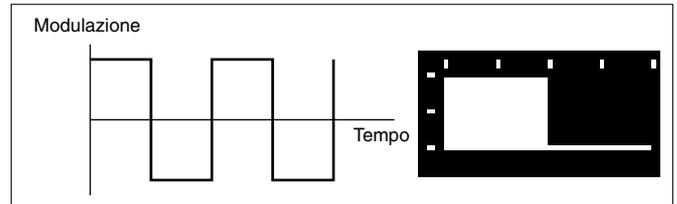
• **Saw**



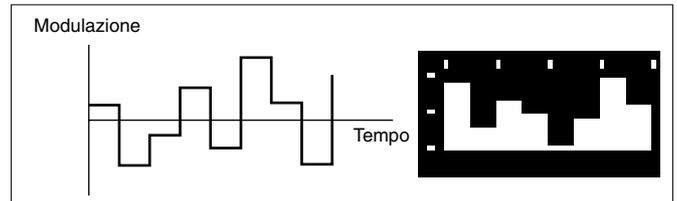
• **Triangle**



• **Square**



• **S/H (Sample and Hold)** ... Viene prodotta una variazione casuale.



• **StepWave** ... Viene usata l'onda creata tramite il parametro del cursore ① su questa pagina.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Program LFO Sync

Determina se la velocità dell'LFO sarà o meno sincronizzata con un controller MIDI esterno.

[Range] Manual, MIDI-A, MIDI-B (Manual, MIDI sull'A4000)

- **Manual** ... Viene usata la velocità specificata dal parametro Program LFO Tempo.
- **MIDI-A** ... La velocità dell'LFO è sincronizzata con un segnale di clock MIDI ricevuto tramite il connettore MIDI IN-A.
- **MIDI-B** ... La velocità dell'LFO è sincronizzata con un segnale di clock MIDI ricevuto tramite il connettore MIDI IN-B.

**NOTE** • Quando Program LFO Sync è impostato su MIDI-A o MIDI-B (MIDI sull'A4000), i parametri Program LFO Tempo, Program LFO Phase Reset Channel, e Program LFO Phase Reset Note verranno visualizzati come "---" e non sarà possibile editarli.



## PLAY-CONTROL

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Program LFO Tempo

Specifica il valore da cui dipende la velocità dell'LFO del programma. La velocità effettiva dell'LFO è determinata dall'impostazione di questo e di un altro parametro, Program LFO Cycle, (quando il parametro Program LFO Sync è impostato su "Manual").

[Range] 25 — 250

**NOTE** • Questo parametro non può essere editato se il parametro Program LFO Sync è impostato su MIDI-A o MIDI-B (MIDI sull'A4000).

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Program LFO Cycle

Determina il ciclo dell'LFO in relazione al tempo impostato mediante il parametro Program LFO Tempo.

[Range] ♩, ♪, ♫ x 3, ♫ x 2, ♫ x 4, ♫ x 8, ♫ x 16

"♩" produce il ciclo LFO più veloce (corrispondente al doppio dell'impostazione di Program LFO Tempo), mentre "♫ x 16" produce il ciclo LFO più lento (1/16mo dell'impostazione Program LFO Tempo).

#### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Program LFO Initial Phase	Program LFO Phase Reset Ch	—	Program LFO Phase Reset Note
Press.	Tree View	—	MIDI	—	MIDI

### Manopola 1

Stessa funzione svolta dal cursore 1 (pagina 113).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Program LFO Initial Phase

Specifica l'angolo della fase in cui ha inizio il ciclo dell'LFO.

[Range] 0°, 90°, 180°, 270°

0°



90°



180°



270°



**NOTE** • L'impostazione Program LFO Initial Phase diventa effettiva quando viene ricevuto un comando Program LFO Reset Channel, o se il parametro Program LFO Sync è impostato su MIDI-A o MIDI-B (MIDI sull'A4000).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Program LFO Phase Reset Ch

Specifica il canale MIDI sul quale saranno ricevuti i dati relativi alla nota per il reset di fase (Program LFO Phase Reset Note).

[Range] off, AUD, A01 — B16 (01 — 16 sull'A4000), Bch

- off ... Non si verifica reset di fase anche se vengono ricevuti dati di note-on.
- AUD ... Quando viene premuto il pulsante [AUDITION] sul pannello, la fase dell'LFO viene resettata.
- A01 — B16, Bch (canale di ricezione di base) ... Reset della fase quando sul canale specificato viene ricevuto Program LFO Reset Note.

#### [Press.]MIDI

Consente di impostare Program LFO Phase Reset Channel direttamente da un dispositivo MIDI esterno (pagina 82).

**NOTE** • Quando impostate il canale MIDI via MIDI sull'A5000, ricevete i messaggi MIDI appropriati tramite il connettore MIDI IN-A per impostare i canali da A01 a A16, e tramite il connettore MIDI IN-B per impostare i canali da B01 a B16.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Program LFO Phase Reset Note

Specifica la nota (o le note) da usare per il reset della fase dell'LFO del programma.

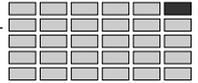
[Range] all, C-2 — G8

- all ... La fase di Program LFO sarà impostata da qualunque nota ricevuta tramite il canale Program LFO Phase Reset.
- C-2 — G8 ... La fase di Program LFO sarà impostata dalle note della gamma specificata ricevute tramite il canale Program LFO Phase Reset.

**NOTE** • Non è possibile editare questo parametro quando Program LFO Sync è impostato su MIDI-A o MIDI-B (MIDI sull'A4000).  
• Questo parametro non può essere editato se Program LFO Sync è impostato su Manual, o se Program Phase Rest Channel è escluso (off) o impostato su AUD.

#### [Press.]MIDI

Consente di impostare direttamente il parametro, ricevendo il messaggio MIDI appropriato da un dispositivo MIDI esterno (pagina 82).



### Cursor ③

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Step Wave Total Step	Step Wave Slope	Step Wave Step #	Value
Press.	Tree View	—	RANDOM	WAVE LIST...	QUICK...

### Manopola 1

Stessa funzione svolta dal cursore ① (pagina 113).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Step Wave Total Step

Specifica il numero totale di "step" per ciclo StepWave. Quanti più sono gli step previsti, tanto più complessa sarà la forma d'onda StepWave.

[Range] 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Step Wave Slope

Specifica il tipo di pendenza (slope) che si manifesta ad ogni step di StepWave.

[Range] off, Up, Down, Up&Down

- **off** ... Non viene usato slope tra gli step, e viene quindi prodotta una forma d'onda che si avvicina al tipo rettangolare o sample-and-hold.
- **Up** ... Impostazioni più alte di "Value" (Manopola 5) producono uno slope più lungo solo per lo step corrispondente, creando una forma d'onda del tipo saw (a dente di sega) ascendente.
- **Down** ... Impostazioni più basse di "Value" (Manopola 5) producono uno slope più lungo solo per lo step corrispondente, creando una forma d'onda del tipo saw (a dente di sega) discendente.
- **Up&Down** ... Tutti gli step sono collegati mediante slope, producendo una forma d'onda di tipo triangolare.

#### [Press.]RANDOM

Quando questa Manopola viene premuta, le impostazioni di "Value" (Manopola 5) per tutti gli step sono generate in modo casuale. Il risultato ottenuto viene confermato ed immesso se premete la Manopola una seconda volta o quando passate a un altro display.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Step # Step Number)

Specifica il numero dello step da editare mediante il parametro Value (Manopola 5).

[Range] 1 — numero totale di step (Total Step)

#### [Press.]WAVE LIST...

Consente di selezionare automaticamente da un elenco una forma d'onda di StepWave.

- HINT** • È possibile modificare i valori relativi a ciascuno step di una qualsiasi forma d'onda specificata usando le Manopole 4 e 5.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Value

Imposta il valore per il numero di step attualmente selezionato.

[Range] 0 —127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pagina 83).



# Capitolo 5

## Modo *EDIT*

Questo modo viene usato per editare direttamente campioni e sample bank.

A proposito del modo EDIT .....	118
1. TRIM/LOOP.....	120
2. MAP/OUT .....	127
3. FILTER .....	133
4. EG .....	137
5. LFO .....	143
6. MIDI/CTRL .....	145

## A proposito del modo EDIT

Il modo EDIT viene usato per editare direttamente campioni e sample banks. Premete il pulsante [EDIT] per entrare nel modo EDIT.

- NOTE**
- Un "campione" è la più piccola unità di suono gestita dall'A5000 o A4000, che consiste in una forma d'onda registrata digitalmente e nei parametri di playback ad essa collegati.
  - Un "sample bank" è un gruppo di campioni gestibili come un campione singolo. Ad esempio, i sample bank facilitano la gestione di campioni per strumenti multi-campionati o per drum kit.

## Funzioni del modo EDIT

Il modo EDIT comprende le 6 funzioni elencate qui di seguito (selezionate rispettivamente dai pulsanti funzione [F1] — [F6]).

### ■ Pulsante [F1] TRIM/LOOP

Usate questa funzione per selezionare l'area di playback sulla forma d'onda (i punti di playback "start" e "end"), per tagliare dati estranei ad essa, e per impostare la direzione del playback (avanti o indietro) e le caratteristiche del loop (gamma e tipo di loop) (pagina 120).

Sono disponibili 3 pagine di display: Waveform, SmpInfo (Sample Information), e LoopRmx (Loop Remix).

### ■ Pulsante [F2] MAP/OUT

Usate questa funzione per editare il range dell'estensione del campione, il valore di original-key, il livello di uscita, l'intonazione, e diverse altre impostazioni di playback (pagina 127).

Sono disponibili 4 pagine di display: Mix&Key (Mix & Key Range), Pitch, Exp&Vel (Expand & Velocity Range) e LvlScal (Level Scaling).

### ■ Pulsante [F3] FILTER

Questa funzione imposta il tipo di filtro del campione, le caratteristiche del filtro, e l'equalizzazione (pagina 133).

Sono disponibili 2 pagine di display: Fltr&EQ (Filter & EQ), e FltrScal (Filter Scaling).

### ■ Pulsante [F4] EG

Usate questa funzione per impostare i tre generatori di involuppo del campione: amplitudine EG, filter EG e pitch EG. Le impostazioni di EG determinano il modo in cui il suono di ciascuna nota si sviluppa nel tempo (pagina 137).

Sono disponibili 3 pagine di display: AmpEG (Amplitude EG), FilterEG e PitchEG.

### ■ Pulsante [F5] LFO

Questa funzione imposta l'oscillatore a bassa frequenza (LFO) del campione. Usate l'LFO per applicare una modulazione udibile al livello di output, al filtro e al pitch (pagina 143).

Questa funzione ha soltanto una pagina: LFO (Low Frequency Oscillator).

### ■ Pulsante [F6] MIDI/CTRL

Questa funzione seleziona il canale MIDI del campione, e determina il modo in cui il campione risponde all'azione del controller. Potete usare questa funzione anche per selezionare "alternate group" del campione (pagina 145).

Sono disponibili 3 pagine di display: MIDISet (MIDI Setup), SmpCtrlA (Sample Controller A), e SmpCtrlB (Sample Controller B).

- NOTE**
- Potete ascoltare il suono del campione che state editando premendo il pulsante [AUDITION]. Ciò semplifica il monitoraggio dei risultati delle vostre modifiche, mentre le apportate.
  - Quando editate un campione che viene usato dal programma selezionato in quel momento, non appare un segno di freccia a sinistra del nome del campione, nell'angolo superiore sinistro del display. Inoltre, editando un campione contenuto in un sample bank, alla sinistra della freccia appare "B".

## Campioni e Sample Banks

Con il modo EDIT potete modificare sia i campioni sia i sample banks. L'operazione varia leggermente secondo il fatto che voi stiate editando ❶ un campione a sé, ❷ un sample bank, oppure ❸ un campione all'interno di un sample bank.

### ❶ Campione autonomo

In genere editerete campioni di questo tipo, cioè campioni non appartenenti a sample banks. Potete accedere ed editare direttamente tutti i parametri del campione disponibili.

### ❷ Sample banks

Un sample bank è un gruppo di campioni che gestite come una singola unità per scopi di assegnazione programma, salvataggio e caricamento su/da disco. Quando editate un sample bank, dovrete essere al corrente della differenza (a) fra i valori dei parametri impostati da ciascun campione all'interno del bank, e (b) e quelli impostati per il sample bank stesso. Per esempio, dovete capire il significato delle due impostazioni speciali di sample-bank : "----", e "(----)".

Un'impostazione "----" del parametro significa che ciascun campione contenuto nel bank usa per questo parametro il proprio valore impostato a livello locale. Se volete, potete selezionare un valore specifico per il parametro ruotando la manopola corrispondente. In tal caso, l'A5000/A4000 applica il valore selezionato a tutti i campioni contenuti nel bank, escludendo temporaneamente i valori delle impostazioni "locali". Se desiderate cancellare l'impostazione di bank-level e riportare i campioni al loro valore originale, ruotate la manopola per rileselzionare "----".

Un'impostazione "(----)" significa che non è possibile escludere temporaneamente le impostazioni locali del campione per questo parametro. La rotazione della manopola non ha alcun effetto.

Ricordate che l'editing del sample-bank non cambia mai i valori dei parametri memorizzati all'interno dei campioni stessi. Per poterli cambiare, è necessario editare i campioni singolarmente.

### ❸ Campioni in un sample bank

L'editing del contenuto è uguale a quello dei campioni autonomi - avete l'accesso diretto ad ognuno dei parametri del campione

## Selezione del Campione (o Bank)

Prima di editare un campione, dovete selezionarlo. Sono disponibili vari metodi di selezione di un campione o di un sample bank, come qui indicato:

### Se il campione (bank) è già in un programma...

Se il campione (bank) che intendete editare fa già parte di un programma potete selezionarlo con queste indicazioni: (1) Selezionate PLAY – PROGRAM (modo PLAY, funzione PROGRAM); (2) passate alla pagina PgmSel (pag. 89) e ruotate la manopola 2 o 3 per selezionare il programma; (3) selezionate PLAY – SAMPLE; (4) passate alla pagina SmpSel (pag. 93) e ruotate la manopola 2 per selezionare il campione (bank). Quindi premete il pulsante [EDIT] per attivare il modo di editing.

### Per creare un programma contemporaneamente...

Se volete editare un campione (bank) ed assegnarlo ad un nuovo programma, potete: (1) Selezionare PLAY – PROGRAM; (2) andare alla pagina PgmSel (pag. 89) e ruotare la manopola 2 o 3 per selezionare un programma nuovo (non usato); (3) selezionare PLAY – SAMPLE; (4) pagina SmpSel (pag. 93), ruotare la manopola 2 per selezionare il campione (bank), e quindi la manopola 4 per impostare l'interruttore RchAssign su qualsiasi impostazione diversa da "on." Quindi bisogna premere il pulsante [EDIT] per attivare il modo di editing. Se necessario, si può passare successivamente al modo PLAY ed applicare ulteriore editing al livello del programma.

### Per selezionare un campione da un sample bank, per un editing indipendente...

Se dovete editare un campione da un sample bank, procedete in questo modo: (1) Selezionate PLAY – SAMPLE e passate alla pagina SmpBank (pag. 95), (2) ruotate la manopola 2 per selezionare il sample bank, e (3) ruotate la manopola 3 o 4 per selezionare il campione. Quindi premete il pulsante [EDIT] per attivare il modo edit.

- NOTE**
- Nella videata PLAY-SAMPLE-SmpSel, potete premere la manopola 2 (OPEN) e quindi ruotate per selezionare un campione qualsiasi in un sample bank.
  - Ricordate di salvare su disco il vostro campione e i vostri sample banks editati (pag. 208). Tutti i dati non salvati vanno perduti quando spegnete l'A5000/A4000.
  - Solitamente è possibile passare da un campione all'altro, quando si lavora nel modo EDIT. Per passare ad un campione differente premete la manopola 1 sulla videata di edit su cui state lavorando. Se il passaggio è consentito, l'A5000/A4000 mostrerà il display Tree View (vista ad albero o a grappolo). Ruotate la manopola 2 per selezionare il campione successivo che intendete editare. Quindi ripremete la manopola 1 per ritornare alla videata di edit precedente, con il campione appena selezionato.



# 1. TRIM/LOOP

Questa sezione descrive la funzione TRIM/LOOP del modo EDIT. Usatela per cambiare l'area di playback area sulla forma d'onda (i punti di "start" ed "end" del playback), per tagliar fuori dati estranei alla forma d'onda, per impostare la direzione del playback (avanti o indietro) e le caratteristiche del loop (loop range e type), e per tutte le altre regolazioni relative.

**NOTE** • Ricordate che il pulsante [COMMAND/EXIT] vi dà accesso rapido a numerosi comandi utili mentre usate questa funzione. Ad esempio, potete usarlo quando volete salvare su disco il risultato del vostro editing o se intendete cancellare i cambiamenti e ripristinare i dati salvati precedentemente.

Premete il pulsante [EDIT] e quindi il pulsante [F1] per passare alla funzione TRIM/LOOP.

Sono previste 3 pagine di display: Waveform, SmpInfo (Informazioni sul Campione — pag. 124), e LoopRmx (Loop Remix — pag. 125).

**NOTE** • Consultare la sezione "Operazioni base" a pag. 78 per i dettagli circa il passaggio da una pagina all'altra.

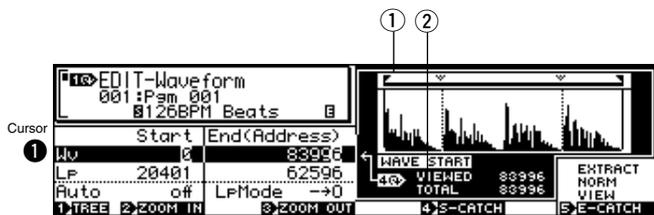
## Waveform

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F1] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-Waveform"

Usate questa pagina per cambiare l'area di playback sulla forma d'onda (i punti "start" ed "end" del playback), per tagliar fuori dati estranei alla forma d'onda, per impostare la direzione del playback (avanti o indietro) e le caratteristiche del loop (loop range e type), e per tutte le altre regolazioni.

**NOTE** • Quando editate un sample bank, tutti i parametri appaiono come "(---)" e non possono essere editati.

### Cursor 1



	manopola 1	manopola 2	manopola 3	manopola 4	manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Wave Start Address	Wave End Address	Step	Shortcut Command
Press.	Tree View	ZOOM IN	ZOOM OUT	S-CATCH	EXECUTE

### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor/page.

Posiziona il cursore e seleziona la pagina del display.

[Press.]Tree View

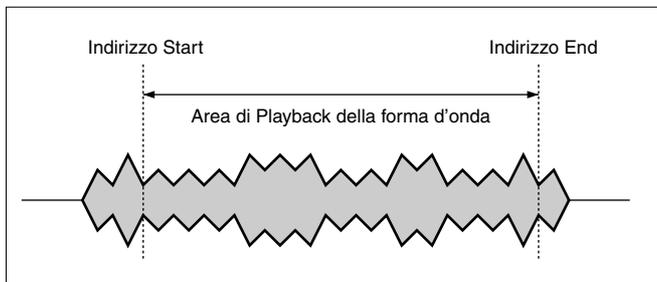
Richiama la videata Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]Wave Start Address

Impostate l'indirizzo "start" del playback sulla forma d'onda. (Notate che la forma d'onda stessa parte sempre con l'indirizzo 0.) Il concetto viene illustrato in figura.

[Range] 0 — Wave End Address



**NOTE** • Se come Loop Mode viene selezionato "- →O" o "→O→", l'indirizzo di Start della forma d'onda non può essere messo dopo quello di Start del Loop.

[Press.]ZOOM IN

Premete questa manopola per ingrandire la visualizzazione della forma d'onda. L'operazione può essere ripetuta fino al raggiungimento dell'ingrandimento massimo.

### Manopola 3

[Rotaz.]Wave End Address

Imposta l'indirizzo "end" del playback sulla forma d'onda. L'effettivo punto finale del playback dipende anche dall'impostazione del modo loop, da voi effettuata alla pagina del Modo Wave Mode.

[Range] Wave Start Address — End of wave data.

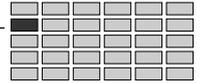
La gamma dei cambiamenti di questo parametro cambia secondo l'impostazione del parametro End Type (pag. 124).

- End Type = Address ... Imposta l'indirizzo di fine onda (questa è la funzione normale).
- End Type = Length ... Specifica l'effettiva durata del playback (Wave End Address - Wave Start Address).
- End Type = Time ... Specifica l'effettivo tempo del playback in secondi (dal Wave Start Address al Wave End Address al pitch originale del campione).
- End Type = Beat ... Specifica il tempo di playback (dal Wave Start Address al Wave End Address al pitch originale del campione) in movimenti (beats) basati sul valore di Loop Tempo.

**NOTE** • Se è selezionato "- →O" oppure "→O→" come Modo Loop, Wave End Address non può essere impostato prima di Loop End Address.

[Press.]ZOOM OUT

Riduce il display della forma d'onda. Il rimpicciolimento può essere ripetuto fino al raggiungimento della massima riduzione.



## Manopola 4

### [Rotaz.]Step

Questa manopola seleziona l'incremento usato per le regolazioni d'indirizzo fatte con le Manopole 2 e 3. In particolare, il valore qui impostato determina l'entità della variazione del valore di address quando ruotate la Manopola 2 o la Manopola 3 con un solo click.

[Range] x1, x10, x100, x1000, x10000

**NOTE** • L'impostazione di step non appare sul display come valore numerico, bensì come una sottolineatura sotto le cifre appropriate dei valori di Wave Start Address e Wave End Address. Possono essere editate solo le cifre superiori alla sottolineatura.

### [Press.] S-CATCH

Se premete questa manopola mentre suonate il campione con il pulsante [AUDITION] o una tastiera esterna, il wave start address (Loop Start Address per il Cursor 2) si resetta automaticamente sulla posizione corrente del playback.

## Manopola 5

### [Rotaz.]Comando breve

Posiziona il cursore con la finestra di pop-up per selezionare uno dei comandi brevi (shortcut command) o abbreviati disponibili.

[Range] EXTRACT..., NORM..., VIEW, E-CATCH

(Vedere "Comandi brevi Cursor 1" per i dettagli sui comandi)

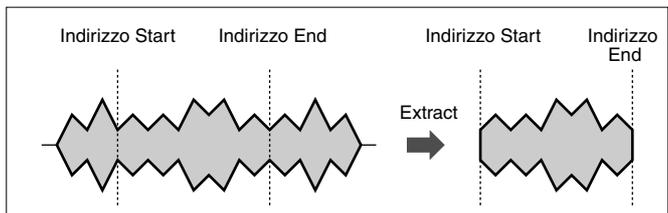
### [Press.]EXECUTE

Esegue il comando breve nella posizione occupata dal cursore.

### Cursor 1 Comandi brevi

#### • EXTRACT...

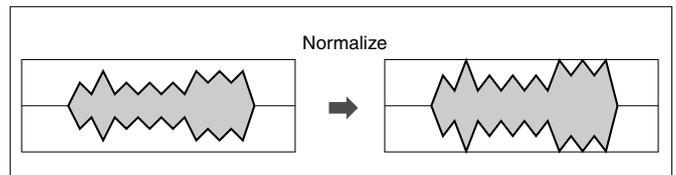
Premete la manopola per "troncare" la forma d'onda, eliminandone i dati prima dell'indirizzo start e tutti quelli dopo l'indirizzo end. Quest'operazione riduce la dimensione del campione e libera ulteriore memoria per la forma d'onda.



Quando premete la manopola, l'A5000/A4000 vi dà una videata che chiede la vostra conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per procedere. Notate che l'area della forma d'onda cancellata non può essere recuperata (a meno che ne abbiate salvato i dati su disco.)

#### • NORM...

Questo comando ottimizza il livello della forma d'onda. La regolazione viene ottenuta aumentando proporzionalmente tutti i livelli in modo che il livello più alto si trovi immediatamente sotto al punto di clip (saturazione), come riportato in figura (Il "clip point" è il massimo livello appropriato per l'elaborazione digitale.)



Premete la manopola 5 (>YES) per procedere.

#### • VIEW

Cambia alternativamente l'indirizzo del display della forma d'onda fra Wave Start Address e Wave End Address.

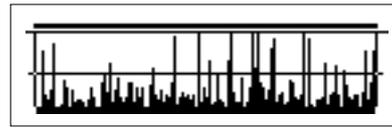
**NOTE** • Il display della forma d'onda si sposta automaticamente sull'area di start address quando viene usata la manopola 2 per regolare lo start address, e sull'area dell'end address quando la manopola 3 viene usata per regolare end address.

#### • E-CATCH

Se questa manopola viene premuta durante il playback attivato da un dispositivo MIDI o dal pulsante [AUDITION], il wave address in quel punto preciso (Loop End Address per Cursor 2) verrà inserito come Wave End Address.

## [DISPLAY]

### ① Display di Waveform



② VIEWED..... Mostra il numero di parole nel display ingrandito della forma d'onda.

TOTAL..... Mostra il totale delle parole nel display del campione.

### Cursor 2

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Loop Start Address	Loop End Address	Step	Shortcut Command
Press.	Tree View	ZOOM IN	ZOOM OUT	S-CATCH	EXECUTE

## Manopola 1 / Manopola 4

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 120).

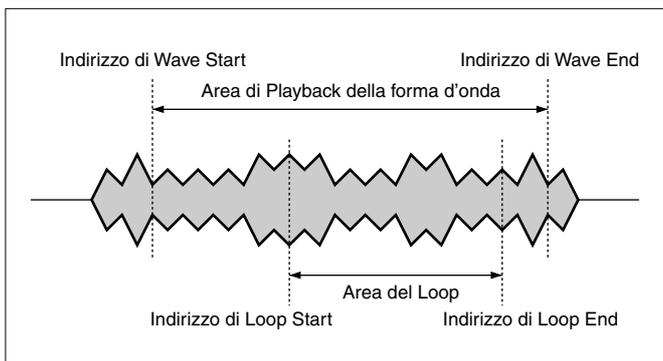
## Manopola 2

### [Rotaz.]Loop Start Address

Imposta il punto di start del loop sulla forma d'onda. Vedi figura.

Notate che la gestione effettiva del loop dipende dall'impostazione del Modo Loop.

[Range] Wave Start Address — Loop End Address



[▲ Press.]ZOOM IN

Premete questa manopola per ingrandire la visualizzazione della forma d'onda. L'operazione può essere ripetuta fino al raggiungimento dell'ingrandimento massimo.

### Manopola 3

[↶ Rotaz.]Loop End Address

Imposta il punto di end (punto di loop-back) del loop. Notate che la gestione effettiva del loop dipende dall'impostazione del Modo Loop.

[Range] Loop Start Address — End of wave data.

La gamma dei cambiamenti di questo parametro cambia secondo l'impostazione del parametro End Type (pag. 124).

- **End Type = Address** ... Imposta l'indirizzo di fine onda (questa è la funzione normale).
- **End Type = Length** ... Specifica l'effettiva durata del playback (Loop End Address -Loop Start Address).
- **End Type = Time** ... Specifica l'effettivo tempo del playback in secondi (dal Loop Start Address al Loop End Address al pitch originale del campione).
- **End Type = Beat** ... Specifica il tempo di playback (dal Loop Start Address al Loop End Address al pitch originale del campione) in movimenti (beats) basati sul valore di Loop Tempo.

**NOTE** • Se è selezionato "→O" oppure "→O→" come Modo Loop, Wave End Address non può essere impostato prima di Loop End Address.

[▲ Press.]ZOOM OUT

Riduce il display della forma d'onda. Il rimpicciolimento può essere ripetuto fino al raggiungimento della massima riduzione.

### Manopola 5

[↶ Rotaz.]Comando abbreviato (Shortcut Command)

Posiziona il cursore con la finestra di pop-up per selezionare uno dei comandi brevi o abbreviati disponibili..

[Range] LOOP MONITOR, NORM..., VIEW, E-CATCH

(Vedere "Cursor 2 -Comandi Brevi" per i dettagli sui comandi)

[▲ Press.]EXECUTE

Esegue il comando abbreviato nella posizione occupata dal cursore.

### Cursor 2 Comandi brevi

• LOOP MONITOR

Premete questa manopola per monitorare il suono del loop. Questa caratteristica vi consente di osservare come il loop cambia mentre ne editate gli indirizzi.

I comandi NORM..., VIEW, ed E-CATCH sono uguali a quelli descritti per Cursor 1 (pag. 121).

### Cursor 3



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
↶ Rotaz.	Cursor/page	Auto	Loop Mode	—	Shortcut Command
▲ Press.	Tree View	ZOOM IN	ZOOM OUT	—	EXECUTE

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 120).

### Manopola 2

[↶ Rotaz.]Auto

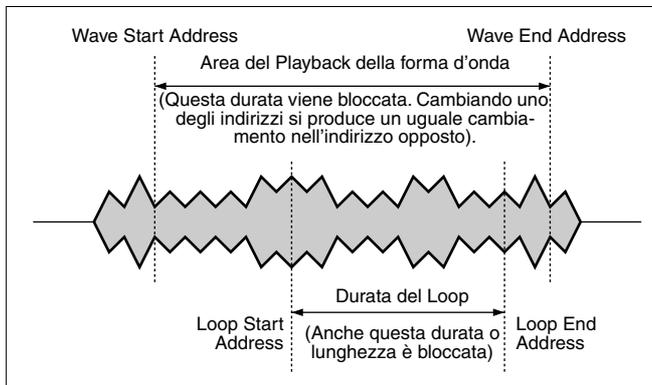
Specifica la funzione di auto-addressing (autoindirizzamento) (Length Lock, Auto Zero, o Auto Snap).

[Range] LengLock, Zero, Snap

• LengLock (Length Lock)

Quest'opzione vi permette di bloccare la durata del play della forma d'onda (la distanza fra l'indirizzo di wave start e quello di wave end) e la durata del loop length (la distanza fra l'indirizzo di loop-start e quello di loop-end).

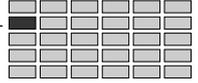
Potete attivare quest'opzione posizionando su lock. In tal caso, qualsiasi cambiamento apportato ad uno di questi indirizzi genera un uguale cambiamento nell'indirizzo corrispondente — per cui potete spostare il playback o la posizione del loop lungo la forma d'onda pur mantenendo costante la durata del playback e del loop.



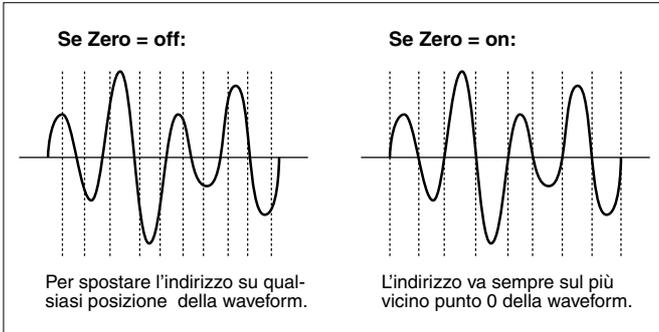
Per esempio, vorrete usare questa caratteristica se intendete mantenere la durata del playback o del loop su un certo valore fisso, per ragioni di tempo.

• Zero (Azzeramento Automatico)

Quest'opzione è un'altra caratteristica utile per editare l'indirizzo. Se l'abilità, qualsiasi cambiamento d'indirizzo voi effettuate viene for-



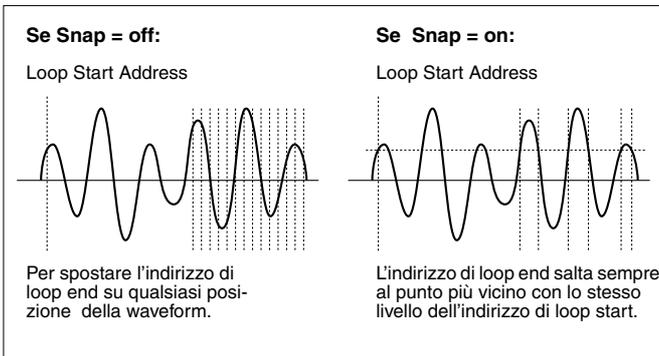
zato al punto zero più vicino — l'indirizzo salterà da un punto zero ad un altro non appena ruotate la manopola di editing. Se disattivate quest'opzione, potete cambiare continuamente indirizzo su tutta la forma d'onda.



Impostando un indirizzo su un punto non-zero può produrre un "click" del campione durante il playback. Forzando l'indirizzo su un punto zero si evita il click.

**• Snap (Automatic Snap)**

Quest'opzione è utile quando editate gli indirizzi di loop start e loop end. Se la attivate, potrete solo cambiare l'indirizzo del loop su quei punti della forma d'onda che hanno lo stesso livello dell'indirizzo del loop opposto; l'indirizzo che state editando passerà da uno di questi punti a quello successivo non appena ruotate la manopola. Se disattivate quest'opzione, potete cambiare continuamente indirizzo sulla forma d'onda.



Impostando i due indirizzi di loop su livelli differenti della forma d'onda si può produrre un "click" nel punto di loop durante il playback. Forzando gli indirizzi di loop start e di loop end sullo stesso livello, eviterete il problema.

L'illustrazione seguente mostra come funziona questa caratteristica durante l'editing dell'indirizzo di loop end.

[ **▲ Press.]ZOOM IN**

Premete questa manopola per ingrandire la visualizzazione della forma d'onda. L'operazione può essere ripetuta fino al raggiungimento dell'ingrandimento massimo.

**Manopola 3**

[ **↶ Rotaz.]Loop Mode**

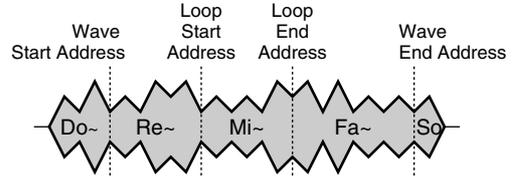
Impostazione del modo loop. (Notate che potete usarla anche per suonare il campione al contrario.) I sei modi loop sono riportati a pagina seguente.

[Range] -- -->, -->O, >O, <--<, One->, One<-

[ **▲ Press.]ZOOM OUT**

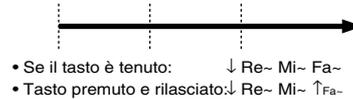
Riduce il display della forma d'onda. Il rimpicciolimento può essere ripetuto fino al raggiungimento della massima riduzione

**Impostazioni di Address**

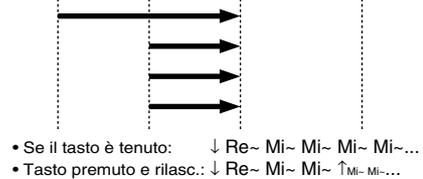


- "↓" denota Note On.
- "↑" denota Note Off.
- Le lettere più piccole indicano lo stadii di "release" quando le note si smorzano a seguito di Note-Off.
- La durata del release dipende dal suo valore impostato per il campione.

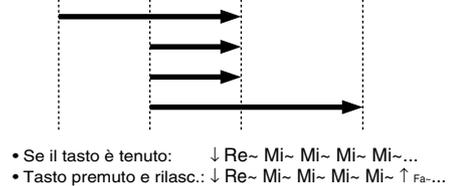
**Loop Mode = "— —>" (Forward, No Loop):**



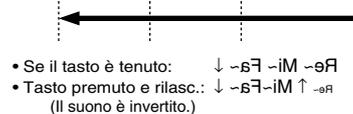
**Loop Mode = "— —>O" (Forward Loop, No Exit):**



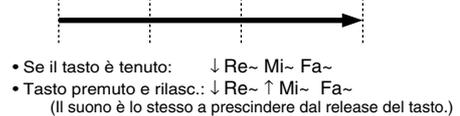
**Loop Mode = "—>O—" (Forward Loop, Exit at Note-Off):**



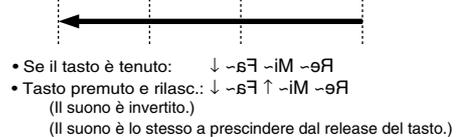
**Loop Mode = "← — —" (Reverse, No Loop):**

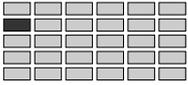


**Loop Mode = "One->" (One-Shot):**



**Loop Mode = "One<—" (Reverse One-Shot):**





### Manopola 5

Ha la stessa funzione di Cursor 2 (pag. 121), tranne per il fatto che non può essere eseguita la funzione E-CATCH.

## Sample Information

Pulsante[EDIT] → Pulsante [F1] Button → Manopola 1 per selezionare "EDIT-SmpInfo"

Dà accesso a vari parametri per l'editing di Trim/Loop. Inoltre la frequenza del campione dei dati della forma d'onda viene indicata in Hertz sul lato sinistro del display.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	page	End Type	Loop Monitor	Wave Start Address Velocity Sensitivity	Loop Tempo
Press.	Tree View	—	—	QUICK...	CALCULATE

### Manopola 1

#### [Rotaz.]pag.

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]End Type

Seleziona il tipo di indicazione usato per mostrare gli indirizzi di end e di loop end sulla videata di edit. (Notate che gli indirizzi di start e di loop start appaiono sempre come valore assoluto dell'indirizzo.)

[Range] address, length, time, beat

- **address** ... Gli indirizzi di end e di loop end vengono indicati dal loro valore assoluto dell'indirizzo sulla forma d'onda. (Questa è l'impostazione standard.)
- **length** ... Ciascun indirizzo di end viene indicato mediante la sua distanza dall'indirizzo di start corrispondente, con incrementi di indirizzo.
- **time** ... Il playback o il tempo di loop dall'indirizzo di start o da quello di loop start.
- **beat** ... Ciascun indirizzo di end viene indicato con la sua distanza in beat (movimenti) dall'indirizzo di start corrispondente.

**NOTE** • Quando si edita un sample bank appare "(---)" e questo parametro non può essere editato.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Loop Monitor

Specifica il numero di millisecondi che precede il Loop Start Address prima che inizi il playback di monitoraggio del loop.

[Range] -500ms — 0ms

**HINT** • Se, per esempio, impostate il valore su -500ms e poi premete la manopola, l'A5000/A4000 inizia il replay da un punto 1/2 secondo prima di loop start. (Questo lead-in viene eseguito soltanto una volta, e non si ripete dopo l'inserimento del loop.)

**NOTE** • Quando si edita un sample bank appare "(---)" e questo parametro non può essere editato.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Wave Start Address Velocity Sensitivity

Questo valore imposta la "velocity sensitivity" dell'indirizzo di start: il grado di variazione del punto di start in risposta alla velocity (forza) della nota suonata. Questa caratteristica fornisce un ulteriore controllo sulla parte attack del playback.

[Range] -63 — +63

**NOTE** • Un valore pari a 0 lascia costante l'indirizzo di start per tutte le velocity. Valori positivi spostano in avanti il punto di start (l'indirizzo diventa più alto) ad una velocity superiore, e lo spostano indietro ad una velocity inferiore. Impostazioni negative hanno l'effetto opposto.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Loop Tempo

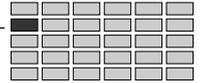
Questa manopola imposta il tempo usato per calcolare il numero dei movimenti fra l'indirizzo di start e quello di end.

[Range] 80.0 — 159.9

#### [Press.]CALCULATE

Se premete la manopola, l'A5000/A4000 calcola e visualizza automaticamente per voi il valore del tempo, presumendo che il numero di movimenti fra l'indirizzo di start e quello di end sia 4 (o un multiplo o un dividendo di 4 beat).

**NOTE** • Quando si edita un sample bank appare "(---)" e questo parametro non può essere editato.



## Loop Remix

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F1] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-LoopRmx"

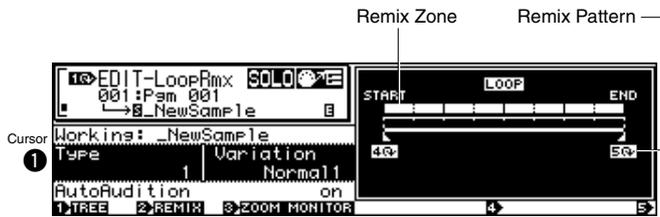
Questa funzione divide e riordina casualmente una gamma specificata di "Remix Zones" tra Loop Start Address e Loop End Address, cambiando in alcuni casi il suono di determinate porzioni, creando così versioni "remixed" o rimixate dei vostri campioni.

\* Accertatevi che il loop sia impostato correttamente prima di usare la funzione Loop Remix.

**HINT** • Per esempio, potete usare questa funzione su un loop drum di 1 o 2 misure per creare un pattern drum differente.

**NOTE** • Non è possibile usare la funzione Loop Remix quando si edita un sample bank.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Remix Type	Remix Type Variation	Remix Zone Start	Remix Zone End
Press.	Tree View	REMIX	ZONE MONITOR	REGISTER...	CREATE

### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor/pag.

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]Remix Type

Determina l'area del loop che verrà influenzata dalla funzione Loop Remix, e il modo in cui verranno riordinate le zone di remix.

[Range] 1 — 5, User1 — User5

- 1 — 5 ... L'effetto cambia casualmente ogni volta che viene eseguita la funzione Loop Remix.
- User1 — User5 ... Queste impostazioni usano risultati di un'operazione di remix che sono stati registrati mediante la manopola 4. Sul display remix pattern apparirà il pattern registrato.

[Press.]REMIX

Quando questa manopola viene premuta, viene eseguita la funzione Loop Remix, e i risultati sono temporaneamente immagazzinati nella memoria come "working sample". Se premete di nuovo il pulsante REMIX, la funzione Loop Remix verrà eseguita nuovamente cancellando i risultati precedenti. Potete eseguire la funzione REMIX tutte le volte necessarie fino al raggiungimento di risultati soddisfacenti. Quando selezionate Remix Type 1 — 5, otterrete risultati differenti ogni volta che viene eseguita la funzione REMIX anche se è selezionata la stessa Remix Type Variation. Quando avete raggiunto risultati soddisfacenti e viene eseguita la funzione CREATE (manopola 5), il Working Sample viene immagazzinato come un campione normale. Se è attivata la funzione AUTO AUDITION (manopola 3) il risultato di ciascuna operazione di remix verrà eseguito automaticamente dopo REMIX. Inoltre, potete monitorare il Working Sample premendo il pulsante [AUDITION].

**NOTE** • Questo parametro non può essere editato mentre si edita un sample bank.

### Manopola 3

[Rotaz.]Remix Type Variation

Determina il grado di variazione della forma d'onda originale mediante la funzione Loop Remix.

[Range] Normal1, Normal2, Reverse1, Reverse2, Break, LoFi, Pitch, Gate

- **Normal1** ... L'onda viene divisa e riordinata.
- **Normal2** ... Una variazione di Normal1.
- **Reverse1** ... Oltre alla divisione e al riordinamento, parti dell'onda vengono invertite.
- **Reverse2** ... Una variazione di Reverse1.
- **Break** ... Oltre alla divisione e al riordinamento, vengono creati dei "break" silenziosi.
- **LoFi** ... Oltre alla divisione e al riordinamento, porzioni dell'onda vengono convertite in suono Lo-Fi.
- **Pitch** ... Oltre alla divisione e al riordinamento, porzioni dell'onda vengono abbassate di pitch e convertite in suono Lo-Fi.
- **Gate** ... Oltre alla divisione e al riordinamento, porzioni dell'onda vengono accorciate.

**NOTE** • Quando è selezionato uno degli User Remix Types - User1 — User5, sul display appare "---" e questo parametro non può essere editato.

[Press.]ZONE MONITOR

Esegue solo la zona remix (dalla Remix Zone Start specificata alla Remix Zone End) senza suonare il resto del loop.

**NOTE** • Questo parametro non può essere editato mentre si edita un sample bank.



### Manopola 4

#### [Rotaz.]Remix Zone Start

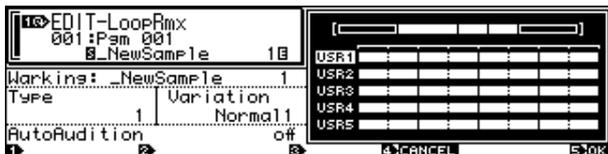
La Remix Zone alla quale applicare la funzione Loop Remix viene determinata dalle impostazioni del parametro Remix Zone Start (manopola 4) e del parametro Remix Zone End (manopola 5). Questo consente l'applicazione della funzione Loop Remix soltanto ad una sezione specifica del loop all'interno del campione selezionato.

[Range] Il loop specificato del campione selezionato viene diviso in 8 "aree," ed è possibile impostare il parametro Remix Zone Start dalla prima area in su fino a quella che precede l'ultima.

**NOTE** • È possibile eseguire l'area selezionata premendo la manopola ZONE MONITOR (manopola 3).

#### [Press.]REGISTER...

Consente la registrazione del pattern di remix visualizzato come Remix Type user (User1 — User5). Quando premete la manopola REGISTER... appare il seguente menù di pop-up:



Ruotate la manopola per selezionare User1 — User5, quindi premetela per registrare il pattern di remix su quel Remix Type. Spostate il cursore su CANCEL e premete la manopola per chiudere la finestra di pop-up senza registrare il pattern di remix.

**NOTE** • Se come remix zone è stata specificata soltanto una porzione di un loop ed è stata eseguita REMIX, non è possibile eseguire la funzione REGISTER.  
• Non è possibile usare la funzione REGISTER... se non è stata premuta la manopola REMIX (manopola 2) dopo l'esecuzione della funzione CREATE o l'accensione dell'A5000/A4000.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Remix Zone End

La Remix Zone alla quale applicare la funzione Loop Remix viene determinata dalle impostazioni del parametro Remix Zone Start (manopola 4) e del parametro Remix Zone End. Questo consente l'applicazione della funzione Loop Remix soltanto ad una sezione specifica del loop all'interno del campione selezionato.

[Range] Il loop del campione selezionato viene diviso in 8 "aree," ed è possibile specificarne una qualsiasi come Remix Zone End a partire dalla 2a fino all'ultima area.

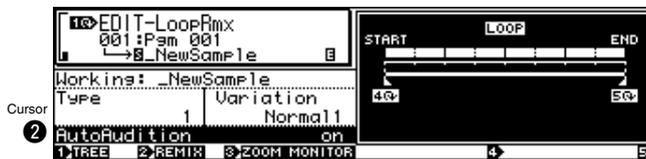
**NOTE** • L'area selezionata può essere eseguita in playback premendo la manopola ZONE MONITOR (Manopola 3).

#### [Press.]CREATE

Una volta raggiunto un remix soddisfacente premendo la manopola REMIX (manopola 2), premete la manopola CREATE per l'effettivo salvataggio temporaneo del "working sample" prodotto dall'operazione remix come un campione normale. A sinistra del nome del nuovo campione creato dalla funzione CREATE apparirà "Working:".

**NOTE** • Non è possibile usare la funzione CREATE se la manopola REMIX (manopola 2) non è stata premuta dopo la precedente esecuzione della funzione CREATE o l'accensione dell'A5000/A4000.

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	—	Auto Audition	Remix Zone Start	Remix Zone End
Press.	Tree View	REMIX	ZONE MONITOR	REGISTER	CREATE

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 125).

### Manopola 2

#### [Press.]REMIX

Quando questa manopola viene premuta, viene eseguita la funzione Loop Remix, e i risultati sono temporaneamente immagazzinati nella memoria come "working sample". Se premete di nuovo il pulsante REMIX, la funzione Loop Remix verrà eseguita nuovamente cancellando i risultati precedenti. Potete eseguire la funzione REMIX tutte le volte necessarie fino al raggiungimento di risultati soddisfacenti. Quando selezionate Remix Type 1 — 5, otterrete risultati differenti ogni volta che viene eseguita la funzione REMIX anche se è selezionata la stessa Remix Type Variation. Quando avete raggiunto risultati soddisfacenti e viene eseguita la funzione CREATE (manopola 5), il Working Sample viene memorizzato come un campione normale. Se è attivata la funzione AUTO AUDITION (manopola 3) il risultato di ciascuna operazione di remix verrà eseguito automaticamente dopo REMIX. Inoltre, potete monitorare il Working Sample premendo il pulsante [AUDITION].

**NOTE** • Questo parametro non può essere editato mentre si edita un sample bank.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Auto Audition

Determina se il risultato della funzione Loop Remix verrà eseguito automaticamente in playback o no.

[Range] off, on

- off ... Assenza di playback.
- on ... Playback automatico.

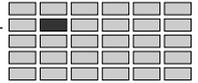
#### [Press.]ZONE MONITOR

Effettua il playback solo della remix zone (dal punto di Remix Zone Start specificato a Remix Zone End) senza eseguire il resto del loop.

**NOTE** • Questo parametro non può essere editato mentre si edita un sample bank.

### Manopola 4, 5

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 125).



## 2. MAP/OUT

Usate la funzione MAP/OUT per impostare l'“original key”, la key range, le destinazioni e il livello di output, l'intonazione, e le regolazioni relative al campione.

**NOTE** • Ricordate che il pulsante [COMMAND/EXIT] vi consente un rapido accesso a diversi comandi utili mentre state lavorando con questa funzione. Ad esempio, potete usare il pulsante [COMMAND/EXIT] quando volete salvare su disco i risultati del vostro edit, o quando volete cancellare i cambiamenti appena apportati e ripristinare i dati salvati in precedenza.

Premete il pulsante [EDIT] e quindi il pulsante [F2] per andare alla funzione MAP/OUT.

Sono disponibili 4 pagine di display: Mix&Key (Mix & Key Range), Pitch (pag. 129), Exp&Vel (Expand & Velocity Range — pag. 131) e LvlScal (Level Scaling — pag. 132).

**NOTE** • Vedere la sezione “Funzionamento di base” a pag. 78 per i dettagli sulla commutazione delle pagine di display.

### Mix & Key Range

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare “EDIT-Mix&key”

Fornisce le impostazioni per sample level, key range e output.

#### Cursor ① (Level)

Cursor					
	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Sample Level	Sample Pan	Velocity Sensitivity	Poly/Mono
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK..	—

#### Manopola 1

##### [Rotaz.]Cursor/page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

##### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Sample Level

Ruotate la manopola per impostare il livello di output del campione.

[Range] 0 — 127

##### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

#### Manopola 3

##### [Rotaz.]Sample Pan

Ruotate la manopola per impostare il pan del campione (posizione stereo).

[Range] Rnd, -63 — +63

- Rnd ... La posizione di pan cambia casualmente con ogni nota premuta.
- -63 — +63 ... Valori positivi impostano il pan a destra; valori negativi lo spostano a sinistra.

##### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

#### Manopola 4

##### [Rotaz.]Velocity Sensitivity

Questo valore imposta la velocity sensitivity del campione, che determina la variazione del livello di output del campione in risposta ai cambiamenti di velocity\*.

[Range] -127 — +127

Un valore pari a 0 produce un livello di uscita costante per tutte le velocity comprese nella gamma o range. Valori positivi aumentano il livello di output con velocity crescente, mentre impostazioni negative hanno l'effetto opposto.

**NOTE** • Potete usare la pagina UTILITY – MIDI Channel per impostare la regolazione che l'A5000/A4000 applica ai valori di velocity ricevuti prima di trasmetterli al generatore di suono interno. (pag. 200)

##### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

#### Manopola 5

##### [Rotaz.]Poly/Mono

Selezionate Mono se volete limitare il playback di questo campione ad una nota per volta. Selezionate Poly per consentire il playback simultaneo di più note.

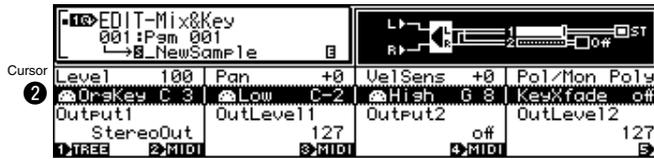
[Range] Poly, Mono

- Poly ... Il campione può essere suonato in polifonia (diverse note possono essere eseguite simultaneamente).
- Mono ... Può essere suonata soltanto una nota per volta.

\* Velocity = dinamica o forza esercitata per premere i tasti.



### Cursor 2 (Key Range)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Turn action	Cursor/page	Original Key	Low Key	High Key	Key Crossfade
Press action	Tree View	MIDI	MIDI	MIDI	—

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 127).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Original Key

Ruotate la manopola per impostare l'original key del campione — il tasto che rappresenta meglio il pitch inerente del campione.

[Range] C-2 — G8

**NOTE** • Se l'utility di Note Display Type (UTILITY-SYSTEM-Custom) (pag. 198) è su "name" il parametro verrà visualizzato come nome della nota (es. "C3"). Se è impostata su "number" il parametro verrà visualizzato come numero di nota MIDI (es. "60").

• Se una sample bank viene editata, sul display appare "(---)" e non si può cambiare questo parametro.

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Low Key

Ruotate la manopola per impostare il limite inferiore di key range del campione.

[Range] =Orig, C-2 — High Key

• =Orig (Original) ... Low Key avrà sempre lo stesso valore di original key del campione.

• C-2 — High Key ... Impostate Low Key su qualsiasi nota fino ad High Key.

**NOTE** • Se un sample bank viene editato, sul display appare "(---)" e non si può cambiare questo parametro.

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]High Key

Ruotate la manopola per impostare il limite superiore di key range del campione.

[Range] Low Key — G8, =Orig

• Low Key — G8 ... Impostate High Key su qualsiasi nota più alta di Low Key.

• =Orig ... Low Key avrà sempre lo stesso valore di original key del campione.

**NOTE** • Se un sample bank viene editato, sul display appare "(---)" e non si può cambiare questo parametro.

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

### Manopola 5

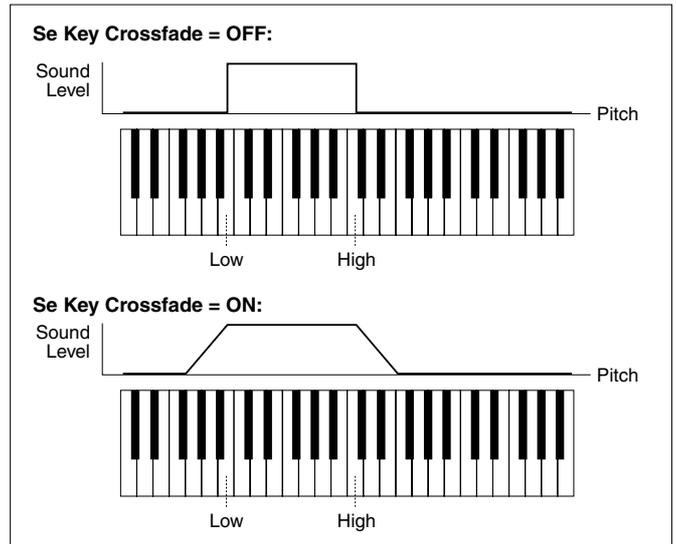
#### [Rotaz.]Key Crossfade

Impostate questo parametro su on per attivare key crossfade (dissolvenza incrociata), o su off per disattivarla.

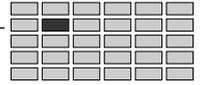
#### [Range] on, off

• on ... Anche i tasti adiacenti al key range suonano il campione, mentre il livello di output del campione decresce gradualmente all'aumentare della distanza dai confini del range. Il concetto è illustrato nel disegno sottostante.

• off ... Il campione suona soltanto entro il key range selezionato. I tasti ad esso adiacenti ma all'esterno del key range non producono alcun suono da questo campione.



**NOTE** • L'uso di key crossfade consente a campioni adiacenti di fondersi uniformemente, in modo da evitare cambiamenti drastici di voce ai confini della gamma o range. Ciò è particolarmente utile quando si lavora con campioni che distribuiscono lo stesso tipo di suono a range differenti della tastiera (multicampionamento).



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Output1	Output Level1	Output2	Output Level2
Press.	Tree View	—	QUICK...	—	QUICK...

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 127).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Output1

Imposta la destinazione di output del campione. I campioni hanno due destinazioni di output indipendenti (Output 1 e 2); questo parametro imposta la destinazione Output 1.

[Range] off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 on the A4000)

- **StereoOut** ... L'output viene inviato ai jack STEREO OUT del pannello posteriore nonché al jack PHONES del pannello anteriore.
- **AsgnOutL&R** ... I jack di uscita assegnabile del pannello posteriore.
- **AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6** ... Le uscite assegnabili corrispondenti sulla scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.
- **DIG&OPT** ... Le uscite digitali ottiche e coassiali sulla scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.
- **Ef1 — Ef6 (Effect1 — 6) (Ef1 — Ef3 on the A4000)** ... L'output è convogliato all'effetto specificato.

**NOTE** • Le destinazioni di output AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, e DIG&OPT non possono essere selezionate se non è installata la scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Output Level1

Specifica il livello di uscita di Output1

[Range] 0 — 127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

**NOTE** • Quando il campione e i parametri Easy Edit Output1 e Output 2 sono entrambi impostati sulla stessa destinazione di output, avrà la priorità la più alta delle due impostazioni del livello (Output Level 1 e Output Level2). Se riducendo l'impostazione di Output Level 1 o Output Level 2 non si ottiene l'effetto, controllate il campione e le impostazioni di Easy Edit di destinazione Output1 e Output2.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Output2

Imposta la destinazione di output del campione. I campioni hanno due destinazioni di output indipendenti (Output 1 e 2); questo parametro imposta la destinazione Output 2.

[Range] off, StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6, DIG&OPT, Ef1 — Ef6 (Ef1 — Ef3 on the A4000)

Le impostazioni sono uguali a quelle del precedente parametro Output1

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Output Level2

Specifica il livello di uscita di Output2

[Range] 0 — 127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

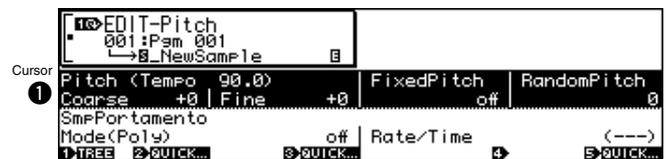
**NOTE** • Quando il campione e i parametri Easy Edit Output1 e Output 2 sono entrambi impostati sulla stessa destinazione di output, avrà la priorità la più alta delle due impostazioni del livello (Output Level 1 e Output Level2). Se riducendo l'impostazione di Output Level 1 o Output Level 2 non si ottiene l'effetto, controllate il campione e le impostazioni di Easy Edit di destinazione Output1 e Output2.

## Pitch

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-Pitch"

Usate questa pagina per impostare le caratteristiche del pitch e dell'intonazione del campione.

### Cursor 1 (Pitch)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Pitch Coarse	Pitch Fine	Fixed Pitch	Random Pitch
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	—	QUICK...

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor/page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine di display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).



## Manopola 2

### [Rotaz.]Pitch Coarse

Ruotate la manopola per regolare il pitch del campione, con incrementi di un semitono.

[Range] -127 — +127

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 3

### [Rotaz.]Pitch Fine

Ruotate la manopola per effettuare l'accordatura fine del pitch del campione. Ogni clic regola il pitch di 1.171875 centesimi. (Nota: 100 centesimi = 1 semitono)

[Range] -63 — +63

**NOTE** • Se un sample bank viene editato, sul display appare "(---)" e non si può cambiare questo parametro.

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 4

### [Rotaz.]Fixed Pitch

Impostate questo parametro su on se volete che il campione suoni con lo stesso pitch sull'intera gamma dei tasti.

[Range] off, on

- **off** ... Il pitch del campione dipende dalla nota suonata.
- **on** ... Il campione suonerà sempre con lo stesso pitch.

## Manopola 5

### [Rotaz.]Random Pitch

Usate questa impostazione per assegnare al pitch del campione una lieve variazione casuale.

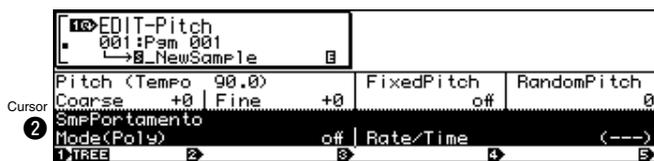
[Range] 0 — 63

- NOTE**
- Impostatelo su 0 per eliminare tutte le variazioni casuali. Aumentate il valore per produrre una gamma maggiore della variazione.
  - Notate che questa variazione viene applicata a ciascuna nota all'inizio del suo playback. Questa impostazione non influisce sul modo in cui il pitch si sviluppa quando la nota inizia a suonare.

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Cursor ② (Sample Portament)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	—	Sample Portamento Mode	—	Sample Portamento Rate/Time
Press.	Tree View	—	—	—	QUICK...

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 129).

## Manopola 3

### [Rotaz.]Sample Portamento Mode

Ruotate una delle manopole per selezionare il modo. Le impostazioni "rate" selezionano uno slide o scivolamento a velocità fissa, mentre le impostazioni "time" selezionano uno slide a tempo fisso.

[Range] off, =Pgm, rate (fingered), rate (fulltime), time (fingered), time (fulltime)

- **off** ... Assenza di portamento del campione.
- **=Pgm** ... L'impostazione Program Portamento (pag. 91) ha la priorità.
- **rate (fingered)** ... Fa scivolare una nota in quella successiva solo se la prima nota (tasto) è ancora tenuta quando si preme quella successiva. Lo slide è ad una velocità costante; il tempo richiesto per passare dal pitch della prima nota a quello della nota successiva aumenta proporzionalmente al crescere della distanza fra i pitch delle due note.
- **rate (fulltime)** ... Al pitch tra note consecutive viene sempre applicato lo slide, anche se la prima nota viene rilasciata prima che sia preme la seconda. Anche qui, lo slide del pitch avviene a velocità costante.
- **time (fingered)** ... Fa scivolare una nota in quella successiva solo se la prima nota (tasto) è ancora tenuta quando si preme quella successiva. Il tempo di slide è sempre lo stesso; la velocità aumenta proporzionalmente al crescere della distanza fra i pitch delle due note.
- **time (fulltime)** ... Al pitch tra note consecutive viene sempre applicato lo slide, anche se la prima nota viene rilasciata prima che sia preme la seconda. Anche qui, il tempo di slide è lo stesso.

**NOTE** • Notate che l'impostazione "fingered" ha effetto solo sui campioni impostati per un replay di una nota per volta (campioni il cui interruttore Mono/Poly è su mono; pag. 127). I campioni impostati su poly ricevono sempre il portamento "fulltime".

## Manopola 5

### [Rotaz.]Sample Portamento Rate/Time

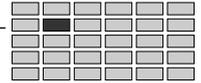
Questo valore imposta la velocità di slide del pitch o il tempo di slide. L'impostazione determina la velocità di slide (se il modo è impostato su "rate") oppure il tempo di slide (se il modo è impostato su "time").

[Range] 1 — 127

**NOTE** • Non è possibile editare questo parametro quando Sample Portamento Mode è impostato su "=Pgm."

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).



## Expand & Velocity Range

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-Exp&Vel"

Usate la pagina Expand per creare un suono più aperto per il campione. Questa caratteristica rende possibile ampliare il suono dei campioni mono, e generare un'acustica più ampia per i vostri campioni stereo.

Usate la pagina Velocity Range per impostare la velocity range del campione, e la velocity crossfade.

### Cursor ① (Expand)

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Expand Detune	Expand DePhase	Expand Width	—
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor/page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Expand Detune

Questa caratteristica imposta una differente accordatura (lieve scordatura) tra i canali sinistro e destro.

[Range] -7 — +7

**NOTE** • Valori positivi applicano il differenziale in una direzione, mentre valori negativi lo applicano nell'altra. Un'impostazione pari a 0 disattiva questa funzione.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Expand DePhase

Questa caratteristica imposta un differenziale nello start address del playback per ciascun canale — producendo una sottile discordanza di fase.

[Range] -63 — +63

**NOTE** • Valori positivi applicano il differenziale in una direzione, mentre valori negativi lo applicano nell'altra. Un'impostazione pari a 0 disattiva questa funzione.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Expand Width

Questo parametro imposta l'ampiezza del suono.

[Range] -63 — +63

**NOTE** • Impostazioni negative invertono l'immagine stereo.  
• Un'impostazione di +63 produce un posizionamento normale per i campioni stereo.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Cursor ② (Velocity Range)

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Velocity Low Crossfade	Velocity Low Range	Velocity High Range	Velocity High Crossfade
Press.	Tree View	QUICK...	MIDI	MIDI	QUICK...

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 131).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Velocity Low Crossfade

Determina il modo di dissolvenza del suono a valori inferiori all'impostazione di Velocity Low Range. Ad un valore più alto corrisponde una dissolvenza più brusca.

[Range] 0 — 127

**NOTE** • Più alto è il valore, più bassa sarà la velocity alla quale suonerà il campione.  
• L'uso di velocity crossfade vi consente di fondere campioni impostati per suonare con differenti velocity range, in modo che il suono non cambi bruscamente in risposta a leggeri cambiamenti di velocity in prossimità dei limiti del range.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Velocity Low Range

Ruotate la manopola per impostare la velocity minima necessaria per produrre suono da questo campione.

[Range] 0 — Velocity High Range

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.



### Manopola 4

#### [Rotaz.]Velocity High Range

Ruotate la manopola per impostare la massima velocity che può essere usata per produrre suono da questo campione.

[Range] Velocity Low Range — 127

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Velocity High Crossfade

Determina il modo in cui il suono si dissolve a valori superiori all'impostazione Velocity High Range. Ad un valore più alto corrisponde una dissolvenza più brusca.

[Range] 0 — 127

- NOTE** • Più alto è il valore, più alta sarà la velocità alla quale suonerà il campione.
- L'uso di velocity crossfade vi consente di fondere campioni impostati per suonare con differenti velocity range, in modo che il suono non cambi bruscamente in risposta a leggeri cambiamenti di velocity in prossimità dei limiti del range.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Level Scaling

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-LvlScal"

Questa pagina determina il modo in cui varia su tutta la tastiera il livello di output del campione.

- NOTE** • Sembra che il suono di alcuni campioni diventi più forte quando il pitch aumenta, mentre quello di certi altri sembra diventare più debole. La caratteristica di level-scaling qui descritta vi consente di correggere queste variazioni, permettendovi di produrre un livello di playback apparentemente uniforme su tutta la tastiera.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	page	Level1	Breakpoint1	Breakpoint2	Level2
Press.	Tree View	QUICK...	MIDI	MIDI	QUICK...

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Level1

Imposta il livello alla nota di Breakpoint1.

[Range] 0— 127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Breakpoint1

Specifica la nota più bassa dalla quale avrà inizio la variazione del livello. Tutte le note più basse di questa suoneranno al livello specificato dal parametro Level1.

[Range] C-2 — G8

(Non può essere impostato su un valore superiore a quello di Breakpoint2)

- NOTE** • Se l'utility Note Display Type (UTILITY-SYSTEM-Custom) (pag. 198) è impostata su "name" il parametro verrà visualizzato come nome della nota (es. "C3"). Se è impostata su "number" il parametro verrà visualizzato come numero di nota MIDI (es. "60").

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Breakpoint2

Specifica la nota alta nella quale finirà la variazione del livello. Tutte le note più alte di questa suoneranno al livello specificato dal parametro Level2.

[Range] C-2 — G8

(Non può essere impostato su un valore inferiore a quello di Breakpoint1)

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

### Manopola 5

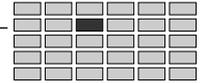
#### [Rotaz.]Level2

Imposta il livello alla nota di Breakpoint2.

[Range] 0 — 127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).



### 3. FILTER

Usate questa funzione per impostare il tipo di filtro del campione, le caratteristiche del filtro, e l'equalizzazione. Potete impostare anche il modo in cui l'incidenza del filtro varia rispetto alla velocity e alla posizione sulla tastiera.

- NOTE**
- Potete usare le impostazioni EG del filtro e LFO per creare variazioni nel tempo della frequenza di cutoff del filtro. (pag. 138, 144)
  - Il pulsante [COMMAND/EXIT] vi consente un rapido accesso a diversi comandi utili mentre state lavorando con questa funzione. Ad esempio, potete usare il pulsante [COMMAND/EXIT] quando volete salvare su disco i risultati del vostro edit, o quando volete cancellare i cambiamenti appena apportati e ripristinare i dati salvati in precedenza.

Premete il pulsante [EDIT] e quindi il pulsante [F3] per andare alla funzione Filter.

Sono disponibili 2 pagine di display: Fltr&EQ (Filter & EQ), e FltrScal (Filter Scaling — pag. 135).

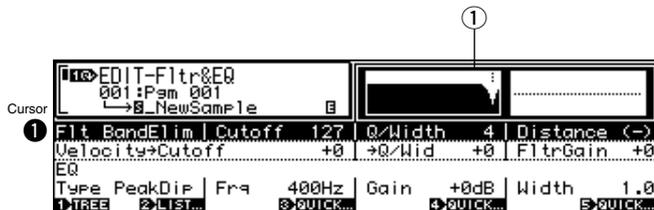
- NOTE**
- Vedere la sezione "Funzionamento di base" a pag. 78 per i dettagli sulla commutazione della pagine di display.

### Filter & EQ

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-Fltr&EQ"

Questa pagina imposta filter type, cutoff frequency, e Q/width value.

#### Cursor 1 (Filter)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Filter Type	Cutoff	Q/Width	Cutoff Distance
Press.	Tree View	Effect Type List...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

#### Manopola 1

[Rotaz.] Cursor/page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine di display.

[Press.] Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

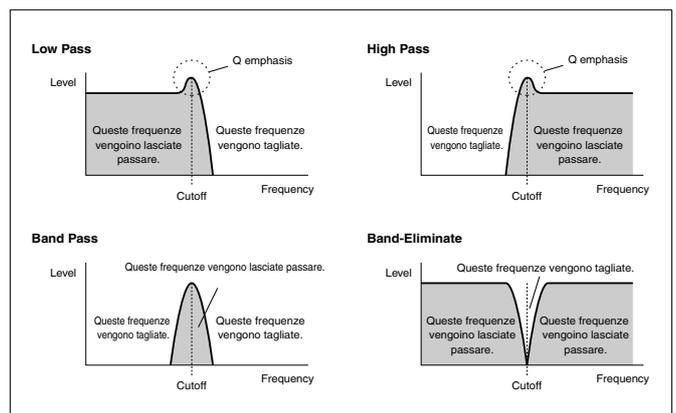
#### Manopola 2

[Rotaz.] Filter Type

Seleziona uno dei seguenti tipi di filtro.

- [Range] Bypass, LowPass1 — 3, HiPass1 — 2, BandPass, BandElim, Peak1 — 2, 2Peaks, 2Dips, DualLPFs, LPF+Peak, DualHPFs, HPF+Peak, LPF+HPF

- **Bypass** ..... Assenza di filtro.
- **LowPass1** .... Filtro passa-basso #1. (Un filtro passa-basso blocca tutte le frequenze al di sopra della frequenza di cutoff o taglio.)
- **LowPass2** .... Filtro passa-basso #2. Offre una Q (risonanza) molto più alta del filtro passa-basso #1.
- **LowPass3** .... Le caratteristiche di questo filtro passa-basso sono comprese fra LowPass1 e LowPass2.
- **HiPass1** ..... Filtro passa-alto #1. (Un filtro passa-alto blocca tutte le frequenze al di sotto della frequenza di cutoff.)
- **HiPass2** ..... Filtro passa-alto #2. Offre una Q (risonanza) molto più alta del filtro passa-alto #1.
- **BandPass** .... Filtro passa-banda. (Consente il passaggio solo delle frequenze vicino alla frequenza di cutoff; blocca tutte le frequenze più alte e quelle più basse.)
- **BandElim** .... Filtro elimina-banda. (Blocca la gamma di frequenze attorno alla frequenza di cutoff, consentendo il passaggio delle frequenze più alte e di quelle più basse.)
- **Peak1** ..... Un filtro con un picco di enfasi alla frequenza di cutoff.
- **Peak2** ..... Con questo filtro il suono originale viene mixato con quello di Peak1.
- **2Peaks** ..... Una combinazione di due filtri peak.
- **2Dips** ..... Una combinazione di due filtri elimina-banda.
- **DualLPFs** ..... Una combinazione di due filtri passa-basso.
- **LPF+Peak** ... Una combinazione di un filtro passa-basso e di un filtro peak.
- **DualHPFs** .... Una combinazione di due filtri passa-alto.
- **HPF+Peak** .... Una combinazione di un filtro passa-alto e di un filtro peak.
- **LPF+HPF** .... Una combinazione di un filtro passa-basso e di un filtro passa-alto.



[Press.] Filter Type List...

Richiama un elenco di tutti i tipi di filtro disponibili.



### Manopola 3

[Rotaz.]Cutoff

Usate questa manopola per impostare la frequenza di taglio del filtro. Come indicato dai grafici di pagina 133, la frequenza di taglio rappresenta o il punto in cui ha inizio il taglio del filtro oppure la frequenza centrale della banda di passaggio/eliminazione, secondo il tipo di filtro.

[Range] 0 — 127

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

[Rotaz.]Q/Width

Questa manopola imposta il valore di Q (risonanza) o impostazione della larghezza (width) secondo il tipo di filtro.

[Range] 0 — 31

**NOTE**

- Se viene selezionato un tipo di filtro diverso da BandPass, BandElim, o 2Dips, questo parametro varia la dimensione dell'enfasi del picco in prossimità della frequenza di taglio. Con i filtri LowPass2, HiPass2, Peak1, e Peak2 un'impostazione troppo alta di questo parametro può provocare distorsione del suono.
- Se viene selezionato il filtro BandPass, valori più alti incrementano la larghezza (width) del filtro passa-banda.
- Se viene selezionato il filtro BandElim o 2Dips, valori più bassi incrementano la larghezza (width) del filtro elimina-banda

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 5

[Rotaz.]Cutoff Distance

Per i tipi che combinano due filtri (2Peaks ... LPF+HPF), è necessario impostare le frequenze di taglio per entrambi i filtri. Questo parametro specifica la "distanza" della frequenza di taglio del secondo filtro rispetto a quella del primo (specificata dalla manopola 3: Cutoff).

[Range] -63 — +63

**NOTE**

- Per i filtri LPF+Peak, HPF+Peak, e LPF+HPF, la frequenza di taglio del filtro citato a sinistra del segno "+" viene determinata dalla manopola 3 (Cutoff). La frequenza di taglio del filtro citato a destra del segno "+" viene determinata aggiungendo il valore della manopola 5 quello di cutoff. Se Cutoff Distance è su "0", entrambi i filtri avranno la stessa frequenza di taglio.
- Il parametro Cutoff Distance è disponibile soltanto quando è selezionato un tipo di filtro composito.

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### [DISPLAY]

① Una rappresentazione grafica approssimativa della risposta del filtro selezionato.

### Cursor ② (Filter Sensitivity)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	—	Cutoff Velocity Sensitivity	Q/Width Velocity Sensitivity	Filter Gain
Press.	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 133).

### Manopola 3

[Rotaz.]Cutoff Velocity Sensitivity

Determina come cambia la frequenza di taglio in risposta alla velocity. Se la impostate su 0, la frequenza di taglio resta invariata per qualsiasi valore di velocity.

[Range] -63 — +63

**NOTE**

- Valori positivi fanno aumentare la frequenza di taglio al crescere della velocity, mentre quelli negativi ne causano la diminuzione al crescere della velocity.

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

[Rotaz.]Q/Width Velocity Sensitivity

Determina come cambia il valore di Q/width in risposta alla velocity.

[Range]-63 — +63

**NOTE**

- A zero, il valore di Q/width resta lo stesso per tutte le "velocity". Valori positivi fanno aumentare il valore al crescere della velocity, mentre quelli negativi ne causano la diminuzione al crescere della velocity.

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 5

[Rotaz.]Filter Gain

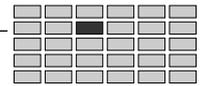
Usate questa manopola per impostare il livello di uscita del filtro.

Dovete notare che alcune impostazioni possono produrre distorsione se vengono applicate ad alcuni suoni campionati oppure se vengono suonati assieme più campioni.

[Range] -31 — +31

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).



### Cursor 3 (Equalizer)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Sample EQ Type	Sample EQ Frequency	Sample EQ Gain	Sample EQ Width
Press	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 133).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Sample EQ Type

Specifica il tipo di EQ.

[Range] Peak/Dip, LoShelv, HiShelv

- **Peak/Dip** ... Specifica una curva del filtro di tipo peak/dip che consente l'enfaticizzazione o la de-enfaticizzazione di una banda di frequenze intorno a quella di EQ specificata.
- **LoShelv** ... Specifica una curva del filtro di tipo low-shelving che consente l'enfaticizzazione o la de-enfaticizzazione di una banda di frequenze intorno a quella di EQ specificata.
- **HiShelv** ... Specifica una curva del filtro di tipo high-shelving che consente l'enfaticizzazione o la de-enfaticizzazione di una banda di frequenze intorno a quella di EQ specificata.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Sample EQ Frequency

Ruotate la manopola per impostare il punto della frequenza dell'equalizzatore.

[Range] 32Hz — 16.0kHz

**NOTE** • Il range della regolazione dipende dal tipo di EQ selezionato.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Sample EQ Gain

Questo valore imposta il guadagno nel punto di frequenza dell'equalizzatore.

[Range] -12dB — +12dB

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Sample EQ Width

Questo valore determina la larghezza della banda di enfasi o di attenuazione. Notate che i valori più bassi incrementano la larghezza, mentre quelli più alti la riducono.

[Range] 1.0 — 12.0

**NOTE** • Questo parametro può essere usato solo se è selezionato il tipo Peak/Dip EQ.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Filter Scaling

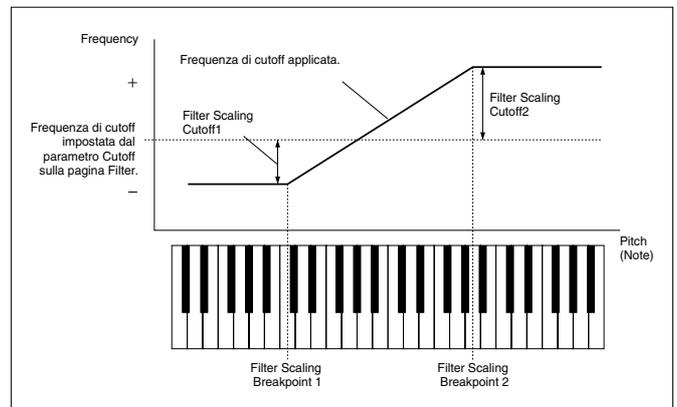
Pulsante [EDIT] → Pulsante [F3] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-FiltrScal"

Filter scaling produce le variazioni della frequenza di taglio del filtro entro un range specifico di note.

**NOTE** • Non viene prodotta alcuna variazione del taglio del filtro oltre il range massimo disponibile anche se i parametri Filter Scaling Cutoff1 (Manopola 2) e Filter Scaling Cutoff2 (Manopola 5) appartenenti a questa pagina vengono impostati fuori range.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	page	Filter Scaling Cutoff1	Filter Scaling Breakpoint1	Filter Scaling Breakpoint2	Filter Scaling Cutoff2
Press.	Tree View	QUICK...	MIDI	MIDI	QUICK...



### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

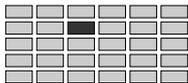
#### [Rotaz.]Filter Scaling Cutoff1

Imposta l'entità della variazione di taglio del filtro nella nota Filter Scaling Breakpoint1.

[Range] -127 — +127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).



### Manopola 3

#### [↶ Rotaz.] Filter Scaling Breakpoint1

Specifica la nota più bassa da cui inizia la variazione di taglio del filtro. Tutte le note più basse di questa suoneranno alla frequenza di taglio specificata dal parametro Filter Scaling Cutoff1.

[Range] C-2 — G8 (Non può essere più alto di Filter Scaling Breakpoint2)

**NOTE** • Se l'*Utility Note Display Type (UTILITY-SYSTEM-Custom)* (pag. 198) è impostata su "name", il parametro verrà visualizzato come nome di nota, ad esempio "C3." Se è impostata su "number" il parametro verrà visualizzato come numero di nota MIDI, ad esempio "60."

#### [▲ Press.] MIDI

Se viene premuta questa manopola, il parametro può essere impostato direttamente con un messaggio MIDI note-on ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

### Manopola 4

#### [↶ Rotaz.] Filter Scaling Breakpoint2

Specifica la nota più alta in cui cessa la variazione di taglio del filtro. Tutte le note più alte di questa suoneranno alla frequenza di taglio specificata dal parametro Filter Scaling Cutoff2 .

[Range] C-2 — G8 (Non può essere più basso di Filter Scaling Breakpoint1)

#### [▲ Press.] MIDI

Se viene premuta questa manopola, il parametro può essere impostato direttamente con un messaggio MIDI note-on ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

### Manopola 5

#### [↶ Rotaz.] Filter Scaling Cutoff2

Imposta l'entità della variazione di taglio del filtro nella nota Filter Scaling Breakpoint2.

[Range] -127 — +127

#### [▲ Press.] QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## 4. EG

La funzione EG configura i generatori di involuppo (EG) del campione. I generatori d'involuppo determinano come il suono si evolve nel tempo, mentre la nota viene tenuta pre-muta e dopo il suo rilascio. L'A5000/A4000 offre tre differenti EG: un EG dell'ampiezza, un EG del filtro, ed un EG del pitch o intonazione.

**NOTE** • Il pulsante [COMMAND/EXIT] vi consente un rapido accesso a molti comandi utili, mentre usate questa funzione. Ad esempio, potete usare il pulsante [COMMAND/EXIT] se intendete salvare su disco il risultato del vostro lavoro, oppure se intendete eliminare le modifiche apportate e ritornare ai dati salvati precedentemente.

Premete il pulsante [EDIT] e quindi il pulsante [F4] per passare alle funzioni EG.

Sono disponibili 3 pagine di display: AmpEG (Amplitude EG), FilterEG (pag. 138), e PitchEG (pag. 140).

**NOTE** • Consultare per i dettagli sul passaggio da una pagina all'altra la sezione "Operazione base" a pag. 78.

### Amplitude EG

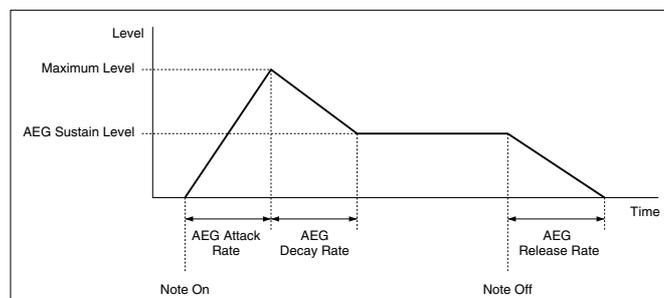
Pulsante [EDIT] → Pulsante [F4] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-AmpEG"

Questa pagina imposta l'AEG (amplitude envelope generator). L'AEG determina come si sviluppa nel tempo il livello del suono (amplitude o ampiezza). Lo sviluppo ha inizio su Note On e termina quando il suono si spegne. L'involuppo viene definito dalle quattro impostazioni, qui illustrate.

#### Cursor ① (Amplitude EG Rate/Level)

AttackRate	DecayRate	SustainLevel	ReleaseRate
127	127	127	126
RateScalins	Vel→Rate	AttackMode	rate
+0	+0	rate	
1: TREE	2: QUICK...	3: QUICK...	4: QUICK...
			5: QUICK...

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	AEG Attack Rate	AEG Decay Rate	AEG Sustain Level	AEG Release Rate
Press..	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...



### Manopola 1

[↶ Rotaz.] Cursor Position/pag. Selection

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

[▲ Press.] Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

[↶ Rotaz.] AEG Attack Rate

Determina la velocità alla quale il suono raggiunge il livello massimo partendo dal valore iniziale di Level 0 (note-on). Più alto è il valore, più rapido è l'attacco.

[Range] 0 — 127

**NOTE** • Se il modo Attack di AEG (Cursor ②, Manopola 4) è su "hold," questo parametro determina la durata del mantenimento al livello massimo (in effetti è l'inverso del valore — più alto è il valore e più è breve il tempo di hold, pag. 138).

[▲ Press.] QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 3

[↶ Rotaz.] AEG Decay Rate

Questo valore imposta la velocità del decadimento: la velocità alla quale il suono scende dalla sua ampiezza massima al suo livello di "sustain". Valori più alti producono un decadimento più veloce.

[Range] 0 — 127

**NOTE** • Notate che questa impostazione non ha significato (non vi è periodo di decay) se Sustain Level di AEG (Manopola 4) è su 127.

[▲ Press.] QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

[↶ Rotaz.] AEG Sustain Level

Questo valore imposta il livello del sustain. Il livello del sustain è il livello uniforme che inizia quando il decadimento è completato e continua fino a quando si verifica l'evento di Note Off.

[Range] 0 — 127

[▲ Press.] QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 5

[↶ Rotaz.] AEG Release Rate

Questo valore imposta la velocità di release: la velocità alla quale l'ampiezza (amplitude) scende dal livello di sustain a zero dopo Note Off. Valori più alti producono un release (rilascio) più veloce. Un'impostazione di 127 fa arrestare immediatamente il suono se si verifica un evento di Note Off.

[Range] 0 — 127

[▲ Press.] QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).



## EDIT-EG

### Cursor 2 (Amplitude EG Mode)

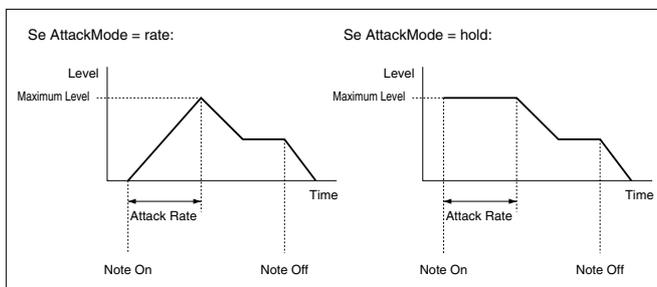
EDIT-Amplitude EG 001:Pam 001 ↳B_NewSample			
AttackRate	DecayRate	SustainLevel	ReleaseRate
127	127	127	126
RateScaling	Vel→Rate	AttackMode	rate
+0	+0		
1 TREE 2 QUICK... 3 QUICK... 4			

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	AEG Rate Scaling	AEG Rate Velocity Sensitivity	AEG Attack Mode	—
Press..	Tree View	QUICK...	QUICK...	—	—

**NOTE** • Questa funzione può essere utile nei casi in cui volete che il campione o l'involuppo dell'attacco naturale vengano conservati completamente: usate il modo hold per mantenere il livello al massimo per il tempo richiesto, quindi cadere al livello di sustain.

• rate2 ... Una variazione di "rate."



### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 137).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]AEG Rate Scaling

Determina come i parametri (rate) di AEG (attack, decay, e release) varino secondo la posizione sulla tastiera (pitch) della nota suonata. Impostatela su 0 per tenere lo stesso valore per tutte le note della tastiera. Impostazioni positive fanno sì che i predetti valori di velocità aumentino verso la parte più alta (acuta) della tastiera, mentre valori negativi producono l'effetto opposto.

[Range] -7 — +7

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]AEG Rate Velocity Sensitivity

Determina la sensibilità alla velocity di AEG: l'entità della variazione dei parametri (rate) dell'AEG (attack, decay e release) in risposta alla velocity (forza) della nota suonata. Impostate il valore su 0 per tenere i valori invariati per qualsiasi velocity. Impostazioni positive fanno sì che i predetti valori aumentino proporzionalmente alla velocity, mentre quelli negativi producono l'effetto opposto.

[Range] -63 — +63

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

#### [Rotaz.]AEG Attack Mode

Questo valore imposta l'attack mode AEG — il modo in cui si comporta l'ampiezza immediatamente dopo Note On.

[Range] rate, hold, rate2

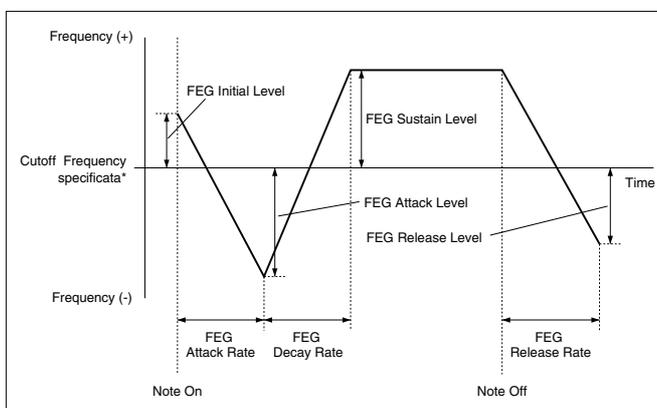
- **rate** ... Il livello inizia a 0 (quando si verifica Note On) e aumenta al massimo, quindi comincia a cadere.
- **hold** ... Il livello inizia immediatamente al massimo e si mantiene stabile per un certo intervallo prima di cominciare a cadere (pag. 137).  
 Notate che l'impostazione Attack Rate regola la temporizzazione per l'attacco. Impostazioni più alte di Attack Rate producono un attacco più veloce — in modo che il livello aumenti più velocemente (se il modo è su rate) o si mantenga stabile per un tempo più breve prima di cadere (se il modo è su hold).

## Filter EG

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F4] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-FilterEG"

Usate questa pagina per impostare il FEG (filter envelope generator) del campione. Il FEG determina come la frequenza di cutoff del filtro si muove nel tempo quando viene suonata ciascuna nota. "Specified Cutoff Frequency" è il valore impostato dal parametro Cutoff (pag. 134).

**NOTE** • Le regolazioni Filter-EG non sono effettive se il parametro Filter Type sulla pagina Fltr&EQ (pag. 133) è impostato su Bypass.



### Cursor 1 (Filter EG Rate)

EDIT-FilterEG 001:Pam 001 ↳B_NewSample				
Rate	Init	Attack	Decay/Sus	Release
127	←→	127	127	127
Level	+0	+0	+0	+0
RateScal	+0	Vel→Rt	→AtkLv	→Level
+0	+0	+0	+0	+0
1 TREE 2 QUICK... 3 QUICK... 4 QUICK... 5 QUICK...				

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	FEG Attack Rate	FEG Decay Rate	FEG Release Rate
Press.	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...



## Manopola 1

[ Rotaz.]Cursor Position/pag. Selection  
Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

[ Press.]Tree View  
Richiama il display Tree View (pag. 83).

## Manopola 3

[ Rotaz.]FEG Attack Rate  
Questo valore imposta la velocità alla quale la frequenza di cutoff (taglio) si sposta dal suo livello iniziale FEG (su Note On) a quello di attack. Valori più alti producono velocità superiori.

[Range] 0 — 127

[ Press.]QUICK...  
Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 4

[ Rotaz.]FEG Decay Rate  
Questo valore imposta la velocità alla quale la frequenza di cutoff si sposta dal livello di attack FEG a quello di sustain. Valori più alti producono velocità superiori.

[Range] 0 — 127

[ Press.]QUICK...  
Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 5

[ Rotaz.]FEG Release Rate  
Questo valore imposta la velocità alla quale la frequenza di cutoff si sposta dal livello di sustain FEG a quello di release FEG che segue Note Off. Valori più alti producono velocità superiori.

[Range] 0 — 127

**NOTE** • Notate che l'efficacia di questa impostazione diminuisce a velocità superiori di release AEG (pag. 137), poiché il suono si spegne prima che sia udibile lo spostamento nella frequenza di cutoff.

[ Press.]QUICK...  
Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Cursor ② (Filter EG Level)

EDIT-FilterEG		001:Psm 001		NewSample	
Rate	Init	Attack	Decay/Sus	Release	
Level	<-->	127	127	127	
RateScal	+0	+0	+0	+0	+0
Vel	→Rt	+0	→AtkLv	+0	→Level

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	FEG Init Level	FEG Attack Level	FEG Sustain Level	FEG Release Level
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

**NOTE** • Non è possibile impostare l'effettiva frequenza di cutoff oltre una certa gamma. A prescindere dalle impostazioni che effettuate in questa pagina, la frequenza di cutoff non oltrepasserà questi limiti.

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 138).

## Manopola 2

[ Rotaz.]FEG Init Level  
Questo valore imposta il livello iniziale (l'offset di cutoff-frequency applicato al tempo di Note On).

[Range] -127 — +127

[ Press.]QUICK...  
Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 3

[ Rotaz.]FEG Attack Level  
Questo valore imposta il livello di attack. (Vedere l'illustrazione, pag. 138)

[Range] -127 — +127

[ Press.]QUICK...  
Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 4

[ Rotaz.]FEG Sustain Level  
Questo valore imposta il livello di sustain. (Vedere l'illustrazione, pag. 138)

[Range] -127 — +127

[ Press.]QUICK...  
Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 5

[ Rotaz.]FEG Release Level  
Questo valore imposta il livello di release. (Vedere l'illustrazione, pag. 138)

[Range] -127 — +127

[ Press.]QUICK...  
Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Cursor ③ (Filter EG Mode)

EDIT-FilterEG		001:Psm 001		NewSample	
Rate	Init	Attack	Decay/Sus	Release	
Level	<-->	127	127	127	
RateScal	+0	+0	+0	+0	+0
Vel	→Rt	+0	→AtkLv	+0	→Level

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	FEG Rate Scaling	FEG Rate Velocity Sensitivity	FEG Attack Level Velocity Sensitivity	FEG Level Velocity Sensitivity
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 138).



### Manopola 2

#### [Rotaz.]FEG Rate Scaling

Determina come i parametri (rate) di FEG (attack, decay e release) varino secondo la posizione sulla tastiera (pitch) della nota suonata.

Impostatela su 0 per tenere lo stesso valore per tutte le note della tastiera. Impostazioni positive fanno sì che i predetti valori di velocità aumentino verso la parte più alta (acuta) della tastiera, mentre valori negativi producono l'effetto opposto.

[Range] -7 — +7

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]FEG Rate Velocity Sensitivity

Determina la sensibilità alla velocity di FEG: l'entità della variazione dei parametri (rate) del FEG (attack, decay e release) in risposta alla velocity (forza) della nota suonata. Impostate il valore su 0 per tenere i valori invariati per qualsiasi velocity. Impostazioni positive fanno sì che i predetti valori aumentino proporzionalmente alla velocity, mentre quelli negativi producono l'effetto opposto.

[Range] -63 — +63

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

#### [Rotaz.]FEG Attack Level Velocity Sensitivity

Questo parametro imposta il primo valore di velocity-sensitivity per FEG initial level e attack level. Il valore opera congiuntamente a quello impostato dalla manopola 5 per determinare l'entità di variazione di questi livelli in risposta alla velocity della nota suonata.

Impostazioni positive fanno aumentare i livelli all'aumentare della velocity, mentre impostazioni negative fanno diminuire i livelli all'aumentare della velocity.

[Range] -63 — +63

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 5

#### [Rotaz.]FEG Level Velocity Sensitivity

Questo parametro imposta la velocity sensitivity generale per tutti i livelli di FEG (FEG initial, FEG attack, FEG sustain, e FEG release). Impostazioni positive fanno aumentare i livelli all'aumentare della velocity, mentre impostazioni negative fanno diminuire i livelli all'aumentare della velocity.

[Range] -63 — +63

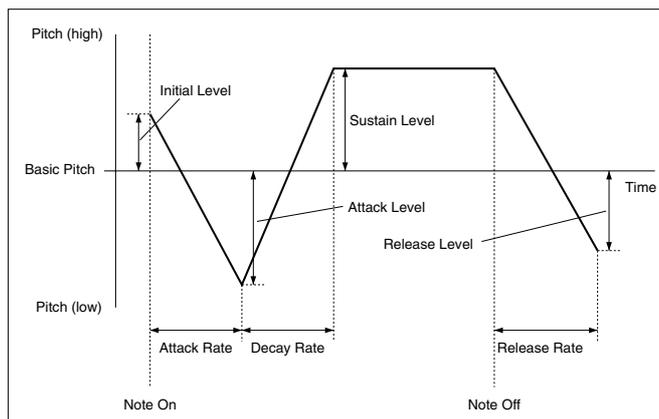
#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Pitch EG

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F4] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-PitchEG"

Usate questa pagina per impostare il PEG (pitch envelope generator) del campione. Il PEG determina come varia il pitch nel tempo quando viene suonata ciascuna nota.



### Cursor 1 (Pitch EG Rate)

EDIT-PitchEG				
001:Psm 001				
→B_NewSample				
Cursor	Init	Attack	Decay/Sus	Release
1	Rate (←→)	127	127	127
	Level	+0	+0	+0
	RateScal	+0	Vel→Rt +0	→Level +0
				PEGRange +12
				→QUICK...

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
[Rotaz.]	Cursor/Page	—	PEG Attack Rate	PEG Decay Rate	PEG Release Rate
[Press.]	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor Position/pag. Selection

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]PEG Attack Rate

Questo valore imposta la velocità alla quale si sposta il pitch dal suo livello iniziale (su Note On) a quello di attack. Valori più alti producono velocità superiori.

[Range] 0 — 127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 4

### [Rotaz.]PEG Decay Rate

Questo valore imposta la velocità alla quale si sposta il pitch dal livello di attack a quello di sustain. Valori più alti producono velocità superiori.

[Range] 0 — 127

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 5

### [Rotaz.]PEG Release Rate

Questo valore imposta la velocità alla quale si sposta il pitch dal livello di sustain a quello di release che segue Note Off. Valori più alti producono velocità superiori.

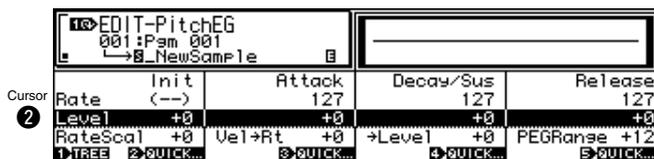
[Range] 0 — 127

**NOTE** • Notate che l'efficacia di questa impostazione diminuisce a velocità superiori di release AEG (pag. 137), poiché il suono si spegne prima che sia udibile lo spostamento nel pitch.

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Cursor 2 (Pitch EG Level)



Cursor	Init	Attack	Decay/Sus	Release
2	Rate (->)	127	127	127
	Level +0	+0	+0	+0
	RateScal +0	Vel+Rt +0	→Level +0	PEGRange +12

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	PEG Initial Level	PEG Attack Level	PEG Sustain Level	PEG Release Level
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

**NOTE** • Se tutti i livelli sono impostati al massimo (+127 o -127), l'entità effettiva della gamma di variazione del pitch viene determinata dall'impostazione di PEG Range (pag. 142).

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 140).

## Manopola 2

### [Rotaz.]PEG Initial Level

Questo valore imposta il livello iniziale (l'offset del pitch applicato al tempo di Note On).

[Range] -127 — +127

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 3

### [Rotaz.]PEG Attack Level

Questo valore imposta il livello di attack. (Vedere illustrazione, pag. 140)

[Range] -127 — +127

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 4

### [Rotaz.]PEG Sustain Level

Questo valore imposta il livello di sustain. (Vedere illustrazione, pag. 140)

[Range] -127 — +127

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 5

### [Rotaz.]PEG Release Level

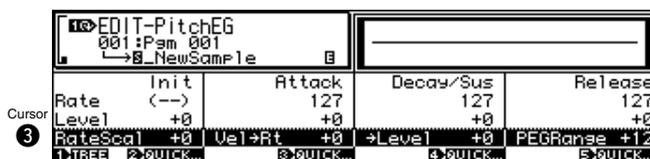
Questo valore imposta il livello di release. (Vedere illustrazione, pag. 140)

[Range] -127 — +127

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Cursor 3 (Pitch EG Mode)



Cursor	Init	Attack	Decay/Sus	Release
3	Rate (->)	127	127	127
	Level +0	+0	+0	+0
	RateScal +0	Vel+Rt +0	→Level +0	PEGRange +12

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	PEG Rate Scaling	PEG Rate Velocity Sensitivity	PEG Level Velocity Sensitivity	PEG Range
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 140).

## Manopola 2

### [Rotaz.]PEG Rate Scaling

Determina come i parametri (rate) di PEG (attack, decay e release) varino secondo la posizione sulla tastiera (pitch) della nota suonata.

Impostatela su 0 per tenere lo stesso valore per tutte le note della tastiera. Impostazioni positive fanno sì che i predetti valori di velocità aumentino verso la parte più alta (acuta) della tastiera, mentre valori negativi producono l'effetto opposto.

[Range] -7 — +7

### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 3

### [Rotaz.]PEG Rate Velocity Sensitivity

Determina la sensibilità alla velocity di PEG: l'entità della variazione dei parametri (rate) del PEG (attack, decay e release) in risposta alla velocity (forza) della nota suonata. Impostate il valore su 0 per tenere i valori invariati per qualsiasi velocity. Impostazioni positive fanno sì che i predetti valori aumentino proporzionalmente alla velocity, mentre quelli negativi producono l'effetto opposto.

[Range] -63 — +63

**[ ▲ Press.]QUICK...**

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

**Manopola 4****[ ↶ Rotaz.]PEG Level Velocity Sensitivity**

Questo valore imposta la velocity sensitivity per i livelli di PEG: l'entità di variazione di questi livelli (initial, attack, sustain, e release) in risposta alla velocity della nota suonata.

Impostate il valore su 0 per mantenere gli stessi livelli per tutte le velocity. Impostazioni positive fanno aumentare i livelli all'aumentare della velocity, mentre impostazioni negative fanno diminuire i livelli all'aumentare della velocity.

[Range] -63 — +63

**[ ▲ Press.]QUICK...**

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

**Manopola 5****[ ↶ Rotaz.]PEG Range**

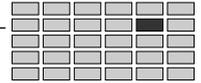
Questo valore imposta la gamma (o range) per la variazione del pitch di PEG, in semitoni.

Questa impostazione lavora unitamente a quelle di level sulla pagina Pitch EG Level (pag. 141) per determinare la distanza dei PEG level dal pitch base del campione. Se regolate al massimo le impostazioni PEG Level (+127 o -127), la distanza fra ciascun livello e il pitch base sarà uguale al numero di semitoni che impostate qui.

[Range] -63 — +63

**[ ▲ Press.]QUICK...**

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).



## 5. LFO

Usate la funzione LFO per impostare l'LFO (low-frequency oscillator) del campione. L'LFO applica una modulazione a bassa frequenza ad output volume, filter cutoff frequency, e pitch.

**NOTE** • Il pulsante [COMMAND/EXIT] vi consente un rapido accesso a molti comandi utili, mentre usate questa funzione. Ad esempio, potete usare il pulsante [COMMAND/EXIT] se intendete salvare su disco il risultato del vostro lavoro, oppure se intendete eliminare le modifiche apportate e tornare ai dati salvati precedentemente.

Premete il pulsante [EDIT] e quindi il pulsante [F5] per andare alle funzioni LFO.

È disponibile 1 pagina di display: LFO.

**NOTE** • Consultare la sezione "Operazioni base" a pag. 78 per i dettagli sul passaggio da una pagina all'altra.

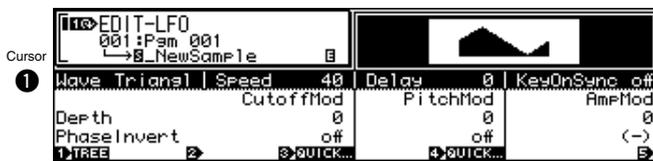
### LFO

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F5] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-LFO"

Usate la funzione LFO per impostare l'LFO (low-frequency oscillator) del campione.

L'LFO applica una modulazione a bassa frequenza ad output volume, filter cutoff frequency, e pitch.

#### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	LFO Wave	LFO Speed	LFO Delay	LFO Key On Sync
Press.	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	—

#### Manopola 1

[Rotaz.] Cursor Position/page Selection

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

[Press.] Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

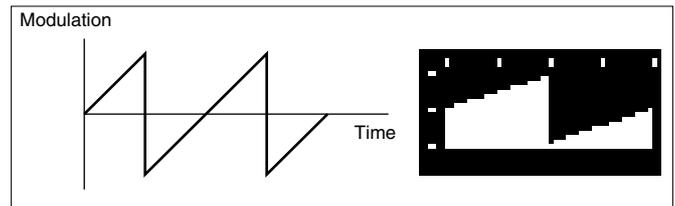
#### Manopola 2

[Rotaz.] LFO Wave

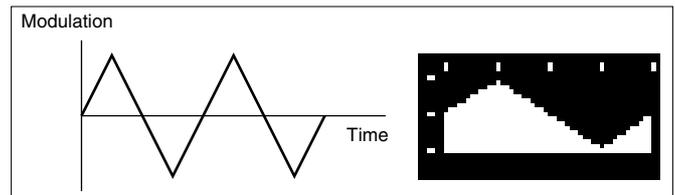
Questo parametro seleziona la forma d'onda dell'LFO. La forma d'onda, a sua volta, determina il tipo di modulazione (oscillazione) applicata a filter, pitch, e amplitude del campione.

[Range] Saw, Triangle, Square, S/H

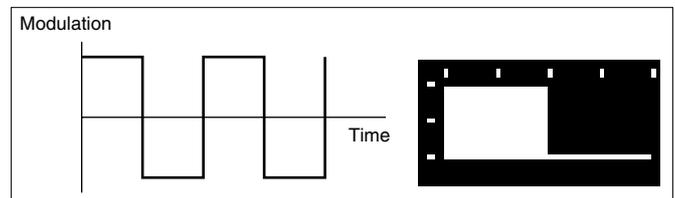
#### • Saw (onda a dente di sega)



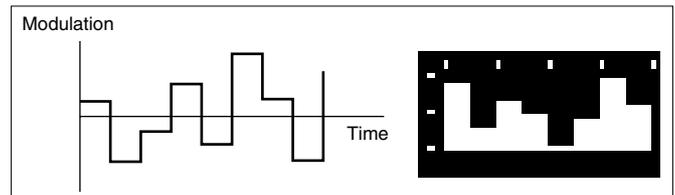
#### • Triangle (triangolare)



#### • Square (quadra)



#### • S/H ("Sample & hold" : random pattern)



### Manopola 3

[Rotaz.] LFO Speed

Questo valore imposta la velocità di modulazione per la forma d'onda "saw", "triangle" o "square". Valori più alti producono una modulazione più veloce.

[Range] 1 — 127

**NOTE** • La velocità di modulazione per la forma d'onda S/H deve essere impostata con il programma (pag. 107). Se avete selezionato S/H waveform (Manopola 2), lo schermo visualizza le impostazioni correnti del programma. Non è possibile cambiarle da questa pagina.

[Press.] QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

[Rotaz.] LFO Delay

Questo parametro imposta l'intervallo fra Note On e l'inizio della modulazione LFO. Valori più alti producono un delay più lungo unitamente ad un aumento graduale del livello di modulazione.

[Range] 1 — 127

[Press.] QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).



### Manopola 5

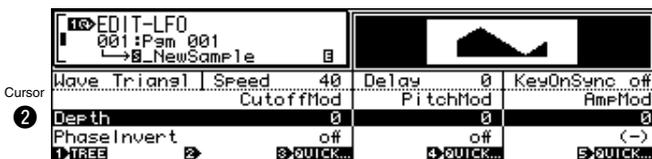
#### [Rotaz.]LFO Key On Sync

Questa impostazione seleziona se l'oscillazione dell' LFO inizia sempre dalla stessa fase (allo stesso punto nella forma d'onda LFO).

Se impostate il valore su on, l'oscillazione dell'LFO ripartirà dalla fase 0 (il punto all'estrema sinistra nell'illustrazione precedente) con ciascuna nuova nota che suonate.

[Range] off, on

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	Cutoff Mod Depth	Pitch Mod Depth	Amp Mod Depth
Press.	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 143).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Cutoff Mod Depth (Cutoff Modulation Depth)

Questo valore imposta il grado con cui l'ampiezza viene modulata dalla forma d'onda dell'LFO. Valori più alti producono una modulazione più forte.

[Range] 0 — 127

**NOTE** • Questo parametro non ha effetto se EDIT-FILTER-Fltr&EQ Filter Type è impostato su "bypass" (pag. 133).

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Pitch Mod Depth (Pitch Modulation Depth)

Determina la profondità di modulazione del pitch che deve essere applicata dall'LFO. Valori più alti producono una modulazione più profonda.

[Range] 0 — 127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Amp Mod Depth (Amplitude Modulation Depth)

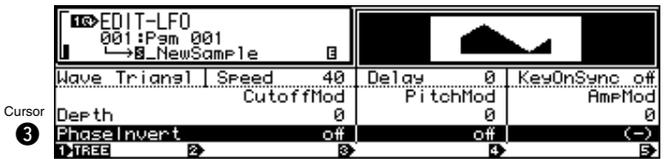
Determina la profondità di modulazione dell'ampiezza che deve essere applicata dall'LFO. Valori più alti producono una modulazione più profonda

[Range] 0 — 127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Cursor 3



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	Cutoff Mod Phase Invert	Pitch Mod Phase Invert	—
Press.	Tree View	—	—	—	—

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 143).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Cutoff Mod Phase Invert

##### (Cutoff Modulation Phase Invert)

Determina se la fase dell'LFO sarà invertita o no.

Se impostata su "on" la fase dell'LFO è invertita in modo che la "direzione" della modulazione sia inversa.

[Range] off, on

### Manopola 4

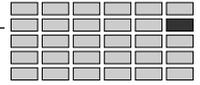
#### [Rotaz.]Pitch Mod Phase Invert

##### (Pitch Modulation Phase Invert)

Determina se la fase dell'LFO sarà invertita o no.

Se impostata su "on" la fase dell'LFO è invertita in modo che la "direzione" della modulazione sia inversa.

[Range] off, on



## 6. MIDI/CTRL

Usate la funzione MIDI/CTRL per impostare il MIDI Receive Channel del campione, designarne l'“alternate group,” e impostarne la gestione del controller.

**NOTE** • Il pulsante [COMMAND/EXIT] vi consente un rapido accesso a molti comandi utili, mentre usate questa funzione. Ad esempio, potete usare il pulsante [COMMAND/EXIT] se intendete salvare su disco il risultato del vostro lavoro, oppure se intendete eliminare le modifiche apportate e tornare ai dati salvati precedentemente.

Premete il pulsante [EDIT] e il pulsante [F4] per andare alle funzioni MIDI/CTRL.

Sono disponibili 3 pagine di display: MIDISet (MIDI Setup), SmpCtrlA (Sample Controller A — pag. 146), e SmpCtrlB (Sample Controller B — pag. 146).

**NOTE** • Consultare la sezione “Operazioni base” a pag. 78 per i dettagli sul passaggio da una pagina all'altra.

### MIDI Set

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F4] → Manopola 1 per selezionare “EDIT-MIDISet”

MIDI Set consente l'accesso ai parametri che permettono di impostare il canale di ricezione del campione, e ai parametri relativi al pitch bend e alla ricezione dei dati di velocity.

#### Cursor 1

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	Receive Channel	—	AlternateGroupe
Press.	Tree View	—	MIDI	—	—

#### Manopola 1

##### [Rotaz.]Cursor Position/pag. Selection

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

##### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 3

##### [Rotaz.]Receive Channel

Ruotate la manopola per selezionare il canale MIDI che attiva il playback del campione.

[Range] A01 — A16, B01 — B16,

Bch (01 — 16 on the A4000, Bch)

• Bch ... Viene usato il Basic Channel (pag. 89) specificato.

##### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola, il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

#### Manopola 5

##### [Rotaz.]Alternate Groupe

Ruotate la manopola per selezionare l'“alternate group” per il campione. L'A5000/A4000 supporta 16 alternate group. Impostate il valore su off se non intendete collocare il campione in alcuno di questi gruppi.

[Range] off, 1 — 16

**HINT** • Usate alternate group per evitare l'esecuzione simultanea di campioni non compatibili. È possibile suonare in qualsiasi momento una sola nota appartenente al gruppo, per cui, suonando qualsiasi altra nota del gruppo incompatibile con quella in corso, si farà cessare il suono di quest'ultima.

Ad esempio, in genere nessuno suonerebbe un charleston chiuso “high-hat close” mentre è ancora udibile il suono del charleston aperto “high-hat open”. Per evitare una sovrapposizione accidentale di questi due suoni, dovrete mettere i vostri campioni “high-hat-open” e “high-hat-close” nello stesso alternate group. Se suonate il campione “close” mentre sta ancora suonando il campione “open”, l'A5000/A4000 stoppa immediatamente il campione “open” e inizia a suonare il campione “close”.

**NOTE** • Se la impostate su qualsiasi valore diverso da off, non sarete in grado di suonare in qualsiasi momento più di una nota da questo campione.

#### Cursor 2

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Pitch Bend Type	Pitch Bend Range	Velocity Low Limit	Velocity Offset
Press.	Tree View	LIST...	QUICK...	MIDI	QUICK...

#### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 145).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Pitch Bend Type

Questa impostazione determina la forza con cui la rotella del pitchbend controlla il pitch del campione. Più specificamente, determina quanto influiranno sul campione i movimenti della rotella verso l'alto e verso il basso.

[Range] Normal — Up&Dwn12

Per Up2Dwn3 — Up3Dwn12 fate riferimento ai numeri A e B corrispondenti nei diagrammi Up[A] Dwn[B]. Up&Dwn12 produce una variazione drastica entro +/- un'ottava.

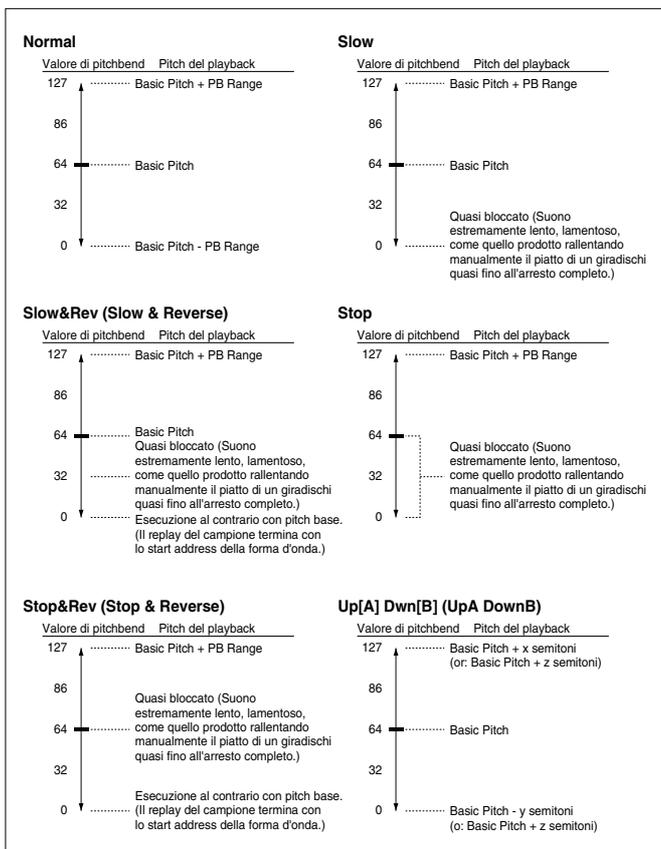
**NOTE** • Slow&Rev e Stop&Rev producono il playback al contrario anche con campioni “looped”, con il playback che si interrompe al raggiungimento di start address.

##### [Press.]LIST...

Richiama l'elenco dei tipi di pitch bend.



## EDIT-MIDI/CTRL



### Manopola 3

#### [Rotaz.]Pitch Bend Range

Questa impostazione lavora unitamente al valore di Pitch Bend Type (Manopola 2) per determinare il range di pitch bend per la rotella omonima.

Per vedere quanto il pitch bend range influenzerà il pitch, fate riferimento ai diagrammi di pitch bend type accessibili tramite la manopola 2.

[Range] 0 — 24

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Velocity Low Limit

Ruotate la manopola per selezionare la velocity minima per il replay della nota. Ogni volta che l'A5000/A4000 riceve un messaggio di Note-On con una velocity inferiore, l'aumenterà automaticamente al valore qui immesso.

[Range] 0 — 127

**HINT** • Se, ad esempio, questo parametro è impostato su 50, le note ricevute con una velocity inferiore a 50 verranno suonate in effetti con una velocity di 50.

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola, il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Velocity Offset

Usate questo valore per applicare un offset a tutte le velocity ricevute — in modo da aumentare o diminuire della stessa entità tutte le velocity.

[Range] -127 — +127

**HINT** • Se, ad esempio, impostate l'offset su -25, un messaggio di Note-On con una velocity di 90 verrà eseguito con una velocity di 65.

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

#### [DISPLAY]

① Il tipo di pitch bend selezionato verrà mostrato nella parte sinistra del display sotto forma di diagramma. Per le impostazioni Normal ... Stop&Rev, l'asse orizzontale rappresenta il valore di pitch bend e quello verticale rappresenta il pitch.

Per le impostazioni Up[A] Dwn[B] la variazione di pitch bend viene mostrata in relazione ad un diagramma della tastiera.

② Nella parte destra del display viene mostrata la velocity ricevuta (asse orizzontale) rispetto a quella risultante (asse verticale) secondo i valori di Velocity Low Limit e Velocity Offset.

## Sample Controller A & B

Pulsante [EDIT] → Pulsante [F6] → Manopola 1 per selezionare "EDIT-SmpCtrlA" o "EDIT-SmpCtrlB"

Sample Controller A & B consente l'accesso ai parametri relativi all'uso del dispositivo (o dei dispositivi) per controllare il playback del campione e altre funzioni.

#### Sample Controller A

Device	Function	Range	Type
1 074/K2(A 1)	Cutoff Bias	+32	-/offset
2 071/K3(A 1)	Filtr Q/Width	+32	-/offset
3 073/K4(A 1)	REG Atk Rate	-32	-/offset

#### Sample Controller B

Device	Function	Range	Type
4 072/K5(A 1)	REG Rel Rate	-32	-/offset
5 000/-	off	+0	+offset
6 000/-	off	+0	+offset

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Device	Sample Control Function	Range	Type
Press.	Tree View	MIDI	LIST...	QUICK...	—



## Manopola 1

### [↶ Rotaz.]Cursor Position/pag. Selection

Posiziona il cursore per selezionare un controller e seleziona le pagine del display.

### [▲ Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

## Manopola 2

### [↶ Rotaz.]Device

Specifica il controller MIDI esterno dal quale verranno ricevuti i messaggi di control change, o il Program LFO interno.

**[Range]** 000 — 120, **AfterTouch**, **PitchBend**, **NoteNumber**, **Velocity**, **ProgramLFO**, **KeyOnRandom**

- **000 — 120** ... Specifica un numero di control change MIDI per il controllo del campione.
- **AfterTouch** ... Verrà usata la risposta di aftertouch della tastiera per il controllo del campione.
- **PitchBend** ... Verranno usati i dati di pitch bend per il controllo del campione.
- **NoteNumber** ... Verranno usati i messaggi e i numeri di note-on per il controllo del campione.
- **Velocity** ... Verranno usati i dati di velocity del messaggio di note-on per il controllo del campione.
- **ProgramLFO** ... Vengono usati i dati di control/sample change creati dal Program LFO interno per il controllo del campione.
- **KeyOnRandom** ... Ogni volta che viene ricevuto un messaggio di note-on, viene generato un valore di controllo casuale.

**NOTE** • Quando viene selezionato un controller standard MIDI, come "001/ModWhel (modulation wheel), verrà visualizzata anche l'assegnazione del controller standard.

**HINT** • Vi raccomandiamo di non usare i numeri di controller 000 e 032, poiché molti dispositivi MIDI utilizzano questi numeri per la selezione di bank.

### [▲ Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola, il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno.

## Manopola 3

### [↶ Rotaz.]Function

Specifica la funzione del campione che deve essere controllata da un controller MIDI esterno o dal Program LFO.

#### [Range]

Funzione	Target di controllo	Pag.
-----	---	
Start Address	Start address	120
Level	Level	132
Pan Bias	Pan bias	127
Pitch Bias	Pitch control	
Portamento Rate/Time	Portamento rate/time	130
Cutoff Bias	Cutoff bias	134
Cutoff Distance	Cutoff distance	134
Filter Q/Width	Filter Q/width	134
Filter Gain	Filter gain	134
AEG Attack Rate	AEG attack rate	137
AEG Decay Rate	AEG decay rate	137
AEG Sustain Level	AEG sustain level	137
AEG Release Rate	AEG release rate	137
FEG Attack Rate	FEG attack rate	139
FEG Decay Rate	FEG decay rate	139
FEG Release Rate	FEG release rate	139
FEG Init Level	FEG init level	139
FEG Sustain Level	FEG sustain level	139
FEG All Level	FEG all level	
PEG Attack Rate	PEG attack rate	140
PEG Decay Rate	PEG decay rate	141
PEG Release Rate	PEG release rate	141
PEG Init Level	PEG init level	141
PEG Sustain Level	PEG sustain level	141
LFO Speed	LFO speed	143
LFO Delay	LFO delay	143
Cutoff Mod Depth	Cutoff modulation depth	144
Pitch Mod Depth	Pitch modulation depth	144
Amp Mod Depth	Amplitude modulation depth	144
Pitch Bend	Pitch bend	145
Control1 Range	Control 1 range	148
Control2 Range	Control 2 range	148
Control3 Range	Control 3 range	148
Control4 Range	Control 4 range	148
Control5 Range	Control 5 range	148
Control6 Range	Control 6 range	148

### [▲ Press.]Function List

Richiama un elenco delle funzioni disponibili.



## Manopola 4

### [↶ Rotaz.]Range

Determina la gamma entro la quale la funzione specificata verrà controllata dai dati provenienti da un controller MIDI esterno sul Program LFO interno.

[Range] -63 — +63

**Quando è impostata su "0" non verrà applicata alcuna variazione del controller. Più alto è il valore, maggiore sarà il range del controller. Valori negativi invertono l'operazione del controller.**

### [▲ Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]Type

L'impostazione determina il modo di conversione e di applicazione da parte dell'A5000/A4000 del valore di control-change ricevuto dal controller.

Quando spostate un controller su un dispositivo MIDI, il controller trasmette un valore di control-change che indica l'entità dello spostamento. I valori trasmessi hanno sempre un range da 0 a 127.

Dopo aver ricevuto il valore, l'A5000/A4000 lo converte come specificato qui, e quindi lo applica al parametro selezionato dall'immissione di Function. La conversione determina la forza (e la direzione) con cui il parametro cambia in risposta allo spostamento del controller.

[Range] +offset, -/+offset, +offset(-exp), +offset(+exp)

- **+offset** ... L'A5000/A4000 converte il valore ricevuto (da 0 a 127) in uno che rientra nel range {da 0 a valore massimo del range}, e aggiunge il risultato al parametro target. Osservate che l'offset risultante è di conseguenza sempre positivo (o sempre negativo, in base al segno di Range). In altre parole, il controller può effettuare l'offset del parametro target soltanto in una direzione.
- **+offset** ... L'A5000/A4000 converte il valore ricevuto (da 0 a 127) in uno corrispondente all'interno del range, e aggiunge il risultato al parametro target. Osservate che in questo caso il controller applica l'offset 0 quando si trova nella sua posizione centrale; lo spostamento in una direzione genera un offset negativo, mentre lo spostamento nell'altra genera un offset positivo.
- **+offset(-exp)** ... Il valore ricevuto (da 0 a 127) viene convertito in un valore appropriato entro il range disponibile. La conversione non è lineare, tuttavia, con una variazione maggiore prodotta ai valori più bassi ed una variazione minore prodotta ai valori più alti.
- **+offset(+exp)** ... Il valore ricevuto (da 0 a 127) viene convertito in un valore appropriato entro il range disponibile. La conversione non è lineare, tuttavia, con una variazione minore prodotta ai valori più bassi ed una variazione maggiore prodotta ai valori più alti.

# Capitolo 6

## Modo RECORD

Questo modo viene usato per registrare nuovi campioni.

A proposito del modo RECORD .....	150
1. RECORD .....	151
2. SETUP .....	153
3. TRIGGER .....	158
4. EFFECT .....	160
5. EXT CTRL (External Control) .....	161
6. MONITOR .....	163

## A proposito del modo RECORD

Questo modo viene usato per registrare nuovi campioni. Premete il pulsante [REC] per entrare nel modo RECORD.

**NOTE** • Un "campione" è la più piccola unità di dati gestiti dall'A5000/A4000, che consiste dei dati effettivi d'onda e dei parametri base relativi al campione.

---

## Record Mode Functions

---

Il modo RECORD comprende le 6 funzioni sotto elencate (selezionate rispettivamente mediante i pulsanti funzione [F1] — [F6]).

### ■ Pulsante [F1] RECORD

Questa funzione viene usata per la registrazione effettiva di nuovi campioni (pag. 151).  
Dispone soltanto di una pagina di display: Record.

### ■ Pulsante [F2] SETUP

La funzione SETUP comprende parametri che specificano la sorgente di registrazione, il key range, il metodo di start/stop, la normalizzazione, e altri (pag. 153).  
Sono disponibili 2 pagine di display: RecSetup (Record Setup) e Process.

### ■ Pulsante [F3] TRIGGER

Specifica come verrà avviata e bloccata la registrazione (pag. 158).  
È disponibile soltanto 1 pagina di display: Trigger.

### ■ Pulsante [F4] EFFECT

Specifica i "record effect" o effetti di registrazione che verranno applicati al segnale registrato (pag. 160).  
Sono disponibili 2 pagine di display: EfSetup (Record Effect Setup) e EfEdit (Record Effect Edit)

### ■ Pulsante [F5] EXT CTRL

Controlla il playback di un CD audio esterno (pag. 161).  
È disponibile 1 pagina di display: CDDACtrl (CD-DA Control).

### ■ Pulsante [F6] MONITOR

Imposta il monitoraggio del segnale sorgente. Consente anche la generazione di un segnale di clic di riferimento al tempo specificato (pag. 163).  
È disponibile 1 pagina di display: Mon&Click (Monitor & Click).



# 1. RECORD

Questa pagina di display viene usata per la registrazione effettiva di nuovi campioni.

**NOTE** • La pagina REC-Record fornisce i controlli necessari per iniziare e controllare effettivamente la registrazione di nuovi campioni. Source selection, key range, level, effects e altri parametri sono disponibili mediante i rimanenti 5 pulsanti funzione, e questi parametri dovrebbero essere impostati come richiesto prima della registrazione effettiva.

Premete il pulsante [REC] e quindi il pulsante [F1] per entrare nella pagina RECORD.  
È disponibile 1 pagina di display: Record.

## Record

Pulsante [REC] → Pulsante [F1] → "REC-Record"

Registra nuovi campioni. Quando si entra in questa pagina apparirà un display simile a quello sottostante. Questo è il display "Record Ready".

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	—	—	—	—
Press.	Tree View	MONITOR	ALLDEL	OPTIMIZE	GO

### [DISPLAY]

- Mostra la condizione di registrazione corrente.  
**WAIT TRIG ...** Standby per la registrazione: in attesa di un segnale di attivazione di record-start.  
**RECORDING ...** Registrazione in corso.  
**WAIT SRC OUT ...** Registrazione interrotta; in attesa che il segnale sorgente decada completamente.
- Qui sono indicati alcuni parametri di registrazione impostati mediante il display SETUP.
- RECORD ...** Il numero di secondi e la quantità corrispondente di wave memory disponibile per la registrazione.  
**REMAIN ...** La quantità di wave memory e il numero corrispondente di secondi residui.
- Un misuratore di livello del segnale di input con indicatori (marker) per i livelli di start e stop edge impostati mediante il display TRIGGER.
- Mostra la variazione del livello di input durante la registrazione.

### Manopola 1

[▲ Press.]Tree View  
Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

[▲ Press.]MONITOR  
Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternativamente la funzione MONITOR. Quando la funzione MONITOR è attivata, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante.

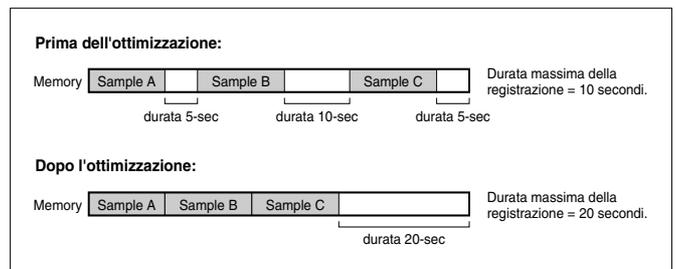
### Manopola 3

[▲ Press.]ALLDEL (All Delete)  
Premendo questa manopola di cancellano tutti i campioni registrati sequenzialmente nella memoria. Questa funzione sarà pertanto operativa soltanto se Record Type (pag. 153) è impostato su "New+" e vari campioni sono stati registrati uno dopo l'altro.

### Manopola 4

[▲ Press.]OPTIMIZE  
L'A5000/A4000 può registrare soltanto nello spazio di memoria contigua. Il caricamento, l'eliminazione e il "trimming" dei campioni possono provocare dei vuoti tra campioni adiacenti nella memoria, riducendo così la memoria disponibile per la registrazione. Potete usare il comando >OPTIMIZE per riallineare i campioni, eliminando tutti i vuoti e lasciando un solo tratto di memoria libera — consentendo una registrazione più lunga.  
Premete la manopola per eseguire l'ottimizzazione. L'A5000/A4000 visualizza una richiesta di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per procedere.

**NOTE** • L'illustrazione seguente fornisce un esempio. Prima dell'ottimizzazione, la lunghezza massima della registrazione è soltanto di 10 secondi (la lunghezza dello spazio libero maggiore). Tuttavia, ottimizzando, aumentate a 20 secondi la lunghezza disponibile.



**NOTE** • Osservate che la quantità di memoria contigua che potete ottenere con l'ottimizzazione è indicata sullo schermo, direttamente sopra la manopola 4. Non è necessaria l'ottimizzazione se questo valore è equivalente al valore del tempo indicato sopra la manopola 2.

### Manopola 5

[▲ Press.]GO  
Attiva il modo record standby in cui il campionatore attende il segnale di attivazione o il comando che darà inizio alla registrazione effettiva.



### ■ Quando la manopola GO (Manopola 5) viene pre-muta dal display Record Ready



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	—	—	—	—
Press.	—	—	PAUSE	START	FINISH

In questa condizione la registrazione avrà inizio nell'istante in cui viene premuta la manopola 4 (START). Se mediante la pagina TRIGGER (pag. 158) è stata selezionata l'attivazione "Edge/Manual", la registrazione inizierà automaticamente non appena il segnale di input supera il livello di trigger impostato per start edge.

- NOTE**
- Se avete impostato la registrazione da un CD audio caricato in un drive CD-ROM collegato all'A5000/A4000 via display EXT CTRL (pag. 161), il playback del CD audio inizierà automaticamente non appena viene premuta la manopola 4 (START).
  - La funzione della manopola 3 (PAUSE) sarà disponibile soltanto se è stato selezionato Record Type "New+."

### Mentre la registrazione è in corso, apparirà il seguente display.

#### Quando è selezionato Record Type "New" o "Replc".

Se mediante il display SETUP (pag. 153) è stato selezionato Record Type "Replc" o "New", mentre la registrazione è in corso apparirà il seguente display.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	—	—	—	—
Press.	—	—	ABORT	—	FINISH

In questa condizione la registrazione cesserà e il campionatore tornerà al display record ready quando viene premuta la manopola 5 (FINISH). Se mediante la pagina TRIGGER (pag. 159) è stata selezionata l'attivazione "Edge/Manual", la registrazione si fermerà automaticamente non appena il livello del segnale di input cade sotto il livello di trigger impostato per stop edge, e il campionatore tornerà al display record ready.

Se premete la manopola 3 (ABORT) durante la registrazione, questa verrà annullata e il campionatore tornerà al display record ready.

- NOTE**
- Se avete impostato la registrazione da un CD audio caricato in un drive CD-ROM collegato all'A5000/A4000 via display EXT CTRL (pag. 161), il playback del CD audio inizierà automaticamente non appena viene premuta la manopola 5 (FINISH) o la manopola 3 (ABORT).

#### Quando è selezionato Record Type "New+".

Se mediante il display SETUP (pag. 153) è stato selezionato Record Type "New+", mentre la registrazione è in corso apparirà il seguente display.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	—	—	—	—
Press.	—	STOP	SKIP	—	FINISH

In questa condizione la registrazione cesserà e il campionatore tornerà al display standby pronto per registrare il campione successivo quando viene premuta la manopola 2 (STOP). Se mediante la pagina TRIGGER (pag. 159) è stata selezionata l'attivazione "Edge/Manual", la registrazione si fermerà automaticamente non appena il livello del segnale di input cade sotto il livello di trigger impostato per stop edge, e il campionatore tornerà al display record standby pronto a registrare il campione successivo.

Se premete la manopola 3 (>SKIP) durante la registrazione, la registrazione del campione corrente verrà annullata e il campionatore tornerà al display record standby pronto a registrare il campione successivo.

Quando si preme la manopola 5 (FINISH), la registrazione cesserà completamente e il campionatore tornerà al modo record ready.

Se mediante la pagina TRIGGER (pag. 158) è stata selezionata l'attivazione "Edge/Manual", la registrazione si fermerà quando si preme la manopola 2 (>STOP) o 3 (>SKIP), e apparirà il seguente display mentre il campionatore attende che il segnale di input cada sotto il livello di trigger dello stop specificato prima di poter iniziare la registrazione del campione successivo.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	—	—	—	—
Press.	—	STOP	SKIP	START	FINISH

Quando il livello del segnale di input è caduto sotto il livello trigger di stop, il campionatore tornerà automaticamente al display record standby, pronto a registrare il campione successivo. Mentre il campionatore attende che il segnale di input decada sotto il livello di trigger dello stop è possibile forzare immediatamente l'inizio della registrazione del campione successivo premendo la manopola 4 (>START).

- NOTE**
- È possibile premere la manopola 4 (>PAUSE) per effettuare una pausa temporanea della registrazione (questa non riprenderà anche se il livello del segnale di input supera il livello di trigger impostato per lo start). Premete una seconda volta la manopola 4 (>CONTINUE) per riprendere la registrazione.
  - Se si registra da un CD audio caricato in un drive CD-ROM collegato all'A5000/A4000, quando si preme la manopola 2 (>STOP) o la manopola 3 (>SKIP) viene automaticamente selezionato l'indice successivo sul CD. In mancanza dell'indice, o se la registrazione è stata interrotta durante il playback dell'ultimo indice sulla traccia, verrà selezionata per il playback di quella successiva. Il playback del CD si fermerà premendo la manopola 5 (>FINISH).



## 2. SETUP

Il display SETUP consente la selezione della sorgente di registrazione, key range, metodo di registrazione start/stop, normalizzazione e altri parametri atti alla registrazione.

Premete il pulsante [REC] e quindi il pulsante [F2] per andare al display SETUP.

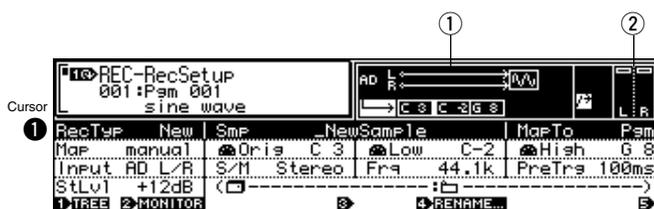
Sono disponibili 2 pagine di display: RecSetup (Record Setup) e Process (pag. 157).

### Record Setup

Pulsante [REC] → [F2] → Manopola 1 per selezionare "REC-RecSetup"

SETUP viene usato per selezionare la sorgente di registrazione, key range e altri parametri per la registrazione.

#### Cursor ①



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/pag.	Record Type	—	Sample	MapTo
Press.	Tree View	MONITOR	—	RENAME...	—

#### Manopola 1

##### [Rotaz.]Cursor/pag.

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

##### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Record Type

Specifica se il campione registrato sarà uno nuovo, se sostituirà il campione esistente selezionato, se sarà salvato automaticamente su disco ecc.

[Range] Replc, New, New+, → Save

- **Replc** ... Registra direttamente il nuovo suono nel campione correntemente selezionato, sovrascrivendone (sostituendo completamente) i dati di forma d'onda. Conserva però tutte le impostazioni dei parametri del campione esistente (key range, original key ecc.).

\* Per usare record type Replc, deve essere disponibile memoria sufficiente per registrare l'intero nuovo campione.

\* Notate che Replc non è disponibile se avete selezionato un sample bank invece di un campione.

- **New** ... Registra un nuovo campione.

- **New+** ... Registra una serie di nuovi campioni.

- → **Save** ... Il campione registrato verrà automaticamente salvato su disco e cancellato dalla memoria al termine della registrazione. Ciò rende possibile registrare campioni mono lunghi più di 32 megabyte e campioni stereo lunghi più di 64 megabyte se è disponibile abbastanza memoria.

**NOTE** • Non può essere selezionato → Save se nel modo DISK è stato selezionato un floppy disk.

• Nella memoria del campionatore in una sola volta possono essere caricati soltanto i primi 32 megabyte (mono) o 64 (stereo) di campioni più lunghi di tali valori salvati su disco.

**HINT** • Quando è selezionato → Save la dimensione del campione registrabile è limitata soltanto dalla quantità di spazio disponibile sul disco usato. Questa capacità è utile quando volete registrare su CD un lungo segmento musicale o anche una song completa usando il comando CD-DA (pag. 184).

• Se è selezionato Record Type New+ e sono specificati i livelli appropriati di start e stop edge nella pagina TRIGGER, il campione registrerà automaticamente un nuovo campione ogni volta che viene rilevato un segnale di input, e ignora i periodi di silenzio.

##### [Press.]MONITOR

Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternatamente la funzione MONITOR. Quando è attivata la funzione MONITOR, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante

#### Manopola 4

##### [Rotaz.]Sample

Quando è selezionato Record Type Replc, specifica il campione di destinazione. Quando è selezionato qualsiasi altro Record Type, per ogni nuovo campione viene creato un nuovo nome.

[Range] Tutti i campioni nella memoria.

##### [Press.]RENAME...

Richiama il display di immissione nome per il campione da registrare. Vedere a pag. 81 i dettagli sull'immissione dei caratteri.

Se nella memoria esiste già un campione con lo stesso nome o è selezionato Record Type New+, al nome del campione verrà automaticamente aggiunto un suffisso numerico incrementale.

**NOTE** • Non è possibile usare la funzione RENAME se è selezionato Record Type Replc.

#### Manopola 5

##### [Rotaz.]MapTo

È possibile usare questa funzione per assegnare automaticamente nuovi campioni ad un programma o a un sample bank.

[Range] off, Pgm, NewSB

- **off** ... Assenza di assegnazione automatica.

- **Pgm** ... Nuovi campioni vengono assegnati automaticamente al programma correntemente selezionato. L'assegnazione di receive channel è impostata automaticamente su =smp (pag. 94).

\* Pgm può essere selezionato soltanto se è selezionato Record Type New o New+.



## RECORDING-SETUP

- **NewSB ...** Viene creato automaticamente un nuovo sample bank al quale vengono assegnati automaticamente nuovi campioni. Il nuovo sample bank viene assegnato automaticamente al programma correntemente selezionato.

\* NewSB può essere scelto soltanto quando è selezionato Record Type New+.

**[HINT]** • È una funzione comoda quando volete assegnare allo stesso sample bank un certo numero di campioni registrati sequenzialmente.

### [DISPLAY]

- ① Qui vengono mostrati alcuni parametri di registrazione impostati mediante il display SETUP.
- ② Un misuratore di livello del segnale di input con indicatori (marker) per i livelli di start e stop impostati mediante il display TRIGGER.

### Cursor ②

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Key Map	Original Key	Low Key / No function	High Key / Map Key
Press.	Tree View	MONITOR	MIDI	MIDI / No function	MIDI / No function

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 153).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Key Map

Specifica il metodo di mappatura per il nuovo campione.

#### [Range] Manual, Auto

- **Manual ...** La mappatura per il nuovo campione viene impostata con le manopole da 3 a 5: Original Key, Low Key, e High Key.
- **Auto ...** L'original key del nuovo campione viene determinato dall'impostazione della manopola 3 (Original Key), e i valori di Key Range Low e High sono impostati su =Orig (cioè uguale all'original key). Quando un certo numero di campioni viene registrato sequenzialmente, l'original key per ciascun campione viene "shiftato" automaticamente di una nota verso l'alto.

**[HINT]** • Quando viene selezionato Record Type New+ (registrazione sequenziale) e Key Map è su Auto, l'original key di ciascun nuovo campione registrato viene "shiftato" automaticamente di una nota verso l'alto.

**[NOTE]** • Non è possibile impostare questo parametro quando Record Type è su Replc.

#### [Press.]MONITOR

Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternativamente la funzione MONITOR. Quando è attivata la funzione MONITOR, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Original Key

Ruotate la manopola per impostare l'"original key" del campione — il tasto che rappresenta meglio il pitch inerente del campione.

#### [Range] C-2 — G8

**[NOTE]** • Se la funzione utility Note Display Type (UTILITY-SYSTEM-Custom) (pag. 198) è impostata su "name" il parametro verrà visualizzato come nome della nota (ad esempio "C3"). Se è impostata su "number" il parametro verrà visualizzato come numero di nota MIDI (ad esempio "60").

• Il key range non può essere impostato se Record Type è su Replc (vengono usate le regolazioni del campione selezionato).

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno (pag. 82).

### Quando Key Map (Manopola 2) è impostato su Manual

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Low Key

Ruotate la manopola per impostare il limite inferiore per il key range del campione.

#### [Range] =Orig, C-2 — G8

- **=Orig ...** Viene usato il valore di original key.
- **C-2 — G8 ...** Low Key viene impostato sulla nota corrispondente.

Low Key non può essere impostato su una nota più alta di High Key.

**[NOTE]** • Non è possibile impostare il key range se Record Type è su Replc (vengono usate le regolazioni del campione selezionato).

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno (pag. 82).

### Manopola 5

#### [Rotaz.]High Key

Ruotate la manopola per impostare il limite superiore per il key range del campione.

#### [Range] C-2 — G8, =Orig.

- **C-2 — G8 ...** High Key viene impostato sulla nota corrispondente.

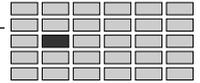
High Key non può essere impostato su una nota più bassa di Low Key.

- **=Orig ...** Viene usato il valore di original key.

**[NOTE]** • Non è possibile impostare il key range se Record Type è su Replc (vengono usate le regolazioni del campione selezionato).

#### [Press.]MIDI

Quando si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno (pag. 82).



**Quando Key Map (Manopola 2) è impostato su Auto**

**Manopola 4**

Nessuna funzione.

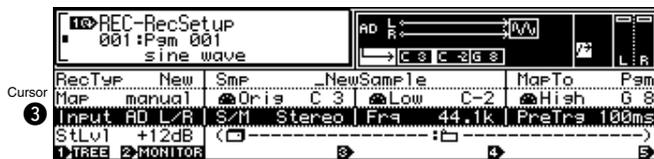
**Manopola 5**

**[Rotaz.]Map Key**

Quando il parametro Key Map è impostato su Auto, questo parametro determina se i nuovi campioni saranno distribuiti soltanto sui tasti bianchi o su tutti.

[Range] white, all

**Cursor 3**



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Input	Stereo / Mono	Frequency	Pre Trigger
Press.	Tree View	MONITOR	—	—	—

**Manopola 1**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 153).

**Manopola 2**

**[Rotaz.]Input**

Questa impostazione seleziona la sorgente di input per la registrazione. Notate che le impostazioni DIGITAL e OPTICAL sono operative soltanto se avete installato la scheda di espansione opzionale I/O (scheda AIEB1).

[Range] AD L, AD L/R, StOut, DIGITAL, OPTICAL

- **AD L** ... Registra il segnale analogico dal jack INPUT-L del pannello anteriore.
- **AD L/R** ... Registra il segnale analogico da entrambi i jack del pannello anteriore (INPUT-L e INPUT-R).
- **StOut** ... Registra il segnale che l'A5000/A4000 sta producendo e trasmettendo alle proprie uscite stereo. (Un processo chiamato "resampling" o ricampionamento: l'A5000/A4000 registra nuovamente il proprio segnale. Usate questa impostazione per registrare il playback che controllate da una tastiera MIDI o altro dispositivo simile.)
- **DIGITAL** ... Registra il segnale digitale fornito al connettore DIGITAL IN sulla scheda di espansione AIEB1.
- **OPTICAL** ... Registra il segnale digitale fornito al connettore OPTICAL IN sulla scheda di espansione AIEB1.

**NOTE**

- Quando è selezionato StOut, DIGITAL o OPTICAL il parametro Record Effect on/off (REC-EFFECT-EffType, pag. 160) verrà disattivato automaticamente (non possono essere usati i record effect).
- Quando è selezionato DIGITAL o OPTICAL, il parametro Stereo/Mono (Manopola 3) verrà automaticamente impostato su Stereo.
- Se selezionate StOut, tutti i messaggi di control-change MIDI (nonché quelli di pitchbend e di after-touch) vengono disabilitati durante la registrazione. Inoltre, la polifonia massima (il numero massimo di campioni mono eseguibili contemporaneamente) è limitata a 4 (non è possibile registrare il suono da più di 4 campioni mono o 2 stereo per volta).

**[Press.]MONITOR**

Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternativamente la funzione MONITOR. Quando è attivata la funzione MONITOR, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante.

**Manopola 3**

**[Rotaz.]Stereo/Mono**

Determina se i nuovi campioni verranno registrati come stereo o mono.

[Range] Mono, Stereo

- **Mono** ... I nuovi campioni verranno registrati come mono.

Quando è selezionato AD L un segnale collegato all'ingresso AD L verrà registrato come campione mono.

Quando è selezionato AD R o StOut, o quando si registra l'uscita stereo da un record effect, i segnali di canale L e R verranno mixati e registrati come campione mono.

- **Stereo** ... I nuovi campioni verranno registrati come stereo.

Quando è selezionato AD L un segnale collegato all'ingresso AD L verrà registrato su entrambi i canali L e R come campione stereo (lo stesso segnale verrà registrato sui canali L e R).

Quando è selezionato AD R o StOut, o quando si registra l'uscita stereo da un record effect, i segnali di canale L e R verranno mixati e registrati come campione stereo.

Quando è selezionato l'input DIGITAL o OPTICAL questo parametro verrà impostato automaticamente su Stereo (non è possibile selezionare Mono).

**Manopola 4**

**[Rotaz.]Frequency**

Questa impostazione seleziona la frequenza di campionamento usata dall'A5000/A4000 per registrare l'input.

[Range] Se Input è impostato su AD L, AD L/R, o StOut:  
44.1k(44.1kHz), 22k(22.05kHz), 22kLoFi,  
11k(11.025kHz), 11kLoFi, 5k(5.5125kHz), 5kLoFi



Se Input è impostato su DIGITAL o OPTICAL:  
ext, ext/2, ext/4, ext/8

- **ext** ... Il campione viene registrato alla frequenza di campionamento di input.
- **ext/2** ... Il campione viene registrato a 1/2 della frequenza di campionamento di input.
- **ext/4** ... Il campione viene registrato a 1/4 della frequenza di campionamento di input.
- **ext/8** ... Il campione viene registrato a 1/8 della frequenza di campionamento di input.

**HINT**

• Ad una frequenza di campionamento più alta corrisponderà una più alta qualità del suono, ma i campioni registrati a frequenze più alte utilizzano più memoria/spazio su disco. Per la maggior parte delle applicazioni la frequenza di campionamento di 44.1 kHz rappresenta la scelta migliore.

**NOTE**

- Durante la conversione a 22k, 11k, o 5k, l'A5000/A4000 applica un filtro per eliminare il rumore prodotto dalla conversione. Le impostazioni "LoFi" disattivano il filtro, e producono un suono più grossolano.
- Se selezionate una frequenza diversa da 44.1, la qualità che ascoltate durante il monitoraggio del segnale potrebbe non corrispondere a quella della registrazione effettiva.
- Per gli input DIGITAL e OPTICAL, l'A5000/A4000 supporta soltanto le seguenti tre frequenze di clock: 48kHz, 44.1kHz, e 32kHz. L'A5000/A4000 non può accettare altre frequenze di input. Notate anche che l'A5000/A4000 non filtra il rumore quando riduce la frequenza a ext/2, ext/4, o ext/8. Notate inoltre che se riducete la frequenza, la qualità che ascoltate durante il monitoraggio del segnale potrebbe non corrispondere a quella della registrazione effettiva.
- Osservate che non potete usare il connettore DIGITAL OUT (sulla scheda di espansione AIEB1) per monitorare il segnale di ingresso. Notate inoltre che la frequenza DIGITAL OUT dell'A5000/A4000's è fissa a 44.1kHz.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Pre Trigger

"Pre-trigger" significa che la registrazione in effetti inizia il numero specificato di millisecondi (un millisecondo è 1/1000 di secondo) prima che venga avviata la registrazione, manualmente o dall'attivazione automatica.

[Range] 0ms — 500ms

**HINT**

- Questa caratteristica garantisce che non venga tagliato l'inizio dei campioni. Anche se premette la manopola (>START) con un leggero ritardo durante la registrazione di un campione, una quantità appropriata di tempo pre-trigger vi consente di "catturare" l'attacco iniziale del campione. L'impostazione massima di 500 millisecondi è in effetti mezzo secondo, e dovrebbe essere più che sufficiente per la maggior parte delle applicazioni.
- La funzione di Pre-trigger potrebbe essere utile anche quando si attiva automaticamente la registrazione con un'impostazione di livello di trigger per start edge (funzioni TRIGGER, pag. 158). L'edge triggering (attivazione) può effettuare il taglio dell'attacco iniziale di alcuni suoni, e un'impostazione appropriata di pre-trigger può evitare del tutto questo problema, consentendo la registrazione fedele dell'attacco completo della sorgente.

### Cursor 4

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Stereo Level	—	—	—
Press.	Tree View	MONITOR	—	—	—

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 153).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Stereo Level

Imposta il livello di registrazione quando è selezionato StOut come sorgente per la registrazione.

[Range] -12 — +12

**NOTE** • Il parametro può essere editato soltanto quando come input viene selezionato StOut.

### Manopola 3

#### [Display] Disk, Volume

Quando Record Type è impostato su →Save, vengono visualizzati il disco selezionato e il volume

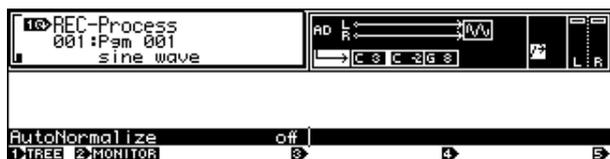
**NOTE** • Il disco e il volume vengono selezionati mediante il parametro VOLUME del modo DISK (pag. 172).



## Process

Pulsante [REC] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare "REC-Process"

Usate questa pagina per selezionare se l'A5000/A4000 deve normalizzare i campioni immediatamente dopo averli registrati.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	pag.	—	Auto Normalize	—	—
Press.	Tree View	MONITOR	—	—	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.] pag.

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.] Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

#### [Press.] MONITOR

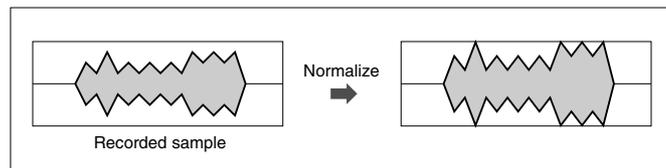
Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternativamente la funzione MONITOR. Quando è attivata la funzione MONITOR, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante.

### Manopola 3

#### [Rotaz.] Auto Normalize

Impostate questa funzione su on se volete che l'A5000/A4000 normalizzi ciascun nuovo campione immediatamente dopo averlo registrato.

Se selezionate on, l'A5000/A4000 regola automaticamente la forma d'onda registrata aumentando proporzionalmente tutti i livelli in modo che quello più alto arrivi appena sotto il punto di clip o saturazione, come appare nell'illustrazione sottostante. (Il "clip point" è il livello massimo appropriato per l'elaborazione digitale.)



[Range] off, on

**NOTE** • Poiché la normalizzazione avverrà automaticamente al termine della registrazione, per l'elaborazione potrebbe essere necessario del tempo.



### 3. TRIGGER

Usate questa pagina per impostare il tipo di trigger utilizzato per avviare e interrompere la registrazione effettiva.

Premete il pulsante [REC] e quindi il pulsante [F3] per entrare nel display della funzione TRIGGER.

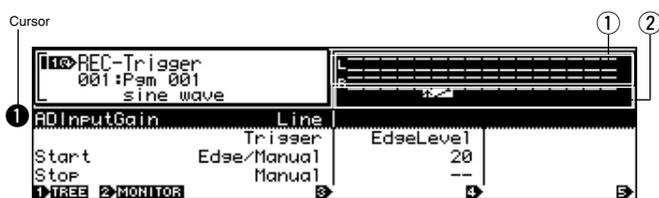
È disponibile 1 pagina di display: Trigger.

#### Trigger

Pulsante [REC] → Pulsante [F3] per selezionare "REC-Trigger"

Usate questa pagina per impostare il tipo di trigger utilizzato per avviare e interrompere la registrazione effettiva.

#### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	AD Input Gain	—	—
Press.	Tree View	MONITOR	—	—	—

#### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

[Press.]MONITOR

Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternatamente la funzione MONITOR. Quando è attivata la funzione MONITOR, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante

#### Manopola 3

[Rotaz.]AD Input Gain

Seleziona la sensibilità di livello linea o microfono per i jack di ingresso analogico.

[Range] Line, Mic

**HINT**

• Se il controllo REC VOL del pannello anteriore è impostato sul massimo (minimo) e il livello di registrazione visualizzato dai misuratori di livello è troppo basso (alto), impostate il parametro AD Input Gain su Mic (Line) per ottenere il livello ottimale.

#### [DISPLAY]

① Misuratore del livello di input.

② Impostazioni del livello di start e stop edge.

#### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Start Trigger	Start Edge Level	—
Press.	Tree View	MONITOR	—	QUICK...	—

#### Manopola 1, 2

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 158).

#### Manopola 3

[Rotaz.]Start Trigger

Specifica il metodo da usare per iniziare la registrazione dal display record standby.

[Range] Manual, Edge/Manual

- **Manual ...** È possibile iniziare la registrazione soltanto premendo la manopola 4 (>START).
- **Edge/Manual ...** La registrazione inizierà automaticamente quando il livello del segnale di input supera il livello di start edge specificato (Manopola 4). È possibile iniziare la registrazione anche manualmente premendo la manopola 4 (>START) nel display record standby.

#### Manopola 4

[Rotaz.]Start Edge Level

Specifica il livello di input al quale verrà iniziata automaticamente la registrazione.

La registrazione inizierà automaticamente nel momento in cui il livello del segnale di input supera Start Edge Level nel display record standby (ma soltanto se il parametro Start Trigger (Manopola 3) è impostato su Edge/Manual).

[Range] 0 — 63

[Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).



### Cursor ③



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Stop Trigger	Stop Edge Level	—
Press.	Tree View	MONITOR	—	QUICK...	—

### Manopola 1, 2

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 158).

### Manopola 3

#### [Rotaz.] Stop Trigger

Specifica il metodo da usare per cessare la registrazione dal display record standby.

#### [Range] Manual, Edge/Manual

- **Manual ...** È possibile cessare la registrazione soltanto premendo la manopola 5 (>FINISH) o la manopola 2 (>STOP).
- **Edge/Manua ...** La registrazione cesserà automaticamente quando il segnale di input cade sotto il livello di stop edge specificato (Manopola 4). La registrazione può essere interrotta anche manualmente premendo la manopola 5 (>FINISH) o la manopola 2 (>STOP) nel display record standby.

### Manopola 4

#### [Rotaz.] Stop Edge Level

Specifica il livello di input sotto il quale la registrazione verrà interrotta automaticamente.

La registrazione cesserà automaticamente nel momento in cui il livello del segnale di input cade sotto lo Stop Edge Level nel display record standby (ma soltanto se il parametro Stop Trigger (Manopola 3) è impostato su Edge/Manual).

#### [Range] 0 — 63

#### [Press.] QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).



## 4. EFFECT

La funzione EFFECT imposta l'effetto (o gli effetti) di registrazione. Se l'interruttore recording-effect è abilitato, l'A5000/A4000 fa passare il segnale in arrivo attraverso l'effetto (o gli effetti) selezionato prima di registrarlo nella memoria.

**NOTE** • La maggior parte delle impostazioni previste è identica a quelle che usate per impostare gli effetti del programma. Le spiegazioni che seguono descrivono soltanto quei parametri che sono differenti. Per informazioni dettagliate, fate riferimento alle spiegazioni per la funzione PLAY – EFFECT.

Premete il pulsante [REC] e quindi il pulsante [F4] per entrare nel display della funzione EFFECT.

Sono disponibili 2 pagine di display: EfSetup (Effect Setup) e EfEdit (Effect Edit).

### Recording Effect Setup

Pulsante [REC] → [F4] → Manopola 1 per selezionare "REC-EfSetup"

In questa pagina di display potete selezionare i tipi di effetto per Effect 1 — 3, e attivare o disattivare i record effect (effetti di registrazione).

**NOTE** • In questo display la manopola 4 attiva o disattiva gli effetti di registrazione invece di selezionare i collegamenti dell'effetto. Tutte le altre funzioni sono uguali a quelle nel display EFFECT SETUP del modo PLAY (pag. 102).  
• Fate riferimento all'Elenco Tipi di Effetto a pag. 256 per i dettagli sui tipi di effetto disponibili.  
• Quando vengono usati come effetti di registrazione, Effect 1 — 3 sono collegati in serie (1 → 2 → 3), e questa disposizione non può essere modificata.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/page	Effect Type	—	Rec Effect on/off	—
Press.	Tree View	LIST...	Effect1 BYPASS	Effect2 BYPASS	Effect3 BYPASS

### Manopola 4

#### [Rotaz.] Rec Effect on/off

Attiva o disattiva gli effetti di registrazione. Non è possibile usare alcun record effect quando questo parametro è impostato su off.

[Range] off, 1>2>3

**NOTE** • I record effect non possono essere usati quando l'input è impostato su StOut, DIGITAL, o OPTICAL (pag. 155).

### Recording Effect Edit

Pulsante [REC] → [F4] → Manopola 1 per selezionare "REC-EfEdit"

In questa pagina di display è possibile impostare i parametri di effetto per Effect 1 — 3 (sono disponibili tutti i parametri effect).

**NOTE** • Tutte le funzioni sono uguali a quelle nel display EFFECT EDIT del modo PLAY (pag. 104).  
• Fate riferimento all'Elenco dei Parametri degli Effetti a pag. 258 per i dettagli sui parametri disponibili per ciascun effetto.



## 5. EXT CTRL (External Control)

Questa pagina di display fornisce il controllo del playback di un CD caricato in un drive CD-ROM collegato alla porta SCSI del campionatore.

**NOTE** • Per registrare da un CD audio caricato nel drive CD-ROM, accertatevi di collegare le uscite analogiche del drive CD-ROM agli ingressi analogici del pannello anteriore del campionatore. Accertatevi inoltre che gli ingressi AD L/R vengano selezionati mediante la pagina Record Setup (REC-SETUP-RecSetup) (pag. 155).

Premete il pulsante [REC] e quindi il pulsante [F5] per entrare nel display EXT CTRL.

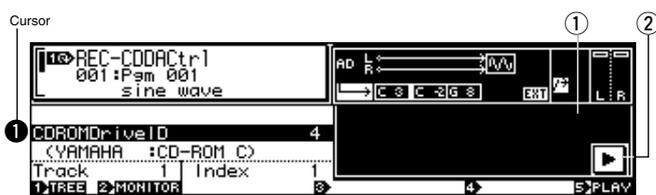
È disponibile 1 pagina di display: CDDACtrl (CD-DA Control).

### CD-DA Control

Pulsante [REC] → [F5] → "REC-CDDACtrl"

In questa pagina di display è possibile impostare il numero di SCSI ID del drive CD-ROM, e controllare il playback.

#### Cursor ①



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	CD-ROM Drive ID	—	—
Press.	Tree View	MONITOR	—	STOP	PLAY / PAUSE / CONTINUE

#### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

[Press.]MONITOR

Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternatamente la funzione MONITOR. Quando è attivata la funzione MONITOR, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante.

#### Manopola 3

[Rotaz.]CD-ROM Drive ID

Ruotate la manopola per selezionare la SCSI ID del drive CD-ROM dal quale volete registrare.

La parte destra dello schermo indica il nome (e il produttore) del dispositivo collegato alla SCSI ID correntemente selezionata. Ruotate la manopola finché visualizzate il nome (produttore) del drive CD-ROM che volete usare.

[Range] SCSI 0 — 7

**NOTE** • Dopo aver selezionato il numero di SCSI ID per il drive CD-ROM, spostate il cursore verso il basso e selezionate il numero (o i numeri) di track/index dal quale volete iniziare a registrare.

#### Manopola 4

[Press.]STOP

Interrompe il playback del CD audio.

Interrompe il playback anche dal modo PAUSE.

#### Manopola 5

[Press.]PLAY/ PAUSE/ CONTINUE



La funzione di questa manopola dipende dalla condizione attuale del drive CD-ROM (l'icona della manopola 5 cambierà di conseguenza).

• Quando il playback è interrotto [PLAY]

▶ Premete la manopola per iniziare il playback.

• Durante il playback [PAUSE]

▢ Premete la manopola per mettere temporaneamente in pausa il playback.

• Durante Pause [CONTINUE]

▶ Premete la manopola per continuare il playback dal punto in cui era stato messo in pausa.

#### [DISPLAY]

- ① I numeri di index e la traccia del CD correntemente in esecuzione.
- ② Per ciascuna manopola sono visualizzate le funzioni PLAY, PAUSE, CONTINUE, e STOP.



### Cursor ②



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Track	Index	—	—
Press.	Tree View	MONITOR	—	STOP	PLAY/PAUSE/ CONTINUE

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 161).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Track

Seleziona la traccia dalla quale inizia il playback.

#### [Press.]MONITOR

Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternatamente la funzione MONITOR. Quando è attivata la funzione MONITOR, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Index

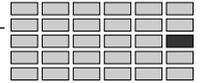
Seleziona l'Index dal quale inizia il playback.

**NOTE**

- Se viene selezionato un numero di index diverso da "1", si può verificare un breve ritardo prima che il playback abbia inizio dopo che è stata premuta la manopola 5.
- Se viene selezionato un numero di index diverso da "1", il punto di inizio del playback può essere leggermente fuori dall'index point effettivo.

### Manopola 4, 5

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 161).



## 6. MONITOR

Imposta il monitoraggio del segnale di input. Consente anche la generazione di un segnale click ad un tempo specificato. Premete il pulsante [REC] e quindi il pulsante [F6] per andare al display MONITOR. È disponibile 1 pagina di display: Mon&Click (Monitor & Click).

### Monitor & Click

Pulsante [REC] → Pulsante [F6] → "REC-Mon&Click"

Il cursore ① (MONITOR) consente l'indirizzamento all'uscita specificata per il monitoraggio del segnale di ingresso in corso di registrazione.

Il cursore ② (CLICK) rende possibile la creazione di una "click track" utilizzabile come riferimento quando si registrano componenti di batteria, percussioni o campioni simili.

- NOTE**
- Quando Click è attivato, nella memoria viene creato uno speciale campione di "click" (esso non verrà creato, tuttavia, se il campione di "click" è già in memoria).
  - Se nella memoria esiste già un campione con il nome "click", quel campione verrà usato per creare il suono di click, e l'impostazione dell'output del campione determinerà l'uscita attraverso la quale verrà prodotto il suo suono.

#### Cursor ① (Monitor)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Monitor Output	Monitor Level	—	—
Press.	Tree View	MONITOR	QUICK...	—	—

#### Manopola 1

##### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

##### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Monitor Output

Ruotate la manopola per selezionare la posizione di output per il segnale del monitor.

Notate che le impostazioni AS1&2, AS3&4, AS5&6, e DIG&OPT hanno effetto soltanto se avete installato la scheda di espansione opzionale AIEB1.

[Range] StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6, DIG&OPT

- NOTE**
- Quando attraverso la pagina Record Setup (REC-SETUP-RecSetup) (pag. 155), viene selezionato l'input DIGITAL o OPTICAL, può essere selezionato soltanto StereoOut.

##### [Press.]MONITOR

Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternatamente la funzione MONITOR. Quando è attivata la funzione MONITOR, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante.

#### Manopola 3

##### [Rotaz.]Monitor Level

Imposta il livello di uscita monitor. Non influisce sul livello di registrazione.

[Range] 0 — 127

- NOTE**
- Quando attraverso la pagina Record Setup (REC-SETUP-RecSetup) (pag. 155) viene selezionato l'input DIGITAL o OPTICAL, il livello monitor non può essere modificato.

##### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

#### Cursor ② (Click)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	page	Click Tempo	Click Level	Click Beat	Click On/Off
Press.	Tree View	MONITOR	QUICK...	—	—

#### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 163).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Click Tempo

Imposta il tempo per il click.

[Range] 80.0 — 159.9

##### [Press.]MONITOR

Premendo questa manopola si attiva e si disattiva alternatamente la funzione MONITOR. Quando è attivata la funzione MONITOR, sopra la manopola 2 appare l'icona di un altoparlante.

#### Manopola 3

##### [Rotaz.]Click Level

Imposta il livello di uscita per il click.

[Range] 0 — 127

##### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (pag. 83).

#### Manopola 4

##### [Rotaz.]Click Beat

Imposta il numero di movimenti.

[Range] 1 — 15



## Manopola 5

### [Rotaz.]Click on/off

Impostatela su on se volete che venga emesso il suono di click. Se l'impostazione è on, l'A5000/A4000 continua a generare il click mentre lavorate nel modo RECORDING.

### [Range] off, on

**NOTE**

- Se l'impostazione è on, l'A5000/A4000 includerà le informazioni di click nei campioni che registrate. Le informazioni vengono impostate nei dati di parametro del campione, e non influiscono sulla forma d'onda stessa. Potrete in seguito usare i dati di click come aiuto in fase di editing degli indirizzi della forma d'onda del campione.
- Quando è attivato il click e viene registrato un campione, il tempo specificato viene memorizzato automaticamente come tempo di loop per il campione. Il tempo di loop può essere usato quando si specificano gli indirizzi di loop end e/o l'onda del campione (pag. 120).
- Fate attenzione se usate il click mentre registrate da un microfono, poiché è possibile che esso capti il suono di click e lo registri nella forma d'onda.

# Capitolo 7

## Modo DISK

Il modo DISK fornisce l'accesso alle funzioni per caricare i dati da o salvarli su floppy disk, hard disk, CD-ROM, e altri mezzi di immagazzinamento.

A proposito del modo DISK .....	166
1. PROGRAM.....	167
2. SAMPLE.....	169
3. SEQUENCE .....	171
4. VOLUME .....	172
5. DISK.....	173
6. IMPORT.....	175
7. DISK COMMANDS .....	177

## A proposito del modo DISK

Il modo DISK mode fornisce l'accesso alle funzioni per caricare i dati da o salvarli su floppy disk, hard disk, CD-ROM e altri mezzi di immagazzinamento. È disponibile inoltre una gamma di funzioni per la gestione dei dischi, dei volumi e dei dispositivi SCSI.



• *DISK MODE* comprende numerose funzioni — *FORMAT*, per esempio — in grado di cancellare irreversibilmente tutti i dati dai mezzi di immagazzinamento. Usate con attenzione le funzioni *DISK MODE*!

---

## Funzioni DISK Mode & Comandi

---

DISK MODE consiste delle seguenti 6 funzioni e 1 comando selezionati mediante i pulsanti da [F1] a [F6] e il pulsante [COMMAND/EXIT].

### ■ Pulsante [F1] PROGRAM

Carica programmi da floppy disk, hard disk o altri mezzi (pag. 167).

È disponibile 1 pagina di display: PgmLoad (Program Load).

### ■ Pulsante [F2] SAMPLE

Carica campioni e sample bank da floppy disk, hard disk o altri mezzi (pag. 169).

È disponibile 1 pagina di display: SmpLoad (Sample Load).

### ■ Pulsante [F3] SEQUENCE

Carica sequenze da floppy disk, hard disk o altri mezzi (pag. 171).

È disponibile 1 pagina di display: SeqLoad (Sequence Load).

### ■ Pulsante [F4] VOLUME

Seleziona e crea volumi su floppy o hard disk, e consente di caricare in una sola volta tutti i dati in un volume (pag. 172).

È disponibile 1 pagina di display: Volume.

### ■ Pulsante [F5] DISK

Funzioni per selezionare dischi, riassegnare ad essi un nome, montare e smontare hard disk e drive CD-ROM, e specificare il proprio numero SCSI ID dell'A5000/A4000 (pag. 173).

Sono disponibili 2 pagine di display: Disk e Setup.

### ■ Pulsante [F6] IMPORT

Consente di importare file d'onda formato computer nonché dati dei campioni creati originariamente per altri dispositivi (pag. 175).

È disponibile 1 pagina di display: Import.

### ■ Pulsante [COMMAND/EXIT]

Disk, save, format, volume copy, backup e altre operazioni relative ai dischi non comprese nelle funzioni (pag. 177).

Sono disponibili 7 pagine di display: SAVE, FORMAT, COPY VOL (Copy Volume), SYS FILE (System File), BACKUP, CD-DA e LOAD OS (Load Operating System).

---

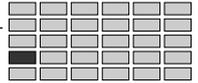
## Drive, Disk & Volume

---

**Drive**.....L'unità interna del floppy disk, gli hard disk SCSI interni o esterni, oppure gli hard disk IDE interni sono tutti "drive".

**Disk**..... Il termine "disk" si riferisce ai mezzi rimovibili come i floppy o gli ZIP, nonché alle partizioni create sugli hard disk. Con l'A5000/A4000, gli hard disk SCSI e IDE possono essere formatati con partizioni (disk) fino a 8. Non è possibile effettuare le partizioni su floppy disk.

**Volume**..... Un "volume" è una sorta di "container" virtuale utilizzabile per contenere diversi programmi, campioni ecc. Sugli hard disk possono essere creati più volumi.



## 1. PROGRAM

PROGRAM consente il caricamento dei programmi nella memoria del campionatore da floppy disk, hard disk o altri mezzi sui quali sono stati salvati.

**NOTE** • Vedere "7. DISK COMMANDS" a pag. 177 per ulteriori informazioni su dischi, partizioni e volumi.

Premete il pulsante [DISK] e quindi il pulsante [F1] per andare al display PROGRAM.

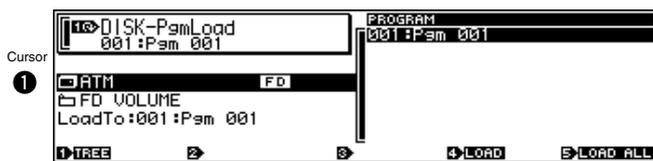
È disponibile 1 pagina di display: PgmLoad (Program Load).

### PgmLoad

Pulsante [DISK] → [F1] → per selezionare "DISK-Pgmload"

Usate questa pagina per selezionare e caricare un programma o tutti i programmi, unitamente a tutti i campioni da essi usati.

#### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Disk	—	Program	—
Press.	Tree View	—	—	LOAD	LOAD ALL

#### Manopola 1

##### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

##### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Disk

Seleziona floppy disk, hard disk, o altro mezzo di immagazzinamento dal quale deve essere caricato un programma. Quando viene selezionato un disco, tutti i volumi in esso contenuti sono elencati sotto il nome del disco, e tutti i programmi contenuti nel volume selezionato sono elencati nella parte destra del display. Quando viene selezionato un hard disk, un drive CD-ROM o un mezzo simile, a destra del nome del disco viene mostrato il numero di SCSI ID o la condizione IDE M/S (Master/Slave) del dispositivo.

[Range] Tutti i dischi installati/collegati.

**NOTE** • Se non è possibile selezionare un dispositivo SCSI collegato, andate al display di selezione disco (DISK-DISK-Disk) e controllate la condizione mount/unmount e le impostazioni SCSI ID del dispositivo (pag. 173).

#### Manopola 4

##### [Rotaz.]Program

Seleziona il programma da caricare.

Il programma non può essere selezionato se è selezionato un disco "non-native" o un floppy disk che lo contiene parzialmente.

[Range] 001 — 128

##### [Press.]LOAD

Inizia il caricamento del programma selezionato (e di tutti i campioni da esso usati) sul numero di programma target. Un programma esistente con lo stesso numero verrà sovrascritto. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Load.

Se nella memoria esiste un campione con lo stesso nome di quello in fase di caricamento, apparirà un display differente (vedere pag. 170).

**NOTE** • Un programma esistente nel numero di programma target verrà cancellato e sovrascritto da quello caricato, ma rimarranno in memoria i campioni e i sample bank usati dal programma sostituito.

#### Manopola 5

##### [Press.]LOAD ALL

Tutti i programmi presenti nel volume selezionato correntemente e i relativi campioni e sample bank verranno caricati nei numeri di programma corrispondenti. I programmi esistenti in quei numeri di programma saranno cancellati e sostituiti da quelli nuovi. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Load.

**NOTE** • Un programma esistente nel numero di programma target verrà cancellato e sovrascritto da quello caricato, ma rimarranno in memoria i campioni e i sample bank usati dal programma sostituito.

#### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Volume	—	Program	—
Press.	Tree View	—	—	LOAD	LOAD ALL

#### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 167).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Volume

Seleziona il volume contenente il programma da caricare.

[Range] Tutti i volumi sul disco selezionato.

**NOTE** • Quando è selezionato un volume l'elenco dei programmi viene aggiornato per visualizzare tutti i programmi nel volume scelto.



### Manopola 4, 5

Ha la stessa funzione di Cursor ❶ (pag. 167).

### Cursor ❸



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Load To Program	—	Program	—
Press.	Tree View	—	—	LOAD	LOAD ALL

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ❶ (pag. 167).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Load To Program

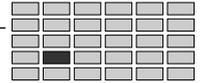
Specifica il numero del programma sul quale verrà caricato il programma.

[Range] 001 — 128

- HINT** • Questa funzione è utile quando volete caricare un programma su un numero di programma differente da quello sul disco (cioè per caricare il programma 001 sul disco nel numero di programma 003).
- NOTE** • Quando si usa la funzione LOAD ALL i programmi verranno caricati dal disco sui numeri di programma corrispondenti a prescindere da questa impostazione.

### Manopola 4, 5

Ha la stessa funzione di Cursor ❶ (pag. 167).



## 2. SAMPLE

SAMPLE consente il caricamento dei campioni nella memoria del campionatore da floppy disk, hard disk, o altri mezzi sui quali sono stati salvati. Quando viene selezionato un campione su un disco SCSI, il suono del campione può essere monitorato direttamente dal disco premendo il pulsante [AUDITION] (potrebbe non funzionare correttamente con alcuni dispositivi SCSI).

Premete il pulsante [DISK] e quindi il pulsante [F2] per andare al display SAMPLE.

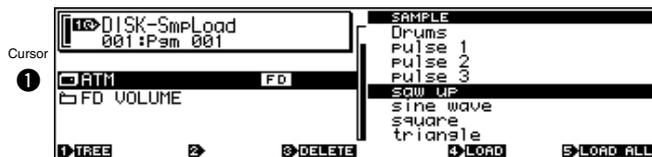
È disponibile 1 pagina di display: SmpLoad (Sample Load).

### SmpLoad

Pulsante [DISK] → [F2] → per selezionare "DISK-SmpLoad"

Questa funzione può essere usata per caricare un singolo campione o sample bank (inclusi tutti i campioni contenuti), o tutti i campioni/sample bank nel volume selezionato.

#### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Disk	—	Sample	—
Press.	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

#### Manopola 1

##### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

##### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Disk

Seleziona floppy disk, hard disk o altro mezzo di immagazzinamento dal quale deve essere caricato un programma. Quando viene selezionato un disco, tutti i volumi in esso contenuti sono elencati sotto il nome del disco, e tutti i programmi contenuti nel volume selezionato sono elencati nella parte destra del display. Quando viene selezionato un hard disk, un drive CD-ROM o un mezzo simile, a destra del nome del disco viene mostrato il numero di SCSI ID o la condizione IDE M/S (Master/Slave) del dispositivo.

[Range] Tutti i dischi installati/collegati.

**NOTE** • Se non può essere selezionato un dispositivo SCSI o IDE (hard disk, drive ZIP ecc.), andate al display di selezione disco (DISK-DISK-Disk) e controllate la condizione mount/unmount e le impostazioni del dispositivo SCSI ID (pag. 173).

#### Manopola 3

##### [Press.]DELETE

Cancella dal disco il campione selezionato. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Delete.

#### Manopola 4

##### [Rotaz.]Sample

Seleziona il campione o il sample bank da caricare.

I campioni non possono essere selezionati se è selezionato un disco "non-native" o un floppy disk che lo contiene parzialmente.

[Range] Tutti i campioni e i sample bank nel volume selezionato.

##### [Press.]LOAD

Inizia il caricamento del campione o del sample bank selezionato. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Load.

Se esiste in memoria un campione con lo stesso nome di quello in fase di caricamento apparirà un display che vi consente di scegliere come gestire la situazione (vedere pag. 170).

**NOTE** • Quando viene caricato un sample bank vengono caricati tutti i campioni in esso contenuti.

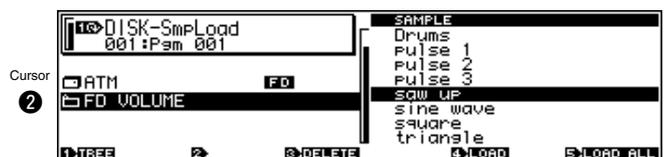
#### Manopola 5

##### [Press.]LOAD ALL

Verranno caricati tutti i campioni e i sample bank nel volume correntemente selezionato. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Load.

Se esiste in memoria un campione con lo stesso nome di quello in fase di caricamento apparirà un display che vi consente di scegliere come gestire la situazione (vedere pag. 170).

#### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Volume	—	Sample	—
Press.	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

#### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 169).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Volume

Seleziona il volume contenente il campione da caricare.

[Range] Tutti i volumi sul disco selezionato.

**NOTE** • Quando è selezionato un volume l'elenco dei programmi viene aggiornato per mostrare tutti i programmi nel volume selezionato.

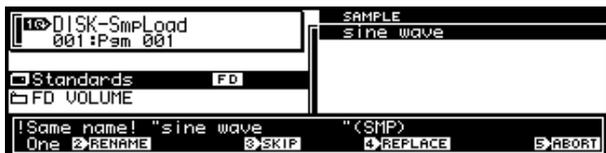


### Manopole 3 — 5

Hanno la stessa funzione di Cursor ❶ (pag. 169).

**Quando nella memoria esiste già un campione con lo stesso nome di quello in fase di caricamento.**

Se tentate di caricare un campione (o una sequenza) con lo stesso nome di quello esistente nella memoria, apparirà il seguente display.



Da questo display sono disponibili le seguenti funzioni.

- **Processing Mode (modo di elaborazione)**  
Ruotate questa manopola per selezionare "One" o "All." Quando è selezionato One e vengono caricati più campioni, questo display apparirà ogni volta che viene caricato un campione (o una sequenza) con un nome uguale. Quando è selezionato All viene applicata la stessa elaborazione (la prima applicata) a tutti i campioni con nome uguale.
- **Cambia il nome dei campioni (o delle sequenze) nella memoria.**  
Premete la manopola 2 (RENAME) per aggiungere un asterisco (\*) ai nomi dei campioni (o delle sequenze) nella memoria che hanno lo stesso nome di quelli in fase di caricamento.
- **Non caricare campioni (o sequenze) con nomi uguali.**  
Premete la manopola 3 (>SKIP).
- **Sovrascrivi campioni (o sequenze) nella memoria con i campioni (o le sequenze) caricati aventi lo stesso nome.**  
Premete la manopola 4 (>REPLACE).
- **Annulla l'operazione Load.**  
Premete la manopola 5 (>ABORT). I dati caricati prima di premere la manopola ABORT rimarranno in memoria.



## 3. SEQUENCE

SEQUENCE consente il caricamento delle sequenze nella memoria del campionatore da floppy disk, hard disk o altri mezzi sui quali sono state salvate.

Premete il pulsante [DISK] e quindi il pulsante [F3] per andare al display SEQUENCE.

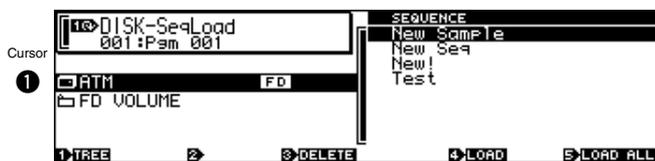
È disponibile 1 pagina di display: SeqLoad (Sequence Load).

### SeqLoad

Pulsante [DISK] → [F3] → per selezionare "DISK-SeqLoad"

Usate questa pagina per caricare da disco una o tutte le sequenze.

#### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Disk	—	Sequence	—
Press.	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

#### Manopola 1

##### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

##### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Disk

Seleziona floppy disk, hard disk, o altro mezzo di immagazzinamento da cui deve essere caricata una sequenza. Quando è selezionato un disco, tutti i volumi in esso contenuti vengono elencati sotto il nome del disco, e tutte le sequenze contenute nel volume selezionato vengono elencate nella parte destra del display. Quando è selezionato un hard disk, un drive CD-ROM o un dispositivo simile, il numero di SCSI ID o la condizione IDE M/S (Master/Slave) del dispositivo appare a destra del nome del disco.

[Range] Tutti i dischi installati/collegati.

**NOTE** • Se non è possibile selezionare un dispositivo SCSI o IDE collegato (hard disk, ZIP drive, ecc.), andate al display per la selezione del disco (DISK-DISK-Disk) e controllate la condizione mount/unmount e le impostazioni SCSI ID del dispositivo (pag. 173).

#### Manopola 3

##### [Press.]DELETE

Cancella dal disco la sequenza selezionata. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Delete.

#### Manopola 4

##### [Rotaz.]Sequence

Seleziona la sequenza da caricare.

Le sequenze non possono essere selezionate se è selezionato un disco "non-native" o un floppy disk che le contiene parzialmente.

[Range] Tutte le sequenze nel volume selezionato.

##### [Press.]LOAD

Inizia il caricamento della sequenza selezionata. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Load.

Se nella memoria esiste una sequenza con lo stesso nome di quella in fase di caricamento apparirà un display che vi consentirà di scegliere come gestire la situazione (vedere pag. 170).

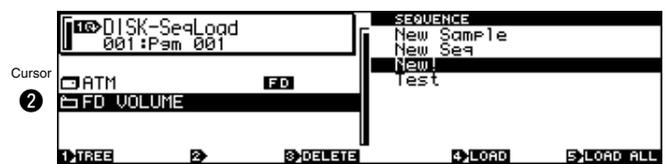
#### Manopola 5

##### [Press.]LOAD ALL

Verranno caricate tutte le sequenze nel volume selezionato correntemente. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Load.

Se nella memoria esiste una sequenza con lo stesso nome di quella in fase di caricamento apparirà un display che vi consentirà di scegliere come gestire la situazione (vedere pag. 170).

#### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Volume	—	Sequence	—
Press.	Tree View	—	DELETE	LOAD	LOAD ALL

#### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 171).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Volume

Seleziona il volume contenente la sequenza da caricare.

[Range] Tutti i volumi sul disco selezionato.

**NOTE** • Quando si seleziona un volume l'elenco delle sequenze viene aggiornato per mostrare tutte le sequenze nel volume selezionato.

#### Manopole 3 — 5

Hanno la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 171).



## 4. VOLUME

VOLUME consente la selezione e la gestione dei volumi sul disco selezionato correntemente.

**NOTE** • Vedere "7. DISK COMMANDS" a pag. 177 per ulteriori informazioni su dischi, partizioni, e volumi.

Premete il pulsante [DISK] e quindi il pulsante [F4] per andare al display VOLUME.

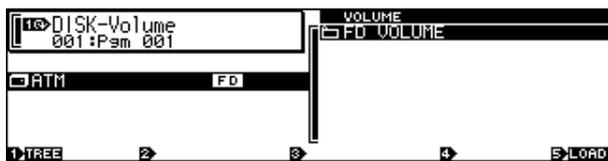
È disponibile 1 pagina di display: Volume.

### Volume

Pulsante [DISK] → [F4] → per selezionare "DISK-Volume"

Queste funzioni rendono possibile selezionare i volumi per il salvataggio o il caricamento dei dati, assegnare un nuovo nome ai volumi, creare nuovi volumi e caricare tutti i dati contenuti nel volume selezionato.

**NOTE** • Su un floppy disk è possibile creare soltanto 1 volume. I volumi dei floppy disk vengono creati automaticamente quando il disco viene formattato. I volumi dei floppy disk hanno un nome fisso — "FD VOLUME" — che non può essere modificato.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	Disk	—	Volume	—
Press.	Tree View	NEW VOL	DELETE	RENAME...	LOAD

### Manopola 1

[▲ Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

[↶ Rotaz.]Disk

Seleziona il floppy disk, l'hard disk o altro mezzo sul quale un volume deve essere selezionato o creato. Quando si seleziona un disco, tutti i volumi in esso contenuti sono elencati nella parte destra del display. Quando viene selezionato un hard disk, un drive CD-ROM o un mezzo simile, a destra del nome del disco viene mostrato il numero di SCSI ID o la condizione IDE M/S (Master/Slave) del dispositivo.

[Range] Tutti i dischi installati/collegati.

**NOTE** • Se non è possibile selezionare un dispositivo SCSI o IDE collegato (hard disk, ZIP drive, ecc.), andate al display per la selezione del disco (DISK-DISK-Disk) e controllate la condizione mount/unmount e le impostazioni SCSI ID del dispositivo (pag. 173).

[▲ Press.]NEW VOL

Crea un nuovo volume sul disco selezionato correntemente. Ai volumi creati viene assegnato automaticamente il nome "NewVolume (number)." Premete la manopola 4 per cambiare il nome del volume.

**NOTE** • Su floppy disk non è possibile creare nuovi volumi.

### Manopola 3

[▲ Press.]DELETE

Cancella dal disco il volume selezionato e tutti i file che contiene. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Delete.

### Manopola 4

[↶ Rotaz.]Volume

Seleziona un volume.

[Range] Tutti i volumi sul disco selezionato.

[▲ Press.]RENAME...

Richiama il display che consente di immettere un nuovo nome per il volume selezionato. Vedere a pag. 81 per i dettagli sull'immissione dei caratteri.

**NOTE** • Non è possibile assegnare un nuovo nome ad un volume su floppy disk.

### Manopola 5

[▲ Press.]LOAD

Verranno caricati tutti i dati nel volume selezionato correntemente — programmi, campioni, sample bank e sequenze. I programmi, i campioni, i sample bank e le sequenze preesistenti nella memoria del campionatore verranno cancellati e sostituiti dai nuovi dati. Quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire effettivamente l'operazione Load.



## 5. DISK

DISK consente la selezione, l'assegnazione di un nuovo nome e il montaggio o lo smontaggio dei dischi. Mediante questa pagina di display è possibile impostare anche il numero SCSI ID dell'A5000/A4000.

- NOTE**
- Per formattare un disco o effettuare la partizione, premete il pulsante [COMMAND/EXIT] per accedere ai comandi del disco (pag. 177).
  - Vedere "7. DISK COMMANDS" a pag. 177 per ulteriori informazioni su dischi, partizioni, e volumi.

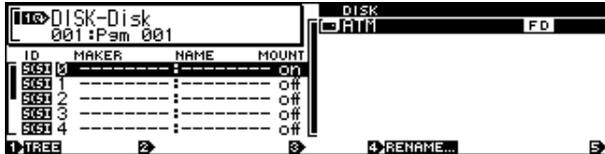
Premete il pulsante [DISK] e quindi il pulsante [F5] per andare al display DISK.

Sono disponibili 2 pagine di display: Disk, e Setup.

### Disk Select

Pulsante [DISK] → Pulsante [F5] → Manopola 1 per selezionare "DISK-Disk"

Con queste funzioni potete selezionare il caricamento o il salvataggio di un disco, oppure cambiare il nome del disco selezionato. Nell'angolo superiore destro del display appare la quantità di spazio residuo del disco correntemente selezionato.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	page.	Drive ID	Mount	Disk	—
Press.	Tree View	—	—	RENAME...	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Drive ID

Seleziona il drive da montare o smontare mediante la manopola 3.

Sul display appariranno il numero del prodotto e il nome del produttore del drive a destra del drive ID (SCSI ID 0 — 7, IDE M, IDE S). A destra dei drive non usati apparirà "-----". L'ID del campionatore appare come "YAMAHA: A5000/A4000."

[Range] SCSI 0 — SCSI 7 (SCSI ID 0 — 7),  
IDE M (IDE Master), IDE S (IDE Slave).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Mount

Monta (collega internamente) o smonta (scollega internamente) il dispositivo selezionato. Tutti i dischi montati nei drive montati verranno visualizzati nella parte destra del display. Quando è "off" (smontato), quel dispositivo non può essere usato dall'A5000/A4000 anche se è acceso e collegato correttamente.

[Range] off, on

**NOTE** • Quando è selezionato l'A5000/A4000 non può essere selezionato Mount/Unmount.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Disk

Seleziona un disco.

Quando viene selezionato un floppy disk a destra del nome del disco apparirà "FD", e quando viene selezionato un hard disk, un drive CD-ROM o un dispositivo simile a destra del nome del disco ne apparirà lo SCSI ID o il tipo di IDE ("M" o "S").

[Range] Tutti i dischi su tutti i drive montati.

#### [Press.]RENAME...

Richiama il display che consente l'immissione di un nuovo nome per il volume selezionato. Vedere a pag. 81 per i dettagli sull'immissione dei caratteri.

### Disk Setup

Pulsante [DISK] → Pulsante [F5] → Manopola 1 per selezionare "DISK-Setup"

Consente l'impostazione del numero di SCSI ID del campionario, la condizione Play&Load on/off, ecc.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	page	Self ID	Top Partition	Play&Load	—
Press.	Tree View	—	—	—	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.]pag.

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Self ID

Imposta il numero di SCS ID dell'A5000/A4000.

[Range] SCSI 0 — 7



- NOTE**
- Accertatevi che il numero di ID qui impostato non corrisponda a quello di altri dispositivi nel vostro sistema — poiché tutti i dispositivi devono avere ID differenti. Per controllare i numeri di ID usati, utilizzate la pagina Disk Select (DISK-DISK-Disk) (pag. 173).
  - Il numero di ID qui impostato non diventerà effettivo fino a quando spegnerete e riaccenderete l'apparecchio.
- HINT**
- In genere non è necessario cambiare il numero di ID impostato in fabbrica (ID 6). Dovrete effettuare questo cambiamento soltanto se state collegando un altro dispositivo SCSI che ha il numero 6 di ID (non modificabile).

## Manopola 3

### [↶Rotaz.]Top Partition

Quando si monta un disco formato AKAI, vengono montate soltanto le 8 partizioni che seguono quella specificata da questo parametro.

[Range] 1 — 99

- HINT**
- Quando si importano i dati da un disco creato su un campionario AKAI serie-S che ha 9 o più partizioni, usate il parametro Top Partition per specificare la partizione contenente i dati che volete importare.
- NOTE**
- Questo parametro funziona soltanto con i dischi formato AKAI.

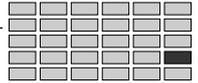
## Manopola 4

### [↶Rotaz.]Play&Load

Determina se i dati verranno eseguiti mentre vengono caricati.

[Range] off, on

- **off** ... Assenza di playback durante il caricamento.
- **on** ... È possibile il playback durante il caricamento. Quando questa caratteristica è su on il caricamento risulterà più lento di quando è su off, a prescindere dal fatto che i dati vengano eseguiti o no.



## 6. IMPORT

Queste funzioni possono essere usate per importare i dati da EX7/5/5R, SU700, o TX16W Yamaha, file di campioni per computer, o dati di campioni disponibili in commercio. Inoltre, i dati SMF (Standard MIDI File) possono essere importati come dati di sequenza.

Premete il pulsante [DISK] e quindi il pulsante [F6] per andare al display IMPORT.

È disponibile 1 pagina di display: Import.

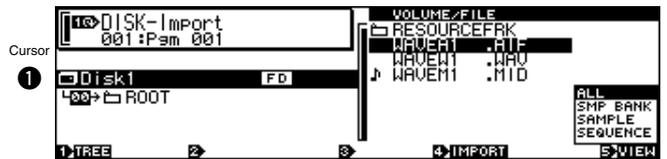
### Import

Pulsante [DISK] → Pulsante [F6] → [DISK-Import]

Consente di importare dati di campioni e sequenze da altri dispositivi e computer.

- NOTE**
- L'A5000/A4000 è completamente compatibile con tutti i dati creati sull'A3000 Yamaha, e i dati possono essere caricati e gestiti normalmente mediante le funzioni PROGRAM, SAMPLE, SEQUENCE, VOLUME e DISK.
  - I seguenti file vengono importati con tutti i dati d'onda usati in tutti i parametri relativi a voci, sample bank e distribuzione dei campioni sui tasti ("HD" comprende hard disk, drive ZIP e tutti gli altri dispositivi di immagazzinamento SCSI/IDE).
    - EX7/5/5R : Voice (dai file EX ALL solo sui campioni FD, HD, non-LPC RAM).  
Wave (dai file EX WAVE solo sui campioni FD, HD, non-LPC RAM).
    - I dati d'onda nei seguenti file vengono importati come campioni ("HD" comprende hard disk, drive ZIP e tutti gli altri dispositivi di immagazzinamento SCSI/IDE).
      - SU700 : Sample (da FD, HD)  
\* Tranne i dati parziali su più floppy disk.
      - TX16W : Sample (da FD)
      - WAV File : lineare 8/16-bit, mono/stereo, estensione (.WAV) (FD, HD da formato-DOS o CD-ROM formato-ISO9660)
      - AIFF File : lineare 8/16-bit, mono/stereo, estensione (.AIF) (FD, HD da formato-DOS o CD-ROM formato-ISO9660)
    - I seguenti file vengono importati come dati di sequenza ("HD" comprende hard disk, drive ZIP e tutti gli altri dispositivi di immagazzinamento SCSI/IDE).
      - Standard MIDI File : Formato 0, estensione nome file ".MID" (FD, HD da formato-DOS o CD-ROM formato-ISO9660)
  - Non è possibile importare dagli hard disk formato FAT32.
  - Sono supportati i seguenti formati di floppy disk DOS:
    - 2DD : formato MS-DOS 9 sector (720 kBytes)
    - 2Hd : formato MS-DOS 18 sector (1.44 MBytes)
  - Il pitch e i punti di loop di alcuni campioni potrebbero cambiare quando vengono importati.
  - Un carattere "~" usato nei nomi di file o di directory sui dischi formato-DOS apparirà come "→" sul display dell'A5000/A4000.
  - Possono essere caricati programmi formato AKAI S1000 o S3000 o campioni salvati su floppy disk, hard disk, o altri mezzi; E-mu Ellix preset o campioni salvati su hard disk o altri mezzi; patch formato Roland S760 o campioni salvati su hard disk o altri mezzi (è possibile che alcuni tipi di dati non vengano caricati correttamente).
    - \* I prodotti e i nomi sopra elencati sono marchi di commercio o marchi registrati dei rispettivi produttori.

### Cursore 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Disk	—	File / Directory	View
Press.	Tree View	—	UP	DOWN / IMPORT	VIEW

### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]Disk

Seleziona floppy disk, hard disk o altri mezzi di immagazzinamento contenenti i dati da importare. Quando viene selezionato un disco, le directory e i file contenuti nella directory superiore sono elencati nella parte destra del display. Quando viene selezionato un hard disk, un drive CD-ROM o un dispositivo simile, il numero di SCSI ID o la condizione IDE M/S (Master/Slave) del dispositivo viene visualizzato a destra del nome del disco.

[Range] Tutti i dischi installati/collegati.

**NOTE** • Se non è possibile selezionare un dispositivo SCSI o IDE collegato (hard disk, ZIP drive, ecc.), andate al display per la selezione del disco (DISK-DISK-Disk) e controllate la condizione mount/unmount e le impostazioni SCSI ID del dispositivo.

### Manopola 3

[Press.]UP

Premete questa manopola per spostarvi verso l'alto dalla directory del disco corrente a quella successiva più alta. Il nome della directory corrente apparirà nella parte sinistra del display sotto il nome del disco. I contenuti della directory corrente sono elencati nella parte destra del display.

**NOTE** • Premendo la manopola UP non si otterrà alcun effetto se nel disco è selezionata la directory superiore.



### Manopola 4

[↶ Rotaz.]File/Directory

Dall'elenco che appare nella parte destra del display seleziona un file o una directory che contiene i dati da importare.

[Range] Tutti i file e le directory nella directory corrente.

[▲ Press.]DOWN/IMPORT

Quando è selezionata una directory la funzione è "DOWN", che apre la directory selezionata. Il nome della directory appena aperta apparirà nella parte sinistra del display sotto il nome del disco, e i file e le directory in esso contenute verranno elencate nella parte destra del display.

Quando è selezionato un file la funzione è "IMPORT," e quando viene premuta la manopola apparirà un display di conferma. Per importare effettivamente il file selezionato premete la manopola 5 (>YES).

### Manopola 5

[↶ Rotaz.]View

Specifica quale tipo di file e directory contenuti nella directory aperta devono essere elencati nella parte destra del display.

[Range] ALL, SMP BANK, SAMPLE, SEQUENCE

- **ALL** ... Tutti i file e le directory importabili.
- **SMP BANK** ... Soltanto i file che verranno importati come sample bank.
- **SAMPLE** ... Soltanto i file che verranno importati come campioni.
- **SEQUENCE** ... Soltanto i file che verranno importati come sequenze.

[▲ Press.]VIEW

Il parametro View imposta i cambiamenti nella sequenza ogni volta che viene premuta la manopola.

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
↶ Rotaz.	Cursor	Directory	—	File / Directory	View
▲ Press.	Tree View	—	UP	DOWN / IMPORT	VIEW

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 175).

### Manopola 2

[↶ Rotaz.]Directory

Seleziona una directory sullo stesso livello di quella aperta sul disco correntemente selezionato. Quando viene selezionata una directory tutti i file e le directory in esso contenuti vengono elencati nella parte destra del display.

[Range] Tutte le directory sullo stesso livello di quella aperta correntemente.

**NOTE** • Le directory non possono essere selezionate sui dischi formato-DOS. Usate la manopola 4 o le funzioni UP e DOWN per spostarvi da una directory all'altra.

### Manopole 3 — 5

Hanno la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 175).

## 7. DISK COMMANDS

Sono le funzioni per selezionare i dischi, assegnare ad essi un nuovo nome, montare e smontare gli hard disk e i drive CD-ROM, e specificare il numero di SCSI ID dell'A5000/A4000. Premete il pulsante [DISK] e quindi il pulsante [COMMAND/EXIT] per andare al menù command.

Sono disponibili sette pagine: SAVE, FORMAT, COPY\_VOL (Copy Volume), SYS\_FILE (System File), BACKUP, CD-DA, LOAD\_OS.

### Selezione di un comando

Pulsante [DISK] → Pulsante [COMMAND/EXIT] → menù COMMAND

Dal menù COMMAND selezionate il comando desiderato.

#### [Operazione]

1. Ruotate la manopola 1 per evidenziare la linea del display che contiene il comando desiderato.
2. Premete la manopola — Manopola 2 — Manopola 5 — corrispondente al comando desiderato.

DISK Command Select			
SAVE	FORMAT	COPY_VOL	SYS_FILE
BACKUP	CD-DA	LOAD_OS	
1←EXIT	2→GO	3↻GO	4↵GO

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	—	—	—
Press.	—	Command Select	Command Select	Command Select	Command Select

#### Manopola 1

[↶Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

#### Manopola 2 — 5

[↵Press.]Command Select

Seleziona il comando corrispondente nella linea evidenziata del display, e visualizza le pagine.

### Esecuzione di un comando

La procedura di esecuzione comando è la stessa per tutti i comandi. In tutte le pagine command la manopola 1 è "EXEC" (EXECUTE) e la manopola 5 è "EXEC&CONT" (EXECUTE & CONTINUE). Il comando selezionato correntemente viene eseguito quando si preme la manopola 1 (EXEC) o la manopola 5 (EXEC&CONT).

Se per eseguire un comando viene usata la manopola 1 (EXEC), dopo la sua esecuzione viene automaticamente richiamato il display presente prima dell'esecuzione del comando. Se per eseguire un comando viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), dopo la sua esecuzione rimane il display presente prima dell'esecuzione del comando, per cui è possibile ripeterlo. Premete il pulsante [COMMAND/EXIT] per ritornare al menù dei comandi (command menu) senza eseguire il comando.

### SAVE

Pulsante [DISK] → Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 1 del display → Premere la manopola 2

Salva su disco i dati specificati in memoria.

Consultare "Capitolo 9: COMMAND" (pag. 208) per ulteriori informazioni sul comando SAVE .

### FORMAT

Pulsante [DISK] → Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 1 del display → Premere la manopola 3

Serve a formattare i floppy disk, gli hard disk, gli ZIP ecc. Se si formatta un hard disk o uno ZIP potete specificare da 2 a 8 partizioni.

**NOTE** • Il contenuto di questa pagina varia secondo il Format Type selezionato.

#### Formattazione di Floppy Disk

I floppy 2DD o 2HD vengono formattati così:

Usate la manopola 3 (Format Type) per selezionare FD(Quick), FD(2HD), o FD(2DD).



• Quando un floppy disk viene formattato, tutti i dati che esso contiene vengono cancellati irreversibilmente. Usate questa funzione con molta prudenza!

**NOTE**

• Un floppy disk non è formattabile se è predisposta la protezione da scrittura (pag.16).

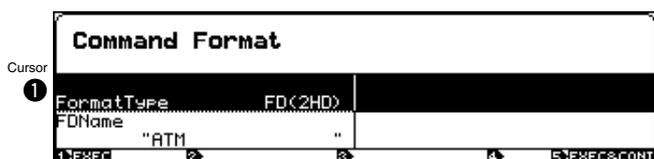
• Il formato di floppy disk usato dall' A5000/A4000 è MS-DOS compatibile.

**[Operazione]**

1. Inserite nel drive il floppy disk da formattare.
2. Selezionate il tipo di Format: FD(Quick), FD(2HD), o FD(2DD).
3. Usate la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT) per iniziare l'esecuzione. Quando appare il display di conferma, premete la manopola 5 (YES) per eseguire la formattazione.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), finita l'esecuzione, viene richiamato il menù command. Se invece viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), rimane lo stesso display per cui potete continuare lo stesso tipo di operazione.

**Cursor 1**



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Format Type	—	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Manopola 1**

**[Rotaz.]Cursor**

Posiziona il cursore.

**[Press.]EXEC (Execute)**

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma formattazione. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione.

**Manopola 3**

**[Rotaz.]Format Type**

Specifica il tipo di disco da formattare e il tipo di formattazione da applicare.

**[Range] Logical, Physical, OnePartition, FD(Quick), FD(2HD), FD(2DD)**

- **FD(Quick)** ... Applica solo la formattazione logica ad un floppy disk che sia stato precedentemente formattato in MS-DOS. Se viene inserito un disco non formattato secondo MS-DOS, le scelte vengono automaticamente limitate a FD(2HD) e FD(2DD).
- **FD(2HD)** ... Formatta un floppy disk 2HD.
- **FD(2DD)** ... Formatta un floppy disk 2DD.

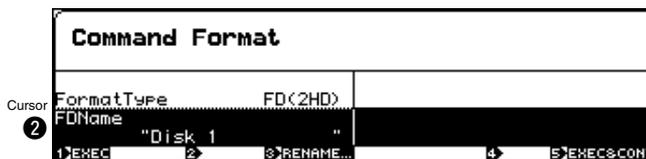
Per informazioni sulle opzioni Logical, Physical, e OnePartition, consultate rispettivamente le pagine 179 e 180.

**Manopola 5**

**[Press.]EXEC&CONT (Execute & Continue)**

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma formattazione. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione.

**Cursor 2**



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	—	Drive ID	—
Press.	EXEC	—	RANAME...	—	EXEC&CONT

**Manopola 1**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 178).

**Manopola 3**

**[Press.]RENAME...**

Richiama il display che consente l'immissione di un nuovo nome per il floppy disk selezionato. Vedere a pagina 81 i dettagli per l'immissione dei caratteri. Il nome del floppy disk appare nella sezione "FDName" del display.

**Manopola 5**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 178).

**Formattazione di Hard Disk, dischi ZIP e mezzi simili**

Gli hard disk SCSI o IDE, i dischi MO (magneto-ottici), gli ZIP ecc. vengono formattati così:

Usate la manopola 3 per selezionare il tipo Logical o Physical Format.



• Quando un floppy disk viene formattato, tutti i dati contenuti vengono cancellati irreversibilmente. Usate la funzione con prudenza!



• Per la formattazione di un disco è possibile creare da 2 a 8 partizioni, ma non è possibile specificare la dimensione delle partizioni. Lo spazio totale disponibile sul disco viene equamente ripartito secondo il numero di partizioni specificato.

• La massima dimensione della partizione possibile sull'A5000/A4000 è 1 gigabyte. Perciò è necessario impostare un numero appropriato di partizioni se si formattano dischi superiori a 1 gigabyte.

• La formattazione adoperata per l'A5000/A4000 è un formato speciale Yamaha, direttamente compatibile con l'A3000, ma non con altri computer o dispositivi.

• La massima dimensione di disco utilizzabile dall'A5000/A4000 è 8 gigabytes (1 gigabyte x 8 partizioni). Anche se è collegato un disco di capacità maggiore, potranno essere usati solo 8 gigabytes dello spazio disponibile.

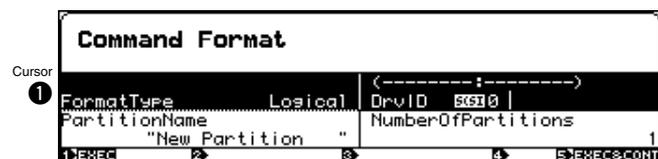
**[Operazione]**

1. Selezionate il tipo di Format: Logical o Physical.
2. Usate il parametro Drive ID per selezionare il drive da formattare.
3. Usate la manopola 5 (Numero di partizioni) per specificare il numero delle partizioni da creare.
4. Usate la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT) per iniziare l'esecuzione. Quando appare il display di conferma premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva dell'operazione.



• Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), finita l'esecuzione, viene richiamato il menù command. Se invece viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), rimane lo stesso display per cui potete continuare lo stesso tipo di operazione.

## Cursor ①



The screenshot shows the 'Command Format' screen. The 'FormatType' field is set to 'Logical'. The 'DriveID' is 'SCSI 0'. The 'PartitionName' is 'New Partition'. The 'NumberOfPartitions' is '1'. The cursor is positioned at the end of the 'FormatType' field.

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Format Type	Drive ID	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Manopola 1

## [↶ Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

## [⬆ Press.]EXEC (Execute)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma formattazione. Premete la manopola 5 (YES) per l'effettiva esecuzione della formattazione.

## Manopola 3

## [↶ Rotaz.]Format Type

Specifica il tipo di disco da formattare e il tipo di formattazione da applicare.

[Range] Logical, Physical, OnePartition, FD(Quick), FD(2HD), FD(2DD)

- **Logical** ... Applica la formattazione logica ad hard disk, ZIP o simili. È la scelta normale per questo tipo di mezzi (page 177).
- **Physical** ... Applica la formattazione logica e fisica ad hard disk, ZIP o simili. Usatela se non riuscite con l'altro tipo di formattazione. (pag.177).

Per le informazioni sulle opzioni Logical, Physical e OnePartition, consultate rispettivamente le pagine 179 e 180.

## Manopola 4

## [↶ Rotaz.]Drive ID

Specifica l'ID del drive da formattare.

Quando viene selezionato l'ID di un drive, immediatamente sopra l'ID del drive appare il numero del prodotto e del produttore del drive.

[Range] SCSI 0 — SCSI 7 (SCSI 0 — 7), IDE M (IDE Master), IDE S (IDE Slave)

## Manopola 5

## [⬆ Press.]EXEC&amp;CONT (Execute &amp; Continue)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma formattazione. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione.

## Cursor ②



The screenshot shows the 'Command Format' screen. The 'FormatType' field is set to 'Logical'. The 'DriveID' is 'SCSI 0'. The 'PartitionName' is 'New Partition'. The 'NumberOfPartitions' is '1'. The cursor is positioned at the end of the 'PartitionName' field.

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	—	—	Number of Partitions
Press.	EXEC	—	RENAME...	—	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (page 179).

## Manopola 3

## [⬆ Press.]RENAME...

Richiama il display che consente l'immissione di un nuovo nome per il floppy disk selezionato. Vedere a pagina 81 i dettagli per l'immissione dei caratteri. Il nome appare nella sezione "FDName" del display.

Se va creata più di una partizione, il nome del disco di ogni partizione è lo stesso, ma seguito da un numero progressivo. Il nome della partizione appare nella sezione "PartitionName" del display.

## Manopola 5

## [↶ Rotaz.]Numero di partizioni

Specifica il numero delle partizioni da creare sul drive da formattare.

[Range] 1 — 8

## [⬆ Press.]EXEC&amp;CONT (Execute &amp; Continue)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma formattazione. Premete la manopola 5 (YES) per l'effettiva esecuzione della formattazione.

### Formattare una sola Partizione su un Hard Disk, ZIP Drive ecc.

Questa è la procedura per formattare (logical format) una singola partizione selezionata da hard disk, ZIP drive o simili. Usate la manopola 3 per selezionare il tipo OnePartition Format.



**NOTE**

- Se viene formattata una partizione, tutti i dati contenuti vengono cancellati. Attenzione ad usare questa funzione!
- La formattazione adoperata per l'A5000/A4000 è un formato speciale Yamaha, direttamente compatibile con l'A3000, ma non con altri computer o dispositivi.

## [Operazione]

1. Seleziona il tipo OnePartition Format.
2. Usate il parametro Drive ID per selezionare il drive contenente la partizione da riformattare.
3. Usate la manopola 5 (Partition Number) per specificare le partizioni da formattare.

## 7. DISK COMMANDS

4. Usate la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT) per iniziare l'esecuzione. Quando appare il display di richiesta della conferma, premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione di formattazione.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), finita l'esecuzione, viene richiamato il menù command. Se invece viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), rimane lo stesso display per cui potete continuare lo stesso tipo di operazione.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz. action	Cursor	—	Format Type	Drive ID	Partition Number
Press. action	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

#### [Press.]EXEC (Execute)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma formattazione. Premete la manopola 5 (YES) per l'effettiva esecuzione della formattazione.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Format Type

Specifica il tipo di disco da formattare e il tipo di formattazione da applicare.

[Range] Logical, Physical, OnePartition, FD(Quick), FD(2HD), FD(2DD)

- **OnePartition** ... Riformatta una partizione singola su un hard disk, uno ZIP disk, o mezzo simile preformattato. È possibile solo la formattazione di tipo logico (logical) e le altre partizioni non vengono influenzate.

Per le informazioni sulle opzioni Logical, Physical, FD(Quick), FD(2HD) ed FD(2DD) consultate rispettivamente le pagine 179 e 180.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Drive ID

Specifica l'ID del drive da formattare.

Quando viene selezionato l'ID di un drive, immediatamente sopra l'ID del drive appare il numero del prodotto e del produttore del drive.

[Range] SCSI 0 — SCSI 7 (SCSI 0 — 7),  
IDE M (IDE Master), IDE S (IDE Slave)

### Manopola 5

#### [Press.]EXEC&CONT (Execute & Continue)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma formattazione. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione.

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz. action	Cursor	—	—	—	—
Press. action	EXEC	—	RENAME...	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 180).

### Manopola 3

#### [Press.]RENAME...

Richiama il display che consente l'immissione di un nuovo nome per il floppy disk selezionato. Vedere a pagina 81 i dettagli per l'immissione dei caratteri. Durante il funzionamento normale del campionatore, il nome della partizione viene gestito e visualizzato come un nome di un disco (disk name).

Il nome della partizione appare nella sezione "Partition-Name" del display.

### Manopola 5

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 180).

## COPY VOLUME

Pulsante [DISK] → Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 1 del display → Premere la manopola 4

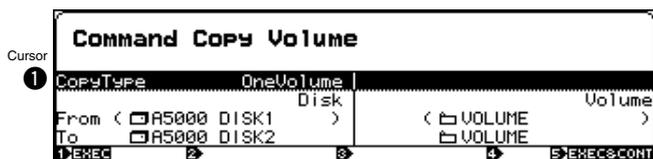
Copia tutti i dati in un volume selezionato trasferendoli in un altro. I volumi dei floppy disk non possono essere selezionati come source o destination per la copia. Inoltre, non possono essere copiati i volumi su dischi non formattati dall'A5000/A4000.

### [Operazione]

1. Usate la manopola 3 per specificare Copy Type.
2. Usate la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT) per iniziare l'esecuzione. Quando appare il display di conferma, premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione copy.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), finita l'esecuzione, viene richiamato il menù command. Se invece viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), rimane lo stesso display (copy volume) per cui potete continuare lo stesso tipo di operazione.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Copy Type	—	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

#### [Press.]EXEC (Execute)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma formattazione. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione copy volume.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Copy Type

Specifica se sul disco selezionato devono essere copiati un solo o tutti i volumi.

[Range] OneVolume, AllVolume

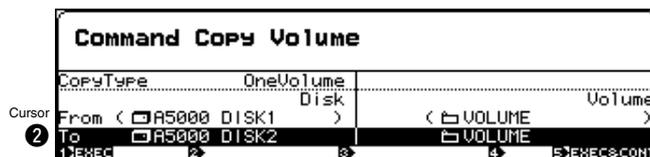
- **OneVolume** ... Viene copiato un solo volume. Eventuali dati preesistenti nel volume di destinazione verranno cancellati e sovrascritti dai nuovi dati.
- **AllVolume** ... Vengono copiati tutti i volumi sul disco selezionato. Eventuali dati preesistenti nel volume di destinazione verranno cancellati e sovrascritti dai nuovi dati.

### Manopola 5

#### [Press.] EXEC&CONT (Execute & Continue)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione.

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	To Disk	—	To Volume
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 181).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]To Disk

Seleziona il hard disk, lo ZIP disk o mezzo simile scelto come destination per la copiatura dei dati.

[Range] Tutti i dischi collegati/montati.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]To Volume

Seleziona il volume di destinazione in cui vanno copiati i dati.

[Range] Un volume sul disco specificato dal parametro To Disk.

**NOTE** • Questo parametro non può essere impostato se è selezionato AllVolume come Copy Type.

#### [Press.]EXEC&CONT (Execute & Continue)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma formattazione. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione copy volume.

## SYSTEM FILE

Pulsante [DISK] → Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 1 del display → Premere la manopola 5

Permette di salvare su disco o caricare da disco tutti i parametri di sistema (per dettagli sui parametri vedere il Formato dei Dati MIDI).

Usate questa caratteristica se volete salvare o caricare le condizioni operative dell'A5000/A4000.

**NOTE** • Su un disco o su una partizione può essere salvato solo 1 file di dati system.

### [Operazione]

1. Usate la manopola 3 per specificare se il file system deve essere salvato o caricato.
2. Usate la manopola 4 per selezionare il disco sul/dal quale il file system deve essere salvato o caricato.
3. Usate la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT) per iniziare l'esecuzione. Quando appare il display di conferma, premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione system file save o load.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), finita l'esecuzione, viene richiamato il menù command. Se invece viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), rimane lo stesso display (system file) per cui potete continuare lo stesso tipo di operazione.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	—	Save / Load	Disk	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

[▲ Press.]EXEC (Execute)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma del system file. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione system file save o load .

### Manopola 3

[↶ Rotaz.]Save/Load

Specifica se il system file deve essere salvato o caricato.

[Range] Save, Load

**NOTE** • Il system file può essere caricato solo da un disco su cui sia stato precedentemente salvato.

### Manopola 4

[↶ Rotaz.]Disk

Seleziona il disco su/da cui il system file deve essere salvato o caricato.

[Range] Tutti i dischi collegati/montati.

**NOTE** • Se non può essere selezionato un dispositivo SCSI o IDE (hard disk, ZIP drive, etc.), passate al display di selezione disco (DISK-DISK-Disk) e verificate la condizione mount/unmount e le impostazioni SCSI ID del dispositivo (pag. 173).

### Manopola 5

[▲ Press.]EXEC (Execute)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma system file. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione save/load .

## BACKUP

Pulsante [DISK] → Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 2 del display → Premere la manopola 2

Permette il backup di tutto il contenuto di hard disk, ZIP disk, o altri dischi di cui effettuare il backup su CD-R o CD-RW.

Su un singolo CD-R o CD-RW disk si può fare il backup di 8 dischi.

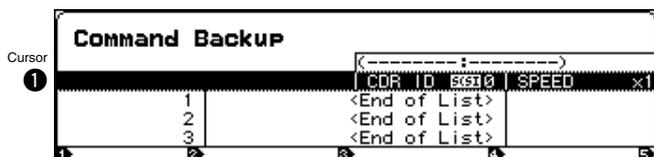
**NOTE** • Per usare questa funzione bisogna collegare al bus SCSI dell'A5000/A4000 un drive CD-R o CD-RW.

- I dischi CD-RW vengono scritti con il metodo "Disk at Once", per cui dopo la scrittura in un'unica soluzione non è possibile fare altro.
- I dischi CD-R e CD-RW possono essere scritti solo da dischi formattati dall'A5000/A4000.
- Usate un drive Yamaha CD-R/CR-RW, come il CRW4416SX, per scrivere su dischi CD-R/CD-RW.
- Se tentate di scrivere su un CD-R o CD-RW quando al bus SCSI del campionatore è collegato un computer, si possono verificare errori.
- Per poter usare questa funzione è necessaria una sufficiente memoria nel campionatore. Idealmente, la funzione BACKUP dovrebbe essere usata dopo l'accensione dell'unità e prima di caricare o registrare i dati.

### [Operazione]

1. Usate la manopola 4 per specificare l'ID del drive CD-R.
2. Usate la manopola 5 per stabilire la velocità di scrittura.
3. Usate la manopola 4 per specificare i dischi di cui occorre il backup per ciascun numero di backup nella lista relativa (manopola 2)
4. Usate la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT) per iniziare l'esecuzione. Quando appare il display di conferma, premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione di backup .

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), finita l'esecuzione, viene richiamato il menù command. Se invece viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), rimane lo stesso display (backup) per cui potete continuare lo stesso tipo di operazione.

**Cursor 1**

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	—	CDR DriveID	Write Speed
Press.	EXEC	—	RW-ERASE	TEST	EXEC&CONT

**Manopola 1****[Rotaz.]Cursor**

Posiziona il cursore.

**[Press.]EXEC (Execute)**

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma di backup. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione di backup.

**Manopola 3****[Press.]RW-ERASE (CD-RW Erase)**

Cancella tutti i dati da un disco CD-RW per consentire ulteriori registrazioni.

**Manopola 4****[Rotaz.]CDR DriveID**

Seleziona l'ID del drive CD-R o CD-RW sui quali va effettuato il backup dei dati. Quando è selezionato un drive CD-R o CD-RW, appare il numero del prodotto e del produttore del drive.

[Range] SCSI 0 — SCSI 7

**NOTE** • Se non può essere selezionato un CD-R o CD-RW passate al display di selezione disco (DISK-DISK-Disk) e verificate la condizione mount/unmount e le impostazioni SCSI ID del dispositivo (pag. 173).

**[Press.]TEST**

Esegue un test di trasferimento dati per il drive CD-R o CD-RW selezionato. Prima di iniziare il test, nel drive deve essere inserito un disco, anche se non avviene la scrittura dei dati.

**HINT** • Se il test produce un errore, scegliete la velocità di scrittura inferiore (manopola 5) e rieseguite il test. La velocità di scrittura è appropriata, se il test non produce errori. Per procedere all'effettiva scrittura dati su disco, scegliete la velocità adottata per il test che non abbia dato errore.

**NOTE** • Il tempo di esecuzione del test è uguale a quello della scrittura effettiva, ma poiché un disco CD-R diventa inutilizzabile se durante la scrittura si manifesta un errore, si consiglia di usare sempre il test preventivo.

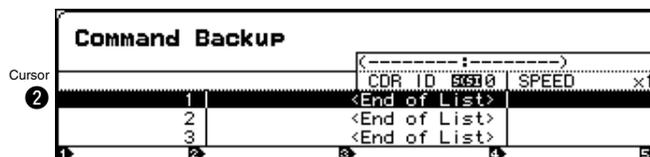
**Manopola 5****[Rotaz.]Write Speed**

Seleziona la velocità di scrittura del CD-R/CD-RW.

[Range] x1, x2, x4, x6, x8

**[Press.]EXEC&CONT (Execute & Continue)**

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma di backup. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione di backup.

**Cursor 2**

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Backup#	—	Disk	—
Press.	EXEC	—	RW-ERASE	TEST	EXEC&CONT

**Manopola 1**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 183).

**Manopola 2****[Rotaz.]Backup # (Backup Number)**

Seleziona una linea nell'elenco di backup dischi.

[Range] 1 — 8

**NOTE** • "End of List" appare come numero della prima linea per la quale non sia stato selezionato un disco o un volume. I numeri di linea dopo "End of List" non sono selezionabili. Perciò, se non è stato selezionato un disk o un volume non è possibile selezionare la linea 2 e le successive.  
• I dischi elencati fino alla linea "End of List" saranno sottoposti a backup.

**Manopola 3**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 183).

**Manopola 4****[Rotaz.]Disk**

Specifica un disco per cui eseguire il backup per il numero di backup selezionato in quel momento (manopola 2).

[Range] Tutti i dischi collegati/montati.

**NOTE** • Se non può essere selezionato un dispositivo SCSI o IDE (hard disk, ZIP drive, etc.), passate al display di selezione disco (DISK-DISK-Disk) e verificate la condizione mount/unmount e le impostazioni SCSI ID del dispositivo (pag. 173).

**[Press.]TEST**

Esegue un test di trasferimento dati per il drive CD-R o CD-RW selezionato. Prima di iniziare il test, nel drive deve essere inserito un disco, anche se non avviene la scrittura dei dati.

**HINT** • Se il test produce un errore, scegliete la velocità di scrittura inferiore (manopola 5) e rieseguite il test. La velocità di scrittura è appropriata, se il test non produce errori. Per procedere all'effettiva scrittura dati su disco, scegliete la velocità adottata per il test che non abbia dato errore.

- NOTE** • Il tempo di esecuzione del test è uguale a quello della scrittura effettiva, ma poiché un disco CD-R diventa inutilizzabile se durante la scrittura si manifesta un errore, si consiglia di usare sempre il test preventivo.

## Manopola 5

### [▲ Press.]EXEC&CONT (Execute & Continue)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma di backup. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione di backup.

## CD-DA

Pulsante [DISK] → Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 2 del display → Premere la manopola 3

Scrivere su dischi CD-R o CD-RW campioni memorizzati su disco per produrre un CD audio.

- NOTE**
- Per usare questa funzione bisogna collegare al bus SCSI dell'A5000/A4000 un drive CD-R o CD-RW.
  - I dischi CD-RW vengono scritti con il metodo "Disk at Once", per cui dopo la scrittura in un'unica soluzione non è possibile fare altro.
  - I dischi CD-R e CD-RW possono essere scritti solo da dischi formattati dall'A5000/A4000.
  - Usate un drive Yamaha CD-R/CR-RW, come il CRW4416SX, per scrivere su dischi CD-R/CD-RW.
  - Se tentate di scrivere su un CD-R o CD-RW quando al bus SCSI del campionatore è collegato un computer, si possono verificare errori.
  - Per poter usare questa funzione è necessaria una sufficiente memoria nel campionatore. Idealmente, la funzione BACKUP dovrebbe essere usata dopo l'accensione dell'unità e prima di caricare o registrare i dati.
  - Sui CD-R/CD-RW possono essere scritti solo campioni che abbiano una frequenza di campionamento di 44.1 kHz.
  - Campioni registrati digitalmente con l' A5000/A4000 da CD eseguiti con un lettore di CD non possono essere scritti su CD-R/CD-RW.
  - Usate la funzione BACKUP RW-ERASE per cancellare i dati da un disco CD-RW registrato.

### [Operazione]

1. Usate la manopola 4 per specificare l'ID del drive CD-R.
2. Usate la manopola 5 per impostare la velocità di scrittura.
3. Usate le manopole 3 e 5 per specificare i campioni per i quali effettuare il backup per ciascuna traccia (manopola 2)
4. Usate la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT) per iniziare l'esecuzione. Quando appare il display di conferma, premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione CD-DA.

- NOTE**
- Se per eseguire il comando CD-DA viene usata la manopola 1 (EXEC), finita l'esecuzione, viene richiamato il menù command. Se invece viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), rimane lo stesso display (CD) per cui potete continuare e scrivere su altri dischi CD-R/CD-RW.

### Cursore 1

Command CD-DA					
Cursor	< Sound Disk	0001 >	< YAMAHA :CRW4416SX >	CDR ID 0003	SPEED x1
	TR 1:	Audio	Sample	Fill 136 Dry F2	
	TR 2:	Audio		Fill 136 Ef1 C3	
	TR 3:	<End of Track>			
	[EXEC]		[TEST]		[EXEC&CONT]
Rotaz. action	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Press. action	EXEC			TEST	EXEC&CONT

## Manopola 1

### [↶ Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

### [▲ Press.]EXEC (Execute)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma CD-DA. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione di CD-DA.

## Manopola 4

### [↶ Rotaz.]CDR DriveID

Seleziona l'ID del drive CD-R o CD-RW sui quali va effettuato il backup dei dati. Quando è selezionato un drive CD-R o CD-RW, appare il numero del prodotto e del produttore del drive.

### [Range] SCSI 0 — SCSI 7

- NOTE**
- Se non può essere selezionato un CD-R o CD-RW passate al display di selezione disco (DISK-DISK-Disk) e verificate la condizione mount/unmount e le impostazioni SCSI ID del dispositivo (pag. 173)

### [▲ Press.]TEST

Esegue un test di trasferimento dati per il drive CD-R o CD-RW selezionato. Prima di iniziare il test, nel drive deve essere inserito un disco, anche se non avviene la scrittura dei dati.

- HINT**
- Se il test produce un errore, scegliete la velocità di scrittura inferiore (manopola 5) e rieseguite il test. La velocità di scrittura è appropriata, se il test non produce errori. Per procedere all'effettiva scrittura dati su disco, scegliete la velocità adottata per il test che non abbia dato errore.

- NOTE**
- Il tempo di esecuzione del test è uguale a quello della scrittura effettiva, ma poiché un disco CD-R diventa inutilizzabile se durante la scrittura si manifesta un errore, si consiglia di usare sempre il test preventivo.

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]Write Speed

Seleziona la velocità di scrittura del CD-R/CD-RW.

### [Range] x1, x2, x4, x6, x8

### [▲ Press.]EXEC&CONT (Execute & Continue)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma CD-DA. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione di CD-DA.

## Cursor ②

Command CD-DA					
Cursor	YAMAHA :CAW4416S				
②	Sound Disk	SCSI1	CDR ID	SCSI3	SPEED x1
	TR 1: Audio		Sample	Fill 136	Dr-y F2
	TR 2: Audio			Fill 136	Ef1 C3
	TR 3: <End of Track>				
	EXEC	INSERT	DELETE	TEST	EXEC&CONT
	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Track#	Volume	—	Sample
Press.	EXEC	INSERT	DELETE	—	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (page 184).

## Manopola 2

## [Rotaz.]Track # (Track Number)

Seleziona il numero della traccia in cui deve essere scritto il campione.

[Range] TR1 — TR99

**NOTE** • “End of List” appare come numero della prima linea per la quale non sia stato selezionato un disco o un volume. I numeri di linea dopo “End of List” non sono selezionabili. Perciò, se non è stato selezionato un disk o un volume non è possibile selezionare la linea 2 e le successive.

• I dischi elencati fino alla linea “End of List” saranno sottoposti a backup.

## [Press.]INSERT

Inserisce una nuova traccia nella posizione della traccia selezionata. Tutti i numeri di traccia successivi a quella inserita avanzeranno di un'unità fino ad un massimo di 99. Eventuali dati precedentemente assegnati alla traccia 99 verranno cancellati.

## Manopola 3

## [Rotaz.]Volume

Seleziona il volume che contiene i campioni che devono essere scritti nel numero di traccia specificato dalla manopola 2.

[Range] Tutti i volumi sul disco selezionato.

**NOTE** • La selezione del disco viene eseguita mediante il parametro Disk Select (DISK – DISK – Disk, pag. 173).

• Campioni memorizzati su dischi separati non possono essere registrati su un singolo CD-R o CD-RW.

## [Press.]DELETE

Elimina la traccia selezionata. Tutti i numeri di traccia successivi a quella inserita retrocederanno di un'unità e per la traccia 99 verrà creata una traccia vuota.

## Manopola 5

## [Press.]EXEC&amp;CONT (Execute &amp; Continue)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma CD-DA. Premete la manopola 5 (YES) per l'effettiva esecuzione dell'operazione CD-DA.

## LOAD OS

Pulsante [DISK] → Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 2 del display → Premere la manopola 4

Permette il caricamento di un file OS per aggiornare il sistema operativo del campionatore.

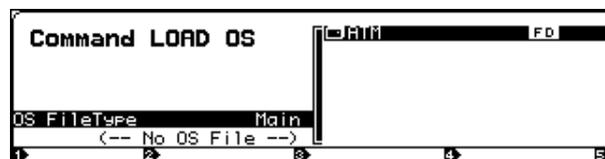


• Quando viene eseguito LOAD OS tutti i dati contenuti nella memoria del campionatore vengono cancellati!

## [Operazione]

1. Usate la manopola 3 per selezionare il File Type OS.
2. Usate la manopola 4 per selezionare il disco di destinazione.
3. Usate la manopola 5 (EXEC&CONT) per dare inizio all'esecuzione. Quando appare il display di conferma “Load OS? (Param&Wave memory will be erased)” premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione dell'operazione OS.
4. Finito il caricamento, appare il display di conferma “Upgrade OS?”. Premete la manopola 4 (NO) per rinunciare, o la manopola 5 (YES) se volete procedere con l'aggiornamento del sistema.
5. Se rinunciate all'aggiornamento del sistema operativo, vi apparirà il messaggio “Please restart” e dovrete riavviare l'A5000/A4000. Se optate per l'aggiornamento del sistema operativo, vi apparirà il messaggio “Please wait a few seconds” e quindi il sistema sarà riaggiornato dopo il messaggio che vi invita a riavviare l'A5000/A4000 dopo l'accensione di tutte le spie rosse “After all [F1] — [F6] red lamp lighting, please restart”.

**NOTE** • Vedere a pagina 86 la procedura di riavvio.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	—	OS File Type	Disk	—
Press.	—	—	—	—	EXEC&CONT

## Manopola 3

## [Rotaz.]OS File Type

Seleziona il tipo di file OS da caricare.

[Range] Main, Sub, Boot (Main, Boot on the A4000)

- **Main** ... Carica il file OS per la CPU principale.
- **Sub** ... Carica il file OS per la CPU secondaria
- **Boot** ... Carica il file OS per il blocco di avvio di entrambe le CPU.

### Manopola 4

---

#### [↶ Rotaz.]Disk

Seleziona il disco da cui deve essere caricato il file OS .

**[Range]** Tutti gli hard e floppy disk formato MS-DOS collegati/montati e i CD-ROM formato ISO9660.

- NOTE**
- Se il file OS è nella directory di base le informazioni OS appaiono sul display.
  - Non verranno riconosciuti i file OS inseriti in directory diverse da quella di base.
  - Se non può essere selezionato un dispositivo SCSI o IDE passate al display di selezione disco (DISK-DISK-Disk) e verificate la condizione mount/unmount e le impostazioni SCSI ID del dispositivo (pag. 173).

### Manopola 5

---

#### [▲ Press.]EXEC&CONT (Execute & Continue)

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma OS. Premete la manopola 5 (YES) per l'effettiva esecuzione dell'operazione OS load.

- NOTE**
- L'operazione LOAD OS non può essere eseguita se sul display non appaiono le informazioni relative al file OS.

# Capitolo 8

## Modo *UTILITY*

Questo modo prevede svariate funzioni utilitarie, nonché le funzioni di registrazione e playback delle sequenze.

A proposito del modo <i>UTILITY</i> .....	188
1. TOTAL EQ .....	189
2. PANEL PLAY .....	191
3. SEQUENCE .....	194
4. MASTER .....	195
5. SYSTEM.....	197
6. MIDI.....	200

## A proposito del Modo UTILITY

Con il modo UTILITY potete stabilire l'ambiente operativo del sistema, quindi registrare e suonare le sequenze.

**NOTE** • I cambi apportati nel modo UTILITY non causano mai variazioni delle impostazioni locali memorizzate nei vostri programmi e nei vostri campioni. Ma alcune impostazioni UTILITY ne influenzano il comportamento, ed in pratica possono disabilitare (o aggiungere un offset) alle impostazioni locali.

---

## Funzioni del Modo UTILITY

---

Il modo UTILITY include le 6 funzioni sottoelencate (selezionate rispettivamente con i pulsanti funzione [F1] — [F6]).

### ■ Pulsante [F1] TOTAL EQ

Questa funzione imposta l'equalizzatore a 4-bande per l'uscita stereo (pag. 189).  
Dispone di una sola pagina: TotalEQ (Total Equalizer).

### ■ Pulsante [F2] PANEL PLAY

Questa funzione vi consente di predisporre le manopole in modo che fungano da controller MIDI ed i pulsanti-funzione perché fungano da tasti di una tastiera MIDI (pag. 191).  
Sono disponibili tre pagine di display: KnobCtrl , KnobSet e FKeySet.

### ■ Pulsante [F3] SEQUENCE

Usate questa funzione per la registrazione ed il replay di sequenze MIDI (pag. 194).  
Dispone di una sola pagina: Sequence.

### ■ Pulsante [F4] MASTER

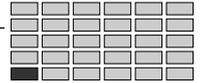
Usate questa funzione per regolare il pitch d'uscita del sistema, per regolare il livello delle uscite stereo e per impostare una destinazione di output assegnabile per il segnale di uscita stereo. (pag. 195).  
Sono disponibili due pagine di display: Tuning e Output.

### ■ Pulsante [F5] SYSTEM

Le funzioni SYSTEM interessano il funzionamento globale del sistema ed il display. (pag. 197).  
Sono disponibili due pagine di display: KeysSet e Custom (Customise).

### ■ Pulsante [F6] MIDI

Dà accesso a svariate funzioni che influenzano le operazioni MIDI (pag. 200).  
Sono disponibili due pagine di display: Channel (Channel Message) e SysEx (System Exclusive).



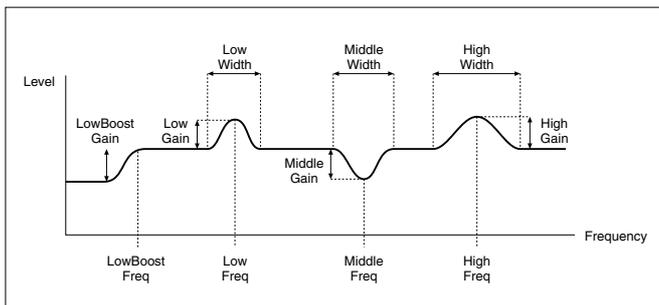
# 1. TOTAL EQ

Questa funzione imposta l'equalizzatore a 4 bande applicato al segnale d'uscita stereo.

Premete il pulsante [UTILITY] e quindi [F1] per passare alla funzione TotalEQ.

Dispone di una sola pagina: TotalEQ (Total Equalizer).

Potete regolare l'equalizzatore impostandone i parametri Gain, Frequency e Width. L'illustrazione seguente mostra come tali parametri possano influire sulla frequenza d'uscita (output frequency).



- NOTE**
- Total Equalizer non influenza il segnale presente alle uscite assegnabili. Se il parametro Stereo Out To Assignable Out non è su "off" (UTILITY-MASTER-output, pag. 195), esso influenza il segnale presente alle uscite assegnabili specificate.
  - L'equalizzazione qui stabilita influenza tutti i suoni diretti all'uscita stereo. Se avete installato l'A5000/A4000 temporaneamente in uno studio o per un'esecuzione dal vivo, l'equalizzatore offre un modo comodo per effettuare le regolazioni e adattarsi quindi all'acustica del vostro ambiente.

## Total Equalizer

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F1] → "UTIL-TotalEQ"

Questa funzione imposta l'equalizzatore a 4-bande applicato al segnale dell'uscita stereo.

- NOTE**
- Cursor ① (Gain): Imposta i valori di guadagno dell'equalizzatore.
  - Cursor ② (Frequency): Ne imposta i punti di frequenza.
  - Cursor ③ (Width): Imposta le larghezze di banda dell'equalizzatore.

### Cursor ① (Gain)

UTIL-TotalEQ		001:Pgm 001		sine wave	
Cursor ①	LowBoost	Low	Middle	High	
	Gain	+0dB	+0dB	+0dB	+0dB
	Freq	100Hz	400Hz	3.6kHz	8.0kHz
	Width	<--	1.0	1.0	1.0
	TREE	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Low Boost Gain	Low Gain	Middle Gain	High Gain
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

[Rotaz.]Low Boost Gain

Imposta l'enfasi della bassa frequenza.

[Range] -12dB — +12dB

[Press.]QUICK...

Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 3

[Rotaz.]Low Gain

Imposta il guadagno per la banda della bassa frequenza.

[Range] -12dB — +12dB

[Press.]QUICK...

Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

[Rotaz.]Middle Gain

Imposta il guadagno per la banda della media frequenza.

[Range] -12dB — +12dB

[Press.]QUICK...

Richiama il menù d'immissione rapida (page 83).

### Manopola 5

[Rotaz.]High Gain

Imposta il guadagno per la banda dell'alta frequenza.

[Range] -12dB — +12dB

[Press.]QUICK...

Richiama il menù d'immissione rapida (page 83).



### Cursor 2 (Frequency)

UTIL-TotaleQ		001:Psm 001			
sine wave					
Gain	+0dB	+0dB	+0dB	+0dB	
Freq	100Hz	400Hz	3.6kHz	8.0kHz	
Width	(←)	1.0	1.0	1.0	
TREE	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...	

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Low Boost Frequency	Low Frequency	Middle Frequency	High Frequency
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 189).

### Manopola 2

- [Rotaz.]Low Boost Frequency  
Imposta il punto di enfasi per la bassa frequenza.  
[Range] 32Hz — 2.0kHz
- [Press.]QUICK...  
Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 3

- [Rotaz.]Low Frequency  
Imposta il punto di frequenza per la banda a bassa frequenza.  
[Range] 32Hz — 2.0kHz
- [Press.]QUICK...  
Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

- [Rotaz.]Middle Frequency  
Imposta il punto di frequenza per la banda a media frequenza.  
[Range] 32Hz — 16.0kHz
- [Press.]QUICK...  
Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 5

- [Rotaz.]High Frequency  
Imposta il punto di frequenza per la banda ad alta frequenza.  
[Range] 500Hz — 16.0kHz
- [Press.]QUICK...  
Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

### Cursor 3 (Width)

UTIL-TotaleQ		001:Psm 001			
sine wave					
Gain	+0dB	+0dB	+0dB	+0dB	
Freq	100Hz	400Hz	3.6kHz	8.0kHz	
Width	(←)	1.0	1.0	1.0	
TREE	QUICK...	QUICK...	QUICK...	QUICK...	

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Low Width	Middle Width	High Width
Press.	Tree View	—	QUICK...	QUICK...	QUICK...

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 189).

### Manopola 3

- [Rotaz.]Low Width  
Imposta la larghezza di banda per l'equalizzazione della bassa frequenza.  
Valori più bassi producono una larghezza maggiore.  
[Range] 1.0 — 12.0
- [Press.]QUICK...  
Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 4

- [Rotaz.]Middle Width  
Imposta la larghezza di banda per l'equalizzazione della media frequenza.  
Valori più bassi producono una larghezza maggiore.  
[Range] 1.0 — 12.0
- [Press.]QUICK...  
Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 5

- [Rotaz.]High Width  
Imposta la larghezza di banda per l'equalizzazione dell'alta frequenza.  
Valori più bassi producono una larghezza maggiore.  
[Range] 1.0 — 12.0
- [Press.]QUICK...  
Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).



## 2. PANEL PLAY

Questa funzione vi consente di predisporre le manopole dell'A5000/A4000 come "MIDI controllers" e di impostare i tasti funzione in modo che essi possano funzionare come quelli di una tastiera MIDI.

Premete il pulsante [UTILITY] e quindi [F2] per passare alla funzione PANEL PLAY.

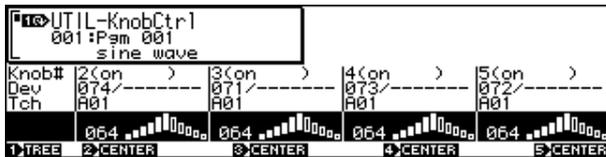
Sono disponibili tre pagine di display: KnobCtrl (Knob Controller), KnobSet (Knob Controller Setup) e FKeySet (Function Key Play Setup — pag. 192).

### Knob Controller

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare "UTIL-KnobCtrl"

I dati di control change MIDI possono essere prodotti ruotando le manopole 2 — 5. Oltre all'influenza diretta sul playback dell'A5000/A4000, questi dati di control change possono essere anche trasmessi attraverso la porta MIDI out per controllare un dispositivo esterno. Il tipo di dati control change generato viene determinato dai parametri di Setup di Knob Controller.

**NOTE** • Il pulsante [ASSIGNABLE] è attivabile (si accende la sua spia) se viene visualizzata qualsiasi altra pagina per abilitare la trasmissione dei control change con le manopole 2 — 5. In tal caso, il parametro ASSIGNABLE Key Function (UTILITY-SYSTEM-Keys-Set: pag. 197) deve essere messo su "KnobControl on/off."



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Control Change	Control Change	Control Change	Control Change
Press.	Tree View	CENTER	CENTER	CENTER	CENTER

#### Manopola 1

[Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopole 2 — 5

[Rotaz.]Control Change

Specifica il numero di control change generato dalla manopola corrispondente. Il display mostra il numero di control change, del canale MIDI ed il valore corrente di control change per ciascuna manopola.

[Range] 000 — 127

**NOTE** • Le manopole il cui Control Type è su "off" non trasmettono dati di control change.

[Press.]CENTER

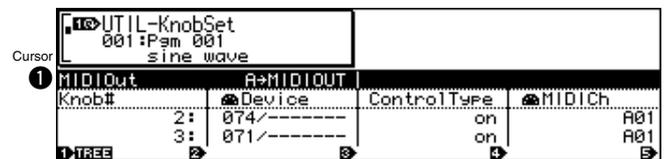
"Centra" il valore di control change su "64." Sul display appare "064".

### Knob Controller Setup

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare "UTIL-KnobSet"

Usate questa pagina per assegnare un numero di controller e di canale di trasmissione a ciascuna manopola che volete usare come controller.

#### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	MIDI Out	—	—
Press.	Tree View	—	—	—	—

#### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 3

[Rotaz.]MIDI Out

Specifica la porta MIDI attraverso la quale vengono trasmessi i dati di control change della manopola.

[Range] A→MIDIOUT, B→MIDIOUT

- **A→MIDIOUT** ... I dati di control change derivanti dalle manopole impostate sui canali MIDI A01 — A16 vengono trasmessi via MIDI OUT. I dati di control change derivanti dalle manopole impostate sui canali MIDI B01 — B16 influenzano solo il playback dell'A5000.

- **B→MIDIOUT** ... I dati di control change derivanti dalle manopole impostate sui canali MIDI B01 — B16 vengono trasmessi via MIDI OUT. I dati di control change derivanti dalle manopole impostate sui canali A01 — A16 influenzano solo il playback dell'A5000.

**NOTE** • L'A4000 non dispone di questo parametro.



**Cursor 2**

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Knob#	Device	Control Type	MIDI Channel
Press.	Tree View	—	MIDI	—	MIDI

**Manopola 1**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 191).

**Manopola 2**

[Rotaz.]Knob# (Knob Number)

Seleziona la manopola (2 — 5) da impostare per la trasmissione di control change con le manopole 3 — 5, sottoidicate (le manopole 3 — 5 determinano il numero di control change, del canale MIDI etc. per il numero di manopola (Knob#) qui selezionato.

[Range] 2 — 5

**Manopola 3**

[Rotaz.]Device

Questo valore assegna la funzione del controller della manopola (numero di controller).

[Range] 000 — 120

**NOTE** • Ricordate che lo standard MIDI definisce usi specifici per alcuni tipi di controller.

[Press.]MIDI

Se si preme questa manopola, il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno. Vedere a pagina 82.

**Manopola 4**

[Rotaz.]Control Type

Questo valore determina la sensibilità del controllo della manopola selezionata — entità della variazione incrementale del controllo con la rotazione della manopola. Impostatelo su on per una sensibilità minima o su Step 1, Step 2, o Step 3 per una sensibilità maggiore (su Step 3 è la massima). Impostate il valore su off se volete togliere la funzione di controller alla manopola .

[Range] off, on, Step1 — 3

**Manopola 5**

[Rotaz.]MIDI Channel

Specifica il canale MIDI attraverso il quale verranno trasmessi i dati di control change generati con la manopola. Se è selezionata “AUDITION”, i dati di control change influenzeranno il suono prodotto solo se viene premuto il pulsante [AUDITION] Con la selezione “Bch”, verrà usato lo stesso canale impostato come MIDI Basic Channel (pag. 89).

[Range] AUDITION, A01 — B16 (01 — 16 sull’A4000), Bch

**NOTE** • Affinché i dati di control change generati influenzino i campioni suonati dall’A5000/A4000, il canale di trasmissione MIDI deve corrispondere con quello impostato per il(i) campione(i) da controllare.

[Press.]MIDI

Se si preme questa manopola, il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio di note-on MIDI ricevuto da un dispositivo MIDI esterno. Vedere a pagina 82.

**NOTE** • Quando si imposta il canale MIDI via MIDI sull’A5000, ricevete i messaggi MIDI appropriati attraverso la porta MIDI IN-A per impostare i canali A01 — A16, e attraverso la porta MIDI IN-B per impostare i canali B01 — B16.

**Function Key Play Setup**

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F2] → Manopola 1 per selezionare “UTIL-FKeySet”

I 6 tasti funzione dell’A5000/A4000 possono essere usati come una “minitastiera” per suonare le note sul campionatore e trasmettere i corrispondenti dati MIDI di note-on. I parametri di questa funzione possono essere utilizzati per specificare il canale MIDI, il numero di nota (pitch), e la velocity per ciascun pulsante-funzione.

Per usare così i pulsanti-funzione bisogna impostare il parametro di ASSIGNABLE Key Function (UTILITY-SYSTEM-KeysSet: pag. 197) su “Fkey Play on/off.” Quindi i tasti-funzione possono essere usati per suonare le note specificate quando è inserito il pulsante [ASSIGNABLE] (è acceso il suo indicatore). La caratteristica Function Key Play, tuttavia, non funziona durante la registrazione o se sono selezionati alcuni display.

**Cursor 1**

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	MIDI Out	—	—
Press.	Tree View	—	—	—	—

**Manopola 1**

[Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).



## Manopola 3

### [Rotaz.]MIDI Out

Specifica il connettore MIDI attraverso cui verranno trasmessi i dati di note on del pulsante-funzione.

[Range] A→MIDIOUT, B→MIDIOUT

- **A→MIDIOUT** ... I dati di note-on derivanti dai pulsanti-funzione impostati sui canali MIDI A01 — A16 vengono trasmessi via MIDI OUT. I dati di control change derivanti dai pulsanti-funzione impostati sui canali MIDI B01 — B16 influenzano solo il playback dell'A5000.
- **B→MIDIOUT** ... I dati di note-on derivanti dai pulsanti-funzione impostati sui canali MIDI B01 — B16 vengono trasmessi via MIDI OUT. I dati di note-on derivanti dai pulsanti-funzione impostati sui canali A01 — A16 influenzano solo il playback dell'A5000.

**NOTE** • L'A4000 non dispone di questo parametro.

### Cursor 2

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Funktion Key#	Note	Velocity	MIDI Channel
Press.	Tree View	—	MIDI	MIDI	MIDI

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 192).

## Manopola 2

### [Rotaz.]Function Key# (Function Key Number)

Seleziona il pulsante-funzione (1 — 6) da impostare per la trasmissione di note-on. Valori da "1" a "6" corrispondono ai pulsanti-funzione da [F1] a [F6].

[Range] 1 — 6

**NOTE** • Dopo la selezione del pulsante-funzione per la trasmissione del numero di note-on, usate le manopole 3 — 5 per impostare come volete: note number, MIDI channel e velocity.

## Manopola 3

### [Rotaz.]Note

Usate questa manopola per impostare la nota da suonare con la selezione del tasto-funzione. L'impostazione determina il valore della nota che il tasto trasmette quando invia un messaggio di Note-On.

[Range] C-2 — G8

**NOTE** • Se l'utility Note Display Type (UTILITY-SYSTEM-Custom: pag. 198) è impostata su "name" il parametro verrà visualizzato come un nome di nota (es.: "C3."). Se invece è su "number", verrà visualizzato come numeri di nota MIDI (es. come "60").

### [Press.]MIDI

Premendo questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio MIDI di note-on ricevuto da un dispositivo MIDI esterno. Vedere pagina 82.

## Manopola 4

### [Rotaz.]Velocity

Usate questa manopola per impostare la velocity da ottenere con la selezione del tasto-funzione. L'impostazione determina il valore della velocity che il tasto trasmette quando invia un messaggio di Note-On.

[Range] 1 — 127

### [Press.]MIDI

Premendo questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio MIDI di note-on ricevuto da un dispositivo MIDI esterno. Vedere pagina 82.

## Manopola 5

### [Rotaz.]MIDI Channel

Usate questa manopola per impostare il canale "Transmit" per il tasto-funzione selezionato. L'impostazione determina il canale MIDI sul quale viene trasmesso il messaggio di Note-On.

Impostate il valore su Bch se volete usare il canale selezionato dal parametro BasicCh (pag. 89).

[Range] A01 — B16 (01 — 16 sull'A4000), Bch

### [Press.]MIDI

Premendo questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio MIDI di note-on ricevuto da un dispositivo MIDI esterno. Vedere pagina 82.

**NOTE** • Quando si imposta il canale MIDI via MIDI sull'A5000, ricevete i messaggi MIDI appropriati attraverso la porta MIDI IN-A per impostare i canali A01 — A16 e attraverso la porta MIDI IN-B per impostare i canali B01 — B16.



### 3. SEQUENCE

La caratteristica SEQUENCE rende possibile la registrazione ed il playback da/su un dispositivo MIDI esterno. Si possono anche importare e suonare file standard MIDI. Le funzioni del sequencer di facile uso sono ideali per “buttar giù appunti” di frasi. Le funzioni complete, come la sincronizzazione con clock MIDI esterni ed editing delle sequenze non sono state implementate.

Premete il pulsante [UTILITY] e quindi [F3] per passare alla funzione SEQUENCE.

Dispone di una sola pagina di display: Sequence.

**NOTE** • I dati del messaggio di canale MIDI impostati su “disable” con il display UTILITY-MIDI-Channel (pag. 200) non vengono registrati.

#### Sequence

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F3] → “UTIL-Sequence”

Consente il playback dei dati della sequenza e la creazione di una nuova su cui si possono registrare i dati.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	Sequence	Shortcut Command	Playback Speed	RecPort & PlayChannel
Press.	Tree View	RENAME	EXECUTE	RECORD / STOP	PLAY / PAUSE / CONTINUE

#### Manopola 1

[▲ Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

[↻ Rotaz.]Sequence

Rotante la manopola per selezionare la sequenza che intendete suonare o sovra-registrare.

[▲ Press.]RENAME

Premetela per richiamare il display di immissione caratteri per il nome della sequenza selezionata in quel momento. Ved. pag. 81 per i dettagli sull'immissione.

#### Manopola 3

[↻ Rotaz.]Shortcut Command= Comandi abbreviati

Questa manopola posiziona il cursore entro la finestra del sub-modo per selezionare uno dei comandi abbreviati disponibili.

[Range] DELETE, SAVE, NEW\_SEQ

(Vedere “Comandi abbreviati” sotto i dettagli per ciascun comando)

[▲ Press.]EXECUTE

Esegue il comando abbreviato evidenziato.

#### Shortcut Commands = Comandi abbreviati

##### ■ DELETE

Eseguendo DELETE, appare un display di conferma eliminazione della sequenza selezionata. Premete la manopola 5 (>YES) per eseguire l'operazione “delete”.

##### ■ SAVE

Eseguendo SAVE, appare il display del comando SAVE per il salvataggio della sequenza selezionata. Vedere a pagina 208 i dettagli sul comando SAVE (COMMAND-SAVE).

##### ■ NEW\_SEQ

Eseguendo NEW\_SEQ viene creata una nuova sequenza “blank”. Alle sequenze nuove, viene automaticamente assegnato il nome “NewSeq,” seguito da un numero progressivo.

#### Manopola 4

[↻ Rotaz.]Playback Speed

Questo valore imposta la velocità di playback, relativa alla velocità registrata.

Quest'impostazione è un valore percentuale. +0 riproduce la velocità originale; +50 incrementa la velocità originale di 1.5, mentre un'impostazione di -50 la dimezza.

[Range] -50 — +50

**NOTE** • Se effettuate il playback di un SMF (standard MIDI file), il range di escursione può essere inferiore a quello qui indicato.

[▲ Press.]RECORD/STOP

Premetela per l'inizio immediato della registrazione della sequenza. Ripremetela per bloccare la registrazione.

#### Manopola 5

[↻ Rotaz.]RecPort & PlayChannel

Specifica la porta MIDI da usare per la registrazione, e i canali MIDI da usare per il playback.

[Range] A, B

- **A** ... Verranno registrati i dati della performance MIDI ricevuti via MIDI IN-A. I canali MIDI A01 — A16 saranno usati per il playback.

- **B** ... Verranno registrati i dati della performance MIDI ricevuti via MIDI IN-B. I canali MIDI B01 — B16 saranno usati per il playback.

**NOTE** • L'A4000 non dispone di questo parametro.

[▲ Press.]PLAY/PAUSE/CONTINUE

Premetela per l'inizio immediato del playback della sequenza (PLAY).

Premetela durante il playback per mettere quest'ultimo temporaneamente in pausa (PAUSE). Ripremetela, quando è in pausa, per riprendere il playback dal punto in cui era stato arrestato (CONTINUE).



## 4. MASTER

Usate questa funzione per regolare il pitch dell'uscita del sistema, il livello delle uscite stereo e stabilire una destinazione di uscita assegnabile per il segnale d'uscita stereo. Premete il pulsante [UTILITY] e quindi [F4] per passare alla funzione MASTER. Sono disponibili due pagine di display: Tuning e Output.

### Tuning

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F4] → Manopola 1 per selezionare "UTIL-Tuning"

Usate questa pagina per regolare l'accordatura (il pitch) dell'uscita di tutto il sistema.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	Tuning Coarse	Tuning Fine	—	—
Press.	Tree View	QUICK...	QUICK...	—	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Page

Seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Tuning Coarse

Ruotate la manopola per regolare l'accordatura, con incrementi di semitoni.

[Range] -127 — +127

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Tuning Fine

Ruotate la manopola per regolare l'accordatura, con incrementi di 1.171875 cent. (Nota: 100 cents = 1 semitono)

[Range] -63 — +63

**NOTE** • Sopra il valore del parametro viene visualizzato in Hertz come risultato di Master Tuning il pitch di A o La (frequenza standard = 440 Hz).

#### [Press.]QUICK...

Richiama il menù d'immissione rapida (pag. 83).

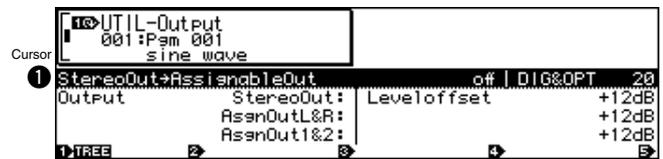
## Output

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F4] → Manopola 1 per selezionare "UTIL-Output"

Questa funzione consente l'invio simultaneo alle uscite assegnabili del segnale che appare ai jack STEREO OUTPUT e per ciascuna uscita può essere applicato individualmente l'offset di livello.

**NOTE** • L'impostazione effettuata su questa pagina ha priorità su quelle dell'uscita assegnabile nell'ambito di campioni e programmi. Se, ad esempio, su questa pagina selezionate AsgnOut2&3, AsgnOut2&3 produrrà sempre lo stesso segnale come uscite stereo.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	—	Stereo Out To Assignable Out	DIG&OPT Bit
Press.	Tree View	—	—	—	—

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

#### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Stereo Out To Assignable Out

Potete assegnare per il segnale d'uscita stereo la destinazione d'uscita assegnabile — di modo che i jack d'uscita stereo e i connettori d'uscita assegnabile selezionati producano esattamente lo stesso segnale.

[Range] off, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6, DIG&OPT

- off ... Il segnale d'uscita stereo non viene indirizzato simultaneamente ad un'uscita assegnabile.
- AsgnOutL&R ... Il segnale d'uscita stereo viene indirizzato simultaneamente alle uscite Assignable Out L & R.
- AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6 ... Il segnale d'uscita stereo viene indirizzato simultaneamente alle uscite Assignable Outputs specificate.
- DIG&OPT ... Il segnale d'uscita stereo viene indirizzato simultaneamente alle uscite DIG&OPT (digital coaxial ed optical).

**NOTE** • Le uscite AsgnOut1&2, AsgnOut3&4, AsgnOut5&6, e DIG&OPT non possono essere selezionate a meno che non sia installata una scheda d'espansione opzionale AIEB1 I/O.



### Manopola 5

#### [Rotaz.]DIG&OPT Bit (Digital & Optical Output Bits)

Specifica l'uscita a 20-bit o 24-bit per le uscite digitali coassiale e ottica.

[Range] 20, 24

**NOTE** • Impostate questo parametro su "20" quando vi collegate ad un dispositivo digitale che non supporta i dati audio a 24-bit.

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	Output	—	Level Offset
Press.	Tree View	—	—	—	—

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 195).

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Output

Seleziona l'uscita per la quale viene specificato un offset del livello mediante il parametro Level Offset (manopola 5, sotto).

[Range] StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 — AsgnOut5&6, DIG&OPT (StereoOut, AsgnOutL&R, AsgnOut1&2 sull' A4000)

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Level Offset

Specifica un offset di livello per l'uscita selezionata con la Manopola 3 (Output, sopra). Se è impostato troppo alto, questo parametro può distorcere il suono, secondo la polifonia applicata ed il tipo di suono eseguito.

[Range] -0dB — +24dB

**NOTE** • Se il segnale d'uscita stereo è stato assegnato mediante il parametro Stereo Out To Assignable Out, il valore di offset di stereo output ha la priorità.



## 5. SYSTEM

Usate questa funzione per impostare l'ambiente del sistema operativo e le opzioni di visualizzazione delle videate. Premete il pulsante [UTILITY] e quindi [F5] per passare alla funzione SYSTEM. Sono disponibili due pagine di display: KeysSet e Custom (Customise — pag. 198).

### KeysSet

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F5] → Manopola 1 per selezionare "UTIL-KeysSet"

Specifica la funzione del pulsante [ASSIGNABLE], e come il pulsante [AUDITION] influenzerà il playback.

**NOTE** • Il cursore ❶ dà accesso ai parametri del pulsante [ASSIGNABLE], e il cursore ❷ dà accesso ai parametri del pulsante [AUDITION].

#### Cursor ❶



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	ASSIGNABLE Key Function	—	—
Press.	Tree View	—	LIST...	—	—

#### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

[Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 3

[Rotaz.]Funzione tasto ASSIGNABLE

Specifica la funzione del pulsante [ASSIGNABLE] quando è attivato (cioè se il suo indicatore è acceso).

**NOTE** • Per le impostazioni "on/off", la funzione corrispondente sarà "on" se è attivato il pulsante [ASSIGNABLE] (l'indicatore è acceso), e "off" se è disattivato il pulsante [ASSIGNABLE] (l'indicatore è spento).

[Range] Knob Control on/off, Damp, Controller Reset, Fkey Play on/off, Knob&Fkey on/off, MIDI→Smp on/off

- **Knob Control on/off** ... Inserisce o disinserisce il controllo con le manopole 2 — 5. I simboli che indicano quale controllo è attivo lampeggiano sulla linea inferiore del display. In tal caso non sono disponibili le normali funzioni delle manopole sul display corrente. Le funzioni di controllo effettivo di ogni manopola sono determinate dai parametri KnobSet di UTI-

LITY-PANEL PLAY- (pag. 191).

- **Damp** ... Consente al pulsante [ASSIGNABLE] di escludere tutte le note.
- **Controller Reset** ... Consente al pulsante [ASSIGNABLE] di resettare tutti i valori di control change ricevuti dall'A5000/A4000.
- **Fkey Play on/off** ... Consente al pulsante [ASSIGNABLE] di attivare o disattivare la trasmissione di note-on con i pulsanti-funzione ([F1] — [F6]). Se è attivata, le funzioni normali dei pulsanti-funzione della pagina visualizzata non sono operative. Le note, i canali MIDI, e la velocity di ciascun pulsante-funzione sono determinati dai parametri FKeySet di UTILITY-PANEL PLAY (pag. 192).
- **Knob&Fkey on/off** ... Consente al pulsante [ASSIGNABLE] di attivare e disattivare (on o off) sia il controllo con le manopole 2 — 5 sia la trasmissione di note-on con i pulsanti-funzione (F1) — [F6]).
- **MIDI→Smp on/off** ... Consente al pulsante [ASSIGNABLE] di attivare e disattivare (on o off) la caratteristica MIDI To Sample (Tree View, pag. 198).

[Press.]LIST...

Premete la manopola per richiamare l'elenco delle funzioni del pulsante [ASSIGNABLE].

#### Cursor ❷



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	AUDITION Key Effect	AUDITION Key EasyEdit	—	AUDITION Key Trigger Mode
Press.	Tree View	—	—	—	—

#### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ❶ (page 197).

#### Manopola 2

[Rotaz.]AUDITION Key Effect

Determina se, premendo il pulsante [AUDITION], al suono prodotto verranno applicati gli effetti.

[Range] off, on

#### Manopola 3

[Rotaz.]AUDITION Key EasyEdit

Determina se, premendo il pulsante [AUDITION], al suono prodotto verranno applicate le impostazioni del parametro Easy Edit.

[Range] off, on

**NOTE** • Esse non saranno applicate ai campioni non assegnati ad un programma, a prescindere dai valori del parametro stesso.



## Manopola 5

### [Rotaz.]AUDITION Key Trigger Mode

Seleziona se il pulsante [AUDITION] produce il suono solo se viene tenuto premuto e se continua a produrlo fino a quando viene ripremuto.

[Range] normal, toggle

- **normal** ... Il pulsante produce il suono solo mentre viene tenuto premuto e si arresta quando rilasciate il tasto.
- **toggle** ... Premendo il pulsante ha inizio il playback. Ripremendolo, il suono cessa (se c'è ancora) e disattiva il tasto.

## Customise

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F5] → Manopola 1 per selezionare "UTIL-Custom"

Specifica come vengono visualizzati i pitch, quale pagina apparirà per prima commutando fra i modi e le funzioni, ed altro.

### Cursor 1

Cursor	UTIL-Custom 001:Psm 001 sine wave				
1	NoteDisplayType	name	MIDI→LayerSampleSelect	atAllPages	
	PageBrowsing	LastFunction	atFunctionChange	LastPage	
	↑TREE	→	→	→	→

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	Note Display Type	—	MIDI>Sample Layer Selection
Press.	Tree View	—	—	—	—

## Manopola 1

### [Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

## Manopola 3

### [Rotaz.]Note Display Type

Questo valore seleziona il tipo di display della nota.

[Range] Name, Number

- **Name** ... L'A5000/A4000 mostra i valori delle note mediante il loro nome. Esempio: C3, F4, F#-1
- **Number** ... L'A5000/A4000 mostra i valori delle note mediante il numero. Esempio: 60, 77, 18.

## Manopola 5

### [Rotaz.]MIDI → Sample Layer Selection

Determina se più campioni (sample bank) assegnati ad una nota verranno selezionati sequenzialmente ogni volta che viene ricevuto un messaggio di note-on, quando si usa la funzione MIDI To Sample.

[Range] atAllPages, onlyAtTree

- **atAllPages** ... La funzione è attiva sempre (quando è presente qualsiasi pagina di display). I campioni multipli (sample bank) assegnati ad una nota verranno selezionati l'uno dopo l'altro ogni volta che viene ricevuto un messaggio di note-on.
- **onlyAtTree** ... La funzione è attiva sempre (quando è presente la pagina di display Tree View, cioè quella richiamata premendo la Manopola 1). I campioni multipli (sample bank) assegnati ad una nota verranno selezionati l'uno dopo l'altro ogni volta che viene ricevuto un messaggio di note-on. Quando appare qualsiasi altro display, verrà selezionato solo uno dei campioni multipli (sample bank) alla nota ricevuta, ma i campioni multipli (sample bank) non saranno selezionati sequenzialmente.

- NOTE**
- La funzione MIDI To Sample può essere usata per selezionare un campione o sample bank da editare da un dispositivo MIDI esterno. Consultare i dettagli a pagina 83.
  - Queste impostazioni non hanno effetto se la funzione MIDI To Sample è esclusa ("off.")

### Cursor 2

Cursor	UTIL-Custom 001:Psm 001 sine wave				
2	NoteDisplayType	name	MIDI→LayerSampleSelect	atAllPages	
	PageBrowsing	LastFunction	atFunctionChange	LastPage	
	↑TREE	→	→	→	→

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	—	Function	—	Page
Press.	Tree View	—	—	—	—

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 83).

## Manopola 3

### [Rotaz.]Function

Questa impostazione seleziona se l'A5000/A4000 attiva la prima funzione ("first") o l'ultima ("last"), quando passate ad un modo operativo differente.

[Range] 1stFunction, LastFunction, HoldFunction

- **1stFunction** ... Quando passate ad un modo operativo differente, l'A5000/A4000 passa automaticamente alla funzione identificata dal primo tasto della funzione (quello più a sinistra.)



- **LastFunction** ... Quando passate ad un modo operativo differente, l'A5000/A4000 passa automaticamente alla funzione che era attiva prima di uscire dal modo operativo precedente.
- **HoldFunction** ... Quando viene premuto un pulsante di modo, verrà richiamata automaticamente il display che conteneva l'ultima funzione usata. Se viene selezionata questa opzione, potete passare direttamente all'ultima funzione usata, premendo un pulsante di modo o un pulsante-funzione.

## Manopola 5

### [↶Rotaz.]Page

Questa impostazione seleziona se l'A5000/A4000 attiva la prima pagina ("first") o l'ultima ("last"), quando passate ad una funzione differente del modo operativo corrente.

#### [Range] 1stPage, LastPage

- **1stPage** ... Quando cambiate funzione (premendo un tasto-funzione), l'A5000/A4000 mostra automaticamente la pagina iniziale di quella funzione.
- **LastPage** ... Quando cambiate funzione (premendo un tasto-funzione), l'A5000/A4000 mostra automaticamente la pagina che era presente nel momento in cui siete usciti dalla funzione.



## 6. MIDI

Usate questa funzione per impostare i vari parametri MIDI. Premete il pulsante [UTILITY] e quindi [F6] per passare alla funzione MIDI.

Sono disponibili due pagine di display: Channel (Channel Message), e SysEx (System Exclusive — pag. 201).

### Channel Message

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F6] → Manopola 1 per selezionare "UTIL-Channel"

Determina come verranno gestiti internamente dall'A5000/A4000 i messaggi di canale MIDI.

**NOTE** • I dati della performance MIDI impostati su "disable" con i parametri di questa sezione non verranno registrati mediante la funzione "record" del sequencer.

#### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Omni	Transpose	Velocity Curve	—
Press.	Tree View	—	QUICK...	—	—

#### Manopola 1

##### [Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

##### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Omni

Mettetelo su "on" per abilitare la ricezione su tutti i canali. Ricordate che mettendolo su "on" disabilitate l'impostazione di Basic Channel, poiché l'A5000/A4000 accetterà i messaggi di note, program-change (se Program Change = receive; vedere sotto), e di control-change su tutti i canali.

[Range] off, on

#### Manopola 3

##### [Rotaz.]Transpose

Ruotate la manopola per impostare la trasposizione ai valori di nota ricevuti, in semitoni. Impostate +0 se non volete applicare alcuna trasposizione.

[Range] -127 — +127

**HINT** • Se impostate il valore su +1, l'A5000/A4000 innalzerà di un semitono tutti i valori di nota ricevuti. Se il dispositivo MIDI trasmette un Note-On per A4, l'A5000/A4000 lo traspone su A#4 prima di passarlo al suo generatore di suono interno.

##### [Press.]QUICK...

Richiama il menù di immissione rapida (page 83).

#### Manopola 4

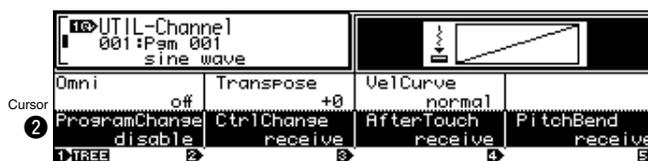
##### [Rotaz.]Velocity Curve

Questa impostazione seleziona la curva di conversione che l'A5000/A4000 usa per regolare i valori di "velocity" ricevuti prima di inviarli al generatore di suono.

[Range] normal, soft-1, soft-2, hard-1, hard-2, vel=7 — 127

- **normal** ... Rapporto lineare
- **soft-1, soft-2** ... La "velocity" applicata cresce più rapidamente nel range low-velocity mentre il valore diventa più piatto nel range più alto. Usate questa impostazione se avete la tendenza a suonare piano (delicatamente) la tastiera. L'impostazione soft-2 è più marcata di soft-1.
- **hard-1, hard-2** ... La "velocity" applicata cresce meno rapidamente nel range low-velocity mentre il valore diventa più incisivo nel range più alto. Usate questa impostazione se avete la tendenza a suonare forte (in modo molto marcato) la tastiera. L'impostazione hard-2 è più forte di hard-1.
- **vel=7 — 127** ... Usa una sola "velocity" per tutte le note, qualunque sia il valore ricevuto. Potete impostare la "velocity" applicata a qualsiasi valore che termina con 7 (127, 117, ..., 17, 7).

#### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor/Page	Program Change	Control Change	After Touch	Pitch Bend
Press.	Tree View	—	—	—	—

#### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (page 200).

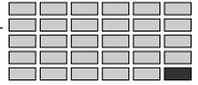
#### Manopola 2

##### [Rotaz.]Program Change

Determina se i dati MIDI di program change verranno trasmessi al campionatore.

[Range] receive, disable

- **receive** ... I dati di program change ricevuti influenzeranno il campionatore.
- **disable** ... I dati di program change ricevuti non influenzeranno il campionatore.



## Manopola 3

### [Rotaz.]Control Change

Impostatelo su "receive" se volete permettere ai dati di control-change di passare al generatore di suoni. Impostatelo su "disable" se volete che l'A5000/A4000 ignori (filtri) tutti i dati di control-change.

#### [Range] receive, disable

- **receive** ... I dati di control change ricevuti influenzano le operazioni del campionatore.
- **disable** ... I dati di control change ricevuti non influenzano le operazioni del campionatore.

## Manopola 4

### [Rotaz.]After Touch

Impostatelo su "receive" se volete permettere ai dati di aftertouch di passare al generatore di suoni. Impostatelo su "disable" se volete che l'A5000/A4000 ignori (filtri) tutti i dati di aftertouch.

#### [Range] receive, disable

- **receive** ... I dati di aftertouch ricevuti influenzano le operazioni del campionatore.
- **disable** ... I dati di aftertouch ricevuti non influenzano le operazioni del campionatore.

## Manopola 5

### [Rotaz.]Pitch Bend

Impostatelo su "receive" se volete permettere ai dati di pitchbend di passare al generatore di suoni. Impostatelo su "disable" se volete che l'A5000/A4000 ignori (filtri) tutti i dati di pitchbend.

#### [Range] receive, disable

- **receive** ... I dati di pitchbend ricevuti influenzano le operazioni del campionatore.
- **disable** ... I dati di pitchbend ricevuti non influenzano le operazioni del campionatore.

## System Exclusive

Pulsante [UTILITY] → Pulsante [F6] → Manopola 1 per selezionare "UTIL-SysEx"

Questa pagina imposta i parametri per i bulk dump MIDI.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Page	—	Bulk Protect	Device#	Recieve Port
Press.	Tree View	—	—	—	—

## Manopola 1

### [Rotaz.]Cursor/Page

Posiziona il cursore e seleziona le pagine del display.

### [Press.]Tree View

Richiama il display Tree View (pag. 83).

## Manopola 3

### [Rotaz.]Bulk Protect

Seleziona se l'A5000/A4000 accetta la trasmissione bulk-dump (a blocchi) da dispositivi MIDI collegati.

#### [Range] off, on

- **off** ... L'A5000/A4000 accetta ed elabora i dati a blocchi non appena li riceve.
- **on** ... L'A5000/A4000 ignora tutti i dati a blocchi ricevuti.

## Manopola 4

### [Rotaz.]Device#

Questo valore imposta il numero di dispositivo dell'A5000/A4000 per i bulk dump.

#### [Range] off, 1 — 16, all

- **off** ... L'A5000/A4000 non invia né riceve i bulk dump.
- **1 — 16** ... L'A5000/A4000 può ricevere i bulk dump diretti solo a questo numero di dispositivo (device number). Trasmette ad esso tutti i bulk dump.
- **all** ... L'A5000/A4000 riceve tutti i bulk dump a prescindere dal numero di dispositivo (device number). Trasmette i bulk dump solo al Device #1.

**NOTE** • L'A5000/A4000 può trasferire i bulk dump a/da un altro dispositivo solo se entrambi i dispositivi hanno impostazioni di device-number idonee.



## Manopola 5

---

### [↶Rotaz.]Receive Port

Determina se per la ricezione dei dati system exclusive verranno usate le porte MIDI dell'A500 — MIDI IN-A o MIDI IN-B —.

[Range] A, B

**NOTE** • Questo parametro non é disponibile sull' A4000.



# Capitolo 9

## COMMAND

Copia di programmi e campioni, editing, e altre operazioni  
non incluse nei display funzione.

A proposito dei comandi.....	204
COPY .....	206
DELETE .....	208
SAVE .....	208
ARRANGE .....	211
FREEZE .....	212
REGISTER .....	214
BULK DUMP .....	216
INITIALIZE .....	217
PROCESS .....	218
LOOP DIVIDE .....	221
RESAMPLE.....	222
STEREO → MONO .....	225
MOVE .....	226
CREATE OSC .....	227
EXPORT .....	228
REVERT .....	230



- **RESAMPLE** ..... pag. 222  
Applica ai campioni i parametri time stretch e pitch conversion.  
Time stretch cambia la lunghezza dei campioni senza modificarne il pitch, mentre pitch convert cambia il pitch (intonazione) dei campioni senza modificarne la lunghezza.
- **STEREO → MONO** ..... pag. 225  
Converte in mono i campioni stereo.
- **MOVE** ..... pag. 226  
Sposta i campioni assegnati ad un programma in un sample bank, o i campioni contenuti in un sample bank in un altro sample bank o programma.
- **CREATE OSC** ..... pag. 227  
Crea 7 forme d'onda base differenti: sine wave, saw up, triangle, square, pulse 1, pulse 2, pulse 3.
- **EXPORT** ..... pag. 228  
Converte il campione selezionato nel formato AIFF o WAV (formati dei dati audio usati solitamente sui personal computer) e salva il risultato su un floppy disk o hard disk formato MS-DOS.
- **REVERT** ..... pag. 230  
Riporta il campione o il sample bank (banco campioni) selezionato alla versione salvata precedentemente.

## Selezione di un comando

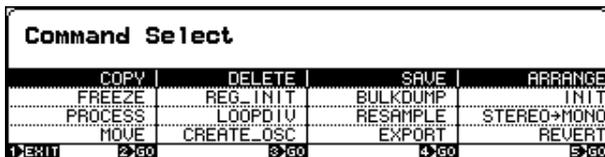
Pulsante [COMMAND/EXIT] → Menù COMMAND

Selezionate il comando desiderato dal menù COMMAND.

### [Operazione]

Selezionate un COMANDO, nel modo seguente:

1. Ruotate la manopola 1 per evidenziare la linea del display contenente il comando desiderato.
2. Premete la manopola (da 2 a 5) – corrispondente al comando desiderato.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	—	—	—
Press.	EXIT	Command Select	Command Select	Command Select	Command Select

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

#### [Press.]EXIT

Ritorna al display presente prima di richiamare il menù del comando.

### Manopole 2 — 5

#### [Press.]Selezione comando

Seleziona il comando corrispondente sulla linea del display evidenziata, e seleziona le pagine del display.

## Esecuzione di un comando

La procedura di esecuzione è la stessa per tutti i comandi. In tutte le pagine dei comandi la manopola 1 è “EXEC” (per l’esecuzione) e la 5 è “EXEC&CONT” (esecuzione e continuazione). Il comando selezionato viene eseguito se viene premuta la manopola 1 (EXEC) o 5 (EXEC&CONT). Se per eseguire un comando viene premuta la manopola 1 (EXEC), dopo l’esecuzione viene richiamato automaticamente il display preesistente al comando appena eseguito. Se per eseguire un comando viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT) dopo l’esecuzione rimane lo stesso display e potete quindi replicare l’esecuzione dello stesso comando. Premete il pulsante [COMMAND/EXIT] per ritornare al menù senza eseguire il comando.

## COPY

Pulsante [COMMAND/EXIT]→ Manopola1 per evidenziare la linea 1 del display → Premere la manopola 2

Copia programmi o campioni in memoria (sample bank) trasferendoli in differenti programmi o campioni.

### [Operazione]

Copiate i dati, nel modo seguente:

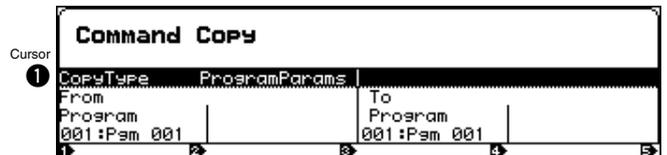
1. Selezionate il tipo di dati da copiare con il parametro Copy Type.
2. Se il Copy Type selezionato è Program Parameters, Program-Merge, o StepWave, specificate anche la copia dei programmi sorgente e destinazione (rispettivamente source e destination). Se il Copy Type selezionato è Effect, specificate anche la copia dei programmi sorgente e destinazione, e il numero dell’effetto. Se il Copy Type selezionato è SampleParameters, specificate anche i campioni o i sample bank sorgente e destinazione.

**NOTE** • La copia non può essere eseguita se sorgente e destinazione coincidono.

3. Premete la manopola1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), e sul display appare la richiesta di conferma. Premete la manopola 5 (YES) per confermare l’operazione di copiatura.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), dopo l’esecuzione riappare il display preesistente all’esecuzione della copia. Se per eseguire il comando viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT) resta il display copy per poter proseguire con ulteriori operazioni di copiatura.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz	Cursor	—	Copy Type	—	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

#### [Rotaz]Cursor

Posiziona il cursore.

#### [Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per la copia. Premete la manopola 5 (YES) l’esecuzione effettiva dell’operazione di copiatura.

### Manopola 3

#### [Rotaz.]Copy Type

Seleziona il tipo di dati da copiare.

[Range] ProgramParameters, Programerge, Effect, StepWave, SampleParameters

- **ProgramParameters** ... Copia in un programma differente tutti i parametri di un programma specificato.
- **ProgramMerge** ... Consente con il programma di destinazione l'impiego degli stessi campioni o sample bank usati nel programma sorgente, e copia tutte le impostazioni EASY EDIT con i merged samples (campioni combinati)/sample bank.  
I campioni, i sample bank, e le impostazioni del campione usati originariamente nel programma di destinazione restano inalterati.
- **Effect** ... Copia in un programma differente solo le impostazioni di effetto da un programma specificato.
- **StepWave** ... Copia in un programma differente solo le impostazioni di StepWave Program LFO di un programma specificato.
- **SampleParameters** ... Copia in un campione (sample bank) differente i parametri da un campione specificato (sample bank). I parametri seguenti NON vengono copiati: Original Key (pag. 128), Pitch Fine (pag. 130), Low Key (pag. 128), High Key (pag. 128), Loop Mode (pag. 123), Wave Start Address (pag. 120), Wave End Address (pag. 120), Loop Start Address (pag. 121), Loop End Address (pag. 122).

### Manopola 5

[▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma copia. Premete la manopola 5 (YES) per procedere alla copiatura effettiva.

**Cursor 2**  
(Se CopyType è ProgramParameters, ProgramMerge, o StepWave/Effect)

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	From Program	From Effect	To Program	To Effect
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 206).

### Manopola 2

[↶ Rotaz.]From Program

Seleziona il programma sorgente.

[Range] 001 — 128

### Manopola 3

[↶ Rotaz.]From Effect

Seleziona l'effetto sorgente. È selezionabile solo se Copy Type è impostato su Effect.

[Range] E1 — E6 (E1 — E3 sull' A4000)

### Manopola 4

[↶ Rotaz.]To Program

Seleziona il programma di destinazione.

[Range] 001 — 128

### Manopola 5

[↶ Rotaz.]To Effect

Seleziona l'effetto destinazione. È selezionabile solo se Copy Type è impostato su Effect.

[Range] E1 — E6 (E1 — E3 sull' A4000)

[▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma copia. Premete la manopola 5 (YES) per procedere alla copiatura effettiva.

**Cursor 2**  
(Se CopyType è SampleParameters)

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	From Sample	—	To Sample
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 206).

### Manopola 3

[↶ Rotaz.]From Sample

Seleziona il campione o il sample bank sorgente. Sono selezionabili tutti i campioni (sample bank) in memoria.

### Manopola 5

[↶ Rotaz.]To Sample

Seleziona il campione o il sample bank destinazione. Sono selezionabili tutti i campioni (sample bank) in memoria. Se un campione è stato selezionato con il parametro From Sample sono selezionabili solo i campioni. Se un sample bank è stato selezionato con il parametro From Sample sono selezionabili solo i sample bank.

[▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma copia. Premete la manopola 5 (YES) per procedere alla copiatura effettiva.

## DELETE

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 1 del display → Premete la manopola 3

Elimina (tutti o selettivamente) i campioni (sample bank) o le sequenze in memoria.

**NOTE** • Prima di procedere con l'operazione delete, accertatevi che non sia in uso in un sample bank o programma il campione che vi accingete ad eliminare.

### [Operazione]

Eliminate i dati, nel modo qui indicato:

1. Selezionate il tipo di dati da eliminare con Delete Type.
2. Se il Delete Type selezionato è OneSample o OneSequence, specificate anche il campione o la sequenza da eliminare.
3. Premete la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), e sul display appare un messaggio di conferma. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione di eliminazione (delete).

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), dopo l'esecuzione riappare il display preesistente all'esecuzione di delete. Se per eseguire il comando viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), resta il display delete per poter proseguire con ulteriori operazioni di eliminazione.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	—	Delete Type	—	Sample / Sequence
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

#### [▲ Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma delete. Premete la manopola 5 (YES) per procedere all'eliminazione effettiva.

### Manopola 3

#### [↶ Rotaz.]Delete Type

Specifica il tipo di dati da eliminare.

[Range] **OneSample, AllSamples, AllFreeSamples, OneSequence**

- **OneSample** ... Consente l'eliminazione dalla memoria di un singolo campione. Selezionate con la manopola 5 il campione che intendete eliminare.

Se è selezionato un campione incluso in un sample bank, eseguendo l'operazione delete appare un display che chiede la conferma per l'eliminazione di tutti gli altri campioni contenuti nello stesso bank. Premete la manopola 5 (YES) per l'eliminazione. Premendo la manopola 4 (NO), dal sample bank vengono tolti i campioni restanti, che diventano campioni indipendenti.

- **AllSamples** ... Vengono eliminati tutti i campioni e i sample bank in memoria.
- **AllFreeSamples** ... Vengono eliminati tutti i campioni e i sample bank non usati da un programma.
- **OneSequence** ... Consente l'eliminazione dalla memoria di una sequenza specifica. Selezionatela con la manopola 5.

### Manopola 5

#### [↶ Rotaz] Sample/Sequence

Seleziona il campione o la sequenza da eliminare.

Se il Delete Type selezionato è OneSample, la manopola 5 seleziona il campione da eliminare.

Se il Delete Type selezionato è OneSequence, la manopola 5 seleziona la sequenza da eliminare.

Sono selezionabili tutti i campioni (sample bank) e le sequenze contenute in memoria.

#### [▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma eliminazione. Premete la manopola 5 (YES) per procedere effettivamente con l'operazione di eliminazione (delete).

## SAVE

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola1 per evidenziare la linea 1 → Premete la manopola 4.

Salva su disco i dati specificati in memoria.

### [Operazione]

1. Specificate il tipo di dati da salvare con il parametro Save Type (pag. 209).
2. Selezionate il disco di destinazione e il volume (pag. 209).
3. Se Save Type è OneProgram, specificate il numero del programma sorgente e del programma destinazione (pag. 209). Se Save Type è OneSample o OneSequence selezionate il campione (sample bank) o la sequenza da salvare (pag. 210).
4. Premete la manopola1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), ed appare il display che chiede la conferma. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione di salvataggio (save).

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC) dopo l'esecuzione riappare il display preesistente all'esecuzione save. Se per eseguire il comando viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT) resta il display delete per poter proseguire con ulteriori operazioni di salvataggio.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Save Type	Volume	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

#### [Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva dell'operazione di salvataggio (save).

### Manopola 3

#### [Turn] Save Type

Specifica il tipo di dati da salvare.

[Range] All(Wipe), AllPrograms(Wipe), AllEdited, AllSamples, OneProgram, OneSample, OneSequence

- **All(Wipe)** ... Salva su disco il contenuto della memoria. Questa operazione salva tutto ciò che è presente in memoria (tutti i programmi, i campioni, i sample bank, e tutte le sequenze utilizzabili) nel volume di destinazione del disco. L'operazione tuttavia cancella tutti i dati preesistenti nel summenzionato volume del disco di destinazione. [Nota: un programma è utilizzabile se usa almeno un campione o se la sua impostazione "AD In" è on.]
- **AllPrograms(Wipe)** ... Salva tutti i programmi utilizzabili, assieme a tutti i campioni/sample bank usati da questi programmi, nel volume di destinazione del disco. Non salva le sequenze. Salva solo i campioni/sample bank usati almeno in un programma (non salva i campioni non utilizzati).  
Questa operazione cancella tutti i dati preesistenti nel volume di destinazione del disco.
- **AllEdited** ... Salva su disco tutti i nuovi dati (tutti i dati nuovi ed editati non ancora salvati su disco nella loro forma corrente). Non salva oggetti che non sono stati modificati dal più recente caricamento da disco.
- **AllSamples** ... Salva tutti i campioni/sample bank all'interno del volume di destinazione.
- **OneProgram** ... Salva solo il programma selezionato in quel momento, assieme a tutti i campioni/sample bank usati da quel programma. Noterete che potete salvare il programma con qualsiasi "program number" (da 001 a 128)

per ciò che riguarda la destinazione. L'operazione elimina qualsiasi dato di programma già esistente nel disco nel numero di programma target (in volume di destinazione).

- **OneSample** ... Permette il salvataggio in memoria di un singolo campione o sample bank.
- **OneSequence** ... Permette il salvataggio in memoria di una singola sequenza.

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Volume

Seleziona il volume di destinazione.

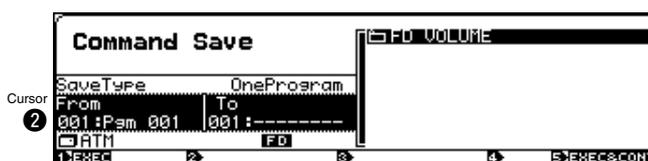
### Manopola 5

#### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma. Premete la manopola 5 per l'esecuzione effettiva dell'operazione di salvataggio (save).

### Cursor 2

(se SaveType è OneProgram)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	From Program	To Program	Volume	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 209).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]From Program

Seleziona il programma da salvare.

[Range] 001 — 128

### Manopola 3

#### [Rotaz.]To Program

Seleziona il numero del programma di destinazione.

[Range] 001 — 128

### Manopola 4

#### [Rotaz.]Volume

Seleziona il volume di destinazione.

### Manopola 5

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 209).

**Cursor 2**  
(se SaveType è OneProgram o OneSequence)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Sample/Sequence	Volume	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Manopola 1**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 209).

**Manopola 3**

[Rotaz.] Sample / Sequence

Seleziona il campione o la sequenza da salvare. Se il Save Type selezionato è OneSample, la manopola 3 seleziona il campione da salvare. Se il Save Type selezionato è OneSequence, la manopola 3 seleziona la sequenza da salvare. Sono selezionabili tutti i campioni (sample bank) e le sequenze in memoria.

**Manopola 4**

[Rotaz.] Volume

Seleziona il volume di destinazione.

**Manopola 5**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 209).

**Cursor 3**



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Disk	—	Volume	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Manopola 1**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 209).

**Manopola 3**

[Rotaz.] Disk

Seleziona il disco di destinazione.

**Knob 4**

[Turn] Volume

Seleziona il volume di destinazione.

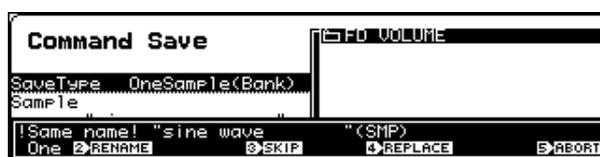
**Manopola 5**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 209).

**Conflitto di nomi**

Durante un'operazione "save", A5000/A4000 può incontrare un campione o una sequenza che abbiano lo stesso nome di quelli esistenti nel volume di destinazione.

La prima volta che si verifica questo caso, l'A5000/A4000 in fase di salvataggio visualizza la pagina command riportata qui di seguito. Tocca a voi risolvere il conflitto per il nome, in uno dei modi seguenti:



**Selezionate se ripetere la visualizzazione di questa pagina per ogni duplicazione**

Se state salvando più di un campione, potete usare questa manopola per decidere se gestire allo stesso modo tutte le duplicazioni del nome del campione oppure se volete che l'A5000/A4000 vi chieda istruzioni ad ogni conflitto di nomi.

- Selezionando One, l'A5000/A4000 mostra la pagina soprariportata ogni volta che si imbatte nella duplicazione di un nome di campione. Potete decidere di procedere per ciascun campione individualmente.
- Selezionando All, l'A5000/A4000 applica le vostre istruzioni a tutti i campioni aventi lo stesso nome e che incontra durante le operazioni di salvataggio (save).

La selezione One/All non ha significato se state salvando solo un singolo campione o una singola sequenza. (Non è possibile salvare più di una sequenza per operazione.)

**Metodi di salvataggio (Save)**

Se nel luogo di destinazione esiste già un oggetto con lo stesso nome, i dati possono essere salvati usando uno dei seguenti quattro metodi:

- **Cambiare il nome dell'oggetto da salvare**  
Premete la manopola 2 se intendete riassegnare un nome all'oggetto (campione o sequenza) in memoria prima di eseguire l'operazione save. Quest'opzione vi permette di tenere l'oggetto originale del disco e quello di recente salvataggio. Selezionando quest'opzione, l'A5000/A4000, prima del salvataggio, aggiunge un asterisco (\*) al nome residente in memoria.
- **Non salvare oggetti con nomi duplicati.**  
Premete questa manopola se non desiderate salvare su disco l'oggetto in conflitto. In questo caso, l'oggetto che è sul disco originale resta inalterato.

- **Sostituire l'oggetto del disco con quello della memoria.**  
Premete questa manopola per sovrascrivere sull'oggetto esistente sul disco, sostituendolo con quello che vi accingete a salvare. Con quest'opzione, l'A5000/A4000 elimina l'oggetto originale del disco per sostituirlo con quello della memoria principale.
- **Rinunciare all'operazione "save".**  
Premete questa manopola per porre termine all'operazione save senza ulteriori salvataggi. Notate che non è possibile annullare eventuali salvataggi già completati.

**NOTE****Salvataggio e caricamento su/da più floppy disk.**

- I dati non contenibili da un singolo floppy disk possono essere segmentati e salvati su più floppy. Quando salvate dati non contenibili su un solo floppy disk, appare un display di conferma per scegliere fra l'interruzione del salvataggio dati o il salvataggio su più dischetti. Premete la manopola 5 (OK) per eseguire un save su più dischi. A questo punto non dovrete cambiare dischetto.
- Eseguendo un save di tipo multi-floppy, seguite le istruzioni da display ed inserite i nuovi floppy disk come richiesto. I dischi non formattati possono essere usati a partire dal secondo disco (vengono automaticamente formattati senza interrompere l'operazione "save").
- I dati per i multi-floppy vengono salvati in un formato speciale, e nel modo Disk i programmi e i campioni salvati non possono essere verificati. Per questa ragione, i singoli programmi o campioni non possono essere caricati dai floppy dischi salvati in questo modo e su questi dischi non possono essere salvati ulteriori programmi o campioni.
- I dati salvati su floppy disk multipli possono essere caricati inserendo innanzitutto il primo floppy disk ed eseguendo l'operazione di carico (load) dal display DISK-VOLUME (pag. 172). Quindi è sufficiente cambiare floppy secondo le istruzioni da display.
- I nomi dei dischi in versione multi-floppy sono gli stessi del primo disco seguito da un numero progressivo. Quando si caricano i dati, bisogna inserire i dischi secondo l'ordine numerico.
- Poiché non è possibile verificare nel modo disk i floppy disk salvati in questo modo, scegliete nomi di disco che rispecchino chiaramente il loro contenuto.

**ARRANGE**

Pulsante [COMMAND/EXIT] → La manopola 1 serve per evidenziare la linea 1 del display → Premete la manopola 5

Esegue automaticamente la mappatura dei campioni assegnati al programma o al sample bank selezionato. I campioni sono disposti secondo le regolazioni di Low Key Range, dalla più bassa alla più alta.

**[Operazioni]**

1. Usate il parametro Arrange Type per specificare se i campioni sono in un Programma o in un Sample Bank (pag. 211).
2. Selezionate il Programma o il Sample Bank che usa i campioni da arrangiare (pag. 211).
3. Usate le manopole 2 e 3 di Cursor 2 per specificare le condizioni relative ai campioni da distribuire.
4. Usate le manopole 4 e 5 di Cursor 2 per specificare le condizioni relative alla funzione "arrange".
5. Premete la manopola 1 (EXEC) o 5 (EXEC&CONT). Appare il display di conferma. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire.

- NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT) il display arrange rimane per consentire la continuazione e l'esecuzione di ulteriori operazioni di "arrange".

**Cursor 1**

Command Arrange					
Cursor 1	ArrangeType	Program	Program	001:Sam 001	
	TargetCh	TargetArea	MapFrom	MapKey	white
	A01	C-2(→G 8)	C 1→		
	1]EXEC	2]	3]	4]	5]EXEC&CONT
	Rotaz.	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4
	Cursor	Arrange Type	Program	SampleBank	—
	Press.	EXEC	—	—	EXEC&CONT

**Manopola 1****[↶Rotaz.]Cursor**

Posiziona il cursore.

**[↑ Press.]EXEC**

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma "arrange". Premete la manopola 5 (YES) per l'effettiva esecuzione di questo tipo di operazione.

**Manopola 2****[↶Rotaz.]Arrange Type**

Determina se verrà eseguita la mappatura dei campioni assegnati ad un programma o ad un sample bank.

**[Range] Program, SampleBank**

- **Program** ... Verrà eseguita la mappatura di campioni assegnati ad un programma.
- **SampleBank** ...Verrà eseguita la mappatura di campioni assegnati ad un Sample Bank.

**Manopola 3****[↶Rotaz.]Program**

Seleziona il programma al quale deve essere applicata la rimappatura automatica del campione (Arrange). È possibile solo se Arrange Type è impostato su Program.

[Range] 001 — 128

**Manopola 4****[↶Turn] SampleBank**

Seleziona il sample bank al quale deve essere applicata la rimappatura automatica del campione (Arrange). È possibile solo se Arrange Type è impostato su SampleBank.

[Range] Tutti i sample bank in memoria

## Manopola 5

### [▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma “arrange”. Premete la manopola 5 (YES) per l’effettiva esecuzione di questo tipo di operazione.

### Cursor ②

Command Arrange					
ArrangeType	Program	Program	001:Psm 001		
TargetCh	A01	TargetArea	C-2(→G 8)	MapFrom	C 1→
MapKey	white				
1]EXEC	2]MIDI	3]MIDI	4]MIDI	5]EXEC&CONT	
	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Target Channel	Target Area	Map From	Map Key
Press.	EXEC	MIDI	MIDI	MIDI	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 211).

## Manopola 2

### [↶ Rotaz.]Target Channel

Specifica il canale MIDI che verrà usato per selezionare i campioni da distribuire.

[Range] A01 — B16 (01 — 16 sull’A4000), Bch, all

- **A01 — B16 (01 — 16 sull’A4000)** ... Verranno distribuiti solo i campioni impostati sul corrispondente canale di ricezione.
- **Bch** ... Saranno distribuiti solo i campioni impostati sul corrispondente canale di ricezione base (pag.94).
- **all** ... Saranno distribuiti tutti i campioni assegnati.

### [▲ Press.]MIDI

Consente l’impostazione del parametro Target Channel direttamente da un controller MIDI esterno (pag. 82).

**NOTE** • Impostando il canale MIDI via MIDI sull’A5000, ricevete i messaggi MIDI appropriati attraverso il connettore MIDI IN-A per impostare i canali A01 — A16, e attraverso il connettore MIDI IN-B per impostare i canali B01 — B16.

## Manopola 3

### [↶ Rotaz.]Target Area

Specifica la nota più bassa nell’area della tastiera contenente i campioni da ridistribuire.

[Range] C-2 — G8

- Se il parametro Arrange Type è su Program, verranno selezionati tutti i campioni nel range dalla nota specificata della Target Area fino alla nota G8.
- Se il parametro Arrange Type è su SampleBank, verranno selezionati i campioni che sono sia nel Key Range (pag. 127) del parametro SAMPLE sia nel range che inizia dalla Target Area (non fino a G8).

### [▲ Press.]MIDI

Consente l’impostazione del parametro Target Channel direttamente da un controller MIDI esterno (pag. 82).

## Manopola 4

### [↶ Rotaz.]Map From

Imposta la nota base per la distribuzione del campione. I campioni selezionati per questo scopo verranno mappati dalla nota Map From in su, tasto per tasto.

[Range] C-2 — G8

### [▲ Press.]MIDI

Consente l’impostazione del parametro Map From direttamente da un controller MIDI esterno (pag. 82).

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]Map Key

Determina se i campioni verranno o non verranno assegnati ai tasti neri.

[Range] White, all

- **White** ... I campioni saranno assegnati ai soli tasti bianchi
- **all** ... I campioni saranno assegnati a tutti i tasti (bianchi e neri).

### [▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma relativa ad “arrange”. Premete la manopola 5 (YES) per l’effettiva esecuzione dell’operazione arrange.

## FREEZE

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 2 del display → Premere la manopola 2.

Questo comando rende operative le impostazioni Easy Edit o Sample Bank direttamente sui campioni. Dopo l’esecuzione, le impostazioni Easy Edit o Sample Bank sono inizializzate.

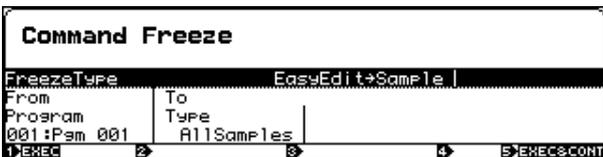
**HINT** • Se in un differente programma o sample bank viene copiato un campione che utilizza le impostazioni Easy Edit o sample bank, il suono del campione cambia. La funzione Freeze può essere usata per applicare le impostazioni Easy Edit o sample bank ad un campione in modo da spostarlo in qualsiasi altro programma o sample bank senza cambiarne il suono. È anche possibile cambiare simultaneamente i modi loop di tutti i campioni costituenti il sample bank.

### [Operazione]

1. Selezionate Freeze Type (pag. 213).
2. Apportate le altre regolazioni come richiesto.
3. Premete la manopola 1 (EXEC) o 5 (EXEC&CONT), ed apparirà il display di conferma relativo a Freeze. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l’operazione freeze.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), dopo l’esecuzione riappare il display preesistente all’esecuzione di freeze. Se per eseguire il comando viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT) resta il display freeze per poter proseguire con ulteriori operazioni di questo tipo.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Freeze Type	—	—	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

#### [Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma “freeze”. Premete la manopola 5 (YES) per l’effettiva esecuzione di questo tipo di operazione.

### Manopola 2

#### [Rotaz.]Freeze Type

Imposta la sorgente delle impostazioni da applicare ai campioni.

[Range] **EasyEdit → Sample,**  
**SampleBank&LpMode → Samples,**  
**SampleBank → Samples,**  
**LpMode → Samples**

- **EasyEdit → Sample ...** Le impostazioni Easy Edit del modo Program vengono applicate direttamente ai campioni relativi (Sample Bank). Dopo l’esecuzione i parametri Easy Edit vengono inizializzati, ad eccezione dei parametri seguenti:  
MIDI Control (pag. 101) se il target è samples, o MIDI Control (pag. 101), Pitch Fine (pag. 98), Key Range Shift (pag. 99), e Key Low/High Limit (pag. 99) se il target è Sample Banks. In alcuni altri casi è possibile che i parametri non vengano applicati ai campioni o ai Sample Bank. I campioni compresi in un Sample Bank target non vengono influenzati.
- **SampleBank&LpMode → Samples ...** Le impostazioni Sample Bank vengono applicate direttamente ai campioni che esso contiene. Le impostazioni Sample Bank vengono iniziate dopo l’esecuzione. Contemporaneamente vengono cambiate le impostazioni di Loop Mode (pag. 123) per tutti i campioni contenuti nel Sample Bank specificato.
- **SampleBank → Samples ...** Le impostazioni del Sample Bank vengono applicate direttamente ai campioni in esso contenuti. Vengono iniziate dopo l’esecuzione.
- **LpMode → Samples ...** Le impostazioni Loop Mode (pag. 123) di tutti i campioni contenuti nel Sample Bank specificato vengono cambiate.

### Manopola 5

#### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma “freeze”. Premete la manopola 5 (YES) per l’effettiva esecuzione di questo tipo di operazione.

### Cursor 2

(se FreezeType è EasyEdit → Sample)



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	From SampleBank	To Type	—	To Sample
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 213).

### Manopola 2

#### [Rotaz.]From Program

Seleziona il programma sorgente per l’operazione Freeze.

[Range] 001 — 128

### Manopola 3

#### [Rotaz.]To Type

Determina se le impostazioni di Easy Edit verranno applicate a tutti i campioni (Sample Bank), o ad un singolo campione.

[Range] **AllSamples, OneSample**

- **AllSamples ...** Verranno influenzati tutti i campioni (Sample Bank) usati dal programma.
- **OneSample ...** Verrà influenzato solo il campione specificato (Sample Bank).

### Manopola 5

#### [Rotaz.]To Sample

Specifica il campione o il sample bank target per l’operazione Freeze.

Possono essere selezionati tutti i campioni (Sample Bank) assegnati al programma con il parametro From Program.

**NOTE** • È utilizzabile solo se il parametro To Type è impostato su OneSample.

#### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma “freeze”. Premete la manopola 5 (YES) per l’effettiva esecuzione di questo tipo di operazione.

**Cursor 2**  
 (se FreezeType è SampleBank&LpMode → Samples,  
 SampleBank → Samples, and LpMode → Samples)

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	From SampleBank	Loop Mode	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Manopola 1**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 213).

**Manopola 3**

[↶ Rotaz.] From SampleBank

Seleziona il Sample Bank sorgente per l'operazione Freeze. Sono selezionabili tutti i Sample Bank in memoria.

**Manopola 4**

[↶ Rotaz.] Loop Mode

Imposta il Loop Mode. Quando viene eseguito il comando Freeze, le impostazioni Loop Mode di tutti i campioni appartenenti al Sample Bank target vengono fissate di conseguenza. Sono selezionabili tutti i Loop Modes (pag. 123).

**NOTE** • È utilizzabile solo se Freeze Type è impostato su SampleBank&LpMode → Samples o LpMode → Samples.

**Manopola 5**

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 213).

**REGISTER**

Pulsante [COMMAND/EXIT] →

Manopola 1 per evidenziare la linea 2 del display → Premere la manopola 3.

Questo comando registra le impostazioni iniziali delle funzioni EFFECT, SETUP, e CONTROL che saranno richiamate ad ogni accensione o se un programma viene inizializzato (pag. 217) dal programma sorgente specificato. Registra anche i parametri iniziali del campione che saranno richiamati quando un campione viene registrato (pag. 151) o importato (pag. 175) dal campione sorgente specificato.

**HINT** • Se, ad esempio, volete che il riverbero sia attivo (ON) all'accensione o quando un programma viene inizializzato, usate questa procedura:

1. Create un programma che utilizzi il riverbero.
2. Passate alla pagine REGISTER e selezionate Program come Regist Type.
3. Selezionate il programma creato allo step 1 come Source Program, e impostate il parametro Regist Source EFFECT su SourcePgm.
4. Eseguite il comando Register.

**NOTE** • Le impostazioni registrate vengono conservate dopo lo spegnimento.

• Con la registrazione di impostazioni nuove, si cancellano automaticamente per sovrascrittura quelle preesistenti.

**[Operazione]**

1. Selezionate il Regist Type (pag. 215).
2. Effettuate le altre regolazioni necessarie.
3. Premete la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), ed appare il display di conferma relativo a register. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione di registrazione.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT) il display register rimane per consentire la continuazione e l'esecuzione di ulteriori operazioni.

**Cursor 1**

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Regist Type	—	—	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

**Manopola 1**

[↶ Rotaz.] Cursor

Posiziona il cursore.

[⬆ Press] EXEC

Premetela per richiamare il display di conferma register. Con la manopola 5 (YES) eseguite l'operazione di registrazione.

## Manopola 2

### [Rotaz.]Regist Type

Determina se devono essere registrate le impostazioni iniziali di Program o Sample.

[Range] Program, Sample

## Manopola 5

### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per register. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Cursor 2 (se RegistType è Program)

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Regist Source EFFECT	Regist Source SETUP	Regist Source CONTROL	Source Program
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 214).

## Manopola 2

### [Rotaz.]Regist Source EFFECT

Specifica la sorgente dei dati da registrare come impostazioni iniziali di effetto.

[Range] off, SourcePgm, FactorySet

- **off** ... Non sono registrate impostazioni di effetto iniziali. Vengono mantenute quelle correnti.
- **SourcePgm** ... Vengono registrate le impostazioni di effetto del Source Program specificato.
- **FactorySet** ... Vengono registrate le impostazioni di effetto predefinite in fabbrica.

## Manopola 3

### [Rotaz.]Regist Source SETUP

Specifica la sorgente dei dati da registrare come impostazioni iniziali di setup.

[Range] off, SourcePgm, FactorySet

- **off** ... Non sono registrate impostazioni di setup iniziali. Vengono mantenute quelle correnti.
- **SourcePgm** ... Vengono registrate le impostazioni di setup del Source Program specificato.
- **FactorySet** ... Vengono registrate le impostazioni di setup predefinite in fabbrica.

## Manopola 4

### [Rotaz.]Regist Source CONTROL

Specifica la sorgente dei dati da registrare come impostazioni iniziali di initial control.

[Range] off, SourcePgm, FactorySet

- **off** ... Non sono registrate impostazioni di initial control. Vengono mantenute quelle correnti.
- **SourcePgm** ... Vengono registrate le impostazioni di controllo del Source Program specificato.
- **FactorySet** ... Vengono registrate le impostazioni di controllo iniziale predefinite in fabbrica.

## Manopola 5

### [Rotaz.]Source Program

Specifica il programma sorgente per Register.

[Range] 001 — 128

**NOTE** • Questa regolazione non ha effetto se i parametri *Regist Source EFFECT*, *Regist Source SETUP*, e *Regist Source CONTROL* non sono su *SourcePgm*.

### [Press.]EXEC&CONT

Premete la manopola per richiamare il display di conferma register. Con la manopola 5 (YES) eseguite l'operazione di registrazione.

### Cursor 2 (se RegistType è Sample)

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Regist Source	—	Source Sample
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 214).

## Manopola 3

### [Rotaz.]Regist Source

Specifica la sorgente dei dati da registrare come impostazioni iniziali di sample.

[Range] SourceSample, FactorySet

- **SourceSample** ... Vengono registrate le impostazioni di setup del Source Sample specificato.
- **FactorySet** ... Vengono registrate le impostazioni di setup predefinite in fabbrica.

## Manopola 5

### [Rotaz.]Source Sample

Specifica il source sample per l'operazione Register. Sono selezionabili tutti i campioni in memoria.

**NOTE** • Se il parametro *Regist Source* è su *FactorySet*, quando viene eseguito il comando non verrà usata l'impostazione *Source Sample*

### [Press.]EXEC&CONT

Premete la manopola per richiamare il display di conferma register. Con la manopola 5 (YES), eseguite l'operazione di registrazione.

## BULK DUMP

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 2 del → Premere Manopola 4.

Il comando Bulk Dump permette il trasferimento dei dati di program e sample in memoria in altri dispositivi MIDI come MIDI bulk data.

**NOTE** • Per il trasferimento dati è necessario che corrispondano i numeri dei dispositivi di trasmissione e quelli di ricezione dei bulk data.

### [Operazione]

1. Selezionate il Bulk Type (pag. 216).
2. Effettuate le altre impostazioni come richiesto.
3. Premete la manopola 1 (EXEC) o la manopola 5 (EXEC&CONT), ed appare il display di conferma bulk dump. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione bulk dump.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), il display bulk data rimane per consentire la continuazione e l'esecuzione di ulteriori operazioni.

Command BulkDump					
	BulkType	WithRelated	Program		
	Program	on	001:Pam 001		
	1]EXEC	2]	3]	4]	5]EXEC&CONT
Rotaz.	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
	—	Bulk Type	With Related / Format	Program	Sample
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Manopola 1

### [Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per bulk dump. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione

## Manopola 2

### [Rotaz.]Bulk Type

Specifica il tipo di dati da trasferire con l'operazione Bulk Dump.

#### [Range] Program, Sample, System, All

- **Program** ... Verrà trasmesso il singolo programma specificato con la manopola 4.
- **Sample** ... Verrà trasmesso il singolo campione o sample bank specificato con la manopola 5.
- **System** ... Trasmissione di tutti i dati di sistema.
- **All** ... Trasmissione di tutti i dati, inclusi quelli di sistema.

## Manopola 3

### [Rotaz.]With Related / Format

Con l'opzione "With Related", tutti i campioni assegnati al programma selezionato e tutti quelli all'interno del sample bank selezionato, possono essere trasmessi automaticamente e contemporaneamente come program/sample bank specificato.

#### [Range] off, on

- **off** ... I dati del campione non vengono trasmessi.
- **on** ... I dati del campione vengono trasmessi.

**NOTE** • L'impostazione "With Related" è possibile se Bulk Type è su Program o Sample e se con la manopola 5 è stato selezionato un sample bank.

Format determina il tipo di dati da trasmettere.

#### [Range] normal, parameter, SDS#1 — SDS#1025

- **normal** ... Trasmette tutti i dati (wave e parameter) nel formato dell'A5000/A4000.
- **parameter** ... Trasmette solo i dati parameter nel formato dell'A5000/A4000.
- **SDS#1 — SDS#1025** ... Trasmette tutti i dati (wave e parameter) nel formato standard "sample-dump". Il valore numerico dà il numero di campione SDS trasmesso assieme ai dati riversati a blocchi.

**NOTE** • L'impostazione "Format" è possibile se Bulk Type è su Sample e se con la manopola 5 è stato selezionato un campione.

## Manopola 4

### [Rotaz.]Program

Specifica il programma da trasferire con l'operazione Bulk Dump.

#### [Range] 001 — 128

**NOTE** • Questo parametro può essere usato se Bulk Type è impostato su Program.

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]Sample

Specifica il campione (sample bank) da trasferire con l'operazione Bulk Dump.

Sono selezionabili tutti i campioni (sample bank) in memoria.

**NOTE** • Questo parametro può essere usato se Bulk Type è impostato su Sample.

### [▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per bulk dump. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## INITIALIZE

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 2 → Premere la manopola 5.

Usate questa videata per inizializzare uno o tutti i programmi residenti in memoria.

**NOTE** • L'inizializzazione toglie tutte le assegnazioni del campione (imposta gli interruttori ToPgm su OFF), cancella tutte le impostazioni Easy Edit e riporta ai valori iniziali impostati sulla pagina REGISTER (pag.214) le regolazioni di EFFECT, SETUP e CONTROL. (Se non avete impostato valori di REGISTER, le impostazioni di EFFECT, SETUP e CONTROL ritornano ai valori di default).

### [Operazione]

1. Seleziona Init Type (pag. 217).
2. Se Init Type è OneProgram, specificate il programma da inizializzare (pag. 217).
3. Specificate se inizializzare dalle impostazioni Register o da quelle predefinite in fabbrica (pag. 217).
4. Premete la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), ed appare il display di conferma "initialize". Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione di inizializzazione.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT) il display initialize rimane per consentire la continuazione e l'esecuzione di ulteriori operazioni.

Command Initialize					
	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	Init Type	Program	—	InitTo
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Manopola 2

### [↶ Rotaz.]Init Type

Determina se verrà inizializzato un solo programma o tutti.

[Range] AllPrograms, OneProgram

- AllPrograms ... Inizializza tutti i programmi.
- OneProgram ... Inizializza il programma selezionato con la manopola 3.

## Manopola 3

### [↶ Rotaz.]Program

Seleziona per l'inizializzazione un solo programma.

[Range] 001 — 128

**NOTE** • Questo parametro può essere usato se InitType è impostato su OneProgram.

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]InitTo

Specifica il tipo di inizializzazione da eseguire

[Range] RegisteredSet, FactorySet

- RegisteredSet ... Per l'inizializzazione si usano i valori registrati con il comando REGISTER.
- FactorySet ... Per l'inizializzazione si usano i valori predefiniti in fabbrica.

### [▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per initialize. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## PROCESS

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 3 del display → Premere manopola 2

I comandi PROCESS comprendono: sample normalization, reverse, fade, loop crossfade, ed altro.

### [Operazione]

1. Selezionate il Process Type da applicare al campione.
2. Selezionate il campione da elaborare.
3. Impostate altri parametri come richiesto.
4. Premete la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), ed appare il display di conferma Process. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione.

- NOTE**
- Il contenuto di questo display varia secondo il Process Type selezionato.
  - Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), il display process rimane per consentire la continuazione e l'esecuzione di ulteriori operazioni.

### Cursor ① (lo stesso per tutti i Process Type)

Command Process					
Cursor ①	ProcessType	Sample			
	Normalize	"sine wave"			
	Gain	100%	MinusSide	100%	
	PlusSide	EXEC			
Rotaz.	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
	Cursor	Process Type	—	—	Sample
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

#### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.  
Il cursore non si può spostare se è selezionato Reverse Process Type.

#### [Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma process. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Manopola 2

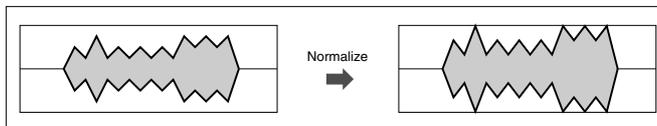
#### [Rotaz.]Process Type

Specifica il tipo di elaborazione da applicare al campione.

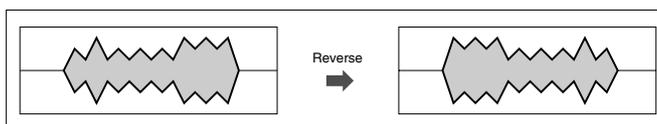
#### [Range] Normalize, Reverse, Fade, LoopXfade

- **Normalize** ... Viene rilevato il livello di picco del campione selezionato e il livello generale della forma d'onda (wave) viene regolato in modo che il livello di picco sia immediatamente sotto il punto di saturazione (cioè il livello viene massimizzato). I dati della wave possono essere volutamente saturati o il lato positivo o negativo della forma d'onda possono essere

regolati singolarmente per cambiare il suono come si desidera.



- **Reverse** ... Inverte la forma d'onda rispetto al tempo, per cui il suono risulta invertito.



- NOTE**
- Il comando inverte l'intera forma d'onda. L'operazione non è limitata all'area compresa fra l'indirizzo d'inizio e fine (start ed end address).
  - Se viene eseguito Reverse, gli indirizzi di start ed end della forma d'onda vengono regolati automaticamente di modo che l'onda suoni entro la stessa "regione". La stessa cosa vale per gli indirizzi di start ed end del loop: vengono regolati automaticamente di modo che il loop suoni entro la stessa "regione".
  - **Fade** ... Applica un graduale fade-in dallo start address o fade-out fino all'end address della forma d'onda.
  - **LoopXfade** ... Produce un passaggio uniforme nel punto di sovrapposizione del loop.

### Manopola 5

#### [Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da elaborare.

[Range] Tutti i campioni in memoria.

#### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma process. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Cursor ② (se Process Type è Normalize)

Command Process					
Cursor ②	ProcessType	Sample			
	Normalize	"sine wave"			
	Gain	100%	MinusSide	100%	
	PlusSide	EXEC			
Rotaz.	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
	Cursor	—	Plus Side Gain	—	Minus Side Gain
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

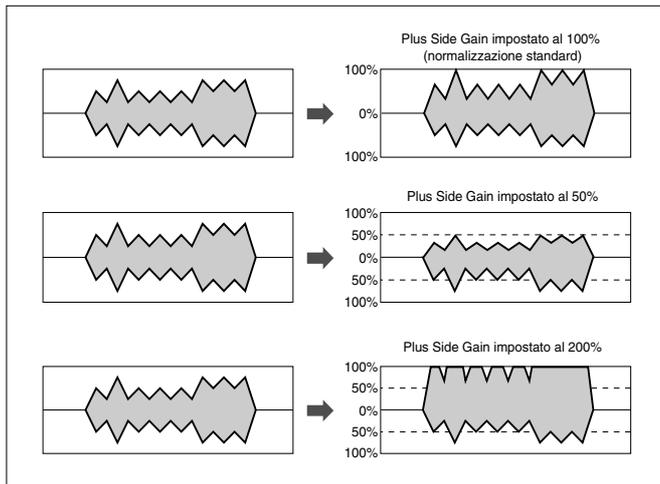
Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 218).

### Manopola 3

[↶ Rotaz.] Plus Side Gain

Specifica l'entità di amplificazione (in %) da applicare solo al lato positivo (la sezione della forma d'onda al di sopra della linea centrale "0") della forma d'onda del campione selezionato. Un'impostazione di "100%" normalizza solo il lato positivo della forma d'onda. Regolazioni superiori al "100%" possono produrre saturazione.

[Range] 0% — 400%

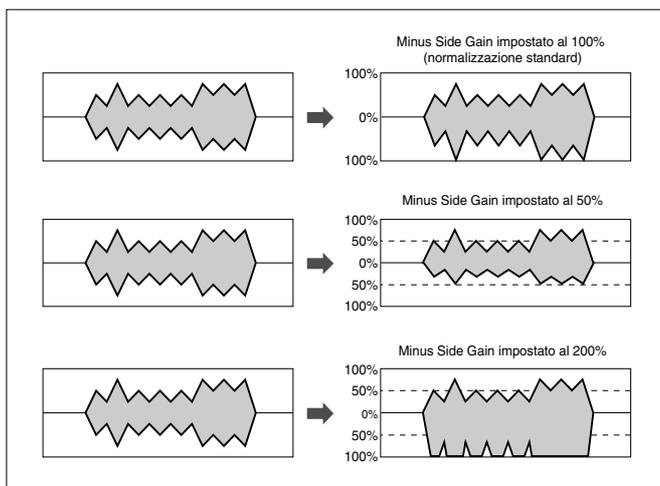


### Manopola 5

[↷ Rotaz.] Minus Side Gain

Specifica l'entità di amplificazione (in %) da applicare solo al lato negativo (la sezione della forma d'onda al di sotto della linea centrale "0") della forma d'onda del campione selezionato. Un'impostazione di "100%" normalizza solo il lato negativo della forma d'onda. Regolazioni superiori al "100%" possono produrre saturazione.

[Range] 0% — 400%



[▲ Press.] EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per normalize. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Cursor 2 (se Process Type è Fade)

Command Process

ProcessType	Fade	Sample	"sine wave"
FadeType	FadeIn	Curve	-exponent
EXEC	EXEC	Length	0   0%

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
↶ Rotaz.	Cursor	Fade Type	Curve	Length	Length %
▲ Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 218).

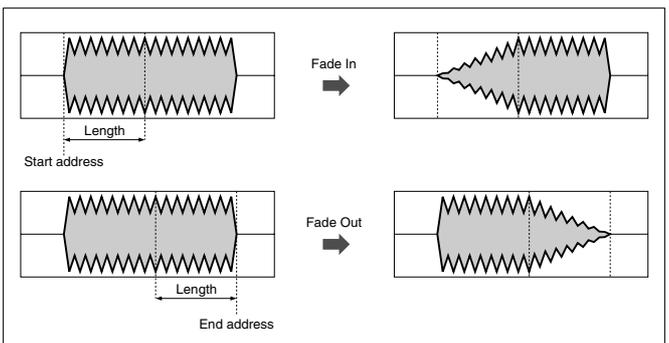
### Manopola 2

[↶ Rotaz.] Fade Type

Specifica il tipo di fade da creare: fade in o fade out.

[Range] FadeIn, FadeOut

- FadeIn ... Produce un fade-in.
- FadeOut ... Produce un fade-out.

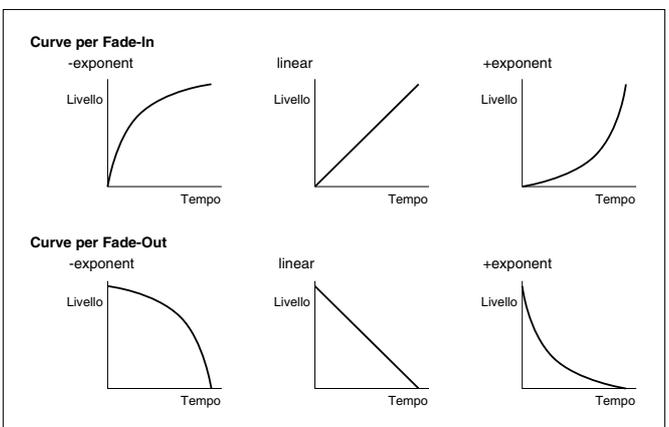


### Manopola 3

[↶ Rotaz.] Curve

Seleziona il tipo di curva per fade in/out. Sono disponibili tre tipi, come illustrato qui di seguito.

[Range] -exponent, linear, +exponent



## Manopola 4

### [Rotaz.]length

Ruotate la manopola per impostare la lunghezza (length) di fade, in unità "address". La lunghezza minima è 0 (nessuna dissolvenza). La massima è uguale all'intera durata o lunghezza del playback della forma d'onda (la lunghezza fra start address ed end address).

Ricordate che fade-in inizia sempre dallo start address, mentre fade-out inizia sempre con end address.

[Range] 0 — Wave length

## Manopola 5

### [Rotaz.]length %

Specifica la lunghezza fade in o fade out come una percentuale della lunghezza della forma d'onda. Questo parametro funziona congiuntamente con il parametro length (Manopola 4).

[Range] 0% — 100%

### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma fade. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## Cursor 2 (se Process Type è LoopXfade)

Command Process		ProcessType	Sample
	Cursor 2	LoopXfade	"sine wave"
		XFadeArea	Curve Width
		sustain	-exponent 0%
		1 EXEC	5 EXEC&CONT

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Crossfade Area	Curve	—	Width
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 218).

## Manopola 2

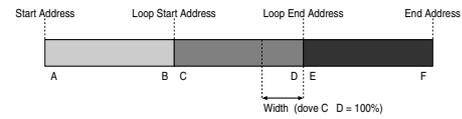
### [Rotaz.]Crossfade Area

Seleziona l'area a cui si applica il crossfade (ossia la dissolvenza incrociata), e determina i segmenti usati per generare il crossfade.

[Range] sustain, release

- **sustain** ... Genera il crossfade fondendo la parte finale del loop con l'area che precede immediatamente la parte iniziale del loop. Questo metodo produce looping più uniformemente sostenuti, ed il crossfade ricorre ad ogni ripetizione.
- **release** ... Genera il crossfade fondendo la parte iniziale del loop con il segmento iniziale che segue l'area del loop. Questo metodo produce un release del loop più uniforme, ed il crossfade si manifesta solo una volta (quando si esce dal loop). Questo metodo è utile solo con il tipo di loop "→O→".

### Elaborazione se Crossfade Area = sustain:

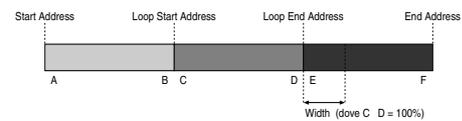


Step 1: Copia della porzione d'onda dalla fine del segmento A B in un buffer. Estrae una porzione di uguale lunghezza dalla fine di C D, e lo copia in un altro buffer. La lunghezza di queste porzioni è determinata dall'impostazione Width.

Step 2: Applica il fade-in alla porzione A B, e il fade-out alla porzione C D.

Step 3: Combina le due forme d'onda risultanti, e ne scrive il risultato nell'area di estrazione alla fine di C D.

### Elaborazione se Crossfade Area = release:



Step 1: Copia della porzione d'onda dall'inizio del segmento C D in un buffer. Estrae una porzione di uguale lunghezza dall'inizio di E F, e lo copia in un altro buffer. La lunghezza di queste porzioni è determinata dall'impostazione Width.

Step 2: Applica il fade-in alla porzione C D, e il fade-out alla porzione E F.

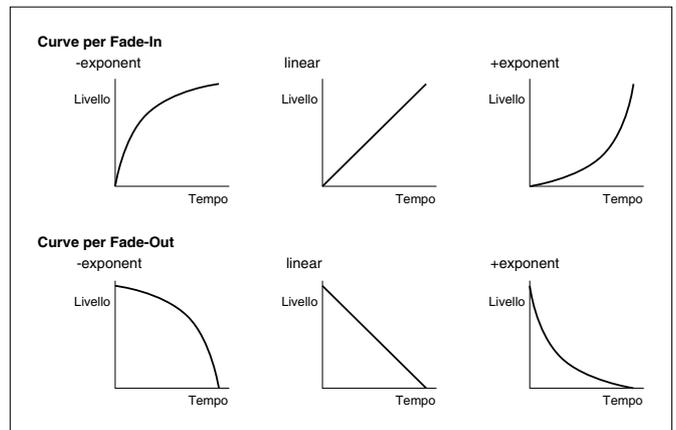
Step 3: Combina le due forme d'onda risultanti, e ne scrive il risultato nell'area di estrazione alla fine di E F.

## Manopola 3

### [Rotaz.]Curve

Seleziona il tipo di curva per il crossfade. Sono disponibili tre tipi, come illustrato qui di seguito.

[Range] -exponent, linear, +exponent



## Manopola 5

### [Rotaz.]Width

Imposta la lunghezza dell'area crossfade, come percentuale della lunghezza totale del loop.

[Range] 0% — 90%

### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per crossfade. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## LOOP DIVIDE

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 3 → Premete la manopola 3

Divide i dati della forma d'onda fra i punti di start ed end del loop del campione in segmenti uguali che diventano campioni indipendenti. Questo comando permette la creazione di copie multiple del campione selezionato e la loro successiva collocazione in un nuovo sample bank. Tuttavia, non vengono copiati gli effettivi dati della forma d'onda (wave). Gli indirizzi della wave e del loop dei nuovi campioni sono eguali divisioni dell'area compresa fra l'indirizzo di start ed end del loop del campione originale. Il modo loop per i nuovi campioni viene automaticamente impostato su " -- →". I nuovi campioni vengono immagazzinati con numeri consecutivi in un sample bank che viene chiamato automaticamente "Div SmpBank."

\* **Accertatevi che il loop del campione sia impostato opportunamente prima di usare questa caratteristica.**

- HINT**
- Questa caratteristica, ad esempio, può essere sfruttata per estrarre singoli beats (movimenti) da un campione di un pattern ritmico e salvarli come campioni singoli.
  - I singoli campioni ottenuti dalla divisione di Loop Divide vengono distribuiti automaticamente su note consecutive, per cui i campioni risultanti possono essere assegnati ad un programma o sample bank ed eseguiti immediatamente via MIDI.

### [Operazione]

1. Selezionate il campione da dividere.
2. Impostate gli altri parametri secondo necessità.
3. Premete la manopola 1 (EXEC) o la manopola 5 (EXEC&CONT), ed appare il display di conferma loop divide. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione loop divide.

**NOTE**

- Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), il display loop divide rimane per consentire la continuazione e l'esecuzione di ulteriori operazioni.

### Cursor 1

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	—	—	Sample
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

[Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di

conferma per loop divide. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione. display.

### Manopola 5

[Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da dividere.

[Range] Tutti i campioni in memoria.

[Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per register. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Cursor 2

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	Division	Length	Map From	Map Key
Press.	EXEC	—	—	MIDI	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 221).

### Manopola 2

[Rotaz.]Division

Determina il numero di segmenti in cui suddividere il campione.

I dati di wave fra i punti di inizio e fine loop del campione sono divisi nel numero corrispondente di segmenti uguali. L'indirizzo di ciascun segmento diventa l'indirizzo di start wave di ogni nuovo campione.

[Range] 1/2 — 1/32

### Manopola 3

[Rotaz.]Length

Specifica la lunghezza dei campioni prodotti dal comando Loop Divide come percentuale.

[Range] 10% — 800%, ToLoopEnd

- 10% — 800% ... La lunghezza di wave (forma d'onda) dei campioni risultanti sarà la percentuale specificata dei segmenti prodotti dal comando Loop Divide partendo con il nuovo indirizzo di wave start di ciascun nuovo campione. Con una regolazione di 100%, la lunghezza dei campioni è la stessa dei segmenti prodotti dividendo il loop.
- ToLoopEnd ... L'indirizzo di fine loop (end) del campione originale diventa l'end address dei nuovi campioni.

## Manopola 4

### [Rotaz.]Map From

Imposta la nota originale per i campioni suddivisi. I campioni sono mappati in modo che il primo sia sulla nota specificata ed i successivi sulle note immediatamente più alte.

[Range] C-2 — G8

### [Press.]MIDI

Se si preme questa manopola il parametro può essere impostato direttamente da un messaggio MIDI di note-on ricevuto da un dispositivo MIDI esterno. Vedere pag. 82.

## Manopola 5

### [Rotaz.]Map Key

Determina se i campioni saranno o non saranno assegnati ai tasti neri.

[Range] white, all

- **white** ... I campioni vengono assegnati solo ai tasti bianchi.
- **all** ... i campioni vengono assegnati a tutti i tasti (bianchi e neri).

### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per loop divide. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## RESAMPLE

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la line 3 del display → Premere la manopola 4

Applica ai campioni le funzioni di time stretch e pitch conversion. La prima cambia la lunghezza dei campioni senza modificarne il pitch, mentre la seconda cambia il pitch dei campioni senza cambiarne la lunghezza.

- NOTE**
- Il comando allunga o accorcia l'intera forma d'onda. (L'operazione non è limitata all'area compresa fra gli indirizzi di start ed end.)
  - La conversione del tempo può produrre risultati inaspettati. Si consiglia di limitare le regolazioni entro  $\pm 10\%$ , tranne i casi specifici in cui desideriate ottenere tali risultati eccezionali.
  - Dopo time conversion, lo "start address" e il "loop start address" si resettano sullo start address (=0) della wave, e l'"end address" e il "loop end address" si resettano sull'end address della wave.

### [Operazione]

1. Seleziona Resample Type.
2. Seleziona il campione da ricampionare
3. Impostate altri parametri secondo necessità.
4. Premete la manopola 1 (EXEC) o la manopola 5 (EXEC&CONT), ed appare il display di conferma resample. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione resample.

**NOTE** • Il contenuto di questo display varia secondo il Resample Type selezionato.

- Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), il display resample rimane per continuare con l'esecuzione di ulteriori operazioni.

### Cursor ① (lo stesso per tutti i Resample)

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Resample Type	—	Sample
Press.	EXEC	—	—	AUDITION	EXEC&CONT

## Manopola 1

### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

### [Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per resample. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## Manopola 2

### [Rotaz.]Resample Type

Determina il tipo di elaborazione di ricampionamento (resample) da applicare al campione selezionato.

[Range] TimeStretch(tempo), TimeStretch(length), TimeStretch(beat), TimeStretch(time), PitchConvert

- **TimeStretch(tempo)** ... Modifica del tempo con una lunghezza campione risultante basata sul tempo specificato.
- **TimeStretch(length)** ... Modifica del tempo con una lunghezza campione risultante basata sulla lunghezza dei dati wave specificata.
- **TimeStretch(beat)** ... Modifica del tempo con una lunghezza campione risultante basata sul beat specificato (beat per tempo di playback).
- **TimeStretch(time)** ... Modifica del tempo con una lunghezza campione risultante basata sul tempo di playback specificato.
- **PitchConvert** ... Conversione in un pitch specificato.

## Manopola 4

### [Press.]AUDITION

Premete questa manopola per ascoltare il risultato del ricampionamento prima di eseguire realmente l'operazione resample.

## Manopola 5

### [Rotaz.]Sample

Seleziona il campione da elaborare.

[Range] Tutti i campioni in memoria.

### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per resample. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Cursor 2

(se Resample Type è TimeStretch (length), TimeStretch (beat), oppure TimeStretch (time))

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	To length / beat / time	length% / beat% / time%	Accuracy
Press.	EXEC	—	—	AUDITION	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 222).

## Manopola 2

### [Display] From length / beat / time

Mostra i valori originali di length, beat, o time relativi al campione. Il contenuto del display cambia secondo il Resample Type selezionato.

## Manopola 3

### [Rotaz.]To length / beat / time

Specifica la lunghezza a cui il campione deve essere portato, cioè "stretched".

[Range] 1/4 — 4 volte la lunghezza originale campione.

- NOTE**
- Cambiando questo valore, cambia pure il parametro Length%/Beat%/Time% (Manopola 4)
  - Questo parametro non può essere impostato in modo che il risultato dell'operazione di time stretch dei campioni mono sia superiore a 32 megabytes o di quelli stereo sia oltre i 64 megabytes.

## Manopola 4

### [Rotaz.]length % / beat % / time %

Specifica la lunghezza del campione a cui è stato applicato lo stretch come percentuale della lunghezza originale del campione.

[Range] 25% — 400%

- NOTE**
- Cambiando questo valore, cambia pure il parametro Length/Beat/Time (Manopola 3).

### [Press.]AUDITION

Premete questa manopola è possibile ascoltare l'operazione di ricampionamento con le impostazioni correnti, senza l'effettiva esecuzione dell'operazione resample.

## Manopola 5

### [Rotaz.]Accuracy

La conversione Time-stretch non produce risultati perfetti, e offre un'opzione di scelta fra la qualità del suono e del ritmo. Questa impostazione vi consente di dare priorità alla qualità del suono o del ritmo, in fase di conversione.

[Range] sound4 — sound1, normal, rhythm1 — rhythm4

- sound4 — sound1 ... sound4 dà il massimo peso alla qualità del suono.
- rhythm1 — rhythm4 ... rhythm4 dà il massimo peso alla qualità del ritmo.
- normal ... per un rapporto qualitativo bilanciato. Altri valori producono situazioni intermedie.

### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per time stretch. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Cursor 2

(se Resample Type è TimeStretch(tempo))

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	To Tempo	—	Accuracy
Press.	EXEC	CALC	—	AUDITION	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 222).

## Manopola 2

### [Display] From Tempo

La linea superiore del display mostra il tempo di loop originale del campione. Quella inferiore mostra il tempo del campione selezionato con l'applicazione dei valori Pitch Coarse e Pitch Fine.

- NOTE**
- I valori Easy Edit non vengono applicati.

### [Press.]CALC

Premete questa manopola per ricalcolare il tempo di loop del campione selezionato.

## Manopola 3

### [Rotaz.]To Tempo

Specifica il tempo target del campione dopo che è stato applicato time stretch.

[Range] 1/4 — 4 volte il tempo originale del loop.

- NOTE**
- Questo parametro non può essere impostato in modo che il risultato dell'operazione di time stretch dei campioni mono sia superiore a 32 megabytes o di quelli stereo sia oltre i 64 megabytes.

## Manopola 4

### [▲ Press.]AUDITION

Premendo questa manopola è possibile ascoltare l'operazione di ricampionamento con le impostazioni correnti, senza l'effettiva esecuzione dell'operazione resample.

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]Accuracy

La conversione Time-stretch non produce risultati perfetti, e offre un'opzione di scelta fra la qualità del suono e del ritmo. Questa impostazione vi consente di dare priorità alla qualità del suono o del ritmo, in fase di conversione.

[Range] sound4 — sound1, normal, rhythm1 — rhythm4

- **sound4 — sound1** ... sound4 dà il massimo peso alla qualità del suono.
- **rhythm1 — rhythm4** ... rhythm4 dà il massimo peso alla qualità del ritmo.
- **normal** ... per un rapporto qualitativo bilanciato. Altri valori danno situazioni intermedie.

### [▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per time stretch. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## Cursor ② (se Resample Type è PitchConvert)

	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
↶ Rotaz.	Cursor	From Pitch	To Pitch Coarse	To Pitch Fine	Accuracy
▲ Press.	EXEC	MIDI	—	AUDITION	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 222).

## Manopola 2

### [↶ Rotaz.]From Pitch

Specifica il pitch target per l'operazione Pitch Convert.

### [▲ Press.]MIDI

Quando viene premuta questa manopola, il parametro può essere impostato direttamente mediante un messaggio MIDI di note-on ricevuto da un dispositivo MIDI esterno. Vedere pagina 82.

## Manopola 3

### [↶ Rotaz.]To Pitch Coarse

Usate questa manopola per aumentare o abbassare il pitch con incrementi di semitono.

[Range] -12 — +12

**NOTE** • Questo parametro non può essere impostato in modo che il risultato dell'operazione di pitch convert dei campioni mono sia superiore a 32 megabytes o di quelli stereo sia oltre i 64 megabytes.

## Manopola 4

### [↶ Rotaz.]To Pitch Fine

Usate questa manopola per aumentare o abbassare il pitch in incrementi di 1.171875 cents. (Nota: 100 cents = 1 semitono.)

[Range] -50 — +50

### [▲ Press.]AUDITION

Premendo questa manopola è possibile ascoltare l'operazione di ricampionamento con le impostazioni correnti, senza l'effettiva esecuzione dell'operazione resample.

## Manopola 5

### [↶ Rotaz.]Accuracy

La conversione Time-stretch non produce risultati perfetti, e offre un'opzione di scelta fra la qualità del suono e del ritmo. Questa impostazione vi consente di dare priorità alla qualità del suono o del ritmo, in fase di conversione.

[Range] sound4 — sound1, normal, rhythm1 — rhythm4

- **sound4 — sound1** ... sound4 dà il massimo peso alla qualità del suono.
- **rhythm1 — rhythm4** ... rhythm4 dà il massimo peso alla qualità del ritmo
- **normal** ... per un rapporto qualitativo bilanciato. Altri valori danno situazioni intermedie.

### [▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per pitch convert. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## STEREO → MONO

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 3 → Premere la manopola 5

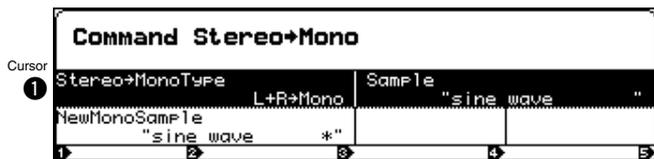
Converte in mono i campioni stereo.

### [Operazione]

1. Seleziona stereo → mono Type.
2. Seleziona il campione da convertire.
3. Specificate il nome per il nuovo campione mono.
4. Premete la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), ed appare il display di conferma conversione stereo → mono. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione stereo → mono

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), il display stereo → mono rimane per continuare l'esecuzione di ulteriori operazioni.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Stereo→Mono Type	—	Sample
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

[↶Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

[▲Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per stereo → mono. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Manopola 3

[↶Rotaz.]Stereo→Mono Type

Specifica se convertire in mono entrambi i canali destro e sinistro del campione stereo o un solo canale.

[Range] L+R→Mono, L→Mono, R→Mono

- **L+R→Mono** ... I canali sinistro e destro del campione stereo vengono miscelati e convertiti in mono.
- **L→Mono** ... Viene convertito in mono solo il canale sinistro del campione stereo originale.
- **R→Mono** ... Viene convertito in mono solo il canale destro del campione stereo originale.

### Manopola 5

[↶Rotaz.]Sample

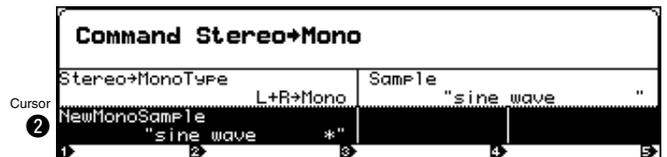
Seleziona il campione da elaborare.

[Range] Tutti i campioni in memoria

[▲Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per stereo → mono. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	—	—	—
Press.	EXEC	—	RENAME...	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 225).

### Manopola 3

[▲Press.]RENAME...

Premetela per richiamare il display per l'immissione caratteri ed assegnare un nome al campione selezionato in quel momento. A pagina 81 i dettagli sull'immissione dei caratteri.

### Manopola 5

[▲Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per stereo → mono. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## MOVE

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 Per evidenziare le linea 4 del display → Premere manopola 2

Sposta in un sample bank i campioni assegnati ad un programma, oppure i campioni di un sample bank ad un altro sample bank o programma.

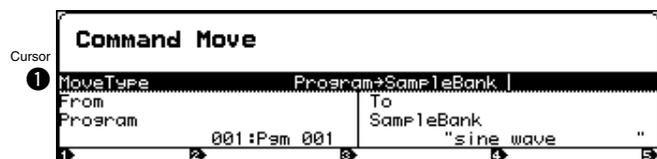
**[HINT]** • Questo comando può essere usato per unificare due sample bank, o per integrare in un sample tutti i campioni di un programma creato senza usare un sample bank, etc.

### [Operazione]

1. Selezionate il Move Type.
2. Selezionate il programma o il sample bank da spostare.
3. Selezionate il programma o il sample bank di destinazione.
4. Premete la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), ed appare il display di conferma move. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione move.

**[NOTE]** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), il display move rimane per continuare l'esecuzione di ulteriori operazioni move.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	—	Move Type	—
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

[Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

[Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma move. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Manopola 4

[Rotaz.]Move Type

Specifica quale tipo di dati può essere trasferito in una data destinazione, e come devono essere gestiti i parametri Easy Edit.

**[Range]** Program→SampleBank,  
 Program(Freeze)→SampleBank,  
 SampleBank→Program,  
 SampleBank(Freeze)→Program,  
 SampleBank→SampleBank

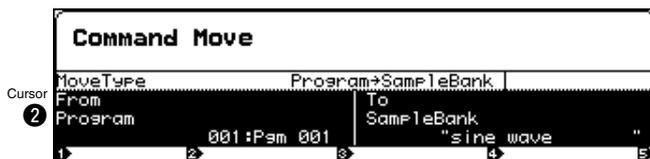
- **Program→SampleBank** ... Tutti i campioni assegnati al programma selezionato (che non include sample bank o i campioni contenuti in sample bank) vengono spostati nel sample bank selezionato.
- **Program(Freeze)→SampleBank** ... Dopo aver applicato ai campioni i parametri Easy Edit (Freeze — pag. 213), nel sample bank selezionato vengono spostati tutti i campioni assegnati al programma selezionato (che non include i sample bank o i campioni contenuti in sample bank).
- **SampleBank→Program** ... Tutti i campioni contenuti nel sample bank selezionato vengono tolti dal sample bank ed assegnati al programma selezionato.
- **SampleBank(Freeze)→Program** ... Dopo aver applicato i parametri del sample bank ai campioni che esso contiene (Freeze — pag. 213), tutti i campioni contenuti nel sample bank selezionato vengono tolti dal sample bank ed assegnati al programma selezionato.
- **SampleBank→SampleBank** ... Tutti i campioni contenuti nel sample bank selezionato vengono trasferiti in un secondo sample bank selezionato.

### Manopola 5

[Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma move. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	From Program	From SampleBank	To Program	To SampleBank
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 226).

### Manopola 2

[Rotaz.]From Program

Specifica il programma sorgente da cui i campioni devono essere spostati. Questo parametro può essere usato se Move Type è impostato su Program→SampleBank o Program(Freeze)→SampleBank.

**[Range]** 001 — 128

### Manopola 3

[↶ Rotaz.] **From SampleBank**

Specifica il sample bank sorgente da cui bisogna spostare i campioni. Questo parametro può essere usato se Move Type è su SampleBank→Program, Sample-Bank(Freeze)→Program, o SampleBank→SampleBank.

[Range] Tutti i sample bank in memoria.

### Manopola 4

[↶ Rotaz.] **To Program**

Specifica il sample bank destinazione in cui bisogna spostare i campioni. Questo parametro può essere usato se Move Type è su SampleBank→Program o Sample-Bank(Freeze)→Program.

[Range] 001 — 128

### Manopola 5

[↶ Rotaz.] **To SampleBank**

Specifica il sample bank destinazione in cui bisogna spostare i campioni. Questo parametro può essere usato se Move Type è su Program→SampleBank, Program(Freeze)→SampleBank, o SampleBank→SampleBank.

[Range] Tutti i sample bank in memoria.

[▲ Press.] **EXEC&CONT**

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma move. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## CREATE OSC

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 4 del display → Premere la manopola 3

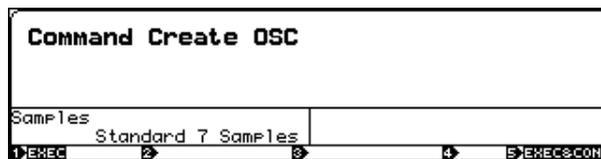
Crea 7 differenti forme d'onda base dell'oscillatore: sine wave, saw up, triangle, square, pulse 1, pulse 2, pulse 3.

**NOTE** • Se già esiste in memoria un campione con lo stesso nome, viene usato il campione esistente.

### [Operation]

1. Premete la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), ed appare il display di conferma oscillator. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione oscillator.

**NOTE** • Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se invece viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT), il display oscillator rimane per continuare l'esecuzione di ulteriori operazioni.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
↶ Rotaz.	—	—	—	—	—
▲ Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

[▲ Press.] **EXEC**

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma oscillator. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Manopola 5

[▲ Press.] **EXEC&CONT**

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma oscillator. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## EXPORT

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 4 del display → Premete la manopola 4

Converte il campione selezionato in formato AIFF o WAV (formato dati audio comunemente usati sui personal computer) e salva il risultato su floppy disk o hard disk formattati MS-DOS.

Se è selezionato un sample bank vengono convertiti e salvati tutti i campioni in esso contenuti.

Dopo la conversione, ai file in formato AIFF viene aggiunto il suffisso ".AIF", mentre ".WAV" viene aggiunto ai file in formato WAV.

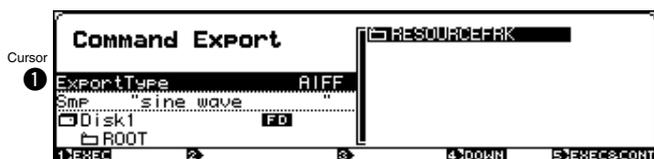
- NOTE**
- I campioni grandi non sono esportabili su più floppy disk.
  - La maggior parte delle impostazioni di playback vanno perse con l'esportazione dei campioni. Pertanto, se un campione esportato viene reimportato, è probabile che il campione reimportato non dia i risultati attesi per diversità di impostazioni.
  - I campioni stereo vengono esportati in un formato di file stereo.

### [Operazione]

1. Selezionate l'Export Type.
2. Selezionate il campione da esportare.
3. Selezionate il disco e/o la directory di destinazione.
4. Premete la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT), ed apparirà il display di conferma export. Premete la manopola 5 (YES) per eseguire l'operazione.

- NOTE**
- Se per eseguire il comando viene usata la manopola 1 (EXEC), al completamento dell'esecuzione viene richiamato il display del menù command preesistente. Se, invece, viene usata la manopola 5 (EXEC&CONT) il display export rimane per continuare l'esecuzione di ulteriori operazioni.

### Cursor 1



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Export Type	File/Directory	—
Press.	EXEC	—	UP	DOWN	EXEC&CONT

## Manopola 1

### [Rotaz.]Cursor

Posiziona il cursore.

### [Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma export. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

## Manopola 3

### [Rotaz.]Export Type

Specifica il formato del file esportato.

### [Range] AIFF, WAV

- **AIFF** ... Viene esportato come file AIFF un singolo campione specificato.
- **WAV** ... Viene esportato come file WAV un singolo campione specificato.

### [Press.]UP

Premete questa manopola per spostarvi verso l'alto dalla directory del disco corrente a quella immediatamente superiore.

- NOTE**
- Premendo la manopola UP non si produce alcun effetto se è selezionata la directory superiore (root) sul disco.

## Manopola 4

### [Rotaz.]File/Directory

Seleziona il file o la directory dalla lista sul lato destro del display in cui i dati verranno esportati.

### [Range] Tutti i file e le directory nella directory corrente.

- NOTE**
- Se dalla lista è selezionata una directory, in quest'ultima verranno salvati i dati esportati.
  - Se dalla lista è selezionato un file, i dati verranno salvati nella directory corrente (la directory che appare nell'angolo inferiore sinistro del display).

### [Press.]DOWN

Apri la directory selezionata nella lista. Il nome della directory appena aperta appare sul lato sinistro del display, ed i files e le directories contenuti appariranno alla sua destra.

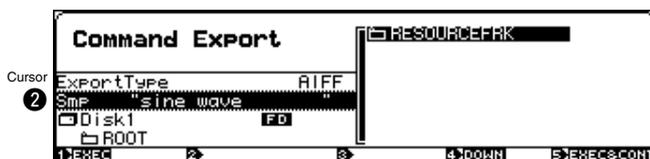
- NOTE**
- Questo comando non può essere eseguito se dalla lista viene selezionato un file.

## Manopola 5

### [Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma export. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Cursor 2



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	Cursor	—	Sample	File/Directory	—
Press.	EXEC	—	UP	DOWN	EXEC&CONT

## Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor 1 (pag. 228).

### Manopola 3

[↶ Rotaz.]Sample

Seleziona il campione o il sample bank da esportare. Quando è selezionato un sample bank vengono esportati anche tutti i campioni in esso contenuti.

[Range] Tutti i campioni in memoria.

[▲ Press.]UP

Premete questa manopola per spostarvi verso l'alto dalla directory del disco corrente a quella immediatamente superiore.

**NOTE** • Premendo la manopola UP non si produce alcun effetto se è selezionata la directory superiore (root) sul disco.

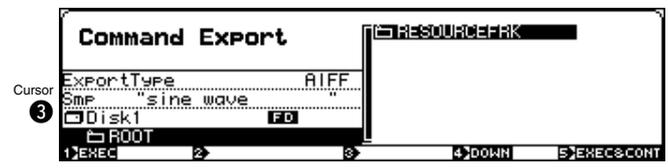
### Manopola 4, 5

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 228).

### Manopola 4, 5

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 228).

### Cursor ③



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
↶ Rotaz.	Cursor	Disk	—	File/Directory	—
▲ Press.	EXEC	—	UP	DOWN	EXEC&CONT

### Manopola 1

Ha la stessa funzione di Cursor ① (pag. 228).

### Manopola 2

[↶ Rotaz.]Disk

Seleziona il floppy disk, l'hard disk o altri supporti su cui vanno esportati i dati. Se viene selezionato un disco, sono elencate tutte le directories che esso contiene sotto il nome del disco e tutti i programmi contenuti nel volume selezionato sono elencati a destra sul display. Se è selezionato un hard disk, un drive CD-ROM o un dispositivo analogo, a destra del nome del disco appare il numero SCSI ID o la condizione IDE M/S (Master/Slave) del dispositivo.

[Range] Tutti i dischi installati/collegati

**NOTE** • I dati sono esportabili solo su dischetti, hard disk e dispositivi simili formattati MS-DOS.  
 • Se non è possibile selezionare un dispositivo con connessione SCSI passate alla videata di selezione disco (DISK-DISK-Disk) e controllate la condizione mount/unmount delle impostazioni SCSI ID del dispositivo (pag. 173).

### Manopola 3

[▲ Press.]UP

Premete questa manopola per spostarvi verso l'alto dalla directory del disco corrente a quella immediatamente superiore.

**NOTE** • Premendo la manopola UP non si produce alcun effetto se è selezionata la directory superiore (root) sul disco.

## REVERT

Pulsante [COMMAND/EXIT] → Manopola 1 per evidenziare la linea 4 del display → Premete la manopola 5

Riporta il campione o il sample bank selezionato alla versione salvata precedentemente.

**HINT** • Usate quest'operazione per cancellare "errori" commessi in fase di editing o di ri-registrazione di un campione. Ipotizzate, ad esempio, di registrare un campione, di salvare immediatamente il risultato su disco (come in effetti dovrete) e quindi di iniziarne l'editing. Se commettete un errore significativo, potete usare il comando REVERT per riportare il campione al suo stato iniziale. A questo punto potete ricominciare l'editing.

**NOTE** • Il comando Revert non può essere eseguito per campioni che sono stati caricati ma non editati, campioni che non sono stati salvati o campioni importati e non salvati.  
 • Il comando Revert non può essere eseguito se il disco sul quale era stato salvato il campione non è collegato o montato.

### [Operazione]

1. Selezionate il campione target.
2. Premete la manopola 1 (EXEC) o la 5 (EXEC&CONT) per richiamare il display di conferma per revert. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.



	Manopola 1	Manopola 2	Manopola 3	Manopola 4	Manopola 5
Rotaz.	—	—	—	—	Sample
Press.	EXEC	—	—	—	EXEC&CONT

### Manopola 1

#### [▲ Press.]EXEC

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per revert. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

### Manopola 5

#### [↶ Rotaz.]Sample

Selezionate il campione o il sample bank a cui intendete ritornare.

[Range] Tutti i campioni in memoria.

#### [▲ Press.]EXEC&CONT

Premete questa manopola per richiamare il display di conferma per revert. Premete la manopola 5 (YES) per l'esecuzione effettiva di quest'operazione.

# Appendice

<b>Installazione di dispositivi opzionali .....</b>	<b>232</b>
Togliere il coperchio superiore.....	232
Rimettere il coperchio superiore.....	233
Installare le SIMM.....	234
Installare la scheda di espansione I/O AIEB1 .....	237
Installare un hard disk SCSI interno.....	240
Installare un hard disk IDE interno .....	244
Installare un drive ZIP ATAPI .....	247
Collegare dispositivi SCSI esterni .....	251
<b>Specifiche tecniche .....</b>	<b>254</b>
<b>Elenco dei tipi di effetti .....</b>	<b>256</b>
<b>Elenco dei parametri degli effetti .....</b>	<b>258</b>
<b>Elenco dei numeri di Control Change.....</b>	<b>270</b>
<b>Inconvenienti possibili ed eventuali rimedi .....</b>	<b>271</b>
<b>Messaggi di errore.....</b>	<b>273</b>
<b>Formato dei dati MIDI .....</b>	<b>274</b>
<b>Tabella di implementazione MIDI.....</b>	<b>286</b>
<b>Indice .....</b>	<b>287</b>

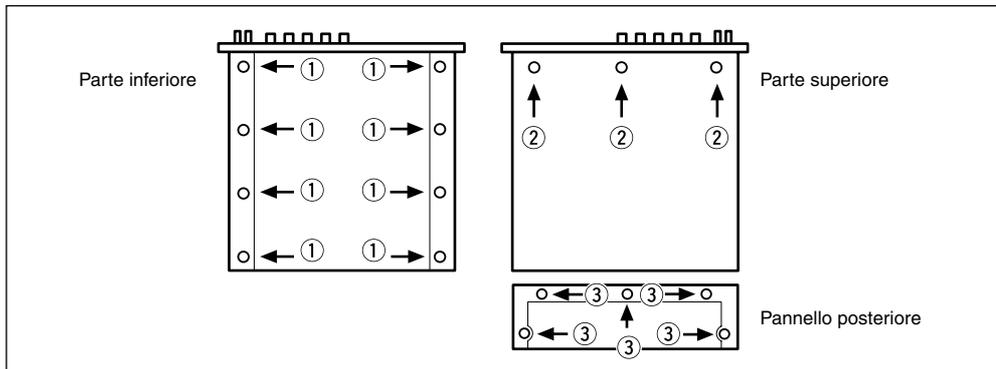
## Installazione di dispositivi opzionali

L'A5000/A4000 dispone di connettori e spazio di installazione che può accogliere una gamma di opzioni per aumentare il livello di performance e funzionalità — la memoria di espansione SIMM, una scheda di espansione I/O per drive hard disk interni SCSI e IDE, ZIP, ecc.

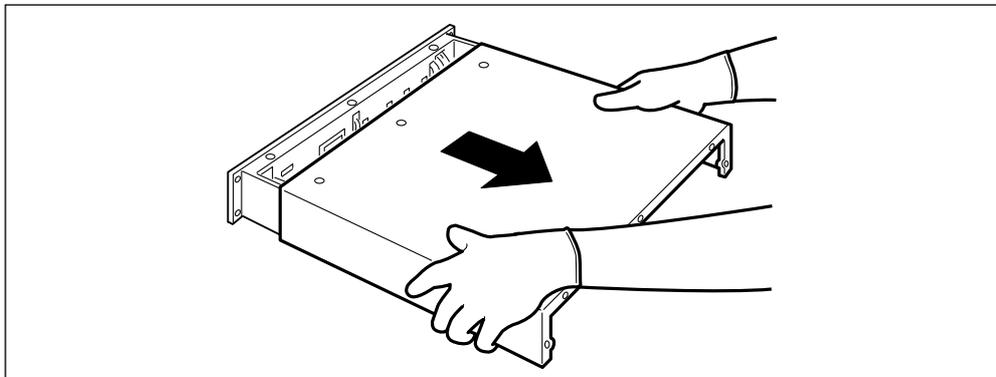
### Togliere il coperchio superiore

#### [Procedura]

1. Prima di iniziare l'installazione, dovete poter disporre di quanto segue.
  - **Cacciavite Phillips:** Si raccomanda un tipo con punta magnetica.
  - **Banchetto di lavoro:** Eseguite tutti i lavori su un banchetto di lavoro stabile o su un tavolo. Stendendo un panno sopra il piano di lavoro, si evita di graffiarlo.
  - **Guanti:** Accertatevi di indossare dei guanti onde evitare di graffiarvi le mani con il coperchio o altre parti metalliche.
2. Spegnete l'A5000/A4000 ed estraete la spina dalla presa di corrente.
3. Togliete le viti che tengono bloccato il coperchio superiore dell'A5000/A4000.
  - Capovolgete l'A5000/A4000 sul piano di lavoro e svitate le 8 viti (1) lungo i fianchi della parte inferiore (vedere l'illustrazione sottoriportata). Quindi ricapovolgete l'A5000/A4000 e svitate le 3 viti (2) lungo la parte superiore. Infine svitate le 5 viti (3) che collegano il coperchio al pannello posteriore.



4. Tenendo con entrambe le mani i due lati del coperchio superiore, fate scorrere all'indietro il coperchio (sopra il pannello posteriore), ed estraetelo.



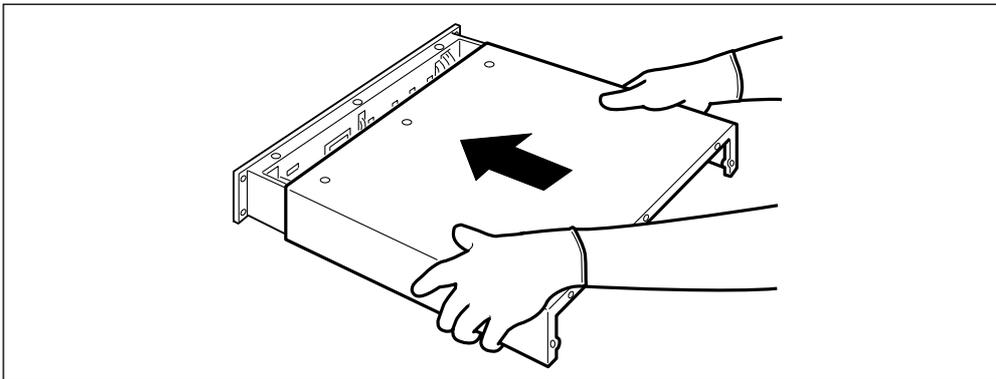
## Rimettere il coperchio superiore

### Importante

- Quando riposizionate il coperchio, accertatevi di non imprigionare cavi fra l'unità principale ed il coperchio; evitate di applicare forza eccessiva sui cavi e sui circuiti interni.

### [Procedura]

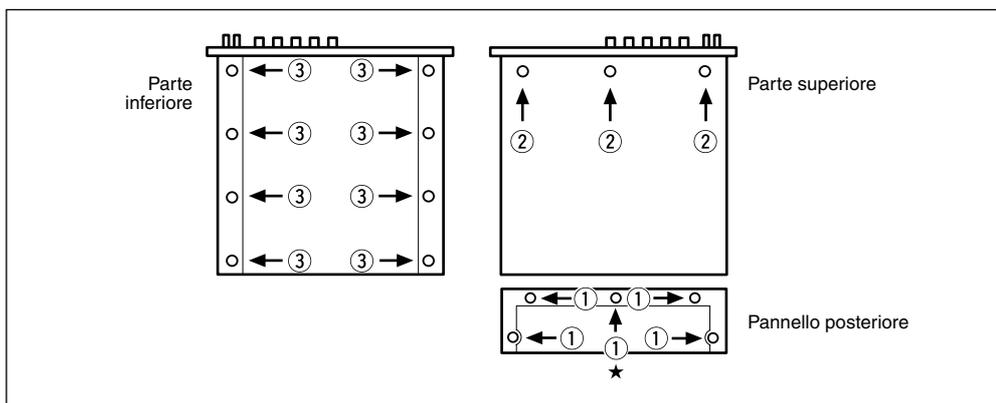
1. Tenendo con entrambe le mani i due lati del coperchio superiore, fate scorrere all'indietro il coperchio, riportandolo nella posizione originale.



2. Usate le viti originali per riattaccare il coperchio superiore.

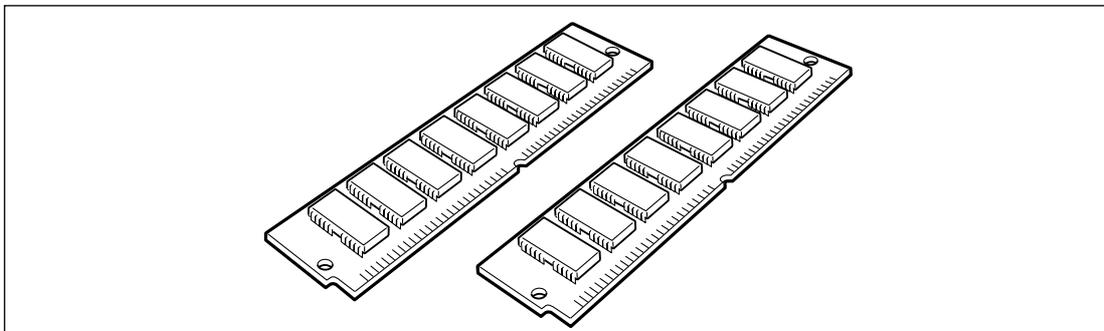
- Usate un cacciavite a stella per sostituire le cinque viti ① nel pannello posteriore. Stringete prima la vite centrale ("★" nell'illustrazione soprariportata).
- Quindi, posizionandovi di fronte all'unità principale attaccate le tre viti della parte superiore ② esercitando una certa pressione al centro del pannello laterale-posteriore per tenerlo in posizione.
- Infine, capovolgete l'unità ed attaccate le 8 viti del pannello superiore.

**NOTE** • Non usate viti diverse da quelle tolte allo step 3 di pag. 232 (①, ②, ③, sono le stesse viti). Viti diverse possono danneggiare l'unità.



## Installare le SIMM

Potete aumentare la memoria di campionamento dell'A5000/A4000 installando le SIMM (single in-line memory modules), disponibili in commercio. Questo paragrafo ne spiega l'installazione.



### Informazioni utili per l'acquisto di SIMM di espansione per l'A5000/A4000



L'A5000/A4000 non supporta necessariamente tutte le SIMM disponibili in commercio. Prima di acquistarle, consultate il vostro rivenditore Yamaha o un distributore autorizzato per opportuni suggerimenti. La Yamaha non si assume la responsabilità per il malfunzionamento delle SIMM.

### Tipi di SIMM e loro configurazione

- Prima di effettuare l'installazione, leggete le precauzioni relative alla gestione e installazione delle opzioni, all'inizio di questo manuale.
- Dovete usare le SIMM a 72-pin con tempi di accesso  $\leq 70$ ns. La dimensione del modulo SIMM può essere 4MB, 8MB, 16MB, o 32MB. L'A5000/A4000 è studiato per essere usato con SIMM a 32-bit (non del tipo a parità), ma può accettare le SIMM a 36-bit (tipo parità).
- Quando acquistate le SIMM, accertatevi che esse non utilizzino più di 18 chip di memoria per modulo. (Le SIMM con oltre 18 chip non funzionano correttamente con l'A5000/A4000.)
- Le SIMM vanno installate a coppie: potete installarne due o quattro. Entrambi i moduli costituenti la coppia devono avere la stessa capacità.
- L'A5000/A4000 viene consegnato con 4MB di memoria di campionamento installata, e può arrivare fino a 128MB. Se ad esempio aggiungete una coppia di SIMM da 32MB, incrementerete la memoria di campionamento disponibile ad un totale di  $(4 + 32 \times 2 =) 68$ MB. Se installate quattro SIMM da 32MB, tuttavia, la memoria di campionamento diventa di 128MB (e i 4MB originari vengono in pratica disabilitati).
- La Yamaha vi raccomanda di acquistare SIMM conformi allo standard JEDEC\*. Sappiate, tuttavia, che la conformità allo standard non significa necessariamente che le SIMM funzioneranno bene con l'A5000/A4000.

\* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) determina gli standard delle configurazioni dei terminali all'interno di dispositivi elettronici.

### [Procedura]

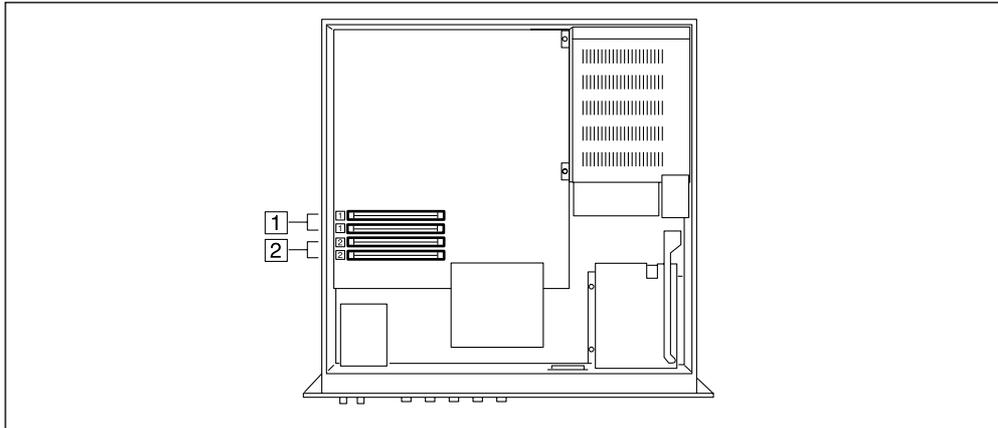
**1.** Prima di iniziare l'installazione, accertatevi di avere a disposizione quanto segue:

- **SIMM (una o due coppie: 2 o 4 moduli)**
- **Cacciavite Phillips:** Si raccomanda una versione con punta magnetica.
- **Banchetto di lavoro:** Eseguite tutti i lavori su un banchetto di lavoro stabile o su un tavolo. Stendendo un panno sopra il piano di lavoro, si evita di graffiarlo.
- **Guanti:** Accertatevi di indossare dei guanti onde evitare di graffiarvi le mani con il coperchio o altre parti metalliche.

2. Togliete il coperchio superiore (pag. 232).

3. Inserite il modulo SIMM nello slot sulla scheda del circuito.

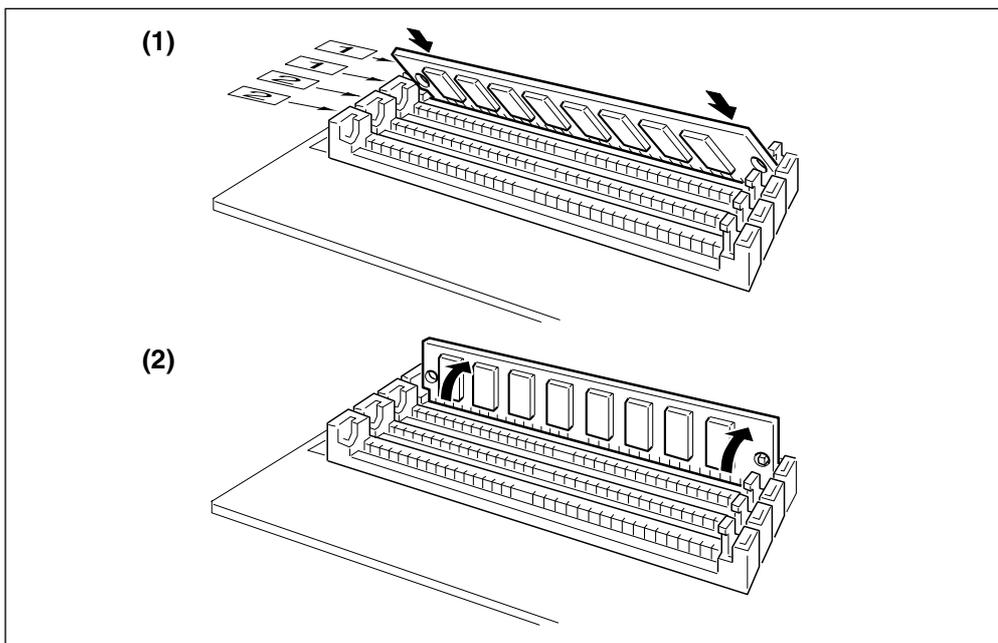
- Identificate prima le sedi in cui installerete le SIMM.
- Vi sono quattro sedi, suddivise in due bank. Le due sedi per bank 1 sono etichettate [1], e le due per bank 2 sono etichettate [2]. Bank 1 va riempita per prima, e quindi se necessario si passa a riempire bank 2. (Le etichette [1] e [2] sono posizionate sul lato sinistro dello slot, osservando dal pannello frontale.)



Se state usando differenti misure di SIMM per i due banks, nelle sedi di Bank 1 bisogna montare la dimensione maggiore per assicurarsi che l'A5000/A4000 gestisca correttamente la memoria. Ad esempio, se state aggiungendo una coppia di SIMM da 32MB ed un'altra coppia da 8MB, nel Bank 1 dovete installare le SIMM da 32MB. Se nel Bank 1 sono già installate le SIMM e state per aggiungerne, dovrete spostare nel Bank 2 le SIMM preesistenti ed inserire la nuova coppia di SIMM nel Bank 1.

**NOTE** • Inserendo le SIMM, cominciate sempre con la sede libera più lontana dal lato frontale dell' A5000/A4000. (Le SIMM non entrano nelle loro sedi se invertite quest'ordine.)

- Inserite la SIMM rivolta a sinistra come in figura (1) e leggermente inclinata. Quindi spingetela nella direzione mostrata in figura (2) fino a posizionarla verticalmente e che si agganci correttamente nella sede.



- Ripetete questo step per ogni SIMM che intendete installare.
- Se dovete togliere una SIMM dalla sua sede, tenete aperti i due ganci sulla sede (uno per estremità) e premete sulla SIMM in modo che si sposti verso l'angolo opposto a quello mostrato in figura (2) (verso di voi nel diagramma) e quindi estraete la SIMM.

**Ora l'installazione è completata.**

**Quando si installano altri dispositivi, non è necessario togliere la scheda di espansione.**

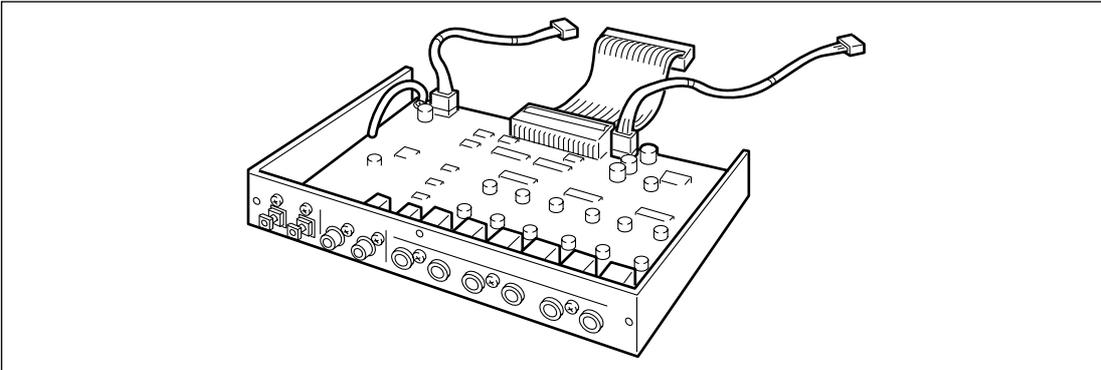
**4.** Riposizionate il coperchio superiore (pag. 233).

**5.** Inserite il cavo di alimentazione.

- Controllate il display relativo a FREE MEMORY nella pagina del display PLAY-PROGRAM-PgmSel (pag. 89) per accertarvi che la memoria SIMM appena installata stia funzionando correttamente.

## Installare la scheda di espansione I/O AIEB1

La scheda opzionale di espansione Input/Output AIEB1 aggiunge all'A5000/A4000 I/O digitali (nei formati ottico e coassiale) e sei uscite assegnabili. Per le informazioni circa i connettori della scheda e la sua configurazione generale, consultate gli altri capitoli di questo manuale.



### Importante

- Prima di procedere con l'installazione, leggete le precauzioni sulla gestione e l'installazione delle opzioni, all'inizio di questo manuale.

### [Procedura]

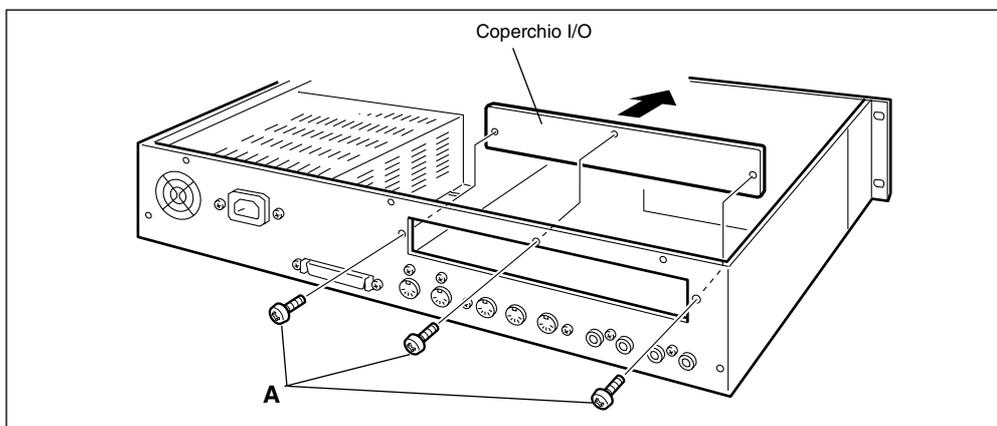
**1.** Prima di iniziare l'installazione, accertatevi di avere a disposizione quanto segue:

- **Scheda di espansione AIEB1 I/O:** accertatevi che vi siano 3 cavi che fuoriescono dalla scheda.
- **Cacciavite Phillips:** Si raccomanda una versione con punta magnetica.
- **Banchetto di lavoro:** Eseguite tutti i lavori su un banchetto di lavoro stabile o su un tavolo. Stendendo un panno sopra il piano di lavoro, si evita di graffiarlo.
- **Guanti:** Accertatevi di indossare dei guanti onde evitare di graffiarvi le mani con il coperchio o altre parti metalliche.

**2.** Togliete il coperchio superiore (pag. 232).

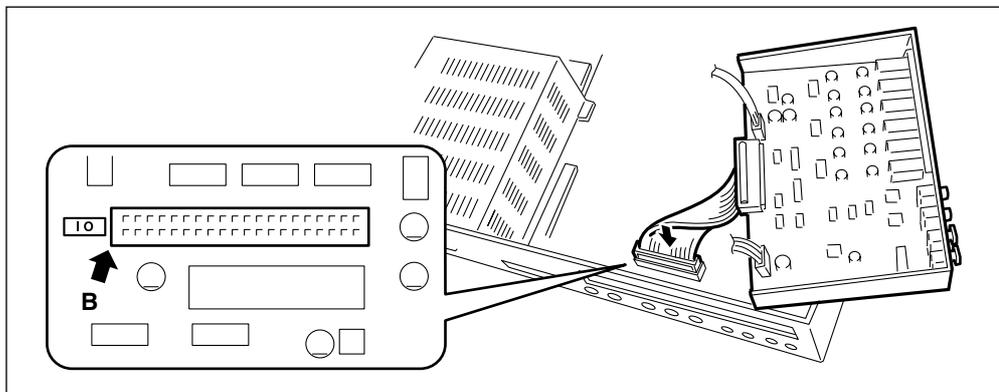
**3.** Ora passate al pannello posteriore e togliete le 3 viti (A) che posizionano il coperchio I/O. Togliete il coperchio I/O.

- NOTE**
- Il coperchio I/O può cadere all'interno dell'unità quando vengono tolte le 3 viti, per cui dovete accertarvi di tenerlo con una mano mentre togliete le viti.
  - Il coperchio I/O non sarà più necessario fino a quando resta installata la scheda AIEB1, ma le stesse viti serviranno per attaccare l'AIEB1, per cui cercate di non perderle.



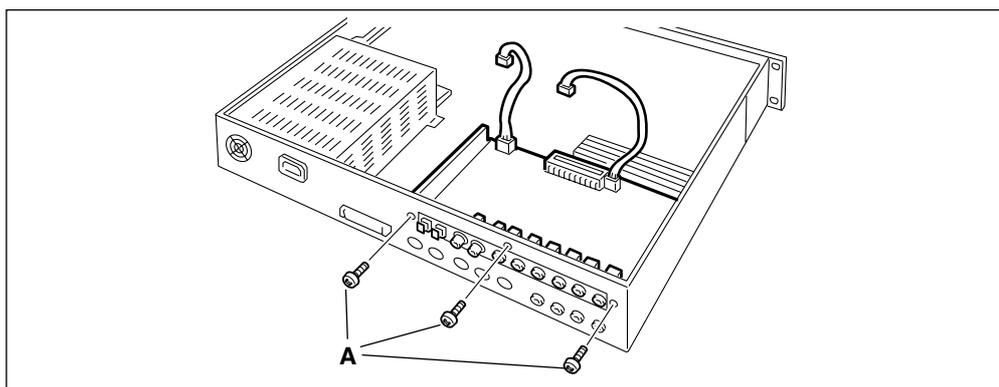
**4.** Collegate il cavo piatto.

- Collegate il cavo piatto che fuoriesce dalla scheda di espansione I/O (il cavo piatto e sottile) al connettore corrispondente sulla scheda del circuito principale del campionatore (contrassegnato da "B" nell'illustrazione sottoriportata, "IO" sul circuito stampato stesso). Il connettore è unidirezionale e può essere inserito solo in un verso.



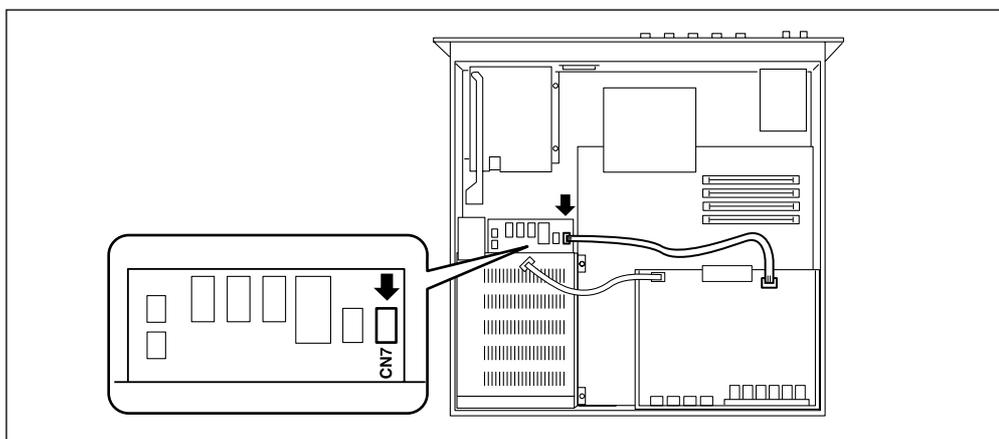
**5.** Inserite la scheda di espansione AIEB1.

- Supportate la scheda come mostrato nell'illustrazione sottoriportata, e affratela al pannello posteriore avvintandola con le tre viti (A) rimosse allo step 3.



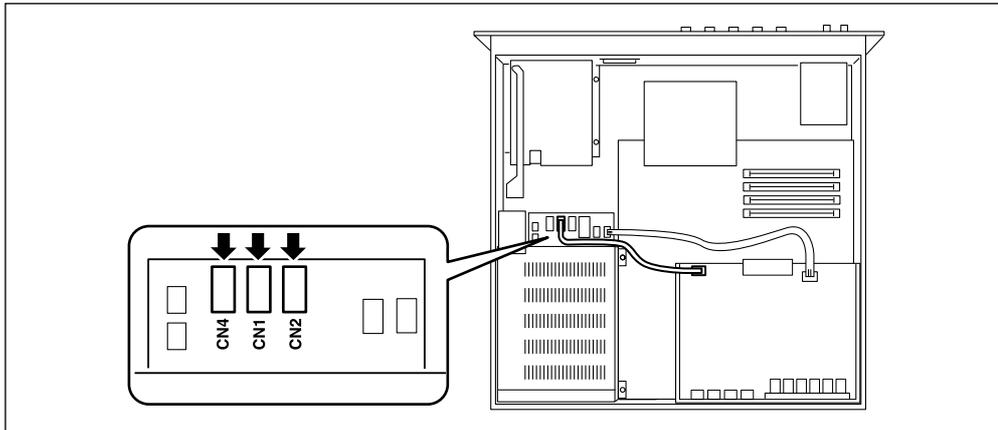
**6.** Collegate i due cavi rosso/bianco.

- Collegate al connettore (CN7: 3-pin) indicato nell'illustrazione prima il cavo a 3 fili. (Noterete che questi connettori possono esser collegati solo in una direzione. Accertatevi che la direzione sia corretta e non tentate di forzarla.)



**7.** Analogamente, collegate l'altro cavo rosso e bianco (4-fili) al connettore CN1, CN2, o CN4 mostrati nell'illustrazione.

- Se non è installato hard disk o ZIP interno, sono disponibili tutti e tre i connettori e la loro scelta è indifferente.
- Se per qualsiasi ragione dovete scollegarli, fatelo premento la clip di rilascio sulla spina. Non applicate forza eccessiva.

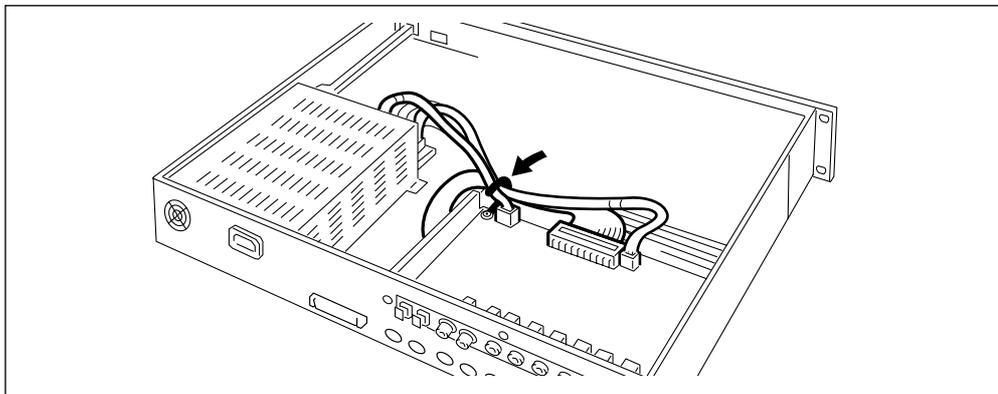


**Ora la scheda di espansione è installata.**

**Quando si installano altri dispositivi non è necessario togliere la scheda.**

**8.** Legate i cavi rosso/bianco e il cavo largo piatto con il fermo (vedere l'illustrazione).

- Avvolgete il cavo piatto, il cavo a 3-fili e quello a 4- fino al laccio di fermo (vedere l'illustrazione seguente). Regolate il laccio di fermo per bloccare bene i cavi.

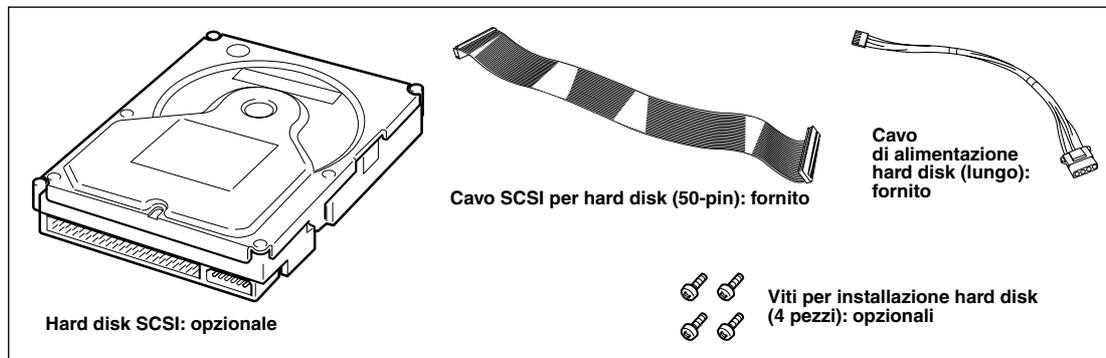


**9.** Riposizionate il coperchio superiore (pag. 233).

**10.** Inserite il cavo di alimentazione.

## Installare un hard disk SCSI interno

Questo paragrafo mostra come installare un hard disk SCSI standard nell'A5000/A4000.



### Importante

- Prima di procedere con l'installazione, leggete le precauzioni relative alla gestione ed installazione delle opzioni, all'inizio di questo manuale.
- Consultate il vostro rivenditore Yamaha per le informazioni riguardanti i modelli di hard disk SCSI che si sono rivelati idonei per il funzionamento con l'A5000/A4000.

### [Procedura]

**1.** Prima di iniziare l'installazione, accertatevi di disporre di quanto segue.

- **Hard disk SCSI interno.**
- **Viti di installazione per l'hard disk (4 pezzi):** disponibili dal vostro fornitore di hard disk.
- **Cavo per hard disk SCSI (50-pin):** fornito con l'A5000/A4000.
- **Cavo di alimentazione hard disk (lungo, rosso e bianco a 4 fili):** fornito con l'A5000/A4000.
- **Cacciavite Phillips (a stella):** Se ne raccomanda uno con punta magnetica.
- **Cacciavite per le viti dell'hard-disk:** Alcuni modelli di hard disk non usano le viti con testa a stella.
- **Banchetto di lavoro:** Eseguite tutti i lavori su un banchetto di lavoro stabile o su un tavolo. Stendendo un panno sopra il piano di lavoro, si evita di graffiarlo.
- **Guanti:** Accertatevi di indossare dei guanti onde evitare di graffiarvi le mani con il coperchio o altre parti metalliche.

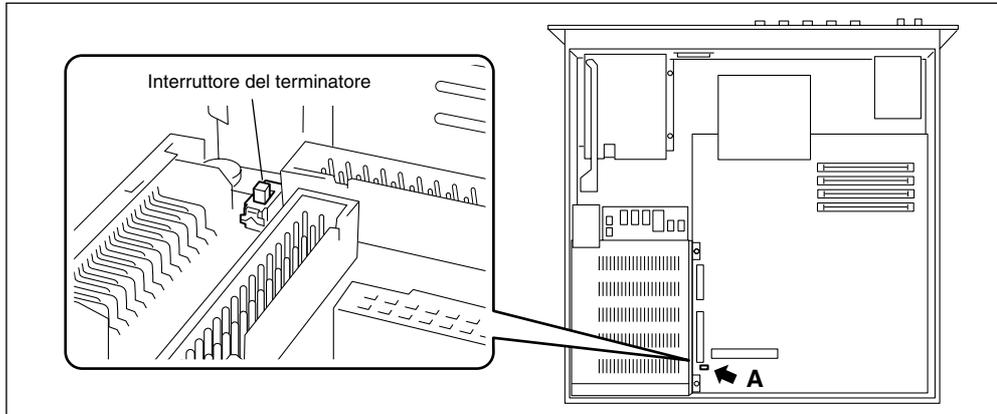
**2.** Controllate le impostazioni dell'hard disk.

- Accertatevi che il terminatore dell'hard disk sia su ON. Per informazioni sul settaggio, fate riferimento alle istruzioni riportate su disco.
- Si raccomanda di mettere l'hard disk su SCSI ID 4, sebbene possiate scegliere come ID qualsiasi valore diverso da 6 (l'ID pre-settato in fabbrica per l'A5000/A4000). Per informazioni sul settaggio, fate riferimento alle istruzioni riportate su disco.

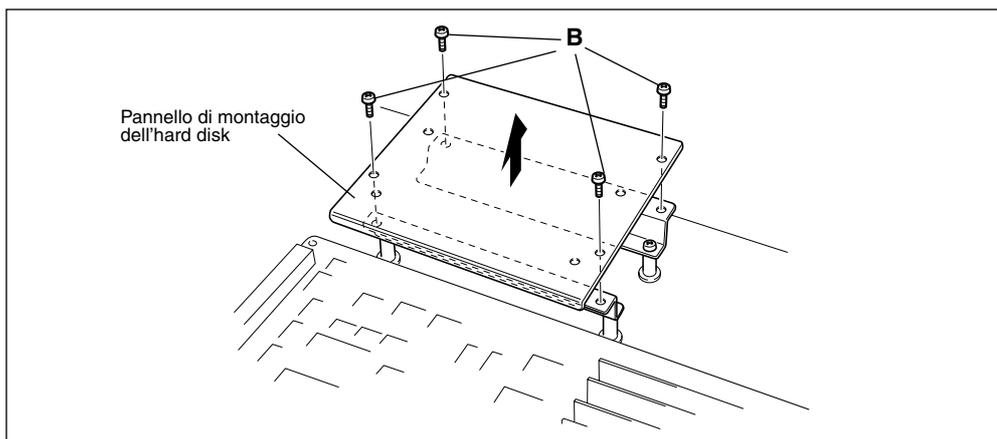
**3.** Togliete il coperchio superiore (pag. 232).

**4.** Mettete su "ON" l'interruttore del terminatore SCSI dell'A5000/A4000.

- Posizione su "ON" l'interruttore del terminatore della scheda del circuito dell'A5000/A4000 ("A" nell'illustrazione, "TERM" sulla scheda stessa) (il terminatore viene spedito con settaggio su "ON").



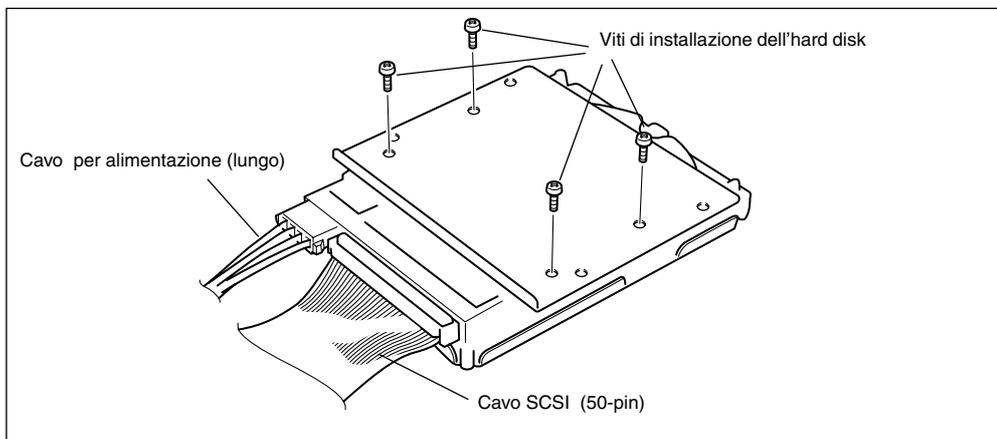
**5.** Togliete le quattro viti dorate che montano il pannello dell'hard disk, e togliete quest'ultimo dall'A5000/A4000.



**6.** Attaccate l'hard disk al pannello di montaggio usando le quattro viti di installazione.

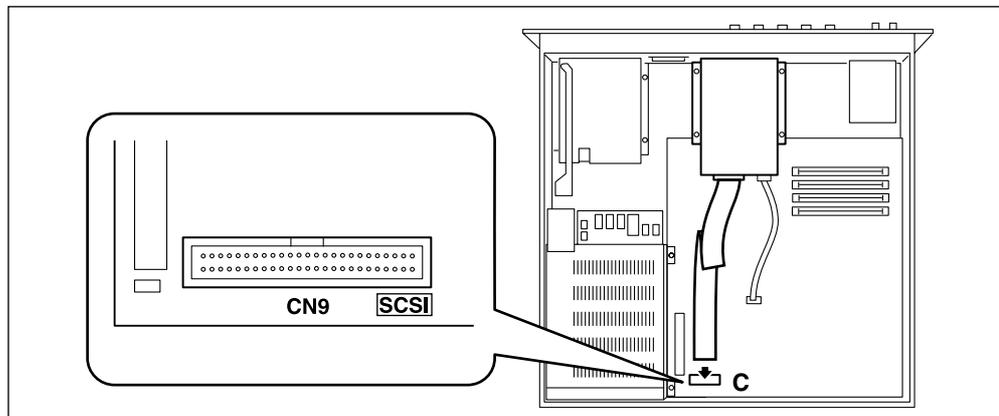
**7.** Collegare il cavo SCSI (50-pin) e il cavo di alimentazione (lungo) all'unità hard disk.

- I connettori sono "obbligati" e non possono essere inseriti che in un'unica direzione.



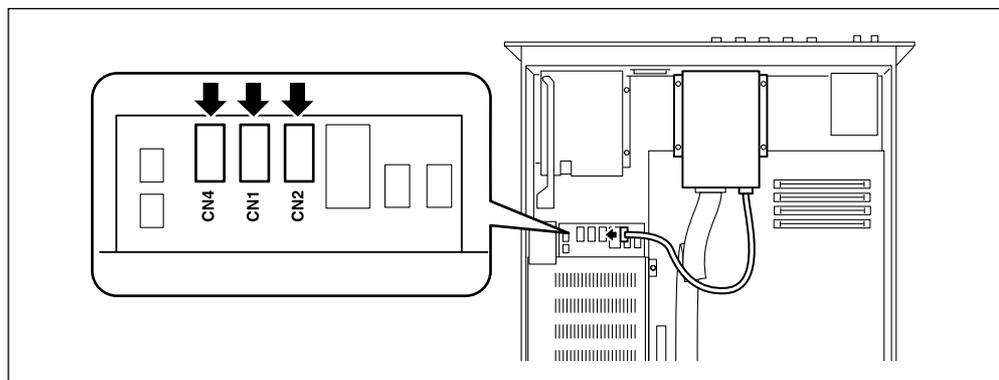
**8.** Collegate il cavo SCSI (50-pin) al connettore sulla scheda del circuito dell'A5000/A4000.

- Collegate il cavo piatto che fuoriesce dall'hard disk (quello piatto e sottile) al corrispondente connettore della scheda del circuito principale ("C" nell'illustrazione, "SCSI CN9" sulla scheda). Il connettore può essere usato in una sola direzione.



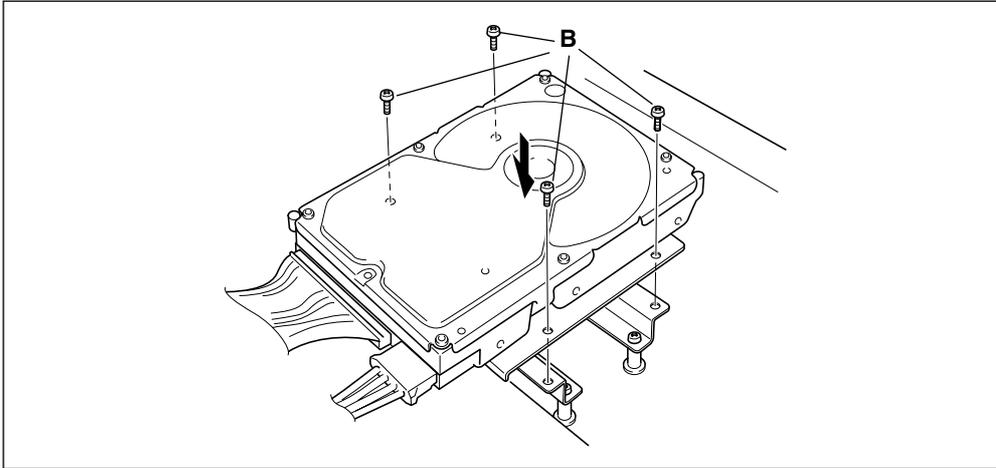
**9.** Collegate il cavo di alimentazione dell'hard disk (lungo) ad uno dei connettori di potenza dell'A5000/A4000.

- Collegate il cavo di alimentazione dell'hard disk ad uno dei connettori disponibili — CN1, CN2, o CN4.
- Se non è installata alcuna scheda di espansione o ZIP, sono disponibili tutti e tre. La scelta per l'uso è indifferente.
- Se avete bisogno di scollegare uno di essi in qualsiasi momento, potete farlo premendo la clip o molletta di rilascio sulla spina. Non esercitate forza eccessiva.



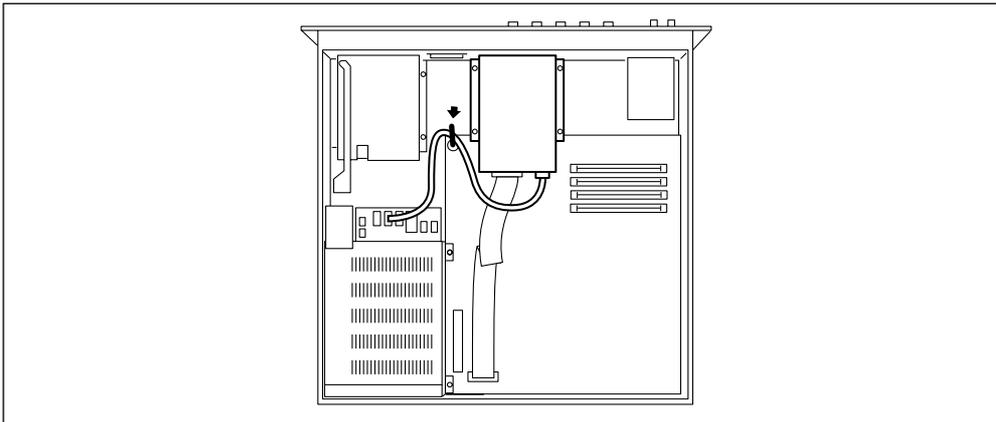
**10.** Installate il gruppo hard disk e pannello di montaggio nell'A5000/A4000.

- Re-installate il pannello di montaggio nella sua posizione originale, usando le quattro viti originali. State attenti a non imprigionare i cavi fra il pannello e le staffe di montaggio.



**11.** Bloccate i cavi con gli appositi fermi, come mostrato in figura.

- Bloccate il cavo di alimentazione con gli appositi fermi, come mostrato nell'illustrazione.



**Ora l'hard disk SCSI è completamente installato.**

**Quando dovete installare altri dispositivi non è necessario togliere l'hard disk.**

**12.** Riposizionate il coperchio superiore (pag. 233).

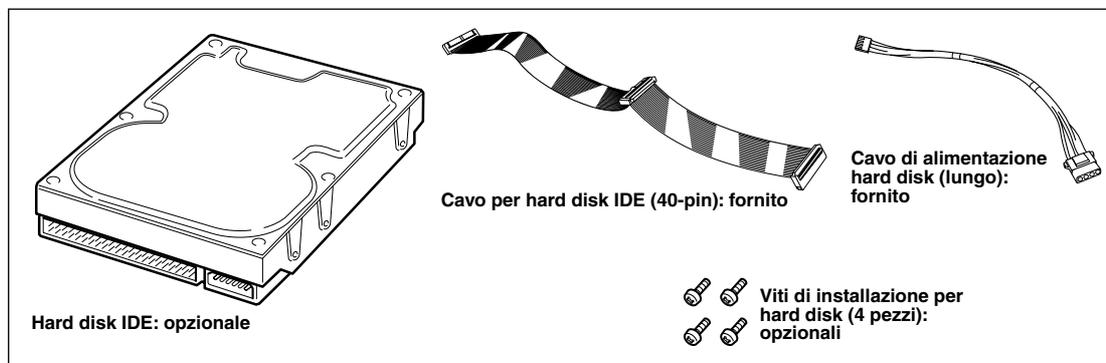
**13.** Inserite il cavo di alimentazione.

**Importante**

- Dopo aver installato l'hard disk, collegate i vostri dispositivi audio e MIDI, ed accendete l'A5000/A4000. Quindi montate l'hard disk (pag. 173), formattatelo (pag. 177), e fatene la partizione in volumi (pag. 172).

## Installare un hard disk IDE interno

Questo paragrafo mostra come installare un hard disk IDE standard nell'A5000/A4000.



### Importante

- Prima di procedere con l'installazione, leggete le precauzioni relative alla gestione e all'installazione delle opzioni, all'inizio di questo manuale.
- Consultate il vostro rivenditore Yamaha per le informazioni riguardanti i modelli di hard disk IDE che si sono rivelati idonei per il funzionamento con l'A5000/A4000.

### [Procedura]

**1.** Prima di iniziare l'installazione, accertatevi di disporre di quanto segue.

- **Hard disk IDE interno.**
- **Viti di installazione per l'hard disk (4 pezzi):** disponibili dal vostro fornitore di hard disk.
- **Cavo per hard disk IDE (40-pin):** fornito con l'A5000/A4000.
- **Cavo di alimentazione hard disk (lungo, rosso e bianco a 4 fili):** fornito con l'A5000/A4000.
- **Cacciavite Phillips (a stella):** Se ne raccomanda uno con punta magnetica.
- **Cacciavite per le viti dell'hard disk:** Alcuni modelli di hard disk non usano le viti con testa a stella.
- **Banchetto di lavoro:** Eseguite tutti i lavori su un banchetto di lavoro stabile o su un tavolo. Stendendo un panno sopra il piano di lavoro, eviterete di graffiarlo.
- **Guanti:** Accertatevi di indossare dei guanti onde evitare di graffiarvi le mani con il coperchio o altre parti metalliche.

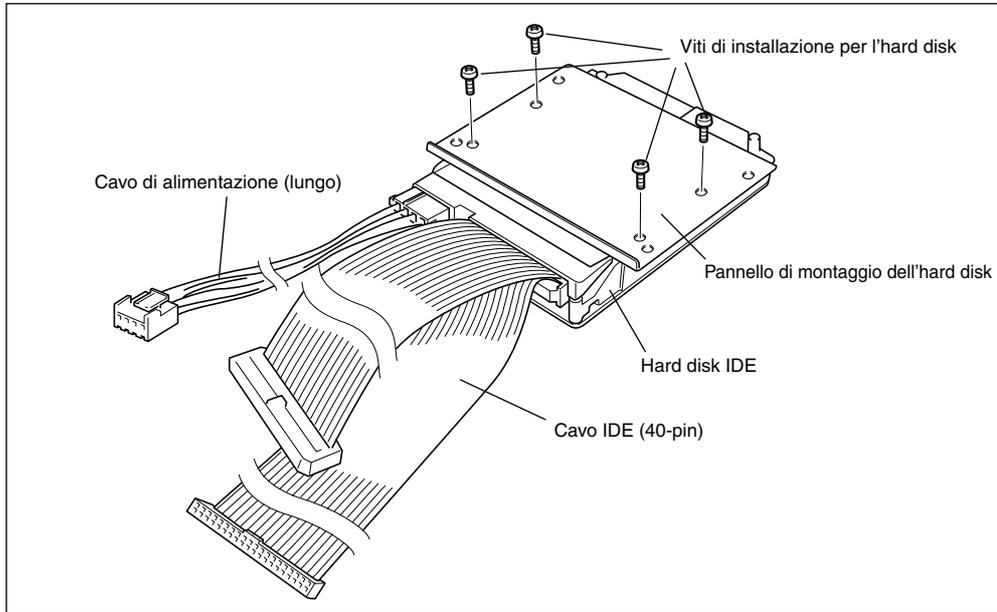
**2.** Controllate le impostazioni dell'hard disk.

- Quando si usa un hard disk IDE da solo (senza l'installazione di ZIP), esso deve essere settato su "MASTER" (per le informazioni riguardanti le impostazioni MASTER/SLAVE, consultate il foglio delle specifiche/manuale del disco).
- Se si usa un hard disk IDE assieme ad uno ZIP, un drive deve essere settato su "MASTER" e l'altro su "SLAVE" (per le informazioni riguardanti le impostazioni MASTER/SLAVE, consultate il foglio delle specifiche/manuale del disco).

**3.** Togliete il coperchio superiore (pag. 232).

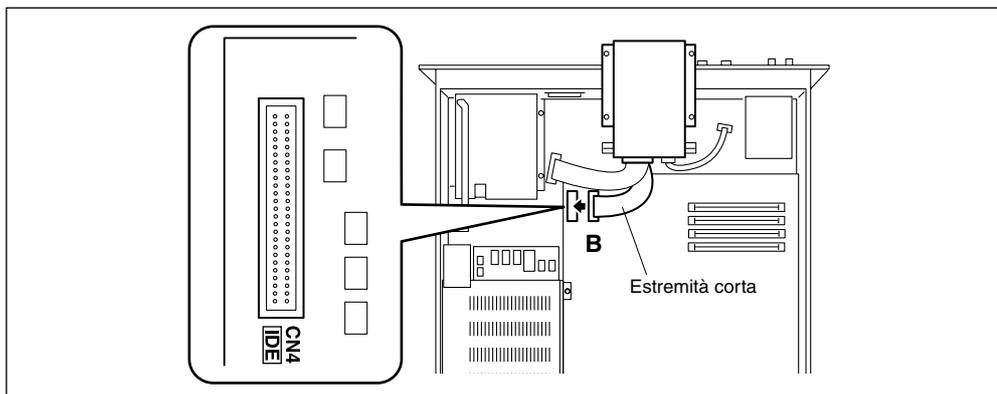
**4.** Togliete le quattro viti dorate che montano il pannello dell'hard disk e togliete quest'ultimo dall'A5000/A4000. Consultate a pagina 240 il paragrafo "Installare un hard disk SCSI interno."

5. Fissate l'hard disk al suo pannello di montaggio usando le quattro viti per l'installazione.
6. Collegate il cavo IDE (40-pin) e quello di alimentazione (lungo) all'unità dell'hard disk.
  - Collegate il connettore centrale del cavo IDE all'hard disk.
  - L'inserimento dei connettori è obbligato e non è possibile inserirli in modo errato.



7. Collegate il connettore del cavo dell'hard disk IDE (40-pin) al connettore sulla scheda del circuito dell'A5000/A4000.

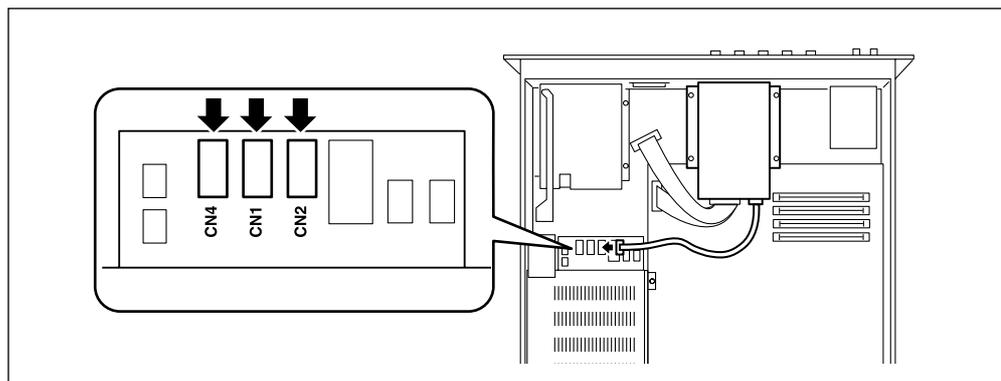
- Collegate l'estremità corta del cavo piatto e sottile che fuoriesce dall'hard disk al connettore corrispondente sulla scheda del circuito principale del campionatore (contrassegnato "B" nell'illustrazione seguente, "IDE CN4" sulla scheda). Il connettore può essere inserito in una sola direzione.



- Se è installato anche un drive ZIP, l'estremità lunga del cavo piatto IDE che fuoriesce dall'hard disk dovrebbe essere collegato al connettore del drive ZIP (pag. 250).
- Se non è installato alcuno ZIP, affrancate l'estremità lunga del cavo con il fermacavo come mostrato nell'illustrazione dello step 10 a pagina seguente.

**NOTE** • Se si consente all'estremità libera di entrare in contatto con il circuito interno si può provocare un danno. Accertatevi di affrancare la parte libera del cavo con il fermo.

- 8.** Collegate il cavo di alimentazione (lungo) ad uno dei connettori di potenza dell'A5000/A4000.
- Collegate il cavo di alimentazione dell'hard disk ad uno dei connettori disponibili — CN1, CN2, o CN4.
  - Se non è installata alcuna scheda di espansione o ZIP, sono disponibili tutti e tre. La scelta per l'uso è indifferente.
  - Se avete bisogno di scollegare uno di essi in qualsiasi momento, potete farlo premendo la molletta di rilascio sulla spina. Non esercitate forza eccessiva.

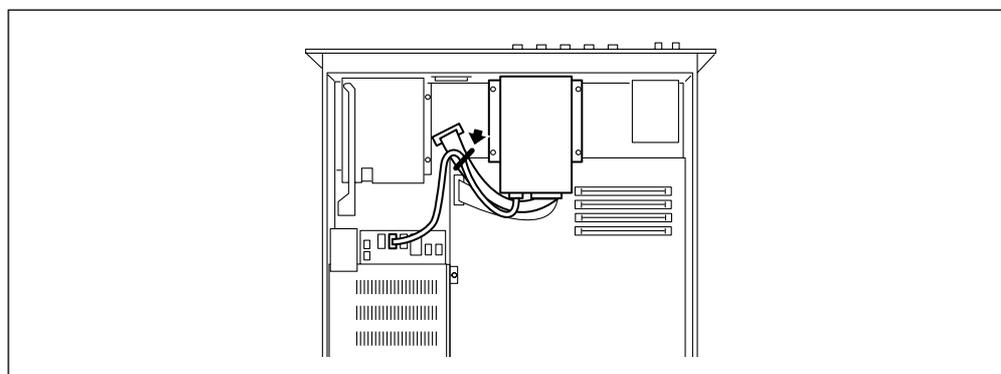


- 9.** Installate l'hard disk ed il gruppo del pannello di montaggio nell'A5000/A4000. Fate riferimento a pagina 243 "Installare un hard disk SCSI interno".

- 10.** Bloccate i cavi con gli appositi fermi, come mostrato in figura.

- Bloccate il cavo di alimentazione con gli appositi fermi, come mostrato nell'illustrazione.

**NOTE** • Accertatevi di affrancare l'estremità libera del cavo con il fermo, per evitare che possa essere danneggiata venendo a contatto con il circuito interno.



**Ora l'hard disk IDE è completamente installato.**

**Quando dovete installare altri dispositivi non è necessario togliere l'hard disk.**

- 12.** Riposizionate il coperchio superiore (pag. 233).

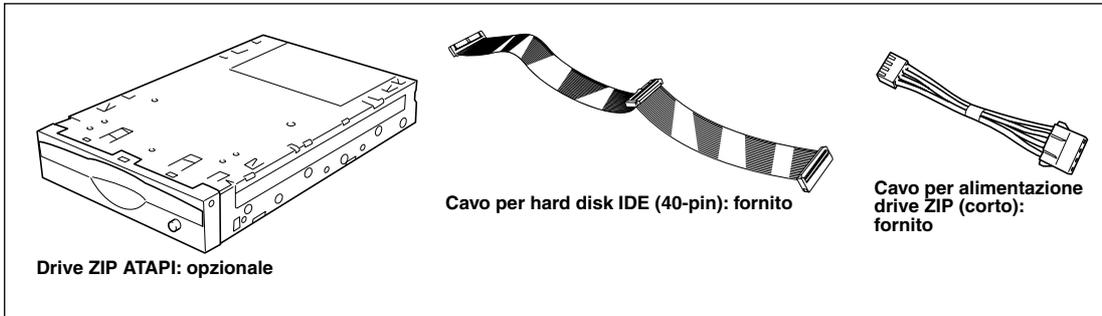
- 13.** Inserite il cavo di alimentazione.

#### Importante

- Dopo aver installato l'hard disk, collegate i vostri dispositivi audio e MIDI, ed accendete l'A5000/A4000. Quindi montate l'hard disk (pag. 173), formattatelo (pag. 177), e fatene la partizione in volumi (pag. 172).

## Installare un drive ATAPI ZIP

Viene qui spiegata la procedura per la rimozione di un drive interno per floppy disk drive (in seguito citato come “FDD”) e la relativa sostituzione con un drive ZIP ATAPI.



### Importante

- Prima di procedere con l'installazione, leggete le precauzioni relative alla gestione e all'installazione delle opzioni, all'inizio di questo manuale.

### [Procedura]

**1.** Prima di iniziare l'installazione, accertatevi di disporre di quanto segue.

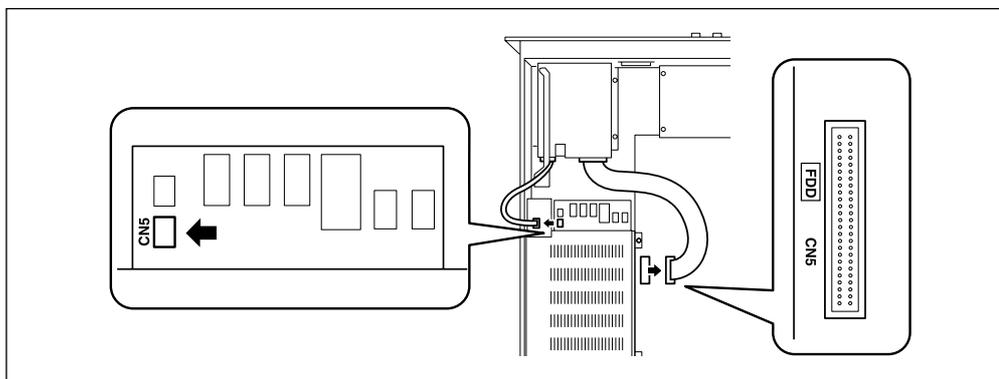
- **Lo ZIP da installare.**
- **Cavo per hard disk IDE (40 pin): fornito con l'A5000/A4000.**
- **Cavo di alimentazione del drive ZIP (corto, rosso e bianco a 4 fili): fornito con l'A5000/A4000.**
- **Cacciavite Phillips (a stella):** Se ne raccomanda uno con punta magnetica.
- **Banchetto di lavoro:** Eseguite tutti i lavori su un banchetto di lavoro stabile o su un tavolo. Stendendo un panno sopra il piano di lavoro, eviterete di graffiarlo.
- **Guanti:** Accertatevi di indossare dei guanti onde evitare di graffiarvi le mani con il coperchio o altre parti metalliche.

**2.** Controllate le impostazioni dello ZIP.

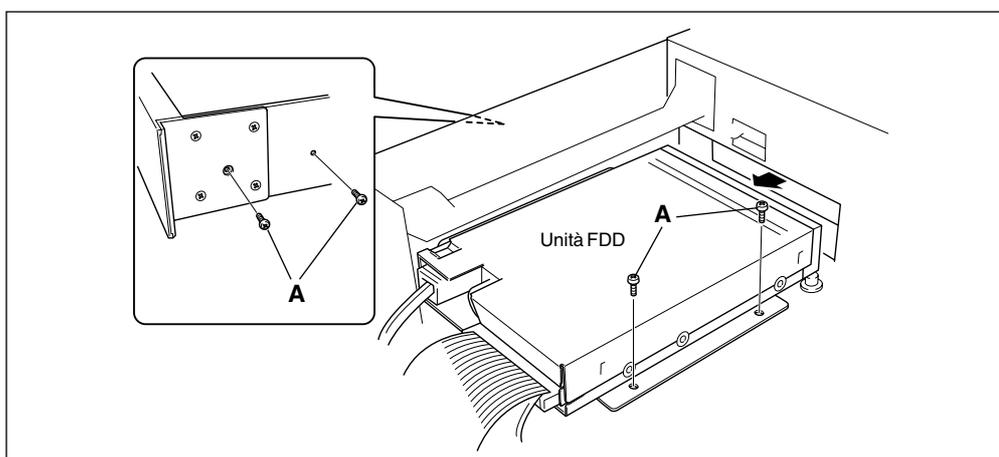
- Quando si usa uno ZIP da solo (senza l'installazione di hard disk IDE), esso deve essere settato su “MASTER” (per le informazioni riguardanti le impostazioni MASTER/SLAVE, consultate il foglio delle specifiche/manuale del disco).
- Se si usa uno ZIP assieme ad un hard disk IDE, un drive deve essere settato su “MASTER” e l'altro su “SLAVE” (per le informazioni riguardanti le impostazioni MASTER/SLAVE, consultate il foglio delle specifiche/manuale del disco).

**3.** Togliete il coperchio superiore (pag. 232).

4. Scollegate i due cavi dell’FDD (“FDD CN5” e “CN5”) dalla scheda del circuito principale.
- Il cavo piatto dell’FDD viene tenuto da un fermacavi. Toglietelo dal fermacavi prima dell’installazione.



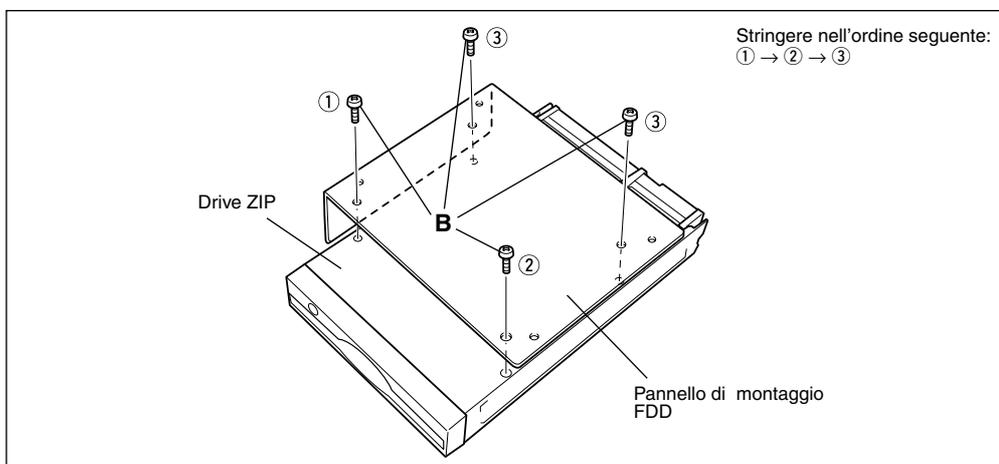
5. Togliete le quattro viti dorate con cui l’FDD è fissato e fatelo scivolare all’indietro (verso il pannello posteriore) per toglierlo.



6. Togliete l’FDD e togliete il pannello di montaggio dal drive, svitando le quattro viti dorate.

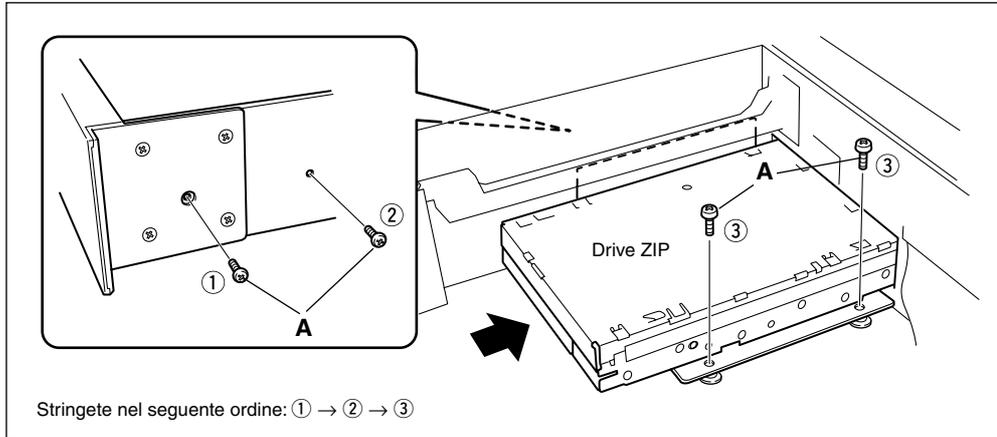
7. Attaccate il drive ZIP al pannello di montaggio usando le viti tolte allo step 6.

**NOTE** • Non usate viti diverse da quelle usate allo step 6. Altre viti potrebbero danneggiare il drive ZIP.



- 8.** Posizionate il drive ZIP all'interno dell'A5000/A4000.
- Guidate il drive ZIP alla sua posizione usando la scanalatura ricavata sul pannello.

- 9.** Fissate il drive ZIP usando le stesse viti tolte quando avete rimosso l'unità FDD.

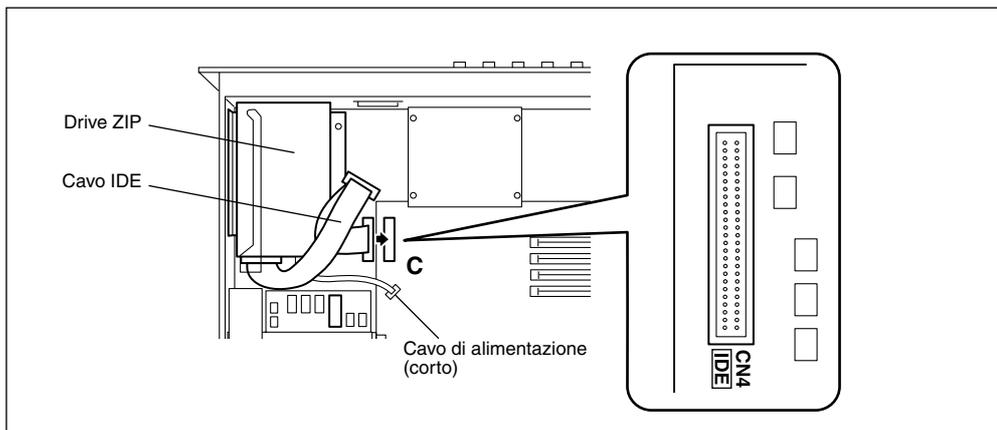


- 10.** Collegate il cavo IDE (40-pin) e quello di alimentazione (corto) all'unità dell'hard disk.

- Collegate l'estremità più lunga del cavo IDE dal connettore centrale al drive ZIP.
- I connettori hanno un ingresso obbligato e, pertanto, non è possibile sbagliare l'inserimento.

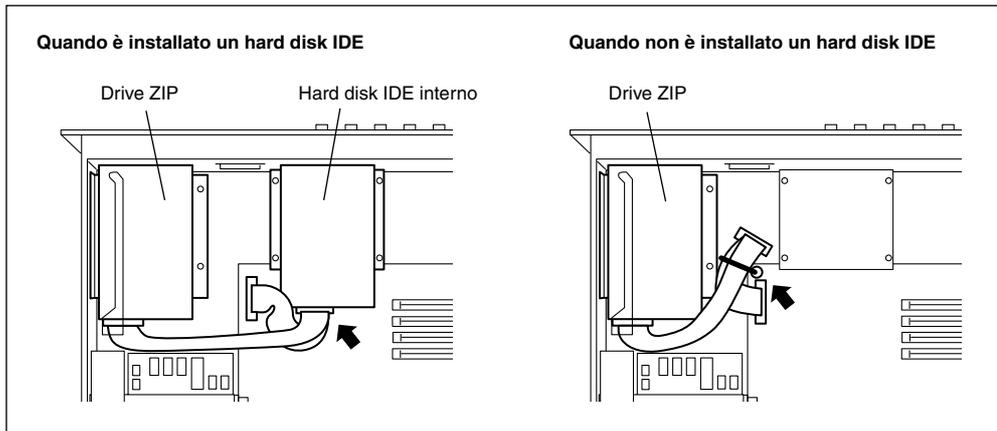
- 11.** Collegate il cavo IDE dello ZIP (40-pin) al connettore della scheda del circuito dell'A5000/A4000.

- Collegate l'altra estremità del cavo piatto che fuoriesce dal drive ZIP (quello piatto e sottile) al connettore corrispondente sulla scheda del circuito principale del campionatore (contrassegnato con "C" nell'illustrazione, "IDE CN4" sulla scheda del circuito stesso). Il connettore ha un ingresso obbligato e, pertanto, non è possibile sbagliare l'inserimento.



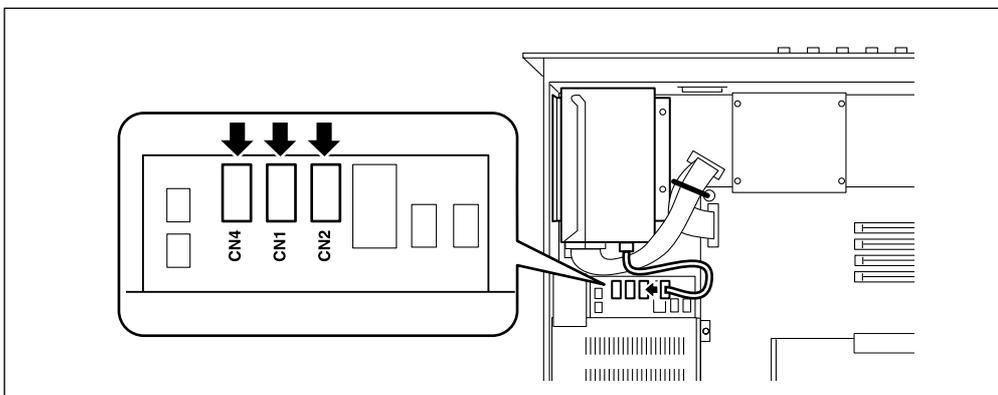
- Se è installato anche un hard disk IDE, il connettore centrale del cavo piatto IDE dovrebbe essere collegato al connettore dell'hard disk (Vedere l'illustrazione seguente).
- Se non è installato un hard disk IDE, affrancate il connettore centrale del cavo con il fermo come mostrato in figura.

**NOTE** • Accertatevi di affrancare l'estremità libera del cavo con il fermo, per evitare che essa possa essere danneggiata, venendo a contatto con il circuito interno.



### 12. Collegate il cavo di alimentazione dello ZIP (corto) ad uno dei connettori dell'A5000/A4000.

- Collegate il cavo di alimentazione dell'hard disk ad uno dei connettori disponibili — CN1, CN2, o CN4.
- Se non è installata alcuna scheda di espansione o hard disk, sono disponibili tutti e tre. La scelta per l'uso è indifferente.
- Se avete bisogno di scollegare uno di essi in qualsiasi momento, potete farlo premendo la molletta di rilascio sulla spina. Non esercitate forza eccessiva.



**Ora il drive ZIP è completamente installato.**

**Quando dovete installare altri dispositivi non è necessario togliere il disco.**

### 13. Riposizionate il coperchio superiore (pag. 233).

### 14. Inserite il cavo di alimentazione.

## Collegare dispositivi SCSI esterni

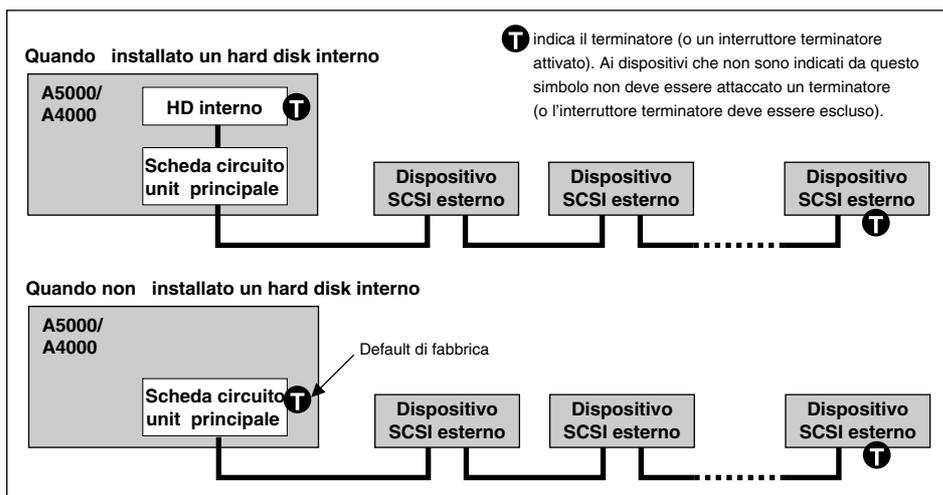
Questa parte spiega come collegare i dispositivi esterni come hard disk esterni, drive per MO o per CD-ROM.

### Informazioni su SCSI

SCSI (si pronuncia “scasi”) sta per Small Computer System Interface, e rappresenta l’interfaccia standard per la trasmissione dei dati usata dai personal computer e da altri dispositivi.

L’interfaccia SCSI dell’A5000/A4000 permette una comoda connessione di drive interni e/o esterni per hard disk, MO, CD-ROM ed altri dispositivi compatibili con questa interfaccia. Al “bus” SCSI possono essere collegati fino a 7 dispositivi, compreso il drive SCSI interno.

La maggior parte dei dispositivi SCSI dispone di due terminali SCSI, consentendo il concatenamento di più dispositivi. I dispositivi così concatenati possono essere collegati in qualsiasi ordine. L’ultimo dispositivo della catena deve essere “terminato”, o con un terminatore inserito nel connettore SCSI aperto oppure mettendo su “on” il terminatore interno del dispositivo (se disponibile). Anche il primo dispositivo della catena deve essere terminato, ma nel caso dell’A5000/A4000 ciò può essere ottenuto con l’interruttore del terminatore sulla scheda del circuito principale, oppure con il cavallotto/interruttore terminatore su un’unità interna dell’hard disk.



### Importante

- Prima di collegare dispositivi SCSI, accertatevi di aver spento l’A5000/A4000 e tutti i dispositivi collegati. Se lo strumento è acceso mentre vengono effettuati i collegamenti, si possono provocare danni all’A5000/A4000 o ai dispositivi SCSI.
- Ciascun dispositivo SCSI, incluso l’A5000/A4000, viene distinto da un numero da 0 a 7, chiamato SCSI ID. Se due o più dispositivi hanno lo stesso numero, i dispositivi SCSI non funzionano correttamente. Alla spedizione, l’A5000/A4000 è impostato su SCSI ID 6. Sappiate che il numero di SCSI ID di un dispositivo non ha alcuna relazione con la sua posizione all’interno del concatenamento a margherita.
- Non dimenticate di attaccare un terminatore all’ultimo dispositivo SCSI della catena.
- Se non viene collegato un dispositivo SCSI esterno, non è necessario attaccare un terminatore al connettore SCSI della scheda dell’interfaccia SCSI.
- Usate un cavo SCSI più corto possibile. Cavi lunghi causano operazioni inaffidabili. (In genere, la lunghezza dei cavi, compresi quelli all’interno dell’A5000/A4000, dovrebbe essere inferiore a 6 metri.)
- Usate cavi SCSI di buona qualità. Cavi di scarsa qualità causano operazioni inaffidabili.
- Hard disk, MO, ed altri supporti rimovibili verranno formattati dall’A5000/A4000. Usando quelli già adoperati su computer, dovrete prima formattarli.
- Alcuni dispositivi SCSI hanno 1 un solo connettore SCSI. In tal caso, mettete il dispositivo alla fine della catena.

## [Procedura]

1. Usate cavi SCSI per il concatenamento a margherita di dispositivi SCSI esterni.
  - Vi sono parecchi tipi di connettori SCSI. Usate cavi SCSI appropriati per i vostri dispositivi.
2. Collegate il cavo di alimentazione del vostro dispositivo SCSI esterno ad una presa CA.
3. Impostate lo SCSI ID (0 — 7) del dispositivo SCSI esterno.
  - Selezionate un numero SCSI ID che non entri in conflitto con altri dispositivi SCSI (incluso l'A5000/A4000). Alla spedizione dell'A5000/A4000 dalla Yamaha, lo SCSI ID è impostato su 6. Quando si installa un hard disk interno, vi suggeriamo di settarlo su SCSI ID 4.
4. Attaccate il terminatore al connettore SCSI (quello fra i due che è vuoto) dell'ultimo dispositivo della catena.  
In alternativa, portate in posizione ON l'interruttore del terminatore di quel dispositivo.
5. Accertatevi che l'interruttore del terminatore sia su OFF per tutti gli altri dispositivi costituenti la catena (cioè tutti i dispositivi tranne l'ultimo).

### Importante

- Quando all'A5000/A4000 viene collegato un nuovo hard disk, MO, o altro supporto removibile (che sia stato già usato su computer o altro dispositivo) sarà necessario formattare (pag. 177), creare volumi (pag. 172), e montare (pag. 173) il disco dopo aver effettuato i collegamenti audio, MIDI, e SCSI necessari con l'A5000/A4000 (e, nel caso di mezzi rimovibili, dopo aver inserito il disco nell'appropriato drive).

### Nota

- Sono disponibili molti articoli e libri riguardanti l'interfaccia SCSI. Tuttavia la maggior parte di essi riguarda solo i concetti o le specifiche e non vi dice cosa fare se il sistema non funziona quando è collegato nel modo descritto. I paragrafi seguenti vi danno più informazioni sulla SCSI che vi aiutano a risolvere eventuali problemi con i dispositivi SCSI collegati. Vi raccomandiamo la lettura di questo materiale nel caso aveste problemi. Sappiate che quando collegate dispositivi SCSI, problemi di terminazione e cablaggio possono danneggiare dati utili. La Yamaha non può assumersi alcuna responsabilità per la perdita dei dati.

#### ■ Efficacia della terminazione

Sebbene abbiamo detto che un terminatore occorre all'inizio ed alla fine del bus SCSI, questo è un principio generale e non un obbligo. Se, ad esempio, il bus è estremamente corto ( $\leq 45$  cm), vi sono casi in cui è meglio che vi sia un terminatore solo su un lato del bus. Questo dovete saperlo quando usate i recenti drive ultra-miniaturizzati. Tuttavia, se altri drive vengono collegati in aggiunta a questi, la situazione può cambiare ancora.

Inoltre, se i dispositivi SCSI sono separati da oltre 3 metri, pare che sia preferibile avere un terminatore nel punto di 3 metri. In questo caso, all'interno del bus SCSI esisteranno tre o più terminatori.

In tal modo, la teoria e la pratica delle connessioni SCSI differiscono enormemente. La semplice sostituzione di un drive in un sistema perfettamente funzionante può causare un funzionamento inaffidabile, oppure l'aggiunta di un drive ad un sistema non affidabile può ottimizzarne il funzionamento. In pratica è necessario effettuare un certo numero di tentativi e di errori.

**■ Motivi di errori SCSI**

Un bus SCSI funziona solo se i dispositivi SCSI stanno funzionando correttamente. Se uno dei dispositivi produce rumore, gli altri producono errori, e nel peggiore dei casi il blocco di avvio di un drive può essere danneggiato.

Inoltre, vi sono casi dove in un sistema i dati appaiono salvati, mentre in realtà non lo sono affatto, causando la perdita.

Nei paragrafi seguenti si discutono i motivi di tali errori.

**• Controllate il numero di SCSI ID**

Accertatevi che non vi siano conflitti fra il numero SCSI ID di ciascun dispositivo SCSI, compreso l'A5000/A4000. Alla spedizione, lo SCSI ID dell'A5000/A4000 è impostato su 6. Sugeriamo di mettere l'hard disk su 4. Prima di cambiare l'impostazione del numero di identificazione SCSI ID, spegnete lo strumento.

**• Controllate il terminatore**

Come già detto, controllate in che posizione il terminatore è attaccato.

**• Controllate i cavi SCSI**

I cavi SCSI di scarsa qualità creano sempre dei problemi. Usate i cavi a doppia schermatura. È anche importante che la schermatura all'interno del connettore sia a terra. Cavi SCSI lunghi di solito causano problemi, per cui è bene usare quelli più corti possibile. Piegando o torcendo un cavo SCSI in uno spazio ristretto si possono rompere conduttori o pin. State attenti ad evitarlo.

## Specifiche tecniche

<b>Metodo di generazione suono</b>	Generazione in AWM2		
<b>Polifonia massima</b>	126 note (64 note sull' A4000), 32 parti multitimbriche (16 parti sull' A4000).		
<b>Conversione A/D</b>	oversampling 20 bit 64-volte		
<b>Conversione D/A</b>	oversampling 24 bit 8-volte		
<b>Digital I/O (solo se è installata la scheda di espansione AIEB1 I/O)</b>			
	Ingresso/uscita	Connettori DIGITAL Connettori OPTICAL	S/P-DIF (coassiali) S/P-DIF (ottici)
	Frequenza d'ingresso	48 kHz, 44.1 kHz, 32 kHz	
	Frequenza d'uscita	44.1 kHz	
<b>Frequenza di campionamento</b>	Ingresso analogico	44.1, 22.05, 11.025 kHz, 5.5125 kHz (mono e stereo)	
	Ingresso digitale solo se è installata la scheda di espansione I/O AIEB1	48 kHz, 44.1 kHz, 32 kHz registraz. esterna sincronizzata (solo stereo)	
		È supportato l'undersampling da 1/2, 1/4 e 1/8	
<b>Capac. interna memoria campione</b>	Standard	4 Mbytes (installata on-board)	
	Massima	128 Mbytes	
		(Se sono installati 4 moduli SIMM da 32 Mbyte 72 pin. I 4 Mbytes in dotazione non vengono usati se la memoria è stata espansa al massimo.)	
<b>Tempo di campionamento</b>	Max. lunghezza campione	32 Mbytes monofonico 64 Mbytes stereofonico	
	Max. tempo di campionamento (mono o stereo)	6 minuti 20 secondi (44.1 kHz) 12 minuti 40 secondi (22.05 kHz) 25 minuti 21 secondi (11.025 kHz) 50 minuti 43 secondi (5.5125 kHz)	
<b>Effetti</b>	6 blocchi di effetto (3 sull'A4000) Equalizzatore totale (4 bande) Equalizzatore campione		
<b>Programma</b>	128 programmi		
<b>Sequencer</b>	Registrazione e playback in tempo reale		
<b>Pannello frontale</b>	Interruttore POWER Jack INPUT L,R (phone x 2) REC VOLUME (L& R condiviso) MASTER VOLUME (L&R condiviso, STEREO OUT & PHONES condiviso) Jack PHONES OUTPUT Manopole (1 — 5) Pulsanti Mode (PLAY, EDIT, REC, DISK, UTILITY) Pulsanti funzione (sei pulsanti) Pulsante COMMAND/EXIT Pulsante ASSIGNABLE		

	Pulsante AUDITION	
	LCD (320 x 80 punti, LED retroilluminato)	
	Controllo contrasto LCD	
	Letto floppy disk da 3.5" 2HD/2DD dual mode	
<b>Pannello posteriore</b>	STEREO OUT L/MONO, R (phone jack x 2)	
	ASSIGNABLE OUT L, R (phone jack x 2)	
	MIDI IN-A/B, OUT, THRU-A/B (IN, OUT, THRU sull'A4000)	
	SCSI (half-pitch, 50-pin)	
	Slot per la scheda d'espansione	
	Connettore per alimentazione (Ingresso CA)	
	Ventola	
<b>Dimensioni</b>	Unità per montaggio a rack - 2 spazi	
	Larg. 480 mm x Prof. 461 mm x Alt. 90 mm	
<b>Peso</b>	8.0 kg	
<b>Item inclusi</b>	Cavo di alimentazione	x 1
	Serie CD-ROM	
	(Vedere l'opuscolo separato "Guida ai dischi in dotazione" t)	
	FD	x 4
	Cavo alimentaz. Hard Disk interno (lungo)	x 1
	Cavo alimentaz. Drive ZIP (corto)	x 1
	Cavo SCSI per Hard Disk interno	x 1
	Cavo IDE per Hard Disk interno	x 1
	Manuale di istruzioni	x 1
<b>Opzioni (di produzione Yamaha)</b>	AIEB1: scheda di espansione I/O	
<b>Dispositivi di espansione interna (altri produttori)</b>	Memoria d'espansione (usate una coppia di moduli SIMM di ugual misura a 72pin del tipo seguente)	
	Tempo di accesso	70 ns o inferiore
	Larghezza Bit	x 32 (nessuna parità) o x 36 bit (parità) Fast Page o EDO, JEDEC standard.
	Capacità	4 megabyte/8 megabyte/16 megabyte/32 megabyte
	Requisiti di performance del drive per Hard Disk interno (3.5 pollici)	
	Interfaccia	50-pin SCSI o 40-pin IDE
	Alimentazione	+5V ma. 840 mA +12V max. 2400 mA
	Drive per ZIP interno	
	Interfaccia	40-pin IDE (ATAPI)
	Alimentazione	+5V 0.8A

Le specifiche e le descrizioni riportate in questo manuale di istruzioni sono solo di carattere informativo. La Yamaha si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti o le specifiche tecniche, in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Alcune specifiche, attrezzature o opzioni possono non coincidere in tutte le aree di distribuzione. Vi raccomandiamo di effettuare i dovuti controlli preventivi con il vostro negoziante Yamaha.

## Elenco dei tipi di effetti

Questa sezione spiega ciascun tipo di effetto incorporato nell'A5000/A4000. Per i parametri relativi a ciascun effetto, consultate la seguente sezione, "Elenco dei parametri degli effetti"

No.	Tipo di effetto	Effetto
1	Scratch (DIGITAL SCRATCH)	Aggiunge un suono graffiato al segnale di ingresso.
2	AutoSyn (AUTO SYNTH)	Elabora il segnale di ingresso in un suono di tipo synthesizer.
3	TechMod (TECH MODULATION)	Aggiunge un tocco esclusivo alla modulazione simile alla modulazione ad anello.
4	NoisDly (NOISY MOD DELAY)	Aggiunge un suono di delay modulato.
5	NoisAmb (NOISE AMBIENT)	Aggiunge rumore al segnale d'ingresso ed utilizza il delay per ampliare il suono.
6	Jump (JUMP)	Divide il segnale di ingresso ed applica una modulazione estrema alla velocità del playback.
7	BeatChg (BEAT CHANGE)	Modifica la lunghezza della forma d'onda del suono in tempo reale.
8	Pitch1 (PITCH CHANGE 1)	Cambia il pitch del segnale d'ingresso.
9	Pitch2 (PITCH CHANGE 2)	Cambia il pitch del segnale d'ingresso.
10	LoReso (LOW RESOLUTION)	Simula una risoluzione inferiore per il segnale di input. La fase del canale destro (RCH) può essere invertita.
11	Noisy (NOISY)	L' Rch può essere invertito.
12	AtkLoFi (ATTACK LOFI)	Crea un feeling di tipo LoFi ed enfatizza l'attacco del suono. Ha anche una sensazione di un flanger.
13	Radio (RADIO)	Simula una radio.
14	TurnTbl (DIGITAL TURNTABLE)	Simula il rumore di un disco analogico.
15	LoFi (LOFI)	Degrada la qualità audio del segnale d'ingresso.
16	LPFiltr (LOW PASS FILTER)	Fa passare solo le frequenze basse del segnale d'ingresso. Sono possibili curve di taglio fino a 48dB/oct.
17	HPFiltr (HIGH PASS FILTER)	Fa passare solo le frequenze alte del segnale d'ingresso. Sono possibili curve di taglio fino a 48dB/oct.
18	BPFiltr (BAND PASS FILTER)	Fa passare solo le frequenze medie del segnale d'ingresso.
19	AWah+DS (AUTO WAH + DIST)	L'uscita di una Auto Wah può essere distorto mediante Distortion.
20	AWah+OD (AUTO WAH + OVERDRIVE)	L'uscita di una Auto Wah può essere distorto mediante Overdrive.
21	TWah+DS (TOUCH WAH + DIST)	L'uscita di Touch Wah può essere distorto mediante Distortion.
22	TWah+OD (TOUCH WAH + OVERDRIVE)	L'uscita di Touch Wah può essere distorto mediante Overdrive.
23	W+DS+DL (WAH + DIST + DELAY)	TOUCH WAH, DISTORTION e DELAY sono collegati in serie.
24	W+OD+DL (WAH + OVERDRIVE + DELAY)	TOUCH WAH, OVERDRIVE e DELAY sono collegati in serie.
25	TalkMod (TALKING MODULATOR)	Aggiunge un suono di una vocale al segnale d'ingresso.
26	3BandEQ (3BAND EQ)	Un EQ che permette l'equalizzazione delle bande low, mid e high.
27	Isolatr (ISOLATOR)	Controlla il livello di una banda di frequenza specificata del segnale d'ingresso.
28	Enhance (HARMONIC ENHANCER)	Aggiunge nuovi armonici al segnale immesso per far sì che il suono emerga.
29	VceCncl (VOICE CANCEL)	Attenua la parte vocale di un CD o di un'altra sorgente.
30	Comp (COMPRESSOR)	Attenua il livello d'uscita quando si supera il livello d'ingresso specificato. Al suono può anche essere conferito un senso di attacco.
31	Comp+DS (COMP + DIST)	Poiché nel primo stadio è incluso il Compressor, si può ottenere una distorsione continua prescindendo dalle variazioni di livello del segnale d'ingresso.
32	C+DS+DL (COMP + DIST + DELAY)	COMPRESSOR, DISTORTION e DELAY sono collegati in serie.
33	C+OD+DL (COMP + OVERDRIVE + DELAY)	COMPRESSOR, OVERDRIVE e DELAY sono collegati in serie.
34	Clip1 (CLIPPER1)	Applica la distorsione ad una banda specificata del segnale di ingresso.
35	Clip2 (CLIPPER2)	Aggiunge un segnale in cui la distorsione è stata applicata ad una banda specificata del segnale di ingresso.
36	NoiseGt (NOISE GATE)	Funge da Gate all'ingresso quando il suo segnale scende al di sotto di un livello specificato. È efficace se desiderate ridurre il rumore all'ingresso A/D.
37	V-Dist (V-DISTORTION)	Distorsione che simula le valvole vintage ed i suoni fuzz.
38	Dist (DISTORTION)	Aggiunge una distorsione marcata. Poiché è incluso un Noise Gate, è anche adatto all'ingresso A/D.
39	OverDrv (OVERDRIVE)	Aggiunge una distorsione leggera. Poiché è incluso un Noise Gate, è adatto anche per input A/D.
40	AmpSim (AMP SIMULATOR)	Simula un amplificatore per chitarra. Poiché è incluso un Noise Gate, è adatto anche per input A/D.
41	DistS (STEREO DISTORTION)	Distorsione stereo.

No.	Tipo di effetto	Effetto
42	OvrDrvS (STEREO OVERDRIVE)	Overdrive stereo.
43	AmpSimS (STEREO AMP SIMULATOR)	Amp simulator stereo.
44	Dist+DL (DIST + DELAY)	DISTORTION e DELAY sono collegati in serie.
45	OvDr+DL (OVERDRIVE + DELAY)	OVERDRIVE e DELAY sono collegati in serie.
46	Chorus (CHORUS)	Effetto Chorus standard.
47	Chorus2 (CHORUS2)	Una variazione dell'effetto Chorus standard.
48	Celeste (CELESTE)	Utilizza un LFO a tre fasi per aggiungere più modulazione ed ampiezza al suono.
49	Sympho (SYMPHONIC)	Aggiunge più stadi alla modulazione di Celeste.
50	Detune (ENSEMBLE DETUNE)	Chorus senza modulazione, creato con suono leggermente "shiftato" per il pitch.
51	Flanger (FLANGER)	Crea un suono che ricorda un aeroplano (un jet).
52	V-Flang (V-FLANGER)	Simulazione di un effetto flanger analogico. L'LFO ha un'impostazione casuale.
53	Phaser1 (PHASER1)	Modula ciclicamente la fase per aggiungere al suono la modulazione.
54	Phaser2 (PHASER2)	Modula ciclicamente la fase per aggiungere al suono la modulazione.
55	Tremolo (TREMOLLO)	Modula ciclicamente il volume.
56	FIngPan (FLANGING PAN)	Flanger e auto-pan sono sincronizzati.
57	FlowPan (FLOW PAN)	Auto-pan è disposto in serie, spostando l'immagine del suono in modi complessi.
58	Rotary (ROTARY SPEAKER)	Simula un altoparlante rotante.
59	Rot2Way (2WAY ROTARY SPEAKER)	Simula un altoparlante rotante.
60	2Rotors (DUAL ROTORS SPEAKER)	Simula un altoparlante rotante con variazione della velocità.
61	DS+Rot (DIST + ROTARY SPEAKER)	Distortion e rotary speaker collegati in serie.
62	OD+Rot (OVERDRIVE + ROTARY SPEAKER)	Overdrive e rotary speaker collegati in serie.
63	Amp+Rot (AMP SIM + ROTARY SPEAKER)	Amp simulator e rotary speaker collegati in serie.
64	DS+2Way (DIST + 2WAY ROTARY SPEAKER)	Distortion e 2-way rotary speaker collegati in serie.
65	OD+2Way (OVERDRIVE + 2WAY ROTARY SPEAKER)	Overdrive e 2-way rotary speaker collegati in serie.
66	Amp+2Wy (AMP SIM + 2WAY ROTARY SPEAKER)	Amp simulator e 2-way rotary speaker collegati in serie.
67	AutoPan (AUTO PAN)	Sposta ciclicamente il suono fra sinistra, destra, fronte e retro o avanti e indietro.
68	Dly+Pan (DELAY + AUTO PAN)	Sposta ciclicamente il suono ritardato fra sinistra e destra.
69	3Delay (DELAY L,C,R)	Produce tre suoni ritardati: L, R e C (centro).
70	2Delay (DELAY L,R)	Produce due suoni ritardati: L ed R. Sono previsti anche due delay di feedback.
71	Echo (ECHO)	Due suoni ritardati (L ed R) e ritardi di feedback indipendenti per L ed R.
72	X-Delay (CROSS DELAY)	Il feedback dei due suoni con ritardo viene incrociato.
73	CtiDly (CONTROL DELAY(MONO))	Delay con tempo di delay controllabile in tempo reale.
74	CtiDlyS (CONTROL DELAY(STEREO))	Un controller può essere assegnato a questo delay per creare effetti di tipo scratch.
75	Ambienc (AMBIENCE)	Confonde il posizionamento stereo del suono per conferire spazialità.
76	Karaoke (KARAOKE)	Eco per karaoke.
77	Eref (EARLY REFLECTION)	Isola solo i componenti delle early reflection del riverbero.
78	GateRev (GATE REVERB)	Simulazione del gated reverb.
79	RvsGate (REVERSE GATE)	Simulazione del gated reverb suonato al contrario.
80	Hall (HALL)	Riverbero che simula l'acustica di una sala.
81	Room (ROOM)	Riverbero che simula l'acustica di una stanza.
82	Stage (STAGE)	Riverbero adatto per uno strumento solista.
83	Plate (PLATE)	Riverbero simulante un'unità di riverbero a piastra.
84	WhiteRm (WHITE ROOM)	Riverbero breve esclusivo con un pizzico di delay iniziale.
85	Tunnel (TUNNEL)	Simula uno spazio cilindrico che si espande a sinistra e destra.
86	Basemnt (BASEMENT)	Riverbero con effetto esclusivo seguito da un leggero ritardo iniziale.
87	Canyon (CANYON)	Crea il suono di uno spazio immaginario in cui il suono si espande all'infinito.
88	T-Dly (TEMPO DELAY (MONO))	Delay sincronizzato con il tempo.
89	T-DlyS (TEMPO DELAY (STEREO))	Stereo delay sincronizzato con il tempo.
90	T-XDly (TEMPO CROSS DELAY)	Delay incrociato sincronizzato con il tempo.
91	T-Flang (TEMPO FLANGER)	Flanger sincronizzato con il tempo.
92	T-Phase (TEMPO PHASER)	Phaser sincronizzato con il tempo.
93	T-AWah (TEMPO AUTO WAH)	Auto wah sincronizzato con il tempo.
94	T-Scrch (TEMPO DIGITAL SCRATCH)	Digital scratch sincronizzato con il tempo.
95	T-ASyn (TEMPO AUTO SYNTH)	Auto synth sincronizzato con il tempo.
96	T-FgPan (TEMPO FLANGING PAN)	Pan con Flanger.

## Elenco dei parametri degli effetti

Questa sezione spiega il significato di ciascun parametro per ogni effetto.

Le tabelle forniscono il numero del parametro, la gamma delle impostazioni/regolazioni (o selezioni) e la spiegazione relativa.

(I parametri contrassegnati da “@” non hanno effetto anche se alla funzione viene assegnato un controller del programma)

### 1: DIGITAL SCRATCH

1	Input Level	0 — 127	Profondità di scratch
2	Initial Delay	0.1 — 460.0ms	Tempo di delay o ritardo
3	Scratch Speed	1 — 127	Frequenza di modulazione scratch
4	Scratch Depth	0 — 127	Profondità di modulazione di scratch
5	Auto Pan Speed	0.00Hz — 39.7Hz	Frequenza autopan
6	Auto Pan Depth	0 — 127	Profondità autopan
7	EQ Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplificherà/taglierà la gamma media
8	EQ Gain	-12 — +12dB	Guadagno con cui l'EQ amplificherà/taglierà la gamma media
9	EQ Width	1.0 — 12.0	Ampiezza della gamma media amplificata/tagliata dall'EQ
10	HPF Frequency	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglierà la gamma bassa
11	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono contenente l'effetto

### 2: AUTO SYNTH

1	Mod Speed	0 — 127	Velocità di modulazione
2	Mod Wave Type	TypeA, TypeB, TypeC, TypeD	Tipo di modulazione
3	Mod Depth	0 — 127	Profondità di modulazione
4	Mod Depth Ofst R	-64 — +63	Offset R ch relativo alla profondità della modulazione
5	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglierà la gamma alta
6	HPF Frequency	thru, 22Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglierà la gamma bassa
7	Dry Mix Level	0 — 127	Aggiunge il suono dry prima dell'ingresso del delay (ritardo)
8	Delay Time	0.1 — 370.0ms	Tempo di delay
9	Delay Time Ofst R	0 — -884	Offset del tempo di ritardo per l'offset relativo al canale destro (R ch)
10	Feedback Level	-63 — +63	Entità di feedback
11	FB Level Ofst R	-63 — +63	Offset del feedback per il canale destro (R ch)
12	Delay Level	0 — 127	Livello di delay
13	AM Speed	0 — 127	Frequenza di modulazione
14	AM Wave	tri, sine, saw up, saw down	Seleziona la forma d'onda per la modulazione
15	AM Depth	0 — 127	Ampiezza della profondità di modulazione
16	AM Inverse R	normal, inverse	Inversione della fase sinistra/destra del segnale di modulazione dell'ampiezza.

### 3: TECH MODULATION

1	Mod Speed	0 — 127	Velocità di modulazione
2	Mod Depth	0 — 127	Profondità di modulazione
3	Pre Mod HPF Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
4	Mod Gain	-12 — +12dB	Guadagno del segnale di modulazione
5	Mod LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma alta
6	Mod LPF Resonance	1.0 — 12.0	Risonanza del filtro passa-basso
7	Mod Mix Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono contenente l'effetto e il suono "dry" prima dell'ingresso del ritardo
8	Delay Time	0.1 — 740.0ms	Tempo di delay
9	Delay Time Ofst R	0 — -884	Offset del tempo di delay per il canale destro (R ch)
10	Feedback Level	-64 — +63	Entità di feedback
11	FB Level Ofst R	-64 — +63	Offset del feedback per il canale destro (R ch)
12	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione della gamma alta (valori bassi fanno decadere la gamma alta più velocemente)
13	FB Hi Damp Ofst R	-0.9 — +0.9	Offset High Damp per il canale destro (R ch)
14	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono "dry" e il suono dell'effetto.

### 4: NOISY MOD DELAY

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono "dry" e il suono dell'effetto
2	Mod Speed	0 — 127	Frequenza di modulazione del ritardo
3	Mod Wave Type	Type-A, Type-B, Type-C, Type-D	Tipo di modulazione
4	Mod Depth	0 — 127	Profondità della modulazione
5	Delay Time	0.1ms — 650.0ms	Tempo di ritardo
6	Feedback Level	-63 — +63	Entità di feedback
7	Mod Mix Balance	1 — 127	Bilanciamento fra il suono con il ritardo e il suono con il bypass del ritardo
8	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
9	HPF Frequency	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa

### 5: NOISE AMBIENT

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto
2	Mod Speed	0 — 127	Frequenza di modulazione
3	Mod Depth	0 — 127	Profondità di modulazione
4	Noise Level	0 — 127	Livello della componente del rumore
5	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
6	Dry Mix Level	0 — 127	Livello dry del Pre-delay
7	Delay Time	0.1 — 370.0ms	Tempo di ritardo (Delay)
8	Delay Time Ofst R	0 — -884	Offset tempo di delay per il canale destro R ch
9	Feedback Level	-63 — +63	Entità di feedback
10	Dry Level	0 — 127	Livello di ritardo
11	AM Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione
12	AM Wave	tri, sine, saw up, saw down	Selezione della forma d'onda della modulazione
13	AM Depth	0 — 127	Profondità di modulazione dell'ampiezza
14	AM Inverse R	normal, inverse	Inversione fase sinistra/destra del segnale di modulazione d'ampiezza

**6: JUMP**

1	Depth	0 — 127	Profondità della modulazione
2	Speed	0 — 127	Velocità della modulazione
3	Direction	L<>R,L>>R	Tipo di modulazione
@ 4	Type	Type-A, Type-B, Type-C	Tipo di modulazione
@ 5	Jump Wave Type	Type-A, Type-B, Type-C, Type-D	Tipo di modulazione
@ 6	Resolution	1/1 — 1/256	Risoluzione
7	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma degli alti
8	HPF Frequency	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma dei bassi
9	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto

**7: BEAT CHANGE**

1	BeatChange(Ctrl)	-63 — +63	Un effetto di cambio beat
2	Beat Range	0 — 12	Larghezza della variazione per la velocità di playback del campione
3	PitchChange(Ctrl)	-63 — +63	Un effetto di cambio pitch
4	Pitch Range	0 — 12	Larghezza della variazione per il cambio del pitch
@ 5	Accuracy Type	sound4 — normal — rhythm4	Bilanciamento fra l'enfasi sulla qualità del suono e l'enfasi sul senso di beat
6	EQ Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplificherà/troncherà la gamma media
7	EQ Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con il quale l'EQ amplificherà/taglierà la gamma media
8	EQ Width	1.0 — 12.0	Larghezza dell'area in cui l'EQ amplificherà/troncherà la gamma media
9	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	

Usando un controller per agire su questo effetto, potete controllare la velocità del suono senza influenzare il pitch mentre è in corso un programma. Per poter usare questo effetto, assegnate la funzione di un controller desiderato a "EF\*-1" (\* rappresenta il numero dell'effetto) nel display di controllo del programma. Quindi, impostate in modo appropriato "Beat Range". "BeatChange (Ctrl)" e "PitchChange (Ctrl)" sono controllati dal controller, e vanno impostati su "0".

**8: PITCH CHANGE 1, 9: PITCH CHANGE 2**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto
2	Pitch	-24 — +24	Cambio Pitch in intervalli di semitono
3	Initial Delay	0.1ms — 200.0ms	Lunghezza del Delay
4	Fine1	-50 — +50	Impostazione Fine pitch per la prima unità
5	Fine2	-50 — +50	Impostazione Fine pitch per la seconda unità
6	Feedback Level	-63 — +63	Entità di feedback
7	Pan1	-63 — 0 — +63	Panning della prima unità
8	Output Level1	0 — 127	Livello d'uscita della prima unità
9	Pan2	-63 — 0 — +63	Panning della seconda unità
10	Output Level2	0 — 127	Livello d'uscita della seconda unità

Le impostazioni Fine1 e Fine2 sono espresse in cents solo per l'effetto PITCH CHANGE 2.

**10: LOW RESOLUTION**

1	Mod Depth	0 — 127	Profondità della modulazione
2	Mod Delay Offset	1 — 127	Offset del ritardo della modulazione
3	Mod Feedback	-63 — +63	Entità di feedback
@ 4	Resolution	1/1 — 1/128	Risoluzione
5	Mod Mix Balance	0 — 127	Bilanciamento fra il suono modulato con il noise (rumore) e il suono bypass
6	Phase Inverse R	off, Wet, Wet+Dry	Inversione di fase sinistra/destra
7	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto

**11: NOISY**

1	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
2	Mod Depth	1 — 10	Profondità della modulazione
3	Mod Speed	0 — 127	Velocità della modulazione
4	Mod Feedback	-63 — +63	Entità di feedback
5	AM Speed	0.00Hz — 39.7Hz	Frequenza di modulazione d'ampiezza
6	AM Depth	0 — 127	Profondità di modulazione d'ampiezza
7	Mod Mix Balance	1 — 127	Bilanciamento fra il suono modulato con il noise (rumore) e il suono bypass
8	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma degli alti
9	LPF Resonance	1.0 — 12.0	Risonanza del filtro passa-basso
10	EQ Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma media
11	EQ Gain	-12 — +12dB	Guadagno con cui l'EQ amplifica/taglia la gamma media
12	EQ Width	1.0 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ taglia/amplifica
13	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto

**12: ATTACK LOFI**

1	Sensitive	0 — 127	Sensibilità
@ 2	Resolution	1/1 — 1/32	Risoluzione
3	Peak Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza con cui verrà creato un picco nella gamma media
4	LPF Frequency	1.1kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma alta
5	Flanger Speed	0.00Hz — 39.7Hz	Frequenza della modulazione del ritardo
6	Flanger LFO Wave	tri, sine, saw up, saw down	Selezione della forma d'onda per la modulazione
7	Flanger Depth	0 — 127	Profondità di modulazione
8	Fin Depth Ofst R	-64 — +63	Offset del canale destro (R ch) per la profondità
9	Flanger Delay	0.1 — 650.0ms	Tempo di ritardo
10	Fin Delay Ofst R	0 — 884	Offset canale destro per il tempo di ritardo
11	Flanger Feedback	-63 — +63	Entità di feedback
12	Flanger FB Ofst R	-63 — +63	Offset R ch per il feedback
13	Flanger FB HiDamp	0.1 — 1.0	Regola l'attenuaz. della gamma alta (valori bassi fanno decadere velocemente la gamma alta)
14	FB HiDamp Ofst R	-0.9 — +0.9	Offset R ch per high damp
15	Fin Mix Balance	1 — 127	Bilanciamento fra il suono flanger e il suono bypass
16	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto

## Elenco dei parametri degli effetti

### 13: RADIO

1	Noise Level	0 — 127	Grado di modulazione di noise (rumore)
2	Tone	0 — 127	Tono della modulazione di noise
3	Mod LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa alto taglia la gamma bassa
4	Mod LPF Resonance	1.0 — 12.0	Risonanza del filtro passa-alto
5	HPF Frequency	thru, 22Hz — 8.0kHz	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma alta
6	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza a cui il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
7	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto

### 14: DIGITAL TURNTABLE

1	Click Density	0 — 5	Frequenza con cui si manifesta il suono del click
2	Click Level	0 — 127	Livello del suono del click
@3	Noise Tone	0 — 6	Tono del rumore
4	Noise Mod Speed	0.00Hz — 39.7Hz	Frequenza di modulazione d'ampiezza del rumore
5	Noise Mod Depth	0 — 127	Profondità di modulazione d'ampiezza del rumore
6	Dry Send to Noise	0 — 127	Combinazione del segnale dry all'interno del rumore
7	Noise LPF Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma alta
8	Noise LPF Q	1.0 — 12.0	Risonanza del filtro passa-basso
9	Noise Level	0 — 127	Livello di rumore
10	Dry LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
11	Dry Level	0 — 127	Livello del suono dry

### 15: LOFI

1	SamplingFreq Ctrl	44.1kHz — 344Hz	Seleziona la frequenza di campionamento
2	Word Length	1 — 127	Regola la "rugosità" del suono
3	Output Gain	-6dB — +36dB	Guadagno d'uscita
@4	Filter Type	thru, PowerBass, Radio, Telephone, Clean, Low	Seleziona il tipo di suono
5	PreLPF CutoffFreq	63Hz — 18.0kHz, thru	Frequenza con cui il filtro passa-basso taglia la gamma alta
6	PreLPF Resonance	1 — 12.0	Aggiunge carattere al filtro di ingresso passa-basso
7	Emphasis	off/on	Cambia le caratteristiche dell'alta frequenza
8	Bit Assign	0 — 6	Regola l'effetto di Word Length
9	Input Mode	mono/stereo	Selezione del modo di input mono/stereo
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto

### 16: LOW PASS FILTER, 17: HIGH PASS FILTER

1	Cutoff Freq	32Hz — 18.0kHz	Specifica la frequenza di taglio del filtro
2	Q	0 — 113	Imposta la Q
@3	Filter Type	-48dB, -24dB	Seleziona il tipo di filtro
4	Q Type	x1, x2	Seleziona il tipo di Q
5	Output Gain	-12dB — +12dB	Livello di uscita

Si può produrre rumore con alcune voci se "1. Cutoff Freq" viene variato rapidamente.

### 18: BAND PASS FILTER

1	Cutoff Freq	32Hz — 18.0kHz	Specifica la frequenza di taglio del filtro
2	Band Width	1 — 32	Imposta la larghezza della banda del filtro
3	Q	0 — 113	Imposta la Q
4	Output Gain	-12dB — +12dB	Livello di uscita

Si può produrre rumore con alcune voci se "1. Cutoff Freq" viene variato rapidamente.

### 19: AUTO WAH + DIST, 20: AUTO WAH + OVERDRIVE

1	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza con cui il filtro wah sarà controllato
2	LFO Depth	0 — 127	Profondità con cui sarà controllato il filtro wah
3	Cutoff Freq Offset	0 — 127	Valore di offset per la frequenza di controllo del filtro wah
4	Resonance	1 — 12.0	Larghezza della banda del filtro wah
5	Drive	0 — 127	(Distorsione) Grado di distorsione
6	PostDrive EQ Low	-12dB — +12dB	(Distorsione) Guadagno con cui l'EQ evidenzia/tronca la gamma bassa
7	PostDrive EQ Mid	-12dB — +12dB	(Distorsione) Guadagno con cui l'EQ evidenzia/tronca la gamma media
8	PostDrive LPF Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	(Distorsione) Frequenza alla quale il filtro tronca la gamma alta
9	Drive Output Level	0 — 127	(Distorsione) Livello di uscita
10	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/tronca la gamma bassa
11	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Entità di guadagno per il quale l'EQ esalta/tronca la gamma bassa
12	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/tronca la gamma alta
13	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Entità di guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma alta
14	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto

### 21: TOUCH WAH + DIST, 22: TOUCH WAH + OVERDRIVE

1	Sensitive	0 — 127	Sensibilità con cui il filtro wah cambia in risposta al livello d'ingresso
2	Cutoff Freq Offset	0 — 127	Valore di offset per la frequenza di controllo del filtro wah
3	Resonance	1 — 12.0	Larghezza della banda del filtro wah
4	Drive	0 — 127	(Distorsione) Grado di distorsione
5	PostDrive EQ Low	-12dB — +12dB	(Distorsione) Guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma bassa
6	PostDrive EQ Mid	-12dB — +12dB	(Distorsione) Frequenza alla quale il filtro tronca la gamma media
7	PostDrive LPF Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	(Distorsione) Frequenza alla quale il filtro taglia la gamma alta
8	Drive Output Level	0 — 127	(Distorsione) Livello di uscita
9	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
10	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Entità di guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma bassa
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/tronca la gamma alta
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Entità di guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma alta
13	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e il suono dell'effetto

**23: WAH + DIST + DELAY, 24: WAH + OVERDRIVE + DELAY**

1	Wah Sensitive	0 — 127	Imposta la sensibilità del filtro wow alla variazione di ingresso
2	Wah Cutoff Freq Ofst	0 — 127	Applica l'offset alla frequenza del controllo del filtro wow
3	Wah Resonance	1 — 12.0	Imposta la larghezza della banda del filtro wah filter
4	Wah Release	10ms — 680ms	Imposta il tempo occorrente per normalizzare la frequenza centrale del filtro wow.
5	Dist Drive	0 — 127	Grado di distorsione
6	Dist Output Level	0 — 127	Livello di uscita
7	Dist EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Entità del guadagno con cui l'EQ amplifica/tronca la gamma bassa
8	Dist EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Entità del guadagno con cui l'EQ amplifica/tronca la gamma bassa
9	Delay Mix	0 — 127	Livello del delay (ritardo)
10	Delay Time	0.1ms — 1480.0ms	Livello del delay (ritardo)
11	Dly Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
12	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento fra il suono dry e quello contenente l'effetto

**25: TALKING MODULATOR**

1	Vowel	a/i/u/e/o	Selezione della vocale
2	Move Speed	1 — 62	Tempo occorrente per il cambio della vocale
3	Drive	0 — 127	La quantità di enfasi applicata
4	Output Level	0 — 127	Livello di uscita

**26: 3BAND EQ**

1	EQ Low Frequency	50Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/tronca la gamma bassa
2	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma bassa
3	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza alla quale il filtro tronca la gamma alta
4	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Frequenza alla quale l'EQ esalta/tronca la gamma media
5	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area in cui l'EQ esalta/tronca la gamma media
6	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/tronca la gamma media
7	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma alta
8	Input Mode	mono/stereo	Selezione del modo di input mono/stereo

**27: ISOLATOR**

1	On/Off SW	off, on	Interruttore Isolator
2	Low Level	0 — 127	Livello bassa frequenza
3	Mid Level	0 — 127	Livello media frequenza
4	High Level	0 — 127	Livello alta frequenza
5	Low Mute SW	off, on	Interruttore di esclusione bassa frequenza
6	Mid Mute SW	off, on	Interruttore di esclusione media frequenza
7	High Mute SW	off, on	Interruttore di esclusione alta frequenza

**28: HARMONIC ENHANCER**

1	HPF Cutoff Freq	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa del suono con l'effetto
2	Drive	0 — 127	Grado con cui verrà applicato l'effetto enhancer
3	Mix Level	0 — 127	Livello al quale il suono con l'effetto verrà miscelato nel suono dry

**29: VOICE CANCEL**

1	Low Adjust	0 — 26	Regola la frequenza più bassa della cancellazione della gamma media
2	High Adjust	0 — 26	Regola la frequenza più alta della cancellazione della gamma media

**30: COMPRESSOR**

1	Threshold	-48dB — -6dB	Livello di ingresso a cui la compressione inizia ad essere applicata
2	Attack	1ms — 40ms	Tempo occorrente al compressore per diventare operativo
3	Release	10ms — 680ms	Tempo occorrente all'effetto del compressore per sparire
4	Ratio	1 — 20.0	Rapporto di compressione del compressore
5	Output Level	0 — 127	Livello di uscita

**31: COMP + DIST**

1	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
2	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro taglia la gamma alta
3	Output Level	0 — 127	Livello di uscita
4	Edge	0 — 127	Curva caratteristiche di distorsione (127: la distorsione inizia subito; 0: ha inizio graduale)
5	Attack	1ms — 40ms	(Compressor) Tempo occorrente al compressore per diventare operativo
6	Release	10ms — 680ms	(Compressor) Tempo occorrente all'effetto del compressore per sparire
7	Threshold	-48dB — -6dB	(Compressor) Livello di ingresso al quale la compressione inizia ad essere applicata
8	Ratio	1 — 20.0	(Compressor) Rapporto di compressione del compressore
9	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza con cui l'EQ esalta/tronca la gamma bassa
10	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma bassa
11	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza con cui l'EQ esalta/tronca la gamma media
12	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma media
13	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/tronca
14	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono contenente l'effetto

**32: COMP + DIST + DELAY, 33: COMP + OVERDRIVE + DELAY**

1	Comp Threshold	-48dB — -6dB	Livello d'ingresso
2	Comp Ratio	1 — 20.0	Rapporto di compressione del compressor
3	Comp Attack	1ms — 40ms	Tempo occorrente al compressore per diventare operativo
4	Comp Release	10ms — 680ms	Tempo occorrente all'effetto del compressore per sparire
5	Dist. Drive	0 — 127	Grado di distorsione
6	Dist Output Level	0 — 127	Livello d'uscita
7	Dist EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma bassa
8	Dist EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/tronca la gamma media
9	Delay Mix	0 — 127	Livello del delay (ritardo)
10	Delay Time	0.1ms — 1480.0ms	Livello del delay (ritardo)
11	Dly Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
12	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono contenente l'effetto

## Elenco dei parametri degli effetti

### 34: CLIPPER1

1	Drive	0 — 100	Grado di distorsione
2	Drive Output Level	0 — 100	Livello d'uscita
@ 3	Clip Band	Lo, Hi	Seleziona la banda di frequenza da distorcere
4	Cutoff Freq	32Hz — 18.0kHz	Frequenza di taglio della banda di distorsione
5	Clip Type	TypeA, TypeB, TypeC, TypeD	Tipo di distorsione

Si può produrre rumore con alcune voci se "4. Cutoff Freq" viene variato rapidamente.

### 35: CLIPPER2

1	Drive	0 — 100	Grado di distorsione
2	Drive Output Level	0 — 100	Livello d'uscita
@ 3	Clip Band	Lo, Hi, Mid, Lo&Hi	Seleziona la banda di frequenza da distorcere
4	Cutoff Freq	32Hz — 18.0kHz	Frequenza di taglio della banda di distorsione
5	Mid Band Width	1 — 32	Larghezza della banda Mid, Lo&Hi
6	Clip Type	TypeA, TypeB, TypeC, TypeD	Tipo di distorsione
7	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

Si può produrre rumore con alcune voci se "4. Cutoff Freq" viene variato rapidamente.

### 36: NOISE GATE

1	Threshold	-72dB — -30dB	Livello di ingresso al quale il gate comincia ad aprirsi
2	Attack	1ms — 40ms	Tempo occorrente al gate per cominciare ad aprirsi
3	Release	10ms — 680ms	Tempo occorrente al gate per chiudersi
4	Output Level	0 — 127	Livello di uscita

### 37: V-DISTORTION

1	Over Drive	0 — 100%	Grado di distorsione
@ 2	Device	Transister, Vintage Tube, Dsitorion1,2, Fuzz	Specifica il livello di distorsione
@ 3	Speaker Type	Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone	Tipo di simulazione dell'altoparlante
4	Presence	-10 — 10	Controllo alta frequenza
5	Output Level	0 — 127	Livello d'uscita
6	Delay Mix	0 — 127	Livello del Delay
7	Delay Time L	0.1ms — 1480.0ms	Tempo di delay del canale sinistro
8	Delay Time R	0.1ms — 1480.0ms	Tempo di delay del canale destro
9	Feedback Time	0.1ms — 1480.0ms	Tempo di delay del Feedback
10	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
11	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

### 38: DISTORTION, 39: OVERDRIVE

1	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
2	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
3	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
4	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
5	Output Level	0 — 127	Livello d'uscita
6	Edge	0 — 127	Curva caratteristiche di distorsione (127: la distorsione inizia subito; 0: ha inizio graduale)
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area in cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

### 40: AMP SIMULATOR

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
@ 3	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	Seleziona il tipo di amp da simulare
4	LPF Cutoff Freq	315Hz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma alta
5	Edge	0 — 127	Curva caratteristiche di distorsione (127: la distorsione inizia subito; 0: ha inizio graduale)
6	Output Level	0 — 127	Livello d'uscita

### 41: STEREO DISTORTION, 42: STEREO OVERDRIVE

1	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
2	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
3	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
4	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro taglia la gamma alta
5	Output Level	0 — 127	Livello d'uscita
6	Edge	0 — 127	Curva caratteristiche di distorsione (127: la distorsione inizia subito; 0: ha inizio graduale)
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area in cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

### 43: STEREO AMP SIMULATOR

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
@ 3	AMP Type	Off, Stack, Combo, Tube	Tipo di amp da simulare
4	LPF Cutoff Freq	315Hz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma alta
5	Edge	0 — 127	Curva caratteristiche di distorsione (127: la distorsione inizia subito; 0: ha inizio graduale)
6	Output Level	0 — 127	Livello d'uscita

### 44: DIST + DELAY, 45: OVERDRIVE + DELAY

1	Dist Drive	0 — 127	Grado di distorsione
2	Dist Output Level	0 — 127	Livello d'uscita
3	Dist EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
4	Dist EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
5	Delay Mix	0 — 127	Livello del Delay
6	Delay Time L	0.1ms — 1480.0ms	Tempo di delay del canale sinistro
7	Delay Time R	0.1ms — 1480.0ms	Tempo di delay del canale destro
8	Dly Feedback Time	0.1ms — 1480.0ms	Tempo di delay del Feedback
9	Dly Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

**46: CHORUS, 48: CELESTE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione del delay
3	LFO Depth	0 — 127	Profondità della modulazione del delay
4	Feedback Level	-63 — +63	Livello in cui l'uscita del delay verrà reimmesso all'ingresso (valori negativi invertono la fase)
5	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Valore offset per la modulazione del delay
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
8	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
9	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
10	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/taglia
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
13	Input Mode	mono/stereo	Selezione mono/stereo per l'ingresso

**47: CHORUS2**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione del delay
3	LFO Depth	0 — 127	Profondità della modulazione del delay
4	Feedback Level	-63 — +63	Livello in cui l'uscita del delay verrà reimmesso all'ingresso (valori negativi invertono la fase)
5	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Valore offset per la modulazione del delay
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
8	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
9	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
10	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/taglia
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
@ 13	Input Mode	mono/stereo	Selezione mono/stereo per l'ingresso

**49: SYMPHONIC**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione del delay
3	LFO Depth	0 — 127	Profondità della modulazione del delay
4	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Valore offset per la modulazione del delay
5	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
6	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/taglia
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

**50: ENSEMBLE DETUNE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Detune	-50cent — +50cent	Entità con cui il pitch verrà "detuned" (cioè scordato leggermente)
3	Initial Delay Lch	0.0ms — 50.0ms	Durata del ritardo del canale sinistro
4	Initial Delay Rch	0.0ms — 50.0ms	Durata del ritardo del canale destro
5	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
6	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
7	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
8	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

**51: FLANGER**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione del delay
3	LFO Depth	0 — 127	Profondità della modulazione del delay
4	Feedback Level	-63 — +63	Livello al quale l'uscita del delay viene reimmessa all'ingresso
5	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Valore offset per la modulazione del delay
6	LFOPhaseDifference	-180deg — +180deg	Differenza di fase L/R della forma d'onda della modulazione (non vi è differenza a 0 gradi)
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
9	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
10	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
11	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/taglia
12	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
13	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

**52: V-FLANGER**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione del delay o ritardo
@ 3	LFO Wave	TriAngle,Sine,Random	Forma d'onda dell'LFO
4	LFO Depth	0 — 127	Profondità della modulazione del delay
5	Feedback Level	-63 — +63	Livello al quale l'uscita del delay viene reimmessa all'ingresso
6	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Regola l'attenuazione della gamma alta (valori più bassi la fanno decadere più rapidamente)
7	Delay Offset	0.09 — 36.21ms	Valore offset per la modulazione del delay
8	Modulation Phase	-180 — +180	Differenza di fase fra le forme d'onda dei canali sinistro e destro
9	Analog Feel	0 — 10	Regola il "feel" analogico
10	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
11	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
12	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
13	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
14	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/taglia
15	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
16	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

## Elenco dei parametri degli effetti

### 53: PHASER1

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione di fase
3	LFO Depth	0 — 127	Profondità della modulazione di fase
4	Phase Shift Offset	0 — 127	Valore di offset del salto fase
5	Feedback Level	-63 — +63	Livello al quale l'uscita del phaser viene reimmessa all'ingresso (valori negativi invertono la fase)
6	Stage	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	Numero degli stadi di phaser shifter
7	Diffusion	mono/stereo	Diffusione
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

### 54: PHASER2

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione di fase
3	LFO Depth	0 — 127	Profondità della modulazione di fase
4	Phase Shift Offset	0 — 127	Valore di offset del salto fase
5	Feedback Level	-63 — +63	Livello al quale l'uscita del phaser viene reimmessa all'ingresso (valori negativi invertono la fase)
6	Stage	3, 4, 5, 6	Numero degli stadi di phaser shifter
7	LFOPhaseDifference	-180deg — +180deg	Differenza di fase L/R della forma d'onda della modulazione (non vi è differenza a 0 gradi)
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

### 55: TREMOLO

1	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione
2	AM Depth	0 — 127	Profondità della modulazione dell'ampiezza
3	PM Depth	0 — 127	Profondità della modulazione del delay o ritardo
4	LFOPhaseDifference	-180deg — +180deg	Differenza di fase L/R della forma d'onda della modulazione (non vi è differenza a 0 gradi)
5	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
6	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/taglia
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza a cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno a cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
12	Input Mode	mono/stereo	Selezione mono/stereo per l'ingresso

### 56: FLANGING PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Flanger&Pan Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione del delay
3	Flanger Depth	0 — 127	Profondità della modulazione del delay
4	Flanger Delay	0.1 — 180.0ms	Tempo del delay
5	Flanger Feedback	-63 — +63	Entità del feedback
6	FlgPan Delay	0.1 — 180.0ms	Tempo del delay
7	FlgPan Feedback	-63 — +63	Entità del feedback
8	HPF Frequency	thru,22Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
9	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz,thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma alta
10	Delay Time	0.1 — 270.0ms	Tempo del delay
11	Delay Feedback	-63 — +63	Entità del feedback
12	Delay Level	0 — 127	Livello del delay
13	AM Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione dell'ampiezza
@ 14	AM Wave	tri,sine,saw up,saw down	Selezione la forma d'onda della modulazione dell'ampiezza
15	AM Depth	0 — 127	Profondità della modulazione dell'ampiezza
@ 16	AM Inverse R	normal,inverse	Inverte la fase destra/sinistra del segnale della modulazione dell'ampiezza

### 57: FLOW PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Delay Time	0.1 — 650ms	Tempo del delay
3	Delay Time Ofst R	0 — -884	Offset del tempo di delay per il canale R ch
4	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
5	FB Level Ofst R	-63 — +63	Offset del feedback per il canale R ch
6	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Regola l'attenuazione della gamma alta (valori bassi fanno decadere rapidamente la gamma alta)
7	FB Hi Damp Ofst R	-0.9 — +0.9	Offset del canale R ch smorzamento alti
8	Delay Mod Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza della modulazione del delay
9	Delay Mod Depth	0 — 127	Profondità della modulazione del delay
10	Delay Dry/Wet	1 — 127	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
11	PreDelayPan Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di autopan per il pre-delay
12	PreDelayPan Wave	tri,sine	Forma d'onda di autopan per il pre-delay
13	PreDelayPan Depth	0 — 127	Profondità di autopan per il pre-delay
14	Auto Pan Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di Autopan
15	Auto Pan Wave	tri,sine	Selezione forma d'onda di Autopan
16	Auto Pan Depth	0 — 127	Profondità di Autopan

### 58: ROTARY SPEAKER

1	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di rotazione dell'altoparlante
2	LFO Depth	0 — 127	Profondità di modulazione prodotta dalla rotazione dell'altoparlante
3	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
4	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
5	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma media
6	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
7	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/taglia
8	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza in cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
9	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

**59: 2WAY ROTARY SPEAKER**

1	Rotor Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di rotazione dell'altoparlante
2	Drive Low	0 — 127	Profondità di modulazione prodotta dalla rotazione della gamma bassa per l'altoparlante
3	Drive High	0 — 127	Profondità di modulazione prodotta dalla rotazione della gamma alta per l'altoparlante
4	Low/High Balance	L63>H — L=H — L<H63	Bilanciamento di volume fra l'altoparlante ad alta velocità e dell'altoparlante a bassa velocità
5	Crossover Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza di crossover fra i due suddetti altoparlanti
6	Mic L-R Angle	0deg — 180deg	Angolo L/R dei microfoni che prelevano il segnale dell'uscita
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

**60: DUAL ROTORS SPEAKER**

1	Speed Control	Slow/Fast	Interruttore della velocità
2	Rotor Speed Slow	0.0Hz — 2.65Hz	La velocità bassa per l'altoparlante a bassa frequenza
3	Horn Speed Slow	0.0Hz — 2.65Hz	La velocità bassa per l'altoparlante ad alta frequenza
4	Rotor Speed Fast	2.69Hz — 39.70Hz	La velocità alta per l'altoparlante a bassa frequenza
5	Horn Speed Fast	2.69Hz — 39.70Hz	La velocità alta per l'altoparlante ad alta frequenza
6	Slow-Fast Time of R	0 — 127	La velocità di commutazione per l'altoparlante a bassa frequenza
7	Slow-Fast Time of H	0 — 127	La velocità di commutazione per l'altoparlante ad alta frequenza
8	Drive Low	0 — 127	Profondità di modulazione prodotta dalla rotazione dell'altoparlante nella gamma bassa
9	Drive High	0 — 127	Profondità di modulazione prodotta dalla rotazione dell'altoparlante nella gamma alta
10	Low/High Balance	L63>H — L=H — L<H63	Bilanciamento di volume fra gli altoparlanti delle rispettive gamme
11	Mic L-R Angle	0deg — 180deg	Angolo L/R dei microfoni che prelevano il segnale dell'uscita
12	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
13	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
14	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
15	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

**61: DIST + ROTARY SPEAKER, 62: OVERDRIVE + ROTARY SPEAKER**

1	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
2	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro taglia la gamma degli alti
3	Output Level	0 — 127	Livello di uscita
4	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di rotazione dell'altoparlante
5	LFO Depth	0 — 127	Profondità della modulazione prodotta dalla rotazione dell'altoparlante
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale EQ l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
8	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
9	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

**63: AMP SIM + ROTARY SPEAKER**

1	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
@2	AMP Type	Off, Stack, Combo,Tube	Tipo di simulazione Amp
3	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro taglia la gamma degli alti
4	Output Level	0 — 127	Livello di uscita
5	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di rotazione dell'altoparlante
6	LFO Depth	0 — 127	Profondità della modulazione prodotta dalla rotazione dell'altoparlante
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
11	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

**64: DIST + 2WAY ROTARY SPEAKER, 65: OVERDRIVE + 2WAY ROTARY SPEAKER**

1	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
2	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro taglia la gamma degli alti
3	Output Level	0 — 127	Livello di uscita
4	Rotor Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di rotazione dell'altoparlante
5	Drive Low	0 — 127	Profondità della modulazione prodotta dalla rotazione dell'altoparlante della gamma bassa
6	Drive High	0 — 127	Profondità della modulazione prodotta dalla rotazione dell'altoparlante della gamma alta
7	Low/High Balance	L63>H — L=H — L<H63	Bilanciamento di volume fra gli altoparlanti delle rispettive gamme
8	Crossover Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza di crossover fra gli altoparlanti delle rispettive gamme
9	Mic L-R Angle	0deg — 180deg	Angolo L/R dei microfoni che prelevano il segnale dell'uscita
10	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale EQ l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
11	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
12	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
13	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
14	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

**66: AMP SIM + 2WAY ROTARY SPEAKER**

1	Drive	0 — 127	Grado di distorsione
@2	AMP Type	Off, Stack, Combo,Tube	Tipo di simulazione Am
3	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro taglia la gamma degli alti
4	Output Level	0 — 127	Livello d'uscita
5	Rotor Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di rotazione dell'altoparlante
6	Drive Low	0 — 127	Profondità della modulazione prodotta dalla rotazione dell'altoparlante della gamma bassa
7	Drive High	0 — 127	Profondità della modulazione prodotta dalla rotazione dell'altoparlante della gamma alta
8	Low/High Balance	L63>H — L=H — L<H63	Bilanciamento di volume fra gli altoparlanti delle rispettive gamme
9	Crossover Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza di crossover fra gli altoparlanti delle rispettive gamme
10	Mic L-R Angle	0deg — 180deg	Angolo L/R dei microfoni che prelevano il segnale dell'uscita
11	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale EQ l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
12	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
13	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
14	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
15	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

## Elenco dei parametri degli effetti

### 67: AUTO PAN

1	LFO Frequency	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di Auto pan
2	L/R Depth	0 — 127	Profondità di panning destra/sinistra
3	F/R Depth	0 — 127	Profondità di panning avanti/indietro
4	PAN Direction	L<->R, L>>R, L<<R, Lturn, Rturn, L/R	Tipo di Auto(L<->R è un'onda sinusoidale, L/R è un'onda quadra)
5	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
6	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
7	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma media
8	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
9	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/taglia
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

### 68: DELAY + AUTO PAN

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Delay Time	0.1 — 740.0ms	Tempo di delay
3	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
4	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione della gamma alta (valori più bassi fanno decadere rapidamente la gamma alta)
5	Auto Pan Speed	0.0Hz — 39.70Hz	Frequenza di Auto pan
6	Auto Pan Depth	0 — 127	Profondità del Panning
7	EQ Frequency	90Hz — 10.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma media
8	EQ Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma media
9	EQ Width	1.0 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ esalta/taglia

### 69: DELAY L,C,R

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Delay Time L	0.1ms — 1480.0ms	Lunghezza o durata del delay del canale sinistro
3	Delay Time R	0.1ms — 1480.0ms	Lunghezza o durata del delay del canale destro
4	Delay Time C	0.1ms — 1480.0ms	Lunghezza o durata del delay del canale centrale
5	Feedback Time	0.1ms — 1480.0ms	Lunghezza o durata del delay del feedback
6	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
7	Delay Level C	0 — 127	Volume del canale centrale
8	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione della gamma alta (valori più bassi fanno decadere rapidamente la gamma alta)
9	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
10	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

### 70: DELAY L,R

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Delay Time L	0.1ms — 1480.0ms	Lunghezza o durata del delay del canale sinistro
3	Delay Time R	0.1ms — 1480.0ms	Lunghezza o durata del delay del canale destro
4	Feedback Time 1	0.1ms — 1480.0ms	Lunghezza o durata del delay 1 del feedback
5	Feedback Time 2	0.1ms — 1480.0ms	Lunghezza o durata del delay 2 del feedback
6	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
7	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione della gamma alta (valori più bassi fanno decadere rapidamente la gamma alta)
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

### 71: ECHO

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Delay Time L1	0.1ms — 740.0ms	Lunghezza del primo delay del canale sinistro
3	Feedback Level L	-63 — +63	Entità del feedback per il canale sinistro
4	Delay Time R1	0.1ms — 740.0ms	Lunghezza del primo delay del canale destro
5	Feedback Level R	-63 — +63	Entità del feedback per il canale destro
6	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione della gamma alta (valori più bassi fanno decadere rapidamente la gamma alta)
7	Delay Time L2	0.1ms — 740.0ms	Lunghezza del secondo delay del canale sinistro
8	Delay Time R2	0.1ms — 740.0ms	Lunghezza del secondo delay del canale destro
9	Delay Level 2	0 — 127	Volume del secondo delay
10	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
11	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
12	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
13	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

### 72: CROSS DELAY

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Delay Time L>R	0.1ms — 740.0ms	Tempo di Delay da sinistra (input) a destra (output)
3	Delay Time R>L	0.1ms — 740.0ms	Tempo di Delay da destra (input) a sinistra (output)
4	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
5	Input Select	L, R, L&R	Selezione input o ingresso
6	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione della gamma alta (valori più bassi fanno decadere rapidamente la gamma alta)
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

### 73: CONTROL DELAY(MONO)

1	Delay Time	0.1ms — 1480.0ms	Tempo di Delay
2	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
3	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione della gamma alta (valori più bassi fanno decadere rapidamente la gamma alta)
4	Delay transition rate	1 — 48	Seleziona la velocità della variazione del tempo di delay
5	Control Type	Normal, Scratch	Impostazione del tipo Normal o Scratch
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
8	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
9	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

**74: CONTROL DELAY(STEREO)**

1	Delay Time	0.1ms — 740.0ms	Tempo di Delay
2	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
3	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione della gamma alta (valori più bassi fanno decadere rapidamente la gamma alta)
4	Delay transition rate	1 — 48	Seleziona la velocità della variazione del tempo di delay
5	Control Type	Normal, Scratch	Impostazione del tipo Normal o Scratch
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
8	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
9	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto

**75: AMBIENCE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Delay Time	0.0ms — 50.0ms	Tempo di Delay
3	Wet Output Phase	normal/inverse	Inverte la fase dell'effetto per il canale sinistro e destro.
4	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
5	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma bassa
6	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ esalta/taglia la gamma alta
7	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno con cui l'EQ esalta/taglia la gamma alta

**76: KARAOKE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Delay Time	0.1ms — 400.0ms	Imposto il tempo di riflessione dell'eco karaoke
3	Feedback Level	-63 — +63	Imposta il numero delle riflessioni
4	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
5	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Aggiunge carattere al filtro passa-basso dell'ingresso

**77: EARLY REFLECTION**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
@2	Type	S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring	Seleziona il tipo delle "early reflections"
3	Room Size	0.1 — 20.0	Imposta il dimensionamento della stanza (valori più alti per le riflessioni più lunghe)
4	Diffusion	0 — 10	Imposta il senso di "width" [Larghezza]
5	Initial Delay	0.1ms — 200.0ms	Il delay precedente le early reflections
6	HPF Cutoff Freq	thru, 22Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
7	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Aggiunge carattere al filtro passa-basso dell'ingresso
8	Liveness	0 — 10	Imposta il decadimento delle ER (valori più piccoli per un decadimento più rapido)
9	Density	0 — 3	Imposta la densità delle ER (valori più alti per una densità più elevata)
10	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Regola il decadimento delle alte frequenze (valori più piccoli per un decadimento più rapido)
11	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback

**78: GATE REVERB, 79: REVERSE GATE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Type	Type-A, Type-B	Seleziona il tipo delle "early reflections"
3	Room Size	0.1 — 20.0	Imposta il dimensionamento della stanza (valori più alti per le riflessioni più lunghe)
4	Diffusion	0 — 10	Imposta il senso di "width" [Larghezza]
5	Initial Delay	0.1ms — 200.0ms	Il tempo di ritardo prima di GateReverb o ReverseGate
6	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
7	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Aggiunge carattere al filtro passa-basso dell'ingresso
8	Liveness	0 — 10	Imposta il decadimento delle ER (valori più piccoli per un decadimento più rapido)
@9	Density	0 — 3	Imposta la densità delle ER (valori più alti per una densità più elevata)
10	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione decadimento alte frequenze (valori più piccoli per un loro decadimento più rapido)
11	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback

**80: HALL — 83: PLATE**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Reverb Time	0.3s — 30.0s	Durata del riverbero
3	Diffusion	0 — 10	Diffusione del riverbero
4	Initial Delay	0.1ms — 99.3ms	Tempo di delay fino alle "early reflections" (prime riflessioni)
5	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
6	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma alta
7	Reverb Delay	0.1ms — 99.3ms	Tempo di delay dalle "early reflections" fino al riverbero
@8	Density	0 — 4	Densità del riverbero
9	ER/rev Balance	E63>R — E=R — E<R63	Bilanciamento di livello fra early reflections e riverbero
10	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione gamma alta (valori più bassi causano un decadimento più rapido)
11	Feedback Level	-63 — +63	Entità di feedback per initial delay

**84: WHITE ROOM — 87: CANYON**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Reverb Time	0.3s — 30.0s	Durata del riverbero
3	Diffusion	0 — 10	Diffusione del riverbero
4	Initial Delay	0.1ms — 99.3ms	Tempo di delay fino alle "early reflections" (prime riflessioni)
5	HPF Cutoff Freq	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
6	LPF Cutoff Freq	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma alta
7	Width	0.5m — 10.2m	Larghezza della stanza simulata
8	Height	0.5m — 20.2m	Altezza della stanza simulata
9	Depth	0.5m — 30.2m	Profondità della stanza simulata
10	Wall Vary	0 — 30	Superficie del muro della stanza simulata (valori più alti producono riflessioni più casuali)
11	Reverb Delay	0.1ms — 99.3ms	Tempo di delay dalle "early reflections" fino al riverbero
@12	Density	0 — 4	Densità del riverbero
13	ER/Rev Balance	E63>R — E=R — E<R63	Bilanciamento di livello fra early reflections e riverbero
14	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione gamma alta (valori più bassi causano un decadimento più rapido)
15	Feedback Level	-63 — +63	Entità di feedback per initial delay

## Elenco dei parametri degli effetti

### 88: TEMPO DELAY (MONO)

1	Dry/Wet	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
@ 2	Delay Time	32nd note — whole note	Durata del delay specificato da quella della nota
3	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
4	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione gamma alta (valori più bassi causano un decadimento più rapido)
5	L/R Diffusion	-63ms — +63ms	Il senso di "width" (larghezza) prodotto dal delay
6	Lag	-63ms — +63ms	Scostamento rispetto al tempo
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta

Sincronizza su MIDI clock esterno se Program LFO sync è impostato su "MIDI," e Program LFO tempo è impostato su "Manual."

### 89: TEMPO DELAY (STEREO)

1	Dry/Wet	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
@ 2	Delay Time	32nd note — half note	Durata del delay specificato da quella della nota
3	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
4	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione gamma alta (valori più bassi causano un decadimento più rapido)
5	L/R Diffusion	-63ms — +63ms	Il senso di "width" (larghezza) prodotto dal delay
6	Lag	-63ms — +63ms	Scostamento rispetto al tempo
7	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
8	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
9	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
10	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta

Sincronizza su MIDI clock esterno se Program LFO sync è impostato su "MIDI," e Program LFO tempo è impostato su "Manual."

### 90: TEMPO CROSS DELAY

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
@ 2	Delay Time L>R	32nd note — half note	Durata del delay da sinistra (input) a destra (output) specificato da quella della nota
@ 3	Delay Time R>L	32nd note — half note	Durata del delay da destra (input) a sinistra (output) specificato da quella della nota
4	Feedback Level	-63 — +63	Entità del feedback
5	Feedback High Damp	0.1 — 1.0	Attenuazione gamma alta (valori più bassi causano un decadimento più rapido)
6	Input Select	L, R, L&R	Selezione ingresso
7	Lag	-63ms — +63ms	Scostamento rispetto al tempo
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
10	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
11	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta

Sincronizza su MIDI clock esterno se Program LFO sync è impostato su "MIDI," e Program LFO tempo è impostato su "Manual."

### 91: TEMPO FLANGER

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	LFO frequency	32nd note — 1/4 note x 16	Durata del delay specificato da quella della nota
3	LFO depth	0 — 127	Profondità della modulazione del delay
4	Feedback Level	-63 — +63	Livello al quale l'output del delay viene reimmesso all'input
5	Delay Offset	0.0ms — 50.0ms	Valore di offset per la modulazione del delay
6	LFO Phase Difference	-180deg — +180deg	Differenza di fase L/R nella forma d'onda della modulazione (nessuna differenza a 0°)
@ 7	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Imposta la fase iniziale della forma d'onda dell'LFO
8	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
9	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
10	EQ Mid Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma media
11	EQ Mid Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma media
12	EQ Mid Width	1 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media che l'EQ amplifica/taglia
13	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
14	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
15	LFO Reset (Ctrl)		Riporto alla fase iniziale (per il controllo MIDI)

Sincronizza su MIDI clock esterno se Program LFO sync è impostato su "MIDI," e Program LFO tempo è impostato su "Manual."

La fase iniziale della forma d'onda della modulazione LFO può essere resettata da un controller MIDI.

A tale scopo il controller deve essere assegnato a "E\*-15" ("\*\*" è il numero usato per l'effetto) via display del setup del controller per il programma. La fase viene resettata quando viene ricevuto un messaggio di control change MIDI, prescindendo dal suo valore.

### 92: TEMPO PHASER

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	LFO frequency	32nd note — 1/4 note x 16	Frequenza della modulazione di Phase specificato dalla durata della nota
3	LFO depth	0 — 127	Profondità della modulazione di phase
4	phase shift offset	0 — 127	Valore di offset di Phase shift
5	feedback level	-63 — +63	Livello al quale l'uscita di phase viene reimmessa all'ingresso (valori negativi la invertono)
6	stage	3, 4, 5, 6	Numero degli stadi di phaser shifter
7	LFO phase difference	-180deg — +180deg	Differenza di fase L/R nella forma d'onda della modulazione (nessuna differenza a 0°)
@ 8	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Imposta la fase iniziale della lunghezza d'onda dell'LFO
9	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
10	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
11	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
12	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
13	LFO Reset (Ctrl)		Riporto alla fase iniziale (per il controllo MIDI)

Sincronizza su MIDI clock esterno se Program LFO sync è impostato su "MIDI," e Program LFO tempo è impostato su "Manual."

La fase iniziale della forma d'onda della modulazione LFO può essere resettata da un controller MIDI.

A tale scopo il controller deve essere assegnato a "E\*-13" ("\*\*" è il numero usato per l'effetto) via display del setup del controller per il programma. La fase viene resettata quando viene ricevuto un messaggio di control change MIDI, prescindendo dal suo valore.

**93: TEMPO AUTO WAH**

1	LFO Depth	0 — 127	Profondità di controllo del filtro Wow
2	LFO Frequency	32nd note — 1/4 note x 16	Frequenza di controllo del filtro Wow (specificata dalla lunghezza della nota)
3	Cutoff Freq Offset	0 — 127	Offset della frequenza di controllo del filtro Wow
4	Resonance	1 — 12.0	Larghezza della banda del filtro Wow
@ 5	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Imposta la fase iniziale della forma d'onda LFO
6	EQ Low Frequency	32Hz — 2.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
7	EQ Low Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma bassa
8	EQ High Frequency	500Hz — 16.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
9	EQ High Gain	-12dB — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma alta
10	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
11	LFO Reset (Ctrl)		Riporto alla fase iniziale (per il controllo MIDI)

Sincronizza su MIDI clock esterno se Program LFO sync è impostato su "MIDI," e Program LFO tempo è impostato su "Manual."

La fase iniziale della forma d'onda della modulazione LFO può essere resettata da un controller MIDI.

A tale scopo il controller deve essere assegnato a "E\*-11" ("\*" è il numero usato per l'effetto) via display del setup del controller per il programma. La fase viene resettata quando viene ricevuto un messaggio di control change MIDI, prescindendo dal suo valore.

**94: TEMPO DIGITAL SCRATCH**

1	Input Level	0 — 127	Il grado dell'effetto scratch
2	Initial Delay	0.1 — 460.0ms	Tempo di Delay
3	Scratch Speed	32nd note — 1/4 note x 16	Frequenza di modulazione Scratch (specificata dalla durata della nota)
4	Scratch Depth	0 — 127	Profondità di modulazione Scratch
5	Scrch LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Impostazione fase iniziale (Scratch LFO)
6	Auto Pan Speed	32nd note — 1/4 note x 16	Frequenza di Auto-pan (specificata dalla durata della nota)
7	Auto Pan Depth	0 — 127	Profondità di Auto-pan
8	Pan LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Impostazione della fase iniziale (Pan LFO)
9	EQ Frequency	100Hz — 10.0kHz	Frequenza alla quale l'EQ amplifica/taglia la gamma media
10	EQ Gain	-12 — +12dB	Guadagno al quale l'EQ amplifica/taglia la gamma media
11	EQ Width	1.0 — 12.0	Larghezza dell'area della gamma media alla quale l'EQ amplifica/taglia
12	HPF Frequency	thru, 20Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
13	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
14	Scrch LFO Reset (Ctrl)		Riporto alla fase iniziale (per il controllo MIDI)
15	Pan LFO Reset (Ctrl)		Riporto alla fase iniziale (per il controllo MIDI)

Sincronizza su MIDI clock esterno se Program LFO sync è impostato su "MIDI," e Program LFO tempo è impostato su "Manual."

La fase iniziale della forma d'onda della modulazione LFO può essere resettata da un controller MIDI.

A tale scopo il controller deve essere assegnato a "E\*-14" o "E\*-15" ("\*" è il numero usato per l'effetto) via display del setup del controller per il programma. La fase viene resettata quando viene ricevuto un messaggio di control change MIDI, prescindendo dal suo valore.

**95: TEMPO AUTO SYNTH**

1	Mod Speed	0 — 127	Velocità di modulazione
2	Mod Wave Type	TypeA, TypeB, TypeC, TypeD	Tipo di modulazione
3	Mod Depth	0 — 127	Profondità di modulazione
4	Mod Depth Ofst R	-63 — +63	Profondità di modulazione in relazione all'offset del canale destro
5	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma alta
6	HPF Frequency	thru, 22Hz — 8.0kHz	Frequenza alla quale il filtro passa-alto taglia la gamma bassa
7	Delay Time	0.1 — 370.0ms	Tempo di delay
8	Delay Time Ofst R	0 — -884	Offset del tempo di delay del canale destro
9	Feedback Level	-63 — +63	Entità di feedback
10	Delay Level	0 — 127	Livello di delay
11	AM Speed	32nd note — 1/4 note x 16	Frequenza di modulazione (specificata dalla durata della nota)
12	AM Wave	tri, sine, saw up, saw down	Forma d'onda della modulazione
13	AM Depth	0 — 127	Profondità della modulazione d'ampiezza
14	AM Inverse R	normal, inverse	Inverte la fase dei canali sinistro e destro della forma d'onda della modulazione
15	AM Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Imposta la fase iniziale della forma d'onda della modulazione
16	AM Reset (Ctrl)		Riporto alla fase iniziale (per il controllo MIDI)

Sincronizza su MIDI clock esterno se Program LFO sync è impostato su "MIDI," e Program LFO tempo è impostato su "Manual."

La fase iniziale della forma d'onda della modulazione LFO può essere resettata da un controller MIDI.

A tale scopo il controller deve essere assegnato a "E\*-11" ("\*" è il numero usato per l'effetto) via display del setup del controller per il programma. La fase viene resettata quando viene ricevuto un messaggio di control change MIDI, prescindendo dal suo valore.

**96: TEMPO FLANGING PAN**

1	Dry/Wet Balance	D63>W — D=W — D<W63	Bilanciamento del suono dry e del suono con l'effetto
2	Flanger&Pan Speed	32nd note — 1/4 note x 16	Frequenza di modulazione del delay specificata dalla durata della nota
3	Flanger Depth	0 — 127	Profondità di modulazione del delay
4	Flanger Delay	0.1 — 180.0ms	Tempo di delay
5	Flanger Feedback	-63 — +63	Entità del feedback
6	FigPan Delay	0.1 — 180.0ms	Tempo di delay
7	FigPan Feedback	-63 — +63	Entità del feedback
@ 8	LFO Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Imposta la fase iniziale della forma d'onda LFO
9	LPF Frequency	1.0kHz — 18.0kHz, thru	Frequenza alla quale il filtro passa-basso taglia la gamma alta
10	Delay Time	32th note — 1/4 note	Tempo di delay (specificata dalla durata della nota)
11	Delay Feedback	-63 — +63	Entità del feedback
12	Delay Level	0 — 127	Livello di delay
13	AM Speed	32nd note — 1/4 note x 16	Ampiezza di modulazione (specificata dalla durata della nota)
14	AM Depth	0 — 127	Profondità della modulazione d'ampiezza
15	AM Init Phase	0deg, 90deg, 180deg, 270deg	Imposta la fase iniziale della forma d'onda della modulazione
16	LFO Reset (Ctrl)		Riporto alla fase iniziale (per il controllo MIDI)

Sincronizza su MIDI clock esterno se Program LFO sync è impostato su "MIDI," e Program LFO tempo è impostato su "Manual."

La fase iniziale della forma d'onda della modulazione LFO può essere resettata da un controller MIDI.

A tale scopo il controller deve essere assegnato a "E\*-16" ("\*" è il numero usato per l'effetto) via display del setup del controller per il programma. La fase viene resettata quando viene ricevuto un messaggio di control change MIDI, prescindendo dal suo valore.

## Elenco dei numeri di Control Change

Qui viene riportato un elenco di numeri di control change (cambio controllo) usato da molti dispositivi MIDI (sintetizzatori, controller MIDI, Generatori di suono MIDI). Potrete trovare comodo utilizzarlo per effettuare le impostazioni relative ai controller per i programmi o per i campioni.

Nella tabella, la colonna "Controller o funzione" elenca solo l'applicazione più usata nei prodotti Yamaha e in altri dispositivi MIDI e non indica l'effetto che il controller avrà sul suono dell'A5000/A4000.

Numeri di Control Change	Controller o funzioni
000	Bank select MSB
001	Modulation wheel
002	Breath controller
003	Non usato
004	Foot controller
005	Portamento time
006	Data entry MSB
007	Volume control
008 — 009	Non usato
010	Panpot
011	Expression
012 — 031	Non usato
032	Bank select LSB
033 — 037	Non usato
038	Data entry LSB
039 — 063	Non usato
064	Hold 1
065	Portamento switch
066	Non usato
067	Soft pedal
068 — 120	Non usato

## Inconvenienti possibili ed eventuali rimedi

Se vi imbattete in qualche problema del tipo "assenza del suono" oppure "pitch errato", consultate questa sezione e accertatevi che l'A5000/4000 e gli altri strumenti siano regolati correttamente.

### Assenza di suono

- Verificate che l'A5000/4000 e gli altri strumenti collegati siano accesi.
- Controllate che il collegamento dei cavi MIDI e dei cavi audio sia corretto fra l'A5000/4000 e i dispositivi esterni (pag. 20 — 26)
- Controllate che la manopola MASTER VOL sia sufficientemente alta. (pag. 10)

### Quando vi è un problema con le impostazioni di programma

- Controllate che il programma RchASSIGN sia su ON per il campione nella memoria. (pag. 94)
- Nelle regolazioni EASY EDIT, controllate se avete modificato la gamma dell'estensione della tastiera per il campione o per velocity oppure il canale di ricezione MIDI. (pag. 99 — 100)
- Controllate che Input Level o Output Level nell'impostazione dell'effetto non siano a 0. (pag. 104)
- Il livello è impostato su 0? (pag. 90)
- Se un controller esterno è stato impostato per controllare il livello del programma, verificate che quel controller non sia nella posizione 0. (pag. 110)

### Quando vi è un problema con l'impostazione del campione

- Le impostazioni Low e High relative a key range sono impostate correttamente? (pag. 127)
- Le impostazioni Low e High relative a velocity range sono impostate correttamente? (pag. 131)
- Il livello è impostato su 0? (pag. 127)
- È stata selezionata un'impostazione diversa da OFF per Output1 o Output2? (pag. 129)
- Il parametro Output Level 1 o Output Level 2 è impostato su "0"? (pag. 129)
- Per alcuni campioni, applicando fortemente un filtro può addirittura non udirsi il suono (pag. 133)
- AEG AtkRate è impostato su un valore estremamente basso? (pag. 137)
- Il canale di ricezione MIDI del campione è impostato correttamente? (pag. 145)
- Se un controller esterno è stato impostato per controllare il livello del campione, verificate che esso non sia sulla posizione 0. (pag. 146)

### Il pitch non è corretto

- Controllate se la rotella del pitch bend è stata spostata o azionata da un dispositivo MIDI esterno

### Quando vi è un problema con le impostazioni del programma

- Controllate che Transpose non sia impostato su un valore diverso da 0. (pag. 90)
- Se state usando un campione per cui è attivato il portamento "Pgm," il parametro Rate è impostato su un valore troppo basso (oppure Time è estremamente alto)? (pag. 92)

### Quando vi è un problema con le impostazioni del campione

- Original Key è impostato correttamente? (pag. 128)
- Pitch Coarse e Pitch Fine sono impostati correttamente? (pag. 129)
- Fixed Pitch è su ON? (pag. 130)
- Random Pitch è impostato in modo diverso da 0? (pag. 130)
- È stato impostato il PEG? (pag. 140)
- Se è stato impostato un controller esterno per controllare il Pitch Bias di un campione, controllate se esso è alzato (o abbassato). (pag. 146)

### **Quando vi è un problema nelle impostazioni utility**

---

- I parametri dell'accordatura principale Coarse e Fine sono impostati correttamente? (pag. 195)
- Il parametro MIDI Transpose è impostato su un valore diverso da 0? (pag. 200)

---

### **Non è possibile registrare**

---

- Se state registrando un segnale analogico, la manopola REC VOL è abbastanza alta? (pag. 10)
- Vi è memoria libera? Per creare spazi liberi contigui, eseguite l'operazione Optimize. (pag. 151)
- L'ingresso selezionato è corretto? (pag. 155)

---

### **Non è possibile salvare i dati**

---

- La linguetta di protezione da scrittura sul floppy, sul MO o altro non siano nella posizione Protect.
- Il floppy disk o l'hard disk sono stati formattati correttamente. (pag. 177 — 180)
- L'hard disk è "montato" correttamente? (pag. 209)

---

### **Altri problemi**

---

#### **Non si riesce ad usare la funzione A/D input**

---

- L'impostazione A/D In del programma è attivata (su ON)? (pag. 107)
- Output1 o Output2 del A/D Input è impostato su un valore diverso da OFF? (pag. 108)
- Controllate se Output Level1 o Output Level2 di A/D Input non sia impostato su 0. (pag. 108)

#### **Non si riesce ad effettuare le microregolazioni sugli indirizzi del campione**

---

- Controllate se Zero (auto zero) è diverso da OFF (pag. 123)

#### **Non si riesce a suonare gli accordi**

---

- Il parametro del campione o easy edit Poly/Mono sono impostati su Mono? (pag. 69, 127)
- Controllate che il parametro del campione o Alternate Group di easy edit non abbiano un'impostazione diversa da OFF. (pag. 101, 145)

#### **Il volume o il tono differiscono secondo il pitch**

---

- È stato specificato level scaling per il campione? (pag. 132)
- È stato specificato filter scaling per il campione? (pag. 135)

#### **Il tono, il pitch o il volume cambiano ciclicamente**

---

- Il parametro Cutoff Mod Depth dell'LFO del campione è impostato su un valore  $\geq 1$ ? (pag. 144)
- Il parametro Pitch Mod Depth dell'LFO del campione è impostato su un valore  $\geq 1$ ? (pag. 144)
- Il parametro Amp Mod Depth dell'LFO del campione è impostato su un valore  $\geq 1$ ? (pag. 144)
- Se un controller esterno è stato impostato per Cutoff Mod Depth, Pitch Mod Depth o Amp Mod Depth di un campione, verificate che esso sia alzato (o abbassato). (pag. 144)

#### **Messaggi MIDI in arrivo: solo messaggi MIDI specifici non vengono ricevuti**

---

- Nell'impostazione utility i parametri Program Change, Control Change, After Touch o Pitch Bend sono impostati su "disable"? (pag. 200 — 201)

## Messaggi di errore

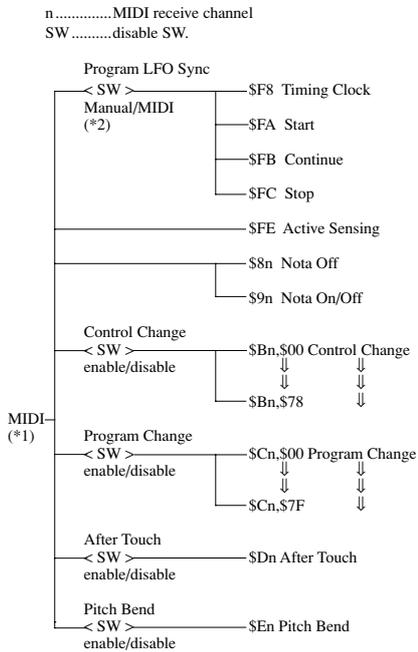
Appaiono se viene eseguita un'operazione scorretta o se è stata effettuata un'impostazione non corretta.

<b>Audio CD is required.</b>	Non è caricato un CD audio nel drive CD-ROM esterno.
<b>Audition requires more memory.</b>	La memoria di wav e è insufficiente per utilizzare la funzione AUDITION. Non è possibile usare il playback diretto dal disco.
<b>Bulk data error.</b>	Un'elaborazione bulk dump è fallita.
<b>Bulk protect switch is ON.</b>	Sono stati trasmessi i dati "Bulk" o un messaggio SCSI con la protezione attivata (Bulk Protect = ON).
<b>Cannot copy Volume to FD.</b>	Non è possibile copiare un'unità del volume su un floppy disk.
<b>Cannot create sample (&gt;16MW).</b>	Tentativo di creare un campione > di 16 Mwords (32 megabytes).
<b>Cannot find associated file.</b>	Il file dei dati del suono a cui si fa riferimento non esiste.
<b>Cannot find disk.</b>	Non è pronto per l'operazione su disco.
<b>Cannot find CD-R.</b>	Non è possibile preparare il drive CD-ROM per l'operazione.
<b>Cannot find file.</b>	Il file specificato non esiste..
<b>Cannot find SCSI or IDE disk.</b>	Non è stato trovato il disco SCSI o IDE.
<b>Cannot revert this sample.</b>	Non è possibile applicare la funzione Revert ad un campione creato ex novo oppure ad un campione importato.
<b>Cannot write to this disk.</b>	Avete tentato di scrivere su un CD-ROM non riscrivibile o altro disco.
<b>CD-R size overflow.</b>	I dati da scrivere superano la capacità del disco CD-R.
<b>DIG or OPT signal input is required.</b>	Non viene immesso alla presa DIGITAL IN o OPTICAL IN un segnale audio digitale.
<b>Disk drive is not ready.</b>	Il disco non è pronto per l'operazione save e load.
<b>Disk is duplicated in list.</b>	Non sono stati specificati i dischi sorgente del backup duplicato.
<b>Disk is not formatted.</b>	Il disco non è formattato per l'A5000/4000.
<b>Disk is write protected.</b>	Il disco è protetto e non è possibile eseguire la scrittura.
<b>Disk read/write error.</b>	Si è verificato un errore in fase di lettura o scrivendo su/da disco.
<b>File is being accessed.</b>	Avete tentato di accedere ad un file che è sottoposto a qualche tipo di elaborazione.
<b>MIDI buffer is full.</b>	L'elaborazione dell'A5000/4000 non è stata in grado di gestire l'ingresso MIDI.
<b>MIDI is busy.</b>	Avete tentato di eseguire un'operazione bulk dump dal pannello anteriore mentre è in corso un'operazione analogica o un cambio parametro ecc.
<b>MIDI receive error.</b>	Si è verificato un errore di ricezione MIDI.
<b>Name already exists.</b>	Esiste già un nome di file o di oggetto uguale a quello specificato.
<b>Non-existent track or index.</b>	Il CD audio caricato del drive CD-ROM esterno non possiede il numero di traccia o il numero di index specificato.
<b>Not enough disk area or too many items.</b>	Non è stato possibile eseguire l'operazione specificata a causa di mancanza di spazio libero sul disco oppure per il superamento del numero totale di campioni/sample bank memorizzabili.
<b>Param memory full or too many samples.</b>	Non è stato possibile eseguire l'operazione specificata per carenza di spazio libero nella memoria del parametro oppure per il superamento del numero totale di campioni/sample bank memorizzabili.
<b>Please set device number.</b>	È stata tentata una trasmissione o ricezione di bulk data con il numero di dispositivo impostato su off..
<b>Sample Bank is selected in list.</b>	Non è possibile scrivere sample bank su un CD audio.
<b>Sample processing failed.</b>	Se si esegue un comando di elaborazione per una forma d'onda, il comando specificato non può essere eseguito per insufficienza di spazio libero nell'area di lavoro della memoria o per qualche altra ragione
<b>SIMM configuration error.</b>	L'A5000/4000 non è stato in grado di avviarsi poiché le SIMM di espansione non sono installate a coppia oppure perché l'ordine di impiego degli slot di espansione è errato ecc.
<b>SCSI terminator or device error.</b>	Si è verificato un errore SCSI. Controllate terminatori e connettori, quindi riprovate.
<b>Some samples are copy protected.</b>	Avete tentato di esportare o di copiare su un CD audio campioni protetti da export o scrittura.
<b>Too many samples.</b>	Impossibile completare l'operazione per eccesso del numero dei campioni. Il numero max. di campioni disponibili per volta è 128, e il massimo contenuto in un sample bank è 127.
<b>Too many takes.</b>	Impossibile creare il campione o per superamento del numero massimo di 64 quando si effettuano registrazioni consecutive con la funzione New+ oppure perché esiste già un campione con un nome identico.
<b>Try physical format.</b>	La formattazione logica è fallita. Tentate con quella fisica.
<b>Unknown disk or file format.</b>	È possibile che il contenuto del file sia danneggiato oppure che il formato sia errato.
<b>Unsupported file format.</b>	Il file è danneggiato oppure il formato è errato.
<b>Unsupported file name.</b>	L'A5000/4000 non è stato in grado di rilevare il nome del file.
<b>Unsupported sampling frequency.</b>	I campioni senza una velocità di campionamento di 44.1 kHz non possono essere scritti su un CD audio.
<b>Verification error.</b>	Durante la scrittura su disco si è manifestato un errore di verifica.
<b>Wave memory error.</b>	Si è verificato un errore nella memoria della forma d'onda.
<b>Wave memory full.</b>	Impossibile eseguire il comando specificato per insufficienza di spazio nella memoria della forma d'onda.

# Formato dei dati MIDI

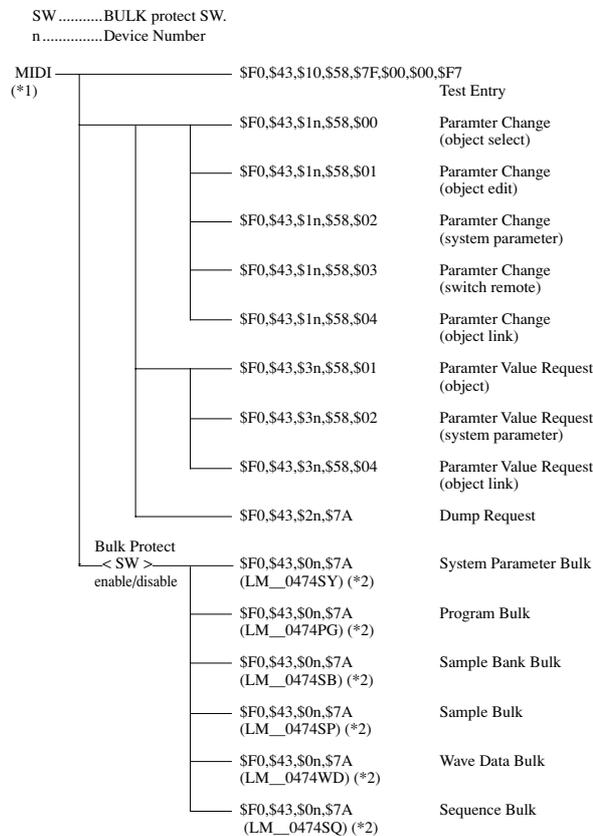
## 1. Diagramma a blocchi delle condizioni di ricezione/trasmisione MIDI

### < Condizioni di ricezione MIDI > 1/3



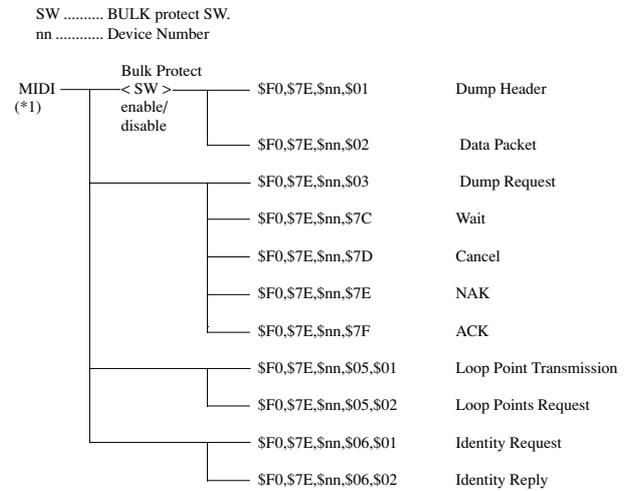
(\*1) Per l'A5000 si applica lo stesso ad entrambi gli ingressi A/B.  
(\*2) Per l'A5000 può essere selezionato uno degli ingressi A/B.

### < Condizioni di ricezione MIDI > 2/3



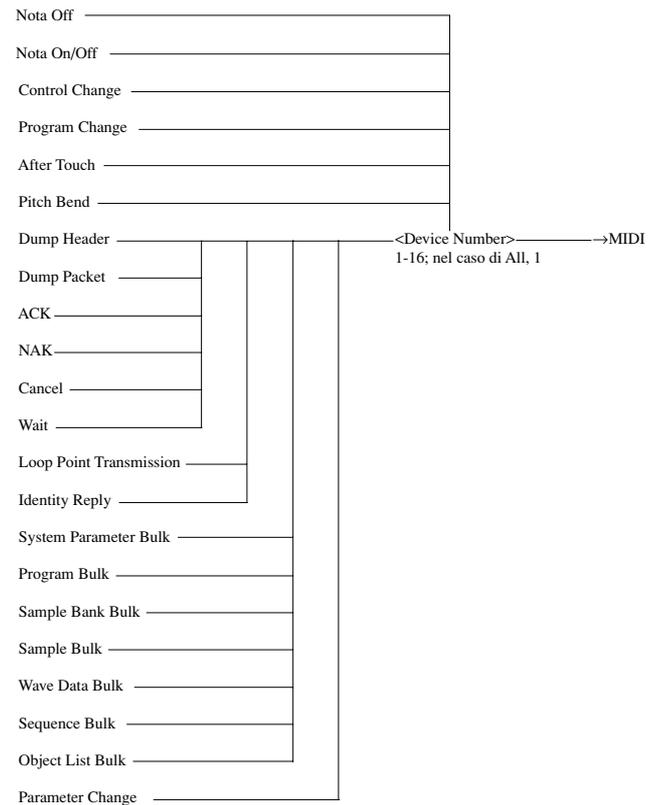
(\*1) Per l'A5000 può essere selezionato uno degli ingressi A/B.  
(\*2) Per l'A5000 ciascuno è LM 0475\*\*.

### < Condizioni di ricezione MIDI > 3/3



(\*1) Per l'A5000 può essere selezionato uno degli ingressi A/B.

### < Condizioni di trasmissione MIDI >



## 2. Messaggi di canale

I messaggi di canale vengono ricevuti come indicato qui di seguito.

Quando Program Mode = Single e Omni SW è su on, il canale non ha significato per Nota On/Off, Control Change, Pitch Bend, After Touch e Program Change.

Se è abilitato Program Change SW e Program Mode = Single viene usato il Basic Receive Channel; se Program Mode = Multi viene usato il canale di ricezione di Part 1. Non vi è cambio programma se è off. Tuttavia, se viene ricevuto un program change durante la registrazione di un sequencer MIDI interno, il program change non viene registrato anche se Program Change SW è off.

La trasmissione viene eseguita quando il sequencer MIDI interno è in funzione, e quando la funzione KNOB Control e FKey Play sono in uso.

Se sta suonando il sequencer MIDI, gli eventi MIDI eseguiti vengono trasmessi al generatore interno e trasmessi simultaneamente via MIDI OUT.

Quando viene usato un controllo a manopola, viene trasmesso un valore relativo al numero di rotazioni per il Ch ed il Control# selezionati.

Se viene usata la funzione FKey Play, i messaggi Nota On/Off verranno trasmessi su un canale specificato con il numero di nota e la velocity specificati. La velocity usata quando si trasmette un messaggio di Nota Off è fissa. I messaggi di Nota Off avranno una velocità di 0 se viene usata la forma \$8n e se invece viene usata la forma \$9n la velocity verrà determinata caso per caso.

### 2.1. Ricezione

#### 2.1.1. Nota off

Nota range = C-2 — G8  
Velocity range = ignorato

#### 2.1.2. Nota on/off

Nota range = C-2 — G8  
Velocity range = 0 — 127

#### 2.1.3. Polyphonic aftertouch

Non ricevuto.

#### 2.1.4. Control changes

Possono essere controllati i seguenti parametri.

Parametri che funzionano con ciascun programma

cntrl#	parametro	range dei dati
5	Program Portamento Time	0 — 127
0-120	Program Portamento Rate/Time	0 — 127 *
0-120	LFO S/H Speed	0 — 127 *
0-120	AD Input Pan	0 — 127 *
0-120	AD Input Level	0 — 127 *
0-120	AD Input L Pan	0 — 127 *
0-120	AD Input R Pan	0 — 127 *
0-120	AD Input L Level	0 — 127 *
0-120	AD Input R Level	0 — 127 *
0-120	Program Level	0 — 127 *
0-120	EF1 Level	0 — 127 *
0-120	EF1 Pan	0 — 127 *
0-120	EF1 Width	0 — 127 *
0-120	EF1 Parameter 1 — 16	0 — 127 *
0-120	EF2 Level	0 — 127 *
0-120	EF2 Pan	0 — 127 *
0-120	EF2 Width	0 — 127 *
0-120	EF2 Parameter 1 — 16	0 — 127 *
0-120	EF3 Level	0 — 127 *
0-120	EF3 Pan	0 — 127 *
0-120	EF3 Width	0 — 127 *
0-120	EF3 Parameter 1 — 16	0 — 127 *
0-120	EF4 Level	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF4 Pan	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF4 Width	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF4 Parameter 1 — 16	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF5 Level	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF5 Pan	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF5 Width	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF5 Parameter 1 — 16	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF6 Level	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF6 Pan	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF6 Width	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	EF6 Parameter 1 — 16	0 — 127 * (solo A5000)
0-120	Program LFO Depth	0 — 127 *
0-120	Control 1 Range	0 — 127 *
0-120	Control 2 Range	0 — 127 *
0-120	Control 3 Range	0 — 127 *
0-120	Control 4 Range	0 — 127 *

I parametri contrassegnati da "\*" dipendono dalle impostazioni di Program Control.

Parametri che funzionano per ciascun canale MIDI di un programma

cntrl#	parametro	range dei dati
7	Volume(Level)	0 — 127
10	Pan	0 — 127
64	Sustain	0 — 127
65	Portament ON/OFF	0 — 127
66	Sostenute	0 — 127

Parametri che funzionano per i campioni o i sample bank

cntrl#	parametro	range dei dati
0-120	Pitch Mod Depth	0 — 127 *
0-120	Amp Mod Depth	0 — 127 *
0-120	Cutoff Mod Depth	0 — 127 *
0-120	Cutoff Bias	0 — 127 *
0-120	Filter Q/Width	0 — 127 *
0-120	Pan Bias	0 — 127 *
0-120	Pitch Bias	0 — 127 *
0-120	Sample Level	0 — 127 *
0-120	LFO Speed	0 — 127 *
0-120	LFO Delay	0 — 127 *
0-120	AEG Attack	0 — 127 *
0-120	AEG Decay	0 — 127 *
0-120	AEG Sustain Level	0 — 127 *
0-120	AEG Release	0 — 127 *
0-120	PEG Attack	0 — 127 *
0-120	PEG Decay	0 — 127 *
0-120	PEG Release	0 — 127 *
0-120	PEG Init Level	0 — 127 *
0-120	PEG Sustain Level	0 — 127 *
0-120	FEG Attack	0 — 127 *
0-120	FEG Decay	0 — 127 *
0-120	FEG Release	0 — 127 *
0-120	FEG Init Level	0 — 127 *
0-120	FEG Sustain Level	0 — 127 *
0-120	FEG Level	0 — 127 *
0-120	Pitch Bend	0 — 127 *
0-120	Wave Start Address	0 — 127 *
0-120	Cutoff Distance	0 — 127 *
0-120	Filter Gain	0 — 127 *
0-120	Sample Portamento Rate/Time	0 — 127 *
0-120	Sample Control 1 Range	0 — 127 *
0-120	Sample Control 2 Range	0 — 127 *
0-120	Sample Control 3 Range	0 — 127 *
0-120	Sample Control 4 Range	0 — 127 *
0-120	Sample Control 5 Range	0 — 127 *
0-120	Sample Control 6 Range	0 — 127 *

I parametri contrassegnati da "\*" dipendono dalle impostazioni di Sample Control.

#### 2.1.5. Messaggi di modo

Messaggi che funzionano sempre

cntrl#	parametro	range dei dati
120	All sound off	0 — 127
121	Reset all controllers	0 — 127
123	All Notas off	0 — 127

Parametri che funzionano per i campioni o i sample bank

cntrl#	parametro	range dei dati
126	mono mode	0 — 127
127	poly mode	0 — 127

#### 2.1.6. Program changes

Quando viene ricevuto un cambio programma, viene selezionato il programma con lo stesso numero di quello per l'esecuzione o l'editing. Se Program Change SW è disabilitato non accade nulla (anche se la registrazione del sequencer interno è off). Se Program Mode = Single, il cambio programma viene ricevuto attraverso Basic Receive Channel (a qualsiasi canale di ricezione se Omni è on). Se Program Mode = Multi viene usato il canale di ricezione di Part 1.

#### 2.1.7. Pitch bend

Vengono usati i 7 beat di MSB

Per le funzioni segnate da \* indica il controllo Program (o Sample) in "Control Change" di 3.1.4, il pitch bend può essere usato per ctrl#.

#### 2.1.8. Channel aftertouch

Ricevuto.

Per le funzioni segnate da \* indica il controllo Program (o Sample) in "Control Change" of 2.1.4, il channel aftertouch può essere usato per ctrl#.

3. Messaggi in tempo reale

3.1. Ricezione

3.1.1. Active sensing

Una volta che si riceve Active Sensing ha inizio il monitoraggio e se non appare un input MIDI per un intervallo più lungo di 400 msec, il buffer di ricezione MIDI verrà cancellato e il generatore verrà smorzato.

3.1.2 Timing Clock, Start, Continue, Stop

Quando Program LFO Sync è impostato su MIDI, è possibile controllare la frequenza e la fase LFO, la frequenza degli effetti sincronizzati dal tempo ed altre regolazioni mediante la ricezione dei messaggi Timing Clock (\$F8), Start (\$FA), CONTINUE (\$FB) e STOP (\$FC).

4. UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE

4.1. SAMPLE DUMP STANDARD

La trasmissione avviene quando viene eseguito un sample bulk dump usando Format=SDS#nnnn o se viene ricevuta una Sample Dump Request. L'A5000/4000 rileva automaticamente se i collegamenti MIDI sono open loop o closed loop e commuterà per usare o non usare la funzione di hand shaking, cioè di riconoscimento collegamenti.

I messaggi saranno validi se il numero di canale corrisponde a quello del dispositivo. Il messaggio viene elaborato prescindendo dal numero di device (dispositivo) se il N. di Ch ricevuto è \$7F. Il numero del campione è nella gamma da 0 a 1024 (visualizzato come 1 - 1025) e i campioni verranno assegnati automaticamente agli oggetti-campione. Per la trasmissione verranno usati questi numeri o quello specificato. Per la ricezione verranno riconosciuti i numeri di campione nella gamma da 0 a 16383 e il campione verrà tenuto come "MIDI nnnnn" dove il numero del campione nnnnn viene aggiunto al nome.

4.1.1. Dump Request

```

0 11110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnnn = Channel Number
3 00000011 $03
4 0sssssss sssssss = Sample number (prima LSB)
5 0sssssss sssssss =
6 01110111 $F7
    
```

Quando viene ricevuto questo messaggio, l'A5000/4000 cercherà il campione con il numero corrispondente, e se esso esiste verrà trasmesso un dump header. Se il campione corrispondente non esiste, l'elaborazione verrà terminata. Questo messaggio non viene trasmesso.

4.1.2. ACK

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnnn = Channel Number
3 01111111 $7F
4 0ppppppp ppppppp = Packet number
5 01110111 $F7
    
```

Questo messaggio indica che il dispositivo ricevente ha ricevuto correttamente un packet. Il "packet number" indica il numero di packet che è stato ricevuto correttamente. Questo messaggio viene trasmesso e ricevuto.

4.1.3. NAK

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnnn = Channel Number
3 01111110 $7E
4 0ppppppp ppppppp = Packet number
5 01110111 $F7
    
```

Indica che il dispositivo di ricezione ha ricevuto un packet in maniera inesatta. Il "numero di packet" indica il numero che è stato ricevuto male. Il messaggio viene trasmesso e ricevuto.

4.1.4. Cancel

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnnn = Channel Number
3 01111101 $7D
4 0ppppppp ppppppp = Packet number
5 01110111 $F7
    
```

Questo messaggio indica che un dump (riversamento dati a blocchi) è terminato. Il "numero di packet" indica quello del packet che è terminato. Questo messaggio viene trasmesso e ricevuto.

4.1.5. Wait

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnnn = Channel Number
3 01111100 $7C
4 0ppppppp ppppppp = Packet number
5 01110111 $F7
    
```

Questo messaggio indica una pausa durante un'operazione di riversamento dati. Questo messaggio viene trasmesso e ricevuto.

4.1.6. Dump Header

```

0 11110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnnn = Channel Number
3 00000001 $01
4 0sssssss sssssss = Sample number (prima LSB)
5 0sssssss sssssss =
6 0eeeeeee eeeeeee = Sample format
7 0ffffff fffffff = Sample period (prima LSB)
8 0ffffff fffffff =
9 0ffffff fffffff =
10 0ggggggg ggggggg = Sample length (prima LSB)
11 0ggggggg ggggggg =
12 0ggggggg ggggggg =
13 0hhhhhhh hhhhhh = Sustain loop start point (prima LSB)
14 0hhhhhhh hhhhhh =
15 0hhhhhhh hhhhhh =
16 0iiiiiii iiiiii = Sustain loop end point (prima LSB)
17 0iiiiiii iiiiii =
18 0iiiiiii iiiiii =
19 0ppppppp ppppppp = Loop type
20 11110111 $F7
    
```

Questa è la porzione di dati di un dump.

Name	Range	Contenuto
Sample format	8 — 28	Numero di bits in un sample word
Sample period	0 — 2097151	Sample rate (nSec)
Sample length	0 — 2097151	Quantità dati (word)
Sustain Loop start point	0 — 2097151	Loop start address (word)
Sustain Loop end point	0 — 2097151	Loop end address (word)
Loop type	\$00/\$01/\$7F	Tipo di loop
	\$00=solo in avanti	
	\$01= indietro/avanti,	
	\$7F=Loop off	

Questo messaggio viene trasmesso e ricevuto.

4.1.7. Data Packet

```

0 11110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnnn = Channel Number
3 00000010 $02
4 0ppppppp ppppppp = Packet number
5 0ddddddd ddddddd }
   ↓                ↓ | Sample data (120byte)
124 0ddddddd ddddddd }
125 01111111 1111111 = Checksum
126 11110111 $F7
    
```

Questa è la porzione di dati di un dump.

Questo messaggio viene trasmesso e ricevuto.

4.2. MESSAGGI MULTIPLE LOOP POINT

4.2.1. Loop Point Transmission

```

0 01110000 $F0
1 01111110 $7E
2 0nnnnnnn nnnnnnn = Channel Number
3 00000101 $05
4 00000001 $01
5 0sssssss sssssss = Sample number (LSB first)
6 0sssssss sssssss =
7 0bbbbbbb bbbbbbb = Loop number (LSB first)
8 0bbbbbbb bbbbbbb =
9 0ccccccc cccccc = Loop type
10 0ttttttt ttttttt = Loop start address (LSB first)
11 0ttttttt ttttttt =
12 0ttttttt ttttttt =
13 0eeeeeee eeeeeee = Loop end address (LSB first)
14 0eeeeeee eeeeeee =
15 0eeeeeee eeeeeee =
16 11110111 $F7
    
```

Questi sono i dati del punto di loop

Name	Range	Contenuto
Loop number	0 — 16383	Loop number
		16383 (\$7F, \$7F) significa cancellare i loop
Loop type	\$00/\$01/\$7F	Loop type
	\$00=solo in avanti,	
	\$01=indietro/avanti,	
	\$7F=Loop off	
Loop start address	0 — 2097151	Loop start address (word)
Loop end address	0 — 2097151	Loop end address (word)

Se un campione contiene un release loop, questo messaggio viene trasmesso dopo il sample dump. In alternativa, viene trasmesso in risposta ad un messaggio Loop Point Request.

4.2.2. Loop Point Request

0	01110000	\$F0
1	01111110	\$7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00000101	\$05
4	00000010	\$02
5	0sssssss	sssssss = Sample number (LSB first)
6	0sssssss	sssssss =
7	0bbbbbbb	bbbbbbb = Loop number (LSB first)
8	0bbbbbbb	bbbbbbb =
9	01110111	\$F7

Questo messaggio richiede i punti di loop.

Name	Range	Contenuto
Loop number	0 — 16383	Loop number 16383(\$7F,\$7F)Loop number 16383 (\$7F, \$7F) richiede tutti i loop

Questo messaggio viene solo ricevuto.

4.3. MESSAGGIO DI RICHIESTA

4.3.1. Identity Request

0	01110000	\$F0
1	01111110	\$7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00000110	\$06
4	00000010	\$01
5	01110111	\$F7

Questo messaggio richiede le informazioni specifiche del dispositivo.

4.3.2. Identity Reply

0	11110000	\$F0
1	01111110	\$7E
2	0nnnnnnn	nnnnnnn = Channel Number
3	00000110	\$06
4	00000010	\$02
5	01000011	\$43 = Manufacturers System Exclusive ID code
6	0ffffff	ffffff = Device family code (LSB first)
7	0ffffff	ffffff =
8	0ddddd	ddddd = Device family number code (LSB first)
9	0ddddd	ddddd =
10	0vvvvvvv	vvvvvvv = Software revision level. Format device specific
11	0vvvvvvv	vvvvvvv = (LSB first)
12	0vvvvvvv	vvvvvvv =
13	0vvvvvvv	vvvvvvv =
14	11110111	\$F7

Questo messaggio viene inviato in risposta ad un messaggio di Identity Request che chiede informazioni specifiche per il dispositivo.

Name	Range	Contenuto
Device family code	\$0041	LM
Device family number code	\$01DA	#0474 (*1)
Software revision level	\$nnnn	A5000/A4000: versione software

(\*1) Per l'A5000 la gamma è \$01DB, ed il contenuto è #0475.

Questo messaggio viene solo trasmesso in risposta ad un messaggio di Identity Request.

5. YAMAHA SYSTEM EXCLUSIVE

5.1. Bulk dump

La trasmissione avviene quando viene eseguito un comando bulk dump o quando se ne riceve una richiesta.

Questo messaggio può essere ricevuto se bulk protect è off.

Data format

0	01110000	\$F0
1	01000011	\$43
2	0000nnnn	nnnn = Device Number
3	01111010	\$7A
4	0bbbbbbb	]byte count
5	0bbbbbbb	]
6	01001100	\$4C (ASCII"L")
7	01001101	\$4D (ASCII"M")
8	00100000	\$20 (ASCII" ")
9	00100000	\$20 (ASCII" ")
10	00110000	\$30 (ASCII"0")
11	00110100	\$34 (ASCII"4")
12	00110111	\$37 (ASCII"7")
13	00110100	\$34 (ASCII"4") (*1)
14	0mmmmmmmm	mmmmmmmm = data format name ending

15	0mmmmmmmm	mmmmmmmm = data format name ending
16	0ccccccc	] object name (ASCII 16byte)
↓	↓	↓
31	0ccccccc	] object name (ASCII 16byte)
32	0ddddd	ddddd = data
↓	↓	↓
	0sssssss	sssssss = check_sum
	11110111	\$F7

(\*1) 00110101 \$35(ASCII"5") for the A5000.

Il nome del formato dati che finisce nei bytes 14 e 15 specifica il tipo di bulk data, come indicato qui di seguito.

mm	Data type
"SY"	System parameter bulk dump
"PG"	Program bulk dump
"SB"	Sample bank bulk dump
"SP"	Sample bulk dump
"WD"	Wave data bulk dump
"SQ"	Sequence bulk dump
"OL"	Object list bulk dump

Nota) mm è il codice ASCII

Object name è un nome da 16-caratteri per ciascun oggetto. Gli object names del programma sono il numero del programma di ciascuno (esempio: "001 "). I parametri di sistema e le liste degli oggetti sono sempre rispettivamente "SystemParameters" e "Object List".

La sezione dati è sempre suddivisa in byte 1, che è il pezzetto superiore, e byte 2, che è il pezzetto inferiore. Per i dettagli, vedere il prospetto 1.

Il byte è costituito da tutti i dati fra byte count e checksum.

La checksum è il byte esclusivo o tutti i bytes fra byte count e checksum.

Per ogni bulk dump, il numero dei bytes trasmessi fra byte count e checksum è inferiore a 4096.

Se la quantità di dati da trasmettere supera questo valore, viene diviso in 4096 byte blocks trasmessi fra byte count e checksum data. F7 viene trasmesso se sono stati trasmessi tutti i dati. Dal secondo blocco in poi non viene incluso l'header dal byte 6 al byte 31.

5.2. Dump request

La trasmissione Bulk dump avviene quando viene ricevuta una dump request.

0	01110000	\$F0
1	01000011	\$43
2	0010nnnn	nnnn = Device Number
3	01111010	\$7A
4	01001100	\$4C (ASCII"L")
5	01001101	\$4D (ASCII"M")
6	00100000	\$20 (ASCII" ")
7	00100000	\$20 (ASCII" ")
8	00110000	\$30 (ASCII"0")
9	00110100	\$34 (ASCII"4")
10	00110111	\$37 (ASCII"7")
11	00110100	\$34 (ASCII"4") (*1)
12	0mmmmmmmm	mmmmmmmm = data format name ending
13	0mmmmmmmm	mmmmmmmm = data format name ending
14	0ccccccc	] object name (ASCII 16byte)
↓	↓	↓
29	0ccccccc	] object name (ASCII 16byte)
30	11110111	\$F7

(\*1) 00110101 \$35(ASCII"5") per l'A5000.

Il nome del formato dei dati che termina nei bytes 12 e 13 specifica così il tipo di dati trasmessi:

mm	Data type
"SY"	System parameter bulk dump
"PG"	Program bulk dump
"SB"	Sample bank bulk dump
"SP"	Sample bulk dump
"WD"	Wave data bulk dump
"SQ"	Sequence bulk dump
"OL"	Object list bulk dump

Nota) mm è il codice ASCII

Object name è un nome da 16-caratteri per ciascun oggetto. Gli object name del programma sono il numero del programma di ciascuno (esempio: "001 "). I parametri di sistema e le liste degli oggetti non hanno un object name, e vengono riconosciuti dal nome del formato dei dati.

5.3. Parameter change

Per variare il valore di un parametro dell'object (oggetto), selezionate quest'ultimo con la ricezione di parameter change (object select), quindi il valore viene cambiato con la ricezione via parameter change (object edit). La selezione resta operativa fino alla selezione dell'object successivo, per cui è possibile variare molte volte il valore dello stesso oggetto, con successive ricezioni di object edit. Viene trasmesso quando si riceve una richiesta di valore del parametro.

5.3.1. Parameter change (object select)

```

0 01110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000000 $00
5 0ccccccc ]
↓ ↓ | object name(ASCII 16byte)
20 0ccccccc ]
22 0ttttttt object type
21 11110111 $F7
    
```

Funziona come un messaggio di object select.

Questo messaggio specifica l'oggetto.

Object name è un nome da 16-caratteri per ciascun oggetto. Gli object names del programma sono il numero del programma di ciascuno (esempio: "001").

Il tipo di oggetto è mostrato nella tabellina seguente.

t	Data type
20(\$14)	Program
17(\$11)	Sample Bank
16(\$10)	Sample
2(\$02)	Wave data
19(\$13)	Sequence

5.3.2. Parameter change (object edit)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000001 $01
5 0ppppppp ]
↓ ↓ |parameter number P1-P6(6byte)
10 0ppppppp ]
11 0ddddd ]
↓ ↓ |data
0ddddd ]
11110111 $F7
    
```

Cambia il valore del parametro specificato da object select.

I parametri corrispondono a P1, P2 — P6 nel prospetto 2.

Il numero dei dati dipende dal parametro. La sezione dati è sempre suddivisa in byte 1, che è il pezzetto superiore, e byte 2, che è il pezzetto inferiore. Per i dettagli, vedere il prospetto 2.

5.3.3. Parameter change (system parameter)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000010 $02
5 0ppppppp ]
↓ ↓ |parameter number P1-P6 (6byte)
10 0ppppppp ]
11 0ddddd ]
↓ ↓ |data
0ddddd ]
01110111 $F7
    
```

Questo messaggio è un cambio parametri per l'oggetto specificato.

I parametri corrispondono a P1, P2 — P6 nel prospetto 2.

Il numero dei dati dipende dal parametro. La sezione dati è sempre suddivisa in byte 1, che è il pezzetto superiore, e byte 2, che è il pezzetto inferiore. Per i dettagli, vedere il prospetto 2.

5.3.4. Parameter change (switch remote)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000011 $03
5 0ppppppp switch number
6 00000000 $00
↓ ↓ ↓
10 00000000 $00
11 0ddddd data
27 11110111 $F7
    
```

Questo messaggio esegue il controllo a distanza degli interruttori.

Per i numeri degli interruttori, fate riferimento alla tabella 2.

Ad eccezione dei numeri di interruttore 123-127, i dati di \$00-\$3F disattivano l'interruttore (off), e \$40-\$7F lo attivano (on).

Per i numeri 123-127 (encoders di manopole), un valore inferiore a 64 rispetto ai dati specifica il numero degli impulsi che corrispondono alla rotazione (30 impulsi per rotazione). I numeri positivi rappresentano la rotazione a destra, ed i negativi quella a sinistra.

Questo messaggio viene solo ricevuto.

5.3.5. Parameter request (object)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0011nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000001 $01
5 0ppppppp ]
↓ ↓ |parameter number P1-P6 (6byte)
10 0ppppppp ]
11 11110111 $F7
    
```

Il messaggio richiede la trasmissione del parametro di object specificato come cambio parametro.

I parametri corrispondono a P1, P2 — P6 nel prospetto 2.

Questo messaggio viene solo ricevuto.

5.3.6. Parameter request (system parameter)

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0011nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000010 $02
5 0ppppppp ]
↓ ↓ |parameter number P1-P6 (6byte)
10 0ppppppp ]
11 11110111 $F7
    
```

Il messaggio richiede la trasmissione del parametro di system specificato come cambio parametro.

I parametri corrispondono a P1, P2 — P6 nel prospetto 2.

Questo messaggio viene solo ricevuto.

5.3.7. Object Link Change

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0001nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000100 $04
5 0ccccccc ]
↓ ↓ |upper object name(ASCII 16byte)
20 0ccccccc ]
21 0ttttttt upper object type
22 0ccccccc ]
↓ ↓ |lower object name(ASCII 16byte)
37 0ccccccc ]
38 0ttttttt lower object type
39 0ddddd data (0:link off, 1:link on)
40 11110111 $F7
    
```

Cambia la condizione di collegamento fra gli oggetti specificati (fra Program e Sample/Sample Bank Program è sopra, e fra Sample Bank e Sample è sopra). Non accade nulla se viene selezionato un "object" non modificabile, o che richieda la copia del campione.

Object name è un nome da 16-caratteri per ciascun oggetto. Gli object names del programma sono il numero del programma di ciascuno (esempio: "001").

Il tipo di object è riportato nella tabella seguente.

t	Data type
20(\$14)	Program
17(\$11)	Sample Bank
16(\$10)	Sample

5.3.8. Object Link Request

```

0 11110000 $F0
1 01000011 $43
2 0011nnnn nnnn = Device Number
3 01011000 $58 g=22,h=0
4 00000100 $04
5 0ccccccc ]
↓ ↓ |upper object name(ASCII 16byte)
20 0ccccccc ]
21 0ttttttt upper object type
22 0ccccccc ]
↓ ↓ |lower object name(ASCII 16byte)
37 0ccccccc ]
38 0ttttttt lower object type
39 0ddddd data (0:link off, 1:link on)
40 11110111 $F7
    
```

Quando viene ricevuto, la condizione di collegamento fra gli "objects" specificati (fra Program e Sample/Sample Bank Program è sopra, e fra Sample Bank e Sample è sopra) viene trasmessa nel formato di object link change. Questo messaggio viene solo ricevuto.

Il tipo di object è riportato nella tabella seguente.

t	Data type
20(\$14)	Program
17(\$11)	Sample Bank
16(\$10)	Sample

Tabella1 Bulk Dump

Item offset	Tipo	Descrizione	byte di dati			
			1°	2°	3°	4°
		Address offset	—			
dim. dati	UC	1 byte (8 bit non segnati)	b7-b0	—	—	—
	SC	1 byte (8 bit segnati, complemento di 2)	segn.,b6-b0	—	—	—
	US	2 byte (16 bit non segnati)	b15-b8	b7-b0	—	—
	SS	2 byte (16 bit segnati, complemento di 2)	segn.,b14-b8	b7-b0	—	—
	UL	4 byte (32 bit non segnati)	b31-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
	SL	4 byte (32 bit segnati, complemento di 2)	segn.,b30-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
	*n	n bytes di ciascun tipo di dati	—			
valore	c	Tutti i codici ASCII tranne ¥	—			
	b	Tipo di Bitmap Vedere colonna nome per la posizione del bit	—			
	—	Non usato o solo uso interno (0 non appropriato)	—			
nome	[ ]	Blocco parametro Per i dettagli, vedere ogni blocco parametro	—			

Ogni byte di dati è suddiviso in 4 bits superiori ed inferiori ed è trasmesso come 2 bytes di dati MIDI.

byte dati originali		b7,b6,b5,b4,b3,b2,b1,b0
MIDI data	1st byte	0,0,0,0,b7,b6,b5,b4
	2nd byte	0,0,0,0,b3,b2,b1,b0

1.1 Voice Parameter Bulk Dump

1.1.1 Program Bulk Dump 408+56\*(numero di campioni) byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	64byte		[Common]
0064	UC*8	c	program name
0072	UC	b	b0:AD in on, b2-1:AD in source, b5-3:effect1-3 connection, b7-6:program LFO sync
0073	UC	b	b2-0:program LFO cycle, b5-3:program LFO wave, b7-6:program LFO initial phase
0074	US	b	b0:MIDI channelA01 controller reset... b15:MIDI channelA16 controller reset
0076	US	b	b0:MIDI channelA01 Nota on normal/toggle... b15:MIDI channelA16 Nota on normal/toggle
0078	SC	±63	AD in (L) pan
0079	UC	—	riservato
0080	UC	—	riservato
0081	UC	—	riservato
0082	UC	—	riservato
0083	UC	0-127	program level
0084	SC	—	riservato
0085	SC	—	riservato
0086	SC	±127	program transpose
0087	SC	-2,-1,0-32	program LFO reset MIDI channel (*2)
0088	UC	0-3	program portamento type
0089	UC	0-127	program portamento rate
0090	UC	0-127	program portamento time
0091	UC	0-127	S/H speed
0092	UC	25-250	program LFO tempo
0093	SC	-1,0-127	program LFO reset Nota (*2)
0094	US	0-999	number of assigned samples (*1)
0096	120byte		[Effect Parameter]*3 (effect1-3)
0216	16byte	—	riservato
0232	120byte		[Effect Parameter]*3 (effect4-6) (solo A5000)
0352	16byte		[Control]*4 (program control1-4)
0368	US	b	b0:MIDI channel B01 controller reset... b15:MIDI channel B16 controller reset (solo A5000)
0370	US	b	b0:MIDI channel B01 Nota on normal/toggle... b15:MIDI channel B16 Nota on normal/toggle (solo A5000)
0372	UC	b	b2-0:effect4-6 connection (solo A5000)
0373	UC	0-12	AD in (L) output1 (*4)
0374	UC	0-127	AD in (L) level1
0375	UC	0-12	AD in (L) output2 (*4)
0376	UC	0-127	AD in (L) level2
0377	SC	±63	AD in R pan
0378	UC	0-12	AD in R output1 (*4)
0379	UC	0-127	AD in R level1
0380	UC	0-12	AD in R output2 (*4)
0381	UC	0-127	AD in R level2
0382	UC*16	0-127	program LFO step wave value1-16
0398	UC	b	b2-0:total steps of step wave, b4-3:step wave slope

0399	9byte	—	riservato
0408	56*n byte		[Easy Edit Parameter]*(numero di campioni)

(\*1) Numero di campioni/sample banks per il quale ToPgm è on.  
 (\*2) -2:off, -1:AUDITION, 0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16 (solo A5000).  
 (\*3) -1:all  
 (\*4) Consultare \*8 da "2.1.1 Program Parameters".

1.1.2 Sample Bank Bulk Dump 312+20\*(numero di campioni)byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	64byte		[Common]
0064	224byte		[Sample Parameter]
0288	UL	b	abilitazione valore sample bank (*1)
0292	UL	b	abilitazione valore sample bank (*2)
0296	UL	b	abilitazione valore sample bank (*3)
0300	UL	—	riservato
0304	UC	0-127	numero dei campioni assegnati
0305	UC*7	—	riservato
0312	20*n byte		[Sample Bank Member]*(numero di campioni)

(\*1) b31(MSB) — b0(LSB):P2=31 — 0  
 (\*2) b31(MSB) — b0(LSB):P2=63 — 32  
 (\*3) b31(MSB) — b0(LSB):P2=95 — 64  
 P2, soprariportato, si applica a P2 = 0-88 del blocco "Sample Parameter" da "2.1.4 Parameter Block."

1.1.3 Sample Bulk Dump 336byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	64byte		[Common]
0064	UC*16	c	nome di wave object collegato L (*1)
0080	UC*16	c	nome di wave object collegato R (*1)
0096	UL*2	—	riservato
0104	UL*2	—	riservato
0112	224byte		[Sample Parameter]

(\*1) Nessuna assegnazione se il primo byte è \$00.

1.1.4 Wave Data Bulk Dump 72+2\*(dimens. word dati di wave)byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	64byte		[Common]
0064	SS	—	riservato
0066	US	—	riservato
0068	US	—	riservato
0070	US	—	riservato
0072	US*n		dati wave (n='size' in [Common])

1.1.5 Sequence Bulk Dump 72+(dim. byte dati di sequenza)byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	64byte		[Common]
0064	US	50-250	original tempo
0066	US	—	riservato
0068	US	—	riservato
0070	US	—	riservato
0072	UC*n		dati sequenza (n='size' in [Common])

1.1.6 Object List Bulk Dump 17\*(numero di tutti gli oggetti)byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	UC		object type (*1)
0001	UC*16	c	name
:			
Ripetizione per tutti gli object salvati in memoria, da obj type a name.			
:			

(\*1) sample:16, sample bank:17, sequence:19, program:20"

1.1.7 Parameter Block

offset	dim. dati	valore	nome
0000	UC		object type (*1)
0001	UC	—	riservato
0002	UC*16	c	name
0018	UC*2	—	riservato
0020	UL		size (*2)
0024	UC*16	—	riservato
0040	UC*16	—	riservato
0056	UC	—	riservato
0057	UC*3	—	riservato
0060	UL	—	riservato

(\*1) sample:16, sample bank:17, sequence:19, program:20  
 (\*2) dimensione in word dei dati di wave per l'operazione bulk dump,  
 dimensione in word dei dati di sequenza per l'operazione bulk dump,  
 0 in tutti gli altri casi.

## Formato dei dati MIDI

[Control] 4byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	UC	0-126	control device
0001	UC	0-m	control function (iç1Åj)
0002	UC	0-3	control type
0003	SC	Åj63	control range

(\*1) program:m=71(A4000),128(A5000), sample:m=36  
Riferirsi al punto \*9 o "2.1.1. Program Parameters," \*11 di "2.1.4 Parameter Block."

[Sample Parameter] 224byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	24byte	—	riservato
0024	UL	b	b0:collegato a program001 — b31:program032
0028	UL	b	b0:collegato a program033 — b31:program064
0032	UL	b	b0:collegato a program065 — b31:program096
0036	UL	b	b0:collegato a 097 — b31:program128
0040	UC	b	b0:sample bank member (*8), b1:mono sample, b2:espanso (*1)
0041	UC	b	b0:riservato, b1:mono mode, b2:key x-fade on, b3:riservato, b4:fixed pitch on, b7-6:EQ type
0042	UC	0-32	MIDI receive channel (*5)
0043	UC	0-13	pitch bend type
0044	UC	0-24	pitch bend range
0045	SC	Åj127	coarse tune
0046	UC	0-127	original key L
0047	UC	0-127	original key R (*7)
0048	US	1-65535	sampling frequency L
0050	US	1-65535	sampling frequency R (*7)
0052	SC	±63	fine tune L
0053	SC	±63	fine tune R (*7)
0054	SS*2	—	riservato
0058	UC	0-127,128	key range high (>=low) (*2)
0059	SC	-1,0-127	key range low (<=high) (*3)
0060	UC	—	riservato
0061	UC	0-5	loop mode
0062	US	8000-15999	loop tempo 80.00-159.99
0064	UL	0-16777215	wave start address L
0068	UL	0-16777215	wave start address R (*7)
0072	UL	0-16777215	wave length L
0076	UL	0-16777215	wave length R (*7)
0080	UL	0-16777215	loop start address L
0084	UL	0-16777215	loop start address R (*7)
0088	UL	0-16777215	loop length L (end - start +1)
0092	UL	0-16777215	loop length R (end - start +1) (*7)
0096	SC	±63	start address velocity sensitivity
0097	UC	0-16	filter type (*9)
0098	UC	0-127	filter cutoff frequency
0099	UC	0-127	filter Q/width
0100	UC	0-127	cutoff key scaling break point 1 (<=2)
0101	UC	0-127	cutoff key scaling break point 2 (>=1)
0102	SC	±127	cutoff key scaling level 1
0103	SC	±127	cutoff key scaling level 2
0104	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (*4)
0105	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (*4)
0106	SC	±7	detune
0107	SC	±63	dephase
0108	SC	±63	expand width
0109	UC	0-63	random pitch
0110	UC	0-127	sample level
0111	SC	-64, ±63	pan (*10)Åj
0112	UC	0-127	velocity low limit
0113	UC	±127	velocity offset
0114	UC	0-127	velocity range high (>=low)
0115	UC	0-127	velocity range low (<=high)
0116	UC	0-127	level key scaling break point 1 (<=2)
0117	UC	0-127	level key scaling break point 2 (>=1)
0118	UC	0-127	level key scaling level 1
0119	UC	0-127	level key scaling level 2
0120	SC	±127	velocity sensitivity
0121	UC	0-16	alternate group number
0122	UC	4-58	EQ frequency
0123	SC	52-76	EQ gain
0124	UC	10-120	EQ width
0125	SC	±63	cutoff distance
0126	UC	0-127	FEG attack rate
0127	UC	0-127	FEG decay rate
0128	UC	0-127	FEG release rate

0129	SC	±127	FEG init level
0130	SC	±127	FEG attack level
0131	SC	±127	FEG sustain level
0132	SC	±127	FEG release level
0133	SC	±7	FEG rate key scaling
0134	SC	±63	FEG rate velocity sensitivity
0135	SC	±63	FEG attack level velocity sensitivity
0136	SC	±63	FEG level velocity sensitivity
0137	UC	0-127	PEG attack rate
0138	UC	0-127	PEG decay rate
0139	UC	0-127	PEG release rate
0140	SC	±127	PEG init level
0141	SC	±127	PEG attack level
0142	SC	±127	PEG sustain level
0143	SC	±127	PEG release level
0144	SC	±7	PEG rate key scaling
0145	SC	±63	PEG rate velocity sensitivity
0146	SC	±63	PEG level velocity sensitivity
0147	UC	±63	PEG range
0148	UC	0-127	AEG attack rate
0149	UC	0-127	AEG decay rate
0150	UC	0-127	AEG release rate
0151	UC*2	—	riservato
0153	UC	0-127	AEG sustain level
0154	UC	—	riservato
0155	UC	0-2	AEG attack mode
0156	SC	±7	AEG rate key scaling
0157	SC	±63	AEG rate velocity sensitivity
0158	UC	0-3	LFO wave
0159	UC	0-127	LFO speed
0160	UC	0-127	LFO delay time
0161	UC	b	b0:LFO sync on, b1:cutoff mod phase invert on, b2:pitch mod phase invert on
0162	UC	0-127	cutoff mod depth
0163	UC	0-127	pitch mod depth
0164	UC	0-127	amplitude mod depth
0165	UC*4	—	riservato
0169	SC	±31	filter gain
0170	US*5	—	riservato
0180	UL	0-16777215	wave end address
0184	UL	0-16777215	loop end address
0188	24byte		[Control]*6 (sample controll1-6)
0212	UC	0-127	velocity x-fade high
0213	UC	0-127	velocity x-fade low
0214	UC	0-12	output1
0215	UC	0-127	output1 level
0216	UC	0-12	output2
0217	UC	0-127	output2 level
0218	UC	0-5	sample portamento type
0219	UC	0-127	sample portamento rate
0220	UC	0-127	sample portamento time
0221	UC*3	—	riservato

(\*1) 1 per i campioni mono quando detune o dephase non è ± 0.

(\*2) 128:"=Orig"

(\*3) -1:"=Orig"

(\*4) 64-68:"Rnd1"-Rnd5"

(\*5) 0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16 (soloA5000)

(\*6) -64:"Rnd"

(\*7) R=L

(\*8) 1: dipende da ogni sample bank.

(\*9) Far riferimento al punto \*7 o "2.1.4 Parameter Block."

[Sample Bank Member] 20byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	UC*16	c	nome campione assegnato
0016	UL	—	riservato

[Easy Edit Parameter] 56byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	UC*16	c	nome campione assegnato(bank)
0016	UL	—	riservato
0020	UC		object type assegnato (*1)
0021	SC	-1,0-32	MIDI receive channel assign (*4)
0022	SC	±127	level offset
0023	SC	±127	velocity sensitivity
0024	SC	±127	pan offset
0025	SC	±127	velocity x-fade high offset
0026	SC	±127	fine tune offset
0027	SC	±127	velocity x-fade low offset

0028	SC	±127	coarse tune offset
0029	SC	-1,0-12	output1 (*5)
0030	UC	0-127	key limit high ( >=low)
0031	UC	0-127	key limit low ( <=high)
0032	SC	±127	key range shift
0033	UC	0-127	velocity limit high ( >=low)
0034	UC	0-127	velocity limit low ( <=high)
0035	UC	b	b0:portamento, b2:mono mode, b4:key x-fade on, b6:riservato (*3)
0036	SC	-1,0-16	alternate group number (*2)
0037	SC	±127	AEG attack rate offset
0038	SC	±127	AEG decay rate offset
0039	SC	±127	AEG release rate offset
0040	SC	-1,0-12	output2 (*5)
0041	SC	±127	filter cutoff offset
0042	SC	±63	filter gain offset
0043	SC	±31	filter Q/width offset
0044	SC	±127	cutoff distance offset
0045	SC	—	riservato
0046	SC	—	riservato
0047	SC	±127	output1 level offset
0048	SC	—	riservato
0049	SC	—	riservato
0050	SC	±127	output2 level offset
0051	UC	0-1	MIDI control on
0052	UC	—	riservato
0053	UC*3	—	riservato

(\*1) sample:16, sample bank:17  
 (\*2) -1:"=sample"  
 (\*3) Ogni bn e bn+1 è 1:"=sample".  
 (\*4) -1:"=sample", 0-15:A01-A16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(Solo A5000)  
 (\*5) -1:"=sample", Consultare \*8 di "2.1.1 Program Parameters".

[Effect Parameter] 40byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	UC	0-1	bypass
0001	UC	0-127	input level
0002	UC	0-127	output level
0003	SC	±63	output pan
0004	UC	0-5	output
0005	SC	-126-0	width
0006	UC	0-96	effect type
0007	UC	—	riservato
0008	US*16	—	effect parameter1-16

1.2. System Parameter Bulk Dump

■ 1.2.1 System Parameter Bulk Dump 4064byte

offset	dim. dati	valore	nome
0000	UC*16	—	riservato
0016	SC	±63	master fine tune
0017	SC	±127	master coarse tune
0018	SC	±127	master transpose
0019	UC	0-17	velocity curve
0020	UC	0-31	MIDI basic receive channel
0021	UC	0-5	stereo to assignable out
0022	UC	b	b0:omni on, b1:program change enable, b2:wave address auto length lock, b3:auto zero, b4:auto snap, b5:audition with easy edit, b6:audition with effect, b7:play&load
0023	UC	-1,0-32	knob2 control MIDI transmit channel (*3)
0024	UC	-1,0-32	knob3 control MIDI transmit channel (*3)
0025	UC	-1,0-32	knob4 control MIDI transmit channel (*3)
0026	UC	-1,0-32	knob5 control MIDI transmit channel (*3)
0027	UC	0-120	knob2 control device
0028	UC	0-120	knob3 control device
0029	UC	0-120	knob4 control device
0030	UC	0-120	knob5 control device
0030	UC	0-32	fkey1 play MIDI transmit channel
0032	UC	0-32	fkey2 play MIDI transmit channel
0033	UC	0-32	fkey3 play MIDI transmit channel
0034	UC	0-32	fkey4 play MIDI transmit channel
0035	UC	0-32	fkey5 play MIDI transmit channel
0036	UC	0-32	fkey6 play MIDI transmit channel
0037	UC	0-127	fkey1 play Nota number
0038	UC	0-127	fkey2 play Nota number
0039	UC	0-127	fkey3 play Nota number
0040	UC	0-127	fkey4 play Nota number
0041	UC	0-127	fkey5 play Nota number

0042	UC	0-127	fkey6 play Nota number
0043	UC	1-127	fkey1 play velocity
0044	UC	1-127	fkey2 play velocity
0045	UC	1-127	fkey3 play velocity
0046	UC	1-127	fkey4 play velocity
0047	UC	1-127	fkey5 play velocity
0048	UC	1-127	fkey6 play velocity
0049	UC	0-4	stereo output level offset
0050	UC	4-40	total EQ low boost frequency
0051	UC	52-76	total EQ low boost gain
0052	UC	b	b3-0:loop remix variation, b7-4:loop remix type
0053	UC	4-40	total EQ low frequency
0054	UC	52-76	total EQ low gain
0055	UC	10-120	total EQ low width
0056	UC	4-58	total EQ mid frequency
0057	UC	52-76	total EQ mid gain
0058	UC	10-120	total EQ mid width
0059	UC	28-58	total EQ high frequency
0060	UC	52-76	total EQ high gain
0061	UC	10-120	total EQ high width
0062	UC	0-1	program mode
0063	UC	b	b0:loop remix auto audition, b1:knob control MIDI out, b2:fkey play MIDI out
0064	UC*32	0-127	multi part A01-B16 program number1-128
0096	360byte	—	loop remix registered data
0456	UC	0-7	loop remix zone start point
0457	UC	1-8	loop remix zone end point ( >start)
0458	UC	0-4	assignable L&R output level offset
0459	UC	0-4	assignable 1&2 output level offset
0460	UC	0-4	assignable 3&4 output level offset
0461	UC	0-4	assignable 5&6 output level offset
0462	UC	0-4	DIG&OPT output level offset
0463	UC	—	riservato
0464	UC	0-7	self SCSI ID
0465	UC*3	—	riservato
0468	UL	b	b9:IDE save mount on b8:IDE master mount on b7-0:SCSI ID7-0 mount on
0472	UL	—	riservato
0473	UC	0-98	top partition 1-99
0474	UC*6	—	riservato
0480	US	—	riservato
0482	US	b	b15-12:effect type1 parametro favorito1 b11-8:effect type1 parametro favorito2 b7-4:effect type1 parametro favorito3 b3-0:effect type1 parametro favorito4
0484	US*95	b	effect type2-96 parametri favoriti
0674	US*31	—	riservato
0736	UC	—	riservato
0737	UC	0-1	effect edit type
0738	UC	0-4	knob2 control type
0739	UC	0-4	knob3 control type
0740	UC	0-4	knob4 control type
0741	UC	0-4	knob5 control type
0742	UC	0-5	assignable key function
0743	UC	0-1	audition key function
0744	UC	0-1	page mode at mode change
0745	UC	0-1	page mode at function change
0746	UC	0-1	Note display type
0747	UC*4	—	riservato
0751	UC	0-3	end address display type
0752	UC	0-3	import view
0753	UC	0-1	knob1 type
0754	UC*4	—	riservato
0758	UC	0-2	sort type at sample select page
0759	UC	0-2	sort type at tree view page
0760	UC	0-2	sort type at samplebank page
0761	UC	0-7	CD-R SCSI ID
0762	UC	0-4	CD-R write speed
0763	UC*37	—	riservato
0800	120byte	—	[Effect Parameter]*3 (rec effect1-3)
0920	UC	0-3	record type
0921	UC	0-1	record sample mono/stereo
0922	UC	0-4	record input
0923	UC	0-3	record frequency (*1)
0924	UC	0-5	pre trigger time

0925	UC	0-1	start trigger type
0926	UC	0-1	stop trigger type
0927	UC	0-63	start edge level
0928	UC	0-63	stop edge level
0929	SC	0-2	record map to
0930	UC	-1,0-127	record key range low (*4)
0931	UC	0-127,128	record key range high (*5)
0932	SC	0-127	record original key
0933	UC	0-1	auto normalize on
0934	SC	-1,0-7	external control SCSI ID (*2)
0935	UC	1-99	external control start track
0936	UC	1-99	external control start index
0937	UC	0-5	monitor output
0938	UC	0-127	monitor level
0939	UC	0-127	click level
0940	US	8000-15999	click tempo 80.00-159.99
0942	UC	1-15	click beat
0943	UC	0-1	monitor on
0944	UC	0-1	record map manual/auto
0945	UC	0-127	record map auto original key
0946	UC	0-1	record map key white/all
0947	UC*8	—	riservato
0955	UC*16	—	riservato
0971	UC	0-1	AD input gain line/mic
0972	UC*3	—	riservato
0975	UC*5	—	riservato
-----Regist. Parameters-----			
0980	UC*8	—	riservato
0988	UC*2	—	riservato
0990	UC	0-1	bulk protect
0991	UC	0-1	after touch disable
0992	UC	0-1	control change disable
0993	UC	0-1	pitch bend disable
0994	UC	—	riservato
0995	UC	0-17	MIDI device number
0996	UC	0-1	SysEx receive port (riservato in A4000)
0997	UC*7	—	riservato
1004	224byte		[Sample Parameter]
1228	120byte		[Effect Parameter]*3 (effect1-3)
1348	16byte		riservato
1364	120byte		[Effect Parameter]*3 (effect4-6) (Solo A5000)
1484	16byte		[Control]*4 (program control1-4)
1500	US	b	b0:MIDI channel B01 controller reset... b15:MIDI channel B16 controller reset (Solo A5000)
1502	US	b	b0:MIDI channel B01 Nota on normal/toggle... b15:MIDI channel B16 Nota on normal/toggle (Solo A5000)
1504	UC	b	b2-0:effect connect (effect4-6)
1505	UC	0-12	AD in (L) output1
1506	UC	0-127	AD in (L) level1
1507	UC	0-12	AD in (L) output2
1508	UC	0-127	AD in (L) level2
1509	SC	+/- 63	AD in R pan
1510	UC	0-12	AD in R output1
1511	UC	0-127	AD in R level1
1512	UC	0-12	AD in R output2
1513	UC	0-127	AD in R level2
1514	UC*16	0-127	program LFO step wave value1-16
1530	UC	b	b2-0: step wave total steps, b4-3:step wave slope
1531	UC*9	—	riservato
1540	UC*8	—	riservato
1548	UC	b	b0:AD in on, b2-1:AD in source, b5-3:effect connection(effect1-3), b7-6:program LFO sync
1549	UC	b	b2-0:program LFO cycle, b5-3:program LFO wave, b7-6:program LFO initial phase
1550	US	b	b0:MIDI channel A01 controller reset... b15:MIDI channel A16 controller reset
1552	US	b	b0:MIDI channel A01 Nota on normal/toggle... b15:MIDI channel A16 Nota on normal/toggle
1554	SC	±63	AD in (L) pan
1555	UC	—	riservato
1556	UC	—	riservato
1557	UC	—	riservato
1558	UC	—	riservato
1559	UC	0-127	program level
1560	SC	—	riservato

1561	SC	—	riservato
1562	SC	±127	program transpose
1563	SC	-2,-1,0-32	program LFO reset MIDI channel (*6)
1564	UC	0-3	program portamento type
1565	UC	0-127	program portamento rate
1566	UC	0-127	program portamento time
1567	UC	0-127	S/H speed
1568	UC	25-250	program LFO tempo
1569	SC	-1,0-127	program LFO reset Nota (*7)
1570	UC*10	—	riservato
-----			
1580	UC	0-1	sequence MIDI port B/A
1581	UC*15	—	riservato
1596	UC	0-1	DIG&OPT output 20bit/24bit
1597	UC*2467	—	riservato

(\*1) In relazione a 44.1 kHz per in analogico, per in digitale. Velocità: 0:x1, 1:x1/2, 2:x1/4, 3:x1/8.  
 (\*2) -1:off  
 (\*3) -1:AUDITION  
 (\*4) 128:"=Orig"  
 (\*5) -1:"=Orig"  
 (\*6) -2:off, -1:AUDITION, 0-15:A01-A16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16 (Solo A5000)  
 (\*7) -1:all

Table 2 Parameter Change

Item	Tipo	Descrizione	data byte			
			1°	2°	3°	4°
P1 — P6	decimal	Parameter Number	—			
	—	ignorare	—			
dim. dati	UC	1 byte (8 bit non segnati)	b7-b0	—	—	—
	SC	1 byte (8 bit segnati, complemento di 2)	sign,b6-b0	—	—	—
	US	2 byte (16 bit non segnati)	b15-b8	b7-b0	—	—
	SS	2 byte (16 bit segnati, complemento di 2)	sign,b14-b8	b7-b0	—	—
	UL	4 byte (32 bit non segnati)	b31-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
	SL	4 byte (32 bit segnati, complemento di 2)	sign,b30-b24	b23-16	b15-b8	b7-b0
valore	*n	n bytes di ogni tipo di dati	—			
	c	Tutti i codici ASCII visualizzabili tranne ¥	—			
	b	Bitmap type Rifer. al nome della colonna per la posizione del bit	—			
nome	—	Non usato o solo uso interno (0 non appropriato)	—			
	[ ]	Blocco parametro Per i dettagli, vedere ogni blocco parametro	—			

2.1 Object Edit

Ogni byte di dati è diviso in 4 bit superiori ed inferiori e viene ricevuto/trasmesso come 2 bytes di dati MIDI.

byte dati originali		b7,b6,b5,b4,b3,b2,b1,b0
MIDI data	1st byte	0,0,0,0,b7,b6,b5,b4
	2nd byte	0,0,0,0,b3,b2,b1,b0

2.1.1 Program Parameter

P1	P2	P3	P4	P5	P6	dim. dati	valore dati	nome
0								[Common]
1	0	—	—	—	—	UC*8	c	program name (solo lettura)
1	1	0-31	—	—	—	UC	0,1	controller reset for MIDI ch A01-B16 (*5)
1	2	0-31	—	—	—	UC	0,1	Nota on normal/toggle for MIDI ch A01-B16 (*5)
1	3	—	—	—	—	UC	0,1	AD in on
1	4	—	—	—	—	UC	0-2	AD in source
1	5	—	—	—	—	SC	±63	AD in (L) pan
1	6	—	—	—	—	UC	0-12	AD in (L) output1 (*8)
1	7	—	—	—	—	UC	0-127	AD in (L) output1 level
1	8	—	—	—	—	UC	0-12	AD in (L) output2 (*8)
1	9	—	—	—	—	UC	0-127	AD in (L) output2 level
1	10	—	—	—	—	UC	0-127	program level
1	11	—	—	—	—	UC	0-6	program LFO cycle
1	12	—	—	—	—	UC	0,1	program LFO sync
1	13	—	—	—	—	SC	±127	program transpose
1	14	—	—	—	—	UC	25-250	program LFO tempo
1	15	—	—	—	—	UC	0-6	program LFO wave
1	16	—	—	—	—	UC	0-3	program portamento type
1	17	—	—	—	—	UC	1-127	program portamento rate
1	18	—	—	—	—	UC	1-127	program portamento time
1	19	—	—	—	—	UC	0-127	S/H speed
1	20	—	—	—	—	US	0-999	numero di campioni assegnati

1	21	0-5	0	—	—	UC	0,1	effect1-6 bypass (*6)
1	21	0-5	1	—	—	UC	0-127	effect1-6 input level (*6)
1	21	0-5	2	—	—	UC	0-127	effect1-6 output level (*6)
1	21	0-5	3	—	—	SC	±63	effect1-6 output pan (*6)
1	21	0-5	4	—	—	UC	0-87	effect1-6 type (*6)
1	21	0-5	5	0-15	—	SS	—	effect1-6 parameter1-16 (*6)
1	21	0-5	6	—	—	UC	0-5	effect1-6 output (*6)
1	21	0-5	7	—	—	SC	-126-0	effect1-6 width (*6)
1	22	0-3	0	—	—	UC	0-126	program control device 1-4
1	22	0-3	1	—	—	UC	0-128	program control function 1-4 (*9)
1	22	0-3	2	—	—	UC	0-3	program control type 1-4
1	22	0-3	3	—	—	SC	±63	program control range 1-4
1	23	—	—	—	—	UC	0-4	effect1-3 connection
1	24	—	—	—	—	UC	0-3	program LFO initial phase
1	25	—	—	—	—	UC	-2,-1,0-32	program LFO reset MIDI channel (*2)
1	26	—	—	—	—	UC	-1,0-127	program LFO reset Nota (*3)
1	27	—	—	—	—	SC	±63	AD in R pan
1	28	—	—	—	—	UC	0-12	AD in R output1 (*8)
1	29	—	—	—	—	UC	0-127	AD in R output1 level
1	30	—	—	—	—	UC	0-12	AD in R output2 (*8)
1	31	—	—	—	—	UC	0-127	AD in R output2 level
1	32	—	—	—	—	UC	0-4	effect4-6 connection (Solo A5000)
1	33	—	—	—	—	UC	0-6	total steps of program LFO step wave
1	34	—	—	—	—	UC	0-3	program LFO step wave slope
1	35	0-15	—	—	—	UC	0-127	program LFO step wave value1-16

Parametri Easy Edit

P2 x 100 + P3 è il numero del campione (bank) assegnato al programma.  
P3 = 0-98 solo se P2 = 9.

2	0-9	0-99	0	—	—	UC*16	c	campione assegnato(bank) name (solo lettura) (*10)
2	0-9	0-99	1	—	—	—	—	riservato
2	0-9	0-99	2	—	—	SC	-1,0-32	MIDI receive channel assign (*7)
2	0-9	0-99	3	0	—	SC	±127	level offset
2	0-9	0-99	4	0	—	SC	±127	pan offset
2	0-9	0-99	5	0	—	SC	±127	fine tune offset
2	0-9	0-99	6	0	—	SC	±127	coarse tune offset
2	0-9	0-99	7	—	—	UC	0-127	key limit high (>=low)
2	0-9	0-99	8	—	—	UC	0-127	key limit low (<=high)
2	0-9	0-99	9	—	—	UC	±127	key range shift
2	0-9	0-99	10	—	—	UC	0-127	velocity limit high (>=low)
2	0-9	0-99	11	—	—	UC	0-127	velocity limit low (<=high)
2	0-9	0-99	12	—	—	SC	-1,0,1	portamento (*4)
2	0-9	0-99	13	—	—	SC	-1,0,1	mono mode (*1)
2	0-9	0-99	14	—	—	SC	-1,0,1	key x-fade on (*1)
2	0-9	0-99	15	—	—	—	—	riservato
2	0-9	0-99	16	—	—	SC	-1,0-16	alternate group number (*1)
2	0-9	0-99	17	0	—	SC	±127	AEG attack rate offset
2	0-9	0-99	18	0	—	SC	±127	AEG release rate offset
2	0-9	0-99	19	0	—	SC	±127	filter cutoff offset
2	0-9	0-99	20	0	—	SC	±31	filter Q/width offset
2	0-9	0-99	21	—	—	SC	-1,0-12	output1 (*8)
2	0-9	0-99	22	0	—	SC	±127	output1 level offset
2	0-9	0-99	23	—	—	SC	-1,0-12	output2 (*8)
2	0-9	0-99	24	0	—	SC	±127	output2 level offset
2	0-9	0-99	25	—	—	UC	0,1	MIDI control on
2	0-9	0-99	26	—	—	—	—	riservato
2	0-9	0-99	27	0	—	SC	±127	AEG decay rate offset
2	0-9	0-99	28	0	—	SC	±63	filter gain offset
2	0-9	0-99	29	0	—	SC	±127	cutoff distance offset
2	0-9	0-99	30	0	—	SC	±127	velocity x-fade low offset
2	0-9	0-99	31	0	—	SC	±127	velocity x-fade high offset
2	0-9	0-99	32	0	—	SC	±127	velocity sensitivity
2	0-9	0-99	33	—	—	UC	—	riservato

(\*1) -1:"=sample"

(\*2) -2:off, -1:AUDITION, 0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16 (Solo A5000)

(\*3) -1:all

(\*4) -1:"=sample", 0:off, 1:"=program"

(\*5) A4000, P3=0-15

(\*6) A4000, P3=0-2

(\*7) -1:"=sample", 0-15:A01-A16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16 (Solo A5000)

(\*8)

valore	output1	output2
-1	=sample	=sample
0	off	off
1	stereo out	assignL&R
2	effect1	assign1&2

(solo Easy Edit)

3	effect2	assign3&4
4	effect3	assign5&6
5	assignL&R	DiG&OPT
6	assign1&2	stereo out
7	assign3&4	effect1
8	assign5&6	effect2
9	DiG&OPT	effect3
10	effect4	effect4
11	effect5	effect5
12	effect6	effect6

(Solo A5000)

(Solo A5000)

(Solo A5000)

(\*9)

valore	Funzione
0	off
1	portamento rate/time
2	LFO S/H speed
3	AD in L&R pan
4	AD in L&R level
5	program level
6	effect1 output level
7	effect1 pan
8	effect1-parameter1
...	...
23	effect1-parameter16
24	effect2 output level
25	effect2 pan
26	effect2-parameter1
...	...
41	effect2-parameter16
42	effect3 output level
43	effect3 pan
44	effect3-parameter1
...	...
59	effect3-parameter16
60	effect1 width
61	effect2 width
62	effect3 width
63	program LFO depth
64	AD in L pan
65	AD in R pan
66	AD in L level
67	AD in R level
68	program control1 range
...	...
71	program control4 range
72	effect4-parameter1
...	...
87	effect4-parameter16
88	effect4 output level
89	effect4 pan
90	effect4 width
91	effect5-parameter1
...	...
106	effect5-parameter16
107	effect5 output level
108	effect5 pan
109	effect5 width
110	effect6-parameter1
...	...
125	effect6-parameter16
126	effect6 output level
127	effect6 pan

(Solo A5000)

(\*10) Nessuna assegnazione quando il primo byte è \$00.

2.1.2 Sample Bank Parameter

P1	P2	P3	P4	P5	P6	Dim. dati	valore dati	nome
0								[Common]
1	0	—	—	—	—	UL*4	—	riservato
1	1	—	—	—	—	UC	0-127	number of assigned samples
1	2	0-126	—	—	—	UC*16	c	assigned sample name (solo lettura) (*2)
1	3	0-126	—	—	—	UL	—	riservato
1	4	0-88	—	—	—	UC	0,1	sample bank value enable (*1)
2								[Sample Parameter]

(\*1) 0-88 di P3 si riferisce a P2 del blocco "Sample Parameter".

(\*2) Nessuna assegnazione quando il primo byte è \$00.

## Formato dei dati MIDI

### 2.1.3 Sample Parameter

P1	P2	P3	P4	P5	P6	dim. dati	valore dati	nome
0								[Common]
1	0	0-1	—	—	—	UC*16	c	linked wave object name L,R (solo lettura) (*1)
1	1	0-1	—	—	—	UL	—	riservato
1	2	0-1	—	—	—	UL	—	riservato
2								[Sample Parameter]

(\*1) Nessuna assegnazione quando il primo byte è \$00.

### 2.1.4 Parameter Block

[Common]

P1	P2	P3	P4	P5	P6	dim. dati	valore dati	nome
0	0	—	—	—	—	UC	16,17,20	object type (*1) (solo lettura)
0	1	—	—	—	—	UC	—	riservato
0	2	—	—	—	—	UC*16	c	name (solo lettura)
0	3	—	—	—	—	UC	—	riservato
0	4	—	—	—	—	UL	—	riservato

(\*1) sample:16, sample bank:17, program:20

[Sample Parameter]

P1	P2	P3	P4	P5	P6	dim. dati	valore dati	nome
2	0	0-127	—	—	—	UC	0,1	collegato a program1-128 (solo lettura)
2	1	—	—	—	—	UC	0,1	sample bank member (*5) (solo lettura)
2	2	—	—	—	—	UC	0-2	0:stereo,1:mono,2:expanded (*1) (solo lettura)
2	3	—	—	—	—	UC	0-32	MIDI receive channel (*6)
2	4	—	—	—	—	UC	0-13	pitch bend type
2	5	—	—	—	—	UC	0-24	pitch bend range
2	6	0-1	—	—	—	UC	0-127	original key L,R
2	7	0-1	—	—	—	US	1-65535	sampling frequency L,R (Hz)
2	8	0-1	—	—	—	SC	±63	fine tune L,R
2	9	—	—	—	—	SC	±127	coarse tune
2	10	—	—	—	—	UC	0-127,128	key range high (>=low) (*2)
2	11	—	—	—	—	SC	-1,0-127	key range low (<=high) (*3)
2	12	—	—	—	—	UC	0-5	loop mode
2	13	—	—	—	—	UL	0-16777215	wave start address
2	14	0	—	—	—	UL	0-16777215	wave length (end - start +1)
2	15	—	—	—	—	UL	0-16777215	wave end address (> start)
2	16	—	—	—	—	UL	0-16777215	loop start address
2	17	0	—	—	—	UL	0-16777215	loop length (end -start +1)
2	18	—	—	—	—	UL	0-16777215	loop end address (> start)
2	19	—	—	—	—	SC	±63	start address velocity sensitivity
2	20	—	—	—	—	US	8000-15999	loop tempo 80.00-159.99
2	21	—	—	—	—	UC	0-16	filter type (*7)
2	22	—	—	—	—	UC	0-127	filter cutoff frequency
2	23	—	—	—	—	UC	0-31	filter Q/width
2	24	0-1	—	—	—	SC	0-127	cutoff key scaling break point 1,2 (1<=2)
2	25	0-1	—	—	—	SC	0±127	cutoff key scaling level 1,2
2	26	—	—	—	—	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (*4)
2	27	—	—	—	—	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (*4)
2	28	—	—	—	—	UC	0,1	fixed pitch on
2	29	—	—	—	—	SC	±7	detune
2	30	—	—	—	—	SC	±63	dephase
2	31	—	—	—	—	SC	±63	expand width
2	32	—	—	—	—	UC	0-63	random pitch
2	33	—	—	—	—	UC	0-127	sample level
2	34	—	—	—	—	SC	-64,±63	pan (*10)
2	35	—	—	—	—	UC	0-127	velocity low limit
2	36	—	—	—	—	SC	±127	velocity offset
2	37	—	—	—	—	UC	0-127	velocity range high (>=low)
2	38	—	—	—	—	UC	0-127	velocity range low (<=high)
2	39	0-1	—	—	—	UC	0-127	level key scaling break point 1,2 (1<=2)
2	40	0-1	—	—	—	UC	0-127	level key scaling level 1,2
2	41	—	—	—	—	SC	±127	velocity sensitivity
2	42	—	—	—	—	UC	0-5	sample portamento type
2	43	—	—	—	—	UC	0,1	mono mode
2	44	—	—	—	—	UC	0,1	key x-fade on
2	45	—	—	—	—	—	—	riservato
2	46	—	—	—	—	UC	0-127	velocity x-fade low
2	47	—	—	—	—	UC	0-127	velocity x-fade high
2	48	—	—	—	—	UC	0-16	alternate group number (*8)
2	49	—	—	—	—	UC	4-58	EQ frequency

2	50	—	—	—	—	SC	52-76	EQ gain
2	51	—	—	—	—	UC	10-120	EQ width
2	52	—	—	—	—	SC	±63	cutoff distance
2	53	0-2	—	—	—	UC	0-127	FEG rate attack,decay, release
2	54	0-3	—	—	—	SC	±127	FEG level init,attack, sustain,release
2	55	—	—	—	—	SC	±7	FEG rate key scaling
2	56	—	—	—	—	SC	±63	FEG rate velocity sensitivity
2	57	—	—	—	—	SC	±63	FEG attack level velocity sensitivity
2	58	—	—	—	—	SC	±63	FEG level velocity sensitivity
2	59	0-2	—	—	—	UC	0-127	PEG rate attack,decay, release
2	60	0-3	—	—	—	SC	±127	PEG level init,attack, sustain,release
2	61	—	—	—	—	SC	±7	PEG rate key scaling
2	62	—	—	—	—	SC	±63	PEG rate velocity sensitivity
2	63	—	—	—	—	SC	±63	PEG level velocity sensitivity
2	64	—	—	—	—	SC	±63	PEG range
2	65	0-2	—	—	—	UC	0-127	AEG rate attack,decay, release
2	66	0-1	—	—	—	—	—	riservato
2	66	2	—	—	—	UC	0-127	AEG sustain level
2	66	3	—	—	—	—	—	riservato
2	67	—	—	—	—	SC	±7	AEG rate key scaling
2	68	—	—	—	—	SC	±63	AEG rate velocity sensitivity
2	69	—	—	—	—	UC	0-2	AEG attack mode
2	70	—	—	—	—	UC	0-3	LFO wave
2	71	—	—	—	—	UC	0-127	LFO speed
2	72	—	—	—	—	UC	0-127	LFO delay time
2	73	—	—	—	—	UC	0,1	LFO sync on
2	74	—	—	—	—	UC	0,1	LFO pitch mod phase invert on
2	75	—	—	—	—	UC	0,1	LFO cutoff mod phase invert on
2	76	—	—	—	—	UC	0-127	cutoff mod depth
2	77	—	—	—	—	UC	0-127	pitch mod depth
2	78	—	—	—	—	UC	0-127	amplitude mod depth
2	79	—	—	—	—	UC	0-12	output1 (*9)
2	80	—	—	—	—	UC	0-127	output1 level
2	81	—	—	—	—	UC	0-12	output2 (*9)
2	82	—	—	—	—	UC	0-127	output2 level
2	83	0-5	0	—	—	UC	0-126	control device 1-6
2	83	0-5	1	—	—	UC	0-36	control function 1-6 (*11)
2	83	0-5	2	—	—	UC	0-3	control type 1-6
2	83	0-5	3	—	—	SC	±63	control range 1-6
2	84	—	—	—	—	SC	±31	filter gain
2	85	—	—	—	—	UC	0-2	EQ Type
2	86	—	—	—	—	—	—	riservato
2	87	—	—	—	—	UC	1-127	sample portamento rate
2	88	—	—	—	—	UC	1-127	sample portamento time

(\*1) Campioni mono per cui 2:detune o dephase non è ± 0.

(\*2) 128:"=Orig"

(\*3) -1:"=Orig"

(\*4) 64-68:"Rnd1"."Rnd5"

(\*5) 1: dipende da ogni sample bank.

(\*6) 0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16 (Solo A5000)

(\*7)

valore	tipo di filtro
0	Bypass
1	LowPass1
2	LowPass2
3	HiPass1
4	HiPass2
5	BandPass
6	BandElim
7	LowPass3
8	Peak1
9	Peak2
10	2Peaks
11	2Dips
12	DualLPFs
13	LPF+Peak
14	DualHPFs
15	HPF+Peak
16	LPF+HP

(Nota 8) 0:off

(Nota 9)

valore	output1	output2
0	off	off
1	stereo out	assignL&R
2	effect1	assign1&2
3	effect2	assign3&4
4	effect3	assign5&6
5	assignL&R	DIG&OPT
6	assign1&2	stereo out
7	assign3&4	effect1
8	assign5&6	effect2
9	DIG&OPT	effect3
10	effect4	effect4
11	effect5	effect5
12	effect6	effect6

(Solo A5000)

(Solo A5000)

(Solo A5000)

(Nota 10) -64:"Rnd"

(Nota 11)

valore	funzione
0	off
1	pitch mod depth
2	amp mod depth
3	cutoff mod depth
4	cutoff bias
5	filter Q/width
6	pan bias
7	pitch bias
8	level
9	LFO speed
10	LFO delay
11	AEG attack rate
12	AEG release rate
13	PEG attack rate
14	PEG release rate
15	FEG attck rate
16	FEG release rate
17	pitch bend
18	start address
19	FEG level
20	cutoff distance
21	filter gain
22	portamento rate/time
23	AEG decay rate
24	AEG sustain level
25	FEG decay rate
26	FEG init level
27	FEG sustain level
28	PEG decay rate
29	PEG init level
30	PEG sustain level
31	sample control1 range
...	...
36	sample control6 range

**2.2 System Parameter**

Ogni byte di dati viene diviso in 4 bit superiori ed inferiori e viene ricevuto e trasmesso come 2 bytes di dati MIDI.

byte dati originali		b7,b6,b5,b4,b3,b2,b1,b0
MIDI data	1st byte	0,0,0,0,b7,b6,b5,b4
	2nd byte	0,0,0,0,b3,b2,b1,b0

**2.2.1 System Parameter**

P1	P2	P3	P4	P5	P6	dim. dati	valore dati	nome
1	1	0	—	—	—	SC	±63	master fine tune
1	1	1	—	—	—	SC	±127	master coarse tune
1	1	2	—	—	—	SC	±127	master transpose
1	1	3	—	—	—	UC	0-17	velocity curve
1	1	4	—	—	—	UC	0-31	MIDI basic receive channel (*3)
1	1	5	—	—	—	UC	0,1	MIDI basic channel omni on
1	1	6	—	—	—	UC	0,1	MIDI program change receive enable
1	1	7	0-3	—	—	UC	-1,0-32	knob2-5 control MIDI transmit channel (*1)
1	1	8	0-3	—	—	UC	0-120	knob2-5 control device
1	1	9	0-5	—	—	UC	0-32	fkey1-6 play MIDI transmit channel (*4)
1	1	10	0-5	—	—	UC	0-127	fkey1-6 play Nota number

1	1	11	0-5	—	—	UC	0-127	fkey1-6 play velocity
1	1	12	—	—	—	SC	52-76	total EQ low boost gain
1	1	13	—	—	—	UC	4-40	total EQ low boost frequency
1	1	14	—	—	—	SC	52-76	total EQ low gain
1	1	15	—	—	—	UC	4-40	total EQ low frequency
1	1	16	—	—	—	UC	10-120	total EQ low width
1	1	17	—	—	—	SC	52-76	total EQ mid gain
1	1	18	—	—	—	UC	4-58	total EQ mid frequency
1	1	19	—	—	—	UC	10-120	total EQ mid width
1	1	20	—	—	—	SC	52-76	total EQ high gain
1	1	21	—	—	—	UC	28-58	total EQ high frequency
1	1	22	—	—	—	UC	10-120	total EQ high width
1	1	23	—	—	—	UC	0-5	stereo to assignable out
1	1	24	—	—	—	UC	0,1	wave address auto length lock (*2)
1	1	25	—	—	—	UC	0,1	wave address auto zero (*2)
1	1	26	—	—	—	UC	0,1	wave address auto snap (*2)
1	1	27	—	—	—	UC	0-4	stereo output level offset
1	1	28	—	—	—	UC	0,1	audition with easy edit
1	1	29	—	—	—	UC	0,1	audition with effect
1	1	30	—	—	—	UC	0-9	loop remix type
1	1	31	—	—	—	UC	0-7	loop remix variation
1	1	32	—	—	—	UC	0,1	play&load
1	1	33	—	—	—	UC	0,1	program mode
1	1	34	0-31	—	—	UC	0-127	multi part A01-B16 program number1-128 (*5)
1	1	35	—	—	—	UC	0,1	loop remix auto audition
1	1	36	—	—	—	UC	0-7	loop remix zone start point
1	1	37	—	—	—	UC	1-8	loop remix zone end point (>start)
1	1	38	0-4	—	—	UC	0-4	assignable output level offset (*6)
1	1	39	—	—	—	UC	0,1	knob control MIDI out
1	1	40	—	—	—	UC	0,1	fkey play MIDI out

(\*1) -1: AUDITION, 0-15:A01-16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(Solo A5000)

(\*2) Dei tre, parecchi non suoneranno simultaneamente.

(\*3) 0-15:A01-A16, 16-31:B01-B16 (Solo A5000)

(\*4) 0-15:A01-A16, 16:basic receive channel, 17-32:B01-16(Solo A5000)

(\*5) A4000, P4=0-15

(\*6) 4000, P4=0-1

**2.3 Switch Remote**

1 byte dei dati non vengono divisi, ma vengono ricevuti come 1 byte di dati MIDI.

**2.3.1 Switch Remote**

P1	P2	P3	P4	P5	P6	dim. dati	valore dati	nome
0	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY1 (*1)
1	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY2 (*1)
2	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY3 (*1)
3	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY4 (*1)
4	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY5 (*1)
5	0	0	0	0	0	UC	0-127	FKEY6 (*1)
6	0	0	0	0	0	UC	0-127	[COMMAND/EXIT] (*1)
7	0	0	0	0	0	UC	0-127	[ASSIGNABLE] (*1)
8	0	0	0	0	0	UC	0-127	[AUDITION] (*1)
9	0	0	0	0	0	UC	0-127	[PLAY] (*1)
10	0	0	0	0	0	UC	0-127	[EDIT] (*1)
11	0	0	0	0	0	UC	0-127	[REC] (*1)
12	0	0	0	0	0	UC	0-127	[DISK] (*1)
13	0	0	0	0	0	UC	0-127	[UTILITY] (*1)
14	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB1 SW (*1)
15	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB2 SW (*1)
16	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB3 SW (*1)
17	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB4 SW (*1)
18	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB5 SW (*1)
20	0	0	0	0	0	UC	0-127	[COMMAND/EXIT]+[ASSIGNABLE] (*1)
21	0	0	0	0	0	UC	0-127	[COMMAND/EXIT]+[AUDITION] (*1)
123	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB1 ENCODER
124	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB2 ENCODER
125	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB3 ENCODER
126	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB4 ENCODER
127	0	0	0	0	0	UC	0-127	KNOB5 ENCODER

(Nota 1) 0-63: Switch off, 64-127: Switch on

**Formato dei dati MIDI**

YAMAHA [ Campionatore professionale ]

Data:14-09-1999

Modello A5000/A4000 Tabella di implementazione MIDI

Versione: 1.0

Funzione...	Trasmesso	Riconosciuto	Note
Canale Default base Cambiato	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	memorizzato
Modo Default Messaggi Modificato	x x *****	1,2,3,4 POLY, MONO (M=1) x	memorizzato
Numero della nota : True voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity Note ON Note OFF	o v=1-127 x	o v=1-127 x	
After di tasto Touch di canale	x o	x o	
Pitch Bender	o	o *1	risoluzione a 7 bit
Control	5 o 7 o 10 o 64 o 65 o 66 o	o *1 o *1 o *1 o *1 o *1 o *1	portamento time volume pan sustain portamento sostenuto (assignable)
Change 0-120	o	o *1	
Prog Change : True #	x *****	o 0 - 127 *1 o 0 - 127	
System Exclusive	o	o *2	object ecc.
: Song Pos. Common : Song Sel. : Tune	x x x	x x x	
System : Clock Real Time: Commands	x x	o *3 o *3	
Mes- :All Sound OFF saggi:Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF ausi- :Active Sense liari:Reset	x x x x x x	o o x o o x	
Note:	*1 riceve con il filtro di ricezione abilitato. *2 riceve con il numero di dispositivo non su off. *3 riceve se program LFO sync = MIDI		

 Modo 1 : OMNI ON , POLY  
 Modo 3 : OMNI OFF, POLY

 Modo 2 : OMNI ON , MONO  
 Modo 4 : OMNI OFF, MONO

 o : Si  
 x : No

**INDICE**

**A**

AC Inlet, ingresso o presa per CA ..... 12

Accessori forniti ..... 4

Accuracy (Precisione)..... 223

AD Input (Ingresso) ..... 107

AD Input : Caratteristica dell'ingresso AD..... 85

AD Input Gain ..... 158

AD Input on/off..... 107

AD Input Source ..... 107

AD Input-L Pan ..... 107

AD Input-R Pan..... 108

Add ..... 95

ADInput-L Output Level1 ..... 108

ADInput-L Output Level2 ..... 108

ADInput-L Output1..... 108

ADInput-L Output2..... 108

ADInput-R Output Level1..... 109

ADInput-R Output Level2..... 109

ADInput-R Output1 ..... 108

ADInput-R Output2 ..... 109

AEG Attack Mode ..... 138

AEG Attack Rate ..... 99, 137

AEG Decay Rate ..... 99, 137

AEG Rate Scaling..... 138

AEG Rate Velocity Sensitivity ..... 138

AEG Release Rate ..... 99, 137

AEG Sustain Level..... 137

After Touch..... 201

AIEB1 I/O, Scheda di espansione ..... 14, 237

AIFF ..... 228

All Delete (ALLDEL) ..... 151

Alternate Group ..... 101, 145

Amplitude EG ..... 99, 137

Amplitude Modulation Depth ..... 144

Arrange..... 211

Arrange, tipo di ..... 211

ASSIGNABLE, pulsante ..... 11, 86

ASSIGNABLE, funzione del tasto..... 197

ASSIGNABLE OUT 1 — 6..... 13

ASSIGNABLE OUT L, R..... 12

Audio Input, collegamenti ..... 23

Audio Output, collegamenti ..... 20

Audition..... 222

AUDITION, pulsante..... 86

AUDITION Key EasyEdit ..... 197

AUDITION Key Effect ..... 197

AUDITION Key Trigger Mode..... 198

Auto ..... 122

Auto Audition ..... 126

Auto Normalize ..... 157

Auto Snap..... 123

Auto Zero..... 123

**B**

Backup ..... 182

Backup Number (Backup #)..... 183

Basic Receive Channel..... 89

Breakpoint1 ..... 132

Breakpoint2..... 132

Bulk Dump ..... 216

Bulk Protect ..... 201

Bulk Type..... 216

**C**

Calcoli ..... 124, 223

CD-DA..... 184

CD-DA Control (CDDACtrl) ..... 161

CD-ROM Drive ID ..... 161

CDR DriveID ..... 183

Center ..... 191

Channel ..... 200

Channel Message ..... 200

Channel Setup (ChSetup)..... 112

Click Beat..... 163

Click Level..... 163

Click on/off ..... 164

Click Tempo..... 163

Coaxial Input/Output ..... 22

Comando ..... 177, 204

COMMAND/EXIT, pulsante..... 86

Control ..... 101, 110

Control Change..... 191, 201

Control Change, elenco numeri di ..... 270

Control, tipo di..... 192

Controller Reset..... 112

Controller, sezione ..... 64

Coperchio superiore (rimozione e sostituzione) ..... 232, 233

Copy..... 206

Copy Type ..... 181, 206

Copy Volume ..... 181

Create ..... 126

Create Oscillator (CREATE OSC)..... 227

Crossfade (dissolvenza incrociata) ..... 100

Crossfade (Xfade)..... 100

Crossfade Area ..... 220

Curve ..... 219

Custom ..... 198

Cutoff ..... 98, 134

Cutoff Distance ..... 98, 134

Cutoff Modulation Depth ..... 144

Cutoff Modulation Phase Invert..... 144

Cutoff Velocity Sensitivity ..... 134

**D**

Delete .....	94, 169, 185, 194, 208
Delete, tipo di.....	208
Device.....	110, 147, 192
Device Number (Device#).....	201
Digital Input & Output, terminali.....	13
Directory.....	176
Disk.....	166, 167, 173, 181, 182, 210
Disk, comandi relativi a .....	177
Disk Mode.....	166
Disk Select.....	173
Disk Setup.....	173
Display.....	10
Division.....	221
Down.....	176
Drive.....	66
Drive ID.....	173, 179
Duplicate.....	94

**E**

Easy Edit .....	96
Edit .....	118
Effect .....	102, 160
Effect Edit (EfEdit).....	104, 160
Effect Edit Type.....	105
Effect Number (Effect#).....	105
Effect Output.....	102, 104
Effect, elenco dei parametri.....	258
Effect, sezione .....	63
Effect Setup (EfSetup).....	160
Effect Setup A (EfSetupA).....	102
Effect Setup B (EfSetupB).....	104
Effect, tipo.....	102, 104
Effect, elenco dei tipi .....	256
Effect1 BYPASS .....	102
Effect1 — 3 Connect .....	102, 104
Effect2 BYPASS .....	103
Effect3 BYPASS .....	103
Effect4 BYPASS .....	104
Effect4 — 6, collegamento .....	103, 104
Effect5 BYPASS .....	104
Effect6 BYPASS .....	104
EG .....	137
End Type.....	124
Errore, messaggi di .....	273
Expand & Velocity Range (Exp&Vel).....	131
Expand Dephase.....	131
Expand Detune.....	131
Expand Width .....	131
Expansion Memory.....	14
Expansion Memory, installazione .....	234
EXPORT .....	228
Export Type.....	228
External Control (EXT CTRL).....	161
External Interface, sezione .....	65

Extract.....	121
--------------	-----

**F**

Factory Reset.....	86
Fade (dissolvenza).....	218
Fade In .....	219
Fade Out .....	219
Fade Type .....	219
FEG Attack Level .....	139
FEG Attack Level Velocity Sensitivity.....	140
FEG Attack Rate .....	139
FEG Decay Rate.....	139
FEG Init Level .....	139
FEG Level Velocity Sensitivity.....	140
FEG Rate Scaling .....	140
FEG Rate Velocity Sensitivity.....	140
FEG Release Level.....	139
FEG Release Rate.....	139
FEG Sustain Level .....	139
File .....	176
Filter.....	98, 133
Filter & Equalizer (Filtr&EQ) .....	133
Filter EG.....	138
Filter Gain .....	97, 134
Filter Scaling (FiltrScal).....	135
Filter Scaling Breakpoint1 .....	136
Filter Scaling Breakpoint2.....	136
Filter Scaling Cutoff1 .....	135
Filter Scaling Cutoff2 .....	136
Filter Type.....	133
Filter Type List.....	133
Fixed Pitch .....	130
Floppy Disk .....	15
Floppy Disk Drive .....	11
Focus .....	95
Format.....	177
Format Type .....	178
Free Memory.....	89
Freeze.....	212
Freeze Type.....	213
Frequency.....	155
From Disk.....	181
From Effect.....	207
From length/beat/time .....	223
From Pitch.....	224
From Program .....	207, 214, 226
From Sample .....	207
From SampleBank .....	214, 227
From Tempo .....	223
From Volume .....	181
Function, pulsanti.....	11
Function Key Number (Function Key#) .....	193
Function Key Setup (FkeySet) .....	192
Funzione .....	147, 198
Funzioni, schema a grappolo.....	73

**G**

Go..... 151

**H**

Hard Disk, installazione ..... 240, 244  
 Headphone Jack..... 10  
 High Frequency (alta frequenza) ..... 190  
 High Gain..... 189  
 High Key ..... 128, 154  
 High Width..... 190

**I**

Immissione caratteri ..... 81  
 Import ..... 175  
 Index..... 287  
 Init Type ..... 217  
 Initialize..... 217  
 InitTo..... 217  
 Input..... 155  
 INPUT L, R connettori ..... 10  
 Insert ..... 185  
 I/O Scheda d'espansione (AIEB1)..... 14

**K**

Key..... 99  
 Key Crossfade ..... 100, 128  
 Key High Limit..... 99  
 Key Low Limit ..... 99  
 Key Map..... 154  
 Key Range Shift..... 99  
 Key Setup (KeysSet)..... 197  
 Knob (Manopola) ..... 10  
 Knob 1 Type (KNOB1TYPE)..... 84  
 Knob Controller (KnobCtrl) ..... 191  
 Knob Controller Setup (KnobSet) ..... 191  
 Knob Number (Knob#)..... 192

**L**

LCD, controllo contrasto ..... 10  
 LengLock ..... 122  
 length..... 220  
 Length..... 221  
 length %..... 220  
 length % / beat % / time % ..... 223  
 Level ..... 96  
 Level Offset..... 196  
 Level Scaling (LvlScal) ..... 132  
 Level1 ..... 132  
 Level2 ..... 132  
 LFO..... 143  
 LFO Delay ..... 143  
 LFO Key On Sync..... 144

LFO Speed ..... 143  
 LFO Wave ..... 143  
 Load..... 167, 169, 171, 172  
 Load All..... 167, 169, 171  
 Load OS..... 185  
 Load To Program..... 168  
 Loop Crossfade (LoopXfade) ..... 220  
 Loop Divide (LOOPDIV) ..... 221  
 Loop End Address ..... 122  
 Loop Mode..... 123, 214  
 Loop Monitor ..... 124  
 Loop Remix (LoopRmx) ..... 125  
 Loop Start Address ..... 121  
 Loop Tempo ..... 124  
 Low Boost Frequency ..... 190  
 Low Boost Gain..... 189  
 Low Frequency..... 190  
 Low Gain..... 189  
 Low Key ..... 128, 154  
 Low Width ..... 190

**M**

Map From..... 212, 222  
 Map Key ..... 155, 212, 222  
 Map/Out ..... 127  
 MapTo ..... 153  
 Master ..... 195  
 Master Volume, Controllo ..... 10  
 Max. Polifonia..... 62  
 Middle Frequency (frequenza media) ..... 190  
 Middle Gain (guadagno medio) ..... 189  
 Middle Width (larghezza media) ..... 190  
 MIDI ..... 200  
 MIDI Ch..... 112  
 MIDI, canale..... 192  
 MIDI collegamenti ..... 25  
 MIDI connettori o porte ..... 12  
 MIDI, controllo..... 101  
 MIDI Input ..... 82  
 MIDI Out ..... 191  
 MIDI/CTRL..... 145  
 MIDI→Sample..... 84, 90  
 MIDI→Sample Layer Selezione ..... 198  
 Minus Side Gain..... 219  
 Mix ..... 96  
 Mix & Key Range (Mix&key) ..... 127  
 Modo, pulsanti di..... 10  
 Monitor ..... 151  
 Monitor & Click (Mon&Click) ..... 163  
 Monitor, livello del ..... 163  
 Monitor Output ..... 163  
 Mount..... 173  
 Move ..... 226  
 Move Type..... 226  
 Multiple Floppy Disk Save/Load..... 211

**N**

New Bank .....	94
New Sequence (NEW_SEQ) .....	194
New Volume (NEW VOL) .....	172
Normalize .....	121, 218
Note .....	193
Note Display, tipo di .....	198
Note Number .....	193
Note On, tipo di .....	112
Numero di partizioni .....	179

**O**

Omni .....	200
Open/Close .....	84, 93
Optical Input/Output .....	13, 22
Optimize .....	151
Optional Equipment, installazione .....	232
Original Key .....	128, 154
Original Length/Beat/Time .....	223
Original Sample Pitch .....	224
Original Tempo .....	223
OS File, tipo di .....	185
Out&Gain .....	97
Output .....	195
Output Level1 .....	97, 129
Output Level2 .....	97, 129
Output1 .....	97, 129
Output2 .....	97, 129

**P**

Page .....	199
Pan .....	96
Panel Play .....	191
Parameter Number (Parameter#) .....	105
Part .....	91, 92
Partizione .....	174
PEG Attack Level .....	141
PEG Attack Rate .....	140
PEG Decay Rate .....	141
PEG Initial Level .....	141
PEG Level Velocity Sensitivity .....	142
PEG Range .....	142
PEG Rate Scaling .....	141
PEG Rate Velocity Sensitivity .....	141
PEG Release Level .....	141
PEG Release Rate .....	141
PEG Sustain Level .....	141
Phones (Cuffie) .....	10
Pitch .....	98, 129
Pitch Bend .....	201
Pitch Bend, range del .....	146
Pitch Bend, tipo di .....	145
Pitch Coarse .....	98, 129
Pitch Convert .....	222

Pitch EG .....	140
Pitch Fine .....	98, 130
Pitch Modulation Depth .....	144
Pitch Modulation Phase Invert .....	144
Play Mode .....	88
Play & Load .....	174
Play/ Pause/ Continue .....	161, 194
Playable Area .....	85
Playback Speed .....	194
Plus Side Gain .....	219
Poly/Mono .....	96, 127
Portamento .....	98
Power, collegamento all'alimentazione .....	19
Power ON/OFF .....	27
Power Switch .....	11
Pre Trigger .....	156
Process .....	157, 218
Process, tipo di .....	218
Program .....	89, 167, 211, 216
Program Change .....	200
Program Control, funzione .....	110
Program Controller A/B (PgmCtrlA/B) .....	110
Program Level .....	90
Program LFO (PgmLFO) .....	113
Program LFO Cycle .....	114
Program LFO Initial Phase .....	114
Program LFO Phase Reset Ch .....	114
Program LFO Phase Reset Note .....	114
Program LFO Sync .....	113
Program LFO Tempo .....	114
Program LFO Wave .....	113
Program Load (PgmLoad) .....	167
Program Mix (PgmMix) .....	90
Program Mode .....	92, 89
Program Portamento .....	91
Program Portamento Mode .....	92
Program Portamento Rate/Time .....	92
Program Portamento (PgmPorta) .....	91
Program Select (PgmSel) .....	89
Program Transpose .....	91

**Q**

Q/Width .....	98, 134
Q/Width Velocity Sensitivity .....	134
Quick Entry (immissione rapida) .....	83

**R**

Random Pitch, (intonazione o pitch casuale) .....	130
Range .....	111, 148
Rec Effect on/off .....	160
Receive Channel (Rch) .....	85, 145
Receive Channel Assign (RchASSIGN) .....	94
Receive Port .....	202
Record .....	151

Record Level Control ..... 10  
 Record Mode (REC) ..... 150  
 Record, tipo di ..... 153  
 Record/ Stop ..... 194  
 Recording Effect Edit ..... 160  
 Recording Effect ON/OFF ..... 160  
 Recording Effect Setup ..... 160  
 Recording Setup (RecSetup) ..... 153  
 RecPort& PlayChannel ..... 194  
 Register ..... 126, 214  
 Register Source ..... 215  
 Register Source Control ..... 215  
 Register Source Effect ..... 215  
 Register Source Setup ..... 215  
 Register, tipo di ..... 215  
 Remain ..... 151  
 Remix ..... 125  
 Remix Type ..... 125  
 Remix Type Variation ..... 125  
 Remix Zone End ..... 126  
 Remix Zone Start ..... 126  
 Remove ..... 95  
 Resample ..... 222  
 Resample, tipo di ..... 222  
 Reserve ..... 94  
 Reverse ..... 218  
 Revert ..... 230  
 RW-Erase ..... 183

**S**

Sample ..... 84, 93, 153, 169, 217  
 Sample & Hold Speed (S/Hspeed) ..... 107  
 Sample/Sequence ..... 210  
 Sample Bank ..... 95  
 Sample Controller A/B (SmpCtrlA/B) ..... 146  
 Sample EQ Frequency ..... 135  
 Sample EQ Gain ..... 135  
 Sample EQ Type ..... 135  
 Sample EQ Width ..... 135  
 Sample Information (SmpInfo) ..... 124  
 Sample Level ..... 127  
 Sample Load (SmpLoad) ..... 169  
 Sample Pan ..... 127  
 Sample Portamento Mode ..... 130  
 Sample Portamento Rate/Time ..... 130  
 Sample Select (SmpSel) ..... 93  
 Sample Solo ..... 93  
 Sample/Sequence ..... 208  
 SampleBank ..... 211  
 SampleBank Selection ..... 95  
 Sampling Tone Generator ..... 59  
 Save ..... 194, 208  
 Save Type ..... 209  
 Save/Load ..... 182  
 SCSI, connettore ..... 12

SCSI, installazione dei dispositivi ..... 251  
 Self ID (autoidentificazione) ..... 173  
 Sequence ..... 171, 194  
 Sequence Data ..... 65  
 Sequence Load (SeqLoad) ..... 171  
 Sequencer, sezione del ..... 64  
 Setup ..... 107, 153, 173  
 Shortcut Commands (Comandi brevi) ..... 86  
 SIMM ..... 14  
 SIMM, installazione delle ..... 234  
 Snap ..... 123  
 Solo ..... 89  
 Sort ..... 93  
 Sound Check ..... 28  
 Source Program ..... 215  
 Source Sample ..... 216  
 Specifiche tecniche ..... 254  
 Start Edge Level ..... 158  
 Start Trigger ..... 158  
 Step ..... 121  
 Step Number (Step #) ..... 115  
 Step Wave Slope ..... 115  
 Step Wave Total Step ..... 115  
 Stereo Level ..... 156  
 STEREO OUT L/MONO, R connettori ..... 12  
 Stereo Out To Assignable Out ..... 195  
 Stereo/Mono ..... 155  
 Stereo→Mono ..... 225  
 Stereo→Mono Type ..... 225  
 Stop ..... 161  
 Stop Edge Level ..... 159  
 Stop Trigger ..... 159  
 System ..... 197  
 System Exclusive (SysEx) ..... 201  
 System File ..... 182  
 System, parametri ..... 65

**T**

Target Area ..... 212  
 Target Channel ..... 212  
 Test ..... 183, 184  
 Time Stretch ..... 222  
 To Disk ..... 181  
 To Effect ..... 207  
 To length/beat/time ..... 223  
 To Pitch Coarse ..... 224  
 To Pitch Fine ..... 224  
 To Program ..... 207, 227  
 To Sample ..... 207, 213  
 To SampleBank ..... 227  
 To Tempo ..... 223  
 To Type ..... 213  
 To Volume ..... 181  
 Totale ..... 121  
 Total EQ (TotalEQ) ..... 189



# ISTRUZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

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

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

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

**2.** 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. La tensione di alimentazione necessaria è stampata sulla piastrina del nome. (Per la localizzazione della piastrina, vedere la sezione "MESSAGGIO SPECIALE".) In caso di dubbi, rivolgetevi al vostro rivenditore per istruzioni.

**4. PERICOLO:** Istruzioni per la messa a terra: Questo apparecchio deve essere messo a terra e quindi è stato dotato di una presa a tre terminali. Nel caso il prodotto dovesse funzionare male, il terminale di messa a terra fornisce un tracciato di bassa resistenza per la corrente elettrica riducendo il rischio di scossa. Se la vostra presa a muro non prevede questo tipo di spina, contattate un elettricista e fatela sostituire secondo i codici elettrici locali. NON modificate la spina né cambiatela 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 prolunghie. In caso di necessità, per un cavo fino a 7,5 metri, il diametro minimo è 18 AWG (un valore della scala American Wire Gauge). Nota: al decrescere del valore del numero AWG aumenta la conduttanza. Per cavi più lunghi, rivolgetevi ad un elettricista.

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

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

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

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

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

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

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

- Il cavo di alimentazione è stato danneggiato; oppure
- All'interno dell'apparecchio sono caduti oggetti oppure è filtrato del liquido; oppure
- L'apparecchio è rimasto esposto alla pioggia; oppure
- La tastiera non funziona, mostra dei cambiamenti notevoli ed evidenti nell'esecuzione; oppure
- 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.

## INFORMAZIONI FCC

### 1. AVVISO IMPORTANTE: NON MODIFICATE QUESTA UNITÀ!

Questo apparecchio, se installato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, segue le norme FCC. Eventuali modifiche non approvate espressamente dalla Yamaha potrebbero invalidare il vostro diritto di usare l'apparecchio.

### 2. IMPORTANTE:

Quando collegate questo apparecchio ad accessori e/o ad un altro apparecchio, usate soltanto cavi schermati di alta qualità. DEVONO essere usati i cavi forniti con questa unità. Seguite tutte le istruzioni relative all'installazione, altrimenti potrebbe essere invalidata la vostra autorizzazione ad usare questo apparecchio negli U.S.A.

### 3. NOTA:

Questo strumento è stato provato e garantito in conformità con le specifiche tecniche stabilite per dispositivi digitali della Classe B, secondo le norme FCC parte 15. Queste norme servono a garantire una ragionevole misura di protezione contro interferenze con altri dispositivi elettronici nell'ambiente residenziale. Questo apparecchio genera/usa frequenze radio e, se non viene installato e usato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, può provocare interferenze. L'osservazione delle norme FCC non garantisce che le interferenze non si manifestino in tutte le installazioni. Se questo apparecchio dovesse essere causa di interferenza nella ricezione radio e TV - può essere fatta una verifica disattivandolo e quindi riattivandolo - potete cercare di eliminare il problema seguendo una delle seguenti misure:

Spostate questo strumento o l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza.

Collegate questo strumento ad una presa diversa in modo che esso e l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza si trovino su circuiti diversi, oppure installate dei filtri di linea per corrente alternata.

Nel caso di interferenza radio/TV, riposizionate l'antenna oppure, se il cavo dell'antenna è del tipo a nastro da 300 ohm, modificalo in un tipo coassiale.

Se queste misure correttive non dessero dei risultati soddisfacenti, vi suggeriamo di contattare un rivenditore Yamaha autorizzato. Se non avete la possibilità di trovare un rivenditore Yamaha autorizzato nella vostra zona, vi suggeriamo di contattare la YAMAHA MUSICA ITALIA SPA, Viale Italia 88, Lainate (Milano) - Telefono (02) 93577.1.

- Si riferiscono soltanto ai prodotti distribuiti dalla YAMAHA Corp. of America.

Queste informazioni sulla sicurezza vengono fornite secondo le leggi degli U.S.A.,  
ma dovrebbero essere osservate dagli utenti di tutti i paesi.

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

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

**PER INFORMAZIONI TECNICHE :  
YAMAHA-LINE per Tastiere elettroniche, Clavinova e Sintetizzatori  
tutti i giorni dalle ore 14.30 alle ore 17.15  
02/93572760**

**...SE TROVATE OCCUPATO...FATE UN FAX AL Nr.  
02/93572119**

**...SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E- MAIL):  
yline@eu.post.yamaha.co.jp**

-----  
Cognome \_\_\_\_\_ Nome \_\_\_\_\_

Ditta/Ente \_\_\_\_\_

Indirizzo \_\_\_\_\_

CAP \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Prov. \_\_\_\_\_

Tel. \_\_\_\_\_ Fax \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_

Strumento acquistato \_\_\_\_\_

Nome rivenditore \_\_\_\_\_ Data acquisto \_\_\_\_\_

Sì, inseritemi nel vostro data base per :

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

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

Data \_\_\_\_\_ **FIRMA** \_\_\_\_\_



**YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.**

**Viale Italia, 88 - 20020 Lainate (Mi)**

e-mail: [yline@eu.post.yamaha.co.jp](mailto:yline@eu.post.yamaha.co.jp)

YAMAHA Line (da lunedì a venerdì):

per Chitarre, Batterie e Audio Professionale (dalle ore 10.00 alle ore 12.30) Tel. 02/93572342 - Telefax 02/93572119

per prodotti Keyboards e Multimedia (dalle ore 14.30 alle ore 17.15) Tel. 02/93572760 - Telefax 02/93572119

per Masterizzatori (dalle ore 14.00 alle ore 17.00) Tel. 02/93577269 - Telefax 02/9370956