



AN200

DESKTOP CONTROL SYNTHESIZER / Analog Physical Modeling



Manuale di istruzioni

MESSAGGIO SPECIALE

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

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

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

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

Questo strumento, da solo o usato con amplificatori, cuffia o altoparlanti, può produrre livelli di suono in grado di provocare sordità permanente. NON fate funzionare a lungo lo strumento con il volume troppo alto o comunque fastidioso. Se accusate disturbi uditivi come fischi o abbassamento dell'udito, rivolgetevi ad uno specialista.

IMPORTANTE: Più il suono è forte, più è breve il periodo in cui si verifica il danno.

Alcuni prodotti elettronici Yamaha possono disporre di panche e/o dispositivi di montaggio accessori che costituiscono parte integrante dello strumento oppure vengono forniti come accessorio opzionale. Alcuni di questi articoli sono progettati per essere assemblati o montati dal rivenditore. Accertatevi che la panca sia stabile e che gli eventuali dispositivi di montaggio opzionali siano ben fissati PRIMA di usarli. La panca fornita dalla Yamaha è stata progettata unicamente per sedersi e non per altri usi.

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

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

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

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

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

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

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

POSIZIONE DELLA PIASTRINA: La piastrina, sulla quale appaiono il modello, il numero di serie, l'alimentazione ecc., si trova nella parte inferiore di questa unità. Dovreste annotare il numero di serie e la data dell'acquisto nello spazio previsto qui di seguito e conservare questo manuale come documento permanente del vostro acquisto.

Modello _____

N° di serie _____

Data dell'acquisto _____

CONSERVATE QUESTO MANUALE

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... INVIATE UN FAX AL NUMERO:
02/93572119

... SE AVETE LA POSTA ELETTRONICA (E- MAIL):
yline@eu.post.yamaha.co.jp

Cognome	Nome	
Ditta/Ente		
Indirizzo		
CAP	Città	Prov.
Tel.	Fax	E-mail
Strumento acquistato		
Nome rivenditore		Data acquisto

Sì, inseritemi nel vostro data base per:

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

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

Data	FIRMA
------	--------------

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

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



AVVERTENZA

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

- Non aprite lo strumento né tentate di disassemblare i componenti interni o di modificarli in alcun modo. Lo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. Se vi sembra che l'apparecchio non funzioni correttamente, smettete immediatamente di utilizzarlo e fatelo controllare da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Non esponete lo strumento alla pioggia, e non utilizzatelo in prossimità di acqua o in condizioni in cui esso possa essere soggetto ad umidità. Evitate di appoggiare contenitori con liquidi che possano penetrare in qualsiasi apertura.
- Se il cavo di alimentazione o la spina viene in qualche modo danneggiato, o se vi è un'improvvisa perdita di suono durante l'impiego dello strumento oppure

se si manifesta cattivo odore o fumo che vi sembra essere causato dallo strumento, spegnetelo subito, scollegate la spina dalla presa e fate ispezionare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.

- Usate soltanto l'alimentatore specificato (PA-3B o equivalente raccomandato dalla Yamaha). L'impiego di un alimentatore non adatto può provocare danni allo strumento e surriscaldamento.
- Prima di pulire lo strumento, staccate sempre la spina dalla presa di corrente. Non inserite né togliete la spina con le mani bagnate.
- Controllate periodicamente l'integrità della spina e togliete qualsiasi particella di sporco o polvere che possa essersi accumulata su di essa.



ATTENZIONE

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

- Evitate di posizionare il cavo di alimentazione in prossimità di fonti di calore come radiatori, caloriferi e non piegatelo eccessivamente per evitare di danneggiarlo. Evitate inoltre di appoggiare sul cavo oggetti pesanti oppure di posizionarlo in un luogo dove qualcuno lo possa calpestare.
- Quando estraete 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. Accertatevi inoltre di impostare sul livello minimo il volume di tutti i componenti e di regolarne gradualmente (mentre suonate) i controlli fino ad ottenere il livello di ascolto desiderato.
- Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive oppure a temperature estreme (ad esempio alla luce solare diretta, in prossimità di un calorifero oppure all'interno di un'automobile durante le ore diurne) per evitare la possibilità di deformazione del pannello oppure danni ai componenti interni.
- Non usate lo strumento in prossimità di altri apparecchi elettrici come televisori, radio o altoparlanti, poiché ciò può causare un'interferenza tale da compromettere il regolare funzionamento degli altri apparecchi.
- Non posizionate lo strumento in un luogo instabile dove può cadere.
- Prima di spostare lo strumento, togliete tutti i cavi collegati.
- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido e asciutto. Non usate solventi per vernici, diluenti, fluidi per la pulizia o panni imbevuti di sostanze chimiche. Inoltre, non appoggiate sullo strumento oggetti di plastica 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 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 (fischii e altri rumori nell'orecchio) consultate un medico.

■ SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA DI BACKUP

- Lo strumento contiene una batteria non ricaricabile per il backup interno, che consente di conservare i dati in memoria anche dopo lo spegnimento. Quando la batteria necessita di una sostituzione, appare sul display il messaggio "Err1". In tal caso, salvate immediatamente i vostri dati (usando un dispositivo esterno quale il MIDI Data Filer MDF3 Yamaha, che utilizza floppy disk) e fate sostituire la batteria di backup da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Non effettuate da soli la sostituzione della batteria di backup, per evitare il rischio di incidenti. Fate sostituire la batteria di backup solo da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Tenete la batteria di backup fuori dalla portata dei bambini, per evitare che possa essere accidentalmente ingoiata. Se ciò accadesse, consultate immediatamente un medico.

■ SALVATAGGIO DEI DATI DELL'UTENTE

- Salvate tutti i dati su un dispositivo esterno quale il MIDI Data Filer MDF3 Yamaha, 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.

Congratulazioni e grazie per aver acquistato un Desktop Control Synthesizer Yamaha AN200!

L'AN200 è una combinazione di un generatore di suono e di un sequencer che vi dà un'enorme quantità di potenza sonora e di controllo della performance in tempo reale in una confezione "desktop" eccezionalmente compatta e di facile impiego. È uno strumento sorprendentemente versatile e di alta qualità per la produzione musicale basata sui loop. Usatelo come parte di una configurazione DJ - oppure come arma segreta nel vostro arsenale da studio.

Con diciotto manopole e un'infinità di interruttori, molti dei quali "dedicati" - il che vuol dire che un controllo fa specificamente solo quello che il suo nome indica - l'AN200 è il sogno di synth di ogni appassionato.

La forza delle voci incredibilmente ricche ed eccezionali di tipo analogico dell'AN200 è costituita dal sistema di sintesi Analog Physical Modelling. Non solo dispone degli stessi controlli del suono, filtri e oscillatori rinvenibili su altri sintetizzatori analogici tradizionali, ma vi dà anche l'ampio spettro di suoni caldi, corposi e incisivi che hanno reso famosi questi strumenti leggendari.

Suonate le voci eccezionalmente stupende dell'AN200 con una polifonia di 5 note - dalla tastiera incorporata o da un dispositivo MIDI. Usate il sequencer incorporato a 16 step per creare le vostre sequenze rhythm o synth. E riversate l'editor AN200 completamente strutturato sul vostro computer - per inserire in esso TUTTA la potenza sonora che l'AN200 ha da offrire.

In queste pagine vi sono molte informazioni importanti ed utili. Leggete attentamente questo manuale, completamente e otterrete il massimo dal vostro nuovo sofisticato AN200.

● Elenco del contenuto della confezione

Nell'AN200 dovreste trovare i seguenti articoli. Controllate che vi siano tutti.

- Manuale di istruzioni
- CD-ROM
- Alimentatore per CA*

* Le raccomandazioni per l'alimentazione possono variare da un Paese all'altro. Consultate per ulteriori dettagli con il vostro negoziante Yamaha.

* I nomi di società e prodotti citati in questo manuale di istruzione sono marchi di commercio o marchi registrati delle rispettive società.

* Le videate riportate in questo manuale di istruzioni sono solo di riferimento didattico e possono in qualche modo differire da quelle che appaiono sul vostro strumento.

Sommario

Indice	6
Come usare questo manuale	8
Pannelli di controllo	9
Guida Quick Start	11
Struttura dei parametri	12
Flusso del segnale e diagramma del blocco degli effetti.....	13

Capitolo 1

Elementi base del Pattern.....15

Tip 1	Esecuzione di un pattern	15
Tip 2	Esplorazione di altri Pattern	15
Tip 3	Cambiare a volo i Pattern.....	16
Tip 4	Suonarlo al contrario	17
Tip 5	Cambiare il bpm	17
Tip 6	Intervenire sul Beat	18
Tip 7	Doppio tempo, metà tempo	18

Capitolo 2

Playback della Song.....19

Tip 8	Esecuzione di una Song	19
-------	------------------------------	----

Capitolo 3

La tastiera

Tip 9	Suonare la tastiera	20
Tip 10	Cambiare le ottave.....	20
Tip 11	Suonare la traccia Rhythm	21
Tip 12	Velocity	21

Capitolo 4

Elementi base di una Scena

Tip 13	Cambiamento di Scene.....	22
Tip 14	Morphing.....	22

Capitolo 5

Effetti.....23

Tip 15	Che cos'è un effetto?.....	23
Tip 16	Suonare con gli Effetti	24
Tip 17	Distorsione	26

Capitolo 6

Filtro (VCF).....27

Tip 18	Cutoff e Resonance	27
Tip 19	Azioni del filtro - tipi VCF.....	28
Tip 20	FEG Depth	30

Capitolo 7

Dadi e bulloni.....31

Tip 21	Show Value	31
Tip 22	Original Value.....	32
Tip 23	Panico! (ovvero "Ed ora cosa faccio?").....	33
Tip 24	Factory Reset.....	34

Capitolo 8

Playback del Pattern

Tip 25	Regolazione di Gate Time	35
Tip 26	Trasposizione della tonalità	36
Tip 27	Swing	37
Tip 28	Esclusione delle tracce.....	37
Tip 29	Esclusione delle note durante il playback.....	38
Tip 30	Controlli Mixer - Pan e Volume	39
Tip 31	Assegnazione Pattern ai pulsanti della tastiera ..	40

Capitolo 9

Modulazione LFO..... 41

Tip 32	Modulazione del volume	41
Tip 33	Modulazione del filtro	42
Tip 34	Modulazione del Pitch	42
Tip 35	Cambiamento della forma d'onda dell'LFO.....	43

Capitolo 10

Elementi base dell'EG

Tip 36	Conformare il suono con l'EG	46
Tip 37	Impiego di EG per controllare il filtro (FEG)....	49
Tip 38	Ulteriori informazioni su FEG Depth	50
Tip 39	Passare a valori negativi - con FEG Depth	51

Capitolo 11

Controlli avanzati di configurazione suono... 52

Tip 40	Portamento - l'effetto ultranoto	52
Tip 41	Suoni metallici ed altri - con FM Depth	53
Tip 42	Bilanciamento forme d'onda - VCO 1 e 2.....	54
Tip 43	Noise Level	55
Tip 44	Fare le forme d'onda - VCO 1 e VCO 2.....	55
Tip 45	Pieni, pastosi e corposi.....	57
Tip 46	Sync Mode e Sync Pitch	58
Tip 47	Creazione di Scene originali - e loro salvataggio	59

Capitolo 12

Free EG

Tip 48	Free EG	60
Tip 49	Cambiare Length delle vostre tracce Free EG ..	62

Capitolo 13

Pattern Power Tip

Tip 50	Ripresa del Pattern dall'inizio!	63
Tip 51	Shake, Retrigger e Roll!.....	64
Tip 52	Selezionare una voce (Copy Voice).....	65
Tip 53	Iniziare un pattern da una nota differente	65
Tip 54	Trasposizione del pitch di un pattern	66
Tip 55	Copiare un pattern (Sequence).....	67

Capitolo 14

Registrazione Pattern68

- Tip 56 Cancellazione di un Pattern ed inizio da zero ... 68
- Tip 57 Impostazione del conteggio del metronomo 69
- Tip 58 Registrazione di un Pattern in tempo reale 70
- Tip 59 Registrazione Step..... 72
- Tip 60 Memorizzazione del vostro nuovo Pattern..... 79

Capitolo 15

Registrazione della Song81

- Tip 61 Cancellazione di una Song e inizio da zero 81
- Tip 62 Creazione di una Song 82
- Tip 63 Impostare il BPM (tempo) per la vostra nuova Song..... 84
- Tip 64 Altre caratteristiche di editing della Song 85
- Tip 65 Aggiungere Pattern alla Song - Insert Pattern... 87
- Tip 66 Togliere Pattern dalla Song - eliminazione Pattern..... 88
- Tip 67 Memorizzare la vostra nuova Song 89

Capitolo 16

Tip veloci per utenti più esperti.....90

- Tip 68 Impiego di [SHIFT] e manopola [DATA] - per salti e rimbalzi 90
- Tip 69 Impiego di [SHIFT] per “tenere” un’impostazione 91
- Tip 70 Editing combinato di un gruppo di Step 91

Capitolo 17

Consigli pratici.....92

- Tip 71 Regolazione di Gate Time con la manopola [DATA]..... 92
- Tip 72 Regolazione del Pitch con la manopola [DATA]..... 92
- Tip 73 Cambiare il Pitch con la tastiera..... 93
- Tip 74 Stutter fill-in 1 94
- Tip 75 Stutter fill-in 2 94
- Tip 76 Stutter fill-in 3 95
- Tip 77 Assegnazione Pattern 95
- Tip 78 Progressione di accordi con Pattern Assign 95

Capitolo 18

Master Class 1 - Onstage.....96

- Tip 79 Sincronizzare l’AN200 con il vostro sequencer 96
- Tip 80 Cambiare i canali MIDI 97
- Tip 81 Configurazione Loopfactory - con l’SU200 98
- Tip 82 Sistema sync Loopfactory - con il DX200 99
- Tip 83 Campionamento Loopfactory..... 100
- Tip 84 Sistema completo DJ - piatto e tutto il resto!.. 101
- Tip 85 Megaconfigurazione Loopfactory - con MIDI Thru 101

Capitolo 19

Master Class 2 -

Produzione di musica avanzata 103

- Tip 86 Suonate l’AN200 come un sintetizzatore103
- Tip 87 Registrazione su un sequencer104
- Tip 88 Registrare su sequencer i movimenti delle manopole dell’AN200105
- Tip 89 Editing dell’AN200 via computer.....106
- Tip 90 Controlli del sequencer MIDI: Start, Continue, Stop107
- Tip 91 Salvataggio di Pattern e Song su un MIDI data filer108
- Tip 92 Ricaricare i Pattern e le Song salvate.....109

Appendice

Indice delle funzioni	110
Informazioni sul CD-ROM incluso.....	112
Specifiche tecniche	114
Messaggi di errore.....	114
Inconvenienti e rimedi.....	115
Sintesi Analog Physical Modeling e l’AN200	116
Formato Dati MIDI.....	118
Tabella di implementazione MIDI	139
Elenco strumenti traccia Rhythm	140

Come usare questo manuale

Come usare il manuale? Sembra piuttosto ovvio, lo ammettiamo. (Aprire e leggere...) Ma diamo qualche indicazione ulteriore:

1 *Andate direttamente alla guida Quick Start.*

Vi dice semplicemente senza termini incerti come impostare il vostro nuovo AN200 e ricavare il suono da esso.

2 *Leggete le 92 Tip o sezioni informative. **

Le Tip (per brevità continueremo a chiamare così le varie sezioni informative) sono applicazioni pratiche, significative che vi danno la sensazione di USARE effettivamente la macchina.

Se questo è il vostro primo generatore di suono o sintetizzatore, accendete l'AN200, aprite il manuale in corrispondenza di Tip 1 e proseguite da quel punto. Immaginatelo come un gioco: più tip completate, meglio conoscete la macchina e prima potrete raggiungere il vostro goal di diventare un vero mago del synth. Fate particolarmente attenzione alle "dritte" (Power Hints) che sono state inserite, perché sono ottime per ulteriori approfondimenti ed esplorazioni.

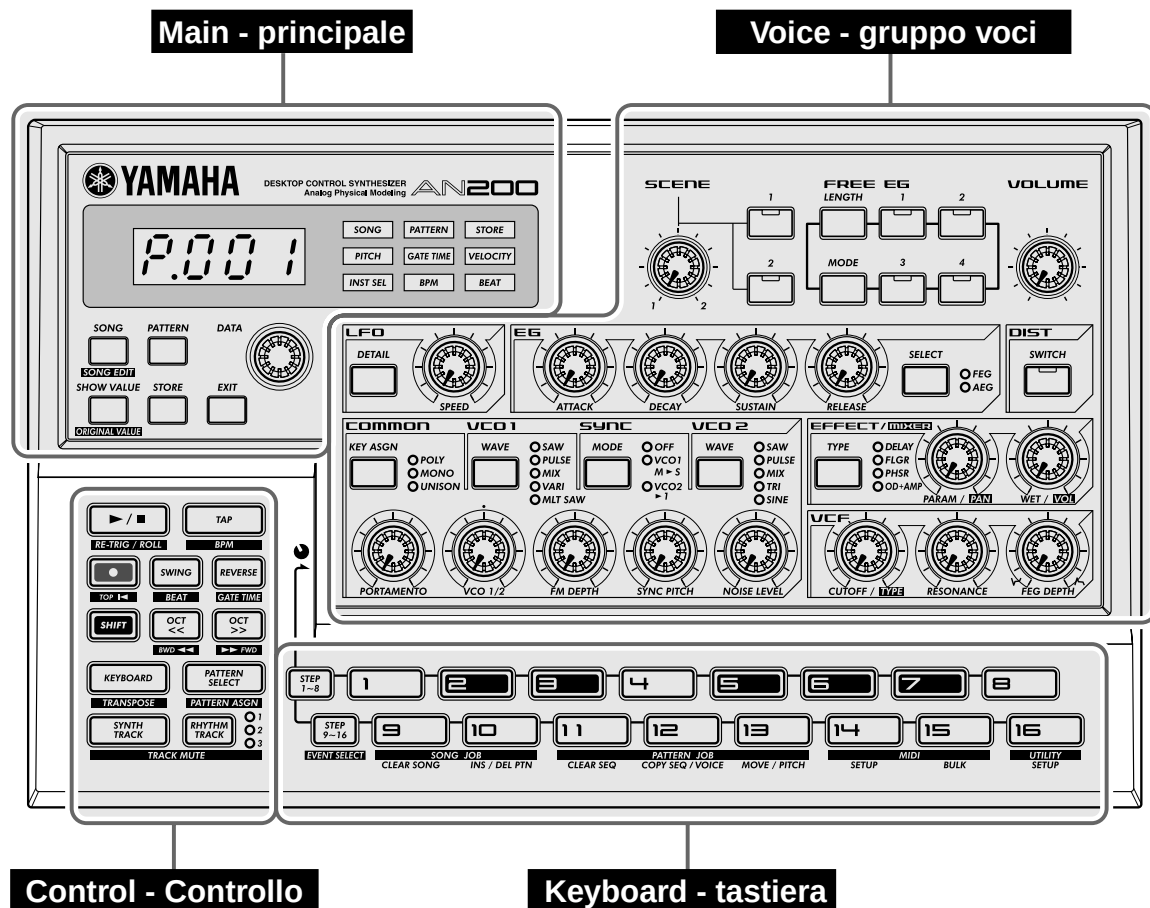
Se avete già anni di esperienza con i sintetizzatori analogici e conoscete già tutto circa la frequenza di taglio, la risonanza, le forme d'onda degli impulsi, la modulazione d'ampiezza, l'LFO, i VCO, gli EG e MIDI e avete perfino già sognato in sistema esadecimale - leggete comunque queste tip. Qualunque sia il vostro livello di esperienza vi è un'altissima probabilità che troviate materiale interessante e utile. Se avete bisogno prontamente di qualche informazione pertinente, controllate i riquadri Tech Talk, che sono un approfondimento tecnico.

3 *Se necessario, riferitevi all'appendice.*

Anche qui vi è un'infinità di informazioni utili e comode. Se qualcosa non funziona come vi aspettate, passate alla pagina 115 alla sezione **Inconvenienti e rimedi**. Se volete una spiegazione chiara e concisa di come il synth dell'AN200 funzioni, vedete a pagina 116 la **sintesi Analog Physical Modelling (modellazione fisica analogica) e l'AN200**. Se non siete sicuri su come procedere per ottenere l'aiuto ma avete una parola chiave in mente, consultate il **sommario** a pagina 6 oppure vedete a pagina 110 **l'indice per funzioni**.

Divertitevi!

Controlli del pannello



Ecco un modo semplice per acquisire familiarità con il vostro AN200! Il pannello frontale (o superiore) dell'AN200 può essere grossolanamente suddiviso in quattro sezioni: Main, Control, Voice e Keyboard. Guardate qui i vari controlli e controllate le Tip relative a ciascuno di essi per ulteriori informazioni.



I riferimenti Tip per ciascun controllo non sono completi o esaustivi. Essi danno la prima (o principale) Tip o informazione in cui il controllo appare oppure il gruppo di Tip che hanno una correlazione più immediata.

Main

Sono i controlli fondamentali dell'AN200 - per cambiare i modi operativi, regolare i valori, uscire dalla funzione e così via.

Display e indicatori

[SONG]	Tip 8, 62
[PATTERN]	Tip 1
Manopola [DATA]	Tip 2, 68
[SHOW VALUE]	Tip 21, 22
[STORE]	Tip 47, 60, 67
[EXIT]	Tip 23

Voice

Questi controlli servono per l'editing e cambiare il suono della voci.

[SCENE]	Tip 13, 14
[FREE EG]	Tip 48, 49
[VOLUME]	
[LFO]	Tip 32 — 35
[EG]	Tip 36 — 39
[DIST]	Tip 17
[COMMON]	Tip 45
[VCO 1]	Tip 44
[SYNC]	Tip 46
[VCO 2]	Tip 44
[EFFECT/MIXER]	Tip 15, 16, 30
[PORTAMENTO]	Tip 40
[FM DEPTH]	Tip 41
[NOISE LEVEL]	Tip 43
[VCF]	Tip 18 — 20

Control

Per la maggior parte, questi pulsanti sono relativi ai pattern - specialmente idonei per il controllo delle operazioni di registrazione e playback.

Start/Stop	Tip 1
[TAP]	Tip 5
Record	Tip 48, 50, 58, 59
[SWING]	Tip 6, 27
[REVERSE]	Tip 4, 25
[SHIFT]	Tip 68, 69
[OCT <<]	Tip 10, 62
[OCT >>]	Tip 10, 62
[KEYBOARD]	Tip 9, 26
[PATTERN SELECT]	Tip 3, 31, 77, 78
[SYNTH TRACK]	Tip 28
[RHYTHM TRACK]	Tip 28

Keyboard

La sezione Keyboard (o tastiera) ha parecchi usi:

- Suonare le vociTip 9, 86
- Selezionare i patternTip 2, 3, 31, 77, 78
- Controllare gli step della sequenza
..... Tip 29, 58, 59
- Selezionare le funzioni e le operazioni
...Tip 28, 51 – 57, 59, 61, 65, 66, 79, 80, 85, 90 – 92

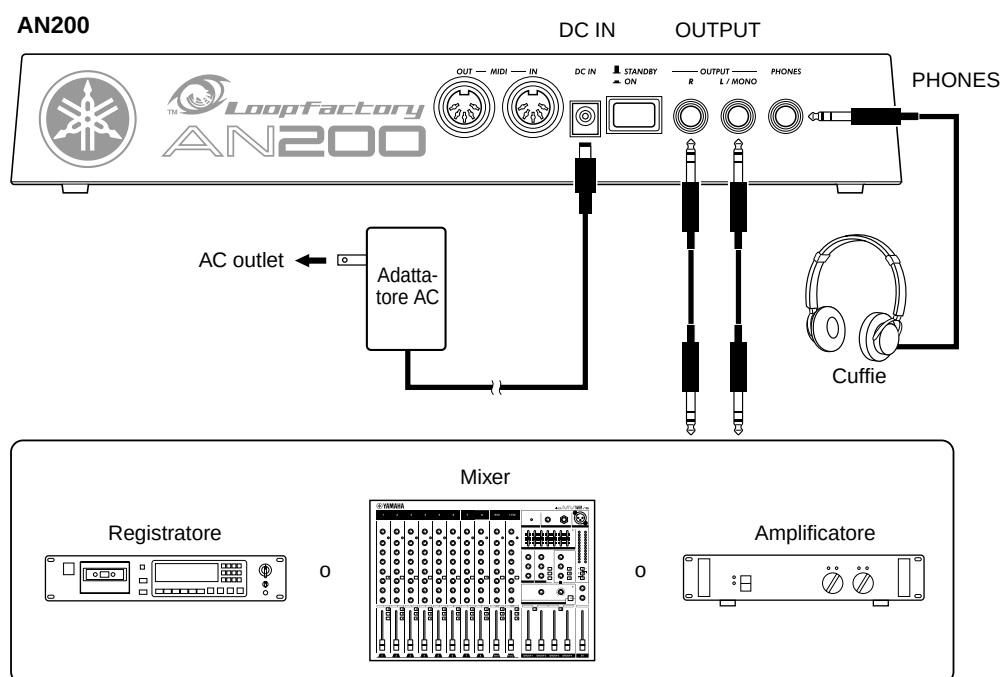
Guida Quick Start

Una volta estratto l'AN200 dalla scatola e dopo aver controllato che non manca alcuno degli articoli elencati nella confezione, è tempo di preparare il tutto per suonare.

1 Abbassate al minimo il controllolo VOLUME.

2 Collegate i jack OUTPUT (L/MONO e R) agli ingressi del vostro registratore/mixer/amplificatore.

Se state utilizzando un sistema monofonico, usate soltanto il jack L/MONO. Se state impiegando le cuffie, collegatele alla presa PHONES.



3 Inserite l'alimentatore incluso - prima un'estremità nel terminale DC IN, quindi l'altra nella presa per corrente alternata.

4 Accendete lo strumento con l'interruttore situato sul pannello posteriore. Quindi, accendete il vostro registratore/mixer/amplificatore.

5 Premete il pulsante Start/Stop sull'AN200 per dare inizio ad un pattern e regolate lentamente il controllo del VOLUME per portarlo ad un livello di ascolto appropriato.

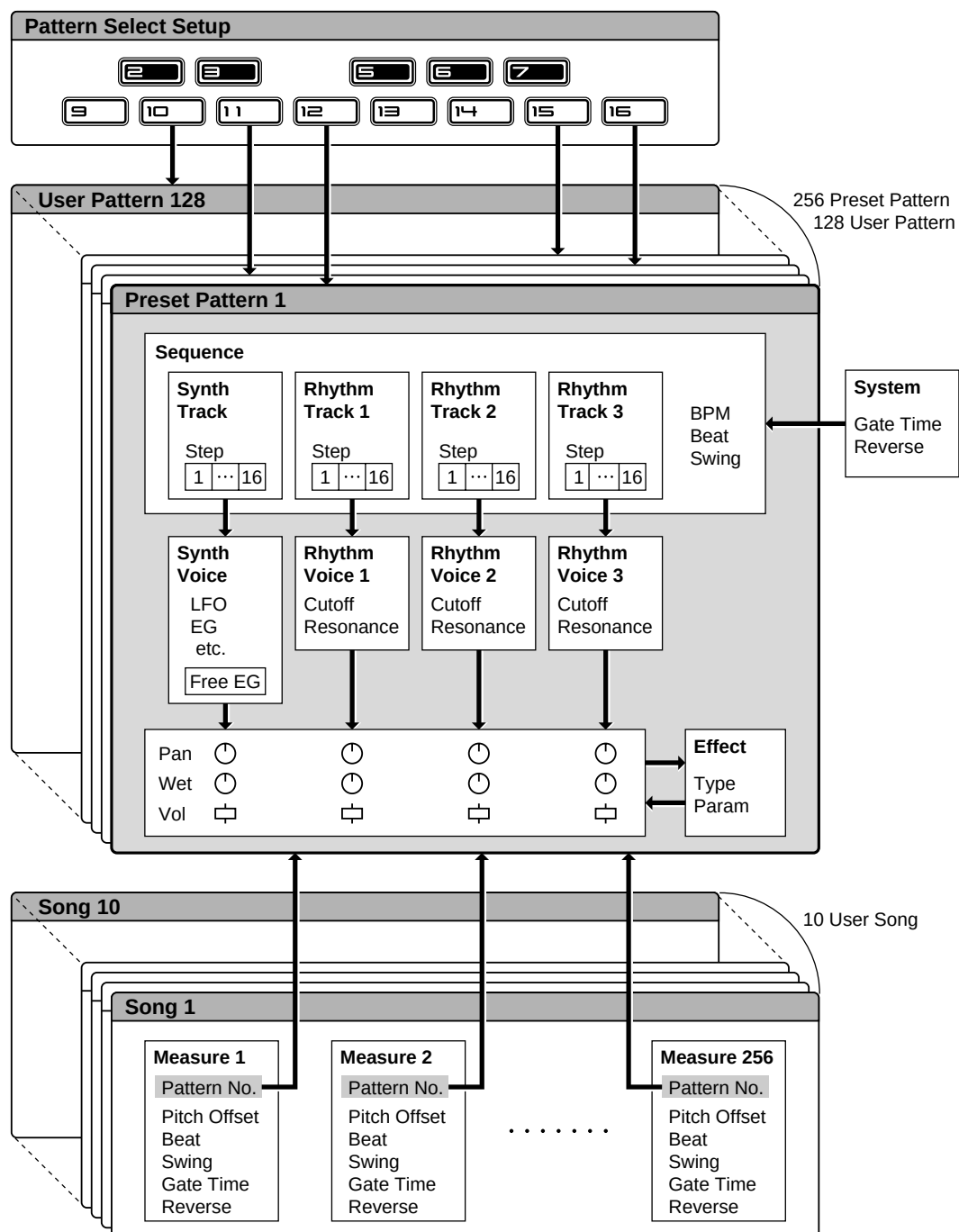
Per bloccare l'esecuzione del pattern è sufficiente premere nuovamente il pulsante Start/Stop.



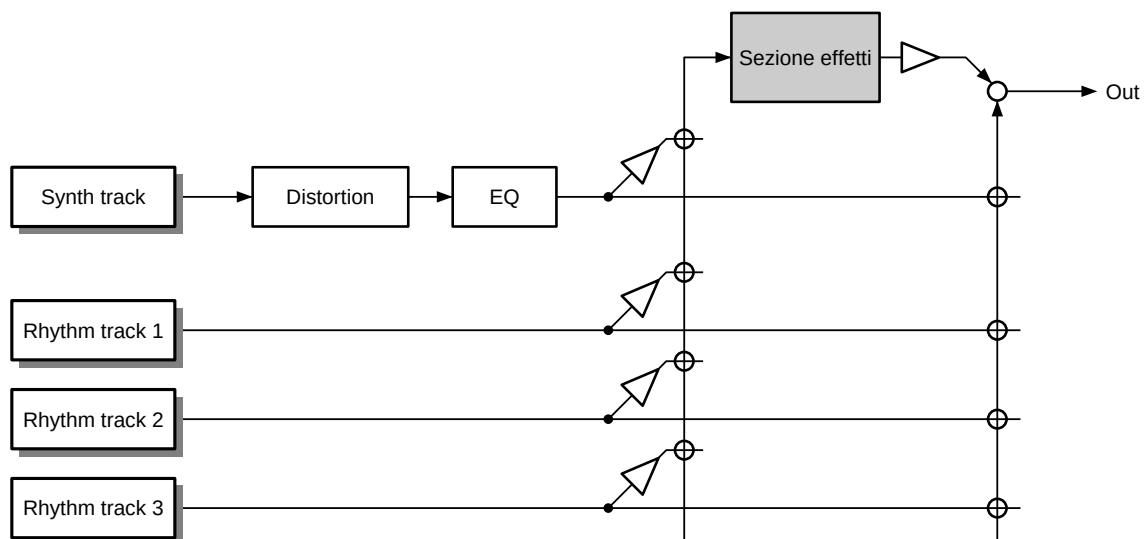
E questo è tutto. Ora proseguiamo con le Tip e cominciamo a suonare!

Struttura dei parametri

Questo diagramma mostra la struttura e la gerarchia delle Song, dei Pattern e delle Voice dell'AN200. Lavorando con l'AN200 ed esplorandone le varie funzioni e caratteristiche, consultate questo diagramma per vedere come si incastrano le varie tessere del puzzle.



Flusso del segnale e diagramma blocco effetti



L'elaborazione EQ è accessibile soltanto con il software Editor AN200.

Questo NON è un manuale di istruzioni!

Almeno non il solito. Ma, ripetiamo, l'AN200 non è uno strumento comune. È dotato di caratteristiche fantastiche, potenti eppure facili da usare che vi daranno il controllo completo del suono oltre ad un'enormità di funzioni in tempo reale che faranno risaltare le vostre performance dal vivo.

Con tutta questa potenza digitale nella sua struttura, l'AN200 è il nuovo strumento del futuro. Eppure contiene ancora il meglio del mondo analogico passato - basti pensare a tutte quelle manopole che vi consentono di modificare immediatamente il suono!

Sappiamo che a nessuno piace leggere i manuali. Ma passare attraverso questa collezione di informazioni e consigli importanti è qualcosa che dovete a voi stessi. Queste Tip vi mostrano come ottenete il massimo dal vostro nuovo AN200, nel tempo più breve possibile.

È come avere un programmatore esperto che vi porta con la mano e vi mostra le difficoltà, condividendo tutti i trucchi e le tecniche di cui avete bisogno per diventare padroni del vostro strumento. Queste Tip vi portano dagli elementi fondamentali alle informazioni più avanzate per ottenere i suoni che avevate in mente e per lavorare in maniera più che soddisfacente - senza perdita di tempo!

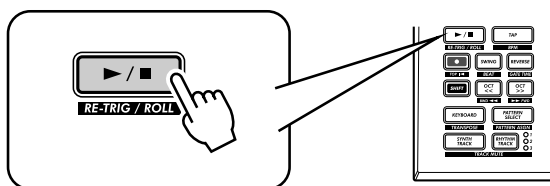
Pronti per la lettura...

Elementi base dei Pattern

Da qui inizia il vostro apprendistato sui sintetizzatori. In questa sezione imparerete ad eseguire i Pattern ed userete alcuni dei potenti strumenti dell'AN200 per cambiare il suono mentre il pattern viene eseguito.

Tip 1 Esecuzione di un Pattern

È da qui che ha inizio il divertimento - dai Pattern preprogrammati.



Premete il pulsante Start/Stop ed ascoltate l'esecuzione del Pattern. Il Pattern si ripete (cioè viene eseguito in loop) fin quando ripremete lo stesso pulsante per fermarlo.

● Che cosa sono esattamente i Pattern?

I Pattern possono essere immaginati come i mattoni musicali di base dell'AN200 - forniscono un suono strumentale (anche chiamato "Voice" o voce) più una frase ciclica (da cui deriva il termine looping) che utilizza quella voce.

Questi Pattern preregistrati rappresentano la base ritmica e melodica di cui avete bisogno per predisporre le tracce - nella vostra registrazione o nella vostra performance. Ricordate che potete creare anche Pattern vostri (vedere pagina 68).



Tech talk

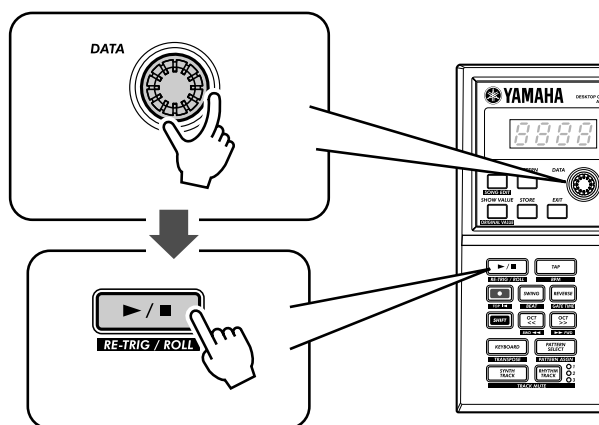
Modo Pattern

Selezionate il modo Pattern premendo il pulsante [PATTERN]. La lettera "P" sul display indica il modo Pattern.

Tip 2 Esplorazione di altri Pattern

L'AN200 dispone di 256 Pattern preprogrammati. Provatene qualcuno ora.

Usate la manopola [DATA] per selezionare un Pattern differente. Noterete come cambi il numero di Pattern sul display. Quindi premete il pulsante Start/Stop per eseguire il Pattern.



È possibile cambiare i Pattern anche durante il playback! Ruotate la manopola [DATA] mentre il Pattern è in corso di esecuzione - il nuovo pattern comincia a suonare immediatamente dopo che è finito quello precedente.



... Dettagli

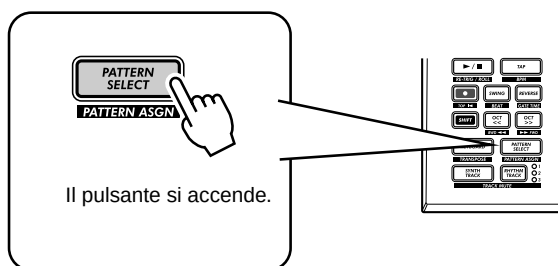
Ricordate che non potete selezionare voci separate dai Pattern. Se intendete ascoltare una certa voce, selezionate il Pattern che la contiene. Potete copiare quella voce in un Pattern differente; vedere Tip 52.

Tip 3 Cambiare al volo i Pattern

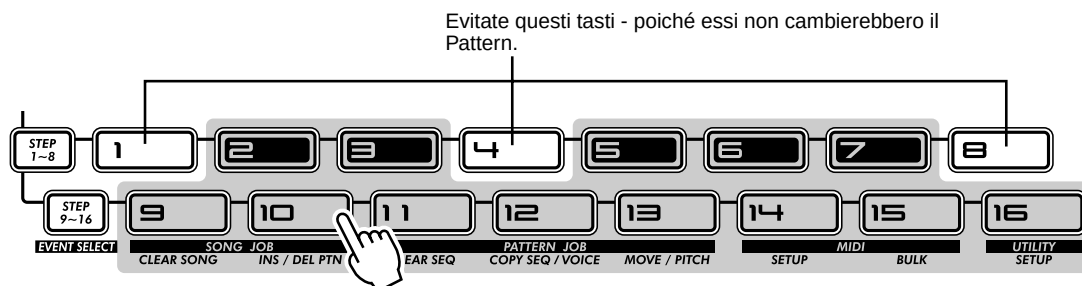
Ora provate a fare il mix. L'AN200 vi permette di modificare i Pattern alla semplice pressione di un pulsante...

Grazie alla funzione Pattern Select, potete concatenare in tempo reale i Pattern via tastiera - mentre li eseguite.

Selezionate un Pattern, quindi premete [PATTERN SELECT].



Date inizio al Pattern. Mentre esso è in corso di esecuzione, premete uno dei pulsanti della tastiera (tranne 1, 4 e 8).



Notate come inizia a suonare un nuovo Pattern non appena è finito quello precedente. È un ottimo sistema per assemblare vari Pattern in una performance dal vivo - e creare naturalmente al volo le vostre song. Se desiderate, potete usare i tasti per selezionare un Pattern prima ancora di iniziare il playback.



Power HintS

- **Ripetizioni**

A meno che non desideriate che lo stesso Pattern si ripeta più volte, non premete più di una volta un pulsante della tastiera. D'altra parte, se volete, potete programmare rapidamente la sequenza dei Pattern per l'intera song, senza attendere il playback di ciascun Pattern. L'AN200 memorizza i pulsanti premuti ed il numero di volte per cui sono stati premuti ed esegue automaticamente il playback dei Pattern programmati - ripetizioni comprese.

- **Altre ottave, più Pattern**

Prima di iniziare il Pattern, usate i pulsanti [OCT <<]/[OCT >>] per cambiare la gamma di ottava dei tasti. Ciò vi consentirà di selezionare altri Pattern!

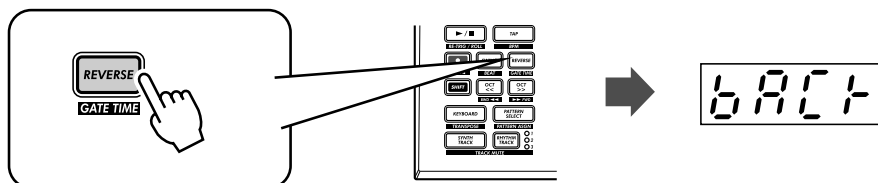
- **Assegnateli personalmente**

Le assegnazioni Pattern-to-key (Pattern - tasti) sono state fatte per voi. Tuttavia, potete anche rifare le assegnazioni e mettere assieme i Pattern che voi intendete usare per un accesso più immediato. (Vedere pagina 40.)

Tip 4 Suonatelo al contrario

La funzione Reverse vi permette di invertire completamente il Pattern e di suonare le note al contrario.

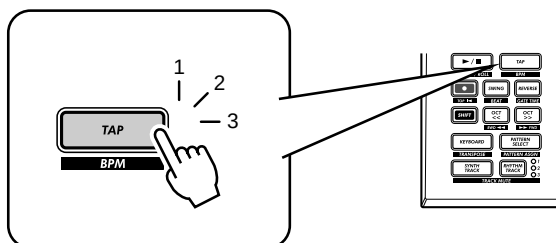
Prima di iniziare il Pattern (o durante il playback, se volete), premete semplicemente il pulsante [REVERSE].



Tip 5 Cambiare il bpm

Ora che avete ottenuto l'esecuzione di un Pattern, provate a modificarne la velocità di esecuzione. (Essa viene chiamata "bpm", che vuol dire "beat per minuto"). L'AN200 vi offre due modi per fare ciò: battere manualmente la velocità oppure usare la manopola [DATA] per regolarla.

1 Percuotete il pulsante [TAP] tre o quattro volte alla velocità desiderata.



Sul display appare il nuovo bpm. Il pulsante [TAP] e la spia BPM lampeggiano a tempo.

2 Se volete, regolate il bpm agendo sulla manopola [DATA].

3 Premete il pulsante Start/Stop per avviare il Pattern alla nuova velocità di bpm.



Potete cambiare il bpm anche durante l'esecuzione del Pattern. A tale scopo, è sufficiente dare inizio al Pattern prima dello step numero 1 sopra riportato.



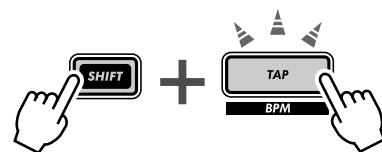
Tech talk

BPM

Determina la velocità o tempo di un Pattern.

Operazione

Usate il pulsante [TAP] per scandire il tempo; quindi regolatelo con la manopola [DATA]. Oppure tenete premuto [SHIFT] e premete [TAP/BPM]; quindi usate la manopola [DATA].



Range

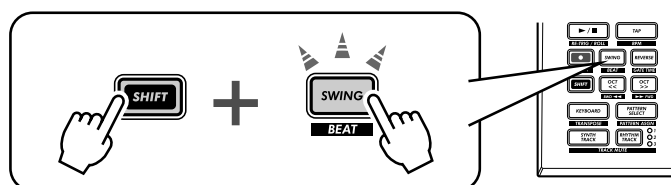
20.0 — 300.0 bpm

Tip 6 Intervenire sul Beat

Vi è più di un modo di intervenire con il ritmo. In realtà, l'AN200 vi dà un'infinità di modi con cui potete disturbare e alterare i vostri beat. Uno di questi è (col nome appropriato) la funzione Beat.

Rincontrerete ancora questo controllo quando registrerete i vostri Pattern. Ma ora vediamo come potete usarlo per modificare il feel di un Pattern mentre è in esecuzione...

- 1 **Selezionate un Pattern e dategli inizio premendo il pulsante Start/Stop per la sua esecuzione.**
- 2 **Mentre il Pattern è in corso, tenete premuto [SHIFT] e premete [SWING] (BEAT).**



Ora avete richiamato e approntato Beat, per cui potete ruotare la manopola [DATA] per cambiare l'impostazione.

Potete vedere come il Pattern viene influenzato dal numero di pulsanti accesi. Se è impostato su "16", tutti i 16 pulsanti step sono accesi e tutti i 16 step vengono eseguiti in playback normalmente. Cambiate l'impostazione su "1/2" e gli step da 13 a 16 vengono eliminati. Noterete come il Pattern non solo rallenta ma "cambia" sensazione. Cambiate il Beat su "8" e avrete soltanto l'intervento degli step da 1 a 8. Questa è esattamente la metà dei 16 step originali del Pattern e naturalmente viene eseguito a metà velocità.



Tech talk

Beat

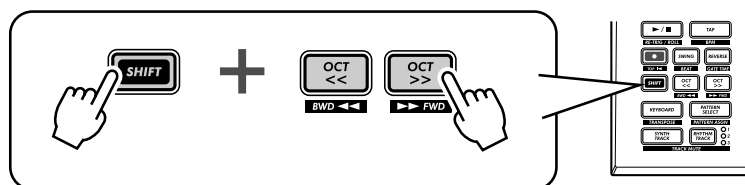
Determina il numero di step nel Pattern selezionato per il playback: 16, 12 oppure 8. Per l'impostazione, tenete premuto [SHIFT] e premete [SWING], quindi usate la manopola [DATA].

Range

16, 12, 8 steps

Tip 7 Doppio tempo, metà tempo

Questo è un modo drastico per raddoppiare istantaneamente la velocità di un Pattern oppure per dimezzarla.



Tenete semplicemente premuto [SHIFT] e premete il pulsante [OCT <<] - prima di iniziare il Pattern - per rallentare il bpm di un mezzo (metà). La prima metà del Pattern viene eseguita alla nuova velocità, prima di ritornare a quella originale.

Per raddoppiare il valore di bpm, tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [OCT >>] immediatamente prima dell'inizio del Pattern. Il Pattern viene eseguito due volte alla nuova velocità, quindi ritorna a quella normale.

Playback della Song

Come abbiamo detto prima, i Pattern rappresentano i mattoni fondamentali dell'AN200. Ma cosa possiamo costruire con essi?

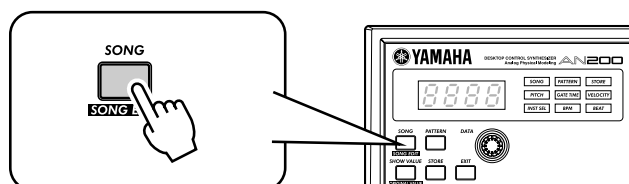
Le Song!

Il nostro gruppo di esperti programmatori ha creato alcune song usando i vari Pattern dell'AN200. Controllatele e ascoltate quanto potente e versatile può essere l'AN200 per registrare il vostro materiale.

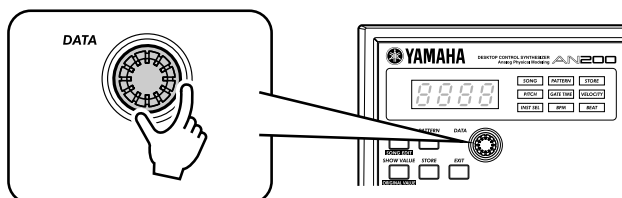
Tip 8 Esecuzione di una Song

Ora selezioniamo una Song e suoniamola.

1 Premete il pulsante [SONG].



2 Selezionate la Song desiderata agendo sulla manopola [DATA].



3 Premete il pulsante Start/Stop per eseguire la Song.

Per ulteriori informazioni sulle Song e come creare quelle vostre, vedere a pagina 81.



Tech talk

Modo Song

Premendo il pulsante [SONG] si seleziona il modo Song.



5.001

SONG	PATTERN	STORE
PITCH	GATE TIME	VELOCITY
INST SEL	BPM	BEAT

La lettera "S" indica il modo Song.

La tastiera

Piccolo e compatto com'è, l'AN200 dispone di una tastiera di un'ottava per suonare e registrare i suoni dello strumento.

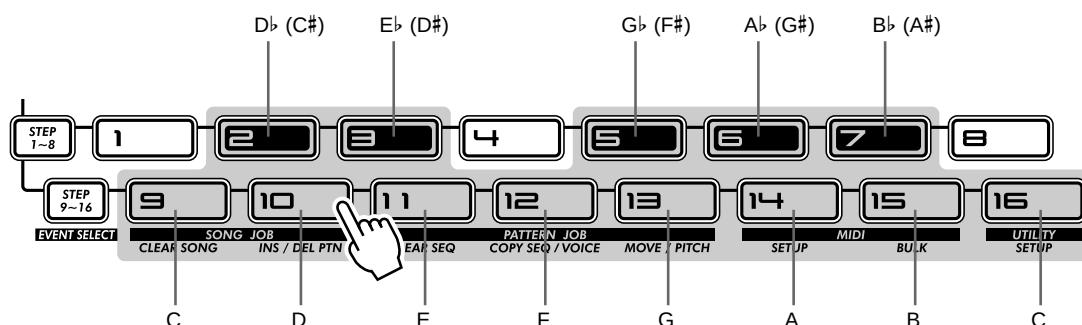
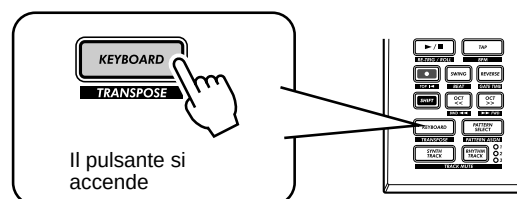
Tip 9 Suonare la tastiera

La tastiera incorporata è piccola - appena un'ottava - ma vi permette di usare tutte le caratteristiche dell'AN200 senza dovervi collegare ad una tastiera separata. Provatela ora.

1 Premete [KEYBOARD].

2 Suonate la tastiera.

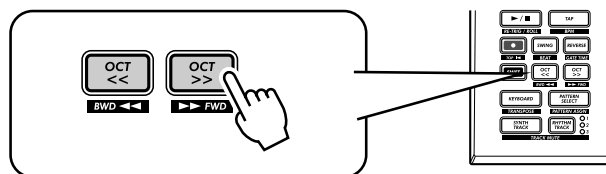
I pulsanti vi mettono a disposizione un'ottava completa, da C a C (da do a do). Ricordate che i pulsanti 1, 4 e 8 non danno alcun suono - non fanno parte della scala.



Tip 10 Cambiare le ottave

Naturalmente una sola ottava non copre l'intera gamma di una canzone. Ecco perché abbiamo inclusi dei comodi pulsanti Octave, per cui potete trasporre la gamma delle ottave della tastiera in modo ascendente o discendente, all'occorrenza, in modo rapido e facile.

1 Mentre è acceso il pulsante [KEYBOARD], premete [OCT >>].



Sul display appare "C 4" per indicare l'ottava. ("C 3" rappresenta l'ottava normale). Suonate la tastiera ed ascoltate il suono. Provate anche altre impostazioni di ottava, premendo [OCT <<] e [OCT >>] per spostare l'estensione.

Tech talk Octave = ottava

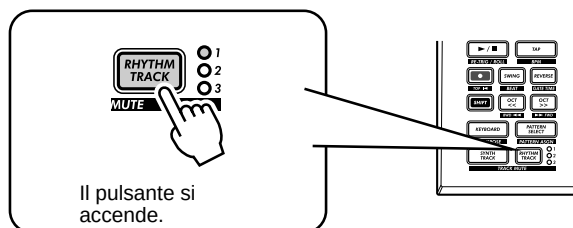
Determina la gamma dell'ottava della tastiera incorporata. Premete [OCT <<] o [OCT >>] per l'opportuna modifica. (La manopola [DATA] può essere usata anche dopo aver premuto uno di questi pulsanti.) Premete simultaneamente entrambi i pulsanti per ripristinare l'estensione normale. Alcune note possono non suonare per i valori massimi.

Range
C-2 — C3 (normale) — C8

Tip 11 Suonare la traccia Rhythm

L'AN200 dispone anche di una speciale traccia Rhythm (in realtà sono tre) che vi permette di eseguire e registrare i suoni di batteria, percussioni, basso ed altri, dandovi la potenza necessaria per creare facilmente i vostri beat ultramoderni. Naturalmente, potete suonare tutti questi suoni direttamente via tastiera incorporata...

1 Con il pulsante [KEYBOARD] acceso, premete [RHYTHM TRACK].



Premete ripetutamente il pulsante per passare fra le tre tracce Rhythm: 1, 2 e 3.

2 Suonate la tastiera.

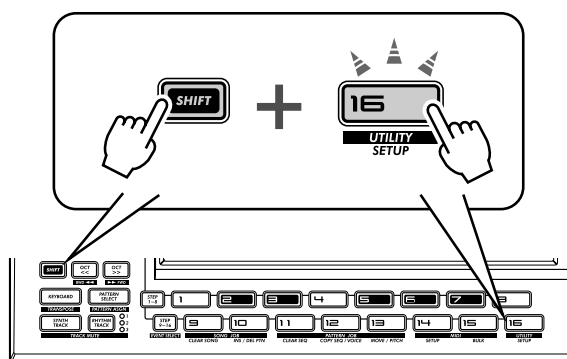
Ricordate - potete usare i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>] per cambiare la gamma o estensione e richiamare una serie di suoni completamente differenti. Per ulteriori dettagli circa l'impiego delle tracce Rhythm, vedere pagina 140.

Tip 12 Velocity

Tutti i tasti della tastiera incorporata suonano ad un volume fisso - qualunque sia la pressione esercitata da voi per suonarli. Tuttavia, potete regolare il volume e quindi rendere il suono più forte o più tenue, secondo le vostre esigenze.

Questa impostazione di Velocity controlla il volume dei suoni anche quando registrate i vostri Pattern in tempo reale (pagina 70).

1 Tenete temuto [SHIFT] e premete il pulsante [16], ripetutamente se necessario, fin quando sul display appare "L EL".



2 Per cambiare il valore usate la manopola [DATA].

Accertatevi che sia acceso il pulsante [KEYBOARD] e provate varie regolazioni.



Tech talk

Velocity

Determina l'impostazione di Velocity per default per la tastiera incorporata dell'AN200. Influenza il volume dei suoni della traccia Synth e Rhythm, quando vengono suonati dalla tastiera. Influenza anche il volume delle tracce registrate in tempo reale quando, per registrare le note, viene usata la tastiera incorporata.

La Velocity viene impostata nei parametri Utility. Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [16], ripetutamente se necessario, fin quando sul display appare "L EL". Usate la manopola [DATA] per modificare il valore.

Range

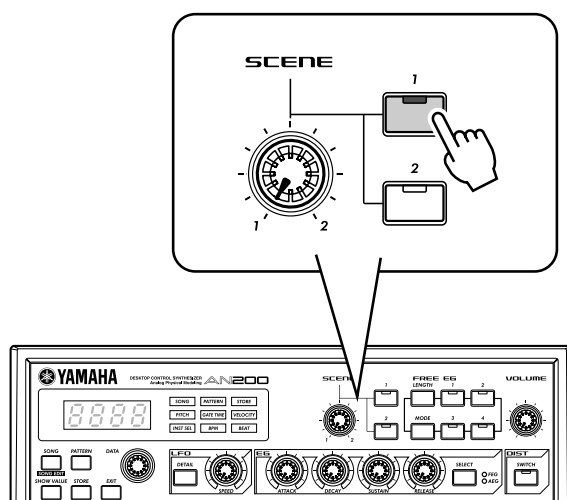
1 — 127

Elementi base di una Scena

Scena (Scene in inglese) è una delle più potenti ed entusiasmanti caratteristiche dell'AN200. Vi permette di effettuare il “morphing”, cioè la trasformazione graduale fra due suoni completamente differenti - in tempo reale, mentre il Pattern viene eseguito.

Tip 13 Cambiamento di Scene

Qui impareremo a cambiare le scene, per cambiamenti sonori istantanei.



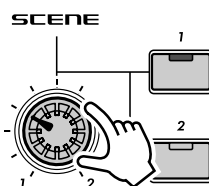
Selezionate un Pattern e fatelo suonare. Mentre è in esecuzione, premete il pulsante SCENE [2]. Sentite come cambia il suono? Premete la SCENA [1] per ritornare al primo suono. Provate a farlo a tempo, alternando fra le due scene nel ritmo.

Tip 14 Morphing

Ora proviamo qualcosa di più intrigante! Mentre eseguite in playback un pattern, muovete lentamente la manopola [SCENE], avanti e indietro.

Notate come il suono gradualmente si trasforma fra 1 e 2 in tempo reale, mentre agite sulla manopola! Fatelo in sincronismo con il ritmo e create le vostre texture di modifica.

Per ulteriori dettagli su Scene, vedere a pagina 59.



Effetti

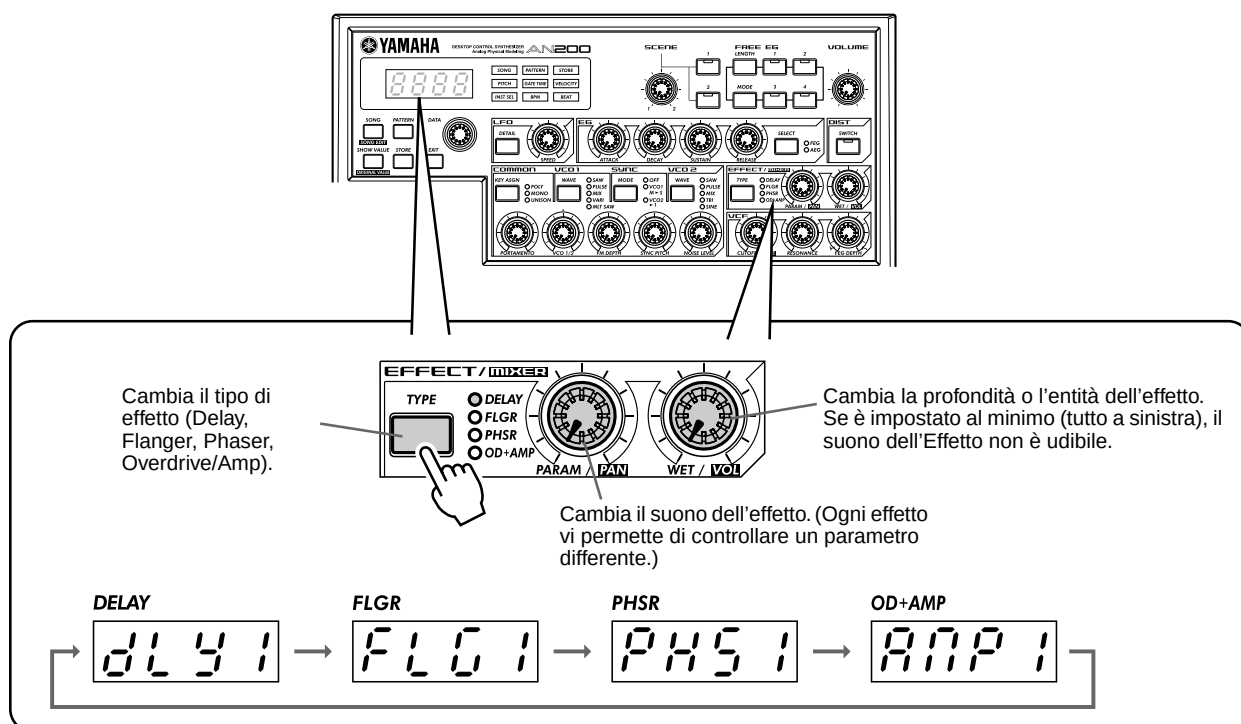
Gli effetti dell'AN200 sono la ciliegina sulla torta - sono dei tool o strumenti molto potenti da usare per trasformare completamente il suono e valorizzare al massimo il vostro lavoro.

Tip 15 Che cos'è un effetto?

Gli effetti sono l'ultimo elemento nella catena sonora: sono l'ultima parte di un'elaborazione apportata al suono prima di ascoltarlo.

Questi effetti in tempo reale - Delay, Flanger, Phaser, Overdrive/Amp - vi permettono di sagomare il suono in molti modi intriganti ed entusiasmanti. Sebbene non sia incluso nella sezione Effect, vi è anche un effetto Distortion che vi permette di aggiungere ulteriore carattere di "grunge"... con suoni metallici esasperati.

I controlli Effect sono particolarmente semplici e facili da usare. Premendo il pulsante [TYPE] cambia il tipo di effetto, mentre le manopole [PARAM] e [WET] vi permettono di regolare il suono e la profondità dell'effetto.



Tech talk

Manopola [WET]

Range

0 — 127 (È lo stesso per tutti i tipi di Effect).

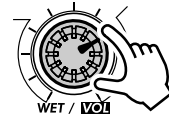
Tip 16 Suonare con gli Effetti

Diamo un'occhiata ad ogni effetto e proviamo ad applicarli al suono.

Prima di iniziare, impostate la manopola [WET] sulla posizione oraria corrispondente alle 2:00 o 3:00.

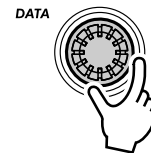
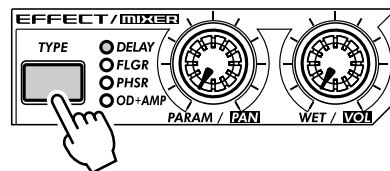
In genere, dovrete tenere la manopola in questa posizione. Ciò garantisce che ascolterete l'effetto in maniera appropriata. (Modificate leggermente questa posizione successivamente per regolare il bilanciamento dell'effetto.)

Ora, provate ogni effetto ed usate la stessa procedura:



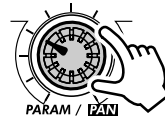
1 Selezionate il tipo di Effetto.

Premete il pulsante [TYPE] e quindi usate la manopola [DATA]. Sono disponibili tredici tipi differenti.



2 Regolate la profondità dell'effetto.

Usate la manopola [PARAM].



● Delay (Delay 1 — 3)

Delay è l'effetto molto comune, noto anche come ritardo, che ripete il suono ritmicamente. Eseguite un Pattern e selezionate Delay 1 (DL 1). Provate ad impostare la manopola [PARAM] circa sulle 3:00. Ascoltate come il suono del Delay pulsi con il suono originale per creare una sensazione differente più complessa eppure più ampia. Provate anche altri tipi di Delay.

La chiave per usare in maniera efficace il Delay consiste nel mantenerlo in sincrono con il Pattern. Questo è un accorgimento particolare e può richiedere dell'esercizio. Agite lentamente sulla manopola [PARAM] e ascoltate attentamente i cambiamenti nel ritmo. Ricordate, non vi è alcunché di errato o giusto nelle impostazioni, dovete semplicemente usare le vostre orecchie per sentire quali impostazioni vi risultano buone.

● Reverb

Reverb o riverbero (r l r b) è un tipo "nascosto" nella categoria Delay e vi permette di applicare un'impostazione ambientale di riflessioni al suono. Se usato in maniera delicata, può rendere più calde e più naturali le vostre tracce, come se esse venissero eseguite in una sala da concerto. Impostazioni estreme possono deturpare il suono nel riverbero e produrre effetti di spazio o altri tipi di effetti.

Provatelo su uno dei Pattern. Selezionate il Pattern ed eseguitelo, quindi agite sulle manopole [PARAM] e [WET], provando impostazioni differenti per ascoltare come varia il suono. Le impostazioni più basse producono un tempo di riverbero più breve nonché un suono globale più brillante. Quelle più alte producono un tempo di riverbero più lungo e abbassano le frequenze, comportando quindi un suono più soffice e ovattato.

Ricordate che il riverbero - come tutti gli effetti - viene applicato a tutte le tracce, Synth e Rhythm 1 - 3.

● Flanger

(Flanger 1, 2)

Questo effetto, basato sulla modulazione, produce un suono “sibilante” o di “incanalamento in un tunnel”. Suonate un Pattern e selezionate Flanger 1 (*FLG 1*).

Portate la manopola [PARAM] dal minimo al massimo e notate come il suono cresce da un suono metallico sottile e scorrevole - come il decollo di un jet - ad una emissione sonora virtualmente senza alcun pitch o intonazione.

● Chorus

Il Chorus è un altro effetto di modulazione (“nascosto” nella categoria Flanger) che aggiunge al suono una connotazione di profondità e calore - sebbene possiate anche enfatizzarlo in maniera particolare.

Provate Chorus (*CHR*) su un Pattern. Giocate con la manopola [PARAM], provando impostazioni differenti ed ascoltate i cambiamenti.

Provate con [PARAM] impostato su 7:00 (valore minimo). Qui non vi è alcuna modulazione del Chorus. Ora portatelo leggermente sulle 8:00, quindi su 9:00. Cominciate a sentire come subentra la modulazione? Il suono vi sembra più animato? Ed anche più corposo?

Provate anche delle impostazioni più alte passando sulla posizione delle ore 12:00 quindi leggermente fino alla posizione delle ore 3:00 ed oltre. Noterete come il pitch ondeggi in maniera strana e sentirete come il suono diventi brillante per i valori più alti.

● Phaser

(Phaser 1 - 3)

Altro effetto di modulazione, il Phaser è simile al Flanger, ma è più sottile. È perfetto per l'aggiunta di un'animazione calda e un dinamismo al suono.

Suonate un Pattern e selezionate Phaser 1 (*PHS 1*). Impostate al minimo (0) la manopola [PARAM] e ruotatela gradualmente - ascoltate come la modulazione enfatizza il suono. Passate anche su altri tipi di Phaser, per avere altre variazioni sonore.

● Overdrive/Amp

(Amp 1 - 3)

Questo effetto simula il suono di overdrive di un guitar amp (amplificatore per chitarra) e vi permette di applicare al suono gradi variabili di distorsione. Fate partire un pattern e applicate Amp 1 (*AMP 1*) quindi agite sulla manopola [PARAM]. Notate come anche valori minimi producono un carattere incisivo e caldo, mentre i valori massimi danno un risultato marcato di tipo heavy metal.

Provate tutti e tre i tipi di Overdrive/Amp - le differenze potrebbero non essere drastiche, ma vi danno una varietà di effetti di registrazione di vario tipo con cui potete destreggiarvi. Alcuni Pattern suonano particolarmente bene con un leggero “grunge”...



Tech talk

Effetto

Tipo di effetto

Vi permette di selezionare uno dei tredici tipi di effetto per l'elaborazione del suono delle tracce (Synth e Rhythm 1 - 3). Premete il pulsante [TYPE], quindi usate la manopola [DATA].

Regolazioni o impostazioni

Delay 1 - 3, Reverb, Flanger 1 e 2, Chorus, Phaser 1 - 3, Overdrive/Amp 1 - 3

Parameter (PARAM)

In generale, vi permette di controllare la profondità dell'effetto. (Il parametro effettivo dipende dal tipo di effetto selezionato.) Usate la manopola [PARAM] per la regolazione.

Range

0 — 127

Wet

Vi permette di controllare il volume dell'effetto - in altre parole, il rapporto o bilanciamento fra wet/dry (cioè suono con effetto o senza effetto). Usate la manopola [WET] per l'opportuna regolazione.

Range

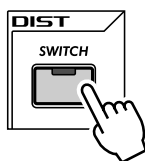
0 — 127

Tip 17 Distorsione

La tip precedente vi aveva presentato un effetto distorsione, i tipi di Overdrive/Amp. Eppure vi è un altro modo per “sporcare” il suono: Distortion o distorsione.

Sebbene non sia rigorosamente parte della sezione Effect, la distorsione è un effetto marcato di per se stesso. Confrontato con i tipi Overdrive/Amp Effect, ha più incisività e mordente. Quando è applicato a molte delle voci dell'AN200 è in grado di creare degli effetti di distorsione molto convincenti di tipo chitarra.

1 Premete il pulsante DIST [SWITCH]. (Si accende la spia.)



2 Regolate il bilanciamento con la manopola [DATA].

Ciò vi consente di mixare il suono “dry”, cioè senza distorsione con quello “wet”, cioè solo distorto. Provate varie impostazioni ed ascoltate come varia il suono. Notate che un “U53” completamente wet produce un suono molto brillante ed incisivo.



Tech talk

Distorsione

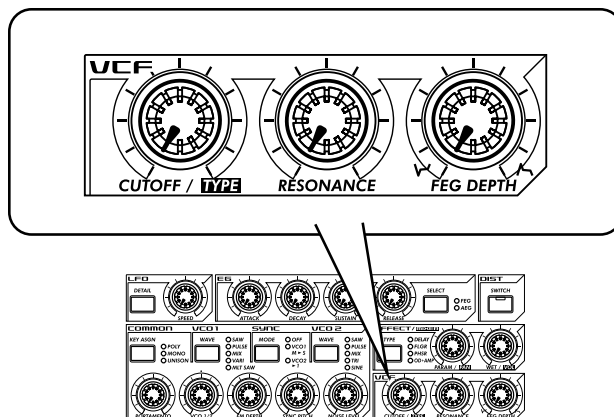
Vi permette di applicare un effetto di distorsione alla traccia Synth. (Dovete notare che essa non influenza alcuna delle tracce Rhythm.) Premete il pulsante DIST [SWITCH] per attivare la Distortion, quindi usate la manopola [DATA] per regolare il bilanciamento dry/wet. Un valore di “d53” ha solo il suono originale, non processato o elaborato, mentre un valore di “U53” ha soltanto il suono influenzato dalla distorsione.

Range

d53 (dry) — d=U (dry = wet) — U53 (wet)

Filtro (VCF)

La sezione VCF o filtro è una delle più potenti e dinamiche di tutto lo strumento. Usati correttamente, i controlli VCF sono in grado di trasformare dei suoni sterili e noiosi in qualcosa di particolarmente dinamico ed eccitante. Provate le seguenti Tip e vedrete che cosa intendiamo...

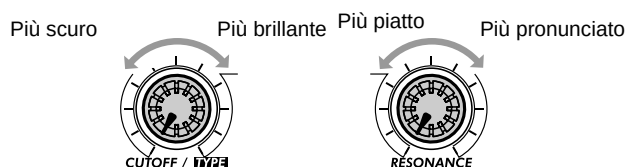


Tip 18 Cutoff e Resonance

Per le vostre esplorazioni, questo è il migliore posto da cui iniziare.

Questi due controlli del filtro (Filter) funzionano in maniera interdependente, per cui cambiando uno di loro si influisce anche sul suono dell'altro.

Ruotate [CUTOFF] completamente a sinistra ed il suono diventa più cupo o "ovattato". Ruotatelo completamente a destra ed il suono diventa più brillante. Ruotate [RESONANCE] a destra ed il picco del filtro diventa più tagliente e più pronunciato. Ruotatelo a sinistra e sentirete come il filtro si appiattisce.



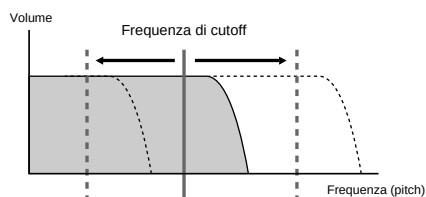
Ricordate anche che l'effetto globale di Cutoff e Resonance è controllato dalla profondità FEG (Tip 20 sotto riportata). Se la profondità di FEG è troppo alta o troppo bassa, potreste non avvertire cambiamento (o soltanto in maniera modesta) del suono - qualunque sia la vostra azione sulle manopole [CUTOFF] e [RESONANCE].



Tech talk

Cutoff

Determina la frequenza in cui l'effetto filtro ha inizio. Maggiore è tale valore, più alta è la frequenza.



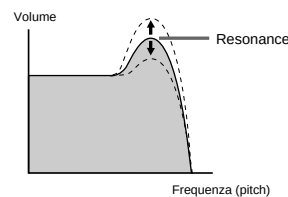
Range
0 — 127



Tech talk

Resonance

Determina l'enfasi del picco risonante del filtro (alla frequenza di Cutoff).



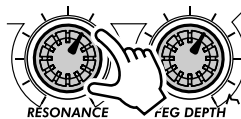
Range
Synth track : -12 — 102
Rhythm track 1-3 : -64 — 63

Tip 19 Azioni del filtro - tipi VCF

L'enorme potenza e versatilità della sezione Filter (filtro) continua con i tipi di VCF. Queste variazioni nascoste aggiungono al vostro suono heavy-duty un carattere di fuochi d'artificio, tutto ciò che vi occorre per far esplodere la vostra creatività e per distinguervi.

Provate queste impostazioni...

- 1 Richiamate un Pattern e premete il pulsante Start/Stop. Cominciate con l'impostare [RESONANCE] e [FEG DEPTH] su un valore che corrisponde all'incirca alle 1:00.**



- 2 Tenete simultaneamente premuto [SHIFT] e ruotate la manopola [CUTOFF].** Controllate sul display mentre agite - l'impostazione cambia! Per i principianti, suggeriamo di selezionare "12db" - che dovrebbe essere all'incirca la posizione delle 11:00.



In questa condizione "shiftata", la manopola [CUTOFF] diventa il selettore del tipo VCF. (Ecco perché sotto la manopola è stampato "TYPE" su fondo nero.)

- 3 Ora togliete il dito dal pulsante [SHIFT] e la manopola ritorna alla sua identità originale, cioè di controllo Cutoff.** Ruotatela molto lentamente - specialmente fra le 8:00 e 1:00 - mentre ascoltate le variazioni graduali del suono.

- 4 Per voi il suono non è abbastanza selvaggio? Allora, passate ad un altro tipo di filtro...** Tenete nuovamente premuto [SHIFT] e ruotate la manopola [CUTOFF] intorno alle 12:00, per cui sul display appare "bPF".

Vi piace di più? È ancora troppo poco? Lasciate [SHIFT] e provate a ruotare la manopola [CUTOFF] fra la posizione 8:00 e 2:00.

- 5 Provatene ancora un altro. Tenete premuto [SHIFT] ed impostate la manopola [CUTOFF] all'incirca sulle 2:00, in modo che venga selezionato il tipo "HPF".**

Le cose, a questo punto, possono anche diventare pazzesche. Agite sulla manopola [CUTOFF] ancora di più - specialmente fra la posizione 12:00 e 3:00 e ascoltate che tipo di cose folli potete generare.



Power HintS

Non dimenticate le manopole [RESONANCE] e [FEG DEPTH]! Agite anche su di esse oltre che sulla manopola [CUTOFF]. Vi è un'enormità di variazioni sonore da ottenere anche dalla combinazione di questi tre controlli.



Tech talk Tipo VCF

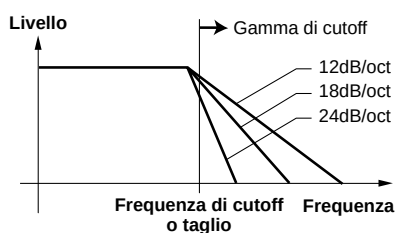
Determina il tipo di filtro usato per la sezione VCF. Il filtro lascia passare soltanto una gamma specificata di frequenze e taglia tutte le altre. Vi sono parecchi tipi differenti, nonché una varietà di pendenze del filtro (vedere qui di seguito).

Regolazioni

24db (Low Pass Filter 24dB/octave), *18db* (LPF 18dB/octave), *12db* (LPF 12dB/octave), *bPF* (Band Pass Filter), *HPF* (High Pass Filter), *bEF* (Band Eliminate Filter)

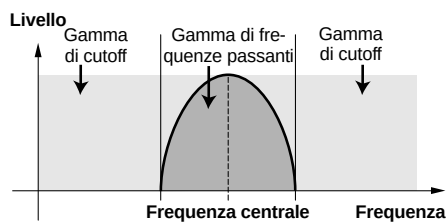
24db, 18db, 12db

Il filtro passa-basso (Low Pass Filter o LPF) lascia passare soltanto le frequenze al di sotto del punto di taglio o cutoff specificato. Si possono selezionare le curve di cutoff di 24dB/ottava, 18dB/ottava e 12dB/ottava.



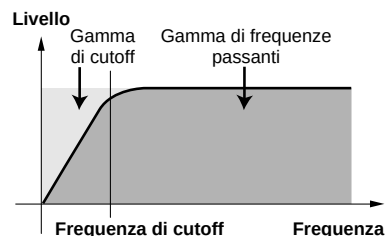
BPF

Il filtro passa-banda o Band Pass Filter lascia passare soltanto le frequenze nella gamma specificata con una curva di taglio di 12dB/ottava.



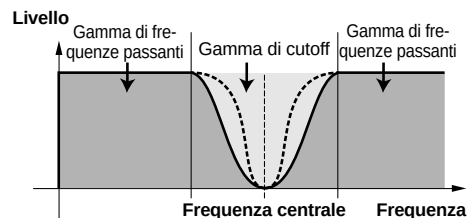
HPF

Il filtro passa-alto o High Pass Filter lascia passare soltanto quelle frequenze che sono al di sopra del punto di cutoff specificato, con una curva di taglio di 12dB/ottava.



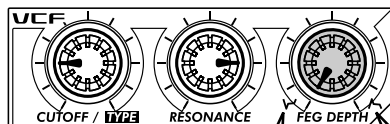
BEF

Il filtro elimina banda o Band Eliminate Filter fa passare soltanto le frequenze al di fuori della gamma di frequenze specificate. L'impostazione Resonance (vedere pagina 27) determina la gamma da eliminare.



Tip 20 FEG Depth

Tecnicamente, FEG Depth controlla come il filtro si comporta nel tempo. Questo viene rappresentato anche sul pannello:



Indica un "avvallamento" nel filtro proprio all'inizio di ciascuna nota.

Indica un "picco" del filtro proprio all'inizio della nota.

Con le manopole [CUTOFF] e [RESONANCE] poste rispettivamente su 9:00 e 3:00 (vedere figura), ruotate lentamente la manopola [FEG DEPTH].

Secondo il Pattern selezionato, le regolazioni negative (portando la manopola a sinistra nella posizione 12:00) possono comportare assenza o molto poco suono. Ma una volta che ruotate la manopola dopo la posizione intermedia (12:00), cominciate a sentire che il filtro si "apre". Ruotate la manopola lentamente perché gli effetti dello scivolamento del filtro siano gradualmente. Provate anche ad agire sulla manopola a tempo con il ritmo per effetti di "wah" dinamici.



Tech talk

FEG Depth

Determina l'entità o profondità dell'effetto del filtro nel tempo. Valori positivi producono un EG normale; valori negativi utilizzano un EG "inverso" - producendo uno scivolamento del filtro che si abbassa e ritorna piuttosto che uno che abbia dei picchi e che vada giù.

Range

-128 — 127

Dadi e bulloni

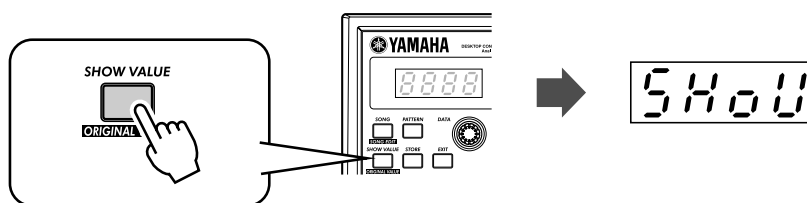
Interrompiamo per un attimo il divertimento e i giochi. Controllate le seguenti funzioni e familiarizzate con esse - sono molto utili e convenienti e vi serviranno per lavorare con l'AN200.

Tip 21 Show Value

Talvolta vorrete controllare il valore di una manopola o di un pulsante e vedere a che punto è. Ricordate che quando richiamate Pattern differenti, le manopole non corrispondono alle impostazioni, per cui la visualizzazione della posizione fisica delle manopole non è un indice. E se ruotate la manopola o premete il pulsante, è probabile che modificate l'impostazione. Cosa deve fare uno che è abituato a lavorare con le manopole?

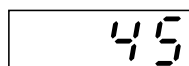
Usate la funzione Show Value (letteralmente: mostra il valore). È una funzione comoda che vi permette di vedere virtualmente qualsiasi impostazione relativa alla voce - senza disturbarla o modificarla.

1 Mentre state editando la voce di un Pattern, premete il pulsante [SHOW VALUE].



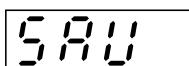
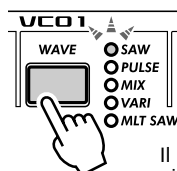
2 Ruotate semplicemente la manopola del parametro di cui intendete vedere il valore.

Ad esempio, per vedere il valore di Portamento Time impostato per la voce, ruotate la manopola [PORTAMENTO].



Il display lampeggia ed indica il valore impostato in quel momento per il parametro (in questo caso, Portamento).

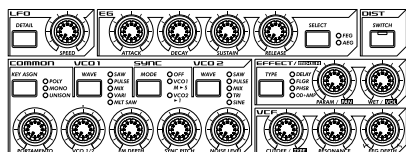
Naturalmente Show Value può essere usato anche con i pulsanti relativi alle voci. Ad esempio, per vedere l'impostazione di VCO 1 Wave, premete il pulsante VCO 1 [WAVE].



Il LED a fianco al pulsante lampeggia per indicare l'impostazione corrente.

Per i pulsanti che hanno più parametri (ad esempio LFO [DETAIL] o FREE EG [MODE]), premete ripetutamente il pulsante per richiamare il parametro desiderato.

3 Premete il pulsante [EXIT] per ritornare all'operazione normale.



Tutti i controlli indicati possono essere usati con la funzione Show Value. (Anche Original Value - Vedere Tip 2.)



Tech talk

Show Value

Vi permette di controllare il valore corrente o la regolazione/impostazione in corso di un parametro relativo alla voce, senza dover cambiare alcunché. Premete il pulsante [SHOW VALUE], quindi ruotate la manopola appropriata o premete il pulsante appropriato. Viene visualizzato il valore/impostazione corrente. Mentre è attivo Show Value, non è possibile suonare la voce e non possono essere usati i controlli Pattern. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al funzionamento normale.



Power HintS

• Svelate i segreti...

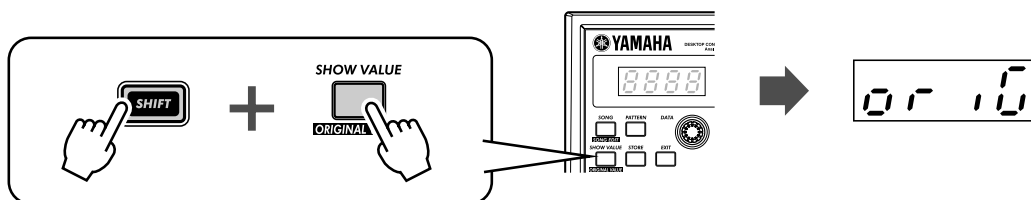
Usate Show Value per entrare nella... testa dei nostri programmatori. C'è qualche Voice preferita di cui volete vedere le regolazioni? Richiamate Show Value e sbirciate dietro le tendine...

Tip 22 Original Value

Se agite sulle manopole di una voce per qualsiasi durata di tempo, finirete per ottenere una voce che è MOLTO diversa da quella da cui siete partiti. E in un certo punto del processo di editing, potreste voler ricondurre le regolazioni originali - senza cancellare naturalmente quelle che state apportando - tanto per vedere di quanto vi siete discostati dai valori originali.

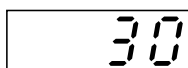
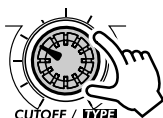
Ecco dove diventa utile la funzione Original Value. Come Show Value (nel Tip 21), Original Value vi consente di visualizzare qualsiasi regolazione relativa alla voce programmata originariamente - semplicemente agendo su una manopola o un pulsante.

1 Mentre state editando la voce di un pattern, tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [ORIGINAL VALUE].



2 Ruotate la manopola o premete il pulsante del parametro di cui intendete vedere il valore o l'impostazione.

Ad esempio, per vedere il valore originale di Cutoff che è stato impostato con la voce, ruotate la manopola [CUTOFF].



Il display lampeggia ed indica il valore impostato originariamente per il parametro (in questo caso, Cutoff).

Original Value può essere usato con tutte le manopole e i pulsanti, utilizzati con Show Value. Per i dettagli vedere la Tip 21.

3 Per ritornare al funzionamento normale premete il pulsante [EXIT].

● **Qual è quindi la differenza fra Original Value e Show Value?**

- **Show Value** — vi permette di vedere le impostazioni correnti della voce.
- **Original Value** — vi permette di vedere le impostazioni della voce, programmate originariamente.

Se non avete apportato alcun editing ad una voce, le due videate riporteranno gli stessi valori - quelli del Pattern selezionato in quel momento.



Power HintS

• **Più vicini a casa**

Mentre state editando una voce, potreste trovarvi spaesati - in qualche luogo al di fuori dello spazio! Potete usare la funzione Original Value per ripercorrere alcuni degli step e arrivare ad un punto più vicino della Terra. Ad esempio richiamate Original Value e controllate una delle impostazioni - diciamo FEG DEPTH - quindi premete [EXIT] e quindi regolate la manopola [FEG DEPTH] per riportare il valore più vicino all'originale. Continuate la stessa operazione con altri parametri, finché otterrete il suono che desiderate.

• **Valori correnti ed originali**

Volete vedere con quanta facilità vi siete discostati dai valori originali? Basta commutare fra Show Value e Original Value. Per alternare queste due funzioni, premete semplicemente il pulsante o i pulsanti appropriati: [SHOW VALUE] per Show e [ORIGINAL VALUE] per Original. Non c'è bisogno di uscire preventivamente - per controllare le impostazioni è sufficiente commutare fra i due, ruotando la manopola ogni volta che cambiate.



Tech talk

Original Value

Vi permette di controllare il valore o l'impostazione programmata originariamente di un parametro relativo ad una voce, senza cambiare il valore o la regolazione. Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [ORIGINAL VALUE], quindi agite sulla manopola appropriata o premete il pulsante appropriato. Viene visualizzato il valore/regolazione originale. Mentre è attivo Original Value, non è possibile suonare la voce e i controlli del Pattern non possono essere usati. Premete il pulsante [EXIT] per ritornare al funzionamento normale.

Tip 23 Panico! (ovvero “Ed ora cosa faccio?”)

Avrete senz'altro scoperto finora che l'AN200 è un sintetizzatore molto particolare e straordinariamente versatile. Dal punto di vista sonoro vi può portare in mondi mai sognati.

Sfortunatamente questo può anche essere il rovescio della medaglia. Mentre state modificando una voce, potrete finire alla deriva in una terra mai “sintetizzata” oppure arrivare ad un suono tendente a zero, al silenzio o a dei suoni sordi oppure peggio trovarvi faccia a faccia con un suono mostruoso che non potete addomesticare.

Fin quando sapete esattamente come funzionano i controlli e come essi influenzano il suono, occasionalmente esplorerete che l'AN200 è una “bestia” imprevedibile e, talvolta, incontrollabile. Prima di staccarlo e riporlo nella sua scatola, provate queste procedure e soluzioni di senso comune.

● **Selezionate un Pattern differente.**

Oppure selezionate ancora lo stesso Pattern. Sì, ciò automaticamente cancellerà qualsiasi editing da voi apportato. Ma almeno potrete ritornare a qualche cosa di noto e quadrato, per ricominciare.

● **Premete il pulsante [EXIT].**

Questo non sempre funziona come vi aspettate. Ricordate, [EXIT] viene usato principalmente per lasciare una funzione o un'operazione. Usatelo quando vi scoprite a fare inavvertitamente qualche cosa che in effetti non intendete fare - ad esempio, la cancellazione di un Pattern da una Song (pagina 88) oppure la cancellazione di una sequenza (pagina 68). Usatelo anche per uscire da una situazione in cui sembra che non otteniate alcun suono o che molti pulsanti non funzionino - ad esempio in Show Value (pagina 31) o Original Value (pagina 32).

● **Spegnete.**

Quando ogni tentativo fallisce... In effetti, noi non raccomandiamo questa operazione, specialmente se avete degli altoparlanti collegati all'AN200. Ma è un modo rapido e sicuro per resettare ogni cosa.

● **Eseguite un'operazione Factory Reset (Vedere Tip 24)**

Usatela soltanto se sospettate che qualche cosa sia errata. (Per la maggior parte, molte delle cose confuse che imputate allo strumento in realtà sono cose che ancora non comprendete molto bene.) Ricordate, questa operazione cancellerà completamente qualsiasi lavoro originale voi abbiate fatto o salvato - perciò state attenti!

● **Controllate la sezione “Inconvenienti e rimedi” (pagina 115).**

Ve lo raccomandiamo sul serio. La prossima volta che vi trovate a scuotere la testa (oppure a strapparvi i capelli), salvatevi da un sacco di rogne e leggete bene questa parte del manuale. Vi sentirete meglio.

Tip 24 Factory Reset

Se l'AN200 si “congela” in un'operazione, va in bomba o si comporta in qualche modo erroneamente, l'operazione Factory Reset solitamente può essere la soluzione per riportare le cose nella normalità.

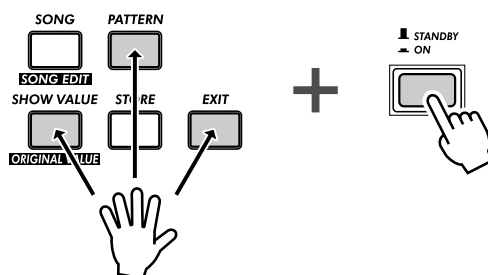
Factory Reset viene usato anche per ripristinare tutti i dati di Song e di Pattern programmati in fabbrica. Per esempio, se avete creato i vostri dati di Pattern e di Song (e naturalmente se li avete salvati) ma intendete usare i Pattern e le Song originali dell'AN200, eseguite un'operazione di Factory Reset.

⚠ AVVERTENZA

Questa operazione cancella automaticamente tutti i vostri Pattern e Song originali. Se possibile, accertatevi di salvare i dati importanti (pagina 108) prima di usare l'opzione Factory Reset.

1 Spegnete.

2 Tenete premuto simultaneamente i pulsanti [SHOW VALUE], [PATTERN] ed [EXIT], quindi riaccendete.



Playback del Pattern

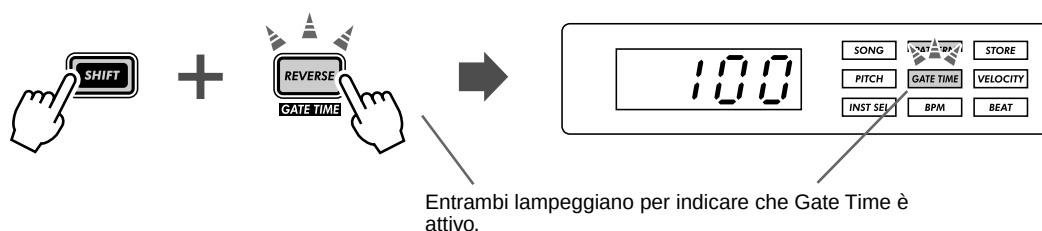
Riprenderemo dal punto che abbiamo lasciato al Capitolo 1 e vi daremo ancora ulteriori *Tip* (o suggerimenti) sui *Pattern*. Sono cose semplici che potete fare per cambiare il suono, il pitch, il feel ritmico ed altri aspetti dei *Pattern* ed anche i *Pattern* stessi – in tempo reale.

Tip 25 Regolazione di Gate Time

Provate questo strumento semplice, veloce e cambierete il feeling delle vostre tracce.

Selezionate un pattern e avviatelo. Un Pattern vale l'altro.

Mentre il pattern è in esecuzione, tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete [GATE TIME] [REVERSE].



Agite sulla manopola [DATA] per modificare il Gate Time (tempo di gate). Note: rete come varia la durata delle note mentre agite sulla manopola.

Quando avete terminato, non dimenticate di premere [EXIT] (oppure [SHIFT] + [GATE TIME]) per lasciare questa funzione.



Tech talk

Gate Time

Determina la durata di ciascuna nota. Più alto è il valore, più lungo è il tempo di gate. Valori più piccoli producono un suono smorzato, quelli più lunghi producono un suono più sostenuto.

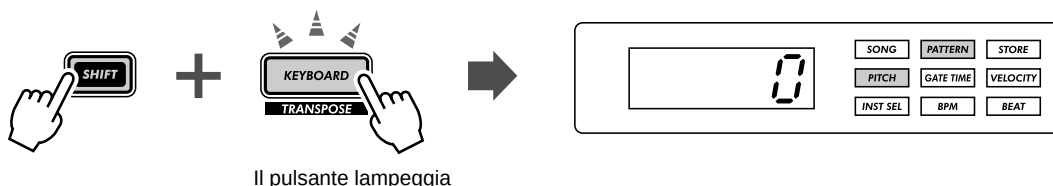
Range

1 — 100 (normale) — 200

Tip 26 Trasposizione della tonalità

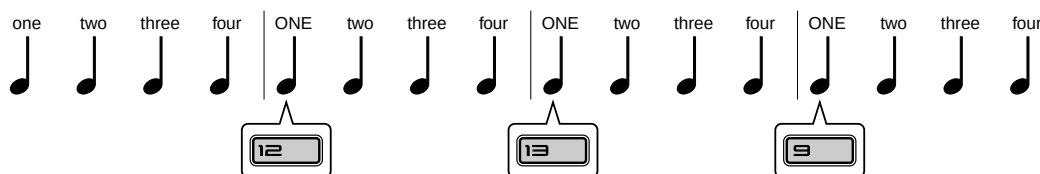
La funzione Transpose vi consente di cambiare il pitch (o intonazione/tonalità) del pattern che viene riprodotto in playback. Con questa funzione, potete cambiare al volo gli accordi e creare la vostra progressione di accordi personalizzata - istantaneamente, mentre suonate.

Proviamola. Selezionate un Pattern e fatelo eseguire. Ora, tenete premuto [SHIFT] e premete [KEYBOARD].

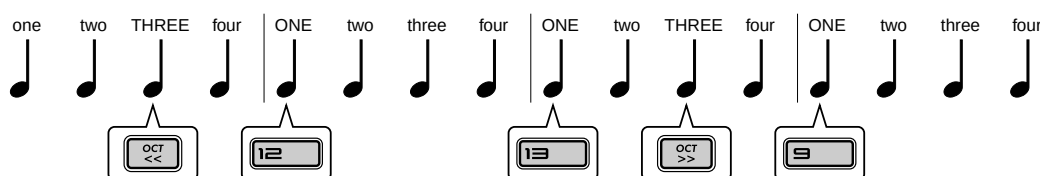


Mentre il Pattern viene eseguito, provate a premere i vari tasti. Ad esempio, premete [12] - e sentirete come cambia la tonalità. Premete [9] e ritornerete all'intonazione originale. (Ricordate che i pulsanti 1, 4 e 8 qui non hanno alcun effetto.)

Usare questo tasto è il trucco per ottenere dei cambiamenti di tonalità direttamente in tempo reale. Per comprendere quello che stiamo dicendo provate questo semplice esempio - contando con il Pattern "uno, due, tre, quattro" o "one, two, three, four" se preferite l'inglese, e tenendo il ritmo.



Provate a cambiare il pitch su altri movimenti nel Pattern - ad esempio non soltanto sull'"uno" ma percuotendo l'"uno" e il "tre" oppure su tutti e quattro i movimenti per avere cambiamenti molto insoliti. E ricordate che esistono anche i pulsanti [OCT <<] e [OCT >>]? Questo esempio successivo potrà richiedere un po' di esercizio.



Noterete che, in effetti, l'ottava non cambia fin quando voi non percuotete il pulsante numerico sulla tastiera.

Sperimentate questo esercizio anche con altri Pattern. E quando avete finito, non dimenticate di premere il pulsante [EXIT] per uscire dalla funzione.



Tech talk

Transpose

Determina l'intonazione o tonalità del playback del Pattern. Per abilitare questa funzione, tenete premuto [SHIFT] e premete [KEYBOARD], quindi premete gli appropriati pulsanti sulla tastiera. Usate [OCT <<] / [OCT >>] per cambiare ottava. Il numero dei semitoni per cui il pitch viene trasposto è indicato sul display.

Range

-24 — 24

Tip 27 Swing

Ecco un modo immediato per cambiare il feeling ritmico di un Pattern. Potete suonarlo in maniera lineare oppure conferirgli un certo swing.

Richiamate un Pattern e mandatelo in esecuzione. Mentre suona, premete il pulsante [SWING] e agite sulla manopola [DATA].

Provate un'impostazione all'incirca tra 65 e 70 e noterete come il Pattern ha un feeling "rimbalzante". Sperimentate con diverse impostazioni e differenti Pattern. Un uso accorto della funzione Swing può rendere i Pattern meno meccanici e dare alle vostre tracce una caratteristica più "umana".



... Dettagli

- L'effetto Swing differisce in base al Pattern selezionato. Per alcuni Pattern con poche note (ad esempio, solo le note da un quarto), Swing può avere un effetto insignificante o nullo.
- Quando il parametro Beat (pagina 18) è impostato su "1/2", Swing non ha alcun effetto sul Pattern.



Tech talk

Swing

Determina l'entità di swing o effetto terzinato nel playback del Pattern. (Non modifica i dati effettivamente registrati.) Mentre un Pattern è in esecuzione, premete il pulsante [SWING] e agite sulla manopola [DATA] per modificare il valore.

Range

50 (lineare) — 83 (massimo swing)

Tip 28 Esclusione delle tracce

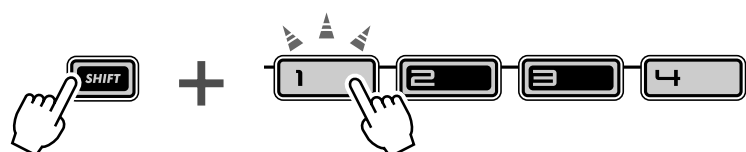
I Pattern dell'AN200 contengono ed eseguono il playback fino a quattro tracce separate - la traccia Synth e le tre tracce ritmiche. La comoda caratteristica Track Mute vi permette di escludere selettivamente queste tracce - anche nel corso del playback.

In effetti, Track Mute ha due applicazioni principali: una in registrazione, l'altra nelle esecuzioni dal vivo. Quando registrate parecchie tracce in un Pattern (pagina 70), spesso è utile ascoltare soltanto una o due delle precedenti tracce registrate - e la funzione Track Mute è adatta proprio per questo scopo.

Tuttavia, dove Track Mute VERAMENTE brilla è nelle performance dal vivo. I DJ professionali e gli artisti di musica dance possono avvalersi di questa caratteristica per sfoltire e reimmettere parti a loro piacimento. Ad esempio, ridurre tutto alla ritmica di batteria è un trucco enormemente dinamico per tenere i ballerini molto impegnati. Da quel punto potete gradualmente far riaffiorare gli altri elementi del suono aggiungendo traccia per traccia fin quando riavrete l'intero mix. Oppure potete portare dentro tutto in una volta e vedere come la folla può "esplodere".

1 Richiamate uno dei Pattern e cominciatene l'esecuzione.

2 Cominciamo ad escludere la traccia Synth. Tenendo premuto [SHIFT], premete [1] sulla tastiera.



Notate come si accendono i pulsanti [1], [2], [3] e [4] mentre tenete premuto [SHIFT] - questo significa che tutte e quattro le tracce sono attive o inserite. Il pulsante [1] corrisponde alla traccia Synth; quando voi lo premete, la traccia Synth viene esclusa. Per riportar dentro la traccia Synth è sufficiente tenere premuto [SHIFT] e premere nuovamente [1].

3 Ora, fate la stessa cosa con le tracce Rhythm [1], [2] e [3] - che sono assegnate rispettivamente ai pulsanti [2], [3] e [4].

Mentre il pattern è in esecuzione, provate ad escludere e a reinserire le tracce a tempo con il ritmo. I pulsanti accesi vi permettono di vedere immediatamente quali tracce sono attive - e ciò è un grande aiuto quando dovete farlo dal vivo.



Tech talk

Track Mute

Permette l'esclusione selettiva delle quattro tracce: Synth e Rhythm 1 - 3. Sono disponibili due metodi:

Metodo 1

Tenere premuto [SHIFT] e premere i pulsanti numerici [1], [2], [3] e [4].

Metodo 2

Tenere premuto [SHIFT] e premere [SYNTH TRACK] o [RHYTHM TRACK].

Nel metodo 2, [RHYTHM TRACK] è un interruttore con otto possibilità di variazione. Ad ogni pressione del pulsante (tenendo premuto [SHIFT]) si passa attraverso le varie regolazioni di Track Mute.

Per entrambi i metodi, si accende il LED di fianco al numero della traccia per indicare che la traccia è attiva.

Tip

29

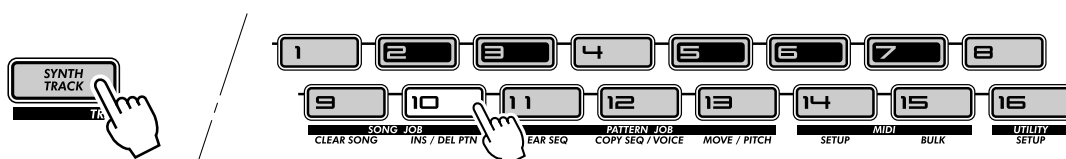
Esclusione delle note durante il playback

Questa è un'informazione utile sia per le performance dal vivo sia nella creazione dei Pattern. Viene chiamata Step Mute e vi permette di modificare un pattern esistente eliminando note specifiche - mentre il Pattern viene eseguito.

Step Mute rappresenta un altro modo stupendo per cambiare il feeling ritmico e il contenuto melodico di un Pattern - senza cambiare permanentemente i dati originali. Proviamo...

1 Selezionate un Pattern e cominciatene l'esecuzione.

2 Accertatevi che la traccia Synth sia inserita (se necessario, premete [SYNTH TRACK]) quindi premete uno dei pulsanti della tastiera.



La spia del pulsante si spegne per indicare che la nota è stata temporaneamente esclusa.

Sentite come viene eliminata la nota selezionata? Potete ripremere lo stesso pulsante per reinserirla. Provate a premere altri pulsanti ed ascoltare come la loro presenza o assenza influisca sul feeling globale del Pattern.

3 Fate la stessa cosa con le tracce Rhythm.

Premete ripetutamente [RHYTHM TRACK] per selezionare la traccia Rhythm desiderata: 1, 2 o 3. Quindi, premete i pulsanti della tastiera - come avevate fatto allo Step 2 sopra riportato.



Power HintS

- **Aggiunta e sottrazione di movimenti (beat)**

Avete notato che potete anche aggiungere dei suoni? Questo è particolarmente efficace nelle tracce Rhythm. Se la traccia Rhythm selezionata ha qualche pulsante non acceso - e ciò significa che vi sono degli spazi disponibili nella traccia - provate a premere alcuni di questi pulsanti per aggiungere più suoni percussivi o di batteria alla traccia. Oppure provate ad eliminare alcuni dei suoni corrispondenti ai pulsanti accesi e vedere che carattere assume il ritmo.

- **Salvate le vostre modifiche**

Se vi piace il nuovo Pattern creato, memorizzatelo (vedere pagina 79). Tutte le regolazioni Step Mute vengono salvate assieme al Pattern memorizzato; eppure i dati originali restano inalterati.



Tech talk

Step Mute

Vi permette di escludere e reinserire durante il playback step specifici in un Pattern. Selezionate ed avviate un pattern, quindi selezionate la traccia che intendete controllare: Synth o Rhythm 1, 2 o 3. Poi, premete i pulsanti desiderati per escludere/reinserire gli step.

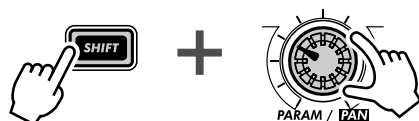
Tip 30 Controlli Mixer - Pan e Volume

Provate questi semplici controlli e cambiate il mix dei Pattern. Pan e Volume influenzano soltanto la traccia Synth - le tracce Rhythm restano inalterate.

1 Selezionate un Pattern ed avviatelo.

2 Provate a cambiare prima la posizione Pan.

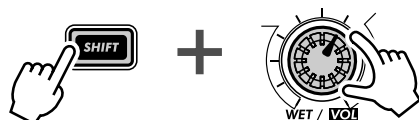
Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e agite sulla manopola [PARAM] (PAN).



Notate come il suono della traccia Synth si muove da sinistra a destra e nuovamente a sinistra mentre agite sulla manopola? (Presumiamo che stiate ascoltando questo suono con delle cuffie stereo oppure con un sistema di altoparlanti stereo...)

3 Ora, lavorate con il Volume.

Tenete premuto il pulsante [SHIFT] e ruotate la manopola [WET] (VOL).



Sentite come il suono del Synth si dissolve e riappare mentre agite sulla manopola?

Ricordate che questo influenza solo la traccia Synth - a differenza della manopola master [VOLUME] che controlla il suono globale dell'AN200.



Tech talk

Pan

Determina la posizione del suono della traccia Synth nell'immagine stereo. Tenete premuto [SHIFT] e ruotate la manopola [PARAM] (PAN) per la regolazione.

Range

1 5 3 (completamente a sinistra) —

1 2 1 (centro) —

3 5 1 (completamente a destra).



Tech talk

Volume

Determina il volume della traccia Synth. Tenete premuto [SHIFT] e ruotate la manopola [WET] (VOL) per la regolazione.

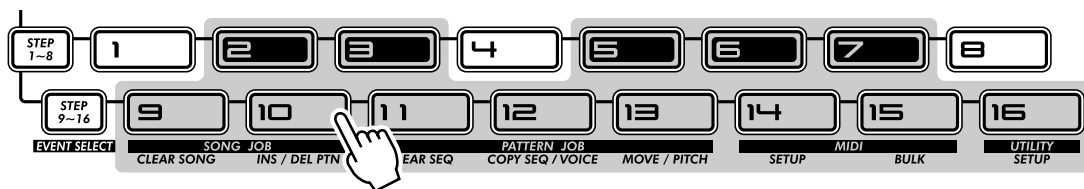
Range

0 — 127

Tip 31 Assegnazione Pattern ai pulsanti della tastiera

Vi ricordate come nel Tip 3 avete selezionato i Pattern al volo, mentre li suonavate? Ecco come potete impostarli e quali devono essere attivati dai vari pulsanti della tastiera. Qualsiasi Pattern - anche gli User Patterns cioè quelli stabiliti dall'utente - possono essere assegnati a qualsiasi pulsante. Inoltre, potete usare un'estensione di tre ottave, da C2 fino a B4 - cioè 36 locazioni differenti di Pattern Select.

- 1 **Tenete premuto [SHIFT] e premete [PATTERN SELECT].**
- 2 **Usate i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>] per selezionare la gamma di ottava desiderata.**
- 3 **Premete il pulsante della tastiera desiderato. (Ricordate che non possono essere usati i tasti [1], [4] e [8].)**



- 4 **Selezionate il pattern con la manopola [DATA]. I vostri User Pattern originali sono inclusi.**
- 5 **Ripetete gli step 2 - 4 fino a quando occorre, per effettuare tutte le assegnazioni Pattern-tasto desiderate.**

Dopo aver completato questa operazione, premete [EXIT] (oppure [SHIFT] e [PATTERN SELECT] nuovamente) per uscire da questa funzione.

Adesso, provate ad usare Pattern Select per eseguire i Pattern di recente assegnazione. (Avete bisogno di rinfrescarvi la memoria? Rivedete Tip 3.)

● Memorizzazione delle assegnazioni di Pattern Select

Non vi è alcun bisogno di memorizzare! Tutte le vostre regolazioni di pattern Select Assign vengono memorizzate automaticamente mentre le fate.

 **Tech talk**

Pattern Select Assign

Determina l'assegnazione Pattern-tasto per Pattern Select. Tenete premuto [SHIFT] e premete [PATTERN SELECT]. Selezionate la gamma di ottava, quindi premete il pulsante desiderato della tastiera ed usate la manopola [DATA] per selezionare il Pattern. Le assegnazioni del Pattern vengono memorizzate automaticamente.

Modulazione LFO

Ecco un altro punto cruciale nel suono del sintetizzatore - l'LFO. Sebbene la modulazione LFO possa essere usata per rendere più caldo e più naturale il suono, la sua forza principale consiste nel creare effetti speciali particolari e drastici. Esplorate fra le Tip seguenti e sarete in grado di costruire un ampio arsenale di armi potenti per la manipolazione del suono, in molteplici modi.

Tip 32 Modulazione del volume

Come conoscere il vostro LFO.

Queste informazioni vi forniscono gli elementi fondamentali per impostare ed usare l'LFO. Vi introducono anche ad una delle applicazioni LFO più popolari: la modulazione del volume. Usata con altri controlli di configurazione del suono, presenti sull'AN200, essa è responsabile degli effetti speciali: dello di una pistola, del suono dell'elicottero e di parecchi altri rumori industriali che sentite nella maggior parte della musica techno, elettronica e dance di oggi.

1 Richiamate un Pattern.

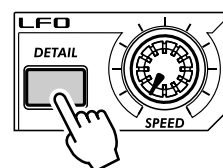
2 Premete [DETAIL], se necessario parecchie volte, fin quando appare brevemente sul display "Am" (Amplitude Modulation Depth o profondità della modulazione d'ampiezza).

3 Usate la manopola [DATA] per impostare il valore su "63."
Questa è l'impostazione di Amplitude Modulation Depth - dove "ampiezza" significa "volume". Impostando la profondità della modulazione d'ampiezza su 63 si pone l'LFO nelle condizioni di massimo controllo del volume del suono.

4 Premete [KEYBOARD] per usare la tastiera e tenete premuto uno dei tasti.

Sentite come il suono ondeggia ed ha un effetto Tremolo?

5 Mentre la nota suona, agite sulla manopola LFO [SPEED] - e sentite come la modulazione accelera e decelera alternativamente.



Tech talk

Amplitude Modulation Depth

Determina la profondità di ampiezza (volume) per l'LFO. Un valore di "63" non comporta cambiamento di volume. Per impostarlo, premete ripetutamente [DETAIL] (ed appare "Am") ed usate la manopola [DATA] per impostarne il valore. (Premendo [DETAIL] ripetutamente potete passare attraverso i vari parametri di LFO; vedere pagina 42.)

Range

-64 (massimo valore negativo) — 0 (nessun cambiamento) — 63 (massimo valore positivo)



Tech talk

Speed

Determina la velocità della modulazione dell'LFO.

Range

Stop (assenza di modulazione), 1 — 255

Tip 33 Modulazione del filtro

Ora applichiamo l'LFO al filtro e creiamo alcuni interessanti effetti wah-wah.

- 1 Premete [DETAIL] fin quando sul display appare brevemente “Fnd” (Filter Modulation Depth o profondità della modulazione del filtro).**
- 2 Usate la manopola [DATA] per impostare il valore all'incirca su “-34.”**
Questa è l'impostazione di Filter Modulation Depth. Impostandola su -34 dà all'LFO un certo controllo sul timbro e sulla qualità del suono.
- 3 Premete [KEYBOARD] per usare la tastiera e tenete premuto uno dei tasti.**
Riuscite a sentire il suono del wah-wah? Provate ora ad agire sulla manopola [DATA] nella gamma da -64 a -24 ed ascoltate i cambiamenti nella modulazione del filtro. Provate anche a modificare il suono verso l'estremità positiva dello spettro (da 16 a 46) e notate la differenza.



... Dettagli

Siete arrivati qui direttamente dalla Tip 32 sopra riportata, mentre ascoltavate l'LFO applicato sia all'Amplitude sia al Filter (rispettivamente altezza e filtro). Per ascoltare l'effetto filtro in maniera indipendente, riportate Amplitude sul valore normale (0).

Per un ulteriore divertimento:

Provate ad agire sui controlli VCF. Naturalmente, se l'LFO viene applicato al filtro (Filter), qualsiasi cambiamento voi apportiate alla sezione Filter influenzerà anche il suono modulato dall'LFO.



Tech talk

Filter Modulation Depth

Determina la profondità della modulazione del filtro per l'LFO. Un valore di “0” non produce alcun cambiamento del filtro. Valori intorno a -64 producono una profondità negativa del filtro; valori intorno a 63 producono una profondità positiva. Per impostare, premete [DETAIL] ripetutamente fin quando appare “Fnd” ed usate la manopola [DATA].

Range

-64 (massimo valore negativo) — 0 (nessun cambiamento) — 63 (massimo valore positivo)

Tip 34 Modulazione del pitch

Provate ad usare l'LFO per deformare il pitch e scoprire qualche interessante effetto di modulazione.

- 1 Premete [DETAIL] fin quando sul display appare brevemente “Pnd 1” (Pitch Modulation Depth 1).**
- 2 Usate la manopola [DATA] per impostare il volume all'incirca su “0.”**
Questo è Pitch Modulation Depth 1 (per VCO 1). Cominciate con il valore minimo.
- 3 Premete [KEYBOARD] per usare la tastiera e tenete premuto uno dei tasti.**
Mentre il suono permane, ruotate lentamente la manopola in senso antiorario e portate il valore intorno a “-127.” Noterete come il pitch diventa sempre meno distinto mentre vi allontanate da “0.” (Ciò è vero anche per i valori positivi.) Per alcune voci, il pitch può mantenersi distinto anche se cambia radicalmente - all'interno di un'ottava o oltre!

Provate a sperimentare con diverse impostazioni della velocità dell'LFO e provate anche a tenere premuta più di una nota.

**... Dettagli**

Siete arrivati qui direttamente da Tip LFO, riportata precedentemente. Se desiderate ascoltare la modulazione del pitch indipendentemente, impostate entrambi Amplitude e Filter su normal (U).

**Power HintS**

- **Raddoppio**

Una volta che avete iniziato a lavorare con VCO 2 (Tip 57), sperimentate con due regolazioni Pitch Modulation Depth indipendenti (PMD1 e PMD2) per avere texture e cambiamenti di pitch più interessanti.

**Tech talk****Pitch Modulation Depth 1, 2**

Determina le due regolazioni di Pitch Modulation Depth per l'LFO. L'impostazione 1 ("PMD1") influenza VCO 1, mentre l'impostazione 2 ("PMD2") influenza VCO 2. Un valore di "0" non comporta alcun cambiamento di pitch. Per l'impostazione, premete [DETAIL] (fin quando appare "PMD1" o "PMD2") ed usate la manopola [DATA].

Range

-127 (massimo valore negativo) —
0 (nessun cambiamento) — 127
(massimo valore positivo)

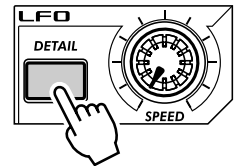
Tip 35 Cambiamento della forma d'onda dell'LFO

L'LFO utilizza una delle 21 forme d'onda differenti per modulare il suono. L'onda particolare che selezionate ha un enorme effetto sul risultato finale. Provate alcune di queste onde e vedete che tipo di caos siete in grado di creare.

1 Premete [DETAIL] fin quando sul display appare brevemente "WAVE" (Wave).

2 Usate la manopola [DATA] per impostare l'onda su "TRI" (Triangle).

Ciò seleziona l'onda triangolare. Provate qualche altra impostazione di Wave e sentite come cambia il suono.

**Power HintS**

- **Sample and hold**

Usate le forme d'onda Sample and hold ("S-H" 1 - 4) principalmente per gli effetti di modulazione del pitch. A differenza delle altre impostazioni Wave, queste generano fluttuazioni casuali. Sono meno adatte per la modulazione dell'ampiezza o del filtro, poiché le differenze casuali possono essere meno evidenti. Particolarmente con Amplitude (ampiezza), possono addirittura dare dei risultati indesiderati nel suono (sparizioni). Tuttavia possono essere anche molto efficaci con Pitch, particolarmente quando si creano suoni elettronici ed effetti speciali.

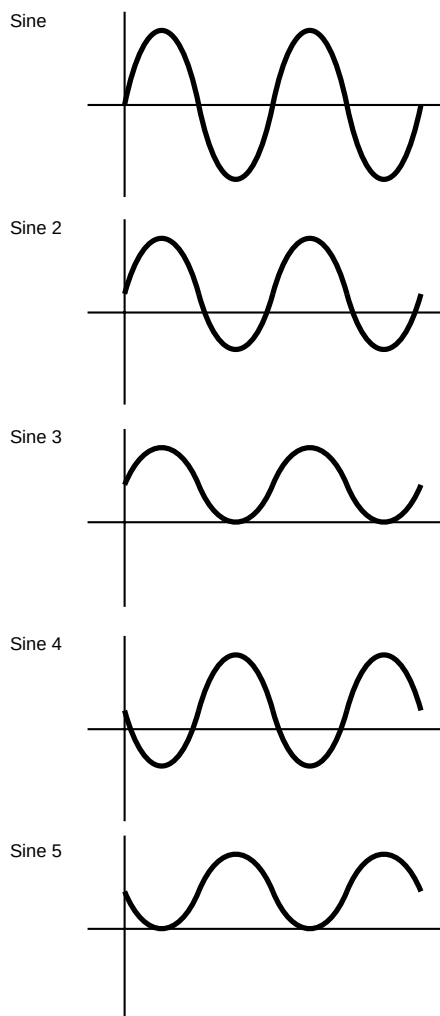


Tech talk Wave

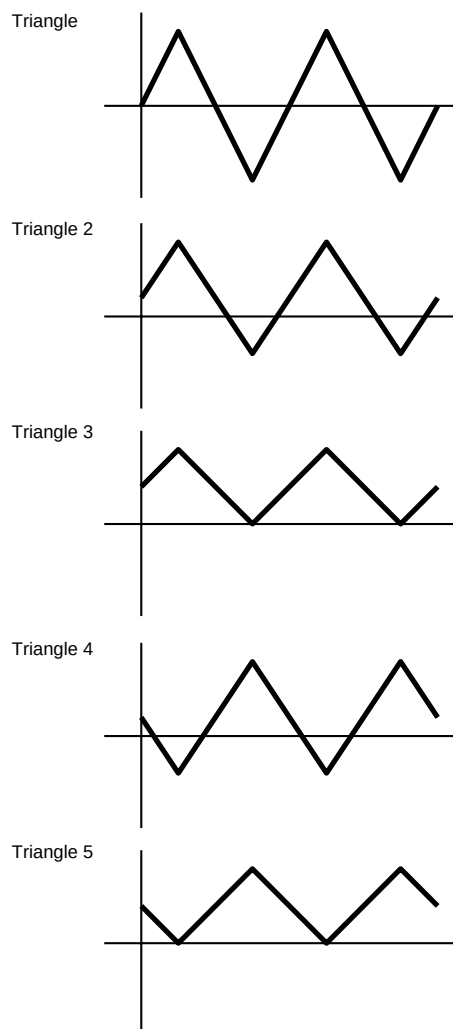
Determina la forma d'onda dell'LFO.

Impostazioni

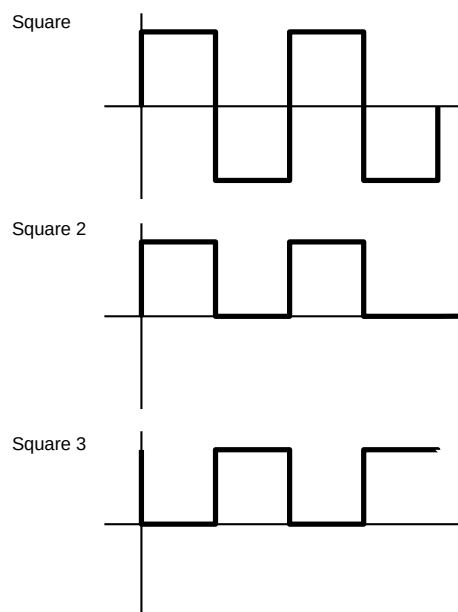
● Sine (Sine), 2, 3, 4, 5



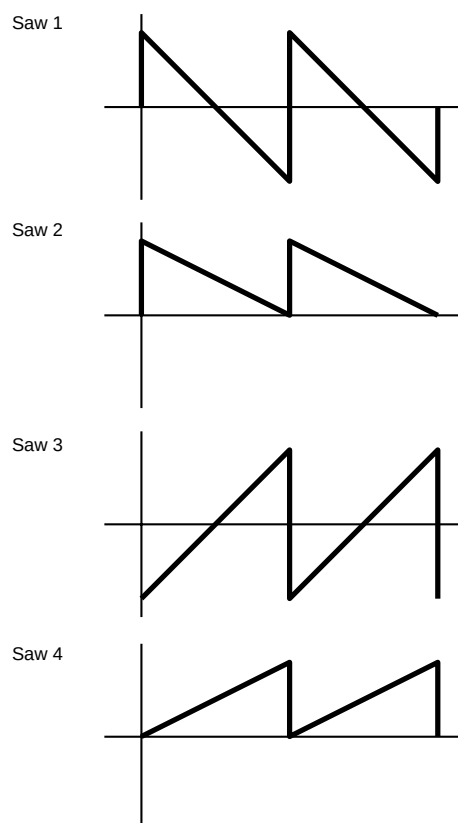
● Triangle (Triangle), 2, 3, 4, 5



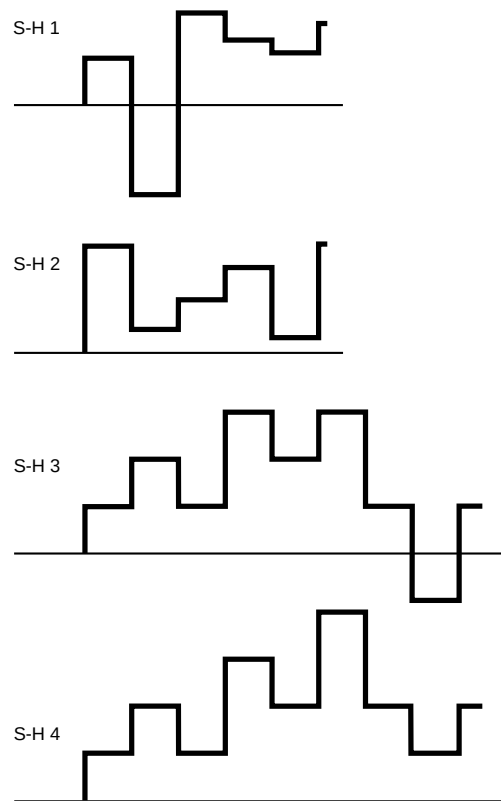
● Square ($S_{\square}$), 2, 3



● Saw 1 (S_{saw}), 2, 3, 4



● Sample-and-hold 1 ($S-H$), 2, 3, 4



Elementi base dell'EG

Interventi sul volume e sul tono. Uso della sezione EG (Envelope Generator o generatore di inviluppo) per controllare come il vostro suono si muove, cresce e si evolve.

Tip 36 Conformare il suono con l'EG

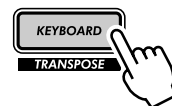
Uno dei più importanti aspetti del suono del sintetizzatore analogico è il controllo del suono nel tempo. L'AN200 vi dà alcuni mezzi potenti e flessibili per questo scopo. Uno di essi è la sezione EG.

EG è l'abbreviazione di Envelope Generator - qui "envelope" o inviluppo rappresenta il controllo che sagoma il suono mentre esso si evolve nel tempo. L'EG, in effetti, dice al sintetizzatore quando innalzare o abbassare il volume.

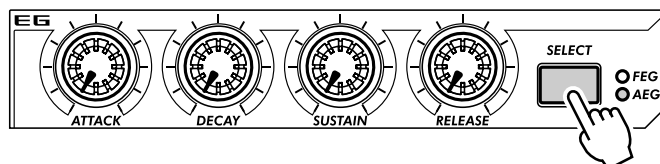
Come per la maggior parte dei synth analogici, l'AN200 dispone di quattro controlli EG: Attack, Decay, Sustain e Release. L'AN200 vi permette anche di usare l'EG per controllare il filtro - per modificare il tono nel tempo.

Diamo un'occhiata per vedere come funzionano ed ascoltarli in azione.

1 Richiamate un Pattern e premete [KEYBOARD] per abilitare i pulsanti della tastiera.



2 Premete il pulsante [SELECT] nella sezione EG in modo che si accenda la spia AEG.



Indica che è selezionato l'AEG.

In tal modo potrete controllare soltanto l'AEG (generatore di inviluppo dell'ampiezza) che influenza il volume.

3 Mentre suonate i pulsanti, agite sulla manopola [ATTACK]. Provate ad impostare la manopola intorno alle 12:00 e percuotete ripetutamente i pulsanti.

Notate come è lento l'attacco del suono? Ora, impostate la manopola sul suo valore minimo (7:00) ed ascoltate invece come l'attacco è immediato. Successivamente, provate ad impostare la manopola sulla posizione 2:00 ed ascoltate come il suono cresce molto lentamente in volume mentre tenete premuto il tasto.

4 Ora proviamo con la manopola [SUSTAIN].

Ricordate che il Sustain è soltanto il controllo di livello - il resto delle manopole controllano il tempo o la velocità.

Iniziate con l'impostazione [SUSTAIN] intorno al valore 9:00 (con un valore da 15 - 20). Quindi suonate e tenete premuto una nota. Fate la stessa cosa successivamente con regolazioni più alte, tipo 12:00 (5'), 2:00 (35) e 5:00 (12').

Ascoltate come il sustain o il suono "tenuto" della voce diventa più forte con ciascuna impostazione sopra indicata? Per l'impostazione 5:00, il volume raggiunge il massimo e rimane in quella condizione fin quando tenete premuta la nota.

5 Successivamente, agite sulla manopola [DECAY] e sentite come essa influenza il suono.

Accertatevi di riportare il [SUSTAIN] sulla posizione 10:00 o 11:00 - se il Sustain è troppo alto, Decay non funziona!

Sperimentate con la manopola [DECAY]. In base alla Voce e alle impostazioni di EG, è probabile che un valore di Decay troppo breve o basso (manopola intorno a 9:00) possa produrre un leggero suono percussivo. Provate a regolare la manopola intorno alla posizione 11:00 o 12:00 e quindi, lentamente, innalzato da quella posizione mentre premete ripetutamente il tasto.

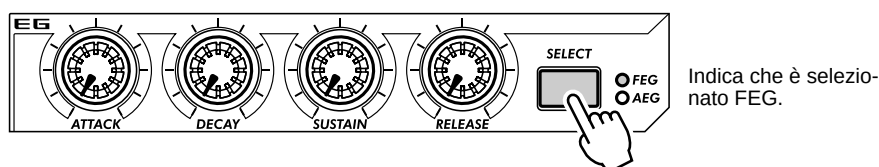
6 Ora, passiamo alla manopola [RELEASE].

Cominciate con resettare [ATTACK] sulla posizione 7:00, [DECAY] su 11:00 e [SUSTAIN] su 1:00. Quindi sperimentate con differenti impostazioni della manopola [RELEASE], ad esempio 1:00, 3:00 e 5:00.

Noterete che il suono si mantiene - sempre più a lungo per ciascuna impostazione - dopo che avete rilasciato la nota.

Prima di passare allo Step 7 sotto riportato, riportate [RELEASE] sulla posizione 1:00 e lasciate inalterate le altre manopole.

7 Per rendere le cose più interessanti, premete [SELECT] per attivare i controlli FEG ed usate le manopole EG per giocare con il filtro. (Nella prossima “tip” faremo ancora di più esplorando il filtro.)



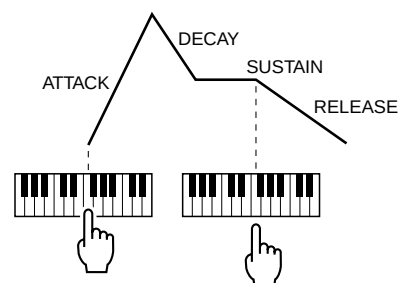
Giocate con le quattro manopole EG e sentite che tipi di risultato sonoro potete creare.

Lavorate anche con i controlli della sezione VCF (pagina 27) - hanno un enorme effetto sul suono globale e sul comportamento dell'EG. Vi avvertiamo però che i risultati possono essere complessi e imprevedibili, ma vi garantiamo che scoprirete un'infinità di suoni che non ritenevate possibili.

● Che cos'è un EG? Che cosa fa?

Per spiegare con esempio, diamo un'occhiata ad uno strumento acustico: il pianoforte. Il piano, in realtà, non dispone di alcun EG al suo interno, ma il principio base è lo stesso.

Quando percuotete un tasto sul pianoforte, il suono inizia immediatamente (Attack), ma decade subito (Decay) ad un livello più basso (Sustain) se la nota viene tenuta, e rapidamente decade scendendo fino al silenzio completo (Release) quando sollevate il dito dal tasto.





Power Hints

• Azionati assieme

Quando cominciate ad agire sull'EG, potreste voler riportare [SELECT] sia su FEG che su AEG. Ciò elimina molta confusione su ciò che l'EG sta facendo. Ad esempio, se avete impostazioni separate e l'FEG si apre a lungo dopo che l'AEG è già terminato, probabilmente non sentirete molta differenza nel suono. Analogamente se l'AEG impiega un certo tempo per spiegarsi (o manifestarsi) - tempo in cui l'FEG si è già manifestato ed è sparito - il risultato sonoro non verrà mai avvertito.

• Azionati separatamente

Regolare assieme FEG e AEG (come abbiamo suggerito precedentemente) è conveniente e semplice ma produce anche delle voci statiche e relativamente noiose. Per rendere effettivamente interessanti ed organici i suoni con delle texture dinamiche, il trucco consiste nel regolare separatamente gli EG del Filter e di Amplitude, accertandosi comunque che essi coincidano abbastanza spesso per tenere il suono in una condizione tale da non sparire del tutto. Non vi sono diagrammi per aiutarvi su questo punto - dovete usare le vostre orecchie.



Tech talk

EG Select — FEG e AEG

Determina l'impostazione di EG per il filtro (*FEG*) e l'ampiezza o il volume (*AEG*). Premete [SELECT] per abilitare FEG, AEG o entrambi (*ALL*), quindi usate i controlli EG (vedere qui di seguito) per modificare le impostazioni EG.

Impostazioni

FEG

AEG

ALL (sia FEG che AEG)



Tech talk

Controlli EG

Attack

Determina il tempo occorrente al suono per raggiungere il volume massimo quando viene suonata una nota.

Decay

Determina il tempo che occorre al volume del suono per raggiungere il livello di Sustain. È simile al decadimento naturale che si manifesta negli strumenti acustici.

Sustain

Determina il livello del suono quando viene tenuta una nota. Se è al minimo o vicino al minimo, il suono sparisce anche se la nota viene tenuta. Se è al valore massimo o pressoché tale, il Decay non avrà effetto e il suono rimarrà sul livello massimo fin quando la nota viene tenuta.

Release

Determina il tempo occorrente al suono per raggiungere il volume minimo (o il silenzio) dopo che una nota è stata rilasciata. Se Sustain è impostato su un valore troppo basso, può avere effetto minimo o nullo sul suono.

Range

0 — 127 (per ciascuna manopola)

Tip 37 Impiego di EG per controllare il filtro (FEG)

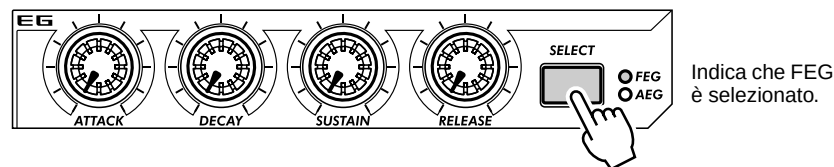
Prima vi abbiamo introdotto all'EG e vi abbiamo mostrato come funziona con il volume (Amplitude). Ora diamo un'occhiata a quello che l'EG può fare con il filtro (Filter).

Questi esempi di impostazione FEG specifici vi presentano l'argomento e vi danno un'idea definita di come usare l'EG per cambiare la qualità del suono. Nel processo, imparerete come funziona il filtro e che cosa esso può fare per voi.

Provate queste impostazioni, sperimentatele, dateci dentro, anche se dovete diventarci matti! Sono tante le cose che potete fare con questi controlli, sono così tante le possibilità di modifica del suono che questi esempi non fanno che scalfire appena la superficie.

1 Selezionate un pattern, quindi selezionate FEG.

Premete il pulsante [SELECT] ripetutamente fin quando si accende FEG.



2 Iniziate ad impostare un attacco (Attack) lento sul Filter.

Impostate [ATTACK] sulla posizione 12:00 (valore di 55).

3 Giocate con la manopola [CUTOFF] mentre suonate i tasti.

Ruotate lentamente la manopola nella posizione fra 10:00 - 5:00 (valore da 30 a 127) mentre suonate note singole in successione. Ascoltate come cambia il suono. Infine, impostate la manopola sulla posizione fra le 8:00 e 9:00 (1 - 15).

4 Ora, sperimentate con la manopola [SUSTAIN].

Provate a ruotarla su varie impostazioni mentre suonate i tasti. Accertatevi di tenere il tasto o i tasti premuti - il suono cambia se lo tenete premuto. Prima di passare agli step successivi, impostatelo su 11:00 (50).

5 Prima di provare con la manopola [RELEASE] in combinazione con il filtro, dovete espandere un po' il volume.

Premete [SELECT] per richiamare AEG, quindi impostate [RELEASE] di AEG sulla posizione 2:00 (30 - 35).



6 Adesso, ritornate all'FEG (premete [SELECT]) e agite sulla manopola [RELEASE] di FEG.

Suonate una serie di note singole e spostate la manopola fra la posizione 11:00 e 4:00 (45 e 120).

Noterete come l'impostazione Release di FEG determina come il suono viene udito dopo che il tasto viene rilasciato. Se Filter Release è troppo breve, non esce suono o esce solo un suono minimo.

Infine, impostate la manopola su 12:00 o 1:00 (valore 55 - 80).

7 Per capire che cosa può fare, agite un po' sulla manopola [DECAY].

Come accade per gli altri controlli, portate questa manopola sulle varie impostazioni, mentre suonate i tasti. Infine impostatela sulla posizione 1:00 o 2:00 (valore da 80 a 90).

8 Da questo punto in poi, tocca a voi!

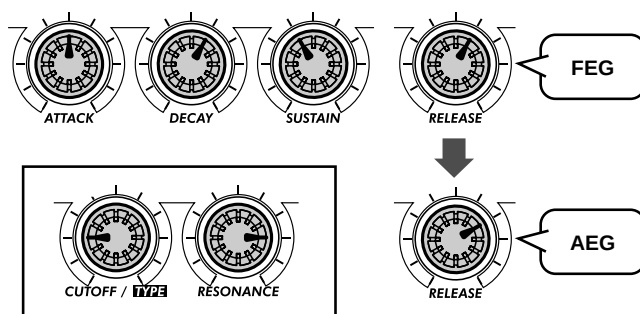
Con le impostazioni sopra vi abbiamo dato un punto di partenza. Ritornate a ciascuna delle manopole EG e giocherellate ancora con esse. Spendete del tempo anche per usare gli altri controlli e sentire come essi influiscono sul suono. E, già che ci siete, passate alla Tip 38 sotto riportata per ulteriori esplorazioni dell'FEG.

Tip 38 Ulteriori informazioni su FEG Depth

Nella Tip 37 avete imparato il controllo FEG Depth. Ora approfondiamo (ed ascoltiamo) questo punto.

1 Se possibile, continuate con il suono che avevate creato nella Tip 37 precedente.

Selezionate un Pattern e ruotate i controlli sulle impostazioni base sotto indicate.



2 Ora, azionate la manopola [FEG DEPTH].

Innanzitutto, posizionalatela sulle 12:00 e ruotatela lentamente in senso orario mentre suonate i tasti. Ascoltate i cambiamenti di suono - alcuni saranno probabilmente piuttosto sottili e difficili da avvertire.

Ruotate al contrario la manopola ed ascoltate come il suono scende per i valori negativi (7:00 - 12:00). Non vi preoccupate di ciò - vedremo nel Tip 39 come usare con efficacia le regolazioni negative.

Infine, impostate la manopola sulla posizione 2:00 (50). Sperimentate anche la manopola [RESONANCE]. Provate una varietà di regolazioni - specialmente attorno alla posizione 1:00 - 4:00 - ed ascoltate come esse modificano il tono.

Tip**39 Passare a valori negativi - con FEG Depth**

Come vi avevamo promesso, ecco un modo per avvantaggiarsi dei valori negativi per FEG Depth. Provate queste impostazioni e sentite che cosa è il lato "meno" o negativo del suono.

1 Innanzitutto effettuate queste regolazioni:

EG [SELECT] su "ALL" (FEG ed AEG)
 [ATTACK] su circa 2:00 (90 - 100)
 [DECAY] su circa 1:00 (80)
 [SUSTAIN] su circa 3:00 - 4:00 (100 - 120)
 [RELEASE] su circa 1:00 - 2:00 (80 - 90)
 [CUTOFF] su circa 2:00 (100)
 [RESONANCE] su circa 2:00 (70)

2 Infine, impostate la manopola [FEG DEPTH] su 7:00 (- 128) che corrisponde al massimo valore negativo.**3 Ora, suonate parecchie note singole, leggermente distanziate e ascoltate l'attacco molto lento e il lungo sustain. Sentite come il filtro scivola lentamente e cresce con il suono.**

Un'impostazione negativa di FEG Depth inverte l'operazione del FEG - producendo un effetto di scivolamento del filtro che si abbassa al posto di innalzarsi. Ciò vuol dire che il suono diventa più soft e più ovattato, fino alla fine - quando il filtro scivola nuovamente indietro.

**Power Hint****Provate anche questo**

- Sperimentate con impostazioni più alte di Cutoff e Resonance, rispetto a quelle sopra riportate.
- Regolate le impostazioni FM Depth, Sync Pitch e Noise Level - per dare al filtro degli armonici più ricchi con cui lavorare e rendere più interessante il suono.
- Per una maggiore parvenza di magia, provate anche alcune regolazioni lunghe di Portamento (con valori intorno ai 90 - 110).

Controlli avanzati di configurazione suono

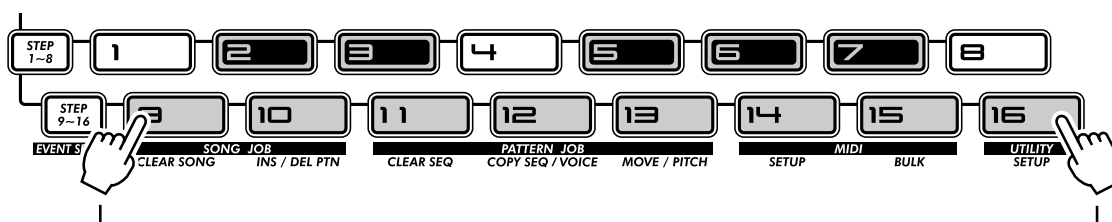
A questo punto, siete già sulla buona strada per diventare un esperto programmatore di synth. Avete imparato che cosa sono i Pattern, le Scene, gli effetti, il filtro, l'PLFO, l'PEG e così via..., ma la vostra formazione non è ancora completa. L'AN200 ha ancora parecchi trucchi da svelare. Proviamo ora alcuni di questi...

Tip 40 Portamento - l'effetto ultranoto.

Avete già sentito questo effetto prima d'ora. Sebbene i cantanti e gli strumentisti lo utilizzino per flettere verso l'alto o verso il basso il suono su un pitch centrale, il Portamento è una delle caratteristiche di definizione dei synth analogici e della musica elettronica.

Il Portamento ha un'enorme efficacia. Da un lato vi permette di aggiungere note di abbellimento che scivolano leggermente. Dall'altra parte può completamente sovvertire il pitch e darvi degli scivolamenti atonali. In ultima analisi, l'effetto dipende da quali note suonate e dalla distanza che interponete fra esse. Provate il Portamento e vedete che cosa potete combinare.

- 1 **Richiamate un pattern e impostate la manopola [PORTAMENTO] sulla posizione all'incirca delle 10:00 (sul display intorno a 25).**
- 2 **Abilitate la tastiera con keyboard, quindi suonate alternativamente le note [9] e [16].**



- 3 **Provate anche altre regolazioni ed ascoltate come cambia l'effetto Portamento.**

Portate il Portamento su 12:00 (54), quindi 2:00 (35) e finalmente sul valore massimo di 5:00 (127).

Sperimentate. Provate l'effetto anche su qualche altra delle vostre voci favorite. Provate anche ad agire sul Portamento mentre il Pattern è in esecuzione ed ascoltate il risultato sonoro.



Tech talk

Portamento

Determina il tempo di Portamento oppure quanto impiega a trasformare il pitch da una nota a quella successiva. Valori più alti portano un tempo di glide del pitch più lungo.

Range
0 — 127

Tip 41 Suoni metallici ed altri - con FM Depth

Come i synth vintage del passato, l'AN200 viene dotato di opzioni di modulazione - che danno la possibilità di manipolare il suono in modi incredibili ed esclusivi. Inoltre, esso vi consente anche alcune possibilità digitali molto intriganti, come FM Depth.

Secondo le impostazioni della voce, FM Depth può essere molto particolare, nell'aggiunta di armonici o per cambiare il pitch – a volte piuttosto in maniera impercettibile. Può creare ad esempio dei suoni aspri e metallici senza pitch – perfetti quando volete aggiungere alle vostre tracce delle percussioni con rumori o un carattere “industriale”.

1 Per cominciare, selezionate un pattern.

Provate a selezionare un Pattern con una voce soft e calda che vi permetta di ascoltare alcune delle qualità più sottili di FM Depth.

2 Ruotate la manopola [VCO 1/2] completamente a sinistra.

Ciò vi consente di ascoltare solo VCO 1 - importante poiché FM Depth modula soltanto VCO 1.

3 Impostate la manopola [FM Depth] sulla posizione 12:00 (all'incirca 0).

Questa posizione rappresenta il centro o lo zero per FM Depth - ruotate ora la manopola in una qualsiasi direzione per cambiare il suono.

Ruotatela molto lentamente mentre suonate la tastiera ed ascoltate come cambia la voce.

Provatela con una varietà di voci. Secondo le impostazioni di quest'altra voce, FM Depth può mostrare dei cambi molto sottili oppure estremi e secchi.



Power HintS

- **Accordatura fine**

Poiché il suono ed il pitch possono radicalmente modificarsi anche con minimi interventi sulla manopola, è probabile che in alternativa voi intendiate usare la manopola [DATA]. Ciò vi permette di controllare FM Depth molto più lentamente. Accertatevi innanzitutto di ruotare [FM DEPTH], in modo che venga richiamato FM Depth per la manopola [DATA].

- **In sync e out**

Sperimentate con i vari modi Sync (pagina 58) e con le impostazioni Sync Pitch. Queste funzionano assieme a FM Depth nella modulazione di VCO 1 e possono drasticamente modificare il carattere del suono.



Tech talk

FM Depth

Determina l'entità di modulazione creata dalla funzione FM. Più si allontana il valore dal punto centrale (54), maggiore è la profondità della modulazione. Alcune impostazioni possono produrre un suono metallico con un pitch non distinguibile; alcune regolazioni cambiano completamente il pitch.

Range

-64 — 63

Tip 42 Bilanciamento forme d'onda - VCO 1 e 2

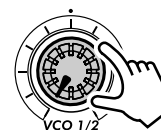
Una delle più semplici manopole da comprendere dell'AN200, è VCO 1/2, un semplice controllo di balance cioè bilanciamento. Vi permette di regolare il volume relativo dei due oscillatori: VCO 1 e VCO 2. Tuttavia la semplicità è ingannevole poiché anche qui vi è un'enorme potenzialità di azione.

Assieme ai controlli Wave VCO 1 e VCO 2 (vedere Tip 56) è qui che potete gettare le fondamenta vere e proprie del suono su cui qualsiasi altra cosa viene costruita con l'AN200.

1 Selezionate ed eseguite un Pattern.

2 Ruotate la manopola [VCO 1/2] completamente a sinistra e suonate la tastiera.

Ora, state ascoltando soltanto VCO 1.



3 A questo punto, ruotate [VCO 1/2] completamente nell'altra direzione - in modo che questa volta suonerà soltanto VCO 2.

Agite su questa manopola mentre tenete premuta una nota ed ascoltate come le due forme d'onda si fondono.

Notate che la manopola dispone di una comoda dentellatura centrale, per individuare il punto zero - che rappresenta un mix di proporzioni uguali dei due VCO.



Power HintS

• Isolamento di VCO 1

Volete creare una voce originale partendo da zero? L'isolamento di VCO 1 (posizione 7:00) è uno dei migliori modi con cui cominciare. L'ascolto solo di VCO 1 facilita l'impostazione della forma d'onda VCO 1 (pagina 56). È anche essenziale per FM Depth (pagina 53), poiché quella funzione influisce soltanto su VCO 1. Inoltre, se avete impostato il modo Sync (pagina 58) su "VCO1 M>S" o "VCO2 > 1", e suonando VCO 1 vi permette di udire chiaramente che tipo di modulazione si sta verificando.



Tech talk

VCO 1/2 Balance

Determina il bilanciamento di volume dei due oscillatori: VCO 1 e VCO 2.

Range

-64 (solo VCO 1) — 0 (bilanciamento uguale) — 63 (solo VCO 2)

Tip 43 Noise Level

Ecco un'altra manopola interessante. È adatta per aggiungere alla forma d'onda base, un carattere grunge, cioè un tiro ed un mordente particolari, poiché vi consente di "sporcare" la voce con un po' di noise o rumore.

Perché aggiungere del rumore? Perché non usare l'effetto Distortion? E comunque, quanto è positivo "sporcare" il suono, in qualche modo? (Ci sembra di sentire arrivare queste domande...)

Bene, a parte le ovvie applicazioni musicali Lo-fi e Industrial - come le percussioni che creano il rumore - il noise, cioè il rumore, va bene per aggiungere un contenuto armonico a tutto lo spettro della frequenza. È quel contenuto armonico aggiunto all'inizio del flusso del segnale che rende più interessante il suono quando lavorerete successivamente con la sezione del filtro (VCF). Molto più interessante, infatti.

Tuttavia, usatelo con parsimonia e con giudizio - troppo rumore può mascherare il pitch di base ed il carattere del suono.

Provate a selezionare un Pattern con una voce soft e relativamente "pura". Quindi, agite con la manopola [NOISE LEVEL] per ascoltare come influiscano sul suono differenti quantità di noise.




Tech talk

Noise Level

Determina il livello del segnale noise (rumore) aggiunto ai VCO.

Range
0 — 127

Tip 44 Fare le forme d'onda - VCO 1 e VCO 2

Ecco da dove inizia il suono. Tutto l'interessante e stupendo materiale sonoro dell'AN200 ha inizio con le forme d'onda generate da VCO 1 e VCO 2.

L'AN200 vi offre un'ampia varietà di forme d'onda - per non menzionare l'enorme flessibilità derivante dalla loro combinazione, modulazione ed elaborazione.

La materia delle forme d'onda può essere piuttosto complessa e senz'altro non intenderete approfondirla. Come sempre, usate le vostre orecchie! Date un ascolto alle varie forme d'onda e sperimentatele. Provatele con le sezioni di elaborazione - specialmente VCF - e ascoltate il risultato. Questo è il miglior modo e l'unico per iniziare a creare le proprie voci.

■ VCO 1

- 1 **Selezionate un Pattern.**
- 2 **Isolate VCO 1 ruotando la manopola [VCO 1/2] completamente a sinistra.**
- 3 **Impostate Sync Mode su OFF premendo [MODE].**
- 4 **Premete ripetutamente il pulsante [WAVE] VCO 1 per selezionare forme d'onda differenti.**

Ancora meglio, premete [WAVE] e ruotate la manopola [DATA]. Ciò vi consente di accedere a tutte le forme d'onda - comprese quelle "nascoste".

Le effettive forme d'onda disponibili differiscono dall'impostazione di Sync Mode. Dopo aver provato le forme d'onda disponibili quando Sync Mode è impostato su "OFF", selezionate uno degli altri due modi, quindi provate il nuovo gruppo di forme d'onda. (Vedere Tech Talk seguente e l'elenco delle forme d'onda a pagina 56 per i dettagli.)



■ VCO 2

- 1 Accertatevi che sia ancora in vigore lo stesso Pattern che avete selezionato prima.
- 2 Isolate VCO 2 ruotando la manopola [VCO 1/2] completamente a destra.
- 3 Premete il pulsante VCO 2 [WAVE] ed usate la manopola [DATA] per selezionare le forme d'onda.



... Dettagli

A differenza di VCO 1, vi è solo una forma d'onda "nascosta" nella sezione VCO 2 (Saw 2) e le forme d'onda disponibili sono le stesse, qualunque sia l'impostazione di Sync Mode.



... Dettagli

Nei synth analogici vintage, le forme d'onda base vengono generate dagli oscillatori. L'AN200 si comporta in maniera leggermente differente - eppure il suono è esattamente lo stesso. Ecco perché abbiamo mantenuto il nome "VCO": Voltage Controlled Oscillator.



Tech talk VCO 1, VCO 2 Wave

Determina la forma d'onda per l'oscillatore VCO 1 o VCO 2. Premete il pulsante [WAVE] ripetutamente (in VCO 1 o VCO 2); usate la manopola [DATA] per selezionare le forme d'onda "nascoste" (indicate dagli asterischi).

VCO 1 Wave

Impostazioni

(Le forme d'onda disponibili dipendono dall'impostazione del Sync Mode - pagina 58. Gli asterischi (*) contrassegnano le forme d'onda "nascoste", selezionabili mediante la manopola [DATA].)

Se Sync Mode è off:

Saw (SAW)
 * Saw 2 (SAW2)
 Pulse (PULSE)
 Mix (MIX)
 Multi Saw (MULTISAW)

Se Sync è on ("VCO 1 M>S" o "VCO 2 > 1"):

Saw (SAW)
 Pulse (PULSE)
 Inner1 (INNER 1)
 * Inner2 (INNER 2)
 * Inner3 (INNER 3)
 Square (SQUARE)
 * Noise (NOISE)

VCO 2 Wave

Impostazioni

(Gli asterischi (*) contrassegnano le forme d'onda "nascoste", selezionabili dalla manopola [DATA].)

Saw (SAW)
 * Saw 2 (SAW2)
 Pulse (PULSE)
 Mix (MIX)
 Triangle (TRIANGLE)
 Sine (SINE)

Tip 45 Pieni, pastosi e corposi

Quanto pieno volete il suono?

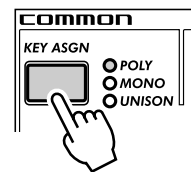
Le impostazioni Key Assign vi permettono di commutare fra il funzionamento Poly e Mono dell'AN200. E, con Unison, vi riportano indietro agli inconfondibili suoni corposi dei sintetizzatori d'epoca - consentendovi di usare le voci alla vecchia maniera analogica.

1 Richiamate un Pattern e premete [KEYBOARD].

Provate a selezionare un Pattern che abbia una voce piuttosto grossa e piena. Vediamo come possiamo ottenerla.

2 A questo punto, dovrebbe accendersi POLY. In caso contrario, premete [KEY ASGN] fin quando si accende, e fin quando sul display appare "POLY".

Con l'impostazione Poly, potete suonare e tenere accordi completi, costituiti da un massimo di cinque note.



3 Ripremete [KEY ASGN] per richiamare Legato (LEGATO).

Legato è una delle impostazioni Mono, che sta ad indicare che non potete suonare accordi, ma soltanto linee melodiche di una nota per volta. Ma ciò è bello perché il Legato è ideale per gli assoli e per la melodia nonché per le linee di basso.

Provate a suonare alcune note e ad ascoltare l'effetto. Tenete una nota con la mano sinistra mentre suonate rapidamente e rilasciate le altre con la destra.

Notate come le note si comportano l'una rispetto all'altra? Questo può essere fantastico per i trilli rapidi - eppure mantiene costante l'EG, fin quando tenete premuta la prima nota. Provate ad eseguire melodie anche in stile uniforme, legato - senza rilasciare una nota fin quando avete premuto quella successiva.

4 Usate la manopola [DATA] per richiamare l'impostazione Mono "nascosta" (MONO).

Suonate qualche nota. Provate a suonarle uniformemente in legato, come avevate fatto prima. Notate come ciascuna nota abbia un attacco tagliente, qualunque sia il grado di uniformità che tentate di imporre?

Mono è simile a Legato in quanto dovete eseguire una nota per volta. Tuttavia, l'EG viene riattivato o ricominciato dall'inizio per ciascuna nuova nota suonata - che voi suoniate in legato oppure no.

5 Ora diamo al suono un carattere più serio! Richiamiamo l'impostazione Unison (UNISON) con la manopola [KEY ASGN] o [DATA].

Unison è simile al Legato, tranne per una differenza molto importante - è incredibilmente corposo. Unison si avvantaggia al massimo dalla polifonia dell'AN200 combinando quattro "note" assieme in un'unica sovrapposizione o layer monofonico molto pieno e corposo.

Tech talk Key Assign

Determina come le voci rispondano alla tastiera (o MIDI), come esse usino la polifonia disponibile di cinque note. Per l'impostazione, premete [KEY ASGN] ed usate la manopola [DATA].

Impostazioni

Poly (POLY)

Suona voci con polifonia di cinque note.

Legato (LEGATO)

Suona monofonicamente le voci una nota per volta. Le note suonate successivamente non riattivano il PEG, FEG o AEG - dando quindi un passaggio sonoro più lineare da una nota all'altra.

Mono (MONO)

Suona le voci monofonicamente, una nota per volta. PEG, FEG e AEG vengono riattivate per ogni nuova nota suonata.

Unison (UNISON)

Suona all'unisono quattro note polifoniche o un layer di una sola nota. In altre parole, la risposta alla tastiera è monofonica, ma il numero di note suonate effettivamente è polifonico.

Tip 46 Sync Mode e Sync Pitch

Ecco le più importanti aggiunte al vostro arsenale di strumenti e armi per la modellazione del suono. Provatelo ed ascoltate come cambiano il pitch e come rendono brillante il suono.

- 1 Richiamate un Pattern e fatelo suonare.**
- 2 Impostate la manopola [VCO 1/2] completamente a sinistra, in modo da ascoltare soltanto VCO 1.**
- 3 Premete il pulsante [SYNC MODE] per selezionare VCO M>S (L1 - 5).**
- 4 Agite sulla manopola [SYNC PITCH], specialmente nelle posizioni tra 11:00 e 4:00.**
Notate come il pitch base e gli armonici cambino radicalmente mentre azionate la manopola.
- 5 Cambiate l'impostazione SYNC MODE su VCO 2>1 e agite ancora sulla manopola SYNC PITCH.**



Power Hint

- **Altre forme d'onda**

Provate a selezionare una forma d'onda differente per VCO 1, quindi con Sync Mode impostato su una delle regolazioni "on", agite su Sync Pitch. In particolare la forma d'onda Noise è una buona candidata per la creazione di effetti esclusivi senza pitch in cui gli armonici vengono drasticamente variati.

- **Enfatizzare gli acuti**

Quando usate Sync Mode e Sync Pitch per sagomare una voce, accertatevi di regolare i controlli VCF su impostazioni appropriate, in modo da ascoltare tutti gli armonici alti che vengono generati. Ricordate che potete sempre tornare indietro, agendo sulle manopole, se il suono diventa troppo "penetrante".



Tech talk Sync Mode

Il generatore di suono dell'AN200 dispone di due sezioni dell'oscillatore: VCO 1 (che in realtà contiene due oscillatori) e VCO 2 (che ne ha uno solo). Sync Mode determina come gli oscillatori vengono sincronizzati - uno diventa un "master" e l'altro uno "slave". L'oscillatore master determina il pitch globale del suono e l'oscillatore slave controlla il tono mediante l'aggiunta di armonici.

Quando è impostato su "OFF", non vi è alcuna sincronizzazione. Se è impostato "VCO 1 M>S", i due oscillatori VCO 1 vengono separati all'interno del VCO 1 e vengono sincronizzati, ed uno di essi viene designato come "master" di controllo e l'altro come "slave". Quando è impostato su "VCO 2>1", gli oscillatori VCO 1 sono sincronizzati con VCO 2, ma VCO 2 è designato come "master".

Per l'impostazione, premete [SYNC MODE].

Impostazioni

OFF

Non produce sincronizzazione.

VCO 1 M>S (VCO 1 master in slave)

I due oscillatori del VCO 1 sono separati internamente e sincronizzati, e l'uno controlla l'altro. Ciò vi permette di usare Sync Pitch (vedi sotto) per controllare il suono master/slave, pur disponendo ancora di un altro oscillatore (VCO 2).

VCO 2 > 1 (VCO 2 in VCO 1)

I due oscillatori di VCO 1 sono sincronizzati a VCO 2, e quest'ultimo è designato come "master".



Tech talk Sync Pitch

Determina il pitch dell'oscillatore "slave" in semitoni, disponibile solo se Sync Mode (sopra riportato) è impostato su on. Ciò vi permette di creare una differenza di pitch fra gli oscillatori master e slave e controllare l'intervallo armonico risultante. Con un'impostazione "0" il pitch è lo stesso dell'oscillatore master. Valori più alti incrementano l'intervallo per avere un suono più fragoroso. Per ascoltare in maniera corretta l'effetto, accertatevi che il livello di VCO 1 sia sufficientemente alto (vedere pagina 54).

Range

-64 — 63

Tip 47 Creazione di Scene originali - e loro salvataggio

La fantastica e potente caratteristica "Scene" vi permette di creare ed usare due voci differenti all'interno di un unico Pattern. E ciò che è più importante, vi permette di commutare istantaneamente fra di esse oppure di effettuare un lento passaggio o "morphing" da una all'altra - tutto in tempo reale.

Con Tip 23 avevate già provato alcune Scene preset ed avevate già constatato quanto efficiente, dinamica e ultra moderna la funzione possa essere. Ora, è tempo di creare una Scena o due, a titolo personale.

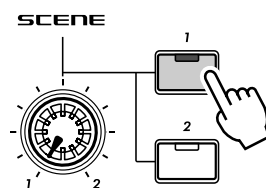
1 Premete il pulsante SCENE [1]. È questa la scena su cui comincerete a lavorare.

2 Agite sui controlli ed ottenete il suono che volete per Scene 1. Potete usare una qualsiasi o tutte le manopole Synth.



... Dettagli

- Per la registrazione nelle Scene potete usare soltanto le manopole del pannello relative alla voce; le regolazioni degli interruttori pulsanti (ad esempio LFO Detail e Key Assign) vengono ignorate.
- Per le Scene non è possibile il cambiamento di ottava. In altre parole, entrambe le Scene verranno mantenute alla stessa ottava.
- Ricordate che avete bisogno di memorizzare la vostra prima Scena prima di poter creare la seconda. La commutazione o il passaggio graduale (morphing o trasformazione) nella nuova Scena cancella automaticamente in maniera irrevocabile qualsiasi cambiamento apportato.



È acceso solo il pulsante [1]

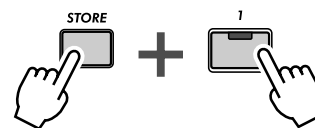
3 Mentre tenete premuto [STORE], premete il pulsante SCENE [1].

Scene 1 è stato appena memorizzato. Ora passiamo a Scene 2.



... Dettagli

Accertatevi di tenere premuto [STORE] fin quando avete premuto il pulsante Scene [1] o [2]. Altrimenti l'AN200 passerà al funzionamento Store Pattern (pagina 79).



SCN 1

Indica che le nuove impostazioni sono state memorizzate in Scene

4 Fate la stessa cosa per Scene 2 - ripetendo gli Step da 1 a 3 sopra indicati, questa volta con il pulsante SCENE [2].



Tech talk

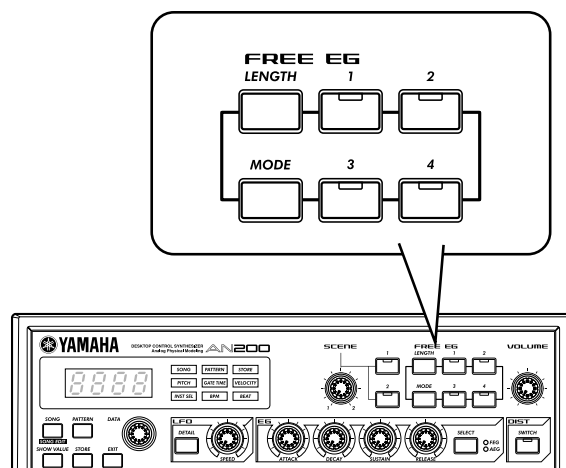
Scene Recording

Vi permette di programmare due suoni di synth come Scene ed usare i controlli SCENE per commutare o fare la dissolvenza incrociata fra esse.

Premete SCENE [1] per selezionare Scene 1 e cambiare il suono come desiderate. Memorizzate Scene 1 tenendo premuto [STORE] e premendo SCENE [1]. Ripetete l'operazione per Scene 2, usando SCENE [2]. Quando avete finito, memorizzate il Pattern (pagina 79).

Free EG

Ecco un altro strumento ultra potente per soddisfare la passione del controllo che è in voi. L'AN200 è ultra dotato con infiniti accorgimenti e texture, ma potete tenere tutto sotto controllo con Free EG.



Tip 48 Free EG

L'AN200 dispone di così tanti controlli in tempo reale che è difficile mettere le mani su tutti quanti. Sentite che avete bisogno di un'altra coppia di mani o forse ancora di una extra? Non c'è problema. Usate unicamente l'incredibile caratteristica Free EG. L'AN200 è dotato di moltissime funzioni potenti di registrazione ma nessuna è così sorprendente come questa.

Free EG vi dà la possibilità di disporre fino a quattro tracce per registrare i vostri spostamenti sulle manopole - consentendovi di incorporare i cambiamenti di suono in tempo reale e gli spostamenti sulle manopole come parte di un pattern. Per cui ogni volta che suonate il Pattern, i vostri cambiamenti azionati sulle manopole vengono eseguiti in contemporanea - proprio come li avevate registrati.

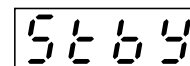
Definiamo "Free EG" questa caratteristica poiché vi permette di creare cambiamenti di parametro continui, complessi ed esclusivi che sarebbe impossibile ottenere con gli EG convenzionali.

- 1 Richiamate il Pattern desiderato e premete il pulsante rosso Record.**



... Dettagli

Potreste voler impostare la Length (Tip 63 sotto riportata). Fatelo PRIMA di premere il pulsante Record; Length non può essere impostata durante la registrazione Free EG.



Indica che la registrazione è in standby.

- 2 Selezionate la traccia Free EG che intendete registrare.**

Premete l'appropriato pulsante FREE EG [1] - [4]. Il pulsante si accende per indicare che la traccia è già pronta per la registrazione.

Normalmente, sarà acceso [1] - per cui se intendete registrare sulla traccia 1, non dovete fare niente. Se sono accesi dei pulsanti di traccia su cui non intendete registrare, dovete premerli per escluderli.

Ricordate, che potete registrare simultaneamente su più di una traccia premendo gli appropriati pulsanti. (Vedere i consigli riportati in seguito.)

3 Date inizio al Pattern, e cominciate a fare i vostri spostamenti.

Premete il pulsante Start/Stop.

Il metronomo comincia la sua scansione per introdurvi alla registrazione, per cui potete iniziare i movimenti sulle manopole esattamente quando inizia il Pattern.

Ricordate la regola: una manopola, una traccia. Una volta che avete registrato una certa manopola, sulla traccia non possono essere registrate altre manopole (a meno che voi non iniziate nuovamente a registrare l'intero Free EG). Qualsiasi azione sulle altre manopole viene ignorata.



... Dettagli

Il numero del display indica il numero della misura corrente. Se avete impostato su "2" il valore di Length (vedere Tip 63), il Pattern si ripete due volte per la registrazione e il display cambia di conseguenza.

4 Per bloccare la registrazione, premete il pulsante Start/Stop.

Se intendete registrare nuovamente la traccia o registrare i movimenti sulle altre tracce, ritornate allo Step 2 e ricominciate daccapo.

5 Per ascoltare la vostra registrazione Free EG, accertatevi che siano inseriti gli appropriati pulsanti di traccia, quindi premete il pulsante Start/Stop per suonare il Pattern.

Ricordate di salvare il Pattern appena editato! (Vedere Tip 60.) Tutte le vostre registrazioni di traccia Free EG verranno salvate assieme al Pattern.



Power Hints

- **Registrazione di più tracce per volta**

Premete gli appropriati pulsanti di traccia Free EG. Durante la registrazione, l'AN200 assegna automaticamente alla prima traccia disponibile ogni manopola che volete. Per esempio, supponiamo che stiate registrando sulle tracce 1 e 2, spostate prima la manopola CUTOFF e questa viene registrata su Track 1. Quindi mentre agite su Cutoff, spostate [FEG DEPTH] - che si registra su Track 2.

- **Fate con calma ed aspettate il ciclo del Pattern!**

Come variazione del suggerimento sopra riportato, potete impostare su record tutte le tracce, quindi agire separatamente su ciascuna come i loop del Pattern. Ognuno dei vostri spostamenti sulle manopole viene registrato opportunamente su una traccia separata e potete ascoltare l'effetto della vostra ultima azione sulla manopola non appena registrate quella successiva.

- **Usate le quattro tracce per vostra utilità**

Registrate le vostre azioni di una certa manopola su tutte e quattro le tracce, quindi scegliete la migliore "registrazione" tra le quattro. Accertatevi di escludere ciascun pulsante dopo che avete registrato - in modo che non vi sia il suo playback che possa disturbare la registrazione del pulsante successivo. Ascoltate a turno ciascuna traccia attivando l'appropriato pulsante (on).

- **Cambiate il modo con cui effettuate il playback delle vostre tracce Free EG**

Il parametro Type (vedere Tech Talk seguente) vi dà quattro modi differenti per effettuare il loop delle tracce Free EG. Provateli quando suonate il vostro Pattern ed ascoltate come danno un particolare interesse alle vostre tracce.



Tech talk

Free EG — Type e Trigger

Type

Determina il tipo di loop per il playback di Free EG. Premete ripetutamente il pulsante [MODE] fin quando appare "E Y P E", quindi usate la manopola [DATA] per cambiare l'impostazione.

Impostazioni

o F F

Nessun loop.

F U d (Forward)

La sequenza di Free EG viene eseguita dall'inizio alla fine.

F U d H (Forward Half)

La sequenza di Free EG viene eseguita dalla parte centrale alla fine.

R L E (Alternate)

La sequenza di Free EG viene eseguita dall'inizio alla fine e quindi dalla fine all'inizio.

R L E H (Alternate Half)

La sequenza di Free EG viene eseguita dalla parte centrale alla fine e dalla fine alla parte centrale.

Trigger ("E r , G")

Determina come viene attivato il playback delle tracce Free EG. Normalmente, dovrebbe essere impostato su Free ("F r E E"), in modo che le tracce vengano eseguite in playback quando il Pattern ha inizio. Impostandolo su MIDI ("M d ,") vi consente di iniziare il playback di Free EG da una tastiera o sequencer MIDI collegato.

Premete ripetutamente il pulsante [MODE] fin quando appare "E r , G", quindi usate la manopola [DATA] per cambiare l'impostazione.

Impostazioni

F r E E (Free)

Attiva il playback delle tracce Free EG da un punto di inizio casuale, quando viene ricevuto un messaggio di Note On da un dispositivo MIDI collegato oppure quando viene suonato un tasto dell'AN200, oppure quando ha inizio il Pattern.

M d , (MIDI in Notes)

Attiva il playback delle tracce Free EG dall'inizio, quando viene ricevuto un messaggio di Note On da un dispositivo MIDI collegato oppure quando viene suonato un tasto dell'AN200.

R L L (All Notes)

Attiva il playback delle tracce Free EG dall'inizio, quando viene ricevuto un messaggio di Note On da un dispositivo MIDI collegato oppure quando viene suonato un tasto sull'AN200 oppure alla prima nota registrata del Pattern (che può essere o meno l'inizio del Pattern).

S E r E (Sequencer Start)

Attiva il playback delle tracce Free EG dall'inizio, solo quando viene avviato il Pattern.

Tip 49 Cambiare Length delle vostre tracce Free EG

La flessibile piccola caratteristica Length funziona in entrambi i modi: in registrazione e in playback. Vi permette di impostare per quante misure sono registrati i spostamenti Free EG e di impostare separatamente quanto occorre per il loro playback.

Impostate Length prima di registrare le tracce Free EG. In particolare, impostatela prima di premere il pulsante rosso Record (ma dopo che avete selezionato il Pattern) allo Step 1 del Tip 48 precedente.

Premete ripetutamente il pulsante [LENGTH] per passare fra le varie regolazioni. (Oppure premete [LENGTH] e usate la manopola [DATA].) Il numero sul display indica la lunghezza (Length) in misure.

Se intendete registrare i vostri movimenti con le manopole per due misure (due ripetizioni del Pattern), impostatelo su "2". Se intendete distribuire le vostre azioni sulla manopola per otto misure, impostatelo su "8".

Una volta registrate le vostre tracce, potete impostare nuovamente Length prima del playback. Ciò controlla quanto impiegano tutte e quattro le tracce per suonare.



Power HintS

- **Fate con calma**

Volete effettuare dei cambiamenti veramente lenti? Cosa ne dite di uno scivolamento graduale del filtro che produca il cambiamento per parecchie misure? Impostate un basso valore di Length per la registrazione (ad esempio "0.5") quindi prima di effettuare il playback del Pattern, impostate un alto valore di Length, ad esempio "8".

- **Se volete, velocizzate**

Per dei cambiamenti ultra rapidi, fate esattamente il contrario di quanto sopra esposto. Impostate un alto valore di Length per la registrazione ed un basso valore per il playback. Ricordate che ciascuna traccia può essere registrata con un valore di Length separato.



Tech talk

Free EG Length

Determina il tempo occorrente a Free EG - sia in registrazione che in playback. Ogni traccia può essere impostata indipendentemente per la registrazione; tuttavia, l'impostazione del playback interessa simultaneamente tutte le tracce. Poiché Free EG è basato sulle misure, modificando il bpm del playback (il tempo) cambia automaticamente il tempo effettivo del Free EG. Per l'impostazione, premete ripetutamente [LENGTH].

Regolazioni

0.5, 1, 1.5, 2, 3, 4, 6, 8 (misure)

Pattern Power Tips

È tempo di mettere alla prova la vostra esperienza ed il vostro know-how dell'AN200 - approfondendo queste Pattern Power Tips.

Le prime Tips vi presentano degli strumenti importanti per lavorare con i Pattern, come la copiatura e la cancellazione di dati. Sono molto basilari ma non ignoratele. Ne avrete bisogno per operazioni divertenti che vi presenteremo – come la creazione di vostri Pattern originali.

Tip 50 Ripresa del Pattern dall'inizio!

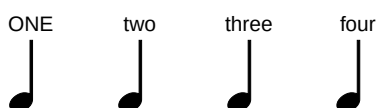
Ecco un effetto che è rimasto a lungo in primo piano nella musica dance e techno. La funzione Top vi permette di riattivare istantaneamente l'intero Pattern dall'inizio - per cui potete produrre tutti quegli effetti particolari e creare accenti e percussioni particolarmente dinamici.

Selezionate ed iniziate un Pattern. Quindi, mentre il Pattern è in esecuzione, tenete premuto [SHIFT] e percuotete il pulsante rosso Record ([TOP]).



Tenendo premuto [SHIFT] mentre percuotete (premete e rilasciate) il pulsante Record.

Percuotete il pulsante a tempo con il ritmo, come indicato qui:



Tenete d'occhio il tempo e mantenete il ritmo! Naturalmente, se volete, potete ottenere effetti differenti percuotendo il pulsante prima o dopo il beat (o movimento). (Più avanti vi mostreremo qualche divertente trucco ritmico a tale proposito.)

Comunque, è meglio percuotere il pulsante proprio su movimenti ("uno", "due", "tre" e "quattro") e tenere il tempo.



Tech talk

Top

Ritorna istantaneamente all'inizio (top) del Pattern durante il playback. È ideale per creare effetti "stutter" (balbettamento), misure parziali, colpi ed accenti.

Mentre il pattern è in esecuzione, tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante rosso Record (TOP). Rilasciate il pulsante e ripetete per ogni volta che intendete ricominciare il Pattern dall'inizio.

Tip 51 Shake, Retrigger e Roll!

Al Tip 50, avete visto come usare la funzione Top per ottenere colpi ripetuti (stutter). Ecco un'abile variazione di questa funzione - viene definita Retrigger e Roll.

Retrigger e Roll fanno esattamente quello che suggerisce il nome inglese (riattivazione e rotolamento). Riattiva le note della traccia Synth e le ripete, come un rullo di tamburo.

Selezionate un Pattern e fatelo iniziare. Mentre il Pattern è in corso, tenete premuto [SHIFT] e simultaneamente premete e tenete premuto il pulsante Start/Stop.



Sentite il rullo? E avete notato come le tracce Rhythm “sbuffano” assieme, mentre la traccia Synth sembra che si avvolga su se stessa?

Provate questa funzione in vari punti del Pattern - all'inizio, alla fine e a metà ed ascoltate quello che accade. Continuate a tenere premuto [SHIFT] e premete/tenete premuto il pulsante Start/Stop in vari punti del playback.

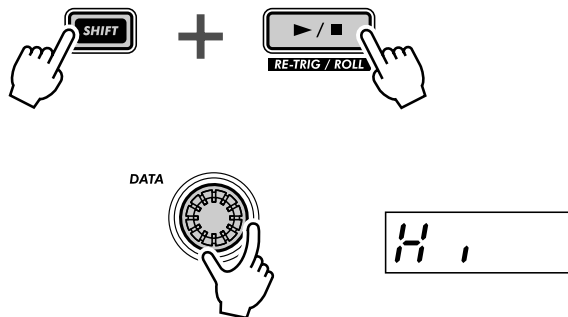
Ricordate, Retrigger e Roll differisce da Top per tre punti importanti:

- 1) Interessa soltanto la traccia Synth.
- 2) Afferra e interessa soltanto poche note - dipende dal posto in cui il Pattern viene catturato quando premete il pulsante.
- 3) Ripete automaticamente i colpi per il periodo per cui tenete premuto il pulsante.

Troverete che Retrigger e Roll è un metodo ingegnoso per interrompere il ritmo per qualche attimo senza perdere il “filo”.

Retrigger e Roll dispone di tre differenti impostazioni. Per cambiare l'impostazione:

- 1) Fate procedere il Roll (tenete simultaneamente premuto [SHIFT] e il pulsante Start/Stop).
- 2) Afferrate la manopola DATA. Accertatevi di tener premuto [SHIFT] e Start/stop e ruotate la manopola per cambiare l'impostazione.



Mentre il Pattern viene ripetuto, ascoltate come il suono viene influenzato dalle differenti impostazioni. E provate a cambiare le impostazioni a tempo con il pattern. Potete creare parecchi trucchi ritmici interessanti - solo cambiando a tempo differenti impostazioni.



Tech talk

Retrigger e Roll

Durante il playback del pattern, arresta la traccia del Synth nel punto di esecuzione e ripete una, due o quattro note (secondo il tipo di Roll sotto indicato). Le tracce Rhythm non vengono influenzate. Mentre un Pattern viene eseguito, tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete/tenete premuto il pulsante Start/Stop.

Tipi di Roll

Determina quante note vengono usate per Retrigger e Roll - una, due o quattro. Più note vengono usate, più lento è l'effetto Roll.

Mentre il pattern viene eseguito e mentre tenete premuto [SHIFT] e il pulsante Start/Stop, usate la manopola DATA per modificare l'impostazione.

Impostazioni

Lo (Lo)

Una nota o step (corrisponde a note da un sedicesimo).

Md (Mid)

Due note (corrisponde a due note da un sedicesimo o a metà di un movimento). Tuttavia, se Beat (pagina 18) è impostato su “12”, diventa tre note.

Hi (Hi)

Quattro note (corrisponde al movimento intero di una misura).

Tipi di Roll (in Utility)

L'impostazione Roll per default può essere anche cambiata mediante i parametri Utility. Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [16], ripetutamente se necessario, finché sul display appare “Lo”. Usate la manopola [DATA] per modificare l'impostazione. (Le impostazioni sono le stesse di quelle sopra riportate.)

Tip 52 Selezionare una voce (Copy Voice)

Una fase importante nella creazione di un Pattern è la selezione della voce che dovrete usare per il Pattern. Ricordate che ogni Pattern include una voce e che, parlando in senso stretto, le voci NON POSSONO essere selezionate separatamente dai loro Pattern. Tuttavia, questa funzione vi permette di selezionare una voce che vi piace da un Pattern e copiarla in un altro.

1 Innanzitutto, selezionate il Pattern sorgente (source) - quello che ha la voce che vi piace.

2 Tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete [12] (COPY SEQ/VOICE).

È probabile che dobbiate premere più di una volta per richiamare il display "COPY".

3 Quindi, selezionate il Pattern di destinazione.

Questo è il Pattern in cui copierete la voce. Usate la manopola DATA.

4 Copiate la voce.

Il pulsante [12] dovrebbe lampeggiare. Ripremetelo ancora una volta (il pulsante smette di lampeggiare e resta acceso). Quando appare il messaggio "Y/N" ("Yes o no?") premete una terza volta per procedere effettivamente con la copiatura della voce nel numero di Pattern selezionato oppure premete [EXIT] per rinunciare alla copia.



Tech talk

Copy Voice

Vi permette di copiare una voce da un pattern all'altro. Selezionate il pattern sorgente, quindi usate [SHIFT] e [12] per richiamare "COPY" (Copy Voice). Selezionate il pattern di destinazione e premete due volte [12] per mandare in esecuzione l'operazione di copiatura.

Tip 53 Iniziare un pattern da una nota differente

Ecco un modo interessante per cambiare il carattere di un Pattern - in realtà senza modificare alcuna delle note! La funzione Move Note vi permette semplicemente di iniziare il playback da un altro step all'interno del Pattern. Per esempio, nel Pattern 16-step, selezionando un valore di "-4" si fa retrocedere il pattern di quattro step facendo sì che lo Step 54 diventi il punto iniziale del Pattern.

1 Mentre il pattern è fermo, tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete [13] (MOVE/PITCH).

È probabile che dobbiate premere più di una volta il pulsante per richiamare il display "MOVE".

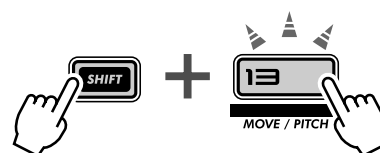
2 Se volete, selezionate la traccia particolare (Synth o Rhythm) che intendete spostare.

Ogni traccia può essere impostata indipendentemente - è sufficiente tenere premuto [SHIFT] e premere l'appropriato pulsante numerico [1], [2], [3] o [4].

3 Rilasciate [SHIFT] e premete nuovamente [13] (il pulsante smette di lampeggiare e resta acceso).

All'apparizione del messaggio "Y/N" ("Yes o no?"), premete una terza volta per modificare il valore oppure premete [EXIT] per cancellare.

4 Fate partire il Pattern per ascoltare i cambiamenti da voi effettuati.



Tech talk

Move Step

Determina lo step di partenza del Pattern, spostando all'indietro o in avanti il Pattern del numero di step specificato. Tutti gli step del Pattern suonano normalmente; è solo il punto di partenza che cambia. Usate [SHIFT] e [13] per richiamare "MOVE" (Move Step). Se desiderate, selezionate la traccia da spostare; tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante numerico appropriato [1], [2], [3] o [4]. Saltando questo step automaticamente si selezionano tutte le tracce. Usate la manopola DATA per cambiare il valore e premete due volte [13] per mandare in esecuzione.

Range
-15 — 0 — 15 (steps)



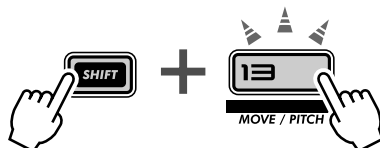
... Dettagli

- Ricordate che qualsiasi cambiamento voi facciate al Pattern con questa funzione è cumulativo. Per esempio, se cambiate l'impostazione di -4, quindi fate una seconda impostazione di -3, il valore effettivo (rispetto al Pattern originale) sarà -7.
- NON PUO' ESSERE usato mentre il pattern viene eseguito in playback.

Tip 54 Trasposizione del pitch di un pattern

Provate questa funzione sulle vostre tracce. La funzione Transpose Pattern vi permette di cambiare la tonalità (il pitch) di un Pattern - comprese le tracce Rhythm. Potete innalzare o abbassare il pitch.

- 1 Mentre il pattern è fermo, tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete [13] (MOVE/PITCH).**



È probabile che dobbiate premere il pulsante più di una volta per richiamare il display "PITCH" (Transpose Pattern).

- 2 Se volete, selezionate la traccia particolare (Synth o Rhythm) che intendete trasporre.**

Ogni traccia può essere trasposta indipendentemente - è sufficiente tenere premuto [SHIFT] e premere l'appropriato pulsante numerico [1], [2], [3] o [4].

- 3 Impostate il cambiamento di pitch delle tracce utilizzando la manopola [DATA].**

Il valore di pitch change varia per semitoni. (In un'ottava vi sono 12 semitoni.) Ad esempio, se il pattern originale è in do (C), un'impostazione di "5" trasporrà la tonalità in fa (F).

Ricordate che questo cambiamento del pitch interessa le tracce Rhythm e Synth.

- 4 Trasponete il pattern.**

Premete [13] (il pulsante smette di lampeggiare e resta acceso). All'apparizione del messaggio "Y/N" ("Yes o no?"), ripremetelo per procedere effettivamente con il cambiamento del valore oppure premete [EXIT] per rinunciare alla trasposizione.

- 5 Fate partire il Pattern per ascoltare i cambiamenti da voi effettuati.**



... Dettagli

- Ricordate che qualsiasi cambiamento voi apportiate al Pattern con questa funzione è cumulativo. Ad esempio, se cambiate l'impostazione di -4 e quindi fate una seconda regolazione di -3, il valore effettivo (rispetto al pattern originale) sarà -7.
- NON PUO' ESSERE usato mentre il Pattern è in esecuzione.



Tech talk

Transpose Pattern

Determina la tonalità del Pattern, spostando tutte le note di tutte le tracce del Pattern in maniera ascendente o discendente secondo il numero specificato di semitoni. Usate [SHIFT] e [13] per richiamare "PITCH" (Transpose Pattern). Se desiderate, selezionate la traccia da trasporre; tenete premuto [SHIFT] e premete l'appropriato pulsante numerico [1], [2], [3] o [4]. (Saltando questo step selezionate automaticamente tutte le tracce.) Usate la manopola DATA per cambiare il valore e premete due volte [13] per eseguire la funzione.

Range

-24 — 0 — 24 (semitoni)

Tip 55 Copiare un pattern (Sequence)

Con Tip 52, avete imparato a copiare una voce da un Pattern all'altro. Qui imparerete a copiare una Sequence (cioè una sequenza: le note di un pattern) da un Pattern all'altro.

- 1 Innanzitutto, selezionate il pattern sorgente - quello che possiede la sequenza che vi piace.**



... Dettagli

La parola "Sequence" o sequenza qui viene usata per descrivere le note o gli step registrati di un Pattern. (Pattern in realtà è un termine generale che si riferisce non solo alle note registrate, ma alla voce, alle Scene e alle impostazioni Free EG.)

- 2 Tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete [12] (COPY SEQ/VOICE).**



È probabile che dobbiate premere più di una volta il pulsante per richiamare il display "C P S" (Copy Sequence).

- 3 Quindi, selezionate il Pattern di destinazione.**

Questo è il Pattern in cui copierete la sequenza. Usate la manopola DATA.

- 4 Copiate la sequenza.**

Il pulsante [12] dovrebbe lampeggiare. Ripremetelo (il pulsante smette di lampeggiare e rimane acceso). All'apparizione della domanda "Y/N" ("Yes o no?") premetelo una terza volta per procedere con la copiatura della sequenza in un altro numero di Pattern oppure premete [EXIT] per rinunciare all'operazione.



Tech talk

Copy Sequence

Permette di copiare una sequenza da un Pattern all'altro. Selezionate il Pattern sorgente, quindi usate [SHIFT] e [12] per richiamare "C P S" (Copy Sequence). Selezionate il Pattern di destinazione e premete due volte [12] per mandare in esecuzione.

Registrazione Pattern

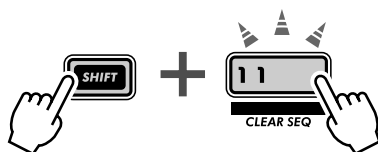
A questo punto, avrete acquisito moltissima esperienza lavorando con le voci e giocando con i Pattern. Ora è tempo di far da sé e creare i propri Pattern. Cominciamo...

Tip 56 Cancellazione di un Pattern ed inizio da zero

La prima cosa che dovete fare quando create il vostro Pattern è di fare spazio sull'AN200. A tale scopo, dovete cancellare uno dei Pattern predefiniti in fabbrica.

Non preoccupatevi, la cancellazione di questo Pattern non sarà definitiva. Questa operazione non fa altro che fornirvi una lavagna pulita su cui creare il vostro Pattern. Potrete ripristinare il Pattern originale semplicemente riselezionandolo (con la manopola [DATA]) oppure spegnendo e riaccendendo l'AN200.

- 1 Selezionate il Pattern da cancellare.
- 2 Tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete [11] (CLEAR SEQ).



Il pulsante lampeggia e sul display appare per qualche attimo “CLR” (Clear).



... Dettagli

Abbiamo etichettato questa funzione sul pannello come “CLEAR SEQ” (Clear Sequence) per distinguerla da DEL PTN (Delete Pattern), sul pulsante [10].

Clear Sequence — Elimina i dati di nota da un Pattern.

Delete Pattern — Elimina il numero del Pattern da una Song (vedere Tip 89).

- 3 Rilasciate [SHIFT] e ripremete [11].

Il pulsante smette di lampeggiare e resta acceso; il display presenta il messaggio “Yes or no?” (“Sì/No”). Premete una terza volta il pulsante per procedere con la cancellazione del Pattern oppure premete [EXIT] per non procedere alla cancellazione.



Power HintS

- Lavorate su un pattern esistente

Naturalmente, se vi è un Pattern preset che vi piace e che ha bisogno semplicemente di un po' del vostro ritocco per adattarsi alle vostre esigenze, non avrete bisogno di cancellare completamente il pattern - sarà sufficiente editarlo, utilizzando le funzioni e gli strumenti descritti da Tip 59: Step Recording.



Tech talk

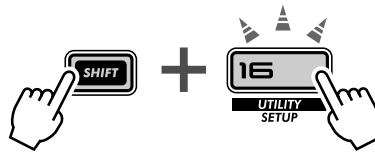
Clear Sequence (Pattern)

Vi permette di cancellare i dati di nota di un Pattern. Selezionate il Pattern, quindi usate [SHIFT] e [11] per richiamare “CLR” (Clear). Premete due volte [12] per mandare in esecuzione l'operazione.

Tip 57 Impostazione del conteggio del metronomo

Quando registrate in tempo reale le vostre parti, avete bisogno di una guida ritmica - un click o scansione metronomica - che vi conduca alla registrazione e vi tenga il tempo. Qui, potete impostare la durata del conteggio o lead-in del metronomo - in altre parole quanti click o scansioni del metronomo si devono verificare prima che l'effettiva registrazione in tempo reale (o Real-time) abbia inizio.

1 Tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete [16] (UTILITY SETUP).



È probabile che dobbiate premere il pulsante più di una volta per richiamare il display "METRO".

2 Usate la manopola DATA per modificare l'impostazione.

Per un conteggio di una sola misura prima che abbia inizio la registrazione, impostatelo su "ON 1." Per un conteggio di due misure, impostatelo su "ON 2."

Potete anche escludere il metronomo, impostandolo su "OFF" - nel qual caso, la registrazione ha inizio immediato (senza il conteggio), non appena premete il pulsante Start/Stop.

Quando avete finito, premete [EXIT] per ritornare al funzionamento normale.



Tech talk

Metronome

Determina la durata del conteggio del metronomo per la registrazione in tempo reale (Real-time). Per escludere il metronomo (ed il conteggio introduttivo), impostatelo su "OFF." Impostate su "ON 1" per il conteggio di una misura e "ON 2" per il conteggio di due misure.

Il metronomo viene impostato nei parametri Utility. Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [16], se necessario ripetutamente, fin quando sul display appare "METRO". Usate la manopola [DATA] per cambiare l'impostazione.

Impostazioni

OFF

Nessun click metronomico di introduzione.

ON 1

Un conteggio introduttivo di una misura prima della registrazione.

ON 2

Un conteggio introduttivo di due misure prima della registrazione.

Tip 58 Registrazione di un Pattern in tempo reale

Fino a questo punto avete lavorato con i Pattern preset dell'AN200. Ora, avete la vostra possibilità di creare il vostro Pattern magico: registrando i vostri Pattern originali.

Vi daremo la procedura base per farvi iniziare. Voi metterete le idee creative ed il talento. L'AN200 dal canto suo vi darà la potenza che vi occorre per produrre delle tracce fantastiche e moderne.

1 Selezionate un Pattern blank, cioè vuoto - una lavagna pulita per registrare le vostre note. (Avete cancellato un Pattern per questo scopo? In caso contrario, ritornate a Tip 56 e fatelo ora.)

2 Impostate la regolazione Beat per il nuovo Pattern: 16, 12 o 8.

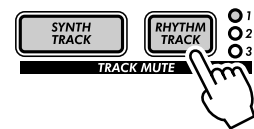
Tenete premuto [SHIFT] e premete [SWING] [BEAT]. Quindi, agite sulla manopola DATA per cambiare l'impostazione.



Dovreste fare questa regolazione prima della registrazione, poiché determina il numero degli step che avrete disponibili nel Pattern.

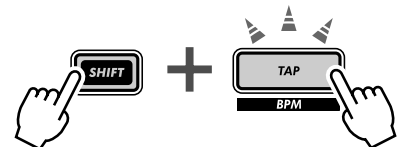
Un'impostazione di "16" vi dà sedici step o spazi su cui potrete registrare le note; un'impostazione di "8" è ovviamente la metà, cioè otto step. L'impostazione "12" vi dà dodici step, naturalmente, ma vi consente anche di creare l'effetto terzina - conteggio: "UNO, due, tre, DUE, due, tre" ecc.

3 Selezionate la traccia per la registrazione - Synth oppure una delle tre tracce Rhythm. Premete [SYNTH TRACK] per Synth o [RHYTHM TRACK] (ripetutamente) per le tracce 1, 2 o 3 di Rhythm.



4 Impostate un valore di bpm comodo per la registrazione.

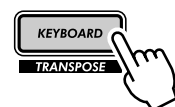
Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [TAP], quindi usate la manopola [DATA].



Ricordate, potete sempre cambiare successivamente il valore di bpm. Per il momento, è importante impostarlo in modo che sia sufficientemente veloce da catturare il carattere musicale che state cercando, pur restando sufficientemente lento per una facile immissione delle note. (Dopo aver finito, ricordate di premere [EXIT].)

5 Premete [KEYBOARD] per abilitare la tastiera dell'AN200.

Sapevate di poter usare una tastiera MIDI per la registrazione delle note? Se ne avete una, passate alla Tip 86 per le informazioni su questo punto.

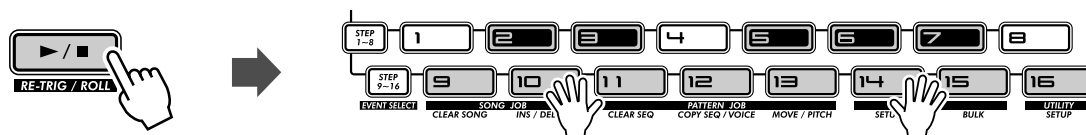


6 Abilitate la registrazione - premete il pulsante rosso Record.



7 Cominciate a registrare.

Ora inizia il lavoro vero. Premete il pulsante Start/Stop. Mentre ascoltate la scansione del metronomo, suonate i tasti sulla tastiera.



L'AN200 dispone di una comoda caratteristica "Loop Recording" che suona immediatamente ed automaticamente ogni nota che registrate mentre il Pattern si ripete. Ciò vi permette di ascoltare il Pattern che state registrando - rendendo molto più facile la creazione di una buona registrazione.

Inoltre, l'AN200 corregge automaticamente il tempo delle note che voi suonate. Ciò potrebbe talvolta non darvi i risultati che vi aspettate, ma assicura che TUTTE le note che vengono eseguite in playback saranno in perfetto sincronismo con il ritmo.

8 Eliminate gli errori o le note indesiderate.

Lo sappiamo, probabilmente non avete fatto alcun errore. Ma nel caso, foste interessati a saperlo, vi è anche il modo di rimediare ad essi.

Mentre il Pattern sta ancora registrando, tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete uno dei pulsanti Step. (Ripetiamo, evitate i pulsanti Step [1], [4] e [8] - poiché non hanno alcun effetto.) Ascoltate attentamente il playback e premete il pulsante Step appropriato nel momento giusto - proprio quando suona la nota. Potete cancellare più di una nota continuando a tenere premuto [SHIFT] e il pulsante Step - fino a cancellare tutto ciò che volete. Poiché può essere difficile cancellare esattamente le note errate, provate ad abbassare il valore di bpm (vedere pagina 17) durante la registrazione.

9 Bloccate la registrazione.

Premete il pulsante Start/Stop.

10 Infine, salvate il vostro prezioso elaborato riversandolo nella memoria interna dell'AN200 - con la funzione Store.

(In realtà dovete vedere a pagina 79 le informazioni per la memorizzazione dei Pattern - qui non abbiamo spazio... Inoltre, la funzione Store merita il suo proprio Tip.)



Power Hints

• Partite con la batteria

Generalmente è una buona idea registrare prima la traccia Rhythm. Infatti, se registrate un Pattern di batteria anche molto semplice con cui partire, potete basarvi su di esso. In seguito potete anche abbellire la traccia di base oppure eliminarla e crearne una completamente nuova - una volta che le altre tracce cominciano ad assumere la loro configurazione.

• Registrazione del Loop

Approfittate della caratteristica Loop Recording e suonate una sola nota o un solo suono per volta. Ad esempio, quando costruite la traccia Rhythm, partite solo con un colpo di cassa (selezionate ottava C2 con [OCT <<] e premete [9] - e suonatelo sui movimenti "uno" e "tre". Con il colpo sulla grancassa che si ripete, suonate il pulsante [3] per avere il rullante. Quindi, ritornate su ottave C3 ed usate i pulsanti [14] e [7] per aggiungere una configurazione rapida di hi-hat, cioè di charleston.

Avete capito l'idea? Continuate a creare le tracce parte per parte in questo modo fin quando ottenete quello che vi piace.

• Tasti MIDI

Vi siete procurati una tastiera MIDI? Almeno una con un'estensione di cinque ottave, che sia dinamica e che abbia i controlli Pitch Bend e Modulation? Se non lo avete fatto, vi state perdendo un modo molto facile e potente di registrare! Collegatene una (vedere Tip 86).



Tech talk

Registrazione Real-time

Vi permette di registrare le note in un Pattern in tempo reale, in opposizione all'emissione singola di una nota per volta (della registrazione Step - vedere pagina 72).

Selezionate un pattern vuoto e impostate il Beat (vedere sotto). Selezionate una traccia con [SYNTH TRACK] e [RHYTHM TRACK] e premete [KEYBOARD]. Premete il pulsante rosso Record per abilitare la registrazione, quindi premete il pulsante Start/Stop per iniziare e quindi suonate la tastiera.



Tech talk

Beat

Determina il numero di step per il Pattern. Tenete premuto [SHIFT] e premete [SWING], quindi utilizzate la manopola DATA per i cambiamenti.

Impostazioni
16, 12, 8 steps

Tip 59 Registrazione Step

Con Tip 58, avete imparato a registrare un pattern in tempo reale, suonando le note sulla tastiera mentre il Pattern si evolve. Ora, imparerete un metodo completamente differente - la registrazione Step.

La registrazione in tempo reale equivale all'impiego di un registratore a nastro - qualunque cosa voi suoniate viene registrata così come è stata eseguita. La registrazione Step, d'altra parte, vi permette l'immissione singola delle note - che equivale alla scrittura delle note su un pentagramma.

Con la registrazione Step, non solo immettete la nota (Pitch) ma anche la sua durata (Gate Time) e il suo volume (Velocity).

La registrazione Step è ideale per la precisione - rendendo esatta e costante la collocazione, il valore ritmico e la velocità di ogni nota. Questo è l'ideale per la registrazione di singole parti di batteria in un Pattern ritmico o di note singole in una parte di basso synth sincopata. Questo tipo di registrazione vi dà anche un controllo perfetto nella registrazione di passaggi veloci o complessi che sarebbe difficile o impossibile registrare in tempo reale.

Ultimo, ma non meno importante: è possibile utilizzare la registrazione Step per editare i Pattern. È un metodo molto efficace per personalizzare i Pattern esistenti e adattarli alle vostre esigenze oppure per trasformarli in tracce completamente nuove.

Qui c'è molto da imparare, per cui respirate profondamente ed immergetevi!

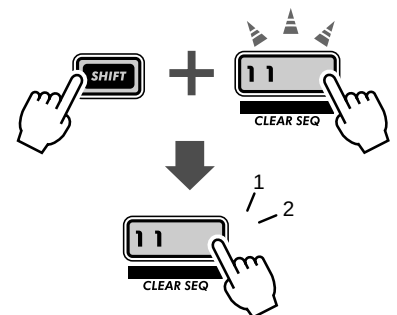
■ Preparazione.....

I primi tre step sotto riportati vi mostrano come impostare un pattern per la registrazione Step.

1 Select a Pattern and clear it.

Richiamate un Pattern che abbia la voce che intendete usare per il pattern nuovo di vostra creazione. Cancellate il pattern tenendo premuto [SHIFT] e premendo [11], quindi ripremendo due volte solo [11]

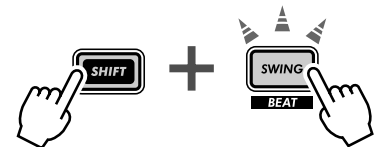
Ricordate che il Pattern non è ancora effettivamente cancellato - potete riottenerlo semplicemente spegnendo e riaccendendo l'AN200.



2 Impostate Beat per il nuovo Pattern: 16, 12 o 8.

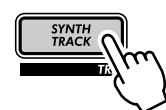
Tenete premuto [SHIFT] e premete [SWING] [BEAT]. Quindi, ruotate la manopola DATA per cambiare l'impostazione.

Dovreste fare queste impostazioni PRIMA di registrare, poiché determina il numero di step che avrete a disposizione nel Pattern.



3 Ora, registrerete la parte Synth, per cui dovete selezionare la traccia Synth.

Premete [SYNTH TRACK] (il pulsante si accende).



Vi ricordiamo comunque che potete anche registrare la traccia Rhythm nella modalità step recording - ma vi mostreremo come fare più avanti.

■ Immissione delle note

Ora inserirete le note per ciascuno dei sedici step. Vi insegneremo un metodo molto rapido per fare ciò. Il risultato può anche non risultare molto musicale - ma almeno imparerete in fretta e sarete indirizzati bene.

4 Attivate tutti gli Step.

In questa condizione, probabilmente tutti i pulsanti sono spenti. (Ricordate? Avevate cancellato il Pattern...) Pertanto premete ciascun pulsante, in modo che siano tutti accesi.

Qual è il motivo? Generalmente, quando registrate la traccia Synth, sarà più facile creare un Pattern se gli step da 1 a 16 sono inseriti (on). Ciò creerà un Pattern "molto affollato" ma potrete sempre togliere in seguito le note.

5 Tenendo premuto [SHIFT], premete [STEP 1 - 8].

Se necessario, fatelo ripetutamente per selezionare l'immissione Pitch.

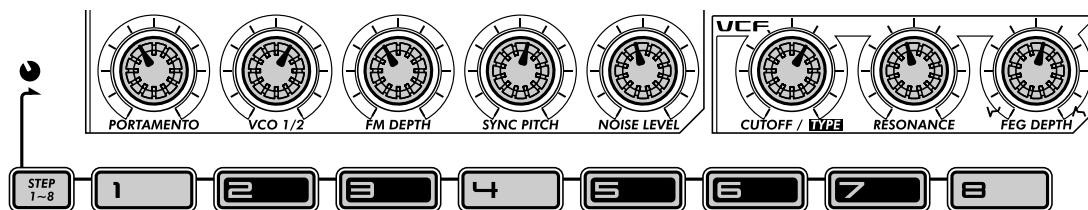
Questa operazione in effetti soddisfa due condizioni:

- 1) Seleziona gli step da 1 a 8 per la registrazione.
- 2) Seleziona il tipo di evento (in questo caso, Pitch).



Inoltre, noterete anche il pulsante [1] è lampeggiante. Ciò indica che lo Step 1 è pronto per la registrazione.

6 Ora, con l'indicatore PITCH selezionato, usate le manopole sopra i pulsanti per impostare il Pitch per ciascuno Step 1 - 8.



Ogni manopola corrisponde allo Step indicato direttamente sotto di esso. Ad esempio, la manopola PORTAMENTO controlla l'immissione per Step 1, la manopola VCO 1/2 per Step 2 così via.

Impostate le manopole (grossolanamente) sulle posizioni sopra indicate. Non è necessario che siate precisi. Infatti, potete posizzionarli come volete. Abbiamo solo supposto che posizzionarli fra 11:00 e 1:00 sia un modo facile per iniziare. Non verrà fuori una melodia memorabile ma almeno avrete una serie di pitch ascoltabili con cui lavorare.

Dovete notare che quando ruotate una manopola il pulsante Step corrispondente lampeggia.

7 Ora, passiamo agli Step da 9 a 16.

Premete il pulsante [9].

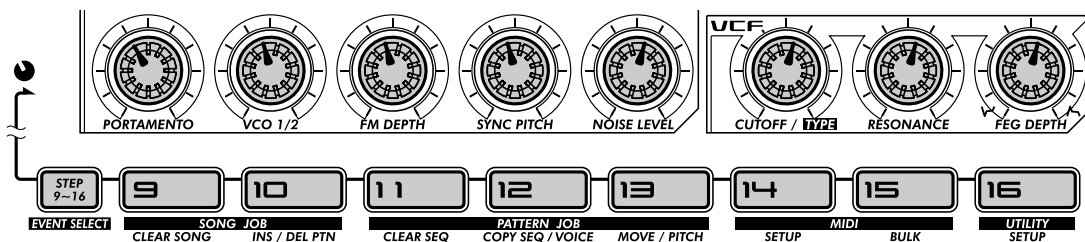
Vi abbiamo mostrato il modo rapido per selezionare gli Step da 9 a 16, per l'editing:

- 1) Innanzitutto editate gli Step 1 - 8, quindi
- 2) Premete il pulsante [9] per editare lo stesso parametro per gli Step da 9 a 16.

Un modo alternativo consiste nel tener premuto [SHIFT] e premete [STEP 9 - 16], se necessario ripetutamente (come avevate fatto nelle istruzioni dello Step 5).



Inserite le note per questi Step come avevate fatto per gli Step 1 - 8 sopra riportati, ma usate la guida all'impostazione sotto riportata:



Ripetiamo, questa è SOLTANTO una guida - fate le vostre regolazioni, se lo desiderate.

8 Infine, premete il pulsante Start/Stop ed ascoltate il vostro nuovo capolavoro.

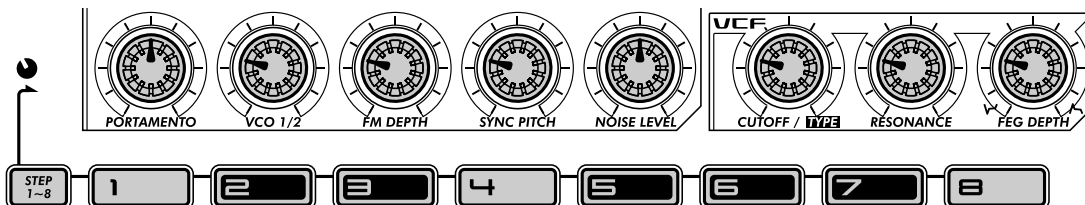
■ Gate Time

Nei pochi Step successivi, lavoreremo con Gate Time e allungheremo alcune note.

9 Tenete premuto [SHIFT] e premete [STEP 1 - 8], fin quando l'indicatore GATE TIME è acceso.

10 Impostate le manopole come mostrato in figura.

Impostate le manopole [1] e [5] sulla posizione 12:00. (Il valore del display dovrebbe aggirarsi su 200.)
Impostate le manopole [2], [3], [4], [6], [7] e [8] su 9:00. (Il valore del display dovrebbe essere intorno a 70 - 75.)



11 Fate la stessa cosa anche per gli Step da 9 a 16.

Premete uno qualsiasi dei pulsanti della fila inferiore (in tal modo si selezionano automaticamente gli Step da 9 a 16 per l'editing dello stesso parametro: Gate Time), quindi impostate le manopole più o meno sulle stesse posizioni sopra indicate.

12 Premete il pulsante Start/Stop per ascoltare il vostro stupendo nuovo arrangiamento.

■ Velocity

Anche se avete programmato una melodia piuttosto innaturale, come una macchina, potete far sì che essa risulti molto migliore inserendo alcuni accenti - con il parametro Velocity.

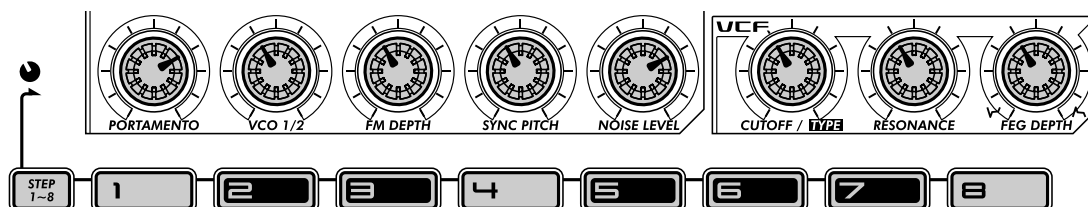
13 Tenete premuto [SHIFT] e premete [STEP 1 - 8], fin quando si seleziona VELOCITY.

14 Forse avrete notato che potete cambiare uno qualsiasi o tutti gli eventi mentre il Pattern è in corso. Se non lo avete ancora notato, premete il pulsante Start/Stop per eseguire i Pattern ed apportare i cambi sotto riportati.

15 Regolate le manopole come mostrato in figura.

Posizionate le manopole [1] e [5] all'incirca sulle 2:00. (Il valore del display dovrebbe aggirarsi fra 90 - 100.)

Regolate le manopole [2], [3], [4], [6], [7] e [8] su 11:00. (Il valore del display dovrebbe aggirarsi fra 40 e 50.)



Oppure fate le vostre regolazioni. Dopotutto, ora dovreste avere imparato il procedimento. Inoltre, poiché potete ascoltare quello che fate - mentre lo fate - potete anche produrre qualche stupenda idea personale.

■ Step Mute

Ci siamo già occupati di questa funzione (Tip 29), ma ricontrolliamola. È una funzione di editing molto comoda che vi aiuta a creare buone tracce sonore.

16 Il Pattern è ancora in funzione? Se non lo è, premete nuovamente il pulsante Start/Stop.

17 Premete alcuni dei pulsanti Step per escluderne alcuni. Provate gli esempi sotto riportati, quindi sperimentate con le vostre regolazioni.

Premete i pulsanti [5], [7], [11] e [13]. Ascoltate il suono del Pattern, man mano che gli Step vengono eliminati.

Ora, reinsertiteli tutti ed escludete invece: [6], [7], [12], [14] e [16].

Ora disponete della traccia Synth base - continuate a potenziarla e ad aggiungere al Pattern nuovo materiale lavorando sulle tracce Rhythm sotto riportate.



Power HintS

• Fine tuning (accordatura fine)

Ecco un metodo facile e intelligente per lavorare! Usate le manopole "Step" (sopra ciascun pulsante Step) per selezionare lo Step e fare un'impostazione grossolana e approssimativa, quindi usate la manopola DATA per regolare l'accordatura fine.

• Swing

Non dimenticate di usare Swing. Può darsi che non sia adatto per tutti i vostri Pattern ma vale la pena provarlo. Un po' di Swing può essere come quello che vi ordina il dottore ... Ricordate, che l'impostazione Swing influenza in modo uguale tutte le tracce. (Vedere pagina 37.)

• Altri "utensili"

Vorreste sentire una voce differente? Richiamate la funzione Copy Voice (pagina 65) e immettete una nuova voce per il vostro Pattern. Anche Pattern Move (pagina 65) e Pattern Pitch (pagina 66) sono degli strumenti utili da applicare alle vostre tracce.

• Copy Pattern

Se avete creato un buon Pattern e intendete apportare alcune piccole variazioni - usate l'operazione Copy Sequence (pagina 67). Una volta che disponete di copie del Pattern, potete manipolarle e cambiarle come vi pare, fin quando otterrete un assortimento completo di beat e basi con cui lavorare - per performance dal vivo (pagina 95) oppure per registrazione di Song (pagina 82).

• Fate un mix dei vostri metodi

La registrazione Real-time e la registrazione Step sono due metodi separati, ma essi possono essere anche usati assieme. Naturalmente non contemporaneamente, ma in tandem. Ad esempio potreste registrare un beat di base sulla traccia Rhythm 1 con Step, quindi usare Real-time per improvvisare una linea di basso sulla traccia Synth. Oppure potreste combinare entrambi i metodi in un'unica traccia - registrando una parte base in tempo reale, quindi usando Step per editarla. Il metodo usato e la sua modalità d'uso dipendono parzialmente dal tipo di musica che intendete creare e in parte dalla vostra personale preferenza.

Tracce Rhythm

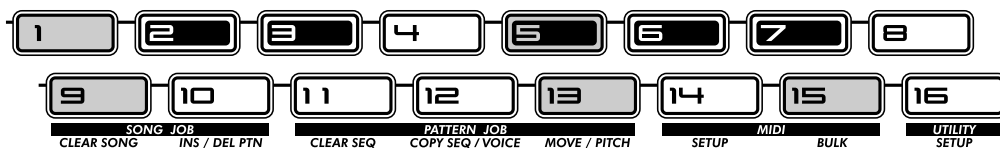
L'AN200 trabocca di un'enorme varietà di suoni di batteria, percussivi ed effetti speciali. Metteteli a frutto con le caratteristiche di Step Recording e create beat e ritmi personalizzati.

■ Elementi di base — Rhythm Track 1 •••••

In questi pochi step successivi tratteremo elementi essenziali per darvi un rapido modo di effettuare l'editing. Leggete con attenzione e ne avrete tutti i vantaggi per la creazione delle vostre tracce.

18 Attivate gli Step che intendete registrare.

Premete i pulsanti indicati per attivarli.



19 Selezionate il parametro Instrument Select:

Mentre tenete premuto [SHIFT], premete [STEP 1 - 8]. Se necessario, continuate a fare ciò ripetutamente per richiamare Instrument Select. (Si accende la spia o indicatore "INST SEL".)

Instrument Select è disponibile soltanto per le tracce Rhythm. Come potete ricordare dal Tip 11, le tracce Rhythm contengono parecchi suoni di basso, batteria e percussioni e altri suoni - ciascuno assegnato ad un tasto differente. Instrument Select è quello che occorre per scegliere questi suoni per effettuare la registrazione Step.

Notate che sul display appare un nome "misterioso". Per esempio, il display qui a fianco indica che è stato richiamato Snare Drum numero 14 (cioè il rullante).

SD 14

Per un elenco completo dei suoni e delle abbreviazioni sul display, vedere pagina 140.

20 Immettete un suono di grancassa (bass drum) per tutti gli step.

Premete [1], quindi tenete premuto [SHIFT] e ruotate la manopola [PORTAMENTO] per selezionare "b d d S". Tutti gli step da 1 - 16 vengono impostati istantaneamente e automaticamente sullo stesso valore.

Ricordate, potete usare in alternativa la manopola [DATA] per un controllo più accurato. È sufficiente premere il numero appropriato di pulsante, quindi agire sulla manopola [DATA] per ottenere il suono desiderato.

Premete il pulsante Start/Stop per ascoltare la nuova traccia. Un battito di grancassa sarà l'elemento fondamentale di questo nuovo ritmo.



Power HintS In corsia veloce - lavorare bene

Una volta che sapete come agire con i controlli, potete anche effettuare in maniera rapida la vostra registrazione Step delle tracce. Il trucco consiste nell'acquisire il sistema fin quando diventa una routine. Per cui ecco la routine!

1) Selezionate la traccia desiderata.

Premete [SYNTH TRACK] o [RHYTHM TRACK].

2) Attivate gli Step desiderati.

Premete gli appropriati pulsanti Step, in modo che essi si accendano.

3) Richiamate il parametro desiderato.

Tenete premuto [SHIFT] e premete [STEP 1- 8] per richiamare Instrument Select, Pitch, Gate Time o Velocity.

4) Premete qualsiasi pulsante numerico vogliate e cambiate il valore.

Usate la manopola direttamente sopra di esso oppure usate la manopola [DATA].

Mentre editate è probabile che vogliate inserire o disinserire altri Step. Per farlo in maniera rapida e ritornare all'editing:

1) Premete [EXIT] (per uscire dal parametro corrente).

2) Inserite o disinserite gli Step desiderati.

3) Premete [STEP 1- 8] o [STEP 9 - 16] (per ritornare al parametro corrente).

E ricordate - in qualsiasi punto dell'operazione, potete:

• Selezionare una traccia differente.

Premete [SYNTH TRACK] o [RHYTHM TRACK].

• Suonare il Pattern per sentire il risultato del vostro editing.

Premete il pulsante Start/Stop.

• Escludere o reinserire tracce singole.

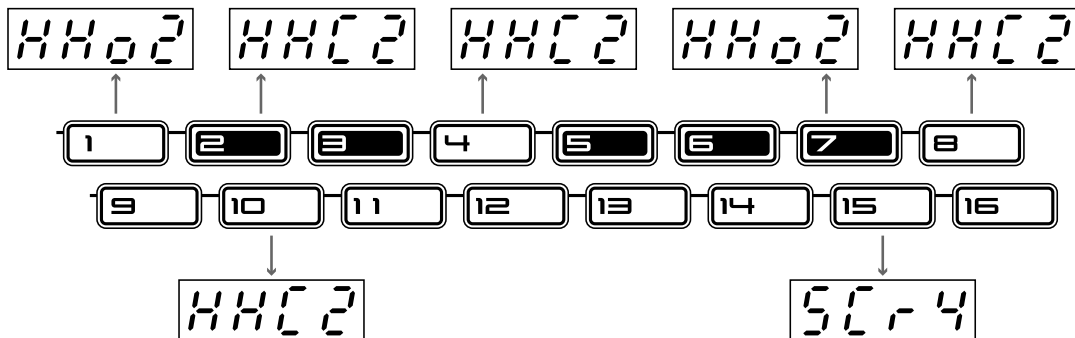
Tenete premuto [SHIFT] e premete [1], [2], [3] o [4].

■ Sovraincidere il charleston Hi-hat — Rhythm Track 2

Ora, rimpinguiamo il ritmo con alcune parti di charleston e aggiungiamo alla fine un effetto di scratch di un piatto di giradischi.

21 Usando come guida il riquadro precedente “In corsia veloce”, passate alla traccia Rhythm 2 e apportate le impostazioni qui descritte.

Inserite i pulsanti indicati ed impostateli sugli strumenti indicati.

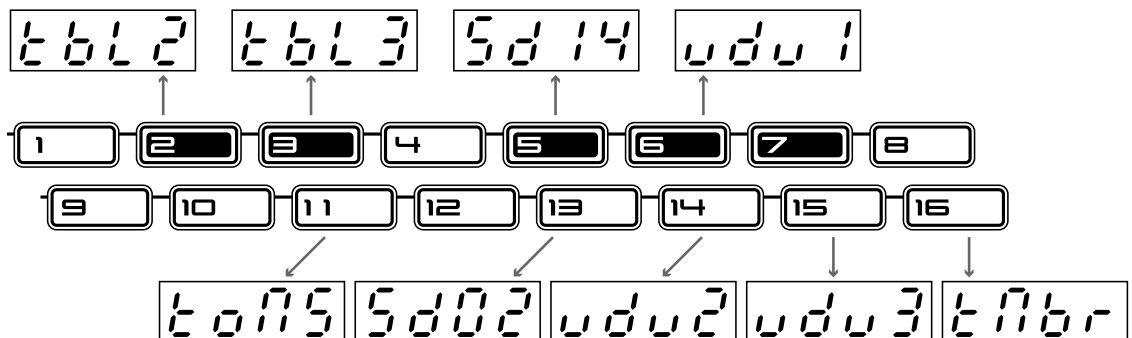


Se state programmando gli strumenti, suonate il Pattern. Ascoltando i suoni mentre li immettete; è un grande aiuto per la costruzione di tracce efficaci.

■ Rullante ed Ethnic Spice - traccia Rhythm 3

Per il mix finale, registreremo un “backbeat” di rullante e inseriremo alcuni suoni indiani e altre percussioni.

22 State capendo il senso delle cose? Usate la guida “In corsia veloce” se necessario e programmate la traccia Rhythm 3, come indicato.



■ Eseguite l'accordatura fine delle vostre tracce — Pitch, Gate Time e Velocity

Ricordate che le tracce Rhythm possono essere editate con i parametri Pitch, Gate Time e Velocity.

23 Non vi diremo esattamente cosa fare - potete sperimentarlo voi stessi. Tuttavia, ecco alcune guide da seguire:

● Pitch

Sì, anche i suoni di batteria e percussivi possono essere modificati come intonazione. La stessa cosa vale anche per gli scratches e gli effetti sonori. Tutto è da mettere in gioco, e niente è sicuro. Questa è la vostra occasione per dimostrare cosa sapete fare con il ritmo!

● Gate Time

Sperimentate con la durata di ciascuna nota - tagliando un po' qui e allungando un po' là. Gli impieghi tipici comprendono l'espansione dei suoni di un piatto, per cui potete ascoltare il pieno decadimento oppure tagliare il sustain di un tom, per avere un colpo netto e secco.

● Velocity

Accentuate quanto vi è di positivo. Fate risaltare alcuni strumenti importanti nel mix accentuandone la loro velocity. Analogamente, diminuitela per gli strumenti che vi sembrano eccessivamente alti.

24 Ultimo, ma certamente non meno importante - salvate il lavoro.

Ora che avete la vostra traccia base per i vari capolavori di stili che intendete creare - è bene che salviate i dati. (Per le informazioni sul modo di salvare, vedere Tip 60.)

E questo è tutto! A meno che, naturalmente, non vogliate tornare indietro e rieditare tutto secondo nuove specifiche. Dopo tutto dipende da voi.



Power HintS Tracce Rhythm

• Iniziate con il beat

Quando registrate un pattern, la miglior cosa consiste nell'iniziare con le tracce Rhythm. Infatti, è probabile che intendiate registrare anche una traccia ritmica di base temporanea e grossolana (ad esempio la grancassa e il rullante) sulla traccia Rhythm 1 e costruire il resto del Pattern su tale base - cancellando, o modificando successivamente la traccia di base.

Naturalmente, tutto dipende da voi! In base allo stile musicale che intendete registrare e ai vostri gusti personali, è probabile che desideriate invece iniziare con la traccia Synth.

• Giocate con il parametro Gate Time

Ricordate che Gate Time può essere anche un effetto "globale". Eseguendo il playback del ritmo che avete appena programmato, escludete la traccia Synth e sperimentate con diverse impostazioni di Gate Time. (Tenete premuto [SHIFT] e premete [REVERSE]; usate la manopola [DATA] per apportare i cambiamenti.) Provate le regolazioni 30, 500 e 200 su tutte e tre le tracce Rhythm - e ascoltate quello che accade!

• Swing

Per un approccio hip-hop, provate a cambiare lo Swing! Mentre il Pattern è in esecuzione, premete [SWING] e usate la manopola [DATA] per impostare il valore su 65 o 70.



Tech talk

Registrazione Step

Permette l'immissione di note in un pattern, una ad una, in contrapposizione alla loro registrazione in tempo reale (vedere Registrazione in tempo reale a pagina 70).

1. Cancellate un Pattern ed impostate il Beat (tenete premuto [SHIFT] e premete [SWING]).
2. Selezionate una traccia con [SYNTH TRACK] e [RHYTHM TRACK].
3. Inserite tutti gli Step desiderati premendo ciascun pulsante Step.
4. Tenete simultaneamente premuto [SHIFT] e premete [STEP 1 - 8] per selezionare gli Step 1 - 8 da editare; premete ripetutamente per cambiare i vari tipi di eventi. (Allo stesso modo usate [STEP 9 - 16] per selezionare ed editare gli Step 9 - 16. Oppure premete semplicemente il pulsante [9] dopo aver editato gli Step 1 - 8.)
5. Con il tipo di evento selezionato, usate le manopole sopra ai pulsanti Step (e la manopola DATA) per regolare il valore.
6. Inserite/disinserite gli step premendo [EXIT] (per uscire dalla condizione di editing), quindi premendo l'appropriato pulsante Step.
7. Premete il pulsante Start/Stop per il playback. Questa operazione può essere fatta in qualsiasi punto della procedura.

**Tech talk** Parametri degli eventi - Tracce Synth e Rhythm**Pitch**

Determina il pitch, cioè l'intonazione, della nota selezionata. Per la traccia Synth, ciò viene espresso come nomi di nota; per le tracce Rhythm, viene espresso come numero di step di semitoni. La "o" piccola sul display del nome della nota designa gli accidenti. Ad esempio "G^o" corrisponde a G#.)

Range

C-2 — G8 (-64 - 24 per tracce Rhythm)

Gate Time

Determina la lunghezza o durata della nota selezionata. Maggiore è il valore, più lunga è la nota. Per i suoni che hanno un breve decay o decadimento, valori più alti possono non avere effetto o comunque molto piccolo.

Range

1 — 1600

Velocity

Determina il volume della nota selezionata. Usate questo parametro specialmente per creare accenti nel Pattern.

Range

0 — 127

Instrument Select

Determina il suono dello strumento per la nota selezionata. Questo parametro è disponibile soltanto per le tracce Rhythm.

Range

(Fate riferimento all'elenco di pagina 140.)

Tip 60 Memorizzazione del vostro nuovo Pattern

Ora che avete creato un nuovo Pattern, senz'altro vorrete salvarlo per richiamarlo successivamente. La funzione Store vi permette questa operazione in maniera rapida e facile. E ricordate, qualsiasi e tutti i cambiamenti che voi avete fatto alla voce - comprese le regolazioni di manopole e pulsanti, spostamenti Free EG e Edit degli effetti, vengono memorizzati assieme al Pattern.

L'AN200 vi offre 128 spazi di memoria User per salvare i vostri Pattern originali.

AVVERTENZA

Una volta creato un pattern (o una voce) che intendete salvare, non selezionate un altro Pattern fin quando non avete memorizzato i dati. La selezione di un altro Pattern (o Song) cancella automaticamente qualsiasi variazione o editing da voi apportato.

■ Togliete l'opzione Memory Protect

Prima di memorizzare, accertatevi che la funzione Memory Protect sia esclusa (off). Se è attivata (on), non sarete in grado di memorizzare il vostro Pattern.

1 Tenete premuto simultaneamente [SHIFT] e premete [UTILITY SETUP].

È probabile che dobbiate premere il pulsante più di una volta per richiamare il display "P r o t" (Memory Protect) sotto indicato.



2 Se Memory Protect è impostato su on, usate la manopola DATA per spostarlo su off ("o F F").

A meno che non abbiate cambiato personalmente l'impostazione, probabilmente Memory Protect è esclusa (off).

■ Memorizzate il pattern •••••

Memorizzare il vostro Pattern originale è facile come contare 1- 2- 3.

1 Innanzitutto, accertatevi che sia selezionato il nuovo Pattern e che Memory Protect sia esclusa (off). Quindi premete [STORE]. (Per indicare che l'operazione è attiva appare brevemente "P.S.T.r".)



2 Selezionate il numero di User Pattern desiderato (1 - 128) con la manopola DATA.

3 Ripremete [STORE] per procedere alla memorizzazione effettiva del Pattern oppure premete [EXIT] per rinunciare all'operazione.

■ Selezione degli User Pattern •••••

Ora che il vostro Pattern è salvato in memoria, potete richiamarlo in qualsiasi momento. Selezionatelo esattamente come fate con i pattern Preset - premendo [PATTERN] e usando la manopola DATA. I Pattern User vengono dopo il Pattern Preset numero 256.

Per selezionare immediatamente gli User Pattern, tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [PATTERN]. In tal modo potrete alternarvi fra i Preset e gli User Pattern.



Power HintS

• Salvate a blocchi i vostri Pattern

Se disponete di un sequencer o di un MIDI Data Filer, potete usare la funzione Bulk Send dell'AN200 (vedere pagina 108) per salvare i dati di Pattern e Voice che vi interessano in "banche" multipli di 128 Pattern. Potete ricaricare all'occorrenza ciascun bank di 128 nuovamente nell'AN200 oppure condividere i vostri bank con amici e operatori dotati di un AN200. Ricordate che potete usare Bulk Send con l'editor AN200 per computer (pagina 106) per un ulteriore editing delle vostre voci.

• Salvate per abitudine

Vi avevamo ricordato che dovete salvare i dati? Salvate, salvate e continuate a salvare! Anche se state continuando a lavorare su un Pattern o una voce e non la considerate ancora finita, salvate comunque.

Perché? In questo modo avrete un archivio dei cambiamenti che avete fatto lungo il percorso - nel caso voi vogliate richiamare uno di questi step intermedi. Potete comunque sempre eliminare in qualsiasi momento quei Pattern esistenti in archivio (pagina 68), se vi occorre dello spazio in memoria. Oppure, se siete un conservatore, potete usare Bulk Send (vedere il suggerimento sopra riportato) per salvare ogni cosa da voi creata.



Tech talk

Memory Protect

Determina se potete memorizzare nella memoria i Pattern. Impostatelo su ON quando intendete evitare la cancellazione o la sostituzione accidentale di qualsiasi User Pattern memorizzato. Tenete premuto [SHIFT] e premete [16] fin quando sul display appare brevemente "Protect" (Protect). Usate la manopola DATA per cambiare l'impostazione.

Impostazioni

Off ("off"), On ("on")



Tech talk

Store Pattern

Vi permette di salvare i dati Pattern e Voice in una delle 128 locazioni di memoria User.

Con il nuovo Pattern ancora attivo e Memory Protect in condizione off, premete [STORE]. Selezionate il numero User desiderato con la manopola DATA, e premete nuovamente [STORE] per eseguire l'operazione o premete [EXIT] per rinunciare.

Registrazione della Song

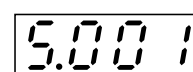
Avete a vostra disposizione un'enorme selezione di Pattern. Ora è tempo di assemblare i Pattern e di creare alcune Song.

Tip 61 Cancellazione di una Song e inizio da zero

La prima cosa che vi occorre fare quando create una vostra Song è di farle spazio sull'AN200. A tale scopo, dovete cancellare una delle Song esistenti.

1 Accertatevi che sia selezionato il modo Song.

Premete il pulsante [SONG].



Indica che il modo Song è attivo.

2 Selezionate la Song da cancellare.

Accertatevi che sia una Song di cui non vi dispiace liberarvi. In realtà, questa operazione non cancella immediatamente la Song. I suoi dati restano ancora in memoria - fin quando salvate la nuova Song con quel numero.

3 Tenete premuto [SHIFT] e simultaneamente premete [9] (CLEAR SONG).



4 Cancella la Song.

Rilasciate [SHIFT] e premete ancora una volta [9] (il pulsante smette di lampeggiare e resta acceso). Nel messaggio "Y/n" ("Yes/no?") premete una terza volta per cancellare effettivamente la Song oppure premete [EXIT] per cancellare l'operazione.



Power HintS

• Non cancellate... Editate una Song!

Ricordate, che non dovete assemblare una Song partendo necessariamente da zero. Vi è anche una Song preset che magari vi piace e che ha bisogno probabilmente solo di qualche piccola personalizzazione, per cui richiamatela ed editatela. Togliete i Pattern, mettetene di nuovi ed eseguite una varietà di trasformazioni nei dati del Pattern - le informazioni su questo argomento partono dalla pagina 84.



Tech talk

Clear Song

Vi permette di cancellare le assegnazioni di Pattern ed altri cambiamenti di una Song. (Ricordate che ciò non influisce sui dati effettivi dei Pattern.) Selezionate la Song, quindi usate [SHIFT] e [9] per richiamare "CLR" (Clear). Premete [9] due volte per mandare in esecuzione.

Tip 62 Creazione di una Song

Ed infine, eccoci arrivati alla caratteristica culminante dell'AN200. È quella che vi permette di assemblare tutte le voci, le Scene, i movimenti Free EG e i Pattern fatti - per poterli utilizzare e creare quindi le vostre Song originali.

1 Richiamate il modo Song e cancellate una Song.

Preparatevi una lavagna pulita per mettere assieme la vostra Song. (Avete già tentato questa operazione? In caso contrario ritornate a Tip 61 e fatelo ora.)

2 Richiamate il modo Song Edit.

Per fare qualsiasi operazione di registrazione o di editing della Song dovrete entrare nel modo Song Edit. A tale scopo, tenete premuto [SHIFT] e simultaneamente premete il pulsante [SONG].



L'indicatore PATTERN dovrebbe lampeggiare. Se PATTERN non lampeggia, premete [PATTERN SELECT] per farlo lampeggiare e consentire l'immissione del numero di Pattern.

3 Selezionate la misura in cui intendete registrare.

Tenete premuto simultaneamente [SHIFT] ed usate i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>] per andare avanti e indietro nella Song, misura per misura.

Tentate pure il metodo alternativo sotto riportato - e spostatevi più velocemente e facilmente fra le varie misure.

1) Tenete premuto [SHIFT] e premete uno dei pulsanti [BWD]/[FWD].

2) Quindi rilasciate i pulsanti ed usate la manopola [DATA].

In questa condizione, ruotando la manopola [DATA] potete incrementalmente passare fra le varie misure. Per una selezione ancora più rapida, tenete premuto [SHIFT] mentre ruotate la manopola [DATA] - e avanzerete nella Song di dieci misure per volta.

4 Premete il pulsante Start/Stop.

In tal modo porterete il Pattern selezionato in quel momento alla misura scelta. Ciò vi permette di ascoltare in tempo reale gli edit della Song negli step sotto riportati.

Se volete, potete bloccare il playback premendo il pulsante Start/Stop prima di passare allo Step 5 seguente. Oppure proseguite e continuate l'editing mentre il Pattern si ripete.

5 Selezionate il numero di Pattern da assegnare (alla misura selezionata sopra).

Usate la manopola DATA. Può essere selezionato uno dei Pattern - Preset o User. Ricordate che potete facilmente commutare fra i Preset Pattern e gli User Pattern tenendo premuto [SHIFT] e premendo il pulsante [PATTERN]. (Vedere pagina 80.)



... Dettagli

Potreste anche voler registrare un'impostazione BPM iniziale alla prima misura della vostra Song. Ciò determina il tempo base per l'intera Song. Per ulteriori informazioni, vedere Tip 63.

6 Continuate l'assegnazione dei Pattern in questo modo, ripetendo gli Step 3 - 5 sopra riportati, fin quando avete creato una nuova Song.

Nella maggior parte dei casi, vorrete ripetere un Pattern per parecchie misure, anziché un Pattern differente ogni misura. Pertanto, impostate prima il pattern da ripetere. Quindi, nelle misure successive, ruotate in senso antiorario la manopola DATA fin quando sul display appare “- - - -”.

Questa impostazione non seleziona un Pattern nuovo e mantiene l'esecuzione del pattern precedente per le misure assegnate in questo modo.

Comunque, se state creando da zero una Song, non avrete bisogno di immettere affatto “- - - -”. È sufficiente saltare le misure che intendete restino le stesse - l'AN200 ripete automaticamente l'ultimo Pattern fin quando non riceve una nuova immissione.

7 Alla fine della Song, registrate il segno “End”.

Selezionate la misura SEGUENTE quella finale della Song, quindi ruotate la manopola DATA in senso antiorario fin quando sul display appare “E n d”.

Ad esempio, se avete registrato il segno “End” alla misura 33, la Song viene eseguita fino alla misura 32, quindi si arresta.

8 Premete [EXIT] o il pulsante [SONG] per lasciare la condizione di editing della Song.

9 Effettuate il playback della vostra nuova Song premendo il pulsante Start/Stop.

Tuttavia, dovreste usare i pulsanti [BWD]/[FWD] (PULSANTI [SHIFT] + [OCT <<] / [OCT >>]) per selezionare la misura iniziale. Accertatevi di ritornare alla misura iniziale - se intendete ascoltare la Song dall'inizio.

10 Per ultimo e... cosa più importante: non dimenticate di memorizzare la vostra nuova Song.

Passate al Tip 67 immediatamente per salvare il vostro ultimo capolavoro.



Power HintS

• Registrare altri dati

Oltre ai numeri di Pattern, nelle misure di una Song è possibile registrare molti altri tipi di dati: BPM, Gate Time, Swing e Reverse. (Vedere pagina 85.) Essi vi consentono di cambiare le varie caratteristiche di playback del Pattern per adattarsi alla vostra Song - senza dover in effetti cambiare i dati del Pattern.



Tech talk

Song Edit Mode

Richiamate questo modo per registrare ed editare le Song. Tenete premuto [SHIFT] e premete [SONG]. (Nel display la “S” indica il modo Song.)



Tech talk

Measure Select

Determina la misura per registrare, editare e per il playback. Tenete premuto [SHIFT] ed usate il pulsante [OCT <<] / [OCT >>].

Tip 63 Impostare il BPM (tempo) per la vostra nuova Song

Oltre ai Pattern, nella vostra Song è possibile programmare varie altre impostazioni. Una di queste è il valore BPM. Vi permette di regolare la velocità o tempo di playback - per ciascuna misura anche singolarmente.

Normalmente, userete questo valore all'inizio della Song (vedere Tip 62, Step 3 - 5) per far sì che l'intera Song venga eseguita al tempo appropriato. Tuttavia, tale valore può essere usato per cambiare il tempo anche all'interno di una Song.

Gli step seguenti vi insegnano la procedura. Userete lo stesso metodo anche con Tip 64 anche per programmare altre impostazioni e regolazioni.

1 Entrate nel modo Song Edit.

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [SONG].

2 Selezionate la misura desiderata.

Tenete premuto [SHIFT] ed usate i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>].

3 Eseguite il playback del pattern.

Premete il pulsante Start/Stop per ripetere il pattern nella misura selezionata.

4 Richiamate l'impostazione BPM.

Tenete premuto [SHIFT] e premete [BPM] ([TAP]).

5 Impostate il valore BPM desiderato mediante la manopola DATA.



6 Ripetete gli step 2 - 5 sopra riportati quando volete, per tutte le misure che volete.

Nella maggior parte dei casi, vorrete mantenere la stessa impostazione di BPM per parecchie misure oppure perfino per tutta la Song. A tale proposito, inserite l'impostazione " - - - - " per le misure volute. Oppure, se state programmando da zero la Song, saltate le misure che intendete mantenere uguali - l'AN200 automaticamente conserva l'ultima impostazione fino all'ultima nuova immissione.



Power HintS

• Cambiamenti fini del tempo

Il valore BPM ha una risoluzione estremamente fine di un decimo di movimento per minuto - per avere un controllo extra preciso del tempo. Usatelo per impostare dei cambiamenti di velocità molto graduali.

• Accelerazione, decelerazione

Se la vostra Song prevede la tradizionale struttura strofa/ritornello, è probabile che vogliate imparare a cambiare il valore di BPM all'inizio di ciascuna sezione. Ad esempio, alcuni artisti creano i loro ritornelli (chorus) leggermente più veloci rispetto alle strofe, per generare una maggiore animazione ogni volta che arriva il ritornello. Altre Song possono avere anche un approccio completamente opposto - rallentare il ritornello per rendere il suono più drammatico.

Qualunque sia l'approccio da voi preferito, accertatevi di mantenere costanti i cambiamenti da una sezione all'altra e di mantenerli piccoli - praticamente fate sì che i vostri ascoltatori avvertono i cambiamenti e non li vivano in maniera brutale.



Tech talk

Song Edit — BPM (Tempo)

Determina la velocità del playback del Pattern (in beat per minuto o movimenti per minuto o bpm), per la misura selezionata. Innanzitutto, selezionate la misura tenendo premuto [SHIFT] ed usando i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>]. Quindi, tenete premuto [SHIFT], premete [BPM] ([TAP]) ed usate la manopola DATA per impostare il valore.

Range

20.0 — 300.0 bpm

Un'impostazione di " - - - - " conserva il valore della misura precedente (nessuna variazione).

Tip 64 Altre caratteristiche di editing della Song

Con Tip 62 e 63 avete imparato ad immettere i numeri di Pattern e i valori di BPM nelle misure della vostra Song. Ma questo non esaurisce le vostre possibilità. Ora vi mostreremo come usare le altre potenti caratteristiche di editing della Song.

Tuttavia, terremo queste istruzioni al limite e all'indispensabile. Leggete le possibilità di questi strumenti, quindi provate ad usarli nelle vostre Song e vedere che cosa ne viene fuori.

Ricordate, il metodo base è lo stesso per tutti:

1) Attivate il modo Song Edit.

(Nel modo Song, tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [SONG].)

2) Selezione la misura desiderata.

(Tenete premuto [SHIFT] ed usate i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>].)

3) Effettuate il playback del Pattern.

(Premete il pulsante Start/Stop.)

4) Selezionate il tipo di evento che intendete editare.

(Vedere le istruzioni per ogni evento sotto riportato.)

5) Impostate il valore.

(Usate la manopola DATA. Nel caso di Track Mute – a pagina 86 – seguite le relative istruzioni.)

Naturalmente, ripetete gli Step da 2 a 5 quanto vi occorre. Premete [EXIT] quando avete completato l'editing. E non dimenticate di memorizzare la vostra nuova creazione. (Vedere pagina 89.)

Pattern

(Descritto in Tip 62 precedente.)

Per selezionare:

Premete il pulsante [PATTERN SELECT].

Pitch Offset

Come accade per il controllo del Pattern (Transpose - pagina 36) vi permette di cambiare il pitch, cioè l'intonazione del playback. Effettuando diverse impostazioni per le varie misure nella Song, potete programmare la vostra progressione di accordi e far sì che i Pattern cambino tonalità.

Per la selezione:

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [KEYBOARD].

Il pulsante [KEYBOARD] e la spia PITCH lampeggiano, per indicare che è selezionato Pitch Offset.

BPM

(Vedere Tip 63 precedente.)

Per la selezione:

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [TAP].

Beat

Vi permette di cambiare il numero totale di step nel Pattern nella misura selezionata. (Per i dettagli, vedere Tip 6.) Un'applicazione potrebbe essere la creazione di mezza misura dei Pattern. Ad esempio se avete immesso nella misura un Pattern a 16-step, impostando questo valore su "8" in effetti dimezzerà il Pattern. Se invece siete intenzionati ad ottenere solo un breve cambiamento, ricordatevi di riportare il Beat al suo valore nella misura successiva o in una seguente!

Per la selezione:

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [BEAT] ([SWING]).

Lampeggiano il pulsante [SWING] e la spia [BEAT], per indicare che è selezionato Beat.

Swing

Vi permette di introdurre una sensazione di swing al Pattern nella misura selezionata. (Vedere Tip 27 per ulteriori informazioni.)

Per la selezione:

Premete il pulsante [SWING].

Si accende il pulsante [SWING], per indicare che Swing è selezionato.

Gate Time

Vi permette di controllare la durata delle note per il Pattern nella misura selezionata. (Vedere per ulteriori informazioni: Tip 25.) Potreste usare questa caratteristica per creare tracce in cui le note crescono progressivamente ad ogni ripetizione del Pattern - programmando nelle misure valori di Gate Time crescenti. Oppure potreste far sì che le note diventino sempre più tronche (staccato) - diminuendo man mano nelle misure successive il valore di Gate Time.

Per la selezione:

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [GATE TIME] ([REVERSE]).

Lampeggiano sia il pulsante [REVERSE] sia la spia GATE TIME, per indicare che è selezionato Gate Time.

Reverse

Impostando su Reverse ("bRĈt"), potete far sì che il Pattern nella misura selezionata venga eseguito al contrario. (Vedere Tip 25 per ulteriori informazioni.) Per ottenere effetti speciali potete alternare l'esecuzione dei Pattern nei due sensi. Oppure potete programmare tre esecuzioni normali ed una in reverse - per avere un'interessante frase di quattro misure.

Per la selezione:

Premete il pulsante [REVERSE].

Il pulsante [REVERSE] si accende per indicare che Reverse è selezionato.

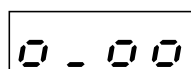
Track Mute

Con questa funzione potete aggiungere alla vostra Song una certa texture. Registrando gli eventi Track Mute potete anche far sì che le tracce si inseriscano e si disinseriscano dai vostri arrangiamenti, per avere dei cambiamenti dinamici più eccitanti.

Per la selezione e l'editing:

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [SYNTH TRACK] o [RHYTHM TRACK].

Quindi, premete l'appropriato pulsante Step: [1] per la traccia Synth e [2], [3] e [4] per le tracce Rhythm. Lo stato di ciascuna traccia appare sul display.



Indica che è attiva la traccia Synth.

Indica che la traccia Rhythm 1 è temporaneamente esclusa.



Power Hints

• Un modo più semplice

Ricordate - vi è un modo alternativo per selezionare i vari tipi di evento. Potrete trovare che è più facile ricordare - e più facile da usare. Tenete semplicemente premuto [SHIFT] e premete ripetutamente [SONG]. In questo modo potrete passare attraverso le varie impostazioni degli eventi nel seguente ordine: Pattern Select, Pitch Offset, BPM (Tempo), Beat, Swing, Gate Time, Reverse e Track Mute.



Tech talk

Song Edit — Event Select

Vi permette di selezionare l'evento particolare da registrare o da editare in una Song. Sono disponibili otto tipi di evento: Pattern Select, Pitch Offset, BPM (pagina 84), Beat, Swing, Gate Time, Reverse e Track Mute. Per la selezione, accertatevi che sia attivo il modo Song Edit ([SHIFT] + [SONG]), quindi premete il pulsante appropriato (se necessario usando [SHIFT]). Oppure, tenete premuto [SHIFT] e premete [SONG] ripetutamente per passare attraverso gli otto tipi di eventi.

Pattern Select

Premete [PATTERN SELECT].

Range

P.001 — P.256 (Pattern Preset)

U.001 — U.128 (Pattern User)

Pitch Offset

Tenete premuto [SHIFT] e premete [KEYBOARD].

Range

-24 — 0 (nessun cambiamento) — 24 semitoni

BPM

Tenete premuto [SHIFT] e premete [TAP].

Range

20.0 — 300.0 bpm

Beat

Tenete premuto [SHIFT] e premete [SWING].

Range

16, 12, 8 steps

Swing

Premete [SWING].

Range

50 — 83

Gate Time

Tenete premuto [SHIFT] e premete [REVERSE].

Range

1 — 200

Reverse

Premete [REVERSE].

Impostazioni

Forward (F o r)

Reverse (b R Ĉ t)

Track Mute

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [SYNTH TRACK] o il pulsante [RHYTHM TRACK]. Quindi premete [1], [2], [3], o [4] (per la traccia Synth o per le tracce Rhythm da 1 a 3). Nel display appare la condizione mute on/off di ciascuna traccia.

Tip 65 Aggiungere Pattern alla Song - Insert Pattern

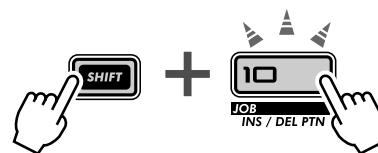
Naturalmente in una Song esistente potete aggiungere dei Pattern - usando la funzione Insert Pattern. In tal modo potrete inserire un nuovo Pattern nella Song, nella misura da voi specificata.

Non ha importanza se siete nel modo Song o Song Edit - potete inserire un Pattern da entrambi.

1 Innanzitutto, selezionate la misura che intendete inserire nel Pattern tenendo premuto [SHIFT] ed usando i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>].

2 Richiamate la funzione Insert Pattern.

Tenete premuto [SHIFT] e premete [10] (INS/DEL PTN). È probabile che dobbiate premere il pulsante più di una volta per richiamare il display “INS” (Insert Pattern).

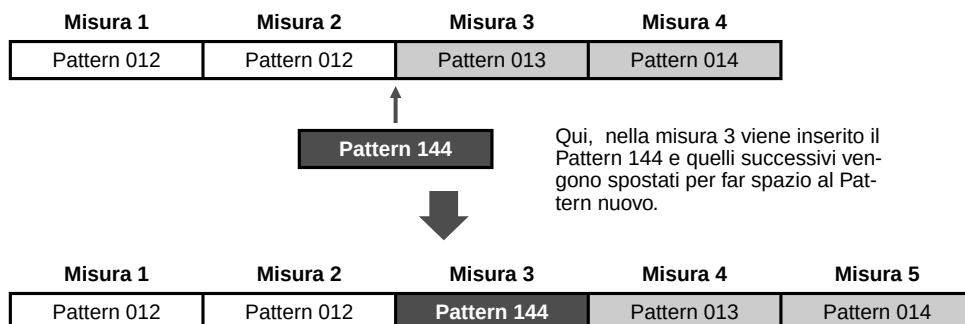


3 Quindi, selezionate il Pattern che intendete aggiungere alla vostra Song. Usate la manopola DATA.

4 Inserite il Pattern selezionato.

Il pulsante [10] dovrebbe lampeggiare. Ripremetelo ancora (il pulsante smette di lampeggiare e resta acceso). Al messaggio “Y/n” (“Yes/no?”), premete una terza volta questo pulsante per inserire effettivamente il Pattern nella misura selezionata, oppure premete [EXIT] per rinunciare all’inserimento.

Date un’occhiata all’illustrazione sotto riportata e vedere quello che accade quando inserite un Pattern.



Non dimenticate di memorizzare la Song appena editata o perderete le modifiche da voi apportate una volta che spegnerete lo strumento oppure se selezionate un’altra Song o Pattern.



Power HintS

• Sostituzione di un Pattern

Se intendete sostituire un pattern - in altre parole, cancellandone uno oppure mettendone un altro al suo posto - dovrete usare la funzione Delete Pattern (pagina 88) per eliminare prima il Pattern. Quindi, usate Insert Pattern per mettere quello nuovo.



Tech talk

Insert Pattern

Vi permette di inserire un Pattern in qualsiasi misura all’interno di una Song esistente. Tutti i Pattern/misure successivi vengono spostati.

Con il modo Song (o Song Edit) attivo, tenete premuto [SHIFT] ed usate i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>] per selezionare la misura desiderata. Tenete premuto [SHIFT] e premete [10] per richiamare “INS” (Insert), selezionate il numero di Pattern desiderato con la manopola DATA e premete due volte [10] per mandare in esecuzione.

Tip 66 Togliere Pattern dalla Song - eliminazione Pattern

Se avete commesso un errore nella creazione della vostra Song, potete sempre eliminarlo (pagina 81) e ricominciare. Oppure potete usare la funzione Delete Pattern per cancellare l'immissione errata e tenere intatti gli altri Pattern.

Delete Pattern vi permette di eliminare i Pattern dalle misure specifiche nelle vostre Song. Ricordate, tuttavia, che la vostra Song diventa più corta di una misura e non lascia uno spazio vuoto - tutti i Pattern seguenti quello eliminato retrocedono per colmare la misura vuota.

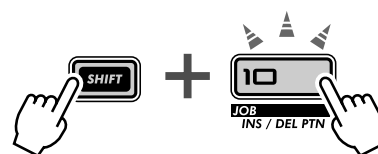
Questa funzione può essere usata nel modo Song o nel modo Song Edit.

1 Innanzitutto, selezionate la misura che contiene il Pattern che intendete eliminare.

Tenete premuto [SHIFT] ed usate i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>].

2 Richiamate la funzione Delete Pattern.

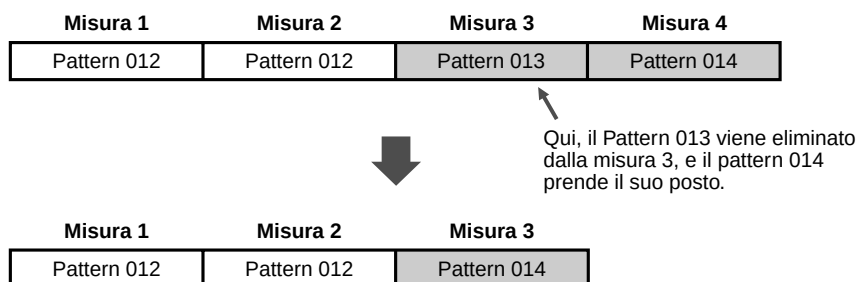
Tenete premuto [SHIFT] e premete [10] (INS/DEL PTN). È probabile che dobbiate premere il pulsante più di una volta per richiamare il display "DEL" (Delete Pattern).



3 Eliminate il pattern.

Il pulsante [10] dovrebbe lampeggiare. Premetelo ancora (il pulsante smette di lampeggiare e resta acceso). Al messaggio "Y/n" ("Yes/no?") premetelo una terza volta per procedere all'eliminazione effettiva del Pattern dalla misura selezionata oppure premete [EXIT] per non eliminarlo.

Ecco un esempio di che cosa accade quando usate la funzione Pattern Delete. Nell'illustrazione, elimineremo il Pattern 013 dalla misura 3.



Non dimenticate di memorizzare la Song così editata oppure perderete i cambiamenti da voi apportati – una volta spento lo strumento o se selezionerete un'altra Song o Pattern.

Tech talk

Delete Pattern

Vi permette di eliminare un Pattern da qualsiasi misura di una Song esistente. Tutti i pattern/misure successivi retrocedono per colmare la misura vuota.

Con il modo Song (o Song Edit attivo), tenete premuto [SHIFT] ed usate i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>] per selezionare la misura desiderata. Tenete premuto [SHIFT] e premete [10] per richiamare "DEL" (Delete) e premete due volte [10] per mandare in esecuzione.

Tip 67 Memorizzare la vostra nuova Song

Ora che avete creato ed arrangiato una nuova Song, vorrete salvarla per future esigenze. L'AN200 vi offre in totale 10 locazioni di memoria per salvare le vostre Song originali.

AVVERTENZA

Una volta creata una Song da salvare, non selezionate un'altra Song e non lasciate il modo Song fin quando non l'avete memorizzata. La selezione di un'altra Song (o Pattern) cancella automaticamente i cambiamenti e gli editing da voi apportati!

1 Eliminate la condizione Memory Protect (off).

Tenete premuto [SHIFT] e premete [16] fin quando sul display appare "Protect" (Protect). Quindi, impostate Memory Protect su OFF con la manopola DATA.

Premete il pulsante [EXIT] per uscire dalla funzione Memory Protect.

2 Con la vostra nuova Song ancora in vigore ed in attesa, premete [STORE].

Appare brevemente "Store" per indicare l'operazione Store.



3 Selezionate il numero di Song desiderato (01 - 10) con la manopola DATA.

4 Ripremete [STORE] per procedere alla memorizzazione del Pattern o premete [EXIT] per cancellarla.



Power HintS

• Continuate a salvare

Salvate TUTTE le vostre Song - la memoria costa poco! Se disponete di un sequencer o di un data filer MIDI, potete usare la funzione Bulk Send dell'AN200 (pagina 108) per salvare tutti i dati di Song che vi occorrono in più bank di 10 Song su disco - e dar luogo quindi ad una libreria completa di brani.

Tuttavia, accertatevi di salvare tutti i dati di Pattern relativi alle Song e di caricarli assieme. In caso contrario, non vi è corrispondenza fra le Song ed i Pattern.

• Backup della Song

Probabilmente vorrete usare la funzione Store per salvare differenti versioni della vostra Song - anche se state lavorando ancora con essa. Ciò vi consente di disporre di un archivio dei cambiamenti fatti man mano, nel caso vogliate richiamarli e lavorarci ancora. Potete eliminare le versioni non occorrenti in un momento successivo.



Tech talk

Store Song

Permette di salvare i dati di Song in una delle 10 locazioni di memoria Song.

Con la nuova Song ancora attiva e Memory Protect su off, premete [STORE]. Selezionate il numero di Song desiderato mediante la manopola DATA e premete nuovamente [STORE] per mandare in esecuzione l'operazione oppure [EXIT] per rinunciare ad essa.

Tip veloci per utenti più esperti

Lavorate in maniera più intelligente, e non in modo più duro!

In questa sezione del manuale, vi mostreremo alcuni modi brillanti per mettere a frutto il vostro lavoro di editing - in modo da poter avere di più dal vostro AN200 e in un tempo INFERIORE.

68 Impiego di [SHIFT] e manopola [DATA] – per salti e rimbalzi!

Tip

La manopola [DATA] è proprio utile per raggiungere un valore e per le microregolazioni di un parametro. Tuttavia, se avete fretta e desiderate saltare immediatamente ai valori disponibili può essere scomoda.

Non quando usate il pulsante [SHIFT], però. Per velocizzare la manopola [DATA], tenete premuto [SHIFT] mentre la ruotate.



Usate questa operazione specialmente:

- **Per selezionare i Pattern**

Questa operazione velocizza il salto di 10 Pattern per volta per ogni click della manopola [DATA].

- **Per impostare il BPM**

Tenendo [SHIFT] potrete decuplicare la velocità nella selezione dei valori BPM (1 bpm/click).

- **Per la funzione Instrument Select (nella registrazione Step, traccia Rhythm)**

Serve per saltare le selezioni dello strumento, quindi potete togliere il dito da [SHIFT] e restringere la selezione.

In realtà, questa manopola [SHIFT]-[DATA] è una scorciatoia utile per qualsiasi operazione che sia volta al cambiamento del valore. Usatela per le manopole relative al synth ed usatelo per saltare fra i vari controlli di playback, come Gate Time e Transpose.

Tip 69 Impiego di [SHIFT] per “tenere” un’impostazione

L'editing sull'AN200 è rapido e facile - premete un pulsante e ruotate una manopola e l'impostazione/regolazione/valore cambia. Tuttavia, utile così com'è, vi sono volte in cui volete selezionare un parametro senza cambiarlo.

Ecco un esempio. Supponiamo che voi abbiate selezionato l'effetto Riverbero “nascosto” nella vostra sessione di editing e che voi vogliate editare qualche altra cosa. Volendo ritornare ad editare nuovamente il Riverbero, premete il pulsante EFFECT [TYPE]. E che cosa è successo? Avete cambiato Effect Type su Flanger!

Per evitare ciò, usate [SHIFT]. Tenete premuto [SHIFT], quindi premete EFFECT [TYPE]. In questo modo richiamate il tipo di effetto corrente - senza cambiarlo.

Usate questa operazione con TUTTE le regolazioni di “pulsante” per la voce - come LFO Detail, EG Select, Key Assign e così via.

Tip 70 Editing combinato di un gruppo di Step

Questa scorciatoia comoda di Step Recording vi permette di cambiare l'impostazione fino a 16 Step - istantaneamente e simultaneamente.

1 Nella registrazione Step, selezionate il parametro desiderato per l'editing: Pitch, Gate Time o Velocity. (Oppure Instrument Select, se state lavorando su una traccia Rhythm.)

2 Selezionate la fila di Step che intendete dia luogo al gruppo.

Ad esempio, se intendete raggruppare gli Step 5 - 16 per l'editing, selezionate la riga 1 - 8 (premendo qualsiasi pulsante della riga o fila). Se intendete editare in gruppo gli Step 11 - 16, selezionate la riga 9 - 16.

3 Tenete premuto [SHIFT] e ruotate la manopola corrispondente al primo step del gruppo.

Se avete selezionato la riga superiore (1 - 8) per lo Step numero 2 precedente, istantaneamente ed automaticamente imposterà tutti gli Step da 5 a 16 sullo stesso valore. Se avete selezionato la riga inferiore (9 - 16), agendo sulla manopola NOISE LEVEL verranno impostati sullo stesso valore gli Step 13 - 16.



Applicazioni tipiche di ciò sono:

- L'impostazione di tutti gli Step sullo stesso strumento (nelle tracce Rhythm).
- L'impostazione di tutti gli Step sullo stesso valore di Velocity o Gate Time, quindi agire sugli Step singoli per le variazioni.
- Quando parecchi Step hanno lo stesso valore - potete impostare tutti gli Step in una sola volta, quindi ritornare su quelli per i quali volete impostare differenti valori.

Consigli pratici

Questo capitolo è un contenitore pieno di varie raccomandazioni pratiche che arricchiscono le vostre nozioni di programmazione e vi mettono in grado di essere padroni dello strumento. Avete già visto tutte queste caratteristiche. Ora, le proviamo in questi esempi di applicazioni pratiche e esploreremo alcuni percorsi nuovi per la configurazione del suono.

Tip 71 Regolazione di Gate Time con la manopola [DATA]

Gate Time è semplice ma è efficace per cambiare sia il suono che il “feel” di un pattern. Provate questa operazione in tempo reale, mentre il Pattern cambia - per vedere la qualità dinamica dei risultati.

1 Selezionate ed eseguite un Pattern.

2 Richiamate Gate Time.

Tenete premuto [SHIFT] e premete [GATE TIME] ([REVERSE]).



3 Ruotate lentamente a sinistra la manopola [DATA].

Molto gradualmente abbassando Gate Time da 100 fino a 40, 20 o fino a 10 o 1.

Sentite che cosa succede a tutte le tracce? Sentite come tutti i suoni - compresi quelli di batteria - vengono troncati, creando un suono circoscritto stoppato e con un calo di dinamiche.

4 Ora, più velocemente possibile, riportate Gate Time nuovamente a 60, 80, 100 o valore superiore.

Tenete premuto [SHIFT] mentre ruotate la manopola [DATA] - riaumentate i valori e riportate istantaneamente su le dinamiche. Provate a far ciò prima del primo movimento di una misura - e cercate di far ripresentare tutto sul primo movimento (uno).

Tip 72 Regolazione del Pitch con la manopola [DATA]

Ora facciamo qualche altra cosa con la manopola [DATA]. Questa volta giocheremo con il pitch - usando la funzione Transpose.

1 Selezionate ed eseguite un Pattern.

2 Richiamate Transpose.

Tenete premuto [SHIFT] e premete [TRANPOSE] ([KEYBOARD]).



3 Mentre il Pattern viene eseguito, usate la manopola [DATA] per innalzare e abbassare il pitch.

Per esasperati cambiamenti di pitch, tenete premuto [SHIFT] mentre azionate la manopola. Provate ad alternare a tempo fra due valori completamente diversi (ad esempio “-20” e “30”). Provate a portare il pitch verso l’alto nella gamma dei 60, quindi a riportarlo sui 40. Provate anche variazioni casuali del pitch, mentre il Pattern viene ripetuto. Vi divertirete.

Tip 73 Cambiare il Pitch con la tastiera

Come avete visto (Tip 26), potete usare la tastiera dell'AN200 per cambiare il pitch e per creare a volo perfino delle progressioni di accordi. Ma con questa caratteristica potrete anche fare molto di più ed esasperare le variazioni per avere un carattere musicale particolarmente techno.

1 Selezionate ed eseguite un Pattern.

2 Richiamate Transpose.

Tenete premuto [SHIFT] e premete [TRANPOSE] ([KEYBOARD]).

3 Ora, “suonate” i cambiamenti di pitch dalla tastiera.

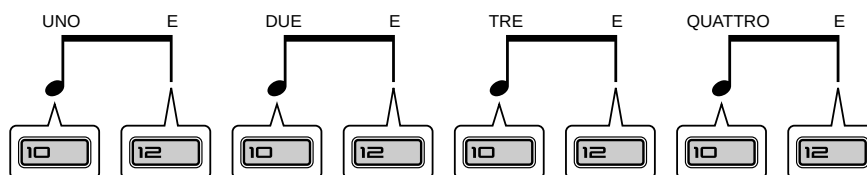
Provate questi esercizi specifici e vedete che cosa producono!

- Partendo dal pulsante [9] (do basso della tastiera), salite cromaticamente - premendo ciascun tasto successivo uno dopo l'altro. Fate questo esercizio a tempo, premendo un tasto differente ad ogni movimento alterno, come qui indicato:



Contate “UNO-due-TRE-quattro”, percuotendo i pulsanti su “UNO” e “TRE”.

- Usate anche i pulsanti [OCT <<] / [OCT >>]! Provate a selezionare a volo ottave differenti e a premere i vari tasti.
- Riuscite a suonare un trillo con due dita? (Un trillo è rappresentato da due note che vengono suonate alternativamente, in maniera molto rapida.) Se non riuscite a farlo con una sola mano, provate con due mani. Ad esempio, alternate i pulsanti [10] e [12] (D e F, cioè re e fa), come qui indicato:



Ecco, suonate due tasti su ogni movimento - contate “UNO-E-DUE-E-TRE-E-QUATTRO-E” e percuotete ad ogni conteggio.

Tip 74 Stutter fill-in 1

Ricordate come avevate percorso all'inizio di un Pattern (Tip 50)? In questa Tip e nelle due seguenti, proveremo alcuni esempi specifici di "interruzione" ritmo.

Selezionate ed eseguite un Pattern. Quindi tenete premuto [SHIFT] e percuotete il pulsante [TOP] (Record) nel ritmo seguente.

UNO DUE TRE QUATTRO UNO

Iniziate Percuotete qui... ... e qui!

[SHIFT] + [TOP]

Usate la sinistra per tenere premuto [SHIFT], mentre la mano destra colpisce [TOP]. Ciò vi consente un maggiore controllo sul ritmo.

Tip 75 Stutter fill-in 2

Selezionate ed eseguite un Pattern. Quindi tenete premuto [SHIFT] e percuotete il pulsante [TOP] (Record) nel ritmo seguente. Usate entrambe le mani. Questo è un po' più difficile...

[SHIFT] + [TOP]

Contate come indicato in figura e colpite ad ogni conteggio indicato dalle frecce.

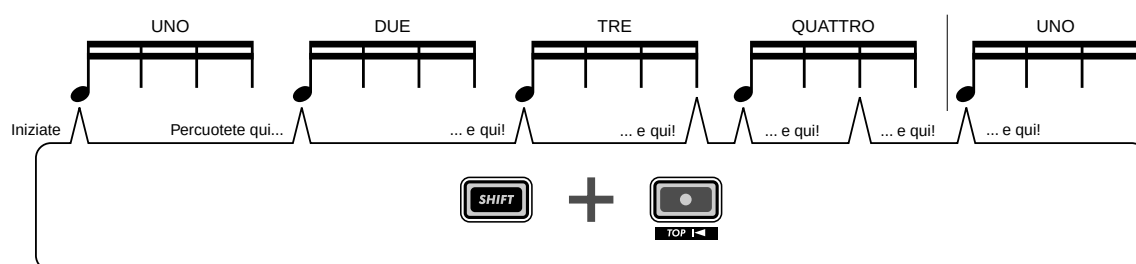
UNO DUE TRE QUATTRO

UNO E DUE E TRE E QUATTRO E

UNO DUE TRE QUATTRO

Tip 76 Stutter fill-in 3

Selezionate ed eseguite un Pattern. Quindi, tenete premuto [SHIFT] e percuotete il pulsante [TOP] (Record) nel ritmo seguente. Anche qui usate entrambe le mani. Avrete bisogno di un po' di esercizio prima di farlo bene...



Tip 77 Assegnazione Pattern

Quando vi esibite dal vivo, dovete pensare in fretta e muovervi altrettanto velocemente. Per cui cercate di semplificare queste cose ed usare queste raccomandazioni per velocizzare il vostro lavoro sul palcoscenico.

Avete visto (Tip 3 e 31) come potete usare la caratteristica Pattern Select per cambiare istantaneamente i Pattern mentre li eseguite. Vi sono tanti Pattern da attivare durante una performance, per cui ha senso metterli in ordine di impiego. A questo serve la caratteristica Pattern Assign.

Innanzitutto, fate un elenco dei Pattern che vi occorrono, nell'ordine in cui li userete. Quindi scorrete la lista e assegnate il Pattern appropriato ad ogni pulsante numerico. (Vi ricordate come fare? Tenete premuto [SHIFT] e premete [PATTERN ASSIGN], quindi premete un pulsante numerico ed usate la manopola [DATA] per selezionare il Pattern.)

Tip 78 Progressioni di accordi con Pattern Assign

Se lavorate con le progressioni degli accordi, potete creare copie di un Pattern selezionato impostato su differenti pitch e suonare quei Pattern dai tasti.

Usate la funzione Copy Sequence (pagina 67) per copiare parecchie volte un pattern. Quindi, editate ciascuna copia di Pattern, secondo necessità, con la funzione Pitch (pagina 66). Infine, usate Pattern Assign (pagina 40) per assegnare i Pattern ai tasti appropriati.

Tenete le cose in ordine semplice e logico. Assegnate un Pattern al tasto corrispondente. In altre parole, se il vostro Pattern è in tonalità di C o do, assegnatelo al pulsante [9]. Se invece è in fa (F), assegnatelo al pulsante [12]. Un Pattern in sol (G) dovrebbe andare al pulsante [13] e così via.

Master Class 1 — Onstage

Ora che avete acquisito la conoscenza dello strumento, è tempo di iniziare a usare dal vivo le nostre nozioni dell'AN200. Sono tantissime le cose stupende che potete fare con l'AN200 specialmente una volta che le assemblate con qualche altro dispositivo MIDI. Qui vi diamo alcune idee di partenza...

Tip 79 Sincronizzare l'AN200 con il vostro sequencer

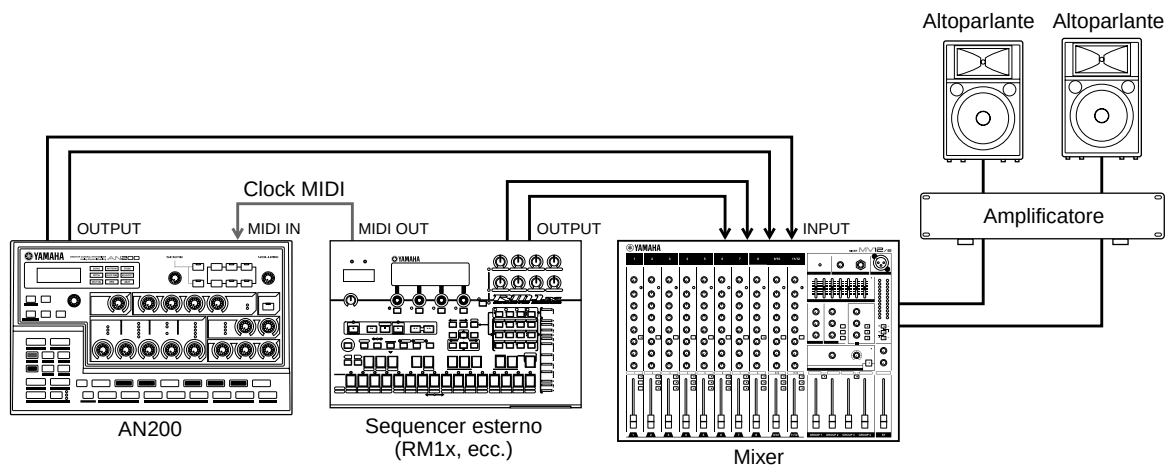
Le sofisticate caratteristiche di sincronizzazione dell'AN200 vi permettono di bloccarlo al ritmo di qualsiasi altro dispositivo MIDI, come un computer, un programmatore digitale di ritmi o un sequencer esterno. Non vi è alcun problema: le due macchine sono perfettamente sincronizzate.

Questa, dal vivo, rappresenta una situazione stupenda. Ad esempio, potreste usare un computer o un sequencer per le vostre tracce principali e inserire alcuni Pattern dell'AN200 mentre vi esibite - eppure tutto resta in perfetto sincronismo.

In questa applicazione, il sequencer è il “master” o dispositivo di controllo e l'AN200 è lo “slave”.

1 Impostate l'AN200 e il sequencer.

Collegate le due unità come mostrato in figura, utilizzando un cavo MIDI standard.



2 Richiamate l'impostazione di Clock sull'AN200.

Tenete premuto [SHIFT] e premete [14] (MIDI SETUP), se necessario ripetutamente, fin quando sul display appare “CL O^h”.

Clot

3 Impostate Clock su “External”.

Ruotate la manopola [DATA] fin quando appare “E 3 t”.

4 Iniziate il playback della song o della sequenza sull'altro dispositivo.

Quando iniziate e fermate il playback sul dispositivo MIDI collegato, il Pattern o Song sull'AN200 inizia e termina contemporaneamente. Naturalmente, potete cambiare il bpm sull'altro dispositivo, e l'AN200 istantaneamente ed automaticamente si unifornerà.

Se volete, potete usare l'AN200 come dispositivo master. In tal caso, accertatevi che il Clock sull'AN200 sia impostato su "Internal" - altrimenti, non sarete in grado di far iniziare i Pattern o le Song dall'AN200, né controllare l'altro dispositivo. Per le impostazioni sull'altro dispositivo, fate riferimento al relativo manuale di istruzioni. (Ad esempio per vedere l'AN200 in funzione di master, vedere Tip 82.)



Tech talk

Clock

Imposta l'AN200 per inviare o ricevere messaggi clock MIDI. Determina se l'AN200 funziona come master o slave nelle applicazioni di sincronizzazione MIDI. Quando si usa l'AN200 da solo oppure per controllare un dispositivo collegato, impostatelo su Internal ("内部"). Quando dovete controllare l'AN200 da un dispositivo collegato, impostatelo su External ("外部"). Ricordate, i Pattern o le Song non possono essere avviati dall'AN200 se è impostato su External.

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [14] (MIDI SETUP) se necessario ripetutamente, fin quando sul display appare "Clock", quindi usate la manopola [DATA] per fare l'impostazione desiderata.

Impostazioni

内部 (Internal)

Invia messaggi clock MIDI, per controllare il sync di un altro dispositivo.

外部 (External)

Riceve messaggi clock MIDI per sincronizzarsi all'altro dispositivo.

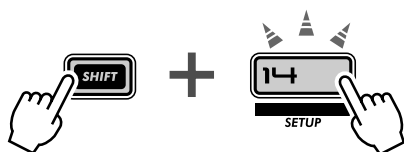
Tip 80 Cambiare i canali MIDI

In generale, non dovrete impazzire con questo tipo di impostazioni. Ecco qui cosa dovete fare nel caso doveste aver bisogno di farlo.

Le quattro tracce dell'AN200 - Synth e Rhythm 1 - 3 - vengono fissate per ricevere i dati sui canali MIDI da 1 a 4 rispettivamente. Per adattare le tracce a una tastiera o a un sequencer di controllo MIDI, dovete probabilmente cambiare queste impostazioni. Ogni traccia dispone anche di un'impostazione "off", in modo da poterne disabilitare la ricezione MIDI, se volete.

Qui, vi mostreremo come cambiare il canale di ricezione MIDI per la traccia Synth. Le tracce Rhythm possono essere cambiate allo stesso modo.

- 1 Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [14] (MIDI SETUP), se necessario ripetutamente, fin quando sul display appare "SY 1".



- 2 Cambiate il canale con la manopola [DATA].



Tech talk

MIDI Receive Channel — traccia Synth, tracce Rhythm 1 - 3

Determina il canale MIDI su cui la traccia appropriata riceve i dati MIDI. Accertatevi che il canale di ricezione (Receive Channel) della traccia desiderata corrisponda all'impostazione di Transmit Channel (canale di trasmissione) sulla tastiera o sequencer di controllo.

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [14], se necessario ripetutamente, fin quando appare l'impostazione desiderata:

"SY 1" — Traccia Synth (impostato di default sul canale 1)

"R 1 2" — Traccia Rhythm 1 (impostato di default sul canale 2)

"R 1 3" — Traccia Rhythm 1 (impostato di default sul canale 3)

"R 1 4" — Traccia Rhythm 1 (impostato di default sul canale 4)

Usate la manopola [DATA] per cambiare il valore. L'impostazione "----" corrisponde a "off".

Regolazioni

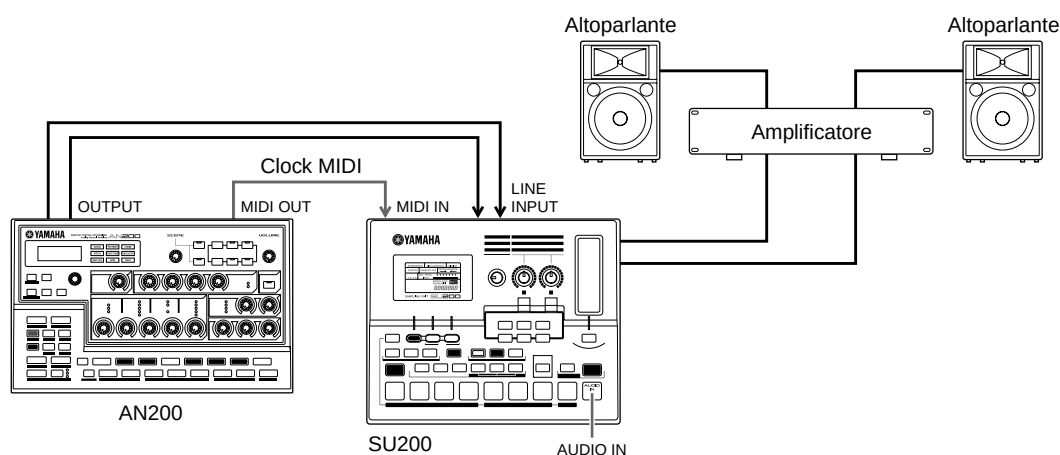
1 — 16, "----" (off)

Tip 81 Configurazione Loopfactory - con l'SU200

Come parte della nuova serie Yamaha Loopfactory, l'AN200 non è soltanto un grande synth di tipo analogico - ma eccelle anche nei sistemi di produzione musicale basata sui loop. In questa Tip e in quelle seguenti, esamineremo i modi con cui potete usare la potente e versatile linea Loopfactory.

In questa semplice configurazione, l'AN200 è stato abbinato all'unità di campionamento SU200 - un campionario di frasi con una caratteristica speciale Loop Track che "dilata" i vostri campioni e li mantiene tutti in sincrono.

Qui, l'AN200 è il "master" di controllo e l'SU200 funge da "slave". (Per ulteriori informazioni sui master e slave, vedere Tip 79 e 82.) Accertatevi di impostare l'SU200 su External Sync per questo (MIDI Clock nel modo Job). Naturalmente, l'AN200 deve essere impostato su Internal Sync (pagina 96).



Con questo sistema sincronizzato di playback, potete avere la perfetta sincronizzazione dei campioni sull'SU200 con i Pattern dell'AN200 - grazie alla caratteristica Loop Track Play. Usate l'AN200 come un "interruttore" master per tutto il sistema - iniziando i Pattern e le tracce dell'SU200 simultaneamente con il pulsante Start/Stop. E come beneficio aggiunto, l'SU200 serve anche come audio mixer - emettendo il suono sia dell'AN200 che dell'SU200.

Tip 82 Sistema sync Loopfactory - con il DX200

Nel caso non lo sapeste, l'AN200 ha un synth che può essere in realtà considerato un gemello. Il DX200 ha molte delle caratteristiche di controllo di configurazione del suono, più tutte le caratteristiche di Pattern e Song dell'AN200.

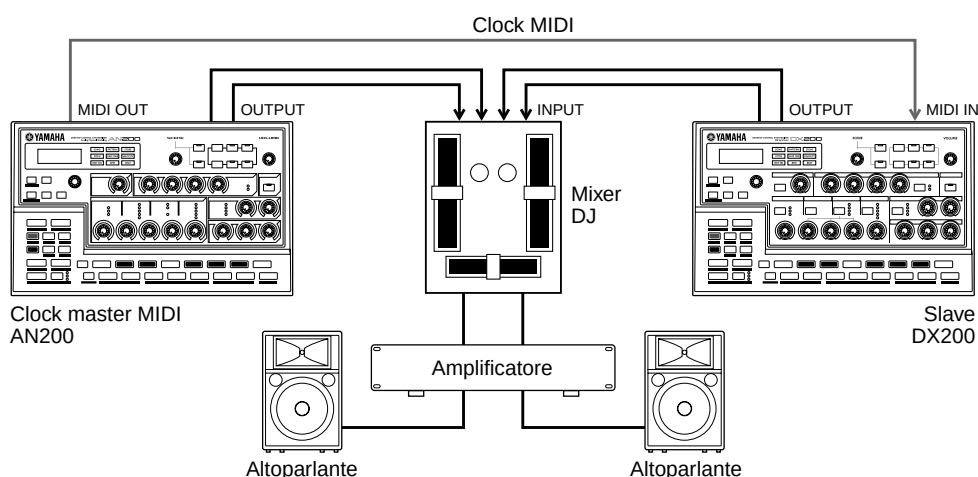
Eppure per quanto essi siano simili, il loro suono effettivo è molto differente. Il DX200 è un rifacimento del synth DX7 enormemente popolare ed ha la completa implementazione del sistema di sintesi FM che contraddistingue il DX7 - per non menzionare un'incredibile gamma di stupende voci digitali dinamiche in FM.

Messe l'una a fianco all'altra in un ambiente di sequenze MIDI, queste due unità vi offrono il meglio dei mondi analogici e digitali e vi danno la possibilità di un'enorme quantità di suoni versatili.

Ma anche senza un computer o un sequencer, potete ottenere molto da queste due unità, specialmente in situazioni di esecuzione dal vivo - unicamente collegandole assieme e sincronizzandole. Con uno di essi come "master" e l'altro come "slave", potete suonare i loro rispettivi Pattern in perfetto sincronismo. Aggiungete un DJ mixer ed avrete una potente e completa configurazione DJ con cui lavorare.

1 Collegate l'AN200 e il DX200 come mostrato in figura.

Qui, useremo l'AN200 come "master", per controllare il DX200.



2 Impostare il Clock dell'AN200 su Internal.

Tenete premuto [SHIFT] e premete [14] (MIDI SETUP), ripetutamente se necessario, fin quando sul display appare "CL O F". Usate la manopola [DATA] per selezionare "INT".

3 Impostate il Clock del DX200 su External.

Ora passate al DX200. Tenete premuto [SHIFT] sul pannello del DX200 e premete il pulsante [14] (MIDI SETUP) ripetutamente se necessario, fin quando appare sul display "CL O F". Usate la manopola [DATA] per selezionare "EXT".

4 Selezionate i Pattern desiderati sull'AN200 e sul DX200.

5 Infine, premete il pulsante Start/Stop sull'AN200.

Se i collegamenti e le regolazioni sono corretti, entrambe le macchine devono partire quando premete Start/Stop sull'AN200. Ripremendolo, devono fermarsi insieme.

Agite sul fader del vostro DJ mixer per passare da un'unità all'altra - mentre sono in azione - per mixare i vostri ritmi e creare qualche cosa di veramente interessante.



Power HintS

• Sincronizzazione delle Song

Naturalmente, potete anche suonare le Song su entrambe le macchine in perfetto sincronismo l'una rispetto all'altra. Per i migliori risultati, dovrete accertarvi che:

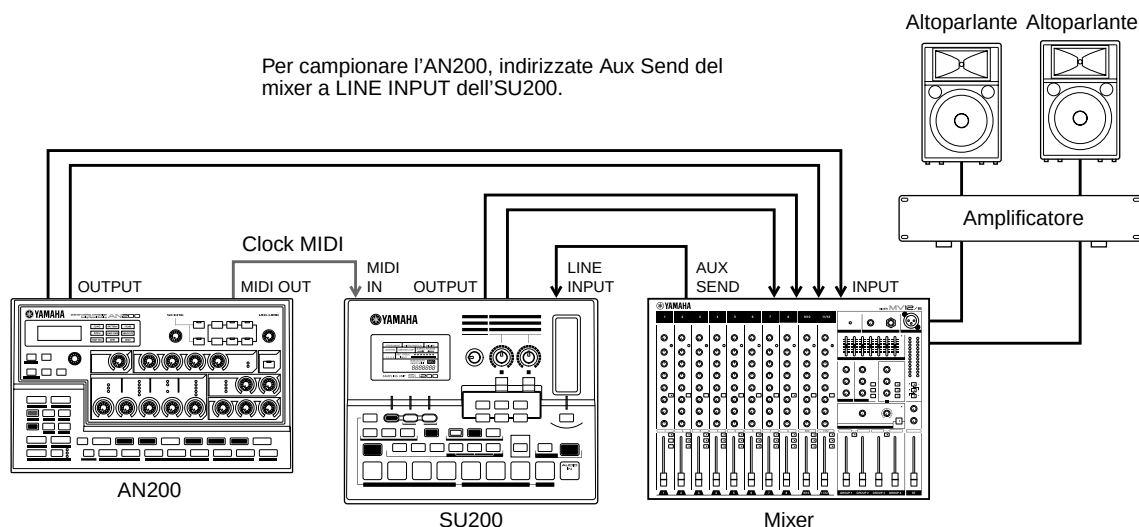
- * Le Song sull'AN200 e sul DX200 abbiano la stessa durata.
- * I Pattern su entrambe le macchine funzionino bene: sull'una e sull'altra.
- * Che entrambe le Song abbiano la stessa impostazione di Beat per tutta la durata.
- * Che entrambe le Song non devino troppo l'una rispetto all'altra per ciò che riguarda l'impostazione di Swing a meno che non stiate appunto ricercando alcuni effetti speciali particolari.

• Effettuate il Bulk Send della vostra musica

Provate ad usare la funzione Bulk Send (pagina 108) per trasferire le Song fra l'AN200 ed il DX200. Ad esempio, programmate una Song sull'AN200, quindi trasferite solo i dati di Song al DX200. Ricordate, ciò manterrà le vostre Song in sincrono - tuttavia, i Pattern sulle rispettive macchine potrebbero risultare molto differenti. Se intendete mantenere costante ogni cosa su entrambi i dispositivi, trasferite con la funzione Bulk Send tutti i dati da una macchina all'altra.

Tip 83 Campionamento Loopfactory

Questa è una sottile e piccola variazione di Tip 81 precedente. Innanzitutto, collegate le uscite dell'AN200 e dell'SU200 ad un mixer esterno - per dare i suoni in pasto alla folla. Quindi, usate la funzione Aux Send sul mixer per inviare il suono dell'AN200 all'ingresso di campionamento sull'SU200 - e campionare i Pattern dell'AN200.

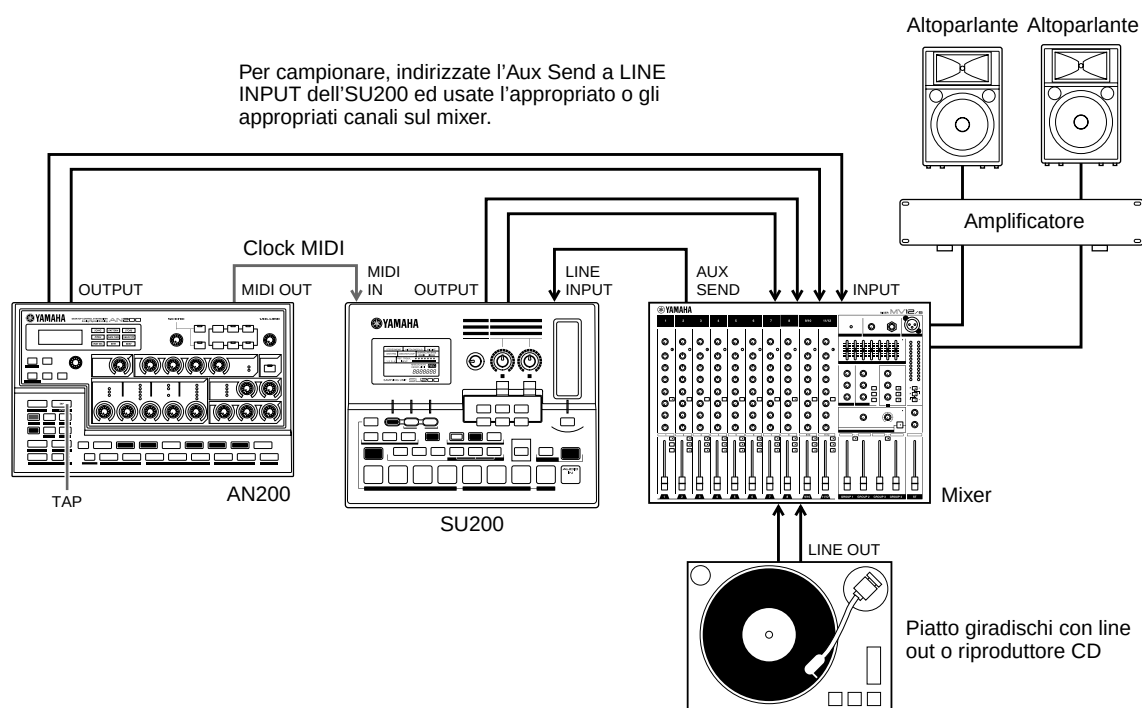


Qui le cose si possono complicare un po'. Naturalmente, questo sistema vi permette di sincronizzare l'SU200 all'AN200. Tuttavia, la funzione di campionamento rende effettivamente speciale questa configurazione. Campionate alcuni Pattern dell'AN200 sull'SU200 e fate eseguire un Pattern dell'AN200 mentre voi a volo vi inserite nei campioni di altri Pattern - ovviamente in perfetto sincronismo. Ed usate le caratteristiche di controllo in tempo reale su ENTRAMBE le macchine per "mischiare" a volo i vostri beat e creare un certo caos.

Fatevi furbi e fate i vostri campionamenti prima dell'esibizione, in modo da avere tutto pronto. Oppure vivete in maniera più spericolata e campionate i beat del vostro AN200 mentre vi esibite.

Tip 84 Sistema completo DJ - piatto e tutto il resto!

Portate il Loopfactory nella vostra configurazione DJ - per avere il meglio dei mondi analogico e digitale. Questa è un'estensione del Tip 83 precedente con l'aggiunta di un giradischi e/o di un riproduttore CD. (Accertatevi che il vostro giradischi abbia uscite di livello linea e che il vostro mixer possa amplificare segnali phono.)



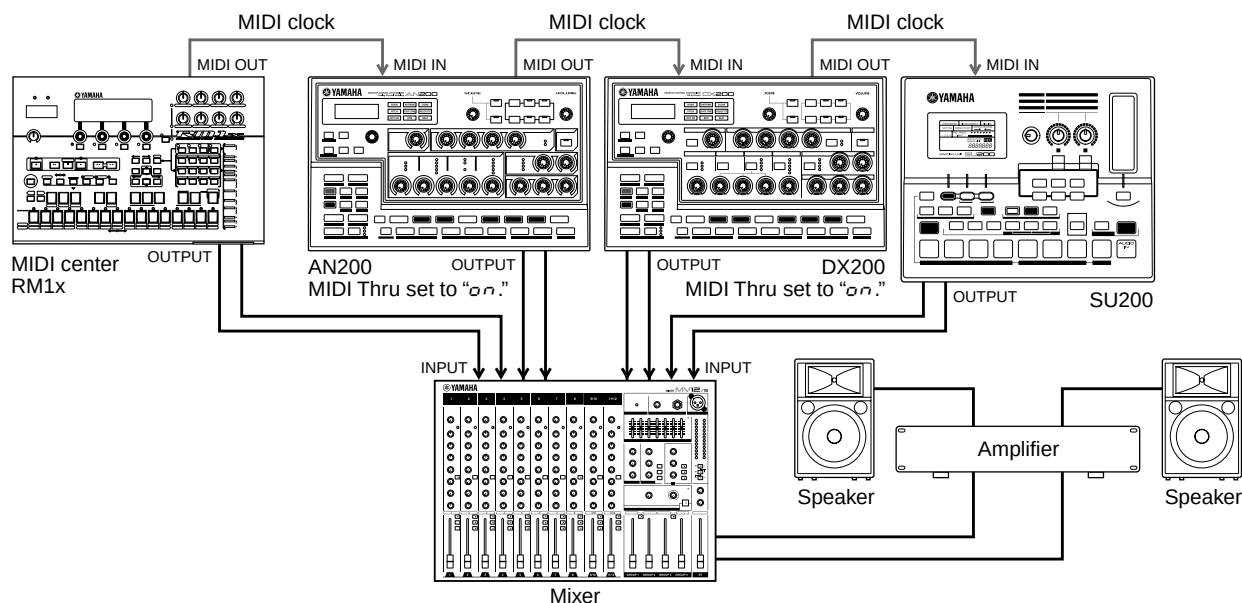
Usate la caratteristica Tap sull'AN200 per sincronizzare sia l'AN200 sia l'SU200 ai beat del giradischi. E' piuttosto complicato da fare ma quando ci riuscite è veramente sorprendente.

A questo punto fate anche qualche campionamento. Campionate i beat del vostro disco o del vostro CD sull'SU200 e mixateli mentre suonate. E campionate l'AN200, come avevate fatto al Tip 83. Fate eseguire all'AN200 i suoi Pattern mentre voi vi inserite i nuovi campioni - senza perdere un colpo (beat).

Tip 85 Mega configurazione Loopfactory - con MIDI Thru

Ecco come potete massimizzare la vostra Loopfactory. Allestite il sistema iniziando con l'RM1X Sequencer Remixer, o mixer (avrete almeno bisogno di otto canali di ingressi) e l'AN200. Quindi mettete in lizza il DX200 ed SU200...

Usate i vostri dati del sequencer sull'RM1X per suonare le voci dell'AN200 e DX200 (non i Pattern). In questo modo potrete avvantaggiarvi delle speciali caratteristiche di ciascuno di questi synth - suonando il suono analogico dell'AN200 con polifonia di 5 note e i suoni della sintesi FM del DX200 con polifonia di 16 note. Inoltre, con l'SU200 bloccato su sync, potete eseguire i campioni su quelle unità utilizzando la caratteristica Loop Track - ed avere tutto a portata di mano.



In questo sistema, tutti i dispositivi MIDI sono collegati con “concatenamento a margherita”. Questo accorgimento di configurazione può essere utile con molti synth quando non avete abbastanza modi di collegarli.

La soluzione a questo problema è la funzione MIDI Thru dell'AN200 (vedere il box Tech Talk sotto riportato). MIDI Thru vi permette di cambiare il comportamento della porta MIDI OUT, consentendovi di concatenare assieme uno o due generatori ulteriori di suono all'AN200 e far collegare un computer o un sequencer in modo da controllare il tutto.

Accertatevi di impostare MIDI Thru su “on” per entrambi l'AN200 e il DX200. In questa condizione, qualsiasi dato inviato e ricevuto attraverso la porta MIDI IN dell'AN200, viene immediatamente e direttamente rilasciato alla porta MIDI OUT - consentendo il controllo del DX200 e dell'SU200 con l'RM1X.



Power Hints

- **Follia di campionamento**

Per un'ulteriore lacerazione sonora, reindirizzate l'Aux Send sul mixer all'ingresso dell'SU200 (come indicato nei Tip 83 e 84) e campionate i Pattern dell'AN200 e del DX200.

- **Meglio esagerare**

Naturalmente, se disponete di altri synth con i terminali MIDI THRU, potete estendere la catena e farli partecipare al divertimento. Tuttavia state attenti che la “concatenazione a margherita” non contenga troppi dispositivi poiché altrimenti si può verificare un ritardo MIDI.

- **Più strumenti, più parti**

Se ponete attenzione all'impostazione dei canali MIDI su tutti i dispositivi collegati, potete suonare su ciascun dispositivo parecchi suoni differenti e indipendenti. Ad esempio, se avete collegato un DX200 alla porta MIDI Thru (OUT), dovrete impostare i canali di ricezione MIDI (pagina 97) sul DX200 su valori differenti da quelli dell'AN200. Se l'AN200 è impostato per ricevere sui canali 1, 2, 3 e 4, impostate il DX200 in modo che riceva sui canali 5, 6, 7 e 8.



Tech talk

MIDI Thru

Determina se la porta MIDI OUT del pannello posteriore dell'AN200 funziona come una vera porta MIDI Out oppure se viene cambiata per funzionare come MIDI Thru. Se è impostato su “on” qualsiasi dato MIDI ricevuto alla porta MIDI IN viene lasciato passare senza alcuna modifica alla porta MIDI OUT. Ciò vi permette di collegare altri dispositivi MIDI, con “concatenamento a margherita” e far sì che il primo dispositivo della catena invii i dati agli altri.

Tenete premuto [SHIFT] e premete [14] (MIDI SETUP), se necessario ripetutamente, fin quando sul display appare “E H r u”. Usate la manopola [DATA] per cambiare l'impostazione.

Impostazioni

On (on)

Abilita il funzionamento MIDI Thru (per la porta MIDI OUT).

Off (OFF)

Abilita il funzionamento MIDI Out (per la porta MIDI OUT).

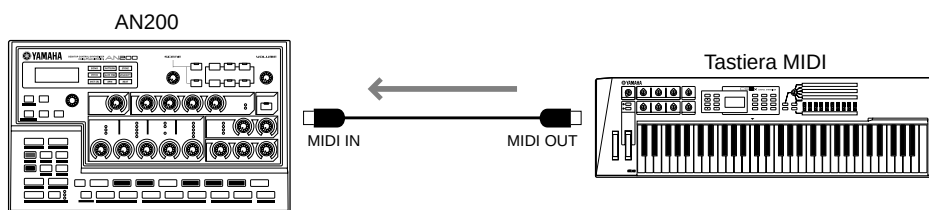
Master Class 2 — Produzione di musica avanzata

Ed ora preparatevi al prossimo livello. Esplorate queste applicazioni ed operazioni avanzate e tentate di ottenere il massimo dal vostro AN200 nel vostro home studio.

Tip 86 Suonate l'AN200 come un sintetizzatore

L'AN200 è un sintetizzatore molto potente e versatile, con un suono analogico effettivamente d'epoca. È uno dei migliori modi per constatarne la potenza è di collegarlo ad una tastiera MIDI. Collegatelo ed esplorate l'assortimento di voci e la completa polifonia di 5 note dell'AN200.

Collegare la tastiera MIDI non poteva essere più facile - è sufficiente inserire il cavo MIDI alla porta MIDI OUT sulla tastiera e alla porta MIDI IN dell'AN200.



Per controllare che tutto funzioni in maniera appropriata, suonate la tastiera - dovreste sentire il suono del synth dell'AN200. (Se non sentite nulla, vedere l'approfondimento sotto riportato.)

Q... Dettagli

• Canali MIDI

Più che probabilmente, la vostra tastiera MIDI è impostata per inviare dati sul canale 1 - il che vi consente di suonare e registrare la traccia Synth.

Tuttavia, se volete suonare o registrare una qualsiasi delle tracce Rhythm, dovreste cambiare il canale sulla tastiera per farlo corrispondere alla traccia appropriata:

Rhythm Track 2 — MIDI channel 3

Rhythm Track 3 — MIDI channel 4

Potete anche cambiare queste assegnazioni sull'AN200 - vedere Tip 80. Per le istruzioni riguardanti il cambiamento del canale MIDI della tastiera, consultate il manuale di istruzioni di quello strumento.



Power Hint

• Che tastiera dovrei prendere?

Naturalmente, qualsiasi tastiera MIDI può funzionare. Purché abbia dei tasti (preferibilmente bianchi e neri) ed una porta MIDI OUT, può funzionare.

Tuttavia, per sfruttare al massimo la versatilità straordinaria dell'AN200, dovreste avere una tastiera MIDI altrettanto versatile. Ed ecco i punti ai quali dovreste puntare:

- * **Tastiera di cinque ottave (61 tasti)** — Vi sono delle ottime tastiere da scrivania (ad esempio da CBX-K1 Yamaha) che ha un numero inferiore di tasti ma è preferibile che voi disponiate almeno di cinque ottave per cui potete usare entrambe le mani.
- * **Dinamica** — Questa caratteristica vi permette di controllare le dinamiche del suono secondo la pressione esercitata sulla tastiera. Inoltre, influisce anche sull'FEG, per cui potete anche aggiungere un po' di mordente del filtro suonando più forte. Se volete delle tracce più espressive non vi è altra possibilità.
- * **After Touch** — È un altro controllo dell'espressione che vi permette di cambiare il suono (più solitamente la modulazione dell'LFO: Tip 32

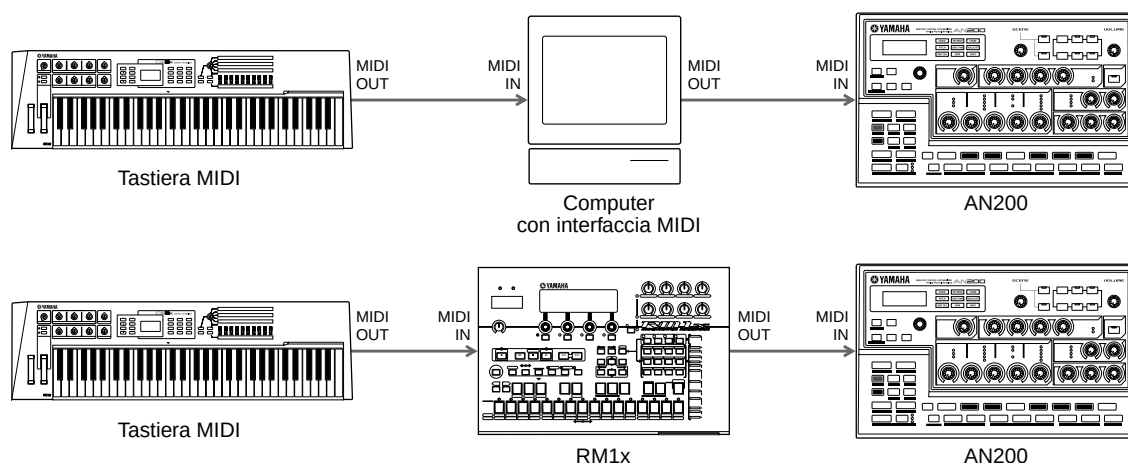
- 35) premendo ulteriormente con forza i tasti dopo che li avete suonati. Una tastiera veramente buona vi permette di cambiare l'assegnazione di Control Change MIDI su questa caratteristica, in modo da poter controllare tutto quello che volete - ad esempio Cutoff o Effect Depth (Wet). (Per i dettagli circa i messaggi di Control Change MIDI, fate riferimento alla sezione Formati dati MIDI nell'Appendice.)

- * **Rotelle Pitch Bend e Modulation** — La maggior parte delle tastiere le prevede. Il Pitch Bend vi consente ovviamente di flettere temporaneamente l'intonazione. La rotella Modulation solitamente influenza l'LFO, ma su una buona tastiera può essere anche cambiato.
- * **Controller MIDI extra (assegnabili)** — Qui andiamo sul lusso. Se potete permettervelo sceglietene una con questi controller. Alcune tastiere (ad esempio Yamaha CS2x) vi forniscono una serie extra di manopole o fader che potete assegnare a molti dei controlli dell'AN200. (Per ulteriori informazioni sui controller MIDI, fate riferimento alla sezione Formato dati MIDI nell'Appendice.)

Tip 87 Registrare su un sequencer

Come sintetizzatore “desktop”, l'AN200 è assolutamente perfetto per le applicazioni di registrazione con computer. Infatti, se NON disponete di un computer o un sequencer, state lasciando non sfruttato un enorme potenziale dell'AN200.

Avete già lavorato con lo step sequencer sull'AN200 stesso per la registrazione di Pattern e Song. Tuttavia, con un sequencer separato o un computer, potrete avvantaggiarvi di una maggior flessibilità di editing e di una superiore potenza di registrazione. Usate una delle configurazioni sotto riportate per registrare le song su un sequencer e rieseguirle in playback con i suoni dell'AN200.



Nell'esempio superiore, il computer dispone di un'interfaccia MIDI e utilizza un software di sequenze, come XGWorks Lite che potete trovare nel CD-ROM allegato. Nell'esempio sottostante, l'RM1x viene usato per la registrazione.

Alcuni punti importanti:

- Accertatevi che tutti i collegamenti MIDI siano corretti - gli IN vanno negli OUT e viceversa.
- Impostate la tastiera MIDI in modo da corrispondere al canale di ricezione dell'AN200. (Ciò può essere controllabile via computer. Potete anche cambiare l'impostazione di ricezione sull'AN200: vedere pagina 97.)
- Accertatevi che MIDI Thru (o MIDI Echo) sul computer o sul sequencer sia su “on”. Ciò vi consentirà di ascoltare il suono dell'AN200 mentre suonate la tastiera.
- Poiché le voci Synth dell'AN200 suonano sul canale 1, accertatevi che qualsiasi traccia registrata sul sequencer venga impostata in modo da suonare attraverso il canale MIDI 1.
- Ricordate che l'AN200 dispone di tracce Rhythm e che potete usarle anche per la registrazione. State attenti ad effettuare le corrette impostazioni di canale. (Solitamente le tracce Rhythm ricevono sui canali 2, 3 e 4. Se intendete cambiare, vedere Tip 80.)

È probabile che siano necessarie anche altre impostazioni; consultate i relativi manuali di istruzioni.

Tip

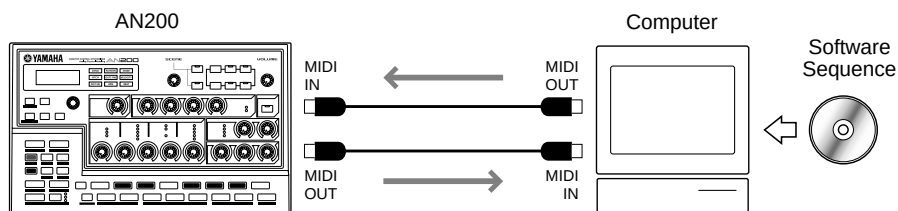
88 Registrare su sequencer i movimenti delle manopole dell'AN200

Disponete di un sequencer esterno o di un computer? State usando l'AN200 come un synth (come abbiamo spiegato: Tip 86) per effettuare il playback delle tracce del vostro sequencer? In caso positivo ecco un punto importante che vi darà un controllo del suono senza precedenti.

Qui imparerete come registrare nel vostro sequencer tutti i movimenti e le pressioni di manopole e pulsanti. Il che significa che quando voi effettuerete il playback della vostra song, verranno rieseguiti automaticamente tutti i cambiamenti che avete fatto alla voce. Ciò equivale a disporre di una seconda funzione Free EG (pagina 60) - ma con una quantità illimitata di tracce con cui lavorare.

La procedura seguente è un po' complessa - poiché molte delle istruzioni dipendono dalle impostazioni e dalla capacità del vostro sequencer e dalla vostra familiarità con esse. Se vi trovate in cattive acque, fate riferimento al manuale di istruzioni relativo.

1 Collegate l'AN200 e il sequencer esterno come indicato in figura.



2 Impostate il sequencer in modo appropriato per ricevere i dati di controllo e per suonare l'AN200.

In particolare, accertatevi che:

- Tutte le impostazioni di canale MIDI siano corrette. Le tracce per suonare l'AN200 dovrebbero essere impostate sullo stesso canale MIDI della traccia Synth. Per default quest'ultima è impostata per ricevere sul canale 1, sebbene sia possibile cambiare tale impostazione sull'AN200 (vedere pagina 97).
- La traccia o le tracce contenenti dati di nota siano impostate correttamente per l'esecuzione e che una nuova traccia (per gli spostamenti delle manopole) sia predisposta per la registrazione.

3 Mentre ascoltate il playback, agite sulle manopole dell'AN200.

Se tutto è stato predisposto in maniera accurata e corretta, ogni spostamento che voi effettuerete sarà registrato come dati di Control Change. (Per le informazioni sui parametri e i loro numeri di Control Change corrispondenti, fate riferimento al formato dei dati MIDI.)

L'AN200 vi permette anche di scegliere fra una serie di parametri completi da controllare o una serie limitata. (Vedere Tech Talk seguente.)

4 Fermate la song e rieseguitela in playback per ascoltare i cambi da voi registrati.

Proseguite per registrare ulteriori spostamenti di manopole sulle altre tracce del sequencer, se volete.



... Dettagli

- Qualsiasi funzione chiamata "MIDI Thru" o "MIDI Echo" sul sequencer è impostata su "off". Se MIDI Thru del sequencer è on, potreste ottenere degli indesiderati raddoppiamenti di dati.
- Se state registrando la stessa manopola su differenti tracce, mentre proseguite potreste voler escludere le tracce precedenti. Inoltre, sappiate che troppi spostamenti di manopole e pressioni di pulsanti potrebbero intasare il flusso dei dati e produrre dei cambiamenti indesiderati e dei rumori nel suono.



Tech talk

Control Change In/Out

Determina se l'AN200 usa una serie limitata di parametri per inviare e ricevere i dati di Control Change oppure una serie completa. (Per i dettagli sui parametri disponibili e le loro assegnazioni, fate riferimento al Formato dei dati MIDI.)

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [14] (MIDI SETUP), se necessario ripetutamente, fin quando sul display appare "CC". Usate la manopola [DATA] per cambiare l'impostazione.

Impostazioni

nor (Normal)

Abilita Control Change in/out per una serie limitata di parametri.

All (All)

Abilita Control Change in/out per la completa serie di parametri.

Tip 89 Editing dell'AN200 via computer

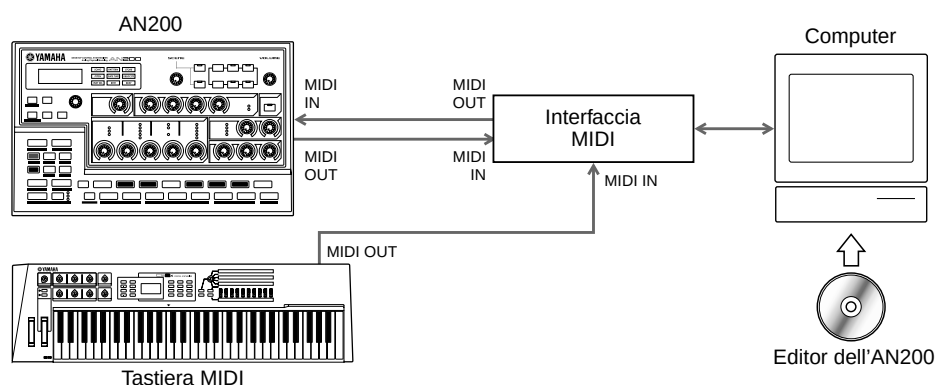
Se avete guardato tutti i punti o Tip di questo manuale, vi potete considerare a ragione un programmatore provetto ed un utente esperto dell'AN200.

Bene, o quasi.

In realtà ci dispiace dirvelo ma abbiamo soltanto grattato la superficie di un potenziale enorme che l'AN200 possiede.

Questo strumento è profondo - troppo, troppo profondo per poterlo giudicare solo tramite ciò che è disponibile dal pannello frontale. Tuttavia, con l'editor AN200 avete a portata di mano tutta la potenza e la profondità di editing che occorre.

AN200 Editor è uno speciale software che funziona sul vostro Macintosh o sul vostro PC compatibile. Vi permette di editare direttamente tutte le impostazioni e i parametri delle voci dell'AN200 - direttamente via computer. È anche straordinariamente intuitivo, con un pannello frontale virtuale che vi dà immediatamente un controllo completo sul vostro AN200.



Tutto il software necessario è contenuto sul CD-ROM che viene fornito con l'AN200. Per ulteriori informazioni sull'installazione del software sul vostro computer, fate riferimento alla pagina 112.

Tip 90 Controlli del sequencer MIDI: Start, Continue, Stop

Questa funzione vi consente un accurato controllo sul trattamento dei messaggi di controllo del sequencer MIDI che l'AN200 può gestire: Start, Continue e Stop.

L'impiego principale di questa funzione secondaria è quello di gestire i propri Pattern (per poterli iniziare da un sequencer collegato). Ciò è comodo quando si usa l'AN200 limitatamente come generatore di suono in un più ampio sistema MIDI.

Ad esempio, se state usando i dati di song su un sequencer per suonare le voci dell'AN200, non desidererete che i Pattern vengano eseguiti quando voi fate un click su PLAY. Analogamente, vi possono essere delle volte in cui intendete suonare un Pattern sull'AN200, eppure volete evitare che il sequencer parta in simultanea.

1 Con l'AN200 collegato opportunamente all'interno di un sistema MIDI, richiamate l'impostazione di controllo MIDI sull'AN200.

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [14] (MIDI SETUP), se necessario più volte, fin quando sul display appare "MIDI".

2 Usate la manopola [DATA] per apportare la regolazione desiderata: On, Out, In, o Off.

Vedere "Tech Talk" seguente per i dettagli sulle impostazioni.



Tech talk

MIDI Control

Determina se l'AN200 riceve e/o manda messaggi di controllo del sequencer (System Real Time). Il messaggio Start (esadecimale FA) dice ad un dispositivo MIDI di andare all'inizio della sua song e di iniziare a suonare. Continue (esadecimale FB) è simile a Start, tranne per il fatto che il dispositivo suonerà dalla posizione corrente - non necessariamente dall'inizio. Il messaggio Stop (esadecimale FC) dice al dispositivo di smettere l'esecuzione della song.

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [14] (MIDI SETUP), se necessario più volte, fin quando sul display appare "MIDI", quindi usate la manopola [DATA] per eseguire l'impostazione desiderata.

Impostazioni

on

Vengono inviati e ricevuti i messaggi; controllo completo in entrambe le direzioni.

out

I messaggi vengono inviati ma non ricevuti; l'AN200 avvia e blocca il dispositivo collegato, ma non può essere controllato a distanza.

in

I messaggi vengono ricevuti ma non inviati; l'AN200 può essere controllato a distanza ma non influenzerà il dispositivo collegato.

off

I messaggi non vengono né inviati né ricevuti; non vi è controllo in alcuna direzione.

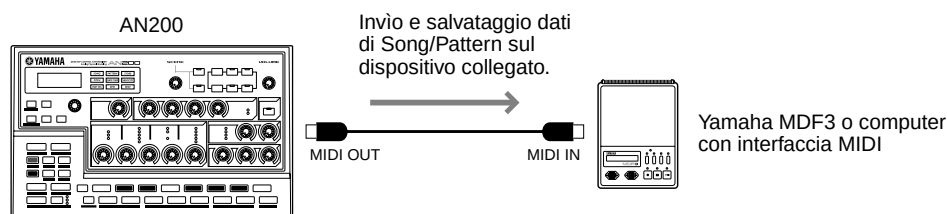
Tip 91 Salvataggio di Pattern e Song su un MIDI data filer

Un'altra fantastica applicazione MIDI è la quantità di opzioni per immagazzinamento dati che essa vi offre. Con l'impiego di un archiviatore di dati MIDI o data filer (ad esempio, uno Yamaha MDF3) o un software di sequence MIDI (come l'allegato XGworks), potete salvare tutti i vostri dati di Song e Pattern User di valore per un futuro richiamo, in qualsiasi momento vi occorrono. Inoltre, potete anche creare un'intera libreria di Song e Pattern su un certo numero di floppy disk.

Il nome tecnologico che consente questa magia è "Bulk Send". Qui imparerete ad usare la funzione Bulk Send per salvare dati di valore. Quindi con Tip 92 e seguenti, imparerete come ricaricare tali dati nell'AN200.

1 Collegate l'AN200 e il dispositivo di registrazione.

Collegate le due unità con un cavo MIDI standard.



Il collegamento di altro dispositivo per la registrazione dei dati potrebbe significare ulteriori step; fate riferimento al manuale di istruzioni eventuale per i dettagli.

2 Richiamate l'impostazione Bulk Send sull'AN200.

Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [15] (MIDI BULK).

3 Selezionate il tipo di dati da salvare: Pattern, Song o All (tutti).

Continuate a tenere premuto [SHIFT] e premete ripetutamente il pulsante [15] per selezionare il tipo desiderato. Per salvare tutti i tipi di dati, selezionate "ALL".

4 Ritornate al dispositivo collegato ed iniziate la registrazione.

Anche questa operazione può differire secondo il particolare dispositivo. Sulla maggior parte dei software di sequenze (ad esempio XGWorks) questo può essere semplice come fare un click sul pulsante Record.

5 Eseguite l'operazione Bulk Send.

Premete una sola volta il pulsante [15] lampeggiante per abilitare l'operazione Bulk Send, quindi ancora una volta per dare inizio effettivo all'operazione. (Per cancellare, premete [EXIT].)



Tech talk

Bulk Send

Vi permette di salvare i dati di Pattern e/o Song dell'AN200 in un MIDI data filer o in un sequencer MIDI.

Collegate l'AN200 e il dispositivo di registrazione. Tenete premuto [SHIFT] e premete il pulsante [15] (MIDI BULK), se necessario più volte, per selezionare il tipo di dati desiderato. Iniziate a registrare sull'altro dispositivo, quindi premete due volte [15] per inviare i dati.

Impostazioni

Pattern (Pattern)

Invia soltanto i dati User Pattern (fino a 128 Pattern) via MIDI OUT.

Song (Song)

Invia soltanto i dati di Song (fino a 10 Song) via MIDI OUT.

ALL (tutti)

Invia tutti i dati sopra indicati (Pattern, Song) via MIDI OUT.

Tip 92 Ricaricare i Pattern e le Song salvate

Una volta salvati i vostri dati, potete ricaricarli nell'AN200 con questa semplice operazione.

1 Collegare l'AN200 e il dispositivo di registrazione.

Collegate le due unità come mostrato in figura, con un cavo MIDI Standard.



Effettuate gli opportuni collegamenti ed accertatevi che il dispositivo collegato abbia gli appropriati dati sul disco. (Il collegamento per Bulk Send sull'altro dispositivo potrebbe significare ulteriori step; fate riferimento al manuale di istruzioni relativo per i dettagli.)

2 Accertatevi che l'AN200 sia impostato nel modo Pattern.

Se necessario, premete il pulsante [PATTERN].

AVVERTENZA

PRIMA di caricare qualsiasi dato nell'AN200, accertatevi che nello strumento non siano rimasti dati importanti non salvati, poiché essi verrebbero cancellati nell'operazione di riversamento; la miglior cosa da fare è di usare Bulk Send per salvare prima i dati esistenti (come file temporaneo) e quindi proseguire e caricare i dati.

3 Iniziate l'operazione Bulk Send (o un'altra operazione appropriata) sul dispositivo collegato.

Anche questa operazione può differire molto secondo il dispositivo di cui disponete. Sulla maggior parte dei software di sequenze (ad esempio XGworks) può essere un'operazione semplice come cliccare sul pulsante Play.

E questo è tutto! L'AN200 riceve automaticamente i dati e li carica nell'appropriata locazione di memoria.



Power HintS

- **Un salvagente... per le applicazioni dal vivo**

Bulk Send è molto comodo per gli esecutori. Se vi state esibendo e l'AN200 è il vostro principale strumento di lavoro, è probabile che abbiate bisogno di più di 10 User Song. Per fortuna, potete salvare i vostri dati in banchi da 10 Song (potete anche salvare i vostri dati di Pattern) - quindi caricare ciascuna bank all'occorrenza.

- **Conservate tutto**

Dovreste proprio salvare qualsiasi cosa abbiate creato sull'AN200. I floppy disk sono piccoli e a buon mercato e sarete contenti di archiviare tutti i vostri preziosi capolavori.

Indice delle funzioni

Questo indice vi permette di trovare rapidamente le informazioni sulle varie funzioni ed i parametri dell'AN200. Qui tutti i riferimenti sono dati secondo i numeri Tip, tranne alcuni rari riferimenti di pagina (per quei Tip che si estendono per parecchie pagine).

A

AEQ	Tip 36
Amplitude Modulation Depth	Tip 32
AN200 Editor	Tip 89
Attack	Tip 36

B

Beat	Tip 6, 58
Beat (Song Edit)	Tip 64
Bpm	Tip 5
Bpm (Song Edit)	Tip 63
Bulk Send	Tip 91, 92

C

Caricamento dati (da MIDI data filer, ecc.)	Tip 91
Chorus	Tip 16
Clear Sequence	Tip 56
Clear Song	Tip 61
Clock	Tip 79, 83
Control Change In/Out	Tip 88
Copy Sequence	Tip 55
Copy Voice	Tip 52
Cutoff	Tip 18

D

Decay	Tip 36
Delay	Tip 16
Delete Pattern	Tip 66
Distortion	Tip 17

E

Effect Parameter	Tip 16
Effect Type	Tip 16
Effect Wet	Tip 15, 16
Effetti	Tip 15 - 17
EG	Tip 36
[EXIT], pulsante	Tip 23

F

Factory Reset	Tip 24
FEG	Tip 36
FEG Depth	Tip 20, 38, 39
Filter Modulation Depth	Tip 33
Filtro	Tip 18 - 20
Flanger	Tip 16
FM Depth	Tip 41
Forma d'onda (LFO)	Tip 35

Forma d'onda (VCO 1, 2)	Tip 44
Free EG	Tip 48, 49
Free EG Length	Tip 49
Free EG, registrazione	Tip 48
Free EG Trigger	Tip 48
Free EG Type	Tip 48

G

Gate Time	Tip 25, 71
Gate Time (Song Edit)	Tip 64
Gate Time (Registrazione step)	Tip 59 (p. 74, 79)

I

Insert Pattern	Tip 65
Instrument Select (Registrazione step)	Tip 59 (p. 76, 79)

K

Key Assign	Tip 45
------------------	--------

L

Length (Free EG)	Tip 48
LFO	Tip 32 - 35
LFO, forma d'onda	Tip 35

M

Measure Select	Tip 62
Memorizzazione Pattern	Tip 60
Memorizzazione Song	Tip 67
Memory Protect	Tip 60
Metronomo	Tip 57
MIDI, canali	Tip 80, 81
MIDI Control (Sequencer)	Tip 90
MIDI Thru	Tip 86
Move Step	Tip 53

N

Noise Level	Tip 43
note, immissione per Step Recording (Pitch)	Tip 59 (p. 73, 79)

O

Original Value	Tip 22
ottave, cambio	Tip 10
Overdrive/Amp	Tip 16

P

Pan	Tip 30
-----------	--------

Pattern, modo	Tip 1
Pattern Select.....	Tip 3, 77, 78
Pattern Select (Song Edit).....	Tip 62, 64
Pattern Select Assign.....	Tip 31
Pattern, velocità doppia/dimezzata.....	Tip 7
Pattern.....	Tip 1
Pattern, cancellazione di un	Tip 56
Pattern, copia di un.....	Tip 55
Pattern, memorizzazione di un.....	Tip 60
Pattern, registrazione di un.....	Tip 58, 59
Pattern, selezione di un.....	Tip 2, 77, 78
Phaser.....	Tip 16
Pitch Modulation Depth	Tip 34
Pitch offset (Song Edit).....	Tip 64
Portamento.....	Tip 40

R

Registrazione in tempo reale.....	Tip 58
Registrazione (tracce Free EG).....	Tip 48
Registrazione (Pattern)	Tip 58, 59
Registrazione (Scene).....	Tip 47
Registrazione (Song)	Tip 62
Registrazione step	Tip 59
Registrazione su un sequencer	Tip 87, 88
Release	Tip 36
Resonance	Tip 18
Retrigger e Roll.....	Tip 51
Reverb	Tip 16
Reverse.....	Tip 4
Reverse (Song Edit).....	Tip 64
Rhythm, tracce	Tip 11
Rhythm, tracce (Registrazione step).....	Tip 59 (p. 76)

S

Salvataggio dati (su MIDI data filer, ecc.).....	Tip 91
Scena.....	Tip 13, 14, 47
Scene, morphing.....	Tip 14
Show Value.....	Tip 21
Song Edit, modo	Tip 62
Song, cancellazione	Tip 61
Song, memorizzazione.....	Tip 67
Song, modo	Tip 8, 62
Song, registrazione	Tip 62
Song, selezione.....	Tip 8
Start/Stop, pulsante	Tip 1
Step Mute	Tip 29
Step Mute (Registrazione step).....	Tip 59 (p. 75)
Sustain.....	Tip 36
Swing.....	Tip 27
Swing (Song Edit).....	Tip 64
Sync.....	Tip 79, 82, 83
Sync Mode.....	Tip 46
Sync Pitch.....	Tip 46

T

[TAP], pulsante	Tip 5
tastiera.....	Tip 3, 9
tempo	Tip 5
Top.....	Tip 50, 74, 75, 76
Track Mute.....	Tip 28
Track Mute (Song Edit)	Tip 64
Transpose	Tip 26, 72, 73
Transpose Pattern.....	Tip 54
Trigger (Free EG).....	Tip 48
Type (Free EG)	Tip 48

U

User, Pattern	Tip 60
---------------------	--------

V

VCF	Tip 18 - 20
VCF, tipi.....	Tip 19
VCO 1, forma d'onda	Tip 44
VCO 1/2 Balance	Tip 42
VCO 2, forma d'onda	Tip 44
Velocity.....	Tip 12
Velocity (Registrazione step)	Tip 59 (p. 74, 79)
Voce, copia di una.....	Tip 52
Voce, selezione di una.....	Tip 52
Volume	Tip 30

Informazioni sul CD-ROM incluso

Per utenti Windows Me/98/95

Questo CD-ROM contiene:

- Acrobat Reader 4.0
- XGworks lite
- AN200 Editor

XGworks lite Plug-in software

• PLG150-AN Preset Voice Files

Sono i file Preset Voice per PLG150-AN. Sono compatibili con l'AN200, per cui possono essere modificati con AN200 Editor.

I nomi dei file sono "PlgAnP1.AN2" e "PlgAnP2.AN2."



Alcune voci di PLG150-AN possono risultare differenti se usate sull'AN200.

Minima configurazione del Sistema

XGworks lite

CPU: Pentium/166MHz o più veloce
Memoria disponibile: 32MB o superiore
Spazio libero su H.Disk: 30MB o superiore
Display: 800 x 600, 256 colori o più

Installazione dei Software

■ Acrobat Reader 4.0

Dovrete installare Acrobat Reader per vedere i PDF dei manuali d'istruzione.



Se avete installato una vecchia versione di Acrobat Reader sul vostro PC, prima di procedere dovrete "disinstallarla".

1 Doppio-click sulla cartella "Acroread".

Verranno visualizzate quattro lingue.

2 Selezionate una lingua e fate doppio-click sulla sua cartella.

Verrà visualizzato "ar40***.exe" file. ("***" indicate la lingua selezionata.)

3 Doppio-click su "ar40***.exe."

Appare la finestra di dialogo Acrobat Reader Setup.

4 Eseguite l'installazione seguendo le istruzioni che appaiono a video.

Dopo aver completato la procedura d'installazione, troverete la cartella Acrobat sul vostro PC (Program Files come default). Consultate la guida [Reader Guide] nel menù [Help] per le modalità d'uso di Acrobat Reader.

■ XGworks lite

Oltre alla funzione del sequencer, XGworks lite può essere utilizzato come un comodo voice editor dopo che sono state installate le applicazioni Plug-in sotto riportate.



Il manuale PDF di XGworks lite (versione iniziale) è lo stesso di XGworks. Sappiate che alcune delle finestre/funzioni descritte nel manuale non sono disponibili con XGworks lite. Finestre/funzioni non disponibili: Staff, Drum, Sezione controllo Piano Roll, stampa delle finestra Staff, Plug-in software (Voice To score R, Auto Arranger, Guitar Arranger, SW1000XG Mixer, Auto Play, Importer) Jobs (Voice To score, XF Information Editor)



Sebbene il manuale in PDF di XGworks lite includa la spiegazione del contenuto della confezione e la procedura d'installazione del software, è obsoleto. Fate riferimento alle spiegazioni incluse nella Guida all'Installazione.

1 Doppio-click sulla cartella "XGworks".

Verranno visualizzate le cartelle "Japanese" e "International".

2 Doppio-click sulla cartella "International".

Verranno visualizzati vari files tipo "Setup.exe".

3 Doppio-click on the "Setup.exe."

Apparirà la finestra di dialogo Setup relativa a XGworks lite Ver.3.0.

4 Eseguite l'installazione seguendo le istruzioni a video.

Dopo l'installazione, selezionate <Restart>.

Dopo aver riavviato Windows, troverete la cartella YAMAHA sul vostro PC (Program Files come default) e la cartella XGworks Lite nella cartella YAMAHA.

Fate riferimento a "XGworks Manual" (XGworks.pdf) e ai manuali online per l'uso dell'applicazione.

■ AN200 Editor

Potete usare le applicazioni AN200 Editor Plug-in di XGworks lite per editare i Pattern dell'AN200.

1 Doppio-click sulla cartella "Plug" folder.

Verranno visualizzati vari files tipo "Setup.exe".

2 Doppio-click su "Setup.exe."

Apparirà la finestra di dialogo Setup relativa a YAMAHA AN200 Editor.

3 Eseguite l'installazione seguendo le istruzioni a video

Dopo aver completato la procedura d'installazione, troverete il software AN200 Editor Plug-in nella cartella "XGworksLite" e troverete che l'applicazione AN200 Editor Plug-in è stata aggiunta al menù [Plug-in] su XGworks lite.

Fate riferimento ai manuali PDF/ help online per sapere come usare l'applicazione.

Per Utenti Macintosh

Questo CD-ROM contiene:

Il CD-ROM include due cartelle: "International" e "Japanese." fate un doppio click sulla cartella "International" per aprirla. Troverete una varietà di applicazioni e dati conservati nelle seguenti quattro cartelle.

- Acrobat Reader 4.0
- Open Music System (OMS) 2.3.8
- AN200 Editor
- PLG150-AN Preset Voice Files

Sono i Preset Voice Files per PLG150-AN. Sono compatibili con l'AN200, per cui possono essere editati con l' AN200 Editor.

I nomi dei file sono "PlgAnP1.AN2" e "PlgAnP2.AN2."



Alcune voci di PLG150-AN possono risultare differenti se usate sull' AN200.

Minima configurazione del sistema

AN200 Editor

OS: Mac OS8.0 o successivo
 CPU: PowerPC604, 100MHz o più veloce
 (si raccomanda G3, 300MHz o uno più veloce)
 Memoria disponibile: 15MB o superiore
 Spazio libero su H. Disk: 8MB o oltre (escluso l'OMS)
 Display: 800 x 600, 256 colori o più

Installare dei Software

■ Acrobat Reader 4.0

Dovrete installare Acrobat Reader per vedere i PDF dei manuali d'istruzione.

1 Doppio click sulla cartella "Acrobat".

Saranno visualizzate tre cartelle di lingua differente: Inglese, tedesco e francese.

2 Selezionate la lingua che intendete usare e fate un doppio click sulla sua cartella.

Verrà visualizzato "Reader Installer".

Il nome dell'Installer può differire secondo la lingua selezionata.

3 Doppio click su "Reader Installer."

Appare la finestra di dialogo Acrobat Reader Setup.

4 Eseguite l'installazione seguendo le istruzioni che appaiono a video.

Dopo aver completato la procedura d'installazione, troverete la cartella Acrobat sul vostro PC (Program Files come default).

Consultate la guida [Reader Guide] nel menù [Help] per le modalità d'uso di Acrobat Reader.

■ Open Music System (OMS) 2.3.8

OMS vi permette di usare contemporaneamente parecchie applicazioni MIDI sul Mac OS.

1 Doppio click sulla cartella "OMS" (solo versione inglese).

Appare "Install OMS 2.3.8".

2 Doppio click su "Install OMS 2.3.8." Viene visualizzato OMS Setup Dialog.

3 Eseguite l'installazione seguendo le istruzioni a video

Dopo l'installazione, selezionate <Restart>.

Dopo aver riavviato il Macintosh, sul vostro computer troverete la cartella "Opcode"/"OMS Applications" (Hard Disk come default).

4 Copiate "OMS 2.3_Mac.pdf" nella cartella "OMS" dal CD-ROM nella cartella "OMS Applications" con una semplice operazione di drag & drop.

Consultate "OMS 2.3_Mac.pdf" (solo versione inglese) per le modalità d'uso dell'applicazione.

5 Copiate la cartella "OMS Setup for YAMAHA" dalla cartella "OMS" del CD-ROM sull'hard disk del vostro computer con un'operazione di drag & drop. Nella cartella "OMS Setup for YAMAHA" troverete i file OMS Setup per il Desktop Control Synthesizer AN200, che può usarli come "maschere".

■ AN200 Editor

AN200 Editor vi permette di editare i Pattern dell' AN200 sul vostro computer.

1 Doppio click sulla cartella "AN200 Editor".

Apparirà "Install AN200Editor".

2 Doppio click su "Install AN200Editor."

Apparirà la finestra di dialogo relativa all'installazione dell'AN200.

3 Eseguite l'installazione seguendo le istruzioni a video.

Dopo l'installazione, sul vostro computer troverete la cartella "AN200 Editor for Macintosh" (Hard Disk come default). Se usate MacOS in francese o in tedesco, vengono installati automaticamente i relativi manuali in lingua francese o tedesca.

Consultate "AN200Editor.pdf" nella stessa cartella per le modalità d'uso dell'applicazione.

Specifiche tecniche

1.FUNZIONI

Generatore di suono con modellazione fisica analogica
2VCO(Osc.Sync, FM), Noise, RingMod., Filter(FEG), Amp(AEG),
2LFO, PEG + AWM2

Timbro	1 (AN) + 3 (AWM2)
Polifonia	5 (AN) + 32 (AWM2) Note
Effetti	Distortion, 3-Band EQ (only AN) + 1 Effector (Tempo Delay/Reverb, Flanger/Chorus, Phaser, Amp.Simulator)
Pattern	Preset Pattern x 256, User Pattern x 128
Scene	2 Scene
Step Sequencer	MIDI Sync, MIDI Transmit
Altro	Free EG (4 tracce)

2.CONTROLLER

Manopole di controllo suono x 16
(Cutoff/Filter Type, Resonance, FEG Depth, VCO1/2 Balance, FM Depth, Sync Pitch, Noise Level, EG Attack, EG Decay, EG Sustain, EG Release, Portamento Time, Effect Param/Pan, Effect Wet/Vol, LFO Speed, Scene Control)

Manopola Master Volume	x 1
Encoder Rotante	x 1

3.INTERRUTTORI SUL PANNELLO

Int. Controllo Suono. x 8
(LFO Detail, Key Assign, VCO1 Wave, Sync Mode, VCO2 Wave, Effect Type, EG Select, Dist Sw)
Scene x 2, Sequencer. Sw x 2, Mode x 2, Pattern Select x 1,
Keyboard Mode x 1, Step Select x 16, Step Group Select x 2,
Track Select x 2, Play Effect x 2, Octave x 2, Tap Tempo x 1,
Free EG Sw. x 4, Free EG Mode x 1, Free EG Length x 1, Store x 1,
Show Value x 1, Shift x 1, Exit x 1

4.DISPLAY

7SEG LED	x 4
----------	-----

5.CONNETTORI

OUTPUT L(MONO)/R	Phone x 2
MIDI IN/OUT	Din x 2
DC IN	
PHONES	Stereo phone

6.MAX. LIVELLO D'USCITA

Phones	+0.5dBm (33ohm)
Stereo Output	+9.0dBm (10kohm)

7.DIMENSIONI,PESO

338.0(W) x 208.9(D) x 51.7(H) mm, 1600 g

8.ACCESSORI

CD ROM (per Windows e Macintosh)	x 1
Manuale d'Istruzioni	x 1
Alimentatore per CA	x 1
(L'esigenze di alimentazione possono variare da un Paese all'altro. Controllate i dettagli con il vostro negoziante Yamaha.)	

• Le specifiche e le descrizioni contenute in questo manuale di istruzioni sono state fornite solo a scopo informativo. La Yamaha Corp. si riserva il diritto di cambiare o modificare il prodotto senza alcun preavviso. Poiché le specifiche, le attrezzature o le opzioni possono non essere le stesse nelle varie Aree di distribuzione, vi preghiamo di controllare preventivamente con il vostro negoziante Yamaha.

Messaggi d'errore

Indicazione sul Display	Messaggio	Commento
<i>Err 1</i> (lampeggia)	Battery Low	Appare quando la tensione della pila interna di backup è bassa. Fate sostituire la pila dal negoziante Yamaha o dal personale autorizzato dal servizio di assistenza YAMAHA.
<i>Err 2</i> (lampeggia)	MIDI Buffer Full	Appare quando in una sola volta sono stati ricevuti troppi dati MIDI, causando l'arresto dell'elaborazione dati da parte dell'unità.
<i>Err 3</i> (lampeggia)	MIDI Data Error	Appare quando i dati MIDI ricevuti sono errati o contengono errori.
<i>Err 4</i> (lampeggia)	MIDI Checksum Error	Appare quando la checksum (somma di controllo) dei dati System Exclusive è errata.

Inconvenienti e Rimedi

Problema	Possibile causa/Soluzione
Non si accende.	L'alimentatore è inserito bene nell' AN200 e nella presa di corrente? (Pag. 11)
Non c'è suono.	• Il volume sul pannello è su un livello appropriato? • Gli altri parametri relativi al volume sono su livelli appropriati? (Pag. 39) • EG Attack Time è sufficientemente corto, per i brevi suoni percussivi? (Pag. 46) • La Velocity della tastiera è appropriata? (Pag. 21)
Non vi è suono per una traccia particolare.	• La traccia è impostata su un Volume appropriato? (Pag. 39) • L'impostazione di Track Mute è appropriata? In altre parole, la traccia è reinserita? (Pag. 37) • Sono "on" tutti gli step registrati? (Step Mute, Pag. 38) • Cutoff è impostato su un livello appropriato? (Pag. 27)
Non vi è suono quando si usa la tastiera.	È acceso il pulsante [KEYBOARD]? In caso contrario, premetelo per abilitare la tastiera. (Pag. 20)
Non vi è suono quando si usa una tastiera o altro dispositivo MIDI collegato.	• Avete collegato bene i cavi MIDI? • Sono corrette tutte le impostazioni dei canali MIDI? (Pag. 97)
Le manopole e gli altri controlli Voice non hanno alcun effetto sul suono.	• È selezionata la traccia Synth? Se è selezionata una delle tracce Rhythm, alcune manopole potrebbero interessare il Rhythm. • È attivo il modo Step Edit ? Ovvero, sono accesi (on) i pulsanti [STEP 1-8] o [STEP 9-16]? (In caso affermativo, agendo su alcune manopole si può variare inaspettatamente il suono di alcuni step registrati.) (Pag. 73)
La Sequenza non viene eseguita.	• È attivo Show Value? (Pag. 31) È attivo Original Value? (Pag. 32) Accertatevi che siano esclusi (off). • Avete selezionato uno di questi modi — Pattern Job, MIDI Setup, o Utility? • Sincronizzando con altro dispositivo MIDI, accertatevi che i collegamenti e le relative impostazioni MIDI siano corretti? (Pag. 96)
La registrazione Sequence o Free EG) non funziona.	È attivo il modo Pattern? Premete [PATTERN] per accertarvi di essere nel modo Pattern.
Non si riesce a registrare le tracce Free EG.	È selezionata una delle tracce Free EG (on)? (Pag. 60)
L'inserimento/esclusione di Free EG non ha effetto.	È selezionata la traccia Synth?
La durata delle note dei suoni della Sequenza è errata.	Il Gate Time del playback è impostato su un valore ≠ "100"? (Pag. 35)
Il pitch della Sequenza risulta errato.	L'impostazione Transpose Pattern è stata cambiata? Richiamate questa funzione per controllare il valore e, se necessario, cambiatelo. (Pag. 66)

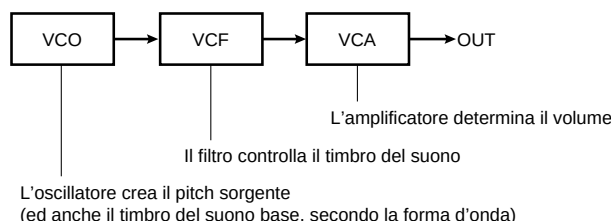
Sintesi Analog Physical Modeling e l'AN200

Nel cuore del suono incredibile dell'AN200, dinamico quanto l'analogico, vi è un metodo di generazione suono sofisticato e versatile: il sistema di Sintesi Analog Physical Modeling, cioè a modellazione fisica analogica.

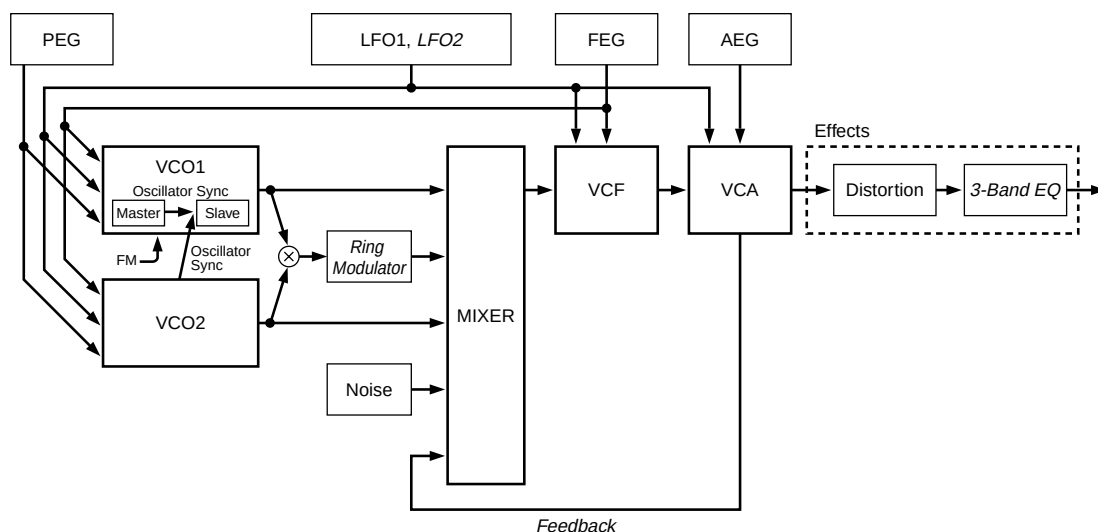
Non tenteremo di spiegare come funziona la sintesi Analog Physical Modeling — ci vorrebbero parecchie pagine. Inoltre, potete rendervi conto da soli dell'enorme potenza di questo sistema. In questa sezione, vi presenteremo sommariamente la struttura dell'AN200, e vi mostreremo che cosa accade nel sistema AN200 quando il suono viene generato, elaborato ed enfatizzato.

■ Oscillatori, Filtri e Amplificatori •••••

Molto semplicemente, vi sono tre elementi base del suono: pitch, tono (o timbro) e volume (o "amplitude" nel gergo dei synth). All'interno dell'AN200, questi tre elementi sono creati e controllati da VCO (oscillatori), VCF (filtri), e VCA (amplificatori).



Ed ecco sostanzialmente come l'AN200 crea il suono. Naturalmente, vi sono anche altri pochi elementi costituenti il sistema, come potete vedere dall'illustrazione.



I blocchi di controllo scritti in corsivo sono funzioni controllabili solo con l'Editor software dell'AN200. Non sono regolabili via pannello dell'AN200.

■ VCO 1 e VCO 2

Ecco come inizia il suono. Il **VCO** genera una forma d'onda — generalmente molto semplice, come una sinusoidale o a dente di sega o quadra. L'AN200 dispone di due VCO indipendenti, ciascuno con un'ampia serie di forme d'onda, che rende possibile la creazione di suoni eccezionalmente complessi e flessibili — per dare un risultato dinamico e ricco che sarebbe impossibile ottenere con un solo VCO. (Vedere anche Tip 42, 44 e 46.)

In realtà, VCO 1 è costituito da due oscillatori, che possono essere configurati come “master” e “slave.” Inoltre, VCO 2 può modulare VCO 1, per dare una maggiore complessità sonora.

Il **blocco PEG** (Tip 36) è usato per controllare come varia nel tempo il pitch dei VCO. **LFO 1 e 2** (Tip 32 - 35) sono forme d'onda di modulazione che possono essere indirizzate non solo ai VCO ma anche ai blocchi VCF e VCA — per creare vari effetti speciali di tremolo, wah, e vibrato.

■ VCF

È qui che il suono viene elaborato. Il **VCF** prende il suono dei VCO e filtra alcune gamme di frequenza. Più è complesso il suono generato dai VCO, maggiore è la potenzialità di conformare il suono di questa sezione.

VCF include un'ampia serie di filtri differenti (quali Low Pass, High Pass, Band Pass, e Band Eliminate), e fornisce i controlli per la regolazione della frequenza di Cutoff del filtro, e la Resonance (o enfasi) del punto di taglio della frequenza. (Vedere anche Tip 18 - 20.)

Il **blocco FEG** (Tip 37) è usato per controllare come varia nel tempo il filtro VCF. Un controllo speciale FEG Depth (Tip 20, 38, e 39) influenza le operazioni del VCF.

■ VCA

Ed infine, qui viene controllato il livello del suono. Il **VCA** (controllato nel tempo dal **blocco AEG**; vedere Tip 36) emette il suono, prima di essere inviato al **blocco Effect** per ulteriore elaborazione. (vedere anche Tip 15 - 17.)

Formato Dati MIDI

1. Messaggi di canale

1.1 Note on/note off

Questi messaggi trasmettono i dati di performance della tastiera.
Gamma dei numeri di nota trasmessi e ricevuti = C-2...G8
Velocity range = 1...127 (Velocity è ricevuta solo per note-on)

1.2 Control changes o cambi di controllo

Questi messaggi trasmettono le informazioni delle operazioni di controllo per volume o pan etc.
Le loro funzioni sono differenziate per numero di controllo (Ctrl#).

1.2.1 Bank Select

Questo messaggio seleziona voice bank.

Control#	Parameter	Data Range
0	Bank Select MSB	0...127
32	Bank Select LSB	0...127

I dati Bank Select verranno elaborati dopo che è stato ricevuto un Program Change e in quell'occasione cambia voice bank. Se volete che cambi voice bank come la voice, dovete trasmettere in serie i messaggi Bank Select e Program Change nel seguente ordine: Bank Select MSB, LSB, e Program Change.

1.2.2 Modulation o Modulazione

Questo messaggio controlla la profondità della modulazione.

Control#	Parameter	Data Range
1	Modulation	0...127

1.2.3 Portamento Time

Questo messaggio controlla il grado di Portamento (see 1.2.9).

Control#	Parameter	Data Range
5	Portamento Time	0...127

0 non ha effetto, mentre 127 è il Portamento time più lungo. Nessun effetto nelle tracce Rhythm.

1.2.4 Data Entry o immissione dati

Questo messaggio imposta il valore del parametro che era stato specificato da RPN (ved. 1.2.17) e NRPN (ved. 1.2.16) (solo Traccia Rhythm).

Control#	Parameter	Data Range
6	Data Entry MSB	0...127
38	Data Entry LSB	0...127

1.2.5 Main Volume o Volume principale

Questo messaggio controlla il volume di ciascuna parte. È usato per regolare il bilanciamento di volume fra le parti.)

Control#	Parameter	Data Range
7	Main Volume	0...127

A 0 non vi è suono, ed un valore di 127 produce il volume massimo.

1.2.6 Panpot

Questo messaggio controlla il panning (posizionamento nell'immagine stereo del suono) di ciascuna parte)

Control#	Parameter	Data Range
10	Pan	0...64...127

0 è la sinistra, 64 è il centro, e 127 è la destra.

1.2.7 Expression

Questo messaggio controlla l'espressione di ogni parte. (È usato per creare cambi di volume durante una song.)

Control#	Parameter	Data Range
11	Expression	0...127

1.2.8 Hold1

Questo messaggio controlla l'on/off del pedale sustain.

Control#	Parameter	Data Range
64	Hold1	0...63, 64...127 (OFF, ON)

Se è ON, le note in corso d'esecuzione continueranno a suonare anche se vengono ricevuti messaggi di note-off.

1.2.9 Portamento

Questo messaggio controlla l'on/off del Portamento.

Control#	Parameter	Data Range
65	Portamento	0...63, 64...127 (OFF, ON)

Se è ON, il Portamento produce un sottile scivolamento fra due note di pitch differente. Il tempo in cui si manifesta la variazione del pitch è determinato da Portamento Time (ved. 1.2.3). Nessun effetto nelle tracce Rhythm.

1.2.10 Harmonic Content

Questo messaggio regola la risonanza del filtro che è specificato per il suono.

Control#	Parameter	Data Range	
71	Harmonic Content	0...127	Solo traccia Synth
		0...64...127	Solo traccia Rhythm
		(-64...0...+63)	

È un parametro di cambiamento relativo nella traccia Rhythm: specifica un incremento o decremento relativo a 64. Valori più alti producono un suono più distinto.
Per alcuni suoni, la gamma effettiva può essere inferiore al range possibile delle regolazioni.

1.2.11 Release Time

Regola il tempo di EG release, specificato dai dati del suono.

Control#	Parameter	Data Range	
72	Release Time	0...127	Solo traccia Synth
		0...64...127	Solo traccia Rhythm

(-64...0...+63)

È un parametro di cambiamento relativo nella traccia Rhythm: specifica un incremento o decremento relativo a 64. Valori più alti prolungano il tempo di release che segue un evento di note-off.

1.2.12 Attack Time

Questo messaggio regola il tempo di EG attack specificato dai dati del suono.

Control#	Parameter	Data Range	
73	Attack Time	0...127	Solo traccia Synth
		0...64...127	Solo traccia Rhythm
		(-64...0...+63)	

È un parametro di cambiamento relativo nella traccia Rhythm: specifica un incremento o decremento relativo a 64. Aumentando questo valore si ha un attacco più graduale, mentre diminuendolo lo si rende più secco.

1.2.13 Brightness

Questo messaggio regola la frequenza di taglio (cutoff) del filtro passa basso specificato dai dati del suono.

Control#	Parameter	Data Range	
74	Brightness	0...127	Solo traccia Synth
		0...64...127	Solo traccia Rhythm
		(-64...0...+63)	

È un parametro di cambiamento relativo nella traccia Rhythm: specifica un incremento o decremento relativo a 64. Valori più bassi producono un suono più dolce.
Per alcuni suoni, la gamma effettiva può essere inferiore al range possibile delle regolazioni.

1.2.14 Decay Time

Questo messaggio regola il tempo di EG decay specificato dai dati del suono.

Control#	Parameter	Data Range	
75	Decay Time	0...127	Solo traccia Synth

Determina quanto impiega il suono a cambiare dal livello massimo a quello di sustain.

1.2.15 Effect4 Depth

Questo messaggio determina il livello di mandata (Send) effetto.

Control#	Parameter	Data Range
94	Effect4 Depth	0...127

L'effetto cresce al crescere di questo valore.

1.2.16 NRPN (Non-registered parameter number = numero di parametro non registrato)

Usate NRPN MSB e NRPN LSB per specificare il parametro che intendete modificare, e quindi usate Data Entry (ved. 1.2.4) per impostare il valore per il parametro specificato. (Solo traccia Rhythm).

NRPN MSB	LSB	Data Entry*1 MSB	LSB	Nome Parametro e Range Dati
18H	rrH	mm	--	Drum Instrument Pitch Coarse rr : drum instrument note number mm : 00H - 40H - 7FH (-64...0...+63)

*1 Ved. 1.2.4

1.2.17 RPN (Registered parameter number = numero di parametro registrato)

Usate RPN MSB e RPN LSB per specificare il parametro che intendete modificare.

RPN MSB	LSB	Data Entry *1 MSB	LSB	Nome Parametro e Range Dati
7FH	7FH	--	--	RPN Nullo Svuota le impostazioni dai numeri RPN e NRPN. I dati interni non vengono influenzati.

*1 Ved. 1.2.4

1.2.18 Altri

Se il Control Change IN/OUT = ALL, vengono ricevuti e trasmessi tutti i numeri di Control Change.
Se Control Change IN/OUT = NORM, vengono trasmessi e ricevuti in numeri di Control Change in .

category	param	CC#	
		SYNTH	RHYTHM
SCENE	scene	3	-
LFO	wave	15	-
	pmd	18	-
	pmd2	57	-
	fmd	19	-
	amd	80	-
AEG	speed	16	-
	attack	73*	-
	decay	75*	-
	sustain	31	-
	release	72*	-
FEG	attack	82	-
	decay	83	-
	sustain	28	-
	release	29	-
Common	key assign	8	-
		9	-
	portamento	5*	-
VCO1	wave	50	-
SYNC	mode	34	-
VCO2	wave	51	-

*

*

*

*

*

category	param	CC#	
		SYNTH	RHYTHM
misc	vco 1/2	68	-
	fm depth	35	-
	sync pitch	22	-
	noise level	39	-
EFFECT	type	88	-
		89	-
	param	48	-
		94	94
DISTORTION	switch	49	-
VCF	cutoff	74*	74*
		59	-
	resonance	71*	71*
		81	-
MIXER	pan	10*	10*
	volume	7*	7*

1.3 Messaggi Channel mode

Specificano l'operazione base di una parte.

1.3.1 All Sound Off

Non fa suonare le note suonate sul canale corrispondente.

Tuttavia, i messaggi di canale come Note-on e Hold-on permangono nel loro stato.

Control#	Parameter	Data Range
120	All Sound Off	0

1.3.2 Reset All Controllers

Cambia le impostazioni dei seguenti controllers.

Controller	Value
Pitch bend change	±0 (Center)
Channel pressure	0 (OFF)
Modulation	0 (OFF)
Expression	127 (Max.)
Hold	0 (OFF)
Portamento	0 (OFF)

I dati seguenti non vengono cambiati:

I valori dei parametri specificati per program change, bank select MSB/LSB, volume, pan, effect send level 4.

Control#	Parameter	Data Range
121	Reset All Controllers	0

1.3.3 All Note Off

Esclude la parte.

Tuttavia, se Hold 1 o Sostenuto sono on, le note permangono fino a quando non sono off.

Control#	Parameter	Data Range
123	All Note Off	0

1.3.4 Omni Off

Funziona come quando viene ricevuto All Note Off.

Control#	Parameter	Data Range
124	Omni Off	0

1.3.5 Omni On

Funziona come quando viene ricevuto All Note Off

Control#	Parameter	Data Range
125	Omni On	0

1.3.6 Mono

Funziona come quando viene ricevuto All Note Off, e se il valore (mono number) è nel range da 0... 16, imposta il corrispondente canale su Mode4* (m = 1).

Control#	Parameter	Data Range
126	Mono	0... 16

* Mode4 è lo stato in cui vengono ricevuti solo i messaggi di canale sul canale specificato e le note vengono suonate polifonicamente.

1.3.7 Poly

Funziona come quando viene ricevuto All Note Off, e imposta il corrispondente canale su Mode3*.

Control#	Parameter	Data Range
127	Poly	0

* Mode3 è lo stato in cui vengono ricevuti solo i messaggi di canale sul canale specificato e le note vengono suonate polifonicamente.

1.4 Program change

Questo messaggio viene usato per cambiare le voci.

Cambia il program number sul canale di ricezione. Se il cambio include voice bank, trasmette il program change dopo aver inviato il messaggio Bank Select (ved. 1.2.1).

1.5 Pitch bend

Questo messaggio trasmette le informazioni sulle operazioni di pitch bend.

1.6 Channel aftertouch

Questo messaggio trasmette la pressione dopo che il tasto è stato suonato sulla tastiera (per l'intero canale MIDI). La pressione può essere controllata per ciascuna parte. Questo messaggio influenza le note che sono in esecuzione.

2. Messaggi System exclusive

2.1 Parameter changes

Questo dispositivo usa i seguenti parameter changes.

[UNIVERSAL REALTIME MESSAGE]

1) Master Volume

[UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE]

1) Identity Request (INQUIRY MESSAGE)

2) Identity Reply (INQUIRY MESSAGE)

[AN200 NATIVE PARAMETER CHANGE]

1) AN200 System parameter change

2) Current Voice Common parameter change

3) Current Voice Additional parameter change

4) Current Voice Element parameter change

5) Current Voice Step Seq. parameter change

6) Current Rhythm Step Seq. parameter change

7) Current Effect parameter change

8) Current Mult Part parameter change

2.1.1 Messaggi Universali realtime

2.1.1.1 Master Volume

11110000	F0H	= Exclusive status
01111111	7FH	= Universal Real Time
01111111	7FH	= ID of target device
00000100	04H	= Sub-ID #1=Device Control Message
00000001	01H	= Sub-ID #2=Master Volume
* 0sssssss	SSH	= Volume LSB
0ttttttt	TTH	= Volume MSB
11110111	F7H	= End of Exclusive
or		
11110000	F0H	= Exclusive status
01111111	7FH	= Universal Real Time
0xxxxnnnn	XNH	= Device Number, xxx = don't care
00000100	04H	= Sub-ID #1=Device Control Message
00000001	01H	= Sub-ID #2=Master Volume
0sssssss	SSH	= Volume LSB
0ttttttt	TTH	= Volume MSB
11110111	F7H	= End of Exclusive

Quando è ricevuto, Volume MSB si riflette nel System Parameter MASTER VOLUME.

* L'espressione binaria 0sssssss è espressa in esadecimale come SSH.

La stessa cosa vale ovunque.

2.1.2 Messaggi Universali non-realtime

2.1.2.1 Identity Request

11110000	F0H	= Exclusive status
01111110	7EH	= Universal Non-Real Time
0xxxxnnnn	XNH	= ID of target device
00000110	06H	= Sub-ID #1=General Information
00000001	01H	= Sub-ID #2=Identity Request
11110111	F7H	= End of Exclusive

Quando viene ricevuto il messaggio Identity Request (2.1.2.1, sopra), viene trasmesso questo messaggio.

2.1.2.2 Identity Reply

11110000	F0H	= Exclusive status
01111110	7EH	= Universal Non-Real Time
0xxxxnnnn	XNH	= ID of target device
00000110	06H	= Sub-ID #1=General Information
00000010	02H	= Sub-ID #2=Identity Reply
01000011	43H	= YAMAHA ID
00000000	00H	= Device Family Code LSB AN200 ID #1
01000001	41H	= Device Family Code MSB AN200 ID #2
00000010	02H	= Device Number Code LSB AN200 ID #3
00000101	05H	= Device Number Code MSB AN200 ID #4
00000000	00H	
00000000	00H	
00000000	00H	
00000001	01H	
11110111	F7H	= End of Exclusive

Quando viene ricevuto il messaggio Identity Request (2.1.2.1, sopra), viene trasmesso questo messaggio.

2.1.3 AN200 Native parameter change

Imposta parametri esclusivi all'AN200.

Ogni messaggio imposta un unico parametro. Il suo formato è:

11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0001nnnn	1NH	N:Device Number
01011100	5CH	Model ID
0gggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
0lllllll	LLH	Address Low
0vvvvvvv	VVH	Data
:	:	
11110111	F7H	End of Exclusive
or		
11110000	F0H	Exclusive status
01000011	43H	YAMAHA ID
0001nnnn	1NH	N:Device Number
01011101	6DH	Model ID
0gggggggg	GGH	Address High
0mmmmmmm	MMH	Address Mid
0lllllll	LLH	Address Low

Table with 3 columns: Hex, Label, Description. Rows include 0vvvvvvv VVH Data, 11110111 F7H End of Exclusive.

Per i parametri con Data Size di 2 o 4, verrà trasmesso l'appropriata quantità di dati come indicato da Size.

- 2.1.3.1 System parameter change
Imposta il blocco System (ved. Tabelle <2-1> e <2-2>).
- 2.1.3.2 Current Vocie Common parameter change
Imposta il blocco Common della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-2>).
- 2.1.3.3 Current Vocie Additional parameter change
Imposta il blocco Additional della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-4>).
- 2.1.3.4 Current Vocie Element parameter change
Imposta il blocco Element della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-3>).
- 2.1.3.5 Current Vocie Scene1 parameter change
Imposta il blocco Scene1 della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-5>).
- 2.1.3.6 Current Vocie Scene2 parameter change
Imposta il blocco Scene2 della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-6>).
- 2.1.3.7 Current Voice Step Seq parameter change
Imposta il blocco Step Seq della voce che sta suonando (traccia SYNTH) (ved. Tabelle <1-1> e <1-7>).
- 2.1.3.8 Current Rhythm Step Seq parameter change
Imposta il blocco Step Seq della traccia Rhythm (ved. Tabelle <2-1> e <2-8>).
- 2.1.3.9 Current Effect parameter change
Imposta il blocco Effect (ved. Tabelle <2-1> e <2-3>).
- 2.1.3.10 Current Mulit Part parameter change
Imposta il blocco Multi Part block (ved. Tabelle <2-1> e <2-6>).

2.2 Bulk dump

Questo dispositivo usa solo i seguenti messaggi bulk dump.

- [AN200 NATIVE BULK DUMP]
1) System bulk dump
2) Current Voice Common bulk dump
3) Current Voice Additional bulk dump
4) Current Voice Element bulk dump
5) Current Voice Scene1 bulk dump
6) Current Voice Scene2 bulk dump
7) Currmet Voice Step Seq. bulk dump
8) Currmet Rhythm Step Seq. bulk dump
9) Current Effect bulk dump
10) Current Mulit Part bulk dump
11) User Pattern Voice 1...128
12) User Pattern Voice Additional 1...128
13) User Pattern Voice Scene1 1...128
14) User Pattern Voice Scene2 1...128
15) User Pattern Multi Part 1... 128
16) User Pattern Rhythm Step Seq 1... 128
17) User Song 1... 10

E i seguenti messaggi bulk dump vengono ricevuti e cambiati come dati dell'AN200.

- [AN1x BULK DUMP]
1) AN1x Current Common bulk dump
2) AN1x Current Scene bulk dump
3) AN1x Current Step Seq Pattern bulk dump
4) AN1x User Voice 1... 128

2.2.1 AN200 Native Bulk Dump

Questo messaggio imposta parametri speciali per l' AN200.
A differenza da Parameter change, un solo messaggio può modificare più parametri.

Table with 3 columns: Hex, Label, Description. Rows include 11110000 F0H Exclusive status, 01000011 43H YAMAHA ID, 0000nnnn 0NH N:Device Number, 01011100 5CH Model ID, 0sssssss SSH ByteCountMSB, 0ttttttt TTH ByteCountLSB, 0ggggggg GGH Address High, 0mmmmmm MMH Address Mid, 0lllllll LLH Address Low, 0vvvvvvv VVH Data, 0kkkkkkk KKH Check-sum, 11110111 F7H End of Exclusive.

Address e Byte Count sono forniti nelle tabelle <1-n>.
Byte Count è indicato dalla dimensone totale dei Data nelle tabelle <1-n>.
Bulk dump viene ricevuto quando l'inizio del blocco viene specificato in "Address."
"Block" indica l'unità della stringa di dati indicati nelle tabelle <1-n> come "Total Size."
Check sum è il valore che produce 7 bits inferiori di 0 quando vengono aggiunti Start Address, Byte Count, Data, e la stessa Check sum.

- 2.2.1.1 System bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco System (ved. Tabelle <2-1> e <2-2>).
- 2.2.1.2 Current Voice Common bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco Common della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-2>).
- 2.2.1.3 Current Voice Additional bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco Additional della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-4>).
- 2.2.1.4 Current Voice Element bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco Element della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-3>).
- 2.2.1.5 Current Scene1 bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco Scene1della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-5>).
- 2.2.1.6 Current Scene2 bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco Scene2 della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-6>).
- 2.2.1.7 Current Voice Step Seq bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco Step Seq block of the voice(SYNTH Track) della voce che sta suonando (ved. Tabelle <1-1> e <1-7>).
- 2.2.1.8 Current Rhythm Step Seq bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco Step Seq della traccia Rhythm Track che sta suonando (ved. Tabelle <2-1> e <2-8>).
- 2.2.1.9 Current Effect bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco Effect (vedere Tabelle <2-1> e <2-3>).
- 2.2.1.10 Current Multi Part bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco Multi Part (vedere Tabelle <2-1> e <2-6>).
- 2.2.1.11 User Pattern Voice bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco User Pattern Voice (vedere Tabelle <1-1> e <1-8>).
- 2.2.1.12 User Pattern Voice Additional bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco User Pattern Voice Additional (vedere Tabelle <1-1> e <1-9>).
- 2.2.1.13 User Pattern Voice Scene1 bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco User Pattern Voice Scene1 (vedere Tabelle <1-1> e <1-10>).
- 2.2.1.14 User Pattern Voice Scene2 bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco User Pattern Voice Scene2 (vedere Tabelle <1-1> e <1-11>).
- 2.2.1.15 User Pattern Effect bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco User Pattern Voice Effect (vedere Tabelle <2-1> e <2-9>).
- 2.2.1.16 User Pattern Multi Part bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco User Pattern Voice Multi Part (vedere Tabelle <2-1> e <2-8>).
- 2.2.1.17 User Pattern Rhythm Step Seq bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco User Pattern Rhythm Step Seq (vedere Tabelle <2-1> e <2-8>).
- 2.2.1.18 User Song bulk dump
Questo messaggio imposta il blocco User Song (vedere Tabelle <2-1> e <2-8>).

2.2.2 AN1x bulk dump

I messaggi bulk dump dell' AN1x vengono ricevuti e cambiati come dati dell'AN200.

Table with 3 columns: Hex, Label, Description. Rows include 11110000 F0H Exclusive status, 01000011 43H YAMAHA ID, 0000nnnn 0NH N:Device Number, 01011100 5CH Model ID, 0sssssss SSH ByteCountMSB, 0ttttttt TTH ByteCountLSB, 0ggggggg GGH Address High, 0mmmmmm MMH Address Mid, 0lllllll LLH Address Low, 0vvvvvvv VVH Data, 0kkkkkkk KKH Check-sum, 11110111 F7H End of Exclusive.

I dettagli sono gli stessi del punto 2.2.1 (AN200 Native Bulk Dump). Tuttavia, vedere Tabella <3-1> per il Base address.
Per ulteriori dettagli (Address, Byte Count, etc.), ved. lista parametri AN1x compresa nell'AN1x.

2.2.2.1 AN1x Current Common bulk dump

Quando i bulk data del blocco Common dei suoni della voce vengono ricevuti dall'AN1x, l'AN200 risponde ad essi (vedere la Tabella <3-1>).

I seguenti parametri non sono validi sull' AN200, o si comportano diversamente rispetto a quelli applicati all'AN1x.

Scene Select ("Scene1" è sempre fissa)
Layer Mode ("Single" o "Unison")
Layer Pan, Layer Separation
Common Vtr Matrix 1—2 Data (Source, Parameter, Depth)
Vari-Ef Type ("Guitar Amp.Simulator" è sempre fissa)
Dly-Ef, Rev-Ef Data (Type, Return, Parameter 1—7)
Arpeggio/StepSEQ Scene Sw. ("Off" o "On (solo lato Scene1e)")
FreeEG Track Scene Switch ("Off o "On (solo lato Scene1)")
Parametri in connessione con Arpeggio.

2.2.2.2 AN1x Current Scene1 bulk dump

Quando i bulk data del blocco Scene1 dei suoni della voce vengono ricevuti dall'AN1x, l'AN200 risponde ad essi (vedere la Tabella <3-1>).

L'AN200 reagisce ai seguenti parametri.

Ctrl Matrix 16 Data (Source, Parameter, Depth)

2.2.2.3 AN1x Current Step Seq Pattern bulk dump

Quando i bulk data del blocco Step SEQ dei suoni della voce vengono ricevuti dall'AN1x, l'AN200 risponde ad essi (vedere la Tabella <3-1>).

I seguenti parametri non sono validi sull' AN200, o si comportano diversamente rispetto a quelli applicati all'AN1x.

Step Seq Base Unit
Step Seq Length
Step Seq CtrlChange Value1...16

2.2.2.4 AN1x User Voice bulk dump

Quando i bulk data del blocco User Voice vengono ricevuti dall'AN1x, l'AN200 risponde ad essi (vedere la Tabella <3-1>).

I seguenti parametri non sono validi sull' AN200, o si comportano diversamente rispetto a quelli applicati all'AN1x.

Dati Scene 2
Common Data (Ved. 2.2.2.1)
Scene1 Data (Ved. 2.2.2.2)

3. Messaggi Realtime

3.1 Active Sensing

11111110 FEH

Trasmesso ogni 200msec.

Dopo aver ricevuto una volta FE, se non arriva un messaggio MIDI entro 400 msec, l'AN200 si comporta come quando vengono ricevuti i messaggi ALL SOUND OFF, ALL NOTE OFF, e RESET ALL CONTROLLERS e ritorna alla condizione preesistente, quando non ha ricevuto alcun messaggio.

3.2 Timing Clock

11111000 F8H

Possono essere impostati ON/OFF della trasmissione e della ricezione.

3.3 Start

11111010 FAH

Possono essere impostati ON/OFF della trasmissione e della ricezione.

3.4 Continue

11111011 FBH

Possono essere impostati ON/OFF della trasmissione e della ricezione.

3.5 Stop

11111100 FCH

Possono essere impostati ON/OFF della trasmissione e della ricezione.

4. Messaggi System Common

4.1 Song Position Pointer

11110010 F2H
0vvvvvvv SONG POSITION LSB
0vvvvvvv SONG POSITION MSB

Possono essere impostati ON/OFF della trasmissione e della ricezione.

<1-1>

Parameter Base Address

MODEL ID = 5C (AN1x)

Parametro	Address			Descrizione
	(H)	(M)	(L)	
Curret Voice	10	00	00	Current Voice Common
	10	0D	00	AN200 Current Voice Add
	10	0E	00	Current Voice Step Seq
	10	10	00	Current Voice Element
	10	30	00	AN200 Current Voice Scene1
	10	31	00	AN200 Current Voice Scene2
AN200 User Pattern Voice	20	00	00	AN200 User Pattern Voice 1
	:	:	:	:
	20	7F	00	AN200 User Pattern Voice 128
AN200 User Pattern Voice Add	22	00	00	AN200 User Pattern Voice Add 1
	:	:	:	:
	22	7F	00	AN200 User Pattern Voice Add 128
AN200 User Pattern Voice Scene-1	40	00	00	AN200 User Pattern Voice Scene-1 1
	:	:	:	:
	40	7F	00	AN200 User Pattern Voice Scene-1 128
AN200 User Pattern Voice Scene-2	41	00	00	AN200 User Pattern Voice Scene-2 1
	:	:	:	:
	41	7F	00	AN200 User Pattern Voice Scene-2 128

<1-2>

Tabella MIDI Parameter Change (Current Voice Common Buffer)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
10 00 00	1	20...7F	Voice Name 1	Ascii Code	I
01	1	20...7F	Voice Name 2	Ascii Code	n
02	1	20...7F	Voice Name 3	Ascii Code	I
03	1	20...7F	Voice Name 4	Ascii Code	t
04	1	20...7F	Voice Name 5	Ascii Code	
05	1	20...7F	Voice Name 6	Ascii Code	P
06	1	20...7F	Voice Name 7	Ascii Code	t
07	1	20...7F	Voice Name 8	Ascii Code	n
08	1	20...7F	Voice Name 9	Ascii Code	
09	1	20...7F	Voice Name 10	Ascii Code	
0a	1	00...16	Voice Category	--,Pf...Wv	--
0b	1		NON usato (AN1x : Scene Select)	Scene1(1):fissa	1(scene1)
0c	1	00...01	Unison Sw. (AN1x : Layer Mode)	off(0),on(1)	00(off)
0d	1		NON usato		--
0e	1		NON usato		--
0f	1	01...20	Unison Detune	1...32	6

Appendice Formato Dati MIDI

10	2	27...F0	Common BPM	20(14h)... 40(28h)... 240(F0h)... 300(12Ch)	*3	8C(140)
12	1		NON usato			--
13	1		NON usato			--
14	1		NON usato			--
15	1		NON usato			--
16	1		NON usato			--
17	1		NON usato			--
18	1		NON usato			--
19	1		NON usato			--
1a	1		NON usato (AN1x : Var-Ef Type)	Gutar Amp.Simulator:fixed		0d (Amp.Sim.)
1b	1	00...02	Output Gain (AN1x : reserve)	+0dB(0), +6dB(1), +12dB(2)		00(+0dB)
1c	2	00...64	Guitar Amp.Simulator : Dist Drive	0...100		64(100)
1e	2	00...03	Guitar Amp.Simulator : Amp.Type	off(0) ,stack(1) ,combo(2) ,tube(3)		01(stack)
20	2	22...3C	Guitar Amp.Simulator : LPF	1.0k~Thru		30(5.0kHz)
22	2	00...64	Guitar Amp.Simulator : Dist Out Level	0~100		3c(60)
24	2		NON usato			--
26	2		NON usato			--
28	1	04...28	3-Band EQ Low Freq	32Hz(04)...2.0kHz(28)		11(140Hz)
29	1	34...4C	3-Band EQ Low Gain	-12dB(34)...0(40)...+12dB(76)		40(+0dB)
2a	1	0E...36	3-Band EQ Mid Freq	100Hz(0E)...10.0kHz(36)		28(2.0kHz)
2b	1	34...4C	3-Band EQ Mid Gain	-12dB(34)...0(40)...+12dB(4C)		40(+0dB)
2c	1	0A...78	3-Band EQ Mid Resonance(Q)	1.0(10)...12.0(78)		0A(1.0)
2d	1	1C...3A	3-Band EQ High Freq	500Hz(1C)...16.0kHz(3A)		34(8.0kHz)
2e	1	34...4C	3-Band EQ High Gain	-12dB(34)...0(40)...+12dB(4C)		40(+0dB)
2f	1		NON usato			--
30	1		NON usato			--
31	1		NON usato			--
32	2		NON usato			--
34	2		NON usato			--
36	2		NON usato			--
38	2		NON usato			--
3a	2		NON usato			--
3c	2		NON usato			--
3e	2		NON usato			--
40	1		NON usato			--
41	1		NON usato			--
42	2		NON usato			--
44	2		NON usato			--
46	2		NON usato			--
48	2		NON usato			--
4a	2		NON usato			--
4c	2		NON usato			--
4e	2		NON usato			--
50	1		NON usato			--
51	1		NON usato			--
52	1		NON usato			--
53	1		NON usato			--
54	1		NON usato			--
55	1		NON usato			--
56	1		NON usato			--
57	1		NON usato			--
58	2		NON usato			--
5a	2		NON usato			--
5c	1	00...03	Free EG Trigger	free(0),midi in notes(1),all notes(2),seq start(3)		03(seq start)
5d	1	00...04	Free EG Loop Type	off(0),forwardd(1),forwardd-half(2), alternate(3),alternate-half(4)		01(forward)
5e	1	02...60	Free EG Length	1/2bar(2),1bar(3),3/2bars(4), 2bars(5),3bars(6),4bars(7),6bars(8), 8bars(9),1.0sec(0A)...8.0sec(50) ...16.0sec(60)		05(2bars)
5f	1		NON usato			--
60	1	00...40	Free EG Trk Param 1	off(0)...Track Level(40)	*1	00(off)
61	1	00...01	Free EG Trk Scene Switch 1	off(0),on(1)		00(off)
62	1	00...40	Free EG Trk Param 2	off(0)...Track Level(40)	*1	00(off)
63	1	00...01	Free EG Trk Scene Switch 2	off(0),on(1)		00(off)
64	1	00...40	Free EG Trk Param 3	off(0)...Track Level(40)	*1	00(off)
65	1	00...01	Free EG Trk Scene Switch 3	off(0),on(1)		00(off)
66	1	00...40	Free EG Trk Param 4	off(0)...Track Level(40)	*1	00(off)
67	1	00...01	Free EG Trk Scene Switch 4	off(0),on(1)		00(off)
68	2	00...01	Free EG Trk1 Data1 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk1 Data1 LSB	0...127	*2	0
6a	2	00...01	Free EG Trk1 Data2 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk1 Data2 LSB	0...127	*2	0
:	:	:				
03	66	2	Free EG Trk1 Data192 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk1 Data192 LSB	0...127	*2	0
03	68	2	Free EG Trk2 Data1 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk2 Data1 LSB	0...127	*2	0
03	6a	2	Free EG Trk2 Data2 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk2 Data2 LSB	0...127	*2	0
:	:	:				
06	66	2	Free EG Trk2 Data192 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk2 Data192 LSB	0...127	*2	0
06	68	2	Free EG Trk3 Data1 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk3 Data1 LSB	0...127	*2	0
06	6a	2	Free EG Trk3 Data2 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk3 Data2 LSB	0...127	*2	0
:	:	:				
09	66	2	Free EG Trk3 Data192 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk3 Data192 LSB	0...127	*2	0
09	68	2	Free EG Trk4 Data1 MSB	0...1	*2	1
		00...7F	Free EG Trk4 Data1 LSB	0...127	*2	0
09	6a	2	Free EG Trk4 Data2 MSB	0...1		

:	:	:	00...7F	Free EG Trk4 Data2 LSB	0...127	*2	0
0C	66	2	00...01	Free EG Trk4 Data192 MSB	0...1	*2	1
			00...7F	Free EG Trk4 Data192 LSB	0...127	*2	0
TOTAL SIZE 668							

- *1 : vedere altra tabella (Free EG Track Parameter List)
 *2 : solo Bulk Dump (non ricevuto come parameter change)
 *3 : BPM = ((1st & 03h) * 128 + 2nd) + ((1st & 78h)/8)/10

<1-3>

Tabella MIDI Parameter Change (Current Voice Element Buffer)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
10 10 00	1	00...02	Key Assign Mode	poly(0),mono(1),legato(2)	00(poly)
01	1	28...58	Pich Up (PB Range +)	-24(28)...+24(58)	42(+2)
02	1	28...58	Pich Down (PB Range -)	-24(28)...+24(58)	3E(-2)
03	1	00...7F	PEG Decay	0...127	0
04	1	00...7F	PEG Depth	-64...+63 semitoni	40(+0)
05	1	01...03	PEG Switch	VCO1(1),VCO2(2),both(3)	03(entrambi)
06	1	00...01	Portamento Mode	normal(0),sustain-key(1)	00(normale)
				full-time(0),fingered(1)	
07	1	00...7F	Portamento Time	0...127	2C(44)
08	1	00...01	LFO Reset Mode	off(0),key-on(1)	00(off)
09	1	00...14	LFO1 Wave	sine(0)...offset-s/h2(14)	00(sine)
0a	2	00...FF	LFO1 Speed	1(0)...256(FF)	53(84)
0c	1	00...7F	LFO1 Delay	0...127	0
0d	2	00...FF	LFO2 Speed	1(0)...256(FF)	1F(32)
0f	1	00...02	Sync Mode	off(0),vco1 master to slave(1), vco2 to vco1(2)	0(off)
10	1	00...7F	Sync Pitch	-64...+63	40(+0)
11	1	00...7F	Sync Pitch Depth	-64...+63	40(+0)
12	1	00...04	Sync Pitch Source	fixed(0),PEG(1),FEG(2),LFO1(3), LFO2(4)	00(fisso)
13	1	01...03	Sync Pitch Mod Switch	master(1),slave(2),both(3)	03(entrambi)
14	1	00...7F	FM Depth	-64...+63	40(+0)
15	1	00...04	FM Source 1	fisso(0),PEG(1),FEG(2),LFO1(3), LFO2(4)	00(fisso)
16	1	00...07	FM Source 2	VCO2 freq(0),VCO1(1),VCO1-sub(2), PEG(3),FEG(4),LFO1(5),LFO2(6),VCO2 output(7)	00(VCO2 freq)
17	1	00...04	VCO1 Wave	saw(0),pulse(1),saw2(2),mix(3)	00(saw)
		00...06	VCO1 Wave	multi-saw(4)	
				saw(0),pulse(1),inner1(2), inner2(3),inner3(4),square(5),noise(6)	
18	1	00...7F	VCO1 Pitch Coarse	-64...+63 semitoni	40(+0)
19	1	0E...72	VCO1 Pitch Fine	-50...+50 cent	40(+0)
1a	1	00...7F	VCO1 Edge	0...127	64(100)
1b	1	00...7F	VCO1 Pulse Width	0%(0)...50%(40)...99%(7F)	40(50%)
		00...7F	VCO1 Mix	0...127	
1c	1	00...7F	VCO1 PWM Depth	-64...+63	40(+0)
		00...7F	Detune	0...127	
1d	1	00...07	VCO1 PWM Source	fisso(0),PEG(1),FEG(2), LFO1(3),LFO2(4),LFO2-phase(5), LFO2-fast(6),VCO2(7)	04(LFO2)
1e	2	01...FF	VCO1 Pitch Mod Depth	-127...+127	80(+0)
20	1	00...05	VCO2 Wave	saw(0),pulse(1),saw2(2),mix(3)	00(saw)
				triangle(4),sine(5)	
21	1	00...7F	VCO2 Pitch Coarse	-64...+63 semitoni	40(+0)
22	1	0E...72	VCO2 Pitch Fine	-50(0E)...+50 cent(72)	40(+0)
23	1	00...7F	VCO2 Edge	0...127	7F(127)
24	1	00...7F	VCO2 Pulse Width	0%(0)...50%(40)...99%(7F)	40(50%)
25	1	00...7F	VCO2 PWM Depth	-64...+63	40(+0)
		00...7F	VCO2 X-MOD Depth	-64...+63	
26	1	00...07	VCO2 PWM Source	fisso(0),PEG(1),FEG(2), LFO1(3),LFO2(4),LFO2-phase(5), LFO2-fast(6),VCO1(7)	04(LFO2)
		00...04	VCO2 X-MOD Source	fisso(0),PEG(1),FEG(2), LFO1(3),LFO2(4)	
27	2	01...FF	VCO2 Pitch Mod Depth	-127...+127	80(+0)
29	1	00...7F	Mixer VCO1 Level	0...127	7F(127)
2a	1	00...7F	Mixer VCO2 Level	0...127	0
2b	1	00...7F	Mixer Ring Mod Level	0...127	0
2c	1	00...7F	Mixer Noise Level	0...127	0
2d	1	00...7F	FilterEG Attack Time	0...127	0
2e	1	00...7F	FilterEG Decay Time	0...127	40(64)
2f	1	00...7F	FilterEG Sustain Level	0...127	7F(127)
30	1	00...7F	FilterEG Release Time	0...127	55(85)
31	1	00...7F	HPF Cutoff Freq	0(thru)...127	00(thru)
32	1	00...05	VCF Filter Type	LPF-24dB(0),LFP-18dB(1), LPF-12dB(2),BPF(3),HPF-12dB(4), BEF(5)	00(LPF-24dB)
33	1	00...7F	VCF Filter Cutoff	0...127	64(100)
34	1	0D...7F	VCF Filter Resonance	-12(0D)...0(19)...+102(7F)	19(+0)
35	2	00...FF	FilterEG Depth	-128...+127	A0(+32)
37	1	00...7F	FillrEG Velocity Sens	-64...+63	40(+0)
38	1	20...7F	VCF Keyboard Track	-32...+63	40(+0)
39	1	00...7F	VCF Filter Mod Depth	-64...+63	40(+0)
3a	1	00...7F	AmpEG Attack Time	0...127	0
3b	1	00...7F	AmpEG Decay Time	0...127	40(64)
3c	1	00...7F	AmpEG Sustain Level	0...127	7F(127)
3d	1	00...7F	AmpEG Release Time	0...127	24(36)
3e	1	00...7F	VCA Feedback Level	0...127	0
3f	1	00...7F	VCA Volume	0...127	69(105)
40	1	00...7F	AmpEG Velocity Sens	-64...+63	40(+0)
41	1	00...7F	VCA Amp Mod Depth	-64...+63	40(+0)
42	1	00...8F	Guitar Amp.Simulator Dry/Wet	D63>W(1)...D=W(40)...D<W63(7F)	01(D63>W)

Appendice

Formato Dati MIDI

43	1	00...00	Distortion Switch	0(off),1(on)		1(on)
44	1	00...72	Ctrl Matrix Source1	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
45	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 1	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
46	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 1	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
47	1	00...72	Ctrl Matrix Source2	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
48	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 2	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
49	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 2	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
4a	1	00...72	Ctrl Matrix Source3	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
4b	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 3	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
4c	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 3	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
4d	1	00...72	Ctrl Matrix Source4	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
4e	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 4	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
4f	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 4	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
50	1	00...72	Ctrl Matrix Source5	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
51	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 5	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
52	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 5	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
53	1	00...72	Ctrl Matrix Source6	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
54	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 6	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
55	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 6	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
56	1	00...72	Ctrl Matrix Source7	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
57	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 7	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
58	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 7	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
59	1	00...72	Ctrl Matrix Source8	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
5a	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 8	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
5b	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 8	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
5c	1	00...72	Ctrl Matrix Source9	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
5d	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 9	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
5e	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 9	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
5f	1	00...72	Ctrl Matrix Source10	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
60	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 10	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
61	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 10	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
62	1	00...72	Ctrl Matrix Source11	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
63	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 11	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
64	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 11	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
65	1	00...72	Ctrl Matrix Source12	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
66	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 12	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
67	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 12	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
68	1	00...72	Ctrl Matrix Source13	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
69	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 13	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
6a	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 13	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
6b	1	00...72	Ctrl Matrix Source14	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
6c	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 14	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
6d	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 14	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
6e	1	00...72	Ctrl Matrix Source15	off(0)...Assign Knob8(72)	*6,11	0(off)
6f	1	00...2E	Ctrl Matrix Param 15	off...PEG Attack(2E)	*6	0(off)
70	1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 15	Dipende da Ctrl Matrix Param	*6	40(+0)
71	1		NON usato			--
72	1		NON usato			--
73	1		NON usato			--
74	1		NON usato			--
75	1	3E...42	Oct Shift	-2(3E), 0(40),+2(42)		40(+0)
76	1	00...7F	PEG Attack	0...127		0
77	1	00...14	LFO2 Wave	sine(0)...offset-s/h2(14)		05(triangle)
78	1	00...0F	LFO Assign Group	VCO1(bit3),VCO2(bit2),VCA(bit1), VCF(bit0)		00(LFO1 to All)
79	1	01...03	FM Algorithm	entrambi(1),master(2),slave(3)	*5	03(slave)

TOTAL SIZE 7A

- *1 : Key Assign Mode = poly
- *2 : Key Assign Mode = mono,legato
- *3 : Oscillator Sync Mode = off
- *4 : Oscillator Sync Mode = on ('VCO1 master to slave' or 'VCO2 to VC1')
- *5 : Oscillator Sync Mode = 'VCO1 master to slave'
- *6 : Vedere altra tabella (Ctrl Matrix Parameter List)
- *7 : VCO1 Wave non è MultiSaw.
- *8 : VCO1 Wave è MultiSaw.
- *9 : VCO2 Wave non è Triangle oSine.
- *10 : VCO1 Wave è Triangle oSine.
- *11 : CC# 3,5,7,8,9,10,15,16,18,19,22,28,29,31,34,35,39,48,49,50,51,57,59,68,71,72,73,74,75,80,81,82,83,88,89,MW~AC8 non sono impostabili.

<1-4>

Tabella MIDI Parameter Change (AN200 Current Voice Additional Buffer)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
10 0d 00	1	0...7F	Scene Control Param	0...127	0
01	1	00...7F	VCO1/2 Balance	-64...0...+63	40(+0)

<1-5>

Tabella MIDI Bulk Dump Parameter (AN200 Current Scene-1)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
10 30 00	2	00...FF	LFO1 Speed	1(0)...256(FF)	53(84)
02	1	00...7F	AmpEG Attack Time	0...127	0
03	1	00...7F	AmpEG Decay Time	0...127	40(64)
04	1	00...7F	AmpEG Sustain Level	0...127	7F(127)
05	1	00...7F	AmpEG Release Time	0...127	24(36)
06	1	00...7F	FilterEG Attack Time	0...127	0
07	1	00...7F	FilterEG Decay Time	0...127	40(64)
08	1	00...7F	FilterEG Sustain Level	0...127	7F(127)
09	1	00...7F	FilterEG Release Time	0...127	55(85)
0A	1	00...7F	Portamento Time	0...127	2C(44)

0B	1	00...7F	Sync Pitch	-64...+63	40(+0)
0C	1	00...7F	FM Depth	-64...+63	40(+0)
0D	1	00...7F	Mixer Noise Level	0...127	0
0E	1	00...05	VCF Filter Type	LPF-24dB(0),LFP-18dB(1), LPF-12dB(2),BPF(3),HPF-12dB(4), BEF(5)	00(LP-24dB)
0F	1	00...7F	VCF Filter Cutoff	0...127	64(100)
10	1	0D...7F	VCF Filter Resonance	-12(0D)...0(19)...+102(7F)	19(+0)
11	2	00...FF	FilterEG Depth	-128...+127	A0(+32)
13	1	00...7F	VC01/2 Balance	-64...0...+63	40(+0)
14	1	00...7F	Volume	0...127	64(100)
15	1	00...7F	Pan	CENTER(0),L63...C...R63(1...64...127)	40(64)
16	1	00...7F	Effect Send	0...127	0
17	1	00...7F	Effect parameter	Consultare Effect Type List <Table 2-4>	0

TOTAL SIZE 18

mm = 00 ~ 7F : User Voice Scene-1 No.1 ~ User Voice Scene-1 No.128

<1-6>

Tabella MIDI Bulk Dump Parameter (AN200 Current Scene-2)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
10 31 00	2	00...FF	LFO1 Speed	1(0)...256(FF)	53(84)
02	1	00...7F	AmpEG Attack Time	0...127	0
03	1	00...7F	AmpEG Decay Time	0...127	40(64)
04	1	00...7F	AmpEG Sustain Level	0...127	7F(127)
05	1	00...7F	AmpEG Release Time	0...127	24(36)
06	1	00...7F	FilterEG Attack Time	0...127	0
07	1	00...7F	FilterEG Decay Time	0...127	40(64)
08	1	00...7F	FilterEG Sustain Level	0...127	7F(127)
09	1	00...7F	FilterEG Release Time	0...127	55(85)
0A	1	00...7F	Portamento Time	0...127	2C(44)
0B	1	00...7F	Sync Pitch	-64...+63	40(+0)
0C	1	00...7F	FM Depth	-64...+63	40(+0)
0D	1	00...7F	Mixer Noise Level	0...127	0
0E	1	00...05	VCF Filter Type	LPF-24dB(0),LFP-18dB(1), LPF-12dB(2),BPF(3),HPF-12dB(4), BEF(5)	00(LP-24dB)
0F	1	00...7F	VCF Filter Cutoff	0...127	64(100)
10	1	0D...7F	VCF Filter Resonance	-12(0D)...0(19)...+102(7F)	19(+0)
11	2	00...FF	FilterEG Depth	-128...+127	A0(+32)
13	1	00...7F	VC01/2 Balance	-64...0...+63	40(+0)
14	1	00...7F	Volume	0...127	64(100)
15	1	00...7F	Pan	CENTER(0),L63...C...R63(1...64...127)	40(64)
16	1	00...7F	Effect Send	0...127	0
17	1	00...7F	Effect parameter	Consultare Effect Type List <Table 2-4>	0

TOTAL SIZE 18

mm = 00 ~ 7F : User Voice Scene-2 No.1 ~ User Voice Scene-2 No.128

<1-7>

Tabella MIDI Bulk Dump Parameter (Current Step Seq)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
10 0e 00	1	04,06,07	Step Seq Base Unit	1/8(4)...1/12(6)...1/16(7)	07(1/16)
01	1	08,0C,10	Step Seq Length	8step(8),12step(C),16steps(10)	10
02	1		NON usato		--
03	1		NON usato		--
04	1		NON usato		--
05	1		NON usato		--
06	1	00...7F	Step Seq Note No 1	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
07	1	00...7F	Step Seq Note No 2	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
08	1	00...7F	Step Seq Note No 3	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
09	1	00...7F	Step Seq Note No 4	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
0A	1	00...7F	Step Seq Note No 5	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
0B	1	00...7F	Step Seq Note No 6	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
0C	1	00...7F	Step Seq Note No 7	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
0D	1	00...7F	Step Seq Note No 8	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
0E	1	00...7F	Step Seq Note No 9	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
0F	1	00...7F	Step Seq Note No 10	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
10	1	00...7F	Step Seq Note No 11	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
11	1	00...7F	Step Seq Note No 12	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
12	1	00...7F	Step Seq Note No 13	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
13	1	00...7F	Step Seq Note No 14	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
14	1	00...7F	Step Seq Note No 15	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
15	1	00...7F	Step Seq Note No 16	C-2(0)...G8(7F)	C3(3C)
16	1	00...7F	Step Seq Velocity 1	rest(0),1...127	100(64)
17	1	00...7F	Step Seq Velocity 2	rest(0),1...127	100(64)
18	1	00...7F	Step Seq Velocity 3	rest(0),1...127	100(64)
19	1	00...7F	Step Seq Velocity 4	rest(0),1...127	100(64)
1A	1	00...7F	Step Seq Velocity 5	rest(0),1...127	100(64)
1B	1	00...7F	Step Seq Velocity 6	rest(0),1...127	100(64)
1C	1	00...7F	Step Seq Velocity 7	rest(0),1...127	100(64)
1D	1	00...7F	Step Seq Velocity 8	rest(0),1...127	100(64)
1E	1	00...7F	Step Seq Velocity 9	rest(0),1...127	100(64)
1F	1	00...7F	Step Seq Velocity 10	rest(0),1...127	100(64)
20	1	00...7F	Step Seq Velocity 11	rest(0),1...127	100(64)
21	1	00...7F	Step Seq Velocity 12	rest(0),1...127	100(64)
22	1	00...7F	Step Seq Velocity 13	rest(0),1...127	100(64)
23	1	00...7F	Step Seq Velocity 14	rest(0),1...127	100(64)
24	1	00...7F	Step Seq Velocity 15	rest(0),1...127	100(64)
25	1	00...7F	Step Seq Velocity 16	rest(0),1...127	100(64)
26	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 1		*1 94%(3C)
27	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 2		*1 94%(3C)

Appendice

Formato Dati MIDI

28	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 3		*1	94%(3C)
29	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 4		*1	94%(3C)
2A	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 5		*1	94%(3C)
2B	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 6		*1	94%(3C)
2C	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 7		*1	94%(3C)
2D	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 8		*1	94%(3C)
2E	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 9		*1	94%(3C)
2F	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 10		*1	94%(3C)
30	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 11		*1	94%(3C)
31	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 12		*1	94%(3C)
32	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 13		*1	94%(3C)
33	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 14		*1	94%(3C)
34	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 15		*1	94%(3C)
35	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 16		*1	94%(3C)
36	1		NON usato			--
37	1		NON usato			--
38	1		NON usato			--
39	1		NON usato			--
3A	1		NON usato			--
3B	1		NON usato			--
3C	1		NON usato			--
3D	1		NON usato			--
3E	1		NON usato			--
3F	1		NON usato			--
40	1		NON usato			--
41	1		NON usato			--
42	1		NON usato			--
43	1		NON usato			--
44	1		NON usato			--
45	1		NON usato			--
46	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 1	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
47	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 2	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
48	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 3	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
49	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 4	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
4A	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 5	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
4B	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 6	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
4C	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 7	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
4D	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 8	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
4E	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 9	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
4F	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 10	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
50	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 11	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
51	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 12	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
52	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 13	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
53	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 14	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
54	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 15	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
55	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 16	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2	0
56	1	00...01	Step Seq Mute 1	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
57	1	00...01	Step Seq Mute 2	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
58	1	00...01	Step Seq Mute 3	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
59	1	00...01	Step Seq Mute 4	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
5A	1	00...01	Step Seq Mute 5	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
5B	1	00...01	Step Seq Mute 6	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
5C	1	00...01	Step Seq Mute 7	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
5D	1	00...01	Step Seq Mute 8	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
5E	1	00...01	Step Seq Mute 9	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
5F	1	00...01	Step Seq Mute 10	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
60	1	00...01	Step Seq Mute 11	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
61	1	00...01	Step Seq Mute 12	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
62	1	00...01	Step Seq Mute 13	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
63	1	00...01	Step Seq Mute 14	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
64	1	00...01	Step Seq Mute 15	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)
65	1	00...01	Step Seq Mute 16	MuteOFF(0),MuteON(1)		MuteOFF(0)

TOTAL SIZE 66

*1 : MSB bit 2-0 -> bit 9-7
LSB bit 6 -0 -> bit 6-0

*2 : Dovrebbe essere trasmesso dopo l'invio di Step Seq Gate Time LSB n.

<1-8>

MIDI Bulk Dump Parameter table (User Pattern Voice)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
20 mm 00	1	20...7F	Voice Name 1	Ascii Code	I
01	1	20...7F	Voice Name 2	Ascii Code	n
02	1	20...7F	Voice Name 3	Ascii Code	I
03	1	20...7F	Voice Name 4	Ascii Code	t
04	1	20...7F	Voice Name 5	Ascii Code	
05	1	20...7F	Voice Name 6	Ascii Code	P
06	1	20...7F	Voice Name 7	Ascii Code	t
07	1	20...7F	Voice Name 8	Ascii Code	n
08	1	20...7F	Voice Name 9	Ascii Code	
09	1	20...7F	Voice Name 10	Ascii Code	
0a	1	00...16	Voice Category	--,Pf...Wv	--
0b	1		NON usato (AN1x : Scene Select)	Scene1(1):fissa	1(scene1)
0c	1	00...01	Unison Sw. (AN1x : Layer Mode)	off(0),on(1)	00(off)
0d	1		NON usato		--
0e	1		NON usato		--
0f	1	01...20	Unison Detune	1...32	6
10	2	27...F0	Common Tempo	20(14h)... 40(28h)... 240(F0h)... 300(12Ch)	8C(140)
12	1		NON usato		--
13	1		NON usato		--
14	1		NON usato		--
15	1		NON usato		--
16	1		NON usato		--

17	1		NON usato		--	
18	1		NON usato		--	
19	1		NON usato		--	
1a	1		NON usato (AN1x : Var-Ef Type)	Gutar Amp.Simulator:fisso	0d (Amp.Sim.)	
1b	1	00...02	Output Gain (AN1x : reserve)	+0dB(0), +6dB(1), +12dB(2)	00(+0dB)	
1c	2	00...64	Gutar Amp.Simulator : Dist Drive	0...100	64(100)	
1e	2	00...03	Gutar Amp.Simulator : Amp.Type	off(0) ,stack(1) ,combo(2) ,tube(3)	01(stack)	
20	2	22...3C	Gutar Amp.Simulator : LPF	1.0k~Thru	30(5.0kHz)	
22	2	00...64	Gutar Amp.Simulator : Dist Out Level	0~100	3c(60)	
24	2		NON usato		--	
26	2		NON usato		--	
28	1	04...28	3-Band EQ Low Freq	32Hz(04)...2.0kHz(28)	11(140Hz)	
29	1	34...4C	3-Band EQ Low Gain	-12dB(34)...0(40)...+12dB(76)	40(+0dB)	
2a	1	0E...36	3-Band EQ Mid Freq	100Hz(0E)...10.0kHz(36)	28(2.0kHz)	
2b	1	34...4C	3-Band EQ Mid Gain	-12dB(34)...0(40)...+12dB(4C)	40(+0dB)	
2c	1	0A...78	3-Band EQ Mid Resonance(Q)	1.0(10)...12.0(78)	0A(1.0)	
2d	1	1C...3A	3-Band EQ High Freq	500Hz(1C)...16.0kHz(3A)	34(8.0kHz)	
2e	1	34...4C	3-Band EQ High Gain	-12dB(34)...0(40)...+12dB(4C)	40(+0dB)	
2f	1		NON usato		--	
30	1		NON usato		--	
31	1		NON usato		--	
32	2		NON usato		--	
34	2		NON usato		--	
36	2		NON usato		--	
38	2		NON usato		--	
3a	2		NON usato		--	
3c	2		NON usato		--	
3e	2		NON usato		--	
40	1		NON usato		--	
41	1		NON usato		--	
42	2		NON usato		--	
44	2		NON usato		--	
46	2		NON usato		--	
48	2		NON usato		--	
4a	2		NON usato		--	
4c	2		NON usato		--	
4e	2		NON usato		--	
50	1		NON usato		--	
51	1		NON usato		--	
52	1		NON usato		--	
53	1		NON usato		--	
54	1		NON usato		--	
55	1		NON usato		--	
56	1		NON usato		--	
57	1		NON usato		--	
58	2		NON usato		--	
5a	2		NON usato		--	
5c	1	00...03	Free EG Trigger	free(0),midi in notes(1),all notes(2),seq start(3)	03(seq start)	
5d	1	00...04	Free EG Loop Type	off(0),forwardd(1),forwardd-half(2), alternate(3),alternate-half(4)	01(forward)	
5e	1	02...60	Free EG Length	1/2bar(2),1bar(3),3/2bars(4), 2bars(5),3bars(6),4bars(7),6bars(8), 8bars(9),1.0sec(0A)...8.0sec(50) ...16.0sec(60)	05(2bars)	
5f	1		NON usato		--	
60	1	00...40	Free EG Trk Param 1	off(0)...Track Level(40)	*7 00(off)	
61	1	00...01	Free EG Trk Scene Switch 1	off(0),on(1)	00(off)	
62	1	00...40	Free EG Trk Param 2	off(0)...Track Level(40)	*7 00(off)	
63	1	00...01	Free EG Trk Scene Switch 2	off(0),on(1)	00(off)	
64	1	00...40	Free EG Trk Param 3	off(0)...Track Level(40)	*7 00(off)	
65	1	00...01	Free EG Trk Scene Switch 3	off(0),on(1)	00(off)	
66	1	00...40	Free EG Trk Param 4	off(0)...Track Level(40)	*7 00(off)	
67	1	00...01	Free EG Trk Scene Switch 4	off(0),on(1)	00(off)	
68	2	00...01	Free EG Trk1 Data1 MSB	0...1	*8 1	
		00...7F	Free EG Trk1 Data1 LSB	0...127	*8 0	
6a	2	00...01	Free EG Trk1 Data2 MSB	0...1	*8 1	
		00...7F	Free EG Trk1 Data2 LSB	0...127	*8 0	
:	:	:				
03	66	2	00...01	Free EG Trk1 Data192 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk1 Data192 LSB	0...127	*8 0
03	68	2	00...01	Free EG Trk2 Data1 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk2 Data1 LSB	0...127	*8 0
03	6a	2	00...01	Free EG Trk2 Data2 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk2 Data2 LSB	0...127	*8 0
:	:	:				
06	66	2	00...01	Free EG Trk2 Data192 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk2 Data192 LSB	0...127	*8 0
06	68	2	00...01	Free EG Trk3 Data1 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk3 Data1 LSB	0...127	*8 0
06	6a	2	00...01	Free EG Trk3 Data2 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk3 Data2 LSB	0...127	*8 0
:	:	:				
09	66	2	00...01	Free EG Trk3 Data192 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk3 Data192 LSB	0...127	*8 0
09	68	2	00...01	Free EG Trk4 Data1 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk4 Data1 LSB	0...127	*8 0
09	6a	2	00...01	Free EG Trk4 Data2 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk4 Data2 LSB	0...127	*8 0
:	:	:				
0C	66	2	00...01	Free EG Trk4 Data192 MSB	0...1	*8 1
			00...7F	Free EG Trk4 Data192 LSB	0...127	*8 0
(from Here : User Voice Scene's Data)						
	1	00...02	Key Assign Mode	poly(0),mono(1),legato(2)	00(poly)	
	1	28...58	Pich Up (PB Range +)	-24(28)...+24(58)	42(+2)	

Appendice Formato Dati MIDI

1	28...58	Pich Down (PB Range -)	-24(28)...+24(58)		3E(-2)
1	00...7F	PEG Decay	0...127		0
1	00...7F	PEG Depth	-64...+63 semitoni		40(+0)
1	01...03	PEG Switch	VCO1(1),VCO2(2),both(3)		03(both)
1	00...01	Portamento Mode	normal(0),sustain-key(1)	*9	00(normal)
			full-time(0),fingered(1)	*10	
1	00...7F	Portamento Time	0...127		2C(44)
1	00...01	LFO Reset Mode	off(0),key-on(1)		00(off)
1	00...14	LFO1 Wave	sine(0)...offset-s/h2(14)		00(sine)
2	00...FF	LFO1 Speed	1(0)...256(FF)		53(84)
1	00...7F	LFO1 Delay	0...127		0
2	00...FF	LFO2 Speed	1(0)...256(FF)		1F(32)
1	00...02	Sync Mode	off(0),vco1 master to slave(1), vco2 to vco1(2)		0(off)
1	00...7F	Sync Pitch	-64...+63		40(+0)
1	00...7F	Sync Pitch Depth	-64...+63		40(+0)
1	00...04	Sync Pitch Source	fisso(0),PEG(1),FEG(2),LFO1(3), LFO2(4)		00(fixed)
1	01...03	Sync Pitch Mod Switch	master(1),slave(2),both(3)		03(both)
1	00...7F	FM Depth	-64...+63		40(+0)
1	00...04	FM Source 1	fisso(0),PEG(1),FEG(2),LFO1(3), LFO2(4)		00(fixed)
1	00...07	FM Source 2	VCO2 freq(0),VCO1(1),VCO1-sub(2), PEG(3),FEG(4),LFO1(5),LFO2(6),VCO2 output(7)		00(VCO2 freq)
1	00...04	VCO1 Wave	saw(0),pulse(1),saw2(2),mix(3)	*11	00(saw)
	00...06	VCO1 Wave	multi-saw(4) saw(0),pulse(1),inner1(2), inner2(3),inner3(4),square(5),noise(6)	*12	
1	00...7F	VCO1 Pitch Coarse	-64...+63 semitoni		40(+0)
1	0E...72	VCO1 Pitch Fine	-50...+50 cent		40(+0)
1	00...7F	VCO1 Edge	0...127		64(100)
1	00...7F	VCO1 Pulse Width	0%(0)...50%(40)...99%(7F)	*15	40(50%)
1	00...7F	VCO1 Mix	0...127	*16	
1	00...7F	VCO1 PWM Depth	-64...+63	*15	40(+0)
1	00...7F	Detune	0...127	*16	
1	00...07	VCO1 PWM Source	fisso(0),PEG(1),FEG(2), LFO1(3),LFO2(4),LFO2-phase(5), LFO2-fast(6),VCO2(7)	*15	04(LFO2)
2	01...FF	VCO1 Pitch Mod Depth	-127...+127		80(+0)
1	00...05	VCO2 Wave	saw(0),pulse(1),saw2(2),mix(3) triangle(4),sine(5)		00(saw)
1	00...7F	VCO2 Pitch Coarse	-64...+63 semitone		40(+0)
1	0E...72	VCO2 Pitch Fine	-50(0E)...+50 cent(72)		40(+0)
1	00...7F	VCO2 Edge	0...127	*17	7F(127)
1	00...7F	VCO2 Pulse Width	0%(0)...50%(40)...99%(7F)	*17	40(50%)
1	00...7F	VCO2 PWM Depth	-64...+63	*17	40(+0)
1	00...7F	VCO2 X-MOD Depth	-64...+63	*18	
1	00...07	VCO2 PWM Source	fisso(0),PEG(1),FEG(2), LFO1(3),LFO2(4),LFO2-phase(5), LFO2-fast(6),VCO1(7)	*17	04(LFO2)
	00...04	VCO2 X-MOD Source	fisso(0),PEG(1),FEG(2), LFO1(3),LFO2(4)	*18	
2	01...FF	VCO2 Pitch Mod Depth	-127...+127		80(+0)
1	00...7F	Mixer VCO1 Level	0...127		7F(127)
1	00...7F	Mixer VCO2 Level	0...127		0
1	00...7F	Mixer Ring Mod Level	0...127		0
1	00...7F	Mixer Noise Level	0...127		0
1	00...7F	FilterEG Attack Time	0...127		0
1	00...7F	FilterEG Decay Time	0...127		40(64)
1	00...7F	FilterEG Sustain Level	0...127		7F(127)
1	00...7F	FilterEG Release Time	0...127		55(85)
1	00...7F	HPF Cutoff Freq	0(thru)...127		00(thru)
1	00...05	VCF Filter Type	LPF-24dB(0),LFP-18dB(1), LPF-12dB(2),BPF(3),HPF-12dB(4), BEF(5)		00(LPF-24dB)
1	00...7F	VCF Filter Cutoff	0...127		64(100)
1	0D...7F	VCF Filter Resonance	-12(0D)...0(19)...+102(7F)		19(+0)
2	00...FF	FilterEG Depth	-128...+127		A0(+32)
1	00...7F	FillrEG Velocity Sens	-64...+63		40(+0)
1	20...7F	VCF Keyboard Track	-32...+63		40(+0)
1	00...7F	VCF Filter Mod Depth	-64...+63		40(+0)
1	00...7F	AmpEG Attack Time	0...127		0
1	00...7F	AmpEG Decay Time	0...127		40(64)
1	00...7F	AmpEG Sustain Level	0...127		7F(127)
1	00...7F	AmpEG Release Time	0...127		24(36)
1	00...7F	VCA Feedback Level	0...127		0
1	00...7F	VCA Volume	0...127		69(105)
1	00...7F	AmpEG Velocity Sens	-64...+63		40(+0)
1	00...7F	VCA Amp Mod Depth	-64...+63		40(+0)
1	01...7F	Guitar Amp.Simulator Dry/Wet	D63>W(1)...D=W(40)...D<W63(7F)		01(D63>W)
1	00...00	Distortion Switch	0(off),1(on)		1(on)
1	00...72	Ctrl Matrix Source1	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 1	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 1	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source2	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 2	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 2	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source3	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 3	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 3	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source4	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 4	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 4	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source5	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 5	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 5	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source6	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)

1	00...2E	Ctrl Matrix Param 6	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 6	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source7	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 7	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 7	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source8	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 8	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 8	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source9	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 9	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 9	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source10	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 10	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 10	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source11	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 11	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 11	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source12	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 12	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 12	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source13	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 13	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 13	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source14	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 14	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 14	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1	00...72	Ctrl Matrix Source15	off(0)...Assign Knob8(72)	*14,19	0(off)
1	00...2E	Ctrl Matrix Param 15	off...PEG Attack(2E)	*14	0(off)
1	00...7F	Ctrl Matrix Depth 15	Dipende da Ctrl Matrix Param	*14	40(+0)
1		NON usato		--	--
1		NON usato		--	--
1		NON usato		--	--
1		NON usato		--	--
1	3E...42	Oct Shift	-2(3E), 0(40),+2(42)		40(+0)
1	00...7F	PEG Attack	0...127		0
1	00...14	LFO2 Wave	sine(0)...offset-s/h2(14)		05(triangle)
1	00...0F	LFO Assign Group	VCO1(bit3),VCO2(bit2),VCA(bit1), VCF(bit0)		00(LFO1 to All)
1	01..03	FM Algorithm	entrambi (1),master(2),slave(3)	*13	03(slave)
(from Here : User Voice StepSEQ's Data)					
1	04,06,07	Step Seq Base Unit	1/8(4)...1/12(6)...1/16(7)		07(1/16)
1	08,0C,10	Step Seq Length	8step(8),12step(C),16steps(10)		10
1	00...03	NON usato			--
1		NON usato			--
1		NON usato			--
1		NON usato			--
1	00...7F	Step Seq Note No 1	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 2	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 3	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 4	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 5	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 6	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 7	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 8	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 9	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 10	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 11	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 12	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 13	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 14	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 15	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Note No 16	C-2(0)...G8(7F)		C3(3C)
1	00...7F	Step Seq Velocity 1	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 2	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 3	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 4	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 5	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 6	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 7	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 8	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 9	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 10	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 11	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 12	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 13	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 14	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 15	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Velocity 16	rest(0),1...127		100(64)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 1		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 2		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 3		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 4		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 5		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 6		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 7		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 8		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 9		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 10		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 11		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 12		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 13		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 14		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 15		*20	94%(3C)
1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 16		*20	94%(3C)
1		NON usato			--
1		NON usato			--

Appendice

Formato Dati MIDI

1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1		NON usato		--
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 1	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 2	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 3	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 4	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 5	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 6	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 7	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 8	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 9	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 10	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 11	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 12	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 13	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 14	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 15	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 16	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*20 0
1	00...01	Step Seq Mute 1	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 2	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 3	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 4	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 5	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 6	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 7	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 8	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 9	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 10	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 11	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 12	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 13	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 14	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 15	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
1	00...01	Step Seq Mute 16	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)

TOTAL SIZE 748

mm = 00 ~ 7F : User Voice No.1 ~ User Voice No.128

- *1 : vedere altra tabella (Arpeggio Type List)
- *2 : vedere altra tabella(Ctrl Matrix Parameter List)
- *3 : disponibile solo se Step Seq è selezionato e Kbd Mode='ptn-sel&norm' o 'ptn-sel¬e-shift'
- *4 : solo se è selezionato Arpeggio
- *5 : solo se è selezionato Step Seq
- *6 : tranne *3
- *7 : vedere altra tabella (Free EG Track Paramter List)
- *8 : solo Bulk Dump (non ricevuto come parameter change)
- *9 : Key Assign Mode = poly
- *10 : Key Assign Mode = mono,legato
- *11 : Oscillator Sync Mode = off
- *12 : Oscillator Sync Mode = on ('VCO1 master to slave' or 'VCO2 to VC1')
- *13 : Oscillator Sync Mode = 'VCO1 master to slave'
- *14 : Vedere altra tabella (Ctrl Matrix Paramter List)
- *15 : VCO1 Wave non è MultiSaw.
- *16 : VCO1 Wave è MultiSaw.
- *17 : VCO2 Wave non è Triangle o Sine.
- *18 : VCO1 Wave è Triangle o Sine.
- *19 : CC# 3,5,7,8,9,10,15,16,18,19,22,28,29,31,34,35,39,48,49,50,51,57,59,68,71,72,73,74,75,80,81,82,83,88,89,MW~AC8 non sono impostabili.
- *20 : MSB bit 2-0 -> bit 9-7
LSB bit 6-0 -> bit 6-0

<1-9>

MIDI Bulk Dump Parameter table (User Pattern Voice additional)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Prameter Name	Descrizione	Default
22 00	1	0...7F	Scene Control Param	0...127	0
01	1	0...7F	VCO1/2 Balance	-64...0...+63	40(+0)

TOTAL SIZE 2

mm = 00 ~ 7F : User Voice Add No.1 ~ User Voice Add No.128

- * Questo Bulk Dump dovrebbe essere trasmesso dopo l'invio di User Voice Bulk (20 mm 00).

<1-10>

MIDI Bulk Dump Parameter table (User Pattern Voice Scene-1)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
40 mm 00	2	00...FF	LFO1 Speed	1(0)...256(FF)	53(84)
02	1	00...7F	AmpEG Attack Time	0...127	0
03	1	00...7F	AmpEG Decay Time	0...127	40(64)
04	1	00...7F	AmpEG Sustain Level	0...127	7F(127)
05	1	00...7F	AmpEG Release Time	0...127	24(36)
06	1	00...7F	FilterEG Attack Time	0...127	0
07	1	00...7F	FilterEG Decay Time	0...127	40(64)
08	1	00...7F	FilterEG Sustain Level	0...127	7F(127)
09	1	00...7F	FilterEG Release Time	0...127	55(85)
0A	1	00...7F	Portamento Time	0...127	2C(44)
0B	1	00...7F	Sync Pitch	-64...+63	40(+0)
0C	1	00...7F	FM Depth	-64...+63	40(+0)
0D	1	00...7F	Mixer Noise Level	0...127	0
0E	1	00...05	VCF Filter Type	LPF-24dB(0),LFP-18dB(1), LPF-12dB(2),BPF(3),HPF-12dB(4), BEF(5)	00(LPF-24dB)
0F	1	00...7F	VCF Filter Cutoff	0...127	64(100)
10	1	0D...7F	VCF Filter Resonance	-12(0D)...0(19)...+102(7F)	19(+0)
11	2	00...FF	FilterEG Depth	-128...+127	A0(+32)
13	1	00...7F	VC01/2 Balance	-64...0...+63	40(+0)
14	1	00...7F	Volume	0...127	64(100)
15	1	00...7F	Pan	CENTER(0),L63...C...R63(1...64...127)	40(64)
16	1	00...7F	Effect Send	0...127	0
17	1	00...7F	Effect parameter	Consultare Effect Type List <Table 2-4>	0

TOTAL SIZE 18

mm = 00 ~ 7F : User Voice Scene-1 No.1 ~ User Voice Scene-1 No.128

<1-11>

MIDI Bulk Dump Parameter table (User Pattern Voice Scene-2)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
41 mm 00	2	00...FF	LFO1 Speed	1(0)...256(FF)	53(84)
02	1	00...7F	AmpEG Attack Time	0...127	0
03	1	00...7F	AmpEG Decay Time	0...127	40(64)
04	1	00...7F	AmpEG Sustain Level	0...127	7F(127)
05	1	00...7F	AmpEG Release Time	0...127	24(36)
06	1	00...7F	FilterEG Attack Time	0...127	0
07	1	00...7F	FilterEG Decay Time	0...127	40(64)
08	1	00...7F	FilterEG Sustain Level	0...127	7F(127)
09	1	00...7F	FilterEG Release Time	0...127	55(85)
0A	1	00...7F	Portamento Time	0...127	2C(44)
0B	1	00...7F	Sync Pitch	-64...+63	40(+0)
0C	1	00...7F	FM Depth	-64...+63	40(+0)
0D	1	00...7F	Mixer Noise Level	0...127	0
0E	1	00...05	VCF Filter Type	LPF-24dB(0),LFP-18dB(1), LPF-12dB(2),BPF(3),HPF-12dB(4), BEF(5)	00(LPF-24dB)
0F	1	00...7F	VCF Filter Cutoff	0...127	64(100)
10	1	0D...7F	VCF Filter Resonance	-12(0D)...0(19)...+102(7F)	19(+0)
11	2	00...FF	FilterEG Depth	-128...+127	A0(+32)
13	1	00...7F	VC01/2 Balance	-64...0...+63	40(+0)
14	1	00...7F	Volume	0...127	64(100)
15	1	00...7F	Pan	CENTER(0),L63...C...R63(1...64...127)	40(64)
16	1	00...7F	Effect Send	0...127	0
17	1	00...7F	Effect parameter	Consultare Effect Type List <Table 2-4>	0

TOTAL SIZE 18

mm = 00 ~ 7F : User Voice Scene-2 No.1 ~ User Voice Scene-2 No.128

* Questo Bulk Dump dovrebbe essere trasmesso dopo l'invio di User Voice Bulk (20 mm 00).

Appendice

Formato Dati MIDI

<1-12>

AN200 Control Matrix & Free EG Track Parameter List

Nome Parametro		Ctrl Matrix : Parametro	Ctrl Matrix : Metodo Calc.	Ctrl Matrix : Source						Free EG : Trk Param
Gruppo	Nome Param.	Valore dati	Moltipli (Mul). o Somma (Add)*1	CC AT	Range Dati	Vel KeyRnd	Range Dati	KeyTrk	Range Dati	Valore Dati
---	off	0	---	---	---	---	---	---	---	0
---	Total Tune	1	add	x	---	O	(-64) - (+63)	x	---	---
	Pitch Up	2	add	O	(-24) - (+24)	x	---	x	---	---
	Pitch Down	3	add	O	(-24) - (+24)	x	---	x	---	---
PEG	PEG Decay	4	add *2	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	1
	PEG Depth	5	mul	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	2
	PEG Switch	6	---	x	---	x	---	x	---	3
	Portmnt Time	6	add	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	4
LFO	LFO1 Wave	7	---	x	---	x	---	x	---	5
	LFO1 Speed	8	add	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	6
	LFO1 Delay	8	add	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	7
	LFO2 Speed	9	add	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	8
SYNC	Sync Mode	10	add	x	---	x	---	x	---	9
	Sync Pitch	11	mul	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-32) - (+32)	10
	SyncPit Dp	11	---	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	11
	Sync Pitch Src	12	---	x	---	x	---	x	---	12
	Sync Pmod Sw	13	---	x	---	x	---	x	---	13
FM	FM Depth	12	mul	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	14
	FM Source1	15	---	x	---	x	---	x	---	15
	FM Source2	16	---	x	---	x	---	x	---	16
VCO1	VCO1 Wave	13	add	x	---	x	---	x	---	17
	VCO1 Pitch	14	add	x	---	x	---	O	(-64) - (+63)	18
	VCO1 Fine	15	add	x	---	x	---	O	(-64) - (+63)	19
	VCO1 Edge	16	add	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	20
	PW1/Mix	17	add	O	(-64) - (+63)	x	---	x	---	21
	PWM1/Detune	18	mul	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	22
	PWM1 Src	23	---	x	---	x	---	x	---	23
(LFO)	VCO1 Pmod Dp	18	add	O	(-63) - (+63)	x	---	x	---	24
VCO2	VCO2 Wave	19	add	x	---	x	---	x	---	25
	VCO2 Pitch	20	add	x	---	x	---	O	(-64) - (+63)	26
	VCO2 Fine	21	add	x	---	x	---	O	(-64) - (+63)	27
	VCO2 Edge	22	add	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	28
	PW2	23	add	O	(-64) - (+63)	x	---	x	---	29
	PWM2/Xmod Dp	24	mul	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	30
	PWM2/Xmod Src	31	---	x	---	x	---	x	---	31
(LFO)	VCO2 Pmod Dp	24	add	O	(-63) - (+63)	x	---	x	---	32
MIXER	VCO1 Lvl	25	mul	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	33
	VCO2 Lvl	26	mul	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	34
	Ring Mod Lvl	27	mul	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	35
	Noise Lvl	28	mul	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	36
VCF	FEG Attack	29	add *2	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	37
	FEG Decay	30	add *2	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	38
	FEG Sustain	31	add	O	(-64) - (+63)	x	---	x	---	39
	FEG Release	32	add *2	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	40
	HPF Cutoff	33	add	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	41
	VCF Type	34	---	x	---	x	---	x	---	42
	VCF Cutoff	35	add	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	(x)	VCF KeyTrk	43
	Resonance	36	add	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	44
	FEG Depth	36	mul	O	(-64) - (+63)	(Vel x) KeyRnd	FEG VelSns (-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	45
	FEG Vel Sens	46	---	x	---	x	---	x	---	46
	VCF Key Trk	47	---	x	---	x	---	x	---	47
(LFO)	VCF FMod Dp	37	add	O	(-64) - (+63)	x	---	x	---	48
VCA	AEG Attack	38	add *2	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	49
	AEG Decay	39	add *2	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	50
	AEG Sustain	40	add	O	(-64) - (+63)	x	---	x	---	51
	AEG Release	41	add *2	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	52
(MIXER)	VCA F.B.	42	---	O	(-64) - (+63)	x	---	x	---	53
	VCA Volume	43	mul	O	(-64) - (+63)	(Vel x) KeyRnd	AEG VelSns (-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	54
	AEG Vel Sns	55	---	x	---	x	---	x	---	55
(LFO)	VCA Mod Dp	44	add	O	(-64) - (+63)	x	---	x	---	56
Dist.	Dry/Wet	45	---	O	(-64) - (+63)	x	---	x	---	---
PLG-AN	PEG Attack	46	add *2	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	O	(-64) - (+63)	57
	LFO2 Wave	58	---	x	---	x	---	x	---	58
	FM Algorithm	59	---	x	---	x	---	x	---	59
AN200	VCO 1/2 Balance	60	---	x	---	x	---	x	---	60
	Effect Param	61	---	x	---	x	---	x	---	61
	Effect Wet Level	62	---	x	---	x	---	x	---	62
	Track Pan	63	---	x	---	x	---	x	---	63
	Track Level	64	---	x	---	x	---	x	---	64

*1. L'effetto del controller sul parametro può essere aggiunto o moltiplicato, come indicato. Inoltre, quando allo stesso parametro vengono assegnati e applicati simultaneamente controller differenti, l'effetto dei controller sul valore del parametro segue sempre la stessa regola (somma o moltiplicazione).

*2. Per questi parametri, i valori positivi diminuiscono il tempo, rendendo più veloce il parametro EG rate.

<2-1>

Rhythm Track Parameter Base Address

MODEL ID = 6D

Parametro	Address			Descrizione
	(H)	(M)	(L)	
System	00	00	00	System
Current Effects	02	01	00	Cuttnet Effect
Current Multi Part	08	00	00	Rhythm Track 1 Part Parameter
	:	:	:	:
	02	00		Rhythm Track 3 Part Parameter
	08	00		Synth Track Part Parameter
Current Rhythm StepSeq	10	00	00	Current Rhythm Trk1 Step Seq
	:	:	:	:
	02	00		Current Rhythm Trk3 Step Seq
User Pattern Rhythm Step Seq	20	00	00	User Pattern Rhythm Trk1 Step Seq 1
	:	:	:	:
	7f	00		User Pattern Rhythm Trk1 Step Seq 128
	21	00	00	User Pattern Rhythm Trk2 Step Seq 1
	:	:	:	:
	7f	00		User Pattern Rhythm Trk2 Step Seq 128
	22	00	00	User Pattern Rhythm Trk3 Step Seq 1
	:	:	:	:
	7f	00		User Pattern Rhythm Trk3 Step Seq 128
User Pattern Effect	30	00	00	User Pattern Effect 1
	:	:	:	:
	7f	00		User Pattern Effect 128
User Pattern Multi Part	40	00	00	Rhythm Trk 1 User Pattern Part 1
	:	:	:	:
	7f	00		Rhythm Trk 1 User Pattern Part 128
	41	00	00	Rhythm Trk 2 User Pattern Part 1
	:	:	:	:
	7f	00		Rhythm Trk 2 User Pattern Part 128
	42	00	00	Rhythm Trk 3 User Pattern Part 1
	:	:	:	:
	7f	00		Rhythm Trk 3 User Pattern Part 128
	48	00	00	Synth Track User Pattern Part 1
	:	:	:	:
	7f	00		Synth Track User Pattern Part 128
User Song	60	00	00	Song1 measure1
	:	:	:	:
	7f	00		Song1 measure128
	:	:	:	:
	69	00	00	Song10 measure1
	:	:	:	:
	7f	00		Song10 measure128
	70	00	00	Song1 measure129
	:	:	:	:
	7f	00		Song1 measure256
	:	:	:	:
	79	00	00	Song10 measure129
	:	:	:	:
	7f	00		Song10 measure256

<2-2>

MIDI Parameter Change table (SYSTEM)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default (H)
00 00 00	4		(Riservato)		--
04	1		(Riservato)		--
05			(NON usato)		--
06	1		(Riservato)		--
07	2	01...C8	Play Effect Gate Time	1%(1)...200%(C8)	64(100%)
09	1	00...03	Step Seq Loop Type alternateB(3)	forward(0),backward(1),alternateA(2), forward(3)	00(forward)
TOTAL SIZE 09					

<2-3>

MIDI Parameter Change table (CURRENT EFFECT)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default (H)
02 01 00	1	00 - 03	EFFECT TYPE MSB	refer to Effect Type List <Table 2-4>	00
01	1	00 - 02	EFFECT TYPE LSB	refer to Effect Type List <Table 2-4>	00
02	1	00 - 7F	EFFECT PARAMETER	refer to Effect Type List <Table 2-4>	00
TOTAL SIZE 3					

Appendice

Formato Dati MIDI

<2-4>

Effect Type List

Type MSB	Type LSB			
	00	01	02	03
00	Delay1(mono)	Delay2(stereo)	Delay3(cross)	Reverb
01	Flanger1	Flanger2	Chorus	--
02	Phaser1	Phaser2	Phaser3	--
03	AmpSim1	AmpSim2	AmpSim3	--

<2-4-1>

Effect type	Control Paramater	Value	
Delay 1 (mono)	Tempo Sync Resolution	0 - 127	
Delay 2 (stereo)	Tempo Sync Resolution	0 - 127	
Delay 3 (cross)	Tempo Sync Resolution	0 - 127	
Reverb	Reverb Time	0 - 127	0.3 s - 16.0 s
Flanger 1	LFO Speed	0 - 127	0.00Hz - 39.7Hz
Flanger 2	LFO Speed	0 - 127	0.00Hz - 39.7Hz
Chorus	LFO Speed	0 - 127	0.00Hz - 39.7Hz
Phaser 1	LFO Speed	0 - 127	0.00Hz - 39.7Hz
Phaser 2	LFO Speed	0 - 127	0.00Hz - 39.7Hz
Phaser 3	LFO Speed	0 - 127	0.00Hz - 39.7Hz
AmpSim 1	Drive	0 - 127	
AmpSim 2	Drive	0 - 127	
AmpSim 3	Drive	0 - 127	

table#1

LFO Frequency

Data	Value	Data	Value	Data	Value	Data	Value
0	0.00	32	1.34	64	0.69	96	8.41
1	0.04	33	1.38	65	2.77	97	8.74
2	0.08	34	1.43	66	2.86	98	9.08
3	0.12	35	1.47	67	2.94	99	9.42
4	0.16	36	1.51	68	3.02	100	9.75
5	0.21	37	1.55	69	3.11	101	10.0
6	0.25	38	1.59	70	3.19	102	10.7
7	0.29	39	1.64	71	3.28	103	11.4
8	0.33	40	1.68	72	3.36	104	12.1
9	0.37	41	1.72	73	3.44	105	12.7
10	0.42	42	1.76	74	3.53	106	13.4
11	0.46	43	1.80	75	3.61	107	14.1
12	0.50	44	1.85	76	3.70	108	14.8
13	0.54	45	1.89	77	3.86	109	15.4
14	0.58	46	1.93	78	4.03	110	16.1
15	0.63	47	1.97	79	4.20	111	16.8
16	0.67	48	2.01	80	4.37	112	17.5
17	0.71	49	2.06	81	4.54	113	18.1
18	0.75	50	2.10	82	4.71	114	19.5
19	0.79	51	2.14	83	4.87	115	20.8
20	0.84	52	2.18	84	5.04	116	22.2
21	0.88	53	2.22	85	5.21	117	23.5
22	0.92	54	2.27	86	5.38	118	24.8
23	0.96	55	2.31	87	5.55	119	26.2
24	1.00	56	2.35	88	5.72	120	27.5
25	1.05	57	2.39	89	6.05	121	28.9
26	1.09	58	2.43	90	6.39	122	30.2
27	1.13	59	2.48	91	6.72	123	31.6
28	1.17	60	2.52	92	7.06	124	32.9
29	1.22	61	2.56	93	7.40	125	34.3
30	1.26	62	2.60	94	7.73	126	37.0
31	1.30	63	2.65	95	8.07	127	39.7

table#2

Reverb time

Data	Value	Data	Value
0,1	0.3	64,65	3.5
2,3	0.4	66,67	3.6
4,5	0.5	68,69	3.7
6,7	0.6	70,71	3.8
8,9	0.7	72,73	3.9
10,11	0.8	74,75	4.0
12,13	0.9	76,77	4.1
14,15	1.0	78,79	4.2
16,17	1.1	80,81	4.3
18,19	1.2	82,83	4.4
20,21	1.3	84,85	4.5
22,23	1.4	86,87	4.6
24,25	1.5	88,89	4.7
26,27	1.6	90,91	4.8
28,29	1.7	92,93	4.9
30,31	1.8	94,95	5.0
32,33	1.9	96,97	5.5
34,35	2.0	98,99	6.0
36,37	2.1	100,101	6.5
38,39	2.2	102,103	7.0
40,41	2.3	104,105	7.5
42,43	2.4	106,107	8.0
44,45	2.5	108,109	8.5
46,47	2.6	110,111	9.0
48,49	2.7	112,113	9.5
50,51	2.8	114,115	10.0
52,53	2.9	116,117	11.0
54,55	3.0	118,119	12.0
56,57	3.1	120,121	13.0
58,59	3.2	122,123	14.0
60,61	3.3	124,125	15.0
62,63	3.4	126,127	16.0

table#3

Tempo resolution

Data	Value
0~7	1/32
8~15	1/24
16~23	1/16
24~31	1/12
32~39	3/32
40~47	1/8
48~55	1/6
56~63	3/16
64~71	1/4
72~79	1/3
80~95	3/8
96~127	1/2

<2-5>

MIDI Parameter Change table (User Voice EFFECT)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default (H)
30 nn 00	1	00 - 03	EFFECT TYPE MSB	consultare Effect Type List <Table 2-4>	00
01	1	00 - 02	EFFECT TYPE LSB	consultare Effect Type List <Table 2-4>	00
02	1	00 - 7F	EFFECT PARAMETER	consultare Effect Type List <Table 2-4>	00
TOTAL SIZE 3					

nn = Pattern Number

<2-6>

MIDI Parameter Change table (MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default (H)
08 pp 00	1		(Riservato)		--
01	1		(Riservato)		--
02	1		(Riservato)		--
03	1		(Riservato)		--
04	1		(Riservato)		--
05	1	00 - 7F	VOLUME	0 - 127	64
06	1	00 - 7F	PAN	CENTER/RANDOM (*1) (0),L63...C...R63(1...64...127)	40
07	1	00 - 7F	EFFECT1 SEND	0 - 127	00
08	1		(Riservato)		--
09	1		(Riservato)		--
0A	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY (*2)	-64 - +63	40
0B	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE (*2)	-64 - +63	40
0C	1		(Riservato)		--
0D	1		(Riservato)		--
0E	1		(Riservato)		--
TOTAL SIZE 0F					

pp = Part Number (00 - 02 : Rhythm Track 1 - 3, 08 : Synth Track)

*1 CENTER when pp = 08(Synth Track), RANDOM when pp = 0,1,2(Rhythm Track)

*2 riservato se pp = 08(Synth Track)

<2-7>

Tabella MIDI Parameter Change (User Voice MULTI PART)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default (H)
4p nn 00	1		(Riservato)		--
01	1		(Riservato)		--
02	1		(Riservato)		--
03	1		(Riservato)		--
04	1		(Riservato)		--
05	1	00 - 7F	VOLUME	0 - 127	64
06	1	00 - 7F	PAN	CENTER/RANDOM (*1) (0),L63...C...R63(1...64...127)	40
07	1	00 - 7F	EFFECT1 SEND	0 - 127	00
08	1		(Riservato)		28
09	1		(Riservato)		00
0A	1	00 - 7F	FILTER CUTOFF FREQUENCY (*2)	-64 - +63	40
0B	1	00 - 7F	FILTER RESONANCE (*2)	-64 - +63	40
0C	1		(Riservato)		--
0D	1		(Riservato)		--
0E	1		(Riservato)		--
TOTAL SIZE 0F					

nn = Pattern Number

p = Part Number (0 - 2 : Rhythm Track 1 - 3, 8 : Synth Track)

*1 CENTER when pp = 08(Synth Track), RANDOM when pp = 0,1,2(Rhythm Track)

*2 reserved when pp = 08(Synth Track)

<2-8>

Tabella MIDI Parameter Change (Rhythm Track Current Step Seq Pattern)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Parameter Name	Descrizione	Default
10 0p 00	1		NON usato		--
01	1		NON usato		--
02	1		NON usato		--
03	1		NON usato		--
04	1		NON usato		--
05	1		NON usato		--
06	1	00...78	Step Seq Inst 1	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
07	1	00...78	Step Seq Inst 2	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
08	1	00...78	Step Seq Inst 3	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
09	1	00...78	Step Seq Inst 4	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
0A	1	00...78	Step Seq Inst 5	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
0B	1	00...78	Step Seq Inst 6	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
0C	1	00...78	Step Seq Inst 7	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
0D	1	00...78	Step Seq Inst 8	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
0E	1	00...78	Step Seq Inst 9	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
0F	1	00...78	Step Seq Inst 10	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
10	1	00...78	Step Seq Inst 11	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
11	1	00...78	Step Seq Inst 12	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
12	1	00...78	Step Seq Inst 13	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
13	1	00...78	Step Seq Inst 14	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
14	1	00...78	Step Seq Inst 15	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
15	1	00...78	Step Seq Inst 16	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
16	1	00...7F	Step Seq Velocity 1	rest(0),1...127	100(64)
17	1	00...7F	Step Seq Velocity 2	rest(0),1...127	100(64)
18	1	00...7F	Step Seq Velocity 3	rest(0),1...127	100(64)

Appendice

Formato Dati MIDI

19	1	00...7F	Step Seq Velocity 4	rest(0),1...127	100(64)
1A	1	00...7F	Step Seq Velocity 5	rest(0),1...127	100(64)
1B	1	00...7F	Step Seq Velocity 6	rest(0),1...127	100(64)
1C	1	00...7F	Step Seq Velocity 7	rest(0),1...127	100(64)
1D	1	00...7F	Step Seq Velocity 8	rest(0),1...127	100(64)
1E	1	00...7F	Step Seq Velocity 9	rest(0),1...127	100(64)
1F	1	00...7F	Step Seq Velocity 10	rest(0),1...127	100(64)
20	1	00...7F	Step Seq Velocity 11	rest(0),1...127	100(64)
21	1	00...7F	Step Seq Velocity 12	rest(0),1...127	100(64)
22	1	00...7F	Step Seq Velocity 13	rest(0),1...127	100(64)
23	1	00...7F	Step Seq Velocity 14	rest(0),1...127	100(64)
24	1	00...7F	Step Seq Velocity 15	rest(0),1...127	100(64)
25	1	00...7F	Step Seq Velocity 16	rest(0),1...127	100(64)
26	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 1		*1 94%(3C)
27	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 2		*1 94%(3C)
28	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 3		*1 94%(3C)
29	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 4		*1 94%(3C)
2A	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 5		*1 94%(3C)
2B	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 6		*1 94%(3C)
2C	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 7		*1 94%(3C)
2D	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 8		*1 94%(3C)
2E	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 9		*1 94%(3C)
2F	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 10		*1 94%(3C)
30	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 11		*1 94%(3C)
31	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 12		*1 94%(3C)
32	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 13		*1 94%(3C)
33	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 14		*1 94%(3C)
34	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 15		*1 94%(3C)
35	1	00...7F	Step Seq Gate Time LSB 16		*1 94%(3C)
36	1	00...7F	Step Seq Pitch 1	0...127	0(00)
37	1	00...7F	Step Seq Pitch 2	0...127	0(00)
38	1	00...7F	Step Seq Pitch 3	0...127	0(00)
39	1	00...7F	Step Seq Pitch 4	0...127	0(00)
3A	1	00...7F	Step Seq Pitch 5	0...127	0(00)
3B	1	00...7F	Step Seq Pitch 6	0...127	0(00)
3C	1	00...7F	Step Seq Pitch 7	0...127	0(00)
3D	1	00...7F	Step Seq Pitch 8	0...127	0(00)
3E	1	00...7F	Step Seq Pitch 9	0...127	0(00)
3F	1	00...7F	Step Seq Pitch10	0...127	0(00)
40	1	00...7F	Step Seq Pitch11	0...127	0(00)
41	1	00...7F	Step Seq Pitch12	0...127	0(00)
42	1	00...7F	Step Seq Pitch13	0...127	0(00)
43	1	00...7F	Step Seq Pitch14	0...127	0(00)
44	1	00...7F	Step Seq Pitch15	0...127	0(00)
45	1	00...7F	Step Seq Pitch16	0...127	0(00)
46	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 1	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
47	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 2	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
48	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 3	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
49	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 4	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
4A	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 5	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
4B	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 6	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
4C	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 7	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
4D	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 8	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
4E	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 9	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
4F	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 10	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
50	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 11	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
51	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 12	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
52	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 13	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
53	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 14	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
54	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 15	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
55	1	00...07	Step Seq Gate Time MSB 16	1%(0)...100%(40)...200%(7F)...1600%(3FF)	*1,2 0
56	1	00...01	Step Seq Mute 1	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
57	1	00...01	Step Seq Mute 2	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
58	1	00...01	Step Seq Mute 3	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
59	1	00...01	Step Seq Mute 4	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
5A	1	00...01	Step Seq Mute 5	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
5B	1	00...01	Step Seq Mute 6	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
5C	1	00...01	Step Seq Mute 7	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
5D	1	00...01	Step Seq Mute 8	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
5E	1	00...01	Step Seq Mute 9	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
5F	1	00...01	Step Seq Mute 10	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
60	1	00...01	Step Seq Mute 11	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
61	1	00...01	Step Seq Mute 12	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
62	1	00...01	Step Seq Mute 13	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
63	1	00...01	Step Seq Mute 14	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
64	1	00...01	Step Seq Mute 15	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
65	1	00...01	Step Seq Mute 16	MuteOFF(0),MuteON(1)	MuteOFF(0)
TOTAL SIZE 66					

p = Part Number (0 - 2 : Rhythm Track 1 - 3)

*1 : MSB bit 2-0 -> bit 9-7

LSB bit 6-0 -> bit 6-0

*2 : Dovrebbe essere trasmesso dopo l'invio di Step Seq Gate Time LSB n.

<2-9>

Tabella MIDI Bulk Dump Parameter (Rhythm Track User Step Seq Pattern)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Prameter Name	Descrizione	Default
2p nn 00	1		NON usato		--
	1		NON usato		--
	1		NON usato		--
	1		NON usato		--
	1		NON usato		--
	1	00...78	Step Seq Inst 1	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10
	1	00...78	Step Seq Inst 2	Ba1C(0)...DgW7(78)	SD10

TOTAL SIZE 66

p = Part Number (0 - 2 : Rhythm Track 1 - 3)
nn = User Pattern Number (0 - 7F)

Appendice

Formato Dati MIDI

- *1 : MSB bit 2-0 -> bit 9-7
LSB bit 6 -0 -> bit 6-0
- *2 : Dovrebbe essere trasmesso dopo l'invio di Step Seq Gate Time LSB n.

<2-10>

Tabella MIDI Parameter Change User Song)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Prameter	Descrizione	Default
6s mm 00	2	00 - FF, 100-17F, 3FFE, 3FFF	PATTERN NUM	P.001-P.256, U.001-U128, End, ----	P.001
02	2	14 - 12C, 3FFF	BPM	20.0 - 300.0, ----	140.0
04	2	01-C8, FF	PLAY FX GATETIME	01-200, ----	100
06	1	00 - 03, 7F	BEAT	16, 12, 8, ----	16
07	1	32 - 53, 7F	SWING		50
08	1	28 - 58, 7F	PITCH	-24 - 24, ----	0
09	1	00 - 01, 7F	LOOP TYPE	For, bACk, ----	For
0A	1	00-0F, 7F (*1)	TRACK MUTE	oooo-____, ----	oooo

TOTAL SIZE 0B

s = song number
mm = measure (0:1st, 1:2nd... 7f:128th)

Address (H)	Size (H)	Data (H)	Prameter	Descrizione	Default
7s mm 00	2	00 - FF, 100-17F, 3FFE, 3FFF	PATTERN NUM	P.001-P.256, U.001-U128, End, ----	P.001
02	2	14 - 12C, 3FFF	BPM	20.0 - 300.0, ----	140.0
04	2	01-C8, FF	PLAY FX GATETIME	01-200, ----	100
06	1	00 - 03, 7F	BEAT	16, 12, 8, ----	16
07	1	32 - 53, 7F	SWING		50
08	1	28 - 58, 7F	PITCH	-24 - 24, ----	0
09	1	00 - 01, 7F	LOOP TYPE	For, bACk, ----	For
0A	1	00-0F, 7F (*1)	TRACK MUTE	oooo-____, ----	oooo

TOTAL SIZE 0B

s = song number
mm = measure (0:129th, 1:130th... 7f:256th)

- *1 bit 0: Synth Track, bit1: Rhythm Track 1, bit2:Rhythm Track 2, bit3:Rhythm Track 3, Track(n) è esclusa se bit(n) = 1.
- *2 BPM = ((1st & 03h) * 128 + 2nd) + ((1st & 78h)/8)/10

<3-1>

AN1x Parameter Base Address

MODEL ID = 5C (AN1x)

Parametro	Address			Descrizione
	(H)	(M)	(L)	
Current Voice	10	00	00	AN1x Current Voice Common
	10	0E	00	AN1x Current Voice Step Seq Pattern
	10	10	00	AN1x Current Voice Scene1
User Voice	11	00	00	AN1x User Voice 1
	:	:	:	:
	11	7F	00	AN1x User Voice 128

Funzione...		Trasmesso	Riconosciuto	Osservazioni
Canale base	Default cambiato	1 - 4 1 - 16	1 - 4 1 - 16	
Modo	Default Messaggi Modificato	3 X *****	3 3,4 (m=1) *1 X	
Numero della Nota:	True voice	1 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	
Velocity	Note ON Note OFF	o 9nH, v=1-127 o 9nH, v=0	o 9nH, v=1-127 X	
After Touch	di tasto di canale	X X	X 0	
Pitch Bend		X	o 0-24 semi	
Control Change	0,32 1,5,7,10 11 6,38 64,65 71-75 94 98-99 16,18,19,80-83	X O X O X O O O O	O O O O O O O O O	Bank Select Data Entry Sound Controller Effect Depth NRPN LSB,MSB Knob Control
Prog Change : True #		0 *****	o 0 - 127 0 - 127	
System Exclusive		0	0	
Common : Song Pos. : Song Sel. : Tune		0 *3 X X	0 *2 X X	
System : Clock Real Time: Commands		0 *3 0 *3	0 *4 0 *2	
Mes- :All Sound off saggi:Reset All Cntrls :Local ON/OFF ausi-:All Notes OFF liari:Active Sense :Reset		X X X X O X	o(120,126,127) o(121) X o(123-125) O X	
Note: *1 m è considerato sempre come"1", prescindendo dal suo valore. *2 se il controllo MIDI è in o in/out *3 se il controllo MIDI è out o in/out *4 se MIDI sync è "external"				

Elenco strumenti traccia Rhythm

Nota No.	Nota	Nome della Voice	Display	Descrizione
0	C -2	PulseBass C	<i>bR iC</i>	synth bassonda quadra filtrata
1	C# -2	PulseBass C#	<i>b iC °</i>	
2	D -2	PulseBass D	<i>bR i d</i>	
3	D# -2	PulseBass D#	<i>b i d °</i>	
4	E -2	PulseBass E	<i>bR iE</i>	
5	F -2	PulseBass F	<i>bR iF</i>	
6	F# -2	PulseBass F#	<i>b iF °</i>	
7	G -2	PulseBass G	<i>bR iG</i>	
8	G# -2	PulseBass G#	<i>b iG °</i>	
9	A -2	PulseBass A	<i>bR iA</i>	
10	A# -2	PulseBass A#	<i>b iA °</i>	
11	B -2	PulseBass B	<i>bR i b</i>	
12	C -1	SineBass C	<i>bR2C</i>	basso onda sinusoidale Super lenta
13	C# -1	SineBass C#	<i>b2C °</i>	
14	D -1	SineBass D	<i>bR2 d</i>	
15	D# -1	SineBass D#	<i>b2 d °</i>	
16	E -1	SineBass E	<i>bR2E</i>	
17	F -1	SineBass F	<i>bR2F</i>	
18	F# -1	SineBass F#	<i>b2F °</i>	
19	G -1	SineBass G	<i>bR2G</i>	
20	G# -1	SineBass G#	<i>b2G °</i>	
21	A -1	SineBass A	<i>bR2A</i>	
22	A# -1	SineBass A#	<i>b2A °</i>	
23	B -1	SineBass B	<i>bR2b</i>	
24	C 0	PickBass C	<i>bR3C</i>	basso "pick"
25	C# 0	PickBass C#	<i>b3C °</i>	
26	D 0	PickBass D	<i>bR3 d</i>	
27	D# 0	PickBass D#	<i>b3 d °</i>	
28	E 0	PickBass E	<i>bR3E</i>	
29	F 0	PickBass F	<i>bR3F</i>	
30	F# 0	PickBass F#	<i>b3F °</i>	
31	G 0	PickBass G	<i>bR3G</i>	
32	G# 0	PickBass G#	<i>b3G °</i>	
33	A 0	PickBass A	<i>bR3A</i>	
34	A# 0	PickBass A#	<i>b3A °</i>	
35	B 0	PickBass B	<i>bR3b</i>	
36	C 1	BD Analog	<i>b d0 i</i>	colpo di boom 080
37	C# 1	BD R&B 1	<i>b d0 2</i>	Colpo 10,00,
				di cassa secco
38	D 1	BD R&B 2	<i>b d0 3</i>	Colpi
39	D# 1	BD Lo-Fi	<i>b d0 4</i>	Colpo con gate lento
40	E 1	BD Jungle	<i>b d0 5</i>	Colpo con gate stretto
41	F 1	BD Hip 1	<i>b d0 6</i>	Tonfo con colpo con fine rallentata più enfatizzata
42	F# 1	BD Hip 2	<i>b d0 7</i>	Colpo con gate con contenuto di armonici
43	G 1	BD Tech	<i>b d0 8</i>	Colpo forte di " tipo elettrico"
44	G# 1	BD Dist 1	<i>b d0 9</i>	Colpo molto distorto
45	A 1	BD Dist 2	<i>b d i0</i>	Colpo incisivo con overdrive
46	A# 1	BD Human 1	<i>b d i i</i>	Voce di batteria "Tuh"
47	B 1	BD Human 2	<i>b d i2</i>	Voce di batteria "Buh"
48	C 2	BD Elec 1	<i>b d i3</i>	Colpo Trans
49	C# 2	BD Elec 2	<i>b d i4</i>	Colpo distorto 090
50	D 2	BD Elec 3	<i>b d i5</i>	Colpo "house" 090
51	D# 2	SD Live	<i>S d0 i</i>	Rullante stretto con un leggero riverbero
52	E 2	SD R&B 1	<i>S d0 2</i>	Rullante con attacco incisivo
53	F 2	SD R&B 2	<i>S d0 3</i>	Rullante hip-hop
54	F# 2	SD Analog	<i>S d0 4</i>	Rullante analogico 080
55	G 2	SD Hip 1	<i>S d0 5</i>	Rullante allentato con effetto gate

Nota No.	Nota	Nome della Voice	Display	Descrizione
56	G# 2	SD Hip 2	<i>S d0 6</i>	Rullante lo-fi leggermente attutito
57	A 2	SD Hip 3	<i>S d0 7</i>	Rullante con gate molto evidente
58	A# 2	SD Cut	<i>S d0 8</i>	Rullante da Jungle
59	B 2	SD Dodge	<i>S d0 9</i>	Colpo veloce
60	C 3	SD Timbre	<i>S d i0</i>	Suono tipo un martello industriale
61	C# 3	SD D&B	<i>S d i i</i>	Rullante brillante
62	D 3	SD Dist	<i>S d i2</i>	090 rullante distorto
63	D# 3	SD Elec 1	<i>S d i3</i>	090 rullante house
64	E 3	SD Elec 2	<i>S d i4</i>	090 rullante stretto
65	F 3	SD Rim 1	<i>r ,i i i</i>	Forte colpo sul cerchio del rullante
66	F# 3	SD Rim 2	<i>r ,i i2</i>	Leggero colpo sul cerchio del rullante
67	G 3	HH D&B Cls	<i>HH C i</i>	Pedale del charleston
68	G# 3	HH D&B Opn	<i>HH o i</i>	Charleston aperto e chiuso
69	A 3	HH Ana Cls 1	<i>HH C 2</i>	090 charleston molto chiuso
70	A# 3	HH Ana Opn 1	<i>HH o 2</i>	080 charleston analogico aperto
71	B 3	HH Syn Cls	<i>HH C 3</i>	Charleston electric beat box (chiuso)
72	C 4	HH Syn Opn	<i>HH o 3</i>	Charleston electric beat box (aperto)
73	C# 4	HH Ana Cls 2	<i>HH C 4</i>	090 charleston house(chiuso)
74	D 4	HH Ana Cls 2	<i>HH o 4</i>	090 charleston house(aperto)
75	D# 4	Tom Dist	<i>t o i i</i>	090 tom overdriven
76	E 4	Tom Ana 1	<i>t o i2</i>	80's tom elettrico
77	F 4	Tom Ana 2	<i>t o i3</i>	090 tom house
78	F# 4	Tom Synth	<i>t o i4</i>	Resonant synthesizer zap
79	G 4	Tom Sine	<i>t o i5</i>	Tom sintetizzato high-pitched
80	G# 4	Crush Cym	<i>C C 4 i</i>	Forte piatto crash
81	A 4	Ride Cym	<i>r d C i</i>	Piatto Ride percorso sul bordo
82	A# 4	Ride Bell	<i>r d C 2</i>	Piatto Ride percorso sulla campana
83	B 4	Tambourine	<i>t i b r</i>	Tamburello percorso con il palmo della mano
84	C 5	Tabla Open	<i>t b L i</i>	Tabla aperta
85	C# 5	Tabla Mute	<i>t b L 2</i>	Tabla "muta"
86	D 5	Tabla Nah	<i>t b L 3</i>	Tabla "Nah"
87	D# 5	Udu Low	<i>u d u i</i>	Tamburo basso Udu africano
88	E 5	Udu High	<i>u d u 2</i>	Tamburo alto Udu africano
89	F 5	Udu Finger	<i>u d u 3</i>	African Udu finger
90	F# 5	Clave	<i>C L R L</i>	080 claves
91	G 5	Maracas	<i>i r C 5</i>	Latin maracas
92	G# 5	Shaker	<i>S H r r</i>	Samba shaker
93	A 5	Clap	<i>C L R P</i>	090 house clap
94	A# 5	Scratch 1	<i>S C r i</i>	scratch disco in avanti
95	B 5	Scratch 2	<i>S C r 2</i>	scratch disco all'indietro
96	C 6	Scratch 3	<i>S C r 3</i>	scratch disco avanti e indietro 1
97	C# 6	Scratch 4	<i>S C r 4</i>	scratch disco avanti e indietro 2
98	D 6	Ripper	<i>r P P r</i>	Distorsione microfonica esagerata
99	D# 6	Zap 1	<i>2 R P i</i>	Scratchy synth zap
100	E 6	Zap 2	<i>2 R P 2</i>	Hi-res laser zap
101	F 6	Rev Low	<i>r L L U</i>	Serie reverse reverb
102	F# 6	Synth Vibra	<i>S Y L b</i>	Rumore tipo fischio
103	G 6	Metal	<i>M E L L</i>	Suono metallico percussivo
104	G# 6	Click	<i>C L C i</i>	Rumore percussivo penetrante
105	A 6	Gt Attack	<i>G E R E</i>	Chitarra elettrica con effetto wah
106	A# 6	Gt Power	<i>G E P U</i>	Sustain di accordo per chitarra, distorto
107	B 7	Stab Organ	<i>S t o r</i>	Accordo synth
108	C 7	SlowBass	<i>b R 4</i>	Drone bass: attacco lento
109	C# 7	FingerBass	<i>b R 5</i>	Drone bass: attacco veloce
110	D 7	SynthBass 1	<i>S b S i</i>	030 onda a dente di sega (filtro chiuso)
111	D# 7	SynthBass 2	<i>S b S 2</i>	030 onda a dente di sega (filtro semiaperto)
112	E 7	SynthBass 3	<i>S b S 3</i>	030 onda a dente di sega (filtro aperto)
113	F 7	SynthBass 4	<i>S b S 4</i>	030 onda a dente di sega (alta risonanza)
114	F# 7	Digi Wave 1	<i>d G U i</i>	Nota cadente di synth modulata con LFO
115	G 7	Digi Wave 2	<i>d G U 2</i>	Suono tipo Sitar con lungo decadimento del filtro
116	G# 7	Digi Wave 3	<i>d G U 3</i>	Suono tipo Sitar con vibrato

Nota No.	Nota		Nome della Voice	Display	Descrizione
117	A	7	Digi Wave 4	<i>dGU4</i>	UFO con alto pitch (looped)
118	A#	7	Digi Wave 5	<i>dGU5</i>	Nota Synth con rapida crescita del pitch
119	B	7	Digi Wave 6	<i>dGU6</i>	Suono di campana con leggera caduta del pitch
120	C	8	Digi Wave 7	<i>dGU7</i>	Barattolo metallico percosso con battente

ACCORDO DI LICENZA D'USO SOFTWARE

Quello che segue è un accordo legale fra voi, utente finale, e la Yamaha Corporation ("Yamaha"). L'accluso programma software Yamaha è dato in licenza da Yamaha all'acquirente originale per essere usato nei termini qui indicati. Vi preghiamo di leggere attentamente questo accordo di licenza d'uso: l'apertura di questa confezione indica che ne accettate tutti i termini. In caso contrario, restituite alla Yamaha questa confezione sigillata e sarete completamente rimborsati.

1. GARANZIA DI LICENZA E COPYRIGHT

La Yamaha garantisce a voi, in qualità di acquirente originale, il diritto di utilizzare una sola copia dei dati e del software incluso ("SOFTWARE") su un unico sistema di computer mono-utente. Non potete usarlo su più di un computer o su più terminali. Il SOFTWARE è di proprietà della Yamaha ed è protetto dalle leggi giapponesi sul copyright e da tutte le disposizioni internazionali ad esso applicabili. Avete il diritto di reclamare la proprietà del mezzo in cui è contenuto il software, ma dovete considerare il SOFTWARE alla stregua di qualunque altro materiale soggetto a copyright.

2. RESTRIZIONI

Il programma SOFTWARE è protetto da copyright. Non potete tentarne la riproduzione in qualsivoglia modo. Non potete riprodurre, modificare, modificare, noleggiare, dare in leasing, rivendere o distribuire il SOFTWARE, né integralmente né in parte, e non potete crearne delle derivazioni. È vietato trasmettere o utilizzare in rete con altri computer il SOFTWARE. Potete trasferire la proprietà del SOFTWARE e dei materiali di corredo su una base permanente solo se non ne conserverete alcuna copia e se chi lo riceve aderisce ai termini del presente accordo.

3. REVOCA

La licenza del software diventa operativa dal momento in cui ricevete il SOFTWARE. Se viene violata una delle leggi sul copyright o qualsiasi clausola delle condizioni di licenza, quest'ultima sarà revocata automaticamente senza alcun preavviso da parte della Yamaha. In questo caso, dovrete distruggere immediatamente qualsiasi copia del SOFTWARE concesso in licenza..

4. GARANZIA DEL PRODOTTO

La Yamaha garantisce all'acquirente originale che se il SOFTWARE, utilizzato in condizioni normali, non svolgerà le funzioni descritte nel manuale fornito, l'unico rimedio è la sostituzione gratuita di ciò che si dimostra difettoso se riguarda il materiale o la produzione. Salvo quanto espressamente stabilito sopra, il SOFTWARE viene fornito "com'è" e non vi sono altre garanzie, sia espresse o sottintese fatte a tale riguardo, ivi comprese e senza limitazioni, le garanzie connesse di commerciabilità e di adattamento per uno scopo particolare.

5. RESPONSABILITÀ LIMITATA

Ciò che vi riguarda e l'intera responsabilità della Yamaha sono determinati da quanto sopra. In nessun caso la Yamaha sarà ritenuta responsabile per voi o per altra persona per qualsiasi danno, compresi quelli – senza limiti – incidentali o consequenziali, spese, perdita di profitti, perdita di risparmi o altri danni derivanti dall'uso o dalla incapacità di usare tale SOFTWARE anche se Yamaha o un rivenditore autorizzato sono stati avvisati della possibilità di tali danni o per qualsiasi reclamo di altre parti.

6. GENERALE

Questo accordo di licenza deve essere interpretato secondo le leggi giapponesi e da esse gestito.



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 – 20020 Lainate (Mi)

e-mail: ylina@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