

Manuale di istruzioni

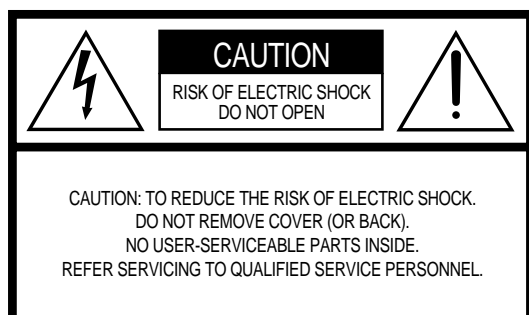
MUSIC PRODUCTION STUDIO

RS7000

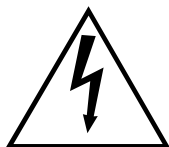


MESSAGGIO SPECIALE

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



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



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

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

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

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

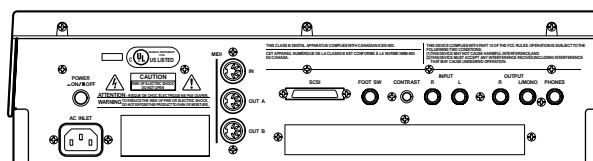
Batteria: È possibile che questo strumento contenga una pila non ricaricabile che, se presente, è saldata. La durata media di questo tipo di pila è di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, contattate un tecnico specializzato per effettuarla.

Avvertenza: Non tentate di ricaricare, smontare o incenerire questo tipo di pila. Ricordate che le pile non devono essere lasciate a portata di mano dei bambini. Disfatevi delle pile scariche secondo le leggi del vostro Paese, consultando il vostro rivenditore. Nota: In alcuni Paesi, chi presta assistenza è tenuto per legge a restituire i componenti difettosi. Tuttavia, voi avete l'opzione di delegare ad esso il compito dello smaltimento di tali componenti.

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

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

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



Pannello posteriore

Modello _____

N. di serie _____

Data dell'acquisto _____

PRECAUZIONI

LEGGETE ATTENTAMENTE PRIMA DI PROCEDERE

* Vi preghiamo di conservare questo manuale in un luogo sicuro per future consultazioni.

AVVERTENZA

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

Alimentazione/cavo di alimentazione

- Usate soltanto la tensione specificata come valore corretto per lo strumento. La tensione necessaria è stampata sulla piastrina dello strumento.
- Controllate periodicamente l'integrità della spina e togliete qualsiasi particella di sporco o polvere che possa essersi accumulata su di essa.
- Usate soltanto il cavo di alimentazione/spina fornito.
- Evitate di esporre il cavo di alimentazione a fonti di calore come radiatori o caloriferi e non piegatelo eccessivamente per evitare di danneggiarlo. Evitate inoltre di appoggiare sul cavo oggetti pesanti oppure di posizionarlo dove potrebbe essere calpestato.

Non aprire

- Lo strumento non contiene componenti assistibili dall'utente. Non apritelo né tentate di disassemblarne i componenti interni o di modificarli in alcun modo.

Avvertenza relativa all'acqua

- 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 potrebbero penetrare in qualsiasi apertura.
- Non inserite né togliete la spina con le mani bagnate.

Avvertenza relativa al fuoco

- Non appoggiate sull'unità candele accese, poiché potrebbero cadere e provocare un incendio.

Se notate qualche anomalia

- Se il cavo di alimentazione o la spina vengono in qualche modo danneggiati, o se vi è un'improvvisa mancanza di suono durante l'impiego dello strumento oppure in presenza di 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.

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.

Alimentazione/cavo di alimentazione

- Collegate sempre la spina a tre pin ad una presa appropriata dotata di messa a terra. (Per ulteriori informazioni sull'alimentazione principale, vedere a pagina 22.)
- Quando estraete la spina dallo strumento o da una presa, afferrate sempre la spina senza tirare il cavo. In caso contrario potreste danneggiare il cavo.
- Estraete la spina dalla presa quando non intendete utilizzare lo strumento per lunghi periodi di tempo oppure durante i temporali.
- Non collegate lo strumento ad una presa elettrica utilizzando una spina multipla. In caso contrario potreste ottenere una qualità di suono inferiore oppure surriscaldamento nella presa.

Posizionamento

- 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 televisori, radio, apparecchi stereo, cellulari o altri apparecchi elettrici, poiché ciò può creare disturbi allo strumento, al televisore o all'apparecchio radio.
- Non posizionate lo strumento in un luogo instabile, dove può cadere.
- Prima di spostare lo strumento, togliete tutti i cavi collegati.

Collegamenti

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnete tutti i componenti. Prima di accendere o spegnere tutti i componenti, impostate al minimo il volume di tutti i componenti. Regolerete il volume mediante gli appositi controlli mentre suonate lo strumento.

Manutenzione

- Quando pulite lo strumento, usate un panno morbido e asciutto. Non utilizzate solventi per vernici, diluenti, fluidi per la pulizia o panni imbevuti di sostanze chimiche.

Consigli per il trattamento

- Fate attenzione a non inserire le dita o una mano in qualsiasi fessura esistente sullo strumento.
- Non bisogna mai inserire o lasciar cadere fogli di carta oppure oggetti metallici o di altra natura tra le fessure del pannello. In tale evenienza, spegnete immediatamente lo strumento e togliete la spina dalla presa; fate quindi controllare lo strumento da personale di assistenza tecnica Yamaha qualificato.
- Non appoggiate sullo strumento oggetti di plastica, di vinile o di gomma, poiché questi potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
- Non appoggiatevi sullo strumento né posizionate su di esso oggetti pesanti, e fate inoltre attenzione 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 lungo periodo, poiché ciò potrebbe causarvi la perdita permanente dell'udito. Se accusate perdita dell'udito o disturbi di altro tipo (fischi e altri rumori nell'orecchio), consultate un medico.

Batteria di backup

- Lo strumento ha una batteria di backup al litio incorporata. Quando scollegate il cavo di alimentazione dalla presa a c.a., vengono conservati i dati di system setup (modo Utility [pag. 255] e altre impostazioni). Tuttavia, se la batteria di backup si scarica completamente, questi dati andranno perduti. Quando la batteria di backup si sta scaricando, il display LCD visualizza "Backup Battery Low." In tal caso, salvate immediatamente i dati su una Memory Card (SmartMedia) o su un disco SCSI (vedere pag. 114, 166, 204), quindi rivolgetevi a personale qualificato del servizio di assistenza Yamaha per la sostituzione della batteria di backup.

Salvataggio dei dati

Salvataggio e backup dei vostri dati

- I dati di sequenza e di voce da voi creati andranno perduti quando spegnete lo strumento. Salvate i dati su una Memory Card (SmartMedia) o su un disco SCSI (vedere pag. 114, 166, 204).
- I dati di system setup (modo Utility [pag. 255] e altre impostazioni) vengono conservati allo spegnimento, fino a quando la batteria di backup è carica. Tuttavia, i dati potrebbero andare perduti a causa di un malfunzionamento o di un'operazione scorretta. Salvate i dati importanti su una Memory Card (SmartMedia) o su un disco SCSI.

Backup della Memory Card (SmartMedia) o del disco SCSI

- Per evitare la perdita dei dati, vi raccomandiamo di salvare i dati importanti su due Memory Card (SmartMedia) o dischi SCSI.

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.

Disfatevi delle pile usate in base alle leggi locali in vigore.

AVVERTENZA

- Prima di iniziare l'installazione, spegnete l'RS7000 e le periferiche ad esso connesse, e staccate le spine dalle prese di corrente. Quindi togliete tutti i cavi che collegano l'RS7000 ad altri dispositivi. (Lasciando il cavo collegato mentre lavorate c'è il rischio di scossa elettrica. Lasciare gli altri cavi collegati può interferire con le vostre operazioni.)
- Non smontate, non modificate né applicate forza eccessiva alle aree della scheda e ai connettori sulla scheda opzionale e sulle SIMM. La flessione o la manomissione delle schede e dei connettori può produrre scossa elettrica, incendio o malfunzionamento dei dispositivi.

ATTENZIONE

- Prima di maneggiare una scheda opzionale o una SIMM, dovrete toccare brevemente la struttura metallica dell'RS7000 (o altra area metallica simile) con le mani nude, in modo da scaricare l'energia statica dal vostro corpo. Dovete notare che anche una piccola quantità di scarica elettrostatica può causare danni a questi componenti.
- Vi raccomandiamo di usare i guanti per proteggere le mani dalle sporgenze metalliche presenti sull'RS7000, sulle SIMM, sulla scheda opzionale o su altri componenti. Toccando i terminali o i connettori con le mani nude potreste tagliarvi e si potrebbe anche produrre uno scarso contatto elettrico o danni elettrostatici.
- State attenti a non far cadere viti all'interno dell'RS7000. Se cadesse una vite, accertatevi di toglierla prima riassemble e di accendere l'unità. Facendo partire l'unità con una vite allentata potrebbe anche produrre un funzionamento improprio dello strumento o del dispositivo collegato. (Se non siete in grado di recuperare una vite caduta all'interno dello strumento, consultate un distributore Yamaha per suggerimenti.)

* Consultate il vostro rivenditore Yamaha se avete domande riguardanti le procedure di installazione per la scheda opzionale o per le SIMM.

* Se la memoria SIMM non funziona in maniera appropriata, consultate il rivenditore per suggerimenti.

INTRODUZIONE

Vi ringraziamo per aver acquistato il MUSIC PRODUCTION STUDIO RS7000 Yamaha.

L'RS7000 Yamaha vi dà musicalmente tutto il possibile. Ciò che vi occorre per una produzione remix e musicale di livello professionale — particolarmente nei generi dance, techno, hip hop, R&B — viene incluso ed integrato semplicemente in un sistema che è stato studiato specificamente per facilitare le tecniche di produzione moderne. L'RS7000 combina un sistema di sequenze flessibile e potente con un generatore di suono AWM2 che rappresenta lo stato dell'arte Yamaha, caricato con un'incredibile selezione di drum kit e voci, ed un campionatore che vi permette di campionare i vostri suoni e i vostri loop e incorporarli facilmente nelle sequenze. Tutto ciò è reso possibile anche grazie ad un'interfaccia semplice e di facile intuizione che comunque offre la profondità e il controllo in tempo reale richiesto per applicazioni professionali.

Per poter trarre il massimo vantaggio dalle molte caratteristiche e capacità avanzate offerte dall'RS7000, vi raccomandiamo di leggere attentamente il manuale e di conservarlo in un luogo sicuro, di facile accesso per poterlo consultare all'occorrenza.

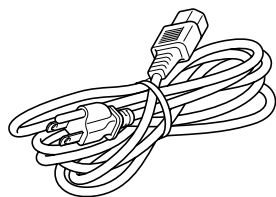
- * I nomi delle società e i nomi dei prodotti citati in questo manuale di istruzioni sono marchi di commercio o registrati dei rispettivi proprietari.
- * È severamente proibita la copiatura non autorizzata di software coperto da copyright, per scopi diversi da uso personale.

Accessori forniti

Vi preghiamo di controllare che nella confezione dell'RS7000 siano inclusi i seguenti accessori.

- CD-ROM × 1
- Memory Card × 1
- Cavo di alimentazione CA × 1
- Adattatore di sicurezza della Memory Card × 1
- Manuale di istruzioni (questo) × 1
- Pubblicazione "Informazioni sulla Memory card e CD-ROM" × 1

- Cavo di alimentazione CA



- Adattatore di sicurezza per Memory Card



- * Fate riferimento alla pubblicazione separata "Informazioni sulla Memory Card e CD-ROM" per i dettagli riguardanti il contenuto della Memory Card e del CD-ROM.

Caratteristiche dell'RS7000

● Potente sequencer a 16 tracce

Nel modo PATTERN basato sulla phrase, possono essere assemblati rapidamente dei pattern completi combinando frasi singole da una vasta gamma di preset fornite, oppure potete registrare la vostra personale usando l'ampia selezione di drum kit e altre voci forniti dal generatore di suono interno AWM2. I suoni campionati, i loop e i breakbeat possono facilmente essere aggiunti nella sequenza per creare le vostre esigenze di groove. Potete usare individualmente i pattern, o il modo PATTERN CHAIN per mettere in sequenza automaticamente pattern specificati e creare arrangiamenti anche complessi.

Vi è anche un modo SONG che funziona come un sequencer a 16 tracce con tutte le caratteristiche e la versatilità che vi aspettereste da un sequencer stand-alone full option... ed altro.

● Generatore di suono AWM2

Anche i suoni elettronici cambiano nel tempo e l'RS7000 è il più aggiornato. Il sistema di generazione suono interno AWM2 offre più di 1054 voci intonate ed effetti sonori, nonché 63 drum kit di alta qualità — troverete tutto ciò che vi occorre per qualsiasi genere musicale. Disponete anche di una gamma di funzioni di editing della voce che facilitano la personalizzazione del suono, per dare il vostro apporto creativo.

● Un'enormità di Phrase Preset

Sono previste molte frasi Preset aggiornate. Assemblatele nel modo PATTERN per avere un range illimitato di variazioni di pattern.

● Funzione Arpeggio

Sono disponibili 5 tipi di auto-arpeggio, ideali per essere usati negli style o stili dance e techno. Le frasi arpeggiate possono essere registrate nel sequencer ed editate o trasmesse ad altri dispositivi via MIDI.

● Caratteristiche avanzate di campionamento e editing

Oltre al caricamento diretto di dati di un campione (sample) in una varietà di formati più comuni, l'RS7000 vi permette di registrare i vostri campioni dai CD o da qualsiasi sorgente microfonica o di livello linea. Una volta registrati i campioni, essi possono essere tagliati, sliced cioè "affettati", ripetuti come loop e preparati in qualsiasi altro modo per il playback con la potenza e la flessibilità che vi aspettereste da un campionatore stand-alone. E quando i vostri campioni sono pronti, possono essere incorporati in pattern e sequenze esattamente con la stessa facilità delle voci di un generatore di suono. Potete perfino usare il campionatore per registrare parti vocali per portare il vostro progetto musicale fino allo stadio di produzione finale, senza dover usare dispositivi aggiuntivi, salvo l'RS7000.

● Remix del Loop in tempo reale ed effetti Play

I dati di performance possono essere divisi automaticamente e riarrangiati casualmente per creare dei suoni totalmente nuovi. Per esempio, potete creare istantaneamente una gamma di variazioni da un pattern di batteria.

Per una variazione creativa in tempo reale sono ideali anche gli effetti definiti Play, che vi consentono di agire sulla durata, sui parametri della nota o sulla riarmonizzazione senza alterare i dati della sequenza.

● Controllo in tempo reale

Un'altra esigenza chiave per la libertà creativa nella produzione musicale moderna è il controllo del suono in tempo reale. L'RS7000 offre molte capacità di manipolazione sonora con una gamma ampia di manopole per il controllo immediato di BPM, parametri del filtro, involuppi, pitch, LFO ed altro. L'RS7000 dispone anche di una tastiera e di pad dinamici (cioè sensibili alla velocity) che permettono di eseguire in tempo reale le voci ed i campioni, nonché di commutare fra tracce e sezioni della sequenza e controllare le funzioni di esclusione ed isolamento tracce. L'RS7000 dispone anche di funzioni "mute" e "scene memory" che possono fotografare immediatamente le configurazioni "mute" delle tracce o le configurazioni complete di controllo del pannello, richiamabili istantaneamente.

● **Immagazzinamento dati su Memory Card, SCSI ed espansione di memoria**

Le sequenze, le frasi ed i campioni possono essere comodamente memorizzati su memory card compatte di alta capacità oppure su qualsiasi tipo di mezzo di immagazzinamento SCSI esterno (hard disk, MO, ZIP ecc.) collegato alla porta SCSI dell'RS7000. Potete anche collegare dei dispositivi di sola lettura, come i drive CD-ROM, per caricare comodamente dei campioni ed altri dati. Per l'espansione di memoria sono previsti due slot per SIMM, affinché l'RS7000 possa essere potenziato fino a 64 megabyte di RAM per avere ampliate capacità di campionamento.

● **Espansione I/O**

Nell'RS7000, per poter disporre di ulteriori 6 uscite analogiche, nonché ingresso ed uscita digitali coassiale ed ottico, possono essere installate le schede di espansione opzionale AEB1 I/O.

● **Un'ampia gamma di effetti**

Nella musica odierna, gli effetti sono altrettanto importanti quanto i suoni a cui vengono applicati. L'RS7000 offre un'enormità di capacità di elaborazione del suono con PLAY FX che funziona nello stadio di sequencing per dare armonizzazione nonché variazioni di durata e di note; è disponibile un sistema di effetti DSP a tre stadi con effetti VARIATION, DELAY e REVERB; ed uno stadio MASTER EFFECT che offre una vasta gamma di effetti aggiornatissimi da applicare al suono globale.

● **Job ed editing dettagliati**

Creare delle sequenze che suonino bene può essere complicato, ma l'RS7000 rende questo lavoro il più lineare e facile possibile con un'ampia scelta di job (operazioni) e funzioni di editing. Per esempio, vi è una "griglia" per i groove per dare alla vostre tracce il tipo di groove e di feel che un'operazione di sequencing lineare non potrebbe mai ottenere. Nell'RS7000 questa flessibile caratteristica funziona con i campioni nonché con i dati del generatore di suono per avere un controllo del feel musicale senza precedenti. Un'altra caratteristica di campionamento che offre un controllo creativo immediato è "real time loop remix" — un modo potente e facile per remixare i vostri loop campionati mentre li ascoltate in tempo reale. Vi sono poi dei job che creano automaticamente glide, roll, crescendo ed altre sottigliezze che fanno la differenza nel marasma musicale attuale. E, come potete immaginare, l'RS7000 probabilmente è in grado di fare per voi questa differenza. E quando intendete apportare delle rifiniture molto dettagliate, il modo EDIT vi dà l'accesso diretto alle note singole ed anche ai parametri.

Come usare questo manuale

La struttura del manuale

Il manuale di istruzioni dell'RS7000 è suddiviso in tre sezioni principali: la sezione Tutorial, la sezione Reference e l'Appendice.

● **La sezione Tutorial**

Questa sezione si occupa degli elementi fondamentali come la struttura del sistema dell'RS7000, la selezione delle voci, la registrazione, il campionamento ed altre operazioni che sono essenziali nell'RS7000.

● **La sezione Reference**

Questa sezione comprende le descrizioni dettagliate e le procedure per tutte le caratteristiche e le funzioni dell'RS7000. Dovete utilizzare questa parte del manuale come l'"Enciclopedia delle funzioni" per trovare le informazioni specifiche che vi occorrono.

La sezione Reference comprende i seguenti capitoli:

Capitolo 1: Elementi base... (pagina 51)

I concetti base, le procedure, i display e le funzioni speciali che vi occorrono per operare in maniera efficace sull'RS7000. Accertatevi di leggere questo capitolo prima di usare l'RS7000.

Capitolo 2: Il modo Pattern... (pagina 69) ~ Capitolo 6: Il modo Utility... (pagina 255)

Trattato completo e dettagliato di tutte le caratteristiche e le funzioni, organizzate per modo operativo. In questi capitoli troverete informazioni specifiche su funzioni specifiche.

Capitolo 7: Altre informazioni... (pagina 263)

Informazioni base sul MIDI e sugli eventi MIDI gestibili dall'RS7000. Fate riferimento a questo capitolo per le informazioni sull'impiego dell'RS7000 con altri dispositivi dotati di interfaccia MIDI.

Appendice... (pagina 271)

Informazioni sull'installazione di dispositivi opzionali, specifiche dell'RS7000, elenco delle voci, degli effetti, messaggi di errore, formato dati MIDI ed altre informazioni dettagliate.

Come trovare informazioni specifiche

Per cercare l'informazione che vi occorre usate uno dei metodi sotto descritti.

● Il sommario... (pagina 10)

Il sommario è più adatto per cercare i capitoli o le sezioni del manuale che si occupano di un certo tipo di informazioni.

● L'indice... (pagina 343)

L'indice è da consultare quando state cercando un'informazione o una funzione specifica relativa alla nomenclatura specifica.

● I controlli e i connettori... (pagina 12)

Questa sezione del manuale dà informazioni sui controlli e sui connettori dell'RS7000, con riferimento alle informazioni relative presenti nel manuale.

● L'albero della funzioni... (pagina 55)


L'albero delle funzioni elenca tutte le funzioni dell'RS7000 riportando il riferimento della pagina in un diagramma gerarchico, che è organizzato per modo operativo.

● Intestazioni pagine, piè di pagina, e margini

L'area inferiore di ciascuna pagina mostra il numero di pagina. I numeri dei capitoli e i titoli sono elencati nel margine all'estrema destra. L'intestazione (margine superiore) mostra il titolo dell'informazione inclusa nella pagina. Questa informazione può aiutarvi a trovare quello che cercate mentre scorrete le pagine del manuale.

Simboli

Nel manuale, per indicare differenti tipi di informazione, sono usati i seguenti simboli.

-  **IMPORTANTE** Informazione importante! Leggetela per essere certi di non cancellare dati importanti, anche se accidentalmente, o di fare altri errori potenzialmente seri.
- NOTE** Informazione aggiuntiva. È utile, sebbene non sempre essenziale. Leggetela.
- [Step] Procedura. Istruzioni passo-passo per eseguire un'operazione.
- [PLAY] Pulsanti. I riferimenti ai pulsanti dell'RS7000 appaiono come questo, nel testo.
- P** Riferimento pagina. Le informazioni relative possono essere trovate nel numero di pagina fornito.

Le illustrazioni e le videate LCD mostrate in questo manuale di istruzioni sono soltanto per scopo didattico e talvolta possono essere diverse da quelle che appaiono sul vostro strumento.

SOMMARIO

| | |
|--|----|
| Caratteristiche dell'RS7000 | 7 |
| Come usare questo manuale | 8 |
| Come trovare informazioni specifiche | 9 |
| Simboli | 9 |
| SOMMARIO | 10 |
| I controlli e i connettori | 12 |
| Note sul Copyright musicale | 21 |
| Preparazione e configurazione | 22 |
| Connessione all'alimentazione | 22 |
| Collegamento con un dispositivo audio | 22 |
| Collegamento di un interruttore a pedale... | 23 |
| Collegamento di dispositivi MIDI esterni... | 23 |
| Accensione e spegnimento..... | 24 |
| Ripristinare le regolazioni iniziali della fabbrica | 25 |

Tutorial

| | |
|---|----|
| 1. Panoramica del sistema dell'RS7000 | 28 |
| 2. Assemblare un Pattern usando Phrase Preset .. | 30 |
| 3. Controllo del suono in tempo reale | 38 |
| 4. RegISTRAZIONI di Phrase originali | 39 |
| 5. Aggiungere campioni | 43 |
| 6. RIFINIRE il vostro suono | 46 |

Reference

| | |
|--|----|
| Capitolo 1. Elementi fondamentali ■■■ | 51 |
| 1. Panoramica del sistema dell'RS7000 | 52 |
| Struttura dei modi | 52 |
| Albero delle funzioni | 55 |
| 2. Struttura interna dell'RS7000 | 58 |
| I 6 blocchi funzionali | 58 |
| Sequencer | 59 |
| Generatore di suono | 60 |
| Controller | 62 |
| Arpeggiator | 63 |
| Effetti..... | 63 |
| Master EQ ed effetti..... | 63 |
| Configurazione della memoria..... | 63 |
| 3. Operazioni base | 64 |
| Selezione dei modi operativi..... | 64 |
| Selezione dei sub-modi | 64 |
| Quando un solo pulsante dà accesso | |
| a più pagine | 65 |
| Editing dei valori dei parametri | 66 |
| Selezione ed esecuzione del comando | 66 |
| Selezione Job | 67 |

| | |
|--|----|
| Immissione del carattere | 67 |
| Selezione traccia | 67 |
| Inserimento del tempo mediante | |
| percussione (Tap)..... | 68 |
| Visualizzazione memoria disponibile..... | 68 |
| Inizializzare le regolazioni Master Effect ... | 68 |
| Undo/Redo | 68 |
| Auto Repeat..... | 68 |
| Auto Load | 68 |

Capitolo 2. Il modo Pattern ■■■ 69

| | |
|---|-----|
| Informazioni sul modo Pattern | 70 |
| 1. Playback del Pattern | 72 |
| 2. Combinazioni di phrase per creare i pattern (Patch) | 75 |
| 3. Registrazione della Phrase | 77 |
| Record Standby..... | 78 |
| Registrazione in tempo reale..... | 80 |
| Registrazione Step | 80 |
| Registrazione Grid Step | 83 |
| 4. Aggiungete il Groove ai Pattern | 85 |
| 5. Play Effect | 87 |
| 6. MIDI Delay | 90 |
| 7. Regolazione di Level e degli effetti | |
| per ciascuna traccia (Mixer)..... | 93 |
| 8. Cambiare il suono delle voci (Voice Edit) | 97 |
| 9. Aggiunta di effetti | 104 |
| 10. Regolazione delle manopole assegnabili | |
| e arpeggio (Setup)..... | 107 |
| 11. Master EQ ed effetti | 111 |
| 12. Salvataggio su Memory Card o su disco | 114 |
| 13. Caricamento da memory card o da disco | 126 |
| 14. Editing di Pattern e Phrase — i job pattern | 133 |
| 15. Editing di Phrase | 154 |

Capitolo 3. Il modo Pattern Chain ■■ 157

| | |
|---|-----|
| Informazioni sul modo Pattern Chain | 158 |
| 1. Playback sequenziale del pattern | |
| (Pattern Chain Play)..... | 159 |
| 2. Creazione di Pattern Chain | |
| (registrazione di Pattern Chain)..... | 161 |
| Record Standby..... | 161 |
| Registrazione Real Time | 162 |
| Registrazione Step | 163 |
| 3. Master EQ ed effetti | 164 |
| 4. Salvataggio su Memory Card o su disco | 166 |
| 5. Caricamento da Memory Card o da disco | 169 |
| 6. Job Pattern Chain | 171 |
| 7. Editing di Pattern Chain | 175 |

Capitolo 4. Il modo Song ■■■ 179

| | |
|---|-----|
| Informazioni sul modo Song | 180 |
| 1. Playback di Song | 182 |
| 2. Registrazione di Song | 184 |
| Record Standby..... | 184 |

| | |
|--|-----|
| Registrazione Real-Time | 186 |
| Registrazione Step | 187 |
| Registrazione Grid Step..... | 189 |
| 3. Aggiunta di Groove ad un Pattern | 191 |
| 4. Effetti Play | 192 |
| 5. MIDI Delay | 193 |
| 6. Regolazioni livello ed effetti per ciascuna traccia (Mixer)..... | 194 |
| 7. Cambiamento del suono delle voci (Voice Edit) | 196 |
| 8. Aggiunta di effetti..... | 198 |
| 9. Regolazioni di manopole assegnabili e Arpeggio (Setup) | 200 |
| 10. Master EQ ed effetti..... | 202 |
| 11. Salvataggio su Memory Card o su disco | 204 |
| 12. Caricamento da Memory Card o da disco..... | 208 |
| 13. I job Song | 212 |
| 14. Editing di Song | 225 |

Capitolo 5. Il modo Sampling 227

| | |
|---|-----|
| Informazioni sul modo Sampling | 228 |
| 1. Registrazione di campioni (campionamento)... | 229 |
| 2. Funzione Real Time Loop Remix | 239 |
| 3. Editing del campione | 241 |
| 4. I job Sample | 244 |

Capitolo 6. Il modo Utility 255

| | |
|-------------------------------------|-----|
| Informazioni sul modo Utility | 256 |
| 1. System..... | 257 |
| 2. MIDI Setup..... | 260 |
| 3. MIDI Filter | 262 |

Capitolo 7. Altre informazioni 263

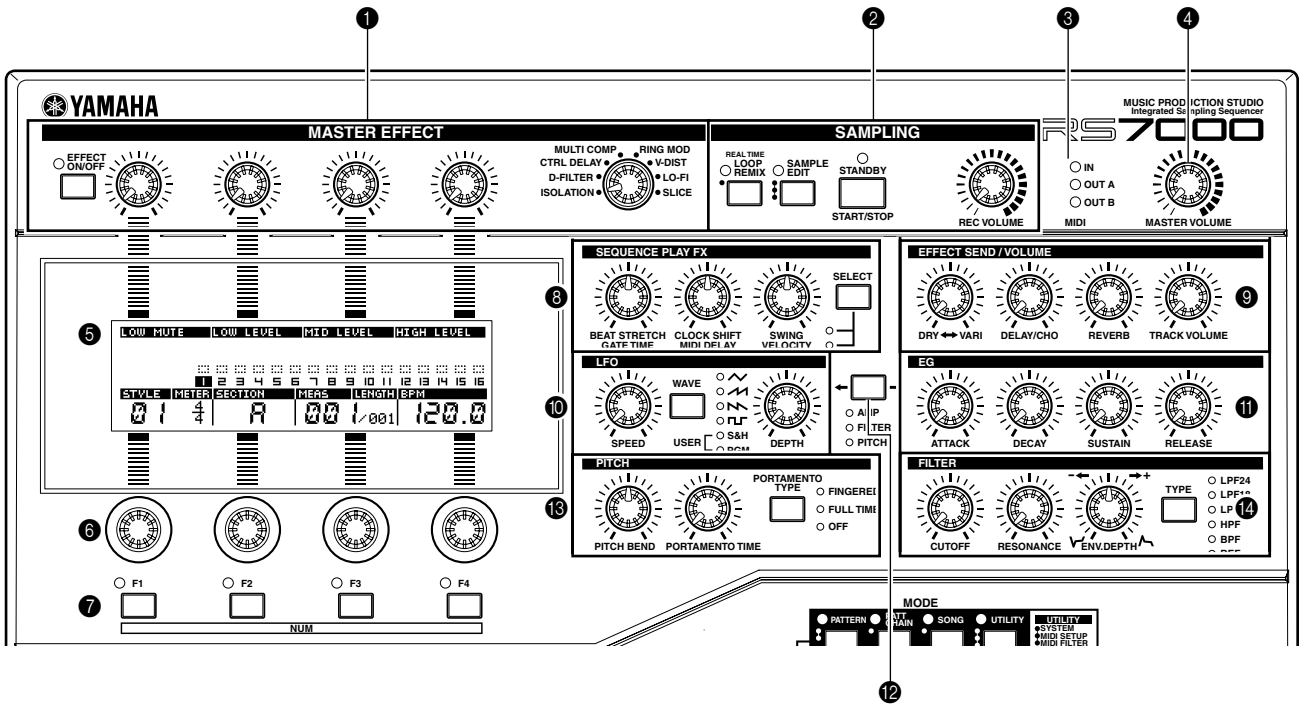
| | |
|--|-----|
| 1. Elementi fondamentali dell'interfaccia MIDI | 264 |
| 2. Eventi MIDI gestiti dall'RS7000 | 266 |

Appendice 271

| | |
|---|-----|
| 1. Installazione di dispositivi opzionali | 272 |
| 2. Specifiche tecniche..... | 282 |
| 3. Inconvenienti e rimedi | 286 |
| 4. Elenco dei messaggi di errore | 288 |
| 5. Elenco voci (voci Normal) | 291 |
| 6. Elenco voci Drum | 295 |
| 7. Elenco Phrase/Category (categorie di Phrase) | 313 |
| 8. Elenco Effect Type (tipi di effetto) | 313 |
| 9. Elenco Effect Parameter (parametri effetti) | 315 |
| 10. Tabella Effect Data/Value (valori/dati degli effetti)..... | 323 |
| 11. Formato dati MIDI | 325 |
| 12. Glossario..... | 334 |
| 13. Index..... | 343 |

I controlli e i connettori

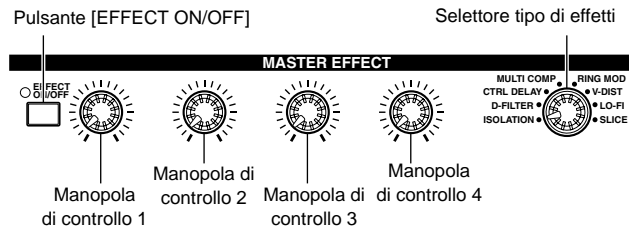
Il pannello frontale (sezione superiore)



1 MASTER EFFECT (pagina 63)

Questi controlli controllano lo stadio finale dell'effetto master che applica l'elaborazione al segnale stereo presente alle uscite stereo dell'RS7000.

Nel modo PATTERN, PATTERN CHAIN e nel sub-modo MASTER del modo SONG sono disponibili regolazioni/impostazioni dettagliate. (Pagine 111, 164, 202).



Pulsante [EFFECT ON/OFF]

Inserisce o disinserisce lo stadio dell'effetto master. L'indicatore si accende quando gli effetti master sono inseriti (on).

Per inserire temporaneamente l'effetto master, premete il pulsante [EFFECT ON/OFF] tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. L'effetto master verrà applicato solo se il pulsante viene tenuto premuto.

Manopole di controllo 1 ~ 4

Queste quattro manopole controllano i parametri dell'effetto master indicati sotto ciascuna manopola nella parte superiore del display LCD.

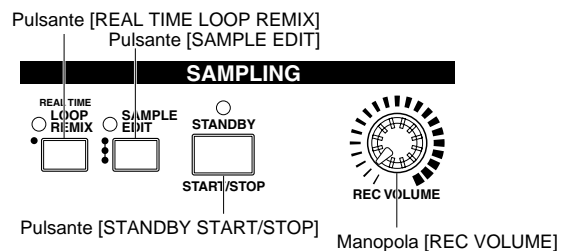
I parametri controllati da queste manopole possono essere anche accessibili ed editati mediante i display PATTERN, PATTERN PATCH e sub-modo MASTER del modo SONG (pagina 111, 164, 202).

Selettore tipo di effetti (pagina 63)

Seleziona il tipo dell'effetto master.

2 SAMPLING

I controlli di questo gruppo sono preposti al campionamento attraverso i connettori INPUT L ed R dell'RS7000 e permettono l'editing dei campioni registrati.



Pulsante [REAL TIME LOOP REMIX] (pagina 239)

Inserisce o disinserisce la funzione real-time loop remix. L'indicatore si accende se la funzione real-time remix è attiva.

Pulsante [SAMPLE EDIT] (pagina 241)

Attiva il modo SAMPLE EDIT. L'indicatore si accende se il modo SAMPLE EDIT è attivo.

Pulsante [STANDBY START/STOP] (pagina 229)

Attiva/disattiva il modo sampling e inizia/ferma le operazioni di campionamento.

Controllo [REC VOLUME]

Regola il livello di ingresso del segnale analogico che appare ai connettori INPUT L ed R. Usato per registrazione del campione e per l'ingresso A/D.

Quando è installata la scheda opzionale di espansione AIEB2 I/O, sono disponibili ulteriori ingressi DIGITAL IN e OPTICAL IN, ma il controllo [REC VOLUME] non influenza il livello di ingresso di questi input.

③ Indicatore MIDI IN/OUT

La spia appropriata lampeggia quando vengono ricevuti o trasmessi dati MIDI da/al RS7000. Usate questo indicatore per confermare la ricezione o la trasmissione dei dati MIDI.

④ Controllo [MASTER VOLUME]

Regola il livello del segnale presente ai connettori OUTPUT L MONO ed R dell'RS7000, nonché alle prese jack PHONES.

Quando è installata la scheda opzionale di espansione AIEB2 I/O, sono disponibili ulteriori uscite ASSIGNABLE OUT (AS1 ~ 6), DIGITAL OUT, e OPTICAL OUT, ma il controllo [MASTER VOLUME] non influenza il livello di queste uscite.

⑤ Display

Questo LCD retroilluminato fa visualizzare tutte le informazioni e i parametri necessari per il funzionamento dell'RS7000.

⑥ Manopole [1] ~ [4]

Queste quattro manopole regolano i valori dei parametri che appaiono direttamente sopra di esse nel display. Ruotando una manopola mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT] potrete effettuare una macro regolazione a circa una velocità decupla.

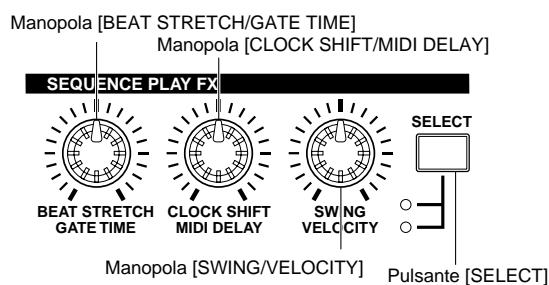
⑦ Pulsanti funzione [F1] ~ [F4]

Servono a selezionare i parametri che appaiono nella linea inferiore dell'LCD, ad eseguire le funzioni e a commutare fra le varie pagine di display.

Quando ad un'unica manopola di funzione ([Manopola 1] ~ [Manopola 4]) è assegnato più di un parametro, il pulsante della funzione corrispondente può essere usato per selezionare il parametro da editare. Se è attiva una manopola (cioè se essa può essere usata per eseguire una funzione), si accende la spia corrispondente. Quando deve essere editato un parametro numerico, in alcuni casi possono essere usati i pulsanti SUB MODE come tastiera numerica per l'immissione diretta dei valori, mentre vengono tenuti premuti il pulsante [SHIFT] e il relativo pulsante funzione ([F1] ~ [F4]) (pagina 66).

⑧ Controlli SEQUENCE PLAY FX

Oltre alle funzioni qui descritte, queste manopole sono completamente assegnabili e possono essere impostate per controllare una vasta gamma di funzioni e parametri. Poiché le manopole permettono il controllo continuo dei parametri per la traccia selezionata, possono essere usate per il controllo creativo del suono della performance in tempo reale. A ciascuna manopola possono essere assegnate due funzioni, selezionate dal pulsante [SELECT] alla loro destra, consentendo alle tre manopole di controllare fino a 6 differenti parametri o funzioni. Le assegnazioni di default per queste manopole sono i parametri principali PLAY EFFECT e MIDI DELAY. Fate riferimento al "Capitolo 2: il modo Pattern", pagine 87 e 90, per ulteriori informazioni su questo argomento.

**Manopola [BEAT STRETCH/GATE TIME]**

Con le regolazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale dei parametri PLAY FX BEAT STRETCH e GATE TIME.

BEAT STRETCH comprime o espande la lunghezza delle misure (pagina 89) mentre GATE TIME modifica il tempo di gate delle note (pagina 88).

Manopola [CLOCK SHIFT/MIDI DELAY]

Con le regolazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale dei parametri PLAY FX CLOCK SHIFT e MIDI DELAY.

CLOCK SHIFT sposta la tempistica delle note (pagina 89), mentre MIDI DELAY regola il tempo di ritardo dell'effetto MIDI DELAY (pagina 91).

Manopola [SWING/VELOCITY]

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale dei parametri PLAY FX SWING e VELOCITY.

SWING regola la tempistica dei movimenti (back beat) di note di un ottavo per creare un effetto bounce o swing (pagina 89). VELOCITY regola la velocity delle note (pagina 88).

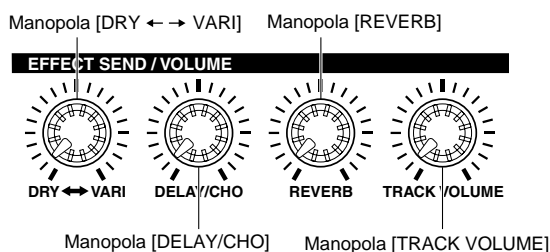
Pulsante [SELECT]

Seleziona uno dei due parametri/funzioni assegnati a ciascuna manopola. Si accende l'indicatore di fianco ai parametri selezionati.

9 Manopole [EFFECT SEND/VOLUME]

Oltre alle funzioni qui descritte, queste manopole sono completamente assegnabili e possono essere impostate per controllare una vasta gamma di funzioni e di parametri. Poiché le manopole consentono il controllo continuo dei parametri per la traccia selezionata, possono essere usate per un controllo creativo del suono della performance in tempo reale.

Le assegnazioni di default per queste manopole sono i parametri principali MIXER. Fate riferimento al "Capitolo 2: il modo Pattern" (pagina 69) per ulteriori informazioni sui parametri MIXER.

**Manopola [DRY ← → VARI] (pagina 96)**

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale del parametro MIXER DRY SEND LEVEL. Regola il livello del segnale inviato alla linea "dry".

Manopola [DELAY/CHO] (pagina 96)

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale del parametro MIXER DRY DELAY/CHORUS SEND LEVEL. Regola il livello del segnale inviato all'effetto delay o chorus.

Manopola [REVERB] (pagina 96)

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale del parametro MIXER REVERB SEND LEVEL. Regola il livello del segnale inviato all'effetto reverb.

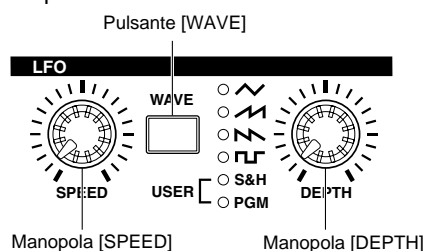
Manopola [TRACK VOLUME] (pagina 94)

Con le impostazioni di default iniziale, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale del volume della parte selezionata correntemente.

10 Manopole LFO

Oltre alle funzioni qui descritte, queste manopole sono completamente assegnabili e possono essere impostate per controllare una vasta gamma di funzioni e di parametri. Poiché le manopole consentono il controllo continuo dei parametri per la traccia selezionata, possono essere usate per un controllo creativo del suono della performance in tempo reale. Alla manopola [DEPTH] possono essere assegnate 3 funzioni, selezionate dal pulsante [AMP/FILTER/PITCH] 12 alla sua destra.

Le assegnazioni di default per queste manopole sono i parametri principali LFO.

**Manopola [SPEED] (pagina 98)**

Con le regolazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale del parametro LFO SPEED.

Manopola [DEPTH] (pagina 98)

Con le regolazioni di default iniziali, questa manopola fornisce un controllo in tempo reale del parametro LFO DEPTH. In base alla funzione selezionata con il pulsante [AMP/FILTER/PITCH] 12, la manopola [DEPTH] può controllare la profondità di un effetto tremolo, wow o vibrato.

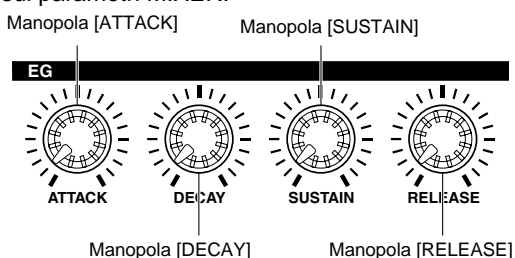
Pulsante [WAVE] (pagina 98)

Seleziona la forma d'onda dell'LFO.

11 Manopole [EG]

Oltre alle funzioni qui descritte, queste manopole sono completamente assegnabili e possono essere impostate per controllare una vasta gamma di funzioni e di parametri. A ciascuna manopola, selezionabile attraverso il pulsante [AMP/FILTER/PITCH] 12 sono assegnati 3 parametri.

Poiché le manopole consentono il controllo continuo dei parametri per la traccia selezionata, possono essere usate per un controllo creativo del suono della performance in tempo reale. Le assegnazioni di default per queste manopole sono i principali parametri MIXER. Fate riferimento al "Capitolo 2: modo Pattern" pagina 69, per ulteriori informazioni sui parametri MIXER.



Manopola [ATTACK]

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale del parametro AMPLITUDE EG, FILTER EG, o PITCH EG ATTACK. L'EG target viene selezionato con il pulsante [AMP/FILTER/PITCH] 12.

Manopola [DECAY]

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale del parametro AMPLITUDE EG, FILTER EG, o PITCH EG DECAY. L'EG target viene selezionato con il pulsante [AMP/FILTER/PITCH] 12.

Manopola [SUSTAIN]

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale del parametro AMPLITUDE EG, FILTER EG, o PITCH EG SUSTAIN. L'EG target viene selezionato con il pulsante [AMP/FILTER/PITCH] 12.

Manopola [RELEASE]

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale del parametro AMPLITUDE EG, FILTER EG, o PITCH EG RELEASE. L'EG target viene selezionato con il pulsante [AMP/FILTER/PITCH] 12.

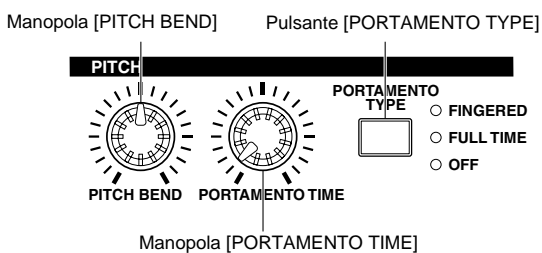
12 Pulsante [AMP/FILTER/PITCH]

Seleziona il parametro da controllare con le manopole LFO ed EG. L'indicatore si accende in sequenza ogni volta che viene premuto il pulsante, indicando il parametro selezionato in quel momento: AMP → FILTER → PITCH → AMP ecc.

13 Manopole PITCH

Oltre alle funzioni qui descritte, queste manopole sono completamente assegnabili e possono essere impostate per controllare una vasta gamma di funzioni e di parametri. Poiché le manopole consentono il controllo continuo dei parametri per la traccia selezionata, possono essere usate per un controllo creativo del suono della performance in tempo reale.

Le assegnazioni di default per queste manopole sono i parametri PITCH BEND e PORTAMENTO TIME.

**Manopola [PITCH BEND] (pagina 101)**

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale di PITCH BEND.

Manopola [PORTAMENTO TIME] (pagina 100)

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale di PORTAMENTO TIME.

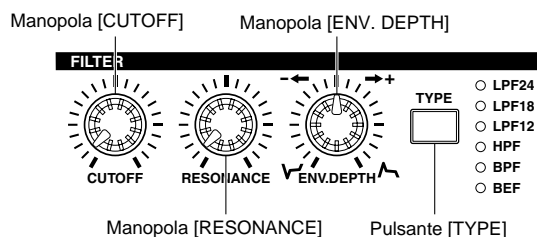
Pulsante [PORTAMENTO TYPE] (pagina 100)

Seleziona il tipo di PORTAMENTO. Queste regolazioni vengono selezionate in sequenza ogni volta che si preme il pulsante.

14 Manopole FILTER

Oltre alle funzioni qui descritte, queste manopole sono completamente assegnabili e possono essere impostate per controllare una vasta gamma di funzioni e di parametri. Poiché le manopole consentono il controllo continuo dei parametri per la traccia selezionata, possono essere usate per un controllo creativo del suono della performance in tempo reale.

Le assegnazioni di default per queste manopole sono i principali parametri FILTER.

**Manopola [CUTOFF] (pagina 103)**

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale per il CUTOFF (taglio) del filtro.

Manopola [RESONANCE] (pagina 103)

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale per la RESONANCE (risonanza) del filtro.

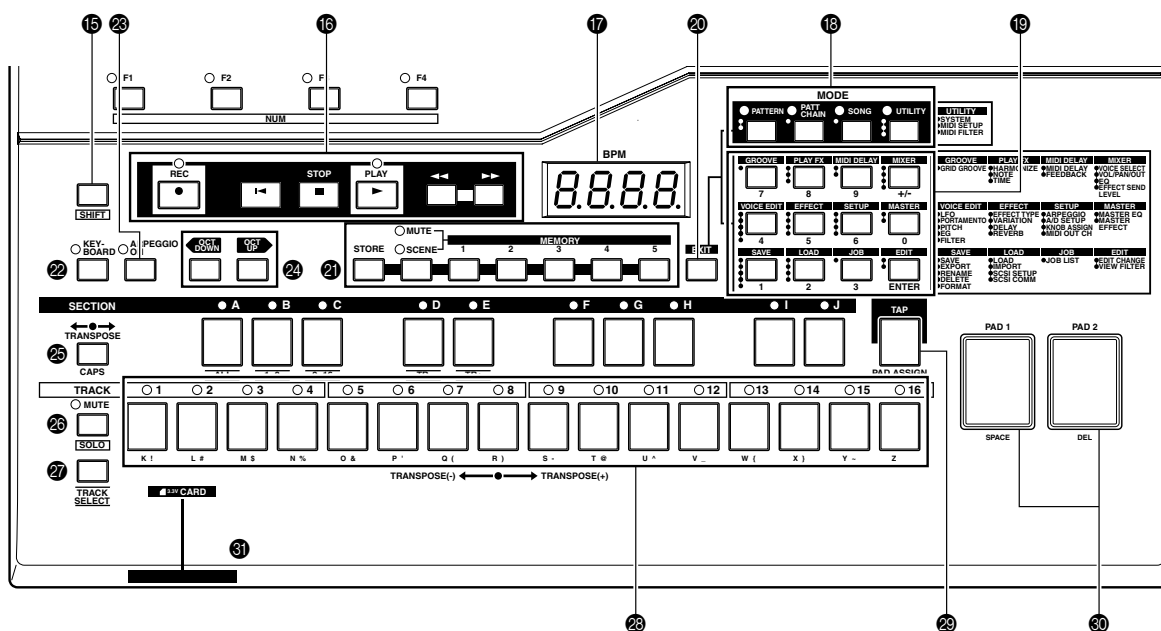
Manopola [ENV. DEPTH] (pagina 103)

Con le impostazioni di default iniziali, questa manopola fornisce il controllo in tempo reale della ENVELOPE DEPTH (profondità di inviluppo) del filtro.

Pulsante [TYPE] (pagina 103)

Seleziona il tipo di filtro. Queste impostazioni vengono selezionate nella sequenza ogni volta che viene premuto il pulsante.

Il pannello frontale (sezione inferiore)



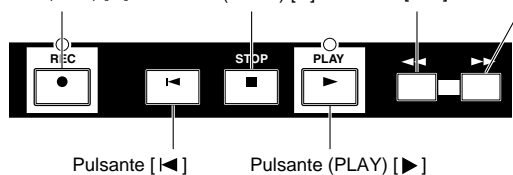
15 Pulsante [SHIFT]

Dà accesso a parecchie funzioni secondarie quando viene usato in combinazione con altri pulsanti e controlli.

16 Pulsanti del sequencer

I pulsanti del sequencer controllano la registrazione e il playback nei modi PATTERN e SONG.

Pulsante (REC) [●] Pulsante (STOP) [■] Pulsante [◀◀] Pulsante [▶▶]



Pulsante (REC) [●]

Commuta sul display di registrazione di phrase o song. L'indicatore si accende quando il pulsante viene premuto per attivare il modo record standby.

Pulsante (Top) [◀]

Va direttamente alla misura iniziale del pattern o della song corrente.

Pulsante (STOP) [■]

Blocca il playback o la registrazione del pattern o della song.

Pulsante (PLAY) [▶]

Avvia il playback del pattern o della song e dà inizio alla registrazione di phrase o song. Quando si fa partire il playback o la registrazione, l'indicatore del pulsante [▶] lampeggia alla velocità BPM corrente (l'indicatore è acceso continuamente quando è nel modo di registrazione STEP).

Pulsante (Fast Reverse) [◀◀]

Fa retrocedere di una misura se viene premuto brevemente oppure fa retrocedere velocemente se viene tenuto premuto.

Pulsante (Fast Forward) [▶▶]

Fa avanzare di una sola misura quando viene premuto brevemente oppure fa avanzare velocemente se viene tenuto premuto.

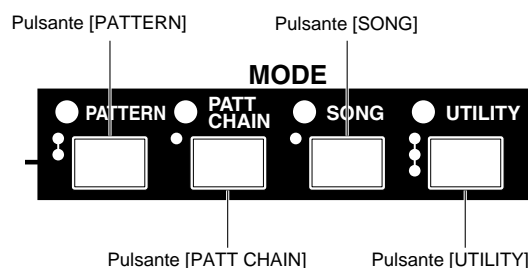
17 Display a LED

Mostra il BPM (beat per minute) corrente o il numero della misura. Il display a LED mostra brevemente il valore corrente impostato da una manopola mentre quest'ultima viene adoperata.

Se il display a LED deve mostrare normalmente il BPM o il numero della misura viene determinato dall'impostazione della pagina System del modo UTILITY (pagina 258).

18 Pulsanti MODE

Selezionano il modo operativo principale dell'RS7000. L'indicatore sopra al pulsante MODE selezionato si accende.



Pulsante [PATTERN] (pagina 70)

Seleziona il modo PATTERN. I modi PATTERN Play e PATTERN Patch vengono selezionati alternativamente ogni volta che viene premuto questo pulsante.

Pulsante [PATT CHAIN] (pagina 158)

Seleziona il modo PATTERN CHAIN.

Pulsante [SONG] (pagina 180)

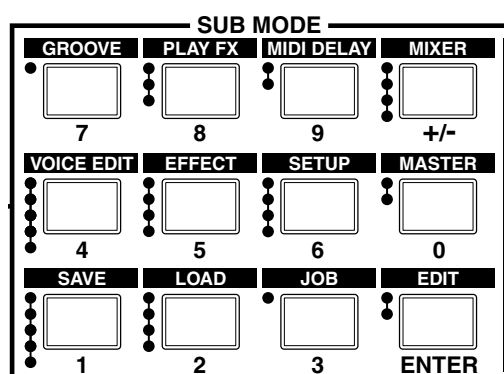
Seleziona il modo SONG.

Pulsante [UTILITY] (pagina 256)

Seleziona il modo UTILITY. Dopo aver attivato il modo UTILITY, il pulsante [UTILITY] seleziona sequenzialmente le varie pagine previste.

19 Pulsanti SUB MODE

Questi pulsanti danno accesso ai vari sub-modi disponibili all'interno dei modi principali. Se un sub-modo comprende più di una pagina di display, le pagine vengono selezionate sequenzialmente ogni volta che viene premuto il pulsante.



Pulsante [GROOVE]

Seleziona il sub-modo quantize GROOVE.

Pulsante [PLAY FX]

Seleziona il sub-modo PLAY FX e le varie pagine di display (cioè varie videate) previste.

Pulsante [MIDI DELAY]

Seleziona il sub-modo MIDI DELAY e le varie pagine di display previste.

Pulsante [MIXER]

Seleziona il sub-modo MIXER e le varie pagine di display previste.

Pulsante [VOICE EDIT]

Seleziona il sub-modo VOICE EDIT e le varie pagine di display previste.

Pulsante [EFFECT]

Seleziona il sub-modo EFFECT e le varie pagine di display previste.

Pulsante [SETUP]

Seleziona il sub-modo SETUP e le varie pagine di display previste.

Pulsante [MASTER]

Seleziona il sub-modo MASTER e le varie pagine di display previste.

Pulsante [SAVE]

Seleziona il sub-modo SAVE e le varie pagine di display previste.

Pulsante [LOAD]

Seleziona il sub-modo LOAD e le varie pagine di display previste.

Pulsante [JOB]

Seleziona il sub-modo PATTERN, PATTERN CHAIN o SONG JOB e le varie pagine di display previste.

Pulsante [EDIT]

Seleziona il sub-modo PATTERN, PATTERN CHAIN o SONG EDIT e le varie pagine di display previste.

20 Pulsante [EXIT]

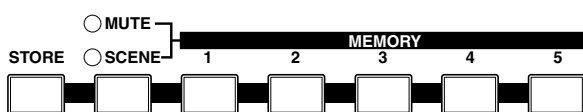
Vi fa avanzare o retrocedere nelle pagine del display di sub-modo oppure vi riporta dal sub-modo corrente al modo principale.

21 Pulsanti SCENE/MUTE

Nella memoria possono essere immagazzinate fino a 5 complete configurazioni di scene e “mute”, richiamabili al tocco di un pulsante. Una “scene” (o scena) include tutte le regolazioni dei parametri per una traccia (tutte le regolazioni delle manopole e le impostazioni mute on/off). Una configurazione “mute” comprende la condizione mute on/off per tutte le tracce. La possibilità di memorizzare e di richiamare istantaneamente configurazioni complete “scene” e “mute” significa che anche le configurazioni più complesse che occuperebbero un considerevole tempo per la programmazione in tempo reale sono richiamabili al semplice tocco di un pulsante. Le operazioni di richiamo possono essere registrate anche su pattern chain (concatenazioni di pattern) e song.

NOTE

- Le scene non includono i dati di sequenze.
- Le configurazioni scene/mute non possono essere memorizzate durante la registrazione di una sequenza. Durante il playback è possibile effettuare operazioni Store (di immagazzinamento dati in memoria).



Pulsante [STORE]

Potete immagazzinare le regolazioni della scene o di “mute” corrente in una delle 5 locazioni di memoria disponibili: [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5]. Il tipo di dati selezionato viene immagazzinato quando viene premuto, tenendo abbassato il pulsante [STORE], un pulsante di memoria scene/mute: da [MEMORY 1] a [MEMORY 5].

Pulsante [SCENE/MUTE]

Serve a commutare tra le funzioni di memorizzazione scene/mute. Gli indicatori SCENE e MUTE si accendono alternativamente ogni volta che viene premuto il pulsante.

Pulsante [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5]

Usato assieme al pulsante [STORE] (vedere sopra) serve ad immagazzinare configurazioni di “scene” o “mute” e quando viene premuto uno di questi pulsanti da solo serve a richiamare i dati di scene/mute immagazzinati in memoria.

22 Pulsante [KEYBOARD]

Determina se la tastiera dell'RS7000 deve essere usata come tastiera musicale (cioè se serve a suonare le note). Quando premete il pulsante [KEYBOARD] in modo che si accenda il suo indicatore, la tastiera funziona come una tastiera musicale, per poter suonare le note. Se premete ancora una volta il pulsante in modo che l'indicatore si spenga, la tastiera può essere usata per selezionare sezioni, tracce oppure come pulsanti track mute (per escludere le tracce).

23 Pulsante [ARPEGGIO ON]

Serve ad inserire e a disinserire la caratteristica dell'arpeggio automatico dell'RS7000. L'indicatore [ARPEGGIO ON] si accende quando questa caratteristica è inserita e le note suonate sulla tastiera verranno eseguite come arpeggio. Per escludere la funzione arpeggio, ripremete il pulsante in modo che si spenga il suo indicatore.

24 Pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP]

Questi pulsanti consentono di spostare l'intonazione o pitch della tastiera con step di ottave (in giù o in su). Premete simultaneamente entrambi i pulsanti per ritornare al pitch normale. L'entità del salto ottava (octave shift) corrente è indicata sul display LCD (pagina 73).

25 Pulsante [TRANSPOSE] (pagina 73)

Usato in combinazione con la tastiera, serve a trasporre il pitch globale. La trasposizione viene impostata tenendo premuto il pulsante [TRANSPOSE] e premendo il tasto sulla tastiera corrispondente alla quantità di trasposizione al di sopra o al di sotto del tasto E (traccia 8). Quando il pulsante [TRANSPOSE] viene tenuto premuto, l'indicatore E si accende e quello del tasto selezionato per la trasposizione lampeggia. Per trasporre più di un'ottava, premete prima il pulsante [OCT UP] o [OCT DOWN] e quindi la tastiera.

26 Pulsante [MUTE] (pagina 74)

Questo pulsante viene usato per effettuare le impostazioni “mute” e “solo” per la traccia. Per le prime, premete il pulsante [MUTE] per far accendere l'indicatore corrispondente. Per effettuare le regolazioni “solo”, tenete premuto il pulsante [SHIFT] e premete il pulsante [MUTE], di modo che l'indicatore lampeggi. In tal caso, gli indicatori pad della tastiera (i tasti bianchi) corrispondenti alle tracce che contengono i dati si accendono e premendo uno di questi tasti si attiva la funzione “mute” o “solo” per quella traccia, facendone lampeggiare l'indicatore. Ripremete lo stesso tasto per disattivare la funzione “mute” per quella traccia. Per disattivare la funzione “solo”, premete il pulsante [MUTE].

27 Pulsante [TRACK SELECT] (pagina 67)

Usato assieme alla tastiera per selezionare una traccia per la registrazione o altre operazioni. Le tracce vengono selezionate premendo l'appropriato tasto bianco sulla tastiera, mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].

28 Tastiera

La tastiera viene usata come una tradizionale per inserire i dati di performance nonché per selezionare “section”, tracce, escludere e isolare tracce, impostare la trasposizione ed altro. Solitamente, il tasto numero “6” corrisponde al C o do centrale. La tastiera non risponde alla velocity o all'aftertouch (non è dinamica).

29 Pulsante [TAP]

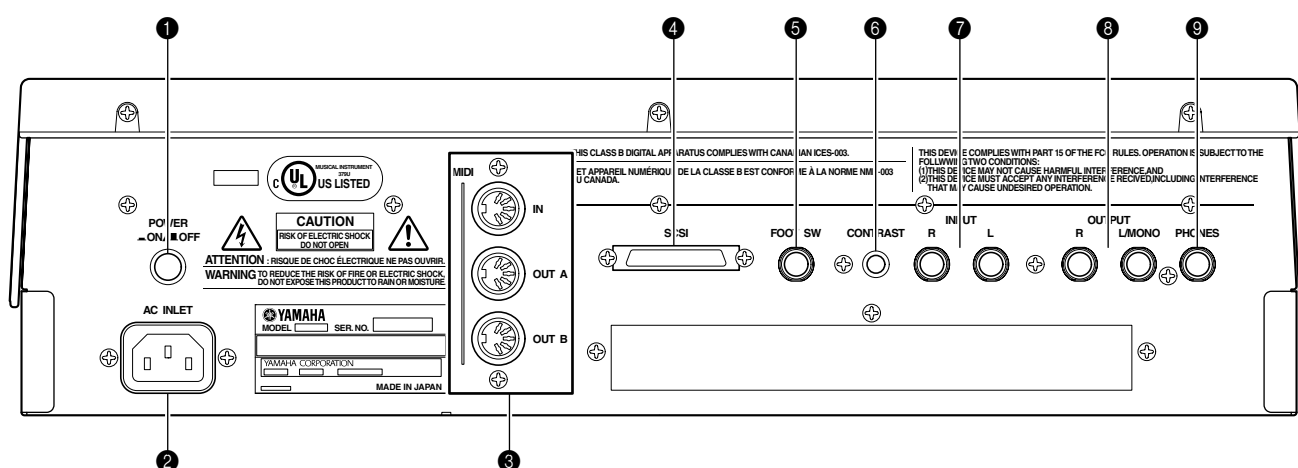
Percuotete questo pulsante al tempo desiderato per impostare in modo automatico il valore di BPM (beat per minute).

30 [PAD 1] e [PAD 2]

I pad sensibili alla velocity (dinamici) servono all'immissione dati della performance. Percuotendo questi pad vengono immessi i dati di nota pre-specificati al pitch specificato. Il pitch per ciascun pad può essere impostato suonando il tasto appropriato sulla tastiera mentre viene tenuto premuto il pulsante [TAP] e [PAD 1] o [PAD 2].

31 Slot CARD

Slot per l'inserimento della memory card.

Il pannello posteriore**1 Interruttore POWER**

Premetelo per accendere l'RS7000 e ripremetelo per spegnerlo.

2 AC INLET

Il cavo di alimentazione per corrente fornito con l'RS7000 deve essere inserito qui. Usate soltanto il cavo fornito.

3 (3) Porte MIDI IN, OUT A, e OUT B

Se prevedete di usare una tastiera MIDI o un altro strumento per suonare e programmare l'RS7000, dovrete collegarlo alla porta MIDI IN.

Le porte MIDI OUT A e B possono essere collegate ad un generatore di suono esterno o ad un sintetizzatore se intendete trasmettere a dispositivi esterni all'RS7000 i dati della performance, le operazioni effettuate sui pulsanti e le manopole e le operazioni dei pad.

4 Porta SCSI

Qui possono essere collegati dispositivi di immagazzinamento dati esterni con interfaccia SCSI (hard disk, drive CD-ROM ecc.) Il connettore è del tipo half-pitch a 50-pin.

5 Jack FOOT SW

Un interruttore a pedale opzionale Yamaha FC4 o FC5 collegato a questo jack può essere usato per avviare/arrestare, selezionare una sezione, effettuare il sustain oppure scandire il tempo per immettere il valore di BPM.

6 Controllo CONTRAST

Usate il controllo CONTRAST per ottenere la migliore visibilità possibile del display LCD (essa varia con l'angolo di visualizzazione).

7 Jack INPUT L e R

A queste prese è possibile collegare i segnali mono o stereo analogici per il campionamento (registrazione). Collegate i segnali mono alla presa L o R.

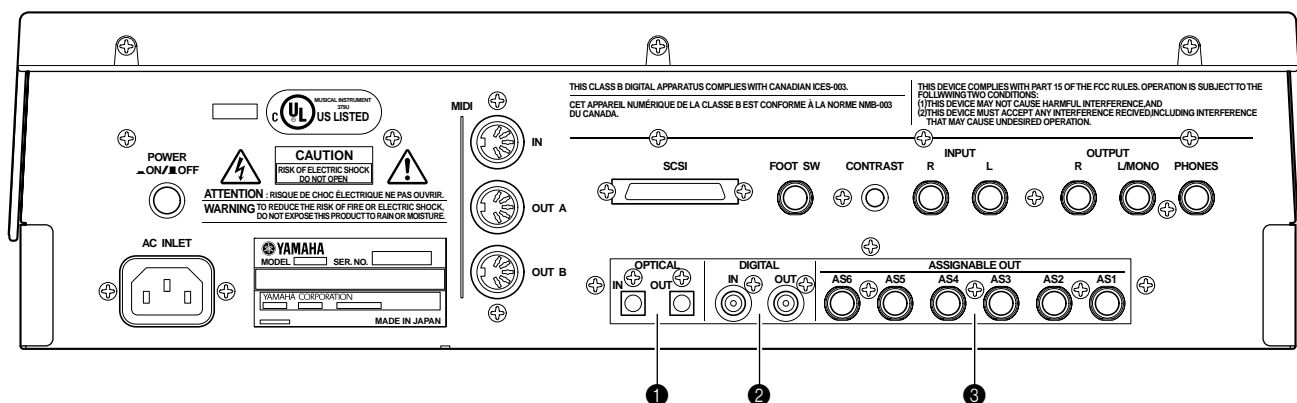
8 Jack OUTPUT L/MONO & R

Sono le uscite stereo principali dell'RS7000. Quando si inserisce un jack nell'uscita L/MONO, i segnali dei canali sinistro e destro vengono mixati ed emessi attraverso quell'uscita per consentire il collegamento diretto a sistemi monofonici.

9 Jack PHONES

Qui è possibile inserire un paio di cuffie stereo con un attacco phone da 1/4". Il livello di uscita PHONES viene regolato con il controllo MASTER VOLUME.

Pannello posteriore con la scheda di espansione opzionale AIEB2 I/O installata



❶ Connettori OPTICAL IN, OUT

Rappresentano l'ingresso e l'uscita digitale per la connessione via cavo ottico. I segnali digitali da registrare (48 kHz, 44.1 kHz, o 32 kHz fs) possono essere collegati all'OPTICAL IN. Il connettore OPTICAL OUT trasmette lo stesso segnale dei jack OUTPUT L/MONO ed R in forma digitale (fs = 44.1 kHz).

❷ Connettori DIGITAL IN, OUT

Rappresentano l'ingresso e l'uscita digitale nel formato S/P DIF (il formato usato normalmente dai dispositivi CD o DAT per uso domestico) per il collegamento via cavo coassiale (RCA-pin). I segnali digitali da registrare (48 kHz, 44.1 kHz, o 32 kHz fs) possono essere collegati al DIGITAL IN. Il DIGITAL OUT trasmette lo stesso segnale dei jack OUTPUT L/MONO ed R in forma digitale (fs = 44.1 kHz).

❸ Prese jack ASSIGNABLE OUT 1 ~ 6

A differenza delle uscite STEREO OUT, a queste uscite può essere assegnata l'uscita dalle tracce singole (pagina 21).

I jack ASSIGNABLE OUT possono essere usati come uscite mono o come coppie stereo (1&2, 3&4, 5&6).

Opzioni

È disponibile una vasta gamma di opzioni per dare all'RS7000 un'ulteriore capacità di produzione musicale.

Memoria di espansione (SIMM)

I campioni registrati e quelli caricati dalla memory card devono essere immagazzinati nella memoria interna per poter essere eseguiti.

L'RS7000 viene fornito con 4 MB di memoria che consentono fino a 46 secondi di registrazione mono del campione o un playback alla massima frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Per consentire una registrazione e un playback di un campione molto più lungo è possibile installare ulteriore memoria (SIMM). Se avete bisogno di un tempo di registrazione playback campione più lungo oppure volete conservare in memoria un maggior numero di campioni potreste avere bisogno di ulteriore memoria. Vedere a pagina 274 dell'appendice i dettagli per l'installazione di memoria aggiuntiva.

Precauzioni da adottare per l'acquisto della memoria di espansione SIMM

Alcuni tipi di SIMM disponibili in commercio potrebbero non funzionare bene con l'RS7000, e noi non possiamo garantire il funzionamento con tipi di memoria non testati. Vi preghiamo di controllare i dettagli con il fornitore dal quale avete acquistato il vostro RS7000 o un rivenditore autorizzato Yamaha prima dell'acquisto della memoria di espansione SIMM.

IMPORTANTE

- Usate soltanto le SIMM a 72-pin da 4, 8, 16 o 32 megabyte con un tempo di accesso superiore a 70 ns. Le SIMM da x 32-bit sono standard, ma i tipi x 36 bit (con parità) sono egualmente utilizzabili.
- Installate sempre le SIMM in coppia e di pari capacità. Una sola SIMM non funziona.
- L'RS7000 viene fornito con 4 megabyte di memoria di campioni preinstallata. Pertanto, se installate una coppia di SIMM da 16 megabyte (in totale 32 megabyte) disporrete di 36 megabyte (32 + 4) di memoria per il campione. Tuttavia, poiché la massima memoria consentita per l'RS7000 (per il campione) è 64 megabyte, se installate una coppia di SIMM da 32 megabyte (per un totale di 64) i 4 megabyte iniziali, quelli di corredo con lo strumento, non saranno usati.
- Le SIMM che utilizzano più di 19 chip di memoria per unità potrebbero non funzionare correttamente con l'RS7000. Scegliete quelle che utilizzano 18 chip o meno.

- Noi raccomandiamo le SIMM che sono conformi agli standard JEDEC*. Tuttavia, anche se una SIMM è conforme a questo standard e la sua configurazione del circuito interno funziona perfettamente in un computer, non vi è alcuna garanzia che possa funzionare in maniera corretta con l'RS7000.

*JEDEC è l'acronimo di "Joint Electron Device Engineering Council", un gruppo che stabilisce gli standard per le configurazioni di dispositivi elettronici.

Scheda di espansione AIEB2 I/O

Inizialmente, l'RS7000 può soltanto registrare campioni da sorgenti analogiche ed è prevista solo una capacità di uscita analogica. Tuttavia, con la scheda di espansione opzionale AIEB2 I/O, potete ottenere i terminali ottico e coassiale per l'ingresso e l'uscita diretta del segnale digitale. Inoltre, oltre alle prese standard di uscita (OUTPUT) sono previste 6 uscite assegnabili (ASSIGNABLE OUT 1 ~ 6).

Fate riferimento alla pagina 276 nell'Appendice, per i dettagli sull'installazione della scheda di espansione AIEB2 I/O.

NOTE

La scheda d'espansione I/O AIEB1 non può essere usata.

Note sul Copyright musicale

L'RS7000 supporta il sistema SCMS (Serial Copy Management System) per proteggere il copyright del software musicale.

I dati che sono stati campionati digitalmente da un CD o da altra sorgente non possono essere salvati su una scheda di memoria o su un disco SCSI in formato WAV. Se desiderate salvare questi dati, dovete salvarli nel formato proprio dell'RS7000.

È vietato usare song e dati sonori coperti da copyright (che possono essere registrati via RS7000) per scopi commerciali. È anche vietato riprodurre, trasferire o distribuire i dati e suonarli per un pubblico pagante senza il permesso dei titolari del copyright, tranne per uso personale o applicazioni che non infrangano il copyright stesso. Se desiderate usare questi dati per occasioni diverse dall'impiego personale, consultate un esperto in materia. La Yamaha non è responsabile per i dati creati, riprodotti o editati usando l'RS7000, né per qualsiasi riproduzione o impiego di tali dati.

Preparazione e configurazione

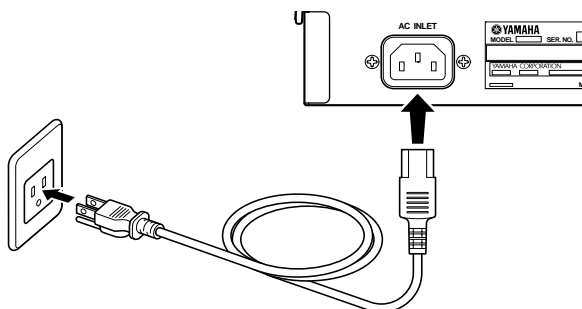
In questo paragrafo ci occuperemo di descrivere l'alimentazione e i collegamenti di altri dispositivi.

Connessione all'alimentazione

⚠ AVVERTENZA

- Accertatevi, prima di collegare il cavo, che l'interruttore dell'RS7000 sia in condizione OFF.
- Accertatevi che il vostro RS7000 sia predisposto per la tensione di corrente alternata erogata nella vostra area, quella cioè in cui deve essere usata (come elencato sul pannello posteriore). Il collegamento dell'unità ad un'errata alimentazione CA può causare seri danni al circuito interno e può anche costituire pericolo di scossa elettrica.
- Usate soltanto il cavo di alimentazione fornito con l'RS7000. Se il cavo fornito fosse andato smarrito o fosse danneggiato, contattate il vostro rivenditore Yamaha. L'utilizzo di un cavo sostitutivo inadatto può costituire pericolo di incendio e di scossa elettrica.
- Il tipo di cavo per alimentazione CA fornito con l'RS7000 può essere diverso secondo il Paese in cui viene acquistato (per scopi di messa a terra può essere fornito un terzo terminale). Un errato collegamento del conduttore della messa a terra può creare rischio di scossa elettrica. **NON** modificate la spina fornita con l'RS7000. Se la spina non si adatta alla presa, fate installare una presa appropriata da un elettricista qualificato. Non usate un adattatore che annulli la presenza e la funzione del conduttore della messa a terra.
- L'RS7000 è progettato per essere usato con una linea di messa a terra a tre terminali. Il cavo di alimentazione include il terminale apposito per prevenire scosse elettriche e danni allo strumento.

Collegate il cavo di alimentazione alla presa di ingresso, la sede AC INLET, sul pannello posteriore. Quindi inserite l'altra estremità del cavo in una presa a muro a tre terminali.



Collegamento con un dispositivo audio

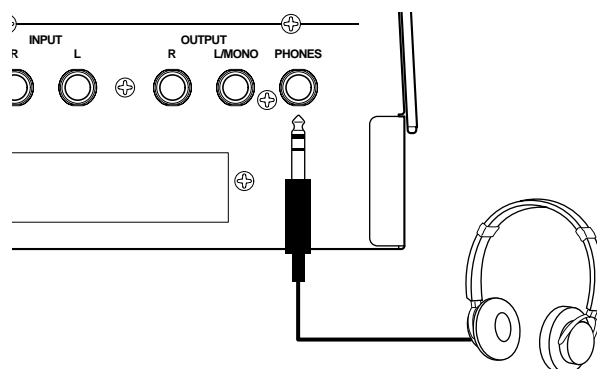
⚠ ATTENZIONE

I collegamenti con un dispositivo esterno devono essere effettuati con l'RS7000 e dispositivi periferici spenti. Se fate i collegamenti con gli strumenti accesi potete danneggiare il vostro amplificatore o gli altoparlanti.

L'RS7000 non dispone di un amplificatore o altoparlanti propri. Per monitorarlo, potete collegare cuffie, casse amplificate oppure altri dispositivi di playback.

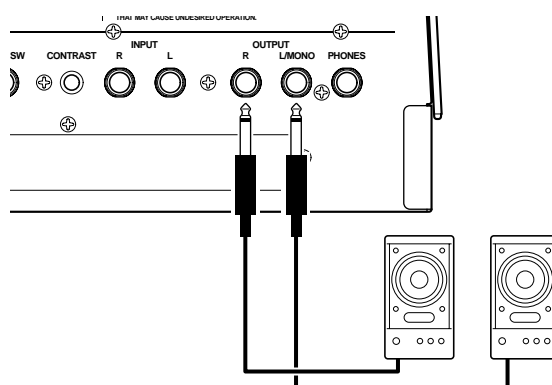
■ Cuffie

Se state usando le cuffie, collegatele alla presa PHONES del pannello posteriore. Usando le cuffie, regolate il controllo MASTER VOLUME su un livello appropriato che non infastidisca il vostro udito. I jack OUTPUT L/MONO ed R del pannello posteriore sono attivi anche quando sono collegate le cuffie.



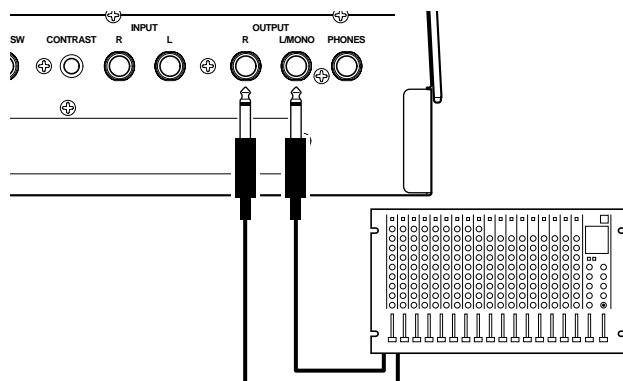
■ Casse amplificate

Collegate una coppia di casse amplificate (ad esempio le Yamaha CBX-S3) alle prese output (L/MONO, R) usando cavi di connessione appropriati. Se state collegando soltanto una cassa amplificata, usate la presa L/MONO.



Collegamento ad un Mixer

Collegate le prese output (L/MONO, R) ai due canali del mixer. Il canale collegato al jack L/MONO dovrebbe essere posizionato a sinistra nell'immagine stereo del suono (pan) e il canale collegato al jack R dovrebbe essere posizionato a destra.

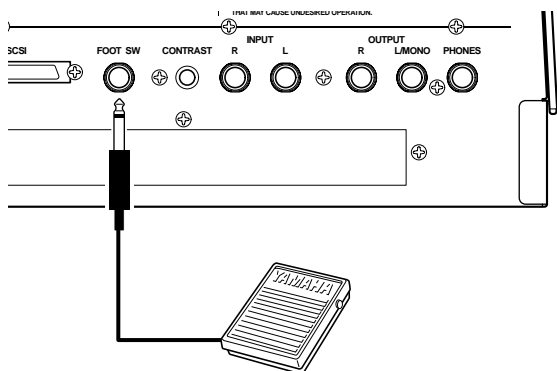


AVVERTENZA

Non collegate i jack di output dell'RS7000 ai jack di ingresso input (mic) di un amplificatore o di un registratore a cassetta ecc. Se vengono collegati agli ingressi mic, la qualità del suono può essere impoverita e il dispositivo può essere danneggiato. Inoltre, quando collegate l'RS7000 ad un mixer o ad un dispositivo simile, impostate i canali del mixer sulla sensibilità di ingresso Line (Line Input).

Collegamento di un interruttore a pedale

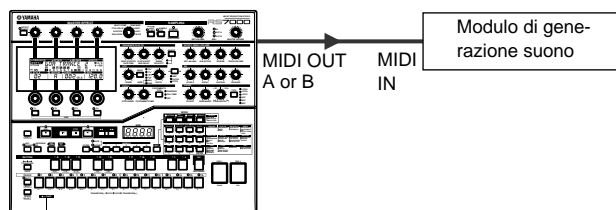
Quando usate un interruttore a pedale FC4 o FC5, inserite lo spinnotto dell'interruttore nel jack FOOT SWITCH situato sul pannello posteriore. La funzione dell'interruttore a pedale è determinata dal parametro FOOT SWITCH della pagina SYSTEM nel modo UTILITY (pagina 257).



Collegamento di dispositivi MIDI esterni

Collegamento ad un modulo di generazione suono

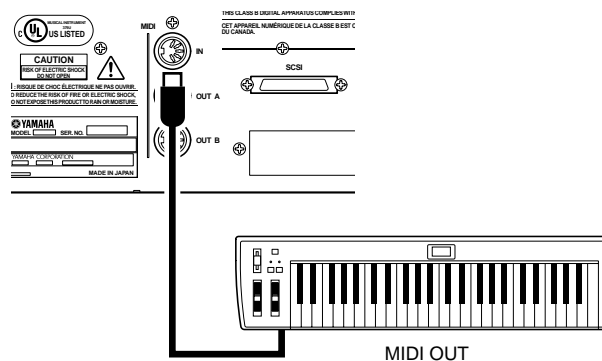
I dati di playback di una sequenza dell'RS7000 possono essere usati per suonare un modulo di generazione suono esterno. Usate un cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT sul pannello posteriore alla porta MIDI IN del dispositivo MIDI esterno.



Collegamento con una tastiera MIDI

L'immissione di dati da registrare in tempo reale sarà molto più facile se userete una tastiera MIDI.

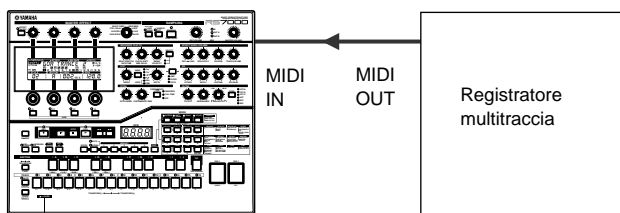
Usate un cavo MIDI per collegare la porta MIDI OUT della tastiera MIDI esterna alla porta MIDI IN del pannello posteriore.



Collegamento con un MTR (Multi-track Recorder)

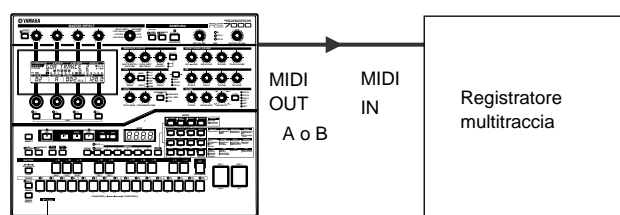
Poiché l'RS7000 prevede MTC (MIDI Time Code) e MMC (MIDI Machine Control), potete produrre musica mentre vi sincronizzate ad un registratore multitraccia compatibile MTC o MMC. L'RS7000 non genera di per sé il codice MTC, per cui dovrete avere a disposizione un dispositivo MTC opzionale, come un Yamaha AW4416. Usate i cavi MIDI per collegare la porta MIDI OUT dell'RS7000 alla porta MIDI IN dell'MTR, e la porta MIDI IN dell'RS7000 alla MIDI OUT dell'MTR. L'RS7000 si sincronizzerà al segnale di clock MTC ricevuto dal dispositivo esterno. Se il vostro MTR riconosce l'MMC, potrete controllare a distanza dall'RS7000 le funzioni start/stop, fast forward e rewind. In questo caso, passate alla pagina MIDI del modo UTILITY e impostate su "MTC" il parametro MIDI Sync (pagina 260).

RS7000 sincronizzato all'MTC esterno



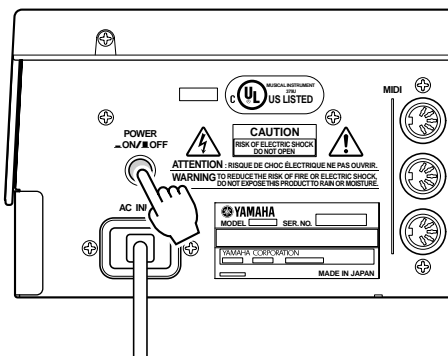
* In questo caso l'MTC deve essere inviato all'RS7000 da un dispositivo MIDI esterno.

RS7000 che controlla un dispositivo esterno via MMC



Accensione e spegnimento

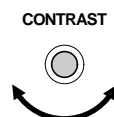
1. Accertatevi che tutti i dispositivi periferici siano collegati correttamente all'RS7000, e abbassate al minimo tutti i controlli di volume audio.
2. Accendete l'RS7000 dopo i dispositivi periferici.



3. Accendete quindi i dispositivi audio, quindi ruotate i controlli di volume dell'RS7000 e dei dispositivi audio su un livello di ascolto ragionevole.



4. Se il display non è chiaramente visibile, usate il controllo CONTRAST per regolarne la visibilità.



5. Spegnete sempre l'RS7000 dopo aver abbassato completamente il volume e dopo aver spento i dispositivi audio collegati.

! ATTENZIONE

I dati di setup del sistema dell'RS7000 vengono conservati in memoria da una batteria di backup. Quando la batteria di backup si scarica, sul display appare il messaggio di avvertimento "Backup Battery Low!". Se la batteria si scarica completamente, il contenuto della memoria va perduto. Se appare l'avvertimento "Backup Battery Low!", salvate immediatamente i dati su una memory card (Smart Media) o su un dispositivo SCSI esterno e fate sostituire la batteria di backup da personale di assistenza Yamaha qualificato.

Ripristinare le regolazioni iniziali della fabbrica

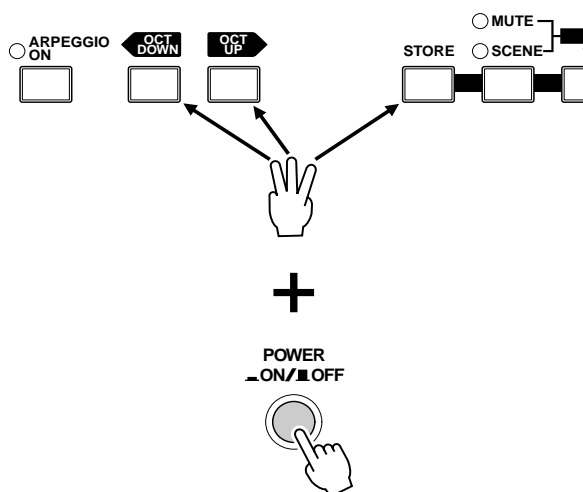
È possibile ripristinare le regolazioni iniziali della fabbrica in questo modo.



Quando vengono ripristinate le regolazioni/impostazioni della fabbrica, verranno cancellati tutti i dati di voce e sequenze creati, nonché i dati di setup del sistema. Accertatevi di salvare su memory card (Smart Media) o disco SCSI (pagine 114, 166, 204) tutti i dati importanti, prima di eseguire questa procedura.

[Procedura]

1. Spegnete (OFF).
2. Accendete (ON) mentre tenete premuti i pulsanti [OCT DOWN], [OCT UP] e [STORE].



Tutorial

Sebbene tutte le informazioni che vi occorrono per far funzionare l'RS7000 siano disponibili nella sezione "Reference" del manuale, ci auguriamo che vogliate dedicare del tempo a questa parte introduttiva, "la parte Tutorial", per poter acquisire la necessaria familiarità con alcune delle più importanti caratteristiche dell'RS7000 in un modo lineare, passo passo. La parte Tutorial viene presentata in 6 sezioni, sotto indicate, ciascuna delle quali si basa sulle informazioni presentate nella sezione precedente.

1. Panoramica del sistema dell'RS7000..... 28

Una rapida occhiata al sistema globale dell'RS7000 e che cosa può fare.

2. Assemblare un Pattern utilizzando Phrase Preset 30

Il modo facile e veloce per creare pattern. Qui creeremo un pattern che si basa sulle seguenti sezioni.

3. Controllo del suono in tempo reale..... 38

Un rapido giro per provare alcune delle capacità di controllo incredibili dell'RS7000, in tempo reale.

4. Registrazione di Phrase originali 39

Registrate una phrase originale ed aggiungetela al pattern base che avete creato nella sezione 2.

5. Aggiunta di campioni..... 43

Registrate un nuovo campione ed aggiungetelo al vostro pattern.

6. Finalizzare il suono 46

Il mix finale — la messa a punto del "groove" e l'aggiunta degli effetti.

Vi preghiamo di notare che il "tutorial" non copre assolutamente tutte le capacità e le caratteristiche dell'RS7000. Importanti funzioni che non sono incluse in questa parte — i modi SONG, EDIT e UTILITY, tanto per citarne alcuni — sono descritte in dettaglio nella sezione "Reference" del manuale. Usate l'indice e il sommario per trovare informazioni dettagliate sulle caratteristiche e sulle funzioni che intendete imparare. La stessa cosa vale per le caratteristiche qui descritte nella sezione Tutorial: per i dettagli approfonditi su qualsiasi caratteristica, fate riferimento alla sezione Reference".

1. Panoramica del sistema dell'RS7000

L'RS7000 Yamaha vi dà musicalmente tutto il possibile. Ciò che vi occorre per una produzione remix e musicale di livello professionale — particolarmente nei generi dance, techno, hip hop, R&B — viene incluso ed integrato semplicemente in un sistema che è stato studiato specificamente per facilitare le tecniche di produzione moderne. L'RS7000 combina un sistema di sequenze flessibile e potente con un generatore di suono AWM2 che rappresenta lo stato dell'arte Yamaha, caricato con un'incredibile selezione di drum kit e voci, ed un campionatore che vi permette di campionare i vostri suoni e i vostri loop e incorporarli facilmente nelle sequenze. Tutto ciò è reso possibile anche grazie ad un'interfaccia di facile intuizione e semplice che comunque offre la profondità e il controllo in tempo reale richiesto per applicazioni professionali.

Potente sequencer a 16 tracce

Nel modo PATTERN basato sulle "phrase", possono essere assemblati rapidamente dei pattern completi combinando frasi singole dalle 5980 preset fornite oppure potete registrare quello vostro usando l'ampia selezione di drum kit e altre voci fornite dal generatore di suono interno AWM2. I suoni campionati, i loop e o break-beat vengono aggiunti facilmente alla sequenza per creare il "groove" che la vostra musica richiede. I vostri pattern possono essere usati individualmente oppure può essere usato il modo PATTERN CHAIN per mettere in sequenza automaticamente i pattern specificati e creare arrangiamenti anche complessi. Vi è anche un modo SONG che funziona come un sequencer a 16 tracce con tutte le caratteristiche e la versatilità che vi aspettereste da un sequencer stand-alone molto potente.

Controllo in tempo reale

Un'altra esigenza chiave per la libertà creativa nella produzione musicale moderna è il controllo del suono in tempo reale. L'RS7000 offre molte capacità di manipolazione sonora con una gamma ampia di manopole per il controllo immediato di BPM, parametri del filtro, involuppi, pitch, LFO ed altro. L'RS7000 dispone anche di una tastiera e di pad dinamici (cioè sensibili alla velocity) che permettono di eseguire in tempo reale le voci ed i campioni, nonché di commutare fra tracce e sezioni della sequenza e controllare le funzioni di esclusione ed isolamento tracce. L'RS7000 dispone anche di funzioni "mute" e "scene memory" che possono fotografare immediatamente le configurazioni "mute" delle tracce o le configurazioni complete di controllo del pannello, richiamabili istantaneamente.

Caratteristiche di editing e campionamento avanzate

Oltre al caricamento diretto di dati di un campione (sample) in una varietà di formati più comuni, l'RS7000 vi permette di registrare i vostri campioni dai CD o da qualsiasi sorgente microfonica o di livello linea. Una volta registrati i campioni, essi possono essere tagliati, sliced cioè "affettati", ripetuti come loop e preparati in qualsiasi altro modo per il playback con la potenza e la flessibilità che vi aspettereste da un campionatore stand-alone. E quando i vostri campioni sono pronti, possono essere incorporati in pattern e sequenze esattamente con la stessa facilità delle voci di un generatore di suono. Potete perfino usare il campionatore per registrare parti vocali per portare il vostro progetto musicale fino allo stadio di produzione finale, senza dover usare dispositivi aggiuntivi, salvo l'RS7000.

Generatore di suono AWM2

Anche i suoni elettronici cambiano nel tempo e l'RS7000 è il più aggiornato. Il sistema di generazione suono interno AWM2 offre più di 1054 voci intonate ed effetti sonori, nonché 63 drum kit di alta qualità — troverete tutto ciò che vi occorre per qualsiasi genere musicale. Disponete anche di una gamma di funzioni di editing della voce che facilitano la personalizzazione del suono, per dare il vostro apporto creativo.

Un'ampia gamma di effetti

Nella musica odierna, gli effetti sono altrettanto importanti quanto i suoni a cui vengono applicati. L'RS7000 offre un'enormità di capacità di elaborazione del suono con PLAY FX che funziona nello stadio di sequencing per dare armonizzazione nonché variazioni di durata e di note; è disponibile un sistema di effetti DSP a tre stadi con effetti VARIATION, DELAY/CHORUS e REVERB; ed uno stadio MASTER EFFECT che offre una vasta gamma di effetti aggiornatissimi da applicare al suono globale.

Job ed editing dettagliati

Creare delle sequenze che suonino bene può essere complicato, ma l'RS7000 rende questo lavoro il più lineare e facile possibile con un'ampia scelta di job (operazioni) e funzioni di editing. Per esempio, vi è una "griglia" per i groove per dare alla vostre tracce il tipo di groove e di feel che un'operazione di sequencing lineare non potrebbe mai ottenere. Nell'RS7000 questa flessibile caratteristica funziona con i campioni nonché con i dati del generatore di suono per avere un controllo del feel musicale senza precedenti. Un'altra caratteristica di campionamento che offre un controllo creativo immediato è REAL TIME LOOP REMIX — un modo potente e facile per remixare i vostri loop campionati mentre li ascoltate in tempo reale. Vi sono poi dei job che creano automaticamente glide, roll, crescendo ed altre sottigliezze che fanno la differenza nel marasma musicale attuale. E, come potete immaginare, l'RS7000 probabilmente è in grado di fare per voi questa differenza. E quando intendete apportare delle rifiniture molto dettagliate, il modo EDIT vi dà l'accesso diretto alle note singole ed anche ai parametri.

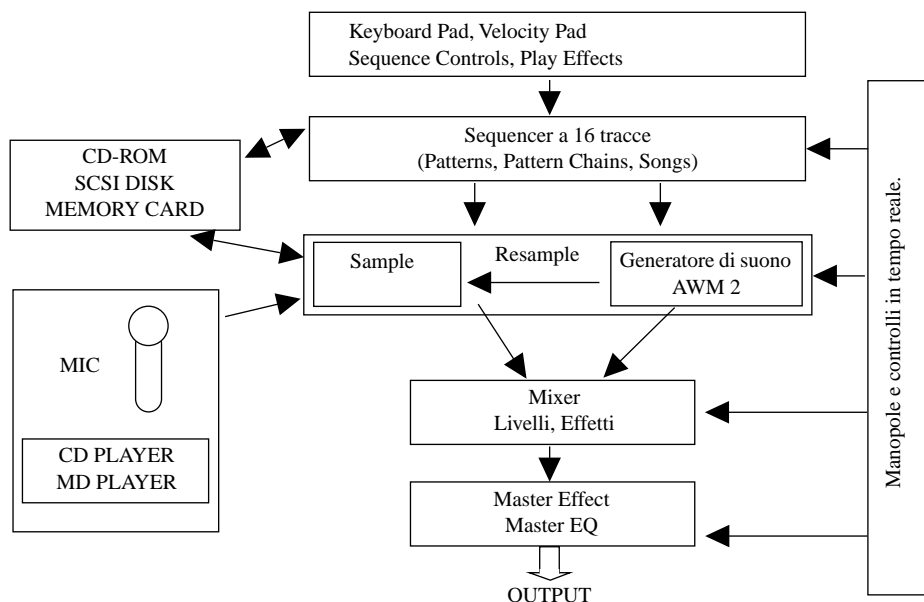
Immagazzinamento dati su Memory Card (SmartMedia™*) ed espandibilità SCSI

Le sequenze, le frasi ed i campioni possono essere comodamente memorizzati su memory card compatte di alta capacità oppure su qualsiasi tipo di mezzo di immagazzinamento SCSI esterno (hard disk, MO, ZIP ecc.) collegato alla porta SCSI dell'RS7000. Potete anche collegare dei dispositivi di sola lettura come i drive CD-ROM per caricare comodamente dei campioni ed altri dati.

* SmartMedia è un marchio di commercio della Toshiba Corporation.

Espansione I/O

Nell'RS7000, per poter disporre di ulteriori 6 uscite analogiche, nonché ingresso ed uscita digitali coassiale ed ottico, possono essere installate le schede di espansione opzionale AEB1 I/O.



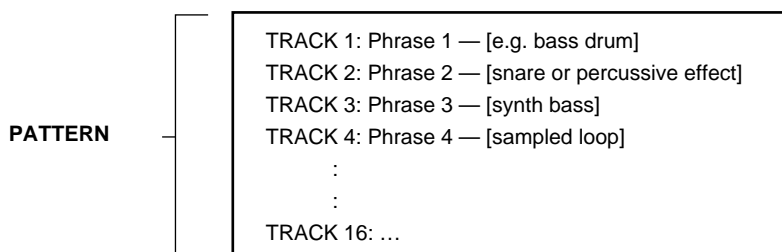
2. Assemblare un Pattern usando Phrase Preset

Ora cominciamo la parte di “contatto” del nostro tutorial scoprendo quanto sia facile creare qualche cosa di grandioso selezionando e combinando alcune di queste phrase preset dell’RS7000. L’RS7000 dispone di un enorme database di 5980 phrase preset... provate ad immaginare il numero delle combinazioni possibili. Ricordate anche che, una volta assemblato il pattern di base, vi sono ancora innumerevoli modi in cui i dettagli possono essere cambiati per rendere veramente originale e personale il vostro suono.

Definizioni: Pattern e Phrase

• Pattern

Un “pattern” dell’RS7000 è un segmento musicale compreso tra una e 256 misure di lunghezza e che può essere formato da un massimo di 16 tracce singole. Ogni “traccia” può essere trattata come una “parte” separata del pattern: cioè la parte di grancassa, la parte del piatto, la parte del basso sintetizzatore, un loop campionato ecc. Quindi i pattern vengono ulteriormente organizzati in “section” o sezioni e “style” o stili. L’RS7000 dispone di una memoria per accogliere fino a 1024 pattern organizzati come 64 style, ognuno con 16 sezioni etichettate alfabeticamente da “A” fino a “P”.



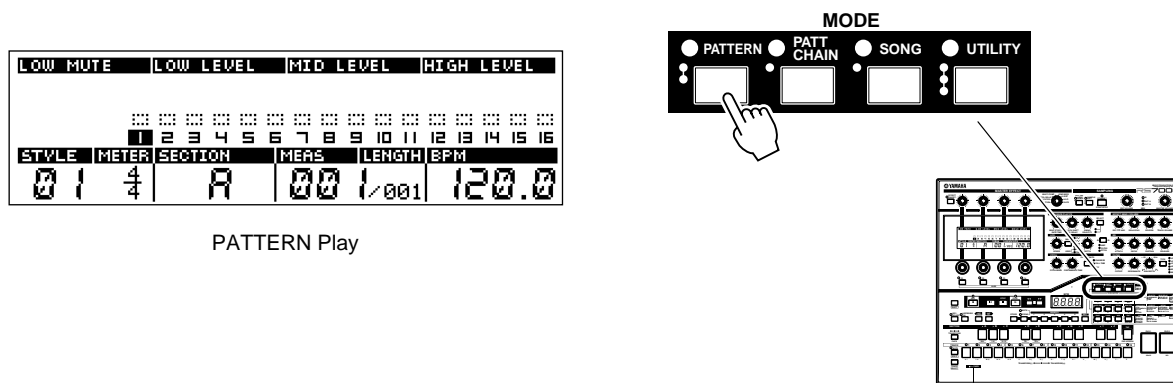
• Phrase

Le Phrase o frasi sono essenzialmente delle parti pre-programmate per il vostro pattern. L’RS7000 viene fornito con molte frasi preset tipo drum e percussion. Tutto ciò che dovete fare è selezionare una traccia di pattern, selezionare la frase che intendete assegnare a quella traccia, quindi ripetere questo lavoro per tutte le tracce occorrenti. Naturalmente, potete registrare anche vostre frasi da usare nei pattern. Le frasi possono usare voci appartenenti al generatore di suono interno dell’RS7000 oppure campioni residenti nella memoria campione dell’RS7000.

Procedura

1 Attivate il modo PATTERN Play

Se non è già selezionato il modo PATTERN Play, premete il pulsante [PATTERN] per selezionarlo.



2 Selezionate uno STYLE.

Usate la [Manopola 1] per selezionare lo “STYLE” (cioè il gruppo di 16 “section” — se non siete certi di quello che stiamo dicendo a questo proposito, ritornate alle definizioni, sopra) che intendete registrare. I numeri di STYLE vanno da “01” fino a “64”. Qui, a scopo didattico, usiamo lo STYLE 01.

3 Selezionate una SECTION

Usate la [Manopola 2] per selezionare la “SECTION” dello STYLE selezionato (da “A” fino a “P”) che intendete registrare. Per nostro esempio, selezionate section A.

Suggerimento

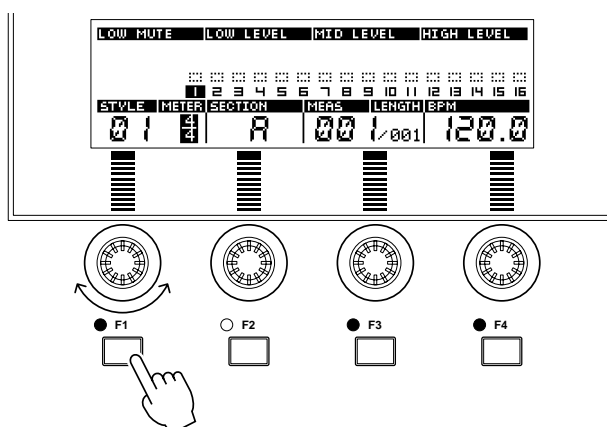
Quando si assegnano le sezioni, è una buona idea fare questa operazione seguendo un ordine piuttosto logico, in modo da poter ricordare il procedimento, particolarmente se dovete cambiare le sezioni in tempo reale. Generalmente, le varie sezioni all’interno di uno style saranno le sezioni di una composizione completa o di un “dance groove”. Di solito vorrete registrare l’introduzione nella section A, la strofa principale nella sezione B e una variazione ritmica, definita “fill in” in C, il “chorus” o ritornello nella sezione D e così via.

Un metodo di selezione alternativo della traccia

Quando l’indicatore del pulsante [KEYBOARD] è spento (premete il pulsante omonimo se è acceso), i tasti neri della tastiera dell’RS7000 possono essere usati per la selezione diretta delle sezioni o section da “A” fino a “J” — in base all’identificazione sopra ai tasti neri.

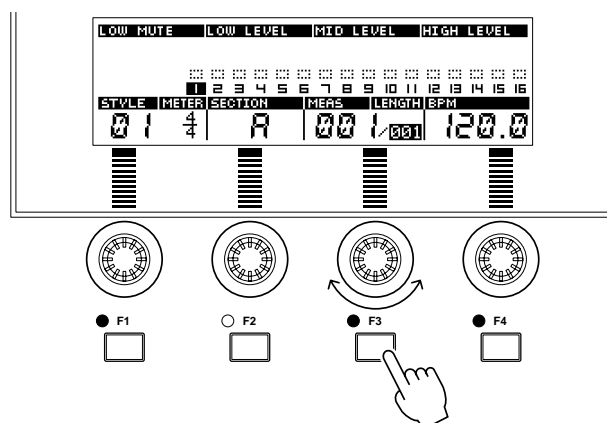
4 Impostate il parametro METER per i Pattern (se necessario)

“Meter” è un altro termine di “time signature” (divisione del tempo). Poiché il pattern per la nostra trattazione didattica è 4/4 (il valore di default), non vi è alcun bisogno di impostare questo valore, ma quando dovete creare un pattern con un valore differente, ecco come fare: Premete il pulsante [F1] in modo che il parametro METER sul display sia evidenziato. Quindi usate la [manopola 1] per selezionare il valore desiderato.



5 Impostate il parametro LENGTH del Pattern (se necessario)

Per impostare la lunghezza del pattern in misure, premete il pulsante [F3] in modo che sia evidenziato sul display il parametro LENGTH, quindi usate la [manopola 3] per selezionare la lunghezza desiderata (da 001 a 256). Per il nostro esempio, il pattern sarà lungo una misura, per cui dovete selezionare “001” se LENGTH non è già predisposto su questo valore.

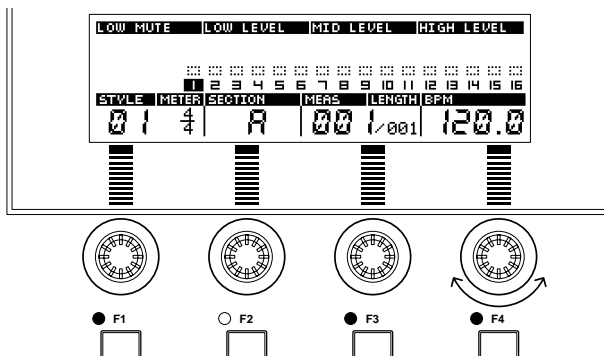


6 Impostate il BPM approssimativo

La regolazione BPM (beat per minute = movimenti al minuto) può essere cambiata in qualsiasi momento (anche in tempo reale durante il playback) ma è bene impostare il BPM finale approssimativo a questo punto per ottenere un'idea migliore di come il pattern suonerà una volta finito.

Per impostare il BPM, è sufficiente ruotare la [manopola 4].

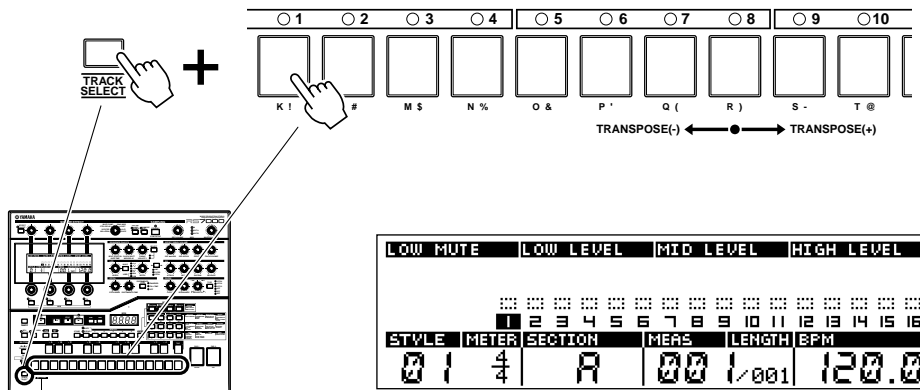
Il nostro pattern esemplificativo è progettato per essere suonato ad un valore di BPM di circa 120.



7 Selezionate una traccia

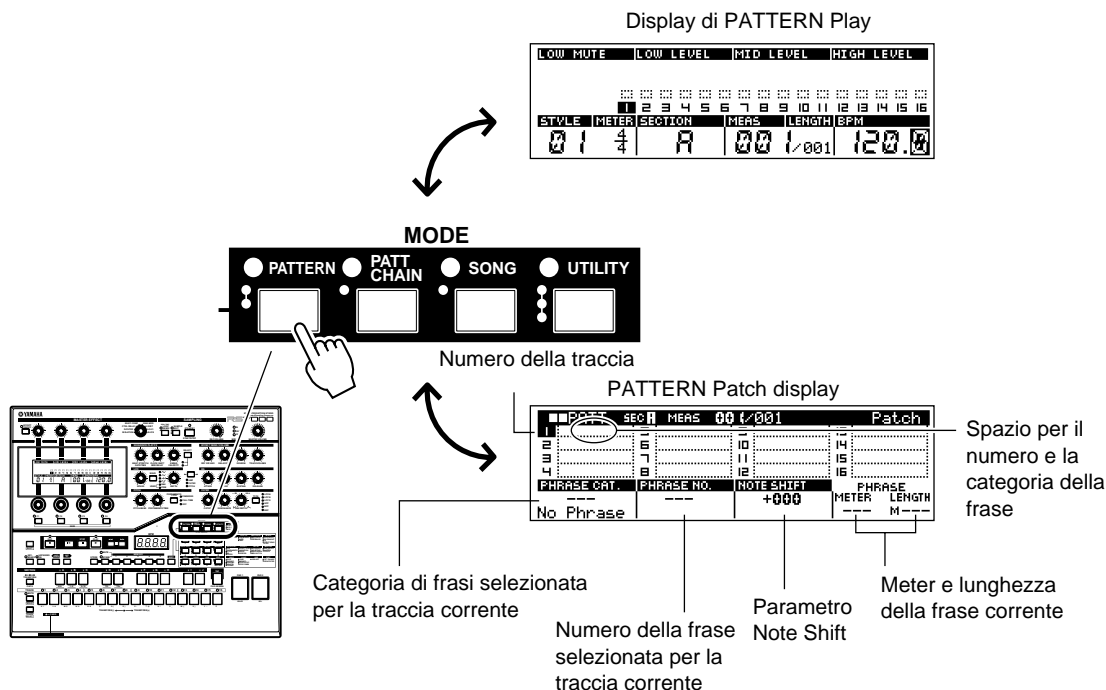
Selezionate la traccia che intendete assegnare ad una frase utilizzando la tastiera dell'RS7000: premete il tasto più basso (bianco) corrispondente al numero di traccia desiderata (da 1 a 16) mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT]. Il LED della tastiera corrispondente alla traccia attiva in quel momento lampeggia mentre viene tenuto premuto il pulsante [TRACK SELECT]. Quando viene selezionata una traccia, il numero ad essa corrispondente viene evidenziato sul display LCD di PATTERN Play.

La traccia 1 è la traccia logica da cui partire, per cui selezionate track 1.



8 Passate al modo PATTERN Patch

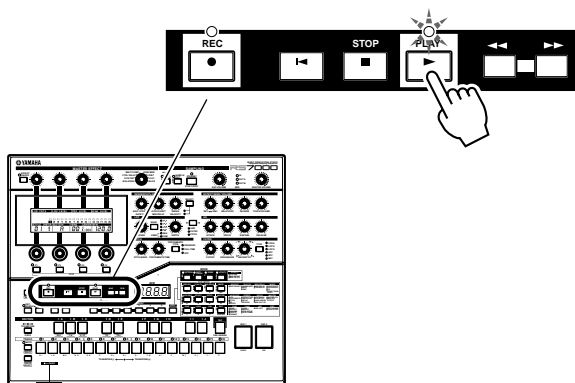
Le frasi sono assegnate alle tracce del pattern grazie al display Patch di PATTERN. Selezionate questo display premendo il pulsante [PATTERN] (il pulsante [PATTERN] seleziona alternativamente la videata o display principale di PATTERN Play e PATTERN Patch).



Dovete notare che il display o videata Patch di PATTERN mostra tutte e 16 le tracce con gli spazi alla destra di ciascun numero di traccia per il numero e la categoria specificati della frase. Come accade per il display PATTERN Play, il numero della traccia attiva in quel momento viene evidenziato. Potete cambiare le tracce mentre è presente questa videata, allo stesso modo con cui cambiate le tracce nella videata principale di PATTERN: premete l'appropriato tasto bianco o grigio sulla tastiera dell'RS7000 mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].

9 Premete il pulsante [PLAY]

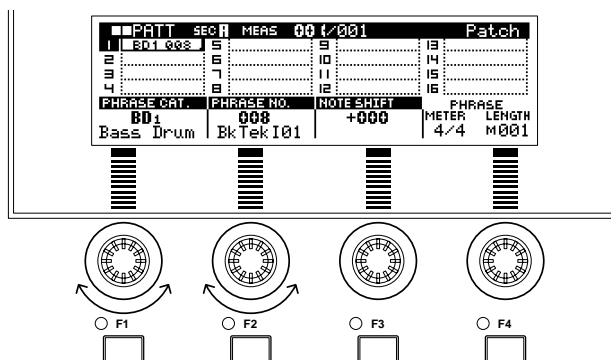
Premete il pulsante [PLAY]. Non udirete ancora nulla, poiché non avete selezionato alcuna frase, ma il LED [PLAY] lampeggia alla velocità di BPM selezionata in quel momento, indicando che il playback è in corso.



10 Selezionate una Phrase per la prima traccia

Le phrase preset dell'RS7000 sono organizzate in categorie. Date un'occhiata all'elenco delle categorie delle phrase a pagina 313 per avere una lista completa di quello che è disponibile. Per selezionare una phrase dovete specificare sia la categoria, sia il numero.

Usate la [manopola 1] per selezionare la categoria della phrase e la [manopola 2] per selezionare il numero di phrase per la prima traccia. Ad esempio, selezionate la categoria "BD1" e il numero "008". Questa frase fornirà il fondamento ritmico del nostro pattern. Poiché il sequencer è nel modo PLAY, udirete la phrase non appena la selezionate.

**11 Selezionate la traccia successiva**

Selezionate la traccia successiva (nel nostro esempio, la 2) come avete fatto per la prima: premete l'appropriato tasto bianco o grigio sulla tastiera dell'RS7000 mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].

12 Selezionate una Phrase per la traccia 2

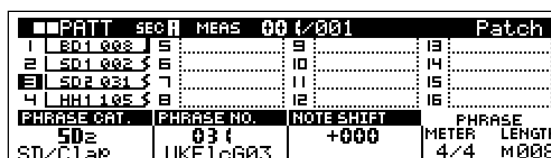
Selezionate come categoria "SD1" e come numero di frase "002" per la traccia 2, esattamente come avevate fatto per la phrase della traccia 1 allo step 10 precedente.

13 Selezionate le Phrase per le restanti tracce

Ancora due tracce per proseguire. Selezionate le tracce e le frasi sotto elencate ripetendo gli step 11 e 12.

Selezione delle Phrase per lo STYLE 01, SECTION A

| | |
|---------|-----------------|
| Track 1 | Phrase: BD1 008 |
| Track 2 | Phrase: SD1 002 |
| Track 3 | Phrase: SD2 031 |
| Track 4 | Phrase: HH1 105 |

**14 Create una nuova sezione o Section**

Ora che conoscete la procedura, create una nuova sezione che utilizzi frasi elencate nel prospetto sotto riportato piuttosto che quelle usate nella section A. Per il nuovo pattern, selezionate la sezione o section B. Potete farlo ritornando alla videata PATTERN Play (premete il pulsante [PLAY]) e usando la [manopola 2] oppure potete selezionare una nuova sezione direttamente via tastiera dell'RS7000 mentre appare il display PATTERN Play o PATTERN Patch: premete il pulsante [KEYBOARD] in modo che si spenga il suo indicatore, quindi premete il tasto nero sulla tastiera corrispondente a section B (notate che i tasti neri sono contrassegnati con i nomi della sezione da "A" fino a "J").

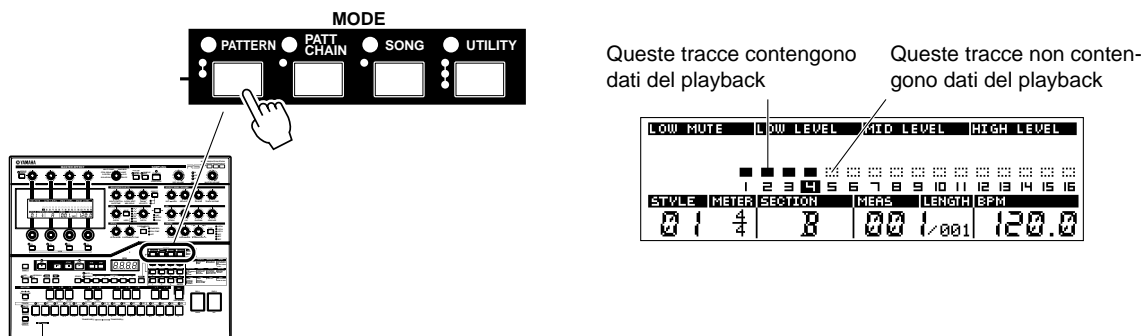
Ad ogni modo, il resto della procedura è uguale a quella sopra descritta: selezionate le tracce ed assegnate le frasi appropriate a ciascuna.

Selezione delle Phrase per STYLE 01, SECTION B

| | |
|---------|-----------------|
| Track 1 | Phrase: BD1 008 |
| Track 2 | Phrase: SD2 066 |
| Track 3 | Phrase: SD2 031 |
| Track 4 | Phrase: HH4 179 |

15 Ritornate al display PATTERN Play

Premete il pulsante [PATTERN] per passare al display PATTERN Play. Questa operazione può essere eseguita a pattern in corso o fermo. Notate, quando ritornate al display PATTERN Play, che le tracce che ora contengono dati — cioè quelle a cui avete assegnato le frasi — sono indicate da quadratini neri sopra ai numeri corrispondenti alle tracce. Le tracce vuote mostrano soltanto un profilo punteggiato.

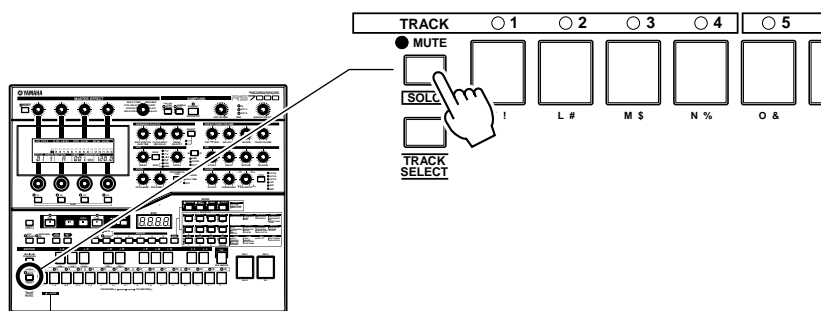


16 Provate le funzioni MUTE e SOLO

Visto che ci siamo, proviamo un paio di interessanti caratteristiche di monitoraggio dell'RS7000: MUTE e SOLO.

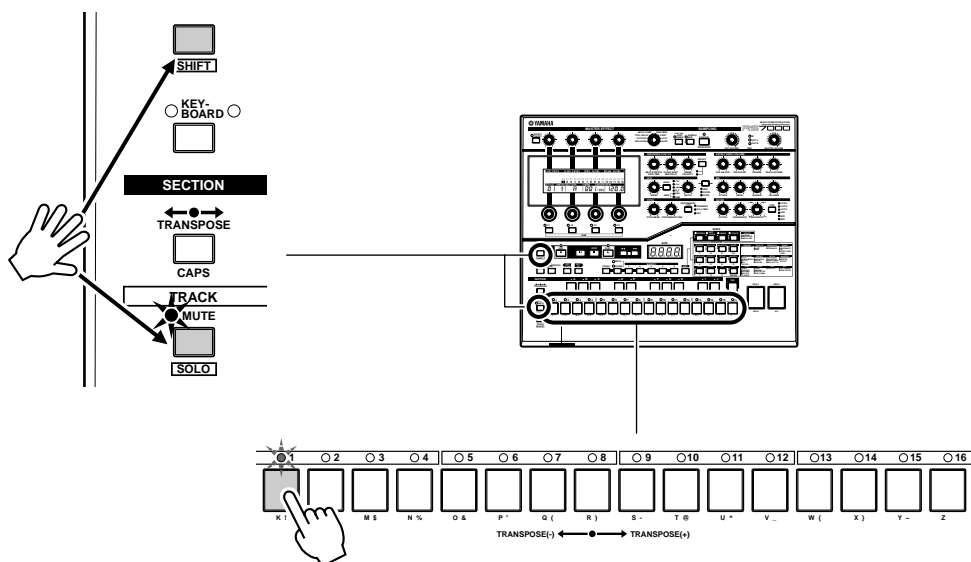
MUTE

Le tracce possono essere singolarmente escluse per scopi di monitoraggio... o per un controllo creativo nel playback in tempo reale. Per escludere le tracce, premete il pulsante [MUTE] in modo che si accenda il suo indicatore, quindi i tasti più bassi (bianchi e grigi) sulla tastiera escludono e inseriscono alternativamente le tracce corrispondenti. Quando una traccia è esclusa (in inglese: "muted") sul display appare la lettera "[M]" al posto del numero della traccia.



SOLO

SOLO è una specie di funzione “mute” ma al contrario: quando una traccia viene “isolata” suonerà soltanto essa mentre tutte le altre sono escluse. Premete il pulsante [MUTE] (notate che il pulsante ha anche l’etichetta “SOLO”), mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT] per isolare la traccia selezionata in quel momento (cioè la traccia il cui numero di identificazione è evidenziato). Premete il pulsante [MUTE] per disattivare la funzione SOLO. Può essere isolata solo una traccia per volta, ma potete cambiare rapidamente la traccia isolata premendo semplicemente il tasto bianco o grigio sulla tastiera, mentre è attivata la funzione SOLO. Quando una traccia è isolata, al posto del numero della traccia appare la lettera “[S]”.

**17 Suonate i Pattern e cambiate le Section in tempo reale**

Mentre il pattern è in esecuzione nel modo PATTERN Play e l’indicatore del pulsante [KEYBOARD] è OFF (se è on, premete il pulsante per spegnerlo) potete usare i tasti neri sulla tastiera dell’RS7000 per passare da una sezione all’altra, da “A” fino a “J”. Poiché abbiamo creato una sezione “A” e una sezione “B”, finora, provate ad usare la tastiera per alternarvi fra queste due sezioni.

18 Salvate il Pattern

Poiché l’RS7000 salva tutti i dati di pattern (ed altri) nella memoria RAM volatile, allo spegnimento i dati vanno perduti. Per poter conservare i pattern, le phrase, le song o i sample (cioè i campioni) da voi creati, dovrete salvarli su una memory card o su un disco SCSI esterno prima di spegnere lo strumento. Le Memory card sono la scelta ovvia per la massima convenienza, facilità d’uso e portatilità, mentre i dischi SCSI offrono una superiore capacità di memorizzazione dati.

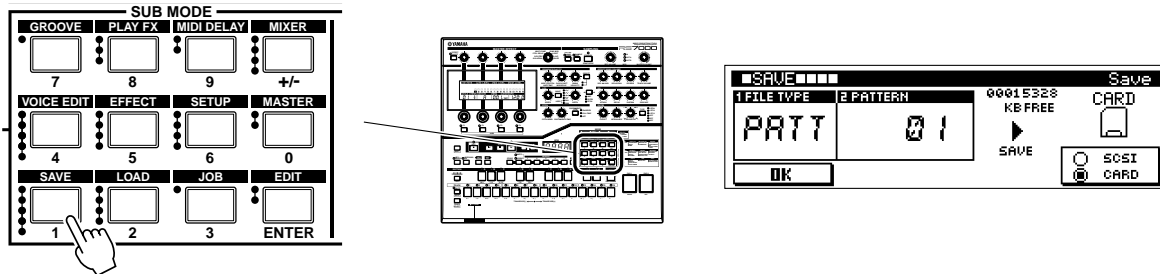
Le informazioni complete riguardanti le memory card, i dischi SCSI e le procedure relative alle operazioni di salvataggio sono disponibili a pagina 114 nel Capitolo 2, al paragrafo “Salvataggio su Memory Card o disco”. Ecco una breve presentazione del salvataggio.

! ATTENZIONE

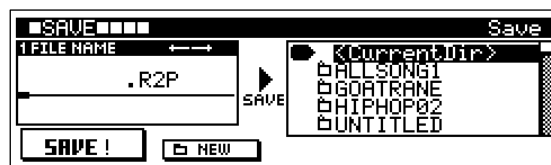
La memory card fornita contiene dati di style, quando viene spedita. Usate una memory card separata oppure salvate i dati dello “style” su un disco SCSI esterno se intendete conservarli.

La procedura Save

1. Mentre il playback del pattern è fermo, premete il pulsante [SAVE] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina Save.



2. Usate la [Manopola 1] (FILE TYPE) per selezionare “PATT” se non è già selezionato.
3. Usate la [Manopola 2] (PATTERN) per selezionare lo style da salvare — dovrebbe essere già selezionato “01”.
4. Premete [F4] (CARD/SCSI) per specificare se intendete salvare su una memory card o su disco. Con [F4] potete selezionare alternativamente “CARD” o “SCSI”.
5. Premete [F1] (OK) per passare alla pagina che consente l’esecuzione dell’operazione save (cioè il salvataggio dati).



6. Usate la [Manopola 1] (FILE NAME) e la tastiera per immettere il nome del file: la [manopola 1] sposta il cursore per il nome del file a destra o a sinistra sulla posizione del carattere desiderato, e la tastiera immette il carattere corrispondente nella posizione occupata dal cursore. I caratteri immessi mediante i tasti neri sono elencati sopra i tasti stessi, e quelli immessi dai tasti bianchi/grigi vengono elencati al di sotto dei tasti. Il secondo carattere del tasto bianco/grigio viene immesso premendo il tasto assieme al pulsante [SHIFT]. I numeri possono essere immessi mediante i pulsanti SUB MODE.
7. Usate la [Manopola 3] per selezionare “CurrentDir” all’inizio dell’elenco per salvare nella cartella aperta in quel momento. Se la memory card o il disco selezionato contiene più cartelle (folder), usate la [Manopola 3] per selezionare quella in cui il file deve essere salvato. Se necessario, usate [F3] (↑) [F4] (OPEN) per passare da una cartella all’altra oppure [F2] (NEW) per creare una nuova cartella.
8. Premete [F1] (SAVE) per eseguire l’operazione di salvataggio.
Se sulla scheda o sul disco esiste già un file con lo stesso nome, appare il messaggio che chiede la vostra conferma “Overwrite? NO [F2]/YES [F3]”.
Premete [F3] se volete sovrascrivere sul file esistente e sostituirlo con il nuovo. Premete [F2] per annullare l’operazione di salvataggio e ritornare allo stato antecedente alla pressione del pulsante [F1] (step 5, sopra).
9. Premete due volte [EXIT] per ritornare al display PATTERN Play o Patch.

3. Controllo del suono in tempo reale

Il nostro pattern non è finito — dobbiamo ancora registrare una frase originale ed aggiungere altro materiale campionato — ma non sarebbe una cattiva idea fare una piccola deviazione e vedere qualche controllo in tempo reale possibile con le manopole del pannello dell'RS7000. Sebbene l'RS7000 sia più dedicato alla produzione anziché al suono dal vivo (ma ciò non vuol dire che non possa essere uno strumento micidiale anche per questa applicazione), la possibilità controllare creativamente il suono in tempo reale è una parte essenziale della tecnica di produzione moderna. Il controllo in tempo reale apporta “spontaneità” alla produzione musicale high-tech.

Procedura

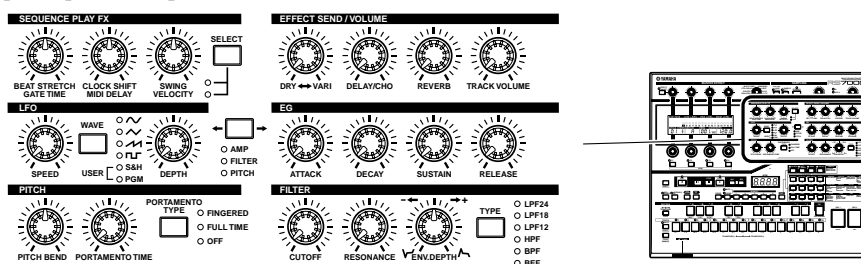
Con il pattern in corso nel modo PATTERN Play, provate quanto segue:

1 Regolate il BPM

Ruotate la [manopola 4] per cambiare il valore del tempo (BPM) del pattern, in tempo reale.

2 Selezionate una traccia e provate i seguenti controlli

Le manopole del pannello che esploreremo qui influiscono sulla traccia selezionata in quel momento. Pertanto selezionate la traccia che intendete controllare, quindi provate a sperimentare i controlli sotto indicati.



FILTER

Sperimentate con le manopole [CUTOFF], [RESONANCE] e ENV. DEPTH per vedere come esse influenzano la traccia selezionata. Dovete notare che questi controlli sono interattivi, per cui magari dovrete perdere un po' di tempo per trovare il suono che volete. Dovete provare anche ad usare il pulsante [TYPE], per cambiare il tipo del filtro.

EG

Queste manopole dell'involuppo possono influenzare il suono in maniera molto marcata. Il pulsante [AMP/FILTER/PITCH] determina se le manopole EG influenzano l'ampiezza, il filtro o il generatore di involuppo del pitch. Selezionate “FILTER” e provatele sulla traccia del bass-drum (cioè traccia 1, della cassa) per vedere come la manopola ATTACK, ad esempio, può aggiungere un filtro dinamico per influenzare il suono.

EFFECT SEND/VOLUME

Queste manopole sono direttamente collegate ai controlli corrispondenti per la traccia selezionata nel mixer dell'RS7000 (vedremo il mixer nella sezione 6 della parte tutorial). Semplicemente, le prime tre manopole — [DRY ↔ VARI.], [DELAY/CHO] e [REVERB] — controllano i livelli di mandata dell'effetto agli stadi di effetto corrispondenti dell'RS7000. La manopola [TRACK VOLUME] fa esattamente quello che dice il suo nome — controlla il volume della traccia selezionata in relazione alle altre.

PITCH

La manopola [PITCH BEND] cambia direttamente il pitch, cioè l'intonazione, nella traccia selezionata (la posizione di arresto - click centrale è il pitch normale). Quando la traccia selezionata contiene una linea melodica, la manopola [PORTAMENTO TIME] controlla la lunghezza dello scivolamento del pitch fra note successive se è selezionato FINGERED o FULL TIME PORTAMENTO TYPE. Vedere pagina 100 della sezione “Reference” per ulteriori dettagli circa i tipi di portamento e il portamento stesso.

LFO

Proprio come accade per un LFO su un sintetizzatore analogico, queste manopole applicano la modulazione LFO (Low Frequency Oscillator) alla traccia selezionata. Usate il pulsante [WAVE] per selezionare la forma d'onda dell'LFO, quindi usate le manopole [SPEED] e [DEPTH] per regolarne l'effetto.

SEQUENCE PLAY FX

Queste manopole controllano direttamente vari parametri PLAY FX dell'RS7000. La funzione “Play Effects” nello stadio di sequencing fornisce l'armonizzazione nonché variazioni di nota e sua tempistica senza influenzare in modo permanente i dati della sequenza. Sei parametri Play Effect relativi alle note e al tempo possono essere accessibili attraverso queste tre manopole, selezionabili in gruppi di tre (le indicazioni superiori ed inferiori sotto alle manopole) usando il pulsante [SELECT].

4. Registrazione di Phrase originali

Per il momento abbiamo creato un pattern base a 4 tracce, usando frasi preset fornite dall'RS7000. Ora proviamo a registrare una frase originale per aggiungere una sezione al pattern esistente. Niente di speciale — forse qualche suggerimento per l'impiego della voce "HiQ 1".

Procedura di registrazione in tempo reale

1 Selezionate una nuova traccia

Nel modo PATTERN Patch (usate il pulsante [PATTERN] per selezionarlo, se è necessario) usate la [Manopola 2] per selezionare section-A e usate la procedura di selezione standard della traccia per selezionarne una nuova per la registrazione. Poiché abbiamo già usato le tracce da 1 a 4, selezionate la traccia numero 5.

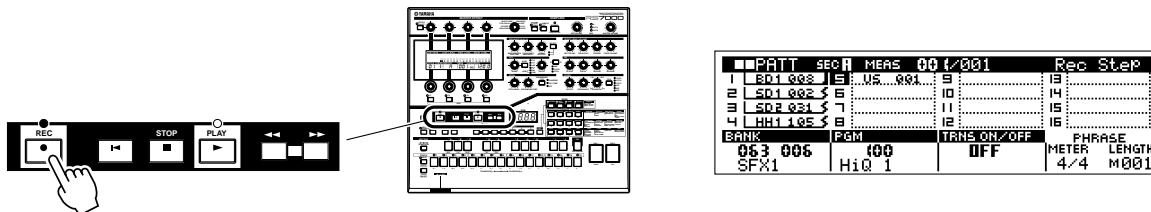
2 Selezionate una User Phrase da registrare

Restando ancora nel modo PATTERN Patch, usate la [Manopola 1] per selezionare la categoria delle frasi "User" e la [Manopola 2] per selezionare il numero della frase user che intendete registrare. Nella memoria dell'RS7000 vi sono fino a 256 user phrase per stile. Selezionate per il nostro esempio la numero "001".

| PATT | SEC | MEAS | 00 / 001 | Patch | |
|-------------|------------|------------|----------|-------|--------|
| 1 | SD1 002 | 5 | US...001 | 9 | |
| 2 | SD1 002 | 6 | | 10 | |
| 3 | SD2 001 | 7 | | 11 | |
| 4 | HH1 105 | 8 | | 12 | |
| | | | | 13 | |
| | | | | 14 | |
| | | | | 15 | |
| | | | | 16 | |
| PHRASE CAT. | PHRASE NO. | NOTE SHIFT | PHRASE | METER | LENGTH |
| US | 001 | +000 | | --- | M--- |
| User | | | | | |

3 Attivate il modo Record Standby (PATTERN Patch) e selezionate una voce

Premete il pulsante [REC] per attivare il modo record standby (PATTERN Patch) e il display cambia per consentirvi di selezionare una voce per la nuova user phrase. Si accende il LED rosso sopra il pulsante [REC].



Usate la [Manopola 1] (BANK) per selezionare il bank di voci "SFX 1" (064.006) e quindi la [Manopola 2] (PGM) per selezionare la voce "HiQ 1" (100).

4 Passate al display Rec Standby (PATTERN Play)

Premete il pulsante [PATTERN] per passare al display PATTERN Rec Standby (PATTERN Play).

| REC LOOP | REC TYPE | REC QUANTIZE | BPM |
|----------|----------|------------------------|-------|
| ON | REPLACE | VALUE OFF SWING OFF | 120.0 |

5 Selezionate il modo di registrazione

Solitamente, quando registrate una nuova traccia partendo da zero, vorrete usare il modo di registrazione REPLACE. Usate la [Manopola 2] per selezionare “REPLACE” (se non è già selezionato).

Se avete già registrato del materiale sulla traccia e intendete registrare ulteriori note senza cancellare il materiale esistente, selezionate il modo di registrazione OVERDUB, anziché REPLACE. Esiste anche un modo STEP che vi consente di immettere note ed eventi uno per volta, in modo che non dobbiate suonare la parte in tempo reale (pagina 80) ed un modo di registrazione GRID che vi permette di inserire facilmente le note utilizzando i tasti bianchi/grigi sulla tastiera come una “griglia” di note da 1/16 (pagina 83).

6 Selezione un modo REC LOOP

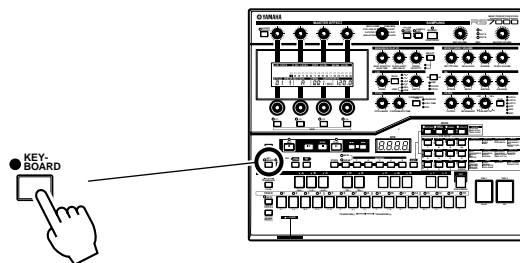
Usate la [Manopola 1] per attivare o disattivare (ON o OFF) il modo REC LOOP, come volete. Se REC LOOP è ON, il pattern verrà ripetuto ciclicamente consentendovi di aggiungere nuovo materiale ad ogni passaggio — o ascoltate semplicemente il pattern qualche volta per essere pronti per registrare. Se REC LOOP è OFF vi sarà soltanto un passaggio di registrazione. Mettete REC LOOP su ON.

La funzione REC QUANTIZE

Questa comoda funzione vi permette di quantizzare “a volo” mentre registrate in tempo reale. Se registrate con REC QUANTIZE su OFF, qualsiasi cosa voi eseguiate sulla tastiera verrà registrata con la risoluzione massima (480 clock per nota da 1/4 sull’RS7000). Ma se usate la [Manopola 3] per selezionare un valore di quantize (i valori di quantize vengono visualizzati sia in clock sia come simboli di nota grafici), tutte le note che suonate verranno quantizzate sul valore della nota specificata più vicina, mentre registrate. Potete anche regolare il valore di “swing” per ciascuna selezione di valore quantize premendo il pulsante funzione [F3] in modo che il parametro SWING sia evidenziato e quindi usare la [Manopola 3]. Vedere a pagina 78, nella sezione “Reference” di questo manuale, ulteriori dettagli sulla quantizzazione e sullo swing.

7 Record (registrare)

Quando avete impostato tutti i parametri, come dovuto, premete il pulsante [PLAY] per iniziare la registrazione. L’RS7000 vi dà un conteggio introduttivo di una misura, quindi la registrazione ha inizio. Accertatevi che sia acceso l’indicatore del pulsante [KEYBOARD] (premete il pulsante omonimo se non lo è già) e suonate la vostra parte originale sulla tastiera dell’RS7000.



Cambiare la lunghezza o durata del conteggio introduttivo

Se non vi basta il conteggio di una misura, potete cambiare il numero delle misure nel conteggio con la funzione REC COUNT del modo UTILITY, descritta a pagina 257.

8 Fermate la registrazione

Premete il pulsante [STOP] per fermare la registrazione.

9 Suonate e controllate i risultati

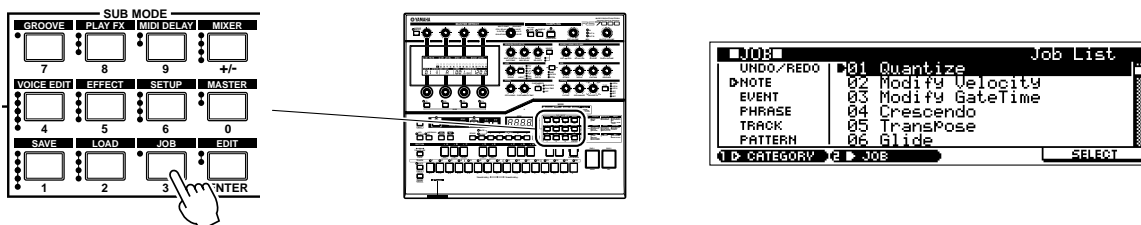
Premete il pulsante [PLAY] per effettuare il playback del pattern e controllate i risultati.

10 Applicate la quantizzazione (opzionale)

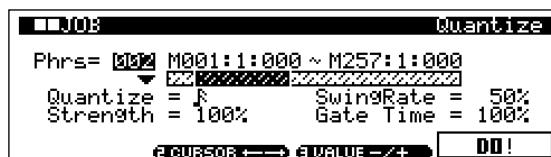
Se il vostro “tempo” è perfetto o intendete lasciare un carattere “umano” al vostro pattern, probabilmente non avrete bisogno di eseguire questo step, ma noi ve lo descriveremo comunque poiché è probabile che voi vogliate usare i molti utili job dell’RS7000 quando create frasi e sequenze originali. Fate riferimento alla pagina 133, “Editing di Pattern e Phrase — i job pattern”, per un elenco completo dei job e dei parametri disponibili.

Selezione Job (Quantize) e procedura di esecuzione

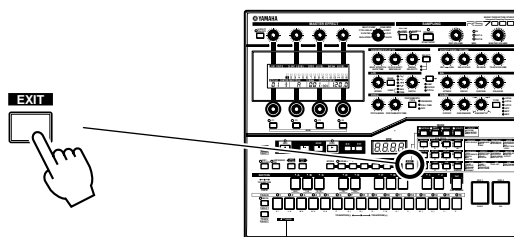
1. Mentre è selezionata la traccia contenente i dati da elaborare (nel nostro esempio la traccia 5), premete il pulsante [JOB] dal modo PATTERN Play o Patch per passare all'elenco dei job possibili.



2. Usate la [Manopola 1] (CATEGORY) e la [Manopola 2] (JOB) per portare il cursore sul job desiderato. In questo caso, decidete di suonare il job "01 Quantize", nella categoria "NOTE".
3. Premete [F4] (SELECT) per saltare alla pagina del job selezionato.



4. Usate la [Manopola 2] (CURSOR \leftrightarrow) per spostare il cursore sui vari parametri nella pagina del display Quantize e la [Manopola 3] (VALUE -/+) per impostare i valori del parametro, come dovuto. Quando andate inizialmente alla pagina Quantize, i parametri vengono impostati per una quantizzazione rigorosa di note da 1/16, che è ottima per il nostro scopo in questa sede didattica, per cui passate semplicemente allo step successivo. Ma se volete imparare un po' di più sui vari parametri e fare delle regolazioni fini, fate riferimento alla pagina 135 del manuale.
5. Quando i parametri sono impostati, premete [F4] (DO!) per eseguire il job Quantize. Dopo che il job è stato completato, appare il messaggio "Completed".
6. Premete due volte [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch, quindi premete il pulsante [PLAY] per eseguire il playback del pattern e controllare i risultati.



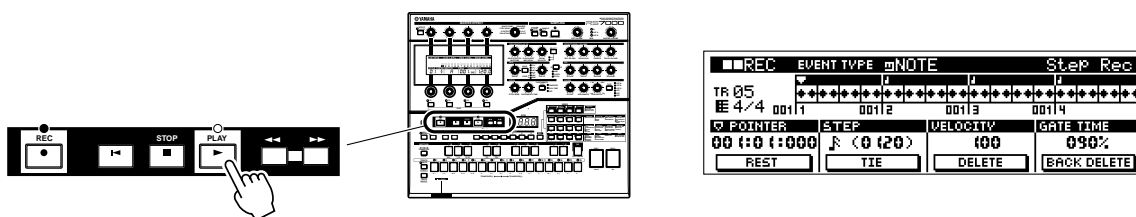
Registrazione Step

La registrazione in tempo reale va bene per molte applicazioni, ma se intendete avere un controllo preciso sul collocamento di ogni nota oppure se tentate di registrare una frase che sarebbe difficile eseguire sulla tastiera in tempo reale, il modo Step record è l'ideale.

Per i dettagli completi sulla registrazione step, vedere pagina 80. Qui facciamo un "giro" veloce della procedura per darvi un'idea di come funziona.

Procedura Step Record (dati di note)

1. Partite dallo step 5 della procedura di registrazione realtime o in tempo reale sopra descritta, ma selezionate il modo di registrazione "STEP" anziché "REPLACE".
2. Usate la [Manopola 3] per selezionare il tipo di dati che intendete registrare: note, pitch bend o control change. Poiché qui intendete registrare note, accertatevi di selezionare "NOTE".
3. Premete [PLAY] e appare il display Step Rec.



4. Il display Step Rec mostra una misura di note da 1/32. Ogni indicatore a forma di rombo corrisponde ad una nota di 1/32. Il pointer o puntatore triangolare sopra ai simboli della nota da 1/32 indica la posizione della nota corrente. Usate la [Manopola 1] per spostare il puntatore nella posizione in cui volete immettere una nota, quindi la [Manopola 2] per impostarne la durata, la [Manopola 3] per impostarne la velocity (dinamica) e la [Manopola 4] per impostare il tempo di gate (gate time).
5. Inserite la nota premendo il tasto appropriato sulla tastiera. Nel modo step record le note in effetti vengono immesse quando i tasti vengono rilasciati. Per cui, quando immettete gli accordi, accertatevi di premere tutte le note che intendete inserire prima di rilasciare i tasti. Premete [F1] per inserire una pausa o [F2] per inserire una legatura. I pulsanti [F3] (DELETE) ed [F4] (BACK DELETE) possono essere usati per eliminare le note immesse.
Se premete il pulsante [PLAY], l'indicatore [PLAY] lampeggia e sarete in grado di ascoltare come la frase registrata nel modo Step stia prendendo forma. Premete [STOP] per bloccare il playback e continuate ad immettere le note nel modo step.
6. Bloccate la registrazione e ritornate al modo PATTERN Play (o PATTERN Patch), premendo il pulsante [STOP].

5. Aggiungere campioni

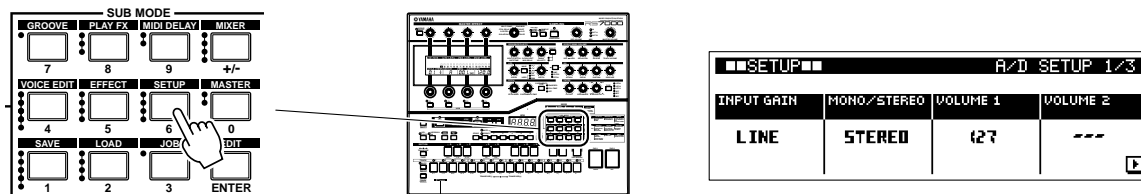
Sebbene sia più facile limitarsi a caricare uno dei campioni pre-registrati forniti sulla memory card SmartMedia assieme all'RS7000 ed aggiungerla al nostro pattern, vi raccomandiamo di impiegare del tempo per registrare effettivamente dei campioni di vostra produzione.

La sorgente

Per il campionamento bisogna avere a disposizione una sorgente (in inglese: source). Potrebbe essere un lettore CD, un lettore di un nastro o qualsiasi altra fonte capace di emettere un segnale di livello-linea. Potreste anche usare un microfono poiché gli ingressi dell'RS7000 possono essere facilmente impostati per un ingresso di livello microfonico.

Per le sorgenti di livello-linea

Premete due volte il pulsante [SETUP] per accedere alla pagina A/D SETUP ed accertatevi che il parametro INPUT GAIN sia impostato su LINE. Se necessario, per selezionare LINE usate la [Manopola 1].



Per i microfoni

Premete due volte il pulsante [SETUP] per accedere alla pagina A/D SETUP ed accertatevi che il parametro INPUT GAIN sia impostato su MIC. Se necessario, usate la [manopola 1] per selezionare MIC.

Sorgenti mono

Se disponete di una sorgente mono — come un unico microfono — inseritelo nella presa jack INPUT L sul pannello posteriore.

Sorgenti stereo

Inserite le uscite sinistra e destra provenienti dalla sorgente stereo rispettivamente nelle prese jack INPUT L ed R.

Che cosa registrare

Ovviamente, potete campionare qualsiasi suono o strumento vogliate inserire nella vostra musica. L'RS7000 dispone di numerose caratteristiche per semplificare la creazione di campioni anche complessi. Il modo di campionamento SLICE+SEQ, per esempio, “affetta” automaticamente breakbeat o frasi musicali per registrare in beat-size (dimensione di un movimento) segmenti che vengono poi collocati nella traccia pattern selezionata assieme ai dati di nota richiesti per poterli risuonare come li avete registrati. Inoltre potete effettuare il “remix” dei campioni “affettati” per creare una gamma di variazioni originali.

Tuttavia, per il nostro scopo didattico, sarebbe più opportuno limitarci agli aspetti più semplici. Registriamo perciò un singolo suono che può essere usato come un “hit” nel nostro pattern. Un modo conveniente e comodo per fare ciò sarebbe quello di collegare un microfono e registrare un suono percussivo vocale: “Hah!”, “Yo!”, “Boo”... o qualche cosa del genere. Potreste essere in grado di ottenere dei suoni distorti tenendo il microfono proprio contro la bocca, mentre registrate. Potete anche usare i sofisticati effetti dell'RS7000 per elaborare successivamente il suono. Basta che usiate la vostra immaginazione.

Procedura di campionamento base

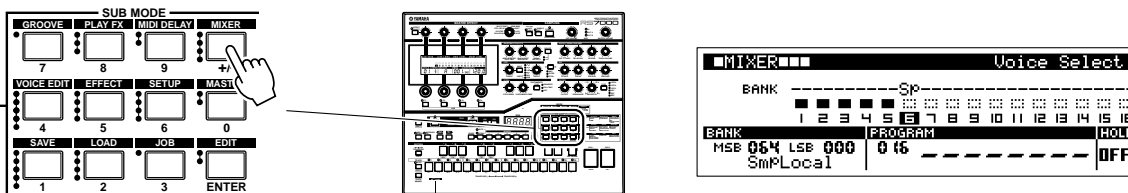
1 Selezionate una traccia per il campione

Nel modo PATTERN usate la [manopola 2] per selezionare section A e selezionate la traccia da usare per il campionamento premendo un tasto bianco/grigio sulla tastiera, mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT]. Per il nostro esempio, selezionate la traccia 6.

2 Selezionate un numero di voce Sample

Premete [MIXER] per passare alla pagina MIXER e selezionate il numero di voce Sample in cui intendete registrare il nuovo campione: usate la [Manopola 1] per selezionare il bank SmpLocal (Local Sample Voice), o il bank SmpCmn (Common Sample Voice) e la [Manopola 3] per selezionare un numero di voce in cui verrà registrato il vostro campione, e la scelta è possibile tra i numeri 001 e 128. Quando avete fatto questa operazione, premete [EXIT] per ritornare al display PATTERN.

Per ulteriori informazioni sulle voci Local Sample e Common Sample, fate riferimento alla pagina 61.



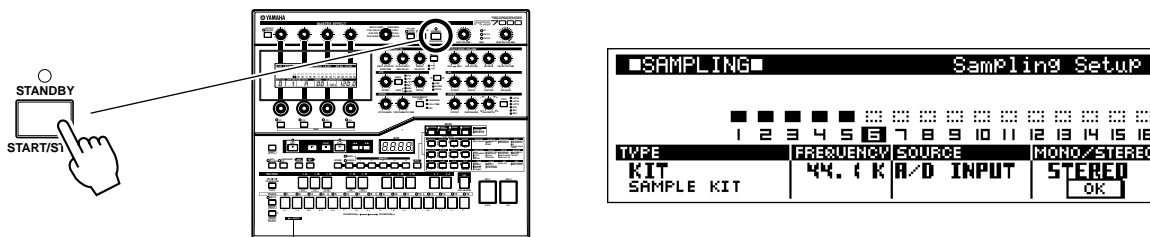
3 Impostate INPUT GAIN

Se non lo avete già fatto, premete due volte il pulsante [SETUP] dal modo PATTERN per passare alla pagina A/D Setup, ed usate la [Manopola 1] per impostare INPUT GAIN (guadagno di ingresso), come dovuto. Ciò fatto, premete due volte [EXIT] per ritornare al display PATTERN.

Per le appropriate regolazioni ed impostazioni dei vari tipi di sorgente, fate riferimento alla pagina 43, “La sorgente”.

4 Passate alla pagina di setup del campionamento (Sampling Setup)

Dal modo PATTERN premete il pulsante [STANDBY/START/STOP] per passare alla pagina 45, “Sampling Setup”.



5 Impostate i parametri di Sampling Setup

Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per impostare TYPE, FREQUENCY, SOURCE e MONO/STEREO come segue:

| | |
|-------------|--|
| TYPE | Selezionate “KIT+NOTE”, poiché vogliamo registrare un campione semplice, one-shot (in una sola volta), sincronizzato con il playback del sequencer. |
| FREQUENCY | Potete scegliere qualsiasi frequenza di campionamento vogliate, ma se non avete una preferenza immediata, l'impostazione “44.1 K” vi dà la migliore qualità del suono. |
| SOURCE | Selezionate “A/D INPUT” se state registrando attraverso gli ingressi analogici incorporati dell'RS7000. Se avete installato la scheda di espansione AIEB2 I/O, dovrete selezionare “DIGITAL” o “OPTICAL”, secondo necessità. |
| MONO/STEREO | Ciò dipende dalla sorgente che state registrando. Se disponete di un microfono mono inserito nel jack INPUT L, selezionate “MONO L”. Se il vostro microfono è inserito nel jack INPUT R selezionate “MONO R”. Selezionate “STEREO” se intendete creare un campione stereo dalla sorgente stereo collegata agli ingressi L ed R, oppure “MONO L+R” per creare un campione mono da una sorgente stereo collegata agli ingressi L ed R. |

6 Passate alla pagina Sampling Standby

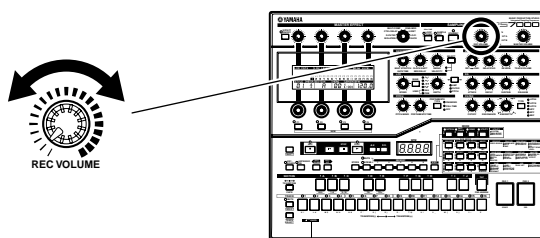
Premete [F4] (OK) per passare alla pagina sampling standby.

| | | | |
|--------------------------------------|--------------|---------------|--|
| ■SAMPLING Press[START/STOP] -> Start | | | |
| VOICE Q16 | 44.1K | | |
| TR06 | STEREO | | |
| ASSIGN KEY | TRIGGER MODE | TRIGGER LEVEL | |
| C3 (EMPTY) | LEVEL | 64 | |

7 Impostate il Trigger Mode/Level

Usate la [Manopola 3] (TRIGGER MODE) per impostare il modo trigger (di attivazione) su “LEVEL”, e la [Manopola 4] (TRIGGER LEVEL) per impostare il livello di trigger su “64”. Suonate la vostra sorgente e parlate nel microfono a questo punto per accertarvi che il grafico della barra del livello si estenda dopo il segno del livello trigger triangolare sotto al misuratore di livello, ma che non “sfori” per livelli di ingresso eccessivamente alti (in effetti non state ancora campionando). Se il livello è troppo basso o troppo alto, usate il controllo REC VOLUME per regolarlo. Se il controllo REC VOLUME non consente una regolazione sufficiente, rivedete la vostra impostazione INPUT GAIN (allo step 3 precedente) oppure cambiate opportunamente l’impostazione di Trigger Level.

Fate riferimento alla pagina 232 per le informazioni sugli altri modi Trigger (di attivazione) disponibili.



8 Premete [STANDBY/START/STOP] per iniziare a campionare

Premendo [STANDBY/START/STOP] si attiva il modo di attesa trigger (trigger wait) e il campionamento inizia automaticamente non appena il segnale di ingresso supera il livello “trigger” specificato. Poiché è selezionato il tipo di campionamento KIT+NOTE, il playback della sequenza inizierà automaticamente quando si preme il pulsante [STANDBY/START/STOP]. Il campionamento sarà sempre sincronizzato con il playback del sequencer — in altre parole, il vostro campione verrà collocato nel pattern nel punto esatto in cui iniziate a registrare.

9 Bloccate il campionamento

Premete il pulsante [STANDBY/START/STOP] per fermare il campionamento quando il vostro campione è stato registrato. Il campionamento si arresta automaticamente quando viene raggiunta la fine del pattern. Si esce dal modo Sampling quando il campionamento è terminato.

10 Suonate e controllate i risultati

Premete [PATTERN] per selezionare la pagina PATTERN Play o PATTERN Patch, quindi premete il pulsante [PLAY] per eseguire il playback del pattern e verificarne i risultati.

Editing del vostro campione

Se è andato tutto bene, il vostro hit vocale verrà eseguito in playback con il pattern nel punto esatto in cui è stato registrato (perché era stato selezionato il tipo di campione KIT+NOTE). Potreste anche voler effettuare il loop, lo slice (lo spezzettamento del campione) o modificare il modo in cui il campione viene eseguito. Fate riferimento alla pagina 227 “Capitolo 5: Il modo Sampling” per informazioni complete su tutte le funzioni di editing del campione previste dall’RS7000.

6. Rifinire il vostro suono

In questa sezione guarderemo alcune delle importanti caratteristiche dell'RS7000 utilizzabili per rifinire e finalizzare il vostro suono.

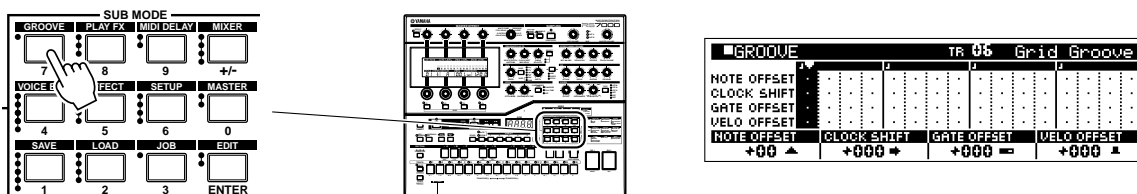
Grid Groove

Con l'RS7000 vi è un sorprendente numero di modi per modificare il suono anche dopo aver registrato le tracce. La funzione Grid Groove ne è un buon esempio. Grid Groove vi permette di cambiare le note, la loro tempistica, la durata e la velocity dei movimenti singoli nel pattern o nella song per una rifinitura del "groove". La funzione Grid Groove può essere molto efficace se usata con i campioni break-beat "affettati". Ecco come funziona:

Procedura

1 Selezionate il modo Grid Groove

Premete il pulsante SUB MODE [GROOVE] per attivare la funzione Grid Groove.



2 Selezionate una traccia

Usate la procedura di selezione standard della traccia per selezionare quella su cui intendete lavorare (premete un tasto grigio o bianco della tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT]). Il numero della traccia selezionata appare sulla barra del titolo sulla sommità del display.

3 Selezionate uno o più beat

L'intero display Grid Groove corrisponde ad una misura da 4/4, e le divisioni verticali sono beat o movimenti da 1/16. I sedici tasti grigi o bianchi sulla tastiera corrispondono a ciascuno di questi beat da 1/16. Premete i tasti sulla tastiera corrispondenti al beat o ai beat che intendete interessare ai controlli groove. I segmenti selezionati nel display Grid Groove verranno evidenziati.

4 Suonate il pattern e regolate i parametri Groove, come volete

Premete il pulsante [PLAY] per dare inizio al playback, quindi usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per regolare i parametri groove corrispondenti per i beat selezionati. Le piccole icone che appaiono sulla griglia vi dicono quando un determinato parametro è stato spostato dalla sua regolazione di base che è "0".

NOTE OFFSET

Sposta la nota o le note selezionate all'insù o all'ingiù con incrementi di semitoni. Con le voci pitched cioè intonate, ciò ovviamente cambierà il pitch, ma con le voci drum kit o i break-beat sliced (cioè "spezzettati") ciò cambia lo strumento suonato sui beat specificati.

CLOCK SHIFT

Sposta la tempistica cioè il verificarsi del beat o dei beat specificati, avanti o indietro con incrementi di clock (vi sono 480 clock per una nota da un quarto) per un massimo di più o meno 120 clock (equivalente ad una nota da 1/16).

GATE OFFSET

Regola il gate time (lunghezza del tempo di gate) del beat selezionato. Impostazioni positive rendono le note più lunghe e quelle negative le rendono più brevi.

VELO OFFSET

Incrementa o decrementa la velocity del beat o dei beat selezionati. Impostazioni positive producono una velocity più alta e quelle negative una velocity più bassa. Modificando le impostazioni velocity potete cambiare drasticamente il feel ritmico di un pattern.

Cambiamenti di Grid Groove che potete registrare

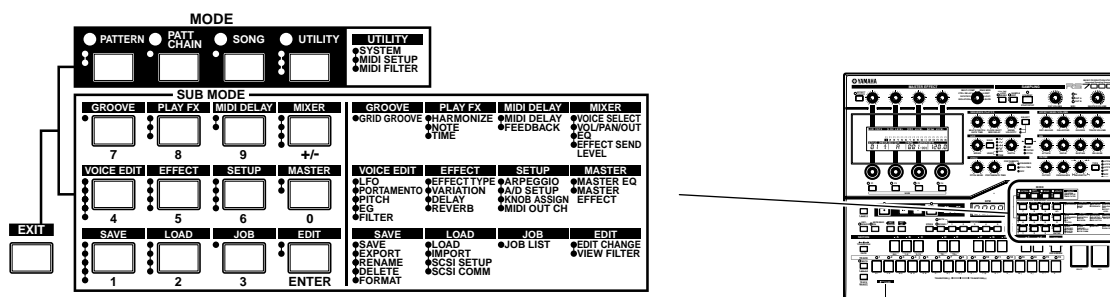
Anche se state lavorando su una frase preset, il risultato della vostra manipolazione sul Grid Groove può essere registrato per lasciarlo ai posteri. Per questo scopo e per i dettagli circa le caratteristiche ulteriori di Grid Groove, vedere a pagina 85 della sezione “Reference”.

Il Mixer

Come implica il suo nome, il mixer dell’RS7000 è simile a quello che usereste per il mixaggio di sorgenti sonore regolari. Lo userete per selezionare le voci per le singole tracce, regolare i livelli e il pan, regolare l’equalizzazione e i livelli di mandata effetti.

Selezionate le pagina SUB MODE

Con il pulsante SUB MODE [MIXER] è possibile accedere alle varie pagine di display corrispondenti a queste funzioni del mixer. Le quattro “palline” di fianco al pulsante indicano che esso accede alle quattro pagine e i nomi effettivi delle pagine a cui si accede vengono elencati sotto “MIXER” sul pannello alla destra dei pulsanti SUB MODE. Passerete ad una pagina successiva di questa lista ogni volta che premete il pulsante [MIXER], fin quando raggiungete l’ultima pagina. Potete quindi ritornare all’inizio della lista usando il pulsante [EXIT]. Lo stesso principio si applica a tutte le funzioni SUB MODE.

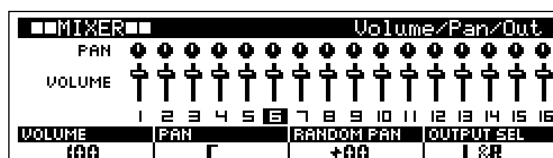


Procedura

* Livelli & Pan

1 Selezionate la pagina MIXER Volume/Pan/Out

Usate il pulsante [MIXER] (o il pulsante [EXIT] se siete in una pagina inferiore del mixer), per selezionare la pagina MIXER Volume/Pan/Out.



2 Selezionate una traccia

Usate la procedura standard di selezione traccia per scegliere quella su cui intendete lavorare (premete un tasto grigio o bianco sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK/SELECT]). Sul display verrà evidenziato il numero della traccia selezionata.

3 Regolate i parametri, come necessario

Usate le manopole funzione per regolare i parametri o il parametro richiesto. Usate la [Manopola 1] per regolare il volume della traccia selezionata. Il “fader” grafico si muove di conseguenza. La [Manopola 2] regola la posizione stereo pan. La [Manopola 3] controlla la profondità pan random (cioè casuale) e la [Manopola 4] seleziona l’uscita alla quale verrà inviata la traccia selezionata — vedere i dettagli a pagina 94 della sezione “Reference”.

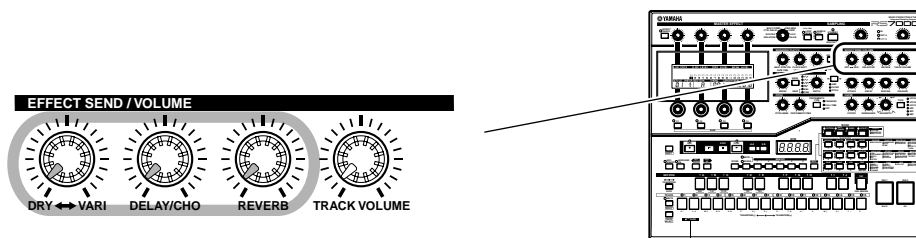
A questo punto, usate i parametri volume e pan per regolare in modo ottimale il nostro pattern.

* EQ ed effetti

Ora che conoscete la procedura base (selezionare pagina mixer → selezionare traccia → effettuare regolazioni) non dovrete avere problemi per accedere e regolare i parametri EQ ed Effect Send del mixer.

I parametri EQ sono molto chiari, ma vi sono alcuni tipi di EQ che potete scegliere per ogni traccia. Ogni volta che vi occorrerà approfondire l’argomento, fate semplicemente riferimento al Capitolo appropriato della sezione “Reference” di questo manuale: pagina 94 per EQ e pagina 96 per Effect Send.

La pagina del mixer Effect Send consente i controlli di livello mandata effetti per i tre stadi di effetti dell’RS7000: VARIATION, DELAY/CHORUS e REVERB. Le manopole del pannello [DRY ↔ VARI.], [DELAY/CHO] e [REVERB] sono direttamente collegate ai controlli Effect Send del mixer per la traccia selezionata, per cui potete usarle al posto delle manopole funzione per effettuare le varie regolazioni. L’RS7000 dispone di un’incredibile varietà di effetti di alta qualità, per ogni stadio di effetti, con un’ampia selezione di parametri editabili.



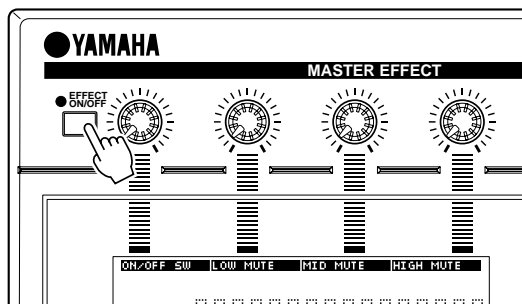
Effetti Master

Come se non bastassero gli effetti disponibili via mixer, la Yamaha ha aggiunto uno stage (o stadio) Master Effect molto versatile che vi permette anche un’ulteriore elaborazione del suono globale. Spendete un po’ di tempo a sperimentare con i vari effetti disponibili, per constatare come essi influenzano il pattern creato.

Procedura

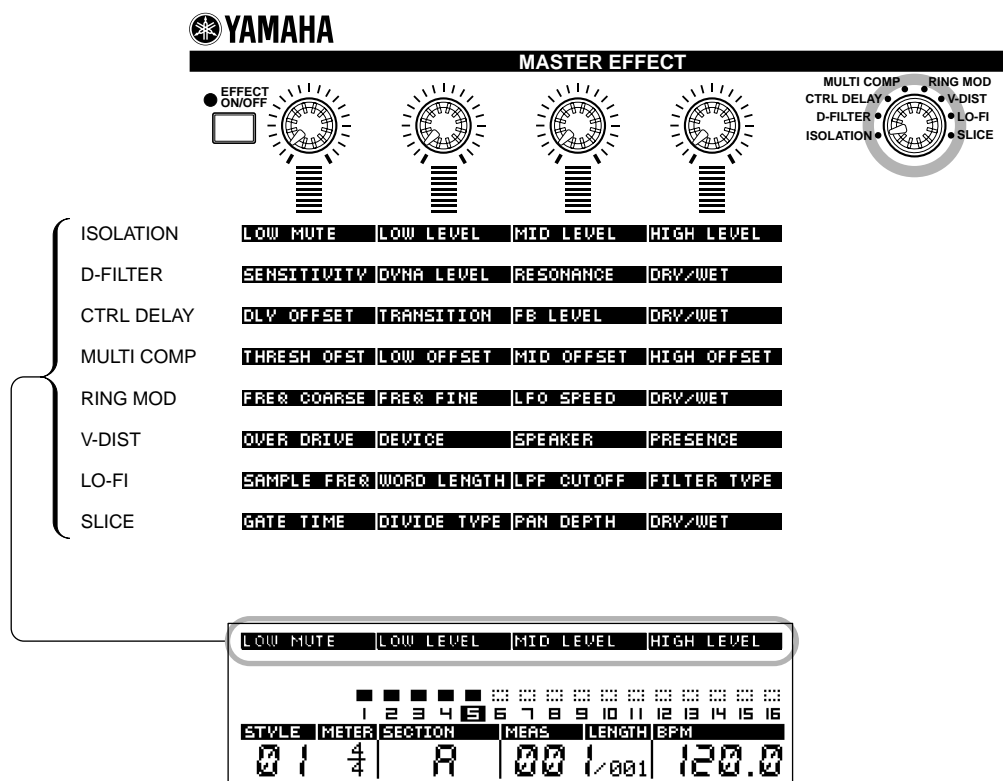
1 Attivate lo Stage MASTER EFFECT (ON)

Premete [PATTERN] per selezionare la pagina PATTERN Play, quindi premete il pulsante [EFFECT ON/OFF] in modo che il suo indicatore si accenda, per poter attivare lo stadio MASTER EFFECT (ON).



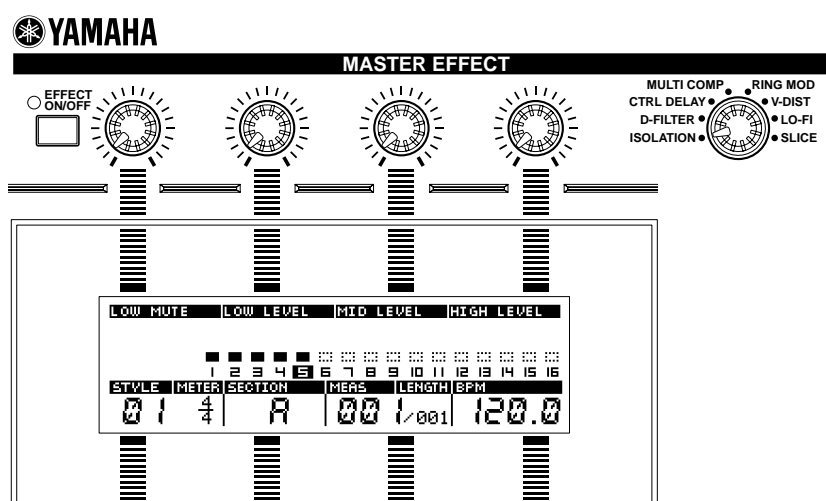
2 Selezionate un effetto

Usate il dial di selezione MASTER EFFECT per selezionare un effetto — ISOLATION, D-FILTER, CTRL DELAY, MULTI COMP, RING MOD, V-DIST, LO-FI, o SLICE. Notate che, quando selezionate un effetto, nella barra superiore del display appaiono i nomi dei parametri appartenenti a quell'effetto.



3 Regolate i parametri dell'effetto

Le quattro manopole sopra al display regolano i parametri elencati direttamente sotto le manopole. Altri parametri sono disponibili nel sub-modo MASTER (pagina 111). Sperimentate i vari effetti e i loro parametri mentre eseguite il playback del pattern per avere un'idea di che cosa possono fare per il vostro suono gli effetti master dell'RS7000.





Capitolo 1. Elementi fondamentali

| | |
|--|-----------|
| 1. Panoramica del sistema dell'RS7000 | 52 |
| 2. Struttura interna dell'RS7000..... | 58 |
| 3. Operazioni fondamentali | 64 |

1. Panoramica del sistema dell'RS7000

Struttura dei modi

Per rendere più lineare e comprensibile il funzionamento dell'RS7000, tutte le funzioni e le operazioni sono state raggruppate in "modi", molti dei quali dispongono anche di un certo numero di "sub-modi".

I display di registrazione, playback, editing ed altri vengono raggruppati nei seguenti 5 modi.

- Modo PATTERN Creazione e playback di frasi e pattern.
- Modo PATTERN CHAIN.... Playback sequenziale dei pattern.
- Modo SONG Creazione e playback di song.
- Modo UTILITY Impostazioni base dell'RS7000.
- Modo SAMPLING..... Registrazione ed editing dei campioni.

Questi modi sono ulteriormente suddivisi in parecchi sub-modi. La selezione di un modo e del sub-modo viene ottenuta usando i relativi pulsanti di modi. Può essere una buona idea passare effettivamente da un modo all'altro, così come sono descritti in seguito, per avere un'idea globale della struttura del sistema dell'RS7000.

Modo PATTERN [PATTERN]... (Pagina 70)

Questo modo viene usato per eseguire e creare i pattern. I pattern possono essere creati usando fino a 16 tracce. Le frasi, che costituiscono i pattern, possono essere anche registrate ed editate in questo modo.

Premete il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo PATTERN. Il modo PATTERN comprende i seguenti 15 sub-modi.

- **PATTERN Play [PATTERN]... (Pagina 72)**

I pattern possono essere selezionati e suonati. Questa pagina di display appare sempre per prima quando è attivato il modo PATTERN.



- **PATTERN Patch [PATTERN]... (Pagina 75)**

Le frasi vengono combinate per creare i pattern.

- **Phrase Recording [REC]... (Pagina 77)**

Le frasi originali possono essere create registrando nelle frasi "user".

- **Groove [GROOVE]... (Pagina 85)**

Consente variazioni di groove e di feel da applicare alle tracce singole.

- **Play Effects [PLAY FX]... (Pagina 87)**

Aggiunge profondità e armonia alle tracce singole.

- **MIDI Delay [MIDI DELAY]... (Pagina 90)**

Aggiunge alle tracce singole un effetto di ritardo speciale basato su MIDI.

- **Mixer [MIXER]... (Pagina 93)**

Regola singolarmente il volume, il livello dell'effetto ed altri parametri per ciascuna traccia.

- **Voice Edit [VOICE EDIT]... (Pagina 97)**

Edita le voci assegnate a ciascuna traccia.

- **Effect [EFFECT]... (Pagina 104)**

Imposta gli effetti per i vari stadi REVERB, DELAY/CHORUS e VARIATION.

- **Setup [SETUP]... (Pagina 107)**

Dà accesso ad arpeggiator, assegnazione manopole e impostazioni canale.

- **Master [MASTER]... (Pagina 111)**

Dà accesso alle regolazioni master EQ e master effect.

- **Save [SAVE]... (Pagina 114)**

Salva i dati su memory card o su disco.

- **Load [LOAD]... (Pagina 126)**

Carica i dati da memory card o da disco.

- **Job [JOB]... (Pagina 133)**

Accede ai job di editing di pattern e phrase.

- **Phrase Edit [EDIT]... (Pagina 154)**

Consente l'editing o l'inserimento di nuovi dati nelle frasi registrate.

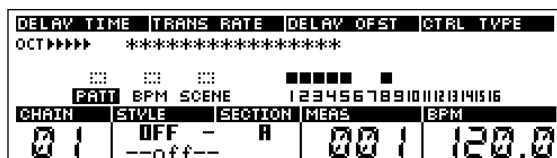
Modo PATTERN CHAIN [PATT CHAIN]... (Pagina 158)

Consente il playback sequenziale dei pattern. I pattern possono essere concatenati per creare song e il risultato può essere convertito in effettive song dell'RS7000.

Premete il pulsante [PATT CHAIN] per entrare nel modo PATTERN CHAIN. Il modo PATTERN include i seguenti 6 sub-modi.

- **PATTERN CHAIN [PATT CHAIN]... (Pagina 159)**

Questo modo viene usato per impostare una sequenza di pattern per il playback e suonare il prodotto concatenato risultante. Il display seguente appare sempre quando viene selezionato per la prima volta il modo PATTERN CHAIN.



- **Master [MASTER]... (Pagina 164)**

Fornisce accesso alle regolazioni master EQ e master effect.

- **Save [SAVE]... (Pagina 166)**

Salva i dati su memory card o su disco.

- **Load [LOAD]... (Pagina 169)**

Carica i dati da memory card o da disco.

- **Job [JOB]... (Pagina 171)**

Accede ai job di editing di pattern chain.

- **Phrase Edit [EDIT]... (Pagina 175)**

Permette l'editing o l'inserimento di nuovi dati nelle concatenazioni dei pattern.

Modo SONG [SONG]... (Pagina 180)

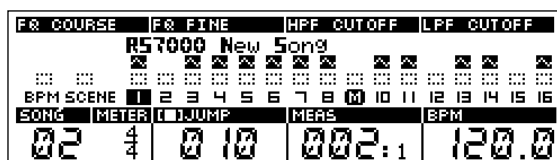
Questo modo viene usato per suonare e creare le song usando fino a 16 tracce del sequencer.

Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo SONG Play.

Il modo SONG è costituito dai seguenti 14 sub-modi.

- **Song Play [SONG]... (Pagina 182)**

Le song possono essere selezionate e suonate. Questa è la pagina di display che appare sempre per prima quando viene attivato il modo SONG.



- **Song Recording [REC]... (Pagina 184)**

In questo modo vengono registrate le song originali.

- **Groove [GROOVE]... (Pagina 191)**

Consente l'applicazione di variazioni di "groove" e feel alle singole tracce.

- **Play Effects [PLAY FX]... (Pagina 192)**

Aggiunge alle singole tracce profondità e armonia.

- **MIDI Delay [MIDI DELAY]... (Pagina 193)**

Aggiunge alle tracce singole uno speciale effetto di ritardo basato su MIDI.

- **Mixer [MIXER]... (Pagina 194)**

Regola singolarmente il volume, il livello dell'effetto ed altri parametri per ciascuna traccia.

- **Voice Edit [VOICE EDIT]... (Pagina 196)**

Edita le voci assegnate a ciascuna traccia.

- **Effect [EFFECT]... (Pagina 198)**

Imposta gli effetti per i vari stadi di REVERB, DELAY/ CHORUS e VARIATION.

- **Setup [SETUP]... (Pagina 200)**

Fornisce accesso alle regolazioni di arpeggiator, assegnazione manopole e impostazioni canale.

- **Master [MASTER]... (Pagina 202)**

Dà accesso alle regolazioni master EQ e master effect.

- **Save [SAVE]... (Pagina 204)**

Salva i dati su memory card o su disco.

- **Load [LOAD]... (Pagina 208)**

Carica i dati da memory card o da disco.

- **Job [JOB]... (Pagina 212)**

Dà accesso ai job per l'editing della song.

- **Song Edit [EDIT]... (Pagina 225)**

Permette l'editing o l'inserimento di nuovi dati nelle song registrate.

Modo UTILITY [UTILITY]... (Pagina 256)

Dà accesso alle regolazioni base dell'RS7000 e alle impostazioni MIDI.

Premete [UTILITY] per passare al modo UTILITY.

Il modo UTILITY è costituito dai seguenti 3 sub-modi.

- **System Setup [UTILITY]... (Pagina 257)**

Accordatura globale, regolazione dei controller e altri parametri globali relativi al sistema.

- **MIDI Setup [UTILITY]... (Pagina 260)**

Sincronizzazione MIDI, echo back e altri parametri di impostazione MIDI.

- **MIDI Filter [UTILITY]... (Pagina 262)**

Specifica quali eventi MIDI verranno ricevuti o trasmessi attraverso la porta MIDI IN/OUT.

Modo SAMPLING... (Pagina 228)

Questo modo viene usato per registrare ed editare i campioni. Il modo SAMPLING contiene 3 sub-modi.

- **Sampling [STANDBY/START/STOP]... (Pagina 229)**

Registra i campioni.

NOTE

Un campione o "sample" è costituito da dati di una forma d'onda registrata digitalmente che include i dati dei parametri che definiscono il modo in cui deve essere attivato ed eseguito.

- **Real-time Loop Remix [REAL TIME LOOP REMIX]... (Pagina 239)**

Permette alle frasi "sample" registrate di essere "remixate" in tempo reale.

NOTE

La funzione REAL TIME LOOP REMIX risistema i dati di performance nella traccia selezionata e riarrangia in maniera casuale parte di essa per creare delle variazioni. Poiché questa funzione si basa sui dati MIDI, può essere applicata sulle tracce che non usano campioni.

- **Sample Edit [SAMPLE EDIT]... (Pagina 241)**

Permette ai campioni di essere editati. I job relativi ai campioni (sample) vengono inclusi in questo sub-modo.

Albero delle funzioni

● MODO PATTERN

| | |
|--------------------------------|-------|
| — Pattern Play [PATTERN]..... | P.72 |
| — Patch [PATTERN]..... | P.75 |
| — Phrase Recording [REC] | |
| — Recording Standby..... | P.78 |
| — Real Time Recording..... | P.80 |
| — Step Recording..... | P.80 |
| — Grid Step Recording..... | P.83 |
| — Groove [GROOVE] | |
| — Grid Groove..... | P.85 |
| — Play Effects [PLAY FX] | |
| — Harmonize..... | P.88 |
| — Note..... | P.88 |
| — Time..... | P.89 |
| — MIDI Delay [MIDI DELAY] | |
| — MIDI Delay Edit..... | P.91 |
| — Feedback Edit..... | P.91 |
| — Mixer [MIXER] | |
| — Voice Select..... | P.93 |
| — Volume/Pan/Out..... | P.94 |
| — EQ..... | P.94 |
| — Effect Send Level..... | P.96 |
| — Voice Edit [VOICE EDIT] | |
| — LFO..... | P.97 |
| — Portamento..... | P.100 |
| — Pitch..... | P.100 |
| — EG..... | P.101 |
| — Filter..... | P.102 |
| — Effect [EFFECT] | |
| — Effect Type..... | P.104 |
| — Variation Parameters..... | P.105 |
| — Delay/Chorus Parameters..... | P.105 |
| — Reverb Parameters..... | P.106 |
| — Setup [SETUP] | |
| — Arpeggio Setting..... | P.108 |
| — A/D Setup..... | P.108 |
| — Knob Assign..... | P.109 |
| — MIDI Out Channel..... | P.110 |
| — Master [MASTER] | |
| — Master EQ..... | P.111 |
| — Master Effect..... | P.112 |

| | |
|----------------------------------|-------|
| — Save [SAVE] | |
| — Save..... | P.118 |
| — Export..... | P.120 |
| — Rename..... | P.122 |
| — Delete..... | P.123 |
| — Format..... | P.124 |
| — Load [LOAD] | |
| — Load..... | P.126 |
| — Import..... | P.129 |
| — SCSI Setup..... | P.131 |
| — SCSI Communication..... | P.132 |
| — Job [JOB] | |
| — Job List..... | P.133 |
| — 00 Undo/Redo..... | P.134 |
| — 01 Quantize..... | P.135 |
| — 02 Modify Velocity..... | P.136 |
| — 03 Modify Gate Time..... | P.137 |
| — 04 Crescendo..... | P.138 |
| — 05 Transpose..... | P.138 |
| — 06 Glide..... | P.138 |
| — 07 Create Roll..... | P.139 |
| — 08 Chord Sort..... | P.139 |
| — 09 Chord Separate..... | P.140 |
| — 10 Shift Clock..... | P.140 |
| — 11 Copy Event..... | P.141 |
| — 12 Erase Event..... | P.141 |
| — 13 Extract Event..... | P.142 |
| — 14 Create Continuous Data..... | P.142 |
| — 15 Thin Out..... | P.143 |
| — 16 Modify Control Data..... | P.143 |
| — 17 Beat Stretch..... | P.144 |
| — 18 Copy Phrase..... | P.144 |
| — 19 Exchange Phrase..... | P.145 |
| — 20 Mix Phrase..... | P.145 |
| — 21 Append Phrase..... | P.146 |
| — 22 Split Phrase..... | P.146 |
| — 23 Get Phrase..... | P.147 |
| — 24 Put Phrase..... | P.147 |
| — 25 Clear Phrase..... | P.148 |
| — 26 Phrase Name..... | P.148 |
| — 27 Copy Track..... | P.148 |
| — 28 Exchange Track..... | P.149 |
| — 29 Create Track..... | P.150 |
| — 30 Normalize Play Effects..... | P.150 |
| — 31 Divide Drum Track..... | P.150 |
| — 32 Copy Pattern..... | P.151 |
| — 33 Append Pattern..... | P.151 |
| — 34 Split Pattern..... | P.152 |
| — 35 Clear Pattern..... | P.153 |
| — 36 Style Name..... | P.153 |
| — Phrase Edit [EDIT] | |
| — Edit Change..... | P.154 |
| — View Filter..... | P.156 |

● **Modo SONG**

- Song [SONG] P.182
 - Song Recording [REC]
 - Recording Standby P.184
 - Real Time Recording P.186
 - Step Recording P.187
 - Grid Step Recording P.189
 - Groove [GROOVE]
 - Grid Groove P.191
 - Play Effects [PLAY FX]
 - Harmonize P.192
 - Note P.192
 - Time P.192
 - MIDI Delay [MIDI DELAY]
 - MIDI Delay Edit P.193
 - Feedback Edit P.193
 - Mixer [MIXER]
 - Voice Select P.194
 - Volume/Pan/Out P.194
 - EQ P.195
 - Effect Send Level P.195
 - Voice Edit [VOICE EDIT]
 - LFO P.196
 - Portamento P.196
 - Pitch P.197
 - EG P.197
 - Filter P.197
 - Effect [EFFECT]
 - Effect Type P.198
 - Variation Parameters P.198
 - Delay/Chorus Parameters P.199
 - Reverb Parameters P.199
 - Setup [SETUP]
 - Arpeggio Setting P.200
 - A/D Setup P.200
 - Knob Assign P.201
 - MIDI Out Channel P.201
 - Master [MASTER]
 - Master EQ P.202
 - Master Effect P.203

- Save [SAVE]
 - Save P.205
 - Export P.206
 - Rename P.206
 - Delete P.207
 - Format P.207
- Load [LOAD]
 - Load P.208
 - Import P.210
 - SCSI Setup P.211
 - SCSI Communication P.211
- Job [JOB]
 - Job List P.212
 - 00 Undo/Redo P.213
 - 01 Quantize P.214
 - 02 Modify Velocity P.214
 - 03 Modify Gate Time P.214
 - 04 Crescendo P.215
 - 05 Transpose P.215
 - 06 Glide P.215
 - 07 Create Roll P.216
 - 08 Chord Sort P.216
 - 09 Chord Separate P.216
 - 10 Shift Clock P.216
 - 11 Copy Event P.217
 - 12 Erase Event P.217
 - 13 Extract Event P.218
 - 14 Create Continuous Data P.218
 - 15 Thin Out P.219
 - 16 Modify Control Data P.219
 - 17 Beat Stretch P.220
 - 18 Create Measure P.220
 - 19 Delete Measure P.220
 - 20 Copy Track P.221
 - 21 Exchange Track P.221
 - 22 Mix Track P.222
 - 23 Clear Track P.222
 - 24 Normalize Play Effects P.222
 - 25 Divide Drum Track P.223
 - 26 Copy Song P.223
 - 27 Split Song to Pattern P.223
 - 28 Clear Song P.224
 - 29 Song Name P.224
- Song Edit [EDIT]
 - Edit Change P.226
 - View Filter P.226

● Modo PATTERN CHAIN

| | |
|---------------------------------|-------|
| PATTERN CHAIN [PATT CHAIN]..... | P.159 |
| Pattern Chain Recording [REC] | |
| Recording Standby..... | P.161 |
| Real Time Recording..... | P.162 |
| Step Recording..... | P.163 |
| Master [MASTER] | |
| Master EQ..... | P.164 |
| Master Effect..... | P.165 |
| Save [SAVE] | |
| Save..... | P.167 |
| Export..... | P.167 |
| Rename..... | P.167 |
| Delete..... | P.168 |
| Format..... | P.168 |
| Load [LOAD] | |
| Load..... | P.169 |
| SCSI Setup..... | P.170 |
| Job [JOB] | |
| Job List..... | P.171 |
| 00 Undo/Redo..... | P.172 |
| 01 Copy Event..... | P.172 |
| 02 Erase Event..... | P.172 |
| 03 Create Measure..... | P.173 |
| 04 Delete Measure..... | P.173 |
| 05 Convert to Song..... | P.173 |
| 06 Copy Chain..... | P.174 |
| 07 Clear Chain..... | P.174 |
| 08 Chain Name..... | P.174 |
| Pattern Chain Edit [EDIT] | |
| Edit List..... | P.175 |

● Modo UTILITY

| | |
|------------------------|-------|
| Utility [UTILITY]..... | P.256 |
| System..... | P.257 |
| MIDI Setup..... | P.260 |
| MIDI Filter..... | P.262 |

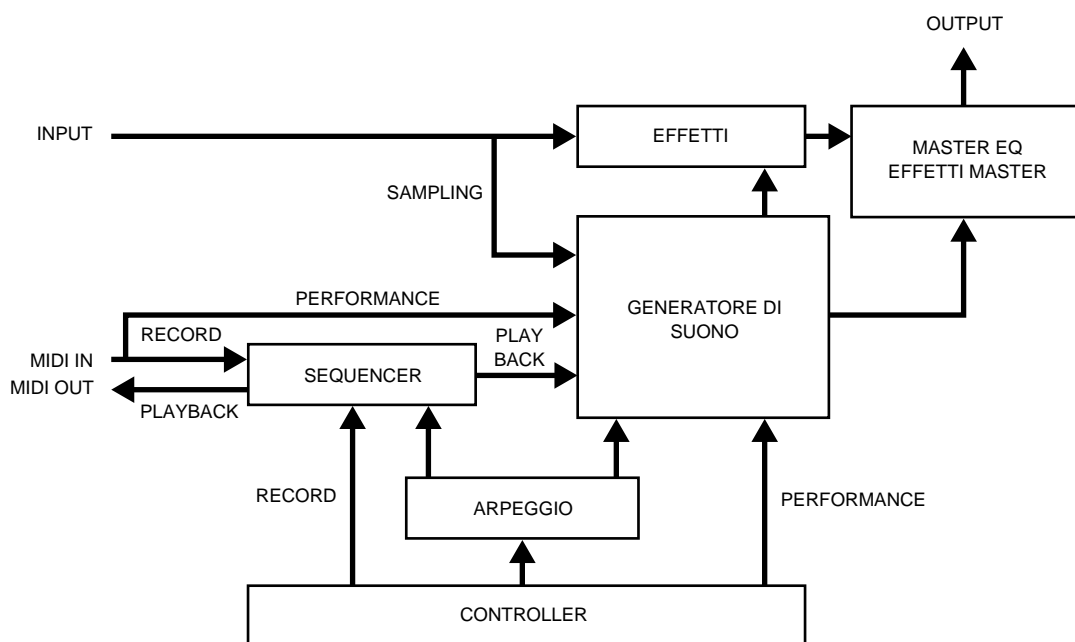
● Modo SAMPLING

| | |
|---|-------|
| SAMPLING..... | P.228 |
| Sampling [STANDBY/START/STOP] | |
| Sampling Setup..... | P.231 |
| Sampling Standby..... | P.232 |
| Trim..... | P.234 |
| Slice..... | P.235 |
| Real Time Loop Remix [REAL TIME LOOP REMIX] | |
| Real Time Loop Remix..... | P.239 |
| Sample Edit [SAMPLE EDIT] | |
| Trim..... | P.241 |
| Sample Parameter..... | P.242 |
| Sample Job List..... | P.244 |
| 01 Copy..... | P.245 |
| 02 Delete..... | P.246 |
| 03 Extract..... | P.246 |
| 04 Move..... | P.246 |
| 05 Normalize..... | P.247 |
| 06 Time Stretch..... | P.248 |
| 07 Pitch Convert..... | P.248 |
| 08 Fade In/Out..... | P.249 |
| 09 Frequency Convert..... | P.250 |
| 10 Stereo To Mono..... | P.251 |
| 11 Loop Remix..... | P.251 |
| 12 Slice..... | P.252 |
| 13 Sample Name..... | P.253 |

2. Struttura interna dell'RS7000

I 6 blocchi funzionali

Il sistema RS7000 è costituito dai 6 blocchi funzionali principali: il sequencer, il generatore di suono, i controller, l'arpeggiator, gli effetti, master EQ e gli effetti..



● Sequencer... (Pagina 59)

Il blocco sequencer registra i dati di performance dai propri controller dell'RS7000 o da un dispositivo MIDI esterno ed effettua il playback dei dati usando il generatore di suono interno o il dispositivo MIDI esterno.

● Generatore di suono... (Pagina 60)

Il blocco di generazione suono produce voci controllate dal sequencer, dai controller, dall'arpeggiatore dell'RS7000 o dai dati MIDI ricevuti dal dispositivo MIDI esterno.

● Controller... (Pagina 62)

Questo blocco comprende tutti i controller preposti a regolare i blocchi del sequencer e del generatore di suono: la tastiera, le manopole assegnabili, i pulsanti del sequencer ecc. I dati di performance eseguiti sulla tastiera vengono inviati al sequencer e al generatore di suono in forma di dati MIDI, ed i pulsanti del sequencer controllano il playback del pattern o della song.

● Arpeggiator... (Pagina 63)

Questa funzione suona automaticamente note ed accordi suonati sulla tastiera, come arpeggi. Oltre ad azionare il blocco di generazione suono, i dati dell'arpeggio possono essere inviati al blocco del sequencer e registrati come dati di sequenza in una frase o in una song, oppure trasmessi attraverso le porte MIDI OUT al dispositivo esterno.

● Effetti... (Pagina 63)

Il blocco effetti può essere usato per applicare elaborazione mediante effetto all'uscita del blocco di generazione suono. Sono previsti tre stadi — reverb, delay/chorus e variation — e a ciascuna traccia possono essere applicati effetti differenti.

● Master EQ ed effetti... (Pagina 63)

Questo blocco applica l'equalizzazione e gli effetti al segnale di uscita stereo finale. Questo blocco è ideale per "rifinire" il suono globale dell'RS7000.

Sequencer

Il blocco del sequencer registra i dati di performance dai propri controlli dell'RS7000 o da un dispositivo MIDI esterno ed effettua il playback dei dati utilizzando il generatore di suono interno o il dispositivo MIDI esterno.



ATTENZIONE

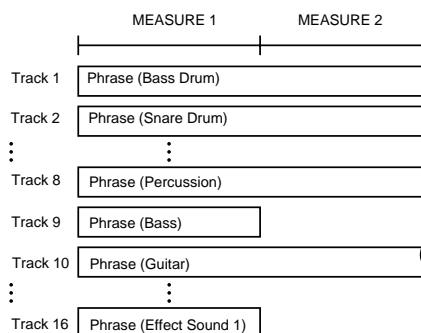
Tutti i dati presenti nella memoria del sequencer andranno persi quando si spegne lo strumento. Accertatevi di salvare i dati importanti, trasferendoli su una memory card o su un disco SCSI, prima di spegnere l'RS7000.

● Pattern & Phrase

I pattern sono qualsiasi configurazione musicale possa essere suonata, ripetuta o commutata nel modo PATTERN. I pattern sono costituiti da 1 a 16 "phrase" o frasi assegnate alle 16 tracce pattern.

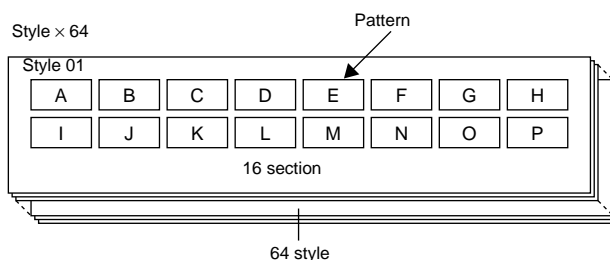
Ogni frase può essere pensata come una parte del pattern: una parte drum, una parte bass, il supporto dell'accompagnamento con accordi di pianoforte o chitarra, una linea di ottoni o qualsiasi altra parte musicale. Oltre alle molte phrase preset disponibili con l'RS7000, è possibile anche registrare delle frasi originali per creare dei pattern completamente originali.

Struttura interna del pattern



● Organizzazione dei pattern (Style & Section)

I pattern sono raggruppati in "style". Ogni style può includere fino a 16 pattern, ciascuno dei quali viene definito "section". Potete commutare direttamente fra le varie section (o sezioni) comprese in uno style usando la tastiera dell'RS7000. La memoria interna dell'RS7000 contiene fino a 64 style (01 - 64), ciascuno con 16 section (sezioni A - P), per un totale di 1.024 pattern ($64 \times 16 = 1024$).



● Pattern Chain

Un "pattern chain" è sostanzialmente un numero di pattern suonati sequenzialmente per produrre una song completa. I pattern chain (o concatenazioni di pattern) possono essere creati per cambiare automaticamente gli style e le section. Oltre ad una traccia pattern che contiene i dati per il cambio del pattern, vi è una scene/mute che vi permette di richiamare le memorie "scene" e "mute" nonché le operazioni mute relative alla traccia specifica, ed una traccia tempo che consente le variazioni della velocità di esecuzione. I pattern chain possono essere convertiti in "song", per cui la creazione di un pattern chain è un modo conveniente per iniziare a produrre una song. L'RS7000 dispone di una memoria per 20 pattern chain (01 ~ 20).

Struttura della traccia di Pattern Chain

| Track | Data Type | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | *** Measures |
|------------------|---------------------|----|-----|--------|---|--------|--------------|
| Pattern Track | Style | 01 | | Repeat | | Repeat | *** |
| | Section | A | B | | C | | |
| Scene/Mute Track | Scene Memory Number | | 3 | | 4 | 2 | *** |
| | Mute Memory Number | 1 | | 2 | 5 | | *** |
| BPM Track | Tempo Change | | 120 | 158 | | 72 | *** |

● **Song**

Le song dell'RS7000 somigliano molto alle song o brani che create con un sequencer convenzionale. Le song differiscono dai pattern per i seguenti motivi:

- I dati di performance possono essere registrati direttamente nelle tracce.
- Possono essere create song lunghe fino a 999 misure.
- I cambiamenti di scene/mute e di tempo possono essere registrate nelle tracce scene/mute e BPM rispettivamente.
- Per ciascuna misura può essere cambiato il meter (time signature o divisione del tempo).
- È disponibile la registrazione tipo punch-in.
- Il modo Multi-record registra simultaneamente tutte e 16 le tracce.

L'RS7000 ha memoria per 20 song (01 ~ 20).

Struttura della traccia di una song

| Track | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | *** Measures | |
|------------------|---------------------|--------------------|--------------------|--------------------|---|----|--------------|--|
| Sequencer Track | Track1 | [Musical notation] | | | | | | |
| | Track2 | [Musical notation] | | | | | | |
| | Track3 | | [Musical notation] | | | | | |
| | Track4 | | | [Musical notation] | | | | |
| | : | | | | | | | |
| | Track16 | [Musical notation] | | | | | | |
| Scene/Mute Track | Scene Memory Number | | 3 | | 4 | 2 | *** | |
| | Mute Memory Number | 1 | | 2 | 5 | | *** | |
| BPM Track | Tempo Change | | 120 | 158 | | 72 | *** | |

● **Dati registrati con Style e Song**

Con ciascuno style e song possono essere registrati i seguenti tipi di dati.

- BPM (Tempo)
- Scene/Mute Memory
- Transpose (solo song)
- Phrases (solo style)
- Note Shift (solo style)
- Groove
- Play Effects
- MIDI Delay
- Mixer
- Voice Effect
- Effect
- Setup
- Local Sample Voice

Generatore di suono

Il blocco di generazione suono produce le voci controllate dal sequencer dell'RS7000, i controller, l'arpeggiator o i dati MIDI ricevuti dal dispositivo MIDI esterno.

⚠ ATTENZIONE

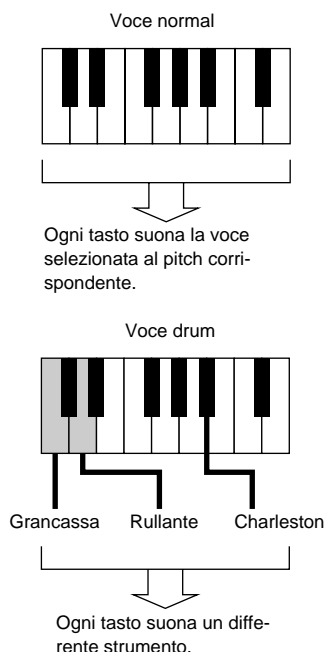
Tutti i dati di voce creati andranno perduti allo spegnimento dell'RS7000. Accertatevi di salvare su memory card o su disco SCSI tutti i dati importanti, prima di spegnere.

● **Voice & Sample Voice**

L'RS7000 utilizza due tipi di voci: "voice" e "sample voice".
 Le "voice" (o voci) sono quelle interne prodotte dall'RS7000 con il generatore di suono AWM2. Poiché le voci sono pre-programmate o preset, sono pronte per l'uso, subito dopo l'accensione.
 Le "sample voice" sono campioni registrati utilizzando la funzione sampling dell'RS7000 oppure importate da altre sorgenti. La memoria "sample voice" è sempre vuota quando si accende lo strumento per la prima volta.

● **Voci Normal e Drum**

Le voci vengono ulteriormente suddivise in due tipi: "voci normal" e "voci drum".
 Le "voci normal" vengono suonate normalmente attraverso la tastiera o un controller MIDI, ed ogni nota viene suonata con un pitch suo. Questi tipi di voci sono solitamente usati come singoli strumenti musicali. Nell'RS7000 Bank Select MSB = 0,63 seleziona le voci normal.
 Le "voci drum" sono specialmente dedicate a strumenti di batteria e percussivi, e ciascuna nota produce il suono di un differente strumento. Nell'RS7000 Bank Select MSB = 126, 127 seleziona le voci drum.
 Per l'elenco completo delle assegnazioni strumento-tasti per le voci drum vedere a pagina 295 nell'"Appendice".

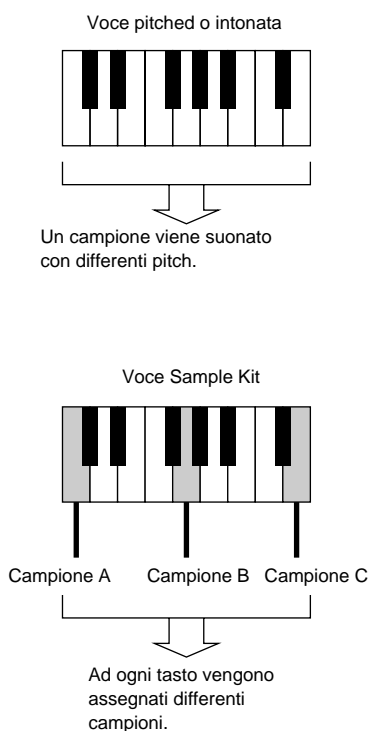


● Voci Sample Kit e voci Pitched

Le voci sample (o sample voice) sono divise ulteriormente in due tipi: "sample kit voice" e "pitched voice".

Le "sample kit voice" consentono a 128 campioni differenti di essere assegnati a note differenti da C-2 fino a G8. Così è possibile suonare differenti campioni singolarmente o simultaneamente, come volete. I campioni stereo usano fino a due delle assegnazioni disponibili, per cui ad un sample kit di voci possono essere assegnati 64 campioni stereo.

Le voci pitched (o intonate) suonano un solo campione ai pitch appropriati per tutta l'estensione della tastiera.



● Voci Local Sample e Voci Common Sample

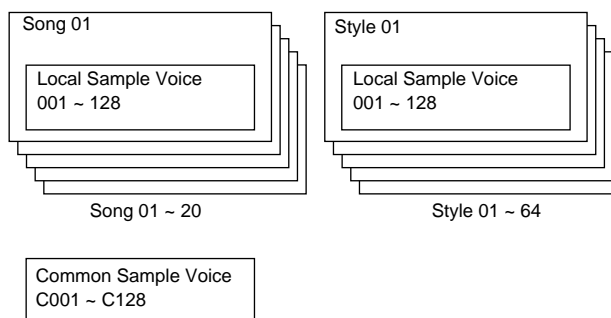
Le voci sample possono essere "local" o "common".

Le sample voice "local" sono usate da una song o da uno style specifico. È possibile salvare con ciascuna song o style fino a 128 sample voice "local". Se avete campioni che intendete usare in vari style o song, essi dovrebbero essere usati come "common sample voice" (sotto).

Le sample voice "common" sono disponibili per essere usate da tutte le song e gli style.

Nella memoria dell'RS7000 possono essere immagazzinate fino a 128 common sample voice per volta. Il contenuto del campione e il rapporto numero di programma/voce resta lo stesso anche quando si cambiano le song o gli style.

Il massimo numero di sample voice — "local" per tutte le song/style, nonché "common" — memorizzabili nell'RS7000 in una sola volta è 256.



● Voice Bank

I voice bank organizzano le voci dell'RS7000 in categorie e sono selezionati dai dati MIDI Bank Select MSB e LSB. L'RS7000 dispone di 5 categorie di voci principali, ulteriormente suddivise in 15 bank di voci. In ciascun bank è possibile immagazzinare un massimo di 128 voci.

- (MSB LSB) = (000 000) è il bank di voci GM* *. Questo bank contiene 128 voci normal conformi agli standard GM.
- (MSB LSB) = (063 000) ~ (063 009) sono i bank di voci dell'RS7000, contenenti una gamma di voci moderne aggiornate e di qualità eccezionale, idealmente adatti per la produzione della musica moderna. Le voci sono organizzate in questo modo:
 - (063 000).....SyBa&Ld1: Bank 1 — basso synth e synth solista.
 - (063 007).....SyBa&Ld2: Bank 2 — basso synth e synth solista.
 - (063 001).....SyPd&Fx1: Bank 1 — pad synth ed effetti "intonati".
 - (063 008).....SyBa&Fx2: Bank 2 — pad synth ed effetti "intonati".
 - (063 002).....SyMater1: Voci tipo analogico e sintesi FM — Sono ideali per l'editing.
 - (063 003).....BandInst: Pianoforte, organo, chitarra, basso elettrico ed altri strumenti.

(063 004)..... Cls&Wind: Archi classici e strumenti a fiato.

(063 005)..... Eth&Perc: Strumenti etnici e percussivi.

(063 006)..... SFX1: Bank 1 di effetti sonori.

(063 009)..... SFX2: Bank 2 di effetti sonori.

- (MSB LSB) = (126 000) contiene le voci drum dell'RS7000 — tutte aggiornatissime e un connubio perfetto per la musica dei nostri giorni.
- (MSB LSB) = (127 000) è il bank di voci drum GM che contiene un singolo drum kit di voci standard GM.
- (MSB LSB) = (064 000) ~ (064 001) sono i bank delle Sample Voice. Esse sono organizzate in “local” e “common”.

(064 000)..... Local Sample Voice: Tutte le 128 voci nel bank vengono commutate quando si cambia la song o lo style.

(064 001)..... Common Sample Voice: Le voci restano le stesse anche quando si cambia la song o lo style.

NOTE

*GM è lo standard che assegna le stesse voci agli stessi numeri di voce in modo che i dati MIDI suonino allo stesso modo quando vengono eseguiti su qualsiasi dispositivo GM compatibile. Il Voice Bank GM dell'RS7000 (000 000) e il drum voice bank GM (127 000) sono stati forniti per consentire il playback dei dati GM, ma non sono pienamente conformi allo standard GM.

● Polifonia massima

L'RS7000 può suonare fino a 62 note simultanee. Se vengono ricevuti dati di performance con un numero superiore di note, alcune verranno troncate. State attenti che non venga superata la polifonia massima, specialmente quando usate molte note con un tempo di release o un decadimento lento.

Inoltre, la polifonia massima si applica al numero degli elementi della voce usata e non al numero delle voci. Infatti le voci normal includono voci ad 1 e a 2 elementi, per cui il numero massimo di note suonabili simultaneamente può essere inferiore a 62. Consultate l'elenco delle voci (pagina 291) per avere la lista completa del numero degli elementi usati da ciascuna voce.

Le sample voice usano 1 elemento, ma i campioni stereo ne usano 2.

Controller

Questo blocco comprende tutti i controller per il sequencer e il generatore di suono: la tastiera, la manopole assegnabili, i pulsanti del sequencer ecc. I dati di performance suonati sulla tastiera vengono inviati al sequencer e al generatore di suono in forma di dati MIDI, e i pulsanti del sequencer controllano il playback del pattern o della song.

● La tastiera

Oltre ad inviare i dati di performance (note) ai blocchi del sequencer e del generatore di suono, la tastiera dell'RS7000 può essere usata in combinazione con i pulsanti [KEYBOARD], [TRACK SELECT], [MUTE] e [TRANSPOSE] per cambiare le sezioni, per la selezione della traccia, per l'esclusione della traccia, la trasposizione e altro.

● Manopole assegnabili

Le manopole assegnabili possono essere usate per un controllo in tempo reale degli effetti, dei parametri delle voci e dei parametri mixer consentendo di avere un pratico controllo creativo del suono in tempo reale. Oltre alle funzioni elencate sul pannello, possono essere assegnate altre funzioni che vengono memorizzate e richiamate automaticamente assieme a ciascuno style o song.

● I Velocity Pad

Questi pad sensibili alla velocity, cioè dinamici, sono comodi per l'immissione dei dati della performance. Percuotendo questi pad si immettono i dati di nota pre-specificati al pitch stabilito.

Il pitch per ciascun pad può essere impostato premendo [PAD 1] o [PAD 2] mentre si tiene premuto il pulsante [TAP] e l'appropriato tasto sulla tastiera.

● Memoria Scene/Mute

Per ciascuna song e style è possibile immagazzinare in memoria fino a 5 complete configurazioni di scene e mute, richiamabili all'occorrenza.

Una “scene” comprende tutte le regolazioni dei parametri per tutte le tracce (tutte le regolazioni mixer, voice edit, mute on/off, groove, play effect, MIDI delay, BPM e transpose). Una configurazione o setup “mute” comprende la condizione mute on/off per tutte le tracce.

La capacità di memorizzare e richiamare istantaneamente complete configurazioni “scene” e “mute” significa che anche i setup più complessi che richiederebbero un considerevole tempo per la programmazione in tempo reale sono richiamabili al semplice tocco di un pulsante. Le operazioni Recall possono essere anche registrate in un pattern chain e nelle song.

Il pulsante [SCENE/MUTE] commuta fra le funzioni di scene e mute memory. Gli indicatori SCENE e MUTE si accendono alternativamente ogni volta che viene premuto il pulsante.

Il pulsante [STORE] viene usato per immagazzinare le regolazioni correnti della scena o di "mute" in una delle 5 locazioni di memoria disponibili: [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5]. Il tipo di dati selezionato viene immagazzinato quando si preme il pulsante della memoria scene/mute — [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] — tenendo premuto il pulsante [STORE]. Quando è premuto da solo, uno dei pulsanti [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] richiama i dati "scene" o "mute" immagazzinati.

Le operazioni di "store" e "recall" non possono essere eseguite nel modo sampling, cioè nel campionamento.

● Pulsanti del sequencer

Controllano le funzioni base del blocco del sequencer.

- [◀].....Va direttamente all'inizio della misura del pattern corrente o della song.
- [▶▶].....Fa avanzare di una misura quando è premuto brevemente oppure effettua lo scorrimento veloce (fast forward) quando viene tenuto premuto.
- [◀◀].....Arretra di una misura quando viene premuto brevemente oppure effettua un riavvolgimento continuo (fast reverse) quando è tenuto premuto.
- [●] (REC).....Commuta sul display di registrazione phrase o song.
- [■] (STOP).....Blocca il playback o la registrazione del pattern o della song.
- [▶] (PLAY).....Inizia il playback del pattern o della song e inizia la registrazione della frase o della song.

Arpeggiator

Questa funzione suona automaticamente le note e gli accordi suonati sulla tastiera, come arpeggi. Oltre ad indirizzarli al blocco di generazione suono, i dati di arpeggio possono essere inviati al blocco del sequencer e registrati come dati di sequenza in una frase o in una song oppure trasmessi al dispositivo esterno attraverso le porte MIDI OUT.

Gli arpeggi talvolta vengono definiti "broken chords" (cioè accordi interrotti) e sono spesso usati negli stili moderni techno e dance. Per suonare gli arpeggi automatizzati, premete il pulsante [ARPEGGIO ON], in modo che si accenda il suo indicatore e suonate un accordo sulla tastiera.

Effetti

Il blocco degli effetti può essere usato per applicare un'elaborazione dell'effetto all'uscita del blocco di generazione suono. Sono previsti tre stadi di effetti — reverb, delay/chorus e variation — e a ciascuna traccia possono essere applicati effetti differenti.

● Effetto Reverb

Questo effetto è specialmente adatto per il riverbero. Può aggiungere un senso naturale di ambientazione e spazio al suono.

Sono disponibili 12 tipi di riverbero:

Vedere "Elenco effetti" a pagina 313, per i dettagli.

● Effetti Delay/Chorus

Sono previsti 25 effetti di delay e chorus:

Vedere "Elenco effetti" a pagina 313, per i dettagli.

● Effetti Variation

Sono forniti 100 effetti variation, compresi reverb, distortion, overdrive e molti altri:

Vedere "Elenco effetti" a pagina 313, per i dettagli.

Master EQ ed effetti

Questo blocco applica l'equalizzazione e gli effetti al segnale di uscita stereo finale. Questo blocco è l'ideale per la "rifinitura" del suono globale dell'RS7000, cioè per la preparazione di un master.

Sono previsti 8 tipi di effetti.

Vedere "Elenco effetti" a pagina 313, per i dettagli.

Configurazione della memoria

La memoria interna dell'RS7000 può essere categorizzata come System Memory, Preset Memory e User Memory.

● System Memory

Viene tenuto in questa memoria l'ambiente operativo dell'RS7000. Configurazione del System, configurazione MIDI e parametri filter setup MIDI.

● Preset Memory

È una memoria di sola lettura (non può essere cancellata o riscritta) che contiene frasi e voci preset.

● User Memory

La user memory è una memoria volatile (il contenuto può essere cancellato e riscritto) che viene usata per conservare frasi, pattern e campioni registrati. È prevista una funzione di protezione memoria per prevenire cancellazioni accidentali. La memoria può tenere fino a 128 campioni "local" per ciascuno style o song, 128 campioni "common", 5 configurazioni di "scena" e 5 di "mute", 256 user phrase per ciascuno style, 1024 pattern (64 style x 16 section), 20 pattern chain e 20 song.

La user memory (riservata all'utente) è vuota quando l'RS7000 viene spedito dalla fabbrica.



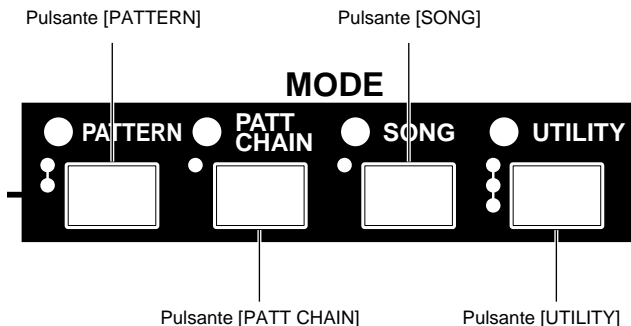
AVVERTENZA

Tutti i dati user memory vengono cancellati al momento dello spegnimento dell'RS7000. Accertatevi di salvare i dati che intendete conservare, trasferendoli su una memory card o su un disco SCSI esterno.

3. Operazioni base

Selezione dei modi operativi

I pulsanti MODE vengono usati per passare da un modo all'altro. Quando viene premuto un pulsante MODE, il suo indicatore si accende e viene selezionato il modo ad esso corrispondente.



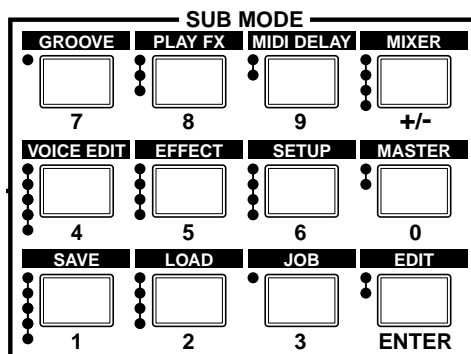
- [PATTERN]Seleziona alternativamente i modi PATTERN Play e PATTERN Patch.
- [PATT CHAIN]Seleziona il modo PATTERN CHAIN.
- [SONG]Seleziona il modo SONG.
- [STANDBY/START/STOP], [SAMPLE EDIT], [REAL TIME LOOP REMIX]Seleziona i modi di campionamento corrispondenti.
- [UTILITY]Seleziona il modo UTILITY. Le pagine System, MIDI Setup e MIDI Filter vengono selezionate sequenzialmente ogni volta che viene premuto il pulsante. Il pulsante [EXIT] può essere usato per retrocedere fra le pagine.

NOTE
I modi non sono selezionabili durante il playback o la registrazione.

Selezione dei sub-modi

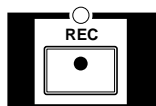
La maggior parte dei modi operativi dispone di un numero di sub-modi ai quali è possibile accedere usando gli appropriati pulsanti SUB MODE o il pulsante [REC].

Per uscire dai sub-modi può essere usato il pulsante [EXIT].

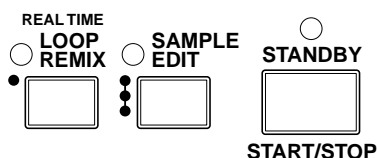


- [GROOVE]..... Consente le variazioni di groove e feel da applicare alle tracce singole.
- [PLAY FX] Seleziona le pagine PLAY FX Harmonize, Note e Time.
- [MIDI DELAY]..... Seleziona le pagine MIDI DELAY MIDI Delay e Feedback.
- [MIXER] Seleziona le pagine MIXER Voice Select, Vol/Pan/Out, EQ e Effect Send Level.
- [VOICE EDIT]..... Seleziona le pagine VOICE EDIT LFO, Portamento, Pitch EG e Filter.
- [EFFECT] Seleziona le pagine EFFECT Effect Type, Variation, Delay/Chorus e Reverb.

- [SETUP]Seleziona le pagine SETUP Arpeggio, A/D Setup, Knob Assign e MIDI Out Ch.
- [MASTER]Seleziona le pagine MASTER Master EQ e Master Effect.
- [SAVE]Seleziona le pagina SAVE, Save, Export, Rename, Delete e Format.
- [LOAD]Seleziona le pagine LOAD, Load, Import, SCSI Setup e SCSI Communication.
- [JOB]Dà accesso all'elenco dei Job.
- [EDIT]Seleziona le pagine Edit change e View Filter.



[REC].....Seleziona la pagina record standby.



[STANDBY/START/STOP]

.....Seleziona le pagine Sampling Setup ed "execution".

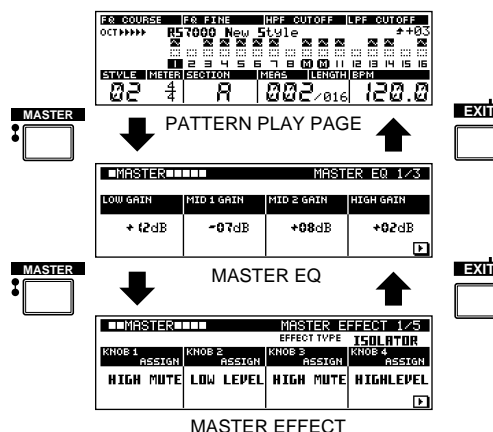
[SAMPLE EDIT]Seleziona le pagine SAMPLE Trim e "parameter" e l'elenco dei job relativi al sample (cioè al campione).

[REAL TIME LOOP REMIX]

.....Seleziona la pagina Real Time Loop Remix.

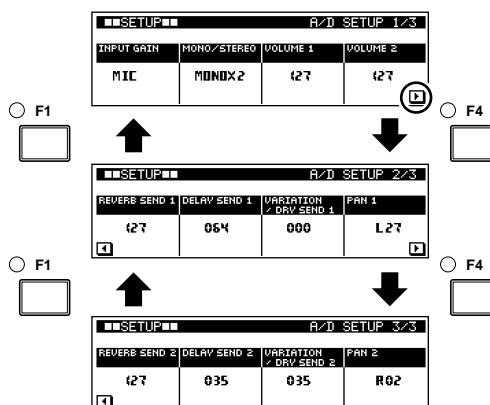
Quando un solo pulsante dà accesso a più pagine

Alcuni modi e sub-modi hanno più di una pagina di display (cioè in pratica hanno più di una videata). In tali casi, le varie pagine previste sono accessibili in sequenza premendo il pulsante relativo. Potete retrocedere fra le varie pagine usando il pulsante [EXIT].



Immediatamente alla sinistra dei pulsanti MODE e SUB MODE vi sono dei pallini che indicano il numero di pagine accessibili mediante quel pulsante. I titoli delle pagine a cui è possibile accedere sono elencati sul pannello a destra dei gruppi del pulsante MODE e SUB MODE.

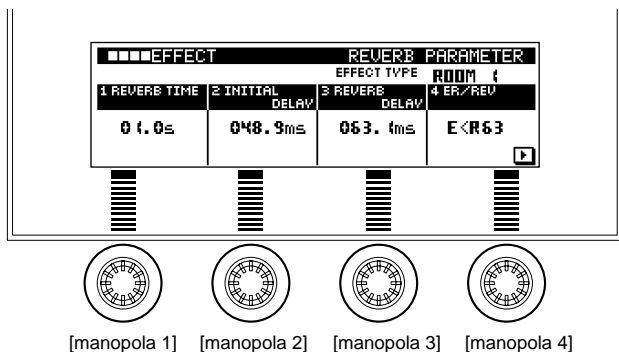
Inoltre, alcuni display di modo e sub-modo dispongono di frecce in basso a sinistra o a destra per indicare la disponibilità di altre pagine. In tal caso, usate il pulsante [F1] o [F4] per passare alla pagina successiva.



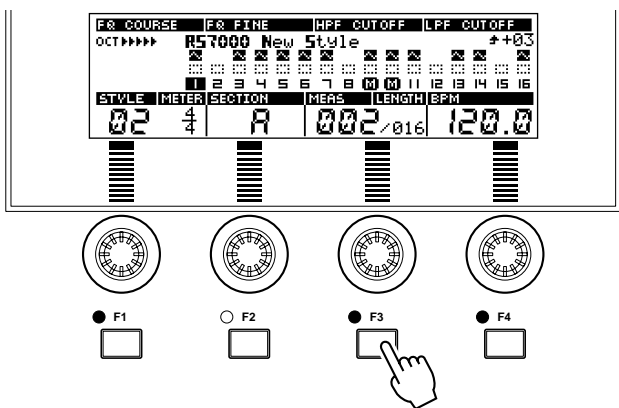
Editing dei valori dei parametri

Generalmente, i parametri possono essere editati usando [Manopola 1] ~ [Manopola 4].

I parametri che possono essere regolati da ogni manopola appaiono immediatamente al di sopra di ciascuna di esse in ogni pagina di display.

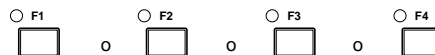


In alcuni casi, ad una manopola possono essere assegnati due parametri. Usate il pulsante funzione relativo ([F1] ~ [F4]) per commutare sul parametro desiderato e quindi editatelo, seguendo la consueta procedura, usando l'appropriata manopola.



Quando deve essere editato un parametro numerico, in alcuni casi i pulsanti SUB MODE possono essere usati come tastiera numerica per l'immissione diretta dei dati numerici mentre vengono tenuti il pulsante [SHIFT] e quello della funzione relativa ([F1] ~ [F4]). Dopo aver immesso il valore desiderato, premete il pulsante [EDIT] (ENTER) per rendere operativo il valore (smetterà di lampeggiare sul display).

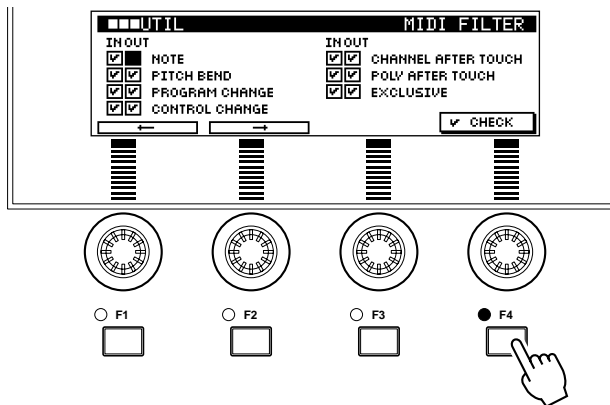
(Questo metodo di immissione non è disponibile per tutti i parametri.)



Selezione ed esecuzione del comando

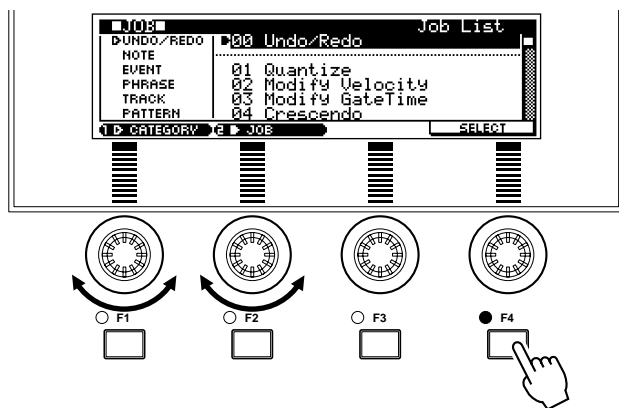
La selezione e l'esecuzione del comando vengono eseguite usando i pulsanti [F1] ~ [F4].

Quando è possibile, il nome del comando appare tratteggiato sopra al pulsante della funzione nella parte inferiore del display e si accende l'indicatore del pulsante funzione corrispondente.



Selezione Job

Nelle pagine dell'elenco dei job dei modi PATTERN, PATTERN CHAIN, SONG e SAMPLING la [Manopola 1] e la [Manopola 2] vengono usate per spostare il cursore sul job desiderato e quindi viene premuto [F4] per la selezione effettiva del job.



Immissione del carattere

I nomi di style, song, file per immagazzinamento su disco ecc. sono tutti immessi usando la stessa procedura. Qui, ad esempio, vi mostreremo come immettere un nome per un file.

Per l'immissione del nome vengono usate 1 manopola, 2 pulsanti funzione, la tastiera, il pulsante [CAPS] e i pulsanti [PAD 1] e [PAD 2].

1. Usate la [Manopola 2] per spostare il cursore sulla posizione del carattere target (quello che è di destinazione).
2. Premete un tasto bianco o nero sulla tastiera per inserire il carattere corrispondente.

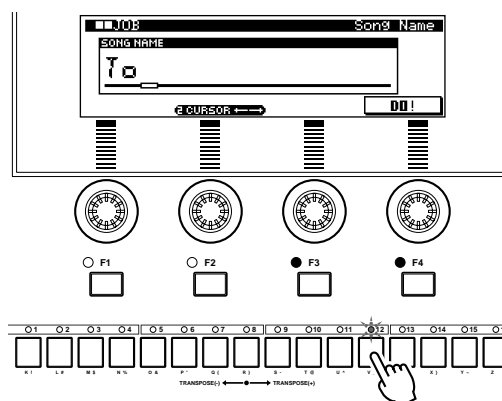
Tenete premuto il pulsante [CAPS] mentre premete un tasto per inserire una lettera maiuscola.

Tenete premuto [SHIFT] ed usate i tasti bianchi del pad della tastiera per inserire i simboli.

Premete [PAD 1] (SPACE) per immettere uno spazio.

Premete [PAD 2] (DEL) per eliminare il carattere nella posizione del cursore.

3. Premete [F4] per rendere operativa l'immissione del carattere selezionato.



NOTE

I nomi di file e cartelle (folder) vengono automaticamente immessi in maiuscolo.

Selezione traccia

Tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT] e premete il tasto bianco sulla tastiera corrispondente alla traccia da selezionare. L'indicatore del tasto corrispondente lampeggia.

I numeri delle tracce sono elencati sopra ai tasti bianchi.

Le tracce sono selezionabili anche con i tasti neri [TR-] e [TR+] mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].

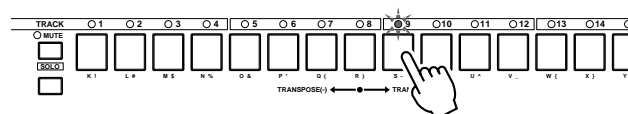
Gruppi di tracce possono essere selezionati usando i tasti neri [All], [1-8] o [9-16] mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].

Mentre è tenuto premuto il pulsante [TRACK SELECT], gli indicatori sopra ai tasti si accendono in modo fisso, lampeggiano o restano spenti per indicare la condizione della traccia, con la seguente convenzione:

Acceso.....La traccia corrispondente contiene dati.

Lampeggiante....La traccia corrispondente è selezionata.

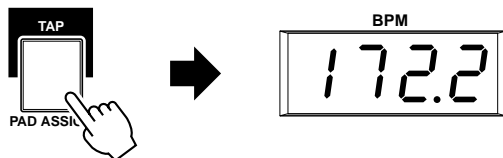
Spento.....La traccia corrispondente non contiene dati.



Inserimento del tempo mediante percussione (Tap)

Con questa funzione potete immettere un valore BPM percuotendo il pulsante [TAP] alla velocità appropriata.

Percuotete il pulsante [TAP] tre o quattro volte nel modo PATTERN, PATTERN CHAIN o SONG per immettere automaticamente il valore di BPM risultante.



Percuotete parecchie volte per impostare il tempo.

Visualizzazione memoria disponibile

Se premete il tasto [UTILITY] mentre tenete premuto [SHIFT], mentre i pulsanti vengono tenuti premuti viene mostrata la memoria libera. La quantità di memoria registrabile (la quantità di memoria disponibile per la registrazione o il caricamento dei campioni) può aumentare se viene eseguita la funzione di ottimizzazione memoria della wave nel modo utility.

Non verrà visualizzata mentre è in attesa della registrazione per una sequenza o un campione oppure durante la registrazione stessa.



Inizializzare le regolazioni Master Effect

Premete [MASTER] mentre tenete premuto [SHIFT] per inizializzare l'effetto master selezionato in quel momento.

Undo/Redo

Il job Undo cancella i cambiamenti apportati dall'operazione più recente, ripristinando i dati nella condizione preesistente.

Il Job Redo annulla Undo e ripristina i cambi.

Undo/Redo possono essere eseguiti da qualsiasi pagina del display salvo Save, Load ed Edit, premendo il pulsante [JOB] mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT]. Undo e Redo vengono selezionati alternativamente ogni volta che viene premuto il pulsante [JOB].

NOTE

- Undo/Redo non possono essere usati durante il playback o la registrazione del sequencer o mentre è in funzione l'arpeggio.
- Undo/Redo non funziona con le operazioni relative a sample voice.

Auto Repeat

I pulsanti del sequencer [◀◀] e [▶▶] includono una funzione automatica di "key repeat" (ripetizione tasto). Tenete premuto uno dei due pulsanti per effettuare lo scrolling continuo attraverso le varie misure nella direzione corrispondente.

Auto Load

Se si accende lo strumento mentre tenete premuto uno dei tasti bianchi sulla tastiera, come elencato sotto, verrà attivata la funzione Auto Load e verrà caricato automaticamente il file corrispondente.

I file da caricare usando la funzione Auto Load devono essere creati inizialmente e salvati con la pagina SAVE del modo appropriato, utilizzando il nome di file "AUTOLOAD_1" ~ "AUTOLOAD_9", usando il tipo di file "ALL".

Una volta che un file è stato impostato, verrà caricato automaticamente senza dover premere un tasto della tastiera.

| | |
|-------------------|-----------------------------|
| Tasto bianco [1] |AUTOLD_1.R2A |
| Tasto bianco [2] |AUTOLD_2.R2A |
| Tasto bianco [3] |AUTOLD_3.R2A |
| Tasto bianco [4] |AUTOLD_4.R2A |
| Tasto bianco [5] |AUTOLD_5.R2A |
| Tasto bianco [6] |AUTOLD_6.R2A |
| Tasto bianco [7] |AUTOLD_7.R2A |
| Tasto bianco [8] |AUTOLD_8.R2A |
| Tasto bianco [9] |AUTOLD_9.R2A |
| Tasto bianco [10] |funzione Auto Load Off |

Per esempio, se state lavorando su un progetto ma dovete fermarvi e spegnere per un certo periodo, salvate il progetto con il nome di file "AUTOLD_1". Quindi tenete premuto il tasto bianco [1] quando riaccendete e verrà ricaricato automaticamente il progetto su cui stavate lavorando.

NOTE

- Se è collegato un drive SCSI, verrà prima ricercata una memory card in ordine di file, quindi il drive con numero di SCSI da 0 a 7 e verrà caricato il primo file ritrovato con il numero corrispondente.
- Il file "AUTOLD_1.R2A" viene impostato per essere caricato automaticamente come default della fabbrica.

Capitolo 2. Il modo Pattern

| | |
|--|------------|
| Informazioni sul modo Pattern..... | 70 |
| 1. Playback del Pattern..... | 72 |
| 2. Combinazioni di phrase per creare i pattern (Patch)..... | 75 |
| 3. Registrazione della phrase..... | 77 |
| 4. Aggiungere il groove ai Pattern..... | 85 |
| 5. Play Effect..... | 87 |
| 6. Delay MIDI..... | 90 |
| 7. Regolazione di Level e degli effetti per ciascuna traccia (Mixer)..... | 93 |
| 8. Cambiare il suono delle voci (Voice Edit)..... | 97 |
| 9. Aggiunta di effetti..... | 104 |
| 10. Regolazione delle manopole assegnabili e arpeggio (Setup)..... | 107 |
| 11. Master EQ ed effetti..... | 111 |
| 12. Salvare su Memory Card o su disco..... | 114 |
| 13. Caricare da Memory Card o da disco..... | 126 |
| 14. Editing di Pattern e Phrase — i job pattern..... | 133 |
| 15. Editing di Phrase..... | 154 |

Informazioni sul modo Pattern

Questo modo viene usato per suonare e creare i pattern. I pattern possono essere creati usando fino a 16 tracce. Le frasi, che costituiscono i pattern, possono essere anch'esse registrate ed editate in questo modo. Per entrare nel modo PATTERN Play, premete il pulsante [PATTERN]. Sull'LCD appare il display della pagina pattern play.



NOTE
Per ulteriori informazioni sui pattern e sulle frasi, vedere "Capitolo 1: Elementi essenziali", pagina 59.

Sub-modi del modo Pattern

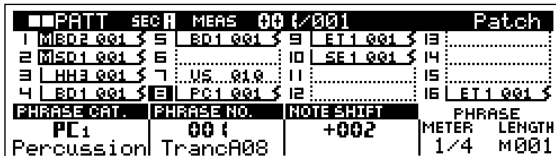
Il modo PATTERN è costituito dai seguenti 15 sub-modi.

- **PATTERN Play... (Pagina 72)**

I pattern possono essere selezionati e suonati. Questa pagina di display appare sempre quando si attiva il modo PATTERN per la prima volta.

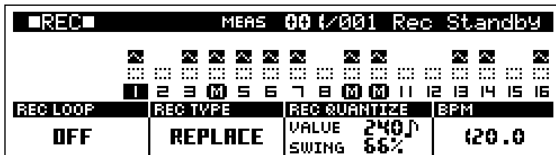
- **PATTERN Patch... (Pagina 75)**

Le frasi sono combinate per creare i pattern.



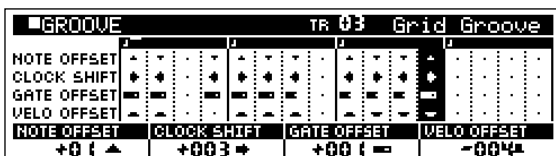
- **Phrase Recording... (Pagina 77)**

Le frasi originali possono essere create registrando nelle frasi "user".



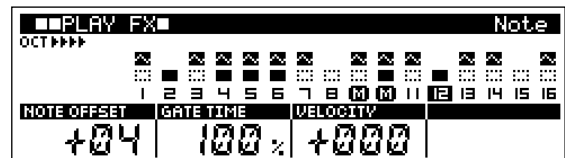
- **Groove... (Pagina 85)**

Consente di applicare variazioni di groove e di feel alle singole tracce.



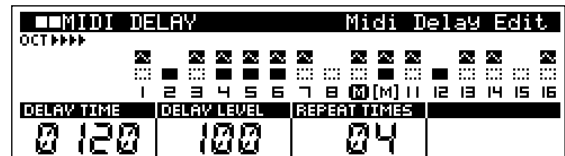
- **Play Effect... (Pagina 87)**

Aggiunge profondità e armonia alle tracce singole.



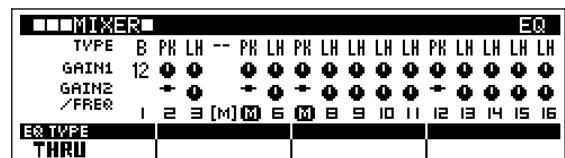
- **MIDI Delay... (Pagina 90)**

Aggiunge alle singole tracce un effetto di ritardo speciale basato su MIDI.



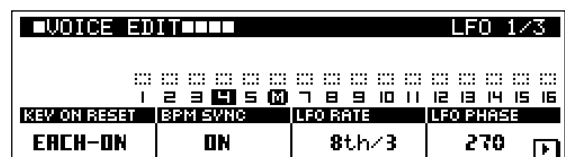
- **Mixer... (Pagina 93)**

Regola individualmente il volume, il livello dell'effetto ed altri parametri per ciascuna traccia.



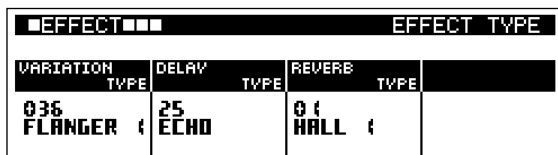
- **Voice Edit... (Pagina 97)**

Edita le voci assegnate a ciascuna traccia.



● **Effect... (Pagina 104)**

Imposta gli effetti per gli stadi REVERB, DELAY/CHORUS e VARIATION.



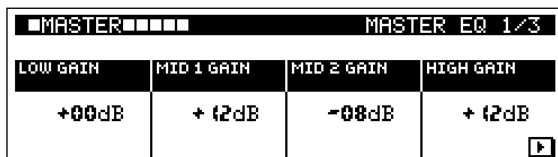
● **Setup... (Pagina 107)**

Dà accesso alle impostazioni di arpeggiator, assegnazioni di manopole, canale MIDI e ingresso AD.



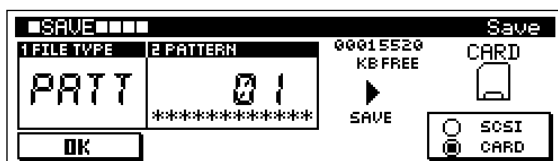
● **Master... (Pagina 111)**

Dà accesso alle regolazioni master EQ e master effect.



● **Save... (Pagina 114)**

Salva i dati su memory card o disco.



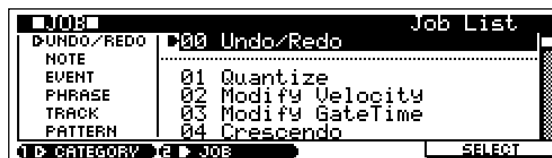
● **Load... (Pagina 126)**

Carica i dati da memory card o da disco.



● **Job... (Pagina 133)**

Dà accesso ai job di editing di pattern e phrase.



● **Phrase Edit... (Pagina 154)**

Consente l'editing e l'inserimento di nuovi dati nelle frasi registrate.



1. Playback del Pattern

Selezione ed esecuzione dei pattern. Questo display appare sempre per primo quando si preme il pulsante [PATTERN] per entrare nel modo PATTERN.

Procedura di playback del pattern

1. Selezionate il pattern per il playback impostando i parametri STYLE e SECTION.
2. Quando viene premuto il pulsante [PLAY], l'indicatore PLAY lampeggia ed ha inizio il playback del pattern.
3. Premete [STOP] per bloccare il playback.

NOTE
I parametri nella pagina PATTERN Play possono essere cambiati durante il playback del pattern. I cambiamenti apportati durante il playback vengono salvati come dati di pattern. (Se MEMORY PROTECT è OFF.)

Parametri del display

The screenshot shows the PATTERN display with the following parameters and controls:

- 1**: [Manopola 1] [F1] [SHIFT]+[F1] (points to STYLE)
- 2**: [Manopola 2] (points to SECTION)
- 3**: [Manopola 2] (points to SECTION)
- 4**: [Manopola 1] [F1] [SHIFT]+[F1] (points to STYLE)
- 5**: [Manopola 3] [F3] [SHIFT]+[F3] (points to MEAS)
- 6**: [Manopola 3] [F3] [SHIFT]+[F3] (points to LENGTH)
- 7**: [Manopola 4] [F4] [SHIFT]+[F4] (points to BPM)
- 8**: [Manopola 1] [F1] [SHIFT]+[F1] (points to STYLE)
- 9**: [Manopola 1] [F1] [SHIFT]+[F1] (points to STYLE)
- 10**: [Manopola 1] [F1] [SHIFT]+[F1] (points to STYLE)
- 11**: [Manopola 1] [F1] [SHIFT]+[F1] (points to STYLE)

- 1 STYLE (numero dello style)**
..... [Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera numerica
- 2 Style Name (nome dello style)**
- 3 SECTION**[Manopola 2]
[Regolazioni]
Style Number 01 ~ 64
Style Name Solo visualizzazione
Section A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

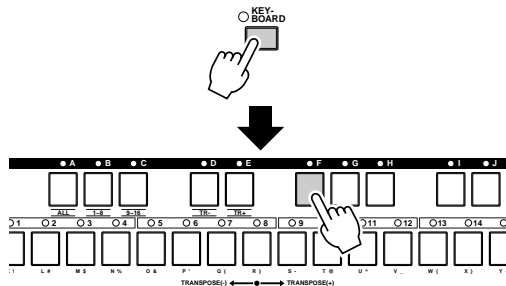
Il pattern da eseguire in playback viene selezionato specificando il numero dello style e la sezione (o section).

NOTE
Per ulteriori informazioni sugli style e le section, vedere "Capitolo 1: Elementi essenziali", pagina 59.

[Procedura di selezione per le section]

Le section da A fino a J possono essere selezionate anche via tastiera.

Premete il pulsante [KEYBOARD] in modo che il suo indicatore si spenga, quindi usate i tasti neri per selezionare la sezione corrispondente.



Gli indicatori dei tasti neri indicano la condizione della section o sezione:

- Acceso.....La sezione corrispondente contiene dati di playback.
- Lampeggiante.....È selezionata la sezione corrispondente.
- Off.....La sezione corrispondente non contiene dati per il playback.

- 4 METER**[F1] → [Manopola 1]
[Impostazioni]
1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Specifica il parametro meter (time signature o divisione del tempo) per il pattern.
Usate [F1] per spostare il cursore sul parametro "meter" e quindi usate la [manopola 1] per impostarlo come volete.

- 5 MEAS (Measure)**
.....[Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica

- 6 LENGTH**
.....[F3] → [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica
[Impostazioni]
Measure..... 001 ~ Length
Length..... 001 ~ 256

MEAS mostra il numero della misura corrente, durante il playback. La [Manopola 3] può essere usata per cambiare il numero della misura e quindi la posizione del playback. LENGTH mostra la lunghezza del pattern in misure. La lunghezza del pattern può essere impostata premendo [F3] per spostare il cursore su LENGTH e quindi usando la [Manopola 3].

NOTE
I pulsanti [←], [↶] e [↷] possono essere usati per cambiare il numero delle misure (anche durante il playback).

7 BPM (Tempo)[Manopola 4], [F4] → [Manopola 4], [SHIFT]+[F4] → Tastiera numerica [Regolazioni] 001.0 ~ 300.0 (BPM)

Imposta il tempo o velocità di esecuzione del playback del pattern.

Usate la [Manopola 4] per regolare il BPM in step di 1, o premete [F4] per spostare il cursore alla destra del punto decimale ed usate la [Manopola 4] per regolare con incrementi di 0.1.

NOTE
BPM può essere impostato anche usando il pulsante [TAP] (pagina 68).

8 OCT (Octave) [Impostazioni] -5 ottave ~ +5 ottave

Mostra l'impostazione dell'ottava corrente della tastiera. Ogni "◀" sul display corrisponde ad un'ottava giù, ed ogni "▶" corrisponde ad un'ottava su.

L'ottava della tastiera può essere cambiata premendo il pulsante [KEYBOARD] in modo che il suo indicatore si accenda e quindi usando i pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP] per impostarla.

Premete simultaneamente i pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP] per ripristinare le impostazioni dell'ottava normale della tastiera (cioè senza salti di ottava).

9 Transpose [Regolazioni] -36 ~ 0 ~ +36 (semitoni)

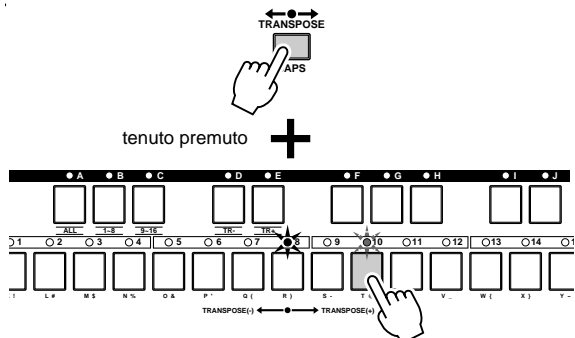
Traspone il pitch del playback del pattern. La trasposizione viene impostata con incrementi di semitono. Un'impostazione di "12" traspone di un'ottava.

[Procedura]

La trasposizione viene ottenuta tenendo premuto il pulsante [TRANSCOPE] e premendo il tasto sulla tastiera corrispondente alla quantità desiderata per la trasposizione al di sopra o al di sotto del C o do centrale (traccia 8).

Mentre il pulsante [TRANSCOPE] viene tenuto, l'indicatore C centrale si accende e quello del tasto selezionato per la trasposizione lampeggia. Se è specificato un tasto nero, lampeggiano gli indicatori che lo delimitano.

Per trasporre di più di un'ottava, premete prima il pulsante [OCT DOWN] o [OCT UP], secondo la direzione ascendente o discendente, e quindi la tastiera.



10 Track [Regolazioni] 01 ~ 16

Mostra i numeri della traccia.
Viene evidenziato il numero della traccia selezionata in quel momento.

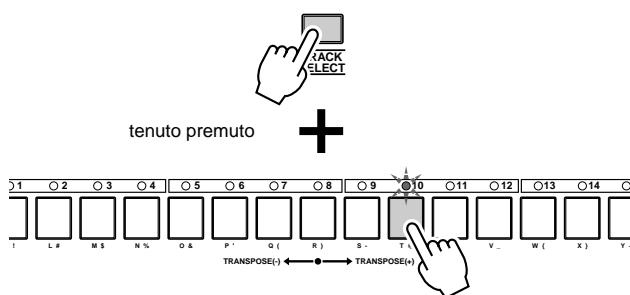
[Procedura di selezione della traccia]

Tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT] e premete il tasto bianco sulla tastiera corrispondente alla traccia da selezionare. Lampeggia l'indicatore del tasto corrispondente.

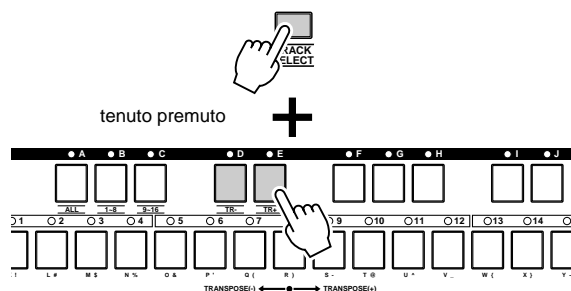
Sopra ai tasti bianchi sono elencati i numeri delle tracce.

Mentre il pulsante [TRACK SELECT] viene tenuto premuto, gli indicatori sopra ai tasti restano accesi continuamente, lampeggiano o restano spenti per indicare la condizione della traccia, secondo queste convenzioni:

- Acceso.....La traccia corrispondente contiene dati.
- Lampeggiante.....È selezionata la traccia corrispondente.
- Off.....La traccia corrispondente non contiene dati.



NOTE
Se sono spenti gli indicatori del pulsante [KEYBOARD] e [MUTE], le tracce possono essere selezionate direttamente premendo i tasti bianchi sulla tastiera.
Mentre il tasto viene tenuto premuto, suonerà la sequenza nella traccia corrispondente.
Le tracce possono essere selezionate anche usando i tasti neri [TR-] e [TR+] mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].



ii Condizione della traccia

Indica se la traccia corrispondente contiene dati, nonché la condizione "mute" o "solo" della traccia.

- : La traccia contiene i dati di sequencer.
- : La traccia è vuota.
- M: La traccia è esclusa (non verrà prodotto alcun suono da questa traccia).
- [S]: La traccia è isolata (tutte le altre tracce sono temporaneamente escluse e suona soltanto questa traccia).
- : I dati del sample (o campione) vengono assegnati a questa traccia.

[Procedura di impostazione Mute e Solo]

- Per usare la funzione mute, dovete prima premere il pulsante [MUTE] in modo che si accenda il suo indicatore. Per usare la funzione solo, premete il pulsante [MUTE] mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT], in modo che l'indicatore lampeggi.

NOTE

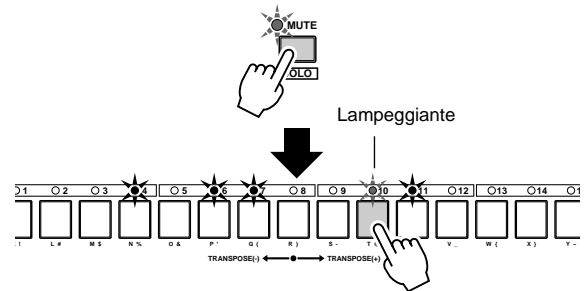
Mentre l'indicatore del pulsante [MUTE] è acceso o lampeggiante, gli indicatori sopra ai tasti bianchi della tastiera si accenderanno, lampeggeranno o saranno spenti per indicare una delle seguenti condizioni:

- Acceso..... La traccia corrispondente contiene dati.
- Lampeggiante..... La traccia corrispondente è esclusa o isolata.
- Off..... La traccia corrispondente non contiene dati. Questa traccia non può essere esclusa o isolata.

2. Premete un tasto bianco sulla tastiera per escludere (mute) o isolare (solo) la traccia corrispondente.

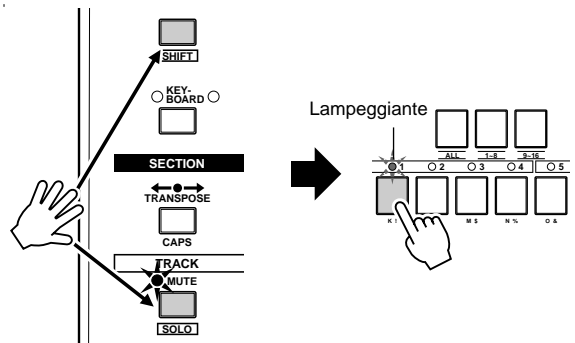
• Mute

Quando viene premuto un tasto bianco per escludere (mute) una traccia, l'indicatore del tasto corrispondente lampeggia. Possono essere premuti ulteriori tasti bianchi per escludere più tracce.



• Solo

Quando viene premuto un tasto bianco per isolare una traccia, lampeggia l'indicatore del tasto corrispondente. Se viene premuto un tasto bianco differente, la funzione solo viene commutata sulla nuova traccia (può essere isolata solo una traccia per volta).



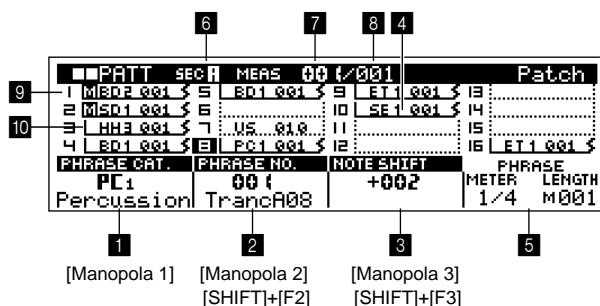
3. Quando è premuto il pulsante [MUTE] in modo che il suo indicatore si spenga, la funzione solo viene disattivata e tutte le tracce suonano. Le tracce escluse restano mute.

2. Combinazioni di phrase per creare i pattern (Patch)

Le phrase possono essere combinate per creare i pattern.

Premendo il pulsante [PATTERN] vengono selezionate alternativamente la pagina PATTERN Play e questa pagina (PATTERN Patch).

Parametri del display



1 PHRASE CAT. (Phrase Category).....[Manopola 1]

2 PHRASE NO. (Phrase Number)

..... [Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera numerica

[Impostazioni]

Phrase Category No Phrase (nessuna frase), US (User)

Per ulteriori informazioni sulle categorie di frasi preset, consultare l'Appendice (pagina 313).

Phrase Number 001 - 256 (la gamma reale dipende dalla categoria della frase selezionata).

Selezionate una categoria di frasi e un numero di identificazione della frase per assegnare una frase alla traccia selezionata in quel momento.

NOTE

Vedere pagina 72 al punto "1. Playback del pattern" per la procedura di selezione della traccia.

3 NOTE SHIFT

..... [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica
[Regolazioni]-127 ~ +127 (semitoni)

Sposta il pitch dei dati della nota nella frase corrente verso l'alto o verso il basso con incrementi di semitoni.

NOTE

Se una frase che utilizza una voce drum kit viene sottoposta a note shift, i suoni dello strumento di batteria cambiano.

4 Phrase

Mostra le frasi assegnate a ciascuna traccia. L'assegnazione della frase viene ottenuta con la [Manopola 1] e la [Manopola 2].

I "box" della frase sul display indicano:

.....Una frase User che non contiene dati.

[EX:001]La frase è più corta della lunghezza specificata per il pattern.

[EX:001\$]La frase è più lunga della lunghezza specificata per il pattern.

[EX:001#]La frase è più breve della lunghezza specificata per il pattern.

5 PHRASE METER, PHRASE LENGTH

Mostra il valore di meter e la lunghezza in misure della frase assegnata alla traccia selezionata in quel momento.

6 SEC (Section)

[Impostazioni]

Section A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Visualizza la sezione selezionata in quel momento.

NOTE

Vedere a pagina 72 "1. Playback del pattern" per la procedura di selezione della section (o sezione).

7 MEAS (Measure = misura)

8 LENGTH

MEAS vi mostra la misura corrente durante il playback.

Length rappresenta la lunghezza del pattern, espressa in misure.

NOTE

I pulsanti [◀], [◀◀] e [▶▶] possono essere usati per cambiare il numero delle misure (anche durante il playback).

9 Track

Numeri di traccia.

Viene evidenziato il numero della traccia selezionata in quel momento.

NOTE

Vedere a pagina 72 al punto "1. Playback del pattern" per la procedura di selezione della traccia.

10 Condizione della traccia

Indica se la traccia corrispondente contiene dati, nonché la sua condizione.

[M]: A questa traccia sono assegnati dati di sample o campione.

[M]: La traccia è esclusa (non viene prodotto alcun suono da questa traccia).

[S]: La traccia è isolata (tutte le altre tracce sono escluse temporaneamente e suona soltanto questa).

NOTE

Vedere a pagina 72 al punto "1. Playback del pattern" per la procedura di impostazione "mute" e "solo".

Procedura di assemblaggio pattern

- Usate il pulsante MODE [UTILITY] per accedere alla pagina SYSTEM, quindi usate la [Manopola 4] (MEMORY PROTECT) per disattivare (OFF) MEMORY PROTECT (pagina 257).
 - Premete il pulsante [PATTERN] per passare alla pagina PATTERN Play ed impostate i parametri STYLE e SECTION per selezionare il pattern che intendete creare.
Se volete, potete dare un nome allo style (pagina 153).
 - Premete [F3] per spostare il cursore sul parametro LENGTH ed usate la [Manopola 3] (LENGTH) per impostare la lunghezza del pattern.
 - Premete [F1] per spostare il cursore sul parametro METER, e con la [Manopola 1] (METER) selezionate il valore desiderato.
 - Ripremete il pulsante [PATTERN] per passare alla pagina PATTERN Patch.
 - Selezionate una traccia alla quale intendete assegnare una frase (pagina 67).
 - Usate la [Manopola 1] (PHRASE CAT.) e la [Manopola 2] (PHRASE NO.) per selezionare la frase da assegnare alla traccia selezionata. Premete [PLAY] per ascoltare le frasi durante la selezione.
 - Se necessario, usate la [Manopola 3] (NOTE SHIFT) per impostare il valore di note shift per la frase corrente.
- Per regolare il BPM, premete [PATTERN] per ritornare al modo PATTERN Play ed usate la [Manopola 4] BPM per l'opportuna regolazione.
 - Usate i pulsanti SUB MODE (GROOVE ... SETUP) per impostare altri parametri, come volete (fate riferimento alle relative sezioni SUB MODE del manuale).

3. Registrazione della Phrase

Creare delle phrase originali registrando i dati di performance nelle phrase user. Sono disponibili tre modi di registrazione: real-time, step e grid-step.

NOTE

Prima di iniziare la registrazione, accertatevi che la funzione MEMORY PROTECT nel modo UTILITY sia "OFF" (pagina 257). Non è possibile registrare quando la protezione di memoria è attivata (on).

Il display Phrase Recording

La registrazione di phrase ha le seguenti pagine di display.

● Record Standby (PATTERN Play)... (Pagina 78)

Questa pagina viene usata per preparare la registrazione dei dati di performance nella frase selezionata correntemente.

I parametri quali rec loop, rec time, rec quantize sono accessibili attraverso questa pagina.

| REC LOOP | | REC TYPE | REC QUANTIZE | BPM |
|----------|---------|-----------|--------------|-------|
| OFF | REPLACE | VALUE 240 | SWING 66% | 120.0 |

● Record Standby (PATTERN Patch)... (Pagina 79)

Questa pagina viene usata per preparare la registrazione dei dati di performance in una frase.

Con questa pagina è possibile eseguire la selezione della voce e la trasposizione.

| PATT | SEC | MEAS | 00 / 001 | Rec Step |
|--------------|----------|-----------|------------------|------------------------------|
| 1 | MEDP 001 | 5 | BR1 001 | 9 |
| 2 | LD1 001 | 6 | 10 US 010 | 14 |
| 3 | HHE 001 | 7 | US 001 | 11 |
| 4 | CR2 001 | 8 | MEC1 001 | 13 |
| BANK 053 007 | | PCM 031 | TRANS ON/OFF OFF | PHRASE METER LENGTH 4/4 M001 |
| SVBs&Ld2 | | Fat.LoBas | | |

● Real-time Record... (Pagina 80)

Questo modo di registrazione consente la registrazione in tempo reale delle note eseguite con l'RS7000 e delle variazioni applicate alle manopole assegnabili nonché dei dati di performance provenienti dai dispositivi MIDI esterni. La registrazione può essere eseguita mentre si effettua il monitoraggio del playback di altre tracce.

Real-time Record: Replace... (Pagina 80)

Eventuali dati preesistenti nella traccia di registrazione verranno cancellati (per sovrascrittura) e sostituiti dai dati della nuova performance. Ciò è comodo quando intendete ri-registrare più volte la stessa parte.

Real-time Record: Overdub... (Pagina 80)

Questo modo consente l'aggiunta di materiale a quello preesistente su una traccia. I dati della performance precedente non vengono cancellati. Ciò rende facile la creazione di parti registrandole un po' per volta.

● Step Record... (Pagina 80)

Questo modo consente alle note di essere immesse una per volta. La registrazione Step facilita la creazione di frasi user anche se non potete suonare la frase in tempo reale.

Le note vengono immesse prima specificando il tipo di nota e quindi il suo pitch, via tastiera.

| EVENT TYPE | NOTE | Step | Rec |
|------------|---------|----------|-------------|
| OCT↑↑↑↑ | | | |
| TR 12 | | | |
| 4/4 0011 | 0012 | 0013 | 0014 |
| POINTER | STEP | VELOCITY | GATE TIME |
| 001:03:000 | (0 120) | 120 | 090% |
| REST | TIE | DELETE | BACK DELETE |

● Grid Step Record... (Pagina 83)

Come accade nel modo Step record, le note vengono immesse una per volta. Dopo aver specificato il pitch della nota, la nota viene immessa nella posizione della griglia (tempistica) specificata dalla tastiera.

Questo metodo è particolarmente utile quando si immettono frasi drum e in sequenza con delle note consecutive dello stesso pitch.

| REC | | MEAS | 00 / 001 | Grid Step |
|---------|-----------|----------|----------|-----------|
| OCT↑↑↑↑ | | | | |
| NOTE | GATE TIME | VELOCITY | BPM | |
| C#-2 | 143% | 103 | 120.0 | |

Record Standby

Serve a preparare alla registrazione della frase user selezionata in quel momento.

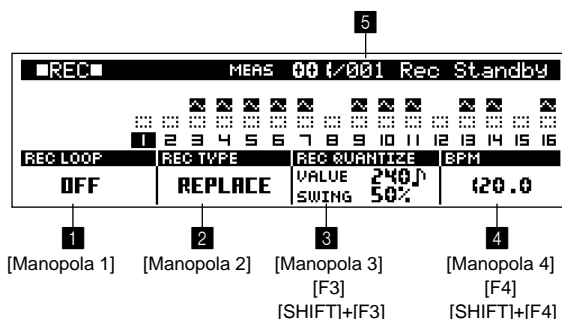
Procedura di Record Standby

1. Premete [PATTERN] per attivare il modo PATTERN Play.
2. Selezionate il pattern per il quale deve essere registrata una frase.
3. Selezionate una traccia vuota usando i tasti bianchi della tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].
4. Premete il pulsante [REC] per passare al display Rec Standby. Se è presente la pagina PATTERN Play, quando viene premuto il pulsante [REC] apparirà la pagina PATTERN Play Rec Standby. Se è presente la pagina PATTERN Patch quando premete il pulsante [REC] apparirà invece la pagina PATTERN Patch Rec Standby.

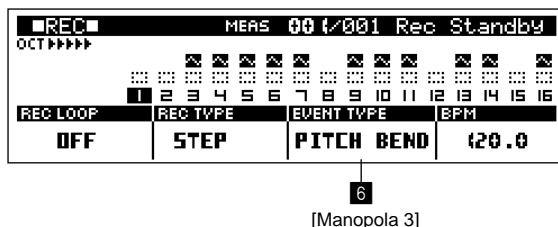
Parametri del display

Record Standby (PATTERN Play)

REC TYPE = REPLACE o OVERDUB



REC TYPE = STEP



1 REC LOOP (Record Loop) [Manopola 1] [Impostazioni] ON, OFF

Serve ad attivare (ON) o disattivare (OFF) la registrazione del loop.

Quando è su ON, la frase verrà eseguita ripetutamente durante la registrazione in tempo reale. Ciò può essere comodo quando si registrano parti di batteria, ad esempio, in cui volete aggiungere differenti strumenti ad ogni passaggio. Quando è OFF, la registrazione si arresta dopo un passaggio della frase.

2 REC TYPE (Record Type)..... [Manopola 2] [Impostazioni] REPLACE, OVERDUB, STEP, GRIDSTEP

Seleziona il modo di registrazione.

Per ulteriori dettagli su ciascun modo di registrazione, vedere "3. Registrazione della phrase" alla pagina precedente.

3 REC QUANTIZE (Record Quantize) . [Manopola 3], [F3]→[Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica [Impostazioni]

VALUE

OFF, 60 ♩ (nota da un trentaduesimo), 80 ♪ (terzine di note da un sedicesimo), 120 ♪ (note da un sedicesimo), 160 ♪ (terzine di note da un ottavo), 240 ♪ (nota da un ottavo), 320 ♪ (terzina di note da un quarto), 480 ♪ (nota da un quarto)

SWING

OFF quando VALUE = OFF

50% ~ 75% quando VALUE = 60 ♩, 120 ♪, 240 ♪, 480 ♪

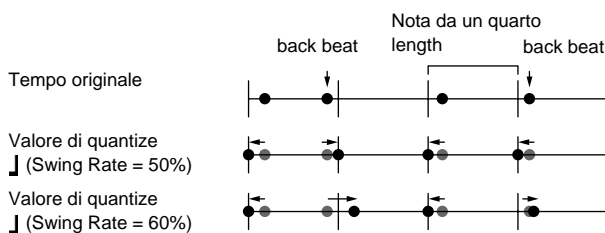
66% ~ 83% quando VALUE = 80 ♪, 160 ♪, 320 ♪

Record quantize allinea il tempo delle note che non sono esattamente sul beat o movimento, mentre registrate.

I parametri relativi a record quantize possono essere impostati nel modo Rec Standby quando viene selezionato il tipo di registrazione REPLACE o OVERDUB.

Il parametro VALUE di quantize specifica il tempo della nota sul quale vengono allineate le note più vicine registrate.

Il parametro SWING specifica di quanto il tempo dei movimenti pari (back beat) verrà ritardato per creare un effetto "swing". Se si specifica un valore (VALUE) di terzina, l'ultima nota di ciascuna terzina viene influenzata dal parametro SWING.



Per regolare il parametro SWING, premete [F3] per spostare il cursore su SWING, quindi usate la [manopola 3] per effettuare la regolazione.

NOTE

- Quando è selezionato il tipo di registrazione OVERDUB, ai dati esistenti nella traccia viene applicata anche la quantizzazione. Comunque, il primo playback non verrà influenzato (tuttavia la quantizzazione verrà applicata).
- Quando record quantize non è OFF, la quantizzazione viene applicata a tutti i dati del controller oltre ai dati della nota. Usate il job Quantize per quantizzare soltanto i dati di quest'ultima.

4 BPM (Tempo) [Manopola 4], [F4] → [Manopola 4], [SHIFT]+[F4] → Tastiera numerica

Questo parametro ha lo stesso effetto di quello previsto nel modo PATTERN Play. Vedere a pagina 72 i dettagli.

5 LENGTH

Questo parametro specifica la lunghezza della frase da registrare, espressa in misure.

Questo parametro non può essere impostato nel modo Rec Standby. Accertatevi di impostare il parametro LENGTH nel modo PATTERN Play prima di attivare la modalità Rec Standby.

NOTE

Per esempio, per creare una frase di 1 misura che si ripete per un pattern di 8 misure, fate quando segue:

1. Nel modo PATTERN Play, impostate su 1 il valore LENGTH.
2. Registrare la nuova frase.
3. Nel modo PATTERN Play, impostate LENGTH su 8.

6 EVENT TYPE [Manopola 3]

Quando viene selezionato il tipo di registrazione STEP, questo parametro specifica il tipo di evento da registrare.

[Impostazioni]**NOTE, PITCH BEND, CC[000] ~ CC[119]**

Specifica il tipo di dati da registrare.

Quando è selezionato NOTE, vengono registrati i dati relativi alle note.

Quando è selezionato PITCH BEND, vengono registrati i dati relativi al cambio di pitch bend.

Quando è selezionato CC[000] ~ CC[119] vengono registrati i corrispondenti dati di control change: volume, pan, espressione, ecc.

Per CC[000] ~ CC[119], selezionate il numero di controllo dei dati (volume, pan, espressione, ecc.) che intendete registrare. Solo quando inserite il numero di control change, potete usare [SHIFT] + [F3] per l'immissione via tastiera numerica.

Record Standby (PATTERN Patch)

| PATT | SEC | MEAS | 001/001 | Rec Step |
|------|---------|------|---------|----------|
| 1 | SP1 001 | 5 | RD1 002 | 8 |
| 2 | SP1 001 | 6 | US 010 | 10 |
| 3 | HH3 001 | 7 | US 010 | 11 |
| 4 | SP3 001 | 8 | PC1 001 | 12 |

| BANK | PGM | TRNS ON/OFF | PHRASE |
|----------|----------|-------------|--------------|
| 063 007 | 031 | ON | METER LENGTH |
| SyBa&Ld2 | FatLoBas | | 4/4 M001 |

- 1 [Manopola 1] [F1] → [Manopola 1], [SHIFT]+[F1]
 2 [Manopola 2] [SHIFT]+[F2]
 3 [Manopola 3]

1 BANK (Voice Bank) [Manopola 1], [F1] → [Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera numerica

2 PGM (Program Number) [Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera numerica [Impostazioni]

Voice Bank (Bank Select MSB, LSB)

*** ** (Phrase), 000 000 (GM),

063 000 (SyBa&Ld), 063 001 (SyPd&Fx1),

063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),

063 004 (Clis&Wind), 063 005 (Eth&Perc),

063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&Ld2),

063 008 (SyPd&FX2), 063 009 (SFX2),

064 000 (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),

126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

Program Number

001 ~ 128 (Dipende dal Bank delle voci)

Selezionate una voce per la frase da registrare.

I Voice bank organizzano le voci in categorie e vengono selezionati usando i dati di selezione MIDI bank MSB e LSB. Per ulteriori dettagli sui bank delle voci, fate riferimento al "Capitolo 1: Elementi fondamentali", a pagina 61.

Il parametro relativo al numero di programma seleziona le singole voci di ciascun bank. Per accedere a BANK LSB, premete [F1] per spostare il cursore sul valore LSB, quindi usate la [Manopola 1] per l'opportuna regolazione.

NOTE

La voce qui selezionata viene usata quando il parametro voice bank del display MIXER del modo PATTERN (pagina 93) è impostato su "Phrase".

3 TRNS ON/OFF (Transpose ON/OFF) [Manopola 3] [Impostazioni] ON, OFF

Determina se i cambiamenti dell'impostazione "transpose" influenzano la frase da registrare.

Se è ON, i cambiamenti dell'impostazione transpose trasporranno i dati registrati.

Se è OFF, i cambiamenti di impostazione transpose non influenzeranno i dati registrati.

È una buona idea mettere su OFF questo parametro quando registrate frasi drum o altre frasi che non intendete vengano trasposte.

Registrazione in tempo reale

La registrazione in tempo reale vi consente di registrare immediatamente qualsiasi cosa venga suonata sulla tastiera dell'RS7000, nonché le operazioni con le manopole assegnabili e i dati ricevuti da un controller MIDI esterno.

In questa parte del manuale ci occuperemo della procedura di registrazione REPLACE o OVERDUB in tempo reale.

Procedura di registrazione (REPLACE, OVERDUB)

1. Premete [PATTERN] per entrare nel modo PATTERN Play.
2. Specificate uno style e una section per selezionare il pattern per il quale la frase deve essere registrata (pagina 72).
3. Premete [PATTERN] per commutare sul modo PATTERN Patch.
4. Selezionate una traccia e una frase user (pagina 75).
5. Premete [REC] per attivare il modo Rec Standby (PATTERN Patch).
6. Usate la [Manopola 1] (BANK) e la [Manopola 2] (PGM) per selezionare una voce per la frase.
Se necessario, usate anche la [Manopola 3] (TRANS ON/OFF) per attivare o disattivare la trasposizione (ON oppure OFF).
7. Premete [PATTERN] per commutare sul modo Rec Standby di PATTERN Play.
8. Usate la [Manopola 2] (REC TYPE) per selezionare REPLACE o OVERDUB.
Usate la [Manopola 1] (REC LOOP) per attivare o disattivare (ON o OFF) il parametro REC LOOP, come desiderate. Usate anche la [Manopola 3] (REC QUANTIZE) ed [F3] per impostare record quantize e la [Manopola 4] (BPM) per impostare il valore di movimenti al minuto, come volete.
9. Premete [PLAY] e cominciate a registrare dopo il conteggio introduttivo (count-in).
10. Eseguite la parte sulla tastiera e azionate le manopole assegnabili.
11. Le tracce possono essere commutate anche durante la registrazione.

NOTE

- Se REC LOOP è ON, la frase che state registrando continuerà ad essere ripetuta ciclicamente fin quando viene premuto il pulsante [STOP].
- Gli errori possono essere cancellati tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il tasto corrispondente alla nota o allo strumento che intendete cancellare.
- Tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e azionando la manopola appropriata possono essere cancellati anche i dati relativi alla manopola assegnabile. I dati della manopola vengono cancellati dal punto in cui viene tenuto premuto [SHIFT] e la manopola viene azionata fin quando lo stesso pulsante [SHIFT] viene rilasciato.

12. Bloccate la registrazione e ritornate al modo PATTERN Play (o PATTERN Patch) premendo il pulsante [STOP].

NOTE

Premendo simultaneamente i pulsanti [SHIFT] e [JOB] avrete accesso diretto al job phrase "00 Undo/Redo" (pagina 68, pagina 134) consentendovi l'annullamento della precedente operazione di registrazione. Ciò, ad esempio, è utile se avete cancellato accidentalmente del materiale su una traccia che intendevate conservare, registrando nel modo REPLACE.

Registrazione Step

Le note di una user phrase, i dati di pitch bend e i control change possono essere registrati passo passo.

Procedura di registrazione

1. Premete [PATTERN] per entrare nel modo PATTERN Play.
2. Specificate uno style e una section per selezionare il pattern per il quale la phrase deve essere registrata (pagina 72).
3. Premete [PATTERN] per commutare sul modo PATTERN Patch.
4. Selezionate una traccia e una user phrase (pagina 75).
5. Premete [REC] per attivare il modo Rec Standby (PATTERN Patch).
6. Usate la [Manopola 1] (BANK) e la [Manopola 2] (PGM) per selezionare una voce per la frase.
Se necessario, usate anche la [Manopola 3] (TRANS ON/OFF) per inserire o disinserire (ON o OFF) la trasposizione.
7. Premete [PATTERN] per commutare sul modo Rec Standby di PATTERN Play.
8. Usate la [Manopola 2] (REC TYPE) per selezionare il tipo di registrazione STEP.
9. Usate la [Manopola 3] (EVENT TYPE) per selezionare il tipo di dati che intendete registrare: note, pitch bend, o control change.
10. Premete [PLAY] e appare il display Step Rec.

● Registrare le note

11. Usate la [Manopola 1] (POINTER) per spostare il puntatore sulla posizione in cui intendete immettere una nota, la [Manopola 2] (STEP) per impostare la lunghezza della nota, la [Manopola 3] (VELOCITY) per impostarne la velocity e la [Manopola 4] (GATE TIME) per impostare il tempo di gate.
12. Immettete la nota premendo il tasto appropriato sulla tastiera. Premete [F1] (REST) per immettere una pausa o [F2] (TIE) per immettere una legatura.
I pulsanti [F3] (DELETE) e [F4] (BACK DELETE) possono essere usati per eliminare le note immesse.

NOTE

Se premete il pulsante [PLAY] l'indicatore PLAY lampeggia e sarete in grado di ascoltare come si sta sagomando la vostra frase registrata con la modalità step recording. Premete [STOP] per bloccare il playback e continuate ad immettere le note con questo sistema.

- 13. Bloccate la registrazione e ritornate al modo PATTERN Play (o PATTERN Patch), premendo il pulsante [STOP].

NOTE

Nel modo di registrazione step, le note vengono in effetti immesse quando vengono rilasciati i tasti. Per cui, immettendo gli accordi, accertatevi di premere tutte le note che desiderate prima di rilasciare i tasti.

● **Registrazione dei dati di Pitch Bend o Control Change**

- 11. Usate la [Manopola 1] (POINTER) per spostare il puntatore sulla posizione in cui intendete immettere i dati, la [Manopola 2] (STEP) per impostare la dimensione step dei dati e la [Manopola 3] (VALUE) per impostarne il valore.
- 12. Immettete i dati specificati premendo un tasto sulla tastiera. Tutti i tasti hanno lo stesso effetto tranne quando viene selezionato "KEYBOARD" con la [Manopola 3] (VALUE), nel qual caso il valore immesso dipende dal tasto premuto. Premete [F1] (REST) per inserire una pausa. I pulsanti [F3] (DELETE) e [F4] (BACK DELETE) possono essere usati per eliminare le note immesse.
- 13. Premete il pulsante [PLAY] per ascoltare come sta procedendo la phrase che state registrando. Premete [STOP] per bloccare il playback e continuate ad immettere i dati nel modo Step.
- 14. Bloccate la registrazione e ritornate al modo PATTERN Play (o PATTERN Patch) premendo il pulsante [STOP].

NOTE

Quando avete bisogno di effettuare ampi cambiamenti di valore, ruotate una manopola tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per cambiare i valori con incrementi di 10 anziché incrementi unitari.

Parametri del display

Quando, con la manopola EVENT è stato selezionato "NOTE"

1 [Manopola 1] [SHIFT]+[F1]
 2 [Manopola 2] [SHIFT]+[F2]
 3 [Manopola 3] [SHIFT]+[F3]
 4 [Manopola 4] [SHIFT]+[F4]
 5 [Manopola 1] [SHIFT]+[F1]
 6 [Manopola 2] [SHIFT]+[F2]
 7 [Manopola 3] [SHIFT]+[F3]
 8 [Manopola 4] [SHIFT]+[F4]
 9 [Manopola 1] [SHIFT]+[F1]

Quando il tipo di EVENT non è "NOTE"

10 [Manopola 3] [SHIFT]+[F3]

1 Grafico dei movimenti (beat)

Questo è il display in cui le note vengono "collocate" durante la registrazione step.

Se il valore di meter è 4/4, il display è suddiviso in quattro movimenti o beat (equivalenti ad una misura). Ogni simbolo a forma di rombo nel display rappresenta un movimento o beat da 1/32 (ogni divisione di nota da un quarto è suddivisa in otto movimenti da un trentaduesimo).

Per esempio, se viene immesso in 4/4 il seguente pattern ritmico ♪♪♪♪♪♪♪♪, il display apparirà come quello mostrato in figura.

2 POINTER..... [Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera numerica

[Impostazioni]
 001:01:000 ~ Pattern Length

Imposta la posizione di immissione dati. Il puntatore o pointer triangolare sopra al grafico dei movimenti indica la posizione di immissione dati. Ruotando la [Manopola 1] si sposta il puntatore a sinistra o a destra, secondo la direzione impostata per la rotazione stessa.

3 STEP (Step Time)..... [Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera numerica

[Impostazioni]

Impostazioni effettuate con la manopola

0001 ~ 0059, nota da un trentaduesimo ♯, terzine di note da un sedicesimo ♯, nota da un sedicesimo ♯, terzina di note da un ottavo ♯, nota da un ottavo ♯, terzina di note da un quarto ♯, nota da un quarto ♯, minima ♯, semibreve ♯

Impostazione effettuate via tastiera numerica

0001 ~ 9999 clock

Specifica la lunghezza della nota o della pausa da immettere. Quando è selezionato il tipo di evento PB o CC, questo parametro specifica il tempo di step o step time.

L'entità dello spostamento del puntatore per passare alla posizione successiva dopo che è stato immesso un evento.

4 VELOCITY [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica

[Impostazioni]

001 ~ 127, RND1 ~ RND4 (random)

Specifica il valore della "velocity" con cui le note verranno immesse.

Il valore impostato (1 ~ 127) corrisponde al valore della velocity MIDI immessa.

Quando si seleziona una delle regolazioni random (RND1 ~ RND4) verrà immesso un valore di velocity random casuale. RND1 ~ RND4 possono essere impostati usando [SHIFT] + [F3] → tastiera numerica per immettere 128 ~ 131.

5 GATE TIME [Manopola 4], [SHIFT]+[F4] → Tastiera numerica

[Regolazioni] 001% ~ 200%

Imposta il tempo di gate per produrre note in staccato, legato ecc. "Gate time" si riferisce all'effettiva durata della nota. Ad esempio, per la stessa nota da un quarto, un gate time lungo produce un effetto di allungamento mentre un gate time breve produce un effetto staccato.

Gate time viene indicato come un valore percentuale di step time. Un'impostazione di 50% produce un suono staccato, valori fra 80 e 90% producono la durata di una nota normale ed un valore di 99% produce un allungamento.

6 REST [F1]

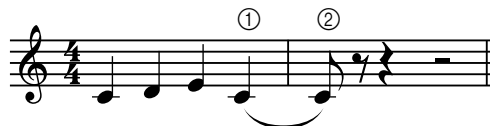
Premete [F1] per immettere una pausa lunga quanto lo step time specificato. Il punto si sposterà all'inizio della posizione successiva per l'immissione dati. Le pause non appaiono sul display.

NOTE

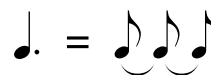
Non vi sono dei veri e propri dati che rappresentino le pause. Quando una pausa viene immessa, il puntatore si sposta semplicemente alla posizione successiva di immissione dati, lasciando in pratica una pausa.

7 TIE [F2]

Quando viene premuto [F2] per immettere una legatura, la nota precedente viene allungata. Ad esempio, nella frase seguente la nota ① viene emessa con uno step time di una nota da un quarto. Se lo step time quindi viene cambiato in una nota di un ottavo e viene premuto [F2], viene immessa la nota ②.



Possono essere anche immesse le note puntate, mediante la funzione TIE. Per produrre ad esempio una nota di un quarto puntata, inserite lo step time su una nota da un ottavo, quindi premete due volte [F2].



8 DELETE [F3]

Elimina tutte le note dalla posizione corrente occupata dal puntatore.

Usate la [Manopola 1] (POINTER) mentre tenete premuto [F3] per eliminare tutte le note nelle posizioni del puntatore (pointer).

9 BACK DELETE [F4]

Fa retrocedere il puntatore di uno step ed elimina tutte le note presenti in quella posizione.

NOTE

Le note immesse per errore possono essere cancellate premendo [F4] immediatamente dopo la loro immissione (prima di cambiare il valore di step time).

10 VALUE .. [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica

[Impostazioni]

Quando EVENT TYPE è PITCH BEND

-8192 ~ +8191, KEYBOARD

Quando EVENT TYPE è CC (Control Change)

000 ~ 127, KEYBOARD

Imposta il valore dei dati da immettere.

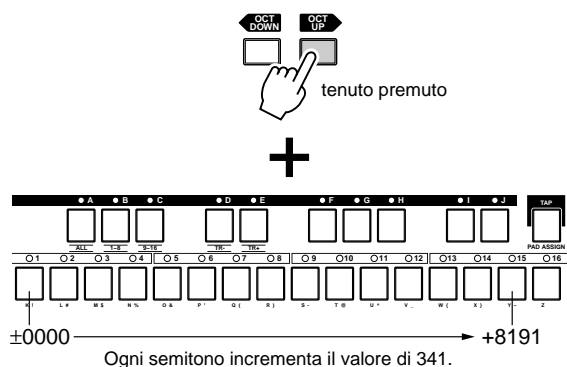
Quando è selezionato KEYBOARD, il valore può essere immesso direttamente con la tastiera dell'RS7000.

[Procedura]

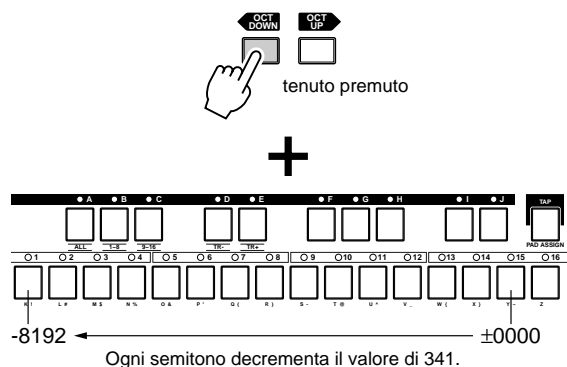
Quando EVENT TYPE è PITCH BEND

I valori di pitch bend da -8192 fino a -8191 vengono assegnati alla tastiera.

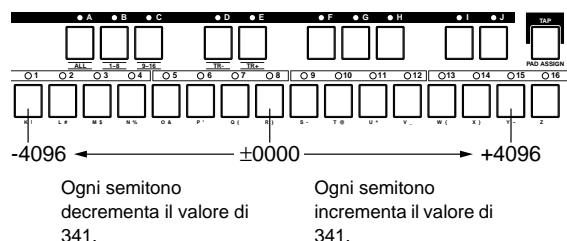
Premendo il tasto bianco all'estrema sinistra (E = mi) mentre tenete premuto il pulsante [OCT UP] verrà inserito ±0000 e ogni tasto alla destra di questo incrementerà il valore di 341 (step di semitoni) fin quando viene raggiunto +8191 nel tasto E superiore (il secondo dal tasto bianco all'estrema destra).



L'operazione con il tasto [OCT DOWN] abbassato è inversa: il tasto alto E (mi) immette il valore di ± 0000 , ed ogni tasto a sinistra di questo abbassa il valore di ± 341 fin quando viene raggiunto il valore di -8192 nel tasto bianco all'estrema sinistra.



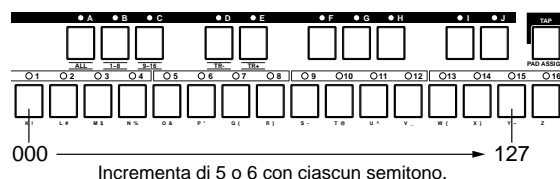
Quando viene usata solo la tastiera, il tasto bianco SECTION H (C centrale) corrisponde a ± 0000 , mentre ogni semitono alla destra di questo tasto aggiunge all'incirca 341 e ogni semitono alla sinistra sottrae lo stesso valore. Il secondo tasto bianco da destra produce un valore di $+4096$ e quello bianco all'estrema sinistra produce un valore di -4096 .



Quando EVENT TYPE è CC

Alla tastiera vengono assegnati i valori di control change da 000 fino a 127.

Il tasto bianco all'estrema sinistra (E) immette 000, ed ogni tasto a destra incrementa il valore di 5 o 6 fin quando viene raggiunto 127 nel tasto E alto (il secondo tasto bianco a partire dall'estrema destra).



Registrazione Grid Step

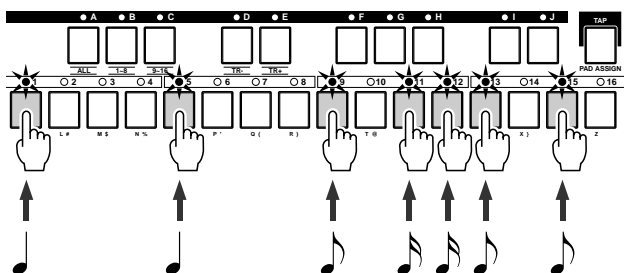
Come la registrazione step, il tipo di registrazione grid step consente la registrazione delle note in una user phrase, una nota per volta. Con la registrazione grid step, tuttavia, viene specificato prima il pitch delle note da immettere e la posizione di immissione dati viene specificata via tastiera. Questo metodo è particolarmente utile per l'immissione dei pattern drum o delle sequenze che utilizzano parecchie note consecutive dello stesso pitch.

Procedura di registrazione

1. Premete [PATTERN] per entrare nel modo PATTERN Play.
2. Specificate uno style e una section per selezionare il pattern per il quale la frase deve essere registrata (pagina 72).
3. Premete [PATTERN] per commutare sul modo PATTERN Patch.
4. Selezionate una traccia e una frase user (pagina 75).
5. Premete [REC] per attivare il modo Rec Standby (PATTERN Patch).
6. Usate la [Manopola 1] (BANK) e la [Manopola 2] (PGM) per selezionare una voce per la frase. Se necessario, usate anche la [Manopola 3] (TRANS ON/OFF) per attivare o disattivare la trasposizione (ON oppure OFF).
7. Premete [PATTERN] per commutare sul modo Rec Standby di PATTERN Play.
8. Usate la [Manopola 2] per selezionare il tipo di registrazione GRID.
9. Premete [PLAY] ed appare il display di registrazione Grid Step.
10. Impostate il pitch delle note da immettere con la [Manopola 1] (NOTE). Se necessario, usate anche la [Manopola 2] (GATE TIME) per impostare il tempo di gate e la [Manopola 3] (VELOCITY) per impostare la velocity della nota.
11. Usate la tastiera per specificare il punto di immissione della nota sulla griglia (grid). La griglia divide una misura in ripartizioni da 16 note e i 16 tasti bianchi sulla tastiera corrispondono ad ognuna di queste posizioni della griglia. Il tasto bianco all'estrema sinistra immette una nota sul primo movimento della misura, il quinto tasto bianco (B) immette una nota proprio sul secondo movimento e così via. Ogni volta che viene premuto un tasto bianco viene immessa una nota sulla griglia e il suo indicatore si accende. Premete lo stesso tasto bianco una seconda volta in modo che l'indicatore si spenga per cancellare la nota presente in quella posizione.

Quando il valore meter selezionato prevede più di quattro movimenti per misura (ad esempio 5/4), le note dal quinto movimento in poi possono essere immesse dopo aver premuto il pulsante [OCT UP]. Premete [OCT DOWN] per ritornare ai movimenti da 1 a 4.

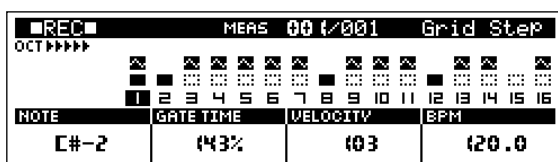
Per esempio, questo pattern ritmico in 4/4 può essere immesso come segue (♪ ♪ ♪ ♪ ♪).



Se la frase da registrare è lunga più di 2 misure, usate il pulsante [▶▶] per spostarvi alla misura successiva.

- 12. Se premete il pulsante [PLAY], l'indicatore PLAY lampeggia e sarete in grado di ascoltare come si sta formando la frase registrata sulla griglia. Premete [STOP] per bloccare il playback e continuare l'immissione delle note nel modo Grid Step.
- 13. Bloccate la registrazione e ritornate al modo PATTERN Play (o PATTERN Patch), premendo il pulsante [STOP].

Parametri del display



- 1 [Manopola 1] [SHIFT]+[F1]
- 2 [Manopola 2] [SHIFT]+[F2]
- 3 [Manopola 3] [SHIFT]+[F3]
- 4 [Manopola 4] [F4] [SHIFT]+[F4]

1 NOTE.... [Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera numerica [Regolazioni] C-2 ~ G8

Specifica il pitch delle note da immettere. Oltre all'impiego della [manopola 1], il pitch può essere specificato premendo un tasto sulla tastiera, mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT].

2 GATE TIME [Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera numerica

[Regolazioni] 001% ~ 999%

Imposta il gate time o tempo di gate come valore percentuale degli step di nota da 1/16 della griglia.

Impostando il valore al di sotto del 99% si producono lunghezze di nota più brevi delle note da 1/16, producendo un effetto staccato.

Impostazioni superiori a 101% aumentano la lunghezza della nota in modo che le note da 1/16 si sovrappongono alle note successive.

3 VELOCITY [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica

Ha lo stesso effetto del parametro di registrazione step. Fate riferimento alla pagina 82 nella sezione "Step Record", per ulteriori dettagli.

4 BPM (Tempo) [Manopola 4], [F4], [SHIFT]+[F4] → Tastiera numerica

Ha lo stesso effetto del parametro di pattern play. Fate riferimento alla pagina 73 della sezione "Playback del Pattern", per i dettagli.

4. Aggiungete il Groove ai Pattern

La funzione GROOVE può essere usata per aggiungere feel e groove ai pattern.

Ciò viene ottenuto variando la tempistica delle note, il gate time e la velocity su una griglia di facile impiego. Usando la funzione GROOVE, potete variare il feel delle phrase pre-programmate, nonché di quelle vostre personali. Queste aggiunte danno “una marcia in più” ai pattern che risultano piatti e spenti e in generale rendono più musicali le vostre esecuzioni.

Premete il pulsante [GROOVE] mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch per accedere alla pagina del display Grid Groove.

Caratteristiche di Groove

- **Pitch, durata della nota, gate time e velocity possono essere variati per cambiare il “groove”** (Ndt. *Potrebbe essere tradotto con “grinta”*) dei vostri pattern senza in effetti cambiare i dati originali.



- **I cambi dei parametri influenzano il playback in tempo reale, per cui potete agire sul groove dei vostri pattern mentre ne monitorate i risultati per ottenere con precisione il feel che desiderate.**

- **Aggiungere groove alle phrase preset.**

Sebbene le phrase preset in realtà non possano essere modificate direttamente, potete usare Grid Groove per cambiare indirettamente il modo con cui vengono eseguite.

- **Le impostazioni “Groove” possono essere applicate ai dati di pattern quando sono completi.**

Le impostazioni groove possono essere applicate ai dati di pattern in due modi:

- Usando il job “Normalize Effect” di PATTERN JOB (pagina 150).
- Usando il modo di registrazione OVERDUB in tempo reale (pagina 80).

NOTE

Non è possibile usare il modo di registrazione OVERDUB in tempo reale se alla traccia selezionata è assegnata una frase preset. In questo caso, copiate prima la frase preset in una frase user e quindi assegnate quella frase alla traccia.

- **Per ciascuna traccia è possibile effettuare differenti impostazioni di “groove”.**

Ad esempio, potete applicare differenti impostazioni “groove” alle tracce della grancassa e del rullante.

- **Con lo style vengono memorizzate le impostazioni groove per tutte e 16 le tracce.**

Non è necessaria una procedura extra di salvataggio. Le vostre impostazioni groove vengono salvate con i dati di style e vengono automaticamente richiamate con la selezione di uno style. Se, tuttavia, MEMORY PROTECT è ON (pagina 257), le impostazioni groove non verranno salvate e verranno cancellate nel momento in cui si seleziona uno stile differente.

Procedura Grid Groove

1. Premete [GROOVE] mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch per accedere alla pagina del display Grid Groove.
2. Premete un tasto sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT] per selezionare una traccia a cui deve essere applicato il “groove”.
3. Premete un tasto bianco sulla tastiera per selezionare il segmento di grid o griglia da editare.

La griglia viene suddivisa in segmenti di note da 1/16, che sono selezionati premendo i corrispondenti tasti bianchi sulla tastiera. Il tasto bianco all'estrema sinistra corrisponde al primo movimento della misura, il quinto tasto bianco al secondo movimento di nota da 1/4 e così via. Premete nuovamente lo stesso tasto per deselezionare il segmento.

Quando viene premuto un tasto, si evidenzia il segmento corrispondente sulla griglia.

Per un editing di groove simultaneo è possibile selezionare più di un segmento per volta. Se sono selezionati più segmenti, potete selezionare un elemento singolo solo premendo il tasto appropriato e tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

NOTE

Il segmento selezionato è indicato sia dagli indicatori della tastiera sia sul display. Nell'esempio sotto riportato, per l'editing è stato selezionato il terzo movimento di una nota da 1/4.

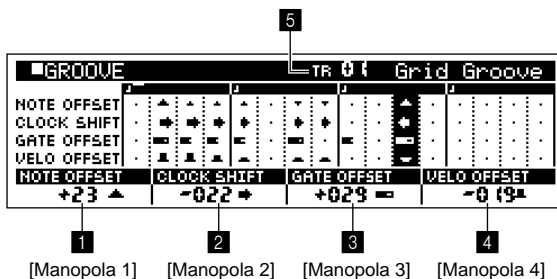
| GROOVE | | TR 01 Grid Groove | |
|-------------|-------------|-------------------|-------------|
| NOTE OFFSET | ▲ ▼ ▲ ▼ | ▲ ▼ ▲ ▼ | ▲ ▼ ▲ ▼ |
| CLOCK SHIFT | ▲ ▼ ▲ ▼ | ▲ ▼ ▲ ▼ | ▲ ▼ ▲ ▼ |
| GATE OFFSET | ▲ ▼ ▲ ▼ | ▲ ▼ ▲ ▼ | ▲ ▼ ▲ ▼ |
| VELO OFFSET | ▲ ▼ ▲ ▼ | ▲ ▼ ▲ ▼ | ▲ ▼ ▲ ▼ |
| NOTE OFFSET | CLOCK SHIFT | GATE OFFSET | VELO OFFSET |
| +00 ▲ | +000 ▶ | +000 = | +000 ◆ |

4. Premete [PLAY] per iniziare il playback ed usate la [Manopola 1] – [Manopola 4] per regolare i parametri groove, come richiesto.
5. Premete [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

NOTE

Quando avete bisogno di impostare dei cambiamenti significativi del valore, ruotate una manopola mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT] per cambiare il valore con incrementi di 10 anziché di 1.

Parametri del display



1 NOTE OFFSET[Manopola 1]
[Regolazioni] -99 [Decrease] ~ +99 [Increase]

Sposta le note sul segmento o sui segmenti selezionati sulla griglia in su o in giù con incrementi di semitono.

2 CLOCK SHIFT[Manopola 2]
[Regolazioni] -120 [Decrease] ~ +120 [Increase]

Sposta la tempistica delle note del segmento o dei segmenti selezionati sulla griglia all'indietro o in avanti, con incrementi di clock.

3 GATE OFFSET[Manopola 3]
[Regolazioni] -120 [Decrease] ~ +120 [Increase]

Incrementa o decrementa il tempo di gate delle note sul segmento o segmenti selezionati sulla griglia, con incrementi di clock.

4 VELO OFFSET (Velocity Offset).....[Manopola 4]
[Regolazioni] -127 [Decrease] ~ +127 [Increase]

Incrementa o decrementa la "velocity" delle note sul segmento o sui segmenti selezionati sulla griglia.

5 TR (Track)

[Regolazioni] TR01 ~ 16

Specifica la traccia a cui devono essere applicate le regolazioni groove.

Vedere a pagina 72 "Playback del Pattern" per la procedura di selezione della traccia.

Registrazione delle regolazioni Groove in una Phrase con il modo Overdub Record

Se una phrase user viene assegnata alla traccia a cui è stato applicato il groove, bisogna usare la seguente procedura per registrare effettivamente tali regolazioni nella traccia.

1. Impostate i parametri GROOVE, seguendo la procedura.
2. Premete [PATTERN] per passare alla pagina PATTERN Play.
3. Premete [REC] per attivare il modo Rec Standby.
4. Usate la [Manopola 2] (REC TYPE) per selezionare il tipo di registrazione OVERDUB.
5. Usate la [Manopola 3] (REC QUANTIZE) per impostare il valore REC QUANTIZE su "---" (OFF).
6. Premete [PLAY] per iniziare la registrazione.
7. Quando è stata eseguita completamente l'intera frase, premete il pulsante [STOP] per bloccare la registrazione.

Ora le regolazioni "groove" sono state registrate assieme alla phrase e sono state inizializzate quelle per la traccia.

NOTE

- Dovete notare che durante questo processo verranno registrati anche eventuali tasti suonati sulla tastiera, le operazioni con le manopole del pannello o i dati ricevuti da un controller MIDI esterno.
- Se è attivata la protezione di memoria (MEMORY PROTECT = ON), quando premete il pulsante [REC] sul display, appare il messaggio "Memory Protected" e il modo Rec Standby non viene attivato. In tal caso, passate al modo UTILITY e disattivate la protezione di memoria (MEMORY PROTECT OFF) (pagina 257) e quindi continuate dallo step 2 della procedura sopra riportata.

5. Play Effect

Gli effetti di questo tipo possono essere usati per modificare temporaneamente parametri come gate time e velocity oppure per aggiungere effetti come l'armonizzazione per enfatizzare la ricchezza e la profondità del suono durante il playback del pattern. Questi effetti vengono impostati ed applicati con questo sub-modo. Sono previste tre pagine di display: Harmonize, Note e Timing. Premete [PLAY FX] mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch per accedere ai play effect o effetti play.

Caratteristiche di Play Effect

- I play effect (o effetti play) vi permettono di modificare temporaneamente la tempistica della nota, il tempo di gate e la "velocity" (la dinamica) senza cambiare in effetti i dati di pattern originali o sovrascrivere su di essi. Potete anche aggiungere effetti come unison, octave e harmonize per ottenere delle texture più corpose.



- I cambi di parametri influenzano il playback in tempo reale, per cui potete intervenire sul groove dei vostri pattern mentre monitorate i risultati, per avere la precisa idea di quello che volete ottenere.
- Aggiungete i play effect alle phrase preset. Sebbene le phrase preset non possano essere modificate direttamente, potete usare questo tipo di effetti per cambiarne indirettamente il suono.
- Le regolazioni di play effect possono essere applicate ai dati del pattern quando sono completi. Le regolazioni di play effect possono essere applicate ai dati del pattern in due modi:
 - Usando il Job "Normalize Effect" di PATTERN JOB (pagina 150).
 - Usando il modo record OVERDUB in tempo reale (pagina 80).

NOTE

Le regolazioni degli effetti play (o play effect) non possono essere registrate nelle phrase preset. Per applicare questi cambiamenti in modo permanente ad una phrase preset, bisogna prima copiare quest'ultima in una phrase user e assegnare la nuova phrase user alla traccia in cui vengono applicati gli effetti play, quindi usare la procedura di registrazione degli effetti play descritta in questa pagina.

- Unison, octave e harmonize usano la polifonia. Gli effetti octave ed harmonize 1/2 usano ciascuno una nota (due note quando è usata una voce a due elementi). Unison utilizza il numero di note impostate con la regolazione unison (o il doppio delle note, quando è usata una voce a due elementi). Per esempio, se l'effetto unison è impostato su "8", l'effetto userà fino a 8 (o 16 note) simultanee.

Qualunque sia l'effetto che intendete usare, accertatevi di non superare la polifonia massima di 62 note prevista dall'RS7000. Per ulteriori informazioni sulla polifonia massima, fate riferimento al "Capitolo 1: Elementi fondamentali", pagina 62.

- Per ogni traccia possono essere effettuate differenti regolazioni di play effect.
- Le regolazioni di play effect per tutte e 16 le tracce vengono memorizzate con lo style.

Non è necessaria una procedura di salvataggio extra. Le vostre regolazioni di play effect vengono salvate con i dati dello style e sono richiamate automaticamente quando esso viene selezionato.

Tuttavia, se la protezione di memoria è inserita (MEMORY PROTECT = ON - pagina 257), le regolazioni di play effect non verranno salvate e verranno cancellate non appena si seleziona uno stile differente.

Procedura Play Effect

1. Premete [PLAY FX] quando siete nel modo PATTERN Play o Patch, per accedere alla pagina Harmonize.
2. Premete un tasto sulla tastiera, mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT] per selezionare la traccia a cui devono essere applicati gli effetti play o play effect.
3. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
4. Premete [PLAY FX] per passare alla pagina Note.
5. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 3] per effettuare le regolazioni richieste.
6. Premete [PLAY FX] per passare alla pagina Timing.
7. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 3] per apportare le regolazioni richieste.
8. Usate il pulsante [EXIT] per ritornare alle pagine Note e Harmonize ed infine per ritornare al modo PATTERN Play (o Patch).

NOTE

- Quando dovete apportare dei cambiamenti più significativi, ruotate la manopola tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per cambiare i valori con incrementi di 10, anziché 1.
- Usando le tre manopole SEQUENCE PLAY FX, potete editare direttamente i parametri corrispondenti sulle pagine Note e Timing (tranne NOTE OFFSET).

Parametri del display

[1] Pagina Harmonize

[PATTERN] → [PLAY FX]



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

1 UNISON[Manopola 1]

[Impostazioni]

OFF, ×2, ×3, ×4, ×5, ×6, ×7, ×8

Serve a suonare una frase all'unisono che abbia le stesse note e la tempistica dei dati registrati nella phrase target.

La phrase "unison" sarà leggermente sfasata rispetto alla phrase originale e produrrà così un effetto di tipo flanging cioè di ispessimento.

2 OCTAVER[Manopola 2]

[Impostazioni] -10 ~ -1, OFF, +1 ~ +10

Crea ed esegue una phrase con il numero di ottave specificato sopra o sotto i dati della frase originale.

3 HARMONIZE 1[Manopola 3]

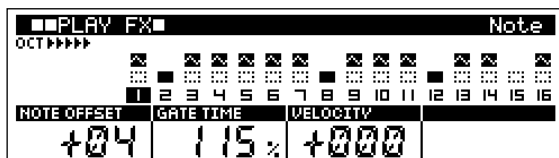
4 HARMONIZE 2[Manopola 4]

[Impostazioni] -99 ~ -1, OFF, +1 ~ +99

Aggiunge una phrase armonizzata ai dati della phrase registrata per creare un suono ricco di armonia. Per creare un suono ulteriormente più robusto possono essere usati simultaneamente due effetti harmonic.

[2] Pagina Note

[PATTERN] → [PLAY FX] × 2



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3]

1 NOTE OFFSET[Manopola 1]

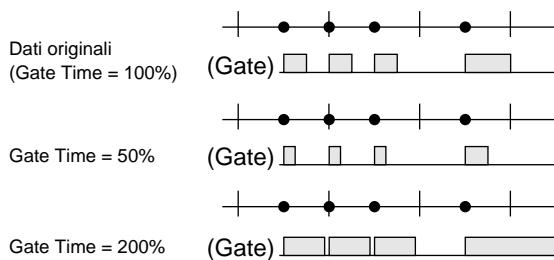
[Regolazioni] -99 ~ +99

Sposta le note nella frase in modo ascendente o discendente con incrementi di semitono.

2 GATE TIME[Manopola 2]

[Regolazioni] 000% ~ 200%

Modifica il tempo di gate delle note nella phrase in base alla percentuale specificata.



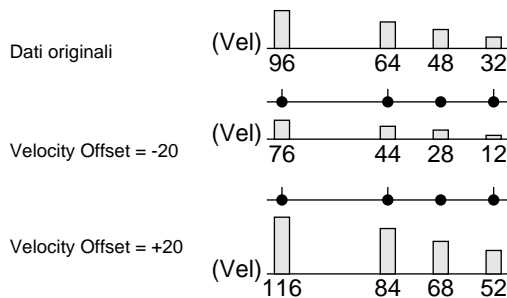
NOTE

Se il tempo di gate risultante è inferiore a zero, verrà impostato su 1.

3 VELOCITY (Velocity Offset).....[Manopola 3]

[Regolazioni] -127 ~ +127

Incrementa o decrementa la velocity delle note nella phrase in base al valore di offset specificato.

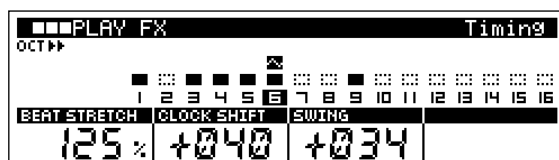


NOTE

Se il valore risultante di velocity è inferiore a zero, verrà impostato su 1 e se invece è superiore a 128 verrà impostato su 127.

[3] Pagina Timing

[PATTERN] → [PLAY FX] × 3



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3]

1 BEAT STRETCH.....[Manopola 1]

[Impostazioni] 25%, 33%, 50%, 66%, 75%, 100%, 125%, 150%, 200%, 300%, 400%

Accorcia o allunga la frase in base alla percentuale specificata. L'entità della variazione è determinata come una percentuale delle note su cui è basato il valore meter della frase. In altre parole, un'impostazione di 50% abbrevia la frase a metà della sua lunghezza originale, mentre un'impostazione di 200% l'allunga riportandola al doppio della sua lunghezza originale. Un'impostazione di 100% non produce alcun cambiamento.

2 CLOCK SHIFT.....[Manopola 2]

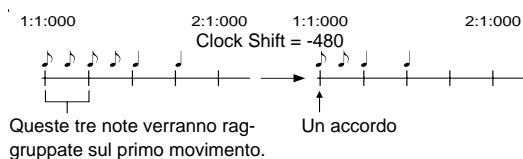
[Regolazioni] -480 ~ +480

Sposta la tempistica delle note nella phrase in avanti o all'indietro con incrementi di clock.



NOTE

Le note non possono essere spostate su una posizione anteriore all'inizio della frase. Se un'impostazione di clock shift comportasse un posizionamento delle note prima dell'inizio della frase, quelle note verrebbero allineate tutte all'inizio della frase stessa. Nell'esempio sotto riportato, se il parametro clock shift è impostato su -480 (una nota da 1/4), le prime tre note da 1/8 verranno raggruppate tutte all'inizio del pattern.



3 SWING..... [Manopola 3]

[Regolazioni] -120 ~ +120

Pospone la tempistica delle note back beat da un ottavo (con numerazione pari) nella frase, secondo incrementi di clock.

Registrazione delle regolazioni Play Effect in una Phrase usando il modo di registrazione Overdub

Se una phrase user viene assegnata alla traccia alla quale sono stati applicati i play effect, può essere usata la procedura seguente per registrare effettivamente le regolazioni alla traccia.

1. Impostate i parametri PLAY FX come richiesto.
2. Premete [PATTERN] per passare alla pagina PATTERN Play.
3. Premete [REC] per attivare il modo Rec Standby.
4. Usate la [Manopola 2] (REC TYPE) per selezionare il tipo di registrazione OVERDUB.
5. Premete [PLAY] per dare inizio alla registrazione.
6. Quando l'intera frase è stata suonata una volta, premete il pulsante [STOP] per bloccare la registrazione.

Le regolazioni di play effect ora sono state registrate assieme alla frase e quelle relative a quella traccia vengono inizializzate.

NOTE

- Vi preghiamo di notare che durante il processo verranno registrati anche eventuali tasti suonati sulla tastiera, operazioni sul pannello con le manopole oppure i dati ricevuti da un controller MIDI esterno.
- Se è attivata la protezione di memoria (MEMORY PROTECT = ON), quando premete il pulsante [REC] sul display appare "Memory Protected" e non si può attivare il modo Rec Standby. Se ciò accade, passate al modo UTILITY ed escludete la protezione di memoria (OFF) (pagina 257) e quindi continuate a partire dallo step 2 della procedura sopra riportata.

6. MIDI Delay

Questo sub-modo può essere usato per applicare ad un pattern uno speciale effetto di ritardo MIDI. Il MIDI delay o ritardo MIDI funziona creando una copia dei dati originali che vengono eseguiti in playback parecchie volte leggermente dopo i dati originali, simulando così il suono di un normale effetto delay. MIDI delay ha alcune caratteristiche speciali che comunque gli effetti delay standard non possiedono. Sono previste due pagine di display: Delay e Feedback. Dal modo PATTERN Play o PATCH, premete il pulsante [MIDI DELAY] per accedere alle pagine MIDI delay.

Caratteristiche di MIDI Delay

- **A differenza dei convenzionali effetti di ritardo, MIDI delay funziona aggiungendo i dati MIDI, il che significa che possono essere liberamente controllati il pitch, la velocity e il gate time del suono a cui applicate il ritardo e che possono essere applicate speciali variazioni di clock al feedback.**

Per esempio, il pitch del suono con delay può essere innalzato o abbassato in semitoni o di toni interi oppure il volume di ritardo o delay può essere gradualmente incrementato o decrementato. Per esempio il controllo di clock del feedback può essere impostato in modo da ritardare il tempo del delay in modo che venga gradualmente accorciato o allungato.

- **Poiché MIDI delay utilizza il clock MIDI come base per tutti i tempi di delay, è facile creare ritardi precisi della lunghezza della nota.**

Nei tradizionali sistemi di delay o ritardo, il tempo del delay è specificato in millisecondi, per cui è necessario calcolare il rapporto tra i millisecondi e la lunghezza della nota, quando intendete creare ritardi della lunghezza della nota. Inoltre, se il tempo cambia durante il playback, diventa necessario fare del lavoro extra per far sì che il tempo di delay segua le variazioni dell'esecuzione (tempo).

Tuttavia, con MIDI delay, il tempo di delay può essere impostato con incrementi di clock, in modo che i ritardi siano sempre agganciati all'esecuzione del playback.

- **MIDI delay utilizza la polifonia.**

Poiché il MIDI delay utilizza lo stadio di generazione suono per produrre il suono del delay, usa una nota (due se viene usata una voce a due elementi) della polifonia massima consentita dall'RS7000. Accertatevi, qualunque sia l'effetto usato, che non venga superata la massima polifonia consentita dall'RS7000, che è di 62 note. Per ulteriori informazioni sulla polifonia massima, fate riferimento al "Capitolo 1: Elementi fondamentali", pagina 62.

- **Per ciascuna traccia possono essere effettuate regolazioni MIDI delay differenti.**

- **Le regolazioni MIDI delay per tutte e 16 le tracce vengono memorizzate assieme allo style.**

Non è necessaria una procedura di salvataggio extra. Le vostre regolazioni verranno salvate con i dati dello style e vengono richiamate automaticamente nel momento in cui si seleziona uno style.

Tuttavia, se è inserita la protezione di memoria (MEMORY PROTECT = ON) (vedere pagina 257), le regolazioni MIDI delay non verranno salvate e verranno cancellate al momento della selezione di uno stile diverso.

- **Le regolazioni MIDI delay possono essere applicate ai dati del pattern quando sono complete.**

Vi sono due modi per procedere:

- Usando il job "Normalize Effect" di PATTERN JOB (pagina 150).
- Usando il modo di registrazione OVERDUB in tempo reale (pagina 80).

NOTE

Se alla phrase selezionata è assegnata una phrase preset, non è possibile usare il modo di registrazione OVERDUB in tempo reale. In questo caso copiate prima la phrase preset in una phrase user e assegnate quella phrase alla traccia.

Procedura di messa a punto di MIDI Delay

1. Premete [MIDI DELAY] mentre siete nel modo PATTERN Play e Patch per accedere alla prima pagina del display MIDI delay (Delay).
2. Premete un tasto sulla tastiera mentre tenete premuto [TRACK SELECT] per selezionare la traccia nella quale va applicato MIDI delay.
3. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 3] per effettuare le regolazioni richieste.
4. Premete [MIDI DELAY] per passare alla pagina Feedback.
5. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per effettuare le regolazioni richieste.

6. Usate [EXIT] per retrocedere di una pagina e quindi ritornare al modo PATTERN Play (o Patch).

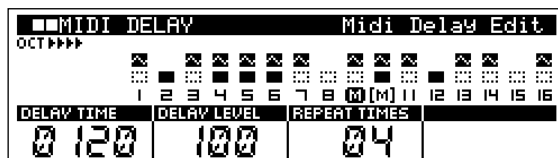
NOTE

- Quando dovete effettuare dei cambiamenti più significativi, ruotate la manopola tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per cambiare il valore con incrementi di 10, anziché 1.
- La manopola SEQUENCE PLAY FX può essere usata per editare direttamente il parametro DELAY LEVEL nella pagina Delay.

Parametri del display

[1] Pagina Delay

[PATTERN] → [MIDI DELAY]



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3]

**1 DELAY TIME[Manopola 1]
[Regolazioni] 0030 ~ 1920 (clock)**

Imposta il tempo del ritardo. Questo valore rappresenta il tempo intercorrente fra il playback delle note originali e quello a cui è stato applicato il ritardo, specificato in incrementi di clock (una nota da 1/4 equivale a 480 clock).

**2 DELAY LEVEL[Manopola 2]
[Regolazioni] 000 ~ 127 (%)**

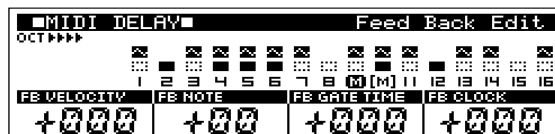
Imposta la velocity del suono del delay in percentuale.

**3 REPEAT TIMES[Manopola 3]
[Regolazioni] 00 ~ 64**

Specifica il numero delle ripetizioni di delay.

[2] Pagina Feedback

[PATTERN] → [MIDI DELAY] × 2

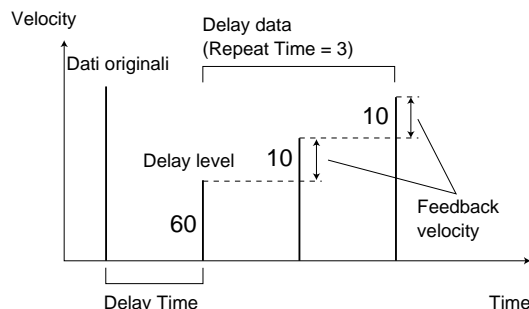


1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

**1 FB VELOCITY (Feedback Velocity) ..[Manopola 1]
[Regolazioni] -127 ~ +127**

Quando MIDI delay è impostato in modo da produrre ripetizioni multiple, i cambiamenti graduali di livello delle ripetizioni vengono prodotti incrementando o decrementando i valori di velocity.

Per esempio, se la velocity dei dati originali è 100 e il valore di FB VELOCITY è impostato su +10, se la velocity della prima esecuzione è 60, la seconda sarà di 70, la terza di 80 e così via.

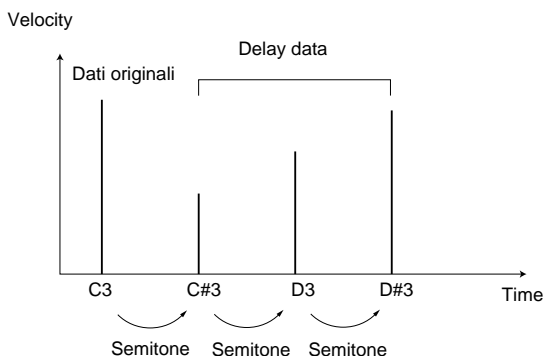


**2 FB NOTE (Feedback Note)..... [Manopola 2]
[Regolazioni] -24 ~ +24, RDN**

Quando MIDI delay è impostato per produrre ripetizioni multiple, i cambiamenti nel pitch delle ripetizioni possono essere prodotti con incrementi di semitoni o di un tono intero.

Per esempio, se il pitch di una nota originale è C3 e il valore di FB NOTE è impostato su +1, il pitch della prima esecuzione sarà C#3, la seconda esecuzione sarà D3, la terza D#3 e così via.

Se è selezionato RND (RANDOM), il pitch delle note ritardate cambierà casualmente.



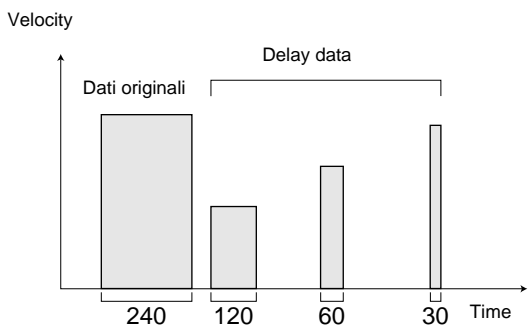
3 FB GATE TIME (Feedback Time).....[Manopola 3], [Regolazioni] -100 ~ +100 (%)

Quando MIDI delay è impostato per produrre ripetizioni multiple, questo parametro può essere usato per applicare cambiamenti gradualmente al tempo di gate delle ripetizioni. I tempi di gate delle ripetizioni vengono influenzati in questo modo:

Il tempo di gate della prima ripetizione = tempo di gate originale × le regolazioni del parametro TIME.

Il tempo di gate della seconda e successive ripetizioni = tempo di gate della ripetizione precedente × la regolazione TIME.

Per esempio, se il tempo di gate di una nota originale è 240 clock e il parametro TIME è impostato su -50%, il tempo di gate della prima ripetizione sarà di 120 clock, la seconda sarà di 60, la terza di 30 e così via.

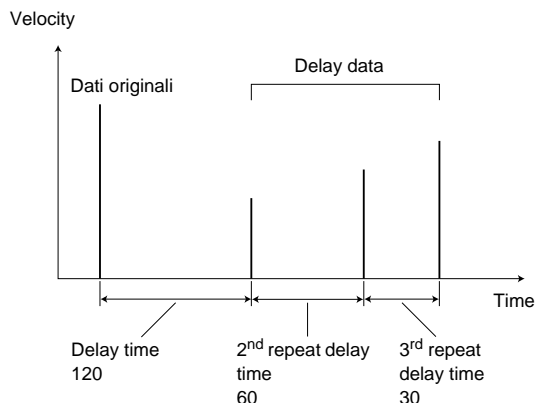


4 FB CLOCK (Feedback Clock).....[Manopola 4] [Regolazioni] -100 ~ +100 (%)

Quando MIDI delay è impostato per produrre più ripetizioni, questo parametro può essere usato per applicare i cambiamenti gradualmente al tempo di delay delle ripetizioni. I tempi di delay delle ripetizioni vengono influenzati in questo modo:

Il tempo di delay della seconda ripetizione e delle successive = tempo di delay della ripetizione precedente × la regolazione di FB CLOCK.

Per esempio, se il tempo di delay di una nota originale è di 240 clock e il parametro FB CLOCK è impostato su -50%, il tempo di delay della prima ripetizione sarà di 120 clock, la seconda ripetizione sarà di 60 clock, la terza di 30 e così via.



Registrazione delle regolazioni MIDI Delay in una frase che impiega il modo di registrazione Overdub

Se viene assegnata una user phrase alla traccia a cui è stato applicato un MIDI delay, può essere usata la seguente procedura per registrare effettivamente le regolazioni MIDI delay in una traccia.

1. Impostate i parametri MIDI DELAY come necessario.
2. Premete [PATTERN] per passare alla pagina PATTERN Play.
3. Premete [REC] per attivare il modo Rec Standby.
4. Usate la [Manopola 2] (REC TYPE) per selezionare il tipo di registrazione OVERDUB.
5. Premete [PLAY] per iniziare la registrazione.
6. Quando la frase è stata eseguita una volta per intero, premete il pulsante [STOP] per bloccare la registrazione.

Le regolazioni MIDI delay ora sono state registrate assieme alla frase e le regolazioni MIDI delay per quella traccia vengono inizializzate.

NOTE

- Dovete notare che durante il processo verrà registrata anche qualsiasi azione dei tasti suonati sulla tastiera, operazioni delle manopole sul pannello o i dati ricevuti da un controller MIDI esterno.
- Se è attivata la protezione memoria (MEMORY PROTECT = ON), quando premete il pulsante [REC] sul display appare "Memory Protected" e non sarà possibile attivare il modo Rec Standby. Se ciò accade, passate al modo UTILITY e togliete la protezione di memoria (MEMORY PROTECT = OFF, pagina 257) e quindi continuate a partire dallo step 2 della procedura sopra indicata.

7. Regolazione di Level e degli effetti per ciascuna traccia (Mixer)

Questo modo viene usato per regolare i livelli del volume nel playback del pattern, i livelli dell'effetto e altri parametri singolarmente per ciascuna traccia.

Sono disponibili 4 pagine: Voice Select, Volume/Pan/Out, Equalizer e Effect Send. I parametri dell'equalizzatore sono disponibili su due sub-pagine accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4]. Premete il pulsante [MIXER] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina Voice Select del MIXER.

Caratteristiche del Mixer

- Questo modo funziona come un "mixer" che consente regolazioni dei livelli delle singole tracce, del pan, della mandata dell'effetto ed altri parametri, durante il playback del pattern.
- Prescindendo dalle voci specificate per le frasi usate, per ciascuno style possono essere assegnate delle voci.
- Anche i parametri del Mixer vengono salvati quando un pattern viene salvato su memory card o su hard disk come un file SMF (Standard MIDI File).

- Le regolazioni del mixer sono memorizzate con lo style.

Non è necessaria una procedura di salvataggio extra. Le vostre regolazioni mix e voice vengono salvate con i dati dello style e sono richiamate automaticamente, quando esso viene selezionato. Tuttavia, se è attivata la protezione di memoria (MEMORY PROTECT = ON) - pagina 261, le regolazioni del mixer delle voci non verranno salvate e saranno cancellate.

- Parametri assoluti e relativi.

I parametri assoluti sono quelli che controllano direttamente la funzione corrispondente.

I parametri relativi, d'altra parte, funzionano piuttosto come valori di offset in quanto variano qualche altro valore di una quantità specificata.

Nel modo mixer, solo il parametro RANDOM PAN DEPTH è relativo.

Procedura di Setup o messa a punto del Mixer

1. Premete [MIXER] mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch per accedere alla pagina del display Voice Select.
2. Selezionate la traccia da regolare (pagina 69).
3. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per effettuare le regolazioni richieste.
4. Premete [MIXER] per passare alla pagina Volume/Pan/Out.
5. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per effettuare le regolazioni richieste.
6. Premete [MIXER] per passare alla pagina EQ 1/2.

7. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per effettuare le regolazioni richieste.
8. Premete [MIXER] per passare alla pagina Effect Send.
9. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per effettuare le regolazioni richieste.
10. Usate [EXIT] per retrocedere alle pagine EQ 1/2, Volume/Pan/Out e Voice Select, ed infine per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

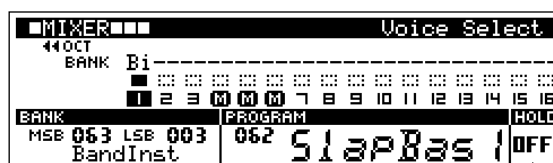
NOTE

- Quando dovete apportare dei cambiamenti piuttosto significativi, ruotate una manopola mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT] per cambiare i valori con incrementi di 10 anziché di 1.
- Usando le quattro manopole del pannello EFFECT SEND/VOLUME, potete editare direttamente i parametri corrispondenti del mixer senza dover accedere ai display mixer.

Parametri del display

[1] Pagina Voice Select

[PATTERN] → [MIXER]



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 3] 3 [Manopola 4]

- 1 BANK..... [Manopola 1]

2 PROGRAM (Program Number).....[Manopola 3]

[Impostazioni]

Voice Bank (Bank Select MSB, LSB)

- *** ** (Phrase), 000 000 (GM),
- 063 000 (SyBa&Ld1), 063 001 (SyPd&FX1),
- 063 002 (SyMater1), 063 003 (BandInst),
- 063 004 (Cis&Wind), 063 005 (Eth&Perc),
- 063 006 (SFX1), 063 007 (SyBa&Ld2),
- 063 008 (SyPd&FX2), 063 009 (SFX2),
- 064 000 (SmpLocal), 064 001 (SmpCmn),
- 126 000 (DrumKit), 127 000 (GM Drum)

Program Number 001 ~ 128

(dipende dal voice bank)

Per il playback del pattern assegna una voce a ciascuna traccia.

I bank delle voci organizzano le voci in categorie e vengono selezionati mediante i dati MSB e LSB di MIDI bank select. Il parametro program number (numero di programma) seleziona le singole voci di ciascun bank.

Se BANK MSB ed LSB sono impostati su “**** ** (Phrase)”, viene usata la voce specificata per la phrase assegnata a quella traccia (pagina 79).

NOTE

Vedere il “Capitolo 1: Elementi fondamentali”, pagina 61 per i dettagli sui voice bank.

3 HOLD (Voice Parameter Hold).....[Manopola 4]

[Impostazioni] OFF, ON

OFF.....I parametri della voce editata verranno resettati.

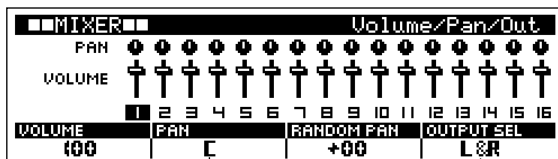
ON.....I parametri della voce editata verranno conservati.

Determina se i parametri della voce editata verranno conservati per una differente voce selezionata.

Se è “OFF”, i parametri di voce edit sono inizializzati ogni volta che si seleziona una voce. Quando questo parametro è su “ON”, i parametri vengono conservati.

[2] Pagina Volume/Pan/Out

[PATTERN] → [MIXER] × 2



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

1 VOLUME.....[Manopola 1]

[Regolazioni] 000 ~ 127

Imposta il livello di volume della traccia selezionata.

2 PAN.....[Manopola 2]

[Regolazioni] L63 ~ L01, C, R01 ~ R63

Imposta la posizione stereo pan della traccia selezionata.

3 RANDOM PAN.....[Manopola 3]

[Regolazioni] -64 ~ 0 ~ 63

Imposta la profondità di pan casuale per la traccia selezionata.

Se è impostato su “0”, non si verifica il “panning”.

Altri valori producono una posizione casuale del pan, ogni volta che viene suonata una nota.

4 OUTPUT SEL (Output Select).....[Manopola 4]

[Impostazioni] L&R, AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4, AS5&6

L&R.....L’output viene inviato ai jack OUTPUT dell’RS7000.

AS1, AS2, AS3, AS4, AS5, AS6, AS1&2, AS3&4,

AS5&6.....Queste regolazioni inviano l’output alle uscite singole corrispondenti sulla scheda di espansione opzionale AIEB2 I/O (pagina 20).

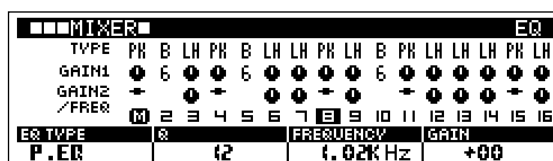
Specifica l’output o uscita a cui verrà inviato il suono da ciascuna traccia.

Le uscite assegnabili sulla scheda di espansione opzionale AIEB1 I/O possono essere usate per emettere separatamente pattern o campioni specificati perché vengano elaborati mediante dispositivi audio esterni separati. Le regolazioni di uscita da AS1 fino a AS6 sono mono, mentre AS1&2, AS3&4 e AS5&6 emettono un programma stereo alle coppie di uscita specificate.

[3] Pagina Equalizer

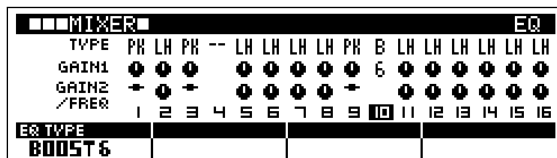
[PATTERN] → [MIXER] × 3

EQ TYPE = PEQ



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

EQ TYPE = BOOST



EQ TYPE = LOW&HIGH



5 [Manopola 3] 6 [Manopola 4] [F4]



[F1] 7 [Manopola 2] 8 [Manopola 3]

EQ TYPE = THRU



1 EQ TYPE.....[Manopola 1]

[Impostazioni] Low&High, PEQ, BOOST6, BOOST12, BOOST18, THRU

Low&HighControllo indipendente delle bande di EQ Low e High.

PEQ.....Equalizzatore parametrico — fornisce il controllo della frequenza centrale e della Q (larghezza di banda), nonché boost/cut (enfasi/taglio).

BOOST6Fornisce un boost di livello 6-dB.

BOOST12Fornisce un boost di livello 12-dB.

BOOST18Fornisce un boost di livello 18-dB.

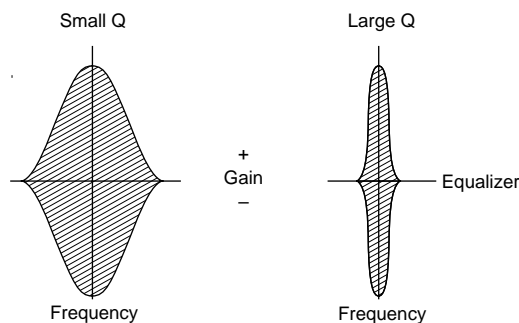
THRUL'equalizzatore viene escluso.

Specifica il tipo di equalizzazione da applicare a ciascuna traccia.

2 Q (Bandwidth = larghezza di banda) [Manopola 2] [Regolazioni] 0 ~ 31

Specifica la larghezza di banda o gamma di frequenze da influenzare mediante il boost (enfasi) o cut (taglio) quando è selezionato il tipo PEQ.

La gamma di frequenze specificata è incentrata sulla frequenza EQ specificata (sotto).



3 FREQUENCY..... [Manopola 3] [Regolazioni] 139.7 Hz ~ 12.9 kHz

Imposta la frequenza centrale o cutoff di taglio della banda di frequenza da equalizzare.

4 GAIN (Output Select)..... [Manopola 4] [Regolazioni] -32 ~ +32

Specifica l'entità di enfasi (boost) o taglio (cut) da applicare alla banda di frequenza EQ.

5 LOW FREQ. (Low Frequency)..... [Manopola 3] [Regolazioni] 50.1 Hz ~ 2.00 kHz

Imposta la frequenza di taglio per la banda di EQ regolata dal parametro LOW GAIN, sotto riportato.

6 LOW GAIN..... [Manopola 4] [Regolazioni] -32 ~ +32

Amplifica o taglia la banda di basse frequenze, sotto la frequenza di taglio impostata dal parametro LOW FREQ, sopra indicato.

7 HIGH FREQ. (High Frequency)..... [Manopola 2] [Regolazioni] 503.8 Hz ~ 10.1 kHz

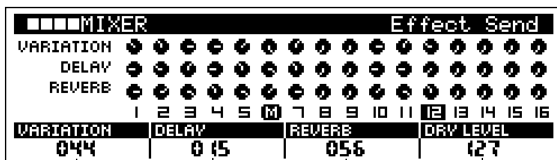
Imposta la frequenza di taglio per la banda di EQ regolata mediante il parametro HIGH GAIN sotto indicato.

8 HIGH GAIN..... [Manopola 3] [Regolazioni] -32 ~ +32

Amplifica o taglia la banda dell'alta frequenza, oltre la frequenza di taglio impostata mediante il parametro HIGH FREQ, sopra riportato.

[4] Pagina Effect Send

[PATTERN] → [MIXER] × 4



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

1 VARIATION.....[Manopola 1]
[Regolazioni] 000 ~ 127

Imposta il livello di mandata effetto variation dalla traccia selezionata e, in tal modo, stabilisce la profondità dell'effetto variation per quella traccia.

2 DELAY[Manopola 2]
[Regolazioni] 000 ~ 127

Imposta il livello di mandata effetto delay dalla traccia selezionata e pertanto la profondità dell'effetto delay per quella traccia.

3 REVERB.....[Manopola 3]
[Regolazioni] 000 ~ 127

Imposta il livello di mandata effetto reverb dalla traccia selezionata e pertanto la profondità dell'effetto reverb per quella traccia.

4 DRY LEVEL[Manopola 4]
[Regolazioni] 000 ~ 127

Specifica il livello di mandata "dry line" (linea senza effetto) per ciascuna traccia.

La "dry line" è il collegamento diretto alle uscite che non passa attraverso gli effetti del sistema. In altre parole, un circuito di bypass dell'effetto. È una linea stereo che serve a mantenere la posizione stereo pan di ciascuna traccia.

Se il livello di "dry line" è ridotto, viene aumentata la profondità degli effetti di sistema, ma con alcuni di essi sembrerà che il suono appaia al centro dell'immagine stereo.

8. Cambiare il suono delle voci (Voice Edit)

Questo sub-modo consente alle voci di essere editate per ciascuna traccia di pattern. Potete modificare la brillantezza, l'attacco ed altri parametri per creare il vostro suono personalizzato. Sono previste 5 pagine di display principali: LFO, Portamento, Pitch EG (Envelope Generator) e Filter. Le pagine LFO ed EG hanno ciascuna 3 sub-pagine accessibili mediante i pulsanti [F1] ed [F4].

Premete il pulsante [VOICE EDIT] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina VOICE EDIT LFO.

Caratteristiche di Voice Edit

- **Editing versatile dei parametri della voce.**
- **Parametri come EG, LFO, filter e altri tipo synth facilitano un editing "aggressivo" della voce.**

- **Le regolazioni della voce editata vengono memorizzate assieme a ciascuno style.**

Non è necessaria una procedura di salvataggio extra. Le vostre regolazioni della voce editata vengono salvate con i dati della style e sono richiamate automaticamente quando viene selezionato uno style.

Tuttavia, se è attivata la protezione di memoria (MEMORY PROTECT = ON, vedi pagina 257), le regolazioni della voce editata non verranno salvate bensì cancellate, quando si seleziona uno stile differente.

- **Parametri relativi ed assoluti.**

I parametri assoluti sono quelli che controllano direttamente la funzione corrispondente (pitch bend range, pitch bend, portamento ON/OFF, portamento time, pitch modulation depth, filter modulation depth, amplitude modulation depth). I parametri relativi, d'altra parte, funzionano come valori di offset che spostano qualche altro valore di una quantità specificata. Tutti i parametri voice edit diversi da quelli sopra elencati sono relativi.

Nelle sezioni che seguono, di fianco al nome del parametro viene elencata la condizione "assoluta" o "relativa" di ciascun parametro.

- **I parametri voice edit non vengono salvati quando un pattern viene salvato su memory o disco come file SMS (Standard MIDI File).**

Procedura di Voice Edit

1. Premete [VOICE EDIT] mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch per accedere alla pagina del display LFO.
2. Selezionate la traccia da regolare (pagina 67).
3. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
4. Premete [VOICE EDIT] per passare alla pagina Portamento.
5. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 3] per apportare le regolazioni richieste.
6. Premete [VOICE EDIT] per passare alla pagina Pitch.

7. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
8. Premete [VOICE EDIT] per passare alla pagina EG.
9. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
10. Premete [VOICE EDIT] per passare alla pagina Filter.
11. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
12. Usate il pulsante [EXIT] per retrocedere alle pagine EG, Pitch, Portamento ed LFO ed infine ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

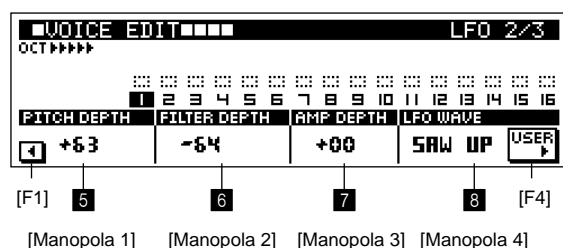
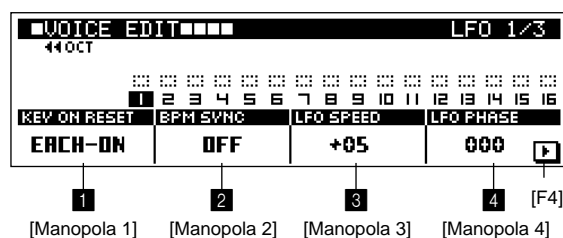
NOTE

- Quando dovete modificare significativamente il valore, ruotate la manopola tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per cambiarlo con incrementi di 10 anziché di 1.
- Usando le manopole LFO, PITCH EG, EG e FILTER e i pulsanti potete editare direttamente i parametri della voce corrispondente senza dover accedere ai display del mixer.

Parametri del display

[1] Pagina LFO

[PATTERN] → [VOICE EDIT]



1 KEY ON RESET[Manopola 1]
Absolute

[Impostazioni] OFF, EACH-ON, 1st-ON
OFF (Reset Off).....Non vi è reset della fase.
EACH-ONLa fase viene resettata per ogni nota suonata.
1st-ONLa fase viene resettata sulla prima nota delle frasi in legato (quando vengono suonate note successive tenendo ancora preme la prima nota).

Specifica il modo di reset della fase dell'LFO.

2 BPM SYNC (BPM Synchronization) ..[Manopola 2]
Absolute

[Impostazioni] OFF, ON
 Determina se la velocità dell'LFO deve essere sincronizzata al tempo di playback (BPM SYNC ON) oppure no.

3 LFO SPEED[Manopola 3]
[Impostazioni]

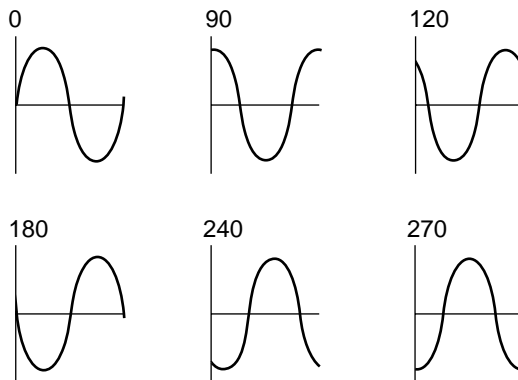
Se BPM SYNC = OFF: -64 ~ +63 (Relative)
 Se BPM SYNC = ON: 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2nd/3, 4th., 2nd, whole/3, 2nd., 4th × 4, 4th × 5, 4th × 6, 4th × 7, 4th × 8 (Absolute)
 16thnota da 1/16
 8th/3terzina di note da 1/8
 16th.nota puntata da 1/16
 8thnota da 1/8
 4th/3terzina di note da 1/4
 8th.nota puntata da 1/8
 4thnota da 1/4
 2nd/3terzina di note da 1/2
 4th.nota puntata da 1/4
 2ndnota da 1/2
 whole/3terzina di note semibrevis
 2nd.nota puntata da 1/2
 4th × 4 ~ 4th × 8un ciclo LFO per 4 = 8 note da 1/4

Specifica la velocità dell'LFO per il vibrato, il wow, il tremolo ed altri effetti basati sull'LFO.
 Se BPM SYNC è OFF, la velocità dell'LFO viene specificata come un numero.
 Se BPM SYNC è ON, la velocità LFO viene specificata come il tipo o numero di movimenti per ciclo.

4 LFO PHASE[Manopola 4]
Absolute

[Impostazioni] 0, 90, 120, 180, 240, 270

Specifica la fase da cui l'LFO comincia l'oscillazione, una volta resettata.



5 PITCH DEPTH[Manopola 1]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Imposta la profondità della modulazione del pitch (effetto vibrato).

6 FILTER DEPTH[Manopola 2]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Imposta la profondità della modulazione del filtro (effetto wow).

7 AMP DEPTH[Manopola 3]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Imposta la profondità di modulazione d'ampiezza (effetto tremolo).

8 LFO WAVE[Manopola 4]
Absolute

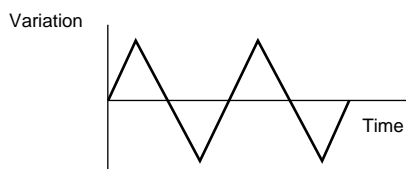
[Impostazioni] TRI, SAW UP, SAW DOWN, SQU, S/H, PGM, USER

- TRI..... Onda triangolare
- SAW UP Dente di sega ascendente
- SAW DOWN..... Dente di sega discendente
- SQU..... Onda quadra
- S/H..... Sample and hold
- PGM Onda programmata (può essere selezionata soltanto per le voci preset che utilizzino una forma d'onda originale)
- USER..... Forma d'onda User

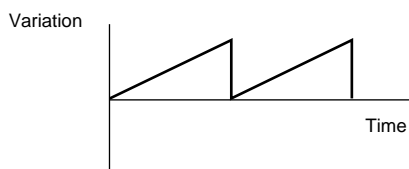
Specifica la forma d'onda dell'LFO. Sono disponibili 8 forme d'onda in totale.

Premete [F4] per passare alla pagina d'impostazione della USER wave.

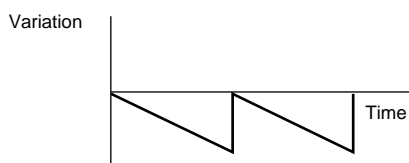
TRI (onda triangolare)



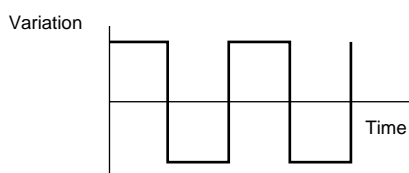
SAW UP (dente di sega ascendente)



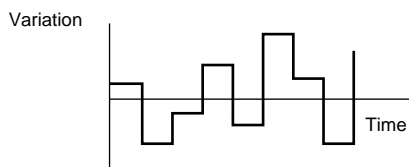
SAW DOWN (dente di sega discendente)



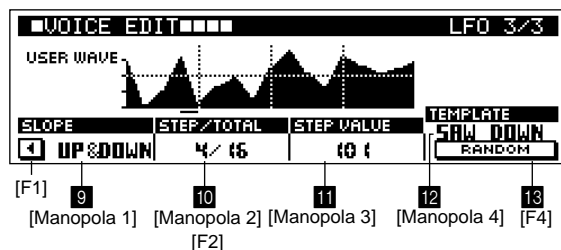
SQU (onda quadra)



S/H (Sample & hold) Variazione Random



■ Pagina User Wave



9 SLOPE..... [Manopola 1]

Absolute

[Impostazioni]
OFF, UP, DOWN, UP&DOWN

OFF Gli step della forma d'onda non sono collegati da pendenze (slope). L'onda sarà simile a quella rettangolare o sample & hold.

UP..... Le pendenze (slope) verranno usate per collegare soltanto gli step che incrementano in ampiezza. Ciò produce forme d'onda di tipo composito a dente di sega ascendente.

DOWN Le "slope" vengono usate per collegare soltanto gli step che decrescono in ampiezza. Ciò produce delle forme d'onda di tipo composito a dente di sega discendente.

UP&DOWN..... Le "slope" collegano tutti gli step. Il risultato è una forma d'onda triangolare composita.

Determina se gli step di una forma d'onda user verranno collegati oppure no da slope.

10 STEP/TOTAL..... [Manopola 2], [F2] → [Manopola 2]

Absolute

[Impostazioni]

STEP 1 ~ TOTAL STEP

TOTAL..... 2, 3, 4, 5, 6, 8, 12, 16

STEP seleziona quel valore nella forma d'onda user per cui l'ampiezza verrà specificata con il parametro STEP VALUE, sotto riportato.

TOTAL specifica il numero totale di step per un ciclo della forma d'onda user. Più step consentono forme d'onda più complesse.

Premete [F2] per spostare il cursore sul parametro TOTAL ed impostate il numero totale di step usando la [Manopola 2].

11 STEP VALUE[Manopola 3]
Absolute

[Regolazioni] 0 ~ 127

Impostate l'ampiezza dello step selezionato in quel momento nella forma d'onda user. Selezionate gli step mediante il parametro STEP sopra riportato, ed usate STEP VALUE per modificare il livello di ognuno per creare la forma d'onda.

12 TEMPLATE[Manopola 4]
Absolute

[Impostazioni]
ALL 0, ALL 64, ALL 127, SAW UP, SAW DOWN, EVEN STEPS, ODD STEPS

- ALL 0Imposta lo STEP VALUE di tutti gli step su 0.
- ALL 64Imposta lo STEP VALUE di tutti gli step su 64.
- ALL 127Imposta lo step VALUE di tutti gli step su 127.
- SAW UPProduce una forma d'onda composta a dente di sega ascendente.
- SAW DOWNProduce una forma d'onda composta a dente di sega discendente.
- EVEN STEPS....Gli STEP VALUE di tutti gli step pari vengono impostati su 127 mentre quelli dispari sono impostati su 0.
- ODD STEPSGli STEP VALUE di tutti gli step dispari vengono impostati su 127 mentre quelli pari sono impostati su 0.

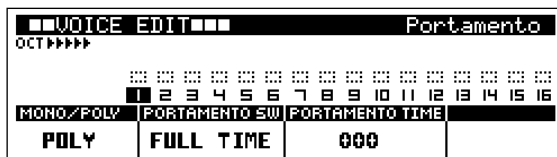
Fornisce una selezione di 7 "template" (maschere) differenti su cui può essere basata la forma d'onda user.

13 RANDOM [F4]

I parametri SLOPE e STEP VALUE per la forma d'onda user vengono selezionati in maniera casuale ogni volta che viene premuto il pulsante [F4].

[2] Pagina Portamento

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 2



- 1 [Manopola 1]
- 2 [Manopola 2]
- 3 [Manopola 3]

1 MONO/POLY[Manopola 1]
Absolute

[Regolazioni] MONO, POLY

Seleziona il modo MONO (solo una nota suonata per volta) o POLY (possono essere suonate più note per volta).

2 PORTAMENTO SW (Portamento Switch) [Manopola 2]
Absolute

[Impostazioni]
OFF, FINGERED, FULL TIME

- OFF Il Portamento è escluso.
- FINGERED Il Portamento viene applicato solo alle note suonate in legato (cioè la prima nota deve essere ancora tenuta premuta quando si suona la seconda).
- FULL TIME Il Portamento viene applicato a tutte le note.

Seleziona il tipo di portamento. Il Portamento è uno scivolamento uniforme fra note successive di pitch differente.

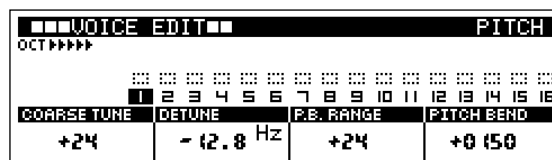
3 PORTAMENTO TIME [Manopola 3]
Absolute

[Regolazioni] 000 ~ 127

Determina la lunghezza dello scivolamento del portamento fra note successive. Più piccolo è il valore, più veloce è il portamento. Con una regolazione di 000 non vi è un effetto portamento che si noti.

[3] Pagina Pitch

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 3



- 1 [Manopola 1]
- 2 [Manopola 2]
- 3 [Manopola 3]
- 4 [Manopola 4]

1 COARSE TUNE [Manopola 1]
Absolute

[Regolazioni]
-24 ~ +24 (incrementi di semitoni)

Regola il pitch con incrementi di semitono.

2 DETUNE [Manopola 2]
Absolute

[Regolazioni] -12.8 ~ +12.7 (Hz)

Consente la regolazione di accordatura fine (detuning o lieve scordatura) con incrementi di 0.1 Hz.

3 P.B. RANGE (Pitch Bend Range) [Manopola 3]
Absolute

[Regolazioni] -24 ~ +24

Specifica la massima gamma di escursione del pitch bend in incrementi di semitoni (12 semitoni = 1 ottava).

4 PITCH BEND.....[Manopola 4]
Absolute

[Regolazioni] -8192 ~ +8191

Imposta l'entità del pitch bend.

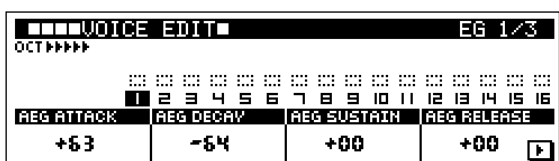
[4] Pagina EG

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 4

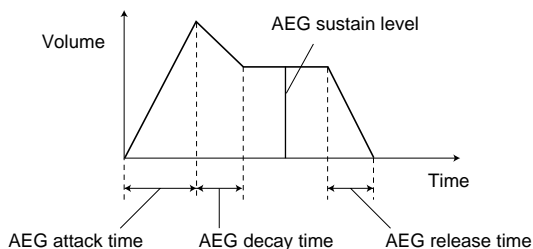
Sono disponibili 3 pagine — AEG, FEG e PEG — e ad esse è possibile accedere usando i pulsanti [F1] ed [F4].

Le pagine vengono descritte separatamente qui di seguito.

■ Pagina AEG



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4] [F4]



1 AEG ATTACK (Amplitude Envelope Generator Attack)..... [Manopola 1]

Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina la velocità di attacco dal tempo in cui una nota viene suonata fino a quando si raggiunge il massimo livello iniziale dell'involuppo. Più piccoli sono i valori più veloce è l'attacco.

2 AEG DECAY (Amplitude Envelope Generator Decay)..... [Manopola 2]

Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina con quanta velocità l'involuppo cade dal massimo livello di attacco al livello sustain. Più piccolo è il valore, più veloce è il decadimento.

3 AEG SUSTAIN (Amplitude Envelope Generator Sustain)..... [Manopola 3]

Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina il livello di sustain con cui l'involuppo continua mentre viene tenuta una nota, dopo l'attacco iniziale e il decadimento.

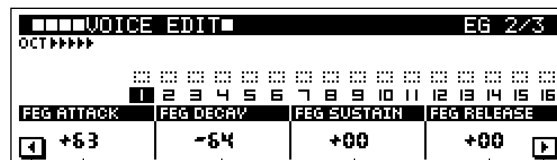
4 AEG RELEASE (Amplitude Envelope Generator Release)..... [Manopola 4]

Relative

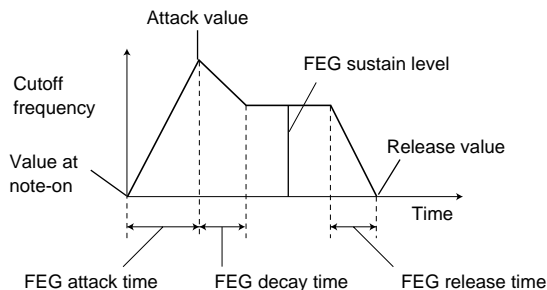
[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina con quanta velocità l'involuppo cade dal livello di sustain a zero, quando una nota viene rilasciata. Più basso è il valore e più veloce è il "release".

■ Pagina FEG



[F1] 1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4] [F4]



1 FEG ATTACK (Filter Envelope Generator Attack)..... [Manopola 1]

Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina la velocità della variazione del filtro dal momento in cui una nota viene suonata fino al raggiungimento del massimo livello iniziale dell'involuppo. Più piccolo è il valore, più rapido è l'attacco.

2 FEG DECAY (Filter Envelope Generator Decay)..... [Manopola 2]

Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina con quanta velocità l'involuppo del filtro scenda dal livello massimo d'attacco al livello sustain. Più piccolo è il valore, più veloce è il decadimento.

3 FEG SUSTAIN (Filter Envelope Generator Sustain)..... [Manopola 3]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

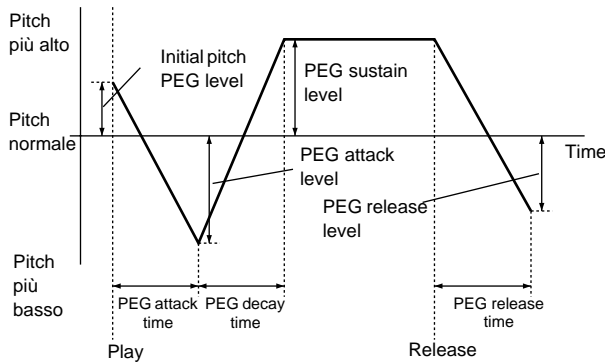
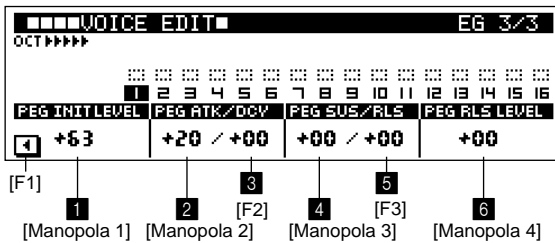
Determina il livello di sustain al quale l'involuppo del filtro continuerà mentre viene tenuta una nota, dopo l'attacco iniziale e il decadimento.

4 FEG RELEASE (Filter Envelope Generator Release).....[Manopola 4]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina con quanta rapidità l'involuppo del filtro cada dal livello di sustain a zero, dopo il rilascio di una nota. Più basso è il valore, più veloce è il "release".

■ Pagina PEG



1 PEG INIT LEVEL (Pitch Envelope Generator Initial Level) [Manopola 1]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Specifica il pitch iniziale della nota. Valori più bassi producono un pitch più basso.

2 PEG ATK (Pitch Envelope Generator Attack)[Manopola 2]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina la velocità di attacco dal pitch iniziale al pitch normale della voce. Più basso è il valore, più veloce è l'attacco.

3 PEG DCY (Pitch Envelope Generator Decay).....[F2] → [Manopola 2]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina con quanta velocità l'involuppo scenda dal pitch normale della voce al pitch di livello sustain. Più piccolo è il valore, più veloce è il decadimento. Premete [F2] per commutare su questo parametro.

4 PEG SUS (Pitch Envelope Generator Sustain)..... [Manopola 3]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Imposta il pitch del livello sustain che verrà mantenuto, mentre è tenuta premuta una nota.

5 PEG RLS (Pitch Envelope Generator Release)[F3] → [Manopola 3]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Determina con quanta velocità l'involuppo cada dal pitch del livello sustain al pitch del livello release (sotto) quando viene rilasciata una nota. Premete [F3] per commutare su questo parametro.

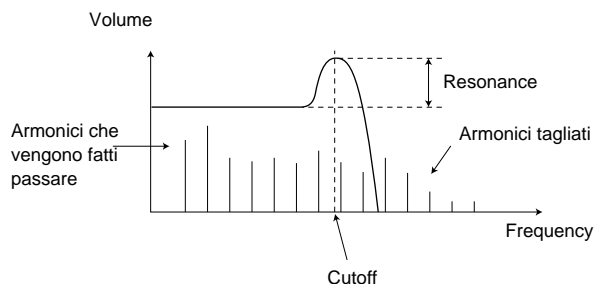
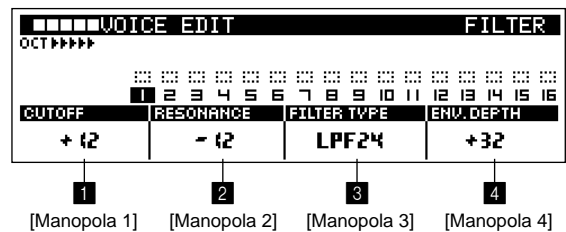
6 PEG RLS LEVEL (Pitch Envelope Generator Release Level)..... [Manopola 4]
Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Imposta il pitch finale raggiunto dopo che la nota viene rilasciata.

[5] Pagina Filter

[PATTERN] → [VOICE EDIT] × 5



1 CUTOFF (Filter Cutoff Frequency).....[Manopola 1]

Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Imposta la frequenza di taglio del filtro. Valori positivi spostano il cutoff verso frequenze più alte, mentre valori negativi lo spostano verso le frequenze più basse.

L'effetto della frequenza di cutoff varia secondo il tipo di filtro selezionato.

2 RESONANCE.....[Manopola 2]

Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Produce un picco risonante centrato nella frequenza di taglio del filtro.

Quando è selezionato il tipo di filtro BPF, regolazioni più alte di resonance producono una banda passante più stretta nella frequenza di taglio. Quando è selezionato il tipo di filtro BEF, regolazioni di resonance più alte producono un'eliminazione di banda più stretta nella frequenza di taglio.

NOTE

Aumentando la resonance (risonanza) in modo eccessivo si può causare la distorsione di alcune voci.

3 FILTER TYPE.....[Manopola 3]

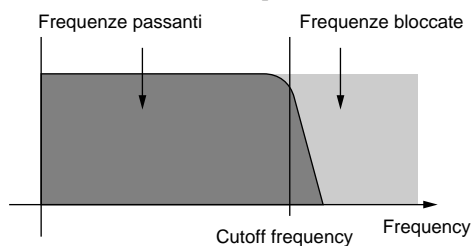
Absolute

[Regolazioni] BYPASS, LPF24, LPF18, LPF12, HPF, BPF, BEF

BYPASS Il filtro è OFF. Gli indicatori del tipo di filtro sul pannello saranno tutti quanti spenti.

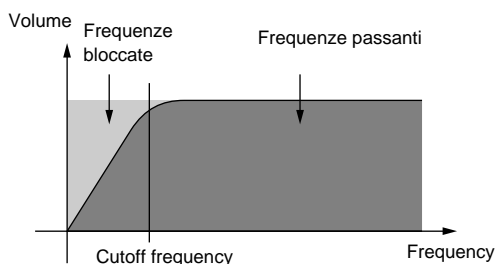
Imposta il tipo di filtro.

LPF24, LPF18, LPF12 Filtro passa-basso.



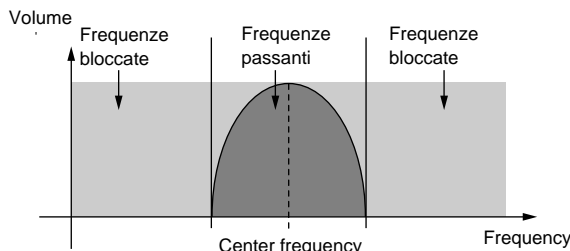
Le frequenze superiori a quella di taglio vengono eliminate. Sono previste tre "slope" di cutoff — 24 dB/oct, 18 dB/oct e 12 dB/oct — ciascuna con il proprio suono distinto.

HPF Filtro passa-alto



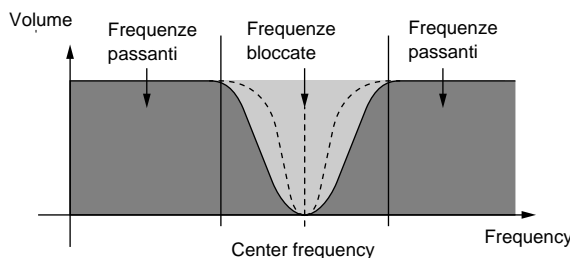
Le frequenze inferiori alla frequenza di taglio vengono tagliate.

BPF Filtro passa-banda



Le frequenze intorno alla frequenza centrale vengono lasciate passare mentre tutte le altre vengono bloccate.

BEF Band-elimination filter



Le frequenze intorno alla frequenza centrale vengono bloccate, mentre tutte le altre vengono lasciate passare.

NOTE

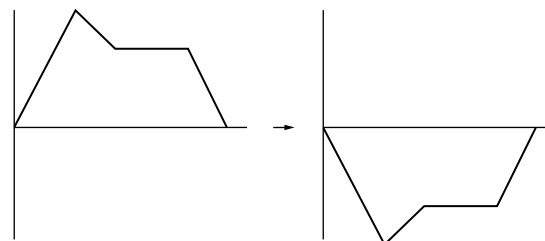
Alcune voci a 2 elementi usano un tipo di filtro differente per ogni elemento. Viene visualizzato per default il tipo di filtro dell'elemento 1. Se viene cambiato il tipo di filtro, vengono cambiati i tipi di filtro per entrambi gli elementi.

4 ENV. DEPTH (Envelope Depth)..... [Manopola 4]

Relative

[Regolazioni] -64 ~ +63

Imposta la profondità di involuppo del filtro impostato attraverso il display FEG (pagina 101). Regolazioni negative invertono l'involuppo del filtro.



9. Aggiunta di effetti

Questo modo viene usato per selezionare gli effetti per il playback del pattern e cambiare le regolazioni degli effetti come volete. Sono disponibili 4 pagine: Effect Type, Variation Parameters, Delay/Chorus Parameters e Reverb Parameters. I parametri Variation sono disponibili su 5 sub-pagine accessibili mediante i pulsanti [F1] ed [F4], i parametri Delay/Chorus sono disponibili su 4 sub-pagine accessibili attraverso i pulsanti [F1] ed [F4] ed i parametri Reverb sono disponibili su 3 sub-pagine, accessibili sempre attraverso i pulsanti [F1] ed [F4].

Premete il pulsante [EFFECT] dal modo PATTERN Play o Patch per passare al modo EFFECT.

Caratteristiche di Effect

- Ad ogni traccia possono essere applicati singolarmente 3 stadi di effetto incorporato di alte performance.
- Il suono dell'effetto viene emesso attraverso le prese jack OUTPUT.
- Le regolazioni dell'effetto editato vengono memorizzate assieme a ciascuno style.

Non è richiesta alcuna procedura di salvataggio extra. Le vostre regolazioni editate vengono salvate insieme con i dati dello style e sono richiamate automaticamente quando uno style viene selezionato.

La profondità dell'effetto applicata a ciascuna traccia è determinata dalle regolazioni di mandata effetto (effect send).

Tuttavia, se è attivata la protezione di memoria (MEMORY PROTECT = ON - pagina 257), le regolazioni dell'effetto non verranno salvate, bensì cancellate, quando è selezionato uno stile differente.

Procedura Effect Edit

1. Premete [EFFECT] mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch per accedere alla pagina Effect Type.
2. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 3] per apportare le regolazioni richieste.
3. Premete [EFFECT] per passare alla pagina Variation Parameter.
4. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
5. Premete [EFFECT] per passare alla pagina Delay/Chorus Parameter.
6. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
7. Premete [EFFECT] per passare alla pagina Reverb Parameter.
8. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
9. Usate [EXIT] per ritornare alle pagine Delay/Chorus Parameter, Variation Parameter ed Effect Type ed infine per ritornare al modo PATTERN Play (o Patch).

NOTE

Quando dovete effettuare dei cambiamenti di valore significativi, ruotate la manopola tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per poter modificare i valori con incrementi di 10 anziché di 1.

Parametri del display

[1] Pagina Effect Type

[PATTERN] → [EFFECT]

| EFFECT | | EFFECT TYPE | |
|--------|----------|-------------|--|
| 058 | 48 | 03 | |
| TYPE | TYPE | TYPE | |
| DIST | DELAY LR | ROOM | |

1
2
3
 [Manopola 1] [Manopola 2] [Manopola 3]

- 1 VARIATION TYPE** [Manopola 1]
 [Regolazioni] 0 ~ 100
 Fate riferimento all'elenco dei tipi di effetto, pagina 313.
 Seleziona il tipo di effetto variation.
- 2 DELAY TYPE**..... [Manopola 2]
 [Regolazioni] 0 ~ 25
 Fate riferimento all'elenco dei tipi di effetto, pagina 313.
 Seleziona il tipo di effetto Delay.
- 3 REVERB TYPE** [Manopola 3]
 [Regolazioni] 01 ~ 12
 Fate riferimento all'elenco dei tipi di effetto, pagina 313.
 Seleziona il tipo di effetto reverb.

[2] Pagina Variation Parameter

[PATTERN] → [EFFECT] × 2

| ■■■■EFFECT■■■ | | | |
|------------------------|--------------|----------------|--------------|
| VARIATION PARAMETER | | | |
| EFFECT TYPE DIS | | | |
| 1 DRIVE | 2 LFF | 3 OUTPUT LEVEL | 4 EDGE |
| 30 | 9.0kHz | 70 | 120 |
| 1 | 2 | 3 | 4 [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| ■■■■EFFECT■■■ | | | |
|------------------------|---------------------|--------------|--------------|
| VARIATION PARAMETER | | | |
| EFFECT TYPE DIS | | | |
| SEND VAR. TO DELAY | SEND VAR. TO REVERB | RETURN LEVEL | PAN |
| 000 | 000 | 054 | CENTER |
| 4 [F1] | 5 | 6 | 7 |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

1 ~ 4 PARAMETRI EFFECT
 [Manopola 1] ~ [Manopola 4]

Consentono la regolazione di parametri dettagliati per ciascun effetto. I parametri disponibili sono diversi per ciascun effetto. Per le informazioni sui singoli parametri, fate riferimento all'”Appendice” a pagina 315.

5 SEND VAR. TO DELAY [Manopola 1]
 [Regolazioni] 000 ~ 127

Regola il livello di segnale inviato dallo stadio dell'effetto VARIATION a quello dell'effetto DELAY/CHORUS.

6 SEND VAR. TO REV [Manopola 2]
 [Regolazioni] 000 ~ 127

Regola il livello di segnale inviato dallo stadio dell'effetto VARIATION a quello dell'effetto REVERB.

7 RETURN LEVEL [Manopola 3]
 [Regolazioni] 000 ~ 127

Regola il livello di segnale inviato dallo stadio dell'effetto VARIATION (l'effetto o il suono “wet”) inviato alle uscite stereo dell'RS7000.

8 PAN (Variation Pan) [Manopola 4]
 [Regolazioni] L63 ~ CENTER ~ R63

Regola la posizione stereo pan del segnale emesso dallo stadio dell'effetto VARIATION.

[3] Pagina Delay/Chorus

[PATTERN] → [EFFECT] × 3

| ■■■■EFFECT■■■ | | | |
|----------------------------|--------------|-----------------|--------------|
| DELAY PARAMETER | | | |
| EFFECT TYPE TMP-DLY | | | |
| 1 DELAY TIME | 2 LAG | 3 L/R DIFFUSION | 4 |
| 8TH | +48ms | +63ms | |
| 1 | 2 | 3 | 4 [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| ■■■■EFFECT■■■ | | | |
|----------------------------|--------------|--------------|---|
| DELAY PARAMETER | | | |
| EFFECT TYPE TMP-DLY | | | |
| SEND DELAY TO REVERB | RETURN LEVEL | PAN | |
| 000 | 127 | CENTER | |
| 4 [F1] | 5 | 6 | 7 |
| [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] | |

1 ~ 4 PARAMETRI EFFECT
 [Manopola 1] ~ [Manopola 4]

Consentono la regolazione di parametri dettagliati per ciascun effetto. I parametri disponibili sono diversi per ciascun effetto. Per le informazioni sui singoli parametri, fate riferimento all'”Appendice” a pagina 315.

5 SEND DELAY TO REVERB [Manopola 2]
 [Regolazioni] 000 ~ 127

Regola il livello del segnale inviato dallo stadio dell'effetto DELAY/CHORUS a quello dell'effetto REVERB.

6 RETURN LEVEL [Manopola 3]
 [Regolazioni] 000 ~ 127

Regola il livello di segnale inviato dallo stadio dell'effetto DELAY/CHORUS (l'effetto o suono “wet”) inviato alle uscite stereo dell'RS7000.

7 PAN (Delay Pan) [Manopola 4]
 [Regolazioni] L63 ~ CENTER ~ R63

Regola la posizione stereo pan del segnale emesso dallo stadio dell'effetto DELAY/CHORUS.

[4] Pagina Reverb

[PATTERN] → [EFFECT] × 4

| REVERB PARAMETER | | | |
|------------------|-----------------|----------------|-----------|
| EFFECT TYPE ROOM | | | |
| 1 REVERB TIME | 2 INITIAL DELAY | 3 REVERB DELAY | 4 ER./REV |
| 04.0s | 048.9ms | 063.4ms | E<R63 |

1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4] [F4]

| REVERB PARAMETER | | | |
|------------------|-----------------------|--------------|--------|
| EFFECT TYPE ROOM | | | |
| 5 FEEDBACK LEVEL | 10 FEEDBACK HIGH DAMP | RETURN LEVEL | PAN |
| +00 | 0.8 | 054 | CENTER |

[F1] 1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 5 [Manopola 3] 6 [Manopola 4]

1 ~ 4 PARAMETRI EFFECT

..... [Manopola 1] ~ [Manopola 4]

Consentono la regolazione di parametri dettagliati per ciascun effetto. I parametri disponibili sono diversi per ciascun effetto. Per le informazioni sui singoli parametri, fate riferimento all'”Appendice” a pagina 315.

5 RETURN LEVEL.....[Manopola 3]

[Regolazioni] 000 ~ 127

Regola il livello di segnale inviato dallo stadio dell'effetto REVERB (l'effetto o suono “wet”) inviato alle uscite stereo dell'RS7000.

6 PAN (Reverb Pan).....[Manopola 4]

[Regolazioni] L63 ~ CENTER ~ R63

Regola la posizione stereo pan del segnale emesso dallo stadio dell'effetto REVERB.

10. Regolazione delle manopole assegnabili e arpeggio (Setup)

Questo sub-modo è usato per impostare gli arpeggi, le manopole assegnabili ed altre funzioni dell'RS7000.

Sono disponibili 4 pagine: Arpeggio Setting, A/D Setup, Knob Assign, e MIDI Out Channel. I parametri A/D Setup sono disponibili su 3 sub-pagine accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4].

Premete il pulsante [SETUP] dal modo PATTERN Play o Patch per passare al modo SETUP.

Caratteristiche di Setup

- **Le regolazioni di setup vengono memorizzate assieme a ciascuno style.**

Non è richiesta una procedura di salvataggio extra. Le vostre regolazioni di setup editate vengono salvate assieme ai dati dello style e vengono richiamate automaticamente quando si seleziona uno style.

Tuttavia, se è attivata la protezione di memoria (MEMORY PROTECT = ON – pagina 257), tali regolazioni non verranno salvate, bensì cancellate, quando si seleziona uno stile differente.

Caratteristiche di Arpeggio

- **La performance dell'arpeggio può essere registrata sulle frasi utilizzando la registrazione in tempo reale.**

- **Alla performance dell'arpeggio è possibile applicare i play effect.**

Ciò rende possibile la creazione di un illimitato numero di pattern di arpeggio.

- **Le regolazioni dell'arpeggio si applicano a tutte le tracce.**

- **Le regolazioni dell'arpeggio sono memorizzate assieme a ciascuno style.**

Non è richiesta alcuna procedura di salvataggio extra. Le vostre regolazioni relative all'arpeggio vengono salvate assieme ai dati dello style e richiamate automaticamente quando viene selezionato uno style.

Tuttavia, se è attivata la protezione della memoria (MEMORY PROTECT = ON – pagina 257), le regolazioni dell'arpeggio non verranno salvate, ma cancellate, quando viene selezionato uno stile differente.

Procedura di Setup

1. Premete [SETUP] mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch per accedere alla pagina Arpeggio Setting.
2. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
3. Premete [SETUP] per passare alla pagina A/D Setup.
4. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per effettuare le regolazioni richieste.
5. Premete [SETUP] per passare alla pagina Knob Assign.
6. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
7. Premete [SETUP] per passare alla pagina Out Channel.

8. Premete un tasto sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT] per selezionare la traccia per la quale volete applicare le regolazioni MIDI output channel (relative al canale di uscita MIDI).
9. Usate la [Manopola 3] ~ [Manopola 4] per effettuare le regolazioni richieste.
10. Usate il pulsante [EXIT] per ritornare alle pagine Knob Assign, A/D Setup e Arpeggio Setting ed infine al modo PATTERN Play (o Patch).

NOTE

Se avete bisogno di cambiare il valore in maniera significativa, ruotate una manopola tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per modificare i valori con incrementi di 10, anziché di 1.

Procedura di Performance dell'Arpeggio

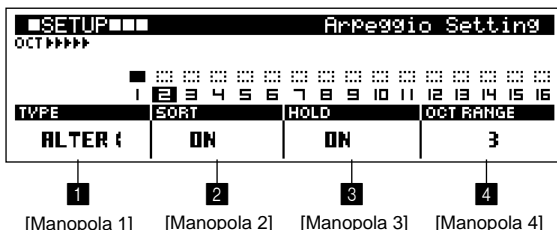
1. Nel modo PATTERN Play o Patch, premete il pulsante [ARPEGGIO ON] in modo che si accenda il suo indicatore. Si accende anche l'indicatore del pulsante [KEYBOARD].
2. Il playback dell'Arpeggio inizia quando tenete premuta una o più note sulla tastiera.
3. Se il parametro HOLD nella pagina Arpeggio Setting è impostato su OFF, l'arpeggio si arresta non appena togliete le dita dai tasti.
Quando il parametro HOLD è ON, il playback dell'arpeggio può essere bloccato premendo il pulsante [ARPEGGIO ON], in modo che si spenga il suo indicatore.

Parametri del display

[1] Pagina Arpeggio Setting

[PATTERN] → [SETUP]

Gli arpeggi automatici creati con l'RS7000 sono un elemento indispensabile della musica moderna techno e dance.



NOTE

Se iniziate la registrazione in tempo reale con un arpeggio in corso, la registrazione avrà inizio senza un conteggio introduttivo (count-in).
Le impostazioni dell'arpeggio si applicano a tutte le tracce.

1 TYPE.....[Manopola 1]

[Impostazioni]
OFF, UP, DOWN, ALTER1, ALTER2,
RANDOM

OFF..... Il playback dell'arpeggio è escluso.

UP..... Quando il parametro SORT è ON, le note vengono suonate nella sequenza dalla più bassa alla più alta. Se SORT è OFF, le note vengono suonate in sequenza dal primo tasto premuto all'ultimo.

DOWN Quando il parametro SORT è ON, le note vengono suonate in sequenza dalla più alta alla più bassa. Se SORT è OFF, le note vengono suonate in sequenza dall'ultimo tasto suonato al primo.

ALTER1..... Alterna gli arpeggi di tipo UP e DOWN. La nota "turnaround" (o nota di volta) viene suonata una sola volta.

ALTER2..... Alterna gli arpeggi di tipo UP e DOWN. La nota "turnaround" viene suonata due volte.

RANDOM..... Le note sono suonate in ordine casuale.

Seleziona il tipo di arpeggio.

2 SORT.....[Manopola 2]

[Impostazioni] OFF, ON

Determina se le note dell'arpeggio vengono ordinate per pitch oppure no.

Se l'opzione è ON, le note dell'arpeggio vengono ordinate ed eseguite dalla più bassa alla più alta o dalla più alta alla più bassa. Questo è il modo normale per suonare gli arpeggi.

Se l'opzione è OFF, le note dell'arpeggio non vengono ordinate per pitch, ma le note vengono suonate in sequenza dal primo tasto premuto all'ultimo o viceversa, producendo arpeggi differenti in base al modo con cui viene formato l'accordo.

3 HOLD.....[Manopola 3]

[Impostazioni] OFF, ON

Determina se il playback dell'arpeggio continua oppure no dopo che le note sono state rilasciate.

4 OCT RANGE.....[Manopola 4]

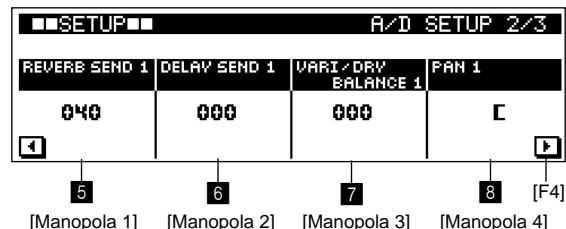
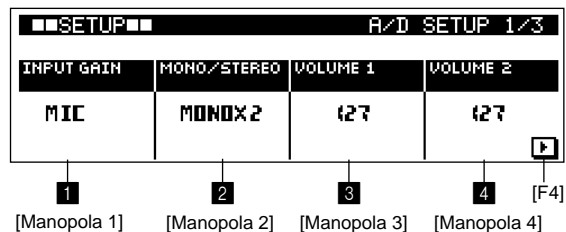
[Impostazioni] 1 ~ 4

Specifica la massima gamma dell'arpeggio, espressa in ottave.

[2] Pagina A/D Setup

[PATTERN] → [SETUP] × 2

Le prese jack INPUT L ed R dell'RS7000 permettono l'immissione e il mixaggio di un segnale audio esterno con il suono del generatore interno. Il segnale audio esterno può essere elaborato anche mediante gli stadi degli effetti REVERB, DELAY e VARIATION dell'RS7000.



NOTE

Quando il parametro MONO/STEREO è impostato su MONO x 2, per passare da una pagina all'altra è possibile usare i pulsanti [F1] ed [F4] per accedere quindi ai parametri singoli REVERB SEND 1/2, DELAY SEND 1/2, VARIATION SEND 1/2 e PAN 1/2 per ciascun canale.
Le regolazioni A/D per il jack INPUT L sono possibili nella pagina 2/3 A/D Setup e quelle per il jack INPUT R nella pagina 3/3 di A/D Setup.

1 INPUT GAIN[Manopola 1]
[Impostazioni] MIC, LINE

Fa corrispondere il guadagno di ingresso delle prese jack INPUT L ed R con il tipo di sorgente usata. L'impostazione MIC produce un guadagno di ingresso sufficientemente alto per un ingresso microfonico diretto, mentre l'impostazione LINE abbassa il guadagno per una corrispondenza ottimale con le sorgenti di linea.
Questa impostazione di INPUT GAIN si applica anche alla procedura di campionamento (SAMPLING) (pagina 229).

2 MONO/STEREO.....[Manopola 2]
[Impostazioni] MONO x 2, STEREO

Determina se i segnali immessi attraverso i jack INPUT L ed R verranno gestiti come segnali mono separati (MONO x 2) o come una coppia stereo (STEREO).

3 VOLUME 1[Manopola 3]
[Impostazioni] 0 ~ 127

Regola il volume del segnale di ingresso.
Quando viene ricevuto un segnale mono, questo parametro regola il volume del segnale INPUT L e quando viene ricevuto un segnale stereo regola il volume degli ingressi L ed R.

4 VOLUME 2.....[Manopola 4]
[Regolazioni] 0 ~ 127

Regola il volume del segnale di ingresso.
Quando viene elaborato un segnale mono, questo parametro regola il volume del segnale INPUT R.
Questo parametro non può essere impostato se MONO/STEREO è su STEREO.

5 REVERB SEND 1/2.....[Manopola 1]
[Regolazioni] 0 ~ 127

Regola il livello del segnale inviato allo stadio dell'effetto REVERB.

6 DELAY SEND 1/2.....[Manopola 2]
[Regolazioni] 0 ~ 127

Regola il livello del segnale inviato allo stadio dell'effetto DELAY/CHORUS.

7 VARIATION SEND 1/2..... [Manopola 3]
[Regolazioni] 0 ~ 127

Regola il livello del segnale inviato allo stadio dell'effetto VARIATION.
"0" produce solo il segnale dry (senza effetto) e "127" produce soltanto il suono a cui è stata applicata la "variation".

8 PAN 1/2..... [Manopola 4]
[Regolazioni] L63 ~ CENTER ~ R53

Regola la posizione stereo pan del segnale A/D input.

[3] Pagina Knob Assign

[PATTERN] → [SETUP] x 3

Questa manopola consente di assegnare vari parametri e tracce alle manopole del pannello.
Le 4 manopole LFO DEPTH ed EG possono essere impostate indipendentemente per AMO, FILTER e PITCH. Possono essere fatte assegnazioni per un massimo di 31 manopole.

| Knob Select | Parameter (MIDI Out) | Track |
|----------------|----------------------|-------|
| 01 BeatStretch | BeatStretch (-----) | AUTO |
| 02 ClockShift | ClockShift (-----) | AUTO |
| 03 Swing | Swing (-----) | AUTO |
| 04 GateTime | GateTime (-----) | AUTO |
| 05 MidiDelay | DlyLevel (-----) | AUTO |

1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 4]

1 KNOB SELECT..... [Manopola 1]
[Regolazioni] 1 ~ 31

Specifica la manopola alla quale il parametro o le tracce verranno assegnate.

2 PARAMETER (MIDI OUT)..... [Manopola 2]

Specifica il parametro da assegnare alla manopola selezionata mediante KNOB SELECT, sopra riportato.
Possono essere assegnate ai numeri di controllo 001 ~ 119 (tranne 32), pitch bend, BPM nonché play effect e i parametri MIDI delay.

3 TRACK..... [Manopola 4]
[Regolazioni] AUTO, 01 ~ 16

Specifica la traccia da controllare mediante la manopola selezionata con KNOB SELECT.
Se è impostato su AUTO, la traccia selezionata verrà assegnata in automatico alla manopola.
Se è impostato su 01 ~ 16, la traccia specificata viene assegnata alla manopola qualunque sia la traccia selezionata in quel momento.

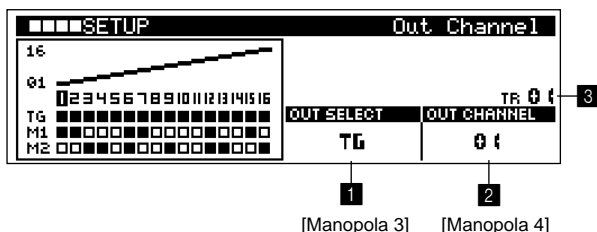
NOTE

Quando durante il playback di un pattern viene azionata una manopola, si arresta il playback dei dati dello style corrispondente al parametro assegnato a quella manopola. Ad esempio, se alla manopola è stata assegnata una mandata dell'effetto riverbero e questa viene azionata durante il playback del pattern, i dati dello style relativi al reverb send (cioè alla mandata dell'effetto riverbero) smetteranno di essere eseguiti. Il playback riprenderà normalmente al termine del playback, dopo che il numero di style è cambiato o quando viene cambiata la sezione.

[4] Pagina Out Channel

[PATTERN] → [SETUP] × 4

I parametri di questa pagina assegnano il canale di trasmissione MIDI per ciascuna traccia e la destinazione dell'uscita: il generatore di suono e i connettori MIDI A e B.



- 1 OUT SELECT**[Manopola 3]
 [Impostazioni] TG, MIDI A, MIDI B
TG..... L'uscita viene inviata al generatore di suono dell'RS7000.
MIDI A..... L'uscita viene inviata al connettore MIDI OUT A.
MIDI B..... L'uscita viene inviata al connettore MIDI OUT B.

Determina l'uscita MIDI per la quale deve essere assegnato un numero di canale.

- 2 OUT CHANNEL**[Manopola 4]
 [Impostazioni] OFF, 01 ~ 16
OFF..... Non vengono trasmessi i dati MIDI.
01 ~ 16..... I dati MIDI vengono trasmessi sul canale specificato.

Specifica il canale di trasmissione MIDI.

3 TR (Track)

[Impostazioni] 01 ~ 16

Seleziona la traccia per cui deve essere assegnato un canale di trasmissione.

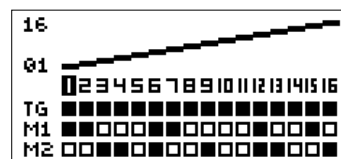
Per selezionare una traccia, premete il tasto appropriato sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].

NOTE

Il display grafico sulla parte sinistra dell'LCD mostra le assegnazioni di canale MIDI per TG (il generatore di suono interno), MA (MIDI A) e MB (MIDI B).

L'area superiore di questo display indica le assegnazioni del canale di trasmissione MIDI per ciascuna traccia.

I box nell'area più bassa del display indicano se l'assegnazione del canale MIDI per la destinazione corrispondente è OFF oppure no. Una casella vuota (o box) indica OFF, mentre una piena indica che è assegnato il canale di trasmissione da 01 a 16.



11. Master EQ ed effetti

Il sub-modo MASTER dà accesso ai parametri master EQ che regolano il suono nello stadio di uscita finale e i parametri degli effetti master.

I parametri Master EQ sono disponibili su 3 sub-pagine accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4], i parametri Master Effect sono disponibili su 5 sub-pagine accessibili con gli stessi pulsanti sopra indicati.

Premete il pulsante [MASTER] dal modo PATTERN Play o Patch per passare al modo MASTER.

Le impostazioni di MASTER si applicano a tutti gli style e song.

Procedura di Setup per Master

1. Premete [MASTER] mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch per accedere alla pagina del display Master EQ.
2. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per effettuare le regolazioni richieste.
3. Premete [MASTER] per passare alla pagina Master Effect.
4. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per apportare le regolazioni richieste.
5. Usate il pulsante [EXIT] per retrocedere alla pagina Master EQ ed infine per ritornare al modo PATTERN Play (o Patch).

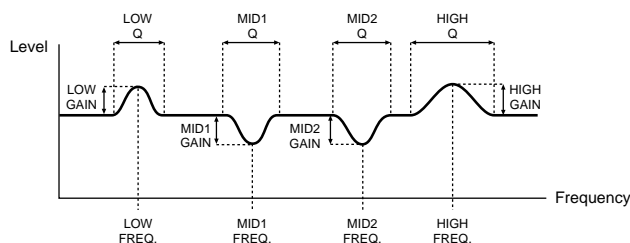
NOTE

Quando dovete cambiare sensibilmente un valore, ruotate la manopola assieme al pulsante [SHIFT] per modificare il valore con incrementi di 10, anziché di 1.

Master EQ

Il Master EQ è un equalizzatore a 4 bande che può essere usato per regolare il suono dello stadio di uscita finale dell'RS7000.

Il Master EQ vi consente di ottenere il tipo di controllo della risposta mostrato nel grafico sotto indicato, con 3 pagine di parametri: GAIN, FREQUENCY e Q.



Master Effect

Gli effetti Master forniscono varie opzioni di elaborazione del suono, in modo molto sofisticato, nello stadio di uscita finale dell'RS7000.

NOTE

- I Master EQ e i Master Effect non si applicano alle uscite assegnabili.
- I Master EQ e i Master Effect si applicano a tutti i segnali emessi attraverso le uscite stereo e sono ideali per l'elaborazione finale del suono, cioè per la preparazione dei "master".

Parametri del display

[1] Pagina Master EQ

[PATTERN] → [MASTER]

| MASTER EQ 1/3 | | | |
|---------------|-----------|-----------|-----------|
| LOW GAIN | MID1 GAIN | MID2 GAIN | HIGH GAIN |
| +00dB | +12dB | -08dB | +12dB |

1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4] [F4]

1 LOW GAIN..... [Manopola 1]
[Impostazioni] -24 dB ~ +24 dB

Imposta l'entità del guadagno a bassa frequenza (boost o cut) (enfasi o taglio).

2 MID1 GAIN..... [Manopola 2]
[Impostazioni] -12 dB ~ +12 dB

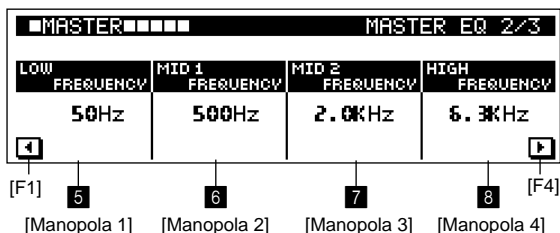
Imposta l'entità del guadagno a medio-bassa frequenza (boost o cut) (enfasi o taglio).

3 MID 2 GAIN.....[Manopola 3]
[Impostazioni] -12 dB ~ +12 dB

Imposta l'entità del guadagno a medio-alta frequenza (boost o cut) (enfasi o taglio).

4 HIGH GAIN.....[Manopola 4]
[Impostazioni] -12 dB ~ +12 dB

Imposta l'entità del guadagno ad alta frequenza (boost o cut) (enfasi o taglio).



5 LOW FREQUENCY.....[Manopola 1]
[Regolazioni] 63 Hz ~ 2.0 kHz

Imposta la frequenza della banda EQ low (bassa frequenza).

6 MID 1 FREQUENCY.....[Manopola 2]
[Regolazioni] 100 Hz ~ 10.0 kHz

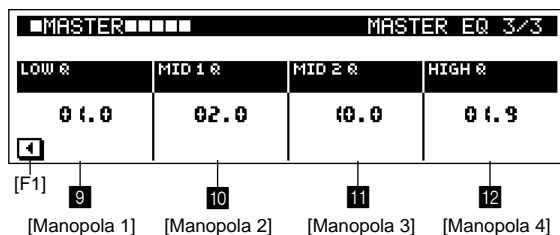
Imposta la frequenza della banda EQ low-mid (bassa-media).

7 MID 2 FREQUENCY.....[Manopola 3]
[Regolazioni] 100 Hz ~ 10.0 kHz

Imposta la frequenza della banda EQ high-mid (alta-media).

8 HIGH FREQUENCY.....[Manopola 4]
[Regolazioni] 500 Hz ~ 16.0 kHz

Imposta la frequenza della banda EQ high (alta).



9 LOW Q.....[Manopola 1]
[Impostazioni] 0.01 ~ 12.0

Imposta la Q (larghezza della banda) della banda di equalizzazione della bassa frequenza. Valori più bassi producono una larghezza più ampia della banda — cioè verrà enfatizzata o tagliata una gamma di frequenze più larga.

10 MID 1 Q.....[Manopola 2]
[Impostazioni] 0.01 ~ 12.0

Imposta la Q (larghezza della banda) della banda di equalizzazione della bassa-media frequenza. Valori più bassi producono una larghezza più ampia della banda — cioè verrà enfatizzata o tagliata una gamma di frequenze più larga.

11 MID 2 Q.....[Manopola 3]
[Impostazioni] 0.01 ~ 12.0

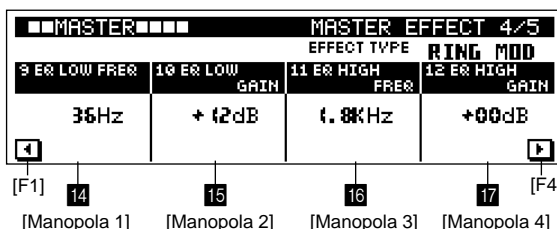
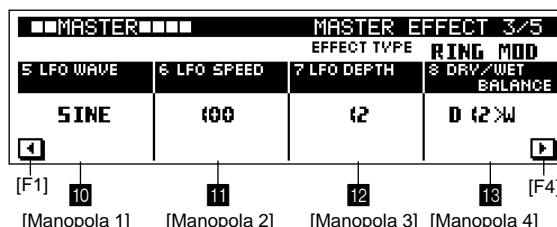
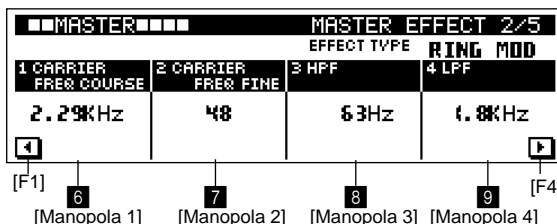
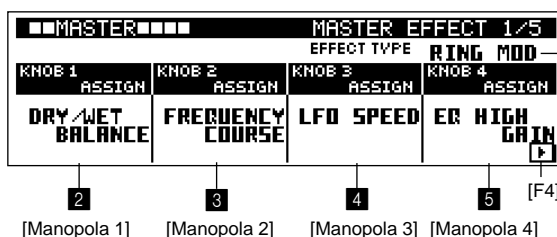
Imposta la Q (larghezza della banda) della banda di equalizzazione della alta-media frequenza. Valori più bassi producono una larghezza più ampia della banda — cioè verrà enfatizzata o tagliata una gamma di frequenze più larga.

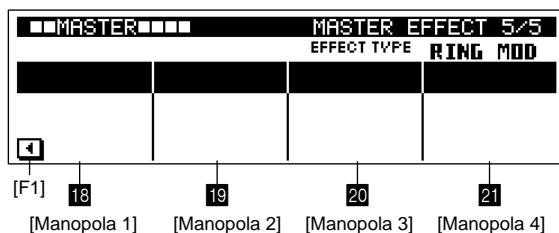
12 HIGH Q.....[Manopola 4]
[Impostazioni] 0.01 ~ 12.0

Imposta la Q (larghezza della banda) della banda di equalizzazione dell'alta frequenza. Valori più bassi producono una larghezza più ampia della banda — cioè verrà enfatizzata o tagliata una gamma di frequenze più larga.

[2] Pagina Master Effect

[PATTERN] → [MASTER] × 2





1 EFFECT TYPE. Manopola di selezione MASTER EFFECT

[Impostazioni] ISOLATION, D-FILTER, CTRL DELAY, MULTI COMP, RING MOD, V-DIST, LO-FI, SLICE

Seleziona il tipo master effect dagli 8 previsti.

2 KNOB 1 ASSIGN[Manopola 1]

[Impostazioni]

Effect parameter 1 ~ 16 (Fate riferimento all'”Elenco dei parametri degli effetti” a pagina 315).

Specifica il parametro da controllare mediante la [MANOPOLA DI CONTROLLO 1].

I parametri assegnabili dipendono dal tipo di effetto selezionato.

Il parametro dell'effetto da controllare mediante la manopola può essere assegnato indipendentemente per ciascun tipo di effetto.

3 KNOB 2 ASSIGN[Manopola 2]

[Impostazioni]

Effect parameter 1 ~ 16 (Fate riferimento all'”Elenco dei parametri degli effetti” a pagina 315).

Specifica il parametro da controllare mediante la [MANOPOLA DI CONTROLLO 2].

I parametri assegnabili dipendono dal tipo di effetto selezionato.

Il parametro dell'effetto da controllare mediante la manopola può essere assegnato indipendentemente per ciascun tipo di effetto.

4 KNOB 3 ASSIGN[Manopola 3]

[Impostazioni]

Effect parameter 1 ~ 16 (Fate riferimento all'”Elenco dei parametri degli effetti” a pagina 315).

Specifica il parametro da controllare mediante la [MANOPOLA DI CONTROLLO 3].

I parametri assegnabili dipendono dal tipo di effetto selezionato.

Il parametro dell'effetto da controllare mediante la manopola può essere assegnato indipendentemente per ciascun tipo di effetto.

5 KNOB 4 ASSIGN [Manopola 4]

[Impostazioni]

Effect parameter 1 ~ 16 (Fate riferimento all'”Elenco dei parametri degli effetti” a pagina 315).

Specifica il parametro da controllare mediante la [MANOPOLA DI CONTROLLO 4].

I parametri assegnabili dipendono dal tipo di effetto selezionato.

Il parametro dell'effetto da controllare mediante la manopola può essere assegnato indipendentemente per ciascun tipo di effetto.

6 ~ 21 EFFECT PARAMETERS 1 ~ 16

.....[Manopola 1] ~ [Manopola 4]

Queste regolazioni controllano i corrispondenti parametri dell'effetto, determinando il suono dell'effetto stesso.

Il numero ed il tipo dei parametri disponibili dipende dal tipo di effetto selezionato.

Fate riferimento alla pagina 315 dell'”Appendice” per le informazioni sui parametri relativi a ciascun tipo di effetto.

12. Salvataggio su Memory Card o su disco

Il sub-modo **SAVE** vi permette di salvare e caricare i dati su o da memory card standard — disponibile in molti negozi di elettronica e di computer — o su dischi SCSI.

Sono previste 5 pagine di display: **Save, Export, Rename, Delete e Format.**

Premete **SAVE** dal modo **PATTERN Play** o **Patch** per passare al sub-modo **SAVE**. Tuttavia, quest'ultimo non è selezionabile durante il playback o la registrazione di un pattern.

Gestione della Memory Card (SmartMedia™*)

Accertatevi di trattare con cura le Memory Card. Seguite le importanti precauzioni qui riportate.

● Tipi di Memory Card compatibili

Possono essere usate le Memory Card 3.3V (3V). I tipi 5V non sono compatibili con questo strumento.

È stata inclusa con il vostro strumento una Memory Card vuota (vergine) da 8MB.

* SmartMedia è un marchio di commercio della Toshiba Corporation.

● Capacità di memoria

Vi sono cinque tipi di Memory Card: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Può essere usata una Memory Card con la capacità di memoria che supera 32MB purché sia conforme agli standard Forum SSFDC (Solid State Memory Card: un altro nome di SmartMedia).

● Inserimento/rimozione delle Memory Card

Per inserire una Memory Card:

Tenete la Memory Card in modo che la sezione del connettore (dorata) della Memory Card sia rivolta verso il basso e in avanti, verso lo slot Memory Card. Inserite con precauzione la Memory Card nello slot, spingendola lentamente fino a fine corsa, fino a quando viene posizionata.

* Non inserite la Memory Card nella direzione sbagliata.

* Non inserite nient'altro nello slot che una Memory Card.

Per togliere una Memory Card:

Prima di togliere la Memory Card, accertatevi di confermare che essa non sia in uso (vedere la nota seguente) oppure che ad essa non stia avendo accesso lo strumento per salvataggio o caricamento dati. Quindi estraete lentamente la Memory Card con la mano.

NOTE

* “Durante l'accesso” comprende le operazioni save, load, format, delete e creazione di una directory, nonché le operazioni di trasferimento file usando un card file (archiviatore della scheda o della card). Inoltre, accertatevi che lo strumento abbia accesso automaticamente alla Memory Card per controllare il tipo di “mezzo” quando viene inserito con lo strumento acceso.

! ATTENZIONE

Non tentate mai di togliere la Memory Card o di spegnere lo strumento durante l'accesso. In tal modo potreste danneggiare i dati sullo strumento/sulla Memory Card e probabilmente la Memory Card stessa.

Formattazione delle Memory Card

Prima di usare una Memory Card con il vostro strumento dovete prima formattarla. Una volta che è formattata, tutti i dati presenti su di essa vengono cancellati. Accertatevi di controllare se i dati vi occorrono oppure no.

! ATTENZIONE

La scheda di memoria fornita contiene dei dati di style quando viene spedita. Usate una Memory Card separata oppure salvate i dati dello style trasferendolo su un disco SCSI esterno, se intendete conservare questo tipo di dati.

NOTE

* Le Memory Card formattate con lo strumento possono diventare inutilizzabili con altri strumenti.

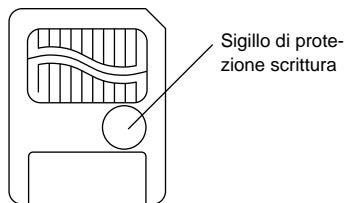
● Informazioni riguardanti le Memory Card

Per trattare le Memory Card con cura:

- Vi sono volte in cui l'elettricità statica influenza le Memory Card. Prima di toccare le Memory Card, toccate le parti metalliche come una maniglia di una porta o un telaietto di alluminio per ridurre la possibilità di elettricità statica.
- Accertatevi di togliere la Memory Card dal suo slot quando non intendete usarla per un lungo periodo.
- Non esponete la Memory Card alla luce diretta del sole, a temperature estremamente alte o basse, ad eccessiva umidità, oppure alla presenza di polvere e liquidi.
- Non esponete la Memory Card alla luce diretta del sole, a temperature estremamente alte o basse, ad eccessiva umidità, oppure alla presenza di polvere e liquidi.
- Non collocate oggetti pesanti su una Memory Card, né flettetela o applicate pressione su di essa, in qualsiasi modo.
- Non toccate la parte metallica (dorata) della Memory Card, né appoggiate alcuna piastra metallica sulla parte metallica.
- Non esponete la Memory Card a campi magnetici, come quelli prodotti dalla televisione, dagli altoparlanti, dai motori ecc. poiché i campi magnetici possono parzialmente o completamente cancellare i dati dalla Memory Card, rendendola illeggibile.
- Sulla Memory Card incollate solo le etichette previste. Accertatevi anche che le etichette siano attaccate nel punto giusto.

Per proteggere i vostri dati (protezione da scrittura):

Per evitare cancellazione accidentale di dati importanti, incollate il bollino di protezione scrittura (fornito nella confezione della Memory Card) sull'area designata (con un circolo). Per contro, per salvare i dati sulla Memory Card, accertatevi di togliere tale sigillo di protezione da scrittura dalla scheda. Non riusate il sigillo se è usurato.

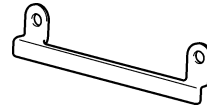


Backup dei dati

Per avere la massima sicurezza dei dati, la Yamaha raccomanda di fare due copie dei dati importanti, su Memory Card separate. Ciò vi dà una copia di riserva se una delle Memory Card va danneggiata o smarrita.

Installazione della staffa di sicurezza

Potete installare una staffa di sicurezza opzionale per evitare il furto della memory card. Installate la staffa di sicurezza se occorre.

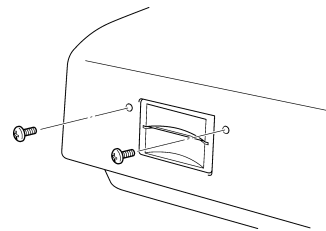


IMPORTANTE

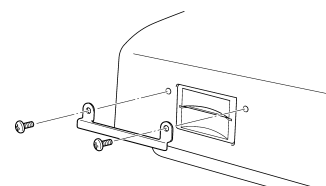
Se è installata la staffa di sicurezza, non sarà possibile inserire o togliere la memory card. Prima di installare la staffa di sicurezza, controllate per vedere che nello slot di lettura sia inserita la memory card.

Procedura

1. Accertatevi di disporre di quanto segue prima di iniziare l'installazione.
 - Staffa di sicurezza
 - Cacciavite Phillips: si raccomanda un cacciavite dotato di punta magnetica.
2. Togliete le due viti ai lati dello slot della memory card. Usate un cacciavite Phillips per togliere le due viti dalle posizioni indicate in figura.



3. Attaccate la staffa di sicurezza. Posizionate la staffa con l'orientamento corretto (vedere l'illustrazione sotto indicata) ed usate le due viti che avevate rimosso allo step 2 per bloccarla in posizione.



Informazioni riguardanti i dischi

- L'RS7000 può usare soltanto dischi formato DOS (formato CD-ROM e ISO9660 Level 1). I dischi formattati dall'RS7000 vengono formattati con il sistema DOS.
- I dischi formattati DOS da un personal computer possono essere usati con l'RS7000, ma vi raccomandiamo di usare dischi formattati direttamente dall'RS7000.
- Quando sono stati formattati con l'RS7000, i dischi con capacità inferiore a 260 MB vengono formattati usando il formato FAT16 e quelli più grandi per capacità sono formattati usando il formato FAT32.
- I dischi MO (magneto ottici) utilizzabili con l'RS7000 comprendono i tipi da 128, 230 e 540 MB. Non è possibile usare i dischi MO con una capacità di 640 MB ed oltre.
- L'RS7000 può usare dischi removibili fino a 2 GB. Anche se viene collegato un disco di capacità maggiore, l'RS7000 utilizzerà un massimo di 2 GB. Inoltre, tutti i dischi removibili sono formattati usando il formato FAT16.

Informazioni sui tipi di file

Tipi di file gestiti nella pagina Save

Gli stili di file gestiti con la pagina SAVE (Capitolo 2: modo Pattern, Capitolo 3: modo Pattern Chain, Capitolo 4: modo Song) vengono descritti in questo paragrafo.

● PATT (Pattern)

Tutti i dati inclusi nello style selezionato vengono salvati come un unico file.

Oltre a tutti e 16 i pattern nello style, corrispondenti alle sezioni da A a P, e a tutte le frasi user, i file PATT includono le regolazioni groove, play effect, MIDI delay, mixer, voice edit, effect, setup e master. Inoltre, quando uno style utilizza le voci "local sample" o "common sample", vengono salvati anche i campioni (sample).

● SONG

Tutti i dati inclusi nella song selezionata vengono salvati come un unico file.

I file di song includono i dati MIDI registrati nelle tracce da 1 a 6, le regolazioni groove, play effect, MIDI delay, mixer, voice edit, effect e setup. Inoltre, quando una song usa le voci local sample o common sample, vengono salvati anche i campioni (sample).

● SMF (Standard MIDI File)

Solo i dati di performance inclusi nel pattern selezionato vengono salvati in un file standard MIDI formato 0.

● WAV (Wave)

Il campione selezionato viene salvato in formato WAV.

● ALL

Tutti i dati nella memoria dell'RS7000 vengono salvati come un singolo file.

Tutti i file includono i seguenti dati:

| | |
|------------------------------|---|
| All style data | Style da 01 a 64 (compresi 16 pattern e 256 frasi per stile). |
| All pattern chain data | Pattern chain 01 ~ 20 |
| All song data | Song 01 ~ 20 |
| All sample voices | Voci local sample 001 ~ 128 e voci common sample 001 ~ 128 per ciascuno style e song. |
| System setup | Modo utility ed altre impostazioni. |

Estensioni per il file

Quando viene salvato uno qualsiasi dei file sopra descritti, viene aggiunta automaticamente un'estensione di file appropriata di 3 caratteri, per differenziare i vari tipi.

| | |
|------------|------|
| PATT | .R2P |
| SONG..... | .R2S |
| SMF | .MID |
| WAV | .WAV |
| ALL..... | .R2A |

Quando viene salvato un file PATT, SONG o ALL, i dati del campione per le voci "sample" vengono automaticamente salvati con un'estensione R3P, R3S o R3A rispettivamente. Quindi, quando si ricarica uno di questi file, vengono ricaricati automaticamente i dati del campione corrispondente.

Quando si organizzano i file su un computer, collocate nello stesso folder o cartella rispettivamente ".R2P" e ".R3P", ".R2S" e ".R3S", ".R2A" e ".R3A". Inoltre accertatevi che i nomi del file di dati e di quello dei dati di campione abbinati siano gli stessi nei primi 8 caratteri dei nomi di file, esclusa l'estensione.

Tipi di file gestiti nella pagina Load

Gli stili di file gestiti attraverso la pagina LOAD (Capitolo 2: modo Pattern, Capitolo 3: modo Pattern Chain, Capitolo 4: modo Song) vengono descritti in questo paragrafo.

● PATT (Pattern)

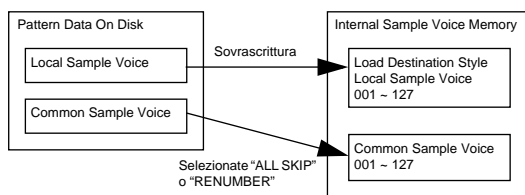
Da un file tipo PATT (.R2P) o ALL (.R2A) viene caricato nella memoria interna un singolo style nel numero di style specificato. Quando è selezionato un file tipo ALL (.R2A), lo style da caricare può essere specificato da più style salvati nel file ALL.

Oltre a tutti i 16 pattern dello style, corrispondenti alle sezioni da A a P e a tutte le frasi user, i file PATT includono le regolazioni groove, play effect, MIDI delay, mixer, voice edit, effect, setup e master. Inoltre, quando uno style utilizza i campioni, essi vengono inclusi nel file.

NOTE

Quando lo style da caricare include le voci common sample, se già esistono voci di questo tipo con lo stesso numero all'interno della memoria diverranno disponibili le opzioni "ALL SKIP" e "RENUMBER".

Se è selezionato "ALL SKIP" non vengono caricate le voci common sample con numeri doppi. Se è selezionato "RENUMBER" vengono caricate le common sample voice nei numeri disponibili (vuoti).



- **SONG**

Da un file tipo SONG (.R2S) o ALL (.R2A) viene caricata una singola song nella memoria interna con il numero di song specificato.

Se è selezionato il tipo di file ALL (.R2A), lo style da caricare può essere specificato da più style salvati nel file ALL.

Oltre a tutte le 16 tracce della sequenza, alla traccia BPM e alla traccia scene/mute, i file di SONG includono le regolazioni di groove, play effect, MIDI delay, mixer, voice edit, effect, setup e master. Inoltre quando una song utilizza campioni, questi vengono inclusi nel file.

NOTE

Quando una song da caricare include campioni common voice, la procedura è uguale a quella per i file PATT, sopra indicati.

- **ALL**

Un file di tipo ALL (.R2A) viene caricato e tutti i dati della memoria interna, salvo i dati di system setup vengono sostituiti per sovrascrittura.

- **ALL+SYSTEM**

Un file tipo ALL (.R2A) viene caricato e tutti i dati della memoria interna compresi quelli di system setup vengono cancellati per sovrascrittura.

NOTE

I file ALL (R2A) comprendono tutti i dati esistenti nella memoria interna dell'RS7000, secondo quando segue:

All style data Style 01 ~ 64 (compresi 16 pattern e 156 frasi per stile).

All pattern chain data..... Pattern chain 01 ~ 20

All song data..... Song 01 ~ 20

All sample voices..... Voci local sample 001 ~ 128 e voci common sample 001 ~ 128 per ciascuno style e song.

System setup..... Modo utility ed altre regolazioni.

- **SMPL (Sample Voice)**

Un campione specificato da più voci di questo tipo (sample) inclusi in un file tipo PATT (.R2P), SONG (.R2S) o ALL (R2A) può essere caricato nel numero di voce sample specificato.

- **SMF (Standard MIDI File)**

I dati di sequenza possono essere caricati nel pattern selezionato in quel momento da un file di tipo SMF (Standard MIDI File, formato-0).

- **RM1x PATT**

I dati di pattern salvati nel formato RM1x possono essere caricati nello style selezionato in quel momento dall'RS7000.

- **RM1x SONG**

I file tipo RM1x SONG possono essere caricati nel numero di SONG selezionato in quel momento.

- **SAMPLE**

I dati sample e i file WAV possono essere caricati nel numero specificato per la sample voice interna.

I dati salvati su disco SCSI dai dispositivi sotto elencati sono importabili:

A5000, A4000, A3000 Sample (da disco SCSI)

SU700 Sample (da disco SCSI)

Computer..... AIFF file (.AIF),

File WAV (.WAV da disco SCSI o memory card, 8/16-bit lineari, mono/stereo)

NOTE

- Alcuni campioni importati possono suonare con un pitch imprevisto, può cambiare la qualità del suono o può variare il playback del loop.

- I programmi e i campioni salvati su disco SCSI nel formato AKAI S1000 o S3000 possono essere importati dall'RS7000 (con alcune eccezioni).

- * Qualsiasi nome di prodotto o di società che appare in questo documento è un marchio registrato o marchio di commercio delle rispettive società.

Struttura della pagina Save

Il sub-modo SAVE include le seguenti pagine di display.

● Save... (Pagina 118)

Salva i dati dalla memoria interna su memory card o disco.



● Export... (Pagina 120)

Salva il pattern o il campione selezionato su memory card o disco nel formato standard — SMF o WAV — che può essere gestito da un personal computer.



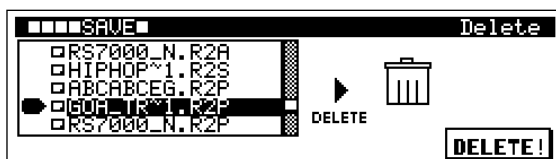
● Rename... (Pagina 122)

Cambia il nome di un file memorizzato su card o su disco.



● Delete... (Pagina 123)

Elimina un file specificato dalla memory card o dal disco.



● Format... (Pagina 124)

Formatta una memory card o il disco.



[1] Pagina Save

Salva i dati interni su una memory card o su disco.

Procedura Save (salvataggio dati)

1. Premete il pulsante [SAVE] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina SAVE.
2. Usate la [Manopola 1] (FILE TYPE) per selezionare il tipo di file che intendete salvare.
3. Se è selezionato il tipo di file "PATT", usate la [Manopola 2] (PATTERN) per selezionare lo style da salvare.
4. Premete [F4] (CARD/SCSI) per specificare se intendete salvare su una memory card o su disco.
5. Premete [F1] (OK) per passare alla pagina che esegue il salvataggio dati.
6. Usate la [Manopola 1] (FILE NAME) e la tastiera per immettere un nome di file.
7. Usate la [Manopola 3] per selezionare il folder o cartella in cui il file deve essere salvato.
Selezionate "CurrentDir" nella parte superiore dell'elenco per salvare nella cartella selezionata in quel momento. Se necessario, usate [F3](\uparrow)/[F4](OPEN) per passare da una cartella all'altra oppure [F2] (NEW) per crearne una nuova.

NOTE

Se la destinazione del salvataggio è SCSI, è necessario selezionare l'appropriato SCSI ID e la partizione nella pagina SCSI Setup.

8. Premete [F1] (SAVE) per eseguire l'operazione di salvataggio.
Se sulla card o sul disco esiste già un file con lo stesso nome, appare il messaggio "Overwrite? NO[F2]/YES[F3]" che chiede la vostra conferma.
Premete [F3] se confermate di voler sovrascrivere sul file esistente e sostituirlo con il nuovo. Premete [F2] per rinunciare all'operazione save e ritornare alla condizione preesistente alla pressione del pulsante [F1] (step 5 sopra indicato).
9. Premete [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

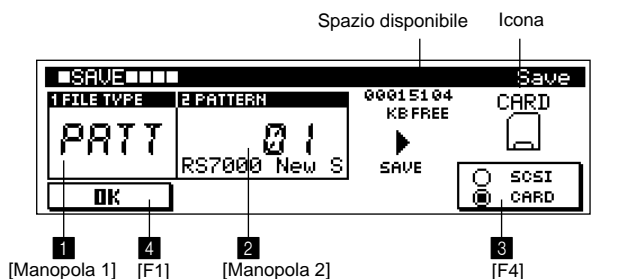
NOTE

Quando la destinazione di salvataggio del file è SCSI, possono essere usati soltanto dischi formattati DOS (quelli formattati dall'RS7000 sono formattati usando il formato DOS).

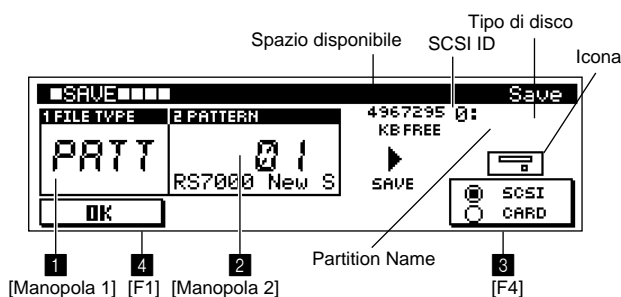
Parametri del display

[PATTERN] → [SAVE]

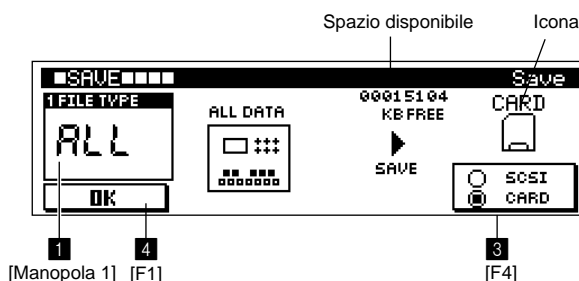
FILE TYPE = PATTERN, CARD o DISK = CARD



FILE TYPE = PATTERN, CARD o DISK = SCSI



FILE TYPE = ALL, CARD o SCSI = CARD



1 FILE TYPE.....[Manopola 1]

[Regolazioni] PATT, ALL

Specifica il tipo di dati da salvare.
Per le descrizioni dei vari tipi di file, vedere "Tipi di file" a pagina 116.

2 PATTERN..... [Manopola 2]

[Regolazioni] Style 01 ~ 64

Seleziona il pattern da salvare.
Questo parametro non è disponibile quando il parametro FILE TYPE è impostato su "ALL".

NOTE

Gli style "vuoti" che non contengono dati non possono essere salvati.

3 SCSI/CARD [F4]

[Impostazioni] SCSI, CARD

SCSI L'hard disk, lo ZIP o altro disco SCSI collegato alla porta SCSI.

CARD Una memory card inserita nello slot.

Selezionate il disco o la card su cui devono essere salvati i dati.

Quando è selezionato CARD ed è inserita una scheda di memoria o memory card opportunamente formattata, appare la sua icona assieme alla memoria disponibile su di essa.

Quando si seleziona SCSI ed è stato collegato alla porta SCSI un disco opportunamente formattato, appare l'icona del disco assieme alla sua descrizione, al numero SCSI ID, nome della partizione e quantità di spazio residuo nella partizione.

4 OK..... [F1]

Commuta sulla pagina di esecuzione save.

5 Pagina di esecuzione Save

[PATTERN] → [SAVE] → [F1]



10 [F1]

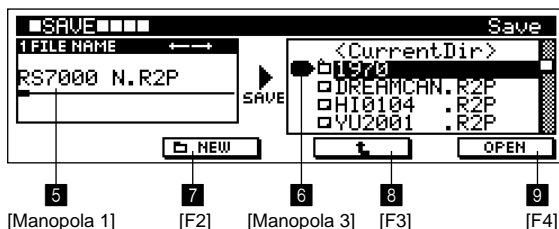
5 FILE NAME..... [Manopola 1]

Sposta il cursore per l'immissione del nome del file.
Usate la [Manopola 1] per spostare il cursore sulla posizione del carattere desiderato, quindi usate la tastiera per inserire il carattere desiderato. Fate riferimento al Capitolo 1: "Elementi fondamentali", pagina 67 per i dettagli circa l'immissione dei caratteri.

NOTE
 I nomi dei file possono essere lunghi al massimo 8 caratteri (esclusa l'estensione). Inoltre, l'estensione del file non è modificabile.
 I caratteri che non vengono usati nei nomi dei file vengono automaticamente convertiti in “_”.

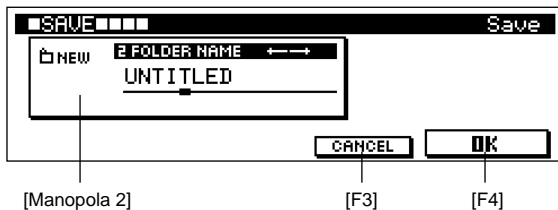
6 Selezione folder o cartella.....[Manopola 3]

Selezionate il folder in cui il file deve essere salvato.
 Per salvare nel folder selezionato in quel momento, selezionate “CurrentDir” alla sommità della lista.



7 NEW.....[F2]

Crea un nuovo folder o cartella.
 Appare il display per l'immissione del nome della cartella.



Questa pagina consente l'immissione di nomi di file costituiti da un massimo di 8 caratteri.
 La [Manopola 2] sposta il cursore sulla posizione del carattere desiderato. La tastiera viene usata per immettere un carattere nella posizione del cursore.
 Fate riferimento al “Capitolo 1: Elementi fondamentali”, pagina 67 per i dettagli circa l'immissione dei caratteri.
 Premete [F4] per creare un folder e ritornare alla pagina di esecuzione dell'operazione save.
 Premete [F3] per rinunciare alla creazione del folder e ritornare alla pagina per l'esecuzione dell'operazione save.

8 ↑ (UP).....[F3]

Passa al folder immediatamente superiore nella gerarchia delle cartelle (o folder).

9 OPEN.....[F4]

Apri il folder selezionato, abbassandosi di un livello nella gerarchia dei folder.

10 SAVE.....[F1]

Salva il file nel folder selezionato.
 Quando è selezionato “CurrentDir”, il file viene salvato nel folder selezionato in quel momento.

[2] Pagina Export

Salva il campione o il pattern selezionato nella memory card o nel disco, con un formato standard — WAV o SMF — gestibile dal personal computer.

Procedura di esportazione

1. Selezionate il pattern che contiene i dati da esportare, mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch.
2. Premete due volte il pulsante [SAVE] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina Save.
3. Usate la [Manopola 1] (FILE TYPE) per selezionare il tipo di file da salvare.
4. Se è selezionato il tipo di file “WAV”, usate la [Manopola 2] (TRACK) per selezionare la traccia che utilizza il campione da salvare.
5. Se il campione assegnato alla traccia selezionata è una voce tipo sample kit, usate la [Manopola 3] (NOTE) per selezionare la nota a cui viene assegnato il campione da esportare.
6. Premete [F4] (CARD/SCSI) per specificare se intendete salvare su memory card o su disco.
7. Premete [F1] (OK) per passare alla pagina per l'esecuzione dell'operazione save.
8. Usate la [Manopola 1] (FILE NAME) e la tastiera per immettere un nome di file.
9. Usate la [Manopola 3] per selezionare la cartella o folder in cui il file deve essere salvato.
 Selezionate “CurrentDir” alla sommità della lista per salvare il folder (o cartella) selezionato in quel momento.
 In base alla necessità, usate [F3](↑)/[F4](OPEN) per spostarvi fra i folder o [F2] (NEW) per crearne uno nuovo.
10. Premete [F1] (EXPORT) per eseguire l'operazione di esportazione dati.
 Se esiste già sulla card o sul disco un file con lo stesso nome, apparirà il messaggio “Overwrite? NO [F2]/YES [F3]” che chiede la vostra conferma.
 Premete [F3] per sovrascrivere sul file esistente e sostituirlo con il nuovo.
 Premete [F2] per rinunciare all'operazione di salvataggio (save) e ritornare allo stato preesistente alla pressione del pulsante [F1] (step 5, sopra).
11. Premete due volte [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

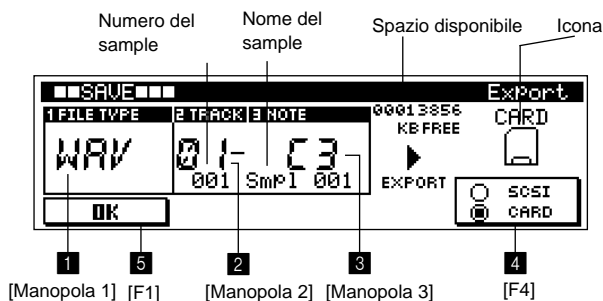
NOTE

- Quando la destinazione dell'operazione save è SCSI, possono essere usati soltanto dischi formattati DOS (quelli formattati dall'RS7000 sono formattati usando il formato DOS).
- Quando la destinazione di esportazione è SCSI, è necessario selezionare l'appropriato SCSI ID e partizione nella pagina SCSI Setup.

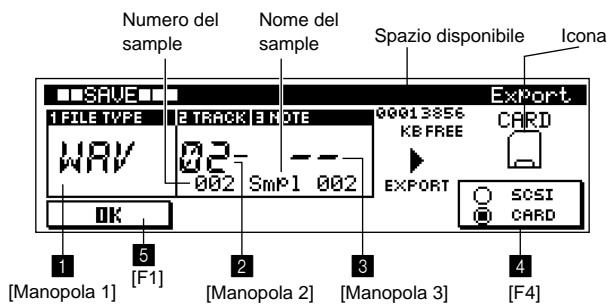
Parametri del display

[PATTERN] → [SAVE] × 2

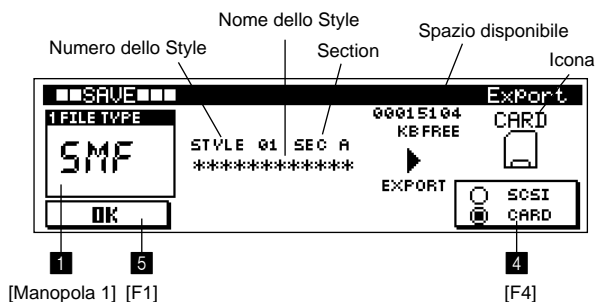
FILE TYPE = WAV, voce sample kit selezionata



FILE TYPE = WAV, voce sample pitched selezionata



FILE TYPE = SMF



1 FILE TYPE.....[Manopola 1]
[Impostazioni] WAV, SMF

Specifica il tipo di dati da esportare.
 Per le descrizioni dei vari tipi di file, vedere “Tipi di file” a pagina 116.
 I file dei campioni protetti da copiatura non possono essere spostati come file WAV. Vedere “Note sul copyright musicale” (pagina 21).

2 TRACK.....[Manopola 2]
[Regolazioni] 01 ~ 16

Seleziona la traccia che utilizza il campione da esportare.
 Quando il campione usato dalla traccia selezionata è una voce sample, sul display appaiono il numero e il nome del campione.

3 NOTE.....[Manopola 3]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

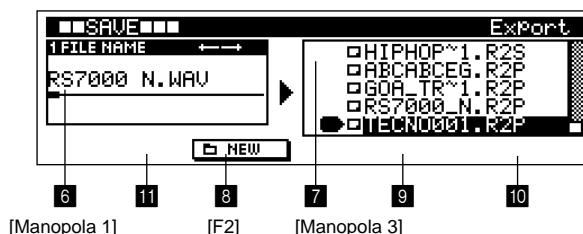
Quando il sample (o campione) usato dalla traccia selezionata è una voce sample kit, questo parametro seleziona la nota a cui viene assegnato il campione da esportare.
 Quando il campione usato dalla traccia selezionata è una voce sample, sul display appaiono il numero e il nome del campione.

4 SCSI/CARD.....[F4]
[Impostazioni] SCSI, CARD
SCSI..... L’hard disk, lo ZIP o altro disco SCSI collegato alla porta SCSI.
CARD..... Una memory card inserita nello slot.

Selezionate il disco o la card su cui devono essere esportati i dati.
 Quando è selezionato CARD ed è inserita una scheda di memoria o memory card opportunamente formattata, appare la sua icona assieme alla memoria disponibile su di essa.
 Quando si seleziona SCSI ed è stato collegato alla porta SCSI un disco opportunamente formattato, appare l’icona del disco assieme alla sua descrizione, al numero SCSI ID, nome della partizione e quantità di spazio residuo nella partizione.

5 OK.....[F1]
 Commuta sulla pagina di esecuzione dell’operazione export.

■ Pagina di esecuzione Export
[PATTERN] → [SAVE] × 2 → [F1]



6 FILE NAME.....[Manopola 1]

Sposta il cursore per l’immissione del nome del file.
 Usate la [Manopola 1] per spostare il cursore sulla posizione del carattere desiderato, quindi usate la tastiera per inserire il carattere desiderato. Fate riferimento al Capitolo 1: “Elementi fondamentali”, pagina 67, per i dettagli circa l’immissione dei caratteri.

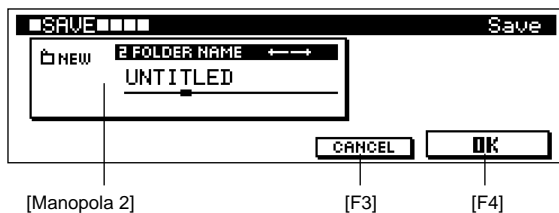
NOTE
 I nomi dei file possono essere lunghi al massimo 8 caratteri (esclusa l’estensione). Inoltre, l’estensione del file non è modificabile.
 I caratteri che non vengono usati nei nomi dei file vengono automaticamente convertiti in “_”.

7 Selezione folder[Manopola 3]

Selezionate il folder in cui il file deve essere esportato. Per salvare nel folder selezionato in quel momento, selezionate "CurrentDir" alla sommità della lista.

8 NEW [F2]

Crea un nuovo folder o cartella. Appare il display per l'immissione del nome della cartella.



Questa pagina consente l'immissione di nomi di file costituiti da un massimo di 8 caratteri. La [Manopola 2] sposta il cursore sulla posizione del carattere desiderato. La tastiera viene usata per immettere un carattere nella posizione del cursore. Fate riferimento al "Capitolo 1: Elementi fondamentali", pagina 67, per i dettagli circa l'immissione dei caratteri. Premete [F4] per creare un folder e ritornare alla pagina di esecuzione dell'operazione export. Premete [F3] per rinunciare alla creazione del folder e ritornare alla pagina per l'esecuzione dell'operazione export.

9 ↑ (UP) [F3]

Passa al folder immediatamente superiore nella gerarchia delle cartelle (o folder).

10 OPEN [F4]

Apri il folder selezionato, abbassandosi di un livello nella gerarchia dei folder.

11 EXPORT [F1]

Quando è selezionato "CurrentDir", il file viene esportato nel folder selezionato in quel momento.

[3] Pagina Rename

Cambia il nome di un file o di un folder.

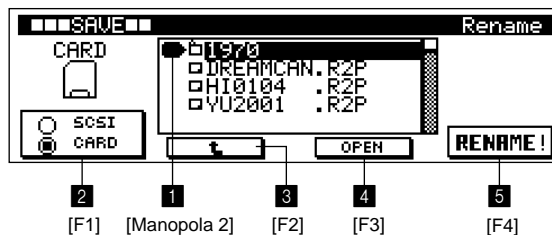
NOTE
Quando il mezzo target per l'operazione rename è un disco SCSI, possono essere rinominati file e folder su dischi formattati DOS.

Procedura Rename

1. Premete il pulsante [SAVE] 3 volte dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina Rename.
2. Premete [F1] (CARD/SCSI) per specificare se intendete riassegnare un nome di file su una memory card o su disco.
3. Usate [F2](↑) e [F3] (OPEN) per selezionare un folder.
4. Usate la [Manopola 2] per selezionare il folder e il file da "rinominare".
5. Premete [F4] (RENAME) per passare alla pagina di dialogo per l'immissione del nome.
6. Usate la [Manopola 2] (FILE NAME) e la tastiera per immettere un nome di file.
7. Premete [F4] per eseguire l'operazione "rename" e chiudere il display di dialogo "rename".
8. Premete 3 volte [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

Parametri del display

[PATTERN] → [SAVE] × 3



1 FILE [Manopola 2]

Il file o folder da rinominare.

NOTE
Questa funzione può essere usata per cambiare il nome di qualsiasi file o folder presente su una memory card o su disco.

2 SCSI/CARD [F1]

[Impostazioni] SCSI, CARD

- SCSI L'hard disk, lo ZIP o altro disco SCSI collegato alla porta SCSI.
- CARD Una memory card inserita nello slot della card.

Seleziona il disco con la memory card contenente il file o il folder da rinominare.

Quando è selezionato CARD ed è inserita una memory card opportunamente formattata, appare un'icona di una memory card. Quando è selezionato SCSI e alla porta SCSI è collegato un disco opportunamente formattato, appare l'icona di un disco insieme alla descrizione, al numero SCSI ID e al nome della partizione.

3 ↑ (UP)..... [F2]

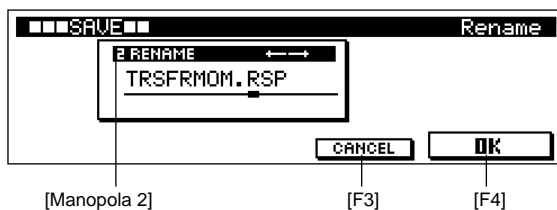
Passa al folder immediatamente superiore nella gerarchia dei folder o cartelle.

4 OPEN..... [F3]

Apri il folder selezionato, abbassandosi di un livello nella gerarchia dei folder.

5 RENAME! [F4]

Apri il display di dialogo del nome del folder e di rinomina del file (rename).



Questa pagina vi permette di immettere i nomi di file lunghi al massimo 8 caratteri.

La [Manopola 2] sposta il cursore sulla posizione del carattere desiderato. Per inserire un carattere nella posizione del cursore viene usata la tastiera. Fate riferimento al "Capitolo 1: Elementi base", pagina 67, per i dettagli sull'immissione dei caratteri. Premete [F4] per rinominare il folder o il file e ritornare alla pagina precedente. Premete [F3] per rinunciare all'operazione rename e ritornare alla pagina precedente.

NOTE

I nomi dei folder possono essere lunghi al massimo 8 caratteri. È possibile cambiare sia il nome del file sia l'estensione. Accertatevi di impostare un nome di file di 8 caratteri o inferiore e che l'estensione non sia superiore a 3 caratteri. I caratteri che non possono essere usati nei nomi dei file vengono automaticamente convertiti in "_".

[4] Pagina Delete

Elimina file o folder.

Procedura Delete

1. Premete il pulsante [SAVE] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina Save.
2. Premete [F4] (CARD/SCSI) per specificare se intendete eliminare un file da una memory card o da un disco.

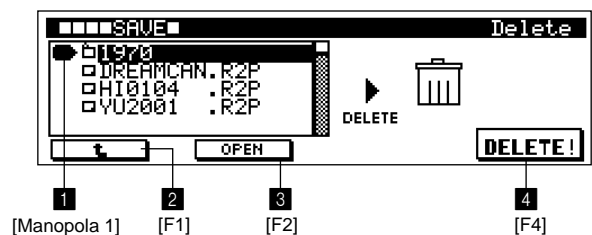
3. Premete [SAVE] 3 volte per passare alla pagina Delete.
4. Usate [F1] (↑) e [F2] (OPEN) per selezionare un folder.
5. Usate la [Manopola 1] per selezionare il folder da eliminare.
6. Premete [F4] per eliminare il file.
7. Appare il messaggio "Are you sure? NO [F2]/YES [F3]" che chiede una vostra conferma. Premete [F3] se intendete eliminare il file. Premete [F2] per rinunciare all'operazione delete.
8. Premete [EXIT] 4 volte per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

NOTE

L'operazione delete è irreversibile. Pertanto usatela con cautela. I folder che contengono file non possono essere eliminati. Dovete prima eliminare i file in esso contenuti e quindi il folder.

Parametri del display

[PATTERN] → [SAVE] × 4



1 FILE..... [Manopola 1]

Il file o il folder da eliminare.

NOTE

Specifica il file o il folder da eliminare dalla memory card o dal disco.

2 ↑ (UP)..... [F1]

Passa al folder immediatamente superiore nella gerarchia dei folder.

3 OPEN..... [F2]

Apri il folder selezionato, abbassandosi di un livello nella gerarchia dei folder.

4 DELETE!..... [F4]

Elimina il file o il folder selezionato.

[5] Pagina Format

Formatta le memory card e i dischi.

Procedura Format

1. Premete 5 volte il pulsante [SAVE] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina Format.
2. Premete [F1] (CARD/SCSI) per specificare se intendete formattare una memory card o un disco.
3. Se è selezionato un disco SCSI, usate la [Manopola 3] per selezionare il tipo di formattazione che desiderate applicare.

NOTE
 Normalmente quando si formatta un hard disk, uno ZIP ecc. è meglio iniziare con la formattazione LOGICAL. Se questa produce un errore, provate la formattazione PHYSICAL.

4. Se viene selezionato un tipo di formato PARTITION, usate la [Manopola 4] per selezionare la partizione del disco da formattare.
5. Premete [F4] per dare inizio alla formattazione.
6. Appare il messaggio di conferma "Are you sure? NO[F2]/YES[F3]".
 Premete [F3] se vi sta bene proseguire con la formattazione.
 Premete [F2] per rinunciare alla formattazione.
7. Premete 5 volte [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

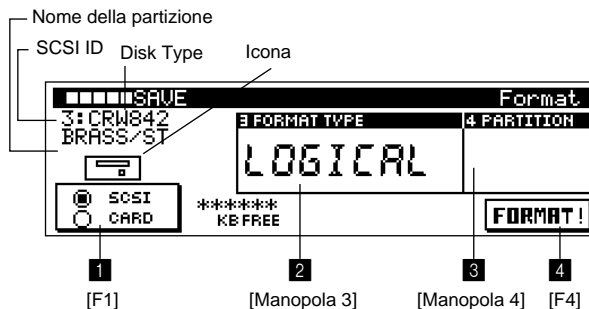
NOTE

- La formattazione cancella tutti i dati dalla card o dal disco target ed è irreversibile. Procedete con cautela.
- Prima di usare la procedura sopra descritta per formattare un disco SCSI, dovrete:
 1. Premere [LOAD] 3 volte dal modo PATTERN Play o Patch per visualizzare la pagina SCSI Setup.
 2. Usare la [Manopola 1] (MOUNT ID) per impostare il numero SCSI ID dell'RS7000.

Parametri del display

[PATTERN] → [SAVE] × 5

CARD o DISK = SCSI



CARD o DISK = CARD



- 1 SCSI/CARD[F1]**
- [Impostazioni] SCSI, CARD**
- SCSI..... L'hard disk, lo ZIP o altro disco SCSI collegato alla porta SCSI.**
- CARD..... Una memory card inserita nello slot della card.**

Seleziona il disco o la memory card da formattare.
 Se è selezionato CARD e nello slot è inserita una memory card opportunamente formattata, apparirà un'icona della memory card.
 Se viene selezionato SCSI e alla porta SCSI è collegato un disco opportunamente formattato, appare l'icona del disco assieme alla sua descrizione, il numero di identificazione SCSI ID e il nome della partizione.

2 **FORMAT TYPE**[Manopola 3]

[Impostazioni]

LOGICAL, PHYSICAL, PARTITION**LOGICAL**..... Applica la formattazione logica al disco SCSI selezionato.**PHYSICAL**..... Applica la formattazione fisica al disco SCSI selezionato. Usate questa opzione quando la formattazione **LOGICAL** produce errore. La formattazione **PHYSICAL** richiede un maggior tempo rispetto a quella **LOGICAL**.**PARTITION** ... Formatta una partizione selezionata su un disco già formattato. Questa opzione non influisce su partizioni diverse da quella selezionata per la formattazione.

Seleziona il tipo di formattazione da usare quando si seleziona un disco SCSI.

3 **PARTITION**[Manopola 4]

[Regolazioni] 1 ~ 4

Seleziona la partizione da formattare quando **FORMAT TYPE** è impostato su **PARTITION**.

4 **FORMAT!** [F4]

Esegue l'operazione di formattazione, inizializzando la card o il disco selezionato.

NOTE

- Con l'RS7000 possono essere usati i dischi formattati con il DOS di un personal computer, ma alcune partizioni potrebbero non essere montate (cioè non diventare visibili).
- Possono essere usati soltanto 2 GB di spazio sui dischi removibili superiori a 2 GB.
- I dischi MO (magneto ottici) superiori a 640 MB non possono essere usati.

13. Caricamento da Memory Card o da disco

Questo sub-modo viene usato per caricare i dati da una memory card o da disco. Sono previste 4 pagine di display: Load, Import, SCSI Setup e SCSI Communication. Premete [LOAD] dal modo PATTERN Play o Patch per passare al display Load.

NOTE

- Fate riferimento al “Capitolo 12: Salvare su Memory Card o su disco” per le informazioni circa i tipi di memory card o dischi utilizzabili con l'RS7000. (Pagina 114).
- Se è attivata (ON) la funzione di protezione memoria, sul display appare “Memory Protected” quando si preme il pulsante [F1] e non sarà possibile caricare i dati. In questo caso, passate alla pagina System del modo UTILITY (pagina 257) ed escludete la protezione di protezione (MEMORY PROTECT = “OFF”).

Struttura della pagina Load

Il sub-modo LOAD comprende le seguenti pagine di display.

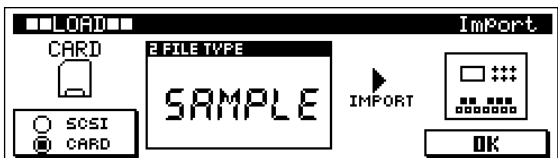
● **Load... (Pagina 126)**

Carica i dati nella memoria interna da memory card o disco.



● **Import... (Pagina 129)**

Carica i dati di sequenza o sample salvati su disco utilizzando altri dispositivi, o salvati su memory card o disco da un computer.



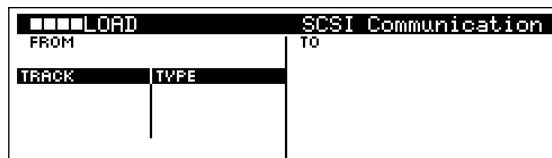
● **SCSI Setup... (Pagina 131)**

Dà accesso ad un numero di impostazioni SCSI.



● **SCSI Communication... (Pagina 132)**

Consente la comunicazione con l'applicazione YAMAHA TWE Wave Editor che gira su un personal computer.



[1] Pagina Load

Carica i dati nella memoria interna da una memory card o da disco.

Procedura Load

1. Premete il pulsante [LOAD] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina Load.
2. Usate la [Manopola 2] (FILE TYPE) per selezionare il tipo di file che desiderate caricare.
3. Premete [F1] (CARD(SCSI)) per specificare se desiderate caricare da una memory card o da disco.
4. Premete [F4] (OK) per passare alla pagina che consente l'esecuzione dell'operazione load (caricamento dati).
5. Usate la [Manopola 1] per selezionare il file da caricare. Se il file da caricare è all'interno di un folder, usate [F1] (↑) e [F2] (OPEN) per spostarsi sul folder contenente il file.
6. Usate la [Manopola 4] per selezionare lo style o la traccia in cui i dati devono essere caricati. Se allo step 2 era stato selezionato il tipo di file ALL, non bisogna impostare questo parametro e apparirà come un blank (spazio vuoto) sul display.

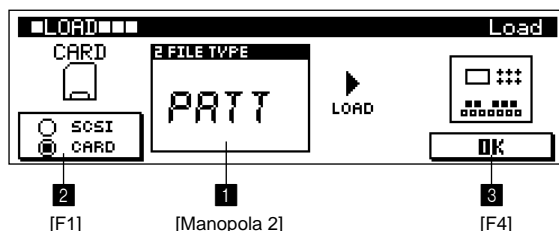
7. Premete [F4] per eseguire l'operazione load.
 Se la voce sample o lo style di destinazione contengono già dati, sul display appare il messaggio "Are you sure? No[F2]/Yes[F3]" che chiede la vostra conferma.
 Il messaggio di richiesta conferma appare sempre quando è selezionato il tipo di file "ALL".
 Premete [F3] se vi va bene sovrascrivere sul contenuto di memoria corrispondente.
 Premete [F2] per rinunciare all'operazione "load" e ritornare alla condizione dell'RS7000 preesistente alla pressione del pulsante [F1].
8. Premete [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

NOTE
 Quando l'operazione LOAD riguarda un disco SCSI, è necessario selezionare l'appropriato SCSI ID e la partizione, utilizzando la pagina SCSI Setup.

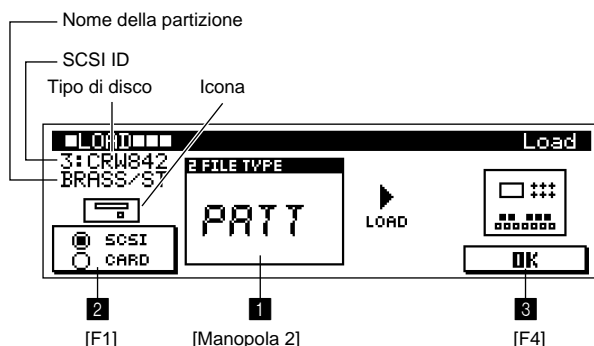
Parametri del display

[PATTERN] → [LOAD]

CARD o DISK = CARD



CARD o DISK = SCSI



- 1 **FILE TYPE** [Manopola 2]
 [Impostazioni]
PATT, ALL, ALL+SYSTEM, SMPL
PATT (Pattern)
 Nel numero di style specificato viene caricato un singolo style nella memoria interna da un file tipo PATT (.R2P) o ALL (.R2A).
ALLViene caricato un file tipo ALL (.R2A) e tutta la memoria interna viene sovrascritta tranne i dati di system setup.
ALL+SYSTEM
 Viene caricato un file tipo ALL (.R2A) e viene sovrascritta tutta la memoria interna, compresi i dati di system setup.
SMPL Un campione specificato dalle voci a più sample incluse nel file tipo PATT (.R2P), SONG (.RS2) o ALL (.R2A) può essere caricato nel numero di voce sample specificato.

Specifica il tipo di file di dati da caricare.
 Per i dettagli circa i vari tipi di file, vedere a pagina 116.

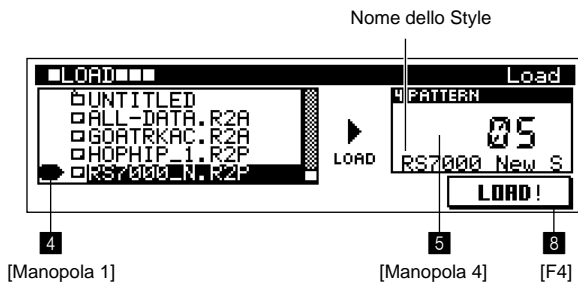
- 2 **SCSI/CARD** [F1]
 [Impostazioni] SCSI, CARD
SCSI L'hard disk, lo ZIP o altro disco SCSI collegato alla porta SCSI.
CARD Una memory card inserita nello slot card.

Seleziona il disco o la card da cui i dati devono essere caricati.
 Se è selezionato CARD e nello slot è inserita una memory card opportunamente formattata, apparirà un'icona della memory card assieme alla memoria disponibile su di essa.
 Se viene selezionato SCSI e alla porta SCSI è collegato un disco opportunamente formattato, appare l'icona del disco assieme alla sua descrizione, il numero di identificazione SCSI ID e il nome della partizione.

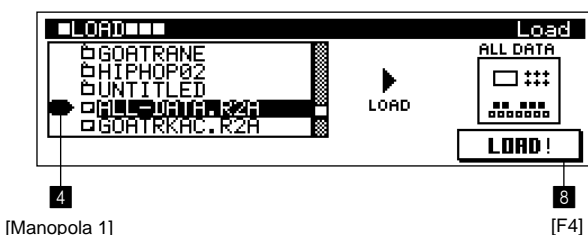
- 3 **OK** [F4]
 Commuta sulla pagina per l'esecuzione dell'operazione load.

■ **Pagina di esecuzione Load**
 [PATTERN] → [LOAD] → [F4]

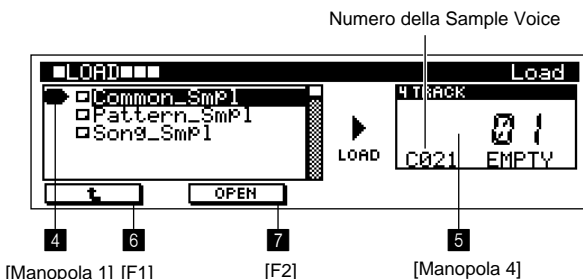
FILE TYPE = PATT



FILE TYPE = ALL, ALL+SYSTEM



FILE TYPE = SMPL



4 File Select.....[Manopola 1]

Seleziona il file da caricare.
 Nell'elenco appaiono soltanto i file che corrispondono al tipo selezionato.
 Se il file da caricare si trova all'interno di un folder (cartella), usate [F1] (↑) e [F2] (OPEN) per spostare il folder contenente il file.

5 PATTERN, TRACK.....[Manopola 4]

[Impostazioni]
Style Select (se FILE TYPE = PATT) 01 ~ 64
Track Select (se FILE TYPE = SMPL) 01 ~ 16

Se FILE TYPE selezionato è PATT

Seleziona lo style in cui i dati verranno caricati.
 Viene visualizzato il nome dello style selezionato.

Se FILE TYPE selezionato è SMPL

Seleziona la traccia in cui saranno caricati i dati.
 Se alla traccia selezionata è assegnata una voce sample e il numero del campione assegnato è lo stesso di quello da caricare, appare "REPLACE" per indicare che il campione esistente sarà sostituito da quello caricato.
 Se non vengono assegnate voci sample alla traccia selezionata, verrà visualizzato un numero di voce sample vuoto ed apparirà "EMPTY" per indicare che il campione verrà caricato nella memoria vuota.

NOTE

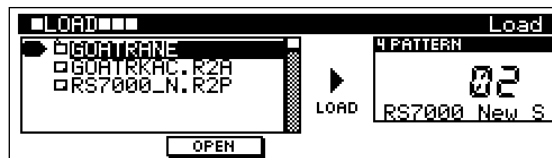
- Selezionate lo style di destinazione con il display PLAY.
- Quando è eseguita l'operazione load, verranno sovrascritti eventuali dati presenti nel numero di style o nel numero di voce sample selezionati.

6 ↑ (UP).....[F1]

Passa al folder immediatamente superiore nella gerarchia.

7 OPEN.....[F2]

Apri il folder selezionato, abbassandosi di un livello nella gerarchia.
 Quando il tipo di file è impostato su PATT o SMPL, i file ALL (.R2A) e PATT (.R2P — solo se FILE TYPE = SMPL) possono essere aperti come folder per consentire di selezionare stili e voci sample singoli per il caricamento.



8 LOAD!.....[F4]

Esegue l'operazione load.
 Se lo style o la voce sample di destinazione contengono già dei dati, appare il messaggio "Are you sure? No[F2]/Yes[F3]", che chiede la vostra conferma.
 Il messaggio appare sempre quando è selezionato il tipo di file "ALL".
 Premete [F3] se siete d'accordo nel far sovrascrivere sul contenuto della memoria.
 Premete [F2] per rinunciare all'operazione load e ritornare alla condizione dell'RS7000 preesistente alla pressione del pulsante [F1].



NOTE

Se il tipo di file è PATT e lo style da caricare include voci common sample, se queste esistono già con lo stesso numero nella memoria interna, diventeranno disponibili le opzioni "ALL SKIP" e "RENUMBER".

Se si seleziona "ALL SKIP", le voci common sample con numeri doppi non vengono caricate. Se è selezionato "RENUMBER", esse sono caricate nei numeri vacanti. Fate riferimento ai "Tipi di file" a pagina 116 per ulteriori informazioni.

[2] Pagina Import

Carica i dati di sequenza o sample che sono stati salvati su un disco SCSI o su una memory card da altri dispositivi musicali o da un personal computer.

Procedura di importazione

1. Selezionate il pattern in cui i dati devono essere importati mentre siete nel modo PATTERN Play o Patch.
2. Premete 2 volte il pulsante [LOAD] dal modo PATTERN Play o Patch, per passare ad una pagina Import.
3. Usate la [Manopola 2] (FILE TYPE) per selezionare il tipo di file che intendete importare.
4. Premete [F1] (CARD/SCSI) per specificare se desiderate importare da una memory card o da disco.
5. Premete [F4] (OK) per passare alla pagina per l'esecuzione dell'importazione dati.
6. Usate la [Manopola 1] per selezionare il file da importare.
Se il file da importare è all'interno di una cartella o folder, usate [F1] (↑) e [F2] (OPEN) per spostarvi sulla cartella contenente il file.
7. Se il file da importare è un campione, usate la [Manopola 3] (TRACK) e la [Manopola 4] (TYPE) per selezionare la traccia e il tipo di voce sample in cui i dati devono essere importati.
8. Premete [F4] per eseguire l'operazione di importazione.
Se la voce sample o lo style di destinazione contengono già dei dati, appare il messaggio "Are you sure? No[F2]/Yes[F3]" che chiede la vostra conferma. Questo messaggio appare sempre quando è selezionato il tipo di file "ALL".
Premete [F3] se intendete sovrascrivere sul contenuto della memoria corrispondente.
Premete [F2] per rinunciare all'operazione di importazione e ritornare alla condizione dell'RS7000 preesistente alla pressione del pulsante [F1].

9. Premete 2 volte [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

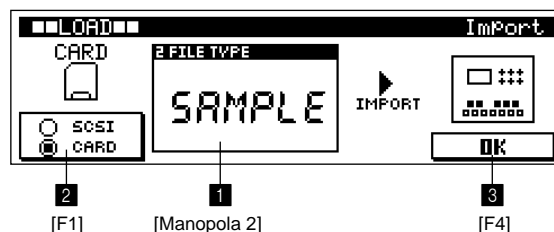
NOTE

Quando la sorgente di importazione è un disco SCSI, è necessario selezionare l'appropriato numero di identificazione SCSI ID e la partizione nella pagina SCSI Setup.

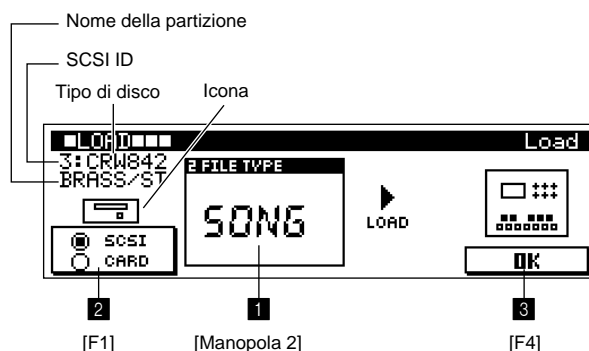
Parametri del display

[PATTERN] → [LOAD] × 2

CARD o DISK = CARD



CARD o DISK = SCSI



1 FILE TYPE [Manopola 2]

[Impostazioni]

SAMPLE, SMF, RM1x PATT

SAMPLE..... Dati sample, file WAV (.WAV) e file AIFF (.AIF) possono essere caricati nel numero di sample voice interno specificato.

SMF (Standard

MIDI File)..... I dati di sequenza possono essere caricati nel pattern selezionato correntemente da un file tipo SMF (Standard MIDI File, format-0 o 1).

RM1x PATT... I dati di pattern salvati nel formato RM1 x pattern possono essere caricati nello style selezionato correntemente sull'RS7000.

Specifica il tipo del file di dati da importare. Alcuni campioni importati potrebbero essere eseguiti con un pitch insolito, potrebbe cambiare il playback del loop oppure potrebbe variare la qualità del suono. Le regolazioni Voice edit ed effect non saranno riprodotte quando si imposta un file RM1x PATT. Anche le voci possono cambiare. Inoltre, i dati della sequenza nelle tracce che usano frasi preset non possono essere riprodotti. Per i dettagli riguardanti i vari tipi di file, vedere "Tipi di file" a pagina 116.

2 SCSI/CARD..... [F1]

[Impostazioni] SCSI, CARD

- SCSI L'hard disk, lo ZIP o altro disco SCSI collegato alla porta SCSI.
- CARD Una memory card inserita nello slot.

Seleziona il disco o la card da cui i dati devono essere importati. Quando è selezionata CARD e nello slot è inserita una memory card opportunamente formattata, appare l'icona di quest'ultima assieme alla memoria disponibile su di essa. Se è selezionato SCSI ed alla porta SCSI è collegato un disco formattato opportunamente, appare l'icona del disco assieme alla descrizione, al numero di SCSI ID e al nome della partizione.

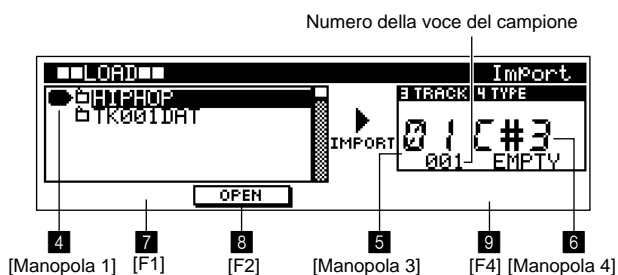
3 OK..... [F4]

Commuta sulla pagina per l'esecuzione dell'operazione "import".

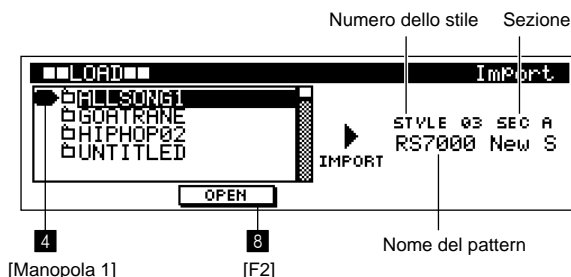
■ Pagina di esecuzione Import.

[PATTERN] → [LOAD] × 2 → [F4]

FILE TYPE = SAMPLE



FILE TYPE = SMF, RM1x PATT



4 File Select [Manopola 1]

Seleziona il file da importare. Appaiono nell'elenco solo i file che corrispondono al tipo di file selezionato. Se il file da caricare è all'interno di una cartella o folder, usate [F1] (↑) ed [F2] (OPEN) per spostarvi sulla cartella che contiene il file.

5 TRACK..... [Manopola 3] [Regolazioni] 01 ~ 16

Seleziona la traccia in cui i dati verranno importati quando il FILE TYPE è SAMPLE.

6 TYPE [Manopola 4] [Regolazioni] PITCHED, KIT: C-2 ~ G8

Seleziona la voce sample da importare quando il tipo di file è impostato su SAMPLE. Le regolazioni disponibili dipendono dal tipo della voce sample assegnata alla traccia selezionata.

● Quando alla traccia selezionata è assegnato un sample o campione intonato.

Sono disponibili due scelte: PITCHED SAMPLE e SAMPLE KIT. Se è selezionato SAMPLE KIT dovrete specificare anche un nome di nota. Sul display appare "REPLACE" e tutti i dati esistenti verranno sovrascritti nel momento in cui i dati vengono importati.

● Se alla traccia selezionata è assegnato un sample kit.

Il tipo di voce sample non può essere modificato. Dovrete specificare il nome della nota in cui i dati verranno caricati. Se il nome della nota specificata è vuoto, sul display appare "EMPTY". Se al nome di nota specificata è assegnata una voce sample, sul display appare "REPLACE" e i dati esistenti verranno sostituiti per sovrascrittura.

● Quando alla traccia selezionata è assegnata una voce sample.

Sono disponibili due possibilità: PITCHED SAMPLE e SAMPLE KIT. Se è selezionato SAMPLE KIT dovrete specificare anche un nome di nota. Sul display appare "EMPTY" e verrà visualizzato il numero della voce sample appena creata.

7 ↑ (UP) [F1]

Passa alla cartella immediatamente più alta nella gerarchia.

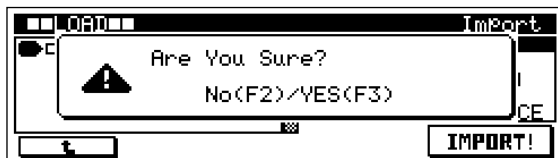
8 OPEN [F2]

Apri la cartella o folder selezionato abbassando di un livello la gerarchia.

9 IMPORT.....[F4]

Esegue l'operazione di importazione dati.
 Se il pattern o la voce sample di destinazione contiene già dei dati, appare il messaggio "Are You Sure? No[F2]/Yes[F3]" che chiede la vostra conferma.
 Premete [F3] per confermare e sovrascrivere sul contenuto della memoria corrispondente.
 Premete [F2] per rinunciare all'operazione e ritornare alla condizione dell'RS7000 antecedente la pressione del pulsante [F1].

NOTE
 Quando viene importato un file SMF, RM1x o PATT, tutti i dati originamente residenti nel numero di style di destinazione verranno cancellati.



[3] Pagina SCSI Setup

Dà accesso a diverse impostazioni SCSI.
 Seleziona il disco e la partizione per le operazioni save e load.

Procedura relativa a SCSI Setup

1. Premete 3 volte [LOAD] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina SCSI Setup.
2. Usate la [Manopola 4] (SELF ID) per impostare il numero SCSI ID dell'RS7000.

NOTE
 Il nuovo numero SCSI ID diventerà operativo alla riaccensione dell'RS7000 (cioè il sistema viene riavviato). Accertatevi di far ripartire l'RS7000 (spegnete e riaccendete) dopo aver cambiato il numero SCSI ID.

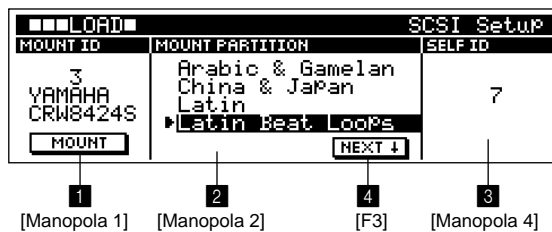
3. Usate la [Manopola 1] (MOUNT ID) per selezionare il numero SCSI ID del disco da montare, quindi premete [F1] per montare* il dispositivo selezionato.

**(n.d.t.) Montare un disco vuol dire farlo apparire virtualmente e renderlo disponibile. Non si tratta di un montaggio fisico.*

4. Usate la [Manopola 2] (MOUNT PARTITION) per selezionare la partizione da montare.
 Nella lista sono visualizzate 16 partizioni.
 Premete [F3] (NEXT) per visualizzare le successive 16 partizioni. Premete [F3] (PREV) per ritornare alle 16 partizioni precedenti.
5. Premete [EXIT] 3 volte per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

Parametri del display

[PATTERN] → [LOAD] × 3



1 MOUNT ID.....[Manopola 1], [F1]

[Regolazioni]

0 ~ 7 (Non è possibile selezionare il numero SCSI SELF ID corrente.)

Seleziona e monta il dispositivo SCSI (disco) che verrà usato per il trasferimento file.

Usate la [Manopola 1] per selezionare il numero SCSI ID, quindi premete [F1] per montare il dispositivo selezionato. Una volta che il dispositivo selezionato è montato, diventerà possibile selezionare una partizione sul dispositivo.

2 MOUNT PARTITION..... [Manopola 2]

Seleziona una partizione per le operazioni di trasferimento file fra le partizioni disponibili sul disco montato.

3 SCSI SELF ID..... [Manopola 4]

[Regolazioni]

0 ~ 7 (il MOUNT ID corrente non può essere selezionato)

Imposta il numero SCSI ID dell'RS7000.
 I cambiamenti SELF ID diventano operativi dopo il riavviamento dell'RS7000.

4 NEXT/PREV[F3]

Nell'elenco delle partizioni sono visualizzate 16 partizioni.
 Premete [F3] (NEXT) per passare alle 16 partizioni successive, oppure premete [F3] (PREV) per rivedere le 16 partizioni precedenti.

2
Il modo Pattern

[4] Pagina SCSI Communication

Note sul TWE Wave Editor YAMAHA

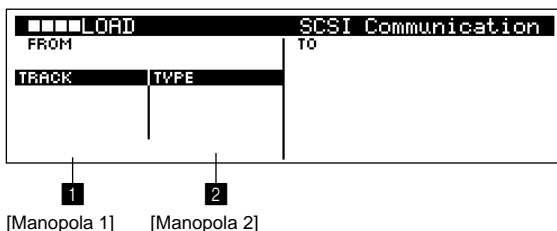
Il TWE Wave Editor Yamaha può essere usato per editare i dati di wave dell'RS7000 con un personal computer.

Procedura della pagina TWE Communication

1. Collegate l'RS7000 ad un personal computer mediante un connettore SCSI.
2. Lanciate il TWE sul personal computer.
3. Nel modo PATTERN Play, selezionate il pattern al quale è assegnato il campione che intendete editare.
4. Dal modo PATTERN Play o Patch, premete [LOAD] 4 volte per passare alla pagina SCSI Communication.
5. Usando il TWE, trasferite il campione da editare al personal computer.
I campioni protetti da copia sono invisibili dal TWE. Fate riferimento alle "Note sul copyright musicale" di pagina 21.
6. Editate i dati della forma d'onda (wave) usando il TWE.
7. Usate la [Manopola 1] (TRACK) per selezionare la traccia in cui devono essere rimessi i dati editati.
8. Usate la [Manopola 2] (TYPE) per selezionare il tipo di voce sample.
9. Con il TWE, trasferite i dati di wave editata nuovamente nell'RS7000.
10. Premete 4 volte [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

Parametri del display

[PATTERN] → [LOAD] × 4



1 TRACK [Manopola 1]
[Impostazioni] 01 ~ 16

Seleziona la traccia in cui devono essere rimessi i dati di wave editati con il TWE.

2 TYPE [Manopola 2]
[Impostazioni] PITCHED, KIT: C-2 ~ G8

Seleziona il tipo di dati del campione che il TWE deve ricevere.

Le impostazioni disponibili dipendono dal tipo di voce sample assegnata alla traccia selezionata.

● **Quando alla traccia selezionata è assegnato un campione intonato.**

Vi sono due scelte: PITCHED SAMPLE e SAMPLE KIT. Se è selezionato SAMPLE KIT dovreste specificare anche un nome di nota.

Sul display appare "REPLACE" e i dati esistenti verranno sovrascritti nel momento in cui i dati vengono importati.

● **Se alla traccia selezionata è assegnato un sample kit.**

Non è possibile cambiare il tipo di voce sample. Dovreste specificare il nome della nota in cui i dati verranno caricati.

Se il nome della nota specificata è vuoto, sul display appare "EMPTY".

Se al nome della nota specificata viene assegnata una voce sample, sul display appare "USED" e i dati non possono essere importati.

● **Se alla traccia selezionata è assegnata una voce sample.**

Vi sono due scelte: PITCHED SAMPLE e SAMPLE KIT. Se è selezionato SAMPLE KIT, dovreste anche specificare un nome di nota.

Sul display appare "EMPTY" e verrà visualizzato il numero della voce sample appena creata.

14. Editing di Pattern e Phrase — i job pattern

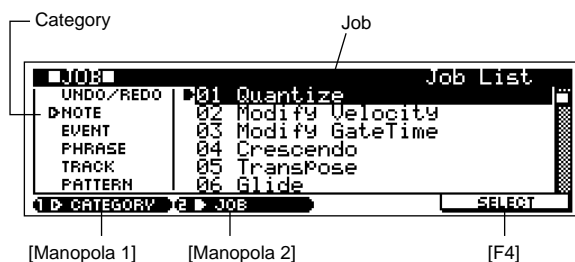
I 37 pattern “job” dell’RS7000 possono essere usati per editare e modificare i dati del pattern e della phrase in vari modi.

● Elenco dei job

| [Undo/Redo Category] | | |
|---------------------------|---|-------|
| 00 Undo/Redo | Il job Undo annulla i cambiamenti dell’operazione più recente, ripristinando i dati precedenti. Redo cancella Undo e ripristina i cambiamenti. | P.134 |
| [Note Category] | | |
| 01 Quantize | Regola la tempistica degli eventi di nota spostandoli sul movimento esatto più vicino. | P.135 |
| 02 Modify Velocity | Modifica i valori di velocity della gamma di note specificata. | P.136 |
| 03 Modify Gate Time | Modifica i tempi di gate della gamma di note specificata. | P.137 |
| 04 Crescendo | Crea un crescendo o decrescendo nella gamma di note specificata. | P.138 |
| 05 Transpose | Traspone le note nella gamma specificata con incrementi di semitono. | P.138 |
| 06 Glide | Questo job è ideale per produrre scivolamenti o effetti di flessione della nota tipo chitarra. | P.138 |
| 07 Create Roll | Questo job è ideale per creare delle rullate rapide. | P.139 |
| 08 Chord Sort | Questo job ordina gli eventi degli accordi per pitch. | P.139 |
| 09 Chord Separate | Usate questo job dopo Chord Sort, sopra riportato, per creare degli effetti di chitarra con “pennata” in su o in giù. | P.140 |
| [Event Category] | | |
| 10 Shift Clock | Sposta tutti gli eventi di dati nella gamma specificata in avanti o all’indietro del numero di clock stabilito. | P.140 |
| 11 Copy Event | Copia tutti i dati da una gamma sorgente specificata in una locazione indicata come destinazione. | P.141 |
| 12 Erase Event | Cancella tutti gli eventi specificati dalla gamma indicata. | P.141 |
| 13 Extract Event | Questo job sposta tutte le ricorrenze e i dati dell’evento specificato da una gamma specificata di una frase, nella stessa gamma di una frase differente. | P.142 |
| 14 Create Continuous Data | Crea dati continui di pitch bend o control change nella gamma specificata. | P.142 |
| 15 Thin Out | Assottiglia il tipo specificato di dati continui nella gamma specificata per risparmiare memoria. | P.143 |
| 16 Modify Control Data | Cambia i valori di un tipo specificato di control change nella gamma specificata. | P.143 |
| 17 Beat Stretch | Questo job esegue l’espansione o la compressione del tempo nella gamma selezionata. | P.144 |
| [Phrase Category] | | |
| 18 Copy Phrase | Copia una frase selezionata nella frase designata come destinazione. | P.144 |
| 19 Exchange Phrase | Cambia il contenuto di due frasi specificate. | P.145 |
| 20 Mix Phrase | Questo job miscela tutti i dati da due frasi user selezionate — “a” e “b” — e colloca il risultato nella frase “b”. | P.145 |
| 21 Append Phrase | Aggiunge una frase alla fine di un’altra per crearne una più lunga. | P.146 |
| 22 Split Phrase | Questo job suddivide una frase selezionata in due frasi separate. | P.146 |
| 23 Get Phrase | Copia un segmento dei dati della traccia di sequenza da una song nella frase designata come destinazione. | P.147 |
| 24 Put Phrase | Copia una frase user selezionata in un’area specifica di una song selezionata. | P.147 |
| 25 Clear Phrase | Questo job elimina tutti i dati dalla frase selezionata. | P.148 |
| 26 Phrase Name | Usate questo job per immettere o cambiare un nome di frase. | P.148 |

| [Track Category] | | |
|--------------------------|---|-------|
| 27 Copy Track | Copia tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia sorgente specificata in quella designata come destinazione. | P.148 |
| 28 Exchange Track | Scambia il contenuto di due tracce. | P.149 |
| 29 Clear Track | Questo job elimina tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia pattern scelta o da tutte le tracce pattern. | P.150 |
| 30 Normalize Play Effect | Questo job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo che essa incorpori le regolazioni correnti di Play FX/Groove/MIDI Delay. | P.150 |
| 31 Divide Drum Track | Separa gli eventi di nota in una frase drum e colloca in tracce separate le note corrispondenti ai differenti strumenti drum. | P.150 |
| [Pattern Category] | | |
| 32 Copy Pattern | Questo job copia tutti i dati da un pattern sorgente selezionato in uno designato come destinazione. | P.151 |
| 33 Append Pattern | Aggiunge un pattern alla fine di un altro per crearne uno più lungo. | P.151 |
| 34 Split Pattern | Divide un pattern selezionato in due. | P.152 |
| 35 Clear Pattern | Questo job elimina tutti i dati dal pattern selezionato o da tutti i pattern. | P.153 |
| 36 Style Name | Usate questo job per immettere o cambiare un nome di style. | P.153 |

Procedura Job PATTERN



1. Premete il pulsante [JOB] dal modo PATTERN Play o Patch per passare all'elenco dei job.
2. Usate la [Manopola 1] (CATEGORY) e la [Manopola 2] (JOB) per portare il cursore sul job desiderato.
3. Premete [F4] (SELECT) per saltare alla pagina job selezionata.
4. Usate la [Manopola 2] (CURSOR ← →) per spostare il cursore sui vari parametri, e la [Manopola 3] (VALUE -/+) o [SHIFT] + [F3 →] tastiera numerica per impostare i valori dei parametri, come richiesto.
5. Quando i parametri sono impostati, premete [F4] (DO!) per eseguire il job.
Quando il job è completato appare "Completed".
6. Premete due volte [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

NOTE

Se la funzione di protezione memoria è attivata (ON) sul display, quando viene premuto il pulsante [JOB] appare "Memory Protected" e non sarà possibile accedere all'elenco dei job. In questo caso, passate alla pagina System del modo UTILITY (pagina 257) ed escludete la protezione della memoria (MEMORY PROTECT = "OFF").

Precauzioni

- Se nella gamma specificata non vi sono dati, sul display apparirà "No Data" e il job non sarà eseguito.
- Se commettete un errore oppure intendete confrontare il suono dei dati prima e dopo l'esecuzione dei job, usate la funzione "00 Undo/Redo" (pagina 134).
- La gamma di applicazione del job viene specificata in misure e movimenti, secondo questa modalità:

Se la gamma è 001:1:000 ~ 004:1:000, il job interesserà i dati dal primo movimento della prima misura fino al quarto movimento (l'ultimo) della terza misura.

- La gamma dei beat specificabile dipende dal valore "meter". Se esso è 4/4 il valore può essere specificato da 1 a 4, se esso è 8/4 il valore può essere specificato da 1 a 8 ecc.

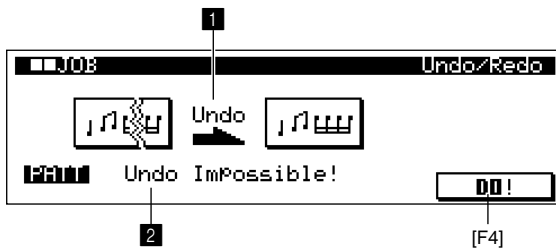
00 Undo/Redo

Il job Undo annulla i cambiamenti effettuati con l'operazione più recente (job, edit o registrazione) ripristinando i dati e riportandoli alla condizione precedente. Il job Redo cancella Undo e ripristina i cambiamenti.

Undo/Redo può essere eseguito anche nella videata Play ecc. premendo [SHIFT]+[JOB].

NOTE

Undo/Redo non funziona con le operazioni su una sample voice.



1 Indicazione Undo/Redo

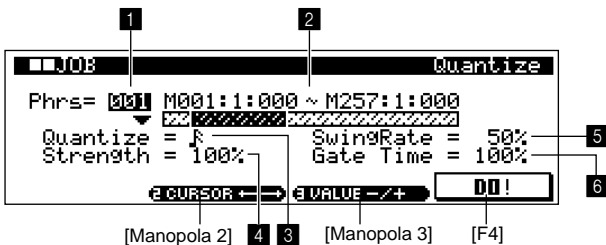
Sul display appare “Undo” o “Redo” per indicare il job che è disponibile in quel momento. Undo e Redo sono selezionati alternativamente.

2 Undo/Redo Target

Identifica l’operazione disponibile in quel momento per applicare i job Undo/Redo.
Se Undo/Redo non può essere eseguito appare “Undo Impossible”.

01 Quantize

La quantizzazione è il processo di regolazione della tempistica di eventi di nota per cui essi vengono spostati sul movimento esatto più vicino. Ad esempio, potete usare questa caratteristica per migliorare la tempistica di una performance registrata in tempo reale.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock a cui viene applicata la quantizzazione.

3 Quantize Value

[Impostazioni] Nota da un trentaduesimo F , Terzina di note da un quarto $F\frac{3}{4}$, Nota da un sedicesimo F , Terzina di note da un ottavo $F\frac{3}{8}$, Nota da un ottavo F , Terzina di note da un quarto $F\frac{3}{4}$, Nota da un sedicesimo e Terzina di note da un sedicesimo $F\frac{3}{8}$, Nota da un ottavo e terzina di note da un ottavo $F\frac{3}{8}$

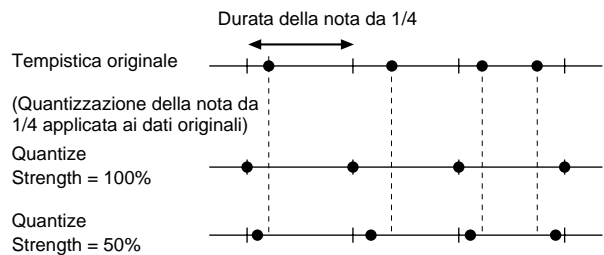
Seleziona il valore di quantize (tempistica della nota) a cui i dati della nota verranno allineati.

4 Strength

[Regolazioni] 000% ~ 100%

Il valore Strength imposta la forza con cui gli eventi di note vengono spinti verso i movimenti più vicini per la quantizzazione.

Un’impostazione di 100% produce la cadenza esatta.
Un’impostazione di 0% non produce quantizzazione.



5 SwingRate

[Impostazioni]

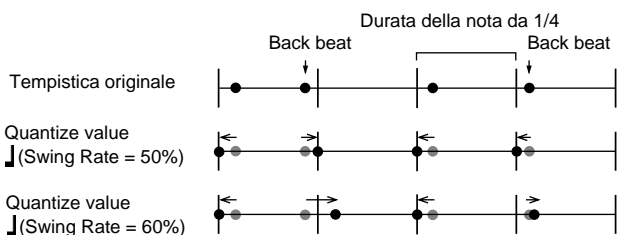
- Se il valore di quantize è F , F , F , o F : 50% ~ 75%
- Se il valore di quantize è $F\frac{3}{8}$, $F\frac{3}{8}$, o $F\frac{3}{8}$: 66% ~ 83%
- Se il valore di quantize è $F\frac{3}{8}$ o $F\frac{3}{8}$: 50% ~ 66%

Ritarda le note sui movimenti pari (i back-beat) per produrre un effetto swing.

Per esempio, se il valore di meter è 4/4 e il valore quantize è rappresentato da note da un quarto, verranno ritardati il secondo e il quarto movimento della misura.

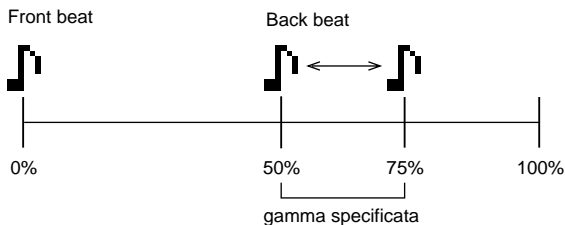
Quando viene usato un valore di quantize di terzina, l’ultima nota di ogni terzina viene ritardata.

Se il valore di quantize è $F\frac{3}{8}$ o $F\frac{3}{8}$, verranno ritardati i movimenti di numero pari F o F .



La gamma di Swing Rate dipende dal valore quantize selezionato.

Se il valore di quantize è ♩, ♪, ♫, o ♮

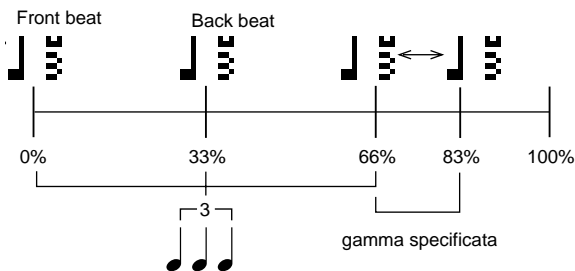


Un'impostazione di 100% è equivalente al doppio della lunghezza del valore di quantize specificato.

Un'impostazione di 50% produce la tempistica o cadenza esatta e perciò non produce alcun effetto swing. Impostazioni al di sopra del 51% incrementano l'entità di swing, con il 75% equivalente ad un ritardo di nota puntata.

[Regolazioni] 50 ~ 75% (50% è il valore iniziale)

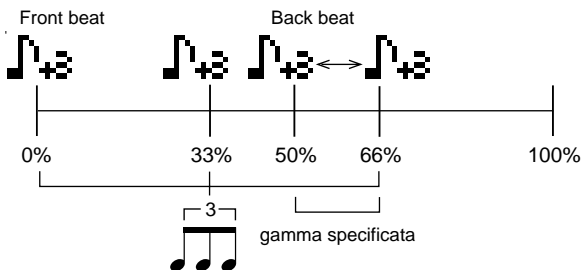
Se il valore di quantize è ♪♩, ♪♫, o ♪♮



Un'impostazione di 100% è equivalente a tre volte la lunghezza del valore di quantize specificato. Un'impostazione di 66% produce la tempistica o cadenza esatta e perciò non si ha senso di swing. Le impostazioni al di sopra del 67% incrementano l'entità dello swing, e l'83% diventa equivalente ad un ritardo di sestina.

[Regolazioni] 66% ~ 83% (66% è il valore iniziale)

Se il valore di quantize è ♪♩♫ o ♪♩♮



Un'impostazione di 100% è equivalente al doppio della lunghezza di una nota da ♪ o ♫. Un'impostazione di 50% produce il tempo o cadenza esatta e perciò nessun senso di swing. Regolazioni al di sopra del 51% incrementano l'entità dello swing, con il valore 66% che è equivalente ad un ritardo di terzina.

[Impostazioni] 50% ~ 66% (50% è il valore iniziale)

NOTE

Se un valore di swing diverso da 100% comporta un risultato per cui le note vengono posizionate dopo quelle non swing, queste ultime vengono ritardate di conseguenza.

6 Swing Gate Time

[Regolazioni] 000% ~ 200%

Regola il tempo di gate (la lunghezza o durata per cui la nota suona) dei back-beat pari per enfatizzare l'effetto swing.

Se si usa un valore di quantize di terzina, viene regolato il tempo di gate dell'ultima nota di ciascuna terzina.

Se il valore di quantize è ♪♩ o ♪♫, verrà aggiustato il tempo di gate dei movimenti ♪ o ♫ pari.

Un'impostazione del 100% conserva il tempo di gate originale.

Eventuali tempi di gate 0 o inferiori a 0 verranno impostati su 1.

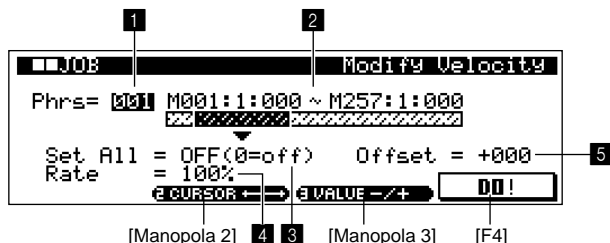
02 Modify Velocity

Questo job modifica i valori di "velocity" della gamma di note specificata.

I cambiamenti di velocity vengono calcolati come segue:

$$\text{Velocity regolata} = (\text{velocity originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

**[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000**

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui il job verrà applicato.

3 Set All

[Regolazioni] Off (0), 001 ~ 127

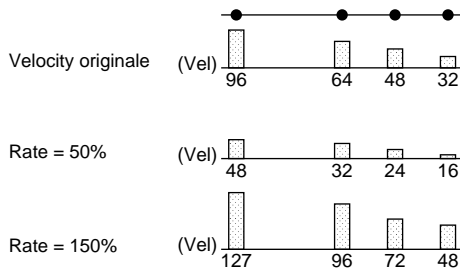
Imposta le "velocity" di tutte le note target, portandole sullo stesso valore fisso (da 1 a 127).

Se è impostato su "OFF", il parametro Set All non ha effetto. Se è impostato su un valore diverso da "OFF", i parametri Rate e Offset non sono disponibili ed appaiono sul display come "****".

4 Rate

[Regolazioni] 000% ~ 200%, ***

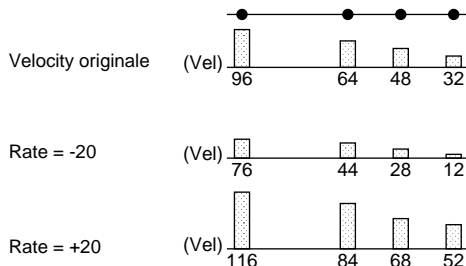
Specifica la percentuale per cui le note target verranno spostate dai loro valori originali di velocity.
Le impostazioni al di sotto del 100% riducono le velocity e quelle al di sopra del 100% le aumentano in proporzione. Se il parametro Set All è diverso da "OFF", questo parametro appare come "****" e non è modificabile.



5 Offset

[Regolazioni] -127 ~ +127, ***

Aggiunge un valore fisso ai valori di velocity regolati dal parametro Rate.
Un'impostazione di 0 non produce cambiamenti. Le impostazioni al di sotto di 0 riducono le velocity e le regolazioni al di sopra di 0 le incrementano. Quando il parametro Set All è diverso da "OFF", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato.

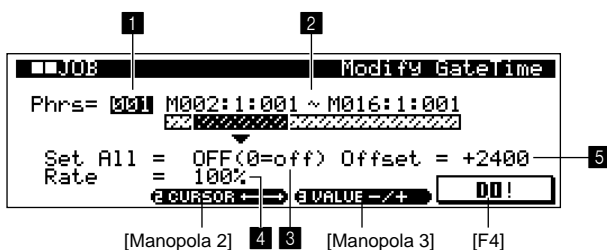


03 Modify Gate Time

Questo job modifica i tempi di gate della gamma specificata di note.
I cambiamenti di gate time vengono calcolati così:

$$\text{Tempo di gate regolato} = (\text{tempo di gate originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset}$$

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore viene impostato su 1.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui il job viene applicato.

3 Set All

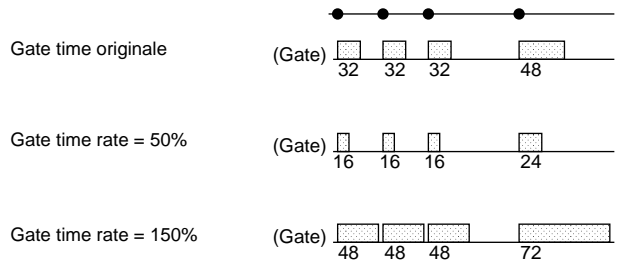
[Regolazioni] Off (0), 0001 ~ 9999

Imposta i tempi di gate di tutte le note target, portandoli sullo stesso valore fisso. Se è impostato su "OFF", il parametro Set All non ha effetto. Se è impostato su un valore diverso da "OFF", i parametri Rate e Offset non sono disponibili e appaiono sul display come "****".

4 Rate

[Regolazioni] 000% ~ 200%, ***

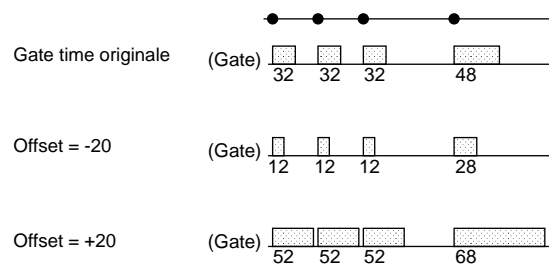
Specifica la percentuale con cui verrà modificato il tempo di gate delle note target.
Le regolazioni al di sotto del 100% accorciano le note e quelle al di sopra del 100% le allungano in proporzione. Se il parametro Set All non è "OFF", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato.



5 Offset

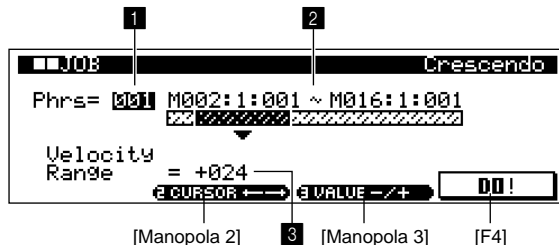
[Regolazioni] -9999 ~ +9999, ****

Aggiunge un valore fisso ai valori di gate time regolati con il Rate.
Un'impostazione di 0 non produce cambiamento. Regolazioni al di sotto di 0 accorciano il tempo di gate e quelle al di sopra di 0 lo allungano. Quando il parametro Set All non è "OFF", questo parametro appare come "****" e non può essere cambiato.



04 Crescendo

Crea un crescendo o un decrescendo sopra la gamma specificata di note.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

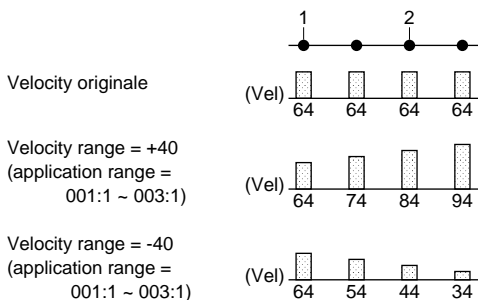
[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misura/beat/clock su cui il job viene applicato.

3 Velocity Range

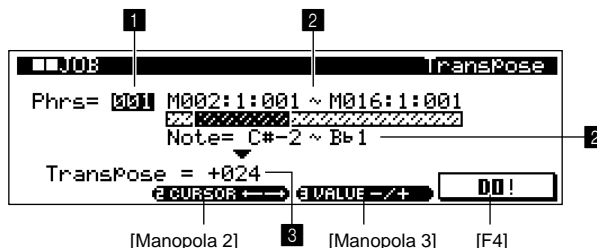
[Regolazioni] -127 ~ +127

Imposta l'intensità del crescendo o del decrescendo. I valori di velocity delle note nella gamma specificata vengono aumentati o decrementati gradualmente a partire dalla prima nota della gamma. La velocità dell'ultima nota nella gamma diventa la velocity originale della nota + il valore di Velocity Range. Se la velocity risultante fuoriesce dalla gamma 1 ~ 127, viene impostata di conseguenza su 1 o 127. Regolazioni superiori a 0 producono un crescendo e quelle inferiori a 0 producono un decrescendo. Un'impostazione di 0 non produce effetti.



05 Transpose

Traspone le note nella gamma specificata con incrementi di semitono.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000
Note C-2 ~ G8

Imposta la gamma di misure/beat/clock e i pitch delle note su cui il job viene applicato.

3 Transpose

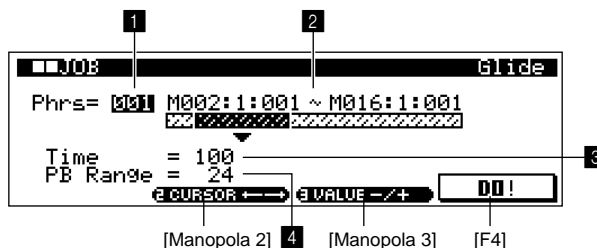
[Regolazioni] -127 ~ +127

Traspone le note nella gamma specificata con incrementi di semitono. Un'impostazione di +12 traspone di un'ottava superiore, mentre una di -12 traspone di un'ottava inferiore. Un'impostazione di 0 non produce alcun cambiamento.

06 Glide

Sostituisce tutte le note che seguono la prima nel segmento specificato con i dati pitch bend, producendo degli scivolamenti uniformi da una nota all'altra.

Questo job è ideale per produrre effetti di flessione della nota o di scivolamento, come è possibile effettuare su una chitarra.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma delle misure/beat/clock su cui il job viene applicato.

3 Time

[Regolazioni] 000 ~ 100

Specifica la lunghezza del glide. Valori più alti producono un glide (scivolamento) più lungo fra le note.

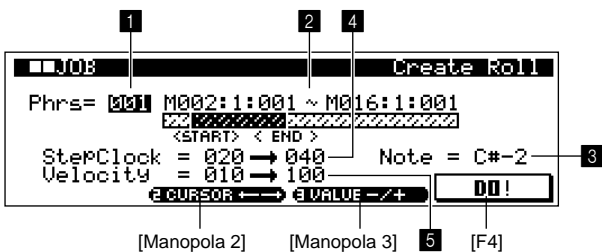
4 PB Range

[Regolazioni] 01 ~ 24

Specifica la massima gamma di pitch bend da applicare al job glide con incrementi di semitono.

07 Create Roll

Crea una serie di note ripetute in una gamma specificata con determinati cambi continui in step di clock e di velocity. Il job è ideale per creare delle rapide rullate.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 256:16:479

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui il job viene applicato.

3 Note

[Regolazioni] C-2 ~ G8

Imposta la nota (lo strumento nelle voci drum kit) a cui applicare il job roll, per ottenere l'effetto rullata. La nota può essere immessa anche via tastiera dell'RS7000.

4 Step Clock

[Regolazioni] Start 001 ~ 999
End 001 ~ 999

Specifica la misura dello step (cioè il numero di clock fra ciascuna nota) nel roll (o rullata). Possono essere specificati i valori di inizio e fine, facilitando la creazione di rullate in cui la misura dello step varia da nota a nota.

5 Velocity

[Regolazioni] Start 001 ~ 127
End 001 ~ 127

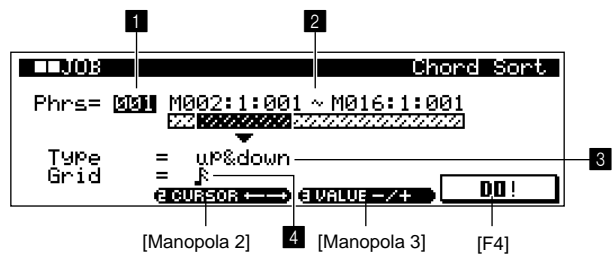
Specifica la velocity delle note nella "rullata". Possono essere specificati entrambi i valori di inizio e fine di velocity, facilitando la creazione di roll (o rullate) in cui la velocity aumenta o diminuisce.

08 Chord Sort

Questo job ordina gli eventi degli accordi (eventi simultanei di note) per ordine di pitch.

NOTE

- L'operazione "sort" influenza l'ordine delle note nell'elenco della pagina EDIT (pagina 154) ma non cambia la cadenza delle note.
- Quando usato per gli accordi "pre-process" prima di usare il job Chord Separate (vedere pagina successiva), Chord Sort può essere usato per simulare il suono della "pennata" delle chitarre e strumenti simili.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui il job viene applicato.

3 Type

[Impostazioni] UP, DOWN, UP&DOWN, DOWN&UP

Se l'impostazione è UP, le note vengono ordinate in maniera ascendente.

Se l'impostazione è DOWN, le note vengono ordinate in maniera discendente.

UP & DOWN ordina in modo ascendente le note degli accordi sui downbeat (in battere) e in modo discendente quelle degli accordi sugli up beat (in levare), sulla base delle impostazioni della griglia (grid) sotto indicata.

DOWN & UP ordina le note dell'accordo sui downbeat in ordine discendente e sugli up beat in ordine ascendente.

Determina come vengono ordinati i dati delle note e degli accordi.

NOTE
Le pennate verso il basso della chitarra vengono suonate dalla sesta corda, la più bassa, alla prima che è la più alta, mentre le pennate verso l'alto vengono suonate dalla prima corda che è la più alta alla sesta che è la più bassa.

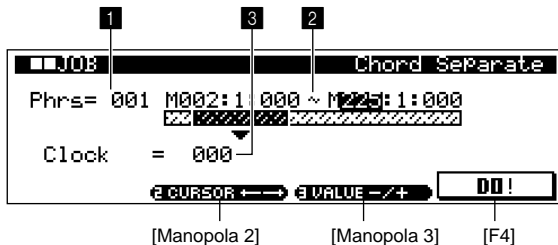
4 Grid

[Impostazioni] Nota da un trentaduesimo ♯, Terzina di note da un sedicesimo ♯♯, Nota da un sedicesimo ♯, Terzina di note da un ottavo ♯♯, Nota da un ottavo ♯, Terzina di note da un quarto ♯♯, Nota da un quarto ♯

Specifica il tipo di nota che serve come base per il job Chord Sort.

09 Chord Separate

Questo job separa leggermente le note negli accordi all'interno della gamma specificata, inserendo un numero specificato di clock tra le note. Usate questo job dopo Chord Sort, spiegato prima, per creare degli effetti di pennata verso l'alto o verso il basso come è consueto fare con la chitarra.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui il job viene applicato.

3 Clock

[Regolazioni] 000 ~ 999

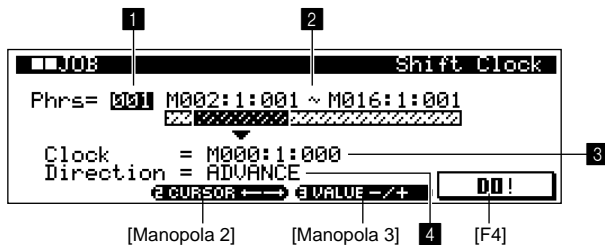
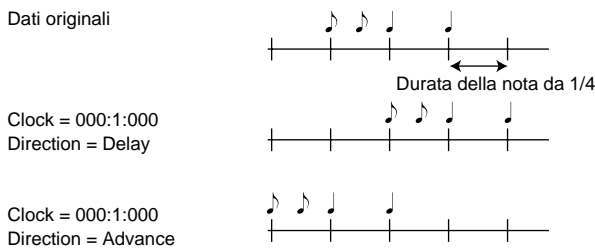
Imposta il numero di cicli di clock inseriti fra note adiacenti dell'accordo.

NOTE

- Ricordate che vi sono 480 cicli di clock per nota da un quarto.
- Non è possibile separare gli accordi in modo che "sconfinino" nella misura successiva o nell'accordo seguente.

10 Shift Clock

Imposta l'entità per cui i dati verranno ritardati o fatti avanzare, in misure, movimenti e clock.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui il job viene applicato.

3 Clock

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
000:0:000 ~ 255:15:479

Imposta l'entità per cui i dati verranno ritardati o fatti avanzare, in misure, movimenti e clock.

NOTE

- Dovete notare che vi sono 480 cicli di clock per ogni nota da un quarto.
- Se il job Clock Shift causa lo sconfinamento dei dati oltre l'inizio del pattern, i dati verranno raggruppati all'inizio del pattern stesso.
- Se il job Clock Shift causa lo spostamento dei dati oltre la fine del pattern, i dati che cadono oltre la fine del pattern verranno cancellati.

4 Direction**[Impostazioni] ADVANCE, DELAY**

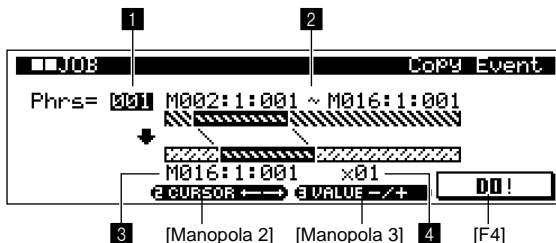
Specifica la direzione in cui i dati verranno spostati. ADVANCE sposta i dati in avanti verso l'inizio della sequenza, mentre DELAY sposta i dati verso la fine della sequenza.

11 Copy Event

Questo job copia tutti i dati da una gamma specificata come sorgente in una locazione specificata come destinazione.

! AVVERTENZA

Quando viene eseguito Copy Event, qualsiasi dato preesistente nella locazione di destinazione verrà cancellato per sovrascrittura.

**1 Phrase****[Regolazioni] 001 ~ 256****2 Source Range****[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000**

Imposta la gamma di misure/beat/clock da cui i dati verranno copiati.

3 Destination Location**[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 256:16:479**

Specifica la locazione in cui i dati verranno copiati.

4 Times**[Regolazioni] 01 ~ 99**

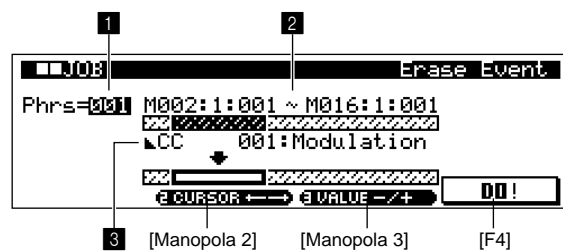
Imposta il numero di volte che i dati verranno copiati.

12 Erase Event

Questo job cancella tutti gli eventi specificati dalla gamma specificata, producendo in pratica un segmento di silenzio.

NOTE

Quando questo job viene applicato ad una frase che utilizza voci sample, gli eventi di nota che attivano tale voce verranno cancellati in modo che la voce sample non suoni, ma la voce sample in se stessa non verrà cancellata.

**1 Phrase****[Regolazioni] 001 ~ 256****2 Source Range****[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000**

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui viene applicato il job.

3 Event**[Impostazioni]**

Note (Note events)
PC (Program change)
PB (Pitch bend)
CC (Control change):000 ~ 127, ALL
CAT (Channel aftertouch)
PAT (Polyphonic aftertouch)
EXC (System exclusive)
ALL (All events)

Imposta il tipo di evento da cancellare.

Tutti gli eventi vengono cancellati se è selezionato ALL.

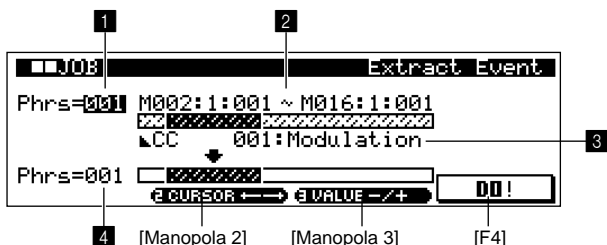
Possono essere specificati numeri di control change singoli quando si cancellano gli eventi di control change.

13 Extract Event

Questo job sposta tutte le ricorrenze di dati di evento specificate da una gamma determinata di una frase per trasferirli nella stessa gamma di una frase differente.

NOTE

Se questo job viene applicato ad una frase che usa una sample voice, i dati di nota che suonano questa voce nella gamma specificata vengono tolti (quando il tipo di evento è "Note") e la sample voice non suona più. Se volete che essa suoni nella frase di destinazione, impostate la voce usata da quella frase su Sample voice nella pagina MIXER (pagina 93).



1 Source Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

Seleziona la frase da cui devono essere estratti gli eventi.

2 Source Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock da cui i dati verranno estratti.

3 Event

[Impostazioni]

| Event Type | Range |
|----------------------------------|----------------|
| Note | C-2 ~ G8, ALL |
| PC (Program change) | — |
| PB (Pitch bend) | — |
| CC (Control change) | 000 ~ 127, ALL |
| CAT (Channel aftertouch)..... | — |
| PAT (Polyphonic aftertouch)..... | — |
| EXC (System exclusive) | — |

Seleziona il tipo di evento da estrarre.
I numeri della nota specifica e di control change possono essere specificati come richiesto.

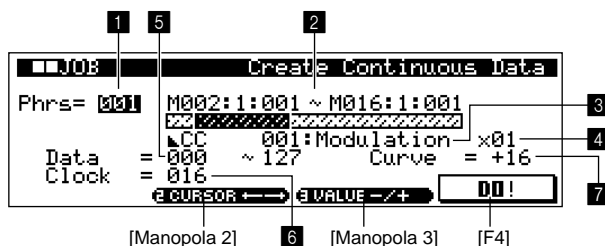
4 Destination Phrase

[Impostazioni] 001 ~ 256

Seleziona la frase di destinazione.

14 Create Continuous Data

Crea dati continui di pitch bend e di control change nella gamma specificata.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui viene applicato il job.

3 Event Type

[Impostazioni]
PB (Pitch bend)
CC (Control change):000 ~ 127
CAT (Channel aftertouch)
EXC (System exclusive)

Seleziona il tipo di evento da creare.

4 Times

[Regolazioni] 01 ~ 99

Specifica il numero di volte che verrà ripetuta la creazione dei dati.

Ad esempio, se i dati vengono creati nella gamma M001:1:000 ~ M003:1:000 e il parametro Times è impostato su 03, gli stessi dati verranno creati in M003:1:000 ~ M005:1:000 e M005:1:000 ~ M007:1:000.

Usando questo job è possibile inserire variazioni continue di volume o di filter cutoff per creare effetti tremolo e wow.

5 Data

[Regolazioni] 000 ~ 127
(-8192 ~ +8191 per i dati di pitch bend)

Specifica i limiti superiore ed inferiore per il range di dati da creare. Il valore sinistro rappresenta il limite inferiore e quello destro quello superiore.

6 Clock

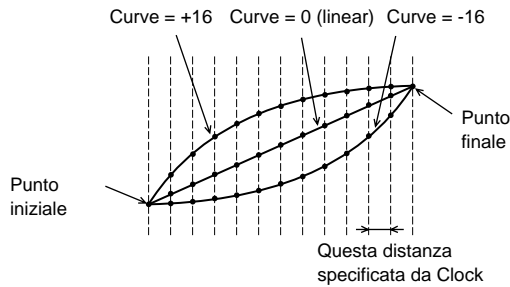
[Regolazioni] 001 ~ 999

Specifica il numero di clock da inserire fra ogni evento creato.

7 Curve

[Regolazioni] -16 ~ +16

Specifica la “curva” dei dati continui. Fate riferimento al grafico sotto riportato per le forme approssimative della curva.

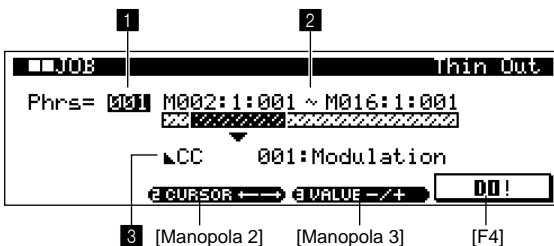


15 Thin Out

Per salvare spazio nella memoria assottiglia il tipo specificato di dati continui nel range specificato.

NOTE

Il job Thin Out non funziona sui dati continui che hanno un intervallo di clock superiore a 60 clock per evento.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui viene applicato il job.

3 Event Type

[Impostazioni]
PB (Pitch bend)
CC (Control change):000 ~ 127, ALL
CAT (Channel aftertouch)
PAT (Polyphonic aftertouch)

Seleziona il tipo di evento da sottoporre all'operazione di “sfoltimento” dati.

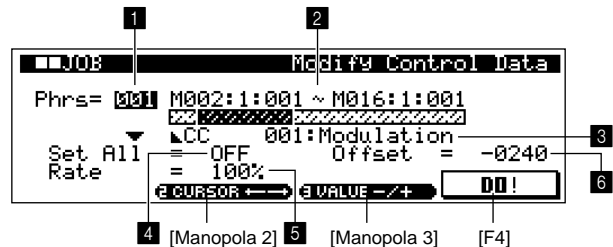
16 Modify Control Data

Cambia i valori di un tipo specificato di dati di control change — pitch bend, control change, aftertouch ecc. — nel range specificato.

Il valore dei dati viene calcolato in questo modo:

$$\text{Valore} = \text{dati originali} \times \text{Rate} + \text{Offset}$$

Se il valore risultante supera la gamma consentita, verrà impostato sul valore massimo o minimo.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui il job verrà applicato.

3 Event Type

[Impostazioni] PB (Pitch bend)
CC (Control change):000 ~ 127, ALL
CAT (Channel aftertouch)
PAT (Polyphonic aftertouch)

Seleziona il tipo di evento da modificare.

4 Set All

[Regolazioni] Off (0), 000 ~ 127 (-8192 ~ +8191 per pitch bend)

Imposta tutti gli eventi target sullo stesso valore fisso. Se è impostato su “OFF”, il parametro Set All non ha effetto. Se è impostato su un valore diverso da “OFF”, i parametri Rate ed Offset non sono disponibili ed appaiono sul display come “***”.

5 Rate

[Regolazioni] 000% ~ 200%, ***

Specifica la percentuale per cui gli eventi di target verranno spostati dai loro valori originali. Se il parametro Set All non è “OFF”, questo parametro appare come “***” e non può essere cambiato.

6 Offset

[Regolazioni] -127 ~ +127, * (-8192 ~ +8191 per pitch bend, ***)**

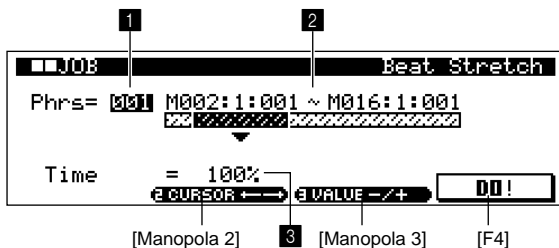
Aggiunge un valore fisso ai valori dell’evento regolato da Rate. Se il parametro Set All non è “OFF”, questo parametro appare come “***” e non può essere cambiato.

17 Beat Stretch

Questo job esegue l’espansione o la compressione del tempo sulla gamma specificata. Tutti gli eventi nella gamma specificata - compresi note step time, gate time, le locazioni di tutti gli eventi ecc. - vengono espansi o compressi.

NOTE

Solo i dati MIDI vengono influenzati da questo job. Le Sample voice non vengono espanso né compresse. Tuttavia, per i campioni registrati usando la caratteristica SLICE + SEQ, il job Beat Stretch espande o comprime il tempo dei dati delle note, gli step time e i gate time che controllano il playback dei campioni “affettati”. La voce del campione in se stessa non viene influenzata.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Range

[Regolazioni] Measure:Beat:Clock 001:1:000 ~ 257:1:000

Imposta la gamma di misure/beat/clock su cui il job verrà applicato.

3 Time

[Regolazioni] 025% ~ 400%

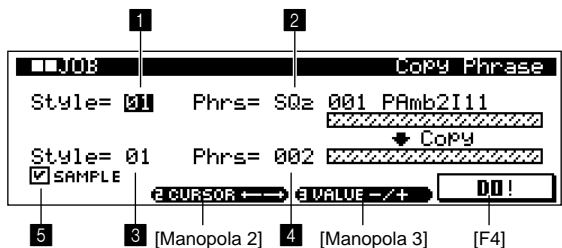
Imposta l’entità dell’espansione o della compressione del tempo, in valore percentuale. Impostazioni superiori al 100% producono espansione e quelle inferiori al 100% producono compressione.

18 Copy Phrase

Copia una frase selezionata nella frase designata come destinazione.

AVVERTENZA

Eventuali dati preesistenti nella destinazione della copia verranno sovrascritti.



1 Source style

[Regolazioni] 01 ~ 64

Specifica lo style contenente la frase da copiare.

2 Source phrase

[Impostazioni]

Phrase Category
 US (User Phrase)
 Per le categorie delle frasi preset consultare l’”Appendice” a pagina 271.
Phrase Number
 001 ~ (dipende dalla categoria delle frasi)

Seleziona la frase da copiare.

3 Destination style

[Regolazioni] 01 ~ 64

Specifica lo style di destinazione.

4 Destination phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

Specifica la frase di destinazione.

5 Sample

Quando la casella è spuntata, le voci sample usate dalla frase sorgente vengono copiate nello style di destinazione come voci local sample e vengono assegnate alla frase di destinazione.

Questo parametro non ha effetto quando nessuna sample voice viene usata dalla frase sorgente.

NOTE

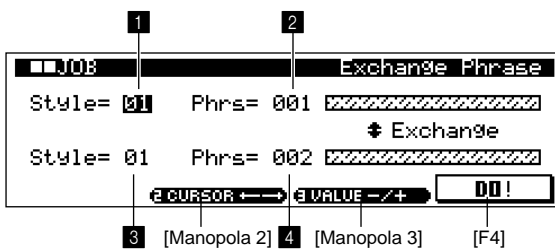
- Se non vi è memoria disponibile nello style di destinazione per i dati della voce local sample, appare sul display il messaggio "Too Many Load Sample Voices" e i dati non verranno copiati. In questo caso, usate Sample Job "02 Delete" (pagina 246) per eliminare i local sample non usati e quindi riprovate.
- Undo/Redo (pagina 134) possono essere usati dopo un'operazione di copiatura di una voce sample, ma non si applicano alla voce sample.
- Quando la casella "5. Sample" viene spuntata e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio "Can't Undo Sample Voice. Cancel [F2]/OK [F3]". Con [F3] potete eseguire il job Copy Phrase.

19 Exchange Phrase

Scambia il contenuto di due frasi specificate.

NOTE

Questo job non influenza le voci sample usate nelle frasi specificate.



1 Style, 3 Style

[Regolazioni] 01 ~ 64

Specifica gli style che contengono le frasi da scambiare.

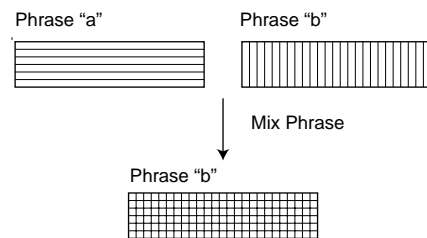
2 Phrase, 4 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

Specifica le frasi da scambiare.

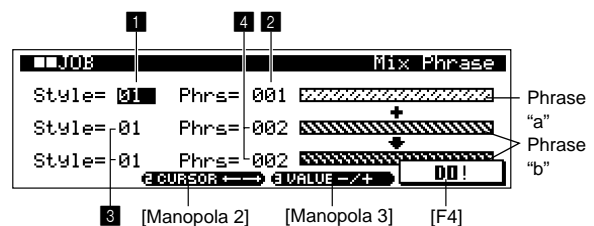
20 Mix Phrase

Questo job effettua il mixing di tutti i dati di due frasi user selezionate — "a" e "b" — e colloca il risultato nella frase "b".



NOTE

Se questo job viene applicato alle frasi che usano voci sample, le voci sample non verranno copiate né mixate.



1 Style a, 2 Phrase a

[Regolazioni] Style a01 ~ 64
Phrase a..... 001 ~ 256

Specifica la frase "a".

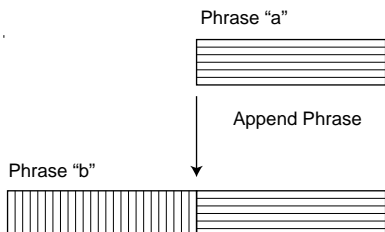
3 Style b, 4 Phrase b

[Regolazioni] Style b01 ~ 64
Phrase b 001 ~ 256

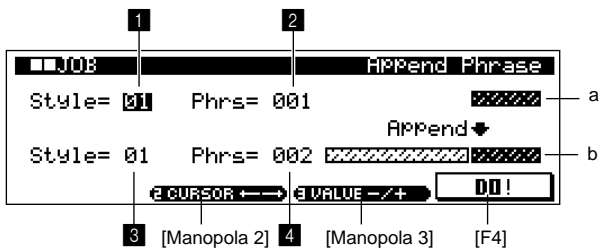
Specifica la frase "b".

21 Append Phrase

Aggiunge una frase alla fine di un'altra per crearne una più lunga.



NOTE
Se questo job viene applicato alle frasi che usano voci sample, le voci sample non vengono aggiunte.



1 Style a, 2 Phrase a

[Regolazioni]
Style a 01 ~ 64
Phrase a..... 001 ~ 256

Specifica la frase "a", che verrà aggiunta alla frase "b".

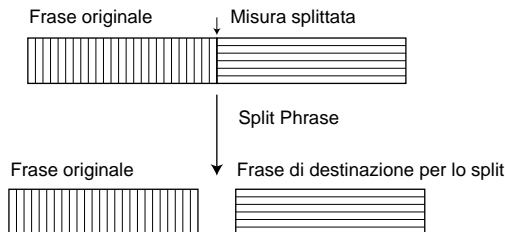
3 Style b, 4 Phrase b

[Regolazioni]
Style b 01 ~ 64
Phrase b..... 001 ~ 256

Specifica la frase "b" a cui la frase "a" verrà aggiunta.

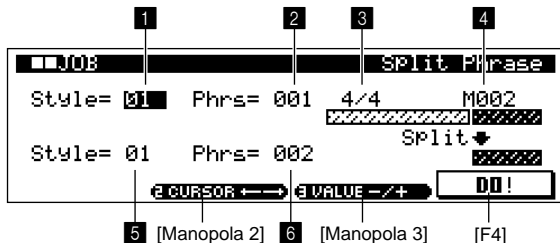
22 Split Phrase

Questo job suddivide una frase selezionata in due frasi separate.



NOTE
Se questo job viene applicato alle frasi che usano voci sample, le voci sample non vengono splittate.

ATTENZIONE
Il job sovrascrive su qualsiasi dato esistente nella frase di destinazione.



1 Source Style, 2 Source Phrase

[Regolazioni]
Style 01 ~ 64
Phrase..... 001 ~ 256

Specifica lo stile sorgente e la frase. Dopo l'operazione Split Phrase, resta la sezione della frase prima della misura dello split specificato e la sezione che segue la misura split verrà spostata nella frase di destinazione split **6**.

3 Meter

[Impostazioni]
1/16 ~ 16/16; 1/8 ~ 16/8; 1/4 ~ 8/4

Imposta il meter dei segmenti della frase split dopo l'operazione split.
Il valore meter della frase può essere cambiato successivamente.

4 Split Measure

[Regolazioni] 002 ~ source-phrase length (in misure)

Specifica la misura in cui la frase verrà splittata (divisa).

5 Split Destination Style,

6 Split Destination Phrase

[Regolazioni]
Style OFF, 01 ~ 64
Phrase..... OFF, 001 ~ 256

Specifica la frase e lo style destinazione. Dopo l'operazione Split Phrase, la sezione della frase prima della misura split specificata resta nella frase sorgente e la sezione successiva alla misura di split verrà spostata nella frase di destinazione split. Se lo style o sezione di destinazione split è OFF, la sezione dopo la misura split verrà cancellata..

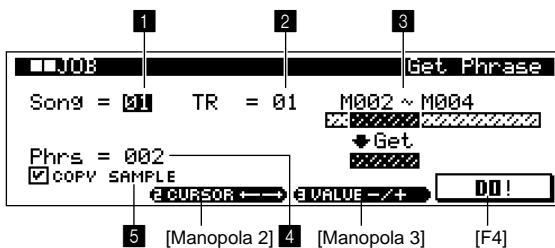
23 Get Phrase

Copia un segmento dei dati di una traccia di sequenza da una song in una frase designata come destinazione.



AVVERTENZA

Questo job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella frase di destinazione.



1 Source Song, 2 Source Track

[Impostazioni]
Song..... 01 ~ 20
Track..... 01 ~ 16

Specifica la song e la traccia sorgente per la copia.

3 Source Range

[Regolazioni] 001 ~ 999

Specifica la gamma di misure da copiare.

4 Destination Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

Specifica la frase di destinazione.

5 Copy Sample

Quando la casella è spuntata, le voci sample usate nella traccia sorgente vengono copiate nello style di destinazione come voci local sample e vengono assegnate alla frase di destinazione.

Questo parametro non ha effetto se la traccia sorgente non utilizza voci sample.

NOTE

- Se non vi è memoria sufficiente nello style di destinazione per i dati di voce local sample, sul display appare il messaggio "Too Many Local Voices" e i dati della voce sample non verranno copiati. In tal caso, usate il job "02 Delete" (pagina 246) relativo a Sample per eliminare i local sample non usati, quindi riprovate.
- Undo/Redo (pagina 134) possono essere usati dopo un'operazione di copiatura di una voce sample, ma non si applicano alla voce sample.
- Quando la casella "5. Copy Sample" è spuntata e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio "Are you sure? Cancel [F2]/OK [F3]" che chiede la vostra conferma. Con [F3] potrete eseguire il job Get Phrase.

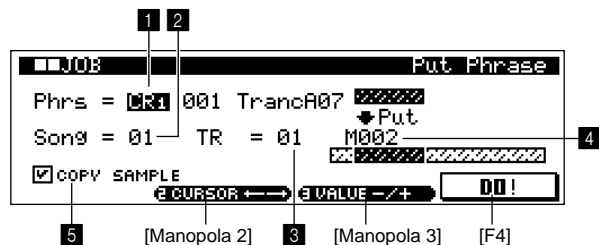
24 Put Phrase

Copia una frase user selezionata in una specifica area di una song selezionata.



AVVERTENZA

Questo job sovrascrive su qualsiasi dato preesistente nella traccia di destinazione.



1 Source Phrase

[Regolazioni]

Phrase category US (User), Preset Phrase, vedere l'Appendice (pagina 313) per informazioni sulle categorie della frase.

Phrase Number 001 ~ 256 (la gamma disponibile può cambiare secondo la categoria.)

Specifica la frase sorgente.

2 Destination Song, 3 Destination Track

[Impostazioni]
Song 01 ~ 20
Track 01 ~ 16

Specificate la song e la traccia di destinazione.

4 Copy Measure

[Regolazioni] 001 ~ 999

Specifica la locazione della misura nella traccia di destinazione in cui la frase dovrà essere copiata. La frase verrà copiata senza modifiche, qualunque sia il valore di “Meter”.

5 Copy Sample

Quando la casella viene spuntata, le voci sample usate nella frase sorgente vengono copiate nella song di destinazione come voci local sample, e sono assegnate alla traccia di destinazione.

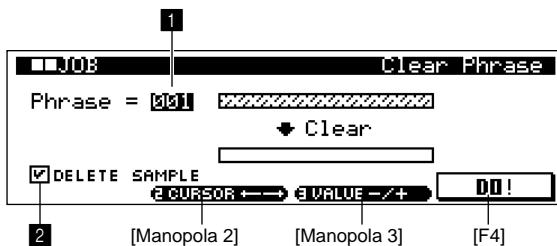
Questo parametro non ha effetto se la frase sorgente non usa voci sample.

NOTE

- Se non vi è memoria sufficiente nello style di destinazione per i dati di voce local sample, sul display appare il messaggio “Too Many Local Voices” e i dati della voce sample non verranno copiati. In tal caso, usate il job “02 Delete” (pagina 246) relativo a Sample per eliminare i local sample non usati, quindi riprovate.
- Undo/Redo (pagina 134) possono essere usati dopo un’operazione di copiatura di una voce sample, ma non si applicano alla voce sample.
- Quando la casella “4. Copy Sample” è spuntata e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio “Can’t Undo Sample Voice. Cancel [F2]/OK [F3]” che chiede la vostra conferma. Con [F3] potrete eseguire il job Put Phrase.

25 Clear Phrase

Questo job elimina tutti i dati dalla frase selezionata.



1 Phrase

[Regolazioni] 001 ~ 256

2 Delete Sample

Quando è spuntata la casella o box, verranno eliminati i dati del campione assegnato alla frase selezionata.

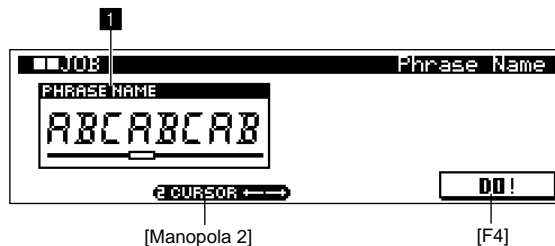
Questo parametro non ha effetto se nessuna voce sample viene usata dalla frase selezionata.

NOTE

- Undo/Redo (pagina 134) possono essere usati dopo un’operazione di eliminazione di una voce sample, ma non si applicano alla voce sample.
- Quando la casella “2. Delete Sample” è spuntata e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio “Are you sure? Cancel [F2]/OK [F3]” che chiede la vostra conferma. Con [F3] potrete eseguire il job Delete Phrase.

26 Phrase Name

Usate questo job per immettere o cambiare il nome di una frase. Il nome può essere lungo fino a 12 caratteri.



1 Phrase Name

Per i dettagli sull’immissione del nome fate riferimento al “Capitolo 1: Elementi fondamentali”, pagina 67.

NOTE

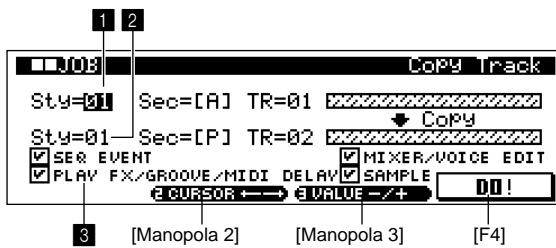
- Le frasi non possono essere selezionate da questo display. Selezionate la frase a cui intendete assegnare il nome o rinominare quando siete nel modo PATTERN Play (pagina 75).
- I nomi delle frasi non possono essere immessi per quelle che sono vuote.

27 Copy Track

Copia tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia specificata come sorgente in quella specificata come destinazione.

AVVERTENZA

L’operazione di copiatura sovrascrive su eventuali dati preesistenti nella traccia di destinazione.



1 Source Style, Section e Track

- [Regolazioni]
Source Style 01 ~ 64
Source Section A ~ P
Source Track 01 ~ 16

Le prime tre regolazioni selezionano lo stile, la section e la traccia sorgente.

2 Destination Style, Section e Track

- [Regolazioni]
Destination Style 01 ~ 64
Destination Section A ~ P
Destination Track 01 ~ 16

Queste tre regolazioni selezionano lo stile, la section e la traccia di destinazione.

3 Tipo di dati

[Impostazioni]

- SEQ EVENT**
Tutti gli eventi nella traccia.
- PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY**
Le regolazioni PLAY FX. GROOVE e MIDI DELAY della traccia.
- MIXER/VOICE EDIT**
Le regolazioni mixer e voice edit della traccia.
- SAMPLE**
Se è selezionata una sample voice con Voice Select (pagina 93) ... la voce sample selezionata.
Se una frase è selezionata con Voice Select ... la sample voice usata dalla frase assegnata alla traccia sorgente.

Determina il tipo (o i tipi) di dati da copiare. Se viene spuntata una casella, verrà copiato il tipo di dati corrispondente.

NOTE

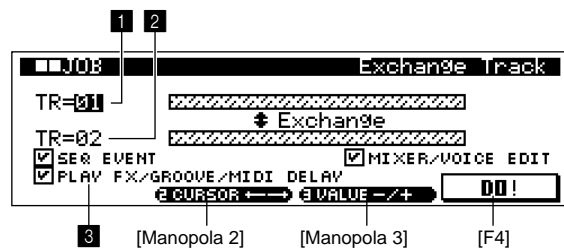
- Se non vi è memoria sufficiente nello style di destinazione per i dati di voce local sample, sul display appare il messaggio "Too Many Local Voices" e i dati della voce sample non verranno copiati. In tal caso, usate il job "02 Delete" (pagina 246) relativo a Sample per eliminare i local sample non usati, quindi riprovate.
- Undo/Redo (pagina 134) possono essere usati dopo un'operazione di copiatura di una voce sample, ma non si applicano alla voce sample.
- Quando la casella "Sample" è spuntata e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio "Are you sure? Cancel [F2]/OK [F3]" che chiede la vostra conferma. Con [F3] potrete eseguire il job Copy Track.

28 Exchange Track

Cambia il tipo specificato di dati fra due tracce determinate nello style e nella section correnti.

NOTE

Lo style e la section non possono essere selezionati con questo job. Accertatevi di selezionare lo style e la section che contengono le tracce che intendete cambiare, prima di accedere a questo job.



1 Track, 2 Track

- [Impostazioni] 01 ~ 16

Specificate le due tracce per le quali intendete scambiare i dati.

3 Data Type

[Impostazioni]

- SEQ EVENT**
Tutti gli eventi nella traccia.
- PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY**
Le regolazioni PLAY FX. GROOVE e MIDI DELAY della traccia.
- MIXER/VOICE EDIT**
Le regolazioni mixer e voice edit della traccia.

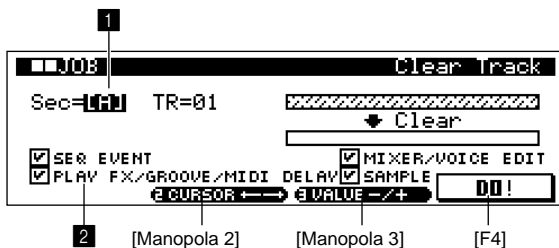
Determinate il tipo/i tipi di dati da scambiare. Quando è spuntata una casella, viene scambiato il corrispondente tipo di dati.

29 Clear Track

Questo job cancella tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia pattern selezionata o da tutte le tracce pattern.

NOTE

Lo style non può essere selezionato con questo job. Accertatevi di selezionare lo style che contiene le tracce che intendete eliminare, prima di accedere a questo job.



1 Source Section e Track

[Impostazioni]
 Source Section A ~ P, ALL
 Source Track 01 ~ 16, ALL

2 Data Type

- [Impostazioni]**
- SEQ EVENT**
Tutti gli eventi nella traccia.
 - PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY**
Le regolazioni PLAY FX. GROOVE e MIDI DELAY della traccia.
 - MIXER/VOICE EDIT**
Le regolazioni mixer e voce edit della traccia.
 - SAMPLE**
La voce sample assegnata alla traccia selezionata.

Determina il tipo/tipi di dati da cancellare. Quando è spuntata una casella, viene cancellato il tipo di dati corrispondente.

NOTE

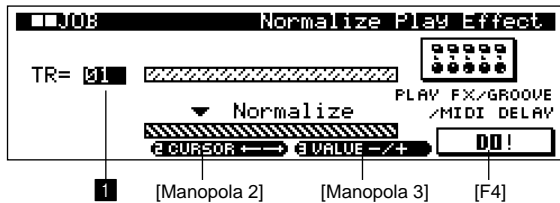
- Undo/Redo (pagina 134) possono essere usati dopo un'operazione di eliminazione di una voce sample, ma non si applicano alla voce sample.
- Quando la casella "Sample" è spuntata e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio "Are you sure? Cancel [F2]/OK [F3]" che chiede la vostra conferma. Con [F3] potrete eseguire il job Clear Track.

30 Normalize Play Effect

Questo job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo che essa incorpori le correnti regolazioni Play FX/Groove/MIDI Delay.

NOTE

- Dopo l'esecuzione del job Normalize Play Effect, vengono inizializzati i parametri PLAY FX. GROOVE e MIDI DELAY per la traccia.
- Lo style e la section non possono essere selezionati con questo job. Accertatevi che lo style e la section che contengono tracce che intendete normalizzare vengano selezionati prima di accedere a questo job.



1 Track

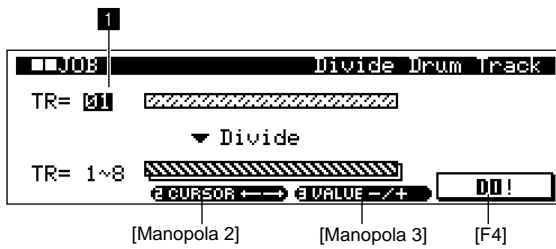
[Regolazioni]
 01 ~ 16, ALL (Tutti i dati di sequenza)

31 Divide Drum Track

Separa gli eventi di nota in una frase drum assegnata ad una traccia specificata e colloca le note corrispondenti ai differenti strumenti "drum" in tracce separate (tracce da 1 a 8).

NOTE

- Questo job richiede 8 frasi user vuote in cui immagazzinare i dati di nota separati. Se le frasi richieste non sono disponibili, appare il messaggio "Phrase Number Overflow" e il job verrà sospeso. Se ciò accade, usate il job 25 (Clear Phrase) per eliminare frasi non utilizzate e riprovate.
- Lo style e la section non possono essere selezionati con questo job. Accertatevi di selezionare lo style e la section che contengono tracce che intendete dividere, prima di avere accesso al job.



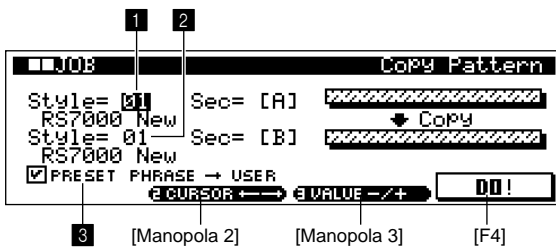
1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16

Specifica la traccia drum da dividere.

32 Copy Pattern

Questo job copia tutti i dati da un pattern selezionato come sorgente in un pattern selezionato come destinazione.



1 Source Style e Section

[Regolazioni]

Source Style 01 ~ 64

Source Section..... A ~ P, ALL

Selezionate lo style e la section sorgente. Se selezionate ALL come section sorgente, anche la section di destinazione verrà impostata su ALL.

2 Destination Style e Section

[Regolazioni]

Destination Style..... 01 ~ 64

Destination Section A ~ P, ALL

Selezionate lo style e la section di destinazione. Se selezionate ALL come section di destinazione, verrà automaticamente impostata su ALL anche la section sorgente.

Se lo style di destinazione è vuoto, o se la sezione sorgente per la copiatura o di destinazione è impostata su "ALL", verrà copiato anche il contenuto della memoria scene/mute.

3 Data Type

[Impostazioni]

PRESET PHRASE → USER

Se i dati dello style includono frasi preset, esse vengono copiate nella frase user.

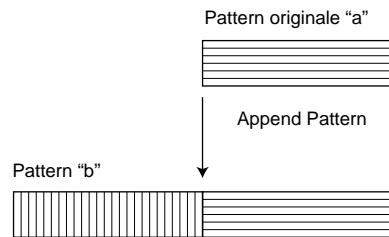
Determina il tipo/i tipi di dati da copiare. Se questa casella è spuntata, verrà copiato il tipo di dati corrispondenti.

NOTE

- Se non vi è memoria sufficiente nello style di destinazione per i dati di voce local sample, sul display appare il messaggio "Too Many Local Voices" e i dati della voce sample non verranno copiate. In tal caso, usate il job "02 Delete" (pagina 246) relativo a Sample per eliminare i local sample non usati, quindi riprovate.
- Undo/Redo (pagina 134) possono essere usati dopo un'operazione di copiatura di una voce sample, ma non si applicano alla voce sample. Quando è premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio "Are you sure? Cancel [F2]/OK [F3]" che chiede la vostra conferma. Con [F3] potrete eseguire il job Copy Pattern.

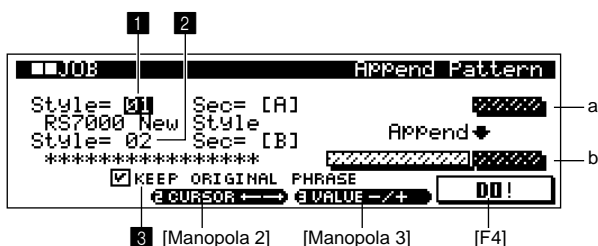
33 Append Pattern

Aggiunge un pattern alla fine di un altro per crearne uno più lungo.



NOTE

- Se questo job si applica ai pattern che utilizzano voci local sample, le voci sample non verranno aggiunte.
- Se la lunghezza del pattern diventa superiore a 256 misure a seguito del job Append Pattern, verrà visualizzato un messaggio di errore e il job sarà sospeso.



1 Source Style a e Section a

[Regolazioni]
 Style a 01 ~ 64
 Section a A ~ P

Specificate il pattern "a" che verrà aggiunto al pattern "b".

2 Destination Style b e Section b

[Regolazioni]
 Style b 01 ~ 64
 Section b A ~ P

Specificate il pattern "b" a cui il pattern "a" verrà aggiunto.

3 Keep Original Phrase

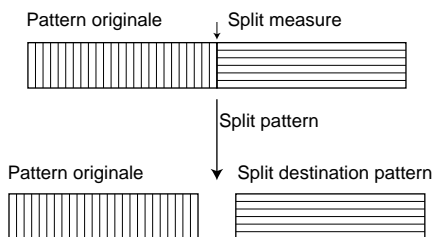
Se la casella è vuota, le frasi che costituiscono il pattern "a" vengono aggiunte alle frasi che costituiscono il pattern "b" e le frasi di quest'ultimo vengono sostituite per sovrascrittura. Se la casella è spuntata, le frasi del pattern "b" vengono lasciate inalterate e i risultati dell'operazione append (cioè dell'aggiunta) vengono scritti in frasi vuote.

NOTE

Se la casella KEEP ORIGINAL PHRASE è spuntata, questo job richiede il doppio del numero di user phrases vuote come numero di tracce contenenti i dati in cui memorizzare i dati della frase aggiunta. Se le frasi richieste non sono disponibili, appare il messaggio "Phrase Number Overflow" e il job verrà interrotto. In tal caso, usate il Job 25 (Clear Phrase) per eliminare le frasi non utilizzate e riprovate.

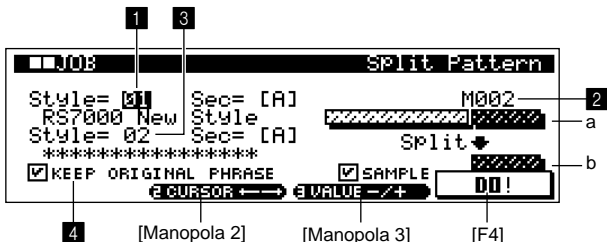
34 Split Pattern

Suddivide un pattern selezionato in due pattern.



AVVERTENZA

Questo job sovrascrive su eventuali dati preesistenti nel pattern di destinazione.



1 Source Style e Section

[Regolazioni]
 Style a 01 ~ 64
 Section a A ~ P

Specificate lo style e la section sorgente. Dopo l'operazione Split Pattern, resta la sezione del pattern prima della misura split specificata e la section (o sezione) seguente la misura split verrà spostata nel pattern di destinazione split.

2 Split Measure

[Regolazioni]
 001 ~ lunghezza pattern sorgente (in misure)

Specifica la misura in cui il pattern verrà diviso.

3 Split Destination Style e Section

[Regolazioni]
 Style OFF, 01 ~ 64
 Section OFF, A ~ P

Specificate lo style e la section di destinazione. Dopo l'operazione Split Pattern, la sezione del pattern prima della misura scritta specificata resta nel pattern sorgente e quella seguente verrà spostata nel pattern di destinazione split. Se lo style o la section di destinazione split sono OFF, vengono cancellate le misure dopo la misura split. I dati della memoria scene/mute verranno copiati solo quando lo style di destinazione split è vuoto o se è spuntata la casella o box "SAMPLE".

4 Split Data Type

[Impostazioni]

KEEP ORIGINAL PHRASE

Se la casella è vuota, le frasi che costituiscono il pattern "a" vengono aggiunte alle frasi che costituiscono il pattern "b", e le frasi del pattern "b" vengono sostituite per sovrascrittura. Se il box è spuntato, le frasi del pattern "b" sono lasciate inalterate e i risultati dell'operazione append vengono scritti nelle frasi vuote.

SAMPLE

Se il box viene spuntato, le voci sample assegnate a ciascuna traccia nel pattern sorgente vengono copiate nello style di destinazione split come voci local sample e vengono assegnate alle tracce corrispondenti in quel pattern. Questa casella non ha effetto se alle tracce del pattern sorgente non sono assegnate voci sample.

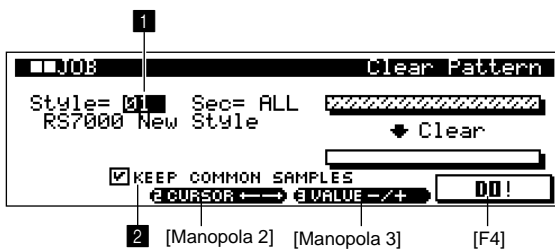
Specifica i tipi di dati da splittare.

NOTE

- Se non vi è memoria sufficiente nello style di destinazione per i dati di voce local sample, sul display appare il messaggio “Too Many Local Voices” e i dati della voce sample non verranno copiate. In tal caso, usate il job “02 Delete” (pagina 246) relativo a Sample per eliminare i local sample non usati, quindi riprovate.
- Undo/Redo (pagina 134) possono essere usati dopo un’operazione di copiatura di una voce sample, ma non si applicano alla voce sample.
- Quando la casella “Sample” è spuntata e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio “Are you sure? Cancel [F2]/OK [F3]” che chiede la vostra conferma. Con [F3] potrete eseguire il job Copy Pattern.
- Se la casella KEEP ORIGINAL PHRASE è spuntata, questo job richiede il doppio del numero di user phrases vuote come numero di tracce contenenti i dati in cui memorizzare i dati della frase aggiunta. Se le frasi richieste non sono disponibili, appare il messaggio “Phrase Number Overflow” e il job verrà interrotto. In tal caso, usate il Job 25 (Clear Phrase) per eliminare le frasi non utilizzate e riprovate.

35 Clear Pattern

Questo job elimina tutti i dati dal pattern selezionato o da tutti i pattern. Quando section = ALL, verranno cancellati anche i dati dalla memoria scene/mute.



1 Style e Section

[Regolazioni]
Style 01 ~ 64, ALL
Section..... A ~ P, ALL

Seleziona lo style e la section da cui i dati devono essere cancellati.

NOTE

Se viene eseguito Clear Pattern quando Style è impostato su ALL, non è possibile usare la funzione Undo.

2 Keep Common Samples

Se il box è spuntato, le voci common sample usate dai pattern specificati non verranno cancellate.

NOTE

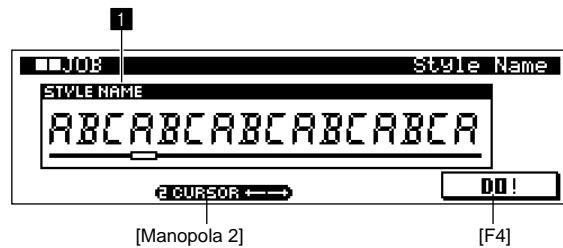
Le voci local sample usate dai pattern specificati verranno cancellate a prescindere da questa impostazione.

36 Style Name

Usate questo job per inserire o cambiare un nome di uno style. Il nome può essere costituito da 16 caratteri al massimo.

NOTE

Gli stili non possono essere selezionati da questo display. Selezionate lo style a cui intendete assegnare un nome o che intendete rinominare, mentre siete nel modo PATTERN Play.



1 Style Name

Fate riferimento al “Capitolo 1: Elementi fondamentali”, pagina 67, per i dettagli sull’immissione dei nomi.

15. Editing di Phrase

Oltre all'editing e alla cancellazione dei dati registrati nelle frasi user, questo sub-modo consente l'inserimento di nuovi eventi. Può essere usato per correggere errori nonché aggiungere dinamiche o effetti come il vibrato per rifinire ed abbellire la frase.

Premete [EDIT] dal modo PATTERN Play o Patch per passare alla pagina Edit Change di phrase edit.

NOTE

- Se la protezione di memoria è attivata, sul display appare "Memory Protect" e non sarà possibile editare, eliminare o inserire eventi. In questo caso passate alla pagina System del modo UTILITY (pagina 257) e mettete MEMORY PROTECT su "OFF".
- Gli "eventi" comprendono note suonate sulla tastiera, cambiamenti di voce (program change) ed altri dati della performance registrati sulla traccia.

Procedura di Phrase Edit

1. Selezionate la traccia alla quale è assegnata la frase user nel modo PATTERN Play o Patch.

Le tracce possono essere selezionate premendo il tasto appropriato sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].

2. Premete [EDIT] per passare alla pagina Edit Change di PHRASE EDIT.



- Gli eventi possono essere editati o eliminati con questa videata. Per inserire un nuovo evento, premete [F3] per passare alla pagina per la selezione di event type (tipo di evento).

● Editing ed eliminazione di eventi esistenti

3. Usate la [Manopola 1] per portare il cursore sull'evento da editare.
 - Quando il cursore è spostato su un evento di nota, si sente la nota corrispondente.
4. Usate la [Manopola 2] per spostare il cursore sul parametro dell'evento da editare e cambiarne il valore come richiesto. Un evento editato lampeggia sul display.
 - Per i dettagli circa tutti gli eventi e i parametri, fate riferimento al "Capitolo 7: Altre informazioni", pagina 263.
 - La misura, il movimento e il clock possono essere editati per cambiare la posizione di un evento, se necessario.
 - Mentre un evento lampeggia (in fase di editing), potete usare i pulsanti SUB MODE come tastiera numerica per l'immissione diretta dei valori del parametro.

5. Quando un parametro è stato editato, premete [ENTER] per confermare ed immettere quindi definitivamente la modifica (l'evento smette di lampeggiare).

- Se il cursore viene spostato su un nuovo evento mentre quello corrente lampeggia ancora, l'editing di quello corrente viene cancellato.

6. Premete [F2] per eliminare l'evento nella posizione del cursore.

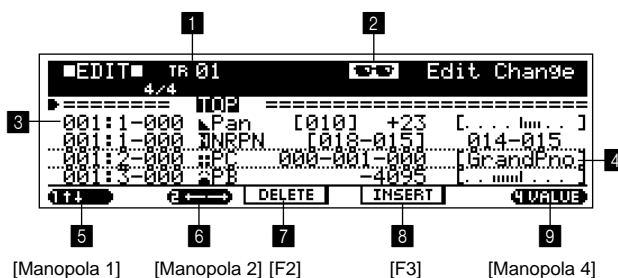
● Inserimento di nuovi eventi

7. Premete [F3] per passare alla pagina Edit Insert.



8. Usate questa pagina per specificare l'evento da inserire, impostare la misura, il beat o movimento, il clock e il tipo di evento.
9. Premete [F3] per inserire l'evento specifico nella posizione specificata.
10. Premete [EDIT] per ritornare alla pagina EDIT Change.

Parametri del display



1 TR (Track Number)

[Regolazioni] TR01 ~ 16

Seleziona la traccia alla quale è assegnata la frase da editare. Selezionate la traccia utilizzando i tasti della tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].

Per i dettagli sulla selezione della traccia, fate riferimento al “Capitolo 1: Elementi fondamentali”, pagina 67.

2 Icona View Filter

Indica che View Filter è impostato in modo tale che alcuni tipi di eventi non vengono visualizzati.

Le regolazioni View Filter vengono effettuate attraverso la pagina di display View Filter (pagina 156).

3 Measure, Beat e Clock

[Regolazioni]

Measure 001 ~ 256

Beat 1 ~ 16 (dipende dal valore di meter)

Clock 000 ~ 479 (dipende dal valore di meter)

Indica la posizione dell’evento corrispondente. Cambiando uno di questi valori si cambia di conseguenza la posizione dell’evento.

4 Eventi e parametri

[Impostazioni]

Eventi (tracce di sequenza)

- : Note
- : PB (Pitch Bend)
- : PC (Program Change)
- : CC (Control Change)
- : CAT (Channel Aftertouch)
- : PAT (Polyphonic Aftertouch)
- : RPN
- : NRPN
- : SEXC (System Exclusive)

Parametri

Dipendono dal tipo di evento.

Visualizza il tipo di ciascun evento.

Per i dettagli circa il tipo di evento e i loro parametri, consultare il “Capitolo 7: Altre informazioni”, pagina 263.

NOTE

All’inizio e alla fine dei dati vengono visualizzati rispettivamente “TOP” e “END”. “TOP” e “END” non sono dati di phrase e non possono essere editati.

5 ↑↓ (Cursore ↑ e ↓).....[Manopola 1]

Sposta il cursore su e giù nell’elenco degli eventi per selezionare un evento da editare.

6 ← → (Cursore ← e →).....[Manopola 2]

Sposta il cursore o sinistra e a destra per selezionare il parametro da editare per l’evento corrente.

7 DELETE.....[F2]

Elimina l’evento selezionato in quel momento.

8 INSERT.....[F3]

Inserisce un nuovo evento.

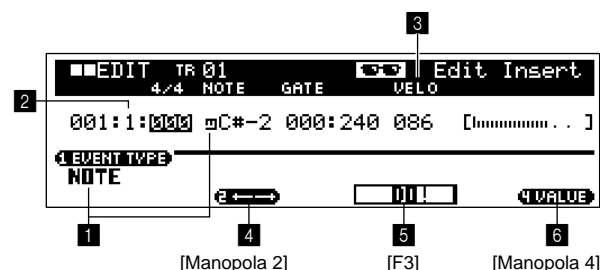
9 VALUE.....[Manopola 4]

Regola il valore del parametro selezionato.

Quando l’intera linea di eventi lampeggia dopo aver azionato la [Manopola 4], il valore può essere immesso direttamente tenendo premuti [SHIFT] ed [F4] ed usando i pulsanti SUB MODE come tastiera numerica.

Pagina Insert

Premete [F3] dalla pagina phrase EDIT per accedere a questa pagina.



1 Event

[Impostazioni]

Eventi (tracce di sequenza)

- : Note
- : PB (Pitch Bend)
- : PC (Program Change)
- : CC (Control Change)
- : CAT (Channel Aftertouch)
- : PAT (Polyphonic Aftertouch)
- : RPN
- : NRPN
- : SEXC (System Exclusive)

Seleziona il tipo di evento da inserire.

Per i dettagli circa il tipo di evento ed i vari parametri, consultare il “Capitolo 7: Altre informazioni”, pagina 263.

2 Measure, Beat e Clock

[Regolazioni]

Measure 001 ~ 256

Beat 1 ~ 16 (secondo il valore meter)

Clock 000 ~ 479 (secondo il valore meter)

Specifica la posizione in cui un nuovo evento verrà inserito.

3 Parameter

Il valore dell’evento selezionato. Il parametro o i parametri disponibili dipendono dal tipo di evento selezionato.

4 ← → (Cursore ← e →).....[Manopola 2]

Sposta il cursore a sinistra o a destra per selezionare il parametro da impostare per l'evento corrente.

5 DO.....[F3]

Inserisce l'evento specificato.

6 VALUE.....[Manopola 4]

Regola il valore del parametro selezionato.

Il valore può essere immesso anche direttamente tenendo premuti i pulsanti [SHIFT] ed [F4] ed usando i pulsanti SUB MODE come tastiera numerica.

Pagina View Filter

Imposta il view filter.

Questo determina quali tipi di evento appariranno sull'elenco di edit. Per esempio, potrebbe essere impostato in modo che appaiano soltanto gli eventi di nota.

Premete [EDIT] due volte dal modo PATTERN Play o Patch, per passare alla pagina View Filter del modo phrase EDIT.

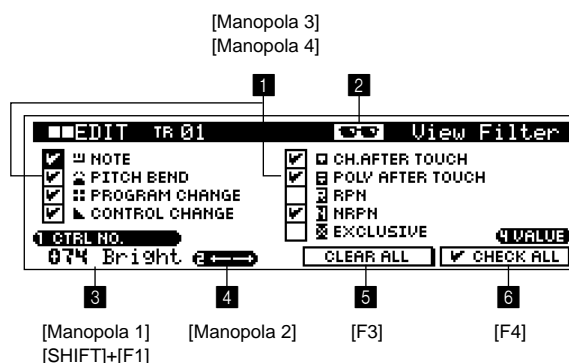
NOTE

Gli "eventi" includono le note suonate sulla tastiera, i cambiamenti di voce (program change) e tutti gli altri dati di performance registrati in una traccia.

Procedura View Filter

1. Selezionate la traccia alla quale è assegnata la frase user nel modo PATTERN Play o Patch.
Le tracce possono essere selezionate premendo il tasto appropriato sulla tastiera, mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].
2. Premete due volte [EDIT] per passare alla pagina View Filter di phrase EDIT.
3. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per effettuare le regolazioni richieste.
4. Premete due volte [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

Parametri del display



**1 Caselle Event.....[Manopola 3], [Manopola 4]
[Impostazioni] (ON), (OFF)**

Nell'elenco di editing degli eventi appariranno soltanto quelli con i box (o caselle) spuntati (cioè "ON").

2 Icona View Filter

Questa icona appare se un evento non è spuntato **1** (cioè se uno o più eventi sono "OFF").

**3 CTRL NO (Control Number)
..... [Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera numerica
[Regolazioni] 000 ~ 119, ALL**

Specifica i numeri di control change che appariranno nell'edit list, cioè nell'elenco dell'editing.

Quando la casella CONTROL CHANGE è spuntata, appariranno nell'elenco degli eventi da editare solo i numeri di control change specificati qui.

4 ← → (Cursore ← e →).....[Manopola 2]

Sposta il cursore per selezionare un parametro.

5 CLEAR ALL.....[F3]

Cancella tutti i segni di spunta dai box o caselle, impostando il display di tutti gli eventi su OFF.

6 CHECK ALL.....[F4]

Spunta tutti i box o caselle impostando il display di tutti i tipi di eventi su ON.

Capitolo 3. Il modo Pattern Chain

| | |
|--|------------|
| Informazioni sul modo Pattern Chain..... | 158 |
| 1. Playback sequenziale del pattern (Pattern Chain Play) | 159 |
| 2. Creazione di Pattern Chain (registrazione di Pattern Chain)..... | 161 |
| 3. Master EQ ed effetti | 164 |
| 4. Salvataggio su Memory Card o su disco | 166 |
| 5. Caricamento da Memory Card o da disco | 169 |
| 6. Job Pattern Chain | 171 |
| 7. Editing di Pattern Chain | 175 |

Informazioni sul modo Pattern Chain

Questo modo viene usato per il playback sequenziale dei pattern. Essi possono essere concatenati per creare song complete e il risultato può essere convertito in una song per l'RS7000. Premete [PATT CHAIN] per passare alla videata Pattern Chain Play del modo PATTERN CHAIN. Appare la pagina Pattern Chain Play.

PATTERN CHAIN



NOTE
Fate riferimento al "Capitolo 1: Elementi fondamentali", pagina 51 per ulteriori informazioni sui pattern e sulle song.

I SUB-MODI del modo PATTERN CHAIN

Il modo PATTERN CHAIN prevede i seguenti sette sub-modi.

● **PATTERN CHAIN [PATT CHAIN]... (Pagina 159)**

Questo modo viene usato per impostare una sequenza di pattern per il playback e suonare la catena (chain) risultante. Il display seguente appare sempre quando si seleziona il modo PATTERN CHAIN per la prima volta.

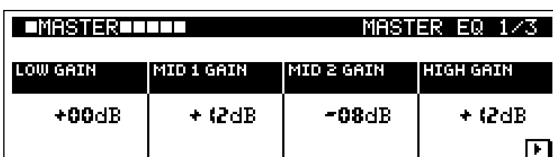
● **PATTERN CHAIN Recording [REC]... (Pagina 161)**

Serve per la registrazione dei cambiamenti di pattern, di BPM, di scene/mute e di altri elementi costituenti un pattern chain (concatenazione di pattern).



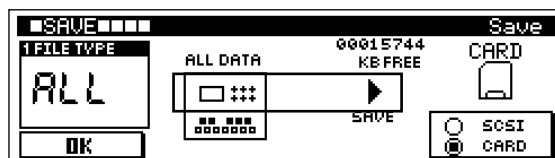
● **Master [MASTER]... (Pagina 164)**

Fornisce accesso alle regolazioni di master EQ e degli effetti master.



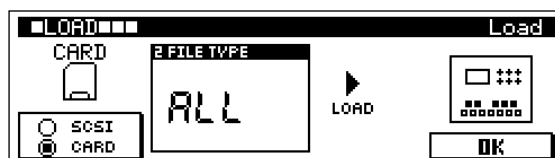
● **Save [SAVE]... (Pagina 166)**

Salva i dati su memory card o su disco.



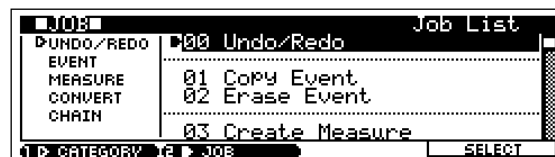
● **Load [LOAD]... (Pagina 169)**

Carica i dati da memory card o da disco.



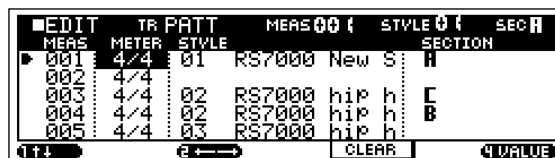
● **Job [JOB]... (Pagina 171)**

Dà accesso ai job di editing di pattern chain.



● **Edit [EDIT]... (Pagina 175)**

Consente di modificare l'ordine dei pattern registrati in un pattern chain e di inserire nuovi eventi di tempo o scene/mute.



1. Playback sequenziale dei pattern (Pattern Chain Play)

I pattern chain vengono creati e suonati con questo modo operativo.
Premete [PATT CHAIN] per passare al modo PATTERN CHAIN.

NOTE

Fate riferimento alla pagina 161, "2. Registrazione di Pattern Chain" per i dettagli sulla registrazione.

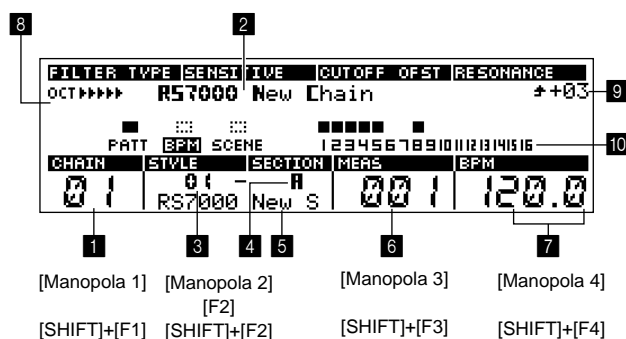
Procedura di playback di Pattern Chain

1. Premete [PATT CHAIN] per passare al display per l'esecuzione di PATTERN CHAIN.
2. Usate la [Manopola 1] (CHAIN) per selezionare il pattern chain da eseguire.
3. Premete il pulsante del sequencer [PLAY] per dare inizio al playback del pattern chain.

NOTE

- I parametri nella pagina del display PATTERN CHAIN Play possono essere editati durante il playback della concatenazione dei pattern. I cambiamenti effettuati durante il playback sono temporanei e non andranno a sovrascrivere i dati di pattern chain preesistenti. Fate riferimento al paragrafo "2. Registrazione di Pattern Chain" a pagina 161 per i dettagli riguardanti la registrazione dei cambiamenti di pattern chain.
- Quando avete bisogno di cambiare notevolmente i valori, ruotate una manopola mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT] per cambiare con incrementi di 10 anziché 1.
- Potete anche usare i pulsanti SUB MODE come tastiera numerica per immettere i valori dopo aver tenuto premuto entrambi i pulsanti [SHIFT] ed [F1] ~ [F4].

Parametri del display



1 CHAIN.. [Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera numerica

2 Chain Name

[Impostazioni]

Pattern Chain Number 01 ~ 20

Chain Name Solo Display.

Specifica il numero del pattern chain da eseguire.

3 STYLE . [Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera numerica

4 SECTION..... [F2] → [Manopola 2]

5 Style Name

[Impostazioni]

| | |
|---------------------|---|
| Style Number | OFF, 01 ~ 64, END |
| Section | A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P |
| Style Name | Solo visualizzazione. |

Mostra lo style e la section che suonano in quel momento. Permette inoltre il cambiamento temporaneo di style e section.

Tuttavia, se nella chain vengono registrati ulteriori cambiamenti di style o section, quei cambiamenti avranno la priorità.

Il parametro STYLE può essere impostato su OFF per creare dei break (sezioni vuote) nella chain (che continua a suonare). Quando STYLE è impostato su END, il playback si arresta in quel punto. Premete [F2] per spostare il cursore ed usate la [Manopola 2] per impostare la section.

NOTE

- Fate riferimento al “Capitolo 1: Elementi fondamentali”, pagina 51, per ulteriori informazioni sugli style e sulle section.
- Le section possono essere cambiate premendo il pulsante [KEYBOARD] in modo che si spenga il suo indicatore, e quindi premendo il tasto nero sulla tastiera corrispondente alla section desiderata (pagina 72).

6 MEAS

(Measure).....[Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica

[Regolazioni] 001 ~ 999

Visualizza il numero della misura corrente. Può essere usato anche per cambiare il numero della misura corrente.

NOTE

I pulsanti [◀]/[◀◀]/[▶▶]/[▶] possono essere usati per spostarsi da una misura all'altra (anche durante il playback).

7 BPM [Manopola 4], [SHIFT]+[F4] → Tastiera numerica

[Regolazioni] 001.0 ~ 300.0 (BPM)

Imposta il tempo di esecuzione di pattern chain.

Usate la [Manopola 4] per regolare il valore di BPM con incrementi di 1, oppure premete [F4] per spostare il cursore alla destra del punto decimale ed usate la [Manopola 4] per effettuare regolazioni con incrementi di 0.1.

NOTE

BPM può essere impostato anche usando il pulsante [TAP] (pagina 68).

8 OCT (Octave)

[Impostazioni] -5 ottave ~ +5 ottave

Mostra l'impostazione corrente dell'ottava della tastiera.

Ogni “◀” sul display corrisponde ad un'ottava giù (discendente) e ogni “▶” corrisponde ad un'ottava su (ascendente). L'ottava della tastiera può essere cambiata premendo il pulsante [KEYBOARD] in modo che si accenda il suo indicatore, e quindi utilizzando i pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP] per impostare l'ottava.

Premete simultaneamente i pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP] per ripristinare l'impostazione normale dell'ottava della tastiera (senza alcuna trasposizione di ottava).

9 Transpose

[Regolazioni] -36 ~ 0 ~ +36 (semitoni)

Traspone il pitch del playback di pattern chain.

La trasposizione viene effettuata con incrementi di semitoni. Un'impostazione di “12” traspone di un'ottava.

[Procedura]

La procedura di trasposizione è uguale a quella usata per il modo PATTERN (pagina 73).

10 Track

Mostra i numeri di traccia ed indica se quella corrispondente contiene dati, nonché le condizioni “mute” o “solo” della traccia stessa. Vengono mostrati i tre tipi di traccia disponibili nel modo PATTERN CHAIN (PATT, SCENE e BPM) nonché le tracce incluse nel pattern selezionato in quel momento (1 ~ 16).

■: La traccia contiene dati di sequenza.

□: La traccia è esclusa (non viene prodotto alcun suono con questa traccia). (TR01 ~ TR16)

: La traccia è vuota (TR01 ~ TR16).

{}: La traccia è vuota (PATTERN, SCENE/MUTE, BPM).

[Procedura di selezione della traccia]

A parte la differenza per cui potete selezionare la traccia BPM, la traccia Scene/Mute o Pattern, la procedura di selezione della traccia è uguale a quella usata per selezionare una traccia Pattern. Le tracce BPM e Scene/Mute possono essere selezionate tenendo premuto [TRACK SELECT] e premendo [TR-]/[TR+].

Il nome o il numero della traccia selezionata verrà visualizzato in negativo (nero).

[Procedura di impostazione Mute e Solo]

La procedura di impostazione della condizione “mute” e “solo” è la stessa del modo PATTERN (pagina 74).

2. Creazione di Pattern Chain (registrazione di Pattern Chain)

Questa funzione rende possibile specificare una sequenza di pattern per il playback di pattern chain. È possibile registrare in tempo reale anche la commutazione di section, l'esclusione della traccia, i cambiamenti scene/mute e di BPM.

NOTE

- Gli eventi registrati in tempo reale possono essere editati e i nuovi eventi possono essere inseriti individualmente in pattern chain con il modo Pattern Chain Edit (pagina 175).
- Prima di registrare un pattern chain, accertatevi di disattivare (OFF) la funzione Memory Protect nel modo UTILITY (pagina 257). La registrazione non è possibile se la funzione Memory Protect è ON.

Pagina di registrazione di Pattern Chain

La registrazione di Pattern Chain include le seguenti pagine di display.

● **Record Standby... (Pagina 161)**

Seleziona la traccia da registrare e permette altre preparazioni alla registrazione.



● **Real Time Recording... (Pagina 162)**

Le operazioni eseguite attraverso la tastiera dell'RS7000 ed i pulsanti della memoria scene/mute nonché i cambiamenti di pattern e di tempo possono essere registrati in tempo reale.

NOTE

- La registrazione in tempo reale di pattern chain viene eseguita sempre nel modo Replace (cioè i dati preesistenti sulla traccia registrata verranno sovrascritti e sostituiti dai nuovi).
- I cambiamenti di style e section possono essere registrati una sola volta per misura nella traccia del pattern. Se uno style o una section vengono cambiati all'interno di una misura, in pratica verranno registrati all'inizio della misura successiva.

Record Standby

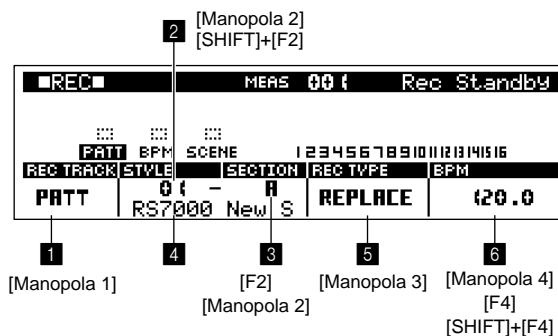
Seleziona la traccia da registrare.

Procedura di Record Standby

1. Premete [PATT CHAIN] per passare al modo Play di PATTERN CHAIN.

2. Usate la [Manopola 1] (CHAIN) per selezionare il numero di chain da registrare.
3. Premete [REC] per attivare il modo record standby.

Parametri del display



- 1 **REC TRACK (Record Track)** [Manopola 1]
 [Impostazioni] PATT, BPM, SCENE
 PATT traccia PATTERN
 BPM traccia BPM
 SCENE traccia SCENE/MUTE
 Seleziona la traccia da registrare.
- 2 **STYLE** . [Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera numerica
- 3 **SECTION** [F2] → [Manopola 2]
- 4 **STYLE NAME**
 [Impostazioni]
 Style Number OFF, 01 ~ 64, END
 Section A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P
 Style Name Sola visualizzazione.

Mostra lo style e la section che vengono suonati. Inoltre, permette allo style e alla section di essere registrati all'inizio della misura successiva da selezionare durante la registrazione della traccia pattern.

Tuttavia, se nella chain vengono registrati ulteriori cambiamenti di style o section, questi cambiamenti avranno priorità. Il parametro STYLE può essere impostato su OFF per creare break (sezioni blank o vuote) nella chain (che continua a suonare). Quando STYLE è impostato su END, il playback si arresta in quel momento. Premete [F2] per spostare il cursore ed usate la [Manopola 2] per impostare la section.

NOTE

- Fate riferimento al “Capitolo 1: Elementi fondamentali”, pagina 59, per ulteriori informazioni sugli style e sulle section.
- Le section possono essere cambiate premendo il pulsante [KEYBOARD] in modo che si spenga il suo indicatore, e quindi premendo sulla tastiera il tasto nero corrispondente alla section desiderata (pagina 72).

5 REC TYPE (Record Type).....[Manopola 3]

[Impostazioni] REPLACE, STEP

REPLACE.....Qualsiasi dato preesistente nella traccia registrata verrà cancellato (sovrascritto) e sostituito dai dati nuovi.

STEP.....Questo modo consente l'immissione di un evento per volta. Questo modo è disponibile soltanto se è selezionata la traccia BPM.

Seleziona il modo di registrazione.

Quando è selezionata qualsiasi traccia diversa da BPM è disponibile solo l'opzione REPLACE.

**6 BPM .. [Manopola 4], [F4] → [Manopola 4], [SHIFT]+[F4]→
Tastiera numerica**

[Regolazioni] 001.0 ~ 300.0 (BPM)

Imposta il tempo di esecuzione di pattern chain.

Usate la [Manopola 4] per regolare il valore di BPM con step di 1, o premete [F4] per portare il cursore alla destra del punto decimale ed usate la [Manopola 4] per regolare il cambiamento con incrementi di 0.1.

Registrazione Real Time

Le operazioni eseguite via tastiera dell'RS7000, i pulsanti di memoria scene/mute e le manopole, nonché i cambiamenti di pattern e di tempo possono essere registrati tutti in tempo reale.

Procedura di registrazione Real Time

1. Premete [PATT CHAIN] per passare al modo Play di PATTERN CHAIN.

2. Usate la [Manopola 1] (CHAIN) per selezionare il numero di chain da registrare.
3. Premete [REC] per attivare il modo record standby.
4. Usate la [Manopola 1] (REC TRACK) per selezionare la traccia da registrare.
5. Se per la registrazione è selezionata la traccia BPM, usate la [Manopola 3] (REC TYPE) per selezionare il modo di registrazione REPLACE.
6. Usate la [Manopola 4] per impostare il BPM.
7. Se la traccia pattern deve essere registrata in tempo reale, usate la [Manopola 2] (STYLE) ed [F2] → [Manopola 2] (SECTION) per impostare lo style e la section per la prima misura.
8. Premete [PLAY] in modo che lampeggi il suo indicatore, quindi iniziate la registrazione dopo il conteggio iniziale (count-in).
9. Agite sulla [Manopola 2] (STYLE), [F2] → [Manopola 2] (SECTION), [Manopola 4] (BPM), [F4] → [Manopola 4] (BPM) sulla tastiera e i pulsanti di memoria scene/mute, secondo l'occorrenza.

NOTE

- Se è selezionata la traccia pattern, è possibile usare la [Manopola 2] e [F2] → [Manopola 2] per registrare i cambiamenti di style e section. È possibile selezionare le Section da A a J anche con i tasti neri della tastiera dopo che è stato premuto il pulsante [KEYBOARD], in modo da farne spegnere l'indicatore. Questi cambiamenti in effetti verranno registrati all'inizio della misura successiva.
- Se è selezionata la traccia BPM, usate la [Manopola 4] o [F4] → [Manopola 4] per registrare i cambiamenti di BPM.
- Se è selezionata la traccia SCENE (scene/mute) usate i pulsanti [SCENE/MUTE] e [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] per registrare le operazioni relative alla memoria scene/mute. Inoltre, se è premuto il pulsante [MUTE] in modo che il suo indicatore si accenda, è possibile usare i tasti bianchi della tastiera per registrare le operazioni di esclusione e reinserimento della traccia.

10. Premete [STOP] per bloccare la registrazione.

NOTE

- Premendo simultaneamente i pulsanti [SHIFT] e [JOB] potrete accedere al job “00 Undo/Redo” (pagina 134), permettendovi pertanto di annullare l'operazione di registrazione precedente. Ciò, ad esempio, è utile se avete cancellato erroneamente del materiale che intendevate conservare.
- Quando avete bisogno di fare dei cambiamenti di valore significativi, ruotate una manopola mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT], per cambiare i valori con incrementi di 10, anziché di 1.
- Potete usare i pulsanti SUB MODE come una tastiera numerica, per inserire i valori dopo aver tenuto premuto entrambi i pulsanti [SHIFT] ed [F4].

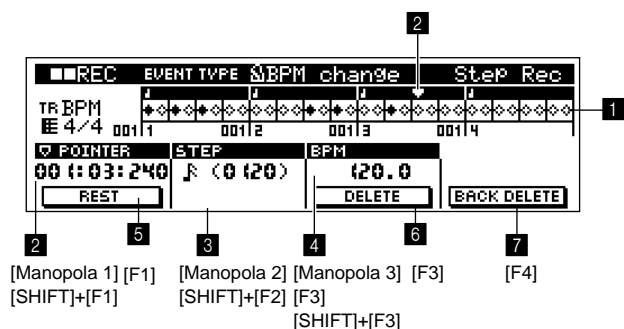
Registrazione Step

Consente di registrare gli eventi nella traccia BPM, uno ad uno. La registrazione step può essere applicata soltanto alla traccia BPM. Il display e il funzionamento sono gli stessi della registrazione della traccia BPM nel modo SONG.

Procedura di registrazione Step

1. Premete [PATT CHAIN] per passare al modo Play di PATTERN CHAIN.
2. Usate la [Manopola 1] (CHAIN) per selezionare il numero di chain da registrare.
3. Premete [REC] per attivare il modo record standby.
4. Usate la [Manopola 1] (REC TRACK) per selezionare la traccia BPM da registrare.
5. Usate la [Manopola 3] (REC TYPE) per selezionare il modo di registrazione STEP.
6. Premete [PLAY] in modo che il suo indicatore si accenda ed appaia il display per la registrazione Step.
7. Usate la [Manopola 1] (POINTER) per spostare il puntatore nella posizione in cui intendete inserire un cambiamento BPM, la [Manopola 2] (STEP) per impostare la lunghezza dello step e la [Manopola 3] (VALUE) per impostare il valore di BPM.
Quando dovete apportare dei cambiamenti di valore più significativi, ruotate la manopola tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per cambiare i valori con incrementi di 10 anziché di 1.
8. Se premete il pulsante [PLAY], l'indicatore [PLAY] lampeggia e sarete in grado di ascoltare come si sta formando la vostra chain registrata con il metodo step. Premete [STOP] per bloccare il playback e continuare ad immettere gli eventi nel modo step.
9. Fermate la registrazione e ritornate al modo SONG Play premendo il pulsante [STOP].

Parametri del display



1 Beat Graph

È questo il display in cui gli eventi vengono “collocati” durante la registrazione step.

Quando il valore di meter è 4/4, il display è suddiviso in quattro movimenti (equivalenti ad una misura). Ogni simbolo a forma di rombo sul display rappresenta un movimento da 1/32 (ogni divisione di nota da 1/4 è suddivisa in 8 movimenti da 1/32).

2 POINTER [Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera numerica

Imposta la posizione per l'immissione dei dati.

Il pointer (o puntatore) triangolare sopra al grafico dei movimenti indica la posizione di immissione dati. Ruotate la [Manopola 1] per spostarvi a sinistra o a destra. I numeri della misura possono essere specificati numericamente usando [SHIFT] + [F1] + la tastiera numerica.

3 STEP (Step Time)

[Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera numerica

[Impostazioni]

Impostazioni effettuate con la manopola

0001 ~ 0059, nota da 1/32 ♪, terzina di note da 1/16 ♪♪, nota da 1/16 ♪, terzina di note da 1/8 ♪♪♪, nota da 1/8 ♪, terzina di note da 1/4 ♪♪, nota da 1/4 ♪, minima ♪, semibreve ♪

Impostazioni effettuate via tastiera numerica

0001 ~ 9999 clock

Specifica lo step time: la misura dello step per cui il puntatore si sposta sulla posizione successiva dopo che è stato immesso un evento.

4 BPM [Manopola 3], [F3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica

[Regolazioni] 001.0 ~ 300.0

Specifica il valore BPM da immettere.

5 REST [F1]

Quando viene premuto [F1], il puntatore si sposta del valore di step time specificato.

6 DELETE [F3]

Usate la [Manopola 1] (POINTER) mentre tenete premuto [F3] per eliminare tutti gli eventi che il puntatore passa.

7 BACK DELETE [F4]

Sposta il puntatore all'indietro di uno step ed elimina tutti gli eventi che si trovano in quella posizione.

NOTE

Gli eventi immessi per errore possono essere cancellati premendo [F4] subito dopo la loro immissione (prima di cambiare il valore di step time).

3. Master EQ ed effetti

Il sub-modo MASTER dà accesso ai parametri master EQ che regolano il suono nello stadio di uscita finale, e i parametri di master effect.

I parametri Master EQ sono disponibili su 3 sub-pagine accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4], mentre i parametri Master Effect sono disponibili su 5 sub-pagine ed accessibili anch'essi con i pulsanti [F1] ed [F4].

Premete il pulsante [MASTER] dal modo PATTERN Chain per passare al modo MASTER.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 111).

Parametri del display

[1] Pagina Master EQ

[PATT CHAIN] → [MASTER]

| MASTER EQ 1/3 | | | |
|---------------|------------|------------|-----------|
| LOW GAIN | MID 1 GAIN | MID 2 GAIN | HIGH GAIN |
| +00dB | +12dB | -08dB | +12dB |

1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4] [F4]

| MASTER EQ 2/3 | | | |
|---------------|-----------------|-----------------|----------------|
| LOW FREQUENCY | MID 1 FREQUENCY | MID 2 FREQUENCY | HIGH FREQUENCY |
| 50Hz | 500Hz | 2.0KHz | 5.3KHz |

[F1] 5 [Manopola 1] 6 [Manopola 2] 7 [Manopola 3] 8 [Manopola 4] [F4]

| MASTER EQ 3/3 | | | |
|---------------|---------|---------|--------|
| LOW Q | MID 1 Q | MID 2 Q | HIGH Q |
| 01.0 | 02.0 | 10.0 | 01.9 |

[F1] 9 [Manopola 1] 10 [Manopola 2] 11 [Manopola 3] 12 [Manopola 4]

- 1 LOW GAIN [Manopola 1]
- 2 MID1 GAIN [Manopola 2]
- 3 MID2 GAIN [Manopola 3]
- 4 HIGH GAIN [Manopola 4]
- 5 LOW FREQUENCY [Manopola 1]
- 6 MID1 FREQUENCY [Manopola 2]
- 7 MID2 FREQUENCY [Manopola 3]
- 8 HIGH FREQUENCY [Manopola 4]
- 9 LOW Q [Manopola 1]
- 10 MID1 Q [Manopola 2]
- 11 MID2 Q [Manopola 3]
- 12 HIGH Q [Manopola 4]

[2] Pagina Master Effect

[PATT CHAIN] → [MASTER] × 2

| | | | |
|----------------------|------------------|-----------------|-----------------|
| MASTER EFFECT 1/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| 1 KNOB 1 ASSIGN | 2 KNOB 2 ASSIGN | 3 KNOB 3 ASSIGN | 4 KNOB 4 ASSIGN |
| DRY/WET BALANCE | FREQUENCY COURSE | LFO SPEED | EQ HIGH GAIN |
| 2 | 3 | 4 | 5 [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| | | | |
|-----------------------|---------------------|--------------|--------------|
| MASTER EFFECT 2/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| 1 CARRIER FREQ COURSE | 2 CARRIER FREQ FINE | 3 HPF | 4 LFP |
| 2.29KHz | 48 | 63Hz | 1.8KHz |
| [F1] 6 | 7 | 8 | 9 [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| | | | |
|----------------------|--------------|--------------|-------------------|
| MASTER EFFECT 3/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| 5 LFO WAVE | 6 LFO SPEED | 7 LFO DEPTH | 8 DRY/WET BALANCE |
| SINE | 100 | 12 | 0 (2)W |
| [F1] 10 | 11 | 12 | 13 [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| | | | |
|----------------------|----------------|-----------------|-----------------|
| MASTER EFFECT 4/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| 9 EQ LOW FREQ | 10 EQ LOW GAIN | 11 EQ HIGH FREQ | 12 EQ HIGH GAIN |
| 36Hz | +12dB | 1.8KHz | +00dB |
| [F1] 14 | 15 | 16 | 17 [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| | | | |
|----------------------|--------------|--------------|--------------|
| MASTER EFFECT 5/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| | | | |
| [F1] 18 | 19 | 20 | 21 |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

- 1 EFFECT TYPE [Manopola di selezione MASTER EFFECT]
- 2 KNOB1 ASSIGN [Manopola 1]
- 3 KNOB2 ASSIGN [Manopola 2]
- 4 KNOB3 ASSIGN [Manopola 3]
- 5 KNOB4 ASSIGN [Manopola 4]
- 6 Effect Parameter 1 [Manopola 1]
- 7 Effect Parameter 2 [Manopola 2]
- 8 Effect Parameter 3 [Manopola 3]
- 9 Effect Parameter 4 [Manopola 4]
- 10 Effect Parameter 5 [Manopola 1]
- 11 Effect Parameter 6 [Manopola 2]
- 12 Effect Parameter 7 [Manopola 3]
- 13 Effect Parameter 8 [Manopola 4]
- 14 Effect Parameter 9 [Manopola 1]
- 15 Effect Parameter 10 [Manopola 2]
- 16 Effect Parameter 11 [Manopola 3]
- 17 Effect Parameter 12 [Manopola 4]
- 18 Effect Parameter 13 [Manopola 1]
- 19 Effect Parameter 14 [Manopola 2]
- 20 Effect Parameter 15 [Manopola 3]
- 21 Effect Parameter 16 [Manopola 4]

4. Salvataggio su Memory Card o su disco

Il sub-modo SAVE vi permette di salvare e caricare i dati su/da memory card standard — disponibili in molti negozi di elettronica e di computer — o dischi. Sono previste 5 pagine di display: Save, Export, Rename, Delete e Format.

Premete [SAVE] dal modo Play di PATTERN Chain per passare al sub-modo SAVE. Tuttavia, questo non può essere selezionato durante il playback o la registrazione di pattern chain.

NOTE

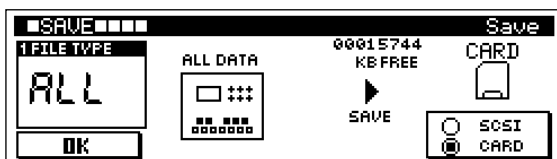
Per ulteriori informazioni sulle memory card, sui dischi, i dati del file, le estensioni del file ecc., fate riferimento al “Capitolo 2: Il modo Pattern”, a pagina 114.

Struttura della pagina Save

Il sub-modo SAVE include le seguenti pagine di display.

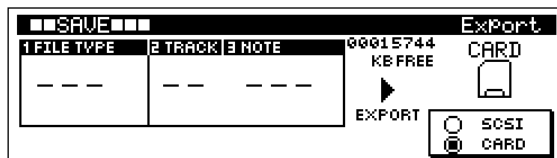
● **Save... (Pagina 167)**

Salva i dati dalla memoria interna su memory card o disco..



● **Export... (Pagina 167)**

Le funzioni di esportazione non sono disponibili dal modo Pattern Chain.



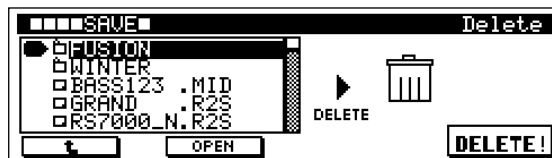
● **Rename... (Pagina 167)**

Cambia il nome del file memorizzato su memory card o su disco.



● **Delete... (Pagina 168)**

Elimina un file specificato dalla memory card o dal disco.



● **Format... (Pagina 168)**

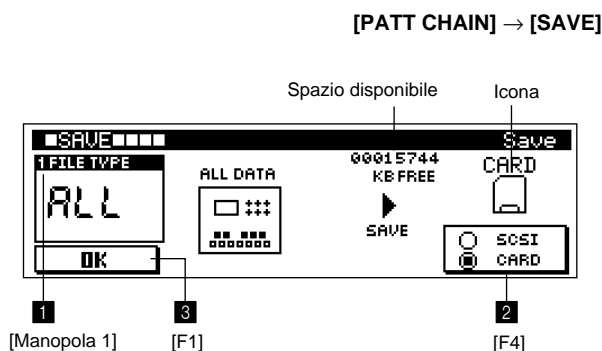
Formatta una memory card o un disco.



[1] Pagina Save

Salva i dati interni su memory card o disco.
I dettagli sono gli stessi della pagina SAVE del modo PATTERN (pagina 114). Qui parleremo soltanto dei parametri che differiscono dal modo PATTERN.

Parametri del display



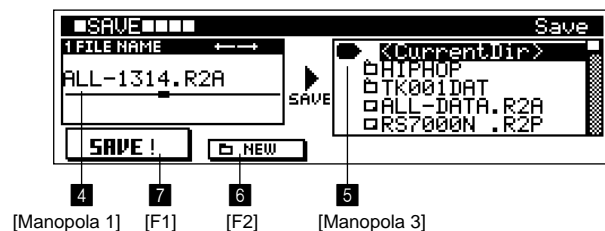
1 FILE TYPE.....[Manopola 1]
[Impostazioni] ALL

Il tipo di dati da salvare è impostato su ALL e non è modificabile.
Per le descrizioni sui vari tipi di file, vedere a pagina 116 “Tipi di file”.

2 SCSI/CARD..... [F4]

3 OK..... [F1]

■ Pagina per l'esecuzione di Save
[PATT CHAIN] → [SAVE] → [F1]



4 FILE NAME [Manopola 1]

5 Folder Select..... [Manopola 3]

6 NEW [F2]

7 SAVE! [F1]

[2] Pagina Export

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 2

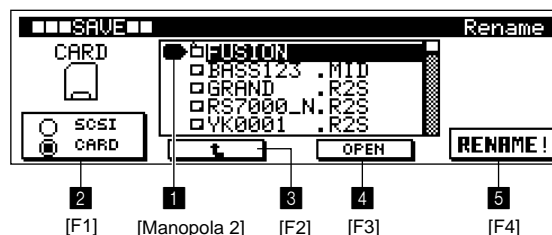
Le funzioni di esportazione non sono disponibili dal modo PATTERN Chain.

[3] Pagina Rename

Cambia il nome di un file o di un folder (cartella).
I dettagli sono gli stessi della pagina SAVE del modo PATTERN (pagina 114).

Parametri del display

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 3



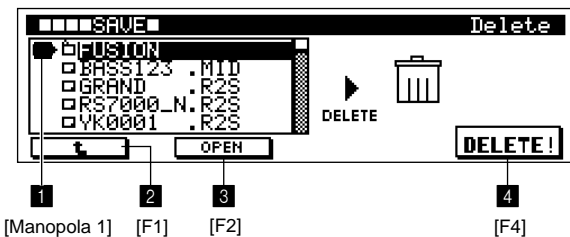
- 1 FILE[Manopola 2]
- 2 SCSI/CARD [F1]
- 3 ↑ (UP) [F2]
- 4 OPEN [F3]
- 5 RENAME! [F4]

[4] Pagina Delete

Elimina i file o i folder (cartelle).

Parametri del display

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 4



- 1 FILE[Manopola 1]
- 2 ↑ (UP) [F1]
- 3 OPEN [F2]
- 4 DELETE [F4]

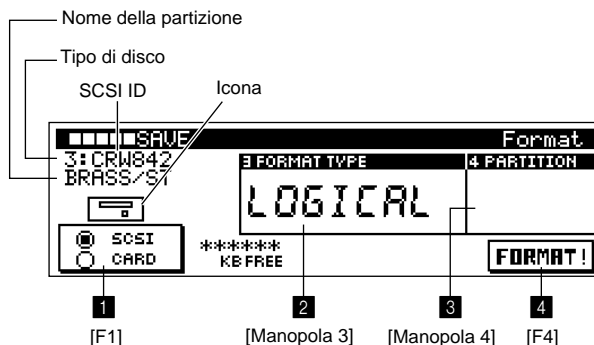
[5] Pagina Format

Formatta le memory card o i dischi.

Parametri del display

[PATT CHAIN] → [SAVE] × 5

CARD o DISK = SCSI



CARD o DISK = CARD



- 1 SCSI/CARD [F1]
- 2 FORMAT TYPE [Manopola 3]
- 3 PARTITION [Manopola 4]
- 4 FORMAT! [F4]

5. Caricamento da Memory Card o da disco

Questo sub-modo è usato per caricare i dati da una memory card o da un disco. Sono previste 3 pagine di display: Load, Import e SCSI Setup. Premete [LOAD] dal modo PATTERN Chain per passare al display Load.

NOTE

Per ulteriori informazioni sui tipi di file, vedere a pagina 116 "Capitolo 2: Il modo Pattern".

Struttura della pagina Load

Il sub-modo LOAD include le seguenti pagine di display.

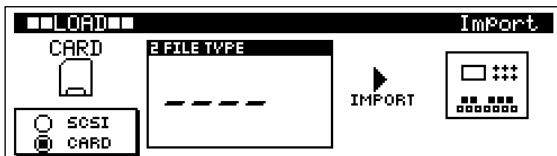
● Load... (Pagina 169)

Carica i dati nella memoria interna dalla memory card o da disco.



● Import... (Pagina 170)

Le funzioni di importazione non sono disponibili dal modo PATTERN chain.



● SCSI Setup... (Pagina 170)

Consente l'accesso ad un certo numero di regolazioni SCSI.



[1] Pagina Load

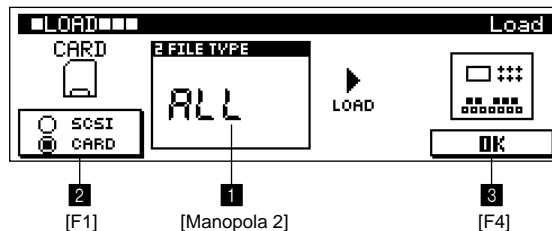
Carica i dati nella memoria interna da una memory card o da disco.

I dettagli sono gli stessi per la pagina LOAD del modo PATTERN (pagina 126). Qui introdurremo soltanto i parametri che differiscono dal modo PATTERN.

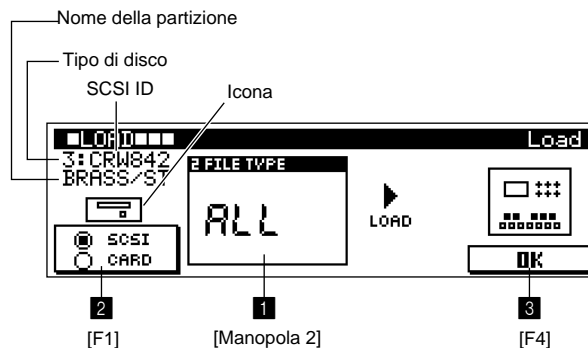
Parametri del display

[PATT CHAIN] → [LOAD]

CARD o DISK = CARD



CARD o DISK = SCSI



1 TIPO DI FILE[Manopola 2]

[Impostazioni] ALL, ALL+SYSTEM

ALLViene caricato un file tipo ALL (.R2A) e vengono sovrascritti i dati della memoria interna, tranne quelli di setup del sistema.

ALL+SYSTEM ..Viene caricato un file tipo ALL (.R2A) e vengono sovrascritti tutti i dati della memoria interna, compresi quelli di system setup.

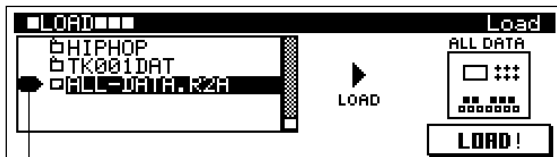
Specifica il tipo di dati da caricare.

Per i dettagli circa i vari tipi di file, vedere “Capitolo 2: Il modo Pattern”, pagina 116.

2 SCSI/CARD [F1]

3 OK [F4]

■ Pagina per l’esecuzione di Load
[PATT CHAIN] → [LOAD] → [F4]



4 [Manopola 1]

7 [F4]

4 File Select[Manopola 1]

5 ↑ (UP) [F1]

6 OPEN [F2]

7 LOAD! [F4]

[2] Pagina Import

Le funzioni di importazione non sono disponibili dal modo PATTERN chain.

[3] Pagina SCSI Setup

Dà accesso a varie impostazioni SCSI. I dettagli sono gli stessi della pagina LOAD del modo PATTERN (pagina 126).

Parametri del display

[PATT CHAIN] → [LOAD] × 3



1 [Manopola 1] [F1]
2 [Manopola 2]
4 [F3]
3 [Manopola 4]

1 MOUNT ID[Manopola 1], [F1]

2 MOUNT PARTITION [Manopola 2]

3 SCSI SELF ID [Manopola 4]

4 NEXT/PREV[F3]

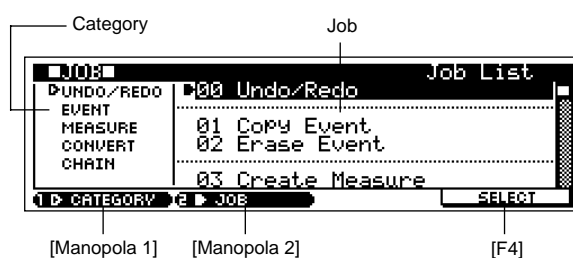
6. Job Pattern Chain

I 9 job di pattern chain dell'RS7000 possono essere usati per editare e modificare i dati di pattern chain in vari modi.

● Elenco dei job

| [Undo/Redo Category] | | |
|----------------------|--|-------|
| 00 Undo/Redo | "Undo" cancella i cambiamenti apportati dall'operazione più recente, rimettendo i dati nella condizione preesistente l'operazione, mentre "Redo" ripristina nuovamente il cambiamento. | P.172 |
| [Event Category] | | |
| 01 Copy Event | Copia tutti i dati da un range specificato come sorgente in una posizione specificata come destinazione. | P.172 |
| 02 Erase Event | Cancella tutti gli eventi dal range specificato. | P.172 |
| [Measure Category] | | |
| 03 Create Measure | Crea misure vuote nella posizione specificata. | P.173 |
| 04 Delete Measure | Elimina la misura o le misure specificate. | P.173 |
| [Convert Category] | | |
| 05 Convert To Song | Converte il pattern chain corrente in dati di performance e copia i dati in una song specificata. | P.173 |
| [Chain Category] | | |
| 06 Copy Chain | Questo job copia tutti i dati da un pattern chain selezionato come sorgente in uno selezionato come destinazione. | P.174 |
| 07 Clear Chain | Questo job elimina tutti i dati dal pattern chain selezionato. | P.174 |
| 08 Chain Name | Usate questo job per immettere o modificare un nome di pattern chain. | P.174 |

Procedura del job Pattern Chain



1. Premete il pulsante [JOB] dal modo PATTERN Chain Play per passare all'elenco dei job.
2. Usate la [Manopola 1] (CATEGORY) e la [Manopola 2] (JOB) per spostare il cursore sul job desiderato.
3. Premete [F4] (SELECT) per saltare alla pagina del job selezionato.
4. Usate la [Manopola 2] (CURSOR ← →) per spostare il cursore sui vari parametri e la [Manopola 3] (VALUE -/+) o [SHIFT] + [F3] → tastiera numerica per impostare i valori del parametro, come richiesto.

5. Quando i parametri sono impostati, premete [F4] (DO!) per eseguire il job. A job completato, appare il messaggio "Completed".
6. Premete due volte [EXIT] per ritornare al modo PATTERN Play o Patch.

NOTE

Se è inserita la funzione di protezione memoria, sul display appare "Memory Protected" quando viene premuto il pulsante [JOB] e non sarà possibile accedere all'elenco dei job. In questo caso, passate alla pagina System del modo UTILITY (pagina 257) e mettete MEMORY PROTECT su "OFF".

Precauzioni

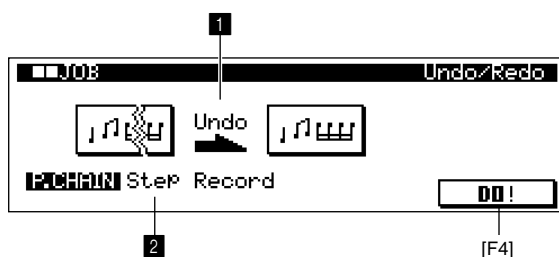
- Se nel range specificato non vi sono dati, sul display appare l'indicazione "No Data" e il job non può essere eseguito.
- Se avete commesso un errore o intendete confrontare il suono dei dati prima e dopo l'esecuzione di un job, usate la funzione Undo/Redo (pagina 172).

00 Undo/Redo

Il job Undo cancella i cambiamenti effettuati dall'operazione più recente (job, edit, registrazione) riportando i dati alla loro condizione precedente. Il job Redo cancella Undo e ripristina i cambi. Undo/Redo può essere eseguito anche premendo [SHIFT] + [JOB] nelle pagine di display come la videata Play.

NOTE

Undo/Redo non funzionano con le operazioni che sono relative ad una voce sample.

**1** Indicazione Undo/Redo

Sul display, appare una delle due opzioni “Undo” o “Redo” per indicare che è disponibile in quel momento. Undo e Redo sono selezionate alternativamente.

2 Target di Undo/Redo

Identifica l'operazione correntemente disponibile per poterla annullare o reintegrare.

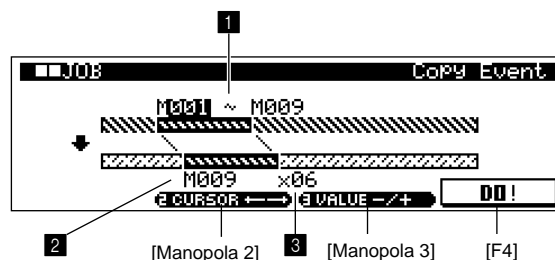
Se il target specificato per Undo/Redo non è in memoria, appare “Undo Impossible!” e la funzione Undo/Redo non può essere eseguita.

01 Copy Event

Questo job copia tutti i dati da un range specificato come sorgente in una posizione specificata come destinazione.

! ATTENZIONE

Quando viene eseguito Copy Event, eventuali dati preesistenti nella posizione scelta come Destination verranno sovrascritti.

**1** Source Range

[Regolazioni]

Misure 001 ~ 999

Specifica il range sorgente da cui i dati devono essere copiati.

2 Destination Location

[Regolazioni]

Misure 001 ~ 999

Specifica la posizione o posizioni in cui i dati verranno copiati.

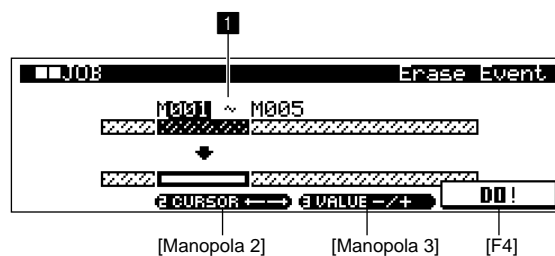
3 Times

[Regolazioni] 01 ~ 99

Specifica il numero di volte per cui i dati verranno copiati.

02 Erase Event

Il job cancella tutti i dati dal range specificato.

**1** Range

[Regolazioni]

Misure 001 ~ 999

Imposta il range o gamma di misure a cui sarà applicato il job.

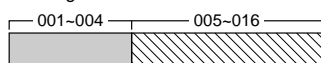
03 Create Measure

Crea delle misure vuote nella posizione specificata.

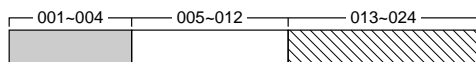
NOTE

- Quando sono inserite misure vuote, la misura e i dati di meter dopo il punto d'inserimento vengono spostati in avanti di conseguenza.
- Se il punto di inserimento è impostato dopo l'ultima misura che contiene dati, soltanto i dati "meter" in quel punto vengono impostati senza in effetti inserire le misure.

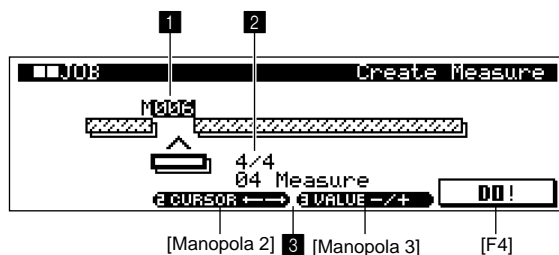
Dati originali



8 misure inserite nella misura 5



Le 8 misure inserite



1 Insert Point

[Regolazioni] 001 ~ 999

Specifica il punto di inserimento (numero di misura) in cui verranno inserite le misure vuote appena create.

2 Meter

[Impostazioni]

1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Specifica il valore di divisione del tempo delle misure da creare.

3 Number of Measures

[Regolazioni] 01 ~ 99

Specifica il numero di misure vuote da creare e inserire.

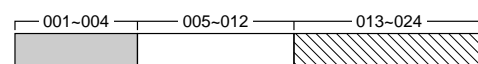
04 Delete Measure

Elimina le misure specificate.

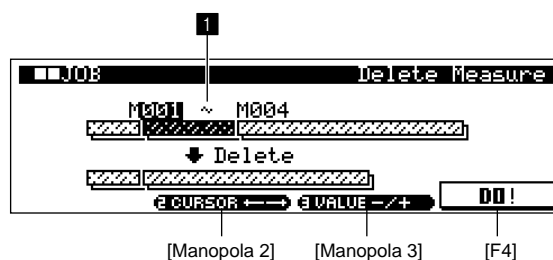
NOTE

- I dati relativi alla misura e a "meter" dopo le misure eliminate vengono retrocessi di conseguenza.

Dati originali



Misure M005 ~ M012 eliminate



1 Delete Range

[Regolazioni] 001 ~ 999

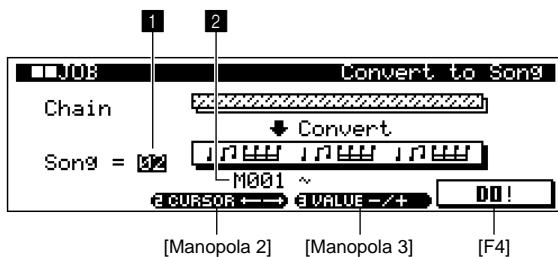
Specifica il range di misure da eliminare.

05 Convert to Song

Converte il pattern chain corrente in dati di performance e copia i dati in una song specificata.

NOTE

- I pattern chain non possono essere selezionati da questa pagina di display. Accertatevi di selezionare il pattern chain che intendete convertire quando siete nel modo PATTERN Chain, quindi selezionate questo job.
- Le voci local sample usate dai pattern nella "chain" verranno copiate anch'esse nella song, come voci local sample.

**1 Numero di song****[Regolazioni] 01 ~ 20**

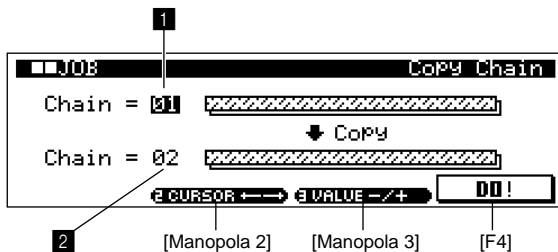
Imposta la song in cui verranno copiati i dati di pattern chain convertiti.

2 Measure**[Regolazioni] 001 ~ 999**

Specifica la gamma di dati da convertire e copiare.

06 Copy Chain

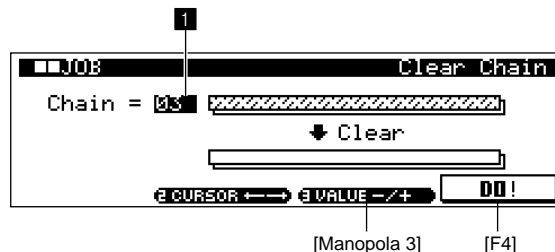
Questo job copia tutti i dati da un pattern chain selezionato come sorgente in uno selezionato come destinazione.

**1 Pattern Chain sorgente****2 Pattern Chain destinazione****[Regolazioni] 01 ~ 20**

Specificate i numeri di pattern chain come sorgente e destinazione della copiatura.

07 Clear Chain

Questo job elimina tutti i dati dal pattern chain selezionato.

**1 Chain****[Regolazioni] 01 ~ 20**

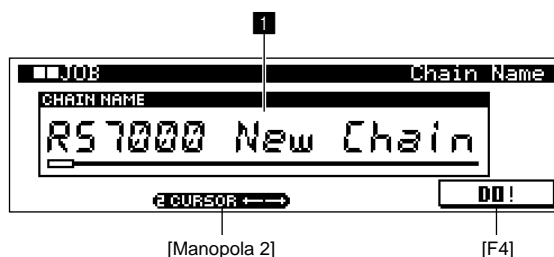
Seleziona il pattern chain da eliminare.

08 Chain Name

Usate questo job per immettere o cambiare un nome di pattern chain. Il nome può essere lungo fino a 16 caratteri.

NOTE

Da questo display non possono essere selezionati i pattern chain. Selezionate quello che intendete rinominare o a cui intendete assegnare un nome quando siete nel modo PATTERN Chain (pagina 159).

**1 Chain Name**

Fate riferimento al "Capitolo 1: Elementi fondamentali", pagina 67 per i dettagli circa l'immissione del nome.

7. Editing di Pattern Chain

Il modo Edit di Pattern Chain vi consente di editare l'ordine dei pattern all'interno della chain (cioè la concatenazione) nonché inserire dati di tempo, event scene/mute.

Premete [EDIT] dal modo Play di PATT CHAIN per passare alla pagina Edit Change di Pattern Chain.

NOTE

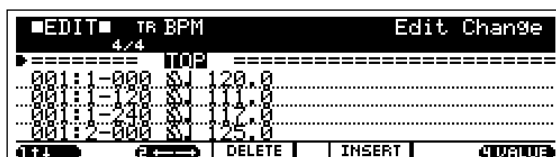
- Prima di entrare nel modo Edit di Pattern Chain, accertatevi che non sia inserita la protezione di memoria: passate alla pagina System del modo UTILITY (pagina 257) e mettete MEMORY PROTECT su "OFF". Se la protezione di memoria è ON, appare l'indicazione "Memory Protected" quando si preme il pulsante [EDIT] e il pattern chain non potrà essere editato.
- Durante l'editing di pattern non è possibile usare la funzione Solo.

Procedura di Edit relativa a Pattern Chain

1. Selezionate il pattern chain che intendete editare nel modo Play di PATT CHAIN.
2. Selezionate la traccia da editare premendo il tasto appropriato sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT]. Se è selezionata una traccia da 1 a 16, entrerete nel modo editing della traccia pattern.
3. Premete [EDIT] per passare alla pagina Edit Change di PATT CHAIN EDIT.

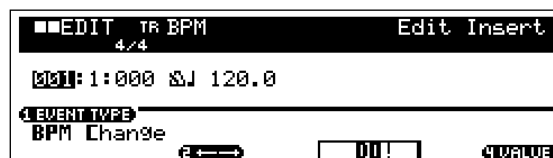
Quando è selezionata una traccia BPM o SCENE/MUTE

Gli eventi BPM (tempo) e scene/mute possono essere editati o cancellati con questa pagina display. Per inserire un nuovo evento, premete [F3] per andare alla pagina di selezione del tipo di evento.



4. Usate la [Manopola 1] per spostare il cursore sull'evento da editare.
5. Usate la [Manopola 2] per spostare il cursore sul parametro dell'evento da editare, ed usate la [Manopola 4] (VALUE) per cambiare il valore, come richiesto. Sul display lampeggia l'evento editato.
 - La misura, il movimento e il clock di un evento possono essere editati per cambiarne la posizione o locazione.
 - Mentre un evento è lampeggiante (per indicare che è editato), potete usare i pulsanti SUB MODE come tastiera numerica per immettere direttamente i valori dei parametri.

6. Quando il parametro è stato editato come richiesto, premete [ENTER] per confermare ed immettere definitivamente la variazione (l'evento smette di lampeggiare).
 - Se il cursore viene spostato su un nuovo evento mentre è ancora lampeggiante quello corrente, l'editing relativo a quest'ultimo viene cancellato.
7. Premete [F2] (DELETE) per eliminare l'evento nella posizione del cursore.
8. Premete [F3] (INSERT) per passare alla pagina Insert se desiderate inserire nuovi eventi di tempo o scene/mute.

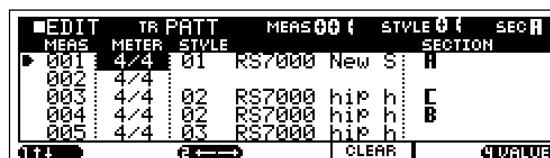


Impostate la misura, il beat, il clock e il parametro e quindi premete [F3] (DO!) per inserire l'evento.

9. Premete [EXIT] per ritornare alla pagina Play di PATT CHAIN.

Quando è selezionata una traccia pattern

In questo display, per ciascuna misura possono essere editati lo style, la section e meter.



4. Usate la [Manopola 1] per spostare il cursore sulla misura da editare.
5. Usate la [Manopola 2] per spostare il cursore su meter, style o section che devono essere editati e usate la [Manopola 4] (VALUE) per cambiare il valore secondo le vostre necessità.
 - Quando uno style è escluso (OFF), durante il playback del pattern viene prodotta una sezione blank corrispondente (il playback non si arresta).

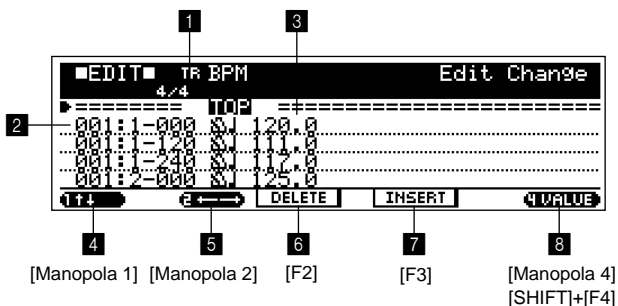
- Cambiando il valore di meter nelle appropriate misure è possibile creare dei time signature o divisioni del tempo piuttosto complesse. È anche possibile cambiare sezione su ogni quarto (o nota da un ottavo o da sedicesimo) per creare effetti speciali.
6. Se per errore avete immesso dei dati, spostate il cursore su quella posizione e premete [F3] (CLEAR) per eliminare l'evento.

NOTE
Accertatevi di immettere "END" alla fine della chain.

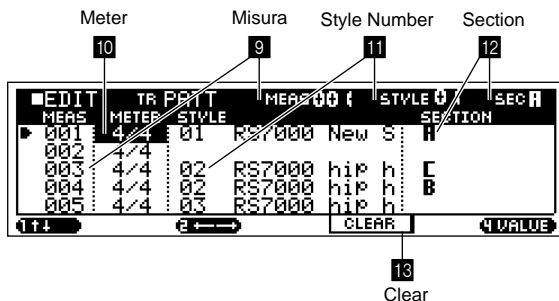
Parametri del display

Pagina Edit Change

Quando è selezionata la traccia BPM o SCENE/MUTE.



Quando è selezionata una traccia pattern



1 Track

[Impostazioni] BPM, SCENE, PATT

- BPM Traccia BPM (Tempo)
- SCENE Traccia Scene/Mute
- PATT Traccia Pattern

Seleziona la traccia da editare.

2 Measure, Beat e Clock

[Regolazioni]

- Misura 001 ~ 999
- Beat 1 ~ 16 (dipende dal valore di meter)
- Clock 000 ~ 479 (dipende dal valore di meter)

Indica la posizione dell'evento corrispondente. Cambiando uno di questi valori si cambia anche la posizione dell'evento.

3 Evento e parametri

[Regolazioni]

Traccia BPM

- **Tempo Change: 001.0 ~ 300.0 (BPM)**
..... Eventi di variazione del Tempo.

SCENE/MUTE Track

- **Scene Memory Number: Scene Memory 1 ~ 5**
..... Richiama una scena di memoria.
- **Mute Memory Number: Mute Memory 1 ~ 5**
..... Richiama una memoria "Mute".
- **Track Mute: Track Mute** ■■■■■□■■■■□■■■■□■■■■□■■■■□■■■■
..... Eventi on/off di mute. Vengono visualizzate nell'ordine da sinistra a destra le tracce da 1 a 16. ■ indica che "mute" è off; □ indica che "mute" è on.

Mostra il tipo di ciascun evento.

Per i dettagli riguardanti i tipi di eventi e i loro parametri, fate riferimento al "Capitolo 7: Altre informazioni", pagina 263.

NOTE
All'inizio e alla fine dei dati vengono visualizzati rispettivamente "TOP" e "END". "TOP" e "END" non sono dati di una frase e non possono essere editati.

- 4 ↑ ↓ (**Cursore ↑ e ↓**) [Manopola 1]
Sposta il cursore su e giù nella lista degli eventi per selezionare un evento da editare.
- 5 ← → (**Cursore ← e →**) [Manopola 2]
Sposta il cursore a sinistra e a destra per selezionare il parametro da editare per l'evento corrente.
- 6 **DELETE** [F2]
Elimina l'evento selezionato in quel momento.
- 7 **INSERT** [F3]
Salta alla pagina Insert per permettere l'inserimento di un nuovo evento.
- 8 **VALUE** [Manopola 4], [SHIFT]+[F4]
Regola il valore del parametro selezionato.
- 9 **Measure**
[Regolazioni] 001 ~ 999

Imposta la misura per cui il "meter", lo style o la section devono essere editati. Per spostarsi da una misura all'altra può essere usata la [Manopola 1].

10 Meter**[Impostazioni]**

1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Imposta la divisione del tempo o time signature per ciascuna misura, consentendo delle configurazioni complesse.

11 Style Number**12 Section****[Impostazioni]**

Style Number OFF, 01 ~ 64, END

Section A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P

Specifica lo style e la sezione da eseguire nella misura specificata da "9. Measure", sopra indicato.

Non è necessario immettere lo style e la section per ciascuna misura quando devono essere ripetuti gli stessi.

Se uno style è disinserito (OFF), durante il playback, viene prodotta una section vuota corrispondente (il playback non si ferma).

Il playback del pattern si arresta alla fine, quando si raggiunge "END".

NOTE

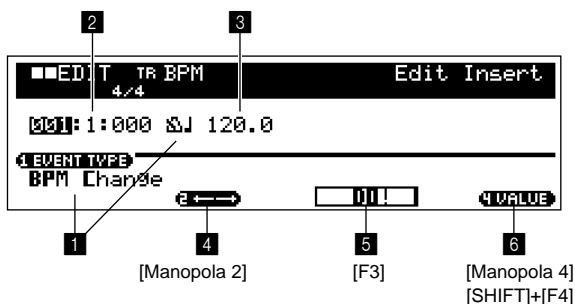
- Per ulteriori informazioni sugli style e le section, fate riferimento al "Capitolo 1: Elementi fondamentali", pagina 59.
- Quando è acceso l'indicatore del pulsante [KEYBOARD], le section da A fino a J possono essere selezionate direttamente con i tasti neri sulla tastiera (pagina 72).

13 CLEAR..... [F3]

Cancella lo style o la section nella posizione occupata dal cursore.

Pagina Insert

Premete [F3] (INSERT) dalla pagina EDIT della frase per accedere a questa.

**1 Event****[Regolazioni]****Traccia BPM**

- **Tempo Change: 001.0 ~ 300.0 BPM**
..... Eventi di variazione del Tempo

Traccia SCENE/MUTE

- **Scene Memory Number: Scene Memory 1 ~ 5**
..... Richiama una memoria di scena
- **Mute Memory Number: Mute Memory 1 ~ 5**
..... Richiama una memoria "Mute"
- **Track Mute: Track Mute** ■■■■■□□■■■■□□■■■■□□■■■■
..... Eventi on/off di mute. Vengono visualizzate nell'ordine da sinistra a destra le tracce da 1 a 16. ■ indica che "mute" è off; □ indica che "mute" è on.

Seleziona il tipo evento da inserire.

Per i dettagli circa i tipi di eventi e i loro parametri, consultare il "Capitolo 7: Altre informazioni", pagina 263.

2 Measure, Beat e Clock**[Regolazioni]**

Measure 001 ~ 999

Beat 1 ~ 16 (dipende dal valore di "meter")

Clock 000 ~ 479 (dipende dal valore di "meter")

Specifica la posizione in cui verrà inserito il nuovo evento.

3 Parameter

Rappresenta il valore per l'evento selezionato. Il parametro o i parametri disponibili dipendono dal tipo dell'evento selezionato.

4 ← → (Cursore ← e →)..... [Manopola 2]

Sposta il cursore a sinistra o a destra per selezionare il parametro da impostare per l'evento corrente.

5 DO!..... [F3]

Inserisce l'evento specificato.

6 VALUE [Manopola 4], [SHIFT]+[F4]

Regola il valore del parametro selezionato.

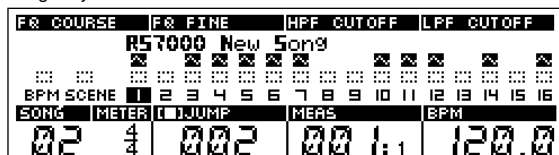
Capitolo 4. Il modo Song

| | |
|--|------------|
| Informazioni sul modo Song | 180 |
| 1. Playback di Song | 182 |
| 2. Registrazione di Song | 184 |
| 3. Aggiunta di Groove ad un Pattern..... | 191 |
| 4. Effetti Play..... | 192 |
| 5. MIDI Delay | 193 |
| 6. Regolazioni livello ed effetti per ciascuna traccia (Mixer)..... | 194 |
| 7. Cambiamento del suono delle voci (Voice Edit) | 196 |
| 8. Aggiunta di effetti..... | 198 |
| 9. Regolazioni di arpeggio e di manopole assegnabili (Setup)..... | 200 |
| 10. Master EQ ed effetti | 202 |
| 11. Salvataggio su Memory Card o su disco.. | 204 |
| 12. Caricamento da Memory Card o da disco .. | 208 |
| 13. I job Song..... | 212 |
| 14. Editing di Song..... | 225 |

Informazioni sul modo Song

Questo modo viene usato per suonare e creare le song.
 Premete il pulsante [SONG] per entrare nel modo SONG Play ed appare la pagina ad esso relativa sull'LCD.

Song Play



NOTE
 Per ulteriori informazioni sulle song, vedere "Capitolo 1: Elementi fondamentali", pagina 60.

Sub-modi del modo Song

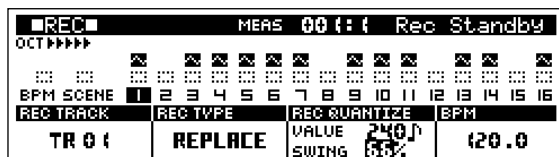
Il MODO SONG prevede i seguenti 14 sub-modi.

- **Song Play... (Pagina 182)**

Le song possono essere selezionate ed eseguite. Questa pagina di display appare sempre quando si attiva per la prima volta il modo SONG.

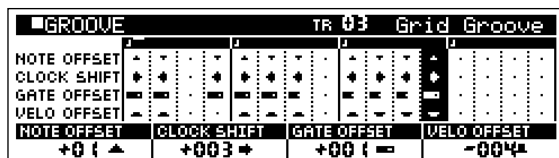
- **Registrazione di Song... (Pagina 184)**

In questo modo possono essere registrate delle song originali.



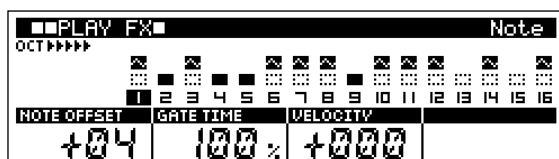
- **Groove... (Pagina 191)**

Consente l'applicazione di variazioni di groove e feel alle tracce singole.



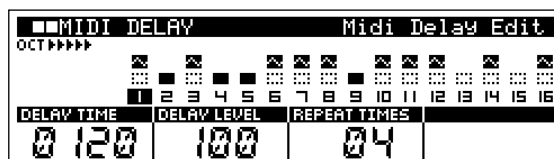
- **Effetti Play... (Pagina 192)**

Aggiungono profondità ed armonia alle tracce singole.



- **MIDI Delay... (Pagina 193)**

Aggiunge alle tracce singole un effetto di delay speciale basato su MIDI.



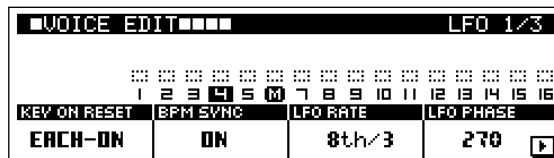
- **Mixer... (Pagina 194)**

Regola singolarmente il volume, il livello degli effetti ed altri parametri per ciascuna traccia.



- **Voice Edit... (Pagina 196)**

Edita le voci assegnate a ciascuna traccia.



● **Effect... (Pagina 198)**

Imposta gli effetti per gli stadi REVERB, DELAY/CHORUS e VARIATION..

| EFFECT TYPE | | | |
|-----------------|----------------|--------------|--|
| VARIATION | DELAY | REVERB | |
| TYPE | TYPE | TYPE | |
| 020 GATE REV | 48 DELAY LR | 04 HALL 1 | |

● **Setup... (Pagina 200)**

Dà accesso alle regolazioni per arpeggiator, le assegnazioni delle manopole e le regolazioni di canale.

| Knob Assgn | | | |
|---------------|----------------------|---------|-------|
| KNOB SELECT | PARAMETER (MIDI OUT) | | TRACK |
| 01 BeatSwitch | BeatSwitch | (-----) | AUTO |
| 02 ClockShift | ClockShift | (-----) | AUTO |
| 03 Swing | Swing | (-----) | AUTO |
| 04 GateTime | GateTime | (-----) | AUTO |
| 05 MidiDelay | DlyLevel | (-----) | AUTO |

● **Master... (Pagina 202)**

Consente l'accesso alle regolazioni master EQ e master effect.

| MASTER EQ 1/3 | | | |
|---------------|------------|------------|-----------|
| LOW GAIN | MID 1 GAIN | MID 2 GAIN | HIGH GAIN |
| +42dB | -07dB | +08dB | +02dB |

● **Save... (Pagina 204)**

Salva i dati su memory card o su disco.

SAVE Save

1 FILE TYPE: SONG 2 SONG

SONG 01

RS7000 New S

00000000 KB FREE

SAVE SCASI CARD

OK

● **Load... (Pagina 208)**

Carica i dati da memory card o da disco.

LOAD Load

CARD SCASI CARD

FILE TYPE: SONG

LOAD

OK

● **Job... (Pagina 212)**

Dà accesso ai job di editing della song.

JOB Job List

UNDO/REDO 01 Quantize

NOTE 02 Modify Velocity

EVENT 03 Modify GateTime

MEASURE 04 Crescendo

TRACK 05 TransPose

SONG 06 Glide

1 CATEGORY 2 JOB SELECT

● **Song Edit... (Pagina 225)**

Consente l'editing o l'inserimento di nuovi dati nelle song registrate.

EDIT TR 06 Edit Change

4/4

TOP

001:1-000 BRPN [000-000] 000-000

001:1-000 BRPN [000-000] 000-000

001:1-000 mC 3 000:086 085 [.....]

END

DELETE INSERT VALUE

1. Playback di Song

Seleziona ed esegue le song.

Questo display appare sempre quando viene premuto per la prima volta il pulsante [SONG] per entrare nel modo SONG.

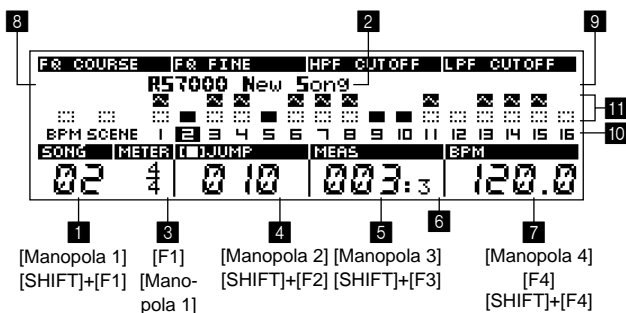
Procedura di playback della song

1. Selezionate il numero di SONG per il playback.
2. Quando è premuto il pulsante [PLAY], l'indicatore PLAY lampeggia ed ha inizio il playback della song.
3. Premete [STOP] per bloccare il playback.

NOTE

- Durante il playback della song possono essere cambiati i parametri nella pagina SONG Play. I cambiamenti effettuati durante il playback sono salvati come dati di song (se MEMORY PROTECT è OFF).
- Quando il parametro VOICE SETUP TO TG (pagina 261) del modo UTILITY è su OFF, il mixer, l'edit della voce e gli effetti non cambieranno quando si seleziona una song differente.
- Premete [START] mentre tenete premuto [SHIFT] per avere il playback ripetuto della song.

Parametri del display



- 1 **SONG (Song Number)**
.....[Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera numerica

- 2 **Song Name**
[Regolazioni]
Song Number 01 ~ 20
Song Name Solo visualizzazione

La song da rieseguire in playback viene selezionata specificandone il numero.
Per informazioni sull'immissione dei nomi per la song, consultare a pagina 212 "13. I Job di Song".

- 3 **Meter** [F1] → [Manopola 1]
[Regolazioni]
1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Imposta il meter (time signature o divisione del tempo) della song.
Premete [F1] per spostare il cursore su METER, e quindi usate la [Manopola 1].

- 4 **JUMP ...** [Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera numerica
[Regolazioni]
OFF, 001 ~ 999

Specifica la misura in cui salterà la posizione della song quando il playback viene bloccato.
Premete [STOP] mentre tenete premuto [SHIFT] per impostare la misura corrente per la posizione di jump (cioè per il salto). Può essere disinserito premendo [◀◀] o [▶▶] mentre tenete premuto [SHIFT].

- 5 **Measure**
..... [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera numerica

- 6 **Beat**
[Regolazioni]
Measure 001 ~ 999
Beat 01 ~ 16 (solo visualizzazione)

Mostra il numero e il beat della misura corrente durante il playback.

NOTE
Per cambiare il numero delle misure (anche durante il playback) possono essere usati i pulsanti ◀, ◀◀ e ▶▶.

7 BPM (Tempo)

...[Manopola 4], [F4] → [Manopola 4], [SHIFT]+[F4] → Tastiera Numerica

[Regolazioni] 001.0 ~ 300.0 (BPM)

Imposta il tempo di playback della song (cioè la velocità di esecuzione).

Usate la [Manopola 4] per regolare il BPM in step di 1 o premete [F4] per spostare il cursore alla destra del punto decimale ed usate la [Manopola 4] per regolarlo in step di 0.1.

NOTE

Il BPM può essere impostato anche usando il pulsante [TAP] (pagina 68).

8 OCT (Octave)

[Regolazioni] -5 ottave ~ +5 ottave

Mostra l'impostazione dell'ottava corrente sulla tastiera.

Ogni "◀" sul display corrisponde ad un'ottava in giù, ed ogni "▶" corrisponde ad un'ottava in su.

L'ottava della tastiera può essere cambiata premendo il pulsante [KEYBOARD] in modo che si spenga il suo indicatore e quindi usando i pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP] per impostare l'ottava. Premete simultaneamente i pulsanti [OCT DOWN] e [OCT UP] per riportare alla normalità l'impostazione dell'ottava sulla tastiera (senza alcuno spostamento).

9 Transpose

[Regolazioni] -36 ~ 0 ~ +36 (semitoni)

Traspone il pitch del playback della song.

La trasposizione è impostata con incrementi di un semitono. Un'impostazione di "12" corrisponde ad un'ottava.

[Procedura]

La procedura di trasposizione è la stessa impiegata per il modo PATTERN (pagina 73).

10 Track

**[Impostazioni]
BPM, SCENE, 1 ~ 16**

BPM Traccia BPM

SCENE..... Traccia Scene/Mute

1 ~ 16 Traccia Sequence

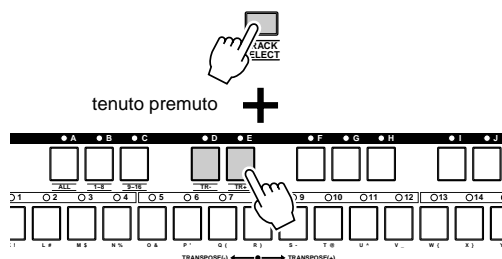
Mostra il tipo e il numero della traccia.

Il numero della traccia selezionata in quel momento viene evidenziato.

[Procedura di selezione della traccia]

Salvo per le funzioni riguardanti la traccia BPM e quella di SCENE/MUTE, la procedura di selezione della traccia è la stessa del modo PATTERN (pagina 73).

Le tracce BPM e SCENE/MUTE vengono selezionate tenendo premuto il pulsante [TRACK SELECT] e premendo il pulsante [TR-] o [TR+].

**11 Condizione della traccia**

Indica se la traccia corrispondente contiene dati, nonché la condizione mute o solo di quella traccia.

■: La traccia contiene i dati di sequenza.

□: La traccia è vuota.

■: La traccia è esclusa (non verrà prodotto alcun suono da questa traccia).

[S]: La traccia è isolata (tutte le altre tracce vengono escluse temporaneamente e suona solo questa).

■: A questa traccia sono assegnati i dati sample (del campione).

[Procedura di impostazione Mute e Solo]

La procedura di impostazione "mute" e "solo" è la stessa del modo PATTERN (pagina 74).

2. Registrazione di Song

Creare sequenze originali registrando i dati di performance nelle tracce della song. Sono disponibili tre modi di registrazione: **realtime**, **step** e **grid-step**. È disponibile anche la registrazione in tempo reale tipo **Punch-in**.

NOTE

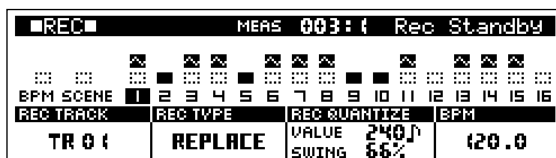
Prima di iniziare la registrazione, accertatevi che sia disattivata (OFF) la protezione di memoria del modo UTILITY (pagina 257). La registrazione non è possibile se la protezione della memoria è inserita.

Il display della registrazione di song

La registrazione di song dispone delle seguenti pagine di display.

● Record Standby (Pagina 184)

Questa pagina viene usata per preparare i dati di performance per la registrazione nella song selezionata in quel momento.



● Registrazione Real-time (Pagina 186)

Questo modo di registrazione permette alle note suonate attraverso la tastiera e i pad velocity dell'RS7000, nonché alle variazioni applicate alle manopole assegnabili e ai dati di performance di dispositivi MIDI esterni di essere registrati in tempo reale. La registrazione può essere eseguita mentre si effettua il monitoraggio del playback di altre tracce.

● Registrazione Real-time: Replace (Pagina 186)

Qualsiasi dato preesistente nella traccia registrata verrà cancellato (sovrascritto) e sostituito dai nuovi dati di performance. Ciò è comodo quando dovete ri-registrare più volte la stessa parte.

● Real-time Record: Overdub (Pagina 186)

Questo modo vi permette l'aggiunta di nuovo materiale a quello preesistente su una traccia. I dati della performance precedente non vengono cancellati. Ciò facilita la creazione di parti registrandole un poco alla volta.

● Registrazione Real-time: Punch (Pagina 187)

La registrazione real-time viene eseguita tra due punti specificati come ingresso (punch-in) e uscita (punch-out). Ciò vi permette di registrare una sezione specificata di una traccia pre-registrata senza dover ri-registrare tutta la traccia. Questo modo di registrazione sovrascrive solo sui dati registrati nella gamma stabilita.

● Registrazione Step (pagina 187)

Questo modo vi permette di inserire le note una per volta. La registrazione Step facilita la creazione di song anche se non potete suonare le parti in tempo reale.

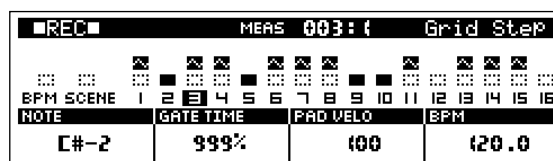
Le note vengono inserite innanzitutto specificando il tipo, e quindi il pitch, via tastiera.



● Registrazione Grid-Step (pagina 189)

Come accade per la registrazione Step, le note vengono inserite una per volta.

Dopo aver specificato il pitch della nota, essa viene immessa nella posizione della griglia (tempistica) specificata dalla tastiera. Questo metodo è particolarmente utile quando si devono inserire frasi drum e in sequenza, che utilizzano note consecutive dello stesso pitch.



Record Standby

Serve a preparare la registrazione per la song selezionata in quel momento, selezionando la traccia, il tipo di registrazione ed altri parametri.

Procedura di Record Standby

1. Premete [SONG] per attivare il modo Play di SONG.
2. Usate la [Manopola 1] (SONG) per selezionare la song da registrare.
3. Premete il pulsante [REC] per passare al display Rec Standby.

Parametri del display

REC TYPE = REPLACE o OVERDUB

| | | | |
|--|----------|--------------|-------|
| ■REC■ MEAS 003:1 Rec Standby | | | |
| BPM SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 | | | |
| REC TRACK | REC TYPE | REC QUANTIZE | BPM |
| BPM | REPLACE | VALUE 240 | 120.0 |
| | | SWING 66% | |

1 [Manopola 1]
2 [Manopola 2]
3 [Manopola 3]
4 [Manopola 4]
[F3]
[SHIFT]+[F3]
[F4]
[SHIFT]+[F4]

REC TYPE = GRID

| | | | |
|--|-----------|----------|-------|
| ■REC■ MEAS 003:1 Grid Step | | | |
| BPM SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 | | | |
| NOTE | GATE TIME | PAD VELO | BPM |
| C#-2 | 999% | 100 | 120.0 |

REC TYPE = PUNCH

| | | | |
|--|----------|--------------|-------|
| ■REC■ MEAS 010:1 Rec Standby | | | |
| BPM SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 | | | |
| REC TRACK | REC TYPE | PUNCH IN/OUT | BPM |
| BPM | PUNCH | IN 002:1 | 120.0 |
| | | OUT 004:1 | |

5 [Manopola 3]
[F3]
[SHIFT]+[F3]

REC TYPE = STEP

| | | | |
|--|----------|------------|-------|
| ■REC■ MEAS 010:1 Rec Standby | | | |
| BPM SCENE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 | | | |
| REC TRACK | REC TYPE | EVENT TYPE | BPM |
| TR 01 | STEP | NOTE | 120.0 |

6 [Manopola 3]
[SHIFT]+[F3]

1 REC TRACK (Record Track)[Manopola 1]

[Regolazioni]

TR1 ~ 16, MULTI, BPM, SCENE

TR1 ~ 16 Seleziona una traccia di sequenze per la registrazione.

MULTI..... Registrazione simultanea su tutte e 16 le tracce. I dati multi-canale da un dispositivo MIDI esterno possono essere registrati una sola volta. I canali MIDI da 1 a 16 sono assegnati alle tracce aventi il numero corrispondente.

BPM..... Permette la registrazione di dati BPM (tempo).

SCENE(SCENE/MUTE)

..... Registra i cambiamenti di memoria SCENE/MUTE o le operazioni mute della traccia della tastiera.

Seleziona la traccia di registrazione.

NOTE

Usate l'impostazione MULTI per registrare un numero di tracce da un sequencer MIDI esterno o da uno strumento multi-canale come una chitarra MIDI.

2 REC TYPE (Tipo di registrazione) [Manopola 2]

[Impostazioni]

REPLACE, OVERDUB, PUNCH, STEP, GRID

Seleziona il modo di registrazione.

Per ulteriori dettagli su ogni modo di registrazione, vedere alla pagina precedente "2. Registrazione della song".

NOTE

- I tipi di registrazione STEP e GRID non possono essere selezionati quando il parametro REC TRACK è impostato su MULTI.
- I tipi di registrazione OVERDUB e GRID non possono essere selezionati quando il parametro REC TRACK è impostato su BPM.
- I tipi di registrazione STEP, OVERDUB e GRID non possono essere selezionati quando il parametro REC TRACK è impostato su SCENE.

3 REC QUANTIZE (Record Quantize)

... [Manopola 3], [F3] → [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera Numerica

[Impostazioni]

VALUE

OFF, 60 $\frac{1}{2}$ (nota da un trentaduesimo), 80 $\frac{1}{3}$ (terzina di note da un sedicesimo), 120 $\frac{1}{4}$ (nota da un sedicesimo), 160 $\frac{1}{5}$ (terzine di note da un ottavo), 240 $\frac{1}{6}$ (nota da un ottavo), 320 $\frac{1}{8}$ (terzina di note da un quarto), 480 $\frac{1}{16}$ (nota da un quarto)

SWING

OFF quando VALUE = OFF

50% ~ 75% quando VALUE =

60 ♩, 120 ♪, 240 ♫, 480 ♮

66% ~ 83% quando VALUE =

80 ♩, 160 ♪, 320 ♫, 640 ♮

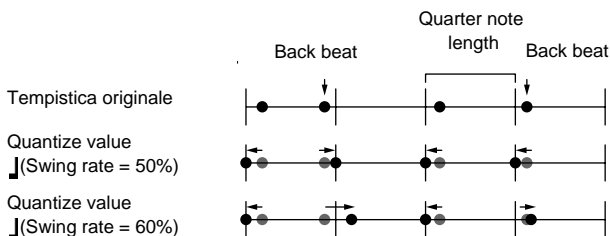
La quantizzazione in registrazione allinea la cadenza o tempistica delle note che non sono esattamente sul movimento mentre registrate.

I parametri record quantize possono essere impostati nel modo Rec Standby quando è selezionato il tipo di registrazione REPLACE o OVERDUB.

Il parametro VALUE di quantize specifica la tempistica della nota a cui verranno allineate le note registrate più vicine.

Il parametro SWING di quantize specifica di quanto verrà ritardata la tempistica delle note sui movimenti pari (back beat) per creare un effetto swing.

Quando è specificato un valore di terzina, l'ultima nota di ciascuna terzina viene influenzata dal parametro SWING.



Per regolare il parametro SWING, premete [F3] per spostare il cursore su SWING, quindi usate la [Manopola 3] per la regolazione.

NOTE

- Quando è selezionato il tipo di registrazione OVERDUB, la quantizzazione si applica anche ai dati esistenti nella traccia. Tuttavia, il primo playback non ne sarà influenzato (la quantizzazione viene applicata ai dati).
- Quando record quantize non è OFF, la quantizzazione viene applicata a tutti i dati di controller oltre a quelli di nota. Usate il job Quantize per quantizzare soltanto i dati di nota.

4 BPM (Tempo)

... [Manopola 4], [F4] → [Manopola 4], [SHIFT]+[F4] → Tastiera Numerica

Questo parametro ha lo stesso effetto di quello del modo SONG Play. Vedere pagina 183 per i dettagli.

5 Punto Punch-in, punto Punch-out

... [Manopola 3], [F3] → [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera Numerica

Può essere impostato se REC TYPE è impostato su PUNCH.

[Regolazioni]

IN.....001:1 ~ 999:4

OUT.....001:1 ~ 999:4

Impostate i punti punch-in e punch-out per la registrazione real-time PUNCH.

Usate [F3] per spostare il cursore su IN o OUT, e la [Manopola 3] per impostare questi valori come richiesto.

Per esempio, usate prima la [Manopola 3] per inserire la misura IN, quindi premete [F3] per spostare il cursore e usate la [Manopola 3] per impostare la misura OUT. Quindi può essere usato [F3] per spostare il cursore sui parametri beat IN e OUT, che possono essere anche impostati usando la [Manopola 3].

6 EVENT TYPE

..... [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera Numerica

Quando è selezionato il tipo di registrazione STEP, questo parametro specifica il tipo di evento da registrare.

[Regolazioni]

NOTE, PITCH BEND, CC[000] ~ CC[119] (Control Change), BPM Change
(quando è selezionata la traccia BPM)

- NOTE**.....vengono registrati i dati di nota.
- PITCH BEND**.....vengono registrati i dati di cambiamento pitch bend.
- CC[000] ~ CC[119]**vengono registrati i dati corrispondenti di control change: volume, pan, espressione ecc.
- BPM**.....vengono registrati i dati di variazione del tempo.

Specifica il tipo di dati da registrare. L'immissione via tastiera numerica è valida soltanto quando si inseriscono i numeri di control change.

Registrazione Real-Time

La registrazione in tempo reale consente di registrare in diretta qualsiasi cosa venga suonata sulla tastiera dell'RS7000, e qualsiasi operazione delle manopole assegnabili e dei dati ricevuti da un controller MIDI esterno.

In questa sezione, ci occuperemo della procedura di registrazione real-time di tipo REPLACE, OVERDUB e PUNCH.

Procedura di registrazione (REPLACE, OVERDUB)

1. Premete [SONG] per entrare nel modo SONG Play.
2. Usate la [Manopola 1] (SONG) per selezionare la song da registrare.
3. Premete [REC] per attivare il modo Rec Standby.
4. Usate la [Manopola 1] (REC TRACK) per selezionare la traccia da registrare.
5. Usate la [Manopola 2] (REC TYPE) per selezionare il tipo di registrazione REPLACE o OVERDUB.
Usate inoltre la [Manopola 3] ed [F3] per impostare record quantize e la [Manopola 4] per impostare il valore di BPM, come richiesto.

NOTE

- Quando il parametro REC TRACK è impostato su BPM, non possono essere selezionati i tipi di registrazione OVERDUB e GRID.
- Quando il parametro REC TRACK è impostato su SCENE, non possono essere selezionati i tipi di registrazione STEP, OVERDUB e GRID.

6. Premete [PLAY] e cominciate a registrare dopo il conteggio introduttivo (count-in).
7. Suonate la parte sulla tastiera, azionate i pad “velocity” e le manopole assegnabili.

NOTE

- Le voci possono essere selezionate nel sub-modo MIXER (pagina 194).
- I cambiamenti di BPM prodotti con la [Manopola 4] possono essere registrati se la traccia BPM è selezionata per la registrazione.
- Se è selezionata la traccia SCENE (Scene/Mute), premendo i pulsanti [MEMORY 1] ~ [MEMORY 5] possono essere registrati i cambiamenti SCENE e MUTE. Inoltre, le operazioni relative all'esclusione della traccia (track mute) possono essere registrate premendo il pulsante [MUTE] in modo che si accenda il suo indicatore, e quindi usando la tastiera per escludere e reinserire le tracce, secondo la vostra necessità.

8. Bloccate la registrazione e ritornate al modo SONG Play premendo il pulsante [STOP].

NOTE

Premendo simultaneamente i pulsanti [SHIFT] e [JOB], avete diretto accesso al job “Undo/Redo” relativo alla frase (pagina 213) consentendovi di annullare l'operazione di registrazione precedente. Ciò è utile se, ad esempio, avete cancellato per errore del materiale da una traccia che intendevate conservare, registrando nel modo REPLACE.

Procedura di registrazione (Punch)

Gli step da 1 a 4 sono gli stessi della registrazione Replace o Overdub prima citate.

5. Usate la [Manopola 2] (REC TYPE) per selezionare il tipo di registrazione PUNCH. Usate anche la [Manopola 3], [F3] → [Manopola 3] per predisporre i punti di punch-in e punch-out.
6. Se necessario, usate la [Manopola 4] per regolare il valore di BPM.

7. Premete [PLAY] ed iniziate la registrazione dopo il conteggio introduttivo (count-in).

- La registrazione avrà inizio automaticamente quando si raggiunge il punto di punch-in e verrà disattivata al raggiungimento del punto di punch-out.

Tutti gli step dal settimo in poi sono gli stessi della registrazione Replace o Overdub, prima menzionata.

Registrazione Step

I dati relativi alle note, al pitch bend e ai controlli possono essere registrati step-by-step, cioè passo passo.

Procedura di registrazione

1. Premete [SONG] per entrare nel modo SONG Play.
2. Usate la [Manopola 1] (SONG) per selezionare la song da registrare.
3. Premete [REC] per attivare il modo Rec Standby.
4. Usate la [Manopola 1] (REC TRACK) per selezionare la traccia di registrazione.
5. Usate la [Manopola 2] (REC TYPE) per selezionare il tipo di registrazione STEP.
6. Usate il parametro EVENT TYPE per specificare il tipo di dati che intendete registrare: note, pitch bend, control change.
7. Premete [PLAY] per passare alla pagina di registrazione STEP.

NOTE

Se per la registrazione è selezionata la traccia BPM, il tipo di evento verrà impostato su BPM e non potrà essere cambiato.

● Registrazione di Note

8. Usate la [Manopola 1] (POINTER) per spostare il puntatore sulla posizione in cui intendete immettere una nota, la [Manopola 2] (STEP) per impostare la lunghezza della nota, la [Manopola 3] (VELOCITY) per impostare la velocity e la [Manopola 4] (GATE TIME) per impostare il tempo di gate.
9. Immettete la nota premendo l'appropriato tasto sulla tastiera. Per immettere una pausa premete [F1] (REST), oppure per immettere una legatura premete [F2] (TIE). I pulsanti [F3] (DELETE) ed [F4] (BACK DELETE) possono essere usati per eliminare le note immesse.

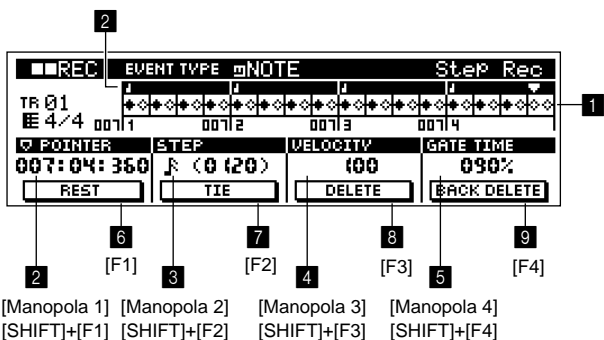
NOTE

Nel modo di registrazione step le note vengono immesse effettivamente quando i tasti vengono rilasciati. Pertanto, quando immettete gli accordi, accertatevi di premere tutte le note che volete immettere prima di rilasciare i tasti.

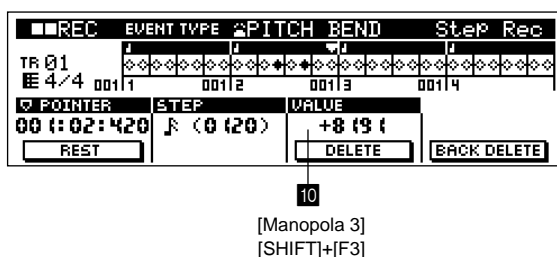
10. Se premete il pulsante [PLAY], il suo indicatore lampeggia e sarete in grado di ascoltare come si sta sagomando la song che state registrando con la modalità step. Premete [STOP] per fermare il playback e continuate ad immettere le note nel modo step.
 11. Bloccate la registrazione e ritornate al modo SONG Play premendo il pulsante [STOP].
- **Registrazione dei dati Pitch Bend o Control Change**
8. Usate la [Manopola 1] (POINTER) per spostare il puntatore sulla posizione in cui desiderate immettere i dati, la [Manopola 2] (STEP) per impostare la dimensione dello step dei dati e la [Manopola 3] (VALUE) per impostare il valore. Quando dovete apportare dei cambiamenti di valore più ampi, ruotate una manopola mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT] per cambiare i valori con incrementi di 10 anziché di 1.
 9. Immettete i dati specificati premendo un tasto sulla tastiera. Tutti i tasti hanno lo stesso effetto tranne se "KEYBOARD" è selezionata con la [Manopola 3] (VALUE), nel qual caso il valore immesso dipende dal tasto premuto. Premete [F1] (REST) per immettere una pausa. I pulsanti [F3] (DELETE) ed [F4] (BACK DELETE) possono essere usati per eliminare le note immesse.
 10. Premete il pulsante [PLAY] per ascoltare come sta procedendo la vostra song registrata. Premete [STOP] per arrestare il playback e continuare ad immettere i dati nel modo step.
 11. Fermate la registrazione e ritornate al modo SONG Play premendo il pulsante [STOP].

Parametri del display

Se EVENT TYPE = NOTE



Se EVENT TYPE non è NOTE

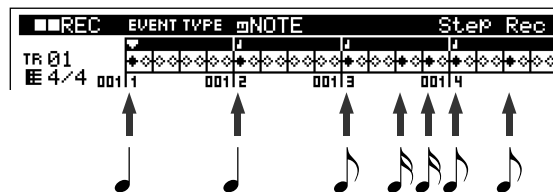


1 Grafico dei movimenti (beat)

Questo è il display in cui le note vengono "collocate" durante la registrazione step.

Se il valore di meter è 4/4, il display è suddiviso in quattro movimenti o beat (equivalenti ad una misura).

Ogni simbolo a forma di rombo nel display rappresenta un movimento o beat da 1/32 (ogni divisione di nota da un quarto è suddivisa in otto movimenti da un trentaduesimo). Per esempio, se viene immesso in 4/4 il seguente pattern ritmico ♩ ♩ ♩ ♩, il display apparirà come quello mostrato in figura.



2 POINTER [Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera Numerica

Imposta la posizione di immissione dati.

Il puntatore o pointer triangolare sopra al grafico dei movimenti indica la posizione di immissione dati.

Ruotando la [Manopola 1] si sposta il puntatore a sinistra o a destra, secondo la direzione impostata per la rotazione stessa. Usate [SHIFT] + [F1] → tastiera numerica per immettere direttamente il numero della misura.

3 STEP (Step Time)

..... [Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera Numerica [Impostazioni]

Impostazioni effettuate con la manopola

0001 ~ 0059, nota da un trentaduesimo, terzina di note da un sedicesimo, nota da un sedicesimo, terzina di note da un ottavo, nota da un ottavo, terzina di note da un quarto, nota da un quarto, minima, semibreve

Impostazioni effettuate via tastiera numerica

0001 ~ 9999 clock

Specifica la lunghezza della nota o della pausa da immettere.

Quando è selezionato il tipo di evento PB o CC, questo parametro specifica il tempo di step (o step time):

L'entità dello spostamento del pointer per passare alla posizione successiva dopo che è stato immesso un evento.

4 VELOCITY

..... [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera Numerica [Regolazioni] 001 ~ 127, RND1 ~ RND4 (random)

Specifica il valore della "velocity" con cui le note verranno immesse. Il valore impostato (1 ~ 127) corrisponde al valore della velocity MIDI immessa.

Quando si seleziona una delle regolazioni random (RND1 ~ RND4) verrà immesso un valore di velocity random che è casuale.

5 GATE TIME

..... [Manopola 4], [SHIFT]+[F4] → Tastiera Numerica [Regolazioni] 001% ~ 200%

Imposta il tempo di gate per produrre suoni più lunghi, staccati ecc.

“Gate time” si riferisce all’effettiva durata della nota. Ad esempio, per la stessa nota da un quarto, un gate time lungo produce un effetto di allungamento mentre un gate time breve produce un effetto staccato.

Gate time viene indicato come un valore percentuale di step time. Un’impostazione di 50% produce un suono staccato, valori fra 80 e 90% producono una durata di una nota normale ed un valore di 99% produce un suono più lungo.

6 REST [F1]

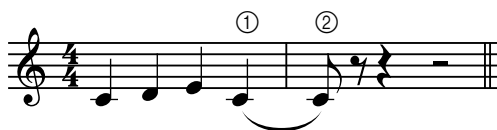
Premete [F1] per immettere una pausa lunga quanto lo step time specificato. Il punto si sposterà all’inizio della posizione successiva per l’immissione dati. Le pause non appaiono sul display.

NOTE

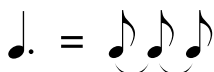
Non vi sono dei veri e propri dati che rappresentino le pause. Quando viene immessa una “pausa”, il puntatore si sposta semplicemente alla posizione successiva di immissione dati, lasciando in pratica una pausa.

7 TIE [F2]

Quando viene premuto [F2] per immettere una legatura, la nota precedente viene allungata. Ad esempio, nella frase seguente la nota ① viene emessa con uno step time di una nota da un quarto. Se lo step time poi viene cambiato in una nota da un ottavo e viene premuto [F2], viene immessa la nota ②.



Possono essere immesse anche le note puntate mediante la funzione TIE. Per produrre ad esempio una nota da un quarto puntata, inserite lo step time su una nota da un ottavo, quindi premete due volte [F2].



8 DELETE..... [F3]

Elimina tutte le note dalla posizione corrente occupata dal puntatore. Usate la [Manopola 1] (POINTER) mentre tenete premuto [F3] per eliminare tutti gli eventi sui quali passa il puntatore (pointer).

9 BACK DELETE [F4]

Fa retrocedere il puntatore di uno step ed elimina tutte le note presenti in quella posizione.

NOTE

Le note immesse per errore possono essere cancellate premendo [F4] immediatamente dopo la loro immissione (prima di cambiare il valore di step time).

10 VALUE [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera Numerica [Impostazioni]

PITCH BEND

-8192 ~ +8191, KEYBOARD

CC

000 ~ 127, KEYBOARD

BPM

001.0 ~ 300.0

Imposta il valore dei dati da immettere.

Quando è selezionato KEYBOARD, il valore può essere immesso direttamente con la tastiera dell’RS7000.

[Procedura]

La procedura di immissione VALUE è la stessa del modo PATTERN.

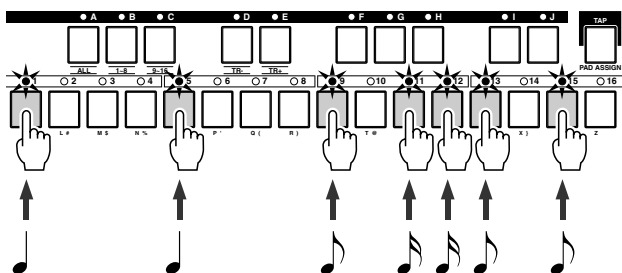
Registrazione Grid Step

Come accade per la registrazione step, la registrazione grid step consente di registrare le note in una traccia di song una per volta. Tuttavia, con questo tipo di registrazione, viene specificato prima il pitch delle note da immettere e la posizione di immissione dei dati viene specificata via tastiera. Questo metodo è particolarmente utile per l’immissione di drum pattern o sequenze che utilizzano parecchie note consecutive aventi lo stesso pitch.

Procedura di registrazione

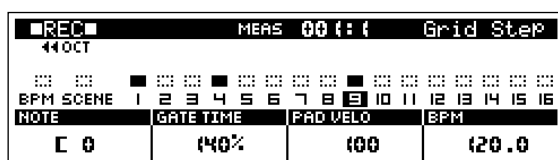
1. Premete [SONG] per entrare nel modo SONG Play.
2. Usate la [Manopola 1] (SONG) per selezionare la song da registrare.
3. Premete [REC] per attivare il modo Rec Standby.
4. Usate la [Manopola 1] (REC TRACK) per selezionare la traccia da registrare.
5. Usate la [Manopola 2] (REC TYPE) per selezionare il tipo di registrazione GRID.
6. Premete [PLAY] ed appare il display di registrazione Grid Step.
7. Impostate il pitch delle note da immettere con la [Manopola 1] (Note). Se necessario, usate anche la [Manopola 2] (GATE TIME) per impostare il tempo di gate e la [Manopola 3] (VELOCITY) per impostare il valore di velocity della nota.
8. Usate la tastiera per specificare il punto di immissione della nota sulla griglia (grid). La griglia divide una misura in divisioni di note da 1/16 e i 16 tasti bianchi sulla tastiera corrispondono a ciascuna di queste posizioni sulla griglia. Il tasto bianco più a sinistra immette una nota sul primo movimento della misura, il quinto tasto bianco (B) immette una nota proprio sul secondo movimento e così via. Viene immessa una nota sulla griglia ogni volta che si preme un tasto bianco e si accende il suo indicatore. Premete una seconda volta lo stesso tasto bianco in modo che l’indicatore si spenga per cancellare la nota da quella posizione. Se il valore di meter selezionato ha più di 4 movimenti per misura (ad esempio 5/4), le note dal quinto movimento in avanti possono essere immesse dopo aver premuto il pulsante [OCT UP]. Per ritornare ai movimenti da 1 a 4, premete [OCT DOWN].

Per esempio, questo pattern ritmico in tempo 4/4 può essere immesso come segue ().



9. Usate i pulsanti [◀◀] e [▶▶] per spostarvi sulla misura precedente o su quella successiva.
10. Se premete il pulsante [PLAY], l'indicatore [PLAY] lampeggia e sarete in grado di udire come si sta formando la song registrata sulla griglia. Premete [STOP] per fermare il playback e continuate ad immettere le note nel modo grid step.
11. Fermate la registrazione e ritornate al modo SONG Play premendo il pulsante [STOP].

Parametri del display



- 1 [Manopola 1]
- 2 [Manopola 2] [SHIFT]+[F2]
- 3 [Manopola 3] [SHIFT]+[F3]
- 4 [Manopola 4] [F4] [SHIFT]+[F4]

1 NOTE.....[Manopola 1]

[Regolazioni] C-2 ~ G8

Specifica il pitch delle note da immettere. Oltre ad usare la [Manopola 1], il pitch può essere specificato premendo un tasto sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT].

2 GATE TIME

..... [Manopola 2], [SHIFT]+[F2] → Tastiera Numerica
[Regolazioni] 001% ~ 999%

Imposta il tempo di gate come valore percentuale degli step di note da 1/16 della griglia. Impostazioni inferiori al 99% producono note che sono più brevi delle note da 1/16, per dare un senso maggiore di staccato. Impostazioni di 101% o superiori producono invece uno slur o allungamento.

3 VELOCITY

..... [Manopola 3], [SHIFT]+[F3] → Tastiera Numerica

Ha lo stesso effetto del parametro di registrazione step. Fate riferimento a pagina 188 al paragrafo “Registrazione step”, per i dettagli.

4 BPM (Tempo)

..... [Manopola 4], [F4], [SHIFT]+[F4] → Tastiera Numerica

Ha lo stesso effetto del parametro pattern play. Fate riferimento alla pagina 183 nella sezione “Playback della song”, per i dettagli.

3. Aggiunta di Groove ad un Pattern

La funzione GROOVE può essere usata per aggiungere “groove” e “feel” ai brani.

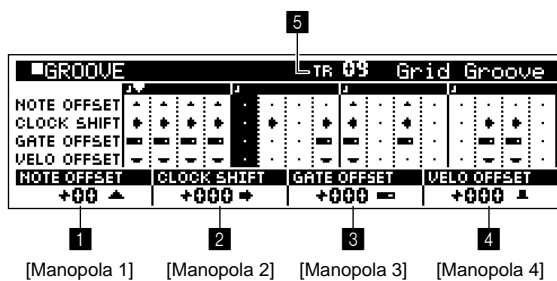
Ciò viene ottenuto variando il tempo delle note, il tempo di gate e la velocity su una griglia di facile impiego. Usando la funzione GROOVE potete variare ampiamente il feel delle vostre song. Potete far sì che i pattern che suonano un po' piatti abbiano più grinta, ed in generale far sì che tutti i vostri groove siano più musicali.

Premete il pulsante [GROOVE] mentre siete nel modo SONG Play per accedere alla pagina di display Grid Groove.

Le caratteristiche di Groove sono le stesse del modo PATTERN (pagina 85).

Parametri del display

[SONG] → [GROOVE]



- 1 NOTE OFFSET[Manopola 1]
- 2 CLOCK SHIFT[Manopola 2]
- 3 GATE OFFSET[Manopola 3]
- 4 VELO OFFSET (Velocity Offset).....[Manopola 4]
- 5 TR (Track)

4. Effetti Play

Gli effetti Play possono essere usati per modificare temporaneamente i parametri come il gate time e velocity oppure per aggiungere effetti come “harmony” per enfatizzare la ricchezza e la profondità del suono durante il playback della song. Gli effetti play sono impostati ed applicati con questo sub-modo. Sono previste tre pagine di display: Harmonize, Note e Timing.

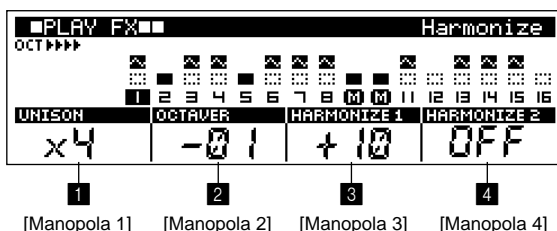
Premete [PLAY FX] mentre siete nel modo SONG Play per accedere agli effetti play.

Le caratteristiche di Play Effect sono le stesse del modo PATTERN (pagina 87).

Parametri del display

[1] Pagina Harmonize

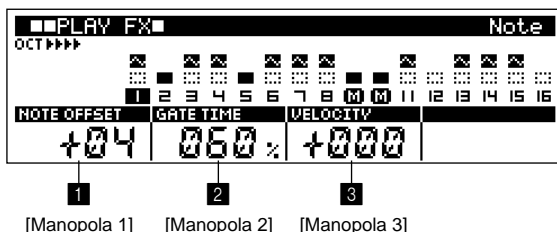
[SONG] → [PLAY FX]



- 1 UNISON [Manopola 1]
- 2 OCTAVER [Manopola 2]
- 3 HARMONIZE 1 [Manopola 3]
- 4 HARMONIZE 2 [Manopola 4]

[2] Pagina Note

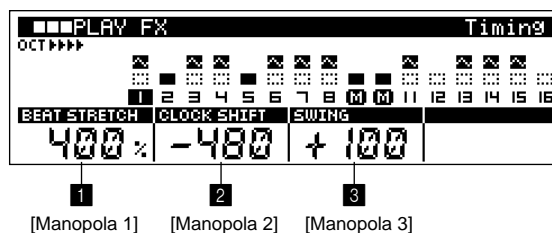
[SONG] → [PLAY FX] × 2



- 1 NOTE OFFSET [Manopola 1]
- 2 GATE TIME [Manopola 2]
- 3 VELO OFFSET (Velocity Offset) [Manopola 3]

[3] Pagina Timing

[SONG] → [PLAY FX] × 3



- 1 BEAT STRETCH [Manopola 1]
- 2 CLOCK SHIFT [Manopola 2]
- 3 SWING [Manopola 3]

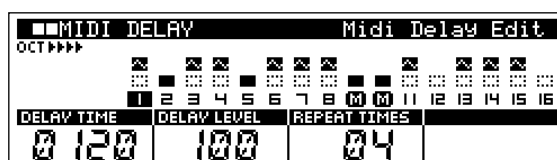
5. MIDI Delay

Questo sub-modo può essere usato per applicare un effetto di ritardo MIDI speciale ad una song. MIDI delay funziona creando una copia dei dati originali che vengono rieseguiti parecchie volte leggermente dopo quelli originali, simulando in questo modo il suono di un normale effetto delay. MIDI delay ha delle caratteristiche speciali che non sono però disponibili con gli effetti delay standard. Sono previste due pagine di display: MIDI Delay e Feedback. Dal modo SONG Play, premete il pulsante [MIDI DELAY] per accedere alle pagine MIDI delay. Le caratteristiche MIDI Delay sono le stesse del modo PATTERN (pagina 90).

Parametri del display

[1] Pagina MIDI Delay

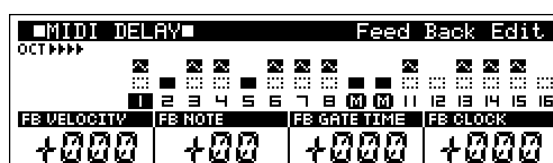
[SONG] → [MIDI DELAY]



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3]

- 1 DELAY TIME[Manopola 1]
- 2 DELAY LEVEL[Manopola 2]
- 3 REPEAT TIMES.....[Manopola 3]

[2] Pagina Feedback



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

- 1 FB VELOCITY (Feedback Velocity).. [Manopola 1]
- 2 FB NOTE (Feedback Note)[Manopola 2]
- 3 FB GATE TIME (Feedback Gate Time).....
..... [Manopola 3]
- 4 FB CLOCK (Feedback Clock) [Manopola 4]

6. Regolazioni livello ed effetti per ciascuna traccia (Mixer)

Questo sub-modo viene usato per regolare i livelli di volume del playback della song, il livello dell'effetto e altri parametri, singolarmente per ciascuna traccia. Sono disponibili quattro pagine: Voice Select, Volume/Pan/Out, Equalizer e Effect Send. I parametri dell'equalizzatore (equalizer) sono disponibili su due sub-pagine accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4].

Premete il pulsante [MIXER] dal modo SONG Play per passare alla pagina Voice Select del MIXER. Le caratteristiche del Mixer sono le stesse del modo PATTERN (pagina 93).

Parametri del display

[1] Pagina Voice Select

[SONG] → [MIXER]

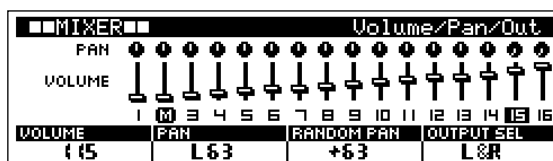


1 [Manopola 1] 2 [Manopola 3] 3 [Manopola 4]

- 1 BANK MSB (Voice Bank MSB).....[Manopola 1]
- 2 PROGRAM (Program Number)[Manopola 3]
- 3 HOLD (Voice Parameter Hold)[Manopola 4]

[2] Pagina Volume/Pan/Out

[SONG] → [MIXER] × 2



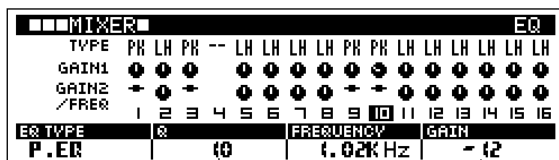
1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

- 1 VOLUME..... [Manopola 1]
- 2 PAN [Manopola 2]
- 3 RANDOM PAN..... [Manopola 3]
- 4 OUTPUT SEL (Output Select)..... [Manopola 4]

[3] Pagina Equalizer

[SONG] → [MIXER] × 3

EQ TYPE = P.EQ

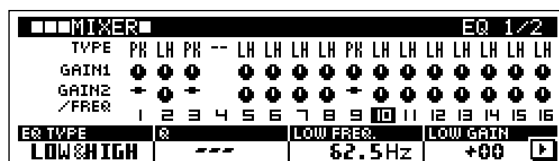


1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

EQ TYPE = BOOST



EQ TYPE = LOW&HIGH



5 [Manopola 3] 6 [Manopola 4] [F4]



[F1] 7 [Manopola 2] 8 [Manopola 3]

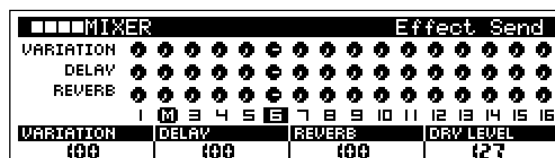
EQ TYPE = THRU



- 1 EQ TYPE [Manopola 1]
- 2 Q (Bandwidth) [Manopola 2]
- 3 FREQUENCY [Manopola 3]
- 4 GAIN (Output Select) [Manopola 4]
- 5 LOW FREQ. (Low Frequency) [Manopola 3]
- 6 LOW GAIN [Manopola 4]
- 7 HIGH FREQ. (High Frequency) [Manopola 2]
- 8 HIGH GAIN [Manopola 3]

[4] Pagina Effect Send

[SONG] → [MIXER] × 4



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

- 1 VARIATION [Manopola 1]
- 2 DELAY [Manopola 2]
- 3 REVERB [Manopola 3]
- 4 DRY LEVEL [Manopola 4]

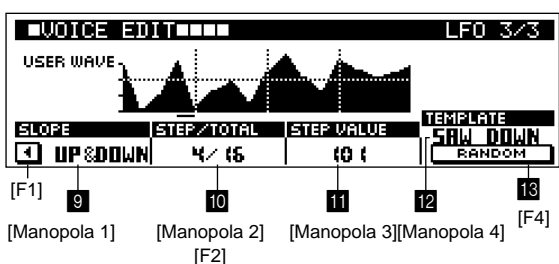
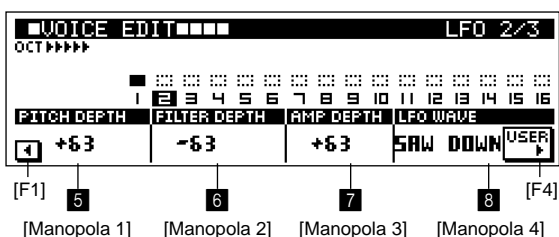
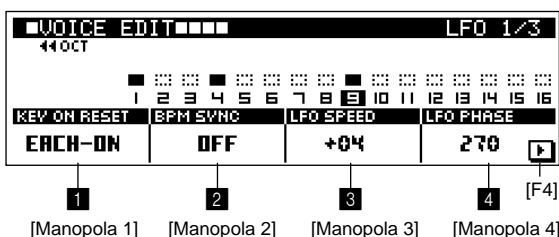
7. Cambiamento del suono delle voci (Voice Edit)

Questo sub-modo consente alle voci di essere editate per ciascuna traccia della song. Potete cambiare la brillantezza, l'attacco e gli altri parametri per sagomare il vostro suono e personalizzarlo. Vi sono cinque pagine principali di display: LFO, Portamento, Pitch, EG (Envelope Generator) e Filter. Le pagine LFO ed EG dispongono ciascuna di 3 sub-pagine accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4]. Premete il pulsante [VOICE EDIT] dal modo SONG Play per passare alla pagina VOICE EDIT LFO. Le caratteristiche di Voice Edit sono le stesse del modo PATTERN (pagina 97).

Parametri del display

[1] Pagina LFO

[SONG] → [VOICE EDIT]

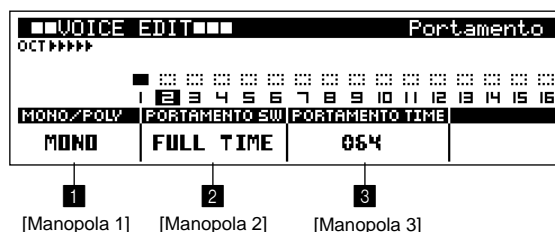


- 1 KEY ON RESET[Manopola 1]
- 2 BPM SYNC (BPM Synchronization) . [Manopola 2]
- 3 LFO SPEED[Manopola 3]
- 4 LFO PHASE.....[Manopola 4]
- 5 PITCH DEPTH[Manopola 1]

- 6 FILTER DEPTH..... [Manopola 2]
- 7 AMP DEPTH [Manopola 3]
- 8 LFO WAVE [Manopola 4]
- 9 SLOPE..... [Manopola 1]
- 10 STEP/TOTAL.....[Manopola 2], [F2] → [Manopola 2]
- 11 STEP VALUE..... [Manopola 3]
- 12 TEMPLATE..... [Manopola 4]
- 13 RANDOM.....[F4]

[2] Pagina Portamento

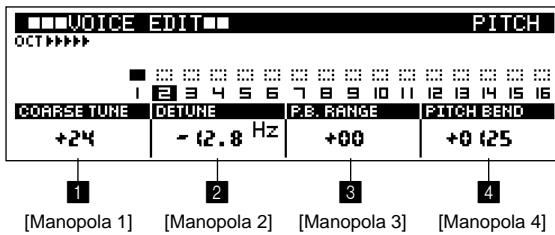
[SONG] → [VOICE EDIT] × 2



- 1 MONO/POLY [Manopola 1]
- 2 PORTAMENTO SW (Portamento Switch) [Manopola 2]
- 3 PORTAMENTO TIME [Manopola 3]

[3] Pagina Pitch

[SONG] → [VOICE EDIT] × 3

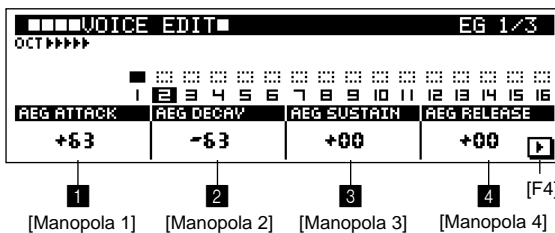


- 1 COARSE TUNE.....[Manopola 1]
- 2 DETUNE.....[Manopola 2]
- 3 P.B. RANGE (Pitch Bend Range).....[Manopola 3]
- 4 PITCH BEND.....[Manopola 4]

[4] Pagina EG

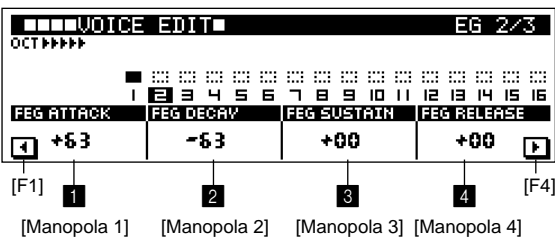
[SONG] → [VOICE EDIT] × 4

■ Pagina AEG



- 1 AEG ATTACK (Amplitude Envelope Generator Attack)..... [Manopola 1]
- 2 AEG DECAY (Amplitude Envelope Generator Decay).....[Manopola 2]
- 3 AEG SUSTAIN (Amplitude Envelope Generator Sustain)..... [Manopola 3]
- 4 AEG RELEASE (Amplitude Envelope Generator Release) [Manopola 4]

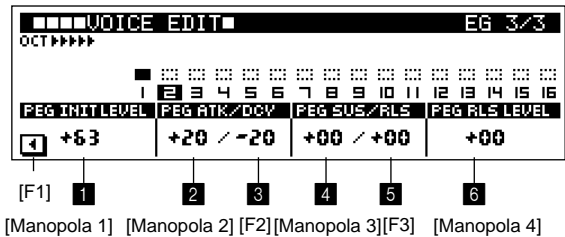
■ Pagina FEG



- 1 FEG ATTACK (Filter Envelope Generator Attack).....[Manopola 1]

- 2 FEG DECAY (Filter Envelope Generator Decay).....[Manopola 2]
- 3 FEG SUSTAIN (Filter Envelope Generator Sustain)..... [Manopola 3]
- 4 FEG RELEASE (Filter Envelope Generator Release)..... [Manopola 4]

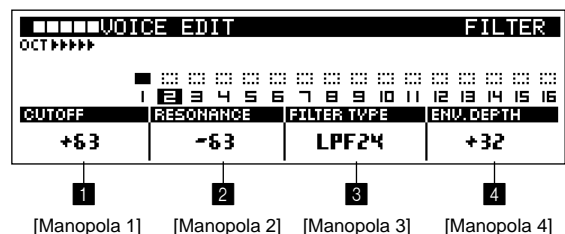
■ Pagina PEG



- 1 PEG INIT LEVEL (Pitch Envelope Generator Initial Level)..... [Manopola 1]
- 2 PEG ATK (Pitch Envelope Generator Attack)..... [Manopola 2]
- 3 PEG DCY (Pitch Envelope Generator Decay) [F2] → [Manopola 2]
- 4 PEG SUS (Pitch Envelope Generator Sustain) [Manopola 3]
- 5 PEG RLS (Pitch Envelope Generator Release)..... [F3] → [Manopola 3]
- 6 PEG RLS LEVEL (Pitch Envelope Generator Release Level)..... [Manopola 4]

[5] Pagina Filter

[SONG] → [VOICE EDIT] × 5



- 1 CUTOFF (Filter Cutoff Frequency).... [Manopola 1]
- 2 RESONANCE..... [Manopola 2]
- 3 FILTER TYPE..... [Manopola 3]
- 4 ENV. DEPTH (Envelope Depth)..... [Manopola 4]

8. Aggiunta di effetti

Questo modo viene usato per selezionare gli effetti per il playback della song e cambiare le loro regolazioni, come volete. Sono disponibili 4 pagine: Effect Type, Variation Parameters, Delay/Chorus Parameters e Reverb Parameters. I parametri variation sono disponibili su 5 sub-pagine accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4], i parametri Delay/Chorus sono disponibili su 4 sub-pagine accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4] ed i parametri Reverb sono disponibili su 3 sub-pagine accessibili con i pulsanti sopra citati.

Premete il pulsante [EFFECT] dal modo SONG Play per passare al modo EFFECT.

Le caratteristiche dell'effetto sono le stesse del modo PATTERN (pagina 104).

Parametri del display

[1] Pagina Effect Type

[SONG] → [EFFECT]

| EFFECT TYPE | | | |
|----------------|---------------|-------------|--|
| VARIATION TYPE | DELAY TYPE | REVERB TYPE | |
| 062 AMP SIM | 24 TMP-DLY | 03 ROOM | |

1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3]

- 1 VARIATION TYPE.....[Manopola 1]
- 2 DELAY TYPE[Manopola 2]
- 3 REVERB TYPE.....[Manopola 3]

[2] Pagina Variation Parameter

[SONG] → [EFFECT] × 2

| VARIATION PARAMETER | | | |
|---------------------|--------|----------------|------------|
| EFFECT TYPE | | | DISTORTION |
| 1 DRIVE | 2 LPF | 3 OUTPUT LEVEL | 4 EDGE |
| 30 | 9.0KHz | 70 | 120 |

1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4] [F4]

| VARIATION PARAMETER | | | |
|---------------------|---------------------|--------------|------------|
| EFFECT TYPE | | | DISTORTION |
| SEND VAR. TO DELAY | SEND VAR. TO REVERB | RETURN LEVEL | PAN |
| 000 | 000 | 054 | CENTER |

4 [F1] 5 [Manopola 1] 6 [Manopola 2] 7 [Manopola 3] 8 [Manopola 4]

- 1 ~ 4 EFFECT PARAMETERS [Manopola 1] ~ [Manopola 4]
- 5 SEND VAR. TO DELAY [Manopola 1]
- 6 SEND VAR. TO REVERB [Manopola 2]
- 7 RETURN LEVEL [Manopola 3]
- 8 PAN (Variation Pan) [Manopola 4]

[3] Pagina Delay/Chorus Parameter

[SONG] → [EFFECT] × 3

| | | | | |
|----------------|----------------|-------------------|-------------------|-----------------|
| ■■■EFFECT■ | | | | DELAY PARAMETER |
| EFFECT TYPE | | | | DELAY LR |
| 1 DELAY TIME L | 2 DELAY TIME R | 3 FEEDBACK TIME L | 4 FEEDBACK TIME R | |
| 300.0ms | 500.0ms | 300.0ms | 300.0ms | [F4] |

1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

| | | | | |
|-------------|----------------------|--------------|--------|-----------------|
| ■■■EFFECT■ | | | | DELAY PARAMETER |
| EFFECT TYPE | | | | DELAY LR |
| | SEND DELAY TO REVERB | RETURN LEVEL | PAN | |
| [F1] | 000 | 054 | CENTER | |

5 [Manopola 2] 6 [Manopola 3] 7 [Manopola 4]

1 ~ 4 EFFECT PARAMETERS

..... [Manopola 1] ~ [Manopola 4]

5 SEND DELAY TO REVERB [Manopola 2]

6 RETURN LEVEL [Manopola 3]

7 PAN (Delay Pan) [Manopola 4]

[4] Pagina Reverb Parameter

[SONG] → [EFFECT] × 4

| | | | | |
|---------------|-----------------|----------------|----------|------------------|
| ■■■EFFECT■ | | | | REVERB PARAMETER |
| EFFECT TYPE | | | | ROOM 1 |
| 1 REVERB TIME | 2 INITIAL DELAY | 3 REVERB DELAY | 4 ER/REV | |
| 00.8s | 025.3ms | 008.0ms | E=R | [F4] |

1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

| | | | | |
|------------------|-----------------------|--------------|--------|------------------|
| ■■■EFFECT■ | | | | REVERB PARAMETER |
| EFFECT TYPE | | | | ROOM 1 |
| 3 FEEDBACK LEVEL | 10 FEEDBACK HIGH DAMP | RETURN LEVEL | PAN | |
| +00 | 0.8 | 054 | CENTER | |

5 [Manopola 3] 6 [Manopola 4]

1 ~ 4 EFFECT PARAMETERS

..... [Manopola 1] ~ [Manopola 4]

5 RETURN LEVEL [Manopola 3]

6 PAN (Reverb Pan) [Manopola 4]

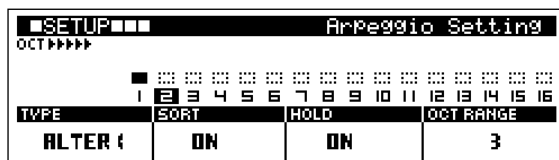
9. Regolazioni di manopole assegnabili e Arpeggio (Setup)

Questo sub-modo viene usato per impostare arpeggi, manopole assegnabili ed altre funzioni dell'RS7000. Sono disponibili 4 pagine: Arpeggio Setting, A/D Setup, Knob Assign e MIDI Out Channel. I parametri A/D Setup sono disponibili su 3 sub-pagine accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4]. Premete il pulsante [SETUP] dal modo SONG Play o Patch per passare al modo SETUP. Le caratteristiche e i dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 107).

Parametri del display

[1] Pagina Arpeggio Setting

[SONG] → [SETUP]

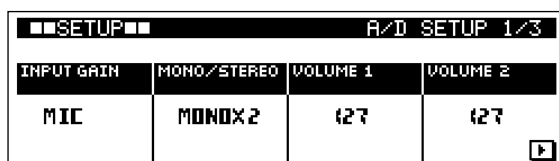


1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4]

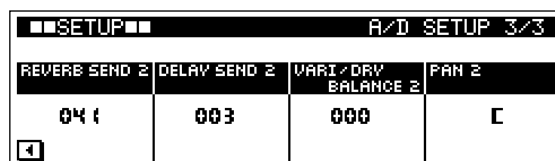
- 1 TYPE.....[Manopola 1]
- 2 SORT.....[Manopola 2]
- 3 HOLD.....[Manopola 3]
- 4 OCT RANGE.....[Manopola 4]

[2] Pagina A/D Setup

[SONG] → [SETUP] × 2



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 3 [Manopola 3] 4 [Manopola 4] [F4]



5 [Manopola 1] 6 [Manopola 2] 7 [Manopola 3] 8 [Manopola 4]

- 1 INPUT GAIN..... [Manopola 1]
- 2 MONO/STEREO..... [Manopola 2]
- 3 VOLUME 1..... [Manopola 3]
- 4 VOLUME 2..... [Manopola 4]
- 5 REVERB SEND LEVEL 1/2..... [Manopola 1]
- 6 DELAY SEND LEVEL 1/2..... [Manopola 2]
- 7 VARIATION/DRY BALANCE 1/2..... [Manopola 3]
- 8 PAN 1/2..... [Manopola 4]

[3] Pagina Knob Assign

[SONG] → [SETUP] × 3

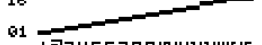
| ■■■SETUP | | Knob Assign | |
|---------------|----------------------|-------------|-------|
| Knob Select | Parameter (MIDI OUT) | | Track |
| 01 BeatSwitch | BeatSwitch (-----) | | AUTO |
| 02 ClockShift | ClockShift (-----) | | AUTO |
| 03 Swing | Swing (-----) | | AUTO |
| 04 GateTime | GateTime (-----) | | AUTO |
| 05 MidiDelay | DlyLevel (-----) | | AUTO |

1
2
3
 [Manopola 1] [Manopola 2] [Manopola 4]

- 1 KNOB SELECT[Manopola 1]
- 2 PARAMETER (MIDI OUT).....[Manopola 2]
- 3 TRACK.....[Manopola 4]

[4] Pagina Out Channel

[SONG] → [SETUP] × 4

| ■■■SETUP | | Out Channel | |
|--|------------|-------------|--|
| 16 | TR 02 | | |
| 01  | | | |
| TG | OUT SELECT | OUT CHANNEL | |
| M1 | MIDI 4 | 02 | |
| M2 | | | |

1
2
3
 [Manopola 3] [Manopola 4]

- 1 OUT SELECT[Manopola 3]
- 2 OUT CHANNEL.....[Manopola 4]
- 3 TR (Track)

10. Master EQ ed effetti

Il sub-modo MASTER dà accesso ai parametri master EQ a 4 bande che regolano il suono dello stadio di uscita finale, e dà accesso ai parametri master effect.

I parametri Master EQ sono disponibili su 3 sub-pagine, i parametri Master Effect sono disponibili su 5 sub-pagine e sono tutti accessibili con i pulsanti [F1] ed [F4].

Premete il pulsante [MASTER] dal modo SONG Play per passare al modo MASTER.

Le regolazioni Master influenzano tutti gli style e le song.

Le caratteristiche di Master EQ ed Effect e i dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 111).

NOTE

Le caratteristiche Master EQ ed Effect, nonché i loro dettagli, sono uguali a quelle del "Capitolo 2: Modo Pattern" (pagina 111).

Parametri del display

[1] Pagina Master EQ

[SONG] → [MASTER]

| MASTER EQ 1/3 | | | |
|---------------|------------|------------|-----------|
| LOW GAIN | MID 1 GAIN | MID 2 GAIN | HIGH GAIN |
| +00dB | +12dB | -08dB | +12dB |
| 1 | 2 | 3 | 4 |

[Manopola 1] [Manopola 2] [Manopola 3] [Manopola 4]

| MASTER EQ 2/3 | | | |
|---------------|-----------------|-----------------|----------------|
| LOW FREQUENCY | MID 1 FREQUENCY | MID 2 FREQUENCY | HIGH FREQUENCY |
| 50Hz | 500Hz | 2.0KHz | 15.0KHz |
| 5 | 6 | 7 | 8 |

[Manopola 1] [Manopola 2] [Manopola 3] [Manopola 4]

| MASTER EQ 3/3 | | | |
|---------------|---------|---------|--------|
| LOW Q | MID 1 Q | MID 2 Q | HIGH Q |
| 01.0 | 02.0 | 10.0 | 01.0 |
| 9 | 10 | 11 | 12 |

[Manopola 1] [Manopola 2] [Manopola 3] [Manopola 4]

- 1 LOW GAIN..... [Manopola 1]
- 2 MID1 GAIN..... [Manopola 2]
- 3 MID2 GAIN..... [Manopola 3]
- 4 HIGH GAIN..... [Manopola 4]
- 5 LOW FREQUENCY..... [Manopola 1]
- 6 MID1 FREQUENCY..... [Manopola 2]
- 7 MID2 FREQUENCY..... [Manopola 3]
- 8 HIGH FREQUENCY..... [Manopola 4]
- 9 LOW Q..... [Manopola 1]
- 10 MID1 Q..... [Manopola 2]
- 11 MID2 Q..... [Manopola 3]
- 12 HIGH Q..... [Manopola 4]

[2] Pagina Master Effect

[SONG] → [MASTER] × 2

| | | | |
|----------------------|------------------|-----------------|-----------------|
| MASTER EFFECT 1/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| 1 KNOB 1 ASSIGN | 2 KNOB 2 ASSIGN | 3 KNOB 3 ASSIGN | 4 KNOB 4 ASSIGN |
| DRY/WET BALANCE | FREQUENCY COURSE | LFO SPEED | EQ HIGH GAIN |
| [2] | [3] | [4] | [5] [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| | | | |
|-----------------------|---------------------|--------------|--------------|
| MASTER EFFECT 2/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| 1 CARRIER FREQ COURSE | 2 CARRIER FREQ FINE | 3 HPF | 4 LFP |
| 2.29KHz | 48 | 53Hz | 1.8KHz |
| [6] | [7] | [8] | [9] [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| | | | |
|----------------------|--------------|--------------|-------------------|
| MASTER EFFECT 3/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| 5 LFO WAVE | 6 LFO SPEED | 7 LFO DEPTH | 8 DRY/WET BALANCE |
| SINE | 100 | 12 | 0 12% |
| [10] | [11] | [12] | [13] [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| | | | |
|----------------------|----------------|-----------------|-----------------|
| MASTER EFFECT 4/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| 9 EQ LOW FREQ | 10 EQ LOW GAIN | 11 EQ HIGH FREQ | 12 EQ HIGH GAIN |
| 36Hz | +12dB | 1.8KHz | +00dB |
| [14] | [15] | [16] | [17] [F4] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

| | | | |
|----------------------|--------------|--------------|--------------|
| MASTER EFFECT 5/5 | | | |
| EFFECT TYPE RING MOD | | | |
| | | | |
| [18] | [19] | [20] | [21] |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] |

- 1 EFFECT TYPE [Manopola di selezione MASTER EFFECT]
- 2 KNOB1 ASSIGN..... [Manopola 1]
- 3 KNOB2 ASSIGN..... [Manopola 2]
- 4 KNOB3 ASSIGN..... [Manopola 3]
- 5 KNOB4 ASSIGN..... [Manopola 4]
- 6 Effect Parameter 1 [Manopola 1]
- 7 Effect Parameter 2 [Manopola 2]
- 8 Effect Parameter 3 [Manopola 3]
- 9 Effect Parameter 4 [Manopola 4]
- 10 Effect Parameter 5 [Manopola 1]
- 11 Effect Parameter 6 [Manopola 2]
- 12 Effect Parameter 7 [Manopola 3]
- 13 Effect Parameter 8 [Manopola 4]
- 14 Effect Parameter 9 [Manopola 1]
- 15 Effect Parameter 10..... [Manopola 2]
- 16 Effect Parameter 11..... [Manopola 3]
- 17 Effect Parameter 12..... [Manopola 4]
- 18 Effect Parameter 13..... [Manopola 1]
- 19 Effect Parameter 14..... [Manopola 2]
- 20 Effect Parameter 15..... [Manopola 3]
- 21 Effect Parameter 16..... [Manopola 4]

11. Salvataggio su Memory Card o su disco

Il sub-modo **SAVE** vi permette di salvare i dati su memory card standard — disponibili in molti negozi di elettronica e di computer — oppure su disco.

Sono disponibili 5 pagine di display: **Save, Export, Rename, Delete e Format.**

Premete **[SAVE]** dal modo **SONG Play** per passare al sub-modo **SAVE**.

Non è possibile selezionare il sub-modo **SAVE** se è in corso il playback o una registrazione di una song.

NOTE

Per le informazioni riguardanti le memory card, i dischi, i file di dati, le estensioni di file ecc., fate riferimento al “Capitolo 2: Il modo PATTERN”, pagina 114.

Struttura della pagina Save

Il sub-modo **SAVE** comprende le seguenti pagine di display.

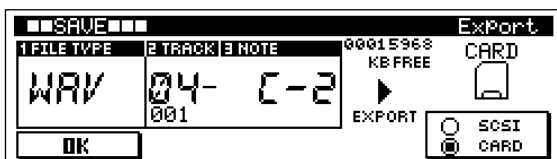
● **Save**

Salva i dati dalla memoria interna trasferendoli su memory card o disco.



● **Export**

Salva il campione o la song selezionati trasferendoli su memory card o disco in un formato standard — SMF o WAV — che può essere gestito da un personal computer.



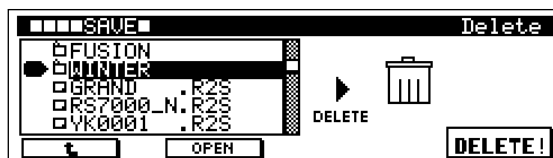
● **Rename**

Cambia il nome del file o di un file memorizzato su memory card o disco.



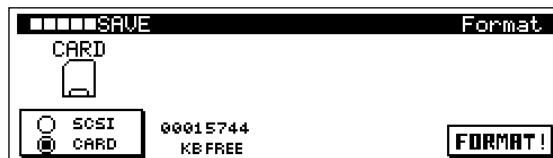
● **Delete**

Elimina un file specificato dalla memory card o dal disco.



● **Format**

Formatta una memory card o un disco.



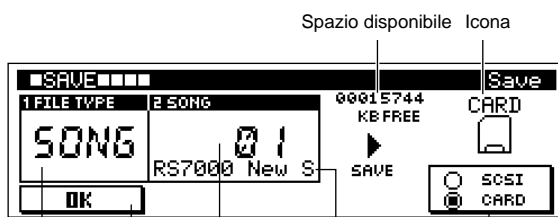
[1] Pagina Save

Salva i dati interni su una memory card o su disco. Le caratteristiche e i dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 114). In questa sezione descriveremo soltanto i parametri che differiscono da quelli del modo PATTERN.

Parametri del display

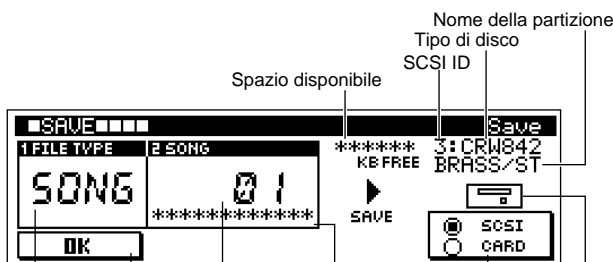
[SONG] → [SAVE]

FILE TYPE = SONG, CARD o SCSI = CARD



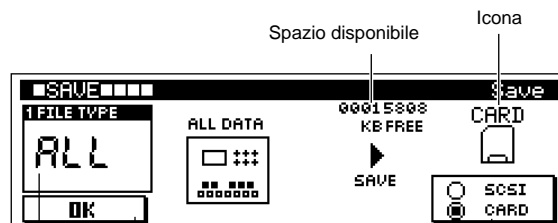
1 [Manopola 1] 4 [F1] 2 [Manopola 2] 5 [Manopola 1] 3 [F4]

FILE TYPE = SONG, CARD o SCSI = SCSI



1 [Manopola 1] 4 [F1] 2 [Manopola 2] 5 [Manopola 1] 3 [F4]

FILE TYPE = ALL, CARD o SCSI = CARD



1 [Manopola 1] 4 [F1] 3 [F4]

1 FILE TYPE [Manopola 1]
[Impostazioni] SONG, ALL

Specifica il tipo di file di dati da salvare. Per le descrizioni sui vari tipi di file, vedere “Tipi di file” a pagina 116.

2 SONG [Manopola 2]
[Regolazioni] 01 ~ 20

Seleziona la song da salvare. Questo parametro non è disponibile quando il parametro FILE TYPE è impostato su “ALL”.

NOTE

Non è possibile salvare le song vuote che non contengono dati.

3 SCSI/CARD [F4]

4 OK [F1]

■ Pagina di esecuzione Save

[SONG] → [SAVE] → [F1]



5 [Manopola 1] 10 [F1] 7 [F2] 6 [Manopola 3] 8 [F3] 9 [F4]

5 FILE NAME [Manopola 1]

6 Folder Select [Manopola 3]

7 NEW [F2]

8 ↑ (UP) [F3]

9 OPEN [F4]

10 SAVE! [F1]

[2] Pagina Export

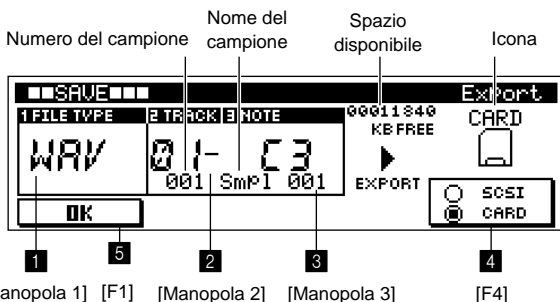
Salva la song o il campione selezionato nella memory card o nel disco in un formato standard — WAV o SMF — che può essere gestito da un personal computer.

Le caratteristiche e i dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 120).

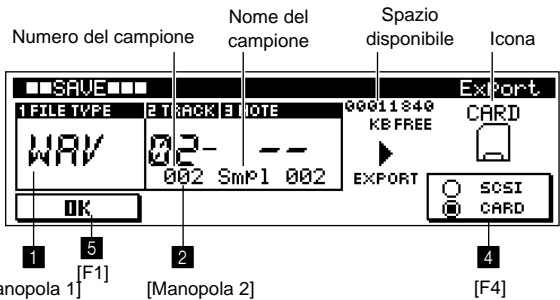
Parametri del display

[SONG] → [SAVE] × 2

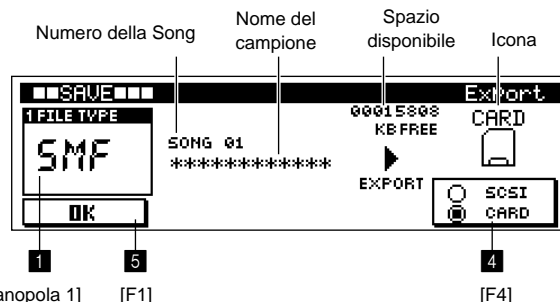
FILE TYPE = WAV, voce sample kit selezionata



FILE TYPE = WAV, voce del campione intonato selezionata



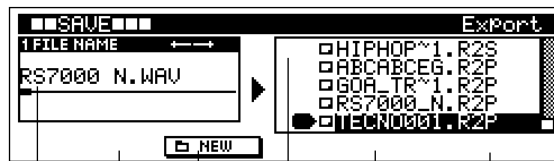
FILE TYPE = SMF



- 1 FILE TYPE [Manopola 1]
- 2 TRACK [Manopola 2]
- 3 NOTE [Manopola 3]
- 4 SCSI/CARD [F4]
- 5 OK [F1]

■ Pagina di esecuzione Export

[SONG] → [SAVE] × 2 → [F1]



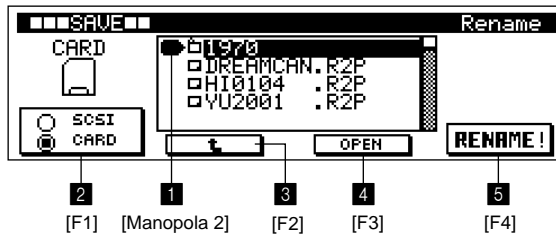
- 6 FILE NAME [Manopola 1]
- 7 Folder Select [Manopola 3]
- 8 NEW [F2]
- 9 ↑ (UP) [F3]
- 10 OPEN [F4]
- 11 EXPORT! [F1]

[3] Pagina Rename

Cambia il nome di un file o di un folder (cartella).
 Caratteristiche e dettagli sono uguali a quelli del modo PATTERN (pagina 122).

Parametri del display

[SONG] → [SAVE] × 3



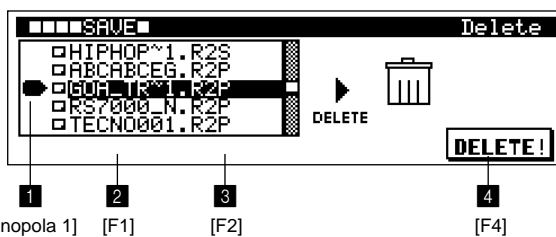
- 1 FILE.....[Manopola 1]
- 2 SCSI/CARD..... [F1]
- 3 ↑ (UP)..... [F2]
- 4 OPEN..... [F3]
- 5 RENAME! [F4]

[4] Pagina Delete

Elimina i file o le cartelle (folder).
Caratteristiche e dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 123).

Parametri del display

[SONG] → [SAVE] × 4



- 1 FILE.....[Manopola 1]
- 2 ↑ (UP)..... [F1]
- 3 OPEN..... [F2]
- 4 DELETE! [F4]

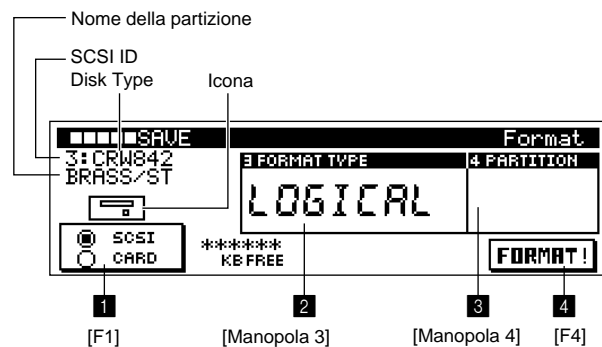
[5] Pagina Format

Formatta le memory card e i dischi.
Caratteristiche e dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 124).

Parametri del display

[SONG] → [SAVE] × 5

CARD o SCSI = SCSI



CARD o SCSI = CARD



- 1 SCSI/CARD.....[F1]
- 2 FORMAT TYPE..... [Manopola 3]
- 3 PARTITION..... [Manopola 4]
- 4 FORMAT! [F4]

12. Caricamento da Memory Card o da disco

Questo sub-modo viene usato per caricare i dati da una memory card o da disco. Sono previste 4 pagine di display: Load, Import, SCSI Setup e SCSI Communication. Premete [LOAD] dal modo SONG Play per passare al display Load.

NOTE
Fate riferimento al "Capitolo 2: Il modo Pattern", pagina 116 per le informazioni riguardanti i tipi di file.

Struttura della pagina Load

Il sub-modo LOAD include le seguenti pagine di display.

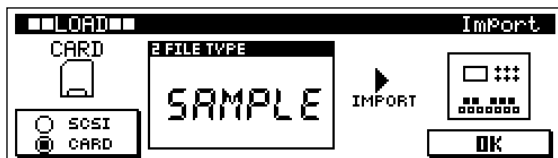
● **Load**

Carica i dati nella memoria interna da memory card o da disco..



● **Import**

Carica i dati della sequenza o del campione salvati su disco utilizzando altri dispositivi oppure salvati su una memory card o su disco con un computer.



● **SCSI Setup**

Dà accesso a varie regolazioni SCSI.



● **SCSI Communication**

Permette la comunicazione con il TWE Wave Editor YAMAHA, che è un'applicazione che gira su un personal computer.



[1] Pagina Load

Carica i dati nella memoria interna da una memory card o da disco.

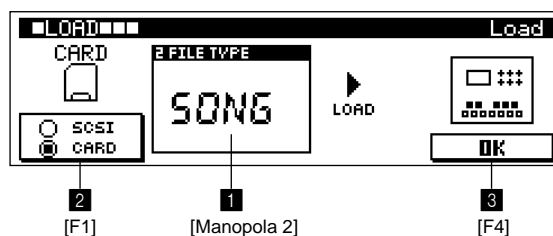
Caratteristiche e dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 126).

In questa sezione descriveremo soltanto i parametri che sono differenti dal modo PATTERN.

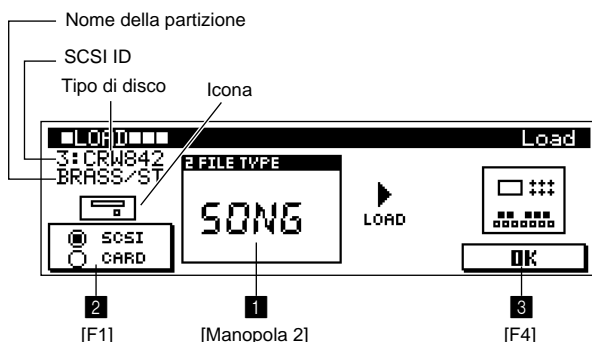
Parametri del display

[SONG] → [LOAD]

CARD o SCSI = CARD



CARD o SCSI = SCSI



1 FILE TYPE.....[Manopola 2]

[Impostazioni] SONG, ALL, ALL+SYSTEM, SMPL

SONG..... Da un file tipo SONG (.R2S) o ALL (.R2A) viene caricata una singola song all'interno del numero di style specificato nella memoria interna.

ALL..... Viene caricato un file tipo ALL (.R2A) e vengono sovrascritti tutti i dati della memoria interna, tranne quelli di system setup.

ALL+SYSTEM..... Viene caricato un file tipo ALL (.R2A) e vengono sovrascritti tutti i dati della memoria interna, compresi i dati di system setup.

SMPL..... Nel numero di sample voce specificato può essere caricato un campione specificato da voci multiple di tipo sample, incluse in un file tipo PATT (.R2P), SONG (.R2S) o ALL (.R2A).

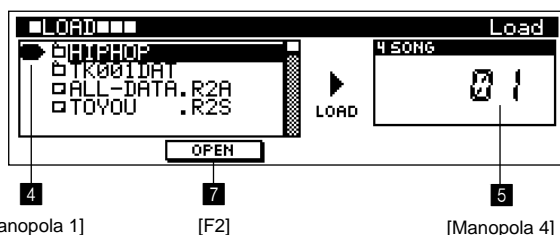
Specifica il tipo di file di dati da caricare. Per i dettagli circa i vari tipi di file vedere "Tipi di file" a pagina 116.

2 SCSI/CARD..... [F1]

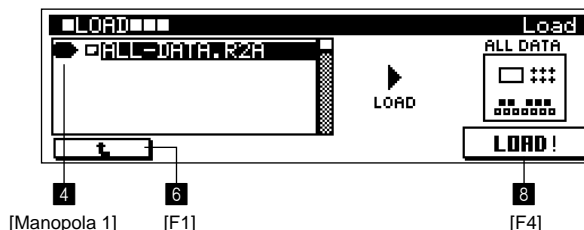
3 OK..... [F4]

■ Pagina per l'esecuzione Load
[SONG] → [LOAD] → [F4]

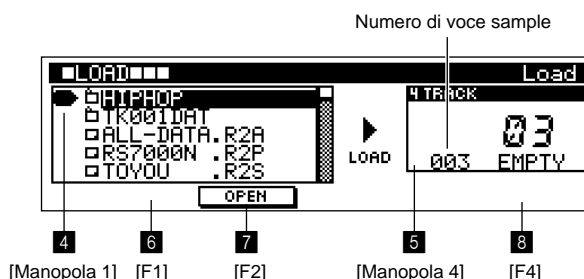
FILETYPE = SONG



FILE TYPE = ALL, ALL+SYSTEM



FILE TYPE = SMPL



4 File Select..... [Manopola 1]

5 SONG, TRACK [Manopola 4]
[Regolazioni]

Selezione song
(quando FILE TYPE = SONG) 01 ~ 20
Selezione traccia
(quando FILE TYPE = SMPL)..... 01 ~ 16

- Se il FILE TYPE selezionato è SONG. Seleziona la song in cui saranno caricati i dati. Viene visualizzato il nome della song selezionata.
- Se il FILE TYPE selezionato è SMPL. Seleziona la traccia in cui saranno caricati i dati. Se una sample voce viene assegnata alla traccia selezionata e il numero del campione assegnato è uguale a quello da caricare, appare "REPLACE" per indicare che il campione esistente sarà sostituito da quello caricato. Se non sono assegnate voci sample o sample voce alla traccia selezionata, verrà visualizzato un numero di sample voce vuota e apparirà "EMPTY" per indicare che il campione verrà caricato nella memoria vuota.

NOTE

- Quando è selezionato il tipo di file SMPL, la song in cui i dati verranno caricati non può essere selezionata da questo display. Per cambiare il numero della song ritornare al modo SONG Play e selezionate quella che volete, quindi ritornate a questa pagina di display.
- Quando viene eseguita l'operazione load, qualsiasi dato preesistente nel numero della song selezionata o nel numero della sample voice verrà sostituito per sovrascrittura.

- 6 ↑ (UP)..... [F1]
- 7 OPEN..... [F2]
- 8 LOAD!..... [F4]

[2] Pagina Import

Carica i dati della sequenza o del campione che era stato salvato su un disco SCSI o su una memory card mediante un altro dispositivo musicale o un personale computer.

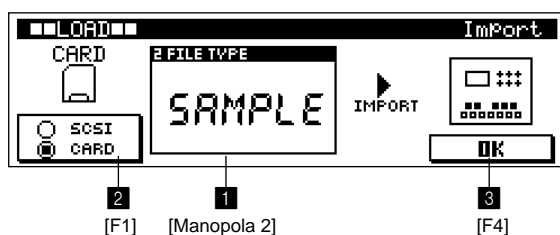
Caratteristiche e dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 129).

In questa sezione descriveremo soltanto quei parametri che differiscono da quelli del modo PATTERN.

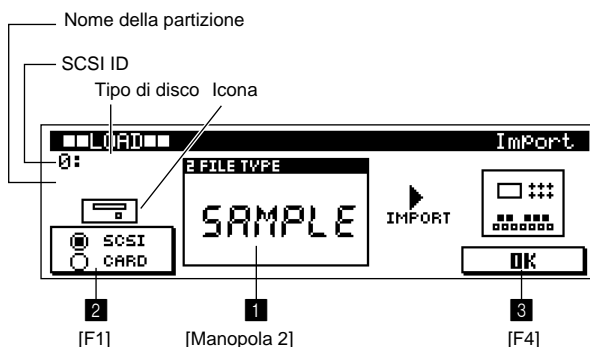
Parametri del display

[SONG] → [LOAD] × 2

CARD o SCSI = CARD



CARD o SCSI = SCSI



1 FILE TYPE..... [Manopola 2]

[Impostazioni] SAMPLE, SMF, RM1x SONG

SAMPLE..... I dati del campione, i file WAV, WAV (.WAV) e AIFF (.AIF) possono essere caricati nel numero della sample voice interna specificato.

SMF (Standard MIDI File)
..... I dati della sequenza possono essere caricati nel pattern selezionato in quel momento da un file di tipo SMF (Standard MIDI File, formato 0 o 1).

RM1x SONG I dati di song salvati nel formato pattern RM1x possono essere caricati nella song selezionata in quel momento dall'RS7000.

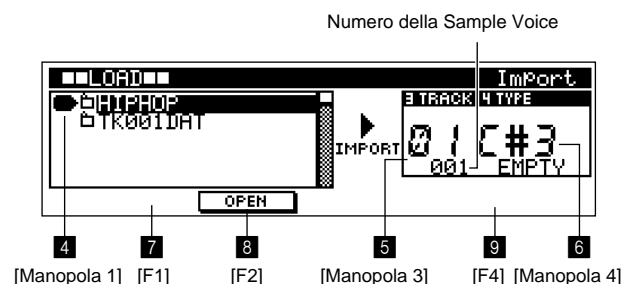
Specifica il tipo di file di dati da importare. Alcuni campioni importati possono suonare con un pitch inconsueto, il playback del loop potrebbe cambiare oppure la qualità del suono potrebbe variare. Quando si importa un file di SONG RM1x, le regolazioni dell'effetto e di voice edit non verranno riprodotte. Alcune voci potrebbero perfino cambiare. Per i dettagli circa i vari tipi di file, vedere "Tipi di file" a pagina 116.

2 SCSI/CARD..... [F1]

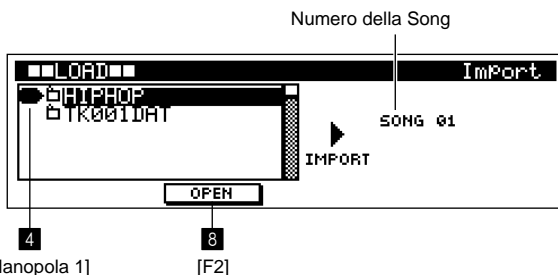
3 OK..... [F4]

■ Pagina di esecuzione Import
[SONG] → [LOAD] × 2 → [F4]

FILE TYPE = SAMPLE



FILE TYPE = SMF, RM1x SONG



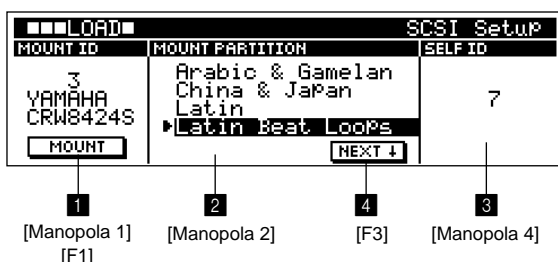
- 4 File Select[Manopola 1]
- 5 TRACK.....[Manopola 3]
- 6 TYPE.....[Manopola 4]
- 7 ↑ (UP)..... [F1]
- 8 OPEN..... [F2]
- 9 IMPORT..... [F4]

[3] Pagina SCSI Setup

Dà accesso a varie impostazioni SCSI. Caratteristiche e dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 131).

Parametri del display

[SONG] → [LOAD] × 3



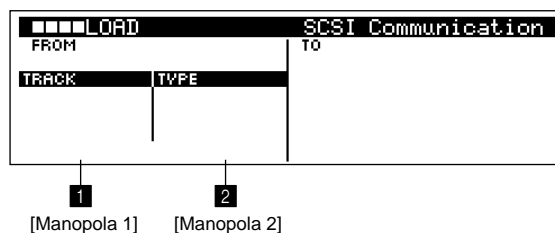
- 1 MOUNT ID.....[Manopola 1], [F1]
- 2 MOUNT PARTITION..... [Manopola 2]
- 3 SCSI SELF ID..... [Manopola 4]
- 4 NEXT/PREV [F3]

[4] Pagina SCSI Communication

Consente la comunicazione con l'applicazione TWE Wave Editor YAMAHA che gira su un personal computer. Caratteristiche e dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 132).

Parametri del display

[SONG] → [LOAD] × 4



- 1 TRACK..... [Manopola 1]
- 2 TYPE..... [Manopola 2]

4
Il modo Song

13. I job Song

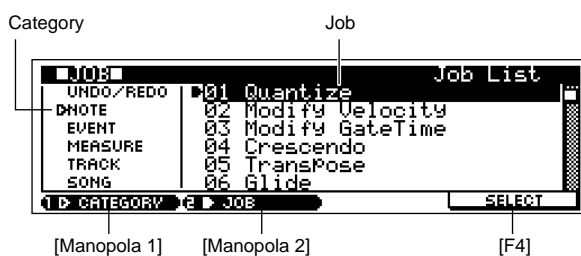
I 30 “job” di song dell’RS7000 possono essere usati per editare e modificare i dati di song in vari modi.

● Elenco dei job

| [Undo/Redo Category] | | | |
|-----------------------------|------------------------|--|-------|
| 00 | Undo/Redo | Il job Undo serve ad annullare i cambiamenti fatti dall’operazione più recente, ripristinando i dati nella loro condizione precedente. Il Job Redo cancella Undo e ripristina i cambiamenti. | P.213 |
| [Note Category] | | | |
| 01 | Quantize | Regola la tempistica degli eventi di nota spostandoli sul beat esatto più vicino. | P.214 |
| 02 | Modify Velocity | Modifica i valori di velocity della gamma specificata di note. | P.214 |
| 03 | Modify Gate Time | Modifica i tempi di gate della gamma specificata di note. | P.214 |
| 04 | Crescendo | Crea un crescendo o un decrescendo sopra la gamma specificata di note. | P.215 |
| 05 | Transpose | Traspone le note nella gamma specificata con incrementi di semitono. | P.215 |
| 06 | Glide | Questo job è ideale per produrre effetti di flessione di una nota o scivolamenti tipici come quelli ottenibili sulla chitarra. | P.215 |
| 07 | Create Roll | Questo job è ideale per creare delle rullate veloci tipo quelle di batteria. | P.216 |
| 08 | Chord Sort | Questo job ordina gli eventi degli accordi per pitch. | P.216 |
| 09 | Chord Separate | Usate questo job dopo quello precedente “Chord Sort”, per creare effetti di “pennate” verso l’alto o verso il basso tipici delle chitarre. | P.216 |
| [Event Category] | | | |
| 10 | Shift Clock | Sposta in avanti o all’indietro del numero di clock indicato tutti gli eventi dei dati nella gamma specificata. | P.216 |
| 11 | Copy Event | Copia tutti i dati da una gamma specificata come sorgente in una locazione specificata come destinazione. | P.217 |
| 12 | Erase Event | Cancella tutti gli eventi specificati dalla gamma indicata. | P.217 |
| 13 | Extract Event | Questo job sposta tutte le ricorrenze di dati di evento specificati da una gamma specificata di una song nella stessa gamma di una song differente. | P.218 |
| 14 | Create Continuous Data | Crea dati continui di pitch bend o control change per la gamma specificata. | P.218 |
| 15 | Thin Out | “Assottiglia” il tipo specificato di dati continui nella gamma specificata, per poter salvare memoria. | P.219 |
| 16 | Modify Control Data | Cambia i valori di un tipo specificato di dati di control change, nella gamma specificata. | P.219 |
| 17 | Beat Stretch | Questo job esegue l’espansione o la compressione del tempo, sulla gamma selezionata. | P.220 |
| [Measure Category] | | | |
| 18 | Create Measure | Crea misure vuote nella posizione specificata. | P.220 |
| 19 | Delete Measure | Elimina la misura o le misure specificate. | P.220 |
| [Track Category] | | | |
| 20 | Copy Track | Copia tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia specificata come sorgente in quella indicata come destinazione. | P.221 |
| 21 | Exchange Track | Scambia il contenuto di due tracce specificate. | P.221 |
| 22 | Mix Track | Questo job effettua il mixing di tutti i dati da due tracce selezionate — “a” e “b” — e colloca il risultato nella traccia “b”. | P.222 |
| 23 | Clear Track | Questo job cancella tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia pattern selezionata o da tutte le tracce pattern. | P.222 |
| 24 | Normalize Play Effect | Questo job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo che incorpori le regolazioni correnti Play FX/Groove/MIDI Delay. | P.222 |
| 25 | Divide Drum Track | Separa gli eventi di note nella traccia drum e colloca le note corrispondenti a differenti strumenti drum in tracce separate. | P.223 |

| [Song Category] | | | |
|-----------------|-----------------------|---|-------|
| 26 | Copy Song | Questo job copia tutti i dati da una song selezionata come sorgente in una stabilita come destinazione. | P.223 |
| 27 | Split Song To Pattern | Divide una song selezionata in due sezioni specificate di uno stile determinato. | P.223 |
| 28 | Clear Song | Questo job elimina tutti i dati dalla song specificata. | P.224 |
| 29 | Song Name | Usate questo job per immettere un nome di song o per cambiarlo. | P.224 |

Procedura del job



1. Premete il pulsante [JOB] dal modo SONG Play per passare all'elenco dei job.
2. Usate la [Manopola 1] (CATEGORY) e la [Manopola 2] (JOB) per spostare il cursore sul job desiderato.
3. Premete [F4] (SELECT) per saltare alla pagina job selezionata.
4. Usate la [Manopola 2] (CURSOR ← →) per spostare il cursore sui vari parametri e la [Manopola 3] (VALUE -/+) o [SHIFT] + [F3] → tastiera numerica per impostare come volete i valori del parametro.
5. Quando sono impostati i parametri, premete [F4] (DO!) per eseguire il job. Quando quest'ultimo è terminato appare l'indicazione "Completed".
6. Premete due volte [EXIT] per passare al modo SONG Play o Patch.

NOTE

Se è attivata la funzione di protezione memoria, sul display appare "Memory Protected" quando premete il pulsante [JOB] e non sarà possibile accedere all'elenco dei job stessi. In questo caso, passate alla pagina System del modo UTILITY (pagina 257) ed escludete la protezione di memoria (MEMORY PROTECT = "OFF").

Precauzioni

- Se non vi sono dati nella gamma specificata, sul display appare "No Data" e il job non potrà essere eseguito.
- Se commettete un errore o desiderate confrontare il suono dei dati prima e dopo l'esecuzione di un job, usate la funzione Undo/Redo (pagina 213).
- La gamma di applicazione del job è specificata in misure e movimenti come segue:

Se la gamma è 001:1:000 ~ 004:1:000, il job influenzerà i dati dal primo movimento della prima misura fino al quarto movimento (l'ultimo) della terza misura.

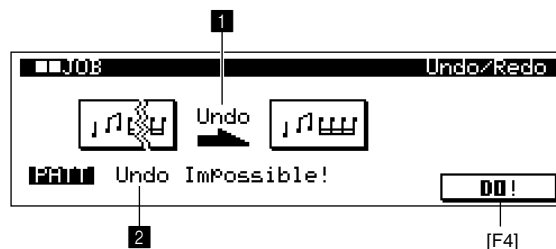
- La gamma dei beat (o movimenti) specificabili dipende dal valore "meter". Se meter è 4/4 può essere specificato un numero da 1 a 4, se è 8/4 ecc. può essere specificato 1 ~ 8.

00 Undo/Redo

I dettagli sono gli stessi del job Undo/Redo del modo PATTERN (pagina 134).

NOTE

Undo/Redo non funziona con le operazioni con le voci sample (campioni).



■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 135).

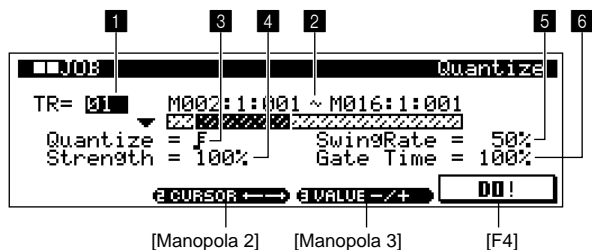
1 Indicazione Undo/Redo

2 Target Undo/Redo

01 Quantize

La quantizzazione è il processo che regola la tempistica o cadenza degli eventi delle note spostandoli più vicino al primo movimento esatto raggiungibile. Potete usare questa caratteristica, per esempio, per migliorare una performance registrata in tempo reale.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 135).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 135).

3 Quantize Value

4 Quantize Strength

5 Swing Rate

6 Swing Gate Time

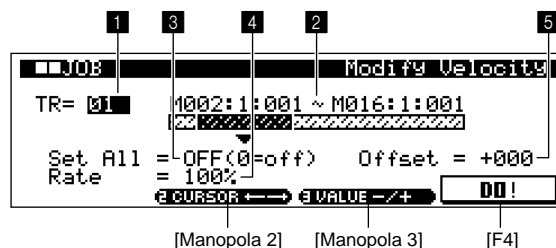
02 Modify Velocity

Questo job modifica i valori di velocity (la dinamica) della gamma specificata di note. I cambiamenti di velocity sono calcolati in questo modo:

Velocità regolata = (velocity originale x Rate) + Offset.

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 127, il valore viene impostato su 127.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 136).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 136).

3 Set All

4 Rate

5 Offset

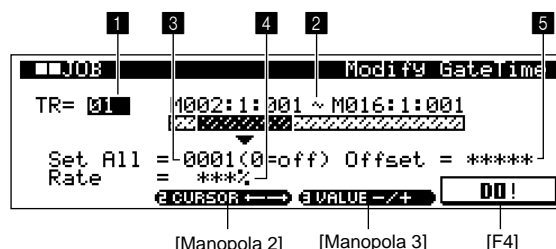
03 Modify Gate Time

Questo job modifica i tempi di gate della gamma di note specificata. I cambiamenti di gate time sono calcolati in questo modo:

Gate time regolato = (gate time originale x Rate) + Offset.

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore viene impostato su 1.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 137).



1 Track

[Regolazioni] 01 ~ 16, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 137).

3 Set All

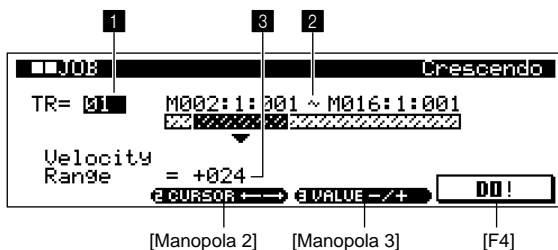
4 Rate

5 Offset

04 Crescendo

Crea un crescendo o un decrescendo entro la gamma specificata di note.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 138).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

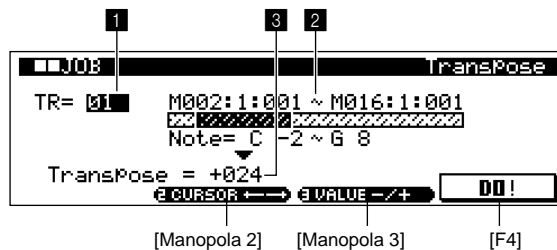
■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 138).

3 Velocity Range

05 Transpose

Traspone le note nella gamma specificata, con incrementi di semitoni.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 138).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479
Note
C-2 ~ G8

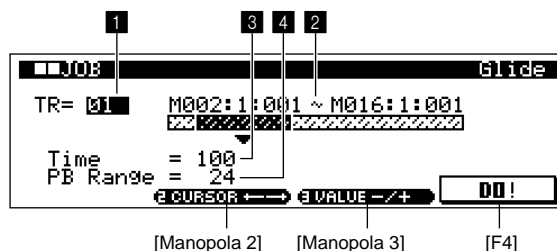
■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 138).

3 Transpose

06 Glide

Sostituisce tutte le note dopo la prima nel segmento specificato con dati di pitch bend, producendo uno scivolamento uniforme da una nota all'altra. Questo job è ideale per produrre effetti di flessione di note e di scivolamenti tipo quelli che si ottengono sulla chitarra.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 138).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

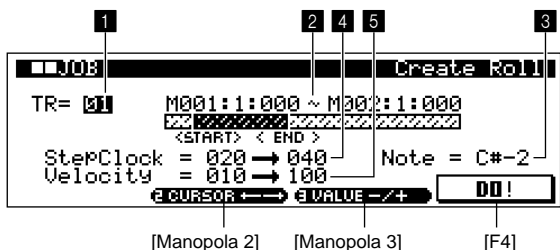
■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 138).

3 Time

4 PB Range

07 Create Roll

Crea una serie di note ripetute nella gamma specificata con cambiamenti continui determinati in step di clock e in velocity. Questo job è ideale per la creazione di rapide rullate. I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 139).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 139).

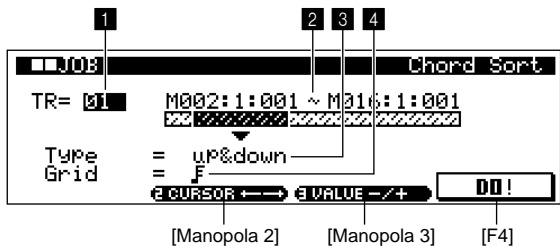
3 Note

4 Step Clock

5 Velocity

08 Chord Sort

Questo job ordina gli eventi degli accordi (eventi di note simultanee) per pitch. I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 139).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

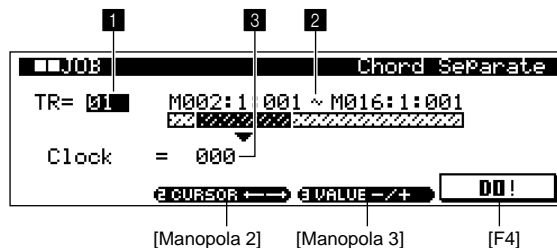
■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 138).

3 Type

4 Grid

09 Chord Separate

Questo job separa leggermente le note negli accordi all'interno della gamma specificata, inserendo un numero di clock specificato fra ciascuna nota. Usate questo job dopo Chord Sort, sopra indicato, per creare degli effetti di "pennate" verso l'alto o verso il basso, come quelli ottenibili su una chitarra. I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 140).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, ALL

2 Range

[Regolazioni]

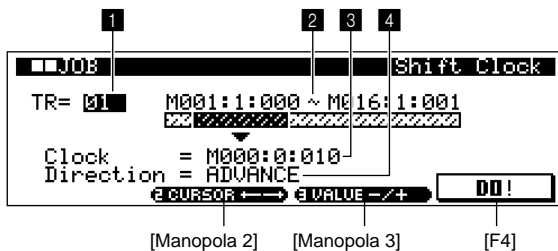
Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 140).

3 Clock

10 Shift Clock

Sposta tutti gli eventi dei dati nella gamma specificata in avanti o all'indietro del numero determinato di clock. I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 140).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, BPM, SCENE, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

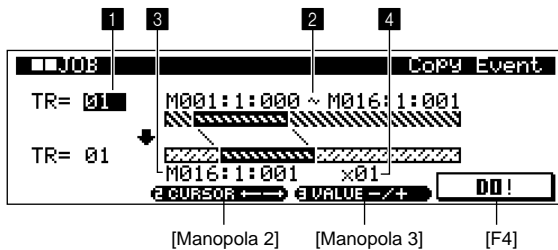
■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 140).

3 Clock

4 Direction

11 Copy Event

Questo job copia tutti i dati da una gamma specificata come sorgente in una posizione specificata come destinazione. I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 141).



ATTENZIONE
Quando viene eseguito il job Copy Event, eventuali dati preesistenti nella posizione scelta come Destination verranno sostituiti per sovrascrittura.

1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, BPM, SCENE, ALL

2 Source Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

3 Destination Location

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

■ I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 141).

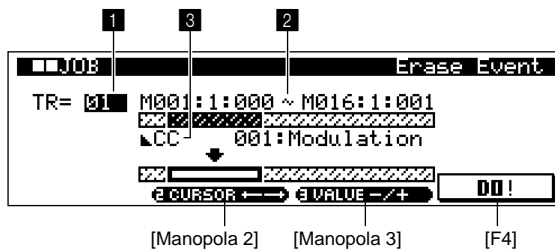
4 Times

12 Erase Event

Questo job cancella tutti gli eventi specificati dalla gamma specificata, producendo in pratica un segmento di silenzio.

NOTE
Quando questo job viene applicato ad una frase che utilizza voci sample, gli eventi di nota che attivano la voce sample vengono cancellati, per cui essa non suona, ma ciò non cancella la sample voice in se stessa.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 141).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, BPM, SCENE, ALL

2 Source Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

3 Event

[Regolazioni]

Quando Track è 01 ~ 16, ALL:

| Event Type | Range |
|-----------------------------|----------------|
| Note (Note events) | — |
| PC (Program change) | — |
| PB (Pitch bend) | — |
| CC (Control change) | 000 ~ 127, ALL |
| CAT (Channel aftertouch) | — |
| PAT (Polyphonic aftertouch) | — |

- EXC (System exclusive) —
- ALL (All events) —

Quando la traccia è BPM:

- Event Type Range
- BPM (Tempo) —

Quando la traccia è SCENE:

- Event Type Range
- ScnM (Scene Memory)..... —
- MutM (Mute Memory)..... —
- TrMt (Track Mute)..... —

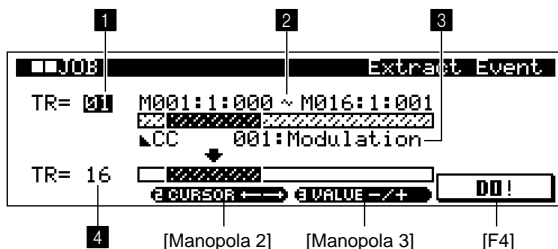
13 Extract Event

Questo job sposta tutte le ricorrenze di dati di evento specificati da un range specificato di una traccia nello stesso range di una differente.

NOTE

Se questo job viene applicato ad una traccia che utilizza voci sample, queste non verranno spostate nella traccia di destinazione, ma i dati di nota che le attivano verranno spostati, con il risultato che i campioni non suoneranno più. Per farli suonare, usate il sub-modo MIXER (pagina 194) per assegnare la voce sample appropriata alla traccia di destinazione.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 142).



- 1 Source Track**
[Impostazioni] 01 ~ 16

Crea dati continui di pitch bend o control change sul range specificato.

- 2 Source Range**
[Regolazioni]
Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

- 4 Destination Track**
[Impostazioni] 01 ~ 16

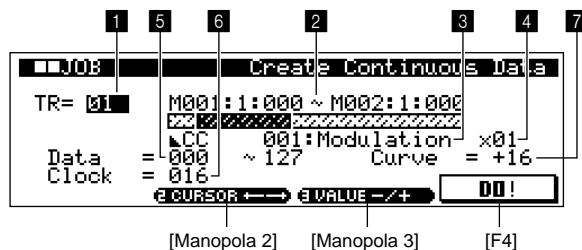
I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 142).

- 3 Event**

14 Create Continuous Data

Crea dati continui di pitch bend o control change sul range specificato.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 142).



- 1 Track**
[Impostazioni] 01 ~ 16, BPM, ALL

- 2 Range**
[Regolazioni]
Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

- 3 Event Type**
[Regolazioni]
Quando la traccia è 01 – 16:
Event Type Range
PB (Pitch bend)..... —
CC (Control change)..... 000 ~ 127, ALL
CAT (Channel aftertouch)..... —
EXC (System exclusive) —

- Quando la traccia è BPM:
Event Type Range
BPM (Tempo)..... —

- 5 Data**
[Regolazioni] 000 ~ 127
(-8192 ... +8191 per i dati di pitch bend,
1.0 ~ 300.0 per i dati BPM)

I parametri seguenti sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 142).

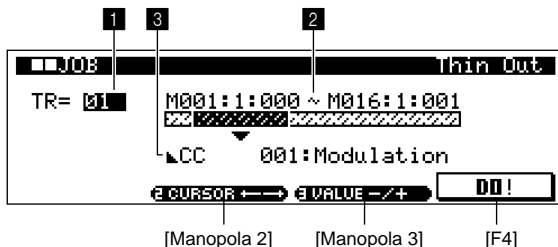
- 4 Times**
- 6 Clock**

7 Curve

15 Thin Out

“Assottiglia” il tipo di dati continui specificato nel range indicato, per poter salvare spazio di memoria.
I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 143).

NOTE
Il job Thin Out non funziona sui dati continui che abbiano un intervallo di clock superiore a 60 clock per evento.



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, BPM, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

3 Event Type

[Regolazioni]

Quando la traccia è 01 ~ 16:

| Event Type | Range |
|-----------------------------------|----------------|
| PB (Pitch bend)..... | — |
| CC (Control change) | 000 ~ 127, ALL |
| CAT (Channel aftertouch)..... | — |
| PAT (Polyphonic aftertouch) | — |

Quando la traccia è BPM:

| Event Type | Range |
|------------------|-------|
| BPM (Tempo)..... | — |

16 Modify Control Data

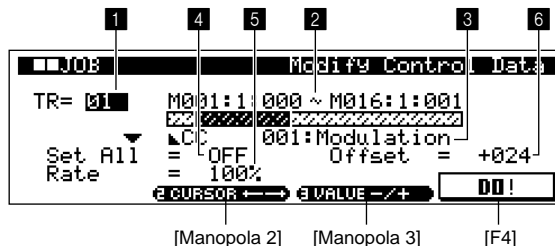
Cambia i valori del tipo specificato di dati di control change — pitch bend, control change, after touch ecc. — nel range specificato.

I cambiamenti dei dati di controllo sono calcolati in questo modo:

$$\text{Gate time regolato} = (\text{gate time originale} \times \text{Rate}) + \text{Offset.}$$

Se il risultato fuoriesce dal range consentito, il valore verrà impostato sul minimo o sul massimo.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 143).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, BPM, ALL

2 Range

[Regolazioni]

Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

3 Event Type

[Regolazioni]

Quando la traccia è 01 ~ 16, All:

| Event Type | Range |
|-----------------------------------|----------------|
| PB (Pitch bend)..... | — |
| CC (Control changer) | 000 ~ 127, ALL |
| CAT (Channel aftertouch)..... | — |
| PAT (Polyphonic aftertouch) | — |

Quando la traccia è BPM:

| Event Type | Range |
|------------------|-------|
| BPM (Tempo)..... | — |

4 Set All

[Regolazioni] Off, 000 ~ 127
(-8192 ~ +8191 per pitch bend,
1.0 ~ 300.0 per BPM)

5 Rate

[Regolazioni] 000% ~ 200%, ***

6 Offset

[Regolazioni] -127 ~ +127 ***
(-8192 ~ +8191 per pitch bend, ***),
(-275.0 ~ +275.0 per BPM, ***)

17 Beat Stretch

Questo job esegue l'espansione o la compressione del tempo sul range selezionato.

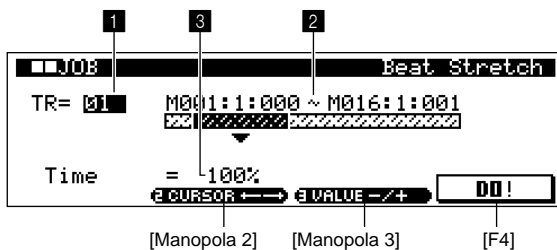
Tutti gli step time di nota, i gate time, le posizioni di tutti gli eventi ecc. nel range specificato vengono espansi o compressi.

NOTE

Questo job influenza soltanto i dati MIDI. Le voci sample non vengono espanse o compresse.

Tuttavia, per i campioni registrati usando la caratteristica SLICE + SEQ, il job Beat Stretch espande o comprime la tempistica dei dati di nota, gli step time e i gate time che controllano il playback dei campioni "sliced" (cioè affettati). Non viene influenzata la voce sample in se stessa.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 144).



1 Track

[Impostazioni] 01 ~ 16, ALL

2 Range

[Regolazioni]

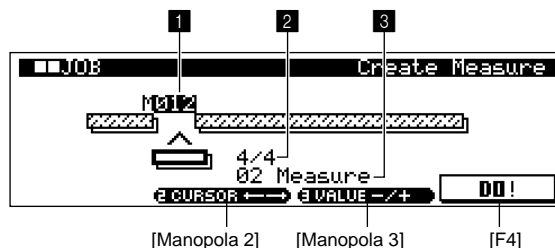
Measure:Beat:Clock
001:1:000 ~ 999:16:479

3 Time

[Regolazioni] 025% ~ 400%

NOTE

- Quando vengono inserite misure vuote, i dati di measure e meter successivi al punto di inserimento vengono fatti avanzare di conseguenza.
- Se il punto di inserimento viene stabilito dopo l'ultima misura contenente dati, solo i dati "meter" in quel punto vengono impostati senza inserire in effetti le misure.



1 Insert Point

[Regolazioni] 001 ~ 999

Specifica il punto di inserimento (numero della misura) in cui verranno inserite le misure blank (cioè vuote) appena create.

2 Meter

[Regolazioni] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Specifica il valore di time signature o divisione del tempo delle misure da creare. Ciò non influenza il valore originale "meter" della song e può essere usato per creare configurazioni complesse.

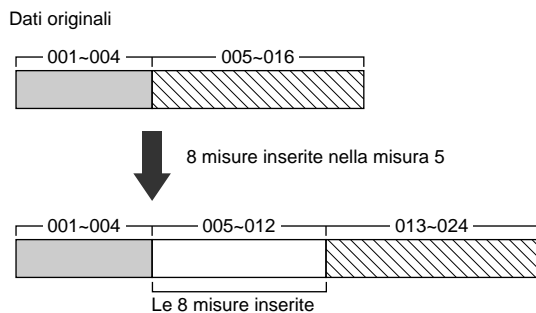
3 Number of Measures

[Regolazioni] 01 ~ 99

Specifica il numero di misure vuote da creare ed inserire.

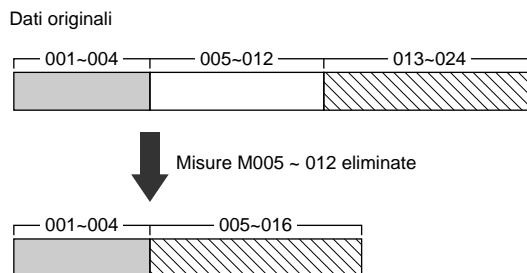
18 Create Measure

Crea misure vuote nella posizione specificata.



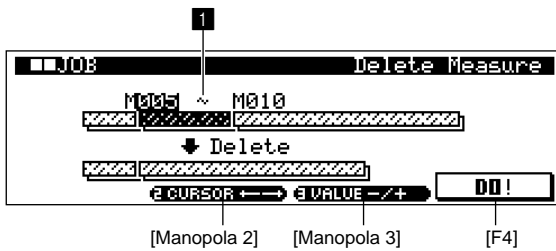
19 Delete Measure

Elimina le misure specificate.



NOTE

- I dati di measure e meter dopo le misure eliminate vengono fatti retrocedere di conseguenza.
- Quando vengono usate le voci sample nelle misure eliminate, gli eventi di nota che attivano le voce sample verranno cancellati in modo che la voce non suoni, ma la voce sample in se stessa non verrà cancellata.



1 Delete Range

[Regolazioni] 001 ~ 999

Specifica la gamma di misure da cancellare.

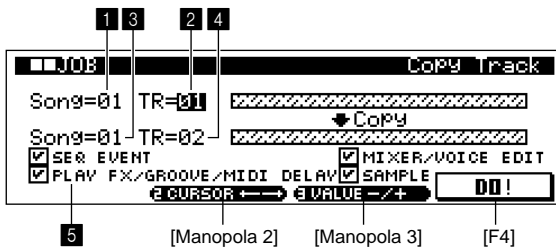
20 Copy Track

Copia tutti i dati da una traccia specificata come sorgente in una specificata come destinazione.



AVVERTENZA

L'operazione di copiatura sovrascrive qualsiasi dato preesistente nella traccia di destinazione.



1 Source Song

[Impostazioni] 01 ~ 20

Seleziona la song usata come sorgente.

2 Source Track

[Impostazioni] 01 ~ 16

Seleziona la traccia usata come sorgente.

3 Destination Song

[Impostazioni] 01 ~ 20

Seleziona la song di destinazione.

4 Destination Track

[Impostazioni] 01 ~ 16

Seleziona la traccia di destinazione.

5 Data Type

[Impostazioni]

SEQ EVENT

Tutti gli eventi nella traccia.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Le regolazioni PLAY FX, GROOVE e MIDI DELAY della traccia.

MIXER/VOICE EDIT

Le regolazioni mixer e voice edit della traccia.

SAMPLE

Le voci sample selezionate mediante Voice Select.

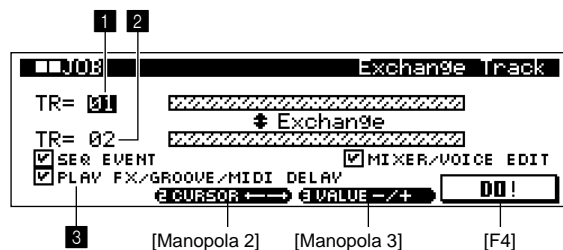
Determina il tipo o i tipi di dati da copiare. Quando un box è spuntato, verranno copiati i dati corrispondenti.

NOTE

- Se non vi è memoria disponibile nella song di destinazione per accogliere i dati della voce local sample, sul display appare il messaggio "Too Many Local Sample Voices" e i dati della voce sample non verranno copiati. In tal caso, usate Sample Job "02 Delete" (pagina 246) per eliminare dei campioni non usati, quindi riprovate.
- Undo/Redo (pagina 213) non può essere usato per annullare/ripristinare un'operazione di copiatura di una voce sample.
- Quando il box "Sample" è spuntato e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" che chiede la vostra conferma. [F3] esegue il job Copy Track.

21 Exchange Track

Scambia il tipo specificato di dati fra due tracce specificate nello style e nella section correnti.



1 Track, 2 Track

[Impostazioni] Track 01 ~ 16

Specifica le due tracce tra le quali devono essere scambiati i dati.

3 Data Type

[Impostazioni]

SEQ EVENT

Tutti gli eventi nella traccia.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Le regolazioni PLAY FX. GROOVE e MIDI DELAY della traccia.

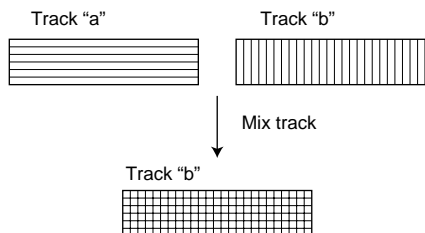
MIXER/VOICE EDIT

Le regolazioni mixer e voice edit della traccia.

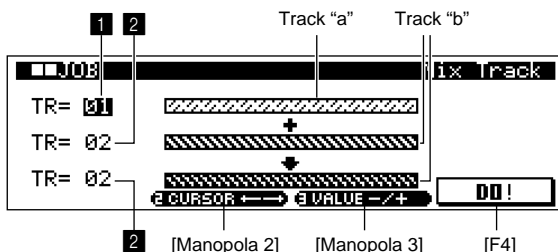
Determina il tipo (o i tipi) di dati da scambiare. Quando è spuntato un box, verrà scambiato il tipo di dati corrispondente.

22 Mix Track

Questo job effettua il mixing di tutti i dati da due tracce selezionate — “a” e “b” — e colloca il risultato nella traccia “b”.



NOTE
Se questo job viene applicato ad una traccia che utilizza una voce sample, verranno mixati soltanto i dati di nota usati per eseguire la voce sample. Non verrà mixata la voce sample in se stessa.



1 Track a

[Impostazioni] 01 ~ 16

Specifica la traccia “a”.

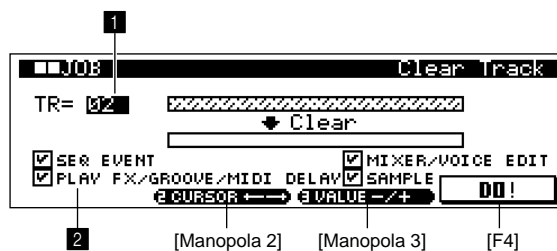
2 Track b

[Impostazioni] 01 ~ 16

Specifica la traccia “b”.

23 Clear Track

Questo job elimina tutti i dati del tipo selezionato dalla traccia indicata o da tutte le tracce.



1 Source Track

[Impostazioni] 1 ~ 16, BPM, SCENE, ALL

2 Data Type

[Impostazioni]

SEQ EVENT

Tutti gli eventi nella traccia.

PLAY FX/GROOVE/MIDI DELAY

Le regolazioni PLAY FX. GROOVE e MIDI DELAY della traccia.

MIXER/VOICE EDIT

Le regolazioni mixer e voice edit della traccia.

SAMPLE

La voce sample assegnata alla traccia selezionata.

Determina il tipo (o i tipi) di dati da cancellare. Quando è spuntato un box, viene cancellato il tipo di dati corrispondente.

NOTE

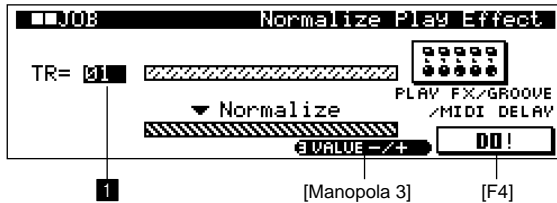
- Undo/Redo non può essere usato per annullare/ripristinare (pagina 213) un'operazione di cancellazione di una voce sample.
- Quando è spuntato il box “Sample” e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio “Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]” che chiede la vostra conferma. Con [F3] viene eseguito il job Clear Track.

24 Normalize Play Effect

Questo job riscrive i dati nella traccia selezionata in modo che essa incorpori le regolazioni correnti di Play FX/Groove/MIDI.

NOTE

Dopo l'esecuzione del job Normalize Play Effect, vengono inizializzati i parametri PLAY FX, GROOVE e MIDI DELAY per la traccia.

**1 Track**

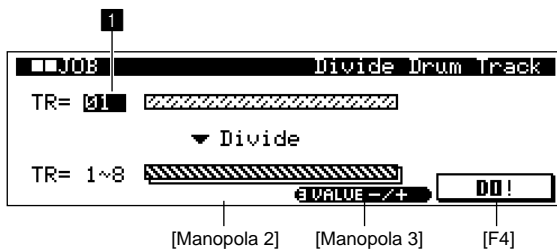
[Impostazioni] 01 ~ 16, ALL

25 Divide Drum Track

Separa gli eventi di nota in una frase drum assegnata ad una traccia specifica e colloca le note corrispondenti a differenti strumenti drum in tracce separate (tracce da 1 a 8).

**AVVERTENZA**

Eventuali dati preesistenti nelle tracce da 1 a 8 verranno sovrascritti (sostituiti).

**1 Track**

[Impostazioni] 01 ~ 16

Specifica la traccia drum da dividere.

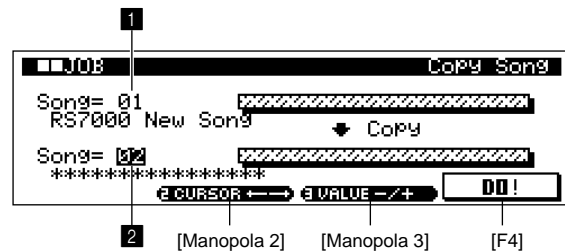
26 Copy Song

Questo job copia tutti i dati da una song selezionata come sorgente in una selezionata come destinazione.

Il contenuto della memoria scene/mute e i campioni "local" usati dalla song vengono anch'essi copiati.

NOTE

- Se non vi è memoria disponibile nella song di destinazione per accogliere i dati della voce local sample, sul display appare il messaggio "Too Many Local Sample Voices" e i dati della voce sample non verranno copiati. In tal caso, usate Sample Job "02 Delete" (pagina 246) per eliminare dei campioni non usati, quindi riprovate.
- Undo/Redo (pagina 213) non può essere usato per annullare/ripristinare un'operazione di copiatura di una voce sample. Quando il box "Sample" è spuntato e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare il messaggio "Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]" che chiede la vostra conferma. [F3] esegue il job Copy Pattern.

**1 Source Song**

[Impostazioni] 01 ~ 20

Seleziona la song sorgente.

2 Destination Song

[Impostazioni] 01 ~ 20

Seleziona la song di destinazione.

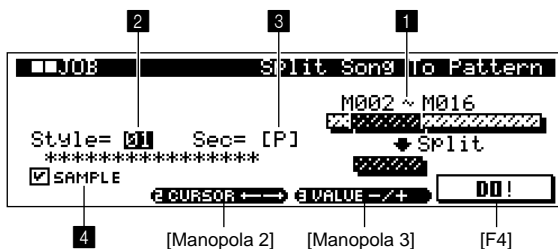
27 Split Song To Pattern

Divide una song in due sezioni specifiche con un determinato stile.

I dati SMF possono essere facilmente usati come base per pattern.

**AVVERTENZA**

Il job sostituisce qualsiasi dato preesistente nel pattern di destinazione.



1 Split Measure

[Regolazioni] 001 ~ 999

Specifica la misura in cui la song verrà divisa.

2 Split Destination Style, 3 Section

[Regolazioni]

Style

01 ~ 64

Section

A ~ P

Specificano la section e lo style di destinazione.

Anche i dati scene/mute vengono copiati solo se lo style di destinazione è vuoto oppure se viene copiata la casella o box “ SAMPLE”.

4 SAMPLE

Se la casella è spuntata, le voci sample assegnate a ciascuna traccia nella song sorgente vengono copiate nello style di destinazione split come voci local sample e vengono assegnate alle tracce corrispondenti in quel pattern.

Questa casella non ha effetti se le voci sample vengono assegnate alle tracce nella song sorgente.

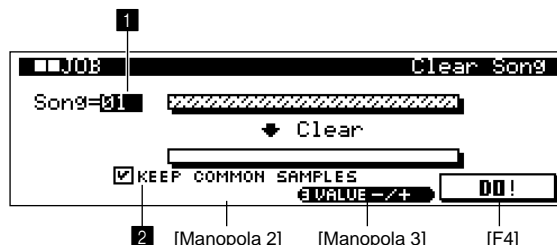
NOTE

- Se non vi è memoria disponibile nella song di destinazione per accogliere i dati della voce local sample, sul display appare il messaggio “Too Many Local Sample Voices” e i dati della voce sample non verranno copiati. In tal caso, usate Sample Job “02 Delete” (pagina 246) per eliminare dei campioni non usati, quindi riprovate.
- Undo/Redo (pagina 213) non può essere usato per annullare/ripristinare un’operazione di copiatura di una voce sample.
- Quando il box “Sample” è spuntato e viene premuto il pulsante [F4] (DO!), appare un messaggio “Are You Sure? Cancel [F2]/OK [F3]” che chiede la vostra conferma. [F3] eseguirà Split Song in Pattern Job.

28 Clear Song

Questo job elimina tutti i dati dalla song selezionata o da tutte le song.

Vengono cancellati anche tutti i dati della memoria scene/mute.



1 Song

[Impostazioni] 01 ~ 20, ALL

2 KEEP COMMON SAMPLES

Se questa casella è spuntata, le voci common sample usate dalle song specificate non verranno cancellate.

NOTE

Le voci local sample usate dalla song specificata verranno cancellate a prescindere da questa impostazione.

29 Song Name

Usate questo job per immettere o cambiare il nome di una song. Il nome può essere lungo fino a 16 caratteri.

NOTE

Le song non possono essere selezionate da questo display. Selezionate la song che intendete rinominare o a cui intendete dare un nome, mentre siete nel modo SONG Play.



1 SONG NAME

Immette il nome di una song.

Fate riferimento al “Capitolo 1: Elementi fondamentali”, pagina 67, per i dettagli circa l’immissione del nome.

14. Editing di Song

Oltre ad aggiungere e ad eliminare i dati registrati nelle song, questo sub-modo vi consente l'inserimento di nuovi eventi.

Può essere usato per correggere errori nonché per aggiungere dinamiche o effetti come il vibrato, per rifinire ed abbellire la song.

Premete [EDIT] dal modo SONG Play per passare alla pagina Edit Change della song.

Premete due volte [EDIT] dal modo SONG Play per passare alla pagina View Filter.

I dettagli sono gli stessi del modo PATTERN (pagina 154).

NOTE

- Prima di entrare nel modo Song Edit, accertatevi che la protezione di memoria sia esclusa (OFF) (pagina 257). Se la protezione di memoria è attivata, apparirà "Memory Protected" quando viene premuto il pulsante [EDIT] e non sarà possibile nemmeno entrare nel modo song edit.
- Gli eventi includono quelli di nota, i program change e tutti gli altri che possono essere registrati in una traccia di una song.

Procedura di Edit della Song

● Per editare le tracce da 1 a 16.

La procedura è la stessa usata per l'editing di una phrase nel modo PATTERN (pagina 154).

● Per editare la traccia BPM o SCENE/MUTE.

1. Selezionate la song che intendete editare nel modo SONG Play.
2. Dopo aver premuto il pulsante [KEYBOARD] in modo che il suo indicatore si spenga, selezionate la traccia da editare usando i tasti [TR-] e [TR+] della tastiera, mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].
3. Premete [EDIT] per passare alla pagina Edit Change di SONG.
4. Usate la [Manopola 1] (↑↓) per spostare il cursore sull'evento da editare.
5. Usate la [Manopola 2] (← →) per spostare il cursore sul parametro dell'evento da editare, ed usate la [Manopola 4] (VALUE) per cambiare il valore, come volete. Un evento editato è visibile poiché lampeggia sul display.
 - La misura, il beat e il clock di un evento possono essere editati per cambiare la propria posizione.
 - Mentre un evento è lampeggiante (vuol dire che viene editato), potete usare i pulsanti SUB MODE come una tastiera numerica per l'immissione diretta dei parametri.
6. Quando il parametro è stato editato come richiesto, premete [ENTER] per confermare e per rendere operativo l'edit (in tal caso l'evento smette di lampeggiare).
 - Se il cursore viene spostato su un nuovo evento mentre quello corrente è ancora lampeggiante, l'editing di quello corrente viene annullato.
7. Premete [F2] (DELETE) per eliminare l'evento nella posizione del cursore.

8. Premete [F3] (INSERT) per passare alla pagina Insert se intendete inserire nuovi eventi relativi a "tempo" o a "scene/mute".



Impostate la misura, il beat, il clock e il parametro e quindi premete [F3] (DO!) per inserire l'evento.

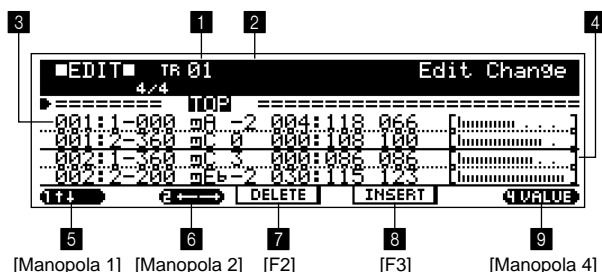
9. Premete [EXIT] per ritornare al modo SONG Play.

NOTE

La funzione Solo non può essere usata mentre state editando la traccia BPM o Scene/Mute.

Pagina Edit Change

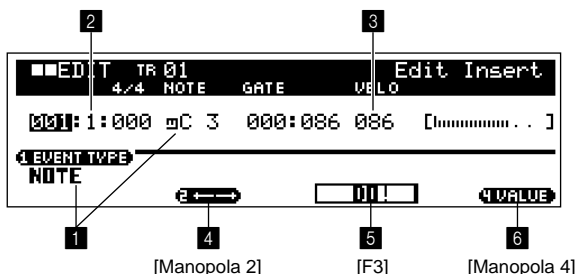
Parametri del display



- 1 TR (Track Number)
- 2 View Filter Icon
- 3 Measure, Beat, and Clock
- 4 Event and Parameters
- 5 ↑ ↓ (Cursore ↑ e ↓).....[Manopola 1]
- 6 ← → (Cursore ← e →).....[Manopola 2]
- 7 DELETE.....[F2]
- 8 INSERT.....[F3]
- 9 VALUE.....[Manopola 4]

Pagina Insert

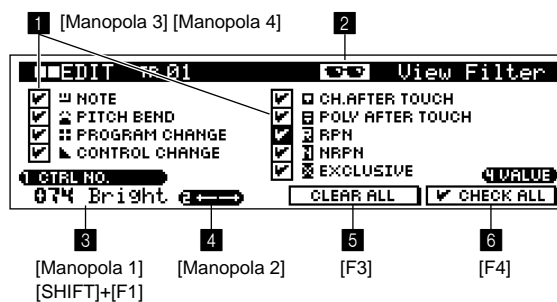
Premete [F3] (INSERT) dalla pagina EDIT della song, per aver accesso a questa pagina.



- 1 Event
- 2 Measure, Beat, and Clock
- 3 Parameter
- 4 ← → (Cursore ← e →).....[Manopola 2]
- 5 DO!.....[F3]
- 6 VALUE.....[Manopola 4]

Pagina View Filter

Parametri del display



- 1 Caselle Event.....[Manopola 3], [Manopola 4]
- 2 View Filter Icon
- 3 CTRL NO (Control Number)
..... [Manopola 1], [SHIFT]+[F1] → Tastiera numerica
- 4 ← → (Cursore ← e →).....[Manopola 2]
- 5 CLEAR ALL.....[F3]
- 6 CHECK ALL.....[F4]

Capitolo 5. Il modo Sampling

| | |
|---|------------|
| Informazioni sul modo Sampling | 228 |
| 1. Registrazione di campioni (campionamento) | 229 |
| 2. Funzione Real Time Loop Remix | 239 |
| 3. Editing del campione | 241 |
| 4. I job Sample | 244 |

Informazioni sul modo Sampling

Il modo SAMPLING viene usato per registrare ed editare i campioni.

NOTE
 I campioni sono dati di forma d'onda audio registrati digitalmente, completi di "parametri sample" che definiscono come verrà eseguito il campione.

I sub-modi Sampling

Il modo SAMPLING prevede i seguenti 3 sub-modi.

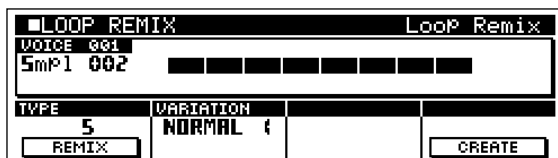
● **SAMPLING**
[STANDBY/START/STOP]... (Pagina 229)

Usato per la registrazione dei campioni.



● **Real Time Loop Remix**
[REAL TIME LOOP REMIX]... (Pagina 239)

Controlla la funzione Loop Remix in tempo reale per il remixing di campioni registrati.

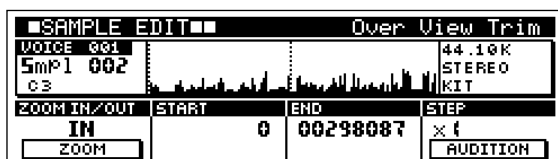


NOTE

- La funzione Loop Remix Real Time divide i dati di performance sulla traccia selezionata e ri-arrangia una parte dei dati per creare nuove variazioni. Questo è efficace quando viene applicata una traccia che sia stata registrata utilizzando la funzione Slice Sampling.
- La funzione Real Time Loop Remix può essere usata soltanto nel modo PATTERN.

● **Sample Edit [SAMPLE EDIT]... (Pagina 241)**

Permette ai campioni registrati di essere editati.



1. Registrazione di campioni (campionamento)

Il modo **SAMPLING** viene usato per registrare ed editare i campioni.

NOTE

I campioni sono dati di forma d'onda audio registrati digitalmente, completi di "parametri sample" che definiscono come verrà eseguito il campione.

- Prima di campionare, accertatevi che la funzione di protezione memoria nel modo utility sia off (pagina 257). Se appare il messaggio "Memory Protected" non sarà possibile attivare il modo sampling quando viene premuto il pulsante [STAND BY/START/STOP].

Caratteristiche sampling (campionamento)

● Voci "Sample kit" e voci "pitched".

Le sample voice sono divise in due tipi: "voci sample kit" e "voci pitched" cioè intonate.

Le voci "sample kit" consentono di assegnare fino a 128 differenti campioni a differenti note a partire da C-2 fino a G8. In tal modo, differenti campioni possono essere suonati individualmente o simultaneamente, come richiesto. I campioni stereo usano fino a due delle assegnazioni disponibili, per cui ad un'unica voce sample kit possono essere assegnati fino a 64 campioni stereo.

Le voci pitched, cioè intonate, suonano un solo campione con il pitch appropriato per tutta l'estensione della tastiera.

● Sample voice "local" e sample voice "common".

Le voci sample possono essere "local" o "common".

Le local vengono usate da una song o da uno style specifico. Con ciascuna song o style possono essere salvate fino a 128 sample voice di tipo local. Se avete dei campioni che intendete usare in varie song o style, dovrebbero essere usate come "common" (vedi sotto).

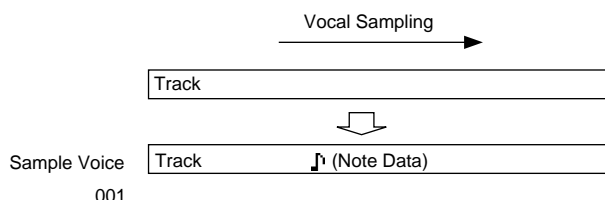
Le sample voice "common" sono disponibili per essere usate da tutte le song e da tutti gli style. Nella memoria dell'RS7000 possono essere immagazzinate fino a 128 sample voice di tipo common. Il contenuto del campione e il rapporto voce/numero di programma resta lo stesso anche se vengono cambiate le song o gli style.

Il numero massimo delle voci sample — local per tutte le song/style, nonché common — memorizzabile nell'RS7000 per volta è 256.

● Registrare campioni è come usare un registratore multitraccia.

Quando è selezionato il tipo di campionamento KIT+NOTE, il campione registrato viene salvato soltanto come una sample voice, ma anche i dati di nota richiesti per eseguire il campione vengono creati automaticamente.

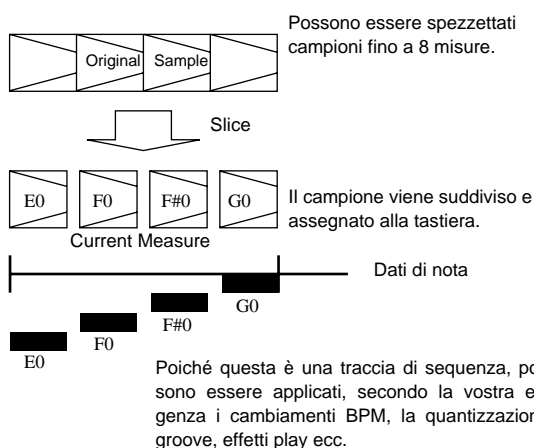
Per esempio, se si registra un campione vocale mentre si ascolta il playback di altre tracce, il campione registrato verrà eseguito esattamente come era stato registrato in rapporto alle altre tracce — proprio come accade con un registratore multitraccia. Poiché ciò che è stato in effetti registrato era il campione vocale e i dati di nota richiesti per il playback, i dati possono essere successivamente editati per modificare il campione e il modo di riesecuzione.



● Ai campioni registrati possono essere applicati i cambiamenti di tempo, la quantizzazione, groove, effetti play ed altro.

Se è stato selezionato il tipo di campionamento SLICE+SEQ, l'audio registrato viene automaticamente "affettato" in un certo numero di campioni sulla base della lunghezza della nota specificata, quindi i campioni vengono assegnati a note differenti a partire da E0 per creare una voce sample kit. Inoltre, i dati di nota necessari per il playback di campioni singoli, come erano stati registrati, vengono creati automaticamente in una traccia di sequenza.

Per esempio, se è stato campionato un pattern di drum (batteria) di una misura ed è specificata una misura di una nota da un quarto, la misura registrata verrà "affettata" in circa quattro campioni che verranno assegnati sulla tastiera alle note E0, F0, F#0 e G0.



Il tipo di campionamento SLICE+SEQ è il più adatto per break-beat e phrase. La suddivisione (o slicing) non è appropriata per registrare campioni drum one-shot (in un solo colpo) o campioni simili.

● **Funziona anche come un campionatore regolare.**

Quando è selezionato il tipo di campione KIT o PITCH, i dati del campione vengono registrati senza creare dati di nota, esattamente come accade su un campionatore convenzionale.

● **Le voci sample vengono suonate mediante l'assegnazione alle tracce.**

Per effettuare il playback di una voce sample usate la pagina Voice Select del sub-modo MIXER del modo PATTERN o SONG per assegnare la voce sample ad una traccia del sequencer. Le voci "sample" assegnate possono essere suonate dal sequencer nonché dalla tastiera e dai pad velocity. Secondo il tipo di campione, singole note o accordi possono essere suonati via tastiera (Pitched Voice), oppure possono essere eseguiti campioni separati con ciascun tasto (Sample Kit Voice). Usando i Velocity Pad potete suonare un singolo campione con pitch differenti con velocity (Pitched Voice) oppure suonare 2 campioni separati con velocity (Sample Kit Voice).

Procedura di campionamento

1. Premete [UTILITY] per passare alla pagina system ed eseguite la funzione di ottimizzazione della memoria di wave (wave memory optimize).
2. Nel modo PATTERN o SONG, selezionate la traccia da usare per il campionamento e premete un tasto bianco sulla tastiera mentre tenete premuto il pulsante [TRACK SELECT].
3. Premete [MIXER] per passare alla pagina MIXER e selezionate il numero della voce sample in cui intendete registrare il nuovo campione.

4. Dal modo PATTERN o SONG premete due volte il pulsante [SETUP] per passare alla pagina A/D Setup, ed usate la [Manopola 1] per impostare INPUT GAIN, come richiesto.
5. Dal modo PATTERN o SONG, premete il pulsante [STANDBY/START/STOP] per passare alla pagina Sampling Setup.
6. Con la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] potete impostare come richiesto TYPE, FREQUENCY, SOURCE ecc. del campionamento.
7. Premete [F4] (OK) per passare alla pagina sampling standby. Secondo il tipo di campionamento selezionato, se la traccia del sequencer contiene già dei dati, sul display appare "Sequence or Sample exists. Cancel (F2)/Replace (F3)?". Premete [F3] per sovrascrivere sul campione esistente.
8. Usate la [Manopola 3] (TRIGGER MODE) e la [Manopola 4] (TRIGGER LEVEL)/(PUNCH IN/OUT) per impostare il modo e il livello di attivazione oppure le misure punch-in/out, come richiesto. Usate il controllo [REC VOLUME] per regolare il livello di registrazione.
9. Premete [STANDBY/START/STOP] per iniziare il campionamento.

Se TRIGGER MODE = MANUAL

Il campionamento avrà inizio nell'istante in cui viene premuto il pulsante [STANDBY/START/STOP]. Ripremete questo pulsante per bloccare il campionamento.

Se TRIGGER MODE = LEVEL

Premendo [STANDBY/START/STOP] si attiva il modo trigger wait (in attesa di attivazione) e il campionamento avrà inizio automaticamente non appena il segnale di ingresso supera il trigger level specificato (livello di attivazione). Il campionamento termina quando viene premuto il pulsante [STANDBY/START/STOP].

Se TRIGGER MODE = MEASURE

Premendo [STANDBY/START/STOP] si attiva il modo trigger wait (attesa di attivazione) quindi, dopo aver premuto [PLAY] per iniziare il playback della sequenza, il campionamento inizierà automaticamente nella misura specificata per il punch-in. Il campionamento si arresterà automaticamente quando viene raggiunta la misura specificata come punch-out.

NOTE

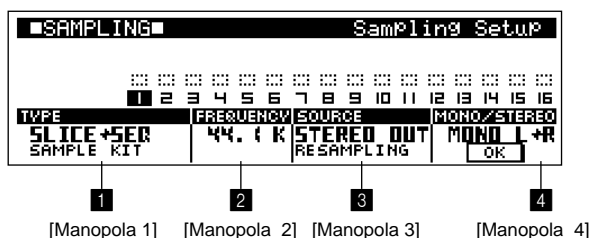
- Quando è selezionato il tipo di campionamento KIT+NOTE, il playback della sequenza inizierà automaticamente nel momento in cui viene premuto il pulsante [STANDBY/START/STOP]. Il campionamento sarà sempre sincronizzato con il playback del sequencer. In questo caso il playback della sequenza non può essere avviato dalla pagina Sampling Standby.
- Il playback della sequenza non parte automaticamente se è selezionato il tipo SLICE+SEQ, KIT o PITCH. Premete [PLAY] dalla pagina Sampling Standby per poter sincronizzare il campionamento con il playback del sequencer.

10. Se selezionate il tipo di campionamento SLICE+SEQ, quando termina il campionamento appare automaticamente la pagina Trim. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per impostare i parametri, come richiesto. Se il tipo di campionamento è KIT, KIT+NOTE o PITCH, si esce dal modo sampling.
11. Premete [F4] (OK) per eseguire le funzioni Trim e Normalize e proseguire con la pagina Slice.
12. Usate la [Manopola 1] (MEAS) ~ [Manopola 4] (SENS) per impostare i parametri, quindi premete [F4] (DO!) per eseguire l'operazione Slice e quindi [F3] (CREATE), per creare i dati del campione e della sequenza.

Parametri del display

Pagina Sampling Setup

[STANDBY/START/STOP]



1 TYPE (Tipo di campionamento) [Manopola 1]

[Impostazioni] SLICE+SEQ, KIT, KIT+NOTE, PITCH

SLICE+SEQ Il campione registrato viene diviso in "fette", la cui misura è determinata dalla lunghezza specificata per la nota. I campioni risultanti vengono quindi salvati in un unico Sample Kit Voice. I dati della nota richiesti per suonare il Sample Kit Voice così creato vengono generati automaticamente. Questo processo può usare fino a tre volte la memoria di campionamento richiesta da un campionamento normale. Vedere a pagina 237 i dettagli per la quantità di memoria occorrente. È una buona idea usare la funzione OPTIMIZE (pagina 259), prima dell'esecuzione.

KIT Il campione registrato viene salvato come una sample kit voice, o assegnato al tasto specificato di voci sample kit esistenti.

KIT+NOTE Il campione registrato viene salvato come una sample kit voice, o assegnato al tasto specificato delle sample kit voice esistenti.

I dati di nota richiesti per suonare i campioni registrati vengono creati automaticamente.

PITCH Il campione registrato viene salvato come una pitched voice (voce intonata).

Determina il tipo di sample voice creata quando si registra un campione, e se i dati di nota richiesti per suonare il campione richiesto verranno creati automaticamente.

2 FREQUENCY [Manopola 2]

[Impostazioni] 44.1 k (44.1 kHz),
22 kLo (22.05 kHz Lo-Fi),
11 kLo (11.025 kHz Lo-Fi),
5 kLo (5.5125 kHz Lo-Fi)

Specifica la frequenza di campionamento. Le regolazioni 22 KLo, 11 KLo, 5 KLo aggiungono rumore digitale per un suono lo-fi (a bassa fedeltà).

NOTE

- Con regolazioni diverse da 44.1 kHz, il suono monitorato durante la registrazione può differire da quello registrato, secondo il segnale sorgente.
- Quando si seleziona l'opzione della sorgente DIGITAL o OPTICAL, vengono supportate velocità di campionamento con frequenze di 48 kHz, 44.1 kHz e 32 kHz. Tuttavia, in ogni caso, i dati saranno convertiti nella frequenza propria di campionamento dell'RS7000 che è di 44.1 kHz, ai fini della registrazione.
- L'uscita digitale è possibile quando è installata una scheda di espansione AIEB2 I/O, ma la frequenza di campionamento di uscita è fissa su 44.1 kHz. Inoltre, un segnale digitale immesso non può essere monitorato simultaneamente attraverso un'uscita digitale.

3 SOURCE [Manopola 3]

[Impostazioni] A/D INPUT, STEREO OUT (RESAMPLING), DIGITAL, OPTICAL

A/D INPUT Viene campionato un segnale applicato ai connettori INPUT L ed R del pannello posteriore.

STEREO OUT (RESAMPLING)

..... Viene "ricampionato" il segnale emesso dalle uscite stereo dell'RS7000.

DIGITAL Seleziona l'ingresso coassiale digitale quando è installata la scheda opzionale di espansione AIEB2 I/O.

OPTICAL Seleziona l'ingresso ottico digitale quando è installata la scheda di espansione opzionale AIEB2 I/O.

Seleziona l'ingresso attraverso il quale verrà ricevuto il segnale da campionare.

NOTE

- Le impostazioni DIGITAL e OPTICAL possono essere operative soltanto se è installata una scheda di espansione opzionale AIEB2 I/O.
- Il resampling (ricampionamento) consente ai campioni di essere ri-registrati dopo l'applicazione di filtri, effetti ed altre elaborazioni. L'RS7000 consente di ricampionare l'uscita da tutte le tracce del sequencer, per cui possono essere creati nuovi campioni da combinazioni complesse di dati di più campioni e sequenze. L'intero contenuto di un pattern può essere facilmente trasformato in un unico campione.

4 MONO/STEREO.....[Manopola 4]

[Impostazioni] MONO L, MONO R, MONO L+R, STEREO

MONO L.....Il segnale del canale sinistro verrà registrato come un campione mono.

MONO R.....Il segnale del canale destro verrà registrato come un campione mono.

MONO L+R.....I segnali del canale sinistro e destro verranno mixati e registrati come un campione mono.

STEREO.....Verrà registrato un campione stereo. Se come source è selezionata DIGITAL o OPTICAL, sarà disponibile soltanto l'opzione STEREO.

Specifica se il segnale di ingresso verrà registrato come campione mono o stereo.

5 OK.....[F4]

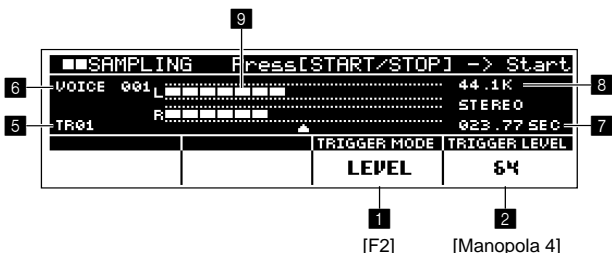
Richiama la pagina sampling standby ed attiva il modo omonimo. Premendo [STANDBY/START/STOP] si ha lo stesso effetto.

Pagina Sampling Standby

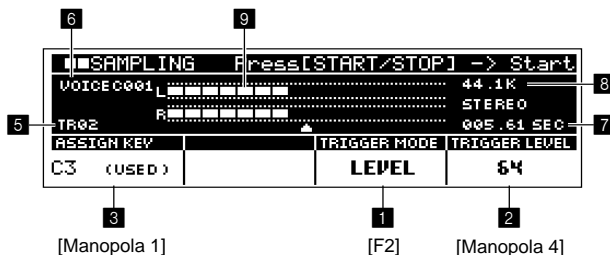
[STANDBY/START/STOP] → [F4] o [STANDBY/START/STOP]

Quando appare questo display, premendo [STANDBY/START/STOP] si esegue la registrazione del campione, richiamando la pagina per l'esecuzione di Sampling (pagina 234) oppure di attesa trigger (per l'attivazione) (pagina 233).

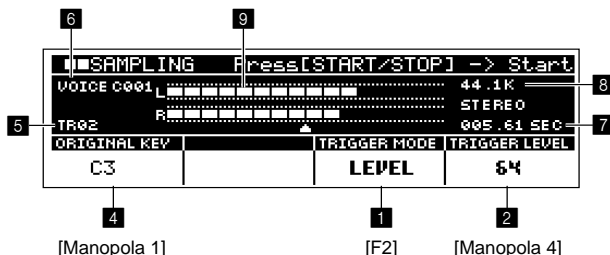
SAMPLE TYPE = SLICE+SEQ



SAMPLE TYPE = KIT, KIT+NOTE



SAMPLE TYPE = PITCH



1 TRIGGER MODE.....[F2]

[Impostazioni] LEVEL, MEASURE, MANUAL

LEVEL..... Il campionamento inizia non appena viene ricevuto il segnale di ingresso che superi la soglia di attivazione (trigger level) specificata.

MEASURE..... Il campionamento inizia nella misura specificata per il punch-in e termina alla misura di punch-out.

MANUAL..... Il campionamento inizia non appena viene premuto il pulsante [STANDBY/START/STOP].

Specifica il metodo con cui viene attivato il campionamento.

NOTE

Se è selezionato il tipo di campionamento SLICE+SEQ e intendete spezzettare accuratamente il campione secondo la lunghezza di nota specificata, è meglio impostare il TRIGGER MODE su MEASURE.

2 TRIGGER LEVEL, PUNCH-IN/OUT[Manopola 4]

**[Impostazioni] TRIGGER LEVEL0 ~ 127
PUNCH-IN/OUT**

**PATTERN MODEPUNCH-IN 001 ~ 255,
PUNCH-OUT 002 ~ 256, END**

**SONG MODEPUNCH-IN 001 ~ 998,
PUNCH-OUT 002 ~ 999**

Imposta la soglia di attivazione (trigger level) quando come trigger mode è selezionato LEVEL, oppure le misure punch-in e punch-out quando come trigger mode è selezionato MEASURE.

Il trigger level è il livello del segnale al quale inizia il campionamento.

Le misure punch-in/out sono i numeri di misura in cui il campionamento ha inizio e fine. Premete [F4] per spostare il cursore sul parametro PUNCH-OUT.

3 ASSIGN KEY.....[Manopola 1]

[Impostazioni] C-2 ~ G8

Questo parametro è disponibile quando è selezionato il tipo di campione KIT o KIT+NOTE.

Specifica la nota di Sample Kit Voice alla quale verrà assegnato il campione registrato.

Se un campione è già assegnato alla nota specificata appare "USED", e se invece la nota specificata non è assegnata appare "EMPTY".

Un campione precedentemente assegnato alla nota specificata verrà cancellato e sostituito da quello di nuova assegnazione.

4 ORIGINAL KEY.....[Manopola 1]

[Impostazioni] C-2 ~ G8

Questo parametro è disponibile quando come tipo di campione è selezionato "PITCH".

Specifica il tasto (la nota) che suonerà il campione con il pitch con cui è stato registrato originariamente.

5 Track Number

[Impostazioni] 01 ~ 16

Rappresenta il numero della traccia selezionata.

6 Sample Voice Number

Indica il numero della sample voice selezionata in quel momento (il numero della sample voice vuota successiva se non è selezionata una sample voice). La sample voice visualizzata verrà sovrascritta quando si effettua il campionamento. Le voci da 001 a 128 sono voci sample di tipo local, mentre le voci C001 ~ C128 sono di tipo common.

NOTE

Selezionate una sample voice con la pagina Voice Select MIXER del modo PATTERN o SONG (pagina 93, 194) prima di premere il pulsante [STANDBY/START/STOP] per passare al modo di campionamento.

7 Sampling Time

Mostra il tempo di campionamento disponibile.

NOTE

- La quantità totale di tempo di campionamento disponibile dipende dalla memoria installata.
- Talvolta il tempo di campionamento può essere aumentato utilizzando la funzione OPTIMIZE.
- Il tempo di campionamento non verrà visualizzato se è selezionato come tipo di campionamento SLICE+SEQ.

8 Sampling Frequency, Mono/Poly

Visualizza la frequenza di campionamento e le regolazioni mono/stereo effettuate alla pagina Sampling Setup (pagina 231).

9 Level Meter

Visualizza il livello del segnale immesso. Se il segnale di ingresso è eccessivo, a destra del misuratore di livello appare un indicatore di saturazione (clipping).

NOTE

- Il livello del segnale immesso può essere regolato mediante il controllo [REC VOLUME] se come sorgente (source) è selezionata A/D INPUT.
- Se come sorgente è selezionata STEREO OUT, usate le regolazioni del sub-modo MIXER del modo PATTERN o SONG (pagina 93, 194) per impostare i livelli di ciascuna traccia.
- Se il segnale di ingresso è eccessivo quando è selezionata la sorgente A/D INPUT e il controllo [REC VOLUME] non è in grado di regolare sufficientemente il segnale, oppure se al contrario il livello di ingresso è troppo basso, provate a cambiare l'impostazione gain (guadagno) dell'ingresso. Premete due volte [SETUP] dal modo SONG o PATTERN per passare alla pagina A/D Setup, quindi usate la [Manopola 1] per selezionare MIC o LINE, come richiesto.
- Provate ad impostare il livello di input il più alto possibile senza che raggiunga la saturazione, per avere la migliore qualità di suono.
- Il livello di ingresso non può essere regolato se come sorgente (source) è selezionata DIGITAL o OPTICAL.

Pagina Trigger Condition

Questo display appare mentre si è in attesa del trigger (segnale di attivazione) del campionamento. Questa pagina viene selezionata premendo il pulsante [STANDBY/START/STOP] quando TRIGGER MODE è impostato su LEVEL o MEASURE. Il playback del sequencer inizierà automaticamente se il tipo di campione è impostato su KIT+NOTE.

NOTE

Se TRIGGER MODE è impostato su MANUAL, il campionamento avrà inizio non appena viene premuto il pulsante [STANDBY/START/STOP].

[STANDBY/START/STOP] → [F4] o [STANDBY/START/STOP] → [STANDBY/START/STOP]



Da questo display ha inizio il campionamento secondo queste condizioni:

- Se TRIGGER MODE = LEVEL ... Il campionamento inizierà automaticamente non appena il segnale di ingresso supera il trigger level specificato (la soglia di attivazione).
- Se TRIGGER MODE = MEASURE ... Premete [STANDBY/START/STOP] dopo aver premuto [PLAY] dalla pagina Sampling Standby per dare inizio al playback della sequenza. Il campionamento inizierà automaticamente nella misura di punch-in specificata.

Quando ha inizio il campionamento appare la pagina per l'esecuzione del campionamento (Sampling Execution).

Pagina Sampling Execution

Questo display appare durante il campionamento.



Da questo display il campionamento termina secondo queste condizioni:

- Se TRIGGER MODE = MANUAL o LEVEL ... Il campionamento termina non appena viene premuto il pulsante [STANDBY/START/STOP]. Se il playback del sequencer è iniziato automaticamente nel momento in cui è partito il campionamento, premendo il pulsante [STOP] per bloccare il playback, si arresta anche il campionamento. Quest'ultimo termina anche se il pattern o la sequenza suona per intero fino alla fine e si arresta automaticamente.
- Se TRIGGER MODE = MEASURE ... Il campionamento cessa automaticamente quando viene raggiunta la misura specificata come punch-out. Oppure il campionamento termina se viene premuto il pulsante [STANDBY/START/STOP].

Quando il campionamento termina ed è selezionato il tipo di campionamento SLICE+SEQ appare la pagina Trim.

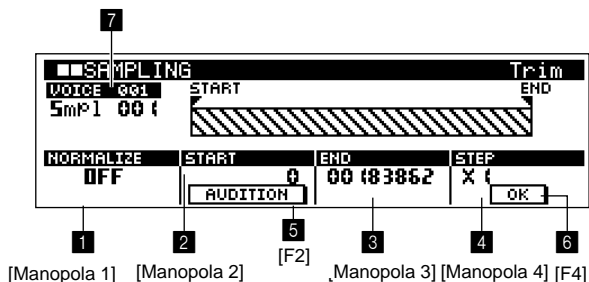
Pagina Trim

La funzione trim rende possibile specificare i punti di inizio e fine di una misura all'interno di un campione, per consentire l'appropriata suddivisione in "fette" (slicing). Verranno eliminati i dati rispettivamente prima dell'inizio specificato della misura e dopo la fine della misura specificata, riducendo in tal modo la massa totale di dati.

La pagina Trim viene selezionata automaticamente dopo il campionamento, se è selezionato il tipo SLICE+SEQ.

NOTE

Per garantire l'appropriato "affettamento" il campione dovrebbe essere tagliato in modo da potersi ripetere ciclicamente in maniera uniforme. Il playback del loop (ripetizione ciclica del campione) inizia quando viene premuto il pulsante [F2] (AUDITION) facilitando l'ascolto anche dei cambiamenti più leggeri nella lunghezza del campione.



1 NORMALIZE [Manopola 1]

[Impostazioni] OFF, ON

OFF Nessuna normalizzazione.

ON Il campione sarà normalizzato.

La normalizzazione fa raggiungere il più alto livello possibile del campione trovando il livello più alto nel campione target ed aumentando il suo livello generale in modo che il livello del picco sia immediatamente sotto al punto di saturazione. Questa funzione viene usata per aumentare la qualità sonora dei campioni registrati.

Normalize



NOTE

Poiché l'operazione slicing, cioè di "affettamento", divide un campione in più segmenti, rende impossibile la normalizzazione in quanto quest'ultima mantiene il rapporto di livello globale fra i campioni divisi. Quando è necessaria la normalizzazione, deve perciò essere applicata prima dell'operazione slicing, cioè di divisione in "fette" del campione.

2 Punto START[Manopola 2]
[Impostazioni] 0 ~ End Point

Specifica il punto nel campione che deve essere l'inizio della misura. Quando viene eseguita la funzione Trim, rimane soltanto la porzione del campione fra i punti di START e END. Gli altri dati verranno eliminati.

NOTE
 Quando viene premuto il pulsante [AUDITION], il campione viene eseguito dal punto di START, per cui potete usare questa capacità per localizzare con precisione il punto di start o inizio desiderato. Se quando viene premuto il pulsante [AUDITION] il manifestarsi del primo movimento o suono desiderato viene tagliato o ritardato, regolate il punto di START in modo che venga udito esattamente sul beat.

3 END Point[Manopola 3]
[Impostazioni] START Point ~ End of sample

Specifica il punto nel campione che deve rappresentare la fine della misura. Se viene eseguita la funzione Trim, resta soltanto la porzione del campione compresa fra i punti START ed END. Tutti gli altri dati verranno eliminati.

NOTE
 Impostate il punto di END dopo aver impostato START. Il campione verrà eseguito ciclicamente (loop) mentre viene tenuto premuto il pulsante [AUDITION], per cui potete udire con precisione se il punto END è impostato sulla posizione appropriata.

4 STEP[Manopola 4]
[Impostazioni] ×1, ×10, ×100, ×1000, ×10000, ×100000

Determina il "fattore di ingrandimento" da usare quando vengono usate le manopole 2 e 3 per specificare i punti START e END. Le impostazioni più alte consentono cambiamenti più marcati del valore.

5 AUDITION..... [F2]

Se questo pulsante viene tenuto premuto, il campione verrà ripetuto ciclicamente fra i punti START ed END specificati. Ciò vi consente di ascoltare con precisione come le impostazioni stanno influenzando il campione.

6 OK..... [F4]

Esegue le operazioni normalize e trim. Dopo l'esecuzione, appare automaticamente la pagina Slice.

7 VOICE (Numero della voce Sample)

Il numero della voce sample in cui il campione verrà salvato. Sono voci sample local quelle da 001 a 128; quelle da C001 a C128 sono voci sample di tipo common.

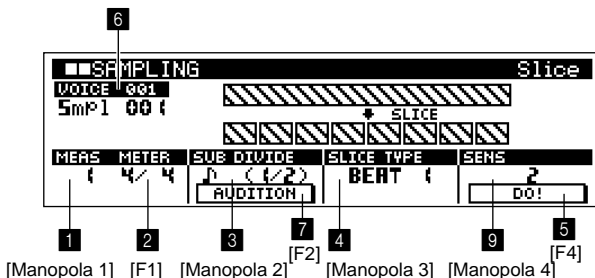
Pagina Slice

Il campione registrato è diviso in un numero di slice o "fette", la cui dimensione è determinata dalla lunghezza della nota specificata.

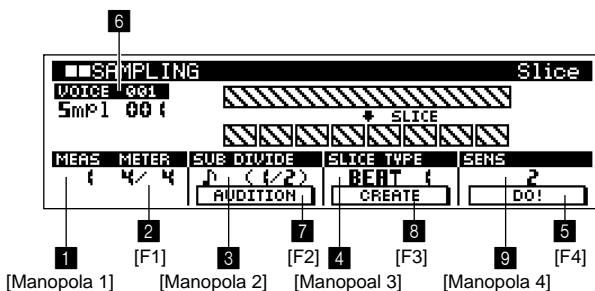
Se è selezionato il tipo di campione SLICE+SEQ, questa pagina può essere selezionata dalla pagina Trim premendo [F4] (OK).

NOTE
 È necessario regolare con precisione la lunghezza del campione prima di eseguire l'operazione "slice". Usate il pulsante [F2] (AUDITION) nella pagina Trim per effettuare il loop del campione ed impostare con precisione i punti START ed END per l'operazione di Trim (taglio del campione), come richiesto.

• Il display Slice iniziale



• Il display dopo l'esecuzione di Slice



1 MEAS (Measure) [Manopola 1]
[Impostazioni] 1 ~ 8

Specifica il numero di misure nel campione da suddividere in "fette". Quando viene eseguita l'operazione "slice" (cioè di affettamento), vengono creati i dati di sequenza corrispondenti al numero specificato di misure. I dati della sequenza vengono creati dall'inizio della misura più vicina al punto in cui è partito il campionamento.

2 METER.....[F1] → [Manopola 1]

[Impostazioni] 1/16 ~ 16/16, 1/8 ~ 16/8, 1/4 ~ 8/4

Specifica il valore di meter (time signature o divisione del tempo) nel campione.

NOTE

- Il valore di "time signature" qui specificato definisce il numero base di slice o fette per misura per la suddivisione del campione.
- La massima risoluzione "slice" per i campioni stereo è di 64 slice e per i campioni mono 128.
- Se il numero di "slice" eccede 100, il centunesimo campione e quelli più alti verranno assegnati alla tastiera a partire da C-2.

3 SUB DIVID (Sub Divide)[Manopola 2]

[Impostazioni]

Se METER = 1 ~ 8/4

..... nota da 1/4 (1/1), nota da 1/8 (1/2), terzina di note da 1/8 (1/3), nota da 1/16 (1/4), terzina di note da 1/16 (1/6), nota da 1/32 (1/8), terzina di note da 1/32 (1/12)

Se METER = 1 ~ 16/8

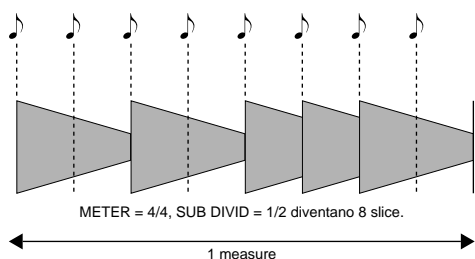
..... nota da 1/8 (1/1), nota da 1/16 (1/2), terzina di note da 1/16 (1/3), nota da 1/32 (1/4), terzina di note da 1/32 (1/6)

Se METER = 1 ~ 16/16

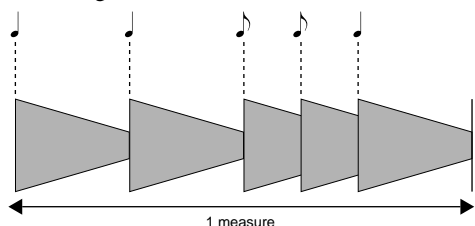
.....nota da 1/16 (1/1), nota da 1/32 (1/2), terzina di note da 1/32 (1/3)

Il parametro METER imposta l'unità base per l'operazione slice e SUB DIVID specifica anche una risoluzione più fine per le frasi contenenti zone con note più brevi.

Nell'esempio sotto riportato METER = 4/4 e SUB DIVID = 1/2.



Questo parametro non è disponibile quando il tipo di slice è BEAT 1~2, e il campione verrà suddiviso sui transienti, come mostrato in figura.



NOTE

La massima risoluzione "slice" per i campioni stereo è 64, e per quelli mono 128.

4 SLICE TYPE..... [Manopola 3]

[Impostazioni] BEAT 1~3, PHRASE 1~4, QUICK

BEAT 1~3..... Questo tipo di slice è adatto per frasi percussive come batteria o basso con un attacco rapido e decadimento breve. Sono previste tre variazioni.

PHRASE 1~4 .. Ideale per frasi contenenti piatti o altri strumenti con lungo decadimento. Sono previste quattro variazioni.

QUICK..... Qualunque sia il contenuto della frase, il campione viene diviso nelle sub-divisioni specificate della nota. Il numero di slice per misura = (numeratore METER) × (denominatore SUB DIVID).

Specifica come il campione viene spezzettato e in qualche modo ne definisce la qualità sonora risultante. Selezionate il tipo che meglio si adatta alla frase originale.

Vedere più avanti per i suggerimenti sulla selezione del tipo appropriato di "slice".

[Suggerimenti per la selezione del tipo di slice]

● **Quando si spezzettano frasi percussive con decadimento breve**

- Provate prima a suddividere usando il tipo BEAT 1. Provate a regolare la sensibilità di "slice" per un controllo più accurato.
- Se il risultato ha un attacco debole o sembra che porzioni di release della frase si sovrappongano, provate con BEAT 2. Provate anche a regolare la sensibilità di slice per un controllo più accurato.
- Se dopo aver usato BEAT 2 le porzioni di attacco si sovrappongono oppure il senso ritmico è impoverito, riprovate con BEAT 3. Regolate il parametro SUB DIVID per un più ampio controllo dell'accuratezza della slice e usate Sens per la regolazione finale.

● **Se bisogna spezzettare frasi con un lungo decadimento.**

- Provate prima con il tipo PHRASE 1. Regolate il parametro SUB DIVID per un più ampio controllo dell'accuratezza di slice ed usate Sens per la regolazione finale.

- Se il risultato ha un attacco debole oppure se vi sembra che le porzioni di release della frase si sovrappongano, riprovate con PHRASE 2. Regolate il parametro SUB DIVID per un ampio controllo della precisione di slice, ed usate SENS (Slice Sensitivity, cioè la sensibilità) per la regolazione finale.
- Se, dopo aver usato PHRASE 2, i punti in cui le “fette” si congiungono suonano male, riprovate con PHRASE 3 ed impostate il parametro SUB DIVID per una slice più fine. Regolate il parametro SUB DIVID per un ampio controllo della precisione di slice ed usate SENS (Slice Sensitivity) per la regolazione finale.
- PHRASE 4 è più adatta per i suoni tipo archi con sustain o ottoni con vibrato, nonché per frasi vocali.
- Se, dopo aver usato PHRASE 1, i punti in cui le slice si uniscono suonano male, riprovate con PHRASE 4 ed impostate il parametro SUB DIVID per una slice più ampia. Regolate il parametro SUB DIVID per un ampio controllo della precisione di slice ed usate SENS (Slice Sensitivity) per la regolazione finale.

NOTE

- I risultati di un'operazione “slice” possono essere controllati usando il pulsante [TAP] per modificare il BPM e quindi tenendo premuto [F2] (AUDITION) per ascoltare il playback ciclico della sequenza. Se dovete cambiare il “passo” delle slice, regolate la sensibilità di inviluppo di SUB DIVID (envelope sensitivity) e premete [F4] (DO!) per ritagliare il campione.
- Se il campione “affettato” non sembra uniforme, provate ad impostare un tempo di release AEG più lungo. Inoltre, se il campione suona “doppio”, provate una regolazione più piccola di gate time.
- Se l'operazione “slice” produce i risultati desiderati, mandate in esecuzione con CREATE (vedere sotto) per creare effettivamente la sequenza e la voce Sample Kit.

5 DO! [F4]

Esegue l'operazione “slice”. Le impostazioni possono essere cambiate tutte le volte che sarà necessario, prima di premere [F3] (CREATE).

6 VOICE (Numero della voce Sample)

Rappresenta il numero della voce sample in cui il campione verrà salvato. Le voci sample da 001 a 128 sono di tipo local; quelle da C001 a C128 sono di tipo common.

7 AUDITION..... [F2]

Tenete premuto questo pulsante per ascoltare il playback looped (ciclico) della sequenza creata dall'operazione “slice”.

8 CREATE..... [F3]

Crea una Sample Kit Voice dal campione “affettato” e la sequenza corrispondente nella traccia corrente, quindi ritorna al display principale.

9 SENS (Slice Sensitivity) [Manopola 4]
[Regolazioni] 1 ~ 5

Regola ulteriormente le sub-divisioni specificate dal parametro SUB DIVID. Valori più alti comportano una risoluzione più elevata, consentendo la rilevazione e lo “spezzettamento” di note e suoni più piccoli.

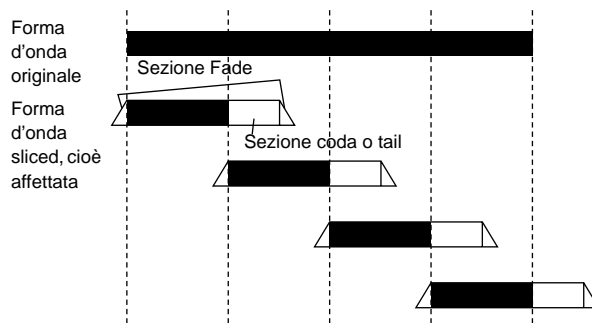
Usate [AUDITION] per ascoltare i risultati e se non sono soddisfacenti, cambiate le impostazioni e riprovate.

NOTE

Questo parametro non ha effetto se è selezionato come tipo di slice l'opzione QUICK.

Memoria Wave richiesta per le operazioni “slice”

Le porzioni o fette di dati di wave singole create con l'operazione “slice” richiedono all'incirca 1,5 volte la memoria originale poiché viene aggiunta automaticamente la sezione tail (coda) e vengono create automaticamente all'inizio e alla fine dei dati della wave delle sezioni di fade-in e fade-out. Ciò contribuisce a mantenere una qualità ottimale del suono quando si aumenta il valore di BPM, e significa l'ottenimento di collegamenti più uniformi tra le slice o porzioni (non viene creata una sezione di coda (tail) quando è selezionato il tipo di slice “QUICK”).



Per i calcoli della sintesi eseguita con ciascuna operazione slice, è richiesta un'area di memoria lavoro, nonché una memoria sufficiente per mantenere le forme d'onda complete.

Se la frequenza di campionamento è 44.1 kHz, la quantità di memoria approssimativa richiesta per ciascun tipo di “slice” è elencata qui di seguito.

- BEAT1 : Dimensione della wave originale × N + (0.3 × numero di “slice”) kilobyte.
- BEAT2 : Dimensione della wave originale × N + (0.2 × numero di “slice”) kilobyte.
- BEAT3 : Dimensione della wave originale × N + (0.3 × numero di “slice”) kilobyte.
- PHRASE1 : Dimensione della wave originale × N + (5.8 × numero di “slice”) kilobyte.
- PHRASE2 : Dimensione della wave originale × N + (1.4 × numero di “slice”) kilobyte.
- PHRASE3 : Dimensione della wave originale × N + (0.4 × numero di “slice”) kilobyte.
- PHRASE4 : Dimensione della wave originale × N + (1.4 × numero di “slice”) kilobyte.
- QUICK : Dimensione della wave originale × 3 + (0.7 × numero di “slice”) kilobyte.

Per campioni mono $N = 5.5$, e per campioni stereo $N = 8$. Inoltre, il numero di slice viene raddoppiato per i campioni stereo.

Con la memoria espansa al massimo di 64 megabytes, ad esempio, se l'intera memoria è vuota e un campione da 44.1 kHz viene suddiviso in 32 slices o fette, il tempo di campionamento possibile più lungo sarà di circa:

BEAT1~3, PHRASE1~4: circa 138 secondi (mono), 47 secondi (stereo). QUICK: approssimativamente 253 secondi (mono), 126 secondi (stereo).

2. Funzione Real Time Loop Remix

Real Time Loop Remix può essere usato per riarrangiare i dati di performance in una traccia. Poiché i dati MIDI vengono remixati e i campioni restano inalterati, i dati possono essere remixati in tempo reale. Questa funzione è particolarmente efficace quando viene usata su una traccia che contenga campioni registrati usando il tipo di campione SLICE+SEQ oppure campioni “suddivisi” con il job sample slice. Poiché sono i dati MIDI ad essere remixati, questa funzione può essere usata anche sui dati di una sequenza normale.

Caratteristiche di Real Time Loop Remix

- La funzione Real Time Loop Remix divide i dati in una traccia selezionata nel modo PATTERN in una varietà di lunghezze di nota e riarrangia in maniera casuale una porzione dei dati per creare delle variazioni completamente nuove.

- La funzione Real Time Loop Remix funziona riarrangiando i dati MIDI.

Se usata su una traccia contenente un campione “sliced” (cioè un campione registrato con il tipo SLICE+SEQ selezionato o un campione sliced usando il job slice sample), i vari segmenti del campione vengono riarrangiati con la cadenza variabile.

Quando usata sui campioni registrati con il tipo KIT, KIT+NOTE o PITCH, la tempistica di playback dell'intero campione può essere cambiata, lasciando però inalterato il campione stesso. Questa funzione è efficace anche quando viene usata sui dati di una sequenza normale.

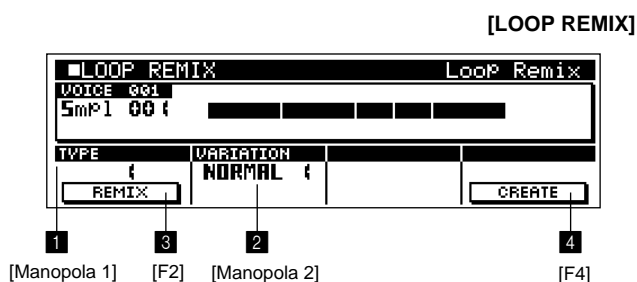
NOTE

Non disponibile nei modi SONG o PATTERN CHAIN.

Procedura Real Time Loop Remix

1. Premete [LOOP REMIX] per passare alla pagina Real Time Loop Remix.
2. Usate la [Manopola 1] (TYPE) e la [Manopola 2] (VARIATION) per selezionare il tipo di remix e variation.
3. Premete [F1] (REMIX) per effettuare il remix dei dati e cambiare la disposizione del pattern che viene eseguito.
4. Premete [F4] (CREATE) e i nuovi dati della sequenza creati dalla funzione Loop Remix verranno salvati nella traccia corrente.

Parametri del display



- 1 TYPE (Tipo di Remix) [Manopola 1]
[Impostazioni] 1 ~ 16

Determina come i dati nella traccia selezionata verranno divisi e riarrangiati. La divisione e il riarrangiamento segue regole differenti per ciascun TYPE di remix.

- 2 VARIATION (Variazione di Remix)..... [Manopola 2]
[Impostazioni] NORMAL 1 ~ 16,
REVERSE 1 ~ 16, BREAK 1 ~ 16,
PITCH 1 ~ 16, ROLL 1 ~ 16

NORMAL 1 ~ 16 I dati originali vengono solo divisi e riarrangiati. Sono previste 16 variazioni.

REVERSE 1 ~ 16 Oltre alla divisione e al riarrangiamento, alcune porzioni di dati possono essere suonate al contrario. Sono previste 16 variazioni.

BREAK 1 ~ 16 Oltre alla divisione e al riarrangiamento, alcune porzioni dei dati possono essere eliminate per creare dei break. Sono previste 16 variazioni.

PITCH 1 ~ 16 Oltre alla divisione e al riarrangiamento, alcune porzioni dei dati potrebbero essere spostate come pitch (pitch-shifted). Sono previste 16 variazioni.

ROLL 1 ~ 16 Oltre alla divisione e al riarrangiamento, alcune porzioni dei dati potrebbero essere suonate con un effetto “roll”. Sono previste 16 variazioni.

Determina come verranno modificati i dati della performance originale.

3 REMIX [F1]

Remixing del loop basato sul TYPE e sulla VARIATION specificata: ha inizio quando viene premuto questo pulsante. Per finire il remixing e ritornare al playback normale, premete il pulsante [EXIT].

4 CREATE [F4]

Salva i dati della nuova sequenza creata dalla funzione Real Time Loop Remix nella traccia corrente.

NOTE

- Poiché i dati remixati vengono salvati come una nuova frase ed assegnati alla traccia corrente, i dati della frase originale restano come una frase non assegnata.
- Quando la traccia usa una voce sample e VARIATION = REVERSE 1~16, PITCH 1~16, appare il messaggio "Overwrite Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3]". Premete [F3] per eseguire la funzione CREATE e sovrascrivere i nuovi dati sulla voce sample originale. Premete [F2] per rinunciare.
- Se è attivata la protezione di memoria appare "Memory Protected". Passate alla pagina System nel modo utility (pagina 257), mettete memory protection su OFF e riprovate.

3. Editing del campione

I campioni possono essere editati in questo modo.

NOTE

- I campioni sono dati di forme d'onda audio registrati digitalmente, completi di "parametri sample" che definiscono come esso verrà eseguito.
- Prima di usare il modo sample edit, accertatevi di escludere la funzione Memory Protect del modo UTILITY (pagina 257). Se la funzione Memory Protect è ON, sul display appare "Memory Protected" quando viene premuto il pulsante [SAMPLE EDIT] e non sarà possibile entrare nel modo edit.
- Se alla traccia selezionata in quel momento non è assegnato alcun campione, quando si preme il pulsante [SAMPLE EDIT] apparirà la pagina dell'elenco dei job relativi al campione e non sarà possibile entrare nel modo edit.
- Sample Edit non è disponibile dal modo PATTERN Chain.
- Per annullare le operazioni relative all'editing del campione non è possibile usare la funzione "Undo".

Caratteristiche di Sample Edit

- I campioni possono essere editati direttamente nel modo Sample Edit.
- Possono essere editati i campioni assegnati a qualsiasi traccia del pattern o della song corrente.
- I campioni hanno quattro Modi Play che determinano come essi vengono eseguiti.

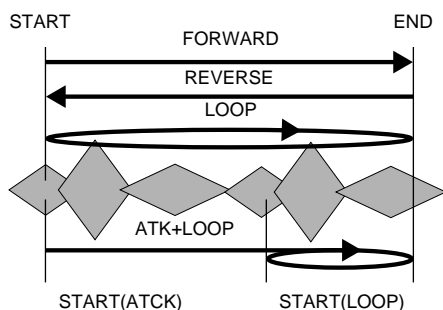
Il modo play è specificato nella pagina Sample Parameter di Sample Edit (pagina 242). I quattro modi play sono:

FORWARD.....Il campione viene eseguito dal punto di inizio fino alla fine.

REVERSE.....Il campione viene eseguito al contrario dalla fine all'inizio.

LOOPIl campione viene ripetuto ciclicamente dall'inizio alla fine.

ATK+LOOP.....Dopo essere stato suonato dal punto di inizio alla fine, il campione viene ripetuto ciclicamente tra il punto di inizio e quello di fine loop.



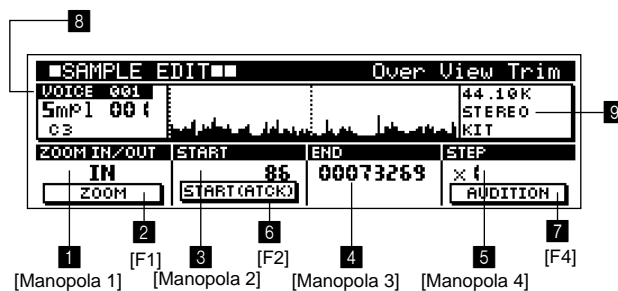
Procedura Sample Edit

1. Nel modo PATTERN o SONG Play, fermate il playback della sequenza e quindi selezionate la traccia alla quale è assegnata la sample voice che intendete editare (pagina 73, 183).
2. Premete [SAMPLE EDIT] per passare alla pagina Trim.
3. Se la sample voice selezionata è una Sample Kit Voice, premete il pulsante [KEYBOARD] in modo che si accenda il suo indicatore e quindi premete il tasto sulla tastiera corrispondente al campione che intendete editare.
4. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per cambiare le regolazioni, come richiesto.
5. Premete [SAMPLE EDIT] per passare alla pagina Sample Parameter.
6. Usate la [Manopola 1] ~ [Manopola 4] per cambiare le regolazioni, come richiesto.
7. Premete [EXIT] per ritornare alla pagina Trim e quindi nuovamente per ritornare al display originale.

Parametri del display

[1] Pagina Trim

[SAMPLE EDIT]



1 ZOOM IN/OUT[Manopola 1]
[Regolazioni] IN, OUT

Ruotate in senso antiorario per effettuare lo zoom in (avvicinamento).
 Ruotate in senso orario per lo zoom out (allontanamento).
 Oltre un certo livello di zoom in, le forme d'onda vicine ai punti di start ed end (inizio e fine) verranno mostrate sulla metà sinistra e destra del display.

2 ZOOM [F1]

Quando i parametri ZOOM IN/OUT sono impostati su IN o OUT, ad ogni pressione di questo pulsante si aumenta o diminuisce la grandezza del display della forma d'onda.

3 START Point, START (ATCK) Point, START (LOOP) point[Manopola 2]
[Impostazioni] 0 ~ END Point

Imposta i punti di inizio campione e/o inizio loop.

Se PLAY MODE = FORWARD, REVERSE, o LOOP
 Imposta il punto di START.

Se PLAY MODE = ATK+LOOP
 [F2] vi fa alternare fra START (ATCK) e START (LOOP).
 Imposta il punto di inizio campione quando selezionate START (ATCK).
 Imposta il punto di START del loop quando è selezionato START (LOOP).

NOTE
 Il parametro PLAY MODE è impostato sulla pagina Sample Parameter (pagina 242).

4 END Point[Manopola 3]
[Impostazioni]

START Point ~ End of sample

Specifica il punto finale del campione.

5 STEP[Manopola 4]

[Impostazioni] ×1, ×10, ×100, ×1000, ×10000, ×100000

Imposta il "fattore di ingrandimento" da usare quando si impiegano la [Manopola 2] e la [Manopola 3] per specificare i punti START ed END. Regolazioni più alte consentono variazioni più elevate del valore.

6 START ATCK / LOOP [F2]
[Impostazioni] START(ATCK), START(LOOP)

START(ATCK)..... Determina il punto di start del campione.

START(LOOP)..... Imposta il punto di start del loop.

Se PLAY MODE è impostato su ATK+LOOP, questo pulsante commuta il parametro da regolare mediante la [Manopola 2]. Il pulsante seleziona alternativamente i parametri START (ATCK) e START (LOOP).

START(ATCK)..... Imposta il punto di start iniziale del playback per il campione.

START(LOOP)..... Imposta il punto in cui ha inizio il loop del campione.

7 AUDITION [F4]

Se questo pulsante viene tenuto premuto, il campione viene ripetuto tra i punti START ed END specificati. Ciò vi consente di ascoltare con precisione come le regolazioni influenzano il campione.

8 VOICE (Sample Voice Number)

[Regolazioni]

Sample Voice Number

..... **001 ~ 128 sono voci sample di tipo local; C001 ~ C128 sono voci sample di tipo common.**

Sample Name **Solo visualizzazione.**

Key Number (se è selezionata una Sample Kit Voice)

..... **C-2 ~ G8**

Visualizza il numero ed il nome della voce sample assegnata alla traccia selezionata in quel momento. Se è selezionata una traccia differente, la voce sample editabile cambia di conseguenza. Se alla traccia corrente è assegnata una Sample Kit Voice, il numero del tasto (key number) può essere cambiato per cambiare il campione da editare. Fate riferimento alla "Procedura Sample Edit", step 3, a pagina 241, per le informazioni sul cambiamento di traccia e del numero di tasto.

9 Informazioni sul campione

[Impostazioni] Sono tutte di sola visualizzazione.

Sampling FrequencykHz

Mono/Stereo**MONO, STEREO**

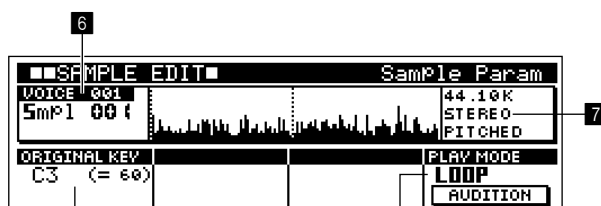
Sample Type**KIT (Sample Kit Voice), PITCHED (Pitched Voice)**

Mostra la frequenza di campionamento, la condizione mono/stereo e il tipo di campione (KIT, PITCHED) del campione selezionato.

[2] Parametri Sample

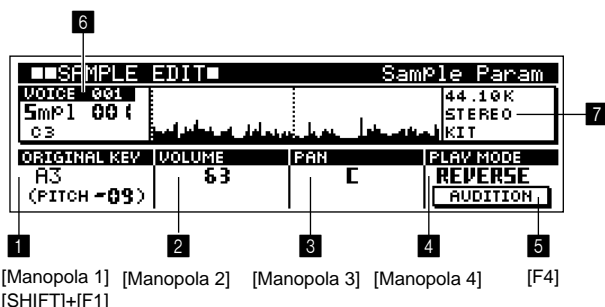
[SAMPLE EDIT] × 2

Sample Voice = PITCHED VOICE



1 [Manopola 1] [SHIFT]+[F1]
 4 [Manopola 4]
 5 [F4]

Sample Voice = SAMPLE KIT VOICE



1 ORIGINAL KEY[Manopola 1]
 [Impostazioni]

Voce pitched

ORIGINAL KEY ... C-2 (000) ~ G8 (127)

Sample Kit Voice

ORIGINAL KEY ... C-2 ~ G8

PITCH -24 ~ +24 (solo visualizzazione)

Specifica il tasto originale del campione selezionato. Il tasto originale rappresenta il tasto (nota) che suonerà il campione con il pitch con cui è stato originalmente registrato. La [Manopola 1] seleziona original key (il tasto originale).

NOTE

Quando il target è una Sample Kit Voice, il tasto a cui viene assegnato il campione in fase di editing appare in una relazione di pitch basata su incrementi di semitono rispetto alla nota del tasto originale specificato (PITCH =). Per esempio, se il tasto originale ed il tasto del campione in fase di editing coincidono, la relazione del pitch è "PITCH = 0" e il campione suonerà quindi con la stessa intonazione con cui è stato registrato originalmente. Se il tasto al quale è assegnato il campione è un semitono più alto rispetto al tasto originale o original key, la relazione sarà "PITCH = +1" e il campione suonerà un semitono più alto rispetto all'original key.

2 VOLUME[Manopola 2]
 [Regolazioni] 0 ~ 63

Imposta singolarmente il volume di ciascuna voce in una Sample Kit Voice.

3 PAN[Manopola 3]
 [Regolazioni] L63 ~ C ~ R63

Imposta individualmente la posizione pan di ciascun voce in una Sample Kit Voice.

4 PLAY MODE [Manopola 4]
 [Regolazioni] FORWARD, REVERSE, LOOP, ATK+LOOP

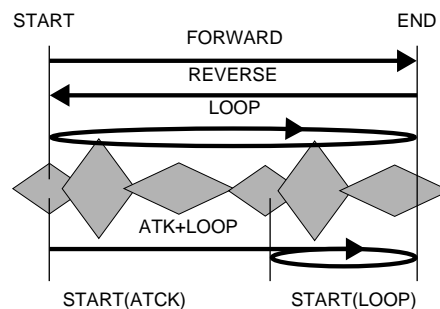
FORWARDIl campione viene eseguito dal punto di START fino al punto di END.

REVERSEIl campione viene eseguito al contrario, dal punto di END al punto di START.

LOOPIl campione viene ripetuto ciclicamente dal punto di START al punto di END.

ATK+LOOPDopo essere stato suonato dal punto START(ATCK) al punto di END, il campione viene ripetuto ciclicamente tra il punto di START (LOOP) e il punto di END.

Specifica il modo playback del campione.



NOTE

START, START(ATCK), START(LOOP) sono impostati nella pagina Trim (pagina 241).

5 AUDITION[F4]

Il campione si ripeterà ciclicamente fra i punti START ed END specificati, quando viene tenuto premuto questo pulsante. Ciò vi consente di ascoltare con precisione come le regolazioni influenzino il campione.

6 VOICE (Sample Voice Number)

Questo è lo stesso parametro che si trova nella pagina Trim (pagina 241).

7 Sample Information

Sono le stesse che si trovano nella pagina Trim (pagina 241).

4. I job Sample

Sono previsti 13 job per elaborare e modificare i campioni da voi registrati.

NOTE

- I job sample sono forniti con un sub-modo del modo SAMPLE EDIT. Premete tre volte il pulsante [SAMPLE EDIT] per accedere all'elenco dei job.
- Prima di usare il modo sample edit, accertatevi che la protezione di memoria nel modo UTILITY sia esclusa (OFF) — vedere pagina 257. Se la funzione Memory Protect è ON, sul display appare l'indicazione "Memory Protected" quando viene premuto il pulsante [SAMPLE EDIT] e non sarà possibile entrare nel modo edit.
- Se alla traccia selezionata in quel momento non è assegnato alcun campione, quando viene premuto il pulsante [SAMPLE EDIT] appare la pagina relativa all'elenco dei job sample.
- Non può essere usata la funzione "Undo" per annullare le operazioni sample edit.

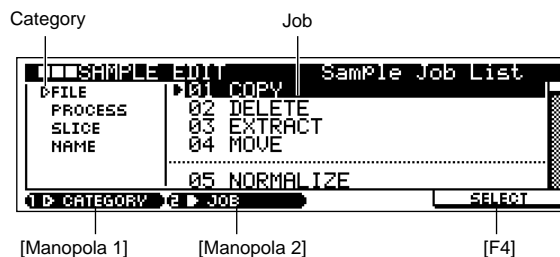
● Elenco dei job

| FILE Category | | |
|----------------------|---|-------|
| 01 COPY | Copia la voce sample specificata in un'altra voce dello stesso tipo. | P.245 |
| 02 DELETE | Elimina la voce sample o il campione selezionato. | P.246 |
| 03 EXTRACT | Elimina le porzioni del campione prima del punto specificato come start e dopo il punto specificato come end. | P.246 |
| 04 MOVE | Sposta un campione o una voce sample in un numero di voce sample differente. | P.246 |
| PROCESS Category | | |
| 05 NORMALIZE | Massimizza il livello globale del campione selezionato. | P.247 |
| 06 TIME STRETCH | Cambia la lunghezza del campione senza influenzarne il pitch. | P.248 |
| 07 PITCH CONVERT | Cambia il pitch del campione senza influenzarne la lunghezza. | P.248 |
| 08 FADE IN/OUT | Crea delle variazioni di livello fade-in o fade-out. | P.249 |
| 09 FREQUENCY CONVERT | Dimezza la frequenza di campionamento del campione. | P.250 |
| 10 STEREO TO MONO | Converte un campione stereo in mono. | P.251 |
| 11 LOOP REMIX | Effettua il remix del campione dividendolo e riarrangiandone le sezioni. Il suono di alcune sezioni potrebbe anche essere cambiato. | P.251 |
| SLICE Category | | |
| 12 SLICE | "Affetta" il campione in unità beat specificate. | P.252 |
| NAME Category | | |
| 13 SAMPLE NAME | Immette un nome per il campione selezionato. | P.253 |

Procedura relativa a Sample Job

■ Richiamate la Job List

1. Selezionate la traccia alla quale è assegnato il campione da editare nel modo PATTERN o SONG Play (pagina 73, 183).
2. Premete tre volte [SAMPLE EDIT] per visualizzare la sample job list.



■ Selezionate un Job

- Usate la [Manopola 1] (CATEGORY) e la [Manopola 2] (JOB) per spostare il cursore sul job desiderato.
- Premete [F4] (SELECT) per passare alla pagina del job selezionato.

■ Eseguire i job 01 (COPY) ~ 04 (MOVE)

- Usate la [Manopola 1] (SAMPLE) e la [Manopola 2] (KEY) per selezionare il campione target. Premete [F2] (AUDITION) per ascoltare il campione selezionato.
- Per i job COPY e MOVE, usate la [Manopola 3] (SAMPLE) e la [Manopola 4] (TYPE) per selezionare il campione di destinazione.
- Premete [F4] (DO!) per eseguire il job.
- Premete quattro volte [EXIT] per ritornare alla pagina del display originale.

■ Eseguire i job da 05 (NORMALIZE) ~ 11 (LOOP REMIX)

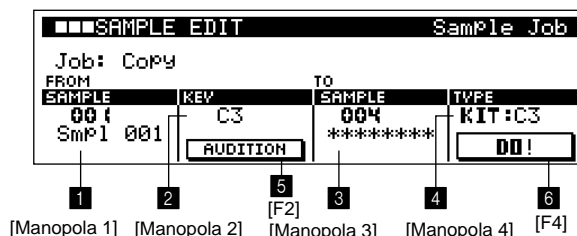
- Usate la [Manopola 1] (SAMPLE) e la [Manopola 2] (KEY) per selezionare il campione target. Premete [F2] (AUDITION) per ascoltare il campione selezionato.
- Usate la [Manopola 3] e la [Manopola 4] per impostare i parametri del job, come richiesto.
- Premete [F4] (DO!) per eseguire il job. Premete [F2] (AUDITION) per ascoltare il campione elaborato.
- Se i risultati non sono soddisfacenti, potete riaggiustare i parametri usando la [Manopola 3] e la [Manopola 4] e quindi premete [F4] (DO!) nuovamente per rieseguire il job.
- Premete [F3] (CREATE) per salvare il campione elaborato nel numero di campione (target) sovrascrivendo sul campione originale. Se quest'ultimo è un campione "Pitched" verrà sovrascritto a questo punto. Se invece è parte di una Sample Kit Voice, appare una pagina per la selezione del key number (il numero del tasto) in cui la [Manopola 2] può essere usata per selezionare il numero. Premete [F3] (OK) per sovrascrivere sul campione.
- Premete 4 volte [EXIT] per ritornare alla pagina del display originale.

NOTE

Quando è stato usato DELETE o un altro job per eliminare una voce sample assegnata alla traccia selezionata in quel momento, premendo [EXIT] si salta la pagina Sample Edit e si ritorna alla pagina originale.

01 COPY

Copia il campione specificato in un numero di campione differente. Se il target è una Sample Kit Voice, i campioni assegnati a ciascun numero di tasto (key number) possono essere copiati singolarmente.



- SAMPLE (Source Sample Number) .. [Manopola 1]**
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample sorgente.

- KEY (Source Key Number) [Manopola 2]**
[Regolazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero di tasto del campione sorgente.

NOTE

Questo parametro non è disponibile quando il campione sorgente specificato è una voce "Pitched" (intonata).

- SAMPLE (Destination Sample Number) [Manopola 3]**
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce del campione di destinazione.

- TYPE (Destination Type)..... [Manopola 4]**
[Impostazioni] PITCHED, KIT: C-2 ~ G8

Specifica il tipo della voce sample di destinazione. Seleziona il numero del tasto del campione quando il campione di destinazione è del tipo Sample Kit Voice.

NOTE

L'opzione PITCHED non è disponibile quando una Sample Kit Voice è immagazzinata nel numero di voce sample di destinazione.

- AUDITION [F2]**

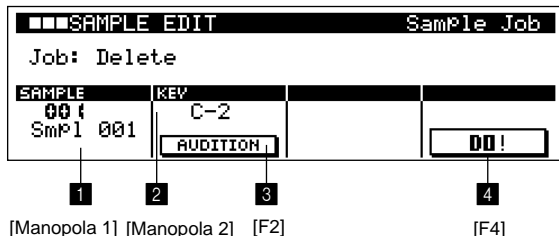
Suona il campione sorgente specificato per la copia.

- DO!..... [F4]**

Esegue il job.

02 DELETE

Elimina il campione o la voce sample specificata.



1 SAMPLE (Sample Number).....[Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample da eliminare.

2 KEY (Key Number).....[Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8, ALL

Specifica il numero del tasto del campione o dei campioni da eliminare. Se è selezionato ALL, viene eliminata l'intera voce del campione.

NOTE

- Questo parametro non è disponibile quando il campione specificato è una voce "Pitched".
- Quando viene eliminato l'ultimo campione restante in una Sample Kit Voice, si cancella l'intera voce.

3 AUDITION..... [F2]

Suona il campione specificato.

4 DO!..... [F4]

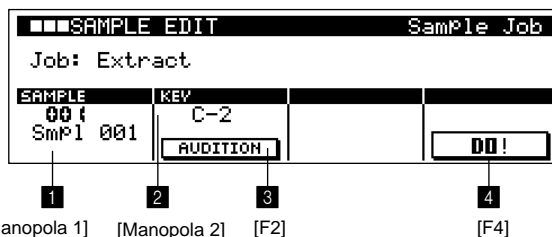
Esegue il job.

03 EXTRACT

Elimina le porzioni del campione prima del punto di inizio specificato e dopo il punto di fine specificato.

NOTE

- Fate riferimento alla pagina Trim per le informazioni riguardanti i punti di inizio e fine (start ed end) (pagina 241).
- Quando il modo play è applicato a più loop, i dati all'esterno del campo del punto di start (attacco) e punto di end verranno eliminati.



1 SAMPLE (Sample Number)..... [Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample a cui deve essere applicato il job extract.

2 KEY (Key Number)..... [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8, ALL

Specifica il numero del tasto del campione o dei campioni a cui deve essere applicato il job extract.

Quando è selezionato ALL, il job extract viene applicato all'intera voce sample.

NOTE

Questo parametro non è disponibile quando il campione specificato è una voce Pitched.

3 AUDITION..... [F2]

Suona il campione specificato.

4 DO!..... [F4]

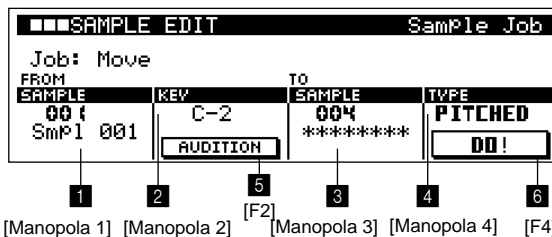
Esegue il job.

04 MOVE

Sposta il campione specificato in un campione differente o in un numero di voce sample..

NOTE

- Questo job è un mezzo comodo per collezionare campioni in una Sample Kit Voice partendo da un numero di voci sample.
- Il campione originale e la voce sample verranno eliminati.



1 SAMPLE (Source Sample Number) [Manopola 1]

[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample sorgente.

2 KEY (Source Key Number) [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero di tasto del campione sorgente.

NOTE

- Questo parametro non è disponibile quando il campione sorgente specificato è una voce Pitched.
- Quando da una Sample Kit Voice viene spostato l'ultimo campione restante, l'intera voce sample viene eliminata.

3 SAMPLE (Destination Sample Number) [Manopola 3]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample di destinazione.

4 TYPE (Destination Type) [Manopola 4]
[Impostazioni] PITCHED, KIT: C-2 ~ G8

Specifica il tipo di voce sample di destinazione. Seleziona il numero del tasto del campione quando il campione di destinazione è del tipo Sample Kit Voice.

NOTE

L'opzione PITCHED non è disponibile quando nel numero di voce sample di destinazione è immagazzinata una Sample Kit Voice.

5 AUDITION [F2]

Suona il campione specificato come sorgente per lo spostamento.

6 DO! [F4]

Esegue il job.

05 NORMALIZE

Massimizza (normalizza) il livello globale del campione specificato.



1 [Manopola 1] 2 [Manopola 2] 4 [F2] 3 [Manopola 3] 6 [F3] 5 [F4]

1 SAMPLE (Sample Number) [Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample da normalizzare.

2 KEY (Key Number) [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

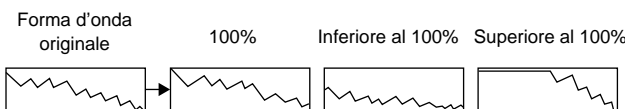
Specifica il numero del tasto del campione da normalizzare.

NOTE

Questo parametro non è disponibile quando il campione specificato è una voce Pitched.

3 RATIO [Manopola 3]
[Regolazioni] 001 ~ 800%

Specifica il livello del campione dopo la normalizzazione. Un'impostazione di 100% massimizza il livello in modo che il livello del picco più alto nel campione si trovi immediatamente al di sotto del punto di saturazione o clipping (massimo livello del segnale digitale). Regolazioni al di sotto del 100% riducono il livello del campione. Regolazioni superiori al 100% aumentano il livello del campione sopra il massimo, producendo deliberatamente la saturazione del segnale.



4 AUDITION [F2]

Suona il campione specificato. Suona il campione normalizzato se viene premuto dopo [F4] (DO!) per normalizzare il campione.

5 DO! [F4]

Esegue il job.

6 CREATE [F3]

Salva il campione elaborato nel numero del campione target, sovrascrivendo su quello originale. Se il campione originale è un campione "Pitched", a questo punto verrà sovrascritto. Se invece è parte di una Sample Kit Voice, appare una pagina per la selezione di un numero di tasto (key).



7 [Manopola 2] 8 [F3]

7 CREATE TO (Destination Key Number) [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

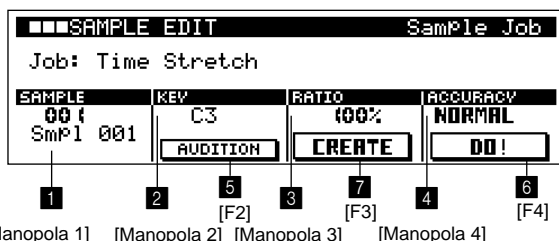
Specifica il numero del tasto in cui verrà salvato il campione elaborato.

8 OK.....[F3]

Salva il campione normalizzato nel numero di tasto specificato come destinazione.

06 TIME STRETCH

Cambia la lunghezza del campione senza cambiarne il pitch. La qualità sonora di alcuni campioni può cambiare.



1 SAMPLE (Sample Number).....[Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample da sottoporre al job time-stretch.

2 KEY (Key Number).....[Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero del tasto del campione a cui applicare il job time-stretch.

NOTE
Questo parametro non è disponibile quando il campione specificato è una voce "Pitched".

3 RATIO.....[Manopola 3]
[Regolazioni] 25 ~ 400%

Specifica la lunghezza del campione post-process come rapporto della lunghezza del campione originale (100%).

4 ACCURACY.....[Manopola 4]
[Impostazioni] SOUND 4 ~ SOUND 1,
NORMAL, RHYTHM 1 ~ RHYTHM 4
SOUND 4 ~ SOUND 1

..... Queste impostazioni danno enfasi alla qualità del suono, e il "SOUND 4" produce la qualità più alta.

NORMAL Produce un ottimo bilanciamento della qualità del suono e del feel ritmico.

RHYTHM 1 ~ RHYTHM 4
..... Queste impostazioni pongono enfasi sul feel ritmico, e "RHYTHM 4" produce quello più accurato.

Specifica se verrà enfatizzata la qualità del suono o il feel ritmico del campione sottoposto a time-stretch.

5 AUDITION.....[F2]

Suona il campione specificato.
Suona il campione sottoposto al job time-stretch se viene premuto dopo che è stato premuto [F4] (DO!) per alterare il campione.

6 DO!.....[F4]

Esegue il job.

7 CREATE.....[F3]

Salva il campione elaborato nel numero del campione target, sovrascrivendo su quello originale. Se il campione originale è un campione "Pitched", a questo punto esso verrà sovrascritto.
Se il campione originale è parte di una Sample Kit Voice, apparirà una pagina per la selezione del numero del tasto.



8 CREATE TO (Destination Key Number)..... [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

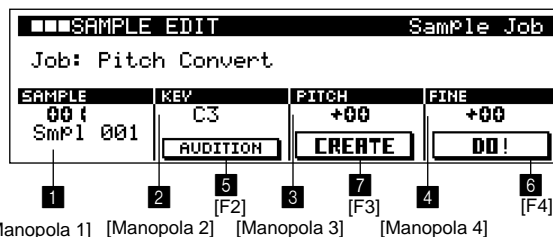
Specifica il numero del tasto in cui verrà salvato il campione elaborato.

9 OK.....[F3]

Salva il campione sottoposto al job time-stretch nel numero di tasto specificato come destinazione.

07 PITCH CONVERT

Cambia il pitch del campione senza cambiarne la lunghezza. La qualità del suono di alcuni campioni può cambiare.



1 SAMPLE (Sample Number)..... [Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce del campione di cui si intende convertire il pitch.

2 KEY (Key Number).....[Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero del tasto del campione di cui si intende convertire il pitch.

NOTE
 Questo parametro non è disponibile se il campione specificato è una voce Pitched.

3 PITCH.....[Manopola 3]
[Regolazioni] -12 ~ 0 ~ +12

Specifica l'entità e la direzione di pitch shift, in incrementi di semitono.

4 FINE.....[Manopola 4]
[Regolazioni] -50 ~ 0 ~ +50

Specifica l'entità e la direzione di fine pitch shift con incrementi di centesimi (1 centesimo = 1 centesimo di semitono).

5 AUDITION..... [F2]

Suona il campione specificato.
 Suona il campione di cui si è convertito il pitch se viene premuto dopo [F4] (DO!) per convertire il pitch del campione.

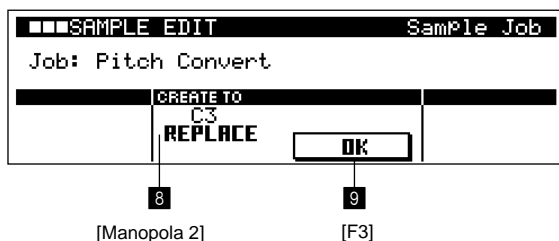
6 DO!..... [F4]

Esegue il job.

7 CREATE..... [F3]

Salva il campione elaborato nel numero del campione target, sovrascrivendo su quello originale. Se il campione originale è un campione "pitched", a questo punto verrà sostituito per sovrascrittura.

Se il campione originale è parte di una Sample Kit Voice, appare una pagina per la selezione del numero del tasto..



8 CREATE TO (Destination Key Number).....[Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

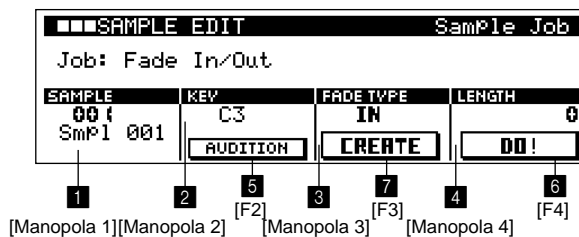
Specifica il numero del tasto in cui verrà salvato il campione processato.

9 OK..... [F3]

Salva il campione con il pitch convertito nel numero del tasto specificato come destinazione.

08 FADE IN/OUT

Varia il livello del campione per produrre un fade-in o un fade-out.



1 SAMPLE (Sample Number)..... [Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample a cui si applica il fade-in o il fade-out.

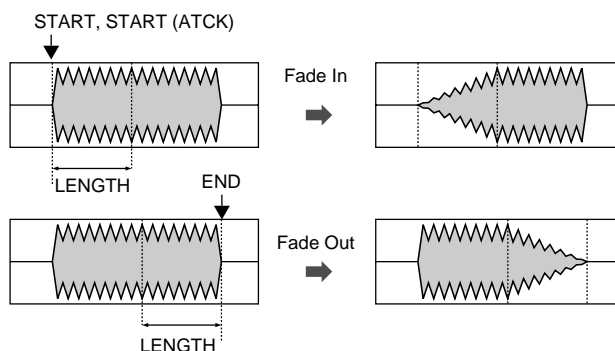
2 KEY (Key Number)..... [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero del tasto del campione a cui verrà applicato il fade-in o il fade-out.

NOTE
 Questo parametro non è disponibile quando il campione specificato è una voce "Pitched".

3 FADE TYPE..... [Manopola 3]
[Impostazioni] IN, OUT

Seleziona un fade-in (IN) o fade-out (OUT).



NOTE
 Le porzioni del campione prima del punto START o START(ATCK) specificato e dopo il punto END specificato non verranno influenzate.

4 LENGTH [Manopola 4]
[Impostazioni] 0 ~ End Point

Specifica la lunghezza del fade-in o del fade-out in 100 step. Quando è selezionato un fade-in, questo parametro specifica la lunghezza dell'inizio del fade nel punto specificato come START o START(ATCK).

Quando è selezionato un fade-out, questo parametro specifica la lunghezza del fade che parte all'inizio del fade e che termina nel punto di END specificato.

5 AUDITION [F2]

Suona il campione specificato.

Suona il campione elaborato se viene premuto dopo [F4] (DO!) per applicare al campione un fade-in o fade-out.

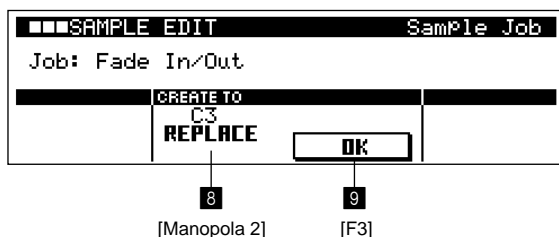
6 DO! [F4]

Esegue il job.

7 CREATE [F3]

Salva il campione elaborato sul numero del campione target, sovrascrivendo sul campione originale. Se il campione originale è di tipo Pitched, a questo punto esso sarà sostituito per sovrascrittura.

Se il campione originale è parte di una Sample Kit Voice, appare una pagina per la selezione di un numero di tasto.



8 CREATE TO (Destination Key Number) [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

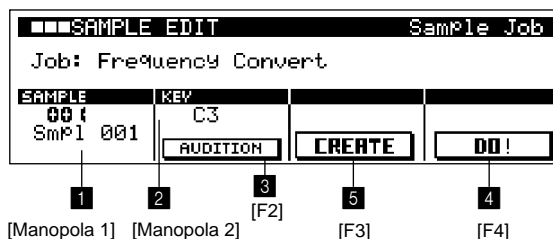
Specifica il numero del tasto in cui verrà salvato il campione elaborato.

9 OK [F3]

Salva il campione elaborato nel numero del tasto specificato come destinazione.

09 FREQUENCY CONVERT

Dimezza la frequenza di campionamento del campione specificato. Questo può essere usato per convertire campioni hi-fi in un suono lo-fi e ridurre la dimensione del campione esattamente della metà.



1 SAMPLE (Sample Number) [Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce del campione da convertire.

2 KEY (Key Number) [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero del tasto del campione da convertire.

NOTE

Questo parametro non è disponibile quando il campione specificato è una voce Pitched.

3 AUDITION [F2]

Suona il campione specificato.

Suona il campione elaborato se viene premuto dopo che è stato premuto [F4] (DO!) per applicare al campione la conversione della frequenza.

4 DO! [F4]

Esegue il job.

5 CREATE [F3]

Salva il campione elaborato nel numero del campione target, sovrascrivendo sul campione originale. Se quest'ultimo è un campione "Pitched", a questo punto verrà sostituito per sovrascrittura.

Se il campione originale è parte di una Sample Kit Voice, apparirà la pagina per la selezione del numero di tasto.



6 CREATE TO (Destination Key Number).....[Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero del tasto in cui verrà salvato il campione elaborato.

7 OK..... [F3]

Salva il campione elaborato nel numero di tasto specificato come destinazione.

10 STEREO TO MONO

Converte un campione stereo in un campione mono.



1 SAMPLE (Sample Number).....[Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample da convertire.

2 KEY (Key Number).....[Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero del tasto del campione da convertire.

NOTE

Questo parametro non è disponibile quando il campione specificato è una voce "Pitched".

3 TYPE.....[Manopola 3]
[Impostazioni] L+R>MONO, L>MONO, R>MONO

L+R>MONO.....I canali sinistro e destro del campione stereo vengono "mixati" e convertiti in un campione mono.

L>MONO.....Il canale sinistro sul campione stereo viene convertito in un campione mono.

R>MONO.....Il canale destro sul campione stereo viene convertito in un campione mono.

Specifica quale canale (o entrambi i canali) del campione stereo verrà convertito in un campione mono.

4 AUDITION..... [F2]

Esegue il campione specificato.

Suona il campione elaborato se viene premuto dopo che è stato premuto [F4] (DO!) per convertire il campione.

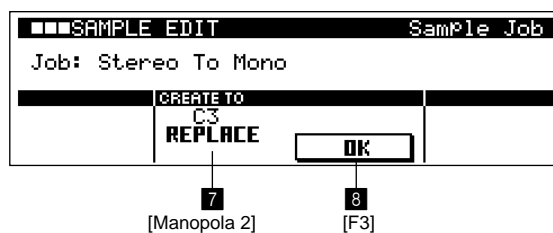
5 DO!.....[F4]

Esegue il job.

6 CREATE.....[F3]

Salva il campione elaborato sul numero del campione target, sovrascrivendo sull'originale. Se il campione originale è "Pitched", a questo punto verrà sostituito per sovrascrittura.

Se il campione originale è parte di una Sample Kit Voice, appare una pagina per la selezione del numero del tasto.



7 CREATE TO (Destination Key Number)..... [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero del tasto in cui verrà salvato il campione elaborato.

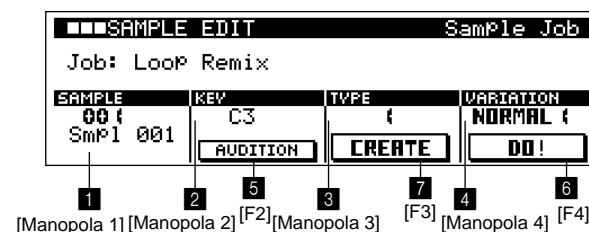
8 OK.....[F3]

Salva il campione elaborato nel numero del tasto specificato come destinazione.

11 LOOP REMIX

"Affetta" e riarrangia in maniera casuale il campione selezionato cambiando anche il suono di alcune porzioni per creare delle variazioni completamente nuove.

Questo job è efficace quando viene usato con i break-beat o i campioni "phrase" di una o due misure accuratamente estratte. Prima di usare il job Loop Remix, impostate i punti di inizio e fine loop (start ed end) nella pagina Trim e quindi usate il job Extract.



1 SAMPLE (Sample Number)..... [Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce sample da sottoporre a remix.

**2 KEY (Key Number).....[Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8**

Specifica il numero del tasto del campione da “remixare”.

NOTE
Questo parametro non è disponibile quando il campione specificato è una voce “Pitched”.

**3 TYPE.....[Manopola 3]
[Regolazioni] 1 ~ 5**

Specifica il grado con cui la porzione “looped” (ripetuta) del campione verrà “affettata”.

**4 VARIATION.....[Manopola 4]
[Impostazioni] NORMAL 1, NORMAL 2,
REVERSE 1, REVERSE 2**

NORMAL1I dati originale vengono “affettati” e riarrangiati.

NORMAL2Una variazione di NORMAL 1.

REVERSE1Oltre all’affettamento e al riarrangiamento, alcune porzioni del campione verranno suonate al contrario.

REVERSE2Una variazione di REVERSE 1.

Determina come il campione originale viene variato dal job Loop Remix.

5 AUDITION..... [F2]

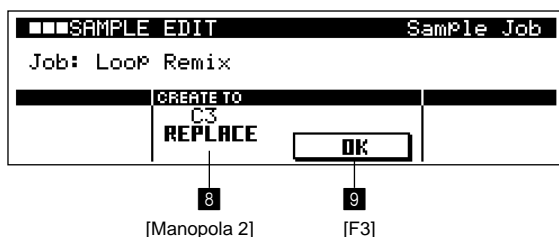
Suona il campione specificato.
Suona il campione elaborato se viene premuto dopo che è stato premuto [F4] (DO!) per applicare il remixing al campione.

6 DO! [F4]

Esegue il job. Ogni volta che viene premuto il pulsante [F4] verranno prodotti risultati casuali.

7 CREATE..... [F3]

Salva il campione elaborato nel numero specificato come target, sovrascrivendo sul campione originale.
Se il campione originale è del tipo “Pitched”, a questo punto verrà sostituito per sovrascrittura.
Se il campione originale è parte di una Sample Kit Voice, appare una pagina per la selezione di un numero del tasto.



**8 CREATE TO (Destination Key Number)..... [Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8**

Specifica il numero di tasto in cui verrà salvato il campione elaborato.

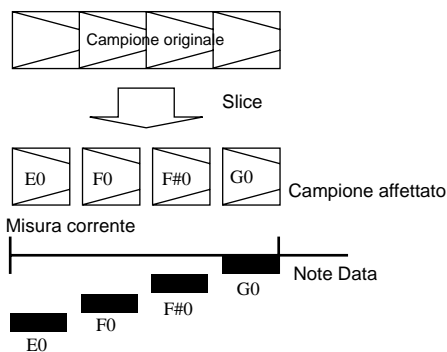
9 OK..... [F3]

Salva il campione elaborato nel numero di tasto destinazione specificato.

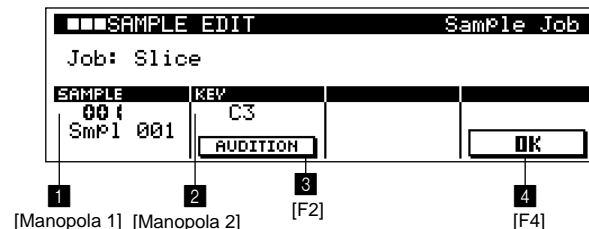
NOTE
Loop Remix deve essere usato per il remixing di campioni singoli e non funziona su una voce sample intera, sottoposta a “affettamento”.
Le tracce contenenti questo tipo di voci possono essere remixate usando la funzione Real Time Loop Remix.

12 SLICE

Il campione è diviso in un numero di “fette” (slice) la cui dimensione è determinata dalla lunghezza specificata per la nota. Questi sono i dati della nota richiesti per riprodurre il campione “affettato” e posizionato nella misura correntemente selezionata della traccia in corso.



■ Display per la selezione del campione.



**1 SAMPLE (Sample Number)..... [Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128**

Specifica la voce sample da “affettare”.

2 KEY (Key Number).....[Manopola 2]
[Impostazioni] C-2 ~ G8

Specifica il numero di tasto del campione da “affettare”.

NOTE
 Questo parametro non è disponibile quando il campione specificato è una voce “Pitched”.

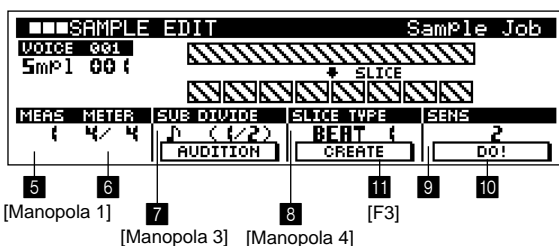
3 AUDITION..... [F2]

Esegue il campione specificato.

4 DO! [F4]

Seleziona il campione da affettare e vi fa passare alla pagina successiva.

La pagina del parametro Slice



5 MEAS (Measure).....[Manopola 1]

6 METER.....[Manopola 1]

7 SUB DIVIDE.....[Manopola 3]

8 SLICE TYPE[Manopola 4]

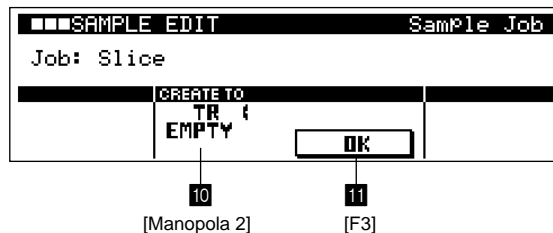
9 SENS (Slice Sensitivity)

10 DO!

Per i dettagli su ciascun parametro, fate riferimento alla pagina slice (pagina 235) del modo sampling (campionamento).

11 CREATE..... [F3]

Se la voce del campione originale è di tipo Pitched (cioè intonata) a questo punto verrà salvata per sovrascrittura. Se la voce del campione originale è una Sample Kit Voice, appare una pagina che vi consente di selezionare la traccia.



10 CREATE TO [Manopola 2]
[Regolazioni] TR01 ~ TR16

Specifica la traccia in cui verranno salvati il campione “affettato” e i dati di nota.

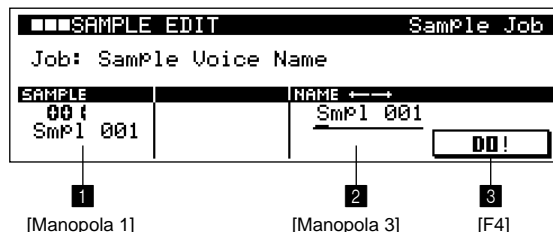
11 OK.....[F3]

Salva il campione affettato e i dati di nota nella traccia specificata come destinazione.

NOTE
 Vedere a pagina 237 le informazioni per la quantità di memoria libera richiesta per le operazioni slice.

13 SAMPLE VOICE NAME

Consente l'immissione di un nome per la voce sample selezionata.



1 SAMPLE (Sample Number)..... [Manopola 1]
[Regolazioni] 001 ~ 128, C001 ~ C128

Specifica la voce del campione a cui bisogna assegnare un nome.

2 NAME ← → [Manopola 3]

Immette un nome per la voce sample costituito da 8 caratteri al massimo. Usate la [Manopola 3] per spostare il cursore e la tastiera per inserire il carattere corrispondente nella posizione scelta. Fate riferimento al “Capitolo 1: Elementi fondamentali”, pagina 67, per ulteriori informazioni per l'immissione del nome.

3 DO!.....[F4]

Immette il nome della voce sample.

Capitolo 6. Il modo Utility

| | |
|--|------------|
| Informazioni sul modo Utility | 256 |
| 1. System..... | 257 |
| 2. MIDI Setup | 260 |
| 3. MIDI Filter | 262 |

Informazioni sul modo Utility

Il modo **UTILITY** dà accesso alle impostazioni globali del sistema dell'RS7000 e ai parametri per le impostazioni MIDI.

Premete il pulsante [UTILITY] per passare al modo **UTILITY**.

Modo Utility

Il modo **UTILITY** comprende tre pagine.

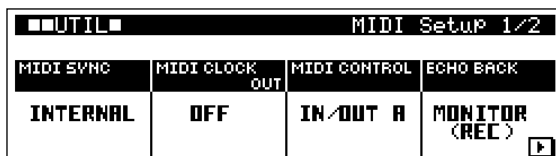
● System... (Pagina 257)

Attraverso questa pagina sono disponibili l'accordatura master o principale, le regolazioni di foot switch (dell'interruttore a pedale) e altri parametri generali di sistema. Usando i pulsanti da [F1] a [F4] si ha accesso ad altre tre pagine, per un totale di 4 pagine System.



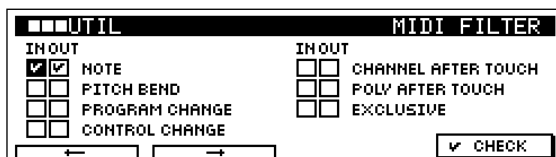
● MIDI Setup... (Pagina 260)

Sincronizzazione MIDI, echo back ed altri parametri di configurazione relativi a MIDI. È possibile accedere ad una pagina ulteriore usando i pulsanti [F1] ed [F4], per un totale di 2 pagine MIDI Setup.



● MIDI Filter... (Pagina 262)

Specifica quali eventi verranno trasmessi attraverso le porte MIDI IN o OUT.



1. System

Attraverso questa pagina sono disponibili l'accordatura master o principale, le regolazioni di foot switch (dell'interruttore a pedale) e altri parametri generali di sistema. Usando i pulsanti da [F1] a [F4] si ha accesso ad altre tre pagine, per un totale di 4 pagine System.

Parametri del display

| UTIL | | | | System 1/4 |
|--------------|--------------|------------------|----------------|------------|
| MASTER TUNE | FOOT SWITCH | PATTERN QUANTIZE | MEMORY PROTECT | |
| +000.0 | SEQ START | 1/4 | OFF | [F4] |
| 1 | 2 | 3 | 4 | |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] | |

1 MASTER TUNE[Manopola 1] [Regolazioni] -102.4 ~ +102.3

Accorda il generatore di suono dell'RS7000 con incrementi di 0.1 cent (1 cent = 1 centesimo di semitono).

2 FOOT SWITCH[Manopola 2] [Impostazioni] SEQ START, SECTION, SUSTAIN, TAP, SAMPLING

SEQ START.....Premendo l'interruttore a pedale si avvia e si arresta il sequencer dell'RS7000.

SECTION.....Premendo l'interruttore a pedale si seleziona la section in sequenza (A, B, C ecc.)

SUSTAIN.....L'interruttore funziona come un pedale sustain.

TAP.....Imposta automaticamente il valore di BPM secondo la velocità con cui l'interruttore viene "battuto".

SAMPLING.....L'interruttore a pedale ha la stessa funzione del pulsante [STANDBY/START/STOP].

Seleziona la funzione di un interruttore a pedale collegato al pannello posteriore, nel jack FOOT SW (pagina 23).

3 PATTERN QUANTIZE[Manopola 3] [Impostazioni] 1, 1/2, 1/4, 1/8, 1/16

| | |
|------|----------------------------|
| 1 |1 misura |
| 1/2 |Minima |
| 1/4 |Un quarto |
| 1/8 |Nota da un ottavo |
| 1/16 |Nota da un sedicesimo |

Specifica se i cambiamenti di style e section verranno effettuati sui limiti della misura o sul limite di una nota da 1/2 fino a 1/16.

4 MEMORY PROTECT[Manopola 4]

[Impostazioni] OFF, ON

OFF È possibile registrare o editare i pattern, le song e le voci sample.

ON Non è possibile registrare o editare pattern, song e voci sample.

Determina se la memoria che contiene i pattern, le song ed i campioni sarà protetta oppure no.

| UTIL | | | | System 2/4 |
|--------------|--------------|--------------|--------------|------------|
| CLICK MODE | CLICK BEAT | REC COUNT | LED DISPLAY | |
| REC | 04 | 1 MEAS | BPM | [F4] |
| [F1] | 5 | 6 | 7 | 8 |
| [Manopola 1] | [Manopola 2] | [Manopola 3] | [Manopola 4] | |

5 CLICK MODE[Manopola 1] [Impostazioni] OFF, REC, REC/PLAY, ALL

OFF Il click non suona.

REC Il click suona soltanto durante la registrazione in tempo reale.

REC/PLAY Il click suona durante la registrazione e il playback in tempo reale.

ALL..... Il click suona sempre.

Determina se e quando suona il click del metronomo.

6 CLICK BEAT[Manopola 2] [Impostazioni] 16, 08, 04, 02, 01

Determina su quali movimenti il metronomo emetterà il click. 16 = note da sedicesimo, 08 = note da ottavo, 04 = note da un quarto, 02 = note minime, 01 = note semibrevi.

7 REC COUNT[Manopola 3] [Impostazioni] OFF, 1 ~ 8 MEAS

OFF La registrazione ha inizio non appena viene premuto il pulsante [PLAY] nel modo Rec Standby.

1 ~ 8 MEAS Imposta il numero di misure di conteggio introduttivo (count-in) fornito prima che abbia inizio la registrazione.

Imposta il numero di misure di conteggio introduttivo previste prima che abbia inizio la registrazione nei modi di registrazione in tempo reale.

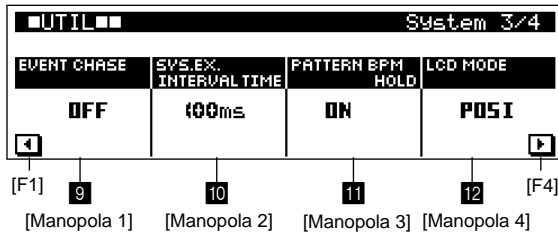
8 LED DISPLAY[Manopola 4]

[Impostazioni] **BPM, MEAS**

BPMIl LED numerico mostra il valore di BPM (tempo).

MEAS.....Il LED numerico mostra il numero della misura corrente durante il playback e la registrazione.

Specifica i parametri da visualizzare normalmente con il LED numerico.



9 EVENT CHASE[Manopola 1]

[Impostazioni] **OFF, PC, PC+PB+CTRL, ALL**

Questa funzione offre la possibilità di individuare rapidamente certi eventi in modo che sia possibile iniziare il playback da qualsiasi punto di un pattern o di una song con le appropriate assegnazioni di voce, di pitch ecc. Ciò specifica gli eventi da individuare rapidamente in tali situazioni.

PC vi consente di individuare rapidamente gli eventi di program change, mentre PC+PB+CTRL individuano gli eventi di program change, pitch bend e control change. ALL specifica tutti gli eventi tranne quelli relativi alle note.

NOTE

- Quando vi è un'impostazione diversa da OFF, vi può essere un leggero ritardo quando si inizia il playback e anche le operazioni di fast-forward o fast-reverse (rispettivamente avanzamento veloce o riavvolgimento) possono funzionare un po' più lentamente.
- Se è selezionato ALL, vengono trasmessi molti dati attraverso la porta MIDI OUT e questo, in alcuni casi, può causare errori con alcuni tipi di dispositivi esterni.

10 SYS.EX.INTERVAL TIME.....[Manopola 2]

[Regolazioni] **000 ~ 900 ms**

Consente di impostare un intervallo di MIDI system exclusive (bulk dump) compreso fra 000 e 900 millisecondi con incrementi di 100 millisecondi. Se si verifica un errore MIDI quando vengono trasmessi i dati a dispositivi MIDI esterni, provate a impostare un tempo più lungo di SYS.EX INTERVAL TIME.

11 PATTERN BPM HOLD [Manopola 3]

[Impostazioni] **OFF, ON**

ON Il valore di BPM non cambia quando si seleziona un nuovo stile.

OFF Il BPM cambia quando si seleziona un nuovo stile.

Determina se l'impostazione del valore BPM (tempo) si commuta su quello immagazzinato assieme a ciascuno style quando durante il playback viene selezionato un nuovo style.

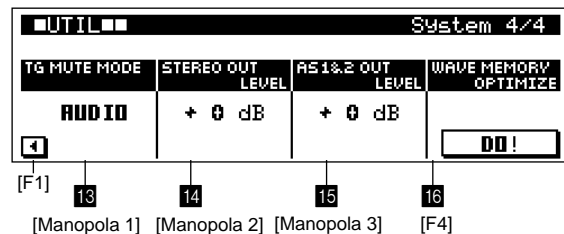
12 LCD MODE..... [Manopola 4]

[Impostazioni] **POSI, NEGA**

POSI..... Il normale modo di visualizzazione.

NEGA Un modo di visualizzazione inversa, detta anche "in negativo".

Seleziona il display normale o in negativo sull'LCD.



13 TG MUTE MODE..... [Manopola 1]

[Impostazioni] **AUDIO, MIDI**

Determina se i dati di sequenza MIDI o l'uscita audio del generatore di suono verranno esclusi quando una traccia viene messa in condizione "mute", cioè esclusa temporaneamente.

L'impostazione AUDIO esclude soltanto l'uscita del generatore dell'RS7000, per cui i dati MIDI continuano ad essere trasmessi attraverso la porta MIDI OUT.

L'impostazione MIDI fa sì che l'uscita MIDI venga esclusa..

NOTE

Se una traccia viene reinserita (un-muted) mentre sta eseguendo una nota, se l'opzione AUDIO è selezionata la nota suonerà da quel punto in poi, ma se è selezionata l'opzione MIDI la nota non suonerà.

14 STEREO OUT LEVEL..... [Manopola 2]

[Impostazioni] **+0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB**

Imposta il livello di uscita nominale emesso attraverso le uscite stereo, le uscite della cuffia e le uscite digital/optical (sulla scheda di espansione I/O opzionale — pagina 21).

Impostazioni più elevate possono produrre un suono distorto, secondo le voci e il numero di note simultanee usate.

15 AS1&2 OUT LEVEL.....[Manopola 3]

[Impostazioni] +0 dB, +6 dB, +12 dB, +18 dB

Imposta il livello di uscita nominale emesso attraverso le uscite assegnabili 1 e 2 (sulla scheda di espansione I/O AIEB opzionale — pagina 21).

Impostazioni più alte possono produrre suono distorto, secondo le voci ed il numero di note simultanee usate.

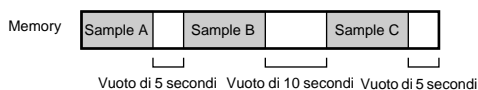
16 WAVE MEMORY OPTIMIZE [F4]

L'ottimizzazione consolida le aree di memoria usata e disponibile per creare la più vasta area possibile di memoria contigua disponibile. Se l'operazione di ottimizzazione produce una maggiore disponibilità di memoria contigua, il tempo di campionamento verrà ricalcolato automaticamente.

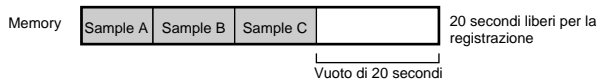
NOTE

Le operazioni che manipolano i campioni registrati in memoria - aggiungendo o eliminando campioni, ad esempio - possono produrre nella memoria dei blocchi di dati non continui. Per registrare o caricare i campioni è richiesta invece una memoria libera ma sufficientemente continua. Se intendete ad esempio registrare un campione di 20 secondi, ma la memoria disponibile è interrotta ad esempio in un blocco da 10 secondi e due da 5, non sarà possibile una registrazione o un caricamento del campione ininterrotto di 20 secondi. La funzione optimize può risolvere questo problema massimizzando la quantità di memoria libera disponibile in modo continuo.

Prima di Optimize



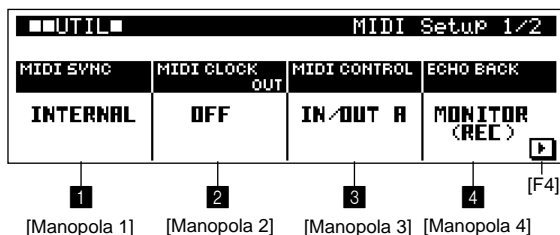
Dopo Optimize



2. MIDI Setup

Sincronizzazione MIDI, echo back ed altri parametri di configurazione relativi a MIDI. È possibile accedere ad una pagina ulteriore usando i pulsanti [F1] ed [F4], per un totale di 2 pagine MIDI Setup.

Parametri del display



1 MIDI SYNC [Manopola 1]

[Impostazioni] INTERNAL, MIDI, MTC

INTERNAL Sincronizzazione con il clock interno. Usate questa impostazione quando l'RS7000 deve essere usato da solo o come sorgente master clock per altro dispositivo.

MIDI L'RS7000 è sincronizzato a clock MIDI ricevuti da un dispositivo MIDI master esterno attraverso la porta MIDI IN.

MTC L'RS7000 è sincronizzato con il segnale MTC ricevuto via MIDI IN. I segnali MMC sono trasmessi via MIDI OUT. Usate questa impostazione quando l'RS7000 deve essere usato come slave, ad esempio quando è sincronizzato ad un MTR (registratore multitraccia) con possibilità MTC.

Determina se il playback dell'RS7000 sarà sincronizzato al clock interno o al clock MIDI esterno.

NOTE

- MTC (MIDI Time Code) consente la sincronizzazione simultanea di più dispositivi audio attraverso cavi MIDI standard. Comprende dati corrispondenti a ore, minuti, secondi e frame. L'RS7000 non trasmette MTC. Come master MTC è necessario disporre di un dispositivo come l'AW4416 Yamaha.
- MMC (MIDI Machine Control) consente il controllo a distanza di registratori multitraccia, sequencer MIDI ecc. Ad esempio, un registratore multitraccia MMC compatibile risponde automaticamente alle operazioni start, stop, fast forward e fast reverse eseguite sul sequencer di controllo, mantenendo in tal modo allineato il playback del sequencer e del registratore multitraccia.

2 MIDI CLOCK OUT [Manopola 2]

[Impostazioni] OFF, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B

OFF Il clock MIDI non è trasmesso.

MIDI A Il clock MIDI è trasmesso via MIDI OUT A.

MIDI B Il clock MIDI è trasmesso via MIDI OUT B.

MIDI A+B Il clock MIDI è trasmesso via MIDI OUT A e B.

Specifica se e da quale uscita MIDI il clock MIDI verrà trasmesso mediante l'RS7000.

3 MIDI CONTROL [Manopola 3]

[Impostazioni] OFF, IN, MIDI A, MIDI B, MIDI A+B, IN/OUT A, IN/OUT B, IN/OUT A+B

OFF Il controllo MIDI non è trasmesso.

IN Il controllo MIDI è ricevuto ma non trasmesso.

OUT A Il controllo MIDI è trasmesso via MIDI OUT A.

OUT B Il controllo MIDI è trasmesso via MIDI OUT B.

OUT A+B Il controllo MIDI è trasmesso via MIDI OUT A e B.

IN/OUT A Il controllo MIDI è ricevuto e trasmesso via MIDI OUT A.

IN/OUT B Il controllo MIDI è ricevuto e trasmesso via MIDI OUT B.

IN/OUT A+B Il controllo MIDI è ricevuto e trasmesso via MIDI OUT A e B.

Specifica se e attraverso quali uscite MIDI i segnali di controllo MIDI — come start, continue, stop e song position pointer — verranno ricevuti e/o trasmessi dall'RS7000. I segnali MMC vengono trasmessi anch'essi se MIDI SYNC è impostato su MTC.

4 ECHO BACK [Manopola 4]

[Impostazioni]

OFF, THRU A, THRU B, THRU A+B, REC MONITOR

OFF Nessun echo back (ritrasmissione inalterata del segnale).

THRU A I dati MIDI ricevuti attraverso la porta MIDI IN vengono ritrasmessi via MIDI OUT A.

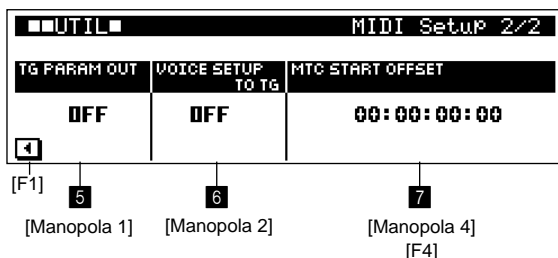
THRU B I dati MIDI ricevuti attraverso la porta MIDI IN vengono ritrasmessi via MIDI OUT B.

THRU A+B I dati MIDI ricevuti attraverso la porta MIDI IN vengono ritrasmessi via MIDI OUT A e B.

REC MONITOR..... I dati MIDI ricevuti via MIDI IN vengono ritrasmessi attraverso il canale MIDI e l'uscita MIDI assegnata alla traccia selezionata in quel momento. In questo caso la traccia selezionata in quel momento suona a prescindere dal canale originale.

Determina se i dati MIDI ricevuti vengono ritrasmessi e attraverso quale uscita.

NOTE
L'impostazione REC MONITOR è ideale quando si usa una tastiera MIDI esterna e un generatore di suono, impiegando l'RS7000 per creare delle song.



5 TG PARAM OUT.....[Manopola 1]

[Impostazioni] OFF, OUT A, OUT B

- OFF.....**Nessuna uscita di dati relativi al parametro.
- OUT A.....**I dati del parametro vengono trasmessi via MIDI OUT A.
- OUT B.....**I dati del parametro vengono trasmessi via MIDI OUT B.

Determina se i dati MIDI corrispondenti ai cambiamenti del parametro del generatore di suono effettuati in uno dei submodi (MIXER, VOICE EDIT, EFFECT) verranno trasmessi attraverso la porta MIDI OUT.

6 VOICE SETUP TO TG[Manopola 2]

[Impostazioni] OFF, ON

- OFF.....**Le voci e gli effetti non vengono cambiati quando è selezionato uno style o una song differente.
- ON.....**Le impostazioni della voce e dell'effetto associati a ciascuna song o style vengono richiamate nel momento in cui si seleziona una song o uno style differente.

Determina se i parametri mixer, voce edit ed effect associati a ciascuno style o song verranno richiamati quando è selezionato uno style o una song.

NOTE

- Se nei dati di performance sono inclusi i dati di program change o control change, questi dati verranno cambiati quando con uno style o una song vengono richiamati i dati mixer, voce edit o effect.
- Se una voce è impostata su "Phrase" nel modo PATTERN, le impostazioni della voce verranno cambiate a prescindere da questa regolazione.

7 MTC START OFFSET[Manopola 4], [F4]

[Impostazioni] Hour: Minute: Second: Frame

- Hour.....** 00 ~ 23
- Minute.....** 00 ~ 59
- Second.....** 00 ~ 59
- Frame.....** 00 ~ 29

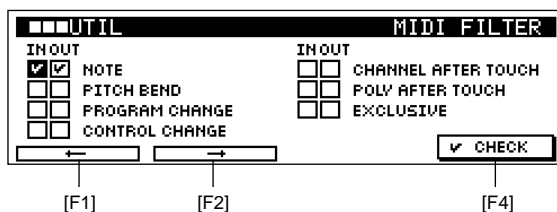
Specifica il codice temporale da cui il playback della sequenza partirà quando viene ricevuto l'MTC. Questa caratteristica può essere usata per allineare accuratamente il playback dell'RS7000 con un dispositivo esterno compatibile MTC.

Usate [F4] per selezionare Hour, Minute, Second o Frame, quindi usate la [Manopola 4] per effettuare le regolazioni opportune.

3. MIDI Filter

Specifica quali eventi MIDI verranno trasmessi attraverso la porta MIDI OUT. Queste impostazioni si applicano al playback del pattern e della song attraverso la porta MIDI OUT. Le regolazioni del mixer, di voice edit e degli effetti, nonché le operazioni relative alle manopole e alla tastiera, vengono trasmesse via MIDI a prescindere da queste impostazioni.

Parametri del display



[Impostazioni]

NOTE
 PITCH BEND
 PROGRAM CHANGE
 CONTROL CHANGE
 CHANNEL AFTER TOUCH
 POLY AFTER TOUCH
 EXCLUSIVE

Il display mostra se gli eventi MIDI corrispondenti verranno trasmessi oppure no.

.....L'evento MIDI corrispondente non verrà trasmesso.

.....L'evento MIDI corrispondente verrà trasmesso.

Usate [F1] ed [F2] per spostare il cursore ed [F4] per spuntare le caselle o eliminare il segno di spunta.

NOTE

Quando è disabilitato un box IN, l'evento MIDI corrispondente non verrà inviato al sequencer e non verrà registrato. Tutti gli eventi vengono inviati alla sezione del generatore di suono a prescindere dalle impostazioni di MIDI Filter.



Capitolo 7. Altre informazioni

| | |
|---|------------|
| 1. Elementi fondamentali dell'interfaccia MIDI | 264 |
| 2. Eventi MIDI gestiti dall'RS7000 | 266 |

1. Elementi fondamentali dell'interfaccia MIDI

1. MIDI è...

“MIDI” è l’acronimo di Musical Instrument Digital Interface ed è uno standard a livello mondiale studiato per consentire il trasferimento di dati di performance, voce ed altri tra strumenti musicali. La comunicazione dei dati è garantita tra strumenti musicali e dispositivi dotati di tale interfaccia, di produttori differenti.

MIDI ha tre funzioni principali:

La prima è di effettuare un controllo a distanza di strumenti musicali. Ad esempio, le operazioni di cambio voci o performance ecc. eseguite da uno strumento possono controllare a distanza un altro strumento collegato via MIDI.

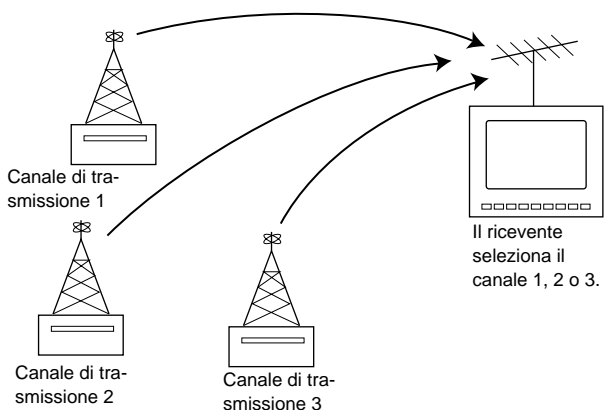
La seconda è una performance (cioè un’esecuzione) automatizzata. I dati di performance registrati da un sequencer o da un computer possono essere trasmessi via MIDI a più strumenti per un playback completamente automatico.

La terza è la sincronizzazione fra strumenti. Strumenti che usano differenti dati di tempo per il playback o la registrazione possono essere collegati via MIDI ed essere sincronizzati accuratamente sullo stesso tempo.

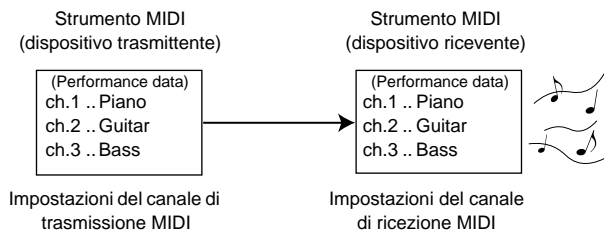
2. Canali MIDI

I dati MIDI vengono trasferiti su 16 canali numerati da 1 a 16. In tal modo è possibile trasferire i dati di una performance MIDI fino a 16 differenti “parti” con un solo cavo.

I canali MIDI possono essere immaginati come canali televisivi. Ogni stazione TV trasmette su un separato canale. Dal lato di ricezione (cioè l’apparecchio TV), il ricevitore può essere impostato per ricevere soltanto uno dei molti canali che sono presenti nell’area contemporaneamente.



Allo stesso modo, più dispositivi di trasmissione in un sistema MIDI possono essere impostati per trasmettere su canali separati che raggiungono il dispositivo o i dispositivi riceventi via cavo MIDI. Solo un dispositivo MIDI impostato come trasmittente per ricevere sullo stesso canale verrà controllato da quel dispositivo.



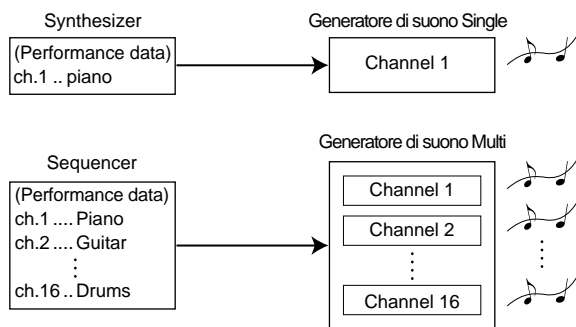
3. Generatori di suono multipli e singoli

I generatori MIDI possono essere raggruppati in due tipi principali secondo il numero di canali che possono ricevere simultaneamente — Multi e Single.

I generatori di suono Single o singoli possono ricevere e suonare performance MIDI per una sola parte, attraverso un unico canale MIDI. Questo tipo di generatore è più comunemente usato come modulo di espansione per le tastiere o altri controller MIDI.

I generatori di suono “Multi” sono in grado di ricevere ed eseguire simultaneamente i dati di performance MIDI per più parti su più canali MIDI. Questo tipo di generatore di suono può essere immaginato come l’insieme di più generatori singoli all’interno di un’unità integrata. In questo senso, il numero di parti simultanee che possono essere suonate da un generatore di questo tipo (multi) è determinato dal numero dei generatori singoli che contiene.

L’RS7000 ha un generatore di tipo “multi” che è in grado di suonare simultaneamente fino a 16 parti differenti.



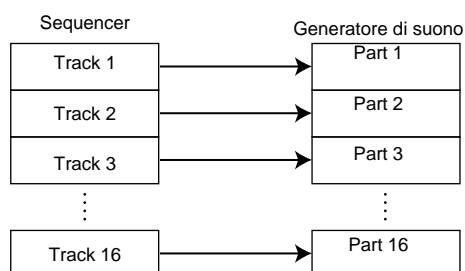
4. Parti e parametri delle parti

I singoli generatori di suono che costituiscono un generatore di tipo multi spesso vengono indicati come “parti”. Poiché il generatore di suono dell'RS7000 può suonare simultaneamente i dati fino a 16 canali, si dice che ha 16 parti. Oltre a specificare canali MIDI separati per ciascuna parte, è possibile impostare individualmente la voce, la posizione pan, il volume ed una gamma di altri parametri.

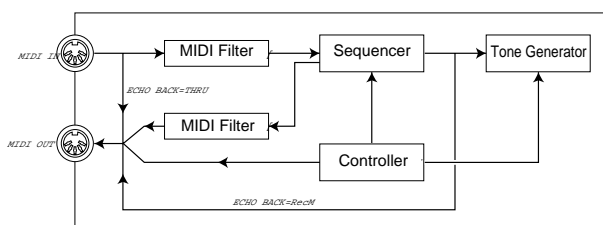
L'RS7000 dispone di parametri voice, pan, volume, effect send level ed altri relativi al generatore di suono, presenti nei sub-modi MIXER e VOICE EDIT. Date un'occhiata ai vari parametri disponibili per avere una buona idea della ricchezza dei parametri previsti per ciascuna parte. Questi parametri vengono comunemente definiti “parametri della parte”.

5. Parti e tracce

Nell'RS7000, i dati di performance registrati su ciascuna delle sue 16 tracce suona le corrispondenti parti del generatore di suono. Sebbene il rapporto di default traccia-parte sia che la traccia 1 suona la parte 1, la traccia 2 suona la parte 2 ecc., queste assegnazioni possono essere cambiate con la pagina del display Out Channel di SETUP (pagina 110), in modo che qualsiasi traccia possa suonare un numero di parte con un numero non corrispondente ad essa.



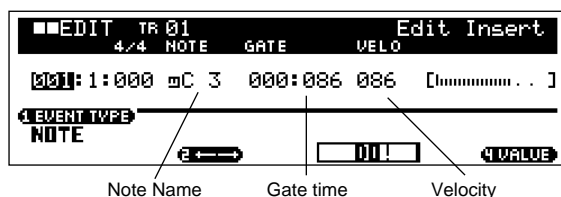
6. Flusso del segnale MIDI



2. Eventi MIDI gestiti dall'RS7000

Gli eventi 1. Note ~ 9. vengono gestiti nei modi PHRASE EDIT (Pagina 154) e SONG EDIT (Pagina 225). Gli eventi 10. BPM (tempo) change possono essere manipolati quando si edita la traccia BPM nei modi SONG EDIT e PATTERN Chain Edit.

1. Note

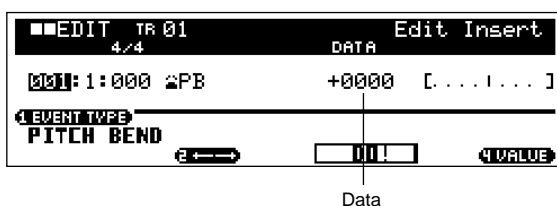


- Questi sono gli eventi che definiscono le note che costituiscono la porzione più grande di tutti i dati della performance.
- Il nome della nota definisce il pitch.
- Il tempo di gate specifica la lunghezza della nota in beat e clock.
- Velocity è la forza con cui la nota viene suonata. Il grafico a barre a destra è la rappresentazione grafica del valore.

[Impostazioni]

| | |
|------------------|--------------------------|
| Note Name | C-2 ~ G8 |
| Gate Time | 000:001 ~ 999:479 |
| Velocity | 001 ~ 127 |

2. Pitch Bend

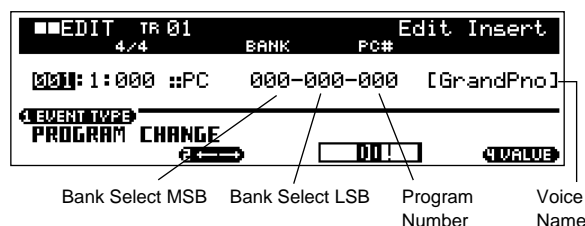


- Definisce i cambiamenti continui del pitch.
- Gli eventi di pitch bend vengono generati agendo sulla rotella di controllo pitch bend di una tastiera esterna.
- I dati sono una rappresentazione numerica della posizione della rotella di pitch bend. Il grafico a barre sulla destra è una rappresentazione grafica del valore.

[Regolazioni]

| | |
|-------------|------------------------------|
| Data | -8192 ~ +0000 ~ +8191 |
|-------------|------------------------------|

3. Program Change (PC)

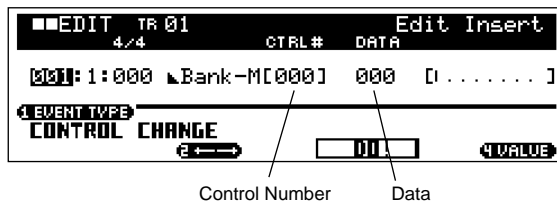


- Gli eventi di program change selezionano le voci.
- I parametri MSB ed LSB di selezione del bank sono in effetti inclusi nella categoria control change, sotto riportata ma, poiché nell'RS7000 questi tre eventi sono usati per selezionare le voci, sono stati raggruppati e descritti qui.
- Bank select MSB ed LSB selezionano il bank delle voci.
- Il numero di programma seleziona le voci singole da una categoria e il numero di bank specificato mediante MSB ed LSB.
- Fate riferimento al "Capitolo 1: Elementi fondamentali", pagina 61, per ulteriori informazioni sui bank delle voci dell'RS7000.

[Regolazioni]

| | |
|------------------------|------------------|
| Bank Select MSB | 000 ~ 127 |
| Bank Select LSB | 000 ~ 127 |
| Program Number | 000 ~ 127 |

4. Control Change (CC)



- Gli eventi di Control Change controllano i parametri della voce e dell'effetto.
- Gli eventi di Control Change sono generati quando viene azionato un controller come una rotella di modulazione o un controller a pedale su una tastiera esterna.
- I numeri di controllo da 1 a 119 (tranne il 32) possono essere registrati in tempo reale, usando le manopole assegnabili.
- Il numero di controllo specifica i controller.
- I dati specificano la "posizione" del controller assegnato al numero di controllo selezionato. Il grafico a barre a destra è la rappresentazione grafica del valore dei dati.

[Regolazioni]

| | |
|----------------|-----------|
| Control Number | 000 ~ 127 |
| Data | 000 ~ 127 |

NOTE

Se i dati del controller vengono variati improvvisamente, il generatore di suono può produrre un rumore di click.

Qui vengono elencati alcuni numeri di controllo e controller più importanti.

- **Modulation Wheel (Control Number 001)**
 - I dati MIDI prodotti quando viene usata una rotella modulazione. Non è applicata modulazione quando il valore è "0" e "127" produce la modulazione massima.
- **Portamento Time (Control Number 005)**
 - Il messaggio MIDI che controlla l'effetto portamento. Non viene prodotto portamento se il valore è "0", mentre "127" produce il tempo di portamento massimo.
 - Il portamento viene prodotto soltanto se Portamento (numero di controllo 065) è ON.
- **Data Entry MSB (Control Number 006)**
- **Data Entry LSB (Control Number 038)**
 - Questi parametri specificano il valore degli eventi RPN MSB, RPN LSB (pagina 268), NRPN MSB e NRPN LSB (pagina 268). Il valore è rappresentato da due numeri di dati di control change — MSB ed LSB.
- **Volume (Control Number 007)**
 - Imposta il volume per ciascuna parte. Non è prodotto alcun suono se il valore è "0", e "127" produce il volume massimo.

- **Panpot (Control Number 010)**

- Imposta la posizione pan nell'immagine stereo del suono per ciascuna parte. Il suono è spostato completamente a sinistra se il valore è "0" e completamente a destra se il valore è "127". I valori visualizzati sono -64 ~ +63.

- **Expression (Control Number 011)**

- Imposta l'espressione per ciascuna parte. Non viene prodotto alcun suono se il valore è "0" e "127" produce il volume massimo. Questo parametro produce variazioni di volume durante il playback.

- **Sustain (Hold 1) (Control Number 064)**

- Questo messaggio MIDI rappresenta le operazioni ON/OFF del pedale di sustain. Le note che suonano quando il pedale è premuto verranno "sostenute". Quando il valore è "0" ~ "63" il sustain è OFF, e quando i dati sono compresi fra "64" e "127" il sustain è ON.

- **Portamento (Control Number 065)**

- Questo messaggio MIDI inserisce e disinserisce il portamento. Quando il valore è compreso fra "0" e "63" il portamento è OFF, e quando i dati sono "64" ~ "127" il portamento è ON.
- La lunghezza (grado) dell'effetto portamento è controllato dal Portamento Time (numero di controllo 005).

- **Sostenuto Pedal (Control Number 066)**

- Questo messaggio MIDI rappresenta le operazioni ON/OFF del pedale sostenuto. Quando il valore è "0" ~ "63" il pedale sostenuto è OFF, e quando i dati sono "64" ~ "127" il pedale sostenuto è ON.

- **Soft Pedal (Control Number 067)**

- Questo messaggio MIDI rappresenta le operazioni ON/OFF del pedale soft. Quando il valore è "0" ~ "63" il pedale soft è OFF, e quando i dati sono "64" ~ "127" il pedale soft è ON.

- **Harmonic Content (Control Change 071)**

- Regola la risonanza del filtro assegnata ad una voce. La risonanza viene regolata usando la gamma di dati 0 ~ 127 come un valore di offset con una gamma di visualizzazione sul display di -64 ~ +63, che vengono aggiunti ai dati della voce.

- **Release Time (Control Change 072)**

- Regola il tempo di release dell'AEG della voce. Il tempo di release viene regolato usando la gamma dei dati 0 ~ 127 come un valore offset con una gamma di visualizzazione di -64 ~ +63, che si aggiunge ai dati della voce.

- **Attack Time (Control Change 073)**

- Regola il tempo di attacco dell'AEG della voce. Il tempo di attacco è regolato usando la gamma di dati 0 ~ 127 come un valore di offset, visualizzato come -64 ~ +63, che si aggiunge ai dati della voce.

- **Brightness (Control Change 074)**

- Regola la frequenza di taglio del filtro assegnata ad una voce. Il cutoff (taglio) è regolato usando la gamma di dati da 0 a 127 come un valore offset, con un range di visualizzazione di -64 ~ +63, che viene aggiunto ai dati della voce.

- **Portamento Control (Control Number 084)**

- Specifica il numero di tasto sorgente del portamento (quello cioè da cui ha inizio lo "scivolamento" o slide del portamento). Il numero di nota è specificato con i dati da "0" a "127".
- Ad esempio, i seguenti dati MIDI produrranno uno slide del portamento da C3 a C4.
90H 3CH 7FH C3 note on.
B0H 54H 3CH il numero del tasto sorgente è C3.
90H 48H 7FH C4 note on (se è selezionato il modo mono, C3 viene escluso nel momento in cui è inserito C4 e lo slide del portamento raggiunge C4).

- **Effect Send Level 1 (Reverb Effect) (Control Number 091)**

- Specifica il livello di mandata effetto del riverbero.

- **Effect Send Level 3 (Chorus Effect) (Control Number 093)**

- Specifica il livello di mandata effetto delay/chorus.

- **Effect Send Level 4 (Variation Effect) (Control Number 094)**

- Specifica il livello di mandata effetto variation.

- **Data Increment (Control Number 096)**

- **Data Decrement (Control Number 097)**

- Questi messaggi MIDI incrementano o decrementano di uno il valore di pitch bend sensitivity, fine tune, coarse tune, regolazioni effettuate mediante RPN (pagina 269).

- **NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) (Control Number 099)**

- **NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) (Control Number 098)**

- Usato principalmente come valore di offset per le regolazioni vibrato, filter, EG, drum setup ed altre.
- Per impostare il valore del parametro dopo aver specificato il parametro con NRPN MSB ed LSB, viene usata l'immissione dati o Data Entry (pagina 267).
- Una volta che è stato specificato un NRPN, il seguente messaggio data entry ricevuto sullo stesso canale viene elaborato come valore di quell'NRPN. Potete prevenire errori operativi trasmettendo un messaggio RPN Null (7FH, 7FH) dopo aver usato questi messaggi per eseguire un'operazione di controllo.
- Fate riferimento a "8. NRPN" per le informazioni riguardanti il parametro (pagina 270).

- **RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) (Control Number 101)**

- **RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) (Control Number 100)**

- Usati principalmente come valori offset per le regolazioni di pitch bend sensitivity, tuning ed altre parti.
- Data Entry o immissione dati (pagina 267) viene usato per impostare il valore dei parametri dopo averli specificati con RPN MSB e RPN LSB.
- Una volta specificato un RPN, il seguente messaggio di immissione dati ricevuto sullo stesso canale viene elaborato come valore di quell'RPN. Prevenite errori operativi trasmettendo un messaggio Null (7FH, 7FH) dopo aver usato questi messaggi per eseguire un'operazione di controllo.
- Fate riferimento al punto "7. RPN" per informazioni riguardanti il parametro (pagina 269).

- **All Sound Off (Control Number 120)**

- Esclude tutte le note che stanno suonando in quel momento, per tutte le parti.

- **Reset All Controllers (Control Number 121)**

- Resetta tutti i controller portandoli sui loro valori iniziali. Vengono influenzati i seguenti parametri: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN* (*RPN ed NRPN vengono specificati come se non avessero numero e come se non fossero cambiati i dati interni).
- Non vengono influenzati i seguenti dati: Program Change, Bank Select MSB e LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3 e 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

- **Omni Mode Off (Control Number 124)**

- Esegue la stessa operazione di quando viene ricevuto un messaggio All Notes Off. Il canale di ricezione della voce è impostato su 1.

- **Omni Mode On (Control Number 125)**

- Esegue la stessa operazione di quando viene ricevuto un messaggio All Notes Off. Solo il canale di ricezione della voce è impostato su Omni On.

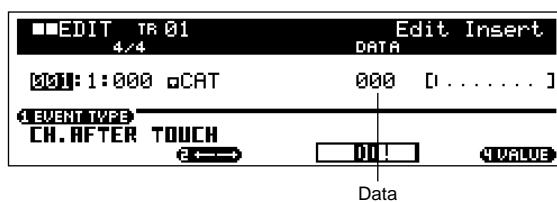
- **Mono (Control Number 126)**

- Esegue la stessa operazione di quando viene ricevuto un messaggio All Sound Off. Se il parametro del 3° terzo byte (il parametro che determina il numero mono) è 0 ~ 16, le parti corrispondenti a quei canali vengono impostate su mono.

- **Poly (Control Number 127)**

- Esegue la stessa operazione di quando viene ricevuto un messaggio All Sound Off e le parti corrispondenti a quei canali vengono impostate su poly.

5. Channel Aftertouch (CAT)

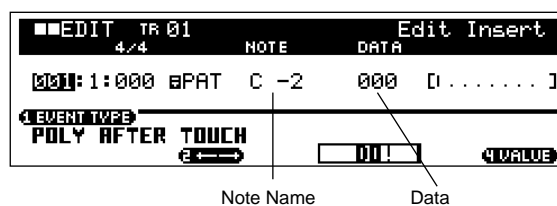


- Questo evento viene generato quando si applica pressione ad un tasto dopo che la nota è stata suonata.
- I dati rappresentano la quantità di pressione applicata al tasto. Il grafico a barre a destra è una rappresentazione grafica del valore.

[Regolazioni]

Data 000 ~ 127

6. Polyphonic Aftertouch (PAT)



- Questo evento viene generato quando la pressione è applicata ad un tasto dopo che la nota viene suonata. Tuttavia, a differenza dell'evento Channel Aftertouch, vengono forniti dati individuali per ciascun tasto.
- Il nome della nota specifica il tasto.
- I dati rappresentano la quantità di pressione applicata al tasto. Il grafico a barre a destra è una rappresentazione grafica del valore.

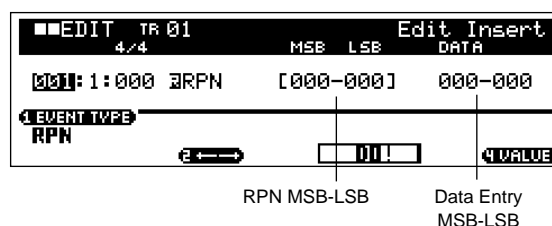
[Regolazioni]

Note Name C-2 ~ G8
Data 000 ~ 127

● Parameter List (RPN)

| MSB | LSB | Display | Parameter Name | Data Range | | Valore iniziale | Funzione |
|-----|-----|---------|------------------------|------------|-----|-----------------|---|
| | | | | MSB | LSB | | |
| 000 | 000 | PBSens | Pitch Bend Sensitivity | 000~024 | – | 002 | Specifica l'entità del pitch bend prodotto in risposta ai dati del pitch bend, con incrementi di semitoni. |
| 000 | 001 | FnTune | Fine Tune | -64~+63 | – | +00 | Regola l'accordatura con incrementi di un cent. |
| 000 | 002 | CsTune | Coarse Tune | -24~+24 | – | +00 | Regola l'accordatura con incrementi di un semitono. |
| 127 | 127 | Null | Null | – | – | – | Svuota le regolazioni RPN e NRPN in modo che non vengano cambiate le regolazioni del generatore quando viene ricevuto il successivo messaggio Data Entry. |

7. Registered Parameter Number (RPN)

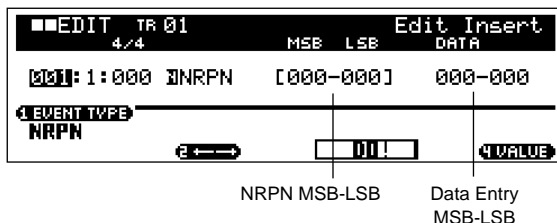


- Cambia i valori del parametro per ciascuna parte del generatore di suono.
- Normalmente vengono inviati tre tipi di dati di control change: RPN MSB (101), RPN LSB (100) e Data Entry MSB (6). Nell'RS7000, Data Entry LSB (38) vengono aggiunti a questi e il gruppo risultante degli eventi di control change è gestito unitariamente (assieme).
- Una volta specificato un RPN, il seguente messaggio di immissione dati ricevuti sullo stesso canale viene elaborato con il valore di quell'RPN. Prevenite errori operativi trasmettendo un messaggio Null (7FH, 7FH) dopo aver usato questi messaggi per eseguire un'operazione di controllo.
- La sezione del generatore di suono dell'RS7000 controlla i seguenti quattro parametri.

[Regolazioni]

RPN MSB 000 ~ 127
RPN LSB 000 ~ 127
Data Entry MSB 000 ~ 127
Data Entry LSB 000 ~ 127

8. Non-Registered Parameter Number (NRPN)

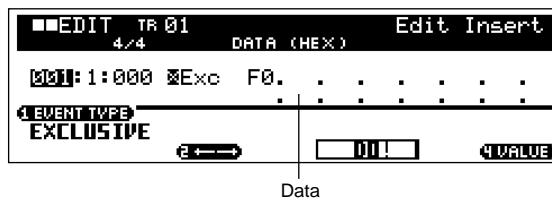


- Cambia i valori del parametro per ciascuna parte del generatore.
- Non vi è compatibilità fra produttori diversi. Numerosi parametri specifici di ciascun generatore possono essere controllati per produrre cambi tonali.
- Normalmente vengono inviati tre tipi di dati di control change: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) e Data Entry MSB (6). Nell'RS7000 questo gruppo di eventi di control change viene gestito come uno unico.
- Una volta specificato un NRPN, il seguente messaggio data entry ricevuto sullo stesso canale viene elaborato come il valore di quell'NRPN. Prevenite errori operativi trasmettendo un messaggio RPN Null (7FH, 7FH) dopo aver usato questi messaggi per eseguire un'operazione di controllo.
- Per i parametri filter cutoff, frequency, resonance ed altri control change indipendenti, è normale usare i parametri di control change indipendenti piuttosto che l'NRPN.

[Regolazioni]

| | |
|-----------------------|------------------|
| NRPN MSB | 000 ~ 127 |
| NRPN LSB | 000 ~ 127 |
| Data Entry MSB | 000 ~ 127 |

9. Exclusive



- Cambia via MIDI le regolazioni del generatore di suono interno come le regolazioni della voce e degli effetti, un remote switch control, la commutazione del modo del generatore suono ed altre.
- Il secondo byte è un numero di identificazione del produttore e non vi è compatibilità di dati fra i produttori. Questo tipo di evento viene usato per controllare funzioni specifiche dell'RS7000.
- Per effettuare lo scrolling dei dati, se la loro dimensione è superiore a 17 byte, può essere usato il cursore.

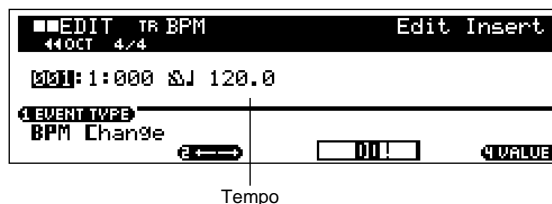
[Regolazioni]

Data **00 ~ 7F, F7 (Esadecimale)**

NOTE

I tasti neri della tastiera (SECTION) A ~ F are vengono usati per inserire le porzioni A ~ F dei dati esadecimali. Quando viene premuto [SHIFT] + [F4] o viene azionata la [manopola 4], il cursore lampeggia e può essere usata la tastiera numerica o i tasti neri della tastiera per immettere A ~ F.

10. BPM Change



- Cambia il valore BPM in qualsiasi punto della sequenza.
- Il tempo all'inizio della sequenza può essere impostato nel modo SONG Play o PATTERN Chain Play, ma le regolazioni di SONG EDIT e PATTERN Chain Play hanno priorità.
- BPM Change viene usato per impostare il tempo effettivo dell'esecuzione (playback). Ad esempio, per cambiare il tempo da 120 a 100, inserite BPM = 100 nel punto in cui deve effettuarsi il cambiamento.
- Può essere manipolato soltanto nella traccia BPM.

[Regolazioni] Tempo 1.0 ~ 300.0

Appendice

| | |
|---|------------|
| 1. Installazione di dispositivi opzionali | 272 |
| 2. Specifiche tecniche..... | 282 |
| 3. Inconvenienti e rimedi | 286 |
| 4. Elenco dei messaggi di errore | 288 |
| 5. Elenco voci (voci Normal) | 291 |
| 6. Elenco voci Drum..... | 295 |
| 7. Elenco Phrase Category (categorie di Phrase)..... | 313 |
| 8. Elenco Effect Type (tipi di effetto)..... | 313 |
| 9. Elenco Effect Parameter (parametri effetti)..... | 315 |
| 10. Tabella Effect Data/Value (valori/dati degli effetti)..... | 323 |
| 11. Formato dati MIDI..... | 325 |
| 12. Glossario..... | 334 |
| 13. Indice analitico | 343 |

1. Installazione di dispositivi opzionali

L'RS7000 dispone di slot, connettori e spazio per l'installazione di varie opzioni per enfatizzarne le prestazioni e la funzionalità, come l'inserimento di memoria di espansione SIMM e schede di espansione I/O.

Rimozione del coperchio inferiore

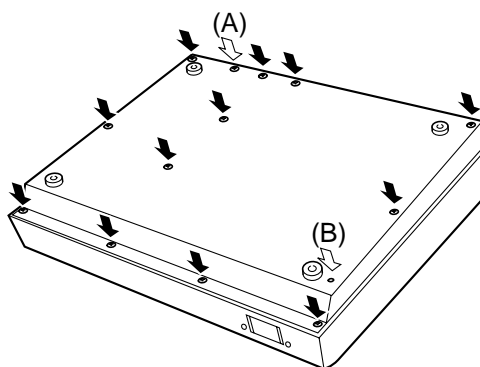
Procedura

1. Accertatevi di disporre di quanto segue prima di iniziare l'installazione.
 - **Cacciavite Phillips:** Si raccomanda un cacciavite con puntale magnetico.
 - **Piano di lavoro:** Eseguite tutto il lavoro su un piano di lavoro stabile. Distendete un panno sopra al piano di lavoro per prevenire graffiature allo strumento.
 - **Guanti:** Accertatevi di indossare guanti in modo da non ferirvi le mani con il coperchio o altre parti metalliche.
2. Spegnete l'RS7000 e staccate il cavo dalla presa a muro.
3. Togliete le viti tenendo il coperchio inferiore ancora posizionato.
 - Capovolgete l'RS7000 sul piano di lavoro ed usate un cacciavite Phillips per togliere le 12 viti dalla parte inferiore (vedere l'illustrazione sottostante).

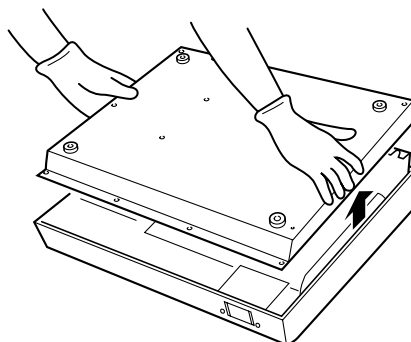
AVVERTENZA

Non toglie la vite contrassegnata con (A) nell'illustrazione. Questa vite non impedisce la rimozione del coperchio.

I fori (B) nel diagramma non hanno alcuna controindicazione con la rimozione del coperchio.



4. Tenendo entrambi i lati del coperchio con entrambe le mani, sollevate il coperchio verso l'alto.



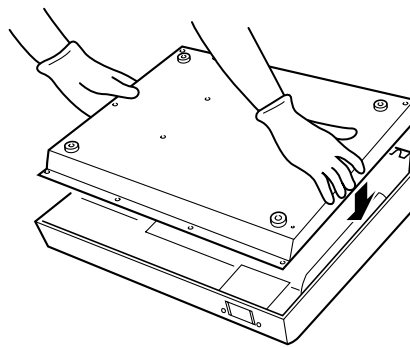
Posizionamento del coperchio

IMPORTANTE

Quando riposizionate il coperchio, state attenti a non lasciare all'interno cavi fra il coperchio e l'unità principale. Ciò potrebbe causare delle interruzioni di collegamento o malfunzionamento.

Procedura

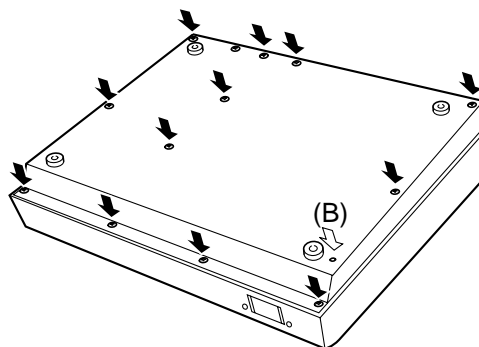
1. Usando entrambe le mani, appoggiate il coperchio come mostrato in figura posizionandolo accuratamente.



2. Usate le viti originali per riattaccare il coperchio.
 - Riavvitate le dodici viti per bloccare il coperchio.

! ATTENZIONE

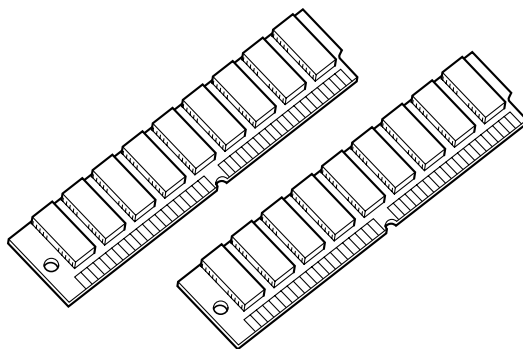
Non usate viti diverse da quelle tolte allo step 3 (pagina 272). Altre viti possono danneggiare l'unità. Ricordate che i fori (B) nel diagramma della pagina 272 non rappresentano le sedi delle viti. Pertanto non inserite viti in questi fori.



3. Ricapovolgete l'unità.

Installazione delle SIMM

Potete aumentare la memoria dell'RS7000 installando delle SIMM disponibili in commercio (moduli single in-line memory). Questa sezione vi spiega come eseguire l'installazione.



Informazioni importanti per l'acquisto delle SIMM per l'RS7000

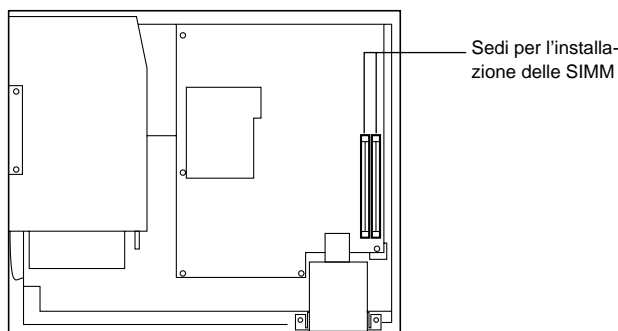
L'RS7000 non supporta necessariamente tutte le SIMM disponibili in commercio. La YAMAHA non può garantire il funzionamento delle SIMM che voi acquistate. Prima di acquistarle, consultate il rivenditore YAMAHA o un distributore YAMAHA autorizzato.

IMPORTANTE

- Prima di iniziare l'installazione, vi preghiamo di leggere le precauzioni "Gestione ed installazione delle opzioni", che trovate all'inizio del manuale.
 - Dovrete usare le SIMM a 72-pin con tempi di accesso di 70ns o inferiore. La dimensione del modulo SIMM può essere di 4, 8, 16 o 32 MB. L'RS7000 è progettato per essere usato con le SIMM da 32 bit, ma può anche accettare l'installazione di quelle a 36 bit (tipo parità).
 - Quando si acquistano le SIMM, bisogna accertarsi che il progetto non utilizzi più di 18 chip di memoria per modulo. (Le SIMM con più di 18 chip non funzionano correttamente sull'RS7000.)
 - Le SIMM devono essere installate come una coppia di capacità identiche. Non è possibile aggiungere solo una singola SIMM.
 - L'RS7000 viene spedito con 4 MB di memoria installata. Ciò vuol dire che, ad esempio, se installate una coppia di SIMM da 16 MB, la memoria di campionamento sarà $4 + (16 \times 2) = 36$ MB. Tuttavia, la massima memoria di campionamento è 64 MB. Per questa ragione, la memoria originale in effetti verrà disabilitata, se installate una coppia di due SIMM da 32 (una coppia: $32 \times 2 = 64$ MB).
 - La YAMAHA raccomanda che voi acquistiate SIMM che siano conformi allo standard JEDEC*.
Sappiate, tuttavia, che la conformità a questo standard non garantisce che la SIMM funzioni perfettamente sull'RS7000 anche se opera bene su un personal computer.
- * JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) imposta gli standard per le configurazioni dei terminali all'interno di dispositivi elettronici.

Procedura

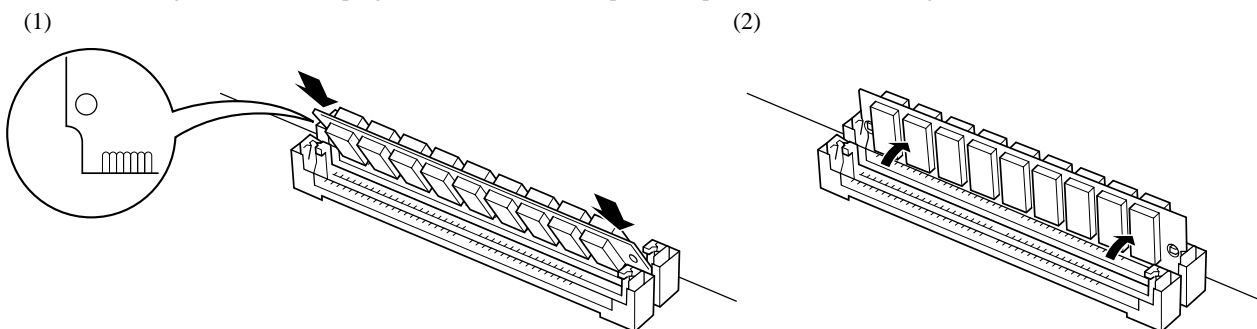
1. Accertatevi di disporre di quanto segue prima di iniziare l'installazione.
 - **SIMM (una coppia: 2 moduli)**
 - **Cacciavite Phillips:** Si raccomanda il tipo con punta magnetica.
 - **Piano di lavoro:** Vi raccomandiamo di eseguire il lavoro su un piano stabile o su una tavola. Stendete un panno sulla superficie di lavoro per prevenire graffiature.
 - **Guanti:** Accertatevi di indossare guanti in modo da non graffiarvi con il coperchio metallico o altre parti metalliche.
2. Togliete il coperchio inferiore (pagina 272).
3. Inserite il modulo SIMM nella sua sede sulla scheda del circuito stampato.
 - Identificate innanzitutto le sedi in cui installerete le SIMM.



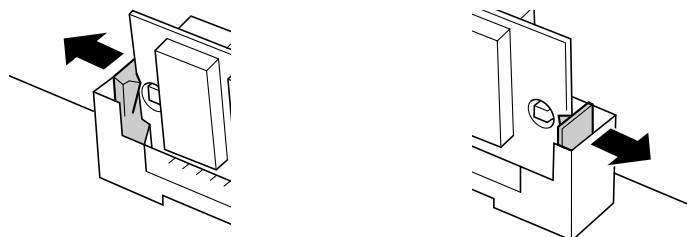
NOTE

Quando inserite le SIMM, cominciate sempre con la sede più esterna (cioè quella più vicina al lato del coperchio dell'RS7000). Se non rispettate questo ordine le SIMM non potranno essere inserite.

- Tenete la SIMM con la sua parte troncata orientata verso il pannello posteriore ed impostate la SIMM nella sede con l'angolazione mostrata in figura (1). Quindi spingetele verticalmente fin quando si posiziona come nella figura (2), bloccandosi.



- Ripetete questo step per l'altra SIMM.
- Se dovete togliere una SIMM dalla sede, tenete aperti i due ganci della sede (uno per estremità), spingete la SIMM perché si inclini verso il basso e quindi tiratela fuori.



Ciò completa l'installazione.

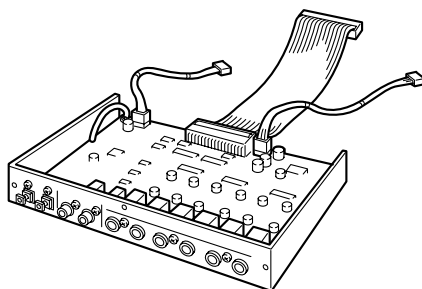
Se desiderate installare una scheda di espansione I/O, continuate con la procedura indicata a pagina 276.

4. Rimettete il coperchio inferiore (pagina 273).
5. Inserite il cavo di alimentazione.
 - Per verificare che le SIMM installate vengano “lette” correttamente, tenete premuto [SHIFT] e [UTILITY] per accedere al display FREE MEMORY (pagina 68).

Installazione della scheda di espansione AIEB2 I/O

La scheda di espansione opzionale Input/Output AIEB2 aggiunge all'RS7000 I/O digitali (sia nel formato ottico che coassiale) e sei uscite assegnabili.

Per le informazioni circa i connettori della scheda e l'impostazione generale, fate riferimento a questo stesso manuale.



IMPORTANTE

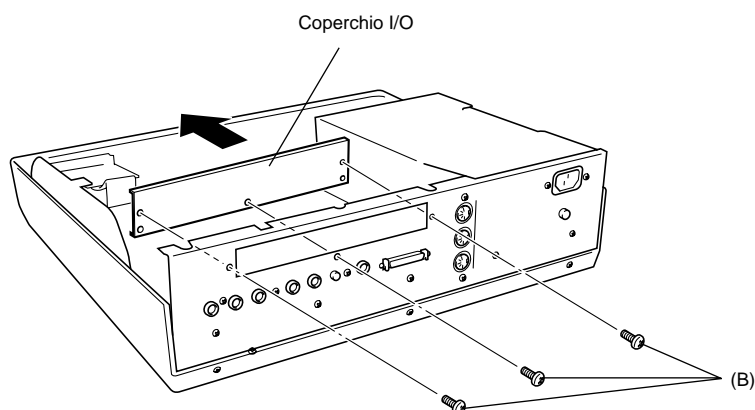
Prima di procedere all'installazione, leggete le precauzioni “Gestione ed installazione delle opzioni”, all'inizio di questo manuale. Ricordate che l'AIEB1 non può essere usata nell'RS7000.

Procedura

1. Accertatevi di disporre di quanto segue prima di iniziare l'installazione.
 - **Scheda di espansione AIEB2 I/O:** Accertatevi che vi siano tre cavi che fuoriescono dalla scheda.
 - **Cacciavite Phillips:** Si raccomanda la versione con punta magnetica.
 - **Banco di lavoro:** Vi raccomandiamo di eseguire tutti i lavori su un banco o una tavola stabile. Stendendo un panno sul piano di lavoro eviterete graffiature.
 - **Guanti:** Accertatevi di indossare i guanti in modo da non graffiarvi le mani con il coperchio metallico o con altre parti metalliche.
2. Togliete il coperchio inferiore (pagina 272).
3. Togliete le tre viti (B) dal pannello posteriore e togliete il coperchio I/O.

⚠ ATTENZIONE

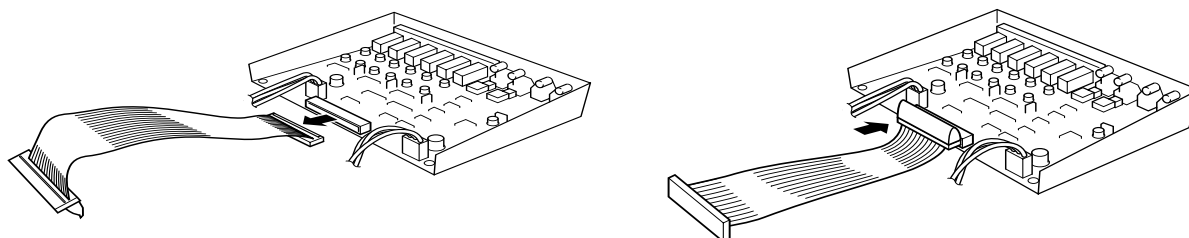
- Il coperchio I/O può cadere quando vengono tolte le tre viti, per cui accertatevi di tenerlo con una mano mentre togliete le viti.
- Il coperchio I/O tolto non sarà necessario fin quando è installata l'AIEB2, ma le viti con cui era attaccato saranno usate per l'AIEB2, per cui non sbagliate a collocarle in un posto errato.
- Queste viti (B) sono di un tipo differente dalle dodici che bloccano il coperchio inferiore. State attenti a non confonderle con queste ultime. L'unità potrebbe essere danneggiata se usate le viti sbagliate.



4. Inserite all'indietro il cavo piatto.

- Scollegate il cavo piatto.
- Inserite la spina opposta nel connettore.

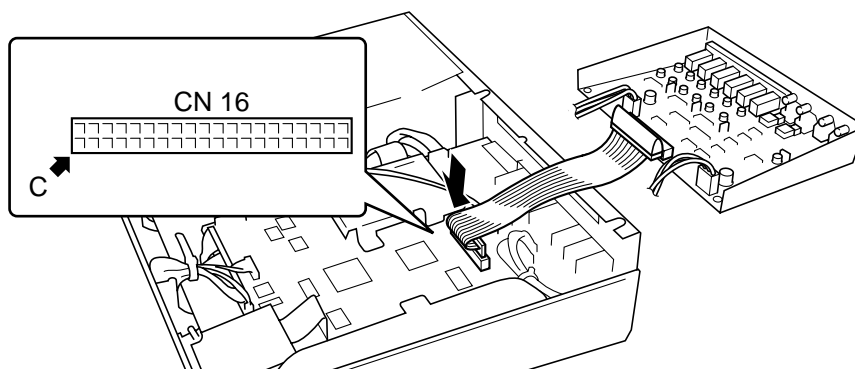
Il connettore ha un orientamento che previene la possibilità di collegarlo con un orientamento errato.



5. Collegate il cavo piatto.

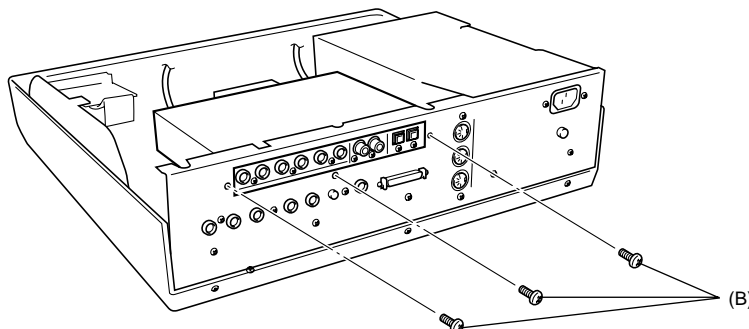
- Collegate il cavo piatto dalla scheda di espansione I/O (il cavo sottile, piatto) nel connettore corrispondente sulla scheda del circuito stampato dell'RS7000 (contrassegnato con "C" nell'illustrazione sottostante: CN16).

Il connettore è sagomato in modo tale che può essere inserito soltanto in un modo.



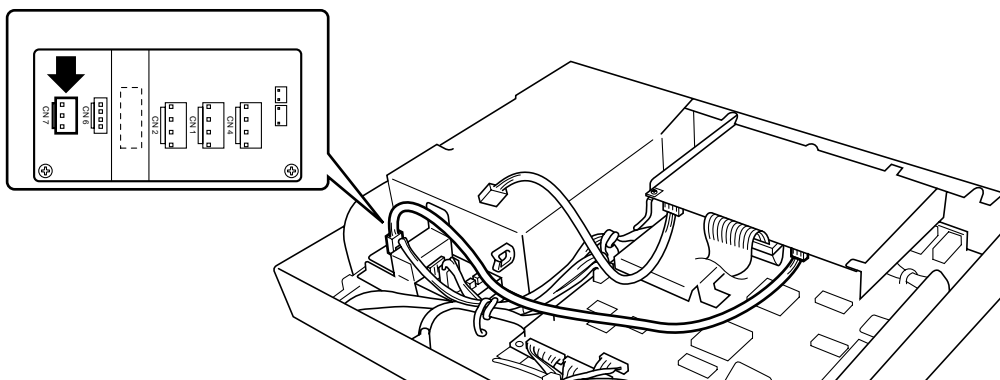
6. Inserite la scheda di espansione AIEB2 I/O.

- Supportate la scheda come mostrato nell'illustrazione sottostante e bloccatela al pannello posteriore avvitando le tre viti (B) che avevate tolte allo step 3 precedente.



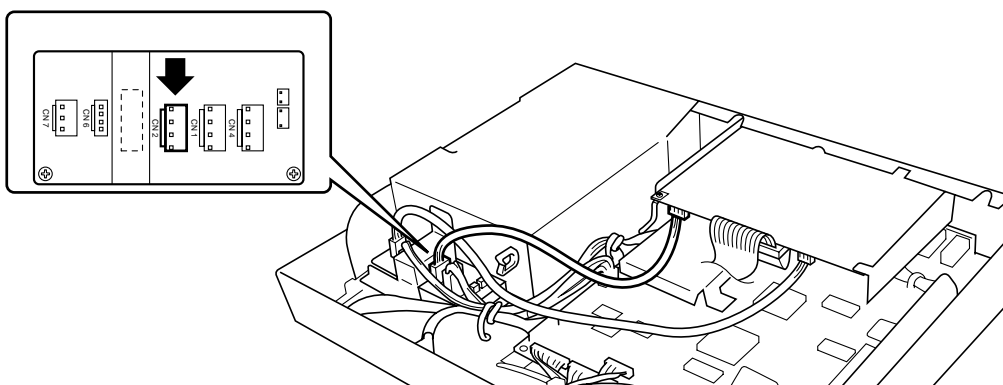
7. Collegate il cavo rosso/bianco a tre terminali.

- Dei due cavi rosso/bianco che fuoriescono dalla scheda di espansione I/O, collegate prima quello a tre terminali al connettore mostrato nell'illustrazione sottostante (CN7: 3-pin).
Accertatevi che la direzione sia corretta e non provate a forzare la connessione.



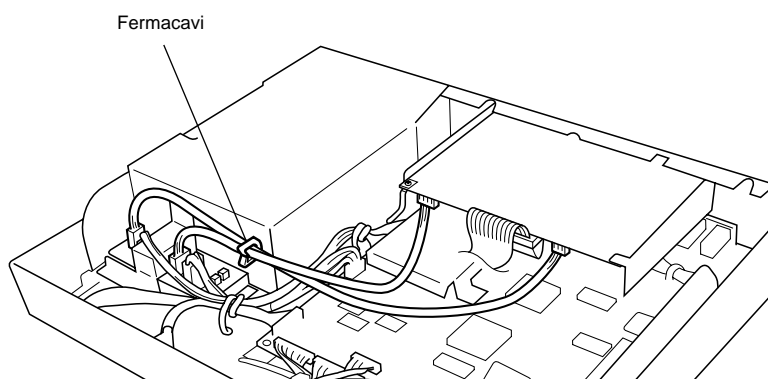
8. Collegate l'altro cavo rosso/bianco (4 terminali) allo stesso modo.

- Collegate il cavo al connettore come mostrato sotto (CN2: 4-pin).

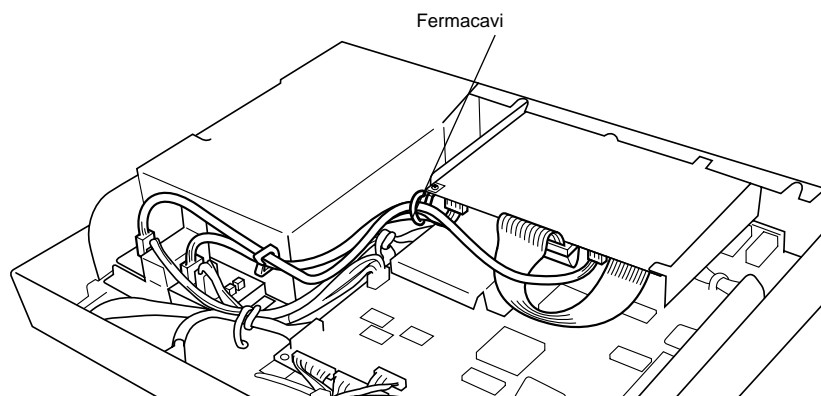


9. Affrancate i cavi al fermacavi.

- Fate scorrere i cavi a 3 e 4 terminali attraverso il fermacavi (vedere illustrazione sottostante) e bloccateli.

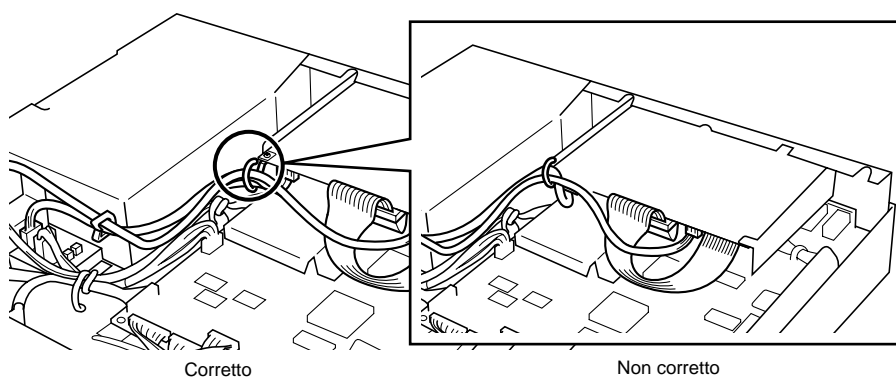


- Usate il fermacavi per bloccare il cavo a 3 terminali e quello a 4 terminali (vedere l'illustrazione).



! ATTENZIONE

Accertatevi che i cavi vengano bloccati al di sotto della scheda del circuito. Se essi vengono bloccati fra il coperchio e la scheda del circuito di espansione I/O, nel momento in cui il coperchio viene riposizionato potrebbero verificarsi delle interruzioni di collegamento o malfunzionamento.



10. Riposizionate il coperchio inferiore (pagina 273).

11. Inserite il cavo di alimentazione.

Collegamento di dispositivi SCSI esterni

Questa parte del manuale spiega come collegare dispositivi esterni come drive per hard disk, MO o CD-ROM.

Informazioni su SCSI

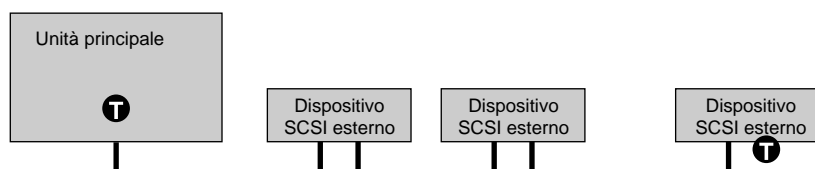
SCSI (pronunciato "scuzzy") è l'acronimo di Small Computer System Interface, e rappresenta lo standard dell'interfaccia di trasmissione dati usato dai personal computer e da altri dispositivi.

Poiché l'RS7000 dispone di un'interfaccia SCSI, potete collegare ed usare drive per hard disk, per MO, per CD-ROM ed altri dispositivi compatibili SCSI che abbiano un connettore SCSI a 50-pin. Possono essere collegati fino a 7 dispositivi SCSI.

La maggior parte dei dispositivi SCSI dispone di due terminali SCSI, che consentono il concatenamento di un certo numero di dispositivi. I dispositivi concatenati in questo modo possono essere solitamente collegati in qualsiasi ordine.

L'ultimo dispositivo della catena deve essere "terminato" con un terminatore inserito nel connettore SCSI aperto oppure attivando il terminatore interno del dispositivo (se disponibile). Il primo dispositivo nella catena deve essere anch'esso terminato, ma nel caso dell'RS7000 ciò viene ottenuto dal terminatore interno all'RS7000.

T Indica il terminatore (oppure un interruttore-terminatore attivato (ON)). Per i dispositivi non contrassegnati da questo simbolo, non attaccate il terminatore (oppure, mettetelo in off).



IMPORTANTE

- Prima di collegare dispositivi SCSI, accertatevi di spegnere l'RS7000 e tutti i dispositivi ad esso collegati. Se viene acceso mentre è in corso un collegamento, è possibile danneggiare l'RS7000 o i dispositivi SCSI.
- RS7000 compreso, ogni dispositivo SCSI si distingue con un numero da 0 a 7, definito SCSI ID. Se due o più dispositivi hanno lo stesso numero SCSI ID, i dispositivi non funzioneranno correttamente. Quando viene spedito dalla fabbrica, l'RS7000 è impostato su SCSI ID 6. Sappiate che il numero SCSI ID di un dispositivo non ha alcuna relazione con la sua posizione all'interno della catena.
- Non dimenticate di attaccare un terminatore all'ultimo dispositivo SCSI della catena.
- Se un dispositivo SCSI esterno non è collegato, non è necessario attaccare un terminatore al connettore SCSI dell'RS7000.
- Usate un cavo SCSI più corto possibile. L'impiego di cavi lunghi causa un funzionamento non affidabile. (In generale, la lunghezza totale del cavo dovrebbe essere inferiore a 6 metri.)
- Usate cavi SCSI di buona qualità. Cavi di scarsa qualità causano un funzionamento inaffidabile.
- Alcuni dispositivi SCSI dispongono di un solo connettore SCSI. Se state usando un dispositivo di questo tipo, collegatelo alla fine della catena.

Procedura

1. Usate i cavi SCSI per il concatenamento o collegamento a catena dei dispositivi SCSI esterni.
 - Vi sono parecchi tipi di connettori SCSI. Usate i cavi SCSI appropriati per il vostro dispositivo.
2. Collegate il cavo di alimentazione del dispositivo SCSI esterno ad una presa per corrente alternata.
3. Impostate lo SCSI ID (0 - 7) del dispositivo SCSI esterno.
 - Selezionate uno SCSI ID che non sia in conflitto con gli altri dispositivi SCSI (compreso l'RS7000). All'atto della spedizione dalla fabbrica, lo SCSI ID dell'RS7000 è impostato su 6.
4. Attaccate il terminatore al connettore SCSI (quello vuoto dei due connettori SCSI) dell'ultimo dispositivo nel collegamento a catena. In alternativa, inserite il terminatore (ON) di quel dispositivo.
5. Accertatevi che l'interruttore del terminatore sia su OFF per tutti gli altri dispositivi nella concatenazione (cioè tutti i dispositivi diversi dall'ultimo).
6. Accendete l'alimentazione del dispositivo o dei dispositivi SCSI esterni e, dopo parecchi secondi, accendete l'RS7000.

NOTE

Sono disponibili molti articoli e libri riguardo l'interfaccia SCSI. Tuttavia, la maggior parte di essi tratta solo concetti o specifiche e non vi dice cosa fare se il sistema non funziona quando è collegato come descritto. Nei paragrafi seguenti daremo ulteriori informazioni sulla SCSI che vi aiuteranno a correggere problemi eventuali quando sono collegati dispositivi SCSI. Leggete queste informazioni se incontrate problemi. Sappiate che, quando collegate i dispositivi SCSI, problemi con terminazione e cablaggio possono causare danni a dati di valore. La Yamaha non si assume responsabilità per la perdita di dati.

■ La verità sull'installazione del terminatore

Sebbene vi abbiamo detto che è necessario un terminatore all'inizio e alla fine del bus SCSI, questo è un principio generale e non è un'esigenza. Per esempio, se il bus è estremamente corto (45 cm o meno), vi sono casi in cui è meglio che ci sia un terminatore soltanto su un lato o all'altra estremità. Tuttavia, se sono collegati altri drive oltre a questi, la situazione potrebbe nuovamente differire. Inoltre, se i dispositivi SCSI sono separati da oltre 3 metri, abbiamo detto che è preferibile usare un terminatore all'altezza dei 3 metri. In questo caso, nel bus SCSI verranno a coesistere tre o più terminatori.

In tal modo, la teoria e la pratica dei collegamenti SCSI può differire di molto. Semplicemente cambiando un drive all'interno del sistema che ha funzionato correttamente si può causare un funzionamento inaffidabile, oppure aggiungendo un drive ad un sistema non affidabile può darsi che esso funzioni correttamente. In pratica, è necessaria una certa quantità di prove e di errori.

■ Cause degli errori SCSI

Un bus SCSI opera stabilmente solo se funzionano correttamente tutti i dispositivi SCSI collegati. Se uno dei dispositivi produce rumore, gli altri produrranno anch'essi errori e, nel peggiore dei casi, il blocco di avviamento di un drive può essere distrutto. (In questo caso tutti i dati in quel drive andranno perduti.)

Inoltre, vi sono casi in cui un sistema sul quale sembra che i dati siano stati salvati in pratica non lo abbia fatto, comportando quindi una perdita di dati.

I paragrafi seguenti discutono le ragioni di tali errori e forniscono una sequenza di suggerimenti.

• Controllate la SCSI ID

Accertatevi che non vi siano conflitti fra il numero di SCSI ID di ciascun dispositivo, compreso l'RS7000. Quando viene spedito dalla fabbrica, lo SCSI ID dell'RS7000 è impostato su 6. Accertatevi di spegnere prima di cambiare l'impostazione di SCSI ID del dispositivo esterno.

• Controllate il terminatore

Come già detto prima, controllate la posizione in cui viene attaccato il terminatore.

• Controllate i cavi SCSI

I cavi SCSI di bassa qualità creano solitamente problemi. Usate sempre cavi a doppia schermatura. È importante che la schermatura sia messa a terra all'interno del connettore. Cavi SCSI lunghi causano frequentemente problemi, per cui usate quelli più corti possibile. La flessione o la torsione di un cavo SCSI in uno spazio ristretto può causare la rottura dei conduttori o dei pin, per cui cercate di evitare questo inconveniente.

Il funzionamento non è garantito se il connettore SCSI dell'RS7000 è collegato via converter ad un dispositivo esterno diverso da un dispositivo SCSI a 50-pin (ad esempio un dispositivo Wide SCSI, ATA (IDE), USB o IEEE 1394).

2. Specifiche tecniche

| | | |
|--------------------------|--------------------------|--|
| Sezione Sequencer | Capacità massima di note | Circa 259.000 note |
| | Risoluzione della nota | Nota da un quarto/480 |
| | Polifonia massima | 124 note |
| | BPM (Tempo) | 1.0 - 300.0 |
| | Modi di registrazione | Real time replace Real time overdub (solo modi Pattern e Song) Real time punch (solo modo Song) Step (solo modi Pattern e Song) Grid Step (solo modi Pattern e Song) |
| | Tracce | Modo Pattern : 16 tracce phrase Modo Pattern Chain : traccia Pattern : traccia BPM : traccia Scene/Mute Modo Song : tracce di sequenza 16 : traccia BPM : traccia Scene/Mute |
| | Pattern | Pattern : 1024 (64 style × 16 section) Measure : 256 max |
| | Phrase | Preset Phrase : 5980 User Phrase : 256 per style |
| | Pattern Chain | 20 chain |
| | Song | 20 song |
| | Edit | Phrase edit Pattern Chain edit Song edit |
| | Job | Pattern Job : 37 Pattern Chain Job : 9 Song Job : 30 |
| | Grid Groove | Note Offset, Clock Shift, Gate Time Offset, Velocity Offset |
| | Play Effect | Harmonize (Unison, Octaver, Harmonize 1 & 2) Note (Note Offset, Gate Time, Velocity Offset) Timing (Beat Stretch, Clock Shift, Swing) |
| | MIDI Delay | MIDI Delay Edit, Feedback Edit |
| | Arpeggio | Type (Up, Down, Alternate 1 & 2, Random), Sort, Hold, Octave Range |
| | Real Time Loop Remix | |
| | Formato sequenza | Formato sequenza originale dell'RS7000 Formato SMF 0, 1 (Formato 1 solo caricamento) Formato RM1x (PATT, SONG) (solo caricamento) |

| | | | | |
|--|---|---|---|--|
| Blocco di generazione suono | Tipo | Generatore di suono AWM2 | | |
| | Polifonia massima | 62 note | | |
| | Capacità multi-timbrica | 16 timbri (con DVA) | | |
| | Voci Preset | Voci Normal 1054 (tranne voci GM) | | |
| | | Voci Drum 63 kit (tranne kit GM) | | |
| | Effetti | 4 system | | |
| | | Reverb | : 12 tipi | |
| | | Delay Chorus | : 25 tipi | |
| | | Variation | : 100 tipi | |
| | | Master | : 8 tipi | |
| Equalizer | Master equalizer | Equalizzatore parametrico a 4 bande | | |
| | Track equalizer | 5 tipi | | |
| Sezione di generazione suono | Tipi Sample Voice | Pitched Voice, Sample Kit Voice | | |
| | N. massimo di campioni | 256 | | |
| | Sorgente di campionamento | Ingressi analogici L/R | | |
| | | Uscite Stereo L/R | | |
| | | Digital I/O (Quando è installata la scheda di espansione AIEB2 I/O opzionale) | | |
| | | Optical I/O (Quando è installata la scheda di espansione AIEB2 I/O opzionale) | | |
| | Conversione A/D | 20-bit, 64 × oversampling | | |
| | Conversione D/A | 24-bit, 128 × oversampling | | |
| | Tipi di campionamento | Slice + Sequence, Kit, Kit + Note, Pitch | | |
| | Bit di dati del campione | 16 | | |
| | Frequenza di campionamento | : 44.1 kHz (MONO/STEREO), 22.05 kHz, 11.025 kHz, 5.5125 kHz (modo LO-FI, MONO/STEREO) | | |
| | | Ingressi digitali (Quando è installata la scheda di espansione AIEB2 I/O opzionale) | | |
| | | | : 48 kHz, 44.1 kHz, 32 kHz (solo STEREO) | |
| | Memoria interna del campione | Standard | : 4 megabyte (onboard o residenti) | |
| | | Maximum | : 64 megabyte (SIMM 32 megabyte × 2) * 4 megabyte onboard non disponibili dopo l'espansione massima. | |
| | Tempo di campionamento | Durata max del campione | : 32 megabyte mono | |
| | | | : 64 megabyte stereo | |
| Tempo max del campione (Mono o Stereo) | | : Circa 6 min. 20 sec. (44.1 kHz) | | |
| Formato del campione | Formato originale AIFF (solo caricamento), WAV (salvataggio e caricamento) A3000/4000/5000, SU700, (solo caricamento) | | | |
| Job Sampling | 13 | | | |

Controlli

| | |
|---|--|
| Interruttore di alimentazione (ON/OFF) | |
| Controllo Master Volume (MASTER VOLUME) | |
| Controllo livello di registrazione (REC VOLUME) | |
| Manopola di selezione Master Effect | |
| Manopole parametri Master Effect (× 4) | |
| Manopole multifunzione (× 4) | |
| Manopole assegnabili (× 18) | |
| Controllo contrasto | |
| Pulsanti di modo | [PATTERN], [PATT CHAIN], [SONG], [UTILITY] |
| Pulsanti di sub-modo | [GROOVE], [PLAY FX], [MIDI DELAY], [MIXER], [VOICE EDIT], [EFFECT], [SETUP], [MASTER], [SAVE], [LOAD], [JOB], [EDIT] |
| Pulsanti funzione | [F1] - [F4] |
| Pulsante Master Effect | [EFFECT ON/OFF] |
| Pulsanti di campionamento | [REALTIME LOOP REMIX], [SAMPLE EDIT], [STANDBY/START/STOP] |
| Pulsante Play Effect | [SELECT] |
| Pulsanti Voice Edit | [WAVE] (LFO), [AMP/FILTER/PITCH], [PORTAMENTO TYPE], [TYPE] (FILTER) |
| Pulsante Exit | [EXIT] |
| Pulsanti Sequencer | [REC], [◀], [STOP], [PLAY], [◀◀], [▶▶] |
| Pulsante Shift | [SHIFT] |
| Pulsante Arpeggio | [ARPEGGIO ON] |
| Pulsanti Mute/Scene | [STORE], [MUTE/SCENE], [MEMORY 1] – [MEMORY 5] |
| Pulsanti Octave | [OCT DOWN], [OCT UP] |
| Pulsanti modo Keyboard | [KEYBOARD], [TRANSPOSE], [MUTE], [TRACK SELECT] |
| Pad tastiera (× 26) | |
| Pulsante Tap | [TAP] |
| Pad Velocity (× 2) | [PAD 1], [PAD 2] |

Display (LCD)

64 × 240 punti LCD grafico con retroilluminazione e controllo contrasto

LED

MODE (× 4) (verde)
 EFFECT ON/OFF (verde)
 SAMPLING (REALTIME LOOP REMIX (verde), SAMPLE EDIT (verde), STANDBY/START/STOP (rosso)
 SEQUENCE PLAY FX SELECT (× 2) (giallo)
 VOICE EDIT (× 18) (giallo)
 REC (rosso)
 PLAY (verde)
 SECTION (× 10) (rosso)
 MUTE/SCENE (× 2) (rosso)
 TRACK (× 16) (rosso)
 Modo KEYBOARD (KEYBOARD (verde), MUTE (rosso)
 ARPEGGIO ON (verde)
 Pulsanti Function (× 4) (rosso)
 MIDI IN (rosso), MIDI OUT A (verde), MIDI OUT B (verde)
 LED a 7 segmenti (4 cifre)

| | | | | | | | | | |
|-----------------------------------|---|------|---|------------------|---------------------|--------|-----------------------|----------|----------------------|
| Connettori | <p>PHONES (Jack phone stereo standard) OUTPUT (Jack phone standard × 2) (L/MONO, R) INPUT (Jack phone standard × 2) (L, R) FOOT SWITCH MIDI IN, MIDI OUT (× 2, A & B) CARD SLOT (3.3 V SmartMedia) SCSI (50-pin half-pitch) AC INLET (alimentazione a CA)</p> | | | | | | | | |
| Dimensioni (L × P × A) | 440 mm × 363 mm × 134 mm | | | | | | | | |
| Peso | 7 kg | | | | | | | | |
| Accessori forniti | <p>Cavo di alimentazione CD-ROM (× 1) SmartMedia (8 MB × 1) : Dati Sound & Sequence Serie di manuali di istruzioni</p> | | | | | | | | |
| Opzioni | <p>Scheda di espansione I/O : AIEB2 Espansione di memoria (usate una coppia di SIMM identiche conformi alle specifiche sotto indicate:</p> <table> <tr> <td>Tipo</td> <td>: 72-pin SIMM (Fast page o EDO, JEDEC standard)</td> </tr> <tr> <td>Tempo di accesso</td> <td>: 70 ns o superiore</td> </tr> <tr> <td>Parità</td> <td>: Parity o non-parity</td> </tr> <tr> <td>Capacità</td> <td>: 4/8/16/32 megabyte</td> </tr> </table> | Tipo | : 72-pin SIMM (Fast page o EDO, JEDEC standard) | Tempo di accesso | : 70 ns o superiore | Parità | : Parity o non-parity | Capacità | : 4/8/16/32 megabyte |
| Tipo | : 72-pin SIMM (Fast page o EDO, JEDEC standard) | | | | | | | | |
| Tempo di accesso | : 70 ns o superiore | | | | | | | | |
| Parità | : Parity o non-parity | | | | | | | | |
| Capacità | : 4/8/16/32 megabyte | | | | | | | | |

* Le specifiche tecniche e le descrizioni riportate in questo manuale di istruzioni sono soltanto a scopo informativo. La YAMAHA Corporation si riserva il diritto di cambiare o modificare i prodotti o le specifiche in qualsiasi momento senza alcun preavviso. Poiché le specifiche, i dispositivi o le opzioni potrebbero non essere le stesse in tutti i Paesi di distribuzione, vi raccomandiamo di controllare con il vostro rivenditore YAMAHA.

3. Inconvenienti e rimedi

Non c'è suono? Il suono è sbagliato? Quando si manifesta un problema come questo, vi preghiamo di controllare i punti seguenti prima di dedurre che il prodotto è difettoso. Nella maggior parte dei casi troverete qui la soluzione al vostro problema. Se il problema persiste, contattate il vostro rivenditore YAMAHA.

| Problema | Possibili cause | Pagina |
|---|--|---|
| Assenza di suono | Cause relative al sistema | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Controllate che sia attivata l'alimentazione all'unità e al dispositivo esterno. Controllate se l'unità è collegata bene al dispositivo esterno con i cavi MIDI o audio. Il controllo MASTER VOLUME è sufficientemente alto? Controllate che il filtro MIDI non sia impostato in modo che i messaggi di note-on siano bloccati. Controllate che sia appropriata l'impostazione di selezione dell'uscita. | (Pag. 22) (Pag. 13) (Pag. 262) (Pag. 94) |
| | Cause relative a voci ed effetti | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Controllate che siano appropriate le impostazioni relative agli effetti ed al filtro. (Regolazioni improprie della frequenza di taglio del filtro possono produrre assenza di suono.) | (Pag. 104, 198) |
| | Cause relative ai pattern e alle song | |
| <ul style="list-style-type: none"> Controllate se i singoli livelli di volume di ciascuna traccia sono impostati su un valore appropriato. Controllate se le tracce sono escluse (muted). Controllate se il canale di uscita (Out Channel) è su OFF. Controllate che le regolazioni di espressione e volume dei dati per il playback siano appropriate. Controllate se l'offset velocity dell'effetto del playback o di groove è troppo basso. | (Pag. 93, 194) (Pag. 74, 183) (Pag. 110, 200) (Pag. 154, 225, 267) (Pag. 86, 88, 191, 192) | |
| | Cause relative al campione | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Controllate se il volume del campione è impostato su un livello appropriato. Controllate che il parametro Original Key sia impostato correttamente. | (Pag. 243) (Pag. 243) |
| Suono distorto | Cause relative al sistema | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Controllate se il MASTER VOLUME è così alto da causare la saturazione. Controllate che il livello di uscita (Out Level) non sia troppo alto. | (Pag. 13) (Pag. 258) |
| | Cause relative alla voce e agli effetti | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Verificate se vi sono regolazioni degli effetti che causano la distorsione. (Regolazioni eccessivamente alte della risonanza del filtro possono causare distorsione) Controllate se l'effetto Unison è inserito. (Talvolta l'effetto Unison può causare distorsione) | (Pag. 104, 198) (Pag. 88, 192) |
| Livello sonoro troppo basso | <ul style="list-style-type: none"> Controllate se le regolazioni volume o expression sono impostate troppo basse. Controllate se l'offset di velocity per il playback dell'effetto o del groove è impostato troppo basso. Controllate se il livello di uscita (Out Level) è troppo basso. | (Pag. 154, 225, 267) (Pag. 86, 88, 191, 192) (Pag. 258) |
| | | |
| Il pitch o gli intervalli sono errati | Cause relative al sistema | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Controllate se il parametro Master Tune è impostato su un valore diverso da "0". Verificate se il controllo pitch bend di un dispositivo esterno è stato mosso. | (Pag. 257) |
| | Cause relative alle voci e ad altri fattori | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Verificate se Transpose è impostato su un valore diverso da "0". Controllate se l'offset della nota per il groove è impostato in modo da modificare il pitch. Controllate se la manopola del pitch bend si trova nella posizione centrale. | (Pag. 73, 160, 183) (Pag. 86, 191) (Pag. 15) |
| | Cause relative al campione | |
| | <ul style="list-style-type: none"> Verificate che il parametro Original Key sia impostato correttamente. | (Pag. 243) |

| | | |
|--|--|--|
| Il suono viene troncato | <ul style="list-style-type: none"> • State superando la polifonia massima dello strumento? | (Pag. 62) |
| Il playback non ha inizio quando viene premuto il pulsante [PLAY] | <ul style="list-style-type: none"> • Verificate che il pattern, la phrase, pattern chain o la song contengano dati. • Verificate che il parametro MIDI SYNC sia impostato su INTERNAL. | (Pag. 77, 161, 184) (Pag. 260) |
| Il ritmo e la cadenza delle note è diverso da quella registrata | <ul style="list-style-type: none"> • Sono stati impostati i parametri groove o play effect in modo da cambiare la tempistica delle note. | (Pag. 85, 87, 191, 192) |
| Le regolazioni Voice ed Effect cambiano quando si inizia il playback | <ul style="list-style-type: none"> • Verificate se all'inizio della sequenza sono stati registrati i dati che resettano il generatore di suono. | (Pag. 154, 225) |
| Non si riesce a registrare una Phrase o una Song | <ul style="list-style-type: none"> • È stata selezionata una phrase preset? • Verificate se la protezione di memoria è inserita. | (Pag. 75) (Pag. 257) |
| Non si riesce a registrare campioni | <ul style="list-style-type: none"> • Avete superato il numero massimo di voci sample consentito? • Verificate se vi è sufficiente memoria per il campione. • L'ingresso della sorgente è stato impostato correttamente? • Controllate se il livello A/D è impostato correttamente. | (Pag. 61, 229) (Pag. 68) (Pag. 231) (Pag. 108, 200) |
| La memoria è piena anche se vi sono Pattern o Song disponibili | <ul style="list-style-type: none"> • La memoria totale dell'RS7000 determina il numero di phrase e song registrabili. Per esempio, se la memoria contiene phrase o song che usano molta memoria, si può saturare anche se non sono stati usati tutti i numeri di song o pattern disponibili. | (Pag. 68) |
| La trasmissione/ricezione dei MIDI Bulk Data non funziona correttamente | <ul style="list-style-type: none"> • Verificate se, quando i dati sono stati salvati, il tempo per l'intervallo di riversamento dati a blocchi è stato impostato su un valore troppo breve. | (Pag. 258) |
| Non si riesce a salvare i dati | <ul style="list-style-type: none"> • Verificate se la memory card o il disco che state usando è protetto. • Verificate che la memory card o il disco siano stati formattati correttamente. | (Pag. 115) (Pag. 116) |

4. Elenco dei messaggi di errore

● Errori operativi

| | |
|--------------------------------|---|
| No Data | Quando un job viene eseguito, la traccia o il range selezionato non contengono dati. Selezionate una traccia o un range appropriato. |
| Illegal Input | È stato specificato un input o un valore non accettabile. Controllate il metodo di input o il valore. |
| Illegal Track Number | È stato specificato un numero di traccia non accettabile. Selezionate nuovamente la traccia. |
| Illegal Phrase Number | È stato specificato un numero di phrase non accettabile. Selezionate nuovamente la phrase. |
| Illegal Measure | È stato specificato un numero di misura non accettabile. Selezionate nuovamente la misura. |
| Illegal Check Box | Non sono state spuntate caselle in un job di una traccia che richiede la selezione o la spunta di una casella. Controllate il box appropriato e spuntatelo. |
| Meter Mismatch | I valori meter dei dati originali ed editati sono diversi. |
| No F7 (End Of Exc.) | Sono stati immessi o cambiati dati esclusivi senza il byte necessario "End Of Exclusive" (F7). Accertatevi che sia incluso F7. |
| Preset Phrase | Avete tentato di editare o registrare una frase preset. Le frasi preset devono essere copiate in una frase user prima di poter essere editate. |
| Pattern Length Mismatch | Un job produce una lunghezza di frase superiore a 256 misure. |
| Phrase Length Mismatch | Un'operazione edit produce una frase che è lunga più di 256 misure. |
| Phrase Number Overflow | Durante la registrazione, l'esecuzione di un job o l'editing è stato superato il numero massimo di frasi (256). |
| Too Long Sample | Un job time stretch o un altro relativo al campione ne ha creato uno troppo lungo. |
| Too Short Sample | La lunghezza del campione è troppo corta e non è possibile eseguire il job Frequency Convert. |
| Too Low Freq | La frequenza di campionamento è troppo bassa e non può essere eseguito il job Frequency Convert. |
| Digital In Unlocked | L'ingresso DIGITAL/OPTICAL è sbloccato. Controllate i collegamenti e l'uscita dal dispositivo sorgente. |

● Errori di sistema

| | |
|-------------------------------|--|
| Backup Battery Low | La batteria di backup interna si sta scaricando. Fate sostituire la batteria dal vostro rivenditore o da un centro autorizzato di assistenza tecnica YAMAHA. |
| Sequence Memory Full | La memoria interna è piena e non è possibile continuare la registrazione, l'editing, l'esecuzione di un job, la ricezione/trasmissione MIDI o il caricamento da card o da disco. Riprovate cancellando dati non desiderati di song, pattern o user phrase. |
| Sample Number Overflow | Un'operazione di campionamento, un job o un'operazione di caricamento dati ha superato il numero massimo consentito di campioni. Riprovate dopo aver cancellato campioni non necessari. |
| Too Many Local Voices | È stato superato il numero massimo di campioni consentiti per un pattern o per una song (128). |
| Too Many Common Voices | È stato superato il numero massimo consentito di voci sample tipo common (128). |
| Too Many Sample Voices | È stato superato il numero totale massimo delle voci sample (256). |
| Wave Memory Full | La memoria delle wave è piena e non possono essere eseguite ulteriori operazioni di campionamento, job o operazioni di caricamento dati. In alcuni casi, la quantità di memoria residua verrà aumentata eseguendo l'operazione Wave Memory Optimize. |

| | |
|-------------------------|---|
| Factory Set | Questo messaggio appare se l'RS7000 viene riportata sulle impostazioni iniziali della fabbrica (pagina 25). I dati nella memoria interna possono essere rovinati se la tensione della batteria di backup diventa eccessivamente bassa, ad esempio, e tutti i dati verranno riportati automaticamente sulle regolazioni della fabbrica, facendo apparire questo messaggio. |
| Memory Protected | La protezione di memoria è attivata e avete tentato di modificare i dati usando una operazione di registrazione, job o edit. |
| SIMM Error | Non è stata installata una coppia appropriata di SIMM di espansione, oppure la coppia non è assortita correttamente. |

● **Errori MIDI**

| | |
|-------------------------|--|
| MIDI Buffer Full | Il buffer di ricezione MIDI è pieno e non è possibile continuare l'elaborazione dei dati. Riprovate a ricevere i dati. |
|-------------------------|--|

● **Errori Card/Disk**

| | |
|-------------------------------|--|
| Card/Disk Full | La card o il disco sono pieni e non è più possibile salvare altri dati. Usate una card o un disco nuovo oppure fate spazio cancellando eventuali dati non desiderati. |
| File Not Found | Il file specificato non è stato trovato sulla card o sul disco durante l'operazione di caricamento dati. Provate nuovamente dopo aver reinserito/ricollegato la card o il disco. |
| Bad Card/Disk | La card o il disco sono inutilizzabili. Formattate la card o il disco e riprovate. |
| Card/Disk Not Ready | Una card non è inserita correttamente oppure il disco non è collegato correttamente all'RS7000. |
| Unformatted Card/Disk | La card o il disco non sono formattati oppure il formato non è utilizzabile dall'RS7000. Controllate il contenuto della card/del disco. |
| Write Protected | La card o il disco sono protetti da scrittura, oppure avete tentato di scrivere su un supporto di sola lettura come un CD-ROM. |
| Bad File | È stato caricato un file inutilizzabile. |
| Can't Change File Name | Eseguendo l'operazione Rename, esiste già un file o una cartella con lo stesso nome del folder specificato. |
| Illegal File | Il file specificato per il caricamento non è utilizzabile dall'RS7000. |
| No Data | Quando eseguite un'operazione save, la song o lo style specificati non contengono dati e non può essere salvato. |
| Too Long Sample | Avete tentato di caricare un campione troppo lungo. |
| No Sample Files | Durante un'operazione di caricamento dati non si riescono a trovare i file collegati nel campione. |
| Read/Write Error | Si è manifestato un errore in lettura o scrittura su card o disco. Controllate l'inserimento della card, i collegamenti del disco o la terminazione SCSI. |
| SCSI Error | Si è manifestato un errore SCSI. Controllate i collegamenti e la terminazione SCSI. |
| Copy Protected | Avete tentato di esportare un campione protetto da copiatura. |
| Illegal File Name | Il nome specificato per il file non è accettabile. |
| Read Only File | Avete tentato di eliminare, rinominare o sovrascrivere un file di sola lettura. |
| Can't Make Folder | Non è possibile creare ulteriori cartelle al di sotto del livello corrente poiché esiste già una cartella o folder con lo stesso nome sulla card o su disco. |
| Too Deep Folder | I folder o cartelle al di sotto di questo livello non sono accessibili. |
| Not Empty Folder | Avete tentato di eliminare una cartella che contiene dati. |
| Unsupported Disk | Il disk drive collegato non può essere usato. |

● Altri messaggi (non di errore)

| | |
|--|---|
| Are you sure? NO[F2]/YES[F3] | Conferma che desiderate eseguire un'operazione specificata. Premete [F2] o [F3] come richiesto. |
| Can't Undo. Cancel [F2]/OK [F3] | Quando vengono eseguiti alcuni job, la memoria interna si satura e non è possibile usare la funzione undo. Premete [F3] se è OK o [F2] per rinunciare all'operazione. Riprovate dopo aver eliminato song, pattern o user phrase non desiderate. |
| Completed | Il job load, save, format o altro specificato è stato completato. |
| Executing ... | È in corso un'operazione di formattazione o un job. Dovete attendere. |
| Loading ... (xxxxxxx) Abort [F3] | Appare quando viene caricato un file. Premete [F3] per rinunciare all'operazione load. |
| Overwrite? NO[F2]/YES[F3] | Un'operazione di salvataggio dati sovrascrive su quelli preesistenti su card o disco e questo messaggio conferma se è OK continuare. Premete [F2] o [F3] secondo le vostre esigenze. |
| Overwrite Sample Voice? Cancel [F2]/OK [F3] | Quando eseguite Create dopo Realtime Loop Remix, questo messaggio vi chiede la conferma se vi sta bene sovrascrivere sulla voce sample nella traccia corrente. Premete [F3] per confermare la sovrascrittura o [F2] per rinunciare. |
| Saving ... (xxxxxxx) Abort [F3] | Appare quando viene salvato un file. Premete [F3] per rinunciare all'operazione save (salvataggio dati). |
| Same Common Sample Voice Number. Skip All [F2]/Renumber [F3] | Appare quando viene caricato un pattern o una song che usa voci sample di tipo common e quando una voce di questo tipo viene caricata in un numero che contiene già dati. Premete [F2] per saltare il caricamento dei dati di questa voce sample common oppure [F3] per caricare i dati dopo aver rinumerato la voce. |
| Sequence or Sample Voice Exists. Cancel [F2]/ Replace [F3] | Appare quando in una traccia selezionata nel display sampling setup esistono già i dati della sequenza o del campione. |

5. Elenco voci (voci Normal)

| Inst. Group | GM | Synth Bass & Lead1 | | Synth Pad & Synth EFX1 | | Synth Material | | Band Instrument | | Classical Instrument & Wind | | Ethnic & Percussion | | SFX 1 | | Synth Bass & Lead2 | | |
|-------------|----------|--------------------|----------|------------------------|----------|----------------|----------|-----------------|----------|-----------------------------|----------|---------------------|----------|-------|----------|--------------------|-----------|---|
| Bank MSB | 0 | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | |
| Bank LSB | 0 | 0 | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | |
| Program | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | EL | |
| 1 | GrandPno | 1 | RezoBas1 | 1 | SynthPad | 2 | Saw1 A | 1 | BritePno | 1 | Strings1 | 2 | Kalimba1 | 1 | Trance1 | 2 | DX100Bas | 2 |
| 2 | BritePno | 1 | FunkBass | 1 | ChoirPad | 2 | Saw2 A | 1 | FM Piano | 2 | Strings2 | 1 | Kalimba2 | 2 | Trance2 | 2 | FMBass4 | 1 |
| 3 | E.Grand | 1 | BleepBas | 2 | Atms Pad | 2 | SwDual1A | 2 | El.Grand | 2 | Trem.Str | 2 | ThumbPno | 2 | Trance3 | 2 | FMBass5 | 2 |
| 4 | HnkyTonk | 2 | BlpBass | 2 | AnalogPd | 2 | SwDual2A | 1 | St.Piano | 2 | Syn Str1 | 2 | LogDrum1 | 1 | Trance4 | 2 | FMBass6 | 2 |
| 5 | E.Piano1 | 2 | FM Bas1 | 2 | VoicePad | 2 | SawOct A | 2 | HnkyTonk | 2 | Syn Str2 | 2 | LogDrum2 | 1 | Trance5 | 2 | FM BDBas | 2 |
| 6 | E.Piano2 | 1 | FM Bas2 | 2 | GlassPad | 2 | Square A | 1 | Mono Pno | 1 | Syn Str3 | 2 | PacifcPc | 2 | Trance6 | 2 | Syn Slap | 2 |
| 7 | Harpsi. | 1 | BuzzBas1 | 1 | SweepPd1 | 2 | Pulse A | 2 | LoFi Pno | 2 | Syn Str4 | 2 | Balafon | 2 | Trance7 | 2 | FatBas1 | 1 |
| 8 | Clavi. | 1 | Dog Bass | 2 | SweepPd2 | 2 | PlsDualA | 2 | St.EP1 | 2 | AnaQuart | 2 | SteelDr1 | 2 | Trance8 | 2 | FatBas2 | 2 |
| 9 | Celesta | 2 | OctBas1 | 2 | SmokyPad | 2 | SqrOctA | 2 | ChorEP1 | 2 | SyTrmStr | 2 | SteelDr2 | 2 | Trance9 | 2 | FatBas3 | 2 |
| 10 | Glocken | 1 | OctBass2 | 2 | WarmPad1 | 2 | PulsOctA | 2 | Mono EP1 | 2 | Pizz.Str | 1 | Gamelan1 | 2 | Trance10 | 2 | FatBas4 | 2 |
| 11 | MusicBox | 2 | MonoBas1 | 2 | WarmPad2 | 2 | Sync A | 1 | LoFi EP1 | 2 | Solo Str | 2 | Gamelan2 | 1 | Trance11 | 2 | VinBas1 | 1 |
| 12 | Vibes | 1 | MonoBas2 | 2 | StringPd | 2 | TriSineA | 2 | Wah EP1 | 2 | Violin | 2 | BaliOrch | 2 | FunnyCPU | 2 | VinBas2 | 2 |
| 13 | Marimba | 1 | SqurBa1 | 2 | Rise Pad | 2 | Noise1 A | 1 | TremoEP1 | 2 | Viola | 2 | AtlantPc | 2 | Siren | 2 | VinBas3 | 1 |
| 14 | Xylophon | 2 | SqurBa2 | 2 | Halo Pad | 2 | Noise2 A | 1 | Old EP | 2 | Cello | 2 | AsiaBel1 | 2 | SystmDwn | 2 | VinBas4 | 1 |
| 15 | TubulBel | 1 | DeepBass | 2 | Vox Pad | 2 | Lead1 A | 1 | MelloEP1 | 2 | SynHarp1 | 2 | AsiaBel2 | 2 | Smoky | 2 | RezoBas2 | 1 |
| 16 | Dulcimer | 2 | FlatBass | 1 | HarmoPad | 2 | Lead2 A | 1 | St.EP2 | 2 | Celesta | 2 | Sitar1 | 1 | Sonr&CPU | 2 | RezoBas3 | 1 |
| 17 | DrawOrgn | 2 | Tri Bass | 2 | Hum Pad | 2 | Lead3 A | 1 | Chor.EP2 | 2 | Glocken | 1 | Sitar2 | 2 | FX-NG | 2 | RezoBas4 | 1 |
| 18 | PercOrgn | 2 | SineBass | 2 | BlowPad1 | 2 | FM1 A | 1 | Mono EP2 | 2 | MusicBox | 2 | IndiaDrn | 2 | Machine? | 2 | GTekBas1 | 2 |
| 19 | RockOrgn | 2 | DB Bass | 2 | SquarePd | 2 | FM2 A | 1 | LoFi EP2 | 2 | SyTubBel | 2 | TibetDrn | 2 | Bikers | 1 | GTekBas2 | 2 |
| 20 | ChrchOrg | 2 | DB BaDwn | 2 | Sci-Fi | 2 | FM3 A | 1 | Wah EP2 | 2 | SynHrpsi | 2 | IndiaStr | 2 | RvrsLife | 2 | RampBass | 2 |
| 21 | ReedOrgn | 2 | KickBa1 | 2 | TronStrn | 2 | Digi1 A | 1 | TremoEP2 | 2 | BrasSect | 2 | Dulcimer | 2 | PanImpct | 2 | GarageBa | 2 |
| 22 | Acordion | 2 | KckB1Dwn | 2 | TronChor | 2 | Digi2 A | 1 | St.DxEP | 2 | Trumpet | 1 | Koto | 2 | ShotStar | 1 | BuzzBas2 | 2 |
| 23 | Harmnica | 1 | KickBa2 | 2 | Itopia | 2 | Digi3 A | 1 | ChorDxEP | 2 | Trombone | 2 | EthnPick | 2 | AnBubble | 1 | BuzzBas3 | 2 |
| 24 | TangoAcd | 2 | KckB2Dwn | 2 | SynVoice | 2 | Digi4 A | 1 | BrteDxEP | 2 | Tuba | 2 | Banjo | 2 | GameOver | 2 | OrganBa | 1 |
| 25 | NylonGtr | 1 | CS RezBa | 2 | Ana Vox1 | 1 | Digi5 A | 1 | Clavi. | 2 | Mute.Trp | 2 | Shamisen | 2 | ToneDeaf | 1 | R&B Bass | 2 |
| 26 | SteelGtr | 1 | MG Bass1 | 1 | Ana Vox2 | 2 | Digi6 A | 1 | WahClav1 | 2 | Syn Horn | 2 | Fiddle | 1 | What? | 2 | SmoothBa | 2 |
| 27 | Jazz Gtr | 1 | MG Bass2 | 2 | VoiceOoh | 2 | Digi7 A | 1 | WahClav2 | 1 | SprnoSax | 1 | Shanai | 2 | Zap Gun | 2 | PunchBas | 2 |
| 28 | CleanGtr | 1 | MG Bass3 | 2 | ChoirAah | 2 | Digi8 A | 1 | DigiClav | 2 | Alto Sax | 1 | Shakhchi | 1 | Hndrail1 | 1 | DubBas1 | 1 |
| 29 | Mute.Gtr | 2 | MG Pedal | 2 | Aah/Ooh | 2 | Digi9 A | 1 | Organ1 | 2 | TenorSax | 2 | Hndrail2 | 2 | DubBas2 | 2 | DubBas2 | 2 |
| 30 | Ovdrive | 2 | OB Bass | 2 | EP Pad1 | 2 | Digi10 A | 1 | Organ2 | 2 | Bari.Sax | 2 | AsiaFlut | 2 | Hitchhik | 2 | DubBas3 | 2 |
| 31 | Dist.Gtr | 2 | XP Bass | 2 | EP Pad2 | 2 | Digi11 A | 1 | Organ3 | 2 | Oboe | 2 | Bagpipe | 1 | Digger | 2 | FatLoBas | 2 |
| 32 | GtrHarmo | 1 | PizzBass | 2 | EthnoPad | 2 | Digi12 A | 1 | Organ4 | 2 | Eng.Horn | 2 | Sho | 2 | Propel1 | 2 | FtekBass | 2 |
| 33 | Aco.Bass | 1 | TalkBass | 2 | Angels | 2 | Saw1 B | 1 | HousOrg1 | 2 | Bassoon | 2 | Digeridu | 2 | Propel2 | 2 | BL Saw5 | 1 |
| 34 | FngBass | 1 | VocoBas1 | 2 | NewAgePd | 2 | Saw2 B | 1 | ThinOrgn | 2 | Clarinet | 1 | Koukin1 | 2 | Greeting | 2 | BL Saw6 | 1 |
| 35 | PickBass | 1 | VocoBas2 | 2 | Rain | 2 | SwDual1B | 2 | RockOrg1 | 2 | Piccolo | 1 | Koukin2 | 2 | Safari | 2 | BL Saw7 | 1 |
| 36 | Fretless | 1 | OctRezBa | 2 | OrintSeq | 2 | SwDual2B | 1 | DriveOrg | 2 | Flute | 1 | Berimba1 | 2 | Sesame | 2 | BL Saw8 | 1 |
| 37 | SlapBas1 | 1 | CyberBas | 2 | SmokBell | 2 | SawOct B | 2 | DirtyOrg | 2 | Recorder | 2 | Berimba2 | 2 | Buddha | 2 | BL Rezo1 | 1 |
| 38 | SlapBas2 | 1 | DkCorBa1 | 2 | Atmosphr | 2 | Square B | 1 | MrtianOr | 2 | PanFlute | 1 | BrimbSol | 1 | Wah Seq1 | 2 | BL Rezo2 | 2 |
| 39 | SynBass1 | 1 | HdCorBa1 | 2 | Bright | 2 | Pulse B | 2 | ChrchOr1 | 2 | Bottle | 2 | FngnCym1 | 2 | Wah Seq2 | 2 | BL Sqr4 | 1 |
| 40 | SynBass2 | 2 | HdCorBa2 | 2 | EthnoKey | 2 | PlsDualB | 2 | ChrchOr2 | 2 | Whistle | 1 | FngnCym2 | 1 | Biter | 2 | BL Sqr5 | 1 |
| 41 | Violin | 1 | Uni Bass | 2 | Ana Bell | 2 | SqrOctB | 2 | ReedOrgn | 2 | Ocarina | 1 | Gong | 1 | Vacuum | 2 | BL Dist9 | 1 |
| 42 | Viola | 2 | SyncLow | 2 | PolySync | 2 | PulsOctB | 2 | Acordion | 2 | Strings3 | 2 | ThaiGong | 2 | Brokndwn | 2 | BL Dist10 | 2 |
| 43 | Cello | 2 | BL Saw1 | 1 | AnaDrone | 2 | Sync B | 1 | Harmnica | 1 | Strings4 | 2 | Shekere | 1 | Teleport | 2 | BL Dist11 | 1 |
| 44 | Contrabs | 2 | BL Saw2 | 2 | DigiBel1 | 2 | TriSineB | 2 | TangoAcd | 2 | Strings5 | 2 | TaikoDrm | 1 | Scat | 2 | BL Dist12 | 2 |
| 45 | Trem.Str | 2 | BL Saw3 | 2 | Crystal | 2 | Noise1 B | 1 | Vibes1 | 1 | Syn Str5 | 2 | Big Drum | 1 | Disaster | 2 | PolyBas1 | 2 |
| 46 | Pizz.Str | 1 | BL Saw4 | 2 | AnaSprng | 2 | Noise2 B | 1 | Vibes2 | 2 | PopPizz | 2 | Timpani | 2 | Match | 2 | PolyBas2 | 2 |
| 47 | Harp | 2 | BL Sqr1 | 1 | SynChime | 2 | Lead1 B | 1 | Vibes3 | 2 | Harp | 2 | Tabla | 2 | LasrShot | 2 | NJS Bass | 2 |
| 48 | Timpani | 2 | BL Sqr2 | 2 | Mod Sine | 2 | Lead2 B | 1 | Marimba | 1 | SynHarp2 | 2 | Udu | 2 | Whimsy1 | 2 | FatPolyB | 2 |
| 49 | Strings1 | 2 | BL Sqr3 | 2 | ShortRez | 2 | Lead3 B | 1 | Xylophon | 2 | TubulBel | 1 | Udu Bend | 1 | Whimsy2 | 2 | NoizBass | 1 |
| 50 | Strings2 | 2 | BL Dist1 | 2 | Self Seq | 2 | FM1 B | 1 | FngBas1 | 1 | Harpsi. | 2 | Djembe | 2 | Feeder | 2 | OctHvyBa | 2 |
| 51 | Syn.Str1 | 2 | BL Dist2 | 2 | EchoBell | 2 | FM2 B | 1 | FngBas2 | 2 | EgyptDrm | 2 | Rising | 2 | TwnSawBa | 2 | RezoBas1 | 2 |
| 52 | Syn.Str2 | 2 | BL Dist3 | 2 | MajrBrs1 | 2 | FM3 B | 1 | FngFnB1 | 2 | Surdo | 2 | Drain | 2 | Drain | 2 | AhabBass | 2 |
| 53 | ChoirAah | 2 | BL Dist4 | 2 | MajrBrs2 | 2 | Digi1 B | 1 | MuteFngB | 1 | Tambourn | 1 | Spin | 2 | WoahBass | 2 | RezoBas2 | 2 |
| 54 | VoiceOoh | 1 | BL Dist5 | 2 | SoftBras | 2 | Digi2 B | 1 | CompFngB | 2 | AnTambrn | 1 | Takeoff | 2 | BuzzoidB | 2 | RezoBas3 | 2 |
| 55 | SynVoice | 1 | BL Dist6 | 2 | SyStack1 | 2 | Digi3 B | 1 | Subsonic | 1 | Cowbell | 1 | GiantStp | 2 | SykoBass | 2 | RezoBas4 | 2 |
| 56 | Orch.Hit | 1 | BL Dist7 | 1 | SyStack2 | 2 | Digi4 B | 1 | DistBass | 2 | AnCowlb1 | 1 | CyberStp | 2 | DkCorBa2 | 2 | RezoBas5 | 2 |
| 57 | Trumpet | 1 | BL Dist8 | 2 | SyStack3 | 2 | Digi5 B | 1 | WahBass1 | 1 | AnCowlb2 | 1 | Typhoon | 2 | Techstep | 2 | RezoBas6 | 2 |
| 58 | Trombone | 2 | MG Saw | 1 | DirtyStk | 2 | Digi6 B | 1 | WahBass2 | 1 | Vibraslp | 1 | Rocker | 2 | Abstract | 2 | RezoBas7 | 2 |
| 59 | Tuba | 2 | OB Saw | 2 | SweepSaw | 2 | Digi7 B | 1 | PickBas1 | 2 | AnVbrslp | 1 | Amphibia | 2 | SubSlide | 2 | RezoBas8 | 2 |
| 60 | Mute.Trp | 1 | Dual Saw | 2 | SwpXpand | 2 | Digi8 B | 1 | PickBas2 | 2 | SyVbrslp | 1 | Escape | 2 | UK Oam | 2 | RezoBas9 | 2 |
| 61 | Fr.Horn | 2 | CSPortLd | 2 | Swp Sync | 2 | Digi9 B | 1 | MutePKBa | 2 | Bongo | 2 | Shower | 1 | Jazzstep | 2 | RezoBas10 | 2 |
| 62 | BrasSect | 1 | Wah Saw | 1 | SwpVoice | 2 | Digi10 B | 1 | SlapBas1 | 1 | Conga | 1 | Thunder | 2 | BL Lead1 | 1 | RezoBas11 | 1 |
| 63 | SynBras1 | 2 | CSMonoLd | 2 | Goblins | 2 | Digi11 B | 1 | SlapBas2 | 1 | AnaConga | 1 | Wind | 2 | BL Lead2 | 1 | RezoBas12 | 1 |
| 64 | SynBras2 | 2 | DualSqr | 2 | Echoes | 2 | Digi12 B | 1 | Fretles1 | 1 | Timbale | 1 | Seashore | 2 | SqrSolo1 | 2 | RezoBas13 | 2 |

: Assenza di suono.

I suffissi "A" - "D" sui nomi delle voci nel gruppo di strumenti "Synth Material" indicano il tipo di template della voce.

A : Decadimento lungo, onda LFO - Triangolare
 B : Decadimento corto, onda LFO - Triangolare
 C : Decadimento lungo, onda LFO - Dente di sega ascendente
 D : Decadimento lungo, onda LFO - S&H

5. Elenco voci (voci Normal)

| Inst. Group | Synth Pad & Synth EFX2 | SFX2 | Drum Kit | GM Drum Kit |
|-------------|------------------------|-------------|-------------|------------------|
| Bank MSB | 63 | 63 | 126 | 127 |
| Bank LSB | 8 | 9 | 0 | 0 |
| Program | EL | EL | Kit Type | Kit Type |
| 1 | NoizPad1 | 2 LFOSync1 | 2 AnlgKit1 | Trigger StandKit |
| 2 | NoizPad2 | 2 LFOSync2 | 2 AnlgKit2 | Trigger † |
| 3 | NoizPad3 | 2 LFOSync3 | 2 RhBoxKit | Trigger † |
| 4 | NzModPad | 2 LFOSync4 | 1 SynthKit | Trigger † |
| 5 | ColdPad1 | 2 LFOSync5 | 1 SE Kit | Trigger † |
| 6 | ColdPad2 | 2 LFOSync6 | 2 PsychKit | Trigger † |
| 7 | BlowPad2 | 2 LFOSync7 | 2 Acid Kit | Trigger † |
| 8 | WarmPad3 | 2 LFOSync8 | 2 TeknoKit | Trigger † |
| 9 | LowHigh | 2 LFOSync9 | 2 AmbntKit | Trigger † |
| 10 | RevrKey | 2 LFOSync10 | 2 Hard Kit | Trigger † |
| 11 | ResLfoPd | 2 LFOSync11 | 2 HousKit1 | Trigger † |
| 12 | Xtacy | 2 LFOSync12 | 2 BreakKit | Trigger † |
| 13 | Atlas | 2 LFOSync13 | 2 JunglKit | Trigger † |
| 14 | ResChord | 2 LFOSync14 | 2 D&B Kit | Trigger † |
| 15 | Wheezr | 2 LFOSync15 | 2 Big Kit | Trigger † |
| 16 | SlowGas | 2 LFOSync16 | 2 Hip Kit1 | Trigger † |
| 17 | Snarly | 2 LFOSync17 | 2 Aco.Kit | Trigger † |
| 18 | FrozenPd | 2 LFOSync18 | 2 Jazz Kit | Trigger † |
| 19 | VPad | 2 LFOSync19 | 1 BrushKit | Trigger † |
| 20 | Ele Pad | 2 LFOSync20 | 1 PercKit1 | Trigger † |
| 21 | AP Pad | 2 LFOSync21 | 1 BD Kit | Full Editing † |
| 22 | DigiKey1 | 2 LFOSync22 | 2 HH&CyKit | Full Editing † |
| 23 | DigiKey2 | 2 LFOSync23 | 2 SD Kit | Full Editing † |
| 24 | DigiBel2 | 2 LFOSync24 | 2 Tom Kit | Full Editing † |
| 25 | Syn Bell | 2 LFOSync25 | 2 SFX Kit1 | SFX † |
| 26 | 80sChime | 2 LFOSync26 | 2 SFX Kit2 | SFX † |
| 27 | AnaSyMod | 2 LFOSync27 | 2 AnlgKit1N | Note on/off † |
| 28 | Goldchrd | 2 LFOSync28 | 2 AnlgKit2N | Note on/off † |
| 29 | Cave | 2 LFOSync29 | 2 RhBoxKitN | Note on/off † |
| 30 | BubbleSq | 2 LFOSync30 | 2 SynthKitN | Note on/off † |
| 31 | DikiVibe | 2 LFOSync31 | 2 SE Kit N | Note on/off † |
| 32 | ArpTech | 2 LFOSync32 | 2 PsychKitN | Note on/off † |
| 33 | Unbell | 2 LFOSync33 | 2 AcidKitN | Note on/off † |
| 34 | HappyMan | 2 LFOSync34 | 2 TeknoKitN | Note on/off † |
| 35 | Ibiza | 2 LFOSync35 | 1 AmbntKitN | Note on/off † |
| 36 | Orange | 2 LFOSync36 | 2 HardKitN | Note on/off † |
| 37 | CheapRes | 1 LFOSync37 | 2 HousKit1N | Note on/off † |
| 38 | HouseChd | 2 LFOSync38 | 1 BreakKitN | Note on/off † |
| 39 | Lizzy | 2 LFOSync39 | 2 JunglKitN | Note on/off † |
| 40 | PolySaw1 | 2 LFOSync40 | 2 D&B KitN | Note on/off † |
| 41 | PolySaw2 | 1 LFOSync41 | 2 Big KitN | Note on/off † |
| 42 | PolySaw3 | 2 LFOSync42 | 2 HipKit1N | Note on/off † |
| 43 | LushChor | 2 LFOSync43 | 1 Aco.KitN | Note on/off † |
| 44 | Swp Poly | 2 LFOSync44 | 2 JazzKitN | Note on/off † |
| 45 | LFO Pad1 | 2 LFO SFX1 | 2 BrushKitN | Note on/off † |
| 46 | LFOSyncPd | 2 LFO SFX2 | 1 PercKit1N | Note on/off † |
| 47 | LFO Pad2 | 2 LFO SFX3 | 1 RX Kit | Trigger † |
| 48 | LFO Pad3 | 2 LFO SFX4 | 2 ElectKit | Trigger † |
| 49 | Shoal | 2 LFO SFX5 | 1 HousKit2 | Trigger † |
| 50 | LFO Stck | 2 LFO SFX6 | 1 Hip Kit2 | Trigger † |
| 51 | Swp Noiz | 2 LFO SFX7 | 1 R&B Kit | Trigger † |
| 52 | VoxDcnd1 | 1 Police | 1 SmothKit | Trigger † |
| 53 | VoxDcnd2 | 2 Cops | 2 HumanKit | Trigger † |
| 54 | Ambient1 | 2 AlarmDwn | 2 RevrsKit | Note on/off † |
| 55 | Ambient2 | 2 BadTrip | 2 RX Kit N | Note on/off † |
| 56 | Ambient3 | 2 Dentist | 2 ElectKitN | Note on/off † |
| 57 | Ambient4 | 2 ShortWav | 2 HousKit2N | Note on/off † |
| 58 | Ambient5 | 2 GTR SFX | 2 HipKit2N | Note on/off † |
| 59 | Ambient6 | 2 Whirlpol | 2 R&B KitN | Note on/off † |
| 60 | Ambient7 | 2 RetroUFO | 2 SmothKitN | Note on/off † |
| 61 | Ambient8 | 2 EleNoiz | 2 HumanKitN | Note on/off † |
| 62 | Ambient9 | 2 Pingpong | 2 Perc2Kit | Full Editing † |
| 63 | Ambient10 | 2 DelySFX1 | 2 SFX Kit3 | SFX † |
| 64 | | DelySFX2 | 1 | † |

□ : Assenza di suono.

I suffissi "A" - "D" sui nomi delle voci nel gruppo di strumenti "Synth Material" indicano il tipo di template della voce.

- A : Decadimento lungo, onda LFO - Triangolare
- B : Decadimento corto, onda LFO - Triangolare
- C : Decadimento lungo, onda LFO - Dente di sega ascendente
- D : Decadimento lungo, onda LFO - S&H

| Inst. Group | GM | Synth Bass & Lead1 | | Synth Pad & Synth EFX1 | | Synth Material | | Band Instrument | | Classical Instrument & Wind | | Ethnic & Percussion | | SFX 1 | | Synth Bass & Lead2 | | |
|-------------|-----------|--------------------|----------|------------------------|-----------|----------------|----------|-----------------|-----------|-----------------------------|--|---------------------|----------|-------|----------|--------------------|----------|---|
| Bank MSB | 0 | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | 63 | | |
| Bank LSB | 0 | 0 | | 1 | | 2 | | 3 | | 4 | | 5 | | 6 | | 7 | | |
| Program | | EL | | EL | | EL | | EL | | EL | | EL | | EL | | EL | | |
| 65 | SprnoSax | 1 | CS Squar | 2 | AsianEch | 2 | Saw1 C | 1 | Fretles2 | 2 | | | Agogo | 1 | Steam | 1 | PWM Lead | 2 |
| 66 | Alto Sax | 1 | WahSquar | 1 | SoundTrk | 2 | Saw2 C | 1 | ChoFrles | 2 | | | AnaMetal | 1 | Bubble | 1 | BPF Lead | 2 |
| 67 | TenorSax | 1 | WahPulse | 1 | Majesty | 2 | SwDual1C | 2 | FlnFrles | 2 | | | Cabasa | 1 | Dog | 1 | PolySaw2 | 2 |
| 68 | Bari.Sax | 2 | SubOsc1 | 2 | Bali Pad | 2 | SwDual2C | 1 | AcoBass1 | 1 | | | Maracas | 1 | Horse | 1 | TechSaw | 2 |
| 69 | Oboe | 2 | SubOsc2 | 2 | Warrior | 2 | SawOct C | 2 | AcoBass2 | 1 | | | SmbWhisl | 1 | Tweet 1 | 1 | PulsFbLd | 1 |
| 70 | Eng.Horn | 2 | CS ModLd | 2 | PwrSweep | 2 | Square C | 1 | BaGlisnd | 2 | | | Guiro | 2 | Tweet 2 | 2 | Poly Ld1 | 2 |
| 71 | Bassoon | 2 | PWM Solo | 2 | Palace | 2 | Pulse C | 2 | CleanGt1 | 2 | | | AnaGuio | 1 | Growl | 1 | Poly Ld2 | 2 |
| 72 | Clarinet | 1 | PolySaw1 | 1 | Soda | 2 | PlsDualC | 2 | CleanGt2 | 2 | | | Claves | 1 | DoorSqek | 1 | Poly Ld3 | 2 |
| 73 | Piccolo | 1 | StarLead | 2 | Coaster | 2 | SqurOctC | 2 | ChorsGt1 | 2 | | | AnaClave | 1 | DoorSlam | 1 | Poly Ld4 | 2 |
| 74 | Flute | 1 | PowrSolo | 2 | MilkyWay | 2 | PulsOctC | 2 | FlangeGt | 2 | | | WoodBlok | 1 | Telphon1 | 1 | Saw Solo | 1 |
| 75 | Recorder | 2 | SyncLd1 | 2 | Bush | 2 | Sync C | 1 | Wah Gtr1 | 2 | | | Cuica | 2 | Telphon2 | 1 | SinSolo1 | 2 |
| 76 | PanFlute | 1 | SyncLd2 | 2 | EnginRom | 2 | TriSineC | 2 | Wah Gtr2 | 1 | | | Triangle | 2 | Scratch1 | 1 | SinSolo2 | 2 |
| 77 | Bottle | 2 | BeepLead | 2 | Glaswork | 2 | Noise1 C | 1 | Mute Gtr | 2 | | | Shaker1 | 1 | TurnTabl | 1 | AgileLd | 2 |
| 78 | Shakhchi | 1 | BuzzSolo | 2 | OohStack | 2 | Noise2 C | 1 | Jazz Gtr | 1 | | | AnShaker | 1 | TapeRwnd | 1 | SweetP10 | 1 |
| 79 | Whistle | 1 | 5th Saw | 2 | Galaxy | 2 | Lead1 C | 1 | OctJzGtr | 2 | | | JinglBel | 1 | GlasNoiz | 1 | SinSolo3 | 1 |
| 80 | Ocarina | 1 | 5thPulse | 2 | Comet | 2 | Lead2 C | 1 | Ovdrive | 2 | | | BellTree | 1 | MetaNz1 | 1 | RampLead | 1 |
| 81 | SquareLd | 2 | Bend 5th | 2 | Shrine | 2 | Lead3 C | 1 | Dist.Gtr | 2 | | | WindChm1 | 1 | MetaNz2 | 1 | SqrSolo2 | 2 |
| 82 | Saw.Lead | 2 | PopLd4th | 2 | Hovering | 2 | FM1 C | 1 | WahFazG1 | 2 | | | WindChm2 | 2 | IndstTom | 1 | SynBrass | 2 |
| 83 | CalioLd | 2 | VoxSyn1 | 2 | Marsh | 2 | FM2 C | 1 | WahFazG2 | 2 | | | Castanet | 1 | CarElgn | 1 | Oct.Lead | 2 |
| 84 | Chiff Ld | 2 | VoxSyn2 | 2 | Hypnosis | 2 | FM3 C | 1 | PowrChd1 | 1 | | | Sticks | 1 | CarTSqel | 1 | PardisLd | 2 |
| 85 | CharanLd | 2 | BreathLd | 2 | WaterBel | 2 | Digi1 C | 1 | GtrHarmo | 1 | | | Feet1 | 2 | Car Pass | 1 | Pipe Ld2 | 2 |
| 86 | Voice Ld | 1 | Pipe Ld1 | 2 | Hallucin | 2 | Digi2 C | 1 | SteelGtr | 1 | | | Clap L | 1 | CarCrash | 1 | Pipe Ld3 | 2 |
| 87 | Fifth Ld | 2 | | | NewDrone | 2 | Digi3 C | 1 | 12StrGtr | 2 | | | Clap S | 1 | Train | 1 | ResTouch | 2 |
| 88 | Bass &Ld | 2 | | | Motor | 1 | Digi4 C | 1 | NylonGt1 | 1 | | | AnaClap1 | 1 | Helicptr | 1 | RndmBeep | 2 |
| 89 | NewAgePd | 2 | | | Sonar1 | 1 | Digi5 C | 1 | NylonGt2 | 2 | | | SynClap1 | 1 | RevBurst | 1 | EngrySqr | 2 |
| 90 | Warm Pad | 2 | | | Sonar2 | 1 | Digi6 C | 1 | P.Scrpe | 1 | | | FngrSnap | 1 | RevLowNz | 1 | Tech Saw | 2 |
| 91 | PolySyPd | 2 | | | OrganStk | 2 | Digi7 C | 1 | FretNoiz | 2 | | | AnSdStk1 | 1 | Laugh | 1 | TeknoMan | 2 |
| 92 | ChoirPad | 2 | | | Vox Bell | 2 | Digi8 C | 1 | DpChorEP | 2 | | | AnSdStk2 | 1 | Scream | 1 | TechLead | 2 |
| 93 | BowedPad | 2 | | | ColdStab | 1 | Digi9 C | 1 | MelloEP2 | 2 | | | AnSdStk3 | 1 | Punch | 1 | BigSyn1 | 2 |
| 94 | MetalPad | 2 | | | Kick&Hit | 1 | Digi10 C | 1 | Digi EP1 | 2 | | | AnSdStk4 | 1 | Heart | 1 | BigSyn2 | 2 |
| 95 | Halo Pad | 2 | | | BrasHit1 | 1 | Digi11 C | 1 | Digi EP2 | 2 | | | MelodTom | 1 | Footstep | 1 | EleCarpt | 2 |
| 96 | SweepPad | 2 | | | Syn Stab | 1 | Digi12 C | 1 | Digi EP3 | 2 | | | Syn Drum | 2 | Applause | 2 | Autism | 1 |
| 97 | Rain | 2 | | | GiantStb | 1 | Saw1 D | 1 | Mono EP3 | 1 | | | Ana Tom | 1 | BrthNoiz | 1 | HdcorBnd | 2 |
| 98 | SoundTrk | 2 | | | HardStab | 1 | Saw2 D | 1 | Chor EP3 | 2 | | | Ana BD | 1 | Gunshot | 1 | | |
| 99 | Crystal | 2 | | | OrganStb | 1 | SwDual1D | 2 | Mono EP4 | 1 | | | AnaCymb1 | 1 | Bomb | 1 | | |
| 100 | Atmosphr | 2 | | | Orch.Hit | 1 | SwDual2D | 1 | Chor EP4 | 2 | | | AnaCymb2 | 1 | HIQ 1 | 1 | | |
| 101 | Bright | 2 | | | HammerHt | 1 | SawOct D | 2 | MonEP3/4 | 2 | | | LoopCymb | 1 | HIQ 2 | 1 | | |
| 102 | Goblins | 2 | | | ChoirHit | 1 | Square D | 1 | TrmEP3/4 | 2 | | | RevCymb1 | 1 | SFX Gun1 | 1 | | |
| 103 | Echoes | 2 | | | BrasHit2 | 1 | Pulse D | 2 | OldSkPno | 1 | | | Rev Roll | 1 | SFX Gun2 | 1 | | |
| 104 | Sci-Fi | 2 | | | BrasHit3 | 1 | PlsDualD | 2 | ClickEP | 2 | | | Rev SD | 1 | BrstNoiz | 1 | | |
| 105 | Sitar | 1 | | | BrasHit4 | 1 | SqurOctD | 2 | SweetEP | 2 | | | Rev Tom | 1 | Ripper | 1 | | |
| 106 | Banjo | 2 | | | GuitrHit | 1 | PulsOctD | 2 | RotrOrgn | 2 | | | Rev Kick | 1 | RvThundr | 1 | | |
| 107 | Shamisen | 2 | | | OrganHit | 1 | Sync D | 1 | RockOrg2 | 2 | | | RevHatCl | 1 | RvDoorSl | 1 | | |
| 108 | Koto | 2 | | | EP Hit | 1 | TriSineD | 2 | HousOrg2 | 2 | | | RevTimba | 1 | RvScrDwn | 1 | | |
| 109 | Kalimba | 1 | | | NY Hit | 1 | Noise1 D | 1 | SurfOrgn | 2 | | | RevDjemb | 1 | RvTapeRw | 1 | | |
| 110 | Bagpipe | 1 | | | RvKck&Ht | 1 | Noise2 D | 1 | SynthOrg | 2 | | | RevFCym | 1 | RvGlasNz | 1 | | |
| 111 | Fiddle | 1 | | | RvBrsHt1 | 1 | Lead1 D | 1 | RockOrg3 | 2 | | | Shaker2 | 2 | RvMtlNz1 | 1 | | |
| 112 | Shanai | 2 | | | RvGritStb | 1 | Lead2 D | 1 | JazzOrg1 | 2 | | | AnMaracs | 1 | RvMtlNz2 | 1 | | |
| 113 | TnklBell | 2 | | | RvOrgStb | 1 | Lead3 D | 1 | ChrchOr3 | 2 | | | AnGuio | 2 | RvLndsTm | 1 | | |
| 114 | Agogo | 1 | | | RvOrchHt | 1 | FM1 D | 1 | DigiOrg1 | 2 | | | TambrnRX | 1 | RvCarElg | 1 | | |
| 115 | SteelDrm | 1 | | | RvHamrHt | 1 | FM2 D | 1 | DigiOrg2 | 2 | | | CowbelRX | 1 | RvCarCrs | 1 | | |
| 116 | WoodBlok | 1 | | | RvChorHt | 1 | FM3 D | 1 | JazzOrg2 | 2 | | | Bongo RX | 2 | RevPunch | 1 | | |
| 117 | TaikoDrm | 1 | | | RvBrsHt2 | 1 | Digi1 D | 1 | GarageOr | 2 | | | Agogo RX | 2 | RvGunshT | 1 | | |
| 118 | MelodTom | 1 | | | RvBrsHt3 | 1 | Digi2 D | 1 | FngrBas3 | 2 | | | ShakerRX | 1 | RevBomb | 1 | | |
| 119 | Syn.Drum | 1 | | | RvBrsHt4 | 1 | Digi3 D | 1 | FlingFnB2 | 2 | | | Feet2 | 1 | RevHIQ1 | 1 | | |
| 120 | RevCymb1 | 1 | | | RvGtrHit | 1 | Digi4 D | 1 | SlapBas3 | 2 | | | Clap Aco | 1 | RevHIQ2 | 1 | | |
| 121 | FretNoiz | 2 | | | RvOrgHit | 1 | Digi5 D | 1 | SlapBas4 | 2 | | | AnaClap2 | 1 | RevSyTm1 | 1 | | |
| 122 | BrthNoiz | 1 | | | RVEP Hit | 1 | Digi6 D | 1 | AcoBass3 | 2 | | | Clap RX5 | 1 | RevSyTm2 | 1 | | |
| 123 | Seashore | 2 | | | RvNY Hit | 1 | Digi7 D | 1 | CleanGt3 | 1 | | | SynClap2 | 1 | RvSFXGn1 | 1 | | |
| 124 | Tweet | 2 | | | | | Digi8 D | 1 | ChorsGt2 | 2 | | | SynSdStk | 1 | RvSFXGn2 | 1 | | |
| 125 | Telephone | 1 | | | | | Digi9 D | 1 | ChMuteGt | 2 | | | FM SdStk | 1 | RvBrstNz | 1 | | |
| 126 | Helicptr | 1 | | | | | Digi10 D | 1 | DistMute | 1 | | | SynTom1 | 1 | RvRipper | 1 | | |
| 127 | Applause | 1 | | | | | Digi11 D | 1 | PowrChd2 | 1 | | | SynTom2 | 1 | RvSyVibr | 1 | | |
| 128 | Gunshot | 1 | | | | | Digi12 D | 1 | BrightAG | 2 | | | AnaClick | 1 | RvBelTre | 1 | | |

□ : Assenza di suono.

I suffissi "A" - "D" sui nomi delle voci nel gruppo di strumenti "Synth Material" indicano il tipo di template della voce.

A : Decadimento lungo, onda LFO - Triangolare

B : Decadimento corto, onda LFO - Triangolare

C : Decadimento lungo, onda LFO - Dente di sega ascendente

D : Decadimento lungo, onda LFO - S&H

5. Elenco voci (voci Normal)

| Inst. Group | Synth Pad & Synth EFX2 | SFX2 | Drum Kit | GM Drum Kit |
|-------------|------------------------|------------|----------|------------------|
| Bank MSB | 63 | 63 | 126 | 127 |
| Bank LSB | 8 | 9 | 0 | 0 |
| Program | EL | EL | Kit Type | Kit Type |
| 65 | | DelySFX3 1 | | StandKit Trigger |
| 66 | | DelySFX4 2 | | † † |
| 67 | | DelySFX5 2 | | † † |
| 68 | | DelySFX6 2 | | † † |
| 69 | | DelySFX7 1 | | † † |
| 70 | | Seq SFX1 2 | | † † |
| 71 | | Seq SFX2 2 | | † † |
| 72 | | EerieRes 2 | | † † |
| 73 | | Tibet 2 | | † † |
| 74 | | Airsnake 2 | | † † |
| 75 | | Hammer 2 | | † † |
| 76 | | EchoShot 2 | | † † |
| 77 | | SFX Prc1 2 | | † † |
| 78 | | SFX Prc2 2 | | † † |
| 79 | | SFX Prc3 2 | | † † |
| 80 | | SFX Prc4 2 | | † † |
| 81 | | SFX Prc5 2 | | † † |
| 82 | | SFX Prc6 2 | | † † |
| 83 | | SFX Prc7 2 | | † † |
| 84 | | NoizClap 2 | | † † |
| 85 | | FEg Noiz 1 | | † † |
| 86 | | FingNoiz 2 | | † † |
| 87 | | SynMetal 1 | | † † |
| 88 | | Rebound 2 | | † † |
| 89 | | Zap1 1 | | † † |
| 90 | | Zap2 1 | | † † |
| 91 | | Zoom 1 | | † † |
| 92 | | Alarm 1 | | † † |
| 93 | | Vox Go! 1 | | † † |
| 94 | | VoxWhoa! 1 | | † † |
| 95 | | Vox Yo! 1 | | † † |
| 96 | | VoxAhhh! 1 | | † † |
| 97 | | Vox Huh! 1 | | † † |
| 98 | | Vox Muh! 1 | | † † |
| 99 | | Vox Tah! 1 | | † † |
| 100 | | Vox Buh! 1 | | † † |
| 101 | | Vox Hit 1 | | † † |
| 102 | | Vocd Ahh 1 | | † † |
| 103 | | VoxDrum1 1 | | † † |
| 104 | | VoxDrum2 1 | | † † |
| 105 | | Scratch2 1 | | † † |
| 106 | | ScrthDr 1 | | † † |
| 107 | | ScrthVx 1 | | † † |
| 108 | | RvSyMetl 1 | | † † |
| 109 | | RvRebond 2 | | † † |
| 110 | | RevZap1 1 | | † † |
| 111 | | RevZap2 1 | | † † |
| 112 | | RevZoom 1 | | † † |
| 113 | | RevAlarm 1 | | † † |
| 114 | | RvVoxGo! 1 | | † † |
| 115 | | RvVxWhoa 1 | | † † |
| 116 | | RvVoxYo! 1 | | † † |
| 117 | | RvVxAhhh 1 | | † † |
| 118 | | RvVxHuh! 1 | | † † |
| 119 | | RvVxMuh! 1 | | † † |
| 120 | | RvVxTah! 1 | | † † |
| 121 | | RvVxBuh! 1 | | † † |
| 122 | | RvVoxHit 1 | | † † |
| 123 | | RvVxDrm2 1 | | † † |
| 124 | | | | † † |
| 125 | | | | † † |
| 126 | | | | † † |
| 127 | | | | † † |
| 128 | | | | † † |

□ : Assenza di suono.

I suffissi "A" - "D" sui nomi delle voci nel gruppo di strumenti "Synth Material" indicano il tipo di template della voce.

- A : Decadimento lungo, onda LFO - Triangolare
- B : Decadimento corto, onda LFO - Triangolare
- C : Decadimento lungo, onda LFO - Dente di sega ascendente
- D : Decadimento lungo, onda LFO - S&H

6. Elenco voci Drum

Full edit type

| Bank MSB | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | |
|----------|--------------|--------------------------------|---------|------------------|---------------------------------|---------|------------------|-------------------------|--------------|------------------|---------------------------------|---------|------------------|--|--|--|
| Bank LSB | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | |
| Program | 21 | | | | 22 | | | | 23 | | | | 24 | | | |
| Kit Type | Full Editing | | | | Full Editing | | | | Full Editing | | | | Full Editing | | | |
| Note# | Note | BD Kit | Key off | Alternate assign | HH&Cy Kit | Key off | Alternate assign | SD Kit | Key off | Alternate assign | Tom Kit | Key off | Alternate assign | | | |
| 0 | C -2 | Reverse BD Electro | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Synth | ○ | | Vox Go! | ○ | | Reverse Tom Human 1 | ○ | | | | |
| 1 | C# -2 | Reverse BD FX Gate | ○ | | Reverse Hi-Hat Open SE | ○ | | Scratch Vox 1 F | ○ | | Reverse Tom Human 2 | ○ | | | | |
| 2 | D -2 | Reverse BD Hammer | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Analog 81 | ○ | | Vox Buh! | ○ | | Reverse Tom Electro 1 | ○ | | | | |
| 3 | D# -2 | Reverse BD Analog Power | ○ | | Reverse Hi-Hat Closed Analog 70 | ○ | | Vox Tah! | ○ | | Reverse Tom Electro 2 | ○ | | | | |
| 4 | E -2 | Reverse BD Analog Distortion 6 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Analog 70 | ○ | | Vox Hit | ○ | | Reverse Tom SFX 1 | ○ | | | | |
| 5 | F -2 | Reverse BD Analog Distortion 3 | ○ | | Reverse Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Hi Blip | ○ | | Reverse Tom SFX 2 | ○ | | | | |
| 6 | F# -2 | Reverse BD Analog Distortion 2 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open 90 | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | Reverse Tom Analog 90 1 | ○ | | | | |
| 7 | G -2 | Reverse BD Analog Tight | ○ | | Hi-Hat Closed R&B | ○ | | Hi Q 1 | ○ | | Reverse Tom Analog 90 2 | ○ | | | | |
| 8 | G# -2 | Reverse BD Analog 94 | ○ | | Hi-Hat Pedal R&B | ○ | | Zap 1 | ○ | | Reverse Tom Analog Distortion 1 | ○ | | | | |
| 9 | A -2 | Reverse BD Analog Blip 2 | ○ | | Hi-Hat Open R&B | ○ | | Sword | ○ | | Reverse Tom Analog Distortion 2 | ○ | | | | |
| 10 | A# -2 | Reverse BD Analog Rubber 2 | ○ | | Hi-Hat Closed Light | ○ | | FX Metal | ○ | | Tom Human | ○ | | | | |
| 11 | B -2 | BD Electro | ○ | | Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Metal Noise 1 | ○ | | Tom Human | ○ | | | | |
| 12 | C -1 | BD FX Gate | ○ | | Hi-Hat Open Light | ○ | | Synth Click | ○ | | Tom Human | ○ | | | | |
| 13 | C# -1 | BD Hammer | ○ | | Hi-Hat Closed RX5 | ○ | | Snare Hammer | ○ | | Tom Human | ○ | | | | |
| 14 | D -1 | BD Analog Power | ○ | | Hi-Hat Half RX7 | ○ | | Snare Wood | ○ | | Tom Human | ○ | | | | |
| 15 | D# -1 | BD Analog Distortion 5 | ○ | | Hi-Hat Open RX5 | ○ | | Snare Timber | ○ | | Tom Human | ○ | | | | |
| 16 | E -1 | BD Analog Distortion 6 | ○ | | Hi-Hat Closed Lo-fi | ○ | | Snare FX Noise | ○ | | Tom Electro 1 1 | ○ | | | | |
| 17 | F -1 | BD Analog Distortion 4 | ○ | | Hi-Hat Open Lo-fi 1 | ○ | | Snare FX Gate | ○ | | Tom Electro 1 2 | ○ | | | | |
| 18 | F# -1 | BD Analog Distortion 3 | ○ | | Hi-Hat Open Lo-fi 2 | ○ | | Snare Hip FX L | ○ | | Tom Electro 1 3 | ○ | | | | |
| 19 | G -1 | BD Analog Distortion 2 | ○ | | Hi-Hat Closed Tek | ○ | | Snare Hip FX H | ○ | | Tom Electro 1 4 | ○ | | | | |
| 20 | G# -1 | BD Analog Tight | ○ | | Hi-Hat Open Tek 1 | ○ | | Snare Electro | ○ | | Tom Electro 1 5 | ○ | | | | |
| 21 | A -1 | BD Analog 94 | ○ | | Hi-Hat Open Tek 2 | ○ | | Snare FM | ○ | | Tom Electro 1 6 | ○ | | | | |
| 22 | A# -1 | BD Analog Blip 2 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 70 | ○ | | Snare Analog 83 | ○ | | Tom SFX 1 | ○ | | | | |
| 23 | B -1 | BD Analog Rubber 2 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 70 1 | ○ | | Snare Analog 82 | ○ | | Tom SFX 2 | ○ | | | | |
| 24 | C 0 | BD Analog 93 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 70 2 | ○ | | Snare Analog 95 | ○ | | Tom SFX 3 | ○ | | | | |
| 25 | C# 0 | BD Analog 90 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 80 | ○ | | Snare Analog 94 | ○ | | Tom SFX 4 | ○ | | | | |
| 26 | D 0 | BD Analog 83 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 80 1 | ○ | | Snare Analog 93 | ○ | | Tom SFX 5 | ○ | | | | |
| 27 | D# 0 | BD Analog 82 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 80 2 | ○ | | Snare Analog 92 | ○ | | Tom SFX 6 | ○ | | | | |
| 28 | E 0 | BD Analog 92 | ○ | | Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Snare Analog 90 | ○ | | Tom Analog 90 1 | ○ | | | | |
| 29 | F 0 | BD Analog 91 | ○ | | Hi-Hat Open 90 1 | ○ | | Snare Analog 91 | ○ | | Tom Analog 90 2 | ○ | | | | |
| 30 | F# 0 | BD Analog Deep | ○ | | Hi-Hat Open 90 2 | ○ | | Snare Analog 91 Q | ○ | | Tom Analog 90 3 | ○ | | | | |
| 31 | G 0 | BD Analog Hard 2 | ○ | | Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Snare Analog Gate | ○ | | Tom Analog 90 4 | ○ | | | | |
| 32 | G# 0 | BD Analog Hard 1 | ○ | | Hi-Hat Open 90 1 | ○ | | Snare Synth 1 | ○ | | Tom Analog 90 5 | ○ | | | | |
| 33 | A 0 | BD Analog Blip 1 | ○ | | Hi-Hat Open 90 2 | ○ | | Snare Synth 2 | ○ | | Tom Analog 90 6 | ○ | | | | |
| 34 | A# 0 | BD Analog Rubber 1 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 81 1 | ○ | | Snare Synth 3 | ○ | | Tom Analog Distortion 1 | ○ | | | | |
| 35 | B 0 | BD Analog Loose | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 81 2 | ○ | | Snare Synth 4 | ○ | | Tom Analog Distortion 2 | ○ | | | | |
| 36 | C 1 | BD Synth 1 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 81 1 | ○ | | Snare Analog Distortion | ○ | | Tom Analog Distortion 3 | ○ | | | | |
| 37 | C# 1 | BD Synth 2 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 81 2 | ○ | | Snare Noise Distortion | ○ | | Tom Analog Distortion 4 | ○ | | | | |
| 38 | D 1 | BD Analog Distortion 1 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 81 3 | ○ | | Metal Noise 2 | ○ | | Tom Analog Distortion 5 | ○ | | | | |
| 39 | D# 1 | Ripper | ○ | | Hi-Hat Closed Analog DM | ○ | | Snare Analog 81 L | ○ | | Tom Analog Distortion 6 | ○ | | | | |
| 40 | E 1 | BD Analog 70 L | ○ | | Hi-Hat Open Analog DM 1 | ○ | | Snare Analog 81 | ○ | | Tom Synth 1 1 | ○ | | | | |
| 41 | F 1 | BD Analog 70 | ○ | | Hi-Hat Open Analog DM 2 | ○ | | Snare Analog 80 | ○ | | Tom Synth 1 2 | ○ | | | | |
| 42 | F# 1 | BD Analog 80 | ○ | | Hi-Hat Closed Synth | ○ | | Snare Analog 70 L | ○ | | Tom Synth 1 3 | ○ | | | | |
| 43 | G 1 | BD Analog 80 Long | ○ | | Hi-Hat Open Synth 1 | ○ | | Snare Analog 70 | ○ | | Tom Synth 1 4 | ○ | | | | |
| 44 | G# 1 | BD Dry | ○ | | Hi-Hat Open Synth 2 | ○ | | Snare Analog DM | ○ | | Tom Synth 1 5 | ○ | | | | |
| 45 | A 1 | BD Dry Hard | ○ | | Hi-Hat Closed Synth | ○ | | Snare Clap | ○ | | Tom Synth 1 6 | ○ | | | | |
| 46 | A# 1 | BD Room 1 | ○ | | Hi-Hat Open Synth 1 | ○ | | Snare Mid Room | ○ | | Tom Industrial 1 | ○ | | | | |
| 47 | B 1 | BD Soft | ○ | | Hi-Hat Open Synth 2 | ○ | | Snare Ambience | ○ | | Tom Industrial 2 | ○ | | | | |
| 48 | C 2 | BD Room 2 | ○ | | Hi-Hat Closed SE | ○ | | Snare Piccolo 1 | ○ | | Tom Industrial 3 | ○ | | | | |
| 49 | C# 2 | BD Break Lo-fi 2 | ○ | | Hi-Hat Open SE 1 | ○ | | Snare Piccolo Rim 1 | ○ | | Tom Industrial 4 | ○ | | | | |
| 50 | D 2 | BD Break Lo-fi 1 | ○ | | Hi-Hat Open SE 2 | ○ | | Snare Break Lo-fi 3 | ○ | | Tom Industrial 5 | ○ | | | | |
| 51 | D# 2 | BD & Hi-Hat Open | ○ | | Hi-Hat Closed Heavy | ○ | | Snare Break Lo-fi 2 | ○ | | Tom Industrial 6 | ○ | | | | |
| 52 | E 2 | BD Jungle 2 | ○ | | Hi-Hat Pedal Heavy | ○ | | Snare Break Lo-fi 1 | ○ | | Tom Analog 80 1 | ○ | | | | |
| 53 | F 2 | BD Jungle 1 | ○ | | Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | Tom Analog 80 2 | ○ | | | | |
| 54 | F# 2 | BD Jungle 3 | ○ | | Hi-Hat Open Heavy Brush | ○ | | Snare Jungle 3 | ○ | | Tom Analog 80 3 | ○ | | | | |
| 55 | G 2 | BD D&B 1 | ○ | | Hi-Hat Closed Tight | ○ | | Snare Jungle 1 | ○ | | Tom Analog 80 4 | ○ | | | | |
| 56 | G# 2 | BD D&B 2 | ○ | | Hi-Hat Pedal Heavy | ○ | | Snare Jungle 2 | ○ | | Tom Analog 80 5 | ○ | | | | |
| 57 | A 2 | BD RX5 1 | ○ | | Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Snare D&B 1 | ○ | | Tom Analog 80 6 | ○ | | | | |
| 58 | A# 2 | BD RX5 2 | ○ | | Hi-Hat Closed Break | ○ | | Snare D&B 2 | ○ | | Tom Analog 80 Soft 1 | ○ | | | | |
| 59 | B 2 | BD Room 3 | ○ | | Hi-Hat Pedal Break 1 | ○ | | Snare D&B 3 | ○ | | Tom Analog 80 Soft 2 | ○ | | | | |
| 60 | C 3 | BD Power Gate | ○ | | Hi-Hat Open Break | ○ | | Snare D&B 4 | ○ | | Tom Analog 80 Soft 3 | ○ | | | | |
| 61 | C# 3 | BD R&B 1 | ○ | | Hi-Hat Closed Tight | ○ | | Snare Roll | ○ | | Tom Analog 80 Soft 4 | ○ | | | | |
| 62 | D 3 | BD R&B 2 | ○ | | Hi-Hat Pedal Break 2 | ○ | | Reverse Roll | ○ | | Tom Analog 80 Soft 5 | ○ | | | | |
| 63 | D# 3 | BD Lo-fi | ○ | | Hi-Hat Open Break | ○ | | Reverse Snare | ○ | | Tom Analog 80 Soft 6 | ○ | | | | |

Il suono globale del kit può essere variato usando i parametri Voice Edit.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

6. Elenco voci Drum

| Bank MSB | | | | | Bank MSB | | | | | Bank MSB | | | | |
|--------------|-------|----------------------|---------|------------------|--------------|------|--------------------------------|---------|------------------|------------------------------|---------|------------------|--|--|
| 126 | | | | | 126 | | | | | 126 | | | | |
| Bank LSB | | | | | Bank LSB | | | | | Bank LSB | | | | |
| 0 | | | | | 0 | | | | | 0 | | | | |
| Program | | | | | Program | | | | | Program | | | | |
| 62 | | | | | 21 | | | | | 22 | | | | |
| Kit Type | | | | | Kit Type | | | | | Kit Type | | | | |
| Full Editing | | | | | Full Editing | | | | | Full Editing | | | | |
| Note# | Note | Perc2 Kit | Key off | Alternate assign | Note# | Note | BD Kit | Key off | Alternate assign | HH&Cy Kit | Key off | Alternate assign | | |
| 0 | C -2 | Reverse Surdo Open | ○ | | 64 | E 3 | BD Hip Deep | ○ | | Reverse Hi-Hat | ○ | | | |
| 1 | C# -2 | Reverse Djembe Open | ○ | | 65 | F 3 | BD Break Deep | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | | |
| 2 | D -2 | Reverse Tabla Open | ○ | | 66 | F# 3 | BD Break Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy 1 | ○ | | | |
| 3 | D# -2 | Reverse Tabla High | ○ | | 67 | G 3 | BD Break Hard | ○ | | Ride Cymbal Heavy Brush | ○ | | | |
| 4 | E -2 | Reverse Udu Low | ○ | | 68 | G# 3 | Big Drum | ○ | | Ride Cymbal Heavy 2 | ○ | | | |
| 5 | F -2 | Reverse Udu Finger | ○ | | 69 | A 3 | Taiko Drum | ○ | | Ride Cymbal Heavy Dark | ○ | | | |
| 6 | F# -2 | Reverse Conga L | ○ | | 70 | A# 3 | Surdo Open | ○ | | Ride Cymbal Cup 1 | ○ | | | |
| 7 | G -2 | Reverse Conga H Mute | ○ | | 71 | B 3 | Feet 2 | ○ | | Ride Cymbal Cup 2 | ○ | | | |
| 8 | G# -2 | Reverse Conga H Open | ○ | | 72 | C 4 | BD Industrial | ○ | | Ride Cymbal Cup 3 | ○ | | | |
| 9 | A -2 | Reverse Bongo H | ○ | | 73 | C# 4 | Door Slam | ○ | | Ride Cymbal Cup Brush | ○ | | | |
| 10 | A# -2 | Reverse Timbale | ○ | | 74 | D 4 | Punch | ○ | | Metal Noise 2 | ○ | | | |
| 11 | B -2 | Reverse Sticks | ○ | | 75 | D# 4 | Heart | ○ | | Crash Cymbal 90 | ○ | | | |
| 12 | C -1 | Reverse Shekere 2 | ○ | | 76 | E 4 | Feet 1 | ○ | | Crash Analog 80 | ○ | | | |
| 13 | C# -1 | Reverse Shaker 3 | ○ | | 77 | F 4 | BD Human | ○ | | Cymbal Synth 1 | ○ | | | |
| 14 | D -1 | Reverse Shaker 2 | ○ | | 78 | F# 4 | BD Human Deep | ○ | | Cymbal Synth 1 L | ○ | | | |
| 15 | D# -1 | Reverse Shaker 1 | ○ | | 79 | G 4 | Vox Buh! | ○ | | Cymbal Synth 2 | ○ | | | |
| 16 | E -1 | Big Drum | ○ | | 80 | G# 4 | Vox Muh! | ○ | | Cymbal Synth 3 | ○ | | | |
| 17 | F -1 | Taiko Drum | ○ | | 81 | A 4 | Reverse BD Analog 93 | ○ | | Reverse Synth Cymbal | ○ | | | |
| 18 | F# -1 | Tom Industrial | ○ | | 82 | A# 4 | Reverse BD Analog 90 | ○ | | Crash Cymbal Heavy 1 | ○ | | | |
| 19 | G -1 | Surdo Open | ○ | | 83 | B 4 | Reverse BD Analog 83 | ○ | | Crash Cymbal Heavy Brush | ○ | | | |
| 20 | G# -1 | Surdo Mute | ○ | | 84 | C 5 | Reverse BD Analog 82 | ○ | | Crash Cymbal Heavy 2 | ○ | | | |
| 21 | A -1 | Djembe Open | ○ | | 85 | C# 5 | Reverse BD Analog 91 | ○ | | Crash Cymbal Heavy 3 | ○ | | | |
| 22 | A# -1 | Djembe Mute | ○ | | 86 | D 5 | Reverse BD Analog Deep | ○ | | Splash Cymbal 1 | ○ | | | |
| 23 | B -1 | Djembe Edge | ○ | | 87 | D# 5 | Reverse BD Analog Hard 1 | ○ | | Splash Cymbal 2 | ○ | | | |
| 24 | C 0 | Tabla Bend | ○ | | 88 | E 5 | Reverse BD Analog Blip 1 | ○ | | Splash Cymbal Brush | ○ | | | |
| 25 | C# 0 | Tabla Open | ○ | | 89 | F 5 | Reverse BD Analog Rubber 1 | ○ | | Crash Cymbal Slow Attack | ○ | | | |
| 26 | D 0 | Tabla Mute | ○ | | 90 | F# 5 | Reverse BD Analog Loose | ○ | | Reverse Cymbal Loop | ○ | | | |
| 27 | D# 0 | Tabla High | ○ | | 91 | G 5 | Reverse BD Synth 1 | ○ | | Gong 1 | ○ | | | |
| 28 | E 0 | Udu Low | ○ | | 92 | G# 5 | Reverse BD Synth 2 | ○ | | Gong 2 | ○ | | | |
| 29 | F 0 | Udu High | ○ | | 93 | A 5 | Reverse BD Analog Distortion 1 | ○ | | Gong 3 | ○ | | | |
| 30 | F# 0 | Udu Finger | ○ | | 94 | A# 5 | Reverse Ripper | ○ | | Finger Cymbal | ○ | | | |
| 31 | G 0 | Conga L | ○ | | 95 | B 5 | Reverse BD Analog 70 | ○ | | Ride Cymbal Light | ○ | | | |
| 32 | G# 0 | Conga H Mute | ○ | | 96 | C 6 | Reverse BD Analog 81 | ○ | | Ride Cymbal Light Brush | ○ | | | |
| 33 | A 0 | Conga H Open | ○ | | 97 | C# 6 | Reverse BD Dry | ○ | | Crash Cymbal Light | ○ | | | |
| 34 | A# 0 | Bongo L | ○ | | 98 | D 6 | Reverse BD Soft | ○ | | Crash Cymbal Light Brush | ○ | | | |
| 35 | B 0 | Bongo H | ○ | | 99 | D# 6 | Reverse BD Room 2 | ○ | | Splash Cymbal 3 | ○ | | | |
| 36 | C 1 | Bongo RX5 L | ○ | | 100 | E 6 | Reverse BD Break Lo-fi 2 | ○ | | Chinese Cymbal | ○ | | | |
| 37 | C# 1 | Bongo RX5 H | ○ | | 101 | F 6 | Reverse BD Break Lo-fi 1 | ○ | | Crash Cymbal Slow Attack | ○ | | | |
| 38 | D 1 | Conga Analog 1 | ○ | | 102 | F# 6 | Reverse BD & Hi-Hat Open | ○ | | Cymbal Synth 1 | ○ | | | |
| 39 | D# 1 | Conga Analog 2 | ○ | | 103 | G 6 | Reverse BD Jungle 3 | ○ | | Splash Cymbal 4 | ○ | | | |
| 40 | E 1 | Conga Analog 3 | ○ | | 104 | G# 6 | Reverse BD D&B 1 | ○ | | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | | |
| 41 | F 1 | Conga Analog 4 | ○ | | 105 | A 6 | Reverse BD D&B 2 | ○ | | Reverse Ride Cymbal Cup | ○ | | | |
| 42 | F# 1 | Conga Analog 5 | ○ | | 106 | A# 6 | Reverse BD RX5 1 | ○ | | Reverse Metal Noise 2 | ○ | | | |
| 43 | G 1 | Timbale L | ○ | | 107 | B 6 | Reverse BD RX5 2 | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | | |
| 44 | G# 1 | Timbale H | ○ | | 108 | C 7 | Reverse BD Room 3 | ○ | | Reverse Crash Analog 80 | ○ | | | |
| 45 | A 1 | Log Drum 1 | ○ | | 109 | C# 7 | Reverse BD Power Gate | ○ | | Reverse Cymbal Synth 1 | ○ | | | |
| 46 | A# 1 | Log Drum 2 | ○ | | 110 | D 7 | Reverse BD R&B 1 | ○ | | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | | |
| 47 | B 1 | Log Drum 3 | ○ | | 111 | D# 7 | Reverse BD R&B 2 | ○ | | Reverse Splash Cymbal 1 | ○ | | | |
| 48 | C 2 | Wood Block L | ○ | | 112 | E 7 | Reverse BD Lo-fi | ○ | | Reverse Splash Cymbal 2 | ○ | | | |
| 49 | C# 2 | Wood Block H | ○ | | 113 | F 7 | Reverse BD Break Deep | ○ | | Reverse Gong 1 | ○ | | | |
| 50 | D 2 | Castanet | ○ | | 114 | F# 7 | Reverse BD Break Heavy | ○ | | Reverse Gong 2 | ○ | | | |
| 51 | D# 2 | Claves | ○ | | 115 | G 7 | Reverse BD Break Hard | ○ | | Reverse Finger Cymbal | ○ | | | |
| 52 | E 2 | Claves Analog | ○ | | 116 | G# 7 | Reverse Big Drum | ○ | | Reverse Ride Cymbal Light | ○ | | | |
| 53 | F 2 | Sticks | ○ | | 117 | A 7 | Reverse Taiko Drum | ○ | | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | | |
| 54 | F# 2 | Finger Snap | ○ | | 118 | A# 7 | Reverse Surdo Open | ○ | | Reverse Splash Cymbal 3 | ○ | | | |
| 55 | G 2 | Shekere 3 | ○ | | 119 | B 7 | Reverse Feet 2 | ○ | | Reverse Hi-Hat Closed Heavy | ○ | | | |
| 56 | G# 2 | Shekere 2 | ○ | | 120 | C 8 | Reverse Tom Industrial | ○ | | Reverse Hi-Hat Pedal Heavy | ○ | | | |
| 57 | A 2 | Shekere 1 | ○ | | 121 | C# 8 | Reverse Door Slam | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Heavy | ○ | | | |
| 58 | A# 2 | Shaker 3 | ○ | | 122 | D 8 | Reverse Punch | ○ | | Reverse Hi-Hat Closed Light | ○ | | | |
| 59 | B 2 | Cabasa | ○ | | 123 | D# 8 | Reverse Feet 1 | ○ | | Reverse Hi-Hat Pedal Light | ○ | | | |
| 60 | C 3 | Shaker RX11 | ○ | | 124 | E 8 | Reverse BD Human | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Light | ○ | | | |
| 61 | C# 3 | Shaker 2 | ○ | | 125 | F 8 | Reverse BD Human Deep | ○ | | Reverse Hi-Hat Closed Break | ○ | | | |
| 62 | D 3 | Shaker 1 | ○ | | 126 | F# 8 | Reverse Vox Buh! | ○ | | Reverse Hi-Hat Pedal Break 1 | ○ | | | |
| 63 | D# 3 | Shaker Analog | ○ | | 127 | G 8 | Reverse Vox Muh! | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Break | ○ | | | |

Il suono globale del kit può essere variato usando i parametri Voice Edit.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

| Bank MSB | | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | |
|----------|------|-----------------------------|---------|------------------|------------------------------|--------------|------------------|---------------------------|---------|------------------|--|--|--|
| Bank LSB | | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | |
| Program | | 23 | | | | 24 | | | | 62 | | | |
| Kit Type | | Full Editing | | | | Full Editing | | | | Full Editing | | | |
| Note# | Note | SD Kit | Key off | Alternate assign | Tom Kit | Key off | Alternate assign | Perc2 Kit | Key off | Alternate assign | | | |
| 64 | E 3 | Cymbal Synth 2 | ○ | | Tom Hard 1 | ○ | | Maracas Analog 80 | ○ | | | | |
| 65 | F 3 | Brush Tap Soft | ○ | | Tom Hard 2 | ○ | | Maracas | ○ | | | | |
| 66 | F# 3 | Brush Tap | ○ | | Tom Hard 3 | ○ | | Maracas Analog 70 | ○ | | | | |
| 67 | G 3 | Brush Slap Soft | ○ | | Tom Hard 4 | ○ | | Gong 1 | ○ | | | | |
| 68 | G# 3 | Brush Slap | ○ | | Tom Hard 5 | ○ | | Gong 2 | ○ | | | | |
| 69 | A 3 | Brush Swirl | ○ | | Tom Hard 6 | ○ | | Gong 3 | ○ | | | | |
| 70 | A# 3 | Brush Swirl Short | ○ | | Tom Soft 1 | ○ | | Cymbal Synth 3 | ○ | | | | |
| 71 | B 3 | Snare RX5 1 | ○ | | Tom Soft 2 | ○ | | Metal Noise 2 | ○ | | | | |
| 72 | C 4 | Snare RX5 2 | ○ | | Tom Soft 3 | ○ | | Sword | ○ | | | | |
| 73 | C# 4 | Snare Mid Rim | ○ | | Tom Soft 4 | ○ | | Glass Noise | ○ | | | | |
| 74 | D 4 | Snare Dry | ○ | | Tom Soft 5 | ○ | | FX Metal | ○ | | | | |
| 75 | D# 4 | Snare Dry Rim | ○ | | Tom Soft 6 | ○ | | Cowbell | ○ | | | | |
| 76 | E 4 | Snare Break Rim | ○ | | Tom Soft Dark 1 | ○ | | Cowbell RX11 | ○ | | | | |
| 77 | F 4 | Snare R&B 1 | ○ | | Tom Soft Dark 2 | ○ | | Agogo L | ○ | | | | |
| 78 | F# 4 | Snare R&B 2 | ○ | | Tom Soft Dark 3 | ○ | | Agogo H | ○ | | | | |
| 79 | G 4 | Snare R&B Rim | ○ | | Tom Soft Dark 4 | ○ | | Agogo RX5 L | ○ | | | | |
| 80 | G# 4 | Snare Piccolo Rim 2 | ○ | | Tom Soft Dark 5 | ○ | | Agogo RX5 H | ○ | | | | |
| 81 | A 4 | Snare Break Lo-fi 3 | ○ | | Tom Soft Dark 6 | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | | | |
| 82 | A# 4 | Snare Hip Rim 2 | ○ | | Tom Brush 1 | ○ | | Cowbell Analog 70 | ○ | | | | |
| 83 | B 4 | Snare Break Hard | ○ | | Tom Brush 2 | ○ | | Metal Analog | ○ | | | | |
| 84 | C 5 | Snare Lo-fi | ○ | | Tom Brush 3 | ○ | | Tambourine RX5 | ○ | | | | |
| 85 | C# 5 | Snare Hip Rezo | ○ | | Tom Brush 4 | ○ | | Tambourine | ○ | | | | |
| 86 | D 5 | Snare Hip Rim 3 | ○ | | Tom Brush 5 | ○ | | Tambourine Analog | ○ | | | | |
| 87 | D# 5 | Snare Gate Cut | ○ | | Tom Brush 6 | ○ | | Bell Tree | ○ | | | | |
| 88 | E 5 | Snare Hip Gate | ○ | | Tom Dry 1 | ○ | | Jingle Bell | ○ | | | | |
| 89 | F 5 | Snare Gate 1 | ○ | | Tom Dry 2 | ○ | | Wind Chime | ○ | | | | |
| 90 | F# 5 | Snare Gate 2 | ○ | | Tom Dry 3 | ○ | | Triangle Open | ○ | | | | |
| 91 | G 5 | Side Stick Analog 90 | ○ | | Tom Dry 4 | ○ | | Triangle Mute | ○ | | | | |
| 92 | G# 5 | Side Stick Analog 90 Dark | ○ | | Tom Dry 5 | ○ | | Finger Cymbal | ○ | | | | |
| 93 | A 5 | Side Stick Analog 80 | ○ | | Tom Dry 6 | ○ | | Cuica Open | ○ | | | | |
| 94 | A# 5 | Side Stick Analog 70 | ○ | | Tom RX5 1 | ○ | | Cuica Mute | ○ | | | | |
| 95 | B 5 | Side Stick FM | ○ | | Tom RX5 2 | ○ | | Guiro Long | ○ | | | | |
| 96 | C 6 | Side Stick FX | ○ | | Tom RX5 3 | ○ | | Guiro Short | ○ | | | | |
| 97 | C# 6 | Snare Hip Rim 8 | ○ | | Tom RX5 4 | ○ | | Guiro Analog DM | ○ | | | | |
| 98 | D 6 | Side Stick Electro | ○ | | Tom RX5 5 | ○ | | Guiro Analog 70 | ○ | | | | |
| 99 | D# 6 | Side Stick | ○ | | Tom RX5 6 | ○ | | Vibraslap | ○ | | | | |
| 100 | E 6 | Snare Hip Rim 1 | ○ | | Tom Ambience 1 | ○ | | Vibraslap Synth | ○ | | | | |
| 101 | F 6 | Side Stick RX5 | ○ | | Tom Ambience 2 | ○ | | Vibraslap Analog | ○ | | | | |
| 102 | F# 6 | Snare Hip Rim 4 | ○ | | Tom Ambience 3 | ○ | | Samba Whistle L | ○ | | | | |
| 103 | G 6 | Snare Hip Rim 5 | ○ | | Tom Ambience 4 | ○ | | Samba Whistle H | ○ | | | | |
| 104 | G# 6 | Snare Hip Rim 9 | ○ | | Tom Ambience 5 | ○ | | Hi Q 1 | ○ | | | | |
| 105 | A 6 | Snare Hip Rim 7 | ○ | | Tom Ambience 6 | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | | | |
| 106 | A# 6 | Snare Hip Rim 6 | ○ | | Reverse Tom Synth 1 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | | | |
| 107 | B 6 | Log Drum 2 | ○ | | Reverse Tom Synth 1 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | | | |
| 108 | C 7 | Log Drum 3 | ○ | | Reverse Tom Industrial 1 | ○ | | Zap 1 | ○ | | | | |
| 109 | C# 7 | Bongo RX5 H | ○ | | Reverse Tom Industrial 2 | ○ | | Zap 2 | ○ | | | | |
| 110 | D 7 | Hand Clap Analog 90 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 1 | ○ | | Zoom | ○ | | | | |
| 111 | D# 7 | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 2 | ○ | | Alarm | ○ | | | | |
| 112 | E 7 | Hand Clap Analog 80 Short | ○ | | Reverse Tom Analog 80 Soft 1 | ○ | | Police | ○ | | | | |
| 113 | F 7 | Hand Clap Small | ○ | | Reverse Tom Analog 80 Soft 2 | ○ | | Tape Rewind | ○ | | | | |
| 114 | F# 7 | Hand Clap Acoustic | ○ | | Reverse Tom Hard 1 | ○ | | Metal Noise 1 | ○ | | | | |
| 115 | G 7 | Hand Clap Large | ○ | | Reverse Tom Hard 2 | ○ | | Noiseburst | ○ | | | | |
| 116 | G# 7 | Hand Clap RX5 | ○ | | Reverse Tom Soft 1 | ○ | | Reverse Synth Cymbal | ○ | | | | |
| 117 | A 7 | Hand Clap Electro | ○ | | Reverse Tom Soft 2 | ○ | | Reverse Low Noise | ○ | | | | |
| 118 | A# 7 | Hand Clap Synth | ○ | | Reverse Tom Soft Dark 1 | ○ | | Feet 2 | ○ | | | | |
| 119 | B 7 | Noiseburst | ○ | | Reverse Tom Soft Dark 2 | ○ | | Reverse Metal Noise 2 | ○ | | | | |
| 120 | C 8 | Hand Clap Analog 80 Q | ○ | | Reverse Tom Brush 1 | ○ | | Reverse Cowbell | ○ | | | | |
| 121 | C# 8 | Finger Snap | ○ | | Reverse Tom Brush 2 | ○ | | Reverse Agogo | ○ | | | | |
| 122 | D 8 | Reverse Snare Analog 83 | ○ | | Reverse Tom Dry 1 | ○ | | Reverse Cowbell Analog 80 | ○ | | | | |
| 123 | D# 8 | Reverse Snare Analog 91 | ○ | | Reverse Tom Dry 2 | ○ | | Reverse Tambourine | ○ | | | | |
| 124 | E 8 | Reverse Snare Piccolo Rim 1 | ○ | | Reverse Tom RX5 1 | ○ | | Reverse Bell Tree | ○ | | | | |
| 125 | F 8 | Reverse Snare Break Lo-fi 3 | ○ | | Reverse Tom RX5 2 | ○ | | Reverse Jingle Bell | ○ | | | | |
| 126 | F# 8 | Reverse Side Stick | ○ | | Reverse Tom Ambience 1 | ○ | | Reverse Finger Cymbal | ○ | | | | |
| 127 | G 8 | Reverse Hand Clap Analog 80 | ○ | | Reverse Tom Ambience 2 | ○ | | Reverse Vibraslap Synth | ○ | | | | |

Il suono globale del kit può essere variato usando i parametri Voice Edit.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

6. Elenco voci Drum

Trigger Type

| Bank MSB | 126 | | | 126 | | | 126 | | | 126 | | | |
|----------|---------|-------------------------------|---------|------------------|-------------------------------|---------|------------------|-------------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|
| Bank LSB | 0 | | | 0 | | | 0 | | | 0 | | | |
| Program | 1 | | | 2 | | | 3 | | | 4 | | | |
| Kit Type | Trigger | | | Trigger | | | Trigger | | | Trigger | | | |
| Note# | Note | Anlg Kit1 | Key off | Alternate assign | Anlg Kit2 | Key off | Alternate assign | RhBox Kit | Key off | Alternate assign | Synth Kit | Key off | Alternate assign |
| 12 | C -1 | Reverse Side Stick Analog 90 | ○ | | Reverse Side Stick Analog 80 | ○ | | Reverse Side Stick Analog 70 | ○ | | Reverse Side Stick Electro | ○ | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Analog Distortion | ○ | | Reverse Tom Analog 80 H | ○ | | Reverse Tom Analog 80 H | ○ | | Reverse Tom Synth 1 | ○ | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Analog 90 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 L | ○ | | Reverse Tom Analog 80 L | ○ | | Reverse Tom Electro | ○ | |
| 15 | D# -1 | Reverse BD Analog Rubber 2 | ○ | | Reverse BD Analog 83 | ○ | | Reverse BD Analog 81 | ○ | | Reverse BD FX Gate | ○ | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Analog 90 | ○ | | Reverse BD Analog 82 | ○ | | Reverse BD Analog 70 | ○ | | Reverse BD Electro | ○ | |
| 17 | F -1 | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Analog 80 | ○ | | Reverse Cymbal Synth 1 | ○ | | Reverse Cymbal Synth 1 | ○ | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Cymbal Synth 2 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | |
| 19 | G -1 | Reverse Snare Analog Gate | ○ | | Reverse Snare Analog 82 | ○ | | Reverse Snare FM | ○ | | Reverse Snare Gate 1 | ○ | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Analog 90 | ○ | | Reverse Snare Analog 81 | ○ | | Reverse Snare Analog 70 | ○ | | Reverse Snare Synth 1 | ○ | |
| 21 | A -1 | Reverse Hand Clap Analog 90 | ○ | | Reverse Hand Clap Analog 80 | ○ | | Reverse Snare Clap | ○ | | Reverse Hand Clap Electro | ○ | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open 90 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Analog 81 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Analog 70 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Synth | ○ | |
| 23 | B -1 | BD Analog Tight | | | BD Analog 83 | | | BD Analog 80 | | | BD FX Gate | | |
| 24 | C 0 | BD Analog Rubber 2 | | | BD Analog 80 Long | | | BD Analog 80 Long | | | BD Analog Blip 1 | | |
| 25 | C# 0 | Finger Snap | | | Finger Snap | | | Finger Snap | | | Synth Click | | |
| 26 | D 0 | Snare Analog 94 | | | Snare Analog 83 | | | Snare FM | | | Snare Electro | | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Analog 80 | | | Snare Clap | | | Hand Clap Analog 80 | | | Hand Clap Electro | | |
| 28 | E 0 | Snare Analog Gate | | | Snare Analog 82 | | | Side Stick FM | | | Snare Gate 1 | | |
| 29 | F 0 | Tom Analog Distortion 1 | | | Tom Analog 80 H1 | | | Tom Analog 80 H1 | | | Tom Synth 1 1 | | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed 90 H | | 1 | Hi-Hat Closed Analog 80 1 | | 1 | Hi-Hat Closed Analog DM | | 2 | Hi-Hat Closed SE | | 1 |
| 31 | G 0 | Tom Analog Distortion 2 | | | Tom Analog 80 H2 | | | Tom Analog 80 H2 | | | Tom Synth 1 2 | | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Open 90 H1 | | 1 | Hi-Hat Open Analog 80 2 | | 1 | Hi-Hat Open Analog DM 1 | | 2 | Hi-Hat Open SE 1 | | 1 |
| 33 | A 0 | Tom Analog Distortion 3 | | | Tom Analog 80 H3 | | | Tom Analog 80 H3 | | | Tom Synth 1 3 | | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open 90 H2 | | 1 | Hi-Hat Open Analog 80 | | 1 | Hi-Hat Open Analog DM 2 | | 2 | Hi-Hat Open SE 1 | | 1 |
| 35 | B 0 | BD Analog 91 | | | BD Analog 82 | | | BD Analog 70 L | | | BD Electro | | |
| 36 | C 1 | BD Analog 90 | | | BD Analog 80 | | | BD Analog 70 | | | BD Synth 1 | | |
| 37 | C# 1 | Side Stick Analog 90 | | | Side Stick Analog 80 | | | Side Stick Analog 70 | | | Side Stick Electro | | |
| 38 | D 1 | Snare Analog 90 | | | Snare Analog 81 | | | Snare Analog 70 | | | Snare Synth 1 | | |
| 39 | D# 1 | Hand Clap Analog 90 | | | Hand Clap Analog 80 | | | Snare Clap | | | Hand Clap Synth | | |
| 40 | E 1 | Snare Analog 91 | | | Snare Analog 80 | | | Snare Analog DM | | | Snare Synth 2 | | |
| 41 | F 1 | Tom Analog 90 1 | | | Tom Analog 80 1 | | | Tom Analog 80 1 | | | Tom Electro 1 1 | | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed 90 | | 2 | Hi-Hat Closed Analog 81 1 | | 2 | Hi-Hat Closed Analog 70 | | 1 | Hi-Hat Closed Synth | | 2 |
| 43 | G 1 | Tom Analog 90 2 | | | Tom Analog 80 2 | | | Tom Analog 80 2 | | | Tom Electro 1 2 | | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Open 90 1 | | 2 | Hi-Hat Open Analog 81 2 | | 2 | Hi-Hat Open Analog 70 1 | | 1 | Hi-Hat Open Synth 1 | | 2 |
| 45 | A 1 | Tom Analog 90 3 | | | Tom Analog 80 3 | | | Tom Analog 80 3 | | | Tom Electro 1 3 | | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open 90 2 | | 2 | Hi-Hat Open Analog 81 | | 2 | Hi-Hat Open Analog 70 2 | | 1 | Hi-Hat Open Synth 1 | | 2 |
| 47 | B 1 | Tom Analog 90 4 | | | Tom Analog 80 4 | | | Tom Analog 80 4 | | | Tom Electro 1 4 | | |
| 48 | C 2 | Tom Analog 90 5 | | | Tom Analog 80 5 | | | Tom Analog 80 5 | | | Tom Electro 1 5 | | |
| 49 | C# 2 | Crash Cymbal 90 | | | Crash Analog 80 | | | Cymbal Synth 1 | | | Cymbal Synth 1 | | |
| 50 | D 2 | Tom Analog 90 6 | | | Tom Analog 80 6 | | | Tom Analog 80 6 | | | Tom Electro 1 6 | | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal 90 | | |
| 52 | E 2 | Crash Cymbal Slow Attack | | | Crash Cymbal Slow Attack | | | Cymbal Synth 2 | | | Cymbal Synth 3 | | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | |
| 54 | F# 2 | Tambourine RX5 | | | Tambourine Analog | | | Tambourine Analog | | | Tambourine Analog | | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | |
| 56 | G# 2 | Cowbell | | | Cowbell Analog 80 | | | Cowbell Analog 70 | | | Cowbell Analog 70 | | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | |
| 58 | A# 2 | Cowbell Analog 80 | | | Vibraslap Synth | | | Vibraslap Analog | | | Vibraslap Synth | | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | |
| 60 | C 3 | Bongo RX5 H | | | Bongo Analog H | | | Bongo Analog H | | | Bongo Analog H | | |
| 61 | C# 3 | Bongo RX5 L | | | Bongo Analog L | | | Bongo Analog L | | | Bongo Analog L | | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | | | Conga Analog H | | | Conga Analog H | | | Conga Analog H | | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | | | Conga Analog M | | | Conga Analog M | | | Conga Analog M | | |
| 64 | E 3 | Conga L | | | Conga Analog L | | | Conga Analog L | | | Conga Analog L | | |
| 65 | F 3 | Timbale H | | | Metal Analog H | | | Metal Analog H | | | Metal Analog H | | |
| 66 | F# 3 | Timbale L | | | Metal Analog L | | | Metal Analog L | | | Metal Analog L | | |
| 67 | G 3 | Agogo RX5 H | | | Glass Noise H | | | Glass Noise H | | | Glass Noise H | | |
| 68 | G# 3 | Agogo RX5 L | | | Glass Noise L | | | Glass Noise L | | | Glass Noise L | | |
| 69 | A 3 | Cabasa | | | Cabasa | | | Cabasa | | | Cabasa | | |
| 70 | A# 3 | Maracas | | | Maracas Analog 80 | | | Maracas Analog 70 | | | Maracas Analog 80 | | |
| 71 | B 3 | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | |
| 72 | C 4 | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | |
| 73 | C# 4 | Scratch 2 | ○ | | Guiro Analog DM H | ○ | | Guiro Analog 70 | ○ | | Guiro Analog DM H | ○ | |
| 74 | D 4 | Scratch Stop 1 | ○ | | Guiro Analog DM L | ○ | | Guiro Analog DM | ○ | | Guiro Analog DM L | ○ | |
| 75 | D# 4 | Hi Q 1 H | | | Claves Analog | | | Claves Analog | | | Hi Q 1 H | | |
| 76 | E 4 | Hi Q 1 L | | | Hi Q 1 | | | Hi Q 1 | | | Hi Q 1 L | | |
| 77 | F 4 | Hi Q 2 | | | Hi Q 2 | | | Hi Q 2 | | | Hi Q 2 | | |
| 78 | F# 4 | Scratch 1 H | | | Scratch 1 | | | Scratch 1 H | | | Scratch 1 H | | |
| 79 | G 4 | Scratch 1 L | | | Scratch 1 | | | Scratch 1 L | | | Scratch 1 L | | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 |
| 81 | A 4 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 |
| 82 | A# 4 | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | |
| 83 | B 4 | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | |
| 84 | C 5 | Bell Tree | | | Bell Tree | | | Bell Tree | | | Bell Tree | | |

○ : Assenza di suono.

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.

| Bank MSB | 126 | | | 126 | | | 126 | | | 126 | | | |
|----------|---------|------------------------|---------|------------------|------------------------------|---------|------------------|--------------------------|---------|------------------|--------------------------------|---------|------------------|
| Bank LSB | 0 | | | 0 | | | 0 | | | 0 | | | |
| Program | 5 | | | 6 | | | 7 | | | 8 | | | |
| Kit Type | Trigger | | | Trigger | | | Trigger | | | Trigger | | | |
| Note# | Note | SE Kit | Key off | Alternate assign | Psych Kit | Key off | Alternate assign | Acid Kit | Key off | Alternate assign | Tekno Kit | Key off | Alternate assign |
| 12 | C -1 | Reverse Side Stick FX | ○ | | Reverse Side Stick Analog 90 | ○ | | Reverse Side Stick | ○ | | Reverse Side Stick Analog 80 | ○ | |
| 13 | C# -1 | Reverse BD Synth 2 | ○ | | Reverse Tom Synth 1 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 | ○ | | Reverse Tom Analog 90 | ○ | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom SFX | ○ | | Reverse Tom Hard | ○ | | Reverse Tom Analog 90 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 | ○ | |
| 15 | D# -1 | Reverse Big Drum | ○ | | Reverse BD Analog 90 | ○ | | Reverse BD RX5 2 | ○ | | Reverse BD Analog Distortion 4 | ○ | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Hammer | ○ | | Reverse BD Analog Hard 2 | ○ | | Reverse BD Analog 92 | ○ | | Reverse BD Analog Rubber 1 | ○ | |
| 17 | F -1 | Reverse Cymbal Synth 1 | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Analog 80 | ○ | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | |
| 19 | G -1 | Reverse Metal Noise 2 | ○ | | Reverse Snare Piccolo Rim 1 | ○ | | Reverse Snare Jungle 3 | ○ | | Reverse Snare Analog 95 | ○ | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Hammer | ○ | | Reverse Snare Analog 91 | ○ | | Reverse Snare Analog 93 | ○ | | Reverse Snare Break Lo-fi 3 | ○ | |
| 21 | A -1 | Reverse FX Metal | ○ | | Snare Roll | ○ | | Reverse Hand Clap Small | ○ | | Reverse Hand Clap Synth | ○ | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open SE | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Reverse Hi-Hat Open RX5 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Tek | ○ | |
| 23 | B 0 | | | | BD Analog Blip 2 | | | BD Analog 91 | | | BD Analog Distortion 4 | | |
| 24 | C 0 | Punch | | | BD Analog 90 | | | BD RX5 2 | | | BD Analog Deep | | |
| 25 | C# 0 | Side Stick FX | | | Log Drum 3 | | | Side Stick | | | Side Stick Analog 90 | | |
| 26 | D 0 | Metal Noise 2 | | | Snare Mid Rim | | | Snare Jungle 3 | | | Snare Analog 95 | | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Synth | | | Snare Ambience | | | Hand Clap Small | | | Hand Clap Analog 80 | | |
| 28 | E 0 | Snare Synth 3 | | | Snare Piccolo Rim 2 | | | Snare Analog 80 | | | Snare Analog 92 | | |
| 29 | F 0 | Tom Synth 3 1 | | | Tom Synth 1 1 | | | Tom Analog 80 1 | | | Tom Analog 90 1 | | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Synth | | 1 | Hi-Hat Closed Heavy 1 | | 1 | Hi-Hat Closed RX5 | | 1 | Hi-Hat Closed Tek | | 1 |
| 31 | G 0 | Tom Synth 3 2 | | | Tom Synth 1 2 | | | Tom Analog 80 2 | | | Tom Analog 90 2 | | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Open Synth 1 | | 1 | Hi-Hat Closed Heavy 2 | | 1 | Hi-Hat Open RX5 1 | | 1 | Hi-Hat Open Tek 1 | | 1 |
| 33 | A 0 | Tom Synth 3 3 | | | Tom Synth 1 3 | | | Tom Analog 80 3 | | | Tom Analog 90 3 | | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Synth 1 | | 1 | Hi-Hat Open Heavy | | 1 | Hi-Hat Open RX5 2 | | 1 | Hi-Hat Open Tek 2 | | 1 |
| 35 | B 0 | Door Slam | | | BD Analog Blip 1 | | | BD Analog 80 | | | BD Analog Loose | | |
| 36 | C 1 | BD Hammer | | | BD Analog Hard 2 | | | BD Analog 92 | | | BD Analog Rubber 1 | | |
| 37 | C# 1 | FX Metal | | | Side Stick Analog 90 | | | Side Stick Analog 90 | | | Side Stick Analog 80 | | |
| 38 | D 1 | Snare Hammer | | | Snare Analog 91 | | | Snare Analog 93 | | | Snare Break Lo-fi 3 | | |
| 39 | D# 1 | Metal Noise 1 | | | Hand Clap Analog 80 | | | Hand Clap Analog 80 | | | Hand Clap Synth | | |
| 40 | E 1 | Snare Synth 4 | | | Snare Analog Gate | | | Snare Analog 91 | | | Snare FX Noise | | |
| 41 | F 1 | Tom SFX 1 | | | Tom Hard 1 | | | Tom Analog 90 1 | | | Tom Analog 80 1 | | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed SE | | 2 | Hi-Hat Closed Analog 81 | | 2 | Hi-Hat Closed Analog 81 | | 2 | Hi-Hat Closed Lo-fi | | 2 |
| 43 | G 1 | Tom SFX 2 | | | Tom Hard 2 | | | Tom Analog 90 2 | | | Tom Analog 80 2 | | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Open SE 1 | | 2 | Hi-Hat Closed 90 | | 2 | Hi-Hat Closed 90 | | 2 | Hi-Hat Open Lo-fi | | 2 |
| 45 | A 1 | Tom SFX 3 | | | Tom Hard 3 | | | Tom Analog 90 3 | | | Tom Analog 80 3 | | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open SE 1 | | 2 | Hi-Hat Open 90 | | 2 | Hi-Hat Open 90 | | 2 | Hi-Hat Open Lo-fi | | 2 |
| 47 | B 1 | Tom SFX 4 | | | Tom Hard 4 | | | Tom Analog 90 4 | | | Tom Analog 80 4 | | |
| 48 | C 2 | Tom SFX 5 | | | Tom Hard 5 | | | Tom Analog 90 5 | | | Tom Analog 80 5 | | |
| 49 | C# 2 | Cymbal Synth 1 | | | Crash Cymbal 90 | | | Crash Cymbal 90 | | | Crash Analog 80 | | |
| 50 | D 2 | Tom SFX 6 | | | Tom Hard 6 | | | Tom Analog 90 6 | | | Tom Analog 80 6 | | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal 90 | | |
| 52 | E 2 | Reverse Synth Cymbal | | | Gong | | | Crash Cymbal Slow Attack | | | Crash Cymbal Slow Attack | | |
| 53 | F 2 | Metal Noise 2 | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | |
| 54 | F# 2 | Tambourine Analog | | | Tambourine | | | Tambourine | | | Tambourine Analog | | |
| 55 | G 2 | Gunshot | | | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | |
| 56 | G# 2 | Cowbell Analog 70 | | | Cowbell | | | Cowbell | | | Cowbell Analog 80 | | |
| 57 | A 2 | Bomb | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal 90 | | |
| 58 | A# 2 | Vibraslap Analog | | | Cowbell Analog 80 | | | Cowbell Analog 80 | | | Vibraslap Synth | | |
| 59 | B 2 | Cymbal Synth 1 | | | Ride Cymbal Heavy | | | Cymbal Synth 1 | | | Cymbal Synth 1 | | |
| 60 | C 3 | Bongo Analog H | | | Bongo H | | | Bongo RX5 H | | | Bongo Analog H | | |
| 61 | C# 3 | Bongo Analog L | | | Bongo L | | | Bongo RX5 L | | | Bongo Analog L | | |
| 62 | D 3 | Conga Analog H | | | Djembe Mute | | | Conga H Mute | | | Conga Analog H | | |
| 63 | D# 3 | Conga Analog M | | | Djembe Edge | | | Conga H Open | | | Conga Analog M | | |
| 64 | E 3 | Conga Analog L | | | Djembe Open | | | Conga L | | | Conga Analog L | | |
| 65 | F 3 | Zoom H | | | Tabla High | | | Timbale H | | | Metal Analog H | | |
| 66 | F# 3 | Zoom L | | | Tabla Open | | | Timbale L | | | Metal Analog L | | |
| 67 | G 3 | Glass Noise H | | | Udu Finger | | | Agogo RX5 H | | | Glass Noise H | | |
| 68 | G# 3 | Glass Noise L | | | Udu High | | | Agogo RX5 L | | | Glass Noise L | | |
| 69 | A 3 | Hand Clap Synth | | | Cabasa | | | Cabasa | | | Cabasa | | |
| 70 | A# 3 | Maracas | | | Maracas | | | Maracas | | | Maracas Analog 80 | | |
| 71 | B 3 | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | |
| 72 | C 4 | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | |
| 73 | C# 4 | Scratch 2 | ○ | | Guitar Power Chord L | ○ | | Scratch 2 | ○ | | Guiro Analog DM H | ○ | |
| 74 | D 4 | Scratch Stop 1 | ○ | | Guitar Power Chord H | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | | Guiro Analog DM L | ○ | |
| 75 | D# 4 | Hi Q 1 H | | | Hi Q 1 H | | | Hi Q 1 H | | | Hi Q 1 H | | |
| 76 | E 4 | Hi Q 1 L | | | Hi Q 1 L | | | Hi Q 1 L | | | Hi Q 1 L | | |
| 77 | F 4 | Hi Q 2 | | | Hi Q 2 | | | Hi Q 2 | | | Hi Q 2 | | |
| 78 | F# 4 | Scratch 1 H | | | Digeridoo 1 | ○ | | Scratch 1 H | | | Scratch 1 H | | |
| 79 | G 4 | Scratch 1 L | | | Digeridoo 2 | ○ | | Scratch 1 L | | | Scratch 1 L | | |
| 80 | G# 4 | Hi-Hat Closed SE | | 3 | Digeridoo 3 | ○ | | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 |
| 81 | A 4 | Hi-Hat Open SE | | 3 | Finger Cymbal | | | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 |
| 82 | A# 4 | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | |
| 83 | B 4 | Vibraslap Synth | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | |
| 84 | C 5 | Tape Rewind | | | Bell Tree | | | Bell Tree | | | Bell Tree | | |

□ : Assenza di suono.

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.

6. Elenco voci Drum

| Bank MSB | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | |
|----------|---------|-------------------------------|---------|------------------|---------------------------------|---------|------------------|-----------------------------|---------|------------------|-----------------------------|---------|------------------|---|--|--|
| Bank LSB | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | |
| Program | 9 | | | | 10 | | | | 11 | | | | 12 | | | |
| Kit Type | Trigger | | | | Trigger | | | | Trigger | | | | Trigger | | | |
| Note# | Note | Ambnt Kit | Key off | Alternate assign | Hard Kit | Key off | Alternate assign | Hous Kit1 | Key off | Alternate assign | Break Kit | Key off | Alternate assign | | | |
| 12 | C -1 | Reverse Hi Q 1 | ○ | | Reverse Snare Wood | ○ | | Reverse Finger Snap | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 5 | ○ | | | | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Brush | ○ | | Reverse Tom Industrial | ○ | | Reverse Tom RX5 | ○ | | Reverse Tom RX5 | ○ | | | | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Analog 80 | ○ | | Reverse Tom Analog Distortion | ○ | | Reverse Tom Analog 90 | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | | | |
| 15 | D# -1 | Reverse BD Analog Blip 1 | ○ | | Reverse Ripper | ○ | | Reverse BD Hip Deep | ○ | | Reverse BD Break Deep | ○ | | | | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Analog 82 | ○ | | Reverse BD Analog Distortion 1 | ○ | | Reverse BD Analog 90 | ○ | | Reverse BD Break Lo-fi 1 | ○ | | | | |
| 17 | F -1 | Reverse Cymbal Synth 1 | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | | | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | | | |
| 19 | G -1 | Reverse Brush Slap | ○ | | Reverse Snare Gate 2 | ○ | | Reverse Snare Hip FX L | ○ | | Reverse Snare Dry Rim | ○ | | | | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Analog 82 | ○ | | Reverse Snare Analog Distortion | ○ | | Reverse Snare Analog 90 | ○ | | Reverse Snare Break Lo-fi 3 | ○ | | | | |
| 21 | A -1 | Brush Swirl | ○ | | Reverse Noiseburst | ○ | | Reverse Hand Clap Analog 80 | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | | | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open Analog 80 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Reverse Hi-Hat Open 90 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Break | | | | | |
| 23 | B -1 | BD Analog 80 H | | | Ripper | | | BD Hip Deep | | | BD Soft | | | | | |
| 24 | C 0 | BD Analog Blip 1 | | | BD Analog Distortion 3 | | | BD Analog 93 | | | BD Break Deep | | | | | |
| 25 | C# 0 | Hi Q 2 | | | Snare Wood | | | Finger Snap | | | Snare Hip Rim 5 | | | | | |
| 26 | D 0 | Brush Slap | | | Snare Gate 1 | | | Snare Analog 95 | | | Snare Break Lo-fi 3 | | | | | |
| 27 | D# 0 | Hi Q 1 | | | Sword | | | Hand Clap Acoustic | | | Snare FX Noise | | | | | |
| 28 | E 0 | Snare Analog 70 | | | Snare Gate 2 | | | Snare Hip FX L | | | Snare Dry Rim | | | | | |
| 29 | F 0 | Tom Brush 1 | | | Tom Industrial 1 | | | Tom RX5 1 | | | Tom RX5 1 | | | | | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Synth | | 1 | Hi-Hat Closed Heavy | | 1 | Hi-Hat Closed Light | | 1 | Hi-Hat Closed Heavy | | | 1 | | |
| 31 | G 0 | Tom Brush 2 | | | Tom Industrial 2 | | | Tom RX5 2 | | | Tom RX5 2 | | | | | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Closed SE | | 1 | Hi-Hat Pedal Heavy | | 1 | Hi-Hat Pedal Light | | 1 | Hi-Hat Pedal Heavy | | | 1 | | |
| 33 | A 0 | Tom Brush 3 | | | Tom Industrial 3 | | | Tom RX5 3 | | | Tom RX5 3 | | | | | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Synth | | 1 | Hi-Hat Open Heavy | | 1 | Hi-Hat Open Light | | 1 | Hi-Hat Open Heavy | | | 1 | | |
| 35 | B 0 | BD Analog 70 | | | BD Analog Distortion 2 | | | BD Analog 92 | | | BD Break Lo-fi 2 | | | | | |
| 36 | C 1 | BD Analog 80 | | | BD Analog Distortion 1 | | | BD Analog 90 | | | BD Break Lo-fi 1 | | | | | |
| 37 | C# 1 | Side Stick Analog 80 | | | Snare Hip Rim 1 | | | Side Stick Analog 90 | | | Snare Hip Rim 2 | | | | | |
| 38 | D 1 | Snare Analog 82 | | | Snare Analog Distortion | | | Snare Analog 90 | | | Snare Break Lo-fi 3 | | | | | |
| 39 | D# 1 | Hand Clap Analog 80 | | | Noiseburst | | | Hand Clap Analog 80 | | | Snare Break Rim | | | | | |
| 40 | E 1 | Snare Analog 81 | | | Snare Noise Distortion | | | Snare Analog 91 | | | Snare Break Lo-fi 2 | | | | | |
| 41 | F 1 | Tom Analog 80 1 | | | Tom Analog Distortion 1 | | | Tom Analog 90 1 | | | Tom Soft 1 | | | | | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed Analog 80 | | 2 | Hi-Hat Closed 90 | | 2 | Hi-Hat Closed Analog 81 | | 2 | Hi-Hat Closed Break | | | 2 | | |
| 43 | G 1 | Tom Analog 80 2 | | | Tom Analog Distortion 2 | | | Tom Analog 90 2 | | | Tom Soft 2 | | | | | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Open Analog 81 | | 2 | Hi-Hat Open 90 1 | | 2 | Hi-Hat Open 90 1 | | 2 | Hi-Hat Pedal Break 1 | | | 2 | | |
| 45 | A 1 | Tom Analog 80 3 | | | Tom Analog Distortion 3 | | | Tom Analog 90 3 | | | Tom Soft 3 | | | | | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open Analog 80 | | 2 | Hi-Hat Open 90 2 | | 2 | Hi-Hat Open 90 2 | | 2 | Hi-Hat Open Break | | | 2 | | |
| 47 | B 1 | Tom Analog 80 4 | | | Tom Analog Distortion 4 | | | Tom Analog 90 4 | | | Tom Soft 4 | | | | | |
| 48 | C 2 | Tom Analog 80 5 | | | Tom Analog Distortion 5 | | | Tom Analog 90 5 | | | Tom Soft 5 | | | | | |
| 49 | C# 2 | Cymbal Synth 1 | | | Crash Cymbal 90 | | | Crash Cymbal 90 | | | Crash Cymbal Heavy | | | | | |
| 50 | D 2 | Tom Analog 80 6 | | | Tom Analog Distortion 6 | | | Tom Analog 90 6 | | | Tom Soft 6 | | | | | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal Heavy | | | | | |
| 52 | E 2 | Crash Cymbal Slow Attack | | | Chinese Cymbal | | | Crash Cymbal Slow Attack | | | Chinese Cymbal | | | | | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | | | |
| 54 | F# 2 | Tambourine | | | Tambourine Analog | | | Tambourine | | | Tambourine | | | | | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | | | |
| 56 | G# 2 | Cowbell Analog 80 | | | Cowbell Analog 80 | | | Cowbell | | | Cowbell | | | | | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | | | |
| 58 | A# 2 | Vibraslap Analog | | | Vibraslap | | | Cowbell Analog 80 | | | Cowbell Analog 80 | | | | | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | | | |
| 60 | C 3 | Bongo H | | | BD & Hi-Hat Open H | | | Bongo H | | | Bongo H | | | | | |
| 61 | C# 3 | Bongo L | | | BD & Hi-Hat Open L | | | Bongo L | | | Bongo L | | | | | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | | | Metal Noise 2 H | | | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | | | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | | | Metal Noise 2 L | | | Conga H Open | | | Conga H Open | | | | | |
| 64 | E 3 | Conga L | | | Big Drum | | | Conga L | | | Conga L | | | | | |
| 65 | F 3 | Metal Analog H | | | Snare Timber H | | | Timbale H | | | BD & Hi-Hat Open | | | | | |
| 66 | F# 3 | Metal Analog L | | | Snare Timber L | | | Timbale L | | | BD & Hi-Hat Open | | | | | |
| 67 | G 3 | Glass Noise H | | | Glass Noise H | | | Agogo H | | | Agogo H | | | | | |
| 68 | G# 3 | Glass Noise L | | | Glass Noise L | | | Agogo L | | | Agogo L | | | | | |
| 69 | A 3 | Cabasa | | | Cold Stab H | ○ | | Cabasa | | | Cabasa | | | | | |
| 70 | A# 3 | Maracas Analog 80 | | | Cold Stab L | ○ | | Maracas | | | Maracas | | | | | |
| 71 | B 3 | Tweet | ○ | | Stab Hard H | ○ | | Stab Organ H | ○ | | Hit Brass 1 | | | | | |
| 72 | C 4 | Stream | | | Stab Hard L | ○ | | Stab Organ L | ○ | | Kick & Hit | ○ | | | | |
| 73 | C# 4 | Thunder | | | Scratch 2 | ○ | | Stab Giant H | ○ | | Scratch 2 | ○ | | | | |
| 74 | D 4 | Wind | | | Scratch Stop 1 | ○ | | Stab Giant L | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | | | | |
| 75 | D# 4 | Claves Analog | | | Hi Q 1 H | | | Claves | | | Claves | | | | | |
| 76 | E 4 | Wood Block H | | | Hi Q 1 L | | | Wood Block H | | | Wood Block H | | | | | |
| 77 | F 4 | Wood Block L | | | Hi Q 2 | | | Wood Block L | | | Wood Block L | | | | | |
| 78 | F# 4 | Tambourine Analog | | | Scratch 1 H | | | Cuica Mute | | | Scratch 1 H | | | | | |
| 79 | G 4 | Cowbell Analog 70 | | | Scratch 1 L | | | Cuica Open | | | Scratch 1 L | | | | | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | | | Triangle Mute | | | Triangle Mute | | | Triangle Mute | | | | | |
| 81 | A 4 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | | 3 | | |
| 82 | A# 4 | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | | Shaker 1 | | | | | |
| 83 | B 4 | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | | | |
| 84 | C 5 | Wind Chime | | | Bell Tree | | | Bell Tree | | | Turntable Noise | on | | | | |

○ : Assenza di suono.

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.

| Bank MSB | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | |
|----------|---------|-----------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|--|--|--|
| Bank LSB | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | |
| Program | 13 | | | | 14 | | | | 15 | | | | 16 | | | |
| Kit Type | Trigger | | | | Trigger | | | | Trigger | | | | Trigger | | | |
| Note# | Note | Jungl Kit | Key off | Alternate assign | D&B Kit | Key off | Alternate assign | Big Kit | Key off | Alternate assign | HipHip Kit | Key off | Alternate assign | | | |
| 12 | C -1 | Reverse Snare Hip Rim 5 | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 1 | ○ | | Reverse Side Stick | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 5 | ○ | | | | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Hard | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Tom Hard | ○ | | Reverse Tom Hard | ○ | | | | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Tom Hard | ○ | | Reverse Tom Ambience | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | | | |
| 15 | D# -1 | Reverse BD Analog Loose | ○ | | Reverse BD Hip Deep | ○ | | Reverse BD FX Gate | ○ | | Reverse BD Hip Deep | ○ | | | | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Jungle 1 | ○ | | Reverse BD D&B 2 | ○ | | Reverse BD Power Gate | ○ | | Reverse BD R&B 1 | ○ | | | | |
| 17 | F -1 | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | | | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Ride Cymbal Light | ○ | | | | |
| 19 | G -1 | Reverse Snare Piccolo Rim 2 | ○ | | Reverse Roll | ○ | | Reverse Snare Gate 2 | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 3 | ○ | | | | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Jungle 1 | ○ | | Reverse Snare D&B 1 | ○ | | Reverse Snare Gate 1 | ○ | | Reverse Snare R&B 1 | ○ | | | | |
| 21 | A -1 | Snare Roll Break | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | | | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Break | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | | | | |
| 23 | B -1 | BD Analog Loose | | | BD Soft | | | BD Room 2 | | | BD Lo-fi | | | | | |
| 24 | C 0 | BD Jungle 2 | | | BD Hip Deep | | | BD FX Gate | | | BD Hip Deep | | | | | |
| 25 | C# 0 | Snare Hip Rim 1 | | | Bongo RX5 H | | | Side Stick | | | Snare Hip Rim 4 | | | | | |
| 26 | D 0 | Snare Jungle 3 | | | Snare R&B 2 | | | Snare Dry | | | Snare Hip Rim 2 | | | | | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Synth | | | Snare Timber | | | Hand Clap Acoustic | | | Snare Timber | | | | | |
| 28 | E 0 | Snare Piccolo Rim 1 | | | Snare D&B 3 | | | Snare Gate 2 | | | Snare Hip Rim 3 | | | | | |
| 29 | F 0 | Tom Hard 1 | | | Tom Soft 1 | | | Tom Hard 1 | | | Tom Hard 1 | | | | | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Break | | 1 | Hi-Hat Closed Light | | 1 | Hi-Hat Closed Light | | 1 | Hi-Hat Closed Lo-fi | | 1 | | | |
| 31 | G 0 | Tom Hard 2 | | | Tom Soft 2 | | | Tom Hard 2 | | | Tom Hard 2 | | | | | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Pedal Break 1 | | 1 | Hi-Hat Pedal Light | | 1 | Hi-Hat Pedal Light | | 1 | Hi-Hat Pedal Break 1 | | 1 | | | |
| 33 | A 0 | Tom Hard 3 | | | Tom Soft 3 | | | Tom Hard 3 | | | Tom Hard 3 | | | | | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Break | | 1 | Hi-Hat Open Light | | 1 | Hi-Hat Open Light | | 1 | Hi-Hat Open Lo-fi | | 1 | | | |
| 35 | B 0 | BD Jungle 3 | | | BD D&B 1 | | | BD Room 3 | | | BD R&B 2 | | | | | |
| 36 | C 1 | BD Jungle 1 | | | BD D&B 2 | | | BD Power Gate | | | BD R&B 1 | | | | | |
| 37 | C# 1 | Snare Hip Rim 5 | | | Snare Hip Rim 1 | | | Snare Hip Rim 1 | | | Snare Hip Rim 5 | | | | | |
| 38 | D 1 | Snare Jungle 1 | | | Snare D&B 1 | | | Snare Gate 1 | | | Snare R&B 1 | | | | | |
| 39 | D# 1 | Snare Clap | | | Noiseburst | | | Hand Clap Large | | | Snare Hip Gate | | | | | |
| 40 | E 1 | Snare Jungle 2 | | | Snare D&B 2 | | | Snare Ambience | | | Snare R&B Rim | | | | | |
| 41 | F 1 | Tom Soft 1 | | | Tom Hard 1 | | | Tom Ambience 1 | | | Tom Soft 1 | | | | | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed Light | | 2 | Hi-Hat Closed Tight | | 2 | Hi-Hat Closed Heavy | | 2 | Hi-Hat Closed R&B | | 2 | | | |
| 43 | G 1 | Tom Soft 2 | | | Tom Hard 2 | | | Tom Ambience 2 | | | Tom Soft 2 | | | | | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Pedal Light | | 2 | Hi-Hat Pedal Break 2 | | 2 | Hi-Hat Closed Heavy | | 2 | Hi-Hat Pedal R&B | | 2 | | | |
| 45 | A 1 | Tom Soft 3 | | | Tom Hard 3 | | | Tom Ambience 3 | | | Tom Soft 3 | | | | | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open Light | | 2 | Hi-Hat Open Break | | 2 | Hi-Hat Open Heavy | | 2 | Hi-Hat Open R&B | | 2 | | | |
| 47 | B 1 | Tom Soft 4 | | | Tom Hard 4 | | | Tom Ambience 4 | | | Tom Soft 4 | | | | | |
| 48 | C 2 | Tom Soft 5 | | | Tom Hard 5 | | | Tom Ambience 5 | | | Tom Soft 5 | | | | | |
| 49 | C# 2 | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | | | |
| 50 | D 2 | Tom Soft 6 | | | Tom Hard 6 | | | Tom Ambience 6 | | | Tom Soft 6 | | | | | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Light | | | | | |
| 52 | E 2 | Chinese Cymbal | | | Chinese Cymbal | | | Chinese Cymbal | | | Chinese Cymbal | | | | | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | | | |
| 54 | F# 2 | Tambourine | | | Tambourine | | | Tambourine | | | Tambourine | | | | | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | | | |
| 56 | G# 2 | Cowbell | | | Cowbell | | | Cowbell | | | Cowbell | | | | | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | | | |
| 58 | A# 2 | Vibraslap | | | Vibraslap | | | Vibraslap | | | Cowbell Analog 80 | | | | | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Light | | | Ride Cymbal Heavy | | | | | |
| 60 | C 3 | Bongo H | | | Bongo H | | | Bongo H | | | Bongo H | | | | | |
| 61 | C# 3 | Bongo L | | | Bongo L | | | Bongo L | | | Bongo L | | | | | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | | | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | | | Conga H Open | | | Conga H Open | | | Conga H Open | | | | | |
| 64 | E 3 | Conga L | | | Conga L | | | Conga L | | | Conga L | | | | | |
| 65 | F 3 | Tabla High | | | Snare D&B 4 | | | BD & Hi-Hat Open H | | | BD & Hi-Hat Open H | | | | | |
| 66 | F# 3 | Tabla Open | | | Reverse Hi-Hat | | | BD & Hi-Hat Open L | | | BD & Hi-Hat Open L | | | | | |
| 67 | G 3 | Agogo H | | | Agogo H | | | Agogo H | | | Agogo H | | | | | |
| 68 | G# 3 | Agogo L | | | Agogo L | | | Agogo L | | | Agogo L | | | | | |
| 69 | A 3 | Cabasa | | | Cabasa | | | Cabasa | | | Cabasa | | | | | |
| 70 | A# 3 | Maracas | | | Maracas | | | Maracas | | | Maracas | | | | | |
| 71 | B 3 | Samba Whistle H | ○ | | Sonar H | | | Samba Whistle H | ○ | | Stab Giant H | ○ | | | | |
| 72 | C 4 | Samba Whistle L | ○ | | Sonar L | | | Samba Whistle L | ○ | | Stab Giant L | ○ | | | | |
| 73 | C# 4 | Guiro Short | | | Vox Bell H | | | Scratch 2 | ○ | | Scratch 2 | ○ | | | | |
| 74 | D 4 | Guiro Long | ○ | | Vox Bell L | | | Scratch Stop 1 | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | | | | |
| 75 | D# 4 | Claves | | | Claves | | | Claves | | | Claves | | | | | |
| 76 | E 4 | Wood Block H | | | Wood Block H | | | Wood Block H | | | Noiseburst | | | | | |
| 77 | F 4 | Wood Block L | | | Wood Block L | | | Wood Block L | | | Car Crash | ○ | | | | |
| 78 | F# 4 | Cuica Mute | | 4 | Cuica Mute | | 4 | Scratch 1 H | | | Scratch 1 H | | | | | |
| 79 | G 4 | Cuica Open | | 4 | Cuica Open | | 4 | Scratch 1 L | | | Scratch 1 L | | | | | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 | | | |
| 81 | A 4 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 | | | |
| 82 | A# 4 | Shaker 1 | | | Shaker 1 | | | Shaker 1 | | | Shaker 1 | | | | | |
| 83 | B 4 | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | | | |
| 84 | C 5 | Bell Tree | | | Bell Tree | | | Bell Tree | | | Turntable Noise | | on | | | |

□ : Assenza di suono.

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.

6. Elenco voci Drum

| Bank MSB | 126 | | | 126 | | | 126 | | | 126 | | | |
|----------|---------|-----------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|---------------------|---------|------------------|
| Bank LSB | 0 | | | 0 | | | 0 | | | 0 | | | |
| Program | 17 | | | 18 | | | 19 | | | 20 | | | |
| Kit Type | Trigger | | | Trigger | | | Trigger | | | Trigger | | | |
| Note# | Note | Ac. Kit | Key off | Alternate assign | Jazz Kit | Key off | Alternate assign | Brush Kit | Key off | Alternate assign | Percs Kit | Key off | Alternate assign |
| 12 | C# -1 | Reverse Side Stick | ○ | | Reverse Side Stick | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 5 | ○ | | Reverse Log Drum 2 | ○ | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Tom Brush | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Djembe Open | ○ | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Dry | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Tom Brush | ○ | | Reverse Tabla Open | ○ | |
| 15 | D# -1 | Reverse BD Dry Hard | ○ | | Reverse BD Room 2 | ○ | | Reverse BD Room 2 | ○ | | Reverse Surdo Open | ○ | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Room 2 | ○ | | Reverse BD Dry Hard | ○ | | Reverse BD Dry Hard | ○ | | Digeridoo 3 Short | ○ | |
| 17 | F -1 | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Digeridoo 3 Long | ○ | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Ride Cymbal Loop | ○ | | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Gong 1 | | |
| 19 | G -1 | Reverse Snare Piccolo Rim 2 | ○ | | Brush Swirl | ○ | | Brush Swirl Short | | | Digeridoo 2 | ○ | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Mid Room | ○ | | Reverse Snare Piccolo 1 | ○ | | Reverse Brush Slap | ○ | | Side Stick | | |
| 21 | A -1 | Snare Roll | ○ | | Snare Roll | ○ | | Brush Swirl Long | ○ | | Digeridoo 1 | ○ | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Light | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Light | ○ | | Sticks | | |
| 23 | B -1 | BD Dry | | | BD Soft | | | BD Soft | | | Big Drum | | |
| 24 | C 0 | BD Dry Hard | | | BD Room 2 | | | BD Room 2 | | | Surdo Open | | 5 |
| 25 | C# 0 | Side Stick | | | Finger Snap | | | Snare Hip Rim 4 | | | Castanet | | |
| 26 | D 0 | Snare Piccolo 1 | | | Brush Slap | | | Brush Slap Soft | | | Surdo Mute | | 5 |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Acoustic | | | Hand Clap Acoustic | | | Hand Clap Acoustic | | | Hand Clap Large | | |
| 28 | E 0 | Snare Piccolo Rim 1 | | | Brush Tap | | | Brush Tap Soft | | | Djembe Mute | | |
| 29 | F 0 | Tom Soft 1 | | | Tom Brush 1 | | | Tom Soft 1 | | | Djembe Open L | | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Light | | 1 | Hi-Hat Closed Heavy | | 1 | Hi-Hat Closed Heavy | | 1 | Triangle Mute | | 1 |
| 31 | G 0 | Tom Soft 2 | | | Tom Brush 2 | | | Tom Soft 2 | | | Djembe Open H | | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Pedal Light | | 1 | Hi-Hat Pedal Heavy | | 1 | Hi-Hat Pedal Heavy | | 1 | Triangle Open Short | | 1 |
| 33 | A 0 | Tom Soft 3 | | | Tom Brush 3 | | | Tom Soft 3 | | | Djembe Edge | | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Light | | 1 | Hi-Hat Open Heavy | | 1 | Hi-Hat Open Heavy | | 1 | Triangle Open | | 1 |
| 35 | B 0 | BD Room 1 | | | BD Dry | | | BD Dry | | | Taiko Drum | | |
| 36 | C 1 | BD Room 2 | | | BD Dry Hard | | | BD Dry Hard | | | Feet 1 | | |
| 37 | C# 1 | Snare Hip Rim 1 | | | Side Stick | | | Snare Hip Rim 5 | | | Log Drum 2 | | |
| 38 | D 1 | Snare Mid Room | | | Snare Piccolo 1 | | | Brush Slap | | | Shekere 3 | | |
| 39 | D# 1 | Hand Clap Large | | | Hand Clap Small | | | Hand Clap Small | | | Shekere 2 | | |
| 40 | E 1 | Snare Break Rim | | | Snare Piccolo Rim 1 | | | Brush Tap | | | Shekere 1 | ○ | |
| 41 | F 1 | Tom Dry 1 | | | Tom Soft 1 | | | Tom Brush 1 | | | Tabla Open | | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed Heavy | | 2 | Hi-Hat Closed Light | | 2 | Hi-Hat Closed Light Brush | | 2 | Maracas Analog 80 | | |
| 43 | G 1 | Tom Dry 2 | | | Tom Soft 2 | | | Tom Brush 2 | | | Tabla Mute | | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Pedal Heavy | | 2 | Hi-Hat Pedal Light | | 2 | Hi-Hat Pedal Light | | 2 | Shaker Analog | | |
| 45 | A 1 | Tom Dry 3 | | | Tom Soft 3 | | | Tom Brush 3 | | | Tabla High | | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open Heavy | | 2 | Hi-Hat Open Light | | 2 | Hi-Hat Open Light Brush | | 2 | Cabasa | | |
| 47 | B 1 | Tom Dry 4 | | | Tom Soft 4 | | | Tom Brush 4 | | | Udu Low | | |
| 48 | C 2 | Tom Dry 5 | | | Tom Soft 5 | | | Tom Brush 5 | | | Udu High | | |
| 49 | C# 2 | Crash Cymbal Light | | | Crash Cymbal Light | | | Crash Cymbal Light Brush | | | Finger Cymbal 1 | | |
| 50 | D 2 | Tom Dry 6 | | | Tom Soft 6 | | | Tom Brush 6 | | | Udu Finger | | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy Brush | | | Berimbau 2 | | 2 |
| 52 | E 2 | Chinese Cymbal | | | Chinese Cymbal | | | Chinese Cymbal Brush | | | Gong 2 | | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup Brush | | | Berimbau 1 | | 2 |
| 54 | F# 2 | Tambourine | | | Tambourine | | | Tambourine | | | Tambourine | | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal Brush | | | Gong 3 | | |
| 56 | G# 2 | Cowbell | | | Cowbell | | | Cowbell | | | Cowbell | | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy Brush | | | Wind Chime | | |
| 58 | A# 2 | Vibraslap | | | Vibraslap | | | Vibraslap | | | Vibraslap | | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Light | | | Ride Cymbal Light | | | Ride Cymbal Light Brush | | | Finger Cymbal 2 | | |
| 60 | C 3 | Bongo H | | | Bongo H | | | Bongo H | | | Bongo H | | |
| 61 | C# 3 | Bongo L | | | Bongo L | | | Bongo L | | | Bongo L | | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | | | Conga H Open | | | Conga H Open | | | Conga H Open | | |
| 64 | E 3 | Conga L | | | Conga L | | | Conga L | | | Conga L | | |
| 65 | F 3 | Timbale H | | | Timbale H | | | Timbale H | | | Timbale H | | |
| 66 | F# 3 | Timbale L | | | Timbale L | | | Timbale L | | | Timbale L | | |
| 67 | G 3 | Agogo H | | | Agogo H | | | Agogo H | | | Agogo H | | |
| 68 | G# 3 | Agogo L | | | Agogo L | | | Agogo L | | | Agogo L | | |
| 69 | A 3 | Cabasa | | | Cabasa | | | Cabasa | | | Cabasa | | |
| 70 | A# 3 | Maracas | | | Maracas | | | Maracas | | | Maracas | | |
| 71 | B 3 | Samba Whistle H | ○ | | Samba Whistle H | ○ | | Samba Whistle H | ○ | | Samba Whistle H | ○ | |
| 72 | C 4 | Samba Whistle L | ○ | | Samba Whistle L | ○ | | Samba Whistle L | ○ | | Samba Whistle L | ○ | |
| 73 | C# 4 | Guiro Short | | | Guiro Short | | | Guiro Short | | | Guiro Short | | |
| 74 | D 4 | Guiro Long | ○ | | Guiro Long | ○ | | Guiro Long | ○ | | Guiro Long | ○ | |
| 75 | D# 4 | Claves | | | Claves | | | Claves | | | Claves | | |
| 76 | E 4 | Wood Block H | | | Wood Block | | | Wood Block H | | | Wood Block H | | |
| 77 | F 4 | Wood Block L | | | Wood Block | | | Wood Block L | | | Wood Block L | | |
| 78 | F# 4 | Cuica Mute | | 4 | Cuica Mute | | 4 | Cuica Mute | | 4 | Cuica Mute | | 4 |
| 79 | G 4 | Cuica Open | | 4 | Cuica Open | | 4 | Cuica Open | | 4 | Cuica Open | | 4 |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | 3 |
| 81 | A 4 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | 3 |
| 82 | A# 4 | Shaker 1 | | | Shaker 1 | | | Shaker 1 | | | Shaker 1 | | |
| 83 | B 4 | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | |
| 84 | C 5 | Bell Tree | | | Bell Tree | | | Bell Tree | | | Bell Tree | | |

○ : Assenza di suono.

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.

| Bank MSB | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | |
|----------|---------|----------------------------|---------|------------------|-------------------------------|---------|------------------|------------------------------|---------|------------------|------------------------------|---------|------------------|---|--|--|
| Bank LSB | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | |
| Program | 47 | | | | 48 | | | | 49 | | | | 50 | | | |
| Kit Type | Trigger | | | | Trigger | | | | Trigger | | | | Trigger | | | |
| Note# | Note | RX Kit | Key off | Alternate assign | Elect Kit | Key off | Alternate assign | Hous Kit2 | Key off | Alternate assign | Hip Kit2 | Key off | Alternate assign | | | |
| 12 | C -1 | Reverse Side Stick RX5 | ○ | | Reverse Hi Blip | ○ | | Reverse Side Stick Analog 90 | ○ | | Reverse Side Stick RX5 | ○ | | | | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Tom Synth 1 | ○ | | Reverse Tom Analog 90 | ○ | | Reverse BD Analog 83 | ○ | | | | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom RX5 | ○ | | Reverse Tom SFX | ○ | | Reverse Snare Synth 2 | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | | | |
| 15 | D# -1 | Reverse BD Room 1 | ○ | | Reverse BD Power Gate | ○ | | Reverse Low Noise | ○ | | Turntable Noise | ○ | | | | |
| 16 | E -1 | Reverse BD RX5 1 | ○ | | Reverse BD Analog 82 | ○ | | Reverse BD Analog 92 | ○ | | Reverse BD Hip Deep | ○ | | | | |
| 17 | F -1 | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Synth Cymbal | ○ | | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | | | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Cymbal Loop | ○ | | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | | | |
| 19 | G -1 | Reverse Snare Mid Room | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 3 | ○ | | Reverse Snare Analog 91 | ○ | | Reverse Roll | ○ | | | | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare RX5 1 | ○ | | Reverse Snare Analog 82 | ○ | | Reverse Snare Analog DM | ○ | | Reverse Snare Break Lo-fi 3 | ○ | | | | |
| 21 | A -1 | Snare Roll | ○ | | Reverse Hand Clap Analog 80 | ○ | | Snare Roll FX | ○ | | Snare Roll Break | | | | | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open RX5 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Analog 80 | | | Reverse Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Reverse Hi-Hat Pedal Break 1 | ○ | | | | |
| 23 | B -1 | BD Soft | | | BD Power Gate | | | BD Analog 91 | | | BD Analog 81 | | | | | |
| 24 | C 0 | BD Room 1 | | | BD RX5 1 | | | BD Analog 92 | | | BD Analog 83 | | | | | |
| 25 | C# 0 | Snare Hip Rim 4 | | | Hi Blip | | | Side Stick Analog 80 | | | Side Stick Analog 80 | | | | | |
| 26 | D 0 | Snare Dry | | | Snare Analog 95 | | | Snare Analog DM | | | Snare Analog 83 | | | | | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Small | | | Hand Clap RX5 | | | Hand Clap Analog 80 | | | Hand Clap Analog 80 | | | | | |
| 28 | E 0 | Snare Mid Room | | | Snare Hip Rim 3 | | | Snare Analog 91 | | | Snare Synth 2 | | | | | |
| 29 | F 0 | Tom Soft 1 | | | Tom Synth 1 1 | | | Tom Analog 90 1 | | | Tom Synth 2 1 | | | | | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Half RX7 | | 1 | Hi-Hat Closed Synth | | 1 | Hi-Hat Closed Analog 80 | | 1 | Hi-Hat Closed Tek | | | 1 | | |
| 31 | G 0 | Tom Soft 2 | | | Tom Synth 1 2 | | | Tom Analog 90 2 | | | Tom Synth 2 2 | | | | | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Pedal Light | | 1 | Hi-Hat Open Synth 1 | | 1 | Hi-Hat Open Analog DM | | 1 | Hi-Hat Open Analog 80 | | | 1 | | |
| 33 | A 0 | Tom Soft 3 | | | Tom Synth 1 3 | | | Tom Analog 90 3 | | | Tom Synth 2 3 | | | | | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Light | | 1 | Hi-Hat Open Synth 2 | | 1 | Hi-Hat Open Analog 80 | | 1 | Hi-Hat Open Tek | | | 1 | | |
| 35 | B 0 | BD RX5 2 | | | BD Analog Blip 1 | | | BD Analog 90 | | | BD Break Deep | | | | | |
| 36 | C 1 | BD RX5 1 | | | BD Analog 81 | | | BD Analog Hard 2 | | | BD Hip Deep | | | | | |
| 37 | C# 1 | Side Stick RX5 | | | Side Stick Analog 80 | | | Side Stick Analog 90 | | | Side Stick RX5 | | | | | |
| 38 | D 1 | Snare RX5 1 | | | Snare Analog 82 | | | Snare Wood | | | Snare Analog 93 | | | | | |
| 39 | D# 1 | Hand Clap RX5 | | | Hand Clap Analog 80 | | | Noiseburst | | | Hand Clap Small | | | | | |
| 40 | E 1 | Snare RX5 2 | | | Hand Clap Electro | | | Zap 1 | | | Snare Break Lo-fi 3 | | | | | |
| 41 | F 1 | Tom RX5 1 | | | Tom SFX 1 | | | Tom Electro 2 1 | | | Tom Soft 1 | | | | | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed RX5 | | 2 | Hi-Hat Closed Analog 80 | | 2 | Hi-Hat Closed 90 | | 2 | Hi-Hat Closed Break | | | 2 | | |
| 43 | G 1 | Tom RX5 2 | | | Tom SFX 2 | | | Tom Electro 2 2 | | | Tom Soft 2 | | | | | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Open RX5 1 | | 2 | Hi-Hat Open Analog 81 | | 2 | Hi-Hat Open 90 1 | | 2 | Hi-Hat Pedal Break 1 | | | 2 | | |
| 45 | A 1 | Tom RX5 3 | | | Tom SFX 3 | | | Tom Electro 2 3 | | | Tom Soft 3 | | | | | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open RX5 2 | | 2 | Hi-Hat Open Analog 80 | | 2 | Hi-Hat Open 90 2 | | 2 | Hi-Hat Open Lo-fi | | | 2 | | |
| 47 | B 1 | Tom RX5 4 | | | Tom SFX 4 | | | Tom Electro 2 4 | | | Tom Soft 4 | | | | | |
| 48 | C 2 | Tom RX5 5 | | | Tom SFX 5 | | | Tom Electro 2 5 | | | Tom Soft 5 | | | | | |
| 49 | C# 2 | Crash Cymbal Light | | | Crash Cymbal 90 | | | Crash Cymbal 90 | | | Crash Cymbal Heavy | | | | | |
| 50 | D 2 | Tom RX5 6 | | | Tom SFX 6 | | | Tom Electro 2 6 | | | Tom Soft 6 | | | | | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal Heavy | | | | | |
| 52 | E 2 | Chinese Cymbal | | | Crash Cymbal Slow Attack | | | Cymbal Synth 1 | | | Chinese Cymbal | | | | | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | | | Cymbal Synth 1 | | | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | | | |
| 54 | F# 2 | Tambourine RX5 | | | Tambourine SFX | | | Tambourine | | | Tambourine RX5 | | | | | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Crash Analog 80 | | | Splash Cymbal | | | | | |
| 56 | G# 2 | Cowbell RX11 | | | Side Stick FX | | | Cowbell | | | Cowbell RX11 | | | | | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Heavy | | | Crash Cymbal Light | | | Crash Cymbal Light | | | | | |
| 58 | A# 2 | Vibraslap | | | Cowbell Analog 80 | | | Cowbell Analog 80 | | | Cowbell Analog 80 | | | | | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Light | | | Cymbal Synth 1 | | | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal Heavy | | | | | |
| 60 | C 3 | Bongo RX5 H | | | Bongo Analog H | | | Bongo H | | | Bongo H | | | | | |
| 61 | C# 3 | Bongo RX5 L | | | Bongo Analog L | | | Bongo L | | | Bongo L | | | | | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | | | Conga Analog H | | | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | | | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | | | Conga Analog M | | | Conga H Open | | | Conga H Open | | | | | |
| 64 | E 3 | Conga L | | | Conga Analog L | | | Conga L | | | Conga L | | | | | |
| 65 | F 3 | Timbale H | | | Noise FX | ○ | | Tom Synth 1 H | | | Hit Brass 2 | | | | | |
| 66 | F# 3 | Timbale L | | | Telephone FX | | | Tom Synth 1 L | | | Hit Guitar | | | | | |
| 67 | G 3 | Agogo RX5 H | | | Metal Noise 1 H | | | Synth Click | | | Agogo H | | | | | |
| 68 | G# 3 | Agogo RX5 L | | | Metal Noise 1 L | | | Side Stick FX | | | Agogo L | | | | | |
| 69 | A 3 | Shaker RX11 | | | Hi-Hat Open Lo-fi | | | Cabasa | | | Cabasa | | | | | |
| 70 | A# 3 | Maracas | | | Maracas | | | Maracas | | | Maracas Analog 80 | | | | | |
| 71 | B 3 | Samba Whistle H | ○ | | Zap 1 | ○ | | Vox Drum 1 L | ○ | | Hit EP L | ○ | | | | |
| 72 | C 3 | Samba Whistle L | ○ | | Zap 2 | ○ | | Vox Drum 1 H | ○ | | Hit EP H | ○ | | | | |
| 73 | C# 4 | Guiro Short | | | Zoom | ○ | | Tambourine Analog | ○ | | Scratch Spin | ○ | | | | |
| 74 | D 4 | Guiro Long | ○ | | Reverse Synth Cymbal | ○ | | Guiro Analog DM | ○ | | Scratch Stop 2 | ○ | | | | |
| 75 | D# 4 | Claves | | | Hi Q 1 H | | | Claves Analog | | | Claves Analog | | | | | |
| 76 | E 4 | Wood Block H | | | Hi Q 1 L | | | Tambourine RX5 | | | Door Squeak | ○ | | | | |
| 77 | F 4 | Wood Block L | | | Hi Q 2 | | | Cowbell RX11 | | | Hit Brass 3 | ○ | | | | |
| 78 | F# 4 | Cuica Mute | | 4 | Hit Hammer | | | Shaker RX11 | | | Scratch BD F | | | | | |
| 79 | G 4 | Cuica Open | | 4 | Hit Orchestra | | | V Percussion | ○ | | Scratch BD B | ○ | | | | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | | 3 | Hi-Hat Closed SE | | 3 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | | | 3 | | |
| 81 | A 4 | Triangle Open | | 3 | Hi-Hat Open SE | | 3 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | | 3 | | |
| 82 | A# 4 | Shaker 1 | | | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | | Shaker Analog | | | | | |
| 83 | B 4 | Jingle Bell | | | FX Metal | | | Jingle Bell | | | Tambourine Low | | | | | |
| 84 | C 5 | Bell Tree | | | Wind Chime FX | | | Wind Chime FX | | | Wind Chime | | | | | |

○ : Assenza di suono.

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.

6. Elenco voci Drum

| Bank MSB | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | | 127 | | | |
|----------|---------|-------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|---------------------------|---------|------------------|---------------------|---------|------------------|---|--|--|
| Bank LSB | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | |
| Program | 51 | | | | 52 | | | | 53 | | | | 1 | | | |
| Kit Type | Trigger | | | | Trigger | | | | Trigger | | | | Trigger | | | |
| Note# | Note | R&B Kit | Key off | Alternate assign | Smoth Kit | Key off | Alternate assign | Human Kit | Key off | Alternate assign | GM-Stand Kit | Key off | Alternate assign | | | |
| 12 | C -1 | Reverse Snare Hip Rim 6 | ○ | | Reverse Side Stick Electro | ○ | | Reverse Vox Go! | ○ | | | | | | | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Synth 1 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 | ○ | | Reverse Vox Buh! | ○ | | | | | | | |
| 14 | D -1 | Reverse BD Analog 83 | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse BD Human | ○ | | | | | | | |
| 15 | D# -1 | Turntable Noise | ○ | | Turntable Noise | ○ | | Reverse Vox Muh! | ○ | | | | | | | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Analog 82 | ○ | | Reverse BD Analog 90 | ○ | | Reverse Vox Buh! | ○ | | | | | | | |
| 17 | F -1 | Udu FX | ○ | | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Reverse Noiseburst | ○ | | | | | | | |
| 18 | F# -1 | Reverse Cymbal Loop | ○ | | Car Crash | ○ | | Reverse Vox Whoa! | ○ | | | | | | | |
| 19 | G -1 | Reverse Snare FX Gate | ○ | | Reverse Snare Analog 95 | ○ | | Reverse Vox Hit | ○ | | | | | | | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Hip Rim 3 | ○ | | Reverse Snare Analog 94 | ○ | | Reverse Vox Buh! | ○ | | | | | | | |
| 21 | A -1 | Snare Roll Break | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | Reverse Snare Hip FX H | ○ | | | | | | | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open Tek | ○ | | Reverse Hi-Hat Pedal Light | 2 | | Reverse Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | | | | | | | |
| 23 | B -1 | BD Analog 83 | | | BD Analog 80 | | | Vox Muh! | | | Seq Click L | | | | | |
| 24 | C 0 | BD Analog 82 | | | BD Analog 70 L | | | BD Human | | | Seq Click H | | | | | |
| 25 | C# 0 | Finger Snap | | | Finger Snap | | | Scratch Vox 1 F | | | Brush Tap | | | | | |
| 26 | D 0 | Side Stick Electro | | | Snare Analog 81 | | | Vox Hit | | | Brush Swirl | ○ | | | | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Synth | | | Hand Clap Analog 80 | | | Scratch Vox 1 B | | | Brush Slap | | | | | |
| 28 | E 0 | Snare Analog Gate | | | Snare Analog 80 | | | Vox Tah! | | | Brush Tap Swirl | ○ | | | | |
| 29 | F 0 | Tom Synth 1 1 | | | Tom Analog 80 1 | | | Vox Buh! 1 | | | Snare Roll | ○ | | | | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Tek | | 1 | Hi-Hat Closed Analog 81 | 1 | | Scratch Vox 2 F | | 1 | Castanet | | | | | |
| 31 | G 0 | Tom Synth 1 2 | | | Tom Analog 80 2 | | | Vox Buh! 2 | | | Snare Piccolo 1 | | | | | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Open Tek 1 | | 1 | Hi-Hat Closed Analog DM | 1 | | Scratch Vox 2 B | | 1 | Sticks | | | | | |
| 33 | A 0 | Tom Synth 1 3 | | | Tom Analog 80 3 | | | Vox Buh! 3 | | | BD Soft | | | | | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Tek 2 | | 1 | Hi-Hat Open Analog 81 | 1 | | Hi-Hat Open Tek | | 1 | Snare Mid Rim | | | | | |
| 35 | B 0 | BD Soft | | | BD Analog 70 | | | BD Human Deep | | | BD Dry | | | | | |
| 36 | C 1 | BD Analog Rubber 1 | | | BD Analog 90 | | | Vox Buh! | | | BD Dry Hard | | | | | |
| 37 | C# 1 | Snare Hip Rim 7 | | | Side Stick Electro | | | Vox Go! | | | Side Stick | | | | | |
| 38 | D 1 | Snare Hip Rim 3 | | | Snare Analog 94 | | | Vox Buh! | | | Snare Mid Room | | | | | |
| 39 | D# 1 | Hand Clap Small | | | Hand Clap Small | | | Snare Hip FX H | | | Hand Clap Small | | | | | |
| 40 | E 1 | Snare FX Gate | | | Snare Analog 95 | | | Snare Hip Rezo | | | Snare Piccolo Rim 1 | | | | | |
| 41 | F 1 | Tom Analog 81 1 | | | Tom Soft 1 | | | Tom Human 1 | | | Tom Dry 1 | | | | | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed Analog 80 | | 2 | Hi-Hat Closed Light | 2 | | Hi-Hat Open Lo-fi | | 2 | Hi-Hat Closed Light | | | 1 | | |
| 43 | G 1 | Tom Analog 81 2 | | | Tom Soft 2 | | | Tom Human 2 | | | Tom Dry 2 | | | | | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Closed Analog 70 | | 2 | Hi-Hat Pedal Light | 2 | | Scratch Vox 2 B | | 2 | Hi-Hat Pedal Light | | | 1 | | |
| 45 | A 1 | Tom Analog 81 3 | | | Tom Soft 3 | | | Tom Human 3 | | | Tom Dry 3 | | | | | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open Analog 80 | | 2 | Hi-Hat Open Light | 2 | | Hi-Hat Open Lo-fi | | 2 | Hi-Hat Open Light | | | 1 | | |
| 47 | B 1 | Tom Analog 81 4 | | | Tom Soft 4 | | | Tom Human 4 | | | Tom Dry 4 | | | | | |
| 48 | C 2 | Tom Analog 81 5 | | | Tom Soft 5 | | | Tom Human 5 | | | Tom Dry 5 | | | | | |
| 49 | C# 2 | Crash Cymbal Light | | | Crash Cymbal Heavy | | | Noiseburst | | | Crash Cymbal Light | | | | | |
| 50 | D 2 | Tom Analog 81 6 | | | Tom Soft 6 | | | Tom Human 6 | | | Tom Dry 6 | | | | | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal 90 | | | Ride Cymbal Heavy | | | Vox Whoa! | | | Ride Cymbal Heavy | | | | | |
| 52 | E 2 | Chinese Cymbal | | | Chinese Cymbal | | | Vox Hit | | | Chinese Cymbal | | | | | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | | | Ride Cymbal Cup | | | Vox Go! | | | Ride Cymbal Cup | | | | | |
| 54 | F# 2 | Tambourine | | | Tambourine | | | Scratch SD B | | | Tambourine | | | | | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | | | Splash Cymbal | | | Vox Ahhh! | | | Splash Cymbal | | | | | |
| 56 | G# 2 | Cowbell | | | Cowbell | | | Vox Drum 1 | | | Cowbell | | | | | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal 90 | | | Crash Cymbal Light | | | Cymbal Synth 2 | | | Crash Cymbal Heavy | | | | | |
| 58 | A# 2 | Cowbell Analog 80 | | | Cowbell Analog 80 | | | Vox Drum 2 | | | Vibraslap | | | | | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Heavy | | | Ride Cymbal 90 | | | Vocd Ahh | | | Ride Cymbal Light | | | | | |
| 60 | C 3 | Bongo H | | | Bongo Analog H | | | Bongo H | | | Bongo H | | | | | |
| 61 | C# 3 | Bongo L | | | Bongo Analog L | | | Bongo L | | | Bongo L | | | | | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | Conga H Mute | | | | | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | | | Conga H Open | | | Conga H Open | | | Conga H Open | | | | | |
| 64 | E 3 | Conga L | | | Conga L | | | Conga L | | | Conga L | | | | | |
| 65 | F 3 | Synth Bubble H | | | Scratch Vox 1 F | | | Vox Yo! | | | Timbale H | | | | | |
| 66 | F# 3 | Synth Bubble L | | | Scratch Vox 1 B | | | Vox Huh! | | | Timbale L | | | | | |
| 67 | G 3 | Agogo H | | | Metal Analog H | | | Agogo H | | | Agogo H | | | | | |
| 68 | G# 3 | Agogo L | | | Metal Analog L | | | Agogo L | | | Agogo L | | | | | |
| 69 | A 3 | Shaker Analog | | | Cabasa | | | Cabasa | | | Cabasa | | | | | |
| 70 | A# 3 | Maracas | | | Maracas | | | Maracas | | | Maracas | | | | | |
| 71 | B 3 | Vox Drum 1 H | ○ | | Hit EP L | ○ | | Reverse Vox Whoa! | ○ | | Samba Whistle H | ○ | | | | |
| 72 | C 4 | Vox Drum 1 L | ○ | | Hit EP H | ○ | | Reverse Vox Muh! | ○ | | Samba Whistle L | ○ | | | | |
| 73 | C# 4 | Hi Q 1 | ○ | | Vox Pad L | ○ | | Scratch 2 | ○ | | Guiro Short | | | | | |
| 74 | D 4 | Hi Q 2 | | | Vox Pad H | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | | Guiro Long | ○ | | | | |
| 75 | D# 4 | Claves Analog | | | Claves Analog | | | Reverse Scratch Stop 1 | | | Claves | | | | | |
| 76 | E 4 | Vibraslap Synth | | | Hand Clap Electro | | | Scratch 4 B | | | Wood Block H | | | | | |
| 77 | F 4 | Scratch Spin | ○ | | Scratch Stop 2 | ○ | | Reverse Scratch Stop 2 | ○ | | Wood Block L | | | | | |
| 78 | F# 4 | Scratch 3 B | ○ | | Finger Cymbal | | | Scratch 1 H | | | Cuica Mute | | | | | |
| 79 | G 4 | Scratch 3 F | ○ | | Vibraslap | | | Scratch 1 L | | | Cuica Open | | | | | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | | 3 | Triangle Mute | 3 | | Scratch 1 L | | 3 | Triangle Mute | | | 2 | | |
| 81 | A 4 | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | 3 | | Triangle Open | | 3 | Triangle Open | | | 2 | | |
| 82 | A# 4 | Shaker 1 | | | Shaker 1 | | | Shaker 1 | | | Shaker 1 | | | | | |
| 83 | B 4 | Tambourine | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | Jingle Bell | | | | | |
| 84 | C 5 | Wind Chime FX | | | Wind Chime | | | Turntable Noise | ○ | | Bell Tree | | | | | |

○ : Assenza di suono.

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.

Note on/off type

| Bank MSB | 126 | | | 126 | | | 126 | | | 126 | | | |
|----------|-------------|--------------------------------|---------|------------------|-------------------------------|---------|------------------|-------------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|
| Bank LSB | 0 | | | 0 | | | 0 | | | 0 | | | |
| Program | 27 | | | 28 | | | 29 | | | 30 | | | |
| Kit Type | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | |
| Note# | Note | AnlgK11N | Key off | Alternate assign | AnlgK12N | Key off | Alternate assign | RhBoxKtN | Key off | Alternate assign | SynthKtN | Key off | Alternate assign |
| 12 | C -1 | Reverse Side Stick Analog 90 | ○ | | Reverse Side Stick Analog 80 | ○ | | Reverse Side Stick Analog 70 | ○ | | Reverse Side Stick Electro | ○ | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Analog Distortion | ○ | | Reverse Tom Analog 80 H | ○ | | Reverse Tom Analog 80 H | ○ | | Reverse Tom Synth 1 | ○ | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Analog 90 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 L | ○ | | Reverse Tom Analog 80 L | ○ | | Reverse Tom Electro | ○ | |
| 15 | D# -1 | Reverse BD Analog Rubber 2 | ○ | | Reverse BD Analog 83 | ○ | | Reverse BD Analog 81 | ○ | | Reverse BD FX Gate | ○ | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Analog 90 | ○ | | Reverse BD Analog 82 | ○ | | Reverse BD Analog 70 | ○ | | Reverse BD Electro | ○ | |
| 17 | F -1 | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Analog 80 | ○ | | Reverse Cymbal Synth 1 | ○ | | Reverse Cymbal Synth 1 | ○ | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Cymbal Synth 2 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | |
| 19 | G -1 | Reverse Snare Analog Gate | ○ | | Reverse Snare Analog 82 | ○ | | Reverse Snare FM | ○ | | Reverse Snare Gate 1 | ○ | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Analog 90 | ○ | | Reverse Snare Analog 81 | ○ | | Reverse Snare Analog 70 | ○ | | Reverse Snare Synth 1 | ○ | |
| 21 | A -1 | Tom Analog Hand Clap Analog 90 | ○ | | Reverse Hand Clap Analog 80 | ○ | | Reverse Snare Clap | ○ | | Reverse Hand Clap Electro | ○ | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open 90 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Analog 81 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Analog 70 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Synth | ○ | |
| 23 | B -1 | BD Analog Tight | ○ | | BD Analog 83 | ○ | | BD Analog 80 | ○ | | BD FX Gate | ○ | |
| 24 | C 0 | BD Analog Rubber 2 | ○ | | BD Analog 80 Long | ○ | | BD Analog 80 Long | ○ | | BD Analog Blip 1 | ○ | |
| 25 | C# 0 | Finger Snap | ○ | | Finger Snap | ○ | | Finger Snap | ○ | | Synth Click | ○ | |
| 26 | D 0 | Snare Analog 94 | ○ | | Snare Analog 83 | ○ | | Snare FM | ○ | | Snare Electro | ○ | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Snare Clap | ○ | | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Hand Clap Electro | ○ | |
| 28 | E 0 | Snare Analog Gate | ○ | | Snare Analog 82 | ○ | | Side Stick FM | ○ | | Snare Gate 1 | ○ | |
| 29 | F 0 | Tom Analog Distortion 1 | ○ | | Tom Analog 80 H1 | ○ | | Tom Analog 80 H1 | ○ | | Tom Synth 1 1 | ○ | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed 90 H | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 80 1 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog DM | ○ | | Hi-Hat Closed SE | ○ | |
| 31 | G 0 | Tom Analog Distortion 2 | ○ | | Tom Analog 80 H2 | ○ | | Tom Analog 80 H2 | ○ | | Tom Synth 1 2 | ○ | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Open 90 H1 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 80 2 | ○ | | Hi-Hat Open Analog DM 1 | ○ | | Hi-Hat Open SE 1 | ○ | |
| 33 | A 0 | Tom Analog Distortion 3 | ○ | | Tom Analog 80 H3 | ○ | | Tom Analog 80 H3 | ○ | | Tom Synth 1 3 | ○ | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open 90 H2 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 80 | ○ | | Hi-Hat Open Analog DM 2 | ○ | | Hi-Hat Open SE 1 | ○ | |
| 35 | B 0 | BD Analog 91 | ○ | | BD Analog 82 | ○ | | BD Analog 70 L | ○ | | BD Electro | ○ | |
| 36 | C 1 | BD Analog 90 | ○ | | BD Analog 80 | ○ | | BD Analog 70 | ○ | | BD Synth 1 | ○ | |
| 37 | C# 1 | Side Stick Analog 90 | ○ | | Side Stick Analog 80 | ○ | | Side Stick Analog 70 | ○ | | Side Stick Electro | ○ | |
| 38 | D 1 | Snare Analog 90 | ○ | | Snare Analog 81 | ○ | | Snare Analog 70 | ○ | | Snare Synth 1 | ○ | |
| 39 | D# 1 | Hand Clap Analog 90 | ○ | | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Snare Clap | ○ | | Hand Clap Synth | ○ | |
| 40 | E 1 | Snare Analog 91 | ○ | | Snare Analog 80 | ○ | | Snare Analog DM | ○ | | Snare Synth 2 | ○ | |
| 41 | F 1 | Tom Analog 90 1 | ○ | | Tom Analog 80 1 | ○ | | Tom Analog 80 1 | ○ | | Tom Electro 1 1 | ○ | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 81 1 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 70 | ○ | | Hi-Hat Closed Synth | ○ | |
| 43 | G 1 | Tom Analog 90 2 | ○ | | Tom Analog 80 2 | ○ | | Tom Analog 80 2 | ○ | | Tom Electro 1 2 | ○ | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Open 90 1 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 81 2 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 70 1 | ○ | | Hi-Hat Open Synth 1 | ○ | |
| 45 | A 1 | Tom Analog 90 3 | ○ | | Tom Analog 80 3 | ○ | | Tom Analog 80 3 | ○ | | Tom Electro 1 3 | ○ | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open 90 2 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 81 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 70 2 | ○ | | Hi-Hat Open Synth 1 | ○ | |
| 47 | B 1 | Tom Analog 90 4 | ○ | | Tom Analog 80 4 | ○ | | Tom Analog 80 4 | ○ | | Tom Electro 1 4 | ○ | |
| 48 | C 2 | Tom Analog 90 5 | ○ | | Tom Analog 80 5 | ○ | | Tom Analog 80 5 | ○ | | Tom Electro 1 5 | ○ | |
| 49 | C# 2 | Crash Cymbal 90 | ○ | | Crash Analog 80 | ○ | | Cymbal Synth 1 | ○ | | Cymbal Synth 1 | ○ | |
| 50 | D 2 | Tom Analog 90 6 | ○ | | Tom Analog 80 6 | ○ | | Tom Analog 80 6 | ○ | | Tom Electro 1 6 | ○ | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | |
| 52 | E 2 | Crash Cymbal Slow Attack | ○ | | Crash Cymbal Slow Attack | ○ | | Cymbal Synth 2 | ○ | | Cymbal Synth 3 | ○ | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | |
| 54 | F# 2 | Tambourine RX5 | ○ | | Tambourine Analog | ○ | | Tambourine Analog | ○ | | Tambourine Analog | ○ | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | |
| 56 | G# 2 | Cowbell | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | Cowbell Analog 70 | ○ | | Cowbell Analog 70 | ○ | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | |
| 58 | A# 2 | Cowbell Analog 80 | ○ | | Vibraslap Synth | ○ | | Vibraslap Analog | ○ | | Vibraslap Synth | ○ | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | |
| 60 | C 3 | Bongo RX5 H | ○ | | Bongo Analog H | ○ | | Bongo Analog H | ○ | | Bongo Analog H | ○ | |
| 61 | C# 3 | Bongo RX5 L | ○ | | Bongo Analog L | ○ | | Bongo Analog L | ○ | | Bongo Analog L | ○ | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | ○ | | Conga Analog H | ○ | | Conga Analog H | ○ | | Conga Analog H | ○ | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | ○ | | Conga Analog M | ○ | | Conga Analog M | ○ | | Conga Analog M | ○ | |
| 64 | E 3 | Conga L | ○ | | Conga Analog L | ○ | | Conga Analog L | ○ | | Conga Analog L | ○ | |
| 65 | F 3 | Timbale H | ○ | | Metal Analog H | ○ | | Metal Analog H | ○ | | Metal Analog H | ○ | |
| 66 | F# 3 | Timbale L | ○ | | Metal Analog L | ○ | | Metal Analog L | ○ | | Metal Analog L | ○ | |
| 67 | G 3 | Agogo RX5 H | ○ | | Glass Noise H | ○ | | Glass Noise H | ○ | | Glass Noise H | ○ | |
| 68 | G# 3 | Agogo RX5 L | ○ | | Glass Noise L | ○ | | Glass Noise L | ○ | | Glass Noise L | ○ | |
| 69 | A 3 | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | |
| 70 | A# 3 | Maracas | ○ | | Maracas Analog 80 | ○ | | Maracas Analog 70 | ○ | | Maracas Analog 80 | ○ | |
| 71 | B 3 | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | |
| 72 | C 4 | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | |
| 73 | C# 4 | Scratch 2 | ○ | | Guiro Analog DM H | ○ | | Guiro Analog 70 | ○ | | Guiro Analog DM H | ○ | |
| 74 | D 4 | Scratch Stop 1 | ○ | | Guiro Analog DM L | ○ | | Guiro Analog DM | ○ | | Guiro Analog DM L | ○ | |
| 75 | D# 4 | Hi Q 1 H | ○ | | Claves Analog | ○ | | Claves Analog | ○ | | Hi Q 1 H | ○ | |
| 76 | E 4 | Hi Q 1 L | ○ | | Hi Q 1 | ○ | | Hi Q 1 | ○ | | Hi Q 1 L | ○ | |
| 77 | F 4 | Hi Q 2 | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | Hi Q 2 | ○ | |
| 78 | F# 4 | Scratch 1 H | ○ | | Scratch 1 | ○ | | Scratch 1 H | ○ | | Scratch 1 H | ○ | |
| 79 | G 4 | Scratch 1 L | ○ | | Scratch 1 | ○ | | Scratch 1 L | ○ | | Scratch 1 L | ○ | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | |
| 81 | A 4 | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | |
| 82 | A# 4 | Shaker Analog | ○ | | Shaker Analog | ○ | | Shaker Analog | ○ | | Shaker Analog | ○ | |
| 83 | B 4 | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | |
| 84 | C 5 | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | |

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

6. Elenco voci Drum

| Bank MSB | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | |
|----------|-------------|------------------------|---------|------------------|------------------------------|---------|------------------|--------------------------|-------------|------------------|--------------------------------|---------|------------------|--|--|--|
| Bank LSB | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | |
| Program | 31 | | | | 32 | | | | 33 | | | | 34 | | | |
| Kit Type | Note on/off | | | | Note on/off | | | | Note on/off | | | | Note on/off | | | |
| Note# | Note | SEKitN | Key off | Alternate assign | PsychKitN | Key off | Alternate assign | AcidKitN | Key off | Alternate assign | TeknoKitN | Key off | Alternate assign | | | |
| 12 | C -1 | Reverse Side Stick FX | ○ | | Reverse Side Stick Analog 90 | ○ | | Reverse Side Stick | ○ | | Reverse Side Stick Analog 80 | ○ | | | | |
| 13 | C# -1 | Reverse BD Synth 2 | ○ | | Reverse Tom Synth 1 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 | ○ | | Reverse Tom Analog 90 | ○ | | | | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom SFX | ○ | | Reverse Tom Hard | ○ | | Reverse Tom Analog 90 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 | ○ | | | | |
| 15 | D# -1 | Reverse Big Drum | ○ | | Reverse BD Analog 90 | ○ | | Reverse BD RX5 2 | ○ | | Reverse BD Analog Distortion 4 | ○ | | | | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Hammer | ○ | | Reverse BD Analog Hard 2 | ○ | | Reverse BD Analog 92 | ○ | | Reverse BD Analog Rubber 1 | ○ | | | | |
| 17 | F -1 | Reverse Cymbal Synth 1 | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Analog 80 | ○ | | | | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | | | |
| 19 | G -1 | Reverse Metal Noise 2 | ○ | | Reverse Snare Piccolo Rim 1 | ○ | | Reverse Snare Jungle 3 | ○ | | Reverse Snare Analog 95 | ○ | | | | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Hammer | ○ | | Reverse Snare Analog 91 | ○ | | Reverse Snare Analog 93 | ○ | | Reverse Snare Break Lo-fi 3 | ○ | | | | |
| 21 | A -1 | Reverse FX Metal | ○ | | Snare Roll | ○ | | Reverse Hand Clap Small | ○ | | Reverse Hand Clap Synth | ○ | | | | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open SE | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Reverse Hi-Hat Open RX5 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Tek | ○ | | | | |
| 23 | B -1 | Big Drum | ○ | | BD Analog Blip 2 | ○ | | BD Analog 91 | ○ | | BD Analog Distortion 4 | ○ | | | | |
| 24 | C 0 | Punch | ○ | | BD Analog 90 | ○ | | BD RX5 2 | ○ | | BD Analog Deep | ○ | | | | |
| 25 | C# 0 | Side Stick FX | ○ | | Log Drum 3 | ○ | | Side Stick | ○ | | Side Stick Analog 90 | ○ | | | | |
| 26 | D 0 | Metal Noise 2 | ○ | | Snare Mid Rim | ○ | | Snare Jungle 3 | ○ | | Snare Analog 95 | ○ | | | | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Synth | ○ | | Snare Ambience | ○ | | Hand Clap Small | ○ | | Hand Clap Analog 80 | ○ | | | | |
| 28 | E 0 | Snare Synth 3 | ○ | | Snare Synth 3 | ○ | | Snare Analog 80 | ○ | | Snare Analog 92 | ○ | | | | |
| 29 | F 0 | Tom Synth 3 1 | ○ | | Tom Synth 1 1 | ○ | | Tom Analog 80 1 | ○ | | Tom Analog 90 1 | ○ | | | | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Synth | ○ | | Hi-Hat Closed Heavy 1 | ○ | | Hi-Hat Closed RX5 | ○ | | Hi-Hat Closed Tek | ○ | | | | |
| 31 | G 0 | Tom Synth 3 2 | ○ | | Tom Synth 1 2 | ○ | | Tom Analog 80 2 | ○ | | Tom Analog 90 2 | ○ | | | | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Open Synth 1 | ○ | | Hi-Hat Closed Heavy 2 | ○ | | Hi-Hat Open RX5 1 | ○ | | Hi-Hat Open Tek 1 | ○ | | | | |
| 33 | A 0 | Tom Synth 3 3 | ○ | | Tom Synth 1 3 | ○ | | Tom Analog 80 3 | ○ | | Tom Analog 90 3 | ○ | | | | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Synth 1 | ○ | | Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Hi-Hat Open RX5 2 | ○ | | Hi-Hat Open Tek 2 | ○ | | | | |
| 35 | B 0 | Door Slam | ○ | | BD Analog Blip 1 | ○ | | BD Analog 80 | ○ | | BD Analog Loose | ○ | | | | |
| 36 | C 1 | BD Hammer | ○ | | BD Analog Hard 2 | ○ | | BD Analog 92 | ○ | | BD Analog Rubber 1 | ○ | | | | |
| 37 | C# 1 | FX Metal | ○ | | Side Stick Analog 90 | ○ | | Side Stick Analog 90 | ○ | | Side Stick Analog 80 | ○ | | | | |
| 38 | D 1 | Snare Hammer | ○ | | Snare Analog 91 | ○ | | Snare Analog 93 | ○ | | Snare Break Lo-fi 3 | ○ | | | | |
| 39 | D# 1 | Metal Noise 1 | ○ | | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Hand Clap Synth | ○ | | | | |
| 40 | E 1 | Snare Synth 4 | ○ | | Snare Analog Gate | ○ | | Snare Analog 91 | ○ | | Snare FX Noise | ○ | | | | |
| 41 | F 1 | Tom SFX 1 | ○ | | Tom Hard 1 | ○ | | Tom Analog 90 1 | ○ | | Tom Analog 80 1 | ○ | | | | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed SE | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 81 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 81 | ○ | | Hi-Hat Closed Lo-fi | ○ | | | | |
| 43 | G 1 | Tom SFX 2 | ○ | | Tom Hard 2 | ○ | | Tom Analog 90 2 | ○ | | Tom Analog 80 2 | ○ | | | | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Open SE 1 | ○ | | Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | | | | |
| 45 | A 1 | Tom SFX 3 | ○ | | Tom Hard 3 | ○ | | Tom Analog 90 3 | ○ | | Tom Analog 80 3 | ○ | | | | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open SE 1 | ○ | | Hi-Hat Open 90 | ○ | | Hi-Hat Open 90 | ○ | | Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | | | | |
| 47 | B 1 | Tom SFX 4 | ○ | | Tom Hard 4 | ○ | | Tom Analog 90 4 | ○ | | Tom Analog 80 4 | ○ | | | | |
| 48 | C 2 | Tom SFX 5 | ○ | | Tom Hard 5 | ○ | | Tom Analog 90 5 | ○ | | Tom Analog 80 5 | ○ | | | | |
| 49 | C# 2 | Cymbal Synth 1 | ○ | | Crash Cymbal 90 | ○ | | Crash Cymbal 90 | ○ | | Crash Analog 80 | ○ | | | | |
| 50 | D 2 | Tom SFX 6 | ○ | | Tom Hard 6 | ○ | | Tom Analog 90 6 | ○ | | Tom Analog 80 6 | ○ | | | | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | | | |
| 52 | E 2 | Reverse Synth Cymbal | ○ | | Gong | ○ | | Crash Cymbal Slow Attack | ○ | | Crash Cymbal Slow Attack | ○ | | | | |
| 53 | F 2 | Metal Noise 2 | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | | | |
| 54 | F# 2 | Tambourine Analog | ○ | | Tambourine | ○ | | Tambourine | ○ | | Tambourine Analog | ○ | | | | |
| 55 | G 2 | Gunshot | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | | | |
| 56 | G# 2 | Cowbell Analog 70 | ○ | | Cowbell | ○ | | Cowbell | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | | | |
| 57 | A 2 | Bomb | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal 90 | ○ | | | | |
| 58 | A# 2 | Vibraslap Analog | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | Vibraslap Synth | ○ | | | | |
| 59 | B 2 | Cymbal Synth 1 | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Cymbal Synth 1 | ○ | | Cymbal Synth 1 | ○ | | | | |
| 60 | C 3 | Bongo Analog H | ○ | | Bongo H | ○ | | Bongo RX5 H | ○ | | Bongo Analog H | ○ | | | | |
| 61 | C# 3 | Bongo Analog L | ○ | | Bongo L | ○ | | Bongo RX5 L | ○ | | Bongo Analog L | ○ | | | | |
| 62 | D 3 | Conga Analog H | ○ | | Djembe Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | | Conga Analog H | ○ | | | | |
| 63 | D# 3 | Conga Analog M | ○ | | Djembe Edge | ○ | | Conga H Open | ○ | | Conga Analog M | ○ | | | | |
| 64 | E 3 | Conga Analog L | ○ | | Djembe Open | ○ | | Conga L | ○ | | Conga Analog L | ○ | | | | |
| 65 | F 3 | Zoom H | ○ | | Tabla High | ○ | | Timbale H | ○ | | Metal Analog H | ○ | | | | |
| 66 | F# 3 | Zoom L | ○ | | Tabla Open | ○ | | Timbale L | ○ | | Metal Analog L | ○ | | | | |
| 67 | G 3 | Glass Noise H | ○ | | Udu Finger | ○ | | Agogo RX5 H | ○ | | Glass Noise H | ○ | | | | |
| 68 | G# 3 | Glass Noise L | ○ | | Udu High | ○ | | Agogo RX5 L | ○ | | Glass Noise L | ○ | | | | |
| 69 | A 3 | Hand Clap Synth | ○ | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | | | | |
| 70 | A# 3 | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas Analog 80 | ○ | | | | |
| 71 | B 3 | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | SFX Gun 2 | ○ | | | | |
| 72 | C 4 | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | SFX Gun 1 | ○ | | | | |
| 73 | C# 4 | Scratch 2 | ○ | | Guitar Power Chord L | ○ | | Scratch 2 | ○ | | Guero Analog DM H | ○ | | | | |
| 74 | D 4 | Scratch Stop 1 | ○ | | Guitar Power Chord H | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | | Guero Analog DM L | ○ | | | | |
| 75 | D# 4 | Hi Q 1 H | ○ | | Hi Q 1 H | ○ | | Hi Q 1 H | ○ | | Hi Q 1 H | ○ | | | | |
| 76 | E 4 | Hi Q 1 L | ○ | | Hi Q 1 L | ○ | | Hi Q 1 L | ○ | | Hi Q 1 L | ○ | | | | |
| 77 | F 4 | Hi Q 2 | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | | | |
| 78 | F# 4 | Scratch 1 H | ○ | | Digeridoo 1 | ○ | | Scratch 1 H | ○ | | Scratch 1 H | ○ | | | | |
| 79 | G 4 | Scratch 1 L | ○ | | Digeridoo 2 | ○ | | Scratch 1 L | ○ | | Scratch 1 L | ○ | | | | |
| 80 | G# 4 | Hi-Hat Closed SE | ○ | | Digeridoo 3 | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | | | |
| 81 | A 4 | Hi-Hat Open SE | ○ | | Finger Cymbal | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | | | |
| 82 | A# 4 | Shaker Analog | ○ | | Shaker Analog | ○ | | Shaker Analog | ○ | | Shaker Analog | ○ | | | | |
| 83 | B 4 | Vibraslap Synth | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | | | |
| 84 | C 5 | Tape Rewind | ○ | | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | | | |

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

| Bank MSB | 126 | | | 126 | | | 126 | | | 126 | | | |
|----------|-------------|-------------------------------|---------|------------------|---------------------------------|---------|------------------|-----------------------------|---------|------------------|-----------------------------|---------|------------------|
| Bank LSB | 0 | | | 0 | | | 0 | | | 0 | | | |
| Program | 35 | | | 36 | | | 37 | | | 38 | | | |
| Kit Type | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | |
| Note# | Note | AmbntKtN | Key off | Alternate assign | HardKitN | Key off | Alternate assign | HousKt1N | Key off | Alternate assign | BreakKtN | Key off | Alternate assign |
| 12 | C -1 | Reverse Hi Q 1 | ○ | | Reverse Snare Wood | ○ | | Reverse Finger Snap | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 5 | ○ | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Brush | ○ | | Reverse Tom Industrial | ○ | | Reverse Tom RX5 | ○ | | Reverse Tom RX5 | ○ | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Analog 80 | ○ | | Reverse Tom Analog Distortion | ○ | | Reverse Tom Analog 90 | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | |
| 15 | D# -1 | Reverse BD Analog Blip 1 | ○ | | Reverse Ripper | ○ | | Reverse BD Hip Deep | ○ | | Reverse BD Break Deep | ○ | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Analog 82 | ○ | | Reverse BD Analog Distortion 1 | ○ | | Reverse BD Analog 90 | ○ | | Reverse BD Break Lo-fi 1 | ○ | |
| 17 | F -1 | Reverse Cymbal Synth 1 | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | |
| 19 | G -1 | Reverse Brush Slap | ○ | | Reverse Snare Gate 2 | ○ | | Reverse Snare Hip FX L | ○ | | Reverse Snare Dry Rim | ○ | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Analog 82 | ○ | | Reverse Snare Analog Distortion | ○ | | Reverse Snare Analog 90 | ○ | | Reverse Snare Break Lo-fi 3 | ○ | |
| 21 | A -1 | Brush Swirl | ○ | | Reverse Noiseburst | ○ | | Reverse Hand Clap Analog 80 | ○ | | Snare Roll Break | ○ | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open Analog 80 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Reverse Hi-Hat Open 90 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Break | ○ | |
| 23 | B -1 | BD Analog 80 H | ○ | | Ripper | ○ | | BD Hip Deep | ○ | | BD Soft | ○ | |
| 24 | C 0 | BD Analog Blip 1 | ○ | | BD Analog Distortion 3 | ○ | | BD Analog 93 | ○ | | BD Break Deep | ○ | |
| 25 | C# 0 | Hi Q 2 | ○ | | Snare Wood | ○ | | Finger Snap | ○ | | Snare Hip Rim 5 | ○ | |
| 26 | D 0 | Brush Slap | ○ | | Snare Gate 1 | ○ | | Snare Analog 95 | ○ | | Snare Break Lo-fi 3 | ○ | |
| 27 | D# 0 | Hi Q 1 | ○ | | Sword | ○ | | Hand Clap Acoustic | ○ | | Snare FX Noise | ○ | |
| 28 | E 0 | Snare Analog 70 | ○ | | Snare Gate 2 | ○ | | Snare Hip FX L | ○ | | Snare Dry Rim | ○ | |
| 29 | F 0 | Tom Brush 1 | ○ | | Tom Industrial 1 | ○ | | Tom RX5 1 | ○ | | Tom RX5 1 | ○ | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Synth | ○ | | Hi-Hat Closed Heavy | ○ | | Hi-Hat Closed Light | ○ | | Hi-Hat Closed Heavy | ○ | |
| 31 | G 0 | Tom Brush 2 | ○ | | Tom Industrial 2 | ○ | | Tom RX5 2 | ○ | | Tom RX5 2 | ○ | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Closed SE | ○ | | Hi-Hat Pedal Heavy | ○ | | Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Hi-Hat Pedal Heavy | ○ | |
| 33 | A 0 | Tom Brush 3 | ○ | | Tom Industrial 3 | ○ | | Tom RX5 3 | ○ | | Tom RX5 3 | ○ | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Synth | ○ | | Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Hi-Hat Open Light | ○ | | Hi-Hat Open Heavy | ○ | |
| 35 | B 0 | BD Analog 70 | ○ | | BD Analog Distortion 2 | ○ | | BD Analog 92 | ○ | | BD Break Lo-fi 2 | ○ | |
| 36 | C 1 | BD Analog 80 | ○ | | BD Analog Distortion 1 | ○ | | BD Analog 90 | ○ | | BD Break Lo-fi 1 | ○ | |
| 37 | C# 1 | Side Stick Analog 80 | ○ | | Snare Hip Rim 1 | ○ | | Side Stick Analog 90 | ○ | | Snare Hip Rim 2 | ○ | |
| 38 | D 1 | Snare Analog 82 | ○ | | Snare Analog Distortion | ○ | | Snare Analog 90 | ○ | | Snare Break Lo-fi 3 | ○ | |
| 39 | D# 1 | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Noiseburst | ○ | | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Snare Break Rim | ○ | |
| 40 | E 1 | Snare Analog 81 | ○ | | Snare Noise Distortion | ○ | | Snare Analog 91 | ○ | | Snare Break Lo-fi 2 | ○ | |
| 41 | F 1 | Tom Analog 80 1 | ○ | | Tom Analog Distortion 1 | ○ | | Tom Analog 90 1 | ○ | | Tom Soft 1 | ○ | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed Analog 80 | ○ | | Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 81 | ○ | | Hi-Hat Closed Break | ○ | |
| 43 | G 1 | Tom Analog 80 2 | ○ | | Tom Analog Distortion 2 | ○ | | Tom Analog 90 2 | ○ | | Tom Soft 2 | ○ | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Open Analog 81 | ○ | | Hi-Hat Open 90 1 | ○ | | Hi-Hat Open 90 1 | ○ | | Hi-Hat Pedal Break 1 | ○ | |
| 45 | A 1 | Tom Analog 80 3 | ○ | | Tom Analog Distortion 3 | ○ | | Tom Analog 90 3 | ○ | | Tom Soft 3 | ○ | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open Analog 80 | ○ | | Hi-Hat Open 90 2 | ○ | | Hi-Hat Open 90 2 | ○ | | Hi-Hat Open Break | ○ | |
| 47 | B 1 | Tom Analog 80 4 | ○ | | Tom Analog Distortion 4 | ○ | | Tom Analog 90 4 | ○ | | Tom Soft 4 | ○ | |
| 48 | C 2 | Tom Analog 80 5 | ○ | | Tom Analog Distortion 5 | ○ | | Tom Analog 90 5 | ○ | | Tom Soft 5 | ○ | |
| 49 | C# 2 | Cymbal Synth 1 | ○ | | Crash Cymbal 90 | ○ | | Crash Cymbal 90 | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | |
| 50 | D 2 | Tom Analog 80 6 | ○ | | Tom Analog Distortion 6 | ○ | | Tom Analog 90 6 | ○ | | Tom Soft 6 | ○ | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | |
| 52 | E 2 | Crash Cymbal Slow Attack | ○ | | Chinese Cymbal | ○ | | Crash Cymbal Slow Attack | ○ | | Chinese Cymbal | ○ | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | |
| 54 | F# 2 | Tambourine | ○ | | Tambourine Analog | ○ | | Tambourine | ○ | | Tambourine | ○ | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | |
| 56 | G# 2 | Cowbell Analog 80 | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | Cowbell | ○ | | Cowbell | ○ | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | |
| 58 | A# 2 | Vibraslap Analog | ○ | | Vibraslap | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | |
| 60 | C 3 | Bongo H | ○ | | BD & Hi-Hat Open H | ○ | | Bongo H | ○ | | Bongo H | ○ | |
| 61 | C# 3 | Bongo L | ○ | | BD & Hi-Hat Open L | ○ | | Bongo L | ○ | | Bongo L | ○ | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | ○ | | Metal Noise 2 H | ○ | | Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | ○ | | Metal Noise 2 L | ○ | | Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | |
| 64 | E 3 | Conga L | ○ | | Big Drum | ○ | | Conga L | ○ | | Conga L | ○ | |
| 65 | F 3 | Metal Analog H | ○ | | Snare Timber H | ○ | | Timbale H | ○ | | BD & Hi-Hat Open | ○ | |
| 66 | F# 3 | Metal Analog L | ○ | | Snare Timber L | ○ | | Timbale L | ○ | | BD & Hi-Hat Open | ○ | |
| 67 | G 3 | Glass Noise H | ○ | | Glass Noise H | ○ | | Agogo H | ○ | | Agogo H | ○ | |
| 68 | G# 3 | Glass Noise L | ○ | | Glass Noise L | ○ | | Agogo L | ○ | | Agogo L | ○ | |
| 69 | A 3 | Cabasa | ○ | | Cold Stab H | ○ | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | |
| 70 | A# 3 | Maracas Analog 80 | ○ | | Cold Stab L | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | |
| 71 | B 3 | Tweet | ○ | | Stab Hard H | ○ | | Stab Organ H | ○ | | Hit Brass 1 | ○ | |
| 72 | C 4 | Stream | ○ | | Stab Hard L | ○ | | Stab Organ L | ○ | | Kick & Hit | ○ | |
| 73 | C# 4 | Thunder | ○ | | Scratch 2 | ○ | | Stab Giant H | ○ | | Scratch 2 | ○ | |
| 74 | D 4 | Wind | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | | Stab Giant L | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | |
| 75 | D# 4 | Claves Analog | ○ | | Hi Q 1 H | ○ | | Claves | ○ | | Claves | ○ | |
| 76 | E 4 | Wood Block H | ○ | | Hi Q 1 L | ○ | | Wood Block H | ○ | | Wood Block H | ○ | |
| 77 | F 4 | Wood Block L | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | Wood Block L | ○ | | Wood Block L | ○ | |
| 78 | F# 4 | Tambourine Analog | ○ | | Scratch 1 H | ○ | | Cuica Mute | ○ | | Scratch 1 H | ○ | |
| 79 | G 4 | Cowbell Analog 70 | ○ | | Scratch 1 L | ○ | | Cuica Open | ○ | | Scratch 1 L | ○ | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | |
| 81 | A 4 | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | |
| 82 | A# 4 | Shaker Analog | ○ | | Shaker Analog | ○ | | Shaker Analog | ○ | | Shaker 1 | ○ | |
| 83 | B 4 | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | |
| 84 | C 5 | Wind Chime | ○ | | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | Turntable Noise | ○ | |

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

6. Elenco voci Drum

| Bank MSB | 126 | | | 126 | | | 126 | | | 126 | | | |
|----------|-------------|-----------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|
| Bank LSB | 0 | | | 0 | | | 0 | | | 0 | | | |
| Program | 39 | | | 40 | | | 41 | | | 42 | | | |
| Kit Type | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | |
| Note# | Note | JunglKitN | Key off | Alternate assign | D&BKitN | Key off | Alternate assign | BigKitN | Key off | Alternate assign | HipKit1N | Key off | Alternate assign |
| 12 | C -1 | Reverse Snare Hip Rim 5 | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 1 | ○ | | Reverse Side Stick | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 5 | ○ | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Hard | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Tom Hard | ○ | | Reverse Tom Hard | ○ | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Tom Hard | ○ | | Reverse Tom Ambience | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | |
| 15 | D# -1 | Reverse BD Analog Loose | ○ | | Reverse BD Hip Deep | ○ | | Reverse BD FX Gate | ○ | | Reverse BD Hip Deep | ○ | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Jungle 1 | ○ | | Reverse BD D&B 2 | ○ | | Reverse BD Power Gate | ○ | | Reverse BD R&B 1 | ○ | |
| 17 | F -1 | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Ride Cymbal Light | ○ | |
| 19 | G -1 | Reverse Snare Piccolo Rim 2 | ○ | | Reverse Roll | ○ | | Reverse Snare Gate 2 | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 3 | ○ | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Jungle 1 | ○ | | Reverse Snare D&B 1 | ○ | | Reverse Snare Gate 1 | ○ | | Reverse Snare R&B 1 | ○ | |
| 21 | A -1 | Snare Roll Break | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | Snare Roll Break | ○ | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Break | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | |
| 23 | B -1 | BD Analog Loose | ○ | | BD Soft | ○ | | BD Room 2 | ○ | | BD Lo-fi | ○ | |
| 24 | C 0 | BD Jungle 2 | ○ | | BD Hip Deep | ○ | | BD FX Gate | ○ | | BD Hip Deep | ○ | |
| 25 | C# 0 | Snare Hip Rim 1 | ○ | | Bongo RX5 H | ○ | | Side Stick | ○ | | Snare Hip Rim 4 | ○ | |
| 26 | D 0 | Snare Jungle 3 | ○ | | Snare R&B 2 | ○ | | Snare Dry | ○ | | Snare Hip Rim 2 | ○ | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Synth | ○ | | Snare Timber | ○ | | Hand Clap Acoustic | ○ | | Snare Timber | ○ | |
| 28 | E 0 | Snare Piccolo Rim 1 | ○ | | Snare D&B 3 | ○ | | Snare Gate 2 | ○ | | Snare Hip Rim 3 | ○ | |
| 29 | F 0 | Tom Hard 1 | ○ | | Tom Soft 1 | ○ | | Tom Hard 1 | ○ | | Tom Hard 1 | ○ | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Break | ○ | | Hi-Hat Closed Light | ○ | | Hi-Hat Closed Light | ○ | | Hi-Hat Closed Lo-fi | ○ | |
| 31 | G 0 | Tom Hard 2 | ○ | | Tom Soft 2 | ○ | | Tom Hard 2 | ○ | | Tom Hard 2 | ○ | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Pedal Break 1 | ○ | | Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Hi-Hat Pedal Break 1 | ○ | |
| 33 | A 0 | Tom Hard 3 | ○ | | Tom Soft 3 | ○ | | Tom Hard 3 | ○ | | Tom Hard 3 | ○ | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Break | ○ | | Hi-Hat Open Light | ○ | | Hi-Hat Open Light | ○ | | Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | |
| 35 | B 0 | BD Jungle 3 | ○ | | BD D&B 1 | ○ | | BD Room 3 | ○ | | BD R&B 2 | ○ | |
| 36 | C 1 | BD Jungle 1 | ○ | | BD D&B 2 | ○ | | BD Power Gate | ○ | | BD R&B 1 | ○ | |
| 37 | C# 1 | Snare Hip Rim 5 | ○ | | Snare Hip Rim 1 | ○ | | Snare Hip Rim 1 | ○ | | Snare Hip Rim 5 | ○ | |
| 38 | D 1 | Snare Jungle 1 | ○ | | Snare D&B 1 | ○ | | Snare Gate 1 | ○ | | Snare R&B 1 | ○ | |
| 39 | D# 1 | Snare Clap | ○ | | Noiseburst | ○ | | Hand Clap Large | ○ | | Snare Hip Gate | ○ | |
| 40 | E 1 | Snare Jungle 2 | ○ | | Snare D&B 2 | ○ | | Snare Ambience | ○ | | Snare R&B Rim | ○ | |
| 41 | F 1 | Tom Soft 1 | ○ | | Tom Hard 1 | ○ | | Tom Ambience 1 | ○ | | Tom Soft 1 | ○ | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed Light | ○ | | Hi-Hat Closed Tight | ○ | | Hi-Hat Closed Heavy | ○ | | Hi-Hat Closed R&B | ○ | |
| 43 | G 1 | Tom Soft 2 | ○ | | Tom Hard 2 | ○ | | Tom Ambience 2 | ○ | | Tom Soft 2 | ○ | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Hi-Hat Pedal Break 2 | ○ | | Hi-Hat Closed Heavy | ○ | | Hi-Hat Pedal R&B | ○ | |
| 45 | A 1 | Tom Soft 3 | ○ | | Tom Hard 3 | ○ | | Tom Ambience 3 | ○ | | Tom Soft 3 | ○ | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open Light | ○ | | Hi-Hat Open Break | ○ | | Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Hi-Hat Open R&B | ○ | |
| 47 | B 1 | Tom Soft 4 | ○ | | Tom Hard 4 | ○ | | Tom Ambience 4 | ○ | | Tom Soft 4 | ○ | |
| 48 | C 2 | Tom Soft 5 | ○ | | Tom Hard 5 | ○ | | Tom Ambience 5 | ○ | | Tom Soft 5 | ○ | |
| 49 | C# 2 | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | |
| 50 | D 2 | Tom Soft 6 | ○ | | Tom Hard 6 | ○ | | Tom Ambience 6 | ○ | | Tom Soft 6 | ○ | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Light | ○ | |
| 52 | E 2 | Chinese Cymbal | ○ | | Chinese Cymbal | ○ | | Chinese Cymbal | ○ | | Chinese Cymbal | ○ | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | |
| 54 | F# 2 | Tambourine | ○ | | Tambourine | ○ | | Tambourine | ○ | | Tambourine | ○ | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | |
| 56 | G# 2 | Cowbell | ○ | | Cowbell | ○ | | Cowbell | ○ | | Cowbell | ○ | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | |
| 58 | A# 2 | Vibraslap | ○ | | Vibraslap | ○ | | Vibraslap | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Light | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | |
| 60 | C 3 | Bongo H | ○ | | Bongo H | ○ | | Bongo H | ○ | | Bongo H | ○ | |
| 61 | C# 3 | Bongo L | ○ | | Bongo L | ○ | | Bongo L | ○ | | Bongo L | ○ | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | |
| 64 | E 3 | Conga L | ○ | | Conga L | ○ | | Conga L | ○ | | Conga L | ○ | |
| 65 | F 3 | Tabla High | ○ | | Snare D&B 4 | ○ | | BD & Hi-Hat Open H | ○ | | BD & Hi-Hat Open H | ○ | |
| 66 | F# 3 | Tabla Open | ○ | | Reverse Hi-Hat | ○ | | BD & Hi-Hat Open L | ○ | | BD & Hi-Hat Open L | ○ | |
| 67 | G 3 | Agogo H | ○ | | Agogo H | ○ | | Agogo H | ○ | | Agogo H | ○ | |
| 68 | G# 3 | Agogo L | ○ | | Agogo L | ○ | | Agogo L | ○ | | Agogo L | ○ | |
| 69 | A 3 | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | |
| 70 | A# 3 | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | |
| 71 | B 3 | Samba Whistle H | ○ | | Sonar H | ○ | | Samba Whistle H | ○ | | Stab Giant H | ○ | |
| 72 | C 4 | Samba Whistle L | ○ | | Sonar L | ○ | | Samba Whistle L | ○ | | Stab Giant L | ○ | |
| 73 | C# 4 | Gairo Short | ○ | | Vox Bell H | ○ | | Scratch 2 | ○ | | Scratch 2 | ○ | |
| 74 | D 4 | Gairo Long | ○ | | Vox Bell L | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | |
| 75 | D# 4 | Claves | ○ | | Claves | ○ | | Claves | ○ | | Claves | ○ | |
| 76 | E 4 | Wood Block H | ○ | | Wood Block H | ○ | | Wood Block H | ○ | | Noiseburst | ○ | |
| 77 | F 4 | Wood Block L | ○ | | Wood Block L | ○ | | Wood Block L | ○ | | Car Crash | ○ | |
| 78 | F# 4 | Cuica Mute | ○ | | Cuica Mute | ○ | | Scratch 1 H | ○ | | Scratch 1 H | ○ | |
| 79 | G 4 | Cuica Open | ○ | | Cuica Open | ○ | | Scratch 1 L | ○ | | Scratch 1 L | ○ | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | |
| 81 | A 4 | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | |
| 82 | A# 4 | Shaker 1 | ○ | | Shaker 1 | ○ | | Shaker 1 | ○ | | Shaker 1 | ○ | |
| 83 | B 4 | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | |
| 84 | C 5 | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | Turntable Noise | ○ | |

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

| Bank MSB | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | |
|----------|-------------|-----------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|----------------------------|-------------|------------------|---------------------|---------|------------------|--|--|--|
| Bank LSB | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | |
| Program | 43 | | | | 44 | | | | 45 | | | | 46 | | | |
| Kit Type | Note on/off | | | | Note on/off | | | | Note on/off | | | | Note on/off | | | |
| Note# | Note | Aco.KitN | Key off | Alternate assign | JazzKitN | Key off | Alternate assign | BrushKitN | Key off | Alternate assign | PercKitN | Key off | Alternate assign | | | |
| 12 | C -1 | Reverse Side Stick | on | | Reverse Side Stick | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 5 | ○ | | Reverse Log Drum 2 | ○ | | | | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Soft | on | | Reverse Tom Brush | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Djembe Open | ○ | | | | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Dry | on | | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Tom Brush | ○ | | Reverse Tabla Open | ○ | | | | |
| 15 | D# -1 | Reverse BD Dry Hard | on | | Reverse BD Room 2 | ○ | | Reverse BD Room 2 | ○ | | Reverse Surdo Open | ○ | | | | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Room 2 | on | | Reverse BD Dry Hard | ○ | | Reverse BD Dry Hard | ○ | | Digeridoo 3 Short | ○ | | | | |
| 17 | F -1 | Reverse Crash Cymbal Light | on | | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Digeridoo 3 Long | ○ | | | | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal Heavy | on | | Reverse Cymbal Loop | ○ | | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Gong 1 | ○ | | | | |
| 19 | G -1 | Reverse Snare Piccolo Rim 2 | on | | Brush Swirl | ○ | | Brush Swirl Short | ○ | | Digeridoo 2 | ○ | | | | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Mid Room | on | | Reverse Snare Piccolo 1 | ○ | | Reverse Brush Slap | ○ | | Side Stick | ○ | | | | |
| 21 | A -1 | Snare Roll | on | | Snare Roll | ○ | | Brush Swirl Long | ○ | | Digeridoo 1 | ○ | | | | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open Heavy | on | | Reverse Hi-Hat Open Light | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Light | ○ | | Sticks | ○ | | | | |
| 23 | B -1 | BD Dry | on | | BD Soft | ○ | | BD Soft | ○ | | Big Drum | ○ | | | | |
| 24 | C 0 | BD Dry Hard | on | | BD Room 2 | ○ | | BD Room 2 | ○ | | Surdo Open | ○ | | | | |
| 25 | C# 0 | Side Stick | on | | Finger Snap | ○ | | Snare Hip Rim 4 | ○ | | Castanet | ○ | | | | |
| 26 | D 0 | Snare Piccolo 1 | on | | Brush Slap | ○ | | Brush Slap Soft | ○ | | Surdo Mute | ○ | | | | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Acoustic | on | | Hand Clap Acoustic | ○ | | Hand Clap Acoustic | ○ | | Hand Clap Large | ○ | | | | |
| 28 | E 0 | Snare Piccolo Rim 1 | on | | Snare Tap | ○ | | Brush Tap Soft | ○ | | Djembe Mute | ○ | | | | |
| 29 | F 0 | Tom Soft 1 | on | | Tom Brush 1 | ○ | | Tom Soft 1 | ○ | | Djembe Open L | ○ | | | | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Light | on | | Hi-Hat Closed Heavy | ○ | | Hi-Hat Closed Heavy | ○ | | Triangle Mute | ○ | | | | |
| 31 | G 0 | Tom Soft 2 | on | | Tom Brush 2 | ○ | | Tom Soft 2 | ○ | | Djembe Open H | ○ | | | | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Pedal Light | on | | Hi-Hat Pedal Heavy | ○ | | Hi-Hat Pedal Heavy | ○ | | Triangle Open Short | ○ | | | | |
| 33 | A 0 | Tom Soft 3 | on | | Tom Brush 3 | ○ | | Tom Soft 3 | ○ | | Djembe Edge | ○ | | | | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Light | on | | Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Triangle Open | ○ | | | | |
| 35 | B 0 | BD Room 1 | on | | BD Dry | ○ | | BD Dry | ○ | | Taiko Drum | ○ | | | | |
| 36 | C 1 | BD Room 2 | on | | BD Dry Hard | ○ | | BD Dry Hard | ○ | | Feet 1 | ○ | | | | |
| 37 | C# 1 | Snare Hip Rim 1 | on | | Side Stick | ○ | | Snare Hip Rim 5 | ○ | | Log Drum 2 | ○ | | | | |
| 38 | D 1 | Snare Mid Room | on | | Snare Piccolo 1 | ○ | | Brush Slap | ○ | | Shekere 3 | ○ | | | | |
| 39 | D# 1 | Hand Clap Large | on | | Hand Clap Small | ○ | | Hand Clap Small | ○ | | Shekere 2 | ○ | | | | |
| 40 | E 1 | Snare Break Rim | on | | Snare Piccolo Rim 1 | ○ | | Brush Tap | ○ | | Shekere 1 | ○ | | | | |
| 41 | F 1 | Tom Dry 1 | on | | Tom Soft 1 | ○ | | Tom Brush 1 | ○ | | Tabla Open | ○ | | | | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed Heavy | on | | Hi-Hat Closed Light | ○ | | Hi-Hat Closed Light Brush | ○ | | Maracas Analog 80 | ○ | | | | |
| 43 | G 1 | Tom Dry 2 | on | | Tom Soft 2 | ○ | | Tom Brush 2 | ○ | | Tabla Mute | ○ | | | | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Pedal Heavy | on | | Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Shaker Analog | ○ | | | | |
| 45 | A 1 | Tom Dry 3 | on | | Tom Soft 3 | ○ | | Tom Brush 3 | ○ | | Tabla High | ○ | | | | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open Heavy | on | | Hi-Hat Open Light | ○ | | Hi-Hat Open Light Brush | ○ | | Cabasa | ○ | | | | |
| 47 | B 1 | Tom Dry 4 | on | | Tom Soft 4 | ○ | | Tom Brush 4 | ○ | | Udu Low | ○ | | | | |
| 48 | C 2 | Tom Dry 5 | on | | Tom Soft 5 | ○ | | Tom Brush 5 | ○ | | Udu High | ○ | | | | |
| 49 | C# 2 | Crash Cymbal Light | on | | Crash Cymbal Light | ○ | | Crash Cymbal Light Brush | ○ | | Finger Cymbal 1 | ○ | | | | |
| 50 | D 2 | Tom Dry 6 | on | | Tom Soft 6 | ○ | | Tom Brush 6 | ○ | | Udu Finger | ○ | | | | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal Heavy | on | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy Brush | ○ | | Berimbau 2 | ○ | | | | |
| 52 | E 2 | Chinese Cymbal | on | | Chinese Cymbal | ○ | | Chinese Cymbal Brush | ○ | | Gong 2 | ○ | | | | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | on | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup Brush | ○ | | Berimbau 1 | ○ | | | | |
| 54 | F# 2 | Tambourine | on | | Tambourine | ○ | | Tambourine | ○ | | Tambourine | ○ | | | | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | on | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal Brush | ○ | | Gong 3 | ○ | | | | |
| 56 | G# 2 | Cowbell | on | | Cowbell | ○ | | Cowbell | ○ | | Cowbell | ○ | | | | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Heavy | on | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy Brush | ○ | | Wind Chime | ○ | | | | |
| 58 | A# 2 | Vibraslap | on | | Vibraslap | ○ | | Vibraslap | ○ | | Vibraslap | ○ | | | | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Light | on | | Ride Cymbal Light | ○ | | Ride Cymbal Light Brush | ○ | | Finger Cymbal 2 | ○ | | | | |
| 60 | C 3 | Bongo H | on | | Bongo H | ○ | | Bongo H | ○ | | Bongo H | ○ | | | | |
| 61 | C# 3 | Bongo L | on | | Bongo L | ○ | | Bongo L | ○ | | Bongo L | ○ | | | | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | on | | Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | | | | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | on | | Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | | | | |
| 64 | E 3 | Conga L | on | | Conga L | ○ | | Conga L | ○ | | Conga L | ○ | | | | |
| 65 | F 3 | Timbale H | on | | Timbale H | ○ | | Timbale H | ○ | | Timbale H | ○ | | | | |
| 66 | F# 3 | Timbale L | on | | Timbale L | ○ | | Timbale L | ○ | | Timbale L | ○ | | | | |
| 67 | G 3 | Agogo H | on | | Agogo H | ○ | | Agogo H | ○ | | Agogo H | ○ | | | | |
| 68 | G# 3 | Agogo L | on | | Agogo L | ○ | | Agogo L | ○ | | Agogo L | ○ | | | | |
| 69 | A 3 | Cabasa | on | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | | | | |
| 70 | A# 3 | Maracas | on | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | | | | |
| 71 | B 3 | Samba Whistle H | on | | Samba Whistle H | ○ | | Samba Whistle H | ○ | | Samba Whistle H | ○ | | | | |
| 72 | C 4 | Samba Whistle L | on | | Samba Whistle L | ○ | | Samba Whistle L | ○ | | Samba Whistle L | ○ | | | | |
| 73 | C# 4 | Guiro Short | on | | Guiro Short | ○ | | Guiro Short | ○ | | Guiro Short | ○ | | | | |
| 74 | D 4 | Guiro Long | on | | Guiro Long | ○ | | Guiro Long | ○ | | Guiro Long | ○ | | | | |
| 75 | D# 4 | Claves | on | | Claves | ○ | | Claves | ○ | | Claves | ○ | | | | |
| 76 | E 4 | Wood Block H | on | | Wood Block | ○ | | Wood Block H | ○ | | Wood Block H | ○ | | | | |
| 77 | F 4 | Wood Block L | on | | Wood Block | ○ | | Wood Block L | ○ | | Wood Block L | ○ | | | | |
| 78 | F# 4 | Cuica Mute | on | | Cuica Mute | ○ | | Cuica Mute | ○ | | Cuica Mute | ○ | | | | |
| 79 | G 4 | Cuica Open | on | | Cuica Open | ○ | | Cuica Open | ○ | | Cuica Open | ○ | | | | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | on | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | | | |
| 81 | A 4 | Triangle Open | on | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | | | |
| 82 | A# 4 | Shaker 1 | on | | Shaker 1 | ○ | | Shaker 1 | ○ | | Shaker 1 | ○ | | | | |
| 83 | B 4 | Jingle Bell | on | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | | | |
| 84 | C 5 | Bell Tree | on | | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | | | |

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

6. Elenco voci Drum

| Bank MSB | 126 | | | 126 | | | 126 | | | 126 | | | |
|----------|-------------|------------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|-------------------------------|---------|------------------|------------------------------|---------|------------------|
| Bank LSB | 0 | | | 0 | | | 0 | | | 0 | | | |
| Program | 54 | | | 55 | | | 56 | | | 57 | | | |
| Kit Type | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | |
| Note# | Note | RevrKit | Key off | Alternate assign | RX Kit N | Key off | Alternate assign | ElectKitN | Key off | Alternate assign | HousKit2N | Key off | Alternate assign |
| 12 | C -1 | Reverse Finger Snap | ○ | | Reverse Side Stick RX5 | ○ | | Reverse Hi Blip | ○ | | Reverse Side Stick Analog 90 | ○ | |
| 13 | C# -1 | Reverse Tom Synth 1 | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse Tom Synth 1 | ○ | | Reverse Tom Analog 90 | ○ | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Industrial | ○ | | Reverse Tom RX5 | ○ | | Reverse Tom SFX | ○ | | Reverse Snare Synth 2 | ○ | |
| 15 | D# -1 | Reverse Feet 2 | ○ | | Reverse BD Room 1 | ○ | | Reverse BD Power Gate | ○ | | Reverse Low Noise | ○ | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Hammer | ○ | | Reverse BD RX5 1 | ○ | | Reverse BD Analog 82 | ○ | | Reverse BD Analog 92 | ○ | |
| 17 | F -1 | Reverse Sword | ○ | | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Reverse Synth Cymbal | ○ | |
| 18 | F# -1 | Reverse FX Metal | ○ | | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Reverse Cymbal Loop | ○ | |
| 19 | G -1 | Reverse Vox Hit | ○ | | Reverse Snare Mid Room | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 3 | ○ | | Reverse Snare Analog 91 | ○ | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Hammer | ○ | | Reverse Snare RX5 1 | ○ | | Reverse Snare Analog 82 | ○ | | Reverse Snare Analog DM | ○ | |
| 21 | A -1 | Reverse Snare Roll | ○ | | Snare Roll | ○ | | Reverse Hand Clap Analog 80 | ○ | | Snare Roll FX | ○ | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Open SE | ○ | | Reverse Hi-Hat Open RX5 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Analog 80 | ○ | | Reverse Hi-Hat Closed 90 | ○ | |
| 23 | B -1 | Reverse BD FX Gate 2 | ○ | | BD Soft | ○ | | BD Power Gate | ○ | | BD Analog 91 | ○ | |
| 24 | C 0 | Reverse BD Power Gate | ○ | | BD Room 1 | ○ | | BD RX5 1 | ○ | | BD Analog 92 | ○ | |
| 25 | C# 0 | Reverse Side Stick | ○ | | Snare Hip Rim 4 | ○ | | Hi Blip | ○ | | Side Stick Analog 80 | ○ | |
| 26 | D 0 | Reverse Snare Gate 1 | ○ | | Snare Dry | ○ | | Snare Analog 95 | ○ | | Snare Analog DM | ○ | |
| 27 | D# 0 | Reverse Hand Clap Large | ○ | | Hand Clap Small | ○ | | Hand Clap RX5 | ○ | | Hand Clap Analog 80 | ○ | |
| 28 | E 0 | Reverse Snare Gate 2 | ○ | | Snare Mid Room | ○ | | Snare Hip Rim 3 | ○ | | Snare Analog 91 | ○ | |
| 29 | F 0 | Reverse Tom Hard 1 | ○ | | Tom Soft 1 | ○ | | Tom Synth 1 1 | ○ | | Tom Analog 90 1 | ○ | |
| 30 | F# 0 | Reverse Hi-Hat Closed Heavy | ○ | | Hi-Hat Half RX7 | ○ | | Hi-Hat Closed Synth | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 80 | ○ | |
| 31 | G 0 | Reverse Tom Hard 2 | ○ | | Tom Soft 2 | ○ | | Tom Synth 1 2 | ○ | | Tom Analog 90 2 | ○ | |
| 32 | G# 0 | Reverse Hi-Hat Pedal Heavy | ○ | | Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Hi-Hat Open Synth 1 | ○ | | Hi-Hat Open Analog DM | ○ | |
| 33 | A 0 | Reverse Tom Hard 3 | ○ | | Tom Soft 3 | ○ | | Tom Synth 1 3 | ○ | | Tom Analog 90 3 | ○ | |
| 34 | A# 0 | Reverse Hi-Hat Open Heavy | ○ | | Hi-Hat Open Light | ○ | | Hi-Hat Open Synth 2 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 80 | ○ | |
| 35 | B 0 | Reverse BD Analog Rubber 2 | ○ | | BD RX5 2 | ○ | | BD Analog Blip 1 | ○ | | BD Analog 90 | ○ | |
| 36 | C 1 | Reverse BD Analog 90 | ○ | | BD RX5 1 | ○ | | BD Analog 81 | ○ | | BD Analog Hard 2 | ○ | |
| 37 | C# 1 | Reverse Side Stick Analog 90 | ○ | | Side Stick RX5 | ○ | | Side Stick Analog 80 | ○ | | Side Stick Analog 90 | ○ | |
| 38 | D 1 | Reverse Snare Analog 90 | ○ | | Snare RX5 1 | ○ | | Snare Analog 82 | ○ | | Snare Wood | ○ | |
| 39 | D# 1 | Reverse Hand Clap Analog 90 | ○ | | Hand Clap RX5 | ○ | | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Noiseburst | ○ | |
| 40 | E 1 | Reverse Snare Analog 91 | ○ | | Snare RX5 2 | ○ | | Hand Clap Electro | ○ | | Zap 1 | ○ | |
| 41 | F 1 | Reverse Tom Analog 90 1 | ○ | | Tom RX5 1 | ○ | | Tom SFX 1 | ○ | | Tom Electro 2 1 | ○ | |
| 42 | F# 1 | Reverse Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Hi-Hat Closed RX5 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 80 | ○ | | Hi-Hat Closed 90 | ○ | |
| 43 | G 1 | Reverse Tom Analog 90 2 | ○ | | Tom RX5 2 | ○ | | Tom SFX 2 | ○ | | Tom Electro 2 2 | ○ | |
| 44 | G# 1 | Reverse Hi-Hat Closed 90 | ○ | | Hi-Hat Open RX5 1 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 81 | ○ | | Hi-Hat Open 90 1 | ○ | |
| 45 | A 1 | Reverse Tom Analog 90 3 | ○ | | Tom RX5 3 | ○ | | Tom SFX 3 | ○ | | Tom Electro 2 3 | ○ | |
| 46 | A# 1 | Reverse Hi-Hat Open 90 | ○ | | Hi-Hat Open RX5 2 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 80 | ○ | | Hi-Hat Open 90 2 | ○ | |
| 47 | B 1 | Reverse Tom Analog 90 4 | ○ | | Tom RX5 4 | ○ | | Tom SFX 4 | ○ | | Tom Electro 2 4 | ○ | |
| 48 | C 2 | Reverse Tom Analog 90 5 | ○ | | Tom RX5 5 | ○ | | Tom SFX 5 | ○ | | Tom Electro 2 5 | ○ | |
| 49 | C# 2 | Reverse Crash Cymbal 90 | ○ | | Crash Cymbal Light | ○ | | Crash Cymbal 90 | ○ | | Crash Cymbal 90 | ○ | |
| 50 | D 2 | Reverse Tom Analog 90 6 | ○ | | Tom RX5 6 | ○ | | Tom SFX 6 | ○ | | Tom Electro 2 6 | ○ | |
| 51 | D# 2 | Reverse Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | |
| 52 | E 2 | Reverse Cymbal Loop | ○ | | Chinese Cymbal | ○ | | Crash Cymbal Slow Attack | ○ | | Cymbal Synth 1 | ○ | |
| 53 | F 2 | Reverse Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Cymbal Synth 1 | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | |
| 54 | F# 2 | Reverse Tambourine RX5 | ○ | | Tambourine RX5 | ○ | | Tambourine SFX | ○ | | Tambourine | ○ | |
| 55 | G 2 | Reverse Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Crash Analog 80 | ○ | |
| 56 | G# 2 | Reverse Cowbell | ○ | | Cowbell RX11 | ○ | | Side Stick FX | ○ | | Cowbell | ○ | |
| 57 | A 2 | Reverse Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Light | ○ | |
| 58 | A# 2 | Reverse Cowbell Analog 80 | ○ | | Vibraslap | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | |
| 59 | B 2 | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Light | ○ | | Cymbal Synth 1 | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | |
| 60 | C 3 | Reverse Bongo RX5 H | ○ | | Bongo RX5 H | ○ | | Bongo Analog H | ○ | | Bongo H | ○ | |
| 61 | C# 3 | Reverse Bongo RX5 L | ○ | | Bongo RX5 L | ○ | | Bongo Analog L | ○ | | Bongo L | ○ | |
| 62 | D 3 | Reverse Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | | Conga Analog H | ○ | | Conga H Mute | ○ | |
| 63 | D# 3 | Reverse Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | | Conga Analog M | ○ | | Conga H Open | ○ | |
| 64 | E 3 | Reverse Conga L | ○ | | Conga L | ○ | | Conga Analog L | ○ | | Conga L | ○ | |
| 65 | F 3 | Reverse Timbale H | ○ | | Timbale H | ○ | | Noise FX | ○ | | Tom Synth 1 H | ○ | |
| 66 | F# 3 | Reverse Timbale L | ○ | | Timbale L | ○ | | Telephone FX | ○ | | Tom Synth 1 L | ○ | |
| 67 | G 3 | Reverse Agogo RX5 H | ○ | | Agogo RX5 H | ○ | | Metal Noise 1 H | ○ | | Synth Click | ○ | |
| 68 | G# 3 | Reverse Agogo RX5 L | ○ | | Agogo RX5 L | ○ | | Metal Noise 1 L | ○ | | Side Stick FX | ○ | |
| 69 | A 3 | Reverse Cabasa | ○ | | Shaker RX11 | ○ | | Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | | Cabasa | ○ | |
| 70 | A# 3 | Reverse Maracas | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | |
| 71 | B 3 | Reverse SFX Gun 2 | ○ | | Samba Whistle H | ○ | | Zap 1 | ○ | | Vox Drum 1 L | ○ | |
| 72 | C 4 | Reverse SFX Gun 1 | ○ | | Samba Whistle L | ○ | | Zap 2 | ○ | | Vox Drum 1 H | ○ | |
| 73 | C# 4 | Reverse Zap 1 | ○ | | Guiro Short | ○ | | Zoom | ○ | | Tambourine Analog | ○ | |
| 74 | D 4 | Reverse Scratch Stop 1 | ○ | | Guiro Long | ○ | | Reverse Synth Cymbal | ○ | | Guiro Analog DM | ○ | |
| 75 | D# 4 | Reverse Hi Q 1 H | ○ | | Claves | ○ | | Hi Q 1 H | ○ | | Claves Analog | ○ | |
| 76 | E 4 | Reverse Hi Q 1 L | ○ | | Wood Block H | ○ | | Hi Q 1 L | ○ | | Tambourine RX5 | ○ | |
| 77 | F 4 | Reverse Hi Q 2 | ○ | | Wood Block L | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | Cowbell RX11 | ○ | |
| 78 | F# 4 | Reverse Zap 2 | ○ | | Cuica Mute | ○ | | Hit Hammer | ○ | | Shaker RX11 | ○ | |
| 79 | G 4 | Reverse Tom SFX | ○ | | Cuica Open | ○ | | Hit Orchestra | ○ | | VPercussion | ○ | |
| 80 | G# 4 | Reverse Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Hi-Hat Closed SE | ○ | | Triangle Mute | ○ | |
| 81 | A 4 | Reverse Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Hi-Hat Open SE | ○ | | Triangle Open | ○ | |
| 82 | A# 4 | Reverse Shaker Analog | ○ | | Shaker 1 | ○ | | Shaker Analog | ○ | | Shaker Analog | ○ | |
| 83 | B 4 | Reverse Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle | ○ | | Jingle Bell | ○ | |
| 84 | C 5 | Reverse Bell Tree | ○ | | Bell Tree | ○ | | Wind Chime FX | ○ | | Wind Chime FX | ○ | |

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

| Bank MSB | 126 | | | 126 | | | 126 | | | 126 | | | |
|----------|-------------|------------------------------|---------|------------------|-------------------------|---------|------------------|----------------------------|---------|------------------|---------------------------|---------|------------------|
| Bank LSB | 0 | | | 0 | | | 0 | | | 0 | | | |
| Program | 58 | | | 59 | | | 60 | | | 61 | | | |
| Kit Type | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | Note on/off | | | |
| Note# | Note | Hip Kit2N | Key off | Alternate assign | R&B KitN | Key off | Alternate assign | SmothKitN | Key off | Alternate assign | HumanKitN | Key off | Alternate assign |
| 12 | C -1 | Reverse Side Stick RX5 | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 6 | ○ | | Reverse Side Stick Electro | ○ | | Reverse Vox Go! | ○ | |
| 13 | C# -1 | Reverse BD Analog 83 | ○ | | Reverse Tom Synth 1 | ○ | | Reverse Tom Analog 80 | ○ | | Reverse Vox Buh! | ○ | |
| 14 | D -1 | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse BD Analog 83 | ○ | | Reverse Tom Soft | ○ | | Reverse BD Human | ○ | |
| 15 | D# -1 | Turntable Noise | ○ | | Turntable Noise | ○ | | Turntable Noise | ○ | | Reverse Vox Muh! | ○ | |
| 16 | E -1 | Reverse BD Hip Deep | ○ | | Reverse BD Analog 82 | ○ | | Reverse BD Analog 90 | ○ | | Reverse Vox Buh! | ○ | |
| 17 | F -1 | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Udu FX | ○ | | Reverse Crash Cymbal Light | ○ | | Reverse Noiseburst | ○ | |
| 18 | F# -1 | Reverse Ride Cymbal Heavy | ○ | | Reverse Cymbal Loop | ○ | | Car Crash | ○ | | Reverse Vox Whoa! | ○ | |
| 19 | G -1 | Reverse Roll | ○ | | Reverse Snare FX Gate | ○ | | Reverse Snare Analog 95 | ○ | | Reverse Vox Hit | ○ | |
| 20 | G# -1 | Reverse Snare Break Lo-fi 3 | ○ | | Reverse Snare Hip Rim 3 | ○ | | Reverse Snare Analog 94 | ○ | | Reverse Vox Buh! | ○ | |
| 21 | A -1 | Snare Roll Break | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | Snare Roll Break | ○ | | Reverse Snare Hip FX H | ○ | |
| 22 | A# -1 | Reverse Hi-Hat Pedal Break 1 | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Tek | ○ | | Reverse Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Reverse Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | |
| 23 | B -1 | BD Analog 81 | ○ | | BD Analog 83 | ○ | | BD Analog 80 | ○ | | Vox Muh! | ○ | |
| 24 | C 0 | BD Analog 83 | ○ | | BD Analog 82 | ○ | | BD Analog 70 L | ○ | | BD Human | ○ | |
| 25 | C# 0 | Side Stick Analog 80 | ○ | | Finger Snap | ○ | | Finger Snap | ○ | | Scratch Vox 1 F | ○ | |
| 26 | D 0 | Snare Analog 83 | ○ | | Side Stick Electro | ○ | | Snare Analog 81 | ○ | | Vox Hit | ○ | |
| 27 | D# 0 | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Hand Clap Synth | ○ | | Hand Clap Analog 80 | ○ | | Scratch Vox 1 B | ○ | |
| 28 | E 0 | Snare Synth 2 | ○ | | Snare Analog Gate | ○ | | Snare Analog 80 | ○ | | Vox Tah! | ○ | |
| 29 | F 0 | Tom Synth 2 1 | ○ | | Tom Synth 1 1 | ○ | | Tom Analog 80 1 | ○ | | Vox Buh! 1 | ○ | |
| 30 | F# 0 | Hi-Hat Closed Tek | ○ | | Hi-Hat Closed Tek | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 81 | ○ | | Scratch Vox 2 F | ○ | |
| 31 | G 0 | Tom Synth 2 2 | ○ | | Tom Synth 1 2 | ○ | | Tom Analog 80 2 | ○ | | Vox Buh! 2 | ○ | |
| 32 | G# 0 | Hi-Hat Open Analog 80 | ○ | | Hi-Hat Open Tek 1 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog DM | ○ | | Scratch Vox 2 B | ○ | |
| 33 | A 0 | Tom Synth 2 3 | ○ | | Tom Synth 1 3 | ○ | | Tom Analog 80 3 | ○ | | Vox Buh! 3 | ○ | |
| 34 | A# 0 | Hi-Hat Open Tek | ○ | | Hi-Hat Open Tek 2 | ○ | | Hi-Hat Open Analog 81 | ○ | | Hi-Hat Open Tek | ○ | |
| 35 | B 0 | BD Break Deep | ○ | | BD Soft | ○ | | BD Analog 70 | ○ | | BD Human Deep | ○ | |
| 36 | C 1 | BD Hip Deep | ○ | | BD Analog Rubber 1 | ○ | | BD Analog 90 | ○ | | Vox Buh! | ○ | |
| 37 | C# 1 | Side Stick RX5 | ○ | | Snare Hip Rim 7 | ○ | | Side Stick Electro | ○ | | Vox Go! | ○ | |
| 38 | D 1 | Snare Analog 93 | ○ | | Snare Hip Rim 3 | ○ | | Snare Analog 94 | ○ | | Vox Buh! | ○ | |
| 39 | D# 1 | Hand Clap Small | ○ | | Hand Clap Small | ○ | | Hand Clap Small | ○ | | Snare Hip FX H | ○ | |
| 40 | E 1 | Snare Break Lo-fi 3 | ○ | | Snare FX Gate | ○ | | Snare Analog 95 | ○ | | Snare Hip Rezo | ○ | |
| 41 | F 1 | Tom Soft 1 | ○ | | Tom Analog 81 1 | ○ | | Tom Soft 1 | ○ | | Tom Human 1 | ○ | |
| 42 | F# 1 | Hi-Hat Closed Break | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 80 | ○ | | Hi-Hat Closed Light | ○ | | Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | |
| 43 | G 1 | Tom Soft 2 | ○ | | Tom Analog 81 2 | ○ | | Tom Soft 2 | ○ | | Tom Human 2 | ○ | |
| 44 | G# 1 | Hi-Hat Pedal Break 1 | ○ | | Hi-Hat Closed Analog 70 | ○ | | Hi-Hat Pedal Light | ○ | | Scratch Vox 2 B | ○ | |
| 45 | A 1 | Tom Soft 3 | ○ | | Tom Analog 81 3 | ○ | | Tom Soft 3 | ○ | | Tom Human 3 | ○ | |
| 46 | A# 1 | Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | | Hi-Hat Open Analog 80 | ○ | | Hi-Hat Open Light | ○ | | Hi-Hat Open Lo-fi | ○ | |
| 47 | B 1 | Tom Soft 4 | ○ | | Tom Analog 81 4 | ○ | | Tom Soft 4 | ○ | | Tom Human 4 | ○ | |
| 48 | C 2 | Tom Soft 5 | ○ | | Tom Analog 81 5 | ○ | | Tom Soft 5 | ○ | | Tom Human 5 | ○ | |
| 49 | C# 2 | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Crash Cymbal Light | ○ | | Crash Cymbal Heavy | ○ | | Noiseburst | ○ | |
| 50 | D 2 | Tom Soft 6 | ○ | | Tom Analog 81 6 | ○ | | Tom Soft 6 | ○ | | Tom Human 6 | ○ | |
| 51 | D# 2 | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Vox Whoa! | ○ | |
| 52 | E 2 | Chinese Cymbal | ○ | | Chinese Cymbal | ○ | | Chinese Cymbal | ○ | | Vox Hit | ○ | |
| 53 | F 2 | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Ride Cymbal Cup | ○ | | Vox Go! | ○ | |
| 54 | F# 2 | Tambourine RX5 | ○ | | Tambourine | ○ | | Tambourine | ○ | | Scratch SD B | ○ | |
| 55 | G 2 | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Splash Cymbal | ○ | | Vox Ahhh! | ○ | |
| 56 | G# 2 | Cowbell RX11 | ○ | | Cowbell | ○ | | Cowbell | ○ | | Vox Drum 1 | ○ | |
| 57 | A 2 | Crash Cymbal Light | ○ | | Crash Cymbal 90 | ○ | | Crash Cymbal Light | ○ | | Cymbal Synth 2 | ○ | |
| 58 | A# 2 | Cowbell Analog 80 | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | Cowbell Analog 80 | ○ | | Vox Drum 2 | ○ | |
| 59 | B 2 | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal Heavy | ○ | | Ride Cymbal 90 | ○ | | Vocd Ahh | ○ | |
| 60 | C 3 | Bongo H | ○ | | Bongo H | ○ | | Bongo Analog H | ○ | | Bongo H | ○ | |
| 61 | C# 3 | Bongo L | ○ | | Bongo L | ○ | | Bongo Analog L | ○ | | Bongo L | ○ | |
| 62 | D 3 | Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | | Conga H Mute | ○ | |
| 63 | D# 3 | Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | | Conga H Open | ○ | |
| 64 | E 3 | Conga L | ○ | | Conga L | ○ | | Conga L | ○ | | Conga L | ○ | |
| 65 | F 3 | Hit Brass 2 | ○ | | Synth Bubble H | ○ | | Scratch Vox 1 F | ○ | | Vox Yo! | ○ | |
| 66 | F# 3 | Hit Guitar | ○ | | Synth Bubble L | ○ | | Scratch Vox 1 B | ○ | | Vox Huh! | ○ | |
| 67 | G 3 | Agogo H | ○ | | Agogo H | ○ | | Metal Analog H | ○ | | Agogo H | ○ | |
| 68 | G# 3 | Agogo L | ○ | | Agogo L | ○ | | Metal Analog L | ○ | | Agogo L | ○ | |
| 69 | A 3 | Cabasa | ○ | | Shaker Analog | ○ | | Cabasa | ○ | | Cabasa | ○ | |
| 70 | A# 3 | Maracas Analog 80 | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | | Maracas | ○ | |
| 71 | B 3 | Hit EP L | ○ | | Vox Drum 1 H | ○ | | Hit EP L | ○ | | Reverse Vox Whoa! | ○ | |
| 72 | C 4 | Hit EP H | ○ | | Vox Drum 1 L | ○ | | Hit EP H | ○ | | Reverse Vox Muh! | ○ | |
| 73 | C# 4 | Scratch Spin | ○ | | Hi Q 1 | ○ | | Vox Pad L | ○ | | Scratch 2 | ○ | |
| 74 | D 4 | Scratch Stop 2 | ○ | | Hi Q 2 | ○ | | Vox Pad H | ○ | | Scratch Stop 1 | ○ | |
| 75 | D# 4 | Claves Analog | ○ | | Claves Analog | ○ | | Claves Analog | ○ | | Reverse Scratch Stop 1 | ○ | |
| 76 | E 4 | Door Squeak | ○ | | Vibraslap Synth | ○ | | Hand Clap Electro | ○ | | Scratch 4 B | ○ | |
| 77 | F 4 | Hit Brass 3 | ○ | | Scratch Spin | ○ | | Scratch Stop 2 | ○ | | Reverse Scratch Stop 2 | ○ | |
| 78 | F# 4 | Scratch BD F | ○ | | Scratch 3 B | ○ | | Finger Cymbal | ○ | | Scratch 1 H | ○ | |
| 79 | G 4 | Scratch BD B | ○ | | Scratch 3 F | ○ | | Vibraslap | ○ | | Scratch 1 L | ○ | |
| 80 | G# 4 | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | | Triangle Mute | ○ | |
| 81 | A 4 | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | | Triangle Open | ○ | |
| 82 | A# 4 | Shaker Analog | ○ | | Shaker 1 | ○ | | Shaker 1 | ○ | | Shaker 1 | ○ | |
| 83 | B 4 | Tambourine Low | ○ | | Tambourine | ○ | | Jingle Bell | ○ | | Jingle Bell | ○ | |
| 84 | C 5 | Wind Chime | ○ | | Wind Chime FX | ○ | | Wind Chime | ○ | | Turntable Noise | ○ | |

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

6. Elenco voci Drum

SFX type

| Bank MSB | 126 | | | | 126 | | | | 126 | | | |
|----------|------|----------|---------|------------------|-----------|---------|------------------|----------|---------|------------------|---------|------------------|
| Bank LSB | 0 | | | | 0 | | | | 0 | | | |
| Program | 25 | | | | 26 | | | | 63 | | | |
| Kit Type | SFX | | | | SFX | | | | SFX | | | |
| Note# | Note | SFX Kit1 | Key off | Alternate assign | SFX Kit2 | Key off | Alternate assign | SFX Kit3 | Key off | Alternate assign | Key off | Alternate assign |
| 24 | C 0 | LFO SFX2 | ○ | | RevBomb | ○ | | EleNoiz | ○ | | | |
| 25 | C# 0 | LFO SFX3 | ○ | | RvThundr | ○ | | DelySFX4 | ○ | | | |
| 26 | D 0 | LFO SFX4 | ○ | | RvDoorSl | ○ | | DelySFX7 | ○ | | | |
| 27 | D# 0 | Pingpong | ○ | | RevPunch | ○ | | EerieRes | ○ | | | |
| 28 | E 0 | Trance1 | ○ | | Shower | ○ | | Tibet | ○ | | | |
| 29 | F 0 | Trance2 | ○ | | Thunder | ○ | | Airsnake | ○ | | | |
| 30 | F# 0 | Trance3 | ○ | | Wind | ○ | | Hammer | ○ | | | |
| 31 | G 0 | Trance4 | ○ | | Seashore | ○ | | EchoShot | ○ | | | |
| 32 | G# 0 | Trance5 | ○ | | Steam | ○ | | SFX Prc1 | ○ | | | |
| 33 | A 0 | Trance6 | ○ | | Bubble | ○ | | SFX Prc2 | ○ | | | |
| 34 | A# 0 | Trance7 | ○ | | Dog | ○ | | SFX Prc3 | ○ | | | |
| 35 | B 0 | Trance8 | ○ | | Horse | ○ | | SFX Prc4 | ○ | | | |
| 36 | C 1 | Trance9 | ○ | | Tweet 1 | ○ | | SFX Prc5 | ○ | | | |
| 37 | C# 1 | Trance10 | ○ | | Tweet 2 | ○ | | SFX Prc6 | ○ | | | |
| 38 | D 1 | Trance11 | ○ | | Growl | ○ | | SFX Prc7 | ○ | | | |
| 39 | D# 1 | FunnyCPU | ○ | | DoorSqek | ○ | | NoizClap | ○ | | | |
| 40 | E 1 | Siren | ○ | | DoorSlam | ○ | | FEG Noiz | ○ | | | |
| 41 | F 1 | SystmDwn | ○ | | Telphon1 | ○ | | FingNoiz | ○ | | | |
| 42 | F# 1 | Smoky | ○ | | Telphon2 | ○ | | SynMetal | ○ | | | |
| 43 | G 1 | Sonr&CPU | ○ | | Scratch1 | ○ | | Rebound | ○ | | | |
| 44 | G# 1 | FX-NG | ○ | | TurnTabl | ○ | | Vox Go! | ○ | | | |
| 45 | A 1 | Machine? | ○ | | TapeRwnd | ○ | | VoxWhoa! | ○ | | | |
| 46 | A# 1 | Bikers | ○ | | GlasNoiz | ○ | | Vox Yo! | ○ | | | |
| 47 | B 1 | RvrsLife | ○ | | MetalNz1 | ○ | | VoxAhhh! | ○ | | | |
| 48 | C 2 | PanImpct | ○ | | MetalNz2 | ○ | | Vox Huh! | ○ | | | |
| 49 | C# 2 | ShotStar | ○ | | IndstTom | ○ | | Vox Muh! | ○ | | | |
| 50 | D 2 | AnBubble | ○ | | CarEIgn | ○ | | Vox Tah! | ○ | | | |
| 51 | D# 2 | GameOver | ○ | | CarT Sqel | ○ | | Vox Buh! | ○ | | | |
| 52 | E 2 | ToneDeaf | ○ | | Car Pass | ○ | | Vox Hit | ○ | | | |
| 53 | F 2 | What? | ○ | | CarCrash | ○ | | Vocd Ahh | ○ | | | |
| 54 | F# 2 | Zap Gun | ○ | | Train | ○ | | VoxDrum1 | ○ | | | |
| 55 | G 2 | Hndrail1 | ○ | | Helicptr | ○ | | VoxDrum2 | ○ | | | |
| 56 | G# 2 | Hndrail2 | ○ | | RevBurst | ○ | | RvVoxGo! | ○ | | | |
| 57 | A 2 | Hitchhik | ○ | | RevLowNz | ○ | | RvVxWhoa | ○ | | | |
| 58 | A# 2 | Digger | ○ | | Laugh | ○ | | RvVoxYo! | ○ | | | |
| 59 | B 2 | Propelr1 | ○ | | Scream | ○ | | RvVxAhhh | ○ | | | |
| 60 | C 3 | Propelr2 | ○ | | Punch | ○ | | RvVxHuh! | ○ | | | |
| 61 | C# 3 | Greeting | ○ | | Heart | ○ | | RvVxMuh! | ○ | | | |
| 62 | D 3 | Safari | ○ | | Footstep | ○ | | RvVxTah! | ○ | | | |
| 63 | D# 3 | Sesame | ○ | | Applause | ○ | | RvVxBuh! | ○ | | | |
| 64 | E 3 | Buddha | ○ | | BrthNoiz | ○ | | RvVoxHit | ○ | | | |
| 65 | F 3 | Wah Seq1 | ○ | | Gunshot | ○ | | RvVxDrm2 | ○ | | | |
| 66 | F# 3 | Wah Seq2 | ○ | | Bomb | ○ | | Scrch2C | ○ | | | |
| 67 | G 3 | Biter | ○ | | HiQ 1 | ○ | | Scrch2D | ○ | | | |
| 68 | G# 3 | Vacuum | ○ | | HiQ 2 | ○ | | Scrch2E | ○ | | | |
| 69 | A 3 | Brokndwn | ○ | | SFX Gun1 | ○ | | Scrch2F | ○ | | | |
| 70 | A# 3 | Teleport | ○ | | SFX Gun2 | ○ | | ScratchH | ○ | | | |
| 71 | B 3 | Scat | ○ | | BrstNoiz | ○ | | ScrchDrC | ○ | | | |
| 72 | C 4 | Disaster | ○ | | Ripper | ○ | | ScrchDrD | ○ | | | |
| 73 | C# 4 | Match | ○ | | Zap1 | ○ | | ScrchDrE | ○ | | | |
| 74 | D 4 | LasrShot | ○ | | Zap2 | ○ | | ScrchDrF | ○ | | | |
| 75 | D# 4 | Whimsy1 | ○ | | Zoom | ○ | | ScrchVxA | ○ | | | |
| 76 | E 4 | Whimsy2 | ○ | | Alarm | ○ | | ScrchVxB | ○ | | | |
| 77 | F 4 | Feeder | ○ | | RvTapeRw | ○ | | ScrchVxC | ○ | | | |
| 78 | F# 4 | Rising | ○ | | RvGlasNz | ○ | | ScrchVxD | ○ | | | |
| 79 | G 4 | Drain | ○ | | RvMtlNz1 | ○ | | ScrchDwn | ○ | | | |
| 80 | G# 4 | Spin | ○ | | RvMtlNz2 | ○ | | RvScrdwn | ○ | | | |
| 81 | A 4 | Takeoff | ○ | | RvIndsTm | ○ | | Scrch2A | ○ | | | |
| 82 | A# 4 | GiantStp | ○ | | RvCarElg | ○ | | Scrch2B | ○ | | | |
| 83 | B 4 | CyberStp | ○ | | RvCarCrs | ○ | | ScrchDrA | ○ | | | |
| 84 | C 5 | Typhoon | ○ | | RvGunsht | ○ | | ScrchDrB | ○ | | | |
| 85 | C# 5 | Rockr | ○ | | RevHiQ1 | ○ | | RvSyVibr | ○ | | | |
| 86 | D 5 | Amphibia | ○ | | RevHiQ2 | ○ | | RvBelTre | ○ | | | |
| 87 | D# 5 | Escape | ○ | | RevSyTm1 | ○ | | RvSyMetl | ○ | | | |
| 88 | E 5 | Whirlpol | ○ | | RevSyTm2 | ○ | | RvRebond | ○ | | | |
| 89 | F 5 | ShortWav | ○ | | RvSFXGn1 | ○ | | | | | | |
| 90 | F# 5 | Dentist | ○ | | RvSFXGn2 | ○ | | | | | | |
| 91 | G 5 | AlarmDwn | ○ | | RvBrstNz | ○ | | | | | | |
| 92 | G# 5 | Cops | ○ | | RvRipper | ○ | | | | | | |
| 93 | A 5 | Police | ○ | | RevZap1 | ○ | | | | | | |
| 94 | A# 5 | LFO SFX7 | ○ | | RevZap2 | ○ | | | | | | |
| 95 | B 5 | LFO SFX5 | ○ | | RevZoom | ○ | | | | | | |
| 96 | C 6 | LFO SFX6 | ○ | | RevAlarm | ○ | | | | | | |

○ : Assenza di suono.

Alcuni parametri Voice Edit non influenzeranno il suono.
Tutti gli strumenti sono compatibili con i messaggi Key Off.

7. Elenco Phrase/Category (categorie di Phrase)

| Phrase Category | Display | Category Name |
|-----------------|-------------|--------------------|
| US | User | User |
| BD | Bass Drum | Bass Drum |
| SD | SD/Clap | Snare Drum/Clap |
| HH | HH/Ride | Hi-Hat/Ride Cymbal |
| CR | Crash Cym. | Crash Cymbal |
| PC | Percussion | Percussion |
| BA | Bass | Bass |
| LD | Synth Lead | Synth Lead |
| SQ | Synth Seq. | Synth Sequence |
| CH | Synth Chord | Synth Chord |
| PD | Synth Pad | Synth Pad |
| FX | Synth Efx | Synth Effects |
| SE | SE | Sound Effects |
| KB | Keyboard | Keyboard |
| GT | Guitar | Guitar |
| CW | Class/Wind | Classical/Wind |
| ET | Ethnic | Ethnic |

8. Elenco Effect Type (tipi di effetto)

| Effect Category | Effect Name | LCD | MIDI (HEX) | | No. | | | |
|------------------|------------------------|-----------|------------|-----|-----|---------|-----|--------|
| | | | MSB | LSB | REV | DLY/CHO | VAR | Master |
| --- | NO EFFECT | OFF | 00 | 00 | 0 | 0 | 0 | |
| REVERB | | | | | | | | |
| | HALL 1 | HALL 1 | 01 | 00 | 1 | | | 1 |
| | HALL 2 | HALL 2 | 01 | 01 | 2 | | | 2 |
| | ROOM 1 | ROOM 1 | 01 | 10 | 3 | | | 3 |
| | ROOM 2 | ROOM 2 | 01 | 11 | 4 | | | 4 |
| | ROOM 3 | ROOM 3 | 01 | 12 | 5 | | | 5 |
| | STAGE 1 | STAGE 1 | 01 | 20 | 6 | | | 6 |
| | STAGE 2 | STAGE 2 | 01 | 21 | 7 | | | 7 |
| | PLATE | PLATE | 01 | 30 | 8 | | | 8 |
| | WHITE ROOM | WHITEROOM | 01 | 40 | 9 | | | |
| | TUNNEL | TUNNEL | 01 | 41 | 10 | | | |
| | BASEMENT | BASEMENT | 01 | 42 | 11 | | | |
| | CANYON | CANYON | 01 | 43 | 12 | | | |
| DELAY | | | | | | | | |
| | DELAY L, C, R | DELAY LCR | 02 | 00 | | | | 9 |
| | DELAY L, R | DELAY LR | 02 | 10 | | 18 | | 10 |
| | ECHO | ECHO | 02 | 20 | | 25 | | 11 |
| | CROSS DELAY | CROSS-DLY | 02 | 30 | | 24 | | 12 |
| | CONTROL DELAY (MONO) | CTRLDLY M | 02 | 40 | | 19 | | 13 |
| | CONTROL DELAY (STEREO) | CTRLDELAY | 02 | 48 | | 20 | | 14 |
| | TEMPO DELAY (MONO) | TMP-DLY 1 | 02 | 50 | | 21 | | 15 |
| | TEMPO DELAY (STEREO) | TMP-DLY 2 | 02 | 58 | | 22 | | 16 |
| | TEMPO CROSS DELAY | TMP-C-DLY | 02 | 60 | | 23 | | 17 |
| EARLY REFLECTION | | | | | | | | |
| | EARLY REFLECTION 1 | ER 1 | 03 | 00 | | | | 18 |
| | EARLY REFLECTION 2 | ER 2 | 03 | 01 | | | | 19 |
| | GATE REVERB | GATE REV | 03 | 10 | | | | 20 |
| | REVERSE GATE | REVRSGATE | 03 | 20 | | | | 21 |
| KARAOKE | | | | | | | | |
| | KARAOKE 1 | KARAOKE 1 | 04 | 00 | | | | 22 |
| | KARAOKE 2 | KARAOKE 2 | 04 | 01 | | | | 23 |
| | KARAOKE 3 | KARAOKE 3 | 04 | 02 | | | | 24 |
| CHORUS | | | | | | | | |
| | CHORUS 1 | CHORUS 1 | 05 | 00 | | 1 | | 25 |
| | CHORUS 2 | CHORUS 2 | 05 | 01 | | 2 | | 26 |
| | CHORUS 3 | CHORUS 3 | 05 | 02 | | 3 | | 27 |
| | CHORUS 4 | CHORUS 4 | 05 | 08 | | 4 | | 28 |
| | CHORUS 5 | CHORUS 5 | 05 | 09 | | 5 | | 29 |
| | CELESTE 1 | CELESTE 1 | 05 | 10 | | 6 | | 30 |
| | CELESTE 2 | CELESTE 2 | 05 | 11 | | 7 | | 31 |
| | CELESTE 3 | CELESTE 3 | 05 | 12 | | 8 | | 32 |
| | CELESTE 4 | CELESTE 4 | 05 | 18 | | 9 | | 33 |
| | SYMPHONIC | SYMPHONIC | 05 | 20 | | 10 | | 34 |
| | ENSEMBLE DETUNE | ENSEMBLE | 05 | 30 | | 11 | | 35 |
| FLANGER | | | | | | | | |
| | FLANGER 1 | FLANGER 1 | 06 | 00 | | 12 | | 36 |
| | FLANGER 2 | FLANGER 2 | 06 | 01 | | 13 | | 37 |
| | FLANGER 3 | FLANGER 3 | 06 | 08 | | 14 | | 38 |
| | V-FLANGER | V-FLANGER | 06 | 10 | | | | 39 |
| | TEMPO FLANGER | TMP-FLNG | 06 | 50 | | 15 | | 40 |
| | DYNAMIC FLANGER | D-FLANGER | 06 | 60 | | | | 41 |
| PHASER | | | | | | | | |
| | PHASER 1 | PHASER 1 | 07 | 00 | | 16 | | 42 |
| | PHASER 2 | PHASER 2 | 07 | 08 | | | | 43 |
| | TEMPO PHASER | TMP-PHASE | 07 | 50 | | 17 | | 44 |
| | DYNAMIC PHASER | D-PHASER | 07 | 60 | | | | 45 |

8. Elenco Effect Type (tipi di effetto)

| Effect Category | Effect Name | LCD | MIDI (HEX) | | No. | | | |
|---------------------|--------------------------------|------------|------------|-----|-----|---------|-----|--------|
| | | | MSB | LSB | REV | DLY/CHO | VAR | Master |
| MODULATION | | | | | | | | |
| | TREMOLO | TREMOLO | 08 | 00 | | | | 46 |
| | AUTO PAN | AUTO PAN | 08 | 10 | | | | 47 |
| | ROTARY SPEAKER | ROTARY SP | 08 | 50 | | | | 48 |
| | DISTORTION+ROTARY SPEAKER | DIST+RTRY | 08 | 51 | | | | 49 |
| | OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER | ODRV+RTRY | 08 | 52 | | | | 50 |
| | AMP SIM.+ROTARY SPEAKER | AMP+RTRY | 08 | 53 | | | | 51 |
| | 2WAY ROTARY SPEAKER | 2WAY RTRY | 08 | 60 | | | | 52 |
| | DISTORTION+2WAY ROTARY SPEAKER | DST+2RTRY | 08 | 61 | | | | 53 |
| | OVERDRIVE+2WAY ROTARY SPEAKER | ODRV+2RTRY | 08 | 62 | | | | 54 |
| | AMP SIM.+2WAY ROTARY SPEAKER | AMP+2RTRY | 08 | 63 | | | | 55 |
| | DUAL ROTOR SPEAKER1 | DUAL RTR1 | 08 | 70 | | | | 56 |
| | DUAL ROTOR SPEAKER2 | DUAL RTR2 | 08 | 71 | | | | 57 |
| DISTORTION | | | | | | | | |
| | DISTORTION | DIST | 09 | 00 | | | | 58 |
| | COMP DISTORTION | COMP+DIST | 09 | 01 | | | | 59 |
| | V-DISTORTION | V-DIST | 09 | 10 | | | | 60 |
| | OVER DRIVE | OVERDRIVE | 09 | 20 | | | | 61 |
| | AMP SIMULATOR | AMP SIM | 09 | 30 | | | | 62 |
| | DIST+DELAY | DIST+DLY | 09 | 40 | | | | 63 |
| | OVERDRIVE+DELAY | ODRV+DLY | 09 | 41 | | | | 64 |
| DYNAMIC | | | | | | | | |
| | COMPRESSOR | COMPRESSR | 0A | 00 | | | | 65 |
| | NOISE GATE | NOISEGATE | 0A | 20 | | | | 66 |
| | COMP+DIST+DELAY | CMP+DT+DL | 0A | 40 | | | | 67 |
| | COMP+OVERDRIVE+DELAY | CMP+OD+DL | 0A | 41 | | | | 68 |
| | MULTI COMPRESSOR 1 | MULTICOMP | 0A | 50 | | | | 69 |
| | MULTI COMPRESSOR 2 | MULTICMP2 | 0A | 51 | | | | 70 |
| PITCH CHANGE | | | | | | | | |
| | PITCH CHANGE 1 | PTCH CNG1 | 0B | 00 | | | | 71 |
| | PITCH CHANGE 2 | PTCH CNG2 | 0B | 01 | | | | 72 |
| WAH | | | | | | | | |
| | AUTO WAH | AUTO WAH | 0C | 00 | | | | 73 |
| | AUTO WAH + DIST | A-WAH+DST | 0C | 01 | | | | 74 |
| | AUTO WAH + OVERDRIVE | A-WAH+ODR | 0C | 02 | | | | 75 |
| | TOUCH WAH | TOUCH WAH | 0C | 10 | | | | 76 |
| | TOUCH WAH + DIST | T-WAH+DST | 0C | 11 | | | | 77 |
| | TOUCH WAH + OVERDRIVE | T-WAH+ODR | 0C | 12 | | | | 78 |
| | WAH+DIST+DELAY | WAH+DT+DL | 0C | 40 | | | | 79 |
| | WAH+OVERDRIVE+DELAY | WAH+OD+DL | 0C | 41 | | | | 80 |
| LO-FI | | | | | | | | |
| | LO-FI | LO-FI | 0D | 00 | | | | 81 |
| | LOW RESOLUTION | LOW RESO | 0D | 10 | | | | 82 |
| | NOISY | NOISY | 0D | 20 | | | | 83 |
| | ATTACK LO-FI | ATK LO-FI | 0D | 30 | | | | 84 |
| | DIGITAL TURNTABLE | D-TURNTBL | 0D | 50 | | | | 85 |
| TECH | | | | | | | | |
| | DIGITAL SCRATCH | D-SCRATCH | 0E | 00 | | | | 86 |
| | AUTO SYNTH | AUTOSYNTH | 0E | 10 | | | | 87 |
| | TECH MODULATION | TECH MOD | 0E | 20 | | | | 88 |
| | JUMP | JUMP | 0E | 30 | | | | 89 |
| | ISOLATION | ISOLATION | 0E | 40 | | | | 90 |
| | SLICE | SLICE | 0E | 50 | | | | 91 |
| MISC | | | | | | | | |
| | 3-BAND EQ | 3-BAND EQ | 0F | 00 | | | | 92 |
| | 2-BAND EQ | 2-BAND EQ | 0F | 01 | | | | 93 |
| | HARMONIC ENHANCER | ENHANCER | 0F | 10 | | | | 94 |
| | VOICE CANCEL | VCECANCEL | 0F | 20 | | | | 95 |
| | AMBIENCE | AMBIENCE | 0F | 30 | | | | 96 |
| | TALKING MODULATOR | TALK MOD | 0F | 40 | | | | 97 |
| | RING MODULATOR | RING MOD | 0F | 70 | | | | 98 |
| | DYNAMIC RING MODULATOR | D-RINGMOD | 0F | 71 | | | | 99 |
| | DYNAMIC FILTER | D-FILTER | 0F | 78 | | | | 100 |

9. Elenco Effect Parameter (parametri effetti)

1. Reverb

01 HALL 1 - 08 PLATE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|---------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Reverb Time | 0.3s - 30.0s | (0 - 69) | 1 | 4 |
| 2 | Initial Delay | 0.1ms - 200.0ms | (0 - 127) | 2 | 5 |
| 3 | Reverb Delay | 0.1ms - 200.0ms | (0 - 127) | 3 | 5 |
| 4 | ER/Rev Balance | E63>R - E=R - E<R63 | (1 - 127) | 4 | |
| 5 | HPF Cutoff Frequency | 20Hz - 8.0kHz | (0 - 52) | 5 | 3 |
| 6 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz - 20.0kHz | (34 - 60) | 6 | 3 |
| 7 | Diffusion | 0 - 10 | (0 - 10) | 7 | |
| 8 | Density | 0 - 4 | (0 - 4) | 8 | |
| 9 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 9 | |
| 10 | Feedback High Damp | 0.1 - 1.0 | (1 - 10) | 10 | |

09 WHITE ROOM - 12 CANYON

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Reverb Time | 0.3s - 30.0s | (0 - 69) | 1 | 4 |
| 2 | Initial Delay | 0.1ms - 200.0ms | (0 - 127) | 2 | 5 |
| 3 | Reverb Delay | 0.1ms - 200.0ms | (0 - 127) | 3 | 5 |
| 4 | Diffusion | 0 - 10 | (0 - 10) | 4 | |
| 5 | Width | 0.5m - 30.2m | (0 - 104) | 5 | 11 |
| 6 | Height | 0.5m - 30.2m | (0 - 104) | 6 | 11 |
| 7 | Depth | 0.5m - 30.2m | (0 - 104) | 7 | 11 |
| 8 | Wall Vary | 0 - 30 | (0 - 30) | 8 | |
| 9 | HPF Cutoff Frequency | 20Hz - 8.0kHz | (0 - 52) | 9 | 3 |
| 10 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz - 20.0kHz | (34 - 60) | 10 | 3 |

2. Delay/Chorus

01 CHORUS 1 - 09 CELESTE 4

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz - 39.70Hz | (0 - 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 3 | |
| 4 | Delay Offset | 0.0ms - 50.0ms | (0 - 127) | 4 | 2 |
| 5 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 5 | 3 |
| 6 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 6 | |
| 7 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 7 | 3 |
| 8 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 8 | |

10 SYMPHONIC

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz - 39.70Hz | (0 - 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Delay Offset | 0.0ms - 50.0ms | (0 - 127) | 3 | 2 |
| 4 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 4 | 3 |
| 5 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 5 | |
| 6 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 6 | 3 |
| 7 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 7 | |

11 ENSEMBLE DETUNE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Detune | -50cent - +50cent | (14 - 114) | 1 | |
| 2 | Initial Delay Lch | 0.0ms - 50.0ms | (0 - 127) | 2 | 2 |
| 3 | Initial Delay Rch | 0.0ms - 50.0ms | (0 - 127) | 3 | 2 |

12 FLANGER 1 - 14 FLANGER 3

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|-------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz - 39.70Hz | (0 - 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 3 | |
| 4 | Delay Offset | 0.0ms - 50.0ms | (0 - 127) | 4 | 2 |
| 5 | LFO Phase Difference | -180deg - +180deg | (4 - 124) | 5 | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 6 | 3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 7 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 8 | 3 |
| 9 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 9 | |

15 TEMPO FLANGER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|---|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8 | (5 - 21) | 1 | |
| 2 | LFO Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 3 | |
| 4 | Delay Offset | 0.0ms - 50.0ms | (0 - 127) | 4 | 2 |
| 5 | LFO Phase Difference | -180deg - +180deg | (4 - 124) | 5 | |
| 6 | LFO Phase Reset | off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset | (0 - 2) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 7 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 8 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 9 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 10 | |

16 PHASER 1

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz - 39.70Hz | (0 - 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Phase Shift Offset | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 4 | |
| 5 | Stage | 4, 5, 6 | (4 - 6) | 5 | |
| 6 | Diffusion | mono/stereo | (0 - 1) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 7 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 8 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 9 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 10 | |

17 TEMPO PHASER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|---|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8 | (5 - 21) | 1 | |
| 2 | LFO Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Phase Shift Offset | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 4 | |
| 5 | Stage | 4, 5, 6 | (4 - 6) | 5 | |
| 6 | LFO Phase Reset | off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset | (0 - 2) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 7 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 8 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 9 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 10 | |

18 DELAY L, R

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Lch Delay Time | 0.1ms - 740.0ms | (0 - 127) | 1 | 19 |
| 2 | Rch Delay Time | 0.1ms - 740.0ms | (0 - 127) | 2 | 19 |
| 3 | Lch Feedback Time | 0.1ms - 740.0ms | (0 - 127) | 3 | 19 |
| 4 | Rch Feedback Time | 0.1ms - 740.0ms | (0 - 127) | 4 | 19 |
| 5 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 5 | |
| 6 | Feedback High Damp | 0.1 - 1.0 | (1 - 10) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 7 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 8 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 9 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 10 | |

19 CONTROL DELAY (MONO)

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-----------------------|------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Delay Time | 0.1ms - 1480.0ms | (0 - 127) | 1 | 20 |
| 2 | Delay Transition Rate | 1-48 | (1 - 48) | 2 | |
| 3 | Delay Time Offset | 0-127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Control Type | normal, scratch | (0 - 1) | 4 | |
| 5 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 5 | |
| 6 | Feedback High Damp | 0.1 - 1.0 | (1 - 10) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 7 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 8 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 9 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 10 | |

9. Elenco Effect Parameter (parametri effetti)

20 CONTROL DELAY (STEREO)

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-----------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Delay Time | 0.1ms ~ 740.0ms | (0 ~ 127) | 1 | 19 |
| 2 | Delay Transition Rate | 1 ~ 48 | (1 ~ 48) | 2 | |
| 3 | Delay Time Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Control Type | normal, scratch | (0 ~ 1) | 4 | |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 5 | |
| 6 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 7 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 9 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |

21 TEMPO DELAY (MONO) ~ 22 TEMPO DELAY (STEREO)

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|--|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Delay Time | 32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd | (2 ~ 14) | 1 | |
| 2 | Lag | -63ms ~ +63ms | (1 ~ 127) | 2 | |
| 3 | L/R Diffusion | -63ms ~ +63ms | (1 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 4 | |
| 5 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 5 | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 6 | 3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 7 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 8 | 3 |
| 9 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 9 | |

23 TEMPO CROSS DELAY

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|--|-----------|-------------------|---------|
| 1 | L→R Delay Time | 32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd | (2 ~ 14) | 1 | |
| 2 | R→L Delay Time | 32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd | (2 ~ 14) | 2 | |
| 3 | Lag | -63ms ~ +63ms | (1 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 4 | |
| 5 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 5 | |
| 6 | Input Select | L, R, L&R | (0 ~ 2) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 7 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 9 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |

24 CROSS DELAY

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | L→R Delay Time | 0.1ms ~ 740.0ms | (0 ~ 127) | 1 | 19 |
| 2 | R→L Delay Time | 0.1ms ~ 740.0ms | (0 ~ 127) | 2 | 19 |
| 3 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 4 | |
| 5 | Input Select | L, R, L&R | (0 ~ 2) | 5 | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 6 | 3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 7 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 8 | 3 |
| 9 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 9 | |

25 ECHO

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Lch Delay1 Time | 0.1ms ~ 740.0ms | (0 ~ 127) | 1 | 19 |
| 2 | Rch Delay1 Time | 0.1ms ~ 740.0ms | (0 ~ 127) | 2 | 19 |
| 3 | Lch Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Rch Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 4 | |
| 5 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 5 | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 6 | 3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 7 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 8 | 3 |
| 9 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 9 | |

3. Variation

001 HALL1 ~ 008 PLATE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|---------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Reverb Time | 0.3s ~ 30.0s | (0 ~ 69) | 1 | 4 |
| 2 | Initial Delay | 0.1ms ~ 99.3ms | (0 ~ 63) | 2 | 5 |
| 3 | Reverb Delay | 0.1ms ~ 99.3ms | (0 ~ 63) | 3 | 5 |
| 4 | ER/Rev Balance | E63>R ~ E=R ~ E<R63 | (1 ~ 127) | 4 | |
| 5 | HPF Cutoff Frequency | 20Hz ~ 8.0kHz | (0 ~ 52) | 5 | 3 |
| 6 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 6 | 3 |
| 7 | Diffusion | 0 ~ 10 | (0 ~ 10) | 7 | |
| 8 | Density | 0 ~ 4 | (0 ~ 4) | 8 | |
| 9 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 9 | |
| 10 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 10 | |

009 DELAY L, C, R

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|------------------|-------------|-------------------|---------|
| 1 | Lch Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 1 | |
| 2 | Rch Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 2 | |
| 3 | Cch Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 3 | |
| 4 | Feedback Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 5 | |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 6 | |
| 6 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 7 | |
| 7 | Cch Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 8 | |
| 8 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 9 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 10 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 11 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

010 DELAY L, R

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|------------------|-------------|-------------------|---------|
| 1 | Lch Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 1 | |
| 2 | Rch Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 2 | |
| 3 | Lch Feedback Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 3 | |
| 4 | Rch Feedback Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 4 | |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 5 | |
| 6 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

011 ECHO

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|-----------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Lch Delay1 Time | 0.1ms ~ 743.0ms | (1 ~ 7430) | 1 | |
| 2 | Rch Delay1 Time | 0.1ms ~ 743.0ms | (1 ~ 7430) | 2 | |
| 3 | Lch Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 5 | |
| 4 | Rch Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 6 | |
| 5 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 7 | |
| 6 | Lch Delay2 Time | 0.1ms ~ 743.0ms | (1 ~ 7430) | 9 | |
| 7 | Rch Delay2 Time | 0.1ms ~ 743.0ms | (1 ~ 7430) | 10 | |
| 8 | Delay2 Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 11 | |
| 9 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 13 | 3 |
| 10 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 14 | |
| 11 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 15 | 3 |
| 12 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 16 | |

012 CROSS DELAY

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|-----------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | L→R Delay Time | 0.1ms ~ 743.0ms | (1 ~ 7430) | 1 | |
| 2 | R→L Delay Time | 0.1ms ~ 743.0ms | (1 ~ 7430) | 2 | |
| 3 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 4 | |
| 5 | Input Select | L, R, L&R | (0 ~ 2) | 5 | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 9 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

013 CONTROL DELAY (MONO)

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-----------------------|------------------|-------------|-------------------|---------|
| 1 | Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 1 | |
| 2 | Delay Transition Rate | 1 ~ 48 | (1 ~ 48) | 2 | |
| 3 | Delay Time Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Control Type | normal, scratch | (0 ~ 1) | 4 | |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 5 | |
| 6 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

014 CONTROL DELAY (STEREO)

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-----------------------|-----------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Delay Time | 0.1ms ~ 743.0ms | (1 ~ 7430) | 1 | |
| 2 | Delay Transition Rate | 1 ~ 48 | (1 ~ 48) | 2 | |
| 3 | Delay Time Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Control Type | normal, scratch | (0 ~ 1) | 4 | |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 5 | |
| 6 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

015 TEMPO DELAY (MONO) – 016 TEMPO DELAY (STEREO)

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|--|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Delay Time | 32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd | (2 – 14) | 1 | |
| 2 | Lag | -63ms – +63ms | (1 – 127) | 2 | |
| 3 | L/R Diffusion | -63ms – +63ms | (1 – 127) | 3 | |
| 4 | Feedback Level | -63 – +63 | (1 – 127) | 5 | |
| 5 | Feedback High Dump | 0.1 – 1.0 | (1 – 10) | 6 | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz – 2.0kHz | (4 – 40) | 9 | 3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 10 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz – 16.0kHz | (28 – 58) | 11 | 3 |
| 9 | EQ High Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 12 | |

017 TEMPO CROSS DELAY

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|--|-----------|-------------------|---------|
| 1 | L->R Delay Time | 32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd | (2 – 14) | 1 | |
| 2 | R->L Delay Time | 32nd, 16th/3, 32nd., 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd | (2 – 14) | 2 | |
| 3 | Lag | -63ms – +63ms | (1 – 127) | 3 | |
| 4 | Feedback Level | -63 – +63 | (1 – 127) | 5 | |
| 5 | Feedback High Dump | 0.1 – 1.0 | (1 – 10) | 6 | |
| 6 | Input Select | L, R, L&R | (0 – 2) | 8 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz – 2.0kHz | (4 – 40) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 10 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz – 16.0kHz | (28 – 58) | 11 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 12 | |

018 EARLY REFLECTION1 – 019 EARLY REFLECTION2

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|--|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Type | S-hall, L-hall, random, reverse, plate, spring | (0 – 5) | 1 | |
| 2 | Room Size | 0.1 – 20.0 | (0 – 127) | 2 | 6 |
| 3 | Initial Delay | 0.1ms – 200.0ms | (0 – 127) | 3 | 5 |
| 4 | Liveness | 0 – 10 | (0 – 10) | 4 | |
| 5 | HPF Cutoff Frequency | 20Hz – 8.0kHz | (0 – 52) | 5 | 3 |
| 6 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz – 20.0kHz | (34 – 60) | 6 | 3 |
| 7 | Diffusion | 0 – 10 | (0 – 10) | 7 | |
| 8 | Density | 0 – 3 | (0 – 3) | 8 | |
| 9 | Feedback Level | -63 – +63 | (1 – 127) | 9 | |
| 10 | Feedback High Damp | 0.1 – 1.0 | (1 – 10) | 10 | |

020 GATE REVERB – 021 REVERSE GATE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Type | type-A, type-B | (0 – 1) | 1 | |
| 2 | Room Size | 0.1 – 20.0 | (0 – 127) | 2 | 6 |
| 3 | Initial Delay | 0.1ms – 200.0ms | (0 – 127) | 3 | 5 |
| 4 | Liveness | 0 – 10 | (0 – 10) | 4 | |
| 5 | HPF Cutoff Frequency | 20Hz – 8.0kHz | (0 – 52) | 5 | 3 |
| 6 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz – 20.0kHz | (34 – 60) | 6 | 3 |
| 7 | Diffusion | 0 – 10 | (0 – 10) | 7 | |
| 8 | Density | 0 – 3 | (0 – 3) | 8 | |
| 9 | Feedback Level | -63 – +63 | (1 – 127) | 9 | |
| 10 | Feedback High Damp | 0.1 – 1.0 | (1 – 10) | 10 | |

022 KARAOKE 1 – 024 KARAOKE 3

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Delay Time | 0.1ms – 400.0ms | (0 – 127) | 1 | 7 |
| 2 | Feedback Level | -63 – +63 | (1 – 127) | 2 | |
| 3 | HPF Cutoff Frequency | 20Hz – 8.0kHz | (0 – 52) | 3 | 3 |
| 4 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz – 20.0kHz | (34 – 60) | 4 | 3 |

025 CHORUS 1 – 033 CELESTE 4

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz – 39.70Hz | (0 – 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 – 127 | (0 – 127) | 2 | |
| 3 | Feedback Level | -63 – +63 | (1 – 127) | 3 | |
| 4 | Delay Offset | 0.0ms – 50.0ms | (0 – 127) | 4 | 2 |
| 5 | EQ Low Frequency | 32Hz – 2.0kHz | (4 – 40) | 5 | 3 |
| 6 | EQ Low Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 6 | |
| 7 | EQ High Frequency | 500Hz – 16.0kHz | (28 – 58) | 7 | 3 |
| 8 | EQ High Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 8 | |
| 9 | EQ Mid Frequency | 100Hz – 10.0kHz | (14 – 54) | 9 | 3 |
| 10 | EQ Mid Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 10 | |
| 11 | EQ Mid Width | 0.1 – 12.0 | (1 – 120) | 11 | |
| 12 | Input Mode | mono/stereo | (0 – 1) | 12 | |

034 SYMPHONIC

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz – 39.70Hz | (0 – 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 – 127 | (0 – 127) | 2 | |
| 3 | Delay Offset | 0.0ms – 50.0ms | (0 – 127) | 3 | 2 |
| 4 | EQ Low Frequency | 32Hz – 2.0kHz | (4 – 40) | 5 | 3 |
| 5 | EQ Low Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 6 | |
| 6 | EQ High Frequency | 500Hz – 16.0kHz | (28 – 58) | 7 | 3 |
| 7 | EQ High Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 8 | |
| 8 | EQ Mid Frequency | 100Hz – 10.0kHz | (14 – 54) | 9 | 3 |
| 9 | EQ Mid Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 10 | |
| 10 | EQ Mid Width | 0.1 – 12.0 | (1 – 120) | 11 | |

035 ENSEMBLE DETUNE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Detune | -50cent – +50cent | (14 – 114) | 1 | |
| 2 | Lch Initial Delay | 0.0ms – 50.0ms | (0 – 127) | 2 | 2 |
| 3 | Rch Initial Delay | 0.0ms – 50.0ms | (0 – 127) | 3 | 2 |
| 4 | EQ Low Frequency | 32Hz – 2.0kHz | (4 – 40) | 5 | 3 |
| 5 | EQ Low Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 6 | |
| 6 | EQ High Frequency | 500Hz – 16.0kHz | (28 – 58) | 7 | 3 |
| 7 | EQ High Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 8 | |

036 FLANGER 1 – 038 FLANGER 3

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|-------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz – 39.70Hz | (0 – 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 – 127 | (0 – 127) | 2 | |
| 3 | Feedback Level | -63 – +63 | (1 – 127) | 3 | |
| 4 | Delay Offset | 0.0ms – 50.0ms | (0 – 127) | 4 | 2 |
| 5 | LFO Phase Difference | -180deg – +180deg | (4 – 124) | 5 | |
| 6 | EQ Mid Frequency | 100Hz – 10.0kHz | (14 – 54) | 6 | 3 |
| 7 | EQ Mid Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 7 | |
| 8 | EQ Mid Width | 0.1 – 12.0 | (1 – 120) | 8 | |
| 9 | EQ Low Frequency | 32Hz – 2.0kHz | (4 – 40) | 9 | 3 |
| 10 | EQ Low Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 10 | |
| 11 | EQ High Frequency | 500Hz – 16.0kHz | (28 – 58) | 11 | 3 |
| 12 | EQ High Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 12 | |

039 V-FLANGER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|------------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz – 39.70Hz | (0 – 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 – 127 | (0 – 127) | 2 | |
| 3 | LFO Wave | Triangle, Sine, Random | (0 – 2) | 3 | |
| 4 | Analog Feel | 0 – 10 | (0 – 10) | 4 | |
| 5 | Feedback Level | -100 – +100% | (0 – 200) | 5 | |
| 6 | Feedback High Damp | 0.1 – 1.0 | (1 – 10) | 6 | |
| 7 | Delay offset | 0.09 – 36.21ms | (0 – 139) | 7 | |
| 8 | Modulation Phase | -180 – +180 | (0 – 16) | 8 | |
| 9 | EQ Low Frequency | 32Hz – 2.0kHz | (4 – 40) | 9 | 3 |
| 10 | EQ Low Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 10 | |
| 11 | EQ High Frequency | 500Hz – 16.0kHz | (28 – 58) | 11 | 3 |
| 12 | EQ High Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 12 | |
| 13 | EQ Mid Frequency | 100Hz – 10.0kHz | (14 – 54) | 13 | 3 |
| 14 | EQ Mid Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 14 | |
| 15 | EQ Mid Width | 0.1 – 12.0 | (1 – 120) | 15 | |

040 TEMPO FLANGER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|---|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, Whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8 | (5 – 21) | 1 | |
| 2 | LFO Depth | 0 – 127 | (0 – 127) | 2 | |
| 3 | Feedback Level | -63 – +63 | (1 – 127) | 3 | |
| 4 | Delay offset | 0.0ms – 50.0ms | (0 – 127) | 4 | 2 |
| 5 | LFO Phase Difference | -180deg – +180deg | (4 – 124) | 5 | |
| 6 | LFO Phase Reset | off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset | (0 – 2) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz – 2.0kHz | (4 – 40) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 10 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz – 16.0kHz | (28 – 58) | 11 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 12 | |
| 11 | EQ Mid Frequency | 100Hz – 10.0kHz | (14 – 54) | 13 | 3 |
| 12 | EQ Mid Gain | -12dB – +12dB | (52 – 76) | 14 | |
| 13 | EQ Mid Width | 0.1 – 12.0 | (1 – 120) | 15 | |

9. Elenco Effect Parameter (parametri effetti)

41 DYNAMIC FLANGER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Sensitivity | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Delay Time Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Direction | up, down | (0 ~ 1) | 5 | |
| 5 | Attack Time | 0.3ms ~ 227ms | (0 ~ 127) | 6 | 17 |
| 6 | Release Time | 2.6ms ~ 217ms | (0 ~ 127) | 7 | 18 |
| 7 | Release Curve | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 8 | |
| 8 | Dyna Threshold Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 9 | |
| 9 | Dyna Level Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 10 | |
| 10 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 13 | 3 |
| 11 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 14 | |
| 12 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 15 | 3 |
| 13 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 16 | |

42 PHASER 1

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|------------------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Phase Shift Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 4 | |
| 5 | Stage | 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 | (4 ~ 12) | 5 | |
| 6 | Diffusion | mono/stereo | (0 ~ 1) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

043 PHASER 2

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|-------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Phase Shift Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 4 | |
| 5 | Stage | 3, 4, 5, 6 | (3 ~ 6) | 5 | |
| 6 | LFO Phase Difference | -180deg ~ +180deg | (4 ~ 124) | 6 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

44 TEMPO PHASER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------------|---|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 16th, 8th/3, 16th., 8th, 4th/3, 8th., 4th, 2th/3, 4th., 2nd, 1/whole/3, 2nd., 4thx4, 4thx5, 4thx6, 4thx7, 4thx8 | (5 ~ 21) | 1 | |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Phase Shift Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 4 | |
| 5 | Stage | 3, 4, 5, 6 | (3 ~ 6) | 5 | |
| 6 | LFO Phase Reset | off (free run), Key On Reset, SEQ Start Reset | (0 ~ 2) | 6 | |
| 7 | LFO Phase Difference (deg) | -180deg ~ +180deg | (4 ~ 124) | 7 | |
| 8 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 9 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 10 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 11 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

045 DYNAMIC PHASER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Sensitivity | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Dyna Level Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Stage | 4, 5, 6 | (4 ~ 6) | 4 | |
| 5 | Direction | up, down | (0 ~ 1) | 5 | |
| 6 | Attack Time | 0.3ms ~ 227ms | (0 ~ 127) | 6 | 17 |
| 7 | Release Time | 2.6ms ~ 217ms | (0 ~ 127) | 7 | 18 |
| 8 | Release Curve | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 8 | |
| 9 | Dyna Threshold Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 9 | |
| 10 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 13 | 3 |
| 11 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 14 | |
| 12 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 15 | 3 |
| 13 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 16 | |

046 TREMOLO

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|-------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | AM Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | PM Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | LFO Phase Difference | -180deg ~ +180deg | (4 ~ 124) | 4 | |
| 5 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 5 | 3 |
| 6 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 6 | |
| 7 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 7 | 3 |
| 8 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |
| 9 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 9 | 3 |
| 10 | EQ Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 11 | EQ Mid Width | 0.1 ~ 12.0 | (1 ~ 120) | 11 | |
| 12 | Input Mode | mono/stereo | (0 ~ 1) | 12 | |

047 AUTO PAN

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-------------------------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | L/R Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | F/R Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | PAN Direction | L<>R, L>>R, L<<R, Lturn, Rturn, L/R | (0 ~ 5) | 4 | |
| 5 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 5 | 3 |
| 6 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 6 | |
| 7 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 7 | 3 |
| 8 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |
| 9 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 9 | 3 |
| 10 | EQ Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 11 | EQ Mid Width | 0.1 ~ 12.0 | (1 ~ 120) | 11 | |

048 ROTARY SPEAKER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 5 | 3 |
| 4 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 6 | |
| 5 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 7 | 3 |
| 6 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |
| 7 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 9 | EQ Mid Width | 0.1 ~ 12.0 | (1 ~ 120) | 11 | |

049 DISTORTION+ROTARY SPEAKER ~ 050 OVERDRIVE+ROTARY SPEAKER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-----------------------|------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 5 | |
| 4 | Drive LPF Cutoff Freq | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 6 | 3 |
| 5 | Drive Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 7 | |
| 6 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 7 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 8 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 9 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

051 AMP SIM.+ROTARY SPEAKER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|---------------------|-------------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Amp Type | off, stack, combo, tube | (0 ~ 3) | 5 | |
| 4 | Amp Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 6 | |
| 5 | Amp LPF Cutoff Freq | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 7 | 3 |
| 6 | Amp Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 8 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

052 2WAY ROTARY SPEAKER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|---------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Rotor Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | Drive Low | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Drive High | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Divide Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 5 | 3 |
| 5 | Low/High Balance | L63>H ~ L=H ~ L<H63 | (1 ~ 127) | 6 | |
| 6 | Mic L-R Angle | 0deg ~ 180deg | (0 ~ 60) | 7 | |
| 7 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 9 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 11 | 3 |
| 10 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |

053 DISTORTION+2WAY ROTARY SPEAKER - 054 OVERDRIVE+2WAY ROTARY SPEAKER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-----------------------|---------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Rotor Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | Drive Low | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Drive High | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Divide Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 5 | 3 |
| 5 | Low/High Balance | L63>H ~ L=H ~ L<H63 | (1 ~ 127) | 6 | |
| 6 | Mic L-R Angle | 0deg ~ 180deg | (0 ~ 60) | 7 | |
| 7 | Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 9 | |
| 8 | Drive LPF Cutoff Freq | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 10 | 3 |
| 9 | Drive Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 11 | |
| 10 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 13 | 3 |
| 11 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 14 | |
| 12 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 15 | 3 |
| 13 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 16 | |

055 AMP SIM +2WAY ROTARY SPEAKER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|---------------------|-------------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Rotor Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | Drive Low | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Drive High | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Divide Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 5 | 3 |
| 5 | Low/High Balance | L63>H ~ L=H ~ L<H63 | (1 ~ 127) | 6 | |
| 6 | Mic L-R Angle | 0deg ~ 180deg | (0 ~ 60) | 7 | |
| 7 | Amp Type | off, stack, combo, tube | (0 ~ 3) | 9 | |
| 8 | Amp Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 10 | |
| 9 | Amp LPF Cutoff Freq | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 11 | 3 |
| 10 | Amp Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 12 | |
| 11 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 13 | 3 |
| 12 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 14 | |
| 13 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 15 | 3 |
| 14 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 16 | |

056 DUAL ROTOR SPEAKER1 - 057 DUAL ROTOR SPEAKER2

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------------|---------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Speed Control | slow, fast | (0 ~ 1) | 1 | |
| 2 | Slow-Fast Time of Rotor | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 3 | Slow-Fast Time of Horn | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 4 | |
| 4 | Rotor Speed Slow | 0.0Hz ~ 2.65Hz | (0 ~ 63) | 5 | 1 |
| 5 | Horn Speed Slow | 0.0Hz ~ 2.65Hz | (0 ~ 63) | 6 | 1 |
| 6 | Rotor Speed Fast | 2.692Hz ~ 39.70Hz | (64 ~ 127) | 7 | 1 |
| 7 | Horn Speed Fast | 2.692Hz ~ 39.70Hz | (64 ~ 127) | 8 | 1 |
| 8 | Drive Low | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 9 | |
| 9 | Drive High | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 10 | |
| 10 | Low/High Balance | L63>H ~ L=H ~ L<H63 | (1 ~ 127) | 11 | |
| 11 | Mic L-R Angle | 0deg ~ 180deg | (0 ~ 60) | 12 | |
| 12 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 13 | 3 |
| 13 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 14 | |
| 14 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 15 | 3 |
| 15 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 16 | |

058 DISTORTION, 061 OVERDRIVE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 2 | 3 |
| 3 | Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Edge | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 4 | |
| 5 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 5 | 3 |
| 6 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 6 | |
| 7 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 9 | EQ Mid Width | 0.1 ~ 12.0 | (1 ~ 120) | 11 | |

059 COMP DISTORTION

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Threshold | -48dB ~ -6dB | (79 ~ 121) | 1 | |
| 2 | Ratio | 1 ~ 20.0 | (0 ~ 7) | 2 | 10 |
| 3 | Attack | 1ms ~ 40ms | (0 ~ 19) | 3 | 8 |
| 4 | Release | 10ms ~ 680ms | (0 ~ 15) | 4 | 9 |
| 5 | Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 5 | |
| 6 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 6 | 3 |
| 7 | Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 7 | |
| 8 | Edge | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 8 | |
| 9 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 9 | 3 |
| 10 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 10 | |
| 11 | EQ Mid Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 13 | 3 |
| 12 | EQ Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 14 | |
| 13 | EQ Mid Width | 0.1 ~ 12.0 | (1 ~ 120) | 15 | |

060 V- DISTORTION

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|--|-------------|-------------------|---------|
| 1 | Over Drive | 0 ~ 100% | (0 ~ 100) | 1 | |
| 2 | Device | Transistor, Vintage Tube, Ddistortion1, Ddistortion2, Fuzz | (0 ~ 4) | 2 | |
| 3 | Speaker Type | Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone | (0 ~ 5) | 3 | |
| 4 | Presence | -10 ~ 10 | (0 ~ 20) | 4 | |
| 5 | Dist Output Level | 0 ~ 100% | (0 ~ 100) | 5 | |
| 6 | Delay Mix | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 6 | |
| 7 | Lch Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 7 | |
| 8 | Rch Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 8 | |
| 9 | Feedback Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 9 | |
| 10 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 10 | |
| 11 | Feedback High Damp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 11 | |

062 AMP SIMULATOR

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|-------------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | AMP type | off, stack, combo, tube | (0 ~ 3) | 2 | |
| 3 | LPF cutoff frequency | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 3 | 3 |
| 4 | edge | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 4 | |
| 5 | output level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 5 | |

063 DIST+DELAY - 064 OVERDRIVE+DELAY

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|-------------|-------------------|---------|
| 1 | Dist Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Dist Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Dist EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 3 | |
| 4 | Dist EQ Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 4 | |
| 5 | Delay Time L | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 5 | |
| 6 | Delay Time R | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 6 | |
| 7 | Delay Feedback Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 7 | |
| 8 | Delay Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 8 | |
| 9 | Delay Mix | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 9 | |

065 COMPRESSOR

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------|--------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Threshold | -48dB ~ -6dB | (79 ~ 121) | 1 | |
| 2 | Ratio | 1 ~ 20.0 | (0 ~ 7) | 2 | 10 |
| 3 | Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Attack | 1ms ~ 40ms | (0 ~ 19) | 5 | 8 |
| 5 | Release | 10ms ~ 680ms | (0 ~ 15) | 6 | 9 |

066 NOISE GATE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------|---------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Threshold | -72dB ~ -30dB | (55 ~ 97) | 1 | |
| 2 | Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Attack | 1ms ~ 40ms | (0 ~ 19) | 3 | 8 |
| 4 | Release | 10ms ~ 680ms | (0 ~ 15) | 4 | 9 |

067 COMP+DIST+DELAY - 068 COMP+OVERDRIVE+DELAY

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|-------------|-------------------|---------|
| 1 | Comp Threshold | -48dB ~ -6dB | (79 ~ 121) | 1 | |
| 2 | Comp Ratio | 1 ~ 20.0 | (0 ~ 7) | 2 | 10 |
| 3 | Comp Attack | 1ms ~ 40ms | (0 ~ 19) | 3 | 8 |
| 4 | Comp Release | 10ms ~ 680ms | (0 ~ 15) | 4 | 9 |
| 5 | Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 5 | |
| 6 | Drive Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 6 | |
| 7 | Drive EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 7 | |
| 8 | Drive EQ Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |
| 9 | Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 9 | |
| 10 | Delay Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 10 | |
| 11 | Delay Mix | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 11 | |

069 MULTI COMPRESSOR1

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|------------------|--|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Type | Normal, Low, Mid, High, Low/High, Low/Mid, Mid/High, Full Bit, Wild, Attack, Low End, Hard | (0 ~ 11) | 1 | |
| 2 | Low Gain Offset | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Mid Gain Offset | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 3 | |
| 4 | High Gain Offset | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 4 | |
| 5 | Threshold Offset | -32 ~ +32 | (32 ~ 96) | 5 | |

9. Elenco Effect Parameter (parametri effetti)

070 MULTI COMPRESSOR2

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------|-------------------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Low Gain | -∞ ~ +18dB | (0 ~ 55) | 1 | 14 |
| 2 | Mid Gain | -∞ ~ +18dB | (0 ~ 55) | 2 | 14 |
| 3 | High Gain | -∞ ~ +18dB | (0 ~ 55) | 3 | 14 |
| 4 | Divide Freq | 32Hz, 1.2kHz ~ 630Hz, 10.0kHz | (0 ~ 89) | 4 | 15 |
| 5 | Low Threshold | -54dB ~ -6dB | (73 ~ 121) | 5 | |
| 6 | Low Ratio | 1 ~ 20.0 | (0 ~ 7) | 6 | 10 |
| 7 | Low Attack | 1ms ~ 200ms | (0 ~ 29) | 7 | 8 |
| 8 | Low Release | 10ms ~ 3000ms | (0 ~ 15) | 8 | 9 |
| 9 | Mid Threshold | -54dB ~ -6dB | (73 ~ 121) | 9 | |
| 10 | Mid Ratio | 1 ~ 20.0 | (0 ~ 7) | 10 | 10 |
| 11 | Mid Attack | 1ms ~ 200ms | (0 ~ 29) | 11 | 8 |
| 12 | Mid Release | 10ms ~ 3000ms | (0 ~ 15) | 12 | 9 |
| 13 | High Threshold | -54dB ~ -6dB | (73 ~ 121) | 13 | |
| 14 | High Ratio | 1 ~ 20.0 | (0 ~ 7) | 14 | 10 |
| 15 | High Attack | 1ms ~ 200ms | (0 ~ 29) | 15 | 8 |
| 16 | High Release | 10ms ~ 3000ms | (0 ~ 15) | 16 | 9 |

071 PITCH CHANGE1 ~ 072 PITCH CHANGE2 In [072] PITCH CHANGE2, the unit of Fine1 and Fine2 (numbers 2 and 3) is cent.

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------|-----------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Pitch | -24 ~ +24 | (40 ~ 88) | 1 | |
| 2 | Fine1 | -50 ~ +50 | (14 ~ 114) | 2 | |
| 3 | Fine2 | -50 ~ +50 | (14 ~ 114) | 3 | |
| 4 | Initial Delay | 0.1ms ~ 248.9ms | (0 ~ 79) | 5 | 7 |
| 5 | Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 6 | |
| 6 | Pan1 | L63 ~ C ~ R63 | (1 ~ 127) | 9 | |
| 7 | Output Level1 | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 10 | |
| 8 | Pan2 | L63 ~ C ~ R63 | (1 ~ 127) | 11 | |
| 9 | Output Level2 | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 12 | |

073 AUTO WAH

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------------|-----------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Cutoff Frequency Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Resonance | 1 ~ 12.0 | (10 ~ 120) | 4 | |
| 5 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 5 | 3 |
| 6 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 6 | |
| 7 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 7 | 3 |
| 8 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |

074 AUTO WAH+DIST ~ 075 AUTO WAH+OVERDRIVE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------------|------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | LFO Speed | 0.0Hz ~ 39.70Hz | (0 ~ 127) | 1 | 1 |
| 2 | LFO Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Cutoff Frequency Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Resonance | 1 ~ 12.0 | (10 ~ 120) | 4 | |
| 5 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 5 | 3 |
| 6 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 6 | |
| 7 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 7 | 3 |
| 8 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |
| 9 | Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 9 | |
| 10 | Drive LPF Cutoff Freq | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 10 | 3 |
| 11 | Drive Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 11 | |
| 12 | Drive Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |
| 13 | Drive Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 13 | |

076 TOUCH WAH

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------------|-----------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Sensitive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Cutoff Frequency Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Resonance | 1 ~ 12.0 | (10 ~ 120) | 3 | |
| 4 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 5 | 3 |
| 5 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 6 | |
| 6 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 7 | 3 |
| 7 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |

077 TOUCH WAH+DIST ~ 078 TOUCH WAH+OVERDRIVE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------------|------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Sensitive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Cutoff Frequency Offset | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Resonance | 1 ~ 12.0 | (10 ~ 120) | 3 | |
| 4 | EQ Low Frequency | 32Hz ~ 2.0kHz | (4 ~ 40) | 5 | 3 |
| 5 | EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 6 | |
| 6 | EQ High Frequency | 500Hz ~ 16.0kHz | (28 ~ 58) | 7 | 3 |
| 7 | EQ High Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |
| 8 | Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 9 | |
| 9 | Drive LPF Cutoff Freq | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 10 | 3 |
| 10 | Drive Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 11 | |
| 11 | Drive Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 12 | |
| 12 | Drive Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 15 | |

079 WAH+DIST+DELAY ~ 080 WAH+OVERDRIVE+DELAY

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|-------------|-------------------|---------|
| 1 | Wah Sensitive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Wah Cutoff Frequency | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Wah Resonance | 1 ~ 12.0 | (10 ~ 120) | 3 | |
| 4 | Wah Release | 10ms ~ 680ms | (52 ~ 67) | 4 | 12 |
| 5 | Dist Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 5 | |
| 6 | Dist Output Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 6 | |
| 7 | Dist EQ Low Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 7 | |
| 8 | Dist EQ Mid Gain | -12dB ~ +12dB | (52 ~ 76) | 8 | |
| 9 | Delay Time | 0.1ms ~ 1486.0ms | (1 ~ 14860) | 9 | |
| 10 | Delay Feedback Level | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 10 | |
| 11 | Delay Mix | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 11 | |

081 LO-FI

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|------------------------|--|------------|-------------------|---------|
| 1 | Sampling Freq. Control | 44.1kHz ~ 344.5Hz | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Word Length | 1 ~ 127 | (1 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Output Gain | -6dB ~ +36dB | (0 ~ 42) | 3 | |
| 4 | Filter Type | thru, Power Bass, Radio, Telephone, Clean, Low | (0 ~ 5) | 4 | |
| 5 | Pre-LPF Cutoff Freq | 63Hz ~ 20.0kHz | (10 ~ 60) | 5 | 3 |
| 6 | Pre-LPF Resonance | 1 ~ 12.0 | (10 ~ 120) | 6 | |
| 7 | Bit Assign | 0 ~ 6 | (0 ~ 6) | 7 | |
| 8 | Emphasis | off/on | (0 ~ 1) | 8 | |
| 9 | Input Mode | mono/stereo | (0 ~ 1) | 9 | |

082 LOW RESOLUTION

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|------------------|----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Mod Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Mod Delay Offset | 1 ~ 127 | (1 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Mod Feedback | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Resolution | 1, 1/2 ~ 1/128 | (0 ~ 7) | 4 | |
| 5 | Mod Mix Balance | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 5 | |
| 6 | Phase Inverse R | off, wet | (0 ~ 1) | 6 | |

083 NOISY

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Drive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Mod Depth | 0 ~ 10 | (0 ~ 10) | 2 | |
| 3 | Mod Speed | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 3 | |
| 4 | Mod Feedback | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 4 | |
| 5 | AM Speed | 0.00Hz ~ 39.7Hz | (0 ~ 127) | 5 | 1 |
| 6 | AM Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 6 | |
| 7 | Mod Mix Balance | 1 ~ 127 | (1 ~ 127) | 7 | |
| 8 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 9 | 3 |
| 9 | LPF Resonance | 1.0 ~ 12.0 | (10 ~ 120) | 10 | |
| 10 | EQ Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 13 | 3 |
| 11 | EQ Gain | -12 ~ +12dB | (52 ~ 76) | 14 | |
| 12 | EQ Width | 1.0 ~ 12.0 | (10 ~ 120) | 15 | |

084 ATTACK LO-FI

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------------|-----------------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Sensitive | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 1 | |
| 2 | Resolution | 1, 1/2 ~ 1/32 | (0 ~ 5) | 2 | |
| 3 | Peak Frequency | 100Hz ~ 10.0kHz | (14 ~ 54) | 3 | 3 |
| 4 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 4 | 3 |
| 5 | Flanger Mix Balance | 1 ~ 127 | (1 ~ 127) | 5 | |
| 6 | Flanger Speed | 0.00Hz ~ 39.7Hz | (0 ~ 127) | 6 | 1 |
| 7 | Flanger LFO Wave | tri, sine, saw up, saw down | (0 ~ 3) | 7 | |
| 8 | Flanger Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 9 | |
| 9 | Flanger Depth Ofst R | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 10 | |
| 10 | Flanger Delay | 0.1 ~ 650.0ms | (1 ~ 6500) | 11 | |
| 11 | Flanger Delay Ofst R | 0 ~ 884 | (0 ~ 884) | 12 | |
| 12 | Flanger Feedback | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 13 | |
| 13 | Flanger Feedback Ofst R | -63 ~ +63 | (1 ~ 127) | 14 | |
| 14 | Flanger Feedback HiDamp | 0.1 ~ 1.0 | (1 ~ 10) | 15 | |
| 15 | Feedback HiDamp Ofst R | -0.9 ~ +0.9 | (1 ~ 19) | 16 | |

085 DIGITAL TURNTABLE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Click Density | 0 ~ 5 | (0 ~ 5) | 1 | |
| 2 | Click Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 2 | |
| 3 | Noise Tone | 0 ~ 6 | (0 ~ 6) | 3 | |
| 4 | Noise Mod Speed | 0.00Hz ~ 39.7Hz | (0 ~ 127) | 4 | 1 |
| 5 | Noise Mod Depth | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 5 | |
| 6 | Dry Send to Noise | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 6 | |
| 7 | Noise LPF Freq | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 7 | 3 |
| 8 | Noise LPF Q | 1.0 ~ 12.0 | (10 ~ 120) | 8 | |
| 9 | Noise Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 9 | |
| 10 | Dry LPF Frequency | 1.0kHz ~ 20.0kHz | (34 ~ 60) | 10 | 3 |
| 11 | Dry Level | 0 ~ 127 | (0 ~ 127) | 11 | |

086 DIGITAL SCRATCH

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|-----------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Input Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 1 | |
| 2 | Initial Delay | 0.1 - 460.0ms | (1 - 4600) | 2 | |
| 3 | Scratch Speed | 1 - 127 | (1 - 127) | 3 | |
| 4 | Scratch Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 4 | |
| 5 | Auto Pan Speed | 0.00Hz - 39.7Hz | (0 - 127) | 5 | 1 |
| 6 | Auto Pan Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 6 | |
| 7 | EQ Frequency | 100Hz - 10.0kHz | (14 - 54) | 9 | 3 |
| 8 | EQ Gain | -12 - +12dB | (52 - 76) | 10 | |
| 9 | EQ Width | 1.0 - 12.0 | (10 - 120) | 11 | |
| 10 | HPF Cutoff Frequency | 20Hz - 8.0kHz | (0 - 52) | 12 | 3 |

087 AUTO SYNTH

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-----------------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Mod Speed | 0 - 127 | (0 - 127) | 1 | |
| 2 | Mod Wave Type | typeA, typeB, typeC, typeD | (0 - 3) | 2 | |
| 3 | Mod Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Mod Depth Ofst R | -63 - +63 | (1 - 127) | 4 | |
| 5 | LPF Frequency | 1.0kHz - 20.0kHz | (34 - 60) | 5 | 3 |
| 6 | HPF Frequency | 20Hz - 8.0kHz | (0 - 52) | 6 | 3 |
| 7 | Dry Mix Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 7 | |
| 8 | Delay Time | 0.1 - 370.0ms | (1 - 3700) | 8 | |
| 9 | Delay Time Ofst R | 0 - 884 | (0 - 884) | 9 | |
| 10 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 10 | |
| 11 | FB Level Ofst R | -63 - +63 | (1 - 127) | 11 | |
| 12 | Delay Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 12 | |
| 13 | AM Speed | 0.00Hz - 39.7Hz | (0 - 127) | 13 | 1 |
| 14 | AM Wave | tri, sine, saw up, saw down | (0 - 3) | 14 | |
| 15 | AM Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 15 | |
| 16 | AM Inverse R | normal, inverse | (0 - 1) | 16 | |

088 TECH MODULATION

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------------|---------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Mod Speed | 0 - 127 | (0 - 127) | 1 | |
| 2 | Mod Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Pre Mod HPF Cutoff Freq | 20Hz - 8.0kHz | (0 - 52) | 3 | 3 |
| 4 | Mod Gain | -12 - +12dB | (52 - 76) | 4 | |
| 5 | Mod LPF Cutoff Freq | 1.0kHz - 20.0kHz | (34 - 60) | 5 | 3 |
| 6 | Mod LPF Resonance | 1.0 - 12.0 | (10 - 120) | 6 | |
| 7 | Mod Mix Balance | D63>W - D=W - D<W63 | (1 - 127) | 7 | |
| 8 | Delay Time | 0.1 - 740.0ms | (1 - 7400) | 9 | |
| 9 | Delay Time Ofst R | 0 - 884 | (0 - 884) | 10 | |
| 10 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 11 | |
| 11 | Feedback Level Ofst R | -63 - +63 | (1 - 127) | 12 | |
| 12 | Feedback Hi Damp | 0.1 - 1.0 | (1 - 10) | 13 | |
| 13 | Feedback Hi Damp Ofst R | -0.9 - +0.9 | (1 - 19) | 14 | |

089 JUMP

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------|----------------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 1 | |
| 2 | Speed | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Direction | L<>R, L>>R | (0 - 1) | 3 | |
| 4 | Type | typeA, typeB, typeC | (0 - 2) | 4 | |
| 5 | Jump Wave Type | typeA, typeB, typeC, typeD | (0 - 3) | 5 | |
| 6 | Resolution | 1,1/2 - 1/256 | (0 - 8) | 6 | |
| 7 | LPF Frequency | 1.0kHz - 20.0kHz | (34 - 60) | 7 | 3 |
| 8 | HPF Frequency | 20Hz - 8.0kHz | (0 - 52) | 8 | 3 |

090 ISOLATION

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|------------|-----------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | On/off SW | off, on | (0 - 1) | 1 | |
| 2 | Low Level | -64 - +63 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Mid Level | -64 - +63 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | High Level | -64 - +63 | (0 - 127) | 4 | |
| 5 | Low Mute | off/on | (0 - 1) | 5 | |
| 6 | Mid Mute | off/on | (0 - 1) | 6 | |
| 7 | High Mute | off/on | (0 - 1) | 7 | |

091 SLICE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|----------------------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Divide Type | 4th, 8th, 16th | (0 - 2) | 1 | |
| 2 | Gate Time | 0 - 100% | (0 - 100) | 2 | |
| 3 | Divide Min Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Drive | 0 - 127 | (0 - 127) | 4 | |
| 5 | Pan AEG Type | A - E | (0 - 4) | 5 | |
| 6 | Pan AEG Min Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 6 | |
| 7 | Pan Type | A - J | (0 - 9) | 7 | |
| 8 | Pan Depth | -63 - +63 | (1 - 127) | 8 | |
| 9 | AEG Phase | 0 - 15 (X16 th note) | (0 - 15) | 9 | |
| 10 | EQ low frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 13 | 3 |
| 11 | EQ low gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 14 | |
| 12 | EQ high frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 15 | 3 |
| 13 | EQ high gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 16 | |

092 3-BAND EQ

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | EQ Low Frequency | 50Hz - 2.0kHz | (8 - 40) | 1 | 3 |
| 2 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 2 | |
| 3 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 3 | 3 |
| 4 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 4 | |
| 5 | EQ Mid Frequency | 100Hz - 10.0kHz | (14 - 54) | 5 | 3 |
| 6 | EQ Mid Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 6 | |
| 7 | EQ Mid Width | 0.1 - 12.0 | (1 - 120) | 7 | |
| 8 | Input Mode | mono/stereo | (0 - 1) | 8 | |

093 2-BAND EQ

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 1 | 3 |
| 2 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 2 | |
| 3 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 3 | 3 |
| 4 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 4 | |

094 HARMONIC ENHANCER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | HPF Cutoff Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 1 | 3 |
| 2 | Drive | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Mix Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |

095 VOICE CANCEL

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------|--------|----------|-------------------|---------|
| 1 | Low Adjust | 0 - 26 | (0 - 26) | 1 | |
| 2 | High Adjust | 0 - 26 | (0 - 26) | 2 | |

096 AMBIENCE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|-----------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Delay Time | 0.0ms - 50.0ms | (0 - 127) | 1 | 2 |
| 2 | Wet Output Phase | normal/inverse | (0 - 1) | 2 | |
| 3 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 5 | 3 |
| 4 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 6 | |
| 5 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 7 | 3 |
| 6 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 8 | |

097 TALKING MODULATOR

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------|-----------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Vowel | a/i/u/e/o | (0 - 4) | 1 | |
| 2 | Move Speed | 1 - 62 | (1 - 62) | 2 | |
| 3 | Drive | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Output Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 4 | |

098 RING MODULATOR

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Carrier Freq Coarse | 0.5 - 5kHz | (0 - 127) | 1 | 16 |
| 2 | Carrier Freq Fine | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | HPF Cutoff Frequency | 20Hz - 8.0kHz | (0 - 52) | 3 | 3 |
| 4 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz - 20.0kHz | (34 - 60) | 4 | 3 |
| 5 | LFO Wave | tri, sine | (0 - 1) | 5 | |
| 6 | LFO Speed | 0.0Hz - 39.7Hz | (0 - 127) | 6 | 1 |
| 7 | LFO Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 7 | |
| 8 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 9 | 3 |
| 9 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 10 | |
| 10 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 11 | 3 |
| 11 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 12 | |

9. Elenco Effect Parameter (parametri effetti)

099 DYNAMIC RING MODULATOR

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Sensitivity | 0 - 127 | (0 - 127) | 1 | |
| 2 | HPF Cutoff Frequency | 20kHz - 8.0kHz | (0 - 52) | 3 | 3 |
| 3 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz - 20.0kHz | (34 - 60) | 4 | 3 |
| 4 | Direction | up, down | (0 - 1) | 5 | |
| 5 | Attack Time | 0.3ms - 227ms | (0 - 127) | 6 | 17 |
| 6 | Release Time | 2.6ms - 2171ms | (0 - 127) | 7 | 18 |
| 7 | Release Curve | 0 - 127 | (0 - 127) | 8 | |
| 8 | Dyna Threshold Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 9 | |
| 9 | Dyna Level Offset | 0 - 127 | (0 - 127) | 10 | |
| 10 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 13 | 3 |
| 11 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 14 | |
| 12 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 15 | 3 |
| 13 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 16 | |

100 DYNAMIC FILTER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|--|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Sensitivity | 0 - 127 | (0 - 127) | 1 | |
| 2 | Filter Type | LPF(12dB),LPF(18dB),LPF(24 dB),HPF, BPF, BEF | (0 - 5) | 2 | |
| 3 | Dyna Level Offset | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Resonance | -16 - +111 | (0 - 127) | 4 | |
| 5 | Direction | up, down | (0 - 1) | 5 | |
| 6 | Attack Time | 0.3ms - 227ms | (0 - 127) | 6 | 17 |
| 7 | Release Time | 2.6ms - 2171ms | (0 - 127) | 7 | 18 |
| 8 | Release Curve | 0 - 127 | (0 - 127) | 8 | |
| 9 | Dyna Threshold Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 9 | |
| 10 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 13 | 3 |
| 11 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 14 | |
| 12 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 15 | 3 |
| 13 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 16 | |

3. Master

1 ISOLATION

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|------------|-----------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | On/off SW | off, on | (0 - 1) | 1 | |
| 2 | Low Level | -64 - +63 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | Mid Level | -64 - +63 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | High Level | -64 - +63 | (0 - 127) | 4 | |
| 5 | Low Mute | off, on | (0 - 1) | 5 | |
| 6 | Mid Mute | off, on | (0 - 1) | 6 | |
| 7 | High Mute | off, on | (0 - 1) | 7 | |

2 DYNAMIC FILTER

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|--|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Sensitivity | 0 - 127 | (0 - 127) | 1 | |
| 2 | Filter Type | LPF(12dB), LPF(18dB), LPF(24dB), HPF, BPF, BEF | (0 - 5) | 2 | |
| 3 | Dyna Level Offset | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Resonance | -16 - +111 | (0 - 127) | 4 | |
| 5 | Direction | up, down | (0 - 1) | 5 | |
| 6 | Attack Time | 0.3ms - 227ms | (0 - 127) | 6 | 17 |
| 7 | Release Time | 2.6ms - 2171ms | (0 - 127) | 7 | 18 |
| 8 | Release Curve | 0 - 127 | (0 - 127) | 8 | |
| 9 | Dyna Threshold Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 9 | |
| 10 | Dry/Wet Balance | D63>W - D=W - D<W63 | (1 - 127) | 10 | |
| 11 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 13 | 3 |
| 12 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 14 | |
| 13 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 15 | 3 |
| 14 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 16 | |

3 CONTROL DELAY (STEREO)

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-----------------------|---------------------|------------|-------------------|---------|
| 1 | Delay Time | 0.1ms - 371.5ms | (1 - 3715) | 1 | |
| 2 | Delay Transition Rate | 1 - 48 | (1 - 48) | 2 | |
| 3 | Delay Time Offset | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Control Type | normal, scratch | (0 - 1) | 4 | |
| 5 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 5 | |
| 6 | Feedback High Damp | 0.1 - 1.0 | (1 - 10) | 6 | |
| 7 | Dry/Wet Balance | D63>W - D=W - D<W63 | (1 - 127) | 7 | |
| 8 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 9 | 3 |
| 9 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 10 | |
| 10 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 11 | 3 |
| 11 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 12 | |

4 MULTI COMPRESSOR1

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|------------------|--|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Type | Normal, Low, Mid, High, Low/High, Low/Mid, Mid/High, Full Bit, Wild, Attack, Low End, Hard | (0 - 11) | 1 | |
| 2 | Low Gain Offset | -63 - +63 | (1 - 127) | 2 | |
| 3 | Mid Gain Offset | -63 - +63 | (1 - 127) | 3 | |
| 4 | High Gain Offset | -63 - +63 | (1 - 127) | 4 | |
| 5 | Threshold Offset | -32 - +32 | (32 - 96) | 5 | |

5 RING MODULATOR

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|----------------------|---------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Carrier Freq Coarse | 0.5 - 5kHz | (0 - 127) | 1 | 16 |
| 2 | Carrier Freq Fine | 0 - 127 | (0 - 127) | 2 | |
| 3 | HPF Cutoff Frequency | 20Hz - 8.0kHz | (0 - 52) | 3 | 3 |
| 4 | LPF Cutoff Frequency | 1.0kHz - 20.0kHz | (34 - 60) | 4 | 3 |
| 5 | LFO Wave | tri, sine | (0 - 1) | 5 | |
| 6 | LFO Speed | 0.0Hz - 39.70Hz | (0 - 127) | 6 | 1 |
| 7 | LFO Depth | 0 - 127 | (0 - 127) | 7 | |
| 8 | Dry/Wet Balance | D63>W - D=W - D<W63 | (1 - 127) | 8 | |
| 9 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 9 | 3 |
| 10 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 10 | |
| 11 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 11 | 3 |
| 12 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 12 | |

6 V- DISTORTION

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|--------------------|--|------------|-------------------|---------|
| 1 | Over Drive | 0 - 100% | (0 - 100) | 1 | |
| 2 | Device | Transistor, Vintage Tube, Dstortion1, Dstortion2, Fuzz | (0 - 4) | 2 | |
| 3 | Speaker Type | Flat, Stack, Combo, Twin, Radio, Megaphone | (0 - 5) | 3 | |
| 4 | Presence | -10 - 10 | (0 - 20) | 4 | |
| 5 | Dist Output Level | 0 - 100% | (0 - 100) | 5 | |
| 6 | Delay Mix | 0 - 127 | (0 - 127) | 6 | |
| 7 | Lch Delay Time | 0.1ms - 743.0ms | (1 - 7430) | 7 | |
| 8 | Rch Delay Time | 0.1ms - 743.0ms | (1 - 7430) | 8 | |
| 9 | Feedback Time | 0.1ms - 743.0ms | (1 - 7430) | 9 | |
| 10 | Feedback Level | -63 - +63 | (1 - 127) | 10 | |
| 11 | Feedback High Damp | 0.1 - 1.0 | (1 - 10) | 11 | |
| 12 | Dry/Wet Balance | D63>W - D=W - D<W63 | (1 - 127) | 12 | |

7 LO-FI

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|------------------------|--|------------|-------------------|---------|
| 1 | Sampling Freq. Control | 44.1kHz - 344.5Hz | (0 - 127) | 1 | 13 |
| 2 | Word Length | 1 - 127 | (1 - 127) | 2 | |
| 3 | Output Gain | -6dB - +36dB | (0 - 42) | 3 | |
| 4 | Filter Type | thru, Power Bass, Radio, Telephone, Clean, Low | (0 - 5) | 4 | |
| 5 | Pre-LPF Cutoff Freq | 63Hz - 20.0kHz | (10 - 60) | 5 | 3 |
| 6 | Pre-LPF Resonance | 1 - 12.0 | (10 - 120) | 6 | |
| 7 | Bit Assign | 0 - 6 | (0 - 6) | 7 | |
| 8 | Emphasis | off/on | (0 - 1) | 8 | |
| 9 | Input Mode | mono/stereo | (0 - 1) | 9 | |
| 10 | Dry/Wet Balance | D63>W - D=W - D<W63 | (1 - 127) | 10 | |

8 SLICE

| N. | Parametro | Range | Valore | N. parametro MIDI | Tabella |
|----|-------------------|----------------------|-----------|-------------------|---------|
| 1 | Divide Type | 4th, 8th, 16th | (0 - 2) | 1 | |
| 2 | Gate Time | 0 - 100% | (0 - 100) | 2 | |
| 3 | Divide Min Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 3 | |
| 4 | Drive | 0 - 127 | (0 - 127) | 4 | |
| 5 | Pan AEG Type | A - E | (0 - 4) | 5 | |
| 6 | Pan AEG Min Level | 0 - 127 | (0 - 127) | 6 | |
| 7 | Pan Type | A - J | (0 - 9) | 7 | |
| 8 | Pan Depth | -63 - +63 | (1 - 127) | 8 | |
| 9 | AEG Phase | 0 - 15 (x 16th note) | (0 - 15) | 9 | |
| 10 | Dry/Wet Balance | D63>W - D=W - D<W63 | (1 - 127) | 10 | |
| 11 | EQ Low Frequency | 32Hz - 2.0kHz | (4 - 40) | 13 | 3 |
| 12 | EQ Low Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 14 | |
| 13 | EQ High Frequency | 500Hz - 16.0kHz | (28 - 58) | 15 | 3 |
| 14 | EQ High Gain | -12dB - +12dB | (52 - 76) | 16 | |

10. Tabella Effect Data/Value (valori/dati degli effetti)

Le tabelle #1 - #7 e #10 - #13 sono le stesse dell'MU2000/1000.

Tabella#8
Compressor Attack Time

| Dati | Valore |
|------|--------|
| 0 | 1 |
| 1 | 2 |
| 2 | 3 |
| 3 | 4 |
| 4 | 5 |
| 5 | 6 |
| 6 | 7 |
| 7 | 8 |
| 8 | 9 |
| 9 | 10 |
| 10 | 12 |
| 11 | 14 |
| 12 | 16 |
| 13 | 18 |
| 14 | 20 |
| 15 | 23 |
| 16 | 26 |
| 17 | 30 |
| 18 | 35 |
| 19 | 40 |
| 20 | 50 |
| 21 | 60 |
| 22 | 70 |
| 23 | 80 |
| 24 | 100 |
| 25 | 120 |
| 26 | 140 |
| 27 | 160 |
| 28 | 180 |
| 29 | 200 |

Tabella#9
Compressor Release Time

| Dati | Valore |
|------|--------|
| 0 | 10 |
| 1 | 15 |
| 2 | 25 |
| 3 | 35 |
| 4 | 45 |
| 5 | 55 |
| 6 | 65 |
| 7 | 75 |
| 8 | 85 |
| 9 | 100 |
| 10 | 115 |
| 11 | 140 |
| 12 | 170 |
| 13 | 230 |
| 14 | 340 |
| 15 | 680 |
| 16 | 850 |
| 17 | 1000 |
| 18 | 1200 |
| 19 | 1500 |
| 20 | 1700 |
| 21 | 2000 |
| 22 | 2400 |
| 23 | 3000 |

Tabella#13
LO-FI Sampling Frequency Control

| Dati | Valore | Dati | Valore |
|------|--------|------|--------|
| 0 | 44.1k | 64 | 678.5 |
| 1 | 22.1k | 65 | 668.2 |
| 2 | 14.7k | 66 | 658.2 |
| 3 | 11.0k | 67 | 648.5 |
| 4 | 8.82k | 68 | 639.1 |
| 5 | 7.35k | 69 | 630.0 |
| 6 | 6.30k | 70 | 621.1 |
| 7 | 5.51k | 71 | 612.5 |
| 8 | 4.90k | 72 | 604.1 |
| 9 | 4.41k | 73 | 595.9 |
| 10 | 4.01k | 74 | 588.0 |
| 11 | 3.68k | 75 | 580.3 |
| 12 | 3.39k | 76 | 572.7 |
| 13 | 3.15k | 77 | 565.4 |
| 14 | 2.94k | 78 | 558.2 |
| 15 | 2.76k | 79 | 551.3 |
| 16 | 2.59k | 80 | 544.4 |
| 17 | 2.45k | 81 | 537.8 |
| 18 | 2.32k | 82 | 531.3 |
| 19 | 2.21k | 83 | 525.0 |
| 20 | 2.10k | 84 | 518.8 |
| 21 | 2.00k | 85 | 512.8 |
| 22 | 1.92k | 86 | 506.9 |
| 23 | 1.84k | 87 | 501.1 |
| 24 | 1.76k | 88 | 495.5 |
| 25 | 1.70k | 89 | 490.0 |
| 26 | 1.63k | 90 | 484.6 |
| 27 | 1.58k | 91 | 479.3 |
| 28 | 1.52k | 92 | 474.2 |
| 29 | 1.47k | 93 | 469.1 |
| 30 | 1.42k | 94 | 464.2 |
| 31 | 1.38k | 95 | 459.4 |
| 32 | 1.34k | 96 | 454.6 |
| 33 | 1.30k | 97 | 450.0 |
| 34 | 1.26k | 98 | 445.5 |
| 35 | 1.23k | 99 | 441.0 |
| 36 | 1.19k | 100 | 436.6 |
| 37 | 1.16k | 101 | 432.4 |
| 38 | 1.13k | 102 | 428.2 |
| 39 | 1.10k | 103 | 424.0 |
| 40 | 1.08k | 104 | 420.0 |
| 41 | 1.05k | 105 | 416.0 |
| 42 | 1.03k | 106 | 412.1 |
| 43 | 1.00k | 107 | 408.3 |
| 44 | 980.0 | 108 | 404.6 |
| 45 | 958.7 | 109 | 400.9 |
| 46 | 938.3 | 110 | 397.3 |
| 47 | 918.8 | 111 | 393.8 |
| 48 | 900.0 | 112 | 390.3 |
| 49 | 882.0 | 113 | 386.8 |
| 50 | 864.7 | 114 | 383.5 |
| 51 | 848.1 | 115 | 380.2 |
| 52 | 832.1 | 116 | 376.9 |
| 53 | 816.7 | 117 | 373.7 |
| 54 | 801.8 | 118 | 370.6 |
| 55 | 787.5 | 119 | 367.5 |
| 56 | 773.7 | 120 | 364.5 |
| 57 | 760.3 | 121 | 361.5 |
| 58 | 747.5 | 122 | 358.5 |
| 59 | 735.0 | 123 | 355.6 |
| 60 | 723.0 | 124 | 352.8 |
| 61 | 711.3 | 125 | 350.0 |
| 62 | 700.0 | 126 | 347.2 |
| 63 | 689.1 | 127 | 344.5 |

Tabella#14
Multi Compressor Gain

| Dati | Valore |
|------|--------|
| 0 | -∞ |
| 1 | -60 |
| 2 | -57 |
| 3 | -54 |
| 4 | -51 |
| 5 | -48 |
| 6 | -45 |
| 7 | -42 |
| 8 | -39 |
| 9 | -36 |
| 10 | -33 |
| 11 | -30 |
| 12 | -27 |
| 13 | -24 |
| 14 | -23 |
| 15 | -22 |
| 16 | -21 |
| 17 | -20 |
| 18 | -19 |
| 19 | -18 |
| 20 | -17 |
| 21 | -16 |
| 22 | -15 |
| 23 | -14 |
| 24 | -13 |
| 25 | -12 |
| 26 | -11 |
| 27 | -10 |
| 28 | -9 |
| 29 | -8 |
| 30 | -7 |
| 31 | -6 |
| 32 | -5 |
| 33 | -4 |
| 34 | -3 |
| 35 | -2 |
| 36 | -1 |
| 37 | 0 |
| 38 | 1 |
| 39 | 2 |
| 40 | 3 |
| 41 | 4 |
| 42 | 5 |
| 43 | 6 |
| 44 | 7 |
| 45 | 8 |
| 46 | 9 |
| 47 | 10 |
| 48 | 11 |
| 49 | 12 |
| 50 | 13 |
| 51 | 14 |
| 52 | 15 |
| 53 | 16 |
| 54 | 17 |
| 55 | 18 |

Tabella#15
Divide Frequency

| Dati | Valore1 | Valore2 | Dati | Valore1 | Valore2 |
|------|---------|---------|------|---------|---------|
| 0 | 32 | 1.2k | 64 | 315 | 3.2k |
| 1 | 32 | 1.6k | 65 | 315 | 4.0k |
| 2 | 32 | 2.0k | 66 | 315 | 5.0k |
| 3 | 32 | 2.5k | 67 | 315 | 6.3k |
| 4 | 32 | 3.2k | 68 | 315 | 8.0k |
| 5 | 32 | 4.0k | 69 | 315 | 10.0k |
| 6 | 32 | 5.0k | 70 | 500 | 1.2k |
| 7 | 32 | 6.3k | 71 | 500 | 1.6k |
| 8 | 32 | 8.0k | 72 | 500 | 2.0k |
| 9 | 32 | 10.0k | 73 | 500 | 2.5k |
| 10 | 63 | 1.2k | 74 | 500 | 3.2k |
| 11 | 63 | 1.6k | 75 | 500 | 4.0k |
| 12 | 63 | 2.0k | 76 | 500 | 5.0k |
| 13 | 63 | 2.5k | 77 | 500 | 6.3k |
| 14 | 63 | 3.2k | 78 | 500 | 8.0k |
| 15 | 63 | 4.0k | 79 | 500 | 10.0k |
| 16 | 63 | 5.0k | 80 | 630 | 1.2k |
| 17 | 63 | 6.3k | 81 | 630 | 1.6k |
| 18 | 63 | 8.0k | 82 | 630 | 2.0k |
| 19 | 63 | 10.0k | 83 | 630 | 2.5k |
| 20 | 80 | 1.2k | 84 | 630 | 3.2k |
| 21 | 80 | 1.6k | 85 | 630 | 4.0k |
| 22 | 80 | 2.0k | 86 | 630 | 5.0k |
| 23 | 80 | 2.5k | 87 | 630 | 6.3k |
| 24 | 80 | 3.2k | 88 | 630 | 8.0k |
| 25 | 80 | 4.0k | 89 | 630 | 10.0k |
| 26 | 80 | 5.0k | | | |
| 27 | 80 | 6.3k | | | |
| 28 | 80 | 8.0k | | | |
| 29 | 80 | 10.0k | | | |
| 30 | 125 | 1.2k | | | |
| 31 | 125 | 1.6k | | | |
| 32 | 125 | 2.0k | | | |
| 33 | 125 | 2.5k | | | |
| 34 | 125 | 3.2k | | | |
| 35 | 125 | 4.0k | | | |
| 36 | 125 | 5.0k | | | |
| 37 | 125 | 6.3k | | | |
| 38 | 125 | 8.0k | | | |
| 39 | 125 | 10.0k | | | |
| 40 | 160 | 1.2k | | | |
| 41 | 160 | 1.6k | | | |
| 42 | 160 | 2.0k | | | |
| 43 | 160 | 2.5k | | | |
| 44 | 160 | 3.2k | | | |
| 45 | 160 | 4.0k | | | |
| 46 | 160 | 5.0k | | | |
| 47 | 160 | 6.3k | | | |
| 48 | 160 | 8.0k | | | |
| 49 | 160 | 10.0k | | | |
| 50 | 250 | 1.2k | | | |
| 51 | 250 | 1.6k | | | |
| 52 | 250 | 2.0k | | | |
| 53 | 250 | 2.5k | | | |
| 54 | 250 | 3.2k | | | |
| 55 | 250 | 4.0k | | | |
| 56 | 250 | 5.0k | | | |
| 57 | 250 | 6.3k | | | |
| 58 | 250 | 8.0k | | | |
| 59 | 250 | 10.0k | | | |
| 60 | 315 | 1.2k | | | |
| 61 | 315 | 1.6k | | | |
| 62 | 315 | 2.0k | | | |
| 63 | 315 | 2.5k | | | |

10. Tabella Effect Data/Value (valori/dati degli effetti)

Tabella#16
Carrier Frequency Coarse

| Dati | Valore | Dati | Valore |
|------|--------|------|--------|
| 0 | 0.5 | 64 | 152 |
| 1 | 1.5 | 65 | 160 |
| 2 | 2.0 | 66 | 169 |
| 3 | 2.5 | 67 | 179 |
| 4 | 3.5 | 68 | 189 |
| 5 | 4.0 | 69 | 200 |
| 6 | 4.5 | 70 | 211 |
| 7 | 5.5 | 71 | 224 |
| 8 | 6.0 | 72 | 236 |
| 9 | 6.5 | 73 | 250 |
| 10 | 7.5 | 74 | 264 |
| 11 | 8.0 | 75 | 279 |
| 12 | 8.5 | 76 | 295 |
| 13 | 8.9 | 77 | 312 |
| 14 | 9.4 | 78 | 330 |
| 15 | 10.0 | 79 | 348 |
| 16 | 10.6 | 80 | 368 |
| 17 | 11.2 | 81 | 389 |
| 18 | 11.8 | 82 | 412 |
| 19 | 12.5 | 83 | 435 |
| 20 | 13.2 | 84 | 460 |
| 21 | 13.9 | 85 | 486 |
| 22 | 14.7 | 86 | 514 |
| 23 | 15.6 | 87 | 543 |
| 24 | 16.5 | 88 | 574 |
| 25 | 17.4 | 89 | 607 |
| 26 | 18.4 | 90 | 642 |
| 27 | 19.4 | 91 | 678 |
| 28 | 20.6 | 92 | 717 |
| 29 | 21.7 | 93 | 758 |
| 30 | 23.0 | 94 | 801 |
| 31 | 24.3 | 95 | 847 |
| 32 | 25.7 | 96 | 895 |
| 33 | 27.1 | 97 | 946 |
| 34 | 28.7 | 98 | 1.00k |
| 35 | 30.3 | 99 | 1.05k |
| 36 | 32.0 | 100 | 1.11k |
| 37 | 33.9 | 101 | 1.18k |
| 38 | 35.8 | 102 | 1.24k |
| 39 | 37.8 | 103 | 1.32k |
| 40 | 40.0 | 104 | 1.39k |
| 41 | 42.3 | 105 | 1.47k |
| 42 | 44.7 | 106 | 1.55k |
| 43 | 47.3 | 107 | 1.64k |
| 44 | 49.9 | 108 | 1.74k |
| 45 | 52.8 | 109 | 1.84k |
| 46 | 55.8 | 110 | 1.94k |
| 47 | 59.0 | 111 | 2.05k |
| 48 | 62.4 | 112 | 2.17k |
| 49 | 65.9 | 113 | 2.29k |
| 50 | 69.7 | 114 | 2.43k |
| 51 | 73.7 | 115 | 2.56k |
| 52 | 77.9 | 116 | 2.71k |
| 53 | 82.3 | 117 | 2.87k |
| 54 | 87.0 | 118 | 3.03k |
| 55 | 92.0 | 119 | 3.20k |
| 56 | 97.2 | 120 | 3.39k |
| 57 | 103 | 121 | 3.58k |
| 58 | 109 | 122 | 3.79k |
| 59 | 115 | 123 | 4.00k |
| 60 | 121 | 124 | 4.23k |
| 61 | 128 | 125 | 4.47k |
| 62 | 136 | 126 | 4.73k |
| 63 | 143 | 127 | 5.00k |

Tabella#17
Dynamic Attack Time

| Dati | Valore | Dati | Valore |
|------|--------|------|--------|
| 0 | 0.3 | 64 | 112 |
| 1 | 0.9 | 65 | 114 |
| 2 | 1.8 | 66 | 116 |
| 3 | 2.7 | 67 | 118 |
| 4 | 3.6 | 68 | 120 |
| 5 | 5.4 | 69 | 121 |
| 6 | 7.2 | 70 | 123 |
| 7 | 9.0 | 71 | 125 |
| 8 | 10 | 72 | 127 |
| 9 | 12 | 73 | 129 |
| 10 | 14 | 74 | 130 |
| 11 | 16 | 75 | 132 |
| 12 | 18 | 76 | 134 |
| 13 | 20 | 77 | 136 |
| 14 | 21 | 78 | 138 |
| 15 | 23 | 79 | 140 |
| 16 | 25 | 80 | 141 |
| 17 | 27 | 81 | 143 |
| 18 | 29 | 82 | 145 |
| 19 | 30 | 83 | 147 |
| 20 | 32 | 84 | 149 |
| 21 | 34 | 85 | 150 |
| 22 | 36 | 86 | 152 |
| 23 | 38 | 87 | 154 |
| 24 | 40 | 88 | 156 |
| 25 | 41 | 89 | 158 |
| 26 | 43 | 90 | 160 |
| 27 | 45 | 91 | 161 |
| 28 | 47 | 92 | 163 |
| 29 | 49 | 93 | 165 |
| 30 | 50 | 94 | 167 |
| 31 | 52 | 95 | 169 |
| 32 | 54 | 96 | 170 |
| 33 | 56 | 97 | 172 |
| 34 | 58 | 98 | 174 |
| 35 | 60 | 99 | 176 |
| 36 | 61 | 100 | 178 |
| 37 | 63 | 101 | 180 |
| 38 | 65 | 102 | 181 |
| 39 | 67 | 103 | 183 |
| 40 | 69 | 104 | 185 |
| 41 | 70 | 105 | 187 |
| 42 | 72 | 106 | 189 |
| 43 | 74 | 107 | 190 |
| 44 | 76 | 108 | 192 |
| 45 | 78 | 109 | 194 |
| 46 | 80 | 110 | 196 |
| 47 | 81 | 111 | 198 |
| 48 | 83 | 112 | 200 |
| 49 | 85 | 113 | 201 |
| 50 | 87 | 114 | 203 |
| 51 | 89 | 115 | 205 |
| 52 | 90 | 116 | 207 |
| 53 | 92 | 117 | 209 |
| 54 | 94 | 118 | 210 |
| 55 | 96 | 119 | 212 |
| 56 | 98 | 120 | 214 |
| 57 | 100 | 121 | 216 |
| 58 | 101 | 122 | 218 |
| 59 | 103 | 123 | 220 |
| 60 | 105 | 124 | 221 |
| 61 | 107 | 125 | 223 |
| 62 | 109 | 126 | 225 |
| 63 | 110 | 127 | 227 |

Tabella#18
Dynamic Release Time

| Dati | Valore | Dati | Valore |
|------|--------|------|--------|
| 0 | 2.6 | 64 | 369 |
| 1 | 3.0 | 65 | 391 |
| 2 | 3.4 | 66 | 413 |
| 3 | 3.9 | 67 | 434 |
| 4 | 4.3 | 68 | 456 |
| 5 | 4.7 | 69 | 478 |
| 6 | 5.2 | 70 | 499 |
| 7 | 5.6 | 71 | 521 |
| 8 | 6.0 | 72 | 543 |
| 9 | 6.5 | 73 | 565 |
| 10 | 6.9 | 74 | 586 |
| 11 | 7.3 | 75 | 608 |
| 12 | 7.8 | 76 | 630 |
| 13 | 8.2 | 77 | 651 |
| 14 | 8.6 | 78 | 673 |
| 15 | 13 | 79 | 695 |
| 16 | 17 | 80 | 717 |
| 17 | 22 | 81 | 738 |
| 18 | 26 | 82 | 760 |
| 19 | 30 | 83 | 782 |
| 20 | 35 | 84 | 803 |
| 21 | 39 | 85 | 825 |
| 22 | 43 | 86 | 847 |
| 23 | 48 | 87 | 869 |
| 24 | 52 | 88 | 890 |
| 25 | 56 | 89 | 912 |
| 26 | 61 | 90 | 934 |
| 27 | 65 | 91 | 955 |
| 28 | 69 | 92 | 977 |
| 29 | 74 | 93 | 999 |
| 30 | 78 | 94 | 1021 |
| 31 | 83 | 95 | 1042 |
| 32 | 87 | 96 | 1064 |
| 33 | 91 | 97 | 1086 |
| 34 | 96 | 98 | 1107 |
| 35 | 100 | 99 | 1129 |
| 36 | 104 | 100 | 1151 |
| 37 | 109 | 101 | 1173 |
| 38 | 113 | 102 | 1194 |
| 39 | 117 | 103 | 1216 |
| 40 | 122 | 104 | 1238 |
| 41 | 126 | 105 | 1259 |
| 42 | 130 | 106 | 1281 |
| 43 | 135 | 107 | 1303 |
| 44 | 139 | 108 | 1346 |
| 45 | 143 | 109 | 1390 |
| 46 | 148 | 110 | 1433 |
| 47 | 152 | 111 | 1477 |
| 48 | 156 | 112 | 1520 |
| 49 | 161 | 113 | 1563 |
| 50 | 165 | 114 | 1607 |
| 51 | 169 | 115 | 1650 |
| 52 | 174 | 116 | 1694 |
| 53 | 178 | 117 | 1737 |
| 54 | 182 | 118 | 1781 |
| 55 | 187 | 119 | 1824 |
| 56 | 195 | 120 | 1867 |
| 57 | 217 | 121 | 1911 |
| 58 | 239 | 122 | 1954 |
| 59 | 261 | 123 | 1998 |
| 60 | 282 | 124 | 2041 |
| 61 | 304 | 125 | 2085 |
| 62 | 326 | 126 | 2128 |
| 63 | 347 | 127 | 2171 |

Tabella#19
Compressor Attack Time

| Dati | Valore | Dati | Valore |
|------|--------|------|--------|
| 0 | 1 | 64 | 1950 |
| 1 | 2 | 65 | 2000 |
| 2 | 5 | 66 | 2050 |
| 3 | 10 | 67 | 2100 |
| 4 | 15 | 68 | 2150 |
| 5 | 20 | 69 | 2200 |
| 6 | 30 | 70 | 2250 |
| 7 | 40 | 71 | 2300 |
| 8 | 50 | 72 | 2350 |
| 9 | 60 | 73 | 2400 |
| 10 | 70 | 74 | 2450 |
| 11 | 80 | 75 | 2500 |
| 12 | 90 | 76 | 2550 |
| 13 | 100 | 77 | 2600 |
| 14 | 110 | 78 | 2650 |
| 15 | 120 | 79 | 2700 |
| 16 | 130 | 80 | 2750 |
| 17 | 140 | 81 | 2800 |
| 18 | 150 | 82 | 2850 |
| 19 | 160 | 83 | 2900 |
| 20 | 170 | 84 | 2950 |
| 21 | 180 | 85 | 3000 |
| 22 | 190 | 86 | 3100 |
| 23 | 200 | 87 | 3200 |
| 24 | 220 | 88 | 3300 |
| 25 | 240 | 89 | 3400 |
| 26 | 260 | 90 | 3500 |
| 27 | 280 | 91 | 3600 |
| 28 | 300 | 92 | 3700 |
| 29 | 320 | 93 | 3800 |
| 30 | 340 | 94 | 3900 |
| 31 | 360 | 95 | 4000 |
| 32 | 380 | 96 | 4100 |
| 33 | 400 | 97 | 4200 |
| 34 | 450 | 98 | 4300 |
| 35 | 500 | 99 | 4400 |
| 36 | 550 | 100 | 4500 |
| 37 | 600 | 101 | 4600 |
| 38 | 650 | 102 | 4700 |
| 39 | 700 | 103 | 4800 |
| 40 | 750 | 104 | 4900 |
| 41 | 800 | 105 | 5000 |
| 42 | 850 | 106 | 5100 |
| 43 | 900 | 107 | 5200 |
| 44 | 950 | 108 | 5300 |
| 45 | 1000 | 109 | 5400 |
| 46 | 1050 | 110 | 5500 |
| 47 | 1100 | 111 | 5600 |
| 48 | 1150 | 112 | 5700 |
| 49 | 1200 | 113 | 5800 |
| 50 | 1250 | 114 | 5900 |
| 51 | 1300 | 115 | 6000 |
| 52 | 1350 | 116 | 6100 |
| 53 | 1400 | 117 | 6200 |
| 54 | 1450 | 118 | 6300 |
| 55 | 1500 | 119 | 6400 |
| 56 | 1550 | 120 | 6500 |
| 57 | 1600 | 121 | 6600 |
| 58 | 1650 | 122 | 6700 |
| 59 | 1700 | 123 | 6800 |
| 60 | 1750 | 124 | 6900 |
| 61 | 1800 | 125 | 7000 |
| 62 | 1850 | 126 | 7200 |
| 63 | 1900 | 127 | 7400 |

Tabella#20
Delay Time (1480.0ms)

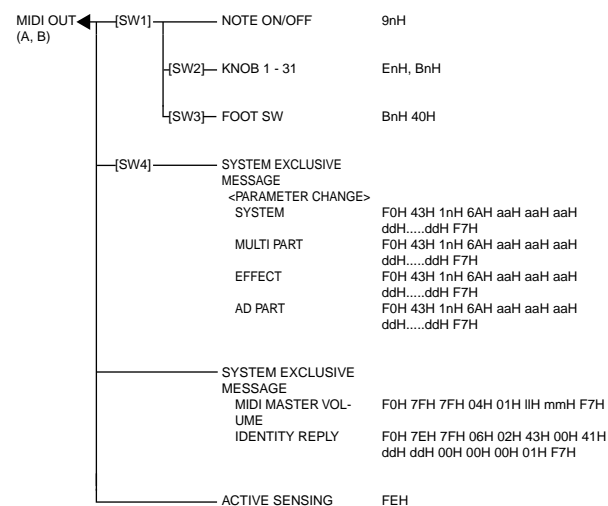
| Dati | Valore | Dati | Valore |
|------|--------|------|--------|
| 0 | 1 | 64 | 4100 |
| 1 | 2 | 65 | 4200 |
| 2 | 5 | 66 | 4300 |
| 3 | 10 | 67 | 4400 |
| 4 | 15 | 68 | 4500 |
| 5 | 20 | 69 | 4600 |
| 6 | 30 | 70 | 4700 |
| 7 | 40 | 71 | 4800 |
| 8 | 50 | 72 | 4900 |
| 9 | 60 | 73 | 5000 |
| 10 | 70 | 74 | 5100 |
| 11 | 80 | 75 | 5200 |
| 12 | 90 | 76 | 5300 |
| 13 | 100 | 77 | 5400 |
| 14 | 120 | 78 | 5500 |
| 15 | 140 | 79 | 5600 |
| 16 | 160 | 80 | 5700 |
| 17 | 180 | 81 | 5800 |
| 18 | 200 | 82 | 5900 |
| 19 | 220 | 83 | 6000 |
| 20 | 240 | 84 | 6200 |
| 21 | 260 | 85 | 6400 |
| 22 | 280 | 86 | 6600 |
| 23 | 300 | 87 | 6800 |
| 24 | 350 | 88 | 7000 |
| 25 | 400 | 89 | 7200 |
| 26 | 450 | 90 | 7400 |
| 27 | 500 | 91 | 7600 |
| 28 | 550 | 92 | 7800 |
| 29 | 600 | 93 | 8000 |
| 30 | 700 | 94 | 8200 |
| 31 | 800 | 95 | 8400 |
| 32 | 900 | 96 | 8600 |
| 33 | 1000 | 97 | 8800 |
| 34 | 1100 | 98 | 9000 |
| 35 | 1200 | 99 | 9200 |
| 36 | 1300 | 100 | 9400 |
| 37 | 1400 | 101 | 9600 |
| 38 | 1500 | 102 | 9800 |
| 39 | 1600 | 103 | 10000 |
| 40 | 1700 | 104 | 10200 |
| 41 | 1800 | 105 | 10400 |
| 42 | 1900 | 106 | 10600 |
| 43 | 2000 | 107 | 10800 |
| 44 | 2100 | 108 | 11000 |
| 45 | 2200 | 109 | 11200 |
| 46 | 2300 | 110 | 11400 |
| 47 | 2400 | 111 | 11600 |
| 48 | 2500 | 112 | 11800 |
| 49 | 2600 | 113 | 12000 |
| 50 | 2700 | 114 | 12200 |
| 51 | 2800 | 115 | 12400 |
| 52 | 2900 | 116 | 12600 |
| 53 | 3000 | 117 | 12800 |
| 54 | 3100 | 118 | 13000 |
| 55 | 3200 | 119 | 13200 |
| 56 | 3300 | 120 | 13400 |
| 57 | 3400 | 121 | 13600 |
| 58 | 3500 | 122 | 13800 |
| 59 | 3600 | 123 | 14000 |
| 60 | 3700 | 124 | 14200 |
| 61 | 3800 | 125 | 14400 |
| 62 | 3900 | 126 | 14600 |
| 63 | 4000 | 127 | 14800 |

11. Formato dati MIDI

Il generatore di suono ed i blocchi del sequencer dell'RS7000 gestiscono differenti eventi MIDI. Questi vengono elencati separatamente nel Formato Dati MIDI nonché nel prospetto d'implementazione MIDI.

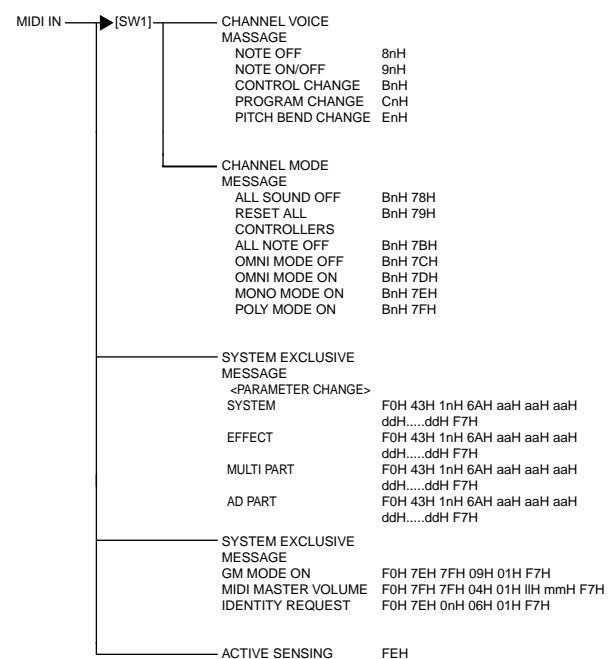
● Blocco di generazione suono (Voice part)

(1) Flusso di trasmissione



- [SW1] Out Select e Out Channel
Il connettore di uscita ed il canale di trasmissione MIDI possono essere impostati per ciascuna traccia in SETUP Out Channel.
- [SW2] NOTE ON/OFF dipenderanno dalle impostazioni della traccia corrente.
Knob Assign (Assegnazione Manopola) 1 - 31
Le impostazioni SETUP Knob Assign specificano la traccia la cui regolazioni [SW1] determineranno il connettore d'uscita ed il tipo di messaggi che verranno emessi.
- [SW3] Footswitch (Interruttore a pedale)
Verrà trasmesso solo se la funzione UTILITY Foot Switch è stata impostata su Sustain.
- [SW4] TG Parameter Out
L'abilitazione/disabilitazione del connettore d'uscita e dell'uscita sono impostate dalla regolazione di UTILITY Parameter Out.

(2) Flusso di ricezione



- [SW1] I dati ricevuti via MIDI vengono inviati a Part = n secondo il canale di ricezione.

(3) Dati di trasmissione/Ricezione

(3-1) CHANNEL VOICE MESSAGES

(3-1-1) NOTE OFF

| | | |
|-------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1000nnnn(8nH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| NOTE NUMBER | 0kkkkkkk | k = 0 (C-2) - 127 (G8) |
| VELOCITY | 0vvvvvvv | v è ignorato |

Solo ricezione.

(3-1-2) NOTE ON/OFF

| | | |
|-------------|---------------|-------------------------------------|
| STATUS | 1001nnnn(9nH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| NOTE NUMBER | 0kkkkkkk | k = 0 (C-2) - 127 (G8) |
| VELOCITY | 0vvvvvvv | (v ≠ 0) NOTE ON (v = 0) NOTE OFF |

(3-1-3) PROGRAM CHANGE

| | | |
|----------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1100nnnn(CnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| PROGRAM NUMBER | 0ppppppp | p = 0 - 127 |

(3-1-4) PITCH BEND CHANGE

| | | |
|--------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1110nnnn(EnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| LSB | 0vvvvvvv | PITCH BEND CHANGE LSB |
| MSB | 0vvvvvvv | PITCH BEND CHANGE MSB |

risoluzione 14 bit

MSB

00000000B (00H) Valore minimo

01000000B (40H) Valore centrale

01111111B (7FH) Valore massimo

Se il parametro SETUP Knob Assign lo assegna alla manopola 1 - 31, questo messaggio viene trasmesso mediante le operazioni della manopola.

(3-1-5) CONTROL CHANGE

| | | |
|----------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1011nnnn(BnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| CONTROL NUMBER | 0ccccccc | |
| CONTROL VALUE | 0vvvvvvv | |

* Numeri di controllo trasmessi

| | | |
|-------|--------------|---|
| c = 0 | BANK SEL MSB | ; 0:GM VOICE 63:RS7000 VOICE 64:RS7000 SAMPLE VOICE 126:RS7000 DRUM VOICE 127:GM DRUM |
|-------|--------------|---|

c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 - 127 *3

c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0 - 63:OFF, 64 - 127:ON

Se il parametro UTILITY Foot Switch è impostato su Sustain, questo messaggio viene trasmesso mediante le operazioni dell'interruttore a pedale.

Se il parametro SETUP Knob Assign lo assegna alla manopola 1 - 31, le operazioni della manopola trasmetteranno c=1 - 119 (eccetto 32).

* Numeri di controllo ricevuti

| | | |
|-------|--------------|---|
| c = 0 | BANK SEL MSB | ; v = 0:GM VOICE 63:RS7000 VOICE 64:RS7000 SAMPLE VOICE 126:RS7000 DRUM VOICE 127:GM DRUM |
|-------|--------------|---|

c = 32 BANK SEL LSB ; v = 0 - 127 *3

c = 1 MODULATION ; v = 0 - 127

c = 5 PORTAMENTO TIME ; v = 0 - 127 *2

c = 6 DATA ENTRY MSB ; v = 0 - 127 *1

c = 38 DATA ENTRY LSB ; v = 0 - 127 *1

c = 7 TRACK VOLUME ; v = 0 - 127

c = 10 PAN ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 11 EXPRESSION ; v = 0 - 127

c = 16 LFO AMOD DEPTH ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 17 LFO FMOD DEPTH ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 18 AEG SUSTAIN LEVEL ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 19 FILTER ENV. DEPTH ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 64 SUSTAIN SWITCH ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON

c = 65 PORTAMENTO SWITCH ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON *2

c = 66 SOSTENUTO ; v = 0-63:OFF, 64-127:ON

c = 71 FILTER RESONANCE ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 72 AEG RELEASE TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 73 AEG ATTACK TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 74 FILTER CUTOFF ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 75 AEG DECAY TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 76 LFO SPEED ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 *4

c = 77 LFO PMOD DEPTH ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 80 FEG ATTACK TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

c = 81 FEG DECAY TIME ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63

11. Formato dati MIDI

| | | |
|--------|-------------------------|------------------------------|
| c = 82 | FEG SUSTAIN LEVEL | ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 |
| c = 83 | FEG RELEASE TIME | ; v = 0:-64 - 64:0 - 127:+63 |
| c = 91 | REVERB SEND LEVEL | ; v = 0 - 127 |
| c = 93 | DELAY/CHORUS SEND LEVEL | ; v = 0 - 127 |
| c = 94 | DRY/VARIATION BALANCE | ; v = 0 - 127 *5 |
| c = 96 | DATA ENTRY INC | ; v = 127 *1 |
| c = 97 | DATA ENTRY DEC | ; v = 127 *1 |

*1 Usato solo quando si regola un parametro specificato da RPN.

*2 Non valido per i suoni del ritmo.

PORTAMENTO TIME regola la velocità di pitch change quando PORTAMENTO SWITCH=ON; portamento time è più breve a 0, e più lungo a 127.

*3 È 0 quando MSB = 0, 126, o 127.

0-9 quando MSB = 63.

0-1 quando MSB = 64.

*4 "16th" - "4thx8" se in VOICE EDIT l'impostazione BPM Sync = on.

*5 0: Dry Level = 127, Variation Send Level = 0.

64: Dry Level = 127, Variation Send Level = 126.

127: Dry Level = 0, Variation Send Level = 127.

(3-2) CHANNEL MODE MESSAGES

| | | |
|----------------|---------------|---------------------------------|
| STATUS | 1011nnnn(BnH) | n = 0 - 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| CONTROL NUMBER | 0ccccccc | c = CONTROL NUMBER |
| CONTROL VALUE | 0vvvvvvv | v = DATA VALUE |

(3-2-1) ALL SOUND OFF (CONTROL NUMBER = 78H, DATA VALUE = 0)

Mette in condizione di silenzio tutte le note del canale corrispondente che sono in corso di esecuzione. Verranno mantenute le condizioni dei messaggi di canale come Sustain Switch e Sostenuto.

(3-2-2) RESET ALL CONTROLLERS (CONTROL NUMBER = 79H, DATA VALUE = 0)

Resetta i valori dei seguenti controller.

| | |
|-------------------|--|
| PITCH BEND CHANGE | 0 (centro) |
| MODULATION | 0 (off) |
| EXPRESSION | 127 (massimo) |
| SUSTAIN SWITCH | 0 (off) |
| PORTAMENTO SWITCH | 0 (off) |
| SOSTENUTO SWITCH | 0 (off) |
| RPN | Stato in cui non è impostato alcun numero; i dati interni non cambiano |

Gli altri dati non vengono resettati.

(3-2-3) ALL NOTE OFF (CONTROL NUMBER = 7BH, DATA VALUE = 0)

Esclusione di tutte le note del canale corrispondente momentaneamente in condizione "on". Tuttavia se sustain o sostenuto sono inseriti (on), il suono non finisce fino a quando questi vengono esclusi (off).

(3-2-4) OMNI MODE OFF (CONTROL NUMBER = 7CH, DATA VALUE = 0)

Viene eseguito lo stesso processo come quando si riceve All Note Off.

(3-2-5) OMNI MODE ON (CONTROL NUMBER = 7DH, DATA VALUE = 0)

Viene eseguito lo stesso processo come quando si riceve All Note Off. L'RS7000 non entra nel modo Omni On.

(3-2-6) MONO (CONTROL NUMBER = 7EH, DATA VALUE = 0)

Viene eseguito lo stesso processo come quando si riceve All Sound Off, e se il 3° byte (numero mono) è nel range da 0 a 16, impostate il canale corrispondente su Mode 4 (m=1).

(3-2-7) POLY (CONTROL NUMBER = 7FH, DATA VALUE = 0)

Viene eseguito lo stesso processo come quando si riceve All Sound Off, e impostate il canale corrispondente su Mode3.

(3-3) REGISTERED PARAMETER NUMBER

| | | |
|----------------|---------------|------------------------------------|
| STATUS | 1011nnnn(BnH) | n = 0 ~ 15 VOICE CHANNEL NUMBER |
| LSB | 01100100(64H) | |
| RPN LSB | 0ppppppp | p = RPN LSB (vedere tabella sotto) |
| MSB | 01100101(65H) | |
| RPN MSB | 0qqqqqqq | q = RPN MSB (vedere tabella sotto) |
| DATA ENTRY MSB | 00000110(06H) | |
| DATA VALUE | 0mmmmmmm | m = Valore dati |
| DATA ENTRY LSB | 00100110(26H) | |
| DATA VALUE | 0lllllll | l = Valore dati |

Innanzitutto, designate l'RPN MSB e l'RPN LSB per specificare il parametro che intendete controllare. Quindi usate il Data Entry per impostare il valore del parametro specificato.

| | | |
|---------|---------|--|
| RPN | D.ENTRY | |
| LSB MSB | MSB LSB | PARAMETER NAME DATA RANGE |
| 00H 00H | mmH --- | PITCH BEND SENSITIVITY 00H ~ 18H (0 - 24 semitoni) |
| 01H 00H | mmH lIH | MASTER FINE TUNE {mmH, lIH} = {00H, 00H} - {40H, 00H} - {7FH, 7FH} (-8192*100/8192) - 0 - (+8192*100/8192) |

| | | |
|---------|---------|--|
| 02H 00H | mmH --- | MASTER COARSE TUNE 28H - 40H - 58H (-24 - 0 - +24 semitoni) |
| 7FH 7FH | --- --- | RPN RESET Resetta in uno stato in cui non è stato specificato alcun numero RPN. I valori dell'impostazione interna non cambiano. |

(3-4) SYSTEM REAL TIME MESSAGES

| | | |
|------------------------|--------|---------------|
| (3-4-1) ACTIVE SENSING | STATUS | 11111110(FEH) |
|------------------------|--------|---------------|

Trasmessi ad intervalli di circa 200 msec.

Non trasmessi durante la lettura/scrittura di una card o di un disco.

Una volta ricevuto questo messaggio, ha inizio la rilevazione dei messaggi Active Sensing. Se per un periodo di circa 350 ms ed oltre non viene rilevato lo stato o i dati, il buffer di ricezione MIDI viene svuotato, e tutte le note in corso e l'interruttore sustain saranno esclusi forzatamente. Il valore dei vari messaggi di controllo verrà resettato su quelli specifici (gli stessi valori in vigore quando si riceve Reset All Controller).

(3-5) SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE

(3-5-1) UNIVERSAL NON REALTIME MESSAGE

(3-5-1-1) GENERAL MIDI MODE ON

F0H 7EH 7FH 09H 01H F7H

I seguenti controller verranno resettati sui valori corrispondenti.

| | |
|-------------------------|---------------------------------------|
| TRACK VOLUME | 100 |
| PAN | Centro |
| PROGRAM CHANGE | 1 |
| BANK SELECT MSB | 0 |
| REVERB SEND LEVEL | 40 |
| DELAY/CHORUS SEND LEVEL | 0 |
| DRY/VARIATION BALANCE | 0 |
| PITCH BEND CHANGE | 0 (centro) |
| MODULATION | 0 (off) |
| EXPRESSION | 127 (massimo) |
| SUSTAIN SWITCH | 0 (off) |
| SOSTENUTO SWITCH | 0 (off) |
| RPN | Se non è stato impostato alcun numero |
| MIDI MASTER VOLUME | 127 (massimo) |
| PITCH BEND SENSITIVITY | 02 (2 semitoni) |
| FINE TUNING | 0 |
| COARSE TUNING | 0 |

(3-5-1-2) IDENTITY REQUEST (solo trasmesso)

F0H 7EH 0nH 06H 01H F7H (n è il Device Number, ma l'RS7000 riceve tutti i numeri.)

(3-5-1-3) IDENTITY REPLY (solo trasmesso)

F0H 7EH 7FH 06H 02H 43H 00H 41H ddH ddH 00H 00H 01H F7H
dd; Device Number Code RS7000 = 14H, 04H

(3-5-2) UNIVERSAL REALTIME MESSAGE

(3-5-2-1) MIDI MASTER VOLUME

F0H 7FH 7FH 04H 01H lIH mmH F7H

Modifica il valore di Master Volume.

Il valore mm è usato come valore MIDI Master Volume. (Il valore di lI è ignorato.)

(3-5-3) PARAMETER CHANGE

| | | |
|----------|---------|------------------|
| 11110000 | F0 | Exclusive Status |
| 01000011 | 43 | YAMAHA ID |
| 0001nnnn | 1n | Device Number |
| 01101010 | 6A | Model ID |
| 0aaaaaaa | aaaaaaa | Address High |
| 0aaaaaaa | aaaaaaa | Address Mid |
| 0aaaaaaa | aaaaaaa | Address Low |
| 0ddddd | ddddd | Data |
| | | |
| 11110111 | F7 | End of Exclusive |

Per i parametri la cui dimensione dati è 2 o 4, verranno trasmessi i dati per la dimensione corrispondente.

Per Address e Byte Count, consultare la tabella separata.

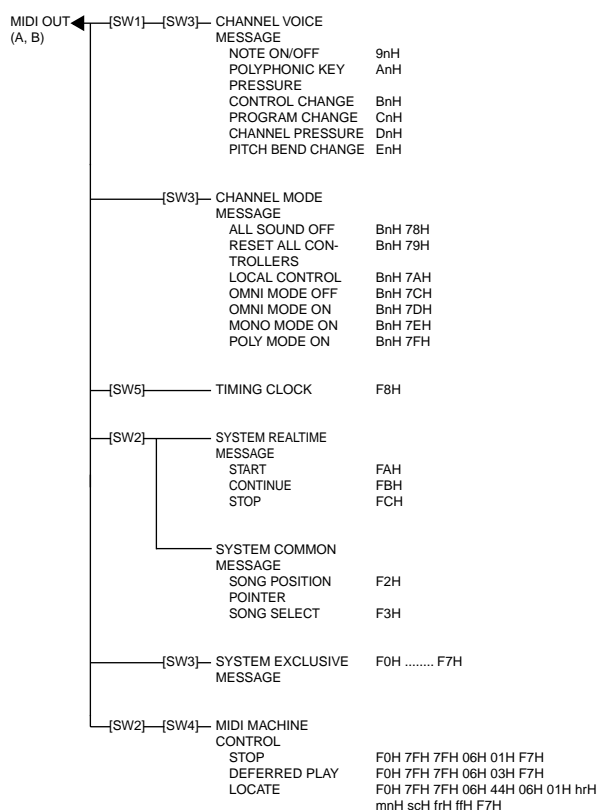
L'RS7000 riceve tutti i numeri di dispositivo (device number), e trasmette questi messaggi con n=0.

Vengono ricevuti i seguenti quattro tipi.

| |
|-----------------|
| System Data |
| Effect Data |
| Multi Part Data |
| AD Part Data |

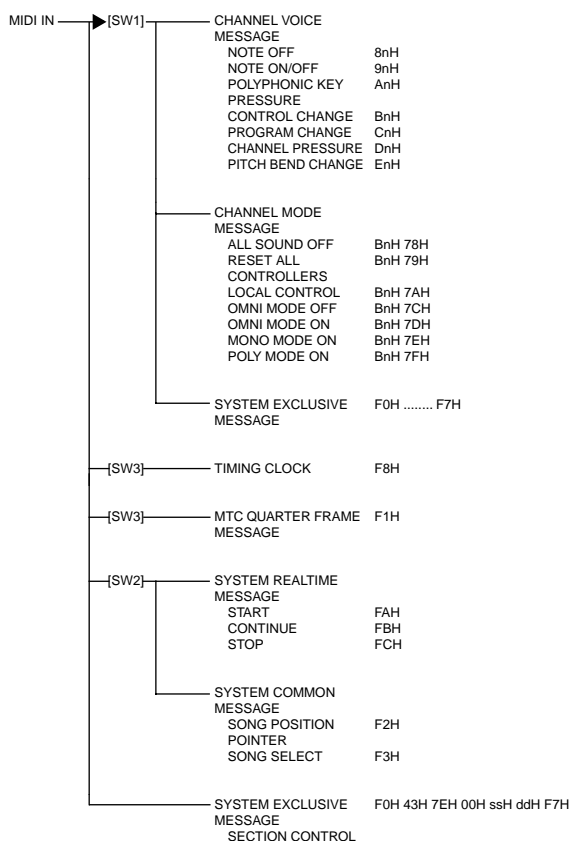
● Blocco Sequencer (Sequencer Part)

(1) Flusso di trasmissione



- [SW1] Out Select e Out Channel
Il parametro Out Channel di SETUP permette al connettore d'uscita e al canale di trasmissione MIDI di essere specificato per ogni traccia.
- [SW2] MIDI Control Out
Il parametro Control di UTILITY permette l'attivazione/disattivazione della trasmissione e di specificare il connettore d'uscita.
- [SW3] MIDI Output Filter
Il parametro MIDI Filter di UTILITY permette l'attivazione/disattivazione della trasmissione.
- [SW4] MIDI Sync
Trasmesso quando UTILITY MIDI Sync è impostato su MTC.
- [SW5] MIDI Clock Out
Il parametro MIDI Clock di UTILITY permette l'attivazione/disattivazione della trasmissione e di specificare il connettore d'uscita.

(2) Flusso di Ricezione



- [SW1] MIDI Input Filter
Il parametro MIDI Filter di UTILITY permette l'attivazione/disattivazione della trasmissione.
- [SW2] MIDI Control In
Il parametro MIDI Control di UTILITY permette l'attivazione/disattivazione della trasmissione.
- [SW3] MIDI Sync
Timing Clock viene ricevuto quando il parametro MIDI Sync di UTILITY = MIDI, e l'MTC viene ricevuto quando MIDI Sync = MTC.

<Tabella 1-1> Parameter Base Address

| | Top Address | | | Descrizione |
|-------------------|-------------|----|----|---------------|
| | H | M | L | |
| SYSTEM | 00 | 00 | 00 | System |
| EFFECT | 01 | 00 | 00 | Reverb |
| | 01 | 01 | 00 | Delay/Chorus |
| | 01 | 02 | 00 | Variation |
| | 01 | 40 | 00 | Master EQ |
| | 01 | 41 | 00 | Master Effect |
| MULTI PART GROUP1 | 10 | 00 | 00 | Multi Part 1 |
| | 10 | 0F | 00 | Multi Part 16 |
| MULTI PART GROUP2 | 11 | 00 | 00 | Multi Part 1 |
| | 11 | 0F | 00 | Multi Part 16 |
| MULTI PART GROUP3 | 13 | 00 | 00 | Multi Part 1 |
| | 13 | 0F | 00 | Multi Part 16 |
| AD PART | 14 | 00 | 00 | AD Part 1 |
| | 14 | 01 | 00 | AD Part 2 |

<Tabella 1-2> MIDI Parameter Change Table (SYSTEM)

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default Valore (H) |
|---------|----|----|------|----------|------------------|--|--------------------|
| H | M | L | | | | | |
| 00 | 00 | 00 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 01 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 02 | 4 | 00 - 0F | MASTER TUNE | -102.4 - +102.3[cent], 1st bit3-0 → bit15-12 | 00 |
| | | | | 00 - 0F | | 2nd bit3-0 → bit11-8 | 04 |
| | | | | 00 - 0F | | 3rd bit3-0 → bit7-4 | 00 |
| | | | | 00 - 0F | | 4th bit3-0 → bit3-0 | 00 |
| | | 06 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 07 | 1 | 00 - 03 | STEREO OUT LEVEL | 00:0dB, 01:+6dB, 02:+12dB, 03:+18dB | 00 |
| | | 08 | 1 | 00 - 03 | AS1&2 OUT LEVEL | 00:0dB, 01:+6dB, 02:+12dB, 03:+18dB | 00 |
| | | 09 | 1 | | NON USATO | | |

<Tabella 1-3> MIDI Parameter Change Table (EFFECT)
REVERB

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default Valore (H) |
|---------|----|----|------|----------|-------------------------|--------------------------------|--------------------|
| H | M | L | | | | | |
| 00 | 00 | 00 | 2 | 00 - 7F | REVERB TYPE MSB | | 01 10 (ROOM1) |
| | | | | 00 - 7F | REVERB TYPE LSB | | |
| | | 02 | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 1 MSB | 1st bit6-0 → bit13-7 | 00 12 |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 1 LSB | 2nd bit6-0 → bit6-0 | |
| | | 04 | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 2 MSB | - | 00 0A |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 2 LSB | - | |
| | | 06 | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 3 MSB | - | 00 08 |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 3 LSB | - | |
| | | 08 | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 4 MSB | - | 00 0D |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 4 LSB | - | |
| | | 0A | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 5 MSB | - | 00 31 |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 5 LSB | - | |
| | | 0C | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 6 MSB | - | 00 00 |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 6 LSB | - | |
| | | 0E | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 7 MSB | - | 00 04 |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 7 LSB | - | |
| | | 10 | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 8 MSB | - | 00 32 |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 8 LSB | - | |
| | | 12 | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 9 MSB | - | 00 08 |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 9 LSB | - | |
| | | 14 | 2 | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 10 MSB | - | 00 40 |
| | | | | 00 - 7F | REVERB PARAMETER 10 LSB | - | |
| | | 16 | 1 | 00 - 7F | REVERB RETURN LEVEL | - | 40 |
| | | | | | | ∞dB...0dB...+6dB(0...64...127) | |
| | | 17 | 1 | 01 - 7F | REVERB PAN | L63...C...R63(1...64...127) | 40 |

DELAY/CHORUS

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default Valore (H) |
|---------|----|----|------|----------|-------------------------------|--------------------------------|--------------------|
| H | M | L | | | | | |
| 01 | 01 | 00 | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS TYPE MSB | | 02 50 (TMP-DLY1) |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS TYPE LSB | | |
| | | 02 | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 1 MSB | 1st bit6-0 → bit13-7 | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 1 LSB | 2nd bit6-0 → bit6-0 | |
| | | 04 | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 2 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 2 LSB | - | |
| | | 06 | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 3 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 3 LSB | - | |
| | | 08 | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 4 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 4 LSB | - | |
| | | 0A | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 5 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 5 LSB | - | |
| | | 0C | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 6 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 6 LSB | - | |
| | | 0E | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 7 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 7 LSB | - | |
| | | 10 | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 8 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 8 LSB | - | |
| | | 12 | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 9 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 9 LSB | - | |
| | | 14 | 2 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 10 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | DELAY/CHORUS PARAMETER 10 LSB | - | |
| | | 16 | 1 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS RETURN LEVEL | - | 40 |
| | | | | | | ∞dB...0dB...+6dB(0...64...127) | |
| | | 17 | 1 | 01 - 7F | DELAY/CHORUS PAN | L63...C...R63(1...64...127) | 40 |
| | | 18 | 1 | 00 - 7F | SEND DELAY/CHORUS TO REVERB | - | 00 |
| | | | | | | ∞dB...0dB...+6dB(0...64...127) | |

VARIATION

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default Valore (H) |
|---------|----|----|------|----------|---------------------------------|----------------------------------|--------------------|
| H | M | L | | | | | |
| 01 | 02 | 00 | 2 | 00 - 7F | VARIATION TYPE MSB | | 09 30 (AMP SIM) |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION TYPE LSB | | |
| | | 02 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 1 MSB | 1° bit6-0 → bit13-7 | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 1 LSB | 2° bit6-0 → bit6-0 | |
| | | 04 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 2 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 2 LSB | - | |
| | | 06 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 3 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 3 LSB | - | |
| | | 08 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 4 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 4 LSB | - | |
| | | 0A | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 5 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 5 LSB | - | |
| | | 0C | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 6 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 6 LSB | - | |
| | | 0E | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 7 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 7 LSB | - | |
| | | 10 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 8 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 8 LSB | - | |
| | | 12 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 9 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 9 LSB | - | |
| | | 14 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 10 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 10 LSB | - | |
| | | 16 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 11 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 11 LSB | - | |
| | | 18 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 12 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 12 LSB | - | |
| | | 1A | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 13 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 13 LSB | - | |
| | | 1C | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 14 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 14 LSB | - | |
| | | 1E | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 15 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 15 LSB | - | |
| | | 20 | 2 | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 16 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | VARIATION PARAMETER 16 LSB | - | |
| | | 22 | 1 | 00 - 7F | VARIATION RETURN LEVEL | ~>dB...0dB...+6dB (0...64...127) | 40 |
| | | 23 | 1 | 01 - 7F | VARIATION PAN | L63...C...R63 (1...64...127) | 40 |
| | | 24 | 1 | 00 - 7F | SEND VARIATION TO REVERB | ~>dB...0dB...+6dB (0...64...127) | 00 |
| | | 25 | 1 | 00 - 7F | SEND VARIATION TO DELAY/ CHORUS | ~>dB...0dB...+6dB (0...64...127) | 00 |

MASTER EQ

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default Valore (H) |
|---------|----|----|------|----------|-------------------|-----------------|--------------------|
| H | M | L | | | | | |
| 01 | 40 | 00 | 1 | 28 - 58 | EQ LOW GAIN | -24 - +24[dB] | 40 |
| | | 01 | 1 | 0A - 28 | EQ LOW FREQUENCY | 63 - 2000[Hz] | 0E |
| | | 02 | 1 | 01 - 78 | EQ LOW Q | 0.1 - 12.0 | 0A |
| | | 03 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 04 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 05 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 06 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 07 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 08 | 1 | 34 - 4C | EQ MID1 GAIN | -12 - +12[dB] | 40 |
| | | 09 | 1 | 0E - 36 | EQ MID1 FREQUENCY | 100 - 10.0[kHz] | 1A |
| | | 0A | 1 | 01 - 78 | EQ MID1 Q | 0.1 - 12.0 | 0A |
| | | 0B | 1 | | NON USATO | | |
| | | 0C | 1 | 34 - 4C | EQ MID2 GAIN | -12 - +12[dB] | 40 |
| | | 0D | 1 | 0E - 36 | EQ MID2 FREQUENCY | 100 - 10.0[kHz] | 2D |
| | | 0E | 1 | 01 - 78 | EQ MID2 Q | 0.1 - 12.0 | 0A |
| | | 0F | 1 | | NON USATO | | |
| | | 10 | 1 | 34 - 4C | EQ HIGH GAIN | -12 - +12[dB] | 40 |
| | | 11 | 1 | 1C - 3A | EQ HIGH FREQUENCY | 0.5 - 16.0[kHz] | 34 |
| | | 12 | 1 | 01 - 78 | EQ HIGH Q | 0.1 - 12.0 | 0A |
| | | 13 | 1 | | NON USATO | | |

MASTER EFFECT

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default |
|---------|----|----|------|----------|------------------------|----------------------|------------------|
| H | M | L | | | | | |
| 01 | 41 | 00 | 2 | | NON USATO | | |
| | | 02 | 2 | | NON USATO | | |
| | | 02 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 1 MSB | 1st bit6-0 → bit13-7 | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 1 LSB | 2nd bit6-0 → bit6-0 | |
| | | 04 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 2 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 2 LSB | - | |
| | | 06 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 3 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 3 LSB | - | |
| | | 08 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 4 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 4 LSB | - | |
| | | 0A | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 5 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 5 LSB | - | |
| | | 0C | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 6 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 6 LSB | - | |
| | | 0E | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 7 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 7 LSB | - | |
| | | 10 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 8 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 8 LSB | - | |
| | | 12 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 9 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 9 LSB | - | |
| | | 14 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 10 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 10 LSB | - | |
| | | 16 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 11 MSB | - | depends on type |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 11 LSB | - | |
| | | 18 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 12 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 12 LSB | - | |
| | | 1A | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 13 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 13 LSB | - | |
| | | 1C | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 14 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 14 LSB | - | |
| | | 1E | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 15 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 15 LSB | - | |
| | | 20 | 2 | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 16 MSB | - | dipende dal tipo |
| | | | | 00 - 7F | MASTER EFF TYPE 16 LSB | - | |

<Tabella 1-4> Tabella MIDI Parameter Change (MULTI-PART)MULTI PART GROUP1

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default Valore (H) | | |
|---------|----|----|------|----------|-------------------------|--|--------------------------------|------------------------------|----|
| H | M | L | | | | | | | |
| 10 | pp | 00 | 1 | 00 - 7F | BANK SELECT MSB | 0 - 127 | 00 | | |
| | | 01 | 1 | 00 - 7F | BANK SELECT LSB | 0 - 127 | 00 | | |
| | | 02 | 1 | 00 - 7F | PROGRAM NUMBER | 1 - 128 | 00 | | |
| | | 03 | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 04 | 1 | 00 - 01 | MONO/POLY MODE | MONO, POLY | 01 | | |
| | | 05 | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 06 | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 07 | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 08 | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 09 | 1 | 28 - 5B | PITCH BEND RANGE | -24 - +24 | 40 | | |
| | | 0A | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 0B | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 0C | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 0D | 1 | 00 - 7F | VOLUME | 0 - 127 | 64 | | |
| | | 0E | 1 | 01 - 7F | PAN | L63 - C - R63 | 40 | | |
| | | 0F | 1 | 28 - 5B | COARSE TUNE | -24 - +24[semitoni] | 40 | | |
| | | 10 | 2 | 00 - 0F | DETUNE MSB | -12.8 - +12.7[Hz], 1° bit3-0 → bit7-4 | 08 | | |
| | | | | 00 - 0F | DETUNE LSB | 2° bit3-0 → bit3-0 | 00 | | |
| | | 12 | 1 | 00 - 7F | REVERB SEND | 0 - 127 | 28 | | |
| | | 13 | 1 | 00 - 7F | DELAY/CHORUS SEND | 0 - 127 | 00 | | |
| | | 14 | 1 | 00 - 7F | VARIATION SEND | 0 - 127 | 00 | | |
| | | 15 | 1 | 00 - 7F | DRY LEVEL | 0 - 127 | 7F | | |
| | | 16 | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 17 | 1 | 00 - 7F | FILTER CUTOFF FREQUENCY | -64 - +63 | 40 | | |
| | | 18 | 1 | 00 - 7F | FILTER RESONANCE | -64 - +63 | 40 | | |
| | | 19 | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 1A | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 1B | 1 | 00 - 7F | PORTAMENTO TIME | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 1C | 1 | 00 - 02 | PORTAMENTO MODE | OFF, FINGERED, FULL-TIME | 00 | | |
| | | 1D | 1 | | NON USATO | | | | |
| | | 1E | 1 | 00 - 09 | OUTPUT SELECT | 0: L&R, 1 - 6: AS1 - AS6, 7: AS1&2, 8:3&4, 9:5&6 | 00 | | |
| | | 1F | 1 | 00 - 01 | VOICE PARAMETER HOLD | OFF, ON | 00 | | |
| | | 10 | pp | 20 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 21 | 1 | 00 - 7F | AEG ATTACK TIME | -64 - +63 | 40 |
| | | | | 22 | 1 | 00 - 7F | AEG DECAY TIME | -64 - +63 | 40 |
| | | | | 23 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 24 | 1 | 00 - 7F | AEG RELEASE TIME | -64 - +63 | 40 |
| | | | | 25 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 26 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 27 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 28 | 1 | 00 - 7F | AEG SUSTAIN LEVEL | -64 - +63 | 40 |
| | | | | 29 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 2A | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 2B | 1 | 00 - 7F | PEG ATTACK TIME | -64 - +63 | 40 |
| | | | | 2C | 1 | 00 - 7F | PEG DECAY TIME | -64 - +63 | 40 |
| | | | | 2D | 1 | | NON USATO | | |
| 2E | 1 | | | 00 - 7F | PEG RELEASE TIME | -64 - +63 | 40 | | |
| 2F | 1 | | | 00 - 7F | PEG INITIAL LEVEL | -64 - +63 | 40 | | |
| 30 | 1 | | | | NON USATO | | | | |
| 31 | 1 | | | | NON USATO | | | | |
| 32 | 1 | | | 00 - 7F | PEG SUSTAIN LEVEL | -64 - +63 | 40 | | |
| 33 | 1 | | | 00 - 7F | PEG RELEASE LEVEL | -64 - +63 | 40 | | |
| 34 | 1 | | | | NON USATO | | | | |
| 35 | 1 | | | 00 - 7F | FEG ATTACK TIME | -64 - +63 | 40 | | |
| 36 | 1 | | | 00 - 7F | FEG DECAY TIME | -64 - +63 | 40 | | |
| 37 | 1 | | | | NON USATO | | | | |
| 38 | 1 | | | 00 - 7F | FEG RELEASE TIME | -64 - +63 | 40 | | |
| 39 | 1 | | | | NON USATO | | | | |
| 3A | 1 | | | | NON USATO | | | | |
| 3B | 1 | | | | NON USATO | | | | |
| 3C | 1 | | | 00 - 7F | FEG SUSTAIN LEVEL | -64 - +63 | 40 | | |
| 3D | 1 | | | | NON USATO | | | | |
| 10 | pp | | | 40 | 1 | 00 - 7F | LFO SPEED (BPM Sync= solo off) | -64 - +63 | 40 |
| | | | | 41 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 42 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 43 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 44 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 45 | 1 | 00 - 02 | LFO KEY ON RESET | OFF, EACH KEYON, FIRST KEYON | 00 |
| | | | | 46 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 47 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 48 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 49 | 1 | | NON USATO | | |

MULTI PART GROUP2

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default Valore (H) |
|---------|----|----|------|----------|----------------------|-------------|--------------------|
| H | M | L | | | | | |
| 11 | pp | 30 | 1 | 00 - 7F | LFO AMP MOD DEPTH | -64 - +63 | 40 |
| | | 31 | 1 | 00 - 7F | LFO FILTER MOD DEPTH | -64 - +63 | 40 |
| | | 32 | 1 | 00 - 7F | LFO PITCH MOD DEPTH | -64 - +63 | 40 |
| | | 33 | 1 | 00 - 7F | RANDOM PAN DEPTH | -64 - +63 | 40 |
| | | 34 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 35 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 36 | 1 | | NON USATO | | |
| | | 37 | 1 | 00 - 7F | FEG DEPTH | -64 - +63 | 40 |

MULTI PART GROUP3

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default Valore (H) | | |
|---------|----|---------|--------------|-----------|------------------------------|--|--------------------|---|----|
| H | M | L | | | | | | | |
| 13 | pp | 00 | 1 | 00 - 06 | LFO WAVE | 0:TRI, 1:SAW UP, 2:SAW DOWN, 3:SQU, 4:S/H, 5:PROGRAM, 6:USER | 00 | | |
| | | 01 | 1 | 00 - 05 | LFO PHASE | 0, 90, 120, 180, 240, 270 | 00 | | |
| | | 02 | 1 | 00 - 15 | LFO SPEED (BPM Sync=on only) | 4th x 8 - 16 th | 0B | | |
| | | 03 | 1 | 00 - 06 | LFO BPM SYNC | OFF, ON | 06 | | |
| | | 04 | 1 | 00 - 03 | LFO USER WAVE TOTAL STEP | 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16 | 00 | | |
| | | 05 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE SLOPE | OFF, UP, DOWN, UP&DOWN | 40 | | |
| | | 06 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE1 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 07 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE2 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 08 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE3 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 0A | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE4 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 0B | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE5 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 0C | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE6 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 0D | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE7 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 0E | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE8 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 0F | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE10 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 10 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE11 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 11 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE12 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 12 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE13 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 13 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE14 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 14 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE15 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 15 | 1 | 00 - 7F | LFO USER WAVE STEP VALUE16 | 0 - 127 | 40 | | |
| | | 13 | pp | 40 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 41 | 1 | 00 - 06 | FILTER TYPE | 0: Bypass, 1:LPF24, 2:LPF18, 3:LPF12, 4:HPF, 5:BPf, 6:BEF | 00 |
| | | | | 42 | 1 | | NON USATO | | |
| | | | | 43 | 1 | 00 - 05 | EQ TYPE | Low&High, P, EQ, BOOST6, BOOST12, BOOST18, THRU | 00 |
| | | | | 44 | 1 | 00 - 0F | EQ Q | 0 - 31 | 04 |
| 45 | 2 | | | 00 - 01 | EQ (LOW) FREQUENCY MSB | Low&High:46 - 182, P, EQ:63 - 251 | 00 | | |
| 46 | 1 | | | 00 - 0F | EQ (LOW) FREQUENCY LSB | | 36 | | |
| 47 | 1 | | | 20 - 60 | EQ (LOW) GAIN | -32 - +32 | 40 | | |
| 48 | 2 | | | 00 - 01 | EQ HIGH FREQUENCY MSB | Low&High:131 - 241 | 01 | | |
| 49 | 1 | | | 00 - 7F | EQ HIGH FREQUENCY LSB | | 67 | | |
| 4A | 1 | 20 - 60 | EQ HIGH GAIN | -32 - +32 | 40 | | | | |

<Tabella 1-5> Tabella MIDI Parameter Change (AD PART)

| Address | | | Size | Dati (H) | Parametro | Descrizione | Default Valore (H) | |
|---------|----|----|------|-----------|------------------------|-----------------------|--------------------|----|
| H | M | L | | | | | | |
| 14 | 0n | 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 | | NON USATO | | | |
| | | 07 | 1 | | NON USATO | | | |
| | | 08 | 1 | | NON USATO | | | |
| | | 09 | 1 | | NON USATO | | | |
| | | 0A | 1 | | NON USATO | | | |
| | | 0B | 1 | | NON USATO | | | |
| | | 0C | 1 | | NON USATO | | | |
| | | 0D | 1 | 00 - 7F | | VOLUME | 0 - 127 | 5A |
| | | 0E | 1 | 00 - 7F | | PAN | L63 - C - R63 | 40 |
| | | 0F | 1 | | | NON USATO | | |
| | | 10 | 2 | | | NON USATO | | |
| | | 12 | 1 | 00 - 7F | | REVERB SEND | 0 - 127 | 00 |
| | | 13 | 1 | 00 - 7F | | DELAY/CHORUS SEND | 0 - 127 | 00 |
| | | 14 | 1 | 00 - 7F | | DRY/VARIATION BALANCE | 0 - 127 | 00 |
| | | 15 | 1 | | | NON USATO | | |
| | | 16 | 1 | | | NON USATO | | |
| | | 17 | 1 | | | NON USATO | | |
| | | 18 | 1 | | | NON USATO | | |
| 19 | 1 | | | NON USATO | | | | |
| 1A | 1 | | | NON USATO | | | | |
| 1B | 1 | | | NON USATO | | | | |
| 1C | 1 | | | NON USATO | | | | |
| 1D | 1 | | | NON USATO | | | | |
| 1E | 1 | | | NON USATO | | | | |
| | | 70 | 1 | 00 - 01 | INPUT GAIN | MIC, LINE | 01 | |
| | | 71 | 1 | 00 - 01 | MONO/STEREO (solo n=0) | MONO x 2, STEREO | 01 | |

| Funzione... | Trasmesso | Riconosciuto | Osservazioni |
|---|----------------------------|----------------------------|--------------|
| Basic Default Channel Changed | 1-16 x | 1-16 x | |
| Mode Default Messages Altered | x x ***** | x x x | |
| Note Number : True voice | 0-127 ***** | 0-127 | |
| Velocity Note ON Note OFF | o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0 | o v=1-127 x | |
| After Key's Touch Ch's | o o | o o | |
| Pitch Bend | o | o | |
| Control Change 0-121 | o | o | |
| Prog Change : True # | o 0-127 ***** | o 0-127 | |
| System Exclusive | o | o | |
| : Song Pos. Common : Song Sel. : Tune | o *1 o *1 x | o *1 o *1 x | |
| System : Clock Real Time: Commands | o *2 o *1 | o *3 o *1 | |
| Aux :All Sound OFF :Reset All Cntrls :Local ON/OFF :All Notes OFF Mes- :Active Sense sages:Reset | o o o x x x | o o o x x x | |

Note: *1 Se è abilitato MIDI control in/out. invia MMC (stop, esecuzione differita, locate) se il modo sync è MTC.
 *2 Se è abilitato MIDI clock out. riceve messaggi frame quarter MTC se il modo sync è MTC.
 *3 Se MIDI sync è external.

Mode 1 : OMNI ON , POLY Mode 2 : OMNI ON , MONO o : Sì
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO x : No

| Funzione... | Trasmesso | Riconosciuto | Osservazioni |
|---|--|--|--|
| Basic Default Channel Changed | 1-16 x | 1-16 x | |
| Mode Default Messages Altered | 3 x ***** | 1 1-4 (m=1) *1 x | Memorizzato |
| Note Number : True voice | 0-127 ***** | 0-127 0-127 | Transpose |
| Velocity Note ON Note OFF | o 9nH,v=1-127 x 9nH,v=0 | o v=1-127 x | |
| After Key's Touch Ch's | x x | x x | |
| Pitch Bend | o | o 0-24 semi | |
| Control Change | 0 o 1,5-7,10-11 - 16-19 - 32 o 38 - 64 o 65,66 - 71-77 - 80-83 - 91,93,94,96,97 - 1-31 o 33-119 o | o | Bank Select MSB Bank Select LSB Sustain Switch Assignable Knob Assignable Knob |
| Prog Change : True # | o 0 - 127 ***** | o 0 - 127 0 - 127 | |
| System Exclusive | o | o | |
| : Song Pos. Common : Song Sel. : Tune | x x x | x x x | |
| System : Clock Real Time: Commands | x x | x x | |
| Aux : All Sound OFF : Reset All Cntrls : Local ON/OFF : All Notes OFF Mes- : Active Sense sages: Reset | x x x x o x | o o x o (123-125) o x | |
| Note: *1 m viene sempre considerato "1" a prescindere dal suo valore. | | | |

Mode 1 : OMNI ON , POLY Mode 2 : OMNI ON , MONO o : Sì
 Mode 3 : OMNI OFF , POLY Mode 4 : OMNI OFF , MONO x : No

12. Glossario

A

Aftertouch

Messaggi MIDI che vengono trasmessi se si applica un'ulteriore pressione alla tastiera dopo che le note sono state suonate.

Amplitude Envelope (involuppo dell'ampiezza)

Una curva che definisce la variazione di ampiezza di una nota dal tempo in cui viene suonata inizialmente (attack o attacco) fino a quando si dissolve completamente (release).

Arpeggio

Le note di un accordo vengono suonate una dopo l'altra anziché contemporaneamente. L'RS7000 dispone di funzioni auto arpeggio che creano automaticamente una varietà di arpeggi basati sulle note da voi suonate sulla tastiera.

AWM2 Tone Generator (generatore di suono)

Un metodo per generare il suono sviluppato dalla YAMAHA che è basato sulle forme d'onda registrate digitalmente. Poiché genera la forma d'onda complessa di reali strumenti acustici, dà dei suoni estremamente autentici. È incorporata anche la tecnica di filtraggio digitale che consente di avere un controllo preciso del tono o timbro. AWM2 è l'acronimo di Advance Wave Memory 2.

B

Bank Number

Nell'RS7000 l'uso di MSB ed LSB bank select è facilitato dalla categorizzazione delle voci in base al loro numero di bank.

Bank Select

I dati MIDI usati per selezionare le voci estese. I numeri di controllo 0 (MSB) e 32 (LSB) usati assieme per selezionare i bank delle voci. La effettiva selezione della voce è ottenuta trasmettendo il valore di bank select in combinazione con l'appropriato numero di program change o cambio programma.

Beat

Quando si effettua il playback o si registra una song, un "beat" o movimento (è una suddivisione ritmica di una misura).

BPM (Beats Per Minute)

Un altro termine per indicare il "tempo", determinando la velocità dell'esecuzione del playback.

BPM Track

Una traccia del sequencer dedicata alla registrazione e al playback dei cambiamenti di BPM.

Breakbeat

Originariamente questo termine si riferiva ad una sezione di una song in cui tutti gli altri strumenti smettevano di suonare mentre solo la batteria manteneva il ritmo. Nella musica dance queste phrase drum spesso sono campionate e ripetute ciclicamente per fornire il fondamento ritmico per un nuovo brano di musica. Generalmente, un pattern o configurazione di batteria di poche misure di lunghezza viene chiamato breakbeat.

Brilliance

Un controllo o parametro che regola la brillantezza del suono. La frequenza di taglio dei filtri dell'RS7000 può essere controllata per regolare appunto la brilliance o brillantezza.

Buffer

Un'area di memoria usata per l'immagazzinamento temporaneo dei dati.

Bulk Data

Un tipo di messaggio System Exclusive che è formato da dati per le regolazioni interne di un dispositivo.

Bus line

Una linea che trasporta i segnali audio fra gli stadi di un sistema sonoro. Le linee bus dell'RS7000 includono "SEND VAR. TO DELAY", "SEND VAR. TO REVERB", "SEND DELAY TO REVERB", e la linea stereo bus che collega l'uscita stereo di ciascuno stage o stadio.

Byte

Un gruppo di 8 bit digitali generalmente viene chiamato "byte". Un singolo byte può essere rappresentato da un numero esadecimale a 2 cifre. Questo tipo di notazione viene usato per rappresentare dati MIDI, capacità di memoria ed altri valori digitali.

C

Cent

In termini musicali un "cent" è 1/100 di un semitono.

Channel

Vedere "MIDI Channel" a pagina 337.

Channel Aftertouch

L'aftertouch si riferisce alla capacità di controllare alcuni aspetti del suono variando la pressione sulla tastiera dopo che le note sono state suonate. Vengono usati due tipi di dati di aftertouch: polyphonic e channel. Il channel aftertouch è l'aftertouch dei dati in cui solo un valore di aftertouch viene trasmesso per ciascun canale MIDI. In opposizione, il polyphonic aftertouch produce separati valori di aftertouch per ciascuna nota suonata.

Checksum (somma di controllo)

Un valore usato per verificare l'integrità dei vari blocchi di dati MIDI ricevuti (dati esclusivi di sistema). La checksum (somma di controllo) viene trasmessa alla fine dei dati.

Clock

Un'unità riferita alla risoluzione di una nota. Sull'RS7000 un clock è uguale a 1/480 di una nota da un quarto.

Common Sample Voice

Sono voci di campioni che sono disponibili per essere usate da tutte le song e gli style. Qualunque sia il numero di song e style, nella memoria interna dell'RS7000 possono essere immagazzinate al massimo 128 voci sample di tipo common. Il contenuto e il rapporto program number/voice di questo tipo di voci "common" non cambia quando si passa da una song all'altra o da uno style all'altro.

Connettore DIGITAL IN/OUT

Connettori coassiali per l'ingresso e l'uscita di segnali audio digitali.

Connettore OPTICAL IN/OUT

Connettori ottici per ingresso ed uscita di segnali audio digitali.

Control Change

Un tipo di messaggio MIDI che viene trasmesso quando si aziona un controller (rotella di modulazione, controller a pedale ecc.). Ogni controller dispone di un suo numero di controllo distintivo.

Cutoff Frequency (frequenza di taglio)

I filtri lavorano consentendo il passaggio di parti del segnale più alto o più basso di una determinata frequenza e tagliando la restante porzione del segnale. Questa frequenza viene indicata come cutoff frequency o frequenza di taglio.

D

Data Entry

Un tipo di dati di control change MIDI (control change numero 6) usato generalmente per impostare i parametri specificati con RPN.

Delay

Un effetto (o dispositivo) che ritarda un segnale audio. Gli effetti variation dell'RS7000 includono gli effetti di delay.

Depth (profondità)

L'entità o grado con cui un effetto cambia il suono originale.

Device Number (numero di dispositivo)

Uno speciale canale MIDI usato per i messaggi system exclusive. Sono dispositivi i numeri di device (o dispositivi) da 1 a 16, e la comunicazione dei dati esclusivi di sistema diventa possibile quando entrambi i dispositivi trasmittente e ricevente sono impostati sullo stesso numero.

Digital Filter (filtro digitale)

Un filtro che funziona in modo digitale anziché in ambiente analogico. L'RS7000 possiede filtri digitali per ciascun elemento della voce, consentendo un'ampia gamma di controllo del suono.

Drum Voice

Uno speciale tipo di voce usata soltanto per strumenti di batteria o percussioni. Ogni tasto della tastiera suona un differente strumento di batteria o percussivo.

Dry Sound

Il segnale audio che non è elaborato da un effetto. Normalmente, quando si usa un effetto, non tutto il segnale audio viene lasciato passare attraverso l'effetto. Anzi, il grado dell'effetto è regolato mixando il suono che passa attraverso l'effetto (definito suono "wet") con quello che bypassa l'effetto (suono "dry").

DSP

Acronimo di Digital Signal Processor. Questo tipo di processori elabora digitalmente i segnali per produrre una vasta gamma di effetti. L'RS7000 include capacità DSP di alta qualità per il riverbero, il chorus ed altri effetti.

Dump out

È il processo di trasmissione di bulk data come messaggi MIDI System Exclusive.

E
Echo back

L'azione o processo in cui i dati ricevuti alla porta MIDI IN vengono ritrasmessi dalla porta MIDI OUT.

Edit

L'azione di modifica dei dati (definita anche editing).

Effect

Un circuito (dispositivo) che elabora il suono per aggiungere vari effetti.

L'RS7000 prevede 3 stadi di effetti system (reverb, delay/chorus e variation) nonché vari effetti master.

Element

Un blocco all'interno del generatore di suono dell'AWM2 che genera un singolo suono. Le voci dell'RS7000 sono formate da 1 o 2 elementi.

End Point

Il punto in cui il playback di un campione è impostato per cessare.

Ensemble

Un ensemble è costituito da due o più strumenti che suonano assieme. L'RS7000 è capace di eseguire ensemble costituiti da un massimo di 32 parti.

Envelope Generator (EG)

Un circuito che modifica il livello del generatore di suono dal momento in cui la nota viene suonata fin quando il suono decade fino al silenzio. L'AEG controlla il volume, il PEG controlla il pitch e il FEG controlla il filtro.

Equalizer (equalizzatore)

Un circuito o dispositivo che divide lo spettro delle frequenze in più bande che possono essere enfatizzate o tagliate, secondo le esigenze, per adattare la risposta in frequenza globale.

Esadecimale

Un sistema di numerazione basato sul 16, in cui le cifre incrementano in unità dell'ennesima potenza di 16. I caratteri alfabetici A ~ F vengono usati per esprimere i numeri da 10 a 15.

Event

Un singolo pezzo di dati (ad esempio messaggi di Note On/Off o Program Change) che costituisce una sequenza.

Exclusive

Vedere la voce System Exclusive.

Expression

Un messaggio di control change MIDI usato per controllare il volume di una singola traccia o parte.

F
Filter

Un circuito che modifica il suono bloccando una gamma di frequenze specifica del suono o lasciandola passare. L'RS7000 possiede filtri per ciascun elemento della voce.

Formattazione

L'azione di inizializzare una scheda di memoria o memory card o un disco SCSI in modo che possa essere usato dall'RS7000.

G
Gate time (tempo di gate)

La lunghezza di tempo per cui una nota suona.

Generatore multitimbrico

Un generatore di suono che può produrre simultaneamente più di un tipo di suono.

Groove

Si riferisce al “feel” ritmico. Potrebbe essere definito “grinta musicale”. L'RS7000 dispone di una funzione Groove che può essere usata per modificare leggermente o drasticamente il groove di un pattern o di una song.

H**Hertz**

L'unità standard di frequenza che definisce i “cicli per secondo”. Il pitch della nota A3 su un pianoforte è di circa 440 Hertz.

I**Initialize (inizializzare)**

L'azione di ripristinare un parametro al suo valore “iniziale” di base.

Interval Time

Un ritardo inserito ad intervalli regolari quando si trasmettono i bulk data che sono stati registrati in una traccia di una sequenza.

L**LFO**

Acronimo di Low Frequency Oscillator (o oscillatore a bassa frequenza), un circuito cioè che produce un segnale a bassa frequenza. Il segnale dall'LFO può essere usato per modulare il pitch, il volume o il tono per produrre effetti come vibrato, tremolo e wah.

Local Sample Voice

Un campione che è disponibile per essere usato solo da una song o uno style specifico. Per ciascuna song o style è possibile immagazzinare fino a 128 voci di questo tipo. I campioni che sono disponibili per essere usati da tutte le song o tutti gli style vengono identificati come “common sample voices”.

Loop

La ripetizione ciclica del playback di tutto un campione o di una sua sezione specifica.

Low Pass Filter (filtro passa-basso)

Un tipo di filtro che taglia le alte frequenze. Il suono può essere più brillante aumentando la frequenza di taglio del filtro oppure più cupo abbassandola.

LSB

Acronimo di Least Significant Byte, si riferisce al byte più basso di dati quando i dati di control change MIDI vengono divisi in due byte (MSB ed LSB) per la trasmissione.

M
MIDI

Acronimo di Musical Instrument Digital Interface, uno standard per il trasferimento di dati fra strumenti musicali. La maggior parte degli strumenti musicali elettronici di oggi dispone di queste specifiche MIDI e dispone di porte MIDI. Tali strumenti possono essere collegati assieme per creare dei sistemi di esecuzione automatica e di performance a distanza.

MIDI Channel (canale MIDI)

Sono previsti 16 canali MIDI da 1 a 16 e i dispositivi di trasmissione e ricezione devono essere impostati sullo stesso canale per consentire la comunicazione dei dati della performance.

MIDI Data Filer

Dispositivo MIDI che riceve i dati per le regolazioni interne di un dispositivo MIDI sotto forma di messaggi System Exclusive e li immagazzina su floppy disk. Un esempio è rappresentato dal MIDI Data Filer YAMAHA MDF3 (archiviatore di dati MIDI).

MIDI Time Code (MTC)

Un segnale di sincronizzazione basato sul tempo che permette la sincronizzazione di dispositivi MIDI, registratori multitraccia ed altri dispositivi lineari di registrazione/playback. L'MTC è basato sul codice temporale SMPTE standard industriale.

MIDI Wind Controller (controller a fiato)

È un sofisticato controller a fiato che suona come un sassofono o strumenti a fiato simili che produce dati di performance MIDI, utilizzabili per controllare generatori, sequencer MIDI ecc. Un esempio di un controller di questo tipo ad alte prestazioni è il WX5 YAMAHA.

MSB

Acronimo di Most Significant Byte, che si riferisce al byte superiore di dati quando i dati di control change MIDI vengono divisi in due byte (MSB ed LSB) per la trasmissione.

Mute

Una funzione che esclude temporaneamente una traccia specificata.

N
Normalize

Il processo di massimizzare il livello totale di un campione incrementando l'ampiezza della forma d'onda in modo che il livello di picco più alto sia immediatamente sotto al punto di clipping (cioè di saturazione).

Normal Voice

Una voce che suona normalmente sulla tastiera con il pitch standard per ciascun tasto.

Note On/Off

Messaggi MIDI che rappresentano le note eseguite su una tastiera o altro strumento. Premendo un tasto si produce un messaggio di Note On e quando il tasto viene rilasciato si produce un messaggio di Note Off.

NRPN

Acronimo di Non Registered Parameter Number. Sono un tipo di messaggio di control change MIDI e vengono usati per editare i suoni via MIDI, consentendovi di editare le regolazioni EG o del filtro o regolare il pitch o il livello per ciascuno strumento di una voce drum.

O
Offset Edit

Un tipo di editing in cui il valore di un parametro non viene cambiato direttamente ma viene aggiunto o sottratto dal valore del parametro corrente come un offset specificato.

Optimize

Il processo di “de-frammentizzazione” della memoria del campione in modo che siano disponibili per il campionamento segmenti contigui più grandi possibili.

Overdub

Un metodo di registrazione in tempo reale in cui il nuovo materiale viene registrato senza cancellare i dati registrati precedentemente.

P
Pan

Il parametro che imposta la posizione stereo di un suono nell'immagine stereo del suono quando viene effettuato il playback in stereo. I parametri pan trovati in MIXER, VOICE EDIT ed altri modi operativi.

Parameter (parametro)

Un'impostazione o un item di dati che potete editare nei vari display di modo e sub-modo.

Parameter Change (cambio parametro)

Un messaggio esclusivo MIDI di sistema che può essere usato per regolare le impostazioni interne del parametro. Fate riferimento alla sezione Formato Dati MIDI per i dettagli.

Part

Una singola voce suonata attraverso uno dei 16 canali MIDI disponibili è nota come “part” (o parte). L'RS7000 dispone di 16 parti.

Partition (partizione)

Una divisione software su un supporto di immagazzinamento dati come un disco (un hard di disk o un MO, per esempio) usato appunto per la memorizzazione dei dati.

Pattern

Questo termine copre un'ampia gamma di dati di performance che possono essere registrati e suonati nel modo PATTERN. I pattern (o configurazioni) possono essere ripetuti e commutati per creare il flusso musicale desiderato. I pattern sono formati da 1 a 16 frasi assegnate alle tracce di sequenza del modo pattern.

Pattern Chain (catena o concatenazione di pattern)

Un numero di pattern suonati in sequenza (pertanto “concatenati”) per creare una song o brano completo. Il modo PATTERN CHAIN automatizza il processo di commutazione style e section.

Phrase (frase)

Una “parte” strumentale singola che può essere usata in un pattern: un drum pattern, una linea di basso o una parte di accordi.

Phrase Sampling

L'azione di campionamento di un'intera frase musicale o ritmica, in opposizione alla registrazione di un campione “one shot” (come un colpo singolo di un rullante).

Pitch EG

Un generatore di inviluppo che può essere usato per controllare il pitch di una voce dall'attacco della nota fino al release finale.

Pitched Voice

Una voce che suona ai pitch standard di ciascun tasto sulla tastiera. Le voci pitched consentono ai campioni di essere eseguiti ai vari pitch o ai vari pitch di essere eseguiti simultaneamente per creare accordi, come accade sugli strumenti convenzionali.

Polyphonic Aftertouch

L'aftertouch si riferisce alla capacità di controllare alcuni aspetti del suono variando la pressione sulla tastiera dopo che le note sono state suonate. Sono usati due tipi di dati di aftertouch: polyphonic e channel. L'aftertouch di canale (channel) è quello in cui viene trasmesso solo un valore di aftertouch per ciascun canale MIDI. In contrasto, l'aftertouch polifonico (polyphonic) produce valori di aftertouch separati per ciascuna nota suonata.

Polyphony (polifonia)

Il numero di note che può essere suonato simultaneamente da un generatore di suono o da uno strumento. La polifonia massima dell'RS7000 è di 62 note.

Portamento

Un effetto che cambia in maniera uniforme il pitch da una nota ad un'altra. Valori di Portamento Time più alti producono un cambiamento più lento e un'impostazione di 0 non produce alcun effetto.

Portamento Switch

Il numero di control change MIDI 65 serve ad inserire e a disinserire l'effetto portamento.

Preset

Un item presente nella memoria interna. Nell'RS7000 un considerevole numero di frasi è fornito come preset.

Punch-in Record

Un metodo di registrazione in tempo reale in cui l'utente specifica i punti di ingresso (punch-in) e uscita (punch-out), in modo che la registrazione abbia luogo soltanto in quell'area.

Q
Q (larghezza di banda)

Un parametro dell'equalizzatore usato nei filtri di tipo passa-banda o a eliminazione di banda. La "Q" è la larghezza della banda o la gamma di frequenze influenzate dal filtro. Più alta è la Q, più ampia è la banda influenzata.

Quantize

Una funzione che può essere usata per "restringere" la tempistica inesatta delle note o altri eventi che sono stati immessi in tempo reale.

R
RAM

Random Access Memory (o memoria ad accesso casuale) in cui è possibile scrivere, che è possibile leggere e cancellare a piacere. L'RS7000 utilizza la memoria RAM interna.

Real-time Recording (registrazione in tempo reale)

Un metodo di registrazione in cui una performance viene registrata mentre la si esegue, come accade su un registratore multitraccia tradizionale.

Redo

Una funzione che "ripristina" i risultati di una funzione che era stata annullata con "Undo".

Replace

È un metodo di registrazione in tempo reale o di registrazione tipo punch in cui vengono cancellati (sostituiti) i dati registrati precedentemente con il nuovo materiale registrato.

Resonance

Un parametro che enfatizza il livello del segnale nell'area di frequenza di taglio. Enfatizzando gli armonici in questa area, si può produrre un suono particolarmente incisivo, rendendo il suono più brillante e marcato.

Reverb

Un effetto che simula il riverbero acustico di una stanza o di uno spazio. Il suono che raggiunge le nostre orecchie solitamente include non solo il suono diretto, ma anche quello che si è riflesso sulle pareti o sul soffitto. Il riverbero crea artificialmente queste riflessioni indirette. Sebbene alcune riflessioni possano essere percepite singolarmente come eco distinte, il termine "riverbero" solitamente indica l'insieme indistinto di suono riflesso.

Reverse

Si applica questo termine quando viene eseguito al contrario un campione o una porzione di esso.

ROM

Read Only Memory (memoria di sola lettura). Questo tipo di memoria può essere letto ma non può essere scritto o cancellato. Tutta la memoria preset è di tipo ROM.

RPN

Acronimo di Registered Parameter Number. Questi messaggi MIDI vengono usati per regolare le impostazioni delle singole parti come Pitch Bend Sensitivity o Tuning.

S
Sample

Un suono registrato o una frase prodotta mediante un'operazione di campionamento.

Sample Data

I dati che comprendono la forma d'onda campionata e i dati che specificano il punto di inizio (start) e fine (end) e altri parametri del playback.

Sample Kit Voice

È una voce singola in cui sono assegnati differenti campioni a ciascun tasto da C-2 fino a G8. Le sample kit voice consentono a differenti campioni di essere suonati individualmente o simultaneamente su differenti tasti della tastiera.

Sample Voice

Una voce basata su un campione creato usando la funzione di campionamento.

Sampling Frequency (frequenza di campionamento)

Specifica il numero di "campioni" prelevati ogni secondo da un segnale analogico. I campioni singoli vengono convertiti in valori digitali che rappresentano l'ampiezza del segnale e il punto del campione. Più alta è la frequenza di campionamento, maggiore è la qualità di suono risultante.

Sampling Level (livello di campionamento)

Il livello del segnale (livello di "registrazione") impostato quando si campiona.

Save

Il processo di salvataggio dati o di salvataggio song dalla memoria interna su floppy disk.

Scene Memory (memoria di scena)

L'RS7000 dispone di 5 memorie di scena che possono immagazzinare "impostazioni" complete di tutte le regolazioni correnti per un richiamo istantaneo all'occorrenza.

SCSI

Acronimo di Small Computer Serial Interface. L'interfaccia SCSI viene usata per collegare hard disk ed altri supporti di memorizzazione all'RS7000.

Section

Un termine riferito a ciascuno dei 16 tipi di pattern che comprendono uno style. I pattern sono selezionati specificando lo style e la section.

Send Level (livello mandata)

La quantità di segnale che viene inviato ad una linea bus specificata per l'elaborazione mediante un effetto. La quantità di segnale che viene "ritornata" dall'effetto viene definito "return level" (o livello di ritorno) effetto.

Sensitivity

Il grado con cui un aspetto del suono (ad esempio il volume) risponde al controllo (ad esempio velocity della nota).

Sequencer

Un sistema (o dispositivo) che registra, edita, modifica ed effettua il playback di una performance musicale sotto forma di messaggi MIDI.

Sequencer Tracks (tracce della sequenza)

Le tracce che registrano ed effettuano il playback di normali dati di sequenze MIDI.

SIMM

Single In-line Memory Module: un tipo di memoria RAM realizzata in modulo comunemente usata da personal computer — e dall'RS7000 per immagazzinamento di campioni.

Soft Pedal

Numero di cambio controllo 67: il tipo di messaggio di control change MIDI usato per comunicare le operazioni del soft pedal.

Song

Una composizione musicale o brano creato registrando i dati di performance su una o più tracce.

Sostenuto Pedal

Numero di cambio controllo 66: il tipo di messaggio control change MIDI usato per comunicare le operazioni relative al pedale sostenuto.

Standard MIDI File (SMF)

SMF è l'acronimo di Standard MIDI File: un formato che permette un facile scambio di dati di song fra sequencer differenti. La maggior parte dei produttori odierni di software ed hardware forniscono software/hardware che possono leggere e scrivere Standard MIDI File.

Start Point

Il punto in cui ha inizio il playback di un campione.

Step Recording

Il metodo di registrazione in cui la musica viene immessa con l'inserimento singolo di note, una ad una, specificandone la lunghezza o durata, la velocity o l'intensità dinamica e il pitch ecc. per ciascuna nota.

Style

Il nome collettivo per una serie di 16 sezioni (o section) (da A a P).

Sincronizzazione

La funzione o processo per cui si fa corrispondere il tempo di playback o registrazione di un dispositivo con un dispositivo separato esterno, ad esempio un altro sequencer o un programmatore digitale di ritmi.

System (effect)

Un effetto che può essere applicato a tutte le parti regolando i livelli di mandata e ritorno effetti (vedi Send Level e Return Level). Gli effetti System consentono di applicare globalmente alla musica il riverbero o il chorus ecc. L'RS7000 fornisce Reverb e Chorus come effetti di sistema. Gli effetti Variation possono essere usati anche come effetti di sistema.

System Exclusive Message

Un tipo di messaggio MIDI usato per scambiare dati esclusivi di un modello o tipo specifico di dispositivo.

T
Tap

Il pulsante [TAP] dell'RS7000 può essere usato per immettere i valori di BPM mediante scansione o battito del tempo su di esso.

Track

Una locazione o posizione in cui vengono registrati i dati di performance musicale.

Transpose

È la trasposizione del pitch globale con intervalli di semitono.

Tremolo

Un effetto prodotto modulando ciclicamente il volume.

Trim

L'azione di "taglio" dei campioni specificando i punti di inizio e fine desiderati, per togliere materiale non desiderato.

Tuning (accordatura)

Il processo per cui si fa corrispondere il pitch di due o più strumenti quando si suona assieme. Normalmente, A3 (la3) è accordato su una frequenza di 400 Hz.

U
Undo

Una funzione che "annulla" (o cancella) l'operazione precedente.

Utility Mode

Un modo sull'RS7000 in cui possono essere effettuate regolazioni MIDI o di sistema.

V
Variation Effect

Uno degli stadi di effetti dell'RS7000. Gli effetti Variation possono essere usati per produrre drastiche variazioni del suono. Un'ampia varietà di programmi di effetto come delay, rotary speaker, auto pan, amp simulation ed auto wah sono previste su questo strumento oltre ai tradizionali reverb e chorus.

Velocity

Un valore numerico che indica la velocità (la forza) con cui una nota è stata suonata.

Voice (voce)

Un suono che è incorporato nel generatore di suono, e che può essere selezionato ed eseguito.

Voice Bank

Le voci vengono organizzate in banchi o bank di voci che possono essere selezionati mediante i dati MIDI bank select MSB ed LSB.

W
Wah Effect

Un effetto che modula ciclicamente il tono. L'RS7000 produce questo effetto usando un segnale LFO per modulare la frequenza di taglio di un filtro. Gli effetti wah sono inclusi nello stadio Variation.

Wave

Una forma d'onda di uno strumento registrato digitalmente.

Wet Sound

Il segnale audio che viene elaborato da un effetto. Normalmente quando si usa un effetto, non tutto il segnale audio viene fatto passare attraverso l'effetto. Anzi, il grado dell'effetto viene regolato mixando il suono che passa attraverso l'effetto (definito suono "wet") con quello che bypassa l'effetto (definito "dry").

13. Indice analitico

A

| | |
|--|--|
| A/D INPUT | 231 |
| A/D Setup | 108, 200 |
| AC INLET | 19 |
| ACCURACY | 248 |
| ADVANCE | 141 |
| AEG ATTACK (Amplitude Envelope Generator Attack) | 101, 197 |
| AEG DECAY (Amplitude Envelope Generator Decay) | 101, 197 |
| AEG RELEASE (Amplitude Envelope Generator Release) | 101, 197 |
| AEG SUSTAIN (Amplitude Envelope Generator Sustain) | 101, 197 |
| AIEB2 | 20, 21 |
| AIEB2 I/O, scheda di espansione | 276 |
| Albero delle funzioni | 55 |
| Alimentazione CA | 22 |
| All Sound Off | 268 |
| AMP DEPTH | 98, 196 |
| AMP/FILTER/PITCH | 15 |
| Append Pattern | 151 |
| Append Phrase | 146 |
| Arpeggiator | 63 |
| ARPEGGIO ON | 18, 63 |
| Arpeggio Setting | 108 |
| AS1&2 OUT LEVEL | 259 |
| ASSIGN KEY | 233 |
| ASSIGNABLE OUT | 20 |
| ATK+LOOP | 243 |
| ATTACK | 15 |
| Attack Time | 267 |
| AUDITION | 235, 237, 242, 243, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253 |
| Auto Load | 68 |
| Auto Repeat | 68 |

B

| | |
|--------------------------------|---------------------------|
| BACK DELETE | 82, 163, 189 |
| BANK | 93 |
| BANK (Voice Bank) | 79 |
| BANK MSB (Voice Bank MSB) | 194 |
| BEAT STRETCH | 13, 89, 192 |
| Beat Stretch | 144, 220 |
| BPM | 160, 162, 163 |
| BPM (Tempo) | 73, 79, 84, 183, 186, 190 |
| BPM Change | 270 |
| BPM SYNC (BPM Synchronization) | 98, 196 |
| BREAK | 239 |
| Brightness | 267 |

C

| | |
|--------------------------|--------------------|
| Canali MIDI | 264 |
| CARD | 19 |
| CAT | 141, 142 |
| CAT (Channel Aftertouch) | 155 |
| CAT (Channel aftertouch) | 143, 217, 218, 219 |
| CATEGORY | 134, 171, 213 |
| CC | 83, 141, 142 |
| CC (Control Change) | 155 |
| CC (Control change) | 143, 217, 218, 219 |
| CC (Control changer) | 219 |

| | |
|----------------------------------|----------------------|
| CHAIN | 159 |
| Chain Name | 159, 174 |
| CHANNEL AFTER TOUCH | 262 |
| Channel Aftertouch (CAT) | 269 |
| Chord Separate | 140, 216 |
| Chord Sort | 139, 216 |
| Clear Chain | 174 |
| Clear Pattern | 153 |
| Clear Phrase | 148 |
| Clear Song | 224 |
| Clear Track | 150, 222 |
| CLICK BEAT | 257 |
| CLICK MODE | 257 |
| CLOCK SHIFT | 13, 86, 89, 191, 192 |
| COARSE TUNE | 100, 197 |
| Coarse Tune | 269 |
| coassiale | 20 |
| Common Sample Voice | 61 |
| common sample voice | 229 |
| CONTRAST | 19, 24 |
| CONTROL CHANGE | 262 |
| Control Change (CC) | 267 |
| Controller | 62 |
| Convert to Song | 173 |
| COPY | 245 |
| Copy Chain | 174 |
| Copy Event | 141, 172, 217 |
| Copy Pattern | 151 |
| Copy Phrase | 144 |
| Copy Song | 223 |
| Copy Track | 148, 221 |
| CREATE | 237, 240 |
| Create Continuous Data | 142, 218 |
| Create Measure | 173, 220 |
| Create Roll | 139, 216 |
| CREATE TO | 253 |
| Crescendo | 138, 215 |
| CTRL NO (Control Number) | 156 |
| Cuffie | 22 |
| Curve | 143 |
| CUTOFF | 15 |
| CUTOFF (Filter Cutoff Frequency) | 103, 197 |

D

| | |
|------------------------|----------------------------------|
| Data Decrement | 268 |
| Data Entry LSB | 267 |
| Data Entry MSB | 267 |
| Data Increment | 268 |
| DECAY | 15 |
| DELAY | 96, 195 |
| Delay | 91 |
| DELAY LEVEL | 91, 193 |
| DELAY SEND | 109 |
| DELAY SEND LEVEL | 200 |
| DELAY TIME | 91, 193 |
| DELAY TYPE | 104, 198 |
| DELAY/CHO | 14 |
| Delay/Chorus | 105 |
| Delay/Chorus, effetti | 63 |
| Delay/Chorus Parameter | 199 |
| DELETE | 82, 155, 163, 168, 189, 207, 246 |

| | |
|---------------------|----------|
| Delete Measure | 173, 220 |
| DELETE! | 123 |
| DEPTH | 14 |
| DETUNE | 100, 197 |
| DIGITAL | 231 |
| DIGITAL IN, OUT | 20 |
| Direction | 141, 217 |
| Dischi | 116 |
| Dischi MO | 116 |
| Display | 13 |
| Divide Drum Track | 150, 223 |
| Drive per CD-ROM | 280 |
| Drive per hard disk | 280 |
| Drive per MO | 280 |
| DRY LEVEL | 96, 195 |
| DRY VARI | 14 |

E

| | |
|-----------------------------|-------------------|
| ECHO BACK | 260 |
| EDIT | 17, 154, 175, 225 |
| Edit Change | 176 |
| Editing di Pattern Chain | 175 |
| EFFECT | 17, 198 |
| Effect | 63, 104, 198 |
| EFFECT ON/OFF | 12 |
| Effect Parameter | 165, 203 |
| Effect Send Level | 268 |
| EFFECT SEND/VOLUME | 14 |
| EFFECT TYPE | 113, 165, 203 |
| Effect Type | 104, 198 |
| EG | 14, 101, 197 |
| END Point | 235, 242 |
| ENV. DEPTH | 15 |
| ENV. DEPTH (Envelope Depth) | 103, 197 |
| EQ TYPE | 95, 195 |
| Equalizer | 94, 195 |
| Erase Event | 141, 172, 217 |
| Event | 155, 156, 177 |
| Evento e parametri | 176 |
| EVENT CHASE | 258 |
| EVENT TYPE | 79, 186 |
| EXC | 141, 142 |
| EXC (System exclusive) | 218 |
| Exchange Phrase | 145 |
| Exchange Track | 149, 221 |
| EXCLUSIVE | 262 |
| Exclusive | 270 |
| EXIT | 17 |
| Expansion Memory | 20 |
| EXPORT | 122, 206 |
| Export | 120, 167, 206 |
| Expression | 267 |
| EXTRACT | 246 |
| Extract Event | 142, 218 |

F

| | |
|-----------------------------------|---------|
| FADE IN/OUT | 249 |
| FADE TYPE | 249 |
| FB CLOCK (Feedback Clock) | 92, 193 |
| FB GATE TIME (Feedback Gate Time) | 193 |
| FB GATE TIME (Feedback Time) | 92 |
| FB NOTE (Feedback Note) | 91 |
| FB VELOCITY (Feedback Velocity) | 91, 193 |
| Feedback | 91, 193 |

| | |
|---|---|
| FEG ATTACK (Filter Envelope GeneratorAttack) | 101, 197 |
| FEG DECAY (Filter Envelope Generator Decay) | 101, 197 |
| FEG RELEASE (Filter Envelope Generator Release) | 102, 197 |
| FEG SUSTAIN (Filter Envelope Generator Sustain) | 102, 197 |
| FILE | 123 |
| FILE NAME | 119, 121, 167, 205, 206 |
| FILE TYPE | 119, 121, 127, 129, 167, 170, 205, 206, 209 |
| FILTER | 15 |
| Filter | 102, 197 |
| FILTER DEPTH | 98, 196 |
| FILTER TYPE | 103, 197 |
| Fine Tune | 269 |
| Folder | 120, 122, 167, 205, 206 |
| FOOT SW | 19 |
| FOOT SWITCH | 257 |
| FORMAT | 125 |
| Format | 114, 168, 207 |
| FORMAT TYPE | 168, 207 |
| FORWARD | 243 |
| FREQUENCY | 95, 195, 231 |
| FREQUENCY CONVERT | 250 |
| Funzione | 13 |

G

| | |
|------------------------------|-------------------------------|
| GAIN (Output Select) | 95, 195 |
| GATE OFFSET | 86, 191 |
| GATE TIME | 13, 82, 84, 88, 188, 190, 192 |
| Generatore di suono | 60 |
| Get Phrase | 147 |
| Glide | 138, 215 |
| Grafico dei movimenti (beat) | 81, 163, 188 |
| Grid Groove | 85 |
| Grid-Step Record | 77, 184 |
| GROOVE | 17 |
| Groove | 85, 191 |

H

| | |
|-----------------------------|------------------------|
| Harmonic Content | 267 |
| Harmonize | 88, 192 |
| HIGH FREQ. (High Frequency) | 95, 195 |
| HIGH FREQUENCY | 112, 164, 202 |
| HIGH GAIN | 95, 112, 164, 195, 202 |
| HIGH Q | 112, 164, 202 |
| HOLD | 108, 200 |
| HOLD (Voice Parameter Hold) | 94, 194 |

I

| | |
|---------------------------|----------|
| I/O, scheda di espansione | 272 |
| IMPORT | 131, 211 |
| Import | 129, 210 |
| INPUT GAIN | 109, 200 |
| INPUT L e R | 19 |
| INSERT | 155 |
| Insert | 177 |
| Interruttore a pedale | 23 |
| I Velocity Pad | 62 |

J

| | |
|-------------------|-------------------|
| JOB | 17, 134, 171, 213 |
| Job | 67 |
| Job Pattern Chain | 171 |
| JUMP | 182 |

K

| | |
|--------------------|---------------|
| KEY ON RESET | 98, 196 |
| KEYBOARD | 18 |
| KIT | 230, 231 |
| KIT+NOTE | 229, 231 |
| Knob Assign | 109, 201 |
| KNOB SELECT | 109, 201 |
| KNOB1 ASSIGN | 113, 165, 203 |
| KNOB2 ASSIGN | 113, 165, 203 |
| KNOB3 ASSIGN | 113, 165, 203 |
| KNOB4 ASSIGN | 113, 165, 203 |

L

| | |
|---------------------------------|------------------------|
| La tastiera | 62 |
| LCD MODE | 258 |
| LED DISPLAY | 258 |
| LENGTH | 72, 75, 79, 250 |
| Level Meter | 233 |
| LFO | 14, 97, 196 |
| LFO PHASE | 98, 196 |
| LFO SPEED | 98, 196 |
| LFO WAVE | 98, 196 |
| LOAD | 17, 128, 169, 170 |
| Load | 126, 208 |
| LOAD! | 210 |
| LOOP | 243 |
| loop | 242 |
| LOOP REMIX | 239, 251 |
| LOW FREQ. (Low Frequency) | 95, 195 |
| LOW FREQUENCY | 112, 164, 202 |
| LOW GAIN | 95, 111, 164, 195, 202 |
| LOW Q | 112, 164, 202 |

M

| | |
|----------------------------|------------------------|
| Manopole assegnabili | 62 |
| MASTER | 17 |
| Master | 111, 164, 202 |
| MASTER EFFECT | 12 |
| Master Effect | 68, 111, 112, 165, 203 |
| Master EQ | 111, 164, 202 |
| Master EQ ed effetti | 63 |
| MASTER TUNE | 257 |
| MASTER VOLUME | 13 |
| MEAS (Measure) | 75, 235 |
| Measure | 72 |
| MEMORY | 18 |
| Memory | 63, 68, 114 |
| Memory Card | 114 |
| MEMORY PROTECT | 257 |
| METER | 236, 253 |
| Meter | 72, 182 |
| MIDI FREQUENCY | 112, 164, 202 |
| MIDI GAIN | 111, 164, 202 |
| MIDI Q | 112, 164, 202 |
| MIDI2 FREQUENCY | 112, 164, 202 |
| MIDI2 GAIN | 112, 164, 202 |
| MIDI2 Q | 112, 164, 202 |
| MIDI | 264 |
| MIDI CLOCK OUT | 260 |
| MIDI CONTROL | 260 |
| MIDI DELAY | 13, 17 |
| MIDI Delay | 90, 193 |
| MIDI Event | 266 |

| | |
|----------------------------------|---------------|
| MIDI, eventi | 262 |
| MIDI Filter | 262 |
| MIDI IN, porta | 19 |
| MIDI IN/OUT, indicatore | 13 |
| MIDI OUT A e B, porte | 19 |
| MIDI Setup | 260 |
| MIDI SYNC | 260 |
| Mix Phrase | 145 |
| Mix Track | 222 |
| MIXER | 17 |
| Mixer | 93, 194 |
| MMC (MIDI Machine Control) | 23, 260 |
| Mode | 52, 64 |
| MODE, pulsante | 17 |
| Modify Control Data | 143, 219 |
| Modify Gate Time | 137, 214 |
| Modify Velocity | 136, 214 |
| Modulation Wheel | 267 |
| Mono | 268 |
| MONO/POLY | 100, 196 |
| MONO/STEREO | 109, 200, 232 |
| MOUNT ID | 131, 170, 211 |
| MOUNT PARTITION | 131, 170, 211 |
| MOVE | 246 |
| MTC (MIDI Time Code) | 23, 260 |
| MTC START OFFSET | 261 |
| MULTI | 185 |
| MUTE | 18 |
| Mute | 74 |

N

| | |
|--|-----------------------------|
| Non-Registered Parameter Number (NRPN) | 270 |
| NORMAL | 239 |
| NORMALIZE | 234, 247 |
| Normalize Play Effect | 150, 222 |
| NOTE | 79, 84, 121, 190, 206, 262 |
| Note | 88, 141, 142, 155, 192, 266 |
| Note (Note events) | 217 |
| NOTE OFFSET | 86, 88, 191, 192 |
| NOTE SHIFT | 75 |
| NRPN | 155 |
| NRPN LSB (Non-Registered Parameter Number LSB) | 268 |
| NRPN MSB (Non-Registered Parameter Number MSB) | 268 |
| Null | 269 |

O

| | |
|----------------------------|--------------------|
| OCT (Octave) | 160, 183 |
| OCT DOWN | 18, 73 |
| OCT RANGE | 108, 200 |
| OCT UP | 18, 73 |
| Octave | 73 |
| OCTAVER | 88, 192 |
| Omni Mode Off | 268 |
| Omni Mode On | 268 |
| OPEN | 120, 122, 123, 130 |
| OPTICAL | 231 |
| OPTICAL IN, OUT | 20 |
| ORIGINAL KEY | 233, 243 |
| OUT CHANNEL | 110, 201 |
| Out Channel | 110 |
| OUT SELECT | 110, 201 |
| OUTPUT L/MONO & R | 19 |
| OUTPUT SEL (Output Select) | 94 |
| Overdub | 77, 184 |

P

| | |
|---|------------------------|
| P.B. RANGE (Pitch Bend Range) | 100, 197 |
| PAD 1 | 19, 62 |
| PAD 2 | 19, 62 |
| PAN | 94, 105, 109, 200, 243 |
| PAN (Delay Pan) | 105, 199 |
| PAN (Reverb Pan) | 106, 199 |
| PAN (Variation Pan) | 198 |
| Panpot | 267 |
| Parametri | 265 |
| PARAMETER (MIDI OUT) | 109, 201 |
| Part | 265 |
| PARTITION | 125, 168, 207 |
| PAT | 141, 142 |
| PAT (Polyphonic Aftertouch) | 155 |
| PAT (Polyphonic aftertouch) | 143, 217, 219 |
| Patch | 75 |
| PATT CHAIN | 17, 158, 159 |
| PATTERN | 17, 70, 75, 119 |
| Pattern | 59, 72 |
| PATTERN BPM HOLD | 258 |
| PATTERN CHAIN, modo | 52 |
| Pattern Chain, modo | 158 |
| Pattern Chain Play | 159 |
| Pattern Chain, registrazione | 161 |
| Pattern Job | 133 |
| PATTERN, modo | 52 |
| Pattern, modo | 70 |
| Pattern, playback | 72 |
| PATTERN QUANTIZE | 257 |
| PB | 141, 142 |
| PB (Pitch Bend) | 155 |
| PB (Pitch bend) | 143, 217, 218, 219 |
| PB Range | 139 |
| PC | 141, 142 |
| PC (Program Change) | 155 |
| PC (Program change) | 217 |
| PEG ATK (Pitch Envelope Generator Attack) | 102, 197 |
| PEG DCY (Pitch Envelope Generator Decay) | 102, 197 |
| PEG INIT LEVEL (Pitch Envelope Generator Initial Level) | 102, 197 |
| PEG RLS (Pitch Envelope Generator Release) | 102, 197 |
| PEG RLS LEVEL (Pitch Envelope Generator Release Level) | 102, 197 |
| PEG SUS (Pitch Envelope Generator Sustain) | 102, 197 |
| PGM (Program Number) | 79 |

| | |
|-----------------------------------|---------------------------|
| PHONE | 19, 22 |
| Phrase | 75 |
| PHRASE CAT. (Phrase Category) | 75 |
| Phrase Edit | 154 |
| Phrase Name | 148 |
| PHRASE NO. (Phrase Number) | 75 |
| Phrase Recording | 77 |
| PITCH | 15, 230, 231, 239 |
| Pitch | 100, 197 |
| PITCH BEND | 15, 79, 82, 101, 197, 262 |
| Pitch Bend | 266 |
| pitch bend change | 79 |
| Pitch Bend Sensitivity | 269 |
| PITCH CONVERT | 248 |
| PITCH DEPTH | 98, 196 |
| PITCHED SAMPLE | 130, 132 |
| Pitched Voice | 61 |
| pitched, voci | 229 |
| Play Effect | 87, 192 |
| PLAY FX | 17, 87 |
| point | 242 |
| POINTER | 81, 163, 188 |
| Polifonia massima | 62, 87 |
| Poly | 268 |
| POLY AFTER TOUCH | 262 |
| Polyphonic Aftertouch (PAT) | 269 |
| Portamento | 100, 196, 267 |
| PORTAMENTO SW (Portamento Switch) | 100, 196 |
| PORTAMENTO TIME | 15, 100, 196 |
| Portamento Time | 267 |
| PORTAMENTO TYPE | 15 |
| POWER | 19 |
| Preset Memory | 63 |
| PROGRAM (Program Number) | 94, 194 |
| PROGRAM CHANGE | 262 |
| Program Change (PC) | 266 |
| PUNCH-IN/OUT | 233 |
| Put Phrase | 147 |

Q

| | |
|------------------------------------|----------|
| Q (Bandwidth = larghezza di banda) | 95, 195 |
| Quantize | 135, 214 |
| Quantize Value | 135 |

R

| | |
|-----------------------------------|--------------|
| RANDOM | 100, 196 |
| RANDOM PAN | 94 |
| RATIO | 247 |
| REAL TIME LOOP REMIX | 13 |
| Real Time Loop Remix, funzione | 239 |
| Real Time Recording | 161, 162 |
| Real-time Record | 77, 184 |
| Real-Time, registrazione | 80, 186 |
| REC COUNT | 257 |
| REC LOOP (Record Loop) | 78 |
| REC QUANTIZE (Record Quantize) | 78 |
| REC TRACK (Record Track) | 161, 185 |
| REC TYPE (Record Type) | 78, 162, 185 |
| REC VOLUME | 13 |
| Registered Parameter Number (RPN) | 269 |
| Registrazione Grid Step | 83, 189 |
| RELEASE | 15 |
| Release Time | 267 |
| REMIX | 240 |

| | |
|---|--------------------|
| RENAME | 123, 168, 207 |
| Rename | 122, 167, 206 |
| REPEAT TIME | 91, 193 |
| Replace | 77, 184 |
| REPLACE, OVERDUB | 80 |
| Reset All Controller | 268 |
| RESONANCE | 15, 103, 197 |
| REST | 82, 163, 189 |
| RETURN LEVEL | 105, 106, 198, 199 |
| REVERB | 14, 96, 195 |
| Reverb | 106 |
| Reverb Effect | 63 |
| Reverb Parameter | 199 |
| REVERB SEND | 109 |
| REVERB SEND LEVEL | 200 |
| REVERB TYPE | 198 |
| REVERSE | 239, 243 |
| ROLL | 239 |
| RPN | 155 |
| RPN LSB (Registered Parameter Number LSB) | 268 |
| RPN MSB (Registered Parameter Number MSB) | 268 |

S

| | |
|--------------------------------------|--|
| SAMPLE EDIT | 13 |
| Sample Edit | 241 |
| Sample Job | 244 |
| SAMPLE KIT | 130, 132 |
| Sample Kit Voice | 61 |
| sample kit voice | 229 |
| Sample Parameter | 242 |
| Sample Voice | 60 |
| Sample voice | 229 |
| sample, voce | 130, 132 |
| Sample voice local | 229 |
| SAMPLE VOICE NAME | 253 |
| Sample Voice Number | 233 |
| SAMPLING | 12 |
| Sampling (campionamento) | 229 |
| Sampling Frequency | 233 |
| SAMPLING, modo | 54 |
| Sampling, modo | 228 |
| Sampling Setup | 231 |
| Sampling Standby | 232 |
| Sampling Time | 233 |
| SAVE | 17, 114, 120, 166, 205 |
| Save | 118, 167, 204, 205 |
| SCENE/MUTE | 18 |
| Scene/Mute | 62 |
| SCMS (Serial Copy Management System) | 21 |
| SCSI | 19, 280 |
| SCSI Communication | 132, 211 |
| SCSI ID | 281 |
| SCSI SELF ID | 131, 170, 211 |
| SCSI Setup | 131, 170, 211 |
| SCSI/CARD | 119, 121, 122, 127, 130, 167, 168, 170, 205, 206, 207, 209, 210 |
| SEC (Section) | 75 |
| SECTION | 72, 159, 161 |
| Section | 59, 177 |
| SELECT | 14 |
| SEND DELAY TO REVERB | 105, 199 |
| SEND VAR. TO DELAY | 105, 198 |
| SEND VAR. TO REV | 105 |
| SEND VAR. TO REVERB | 198 |
| Sens (Slice Sensitivity) | 237 |
| SEQUENCE PLAY FX | 13 |

| | |
|-----------------------------|-----------------------|
| Sequencer | 16, 59 |
| Sequencer, pulsante | 63 |
| SETUP | 17 |
| Setup | 107, 200 |
| SEXC (System Exclusive) | 155 |
| SHIFT | 16 |
| Shift Clock | 140, 216 |
| SIMM | 20, 274 |
| SIMM, memoria di espansione | 272 |
| SLICE | 252 |
| Slice | 235 |
| SLICE TYPE | 236, 253 |
| SLICE+SEQ | 229, 231 |
| SLOPE | 99, 196 |
| SMF (Standard MIDI File) | 117 |
| SMF C (Standard MIDI File) | 116 |
| Solo | 74 |
| SONG | 17, 205 |
| Song | 60 |
| SONG (Song Number) | 182 |
| Song, editing di | 225 |
| Song, job | 212 |
| SONG, modo | 53 |
| Song, modo | 180 |
| Song Name | 182, 224 |
| Song, playback di | 182 |
| Song, registrazione di | 184 |
| SORT | 108, 200 |
| Sostenuto Pedal | 267 |
| SOURCE | 231 |
| SPEED | 14 |
| Split Pattern | 152 |
| Split Phrase | 146 |
| Split Song To Pattern | 223 |
| STANDBY START/STOP | 13 |
| START | 242 |
| START (LOOP) point | 242 |
| START ATCK / LOOP | 242 |
| START Point | 235, 242 |
| STEP | 82, 235, 242 |
| STEP (Step Time) | 163, 188 |
| Step, registrazione | 77, 80, 163, 184, 187 |
| STEP VALUE | 100, 196 |
| STEP/TOTAL | 99, 196 |
| STEREO OUT (RESAMPLING) | 231 |
| STEREO OUT LEVEL | 258 |
| STEREO TO MONO | 251 |
| STORE | 18 |
| Strength | 135 |
| STYLE | 159, 161 |
| Style | 59 |
| STYLE (Style Number) | 72 |
| STYLE NAME | 161 |
| Style Name | 72, 153, 160 |
| Style Number | 177 |
| SUB DIVID (Sub Divide) | 236, 253 |
| SUB MODE | 17 |
| Sub-modo | 52, 64 |
| SUSTAIN | 15 |
| Sustain | 267 |
| SWING | 14, 78, 89, 192 |
| Swing Gate Time | 136, 214 |
| Swing Rate | 135, 214 |

| | |
|----------------------------|-----|
| SYS.EX.INTERVAL TIME | 258 |
| System | 257 |
| System Memory | 63 |

T

| | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| TAP | 18 |
| Tap | 68 |
| Tastiera | 18 |
| TEMPLATE | 100, 196 |
| TG MUTE MODE | 258 |
| TG PARAM OUT | 261 |
| Thin Out | 143, 219 |
| TIE | 82, 189 |
| TIME STRETCH | 248 |
| Timing | 89, 192 |
| Tipi di file | 116 |
| TR (Track) | 86, 110, 191, 201 |
| TRACK | 109, 121, 130, 132, 201, 211 |
| Track | 60, 67, 73, 76, 160, 183, 265 |
| Track Number | 233 |
| TRACK SELECT | 18 |
| TRACK VOLUME | 14 |
| TRANSPOSE | 18 |
| Transpose | 73, 138, 160, 183, 215 |
| TRIGGER LEVEL | 233 |
| TRIGGER MODE | 232 |
| Trim | 234, 241 |
| TRNS ON/OFF (Transpose ON/OFF) | 79 |
| TWE | 132, 211 |
| TYPE | 15, 108, 130, 132, 200, 211, 251, 252 |
| TYPE (Destination Type) | 245 |
| TYPE (Sampling Type) | 231 |

U

| | |
|---------------------|-------------------|
| Undo/Redo | 68, 134, 172, 213 |
| UNISON | 88, 192 |
| User Memory | 63 |
| UTILITY | 17 |
| UTILITY, modo | 53 |
| Utility, modo | 256 |

V

| | |
|-------------------------------------|----------------------|
| VALUE | 82, 189 |
| VARIATION | 96, 195, 252 |
| VARIATION (Remix Variation) | 239 |
| Variation, effetti | 63 |
| Variation Parameter | 105, 198 |
| VARIATION SEND | 109 |
| VARIATION TYPE | 104, 198 |
| VARIATION/DRY BALANCE | 200 |
| VELO OFFSET (Velocity Offset) | 86, 191, 192 |
| VELOCITY | 14, 82, 84, 188, 190 |
| VELOCITY (Velocity Offset) | 88 |
| Velocity Range | 138 |
| View Filter | 155, 156, 226 |
| Voce Drum | 60 |
| Voci Local Sample | 61 |
| Voci Normal | 60 |
| Voice | 60 |
| VOICE (Sample Voice Number) | 235, 237, 242, 243 |
| Voice Bank | 61 |
| VOICE EDIT | 17 |

| | |
|-------------------------|-------------------|
| Voice Edit | 97, 196 |
| Voice Select | 93, 194 |
| VOICE SETUP TO TG | 261 |
| VOLUME | 94, 109, 200, 243 |
| Volume | 267 |

W

| | |
|----------------------------|-----|
| WAV (Wave) | 116 |
| WAVE MEMORY OPTIMIZE | 259 |

Z

| | |
|-------------------|-----|
| ZOOM | 242 |
| ZOOM IN/OUT | 242 |

INFORMAZIONI FCC

1. AVVISO IMPORTANTE: NON MODIFICATE QUESTA UNITÁ!

Questo apparecchio, se installato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, segue le norme FCC. Eventuali modifiche non approvate espressamente dalla Yamaha potrebbero invalidare il vostro diritto di usare l'apparecchio.

2. IMPORTANTE: Quando collegate questo apparecchio ad accessori e/o ad un altro apparecchio, usate soltanto cavi schermati di alta qualità. DEVONO essere usati i cavi forniti con questa unità. Seguite tutte le istruzioni relative all'installazione, altrimenti potrebbe essere invalidata la vostra autorizzazione ad usare questo apparecchio negli U.S.A.

3. NOTA: Questo strumento è stato provato e garantito in conformità con le specifiche tecniche stabilite per dispositivi digitali della Classe B, secondo le norme FCC parte 15. Queste norme servono a garantire una ragionevole misura di protezione contro interferenze con altri dispositivi elettronici nell'ambiente residenziale. Questo apparecchio genera/usa frequenze radio e, se non viene installato e usato secondo le istruzioni contenute in questo manuale, può provocare interferenze. L'osservazione delle norme FCC non garantisce che le interferenze non si manifestino in tutte le installazioni. Se questo apparecchio dovesse essere causa di interferenza nella ricezione radio e TV - può essere fatta una verifica disattivandolo e quindi riattivandolo - potete cercare di eliminare il problema seguendo una delle seguenti misure:

Spostate questo strumento o l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza.

Collegate questo strumento ad una presa diversa in modo che esso e l'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza si trovino su circuiti diversi, oppure installate dei filtri di linea per corrente alternata.

Nel caso di interferenza radio/TV, riposizionate l'antenna oppure, se il cavo dell'antenna è del tipo a nastro da 300 ohm, modificalo in un tipo coassiale.

Se queste misure correttive non dessero dei risultati soddisfacenti, vi suggeriamo di contattare un rivenditore Yamaha autorizzato. Se non avete la possibilità di trovare un rivenditore Yamaha autorizzato nella vostra zona, vi suggeriamo di contattare la YAMAHA MUSICA ITALIA SPA, Viale Italia 88, Lainate (Milano) - Telefono (02) 93577.1.

- Si riferiscono soltanto ai prodotti distribuiti dalla YAMAHA Corp. of America.

Queste informazioni sulla sicurezza vengono fornite secondo le leggi degli U.S.A.,
ma dovrebbero essere osservate dagli utenti di tutti i paesi.

ISTRUZIONI IMPORTANTI PER LA SICUREZZA

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

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

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

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

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

4. PERICOLO: Istruzioni per la messa a terra: Questo apparecchio deve essere messo a terra e quindi è stato dotato di una presa a tre terminali. Nel caso il prodotto dovesse funzionare male, il terminale di messa a terra fornisce un tracciato di bassa resistenza per la corrente elettrica riducendo il rischio di scossa. Se la vostra presa a muro non prevede questo tipo di spina, contattate un elettricista e fatela sostituire secondo i codici elettrici locali. NON modificate la spina né cambiatela con un tipo diverso.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**PER INFORMAZIONI TECNICHE:
YAMAHA-LINE da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15,
venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30 al numero
02/93572760**

**... 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** _____



YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.

Viale Italia, 88 — 20020 Lainate (MI)

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

YAMAHA Line:

da lunedì a giovedì dalle ore 14.15 alle ore 17.15, venerdì dalle ore 9.30 alle ore 12.30

Tel. 02 93572760 — Telefax 02 93572119