



S80

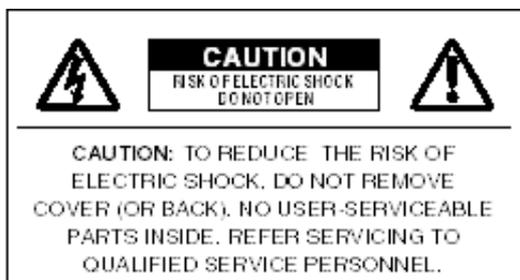
SINTETIZZATORE

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Manuale di Istruzioni

SEZIONE MESSAGGI SPECIALI

SIMBOLI PER LA SICUREZZA: I prodotti elettronici Yamaha possono riportare etichette simili a quelle qui illustrate. Il significato dei simboli riportati su queste etichette è riportato qui di seguito. Vi invitiamo a leggere attentamente e a seguire le precauzioni riportate in questa pagina.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo avvisa l'utente dalla presenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione in dotazione al prodotto.



Il lampo all'interno di un triangolo avvisa l'utente della presenza di "voltaggio pericoloso" all'interno del prodotto, sufficiente a rappresentare un rischio di shock elettrico.

NOTE IMPORTANTI: Tutti i prodotti Yamaha sono testati ed approvati da un centro di analisi indipendente per eliminare tutti i rischi possibili in caso di installazione corretta ed uso normale. NON modificate questa unità e non permettete ad altri se non ad un Centro di Assistenza Tecnica Yamaha di modificarla: potreste ridurre gli standard operativi/ di sicurezza del prodotto. In caso di modifica dell'unità, la garanzia del prodotto potrebbe venire invalidata.

SPECIFICHE SOGGETTE A MODIFICA: Le informazioni contenute nel presente manuale sono da considerarsi esatte al momento della stampa. Yamaha si riserva il diritto di modificare le specifiche tecniche in qualsiasi momento, senza obbligo di aggiornare le unità esistenti.

NOTE CIRCA L'AMBIENTE: Yamaha si preoccupa di produrre unità che siano sicure per l'utente ed in armonia con l'ambiente. Crediamo sinceramente che i nostri prodotti ed i sistemi di produzione utilizzati per realizzarli, siano in linea con tale filosofia di salvaguardia. In questo senso, desideriamo sottolineare i seguenti punti:

Note circa la Batteria: Questo prodotto POTREBBE contenere una piccola batteria non ricaricabile. La durata media di questo tipo di batteria è di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, vi invitiamo a contattare un tecnico specializzato.

Avvertenza: Non cercate di smontare o bruciare le batterie. Tenetele fuori dalla portata dei bambini e, quando esaurite, disfatevene secondo le leggi del vostro Paese. Nota: In alcuni Paesi la legge impone al tecnico la restituzione delle parti difettose. Potete tuttavia richiedere al tecnico di mettere a vostra disposizione tali parti difettose/danneggiate.

Nota: Se questo strumento dovesse danneggiarsi in modo irreparabile, vi preghiamo di osservare tutte le leggi relative alla distruzione di prodotti contenenti piombo, plastica, batterie, etc.

NOTA: I costi dovuti a riparazioni causate dalla mancata conoscenza del funzionamento del prodotto (quando l'unità funziona correttamente) non sono coperti da garanzia e sono quindi sotto la responsabilità dell'utente. Leggete attentamente questo manuale e consultate il vostro rivenditore prima di richiedere un intervento di assistenza tecnica.

POSIZIONE DELLA PIASTRINA: La seguente figura mostra la posizione della piastrina di identificazione. Il numero di modello, di serie, di alimentazione necessaria, etc. sono riportati su questa piastrina. Registrate il numero di modello, di serie e la data di acquisto del vostro strumento nello spazio sottostante e conservate sempre questo manuale di istruzioni.



Modello

Numero di Serie

Data di acquisto

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'USO

* Conservate queste precauzioni per qualsiasi riferimento futuro.



AVVERTENZE

Seguite sempre le avvertenze riportate in questa sezione per evitare shock elettrici, corto circuiti, incendi o altri danni. Queste avvertenze includono, ma non si limitano, quanto qui di seguito elencato:

- Non aprite lo strumento e non cercate di smontarne le parti interne o di modificarle in alcun modo. Questo strumento non contiene parti la cui manutenzione possa essere eseguita dall'utente. Se dovesse verificarsi un malfunzionamento, interrompete subito l'uso e rivolgetevi a personale specializzato Yamaha.
- Non esponete lo strumento alla pioggia, non usatelo vicino all'acqua o in condizioni di forte umidità. Non appoggiatevi nulla che contenga liquidi: potrebbero filtrare nelle aperture dell'unità.
- Se il cavo di alimentazione dovesse danneggiarsi o si verificasse un'improvvisa perdita del suono durante l'uso dello strumento o se un odore particolare o del fumo si manifestassero, disattivate subito l'unità, scollegate il cavo dalla presa di corrente e rivolgetevi al personale specializzato Yamaha.
- Collegate sempre la presa ad una messa a terra (per maggiori informazioni circa l'alimentazione, fate riferimento a pag.12).
- Prima di pulire lo strumento rimuovete sempre il cavo di alimentazione dalla presa. Non inserite né rimuovete mai un cavo con le mani umide.
- Controllate periodicamente la presa di corrente e rimuovete eventuali depositi di sporco o polvere che si fossero accumulati.



ATTENZIONE

Seguite sempre le avvertenze riportate qui di seguito per evitare di causare danni a voi stessi, ad altri o allo strumento. Queste avvertenze includono, ma non si limitano, quanto qui di seguito elencato:

- Non posizionate il cavo di alimentazione vicino a sorgenti di calore come radiatori, etc. e non danneggiatelo appoggiandovi oggetti o posizionandolo in un luogo di passaggio dove fosse possibile inciamparvi.
 - Quando rimuovete il cavo dalla presa, afferratelo dalla spina, non tirate mai il cavo; potreste danneggiarlo.
 - Non collegate lo strumento ad una presa elettrica usando un connettore multiplo. Ciò potrebbe causare una perdita della qualità sonora o il surriscaldamento della presa.
 - Rimuovete il cavo dalla presa di corrente quando lo strumento non deve essere utilizzato per lunghi periodi di tempo o durante i temporali.
 - Prima di collegare lo strumento ad altre apparecchiature elettroniche, disattivate tutte le unità. Prima di attivare o di disattivare tutte le unità e impostate i livelli di volume al minimo. Alzate i livelli di volume gradualmente quando suonate, fino a raggiungere il livello desiderato.
 - Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive o a temperature estreme (la luce diretta del sole, un radiatore, un veicolo chiuso) per evitare il rischio di deformare il pannello o danneggiare i componenti interni.
 - Non usate lo strumento vicino ad altri prodotti elettrici come televisione, radio o altoparlanti perché potrebbe causare interferenze ed impedire il corretto funzionamento di tali apparecchiature.
 - Posizionate sempre lo strumento su una superficie solida e ben livellata da cui non possa cadere.
 - Prima di spostare lo strumento, scollegate tutti i cavi.
 - Quando pulite lo strumento, usate un panno soffice ed asciutto. Non usate solventi o prodotti chimici. Non appoggiate sullo strumento oggetti in vinile o plastica perché potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
 - Non appoggiatevi sullo strumento e non esercitate una forza eccessiva sui suoi tasti, interruttori o connettori.
- Usate solo gli accessori specificati per lo strumento. Quando montate un supporto, usate solo le viti in dotazione. Diversamente potreste danneggiare lo strumento.
 - Usare per lunghi periodi di tempo lo strumento ad un volume eccessivo, può causare la perdita dell'udito. Se avvertiste problemi all'udito, consultate subito un medico.

■ SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA DI BACKUP

- Questo strumento contiene una batteria di backup non ricaricabile che permette di non perdere i dati interni quando viene disattivato lo strumento. Quando la batteria di backup deve essere sostituita, a video appare il messaggio "Change internal battery". Eseguite immediatamente un backup dei dati e rivolgetevi a personale specializzato Yamaha per la sostituzione della batteria.
- Non cercate di sostituire personalmente la batteria: potreste provocare gravi danni. Fate sostituire la batteria sempre e solo da personale specializzato Yamaha.
- Non lasciate mai la batteria di backup alla portata dei bambini.

■ SALVATAGGIO DI DATI USER

- Salvate tutti i dati su una Memory Card (SmartMedia) con una certa frequenza per evitare di perdere dati importanti a seguito di un malfunzionamento o di un errore operativo.

Yamaha non è responsabile per i danni causati dall'uso improprio o per le modifiche sullo strumento o per la perdita dei dati in esso contenuti.

Disattivate sempre lo strumento quando non lo utilizzate.

Introduzione

Grazie per avere acquistato il sintetizzatore Yamaha S80.

Il nuovo sintetizzatore S80 incorpora la famosa sintesi AWM2 che consente di creare suoni estremamente realistici. L'S80 é dotato di tastiera pesata ad 88 tasti e supporta schede plug-in opzionali che vi permettono di ottenere altre sonorità per soddisfare tutte le vostre esigenze musicali.

E' possibile suonare tutti i timbri utilizzando le funzioni di riproduzione automatica del sintetizzatore, come ad esempio l'Arpeggiatore ed il Sequencer interni. La funzione Quick Access consente l'accesso rapido e diretto a vari generi di suoni attraverso il pannello frontale.

Tra le altre funzioni ricordiamo Effetti e Set di Controlli (per controllare vari parametri di suono in tempo reale, utilizzando controller diversi). Queste funzioni rendono l'S80 il sintetizzatore ideale per ogni tipo di esecuzione dal vivo o di lavoro in studio.

Durante l'editing dei suoni é possibile usare la manopola [PAGE] per selezionare videate diverse e modificare i valori dei parametri, servendosi di altre cinque manopole oltre alla manopola [DATA].

In questo modo l'editing dei suoni risulta più semplice e diretto. Per ottenere i massimi risultati dal vostro nuovo sintetizzatore, vi invitiamo a leggere il presente manuale di istruzioni e a conservarlo sempre per ogni riferimento futuro.

Circa il presente Manuale

Questo manuale é suddiviso in due sezioni:

■ Sezione Base (Pag. 6)

Offre una panoramica dello strumento e della sua struttura ed illustra come utilizzarne le principali funzioni.

■ Sezione Riferimenti (Pag. 64)

Illustra i parametri nei vari Modi disponibili sul sintetizzatore.

Contenuti dell'Imballo

- Manuale di Istruzioni (questo libro)
- Opuscolo Data List
- Elenco Performance
- Cavo di Alimentazione AC
- Guida all'Installazione
- CD-ROM (TOOLS for S80 & CS6x/CS6R)

Il CD-ROM in dotazione

Il software applicativo del sintetizzatore é contenuto in questo CD-ROM. L'applicazione Voice Editor consente di editare i suoni del sintetizzatore attraverso un'interfaccia utente grafica. L'applicazione Card Filer consente lo scambio di dati tra il sintetizzatore ed il computer. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla Guida all'Installazione o ai manuali on-line in dotazione al software.



Non cercate mai di riprodurre la traccia 1 (la traccia su cui si trova il software applicativo) su un lettore CD audio. In tal modo potreste danneggiare il vostro udito e gli altoparlanti del vostro sistema di amplificazione.

La copia di dati sequence musicali e/o di file di audio digitale in commercio é proibita al di fuori dell'uso personale.

Le illustrazioni e le videate LCD riportate nel presente manuale di istruzioni hanno solo scopo didattico e potrebbero differire da quelle riportate sul vostro strumento.

I nomi delle aziende e dei prodotti riportati in questo manuale di istruzioni sono marchi di fabbrica o marchi registrati di proprietà delle rispettive società.

Traduzione ed impaginazione a cura di 

Sommario

Sezione Base

Controlli & Connessioni	6
Prima dell'uso	12
Alimentazione	12
Collegamenti	13
Attivazione.....	19
Operazioni Base	21
Selezionare un Modo.....	21
Selezionare una Videata.....	23
Inserire i Dati	24
Riproduzione delle Demo Song	26
Voci e Performance	27
Suonare una Voce.....	27
Suonare una Performance	29
Panoramica dell'S80	31
Sezione Controller	31
Sezione Sequencer	31
Sezione Generatore Sonoro	32
Sezione Effetti	34
Circa i Modi	35
Voci	36
Panoramica di Voci/ Onde	37
Onde (wave).....	38
Performance	39
Ideale per esecuzioni live	40
1 Arpeggiatore	41
2 Uso dei Controller	43
Editing della Voce	50
Effetti	55
Utilizzo come Master Keyboard (Modo Performance)	57
Utilizzo come Generatore Sonoro Multitimbrico (Modo Performance)	62

Sezione Riferimenti

Modo Voice	64
Voice Play	64
Voice Edit.....	68
Modo Voice Job	105
Memorizzare una Voce	106
Modo Performance	107
Performance Play.....	107
Performance Edit	111
Modo Performance Job	130
Memorizzare una Performance	131
Modo Sequence Play	132
Modo Utility	134
Modo Utility Job	141
Modo Card	142
Appendice	
Circa le Schede Plug-in (opzionali)	148
Messaggi a Display	151
Malfunzionamenti	152
Specifiche Tecniche	155
Indice	156

Sezione Base

Sezione
Riferimenti

Modo Voice

Modo
Performance

Modo
Sequence Pla

Modo Utility

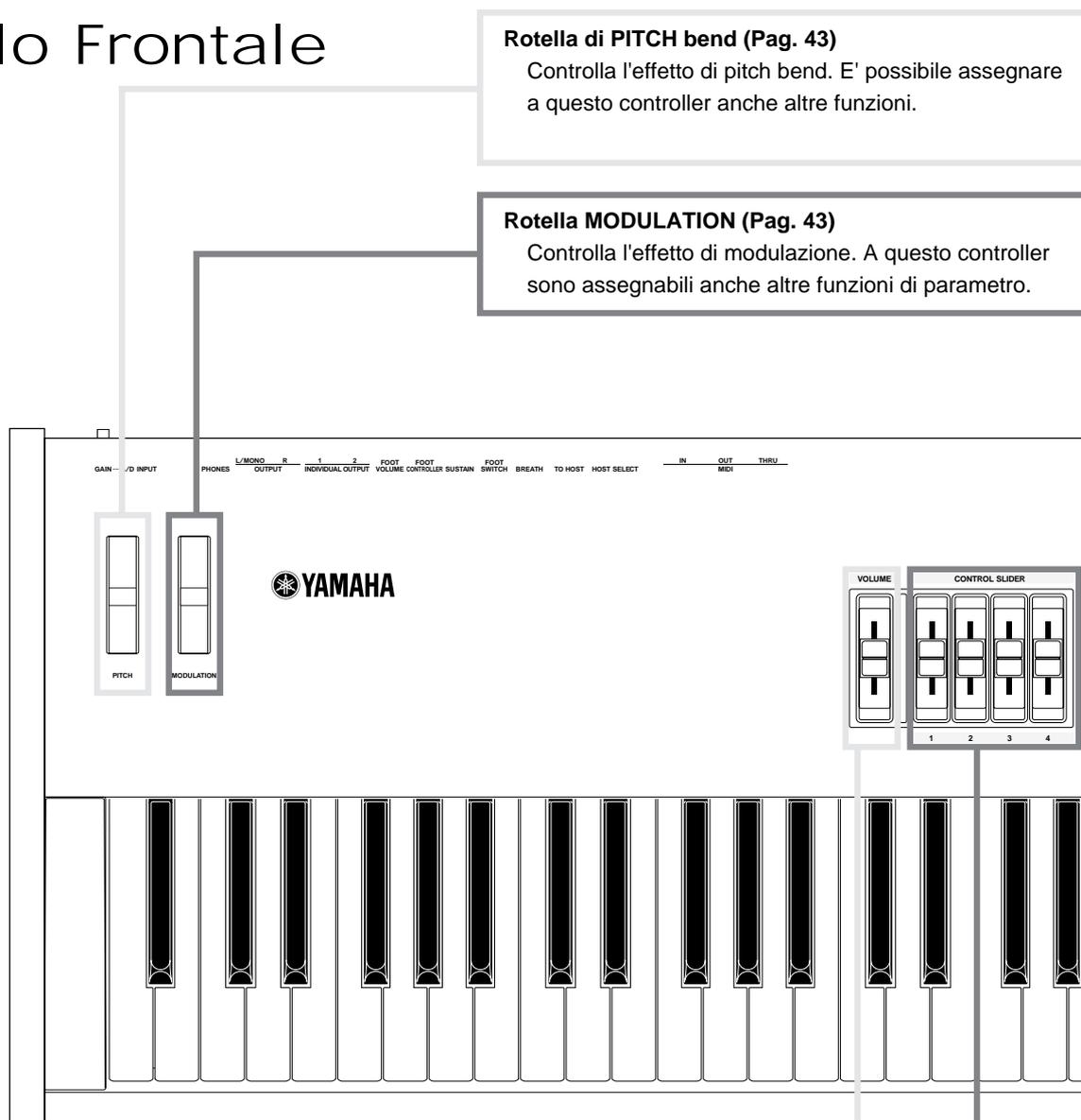
Modo Card

Appendice

Sezione Base

Controlli & Connessioni

Pannello Frontale



Rotella di PITCH bend (Pag. 43)

Controlla l'effetto di pitch bend. E' possibile assegnare a questo controller anche altre funzioni.

Rotella MODULATION (Pag. 43)

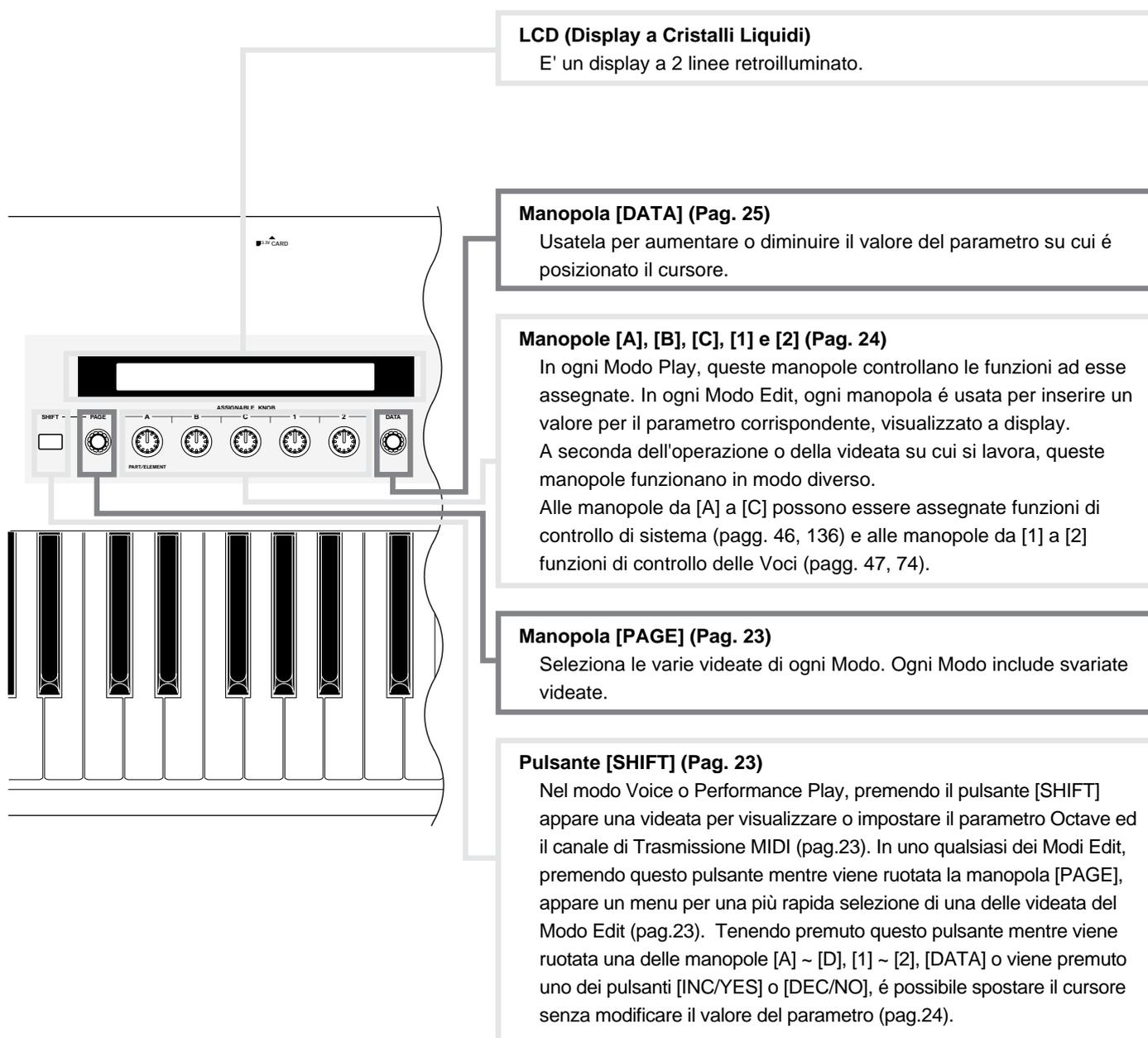
Controlla l'effetto di modulazione. A questo controller sono assegnabili anche altre funzioni di parametro.

Slider [VOLUME] (Pag. 20)

Regola il volume master. Muovetelo verso l'alto per alzare il livello di uscita dalle prese OUTPUT L/R e dalla presa PHONES.

Slider Control (Pag. 61)

Nel Modo Master Keyboard é possibile usare gli slider per controllare varie funzioni ad essi assegnate (es. messaggi di Control Change). Ogni slider controlla ognuna delle quattro Zone dell'S80.



Pulsante [MASTER KEYBOARD] (Pagg. 57, 111)

La tastiera dell'S80, nel modo Performance, pu funzionare come master keyboard MIDI. Quando viene premuto e attivato (il LED si illuminer) questo pulsante, la tastiera potr suonare e controllare pi moduli sonori MIDI collegati all'S80.

Pulsante [EF BYPASS] (Pag. 56)

Abilita/ Disabilita Effect Bypass. Premete il pulsante (il LED si illuminer) per bypassare gli effetti usati con l'attuale Voce o Performance. Gli effetti bypassati (Riverbero, Chorus o Insertion) sono specificati nel Modo Utility (Pag. 135).

Pulsante [EXIT] (Pag. 23)

I menu e le videate dell'S80 hanno una struttura gerarchica. Premete questo pulsante per uscire dall'attuale videata e tornare al precedente livello della gerarchia.

Pulsante [ENTER] (Pagg. 24, 25)

Quando selezionate una Memoria o un Banco per una Voce o una Performance, premetelo per confermare quella locazione di memoria. Usatelo anche per eseguire un Job o un'operazione Store.

Pulsante [DEC/NO] (Pag. 24)

Usatelo per diminuire il valore del parametro su cui posizionato il cursore oppure per annullare un Job o un'operazione Store.

Pulsante [INC/YES] (Pag. 24)

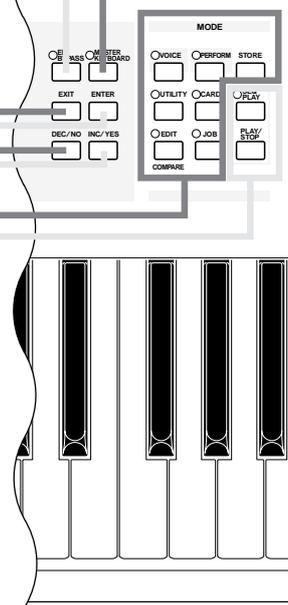
Usatelo per aumentare il valore del parametro sui cui posizionato il cursore oppure per eseguire un Job o un'operazione Store.

Pulsanti MODE (Pag. 21)

Premeteli per selezionare Voci, Performance, Utility o altri Modi.

Controlli SEQ (Pagg. 26, 132)

Premete il pulsante [SEQ] per entrare nel Modo Sequence Play. Qui potete suonare un file MIDI dalla Memory Card. Usate il pulsante [PLAY/STOP] per avviare o fermare la riproduzione del file attualmente selezionato.

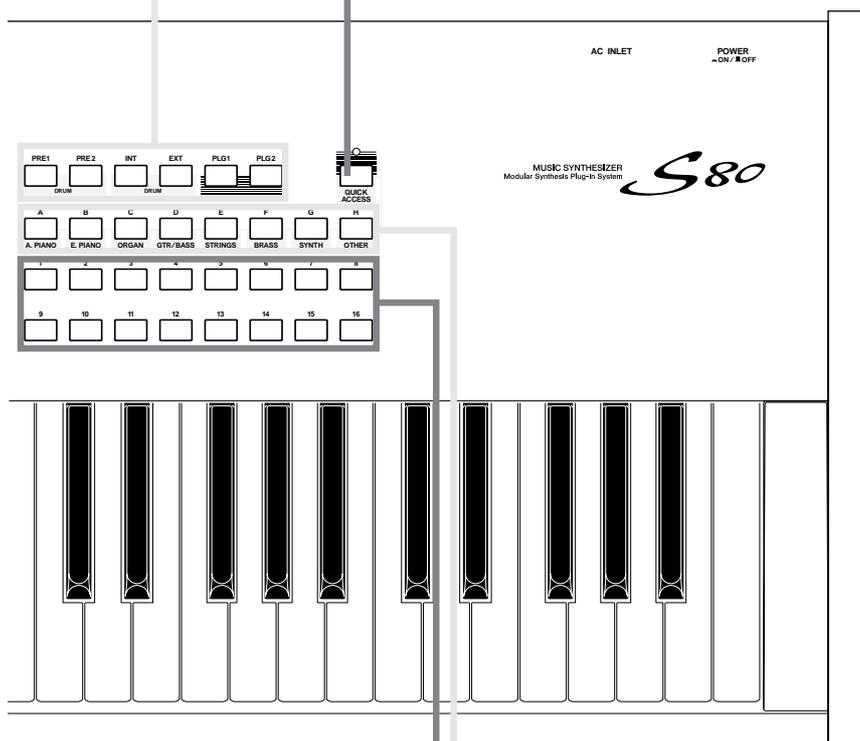


Pulsanti MEMORY (Pagg. 27, 29, 65, 109)

Usando uno di questi pulsanti è possibile selezionare una Memoria Voice o Performance. Premete il pulsante [ENTER] per selezionare la Memoria. Nel Modo Performance i pulsanti [EXT], [PLG1] e [PLG2] possono essere usati per selezionare la Parte A/D, la Parte Plug-in 1 e la Parte Plug-in 2. I pulsanti [PRE1] e [PRE2] selezionano Common (per tutte le Parti).

Pulsante [QUICK ACCESS] (Pag. 68)

Premendo il pulsante [QUICK ACCESS] (il LED si illumina), potete usare i pulsanti BANK da [A] a [H] per selezionare direttamente le Categorie ed i pulsanti PROGRAM da [1] a [16] per selezionare velocemente le Voci.

**Pulsanti BANK da [A] a [H] (Pagg. 65, 109)**

Ogni pulsante seleziona un Banco Voce o Performance. Ogni Banco contiene 16 Voci o Performance. Nel Modo Voice Edit, ogni pulsante BANK da [A] a [D] seleziona un Elemento della Voce (ELEMENT SELECT) mentre ogni pulsante BANK da [E] a [H] attiva o disattiva l'Elemento della Voce corrispondente (ELEMENT ON/OFF) (Pag. 51). Se attivate il Modo Master Keyboard premendo il pulsante [MASTER KEYBOARD], questi pulsanti (da [A] a [D]) possono selezionare le Zone da 1 a 4 se l'impostazione del Modo Master Keyboard nel Modo Performance Edit è di 4-Zone.

Pulsanti PROGRAM/PART da [1] a [16] (Pagg. 65, 109)

Ogni pulsante seleziona una Voce o una Performance del Banco attuale. Nel Modo Voice Edit, ogni pulsante PROGRAM/PART seleziona un menu di edit ad esso abbinato (Pag.70). Nel Modo Performance questi pulsanti selezionano rispettivamente le Parti da [1] a [16].

Pannello Posteriore

Interruttore POWER (Pag. 19)

Usatelo per attivare/ disattivare il sintetizzatore.

Presa AC (Pag. 12)

Inserite in questa presa un capo del cavo di alimentazione AC in dotazione, prima di collegarlo alla presa a muro.

Slot per CARD (Pag. 142)

Inserite in questo slot una Memory Card per trasferire vari dati da/ per lo strumento. Leggete attentamente le istruzioni circa l'uso di una Memory Card, riportate a pag.142.

Prese MIDI IN, OUT e THRU (Pag. 15)

Il MIDI IN riceve i messaggi MIDI in arrivo da unit MIDI esterne. Usate questa presa per controllare il sintetizzatore da un'unit MIDI esterna. Il MIDI OUT trasmette in uscita ad un modulo sonoro o altra unit MIDI, messaggi MIDI generati dal sintetizzatore, ad esempio le note suonate sulla tastiera o l'uso dei controlli/ manopole del pannello. Il MIDI THRU riporta semplicemente i messaggi MIDI ricevuti al MIDI IN. Collegate a questa presa altre unit MIDI.



Presa FOOT CONTROLLER - controller a pedale (Pagg. 18, 44)

E' possibile collegare a questa presa un controller a pedale opzionale (FC7, etc.). Usando il controller a pedale possibile controllare tono, volume, intonazione o altro, usando il pedale.

Presa FOOT VOLUME - pedale volume (Pagg. 18, 44)

E' possibile collegare a questa presa un controller a pedale opzionale (FC7, etc.) e controllare il livello di uscita dello strumento usando il pedale. Nel modo Utility questo controller pu essere utilizzato per selezionare Volume o Espressione.

Prese INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2 (Pag. 13)

I segnali audio di linea vengono trasmessi in uscita dal sintetizzatore attraverso queste prese cuffia (1/4" mono). L'uscita separata da quella delle prese OUTPUT L/MONO e R. Nel Modo Performance possibile specificare quali Parti trasmettere in uscita attraverso queste uscite separate.

Interruttore HOST SELECT (Pag.16)

Selezionate il tipo di computer collegato al sintetizzatore attraverso la presa TO HOST.

Presa TO HOST

Collegate a questa presa un computer usando un cavo seriale opzionale (Pag. 16).

Presa BREATH (Pagg. 18, 44)

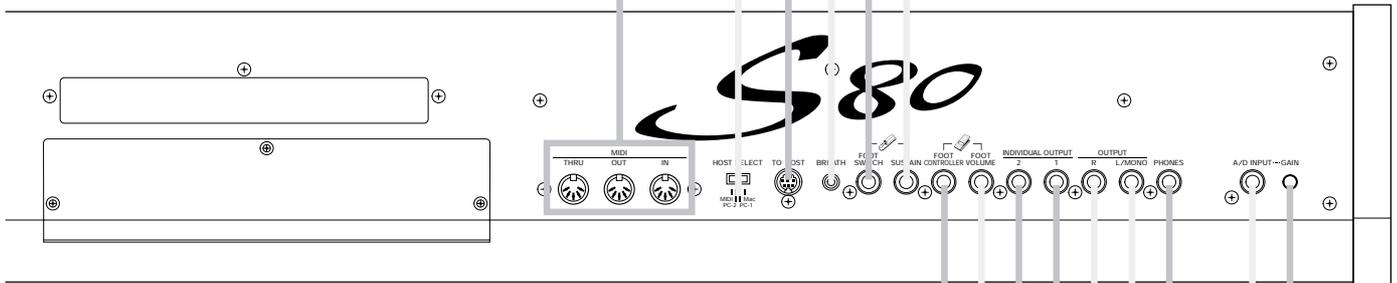
Collegate a questa presa un breath controller BC3 opzionale. E' possibile usare il Breath Controller per modificare il livello di uscita o il tono dei suoni in base alla forza del respiro.

Presa FOOT SWITCH - interruttore a pedale (Pagg. 18, 44)

Collegate a questa presa un interruttore a pedale opzionale (FC4 o FC5). Usando il pedale, possibile controllare l'on/off o l'estensione di varie funzioni assegnate, premendo il pedale (Pagg. 53, 165).

Presa SUSTAIN (Pagg. 18, 44)

Collegando a questa presa un interruttore a pedale FC4 o FC5 opzionale, potrete utilizzarlo come pedale damper o per ottenere un effetto di sustain.

**Presa OUTPUT L/MONO e R (Pag. 13)**

I segnali audio di linea vengono trasmessi in uscita attraverso queste prese cuffia. Per segnali mono, usate solo la presa L/MONO.

Presa PHONES (Pag. 13)

Collegate a questa presa un paio di cuffie.

Prese A/D INPUT (Pag. 14)

I segnali audio esterni possono essere trasmessi in ingresso attraverso queste prese cuffia. Quando viene usata in un'esecuzione la Parte A/D Input, i segnali provenienti dalle unit esterne collegate a questa presa possono essere inseriti in mono.

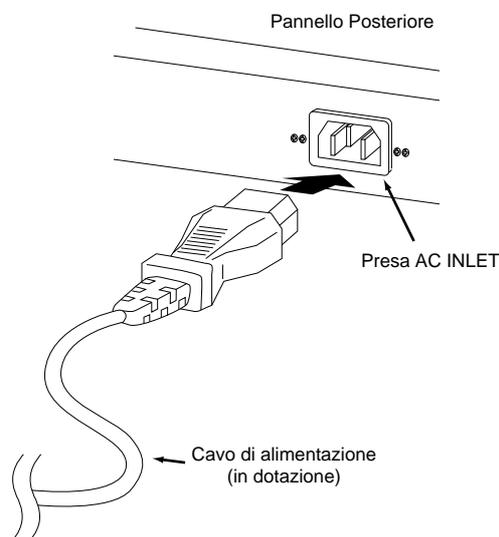
Manopola GAIN (Pagg. 63)

Usate questa manopola per regolare il gain (guadagno) dei segnali audio in ingresso alla presa A/D INPUT. Questa regolazione varia a seconda del tipo di unit (microfono o altri strumenti) collegata quando si utilizza una Parte A/D Input.

Prima dell' Uso

Questa sezione illustra i collegamenti ad una sorgente di alimentazione, ad unità audio e MIDI e ad un computer. Attivate il sintetizzatore solo dopo aver eseguito tutti i collegamenti necessari. E' consigliabile leggere attentamente questa sezione prima di utilizzare lo strumento.

Alimentazione



- 1 Assicuratevi che l'interruttore POWER dello strumento sia in posizione OFF.
- 2 Collegate il cavo di alimentazione in dotazione, alla presa AC sul pannello posteriore dello strumento.
- 3 Collegate l'altro capo del cavo di alimentazione ad una presa a muro. Assicuratevi che il voltaggio del sintetizzatore corrisponda a quello utilizzato nel Paese in cui vi trovate.

- ⚠ Assicuratevi che l'S80 utilizzi lo stesso voltaggio del Paese in cui desiderate usarlo (vedi pannello posteriore). Collegando lo strumento ad una presa con corrente a voltaggio errato potreste danneggiare gravemente la circuiteria interna e provocare corto circuiti.
- ⚠ Usate solo il cavo di alimentazione AC in dotazione all'S80. Se perdete o danneggiate il cavo, rivolgetevi al vostro rivenditore Yamaha per la sostituzione. L'uso di un cavo non adatto può causare corto circuiti.
- ⚠ Il tipo di cavo di alimentazione AC in dotazione all'S80 può variare a seconda del Paese in cui viene acquistato il prodotto. Un'errata messa a terra può causare corto circuiti. **NON MODIFICATE** la presa con cui é stato fornito l'S80; se la presa non riuscisse ad entrare nella presa a muro, rivolgetevi ad un elettricista qualificato per installare la presa corretta. Non usate un adattatore che possa escludere la messa a terra.

Collegamenti

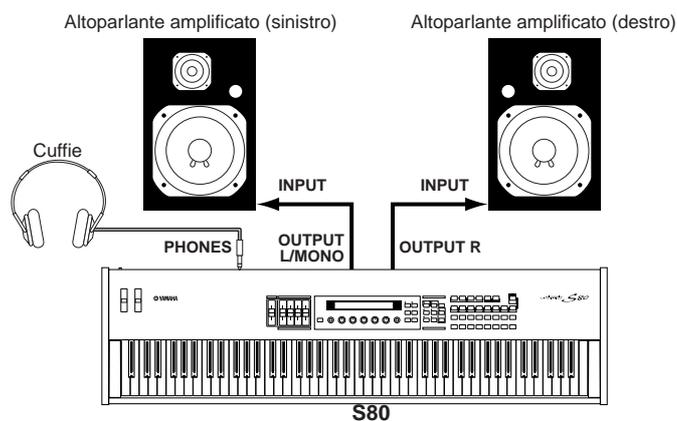
Collegamento ad Unità Audio Esterne

Il sintetizzatore non incorpora altoparlanti e dovrete quindi monitorarne il suono in uscita usando unità audio esterne. In alternativa potete utilizzare un paio di cuffie.

E' possibile eseguire i collegamenti ad unità audio esterne in vari modi, come descritto qui di seguito.

Collegamento ad Altoparlanti Amplificati

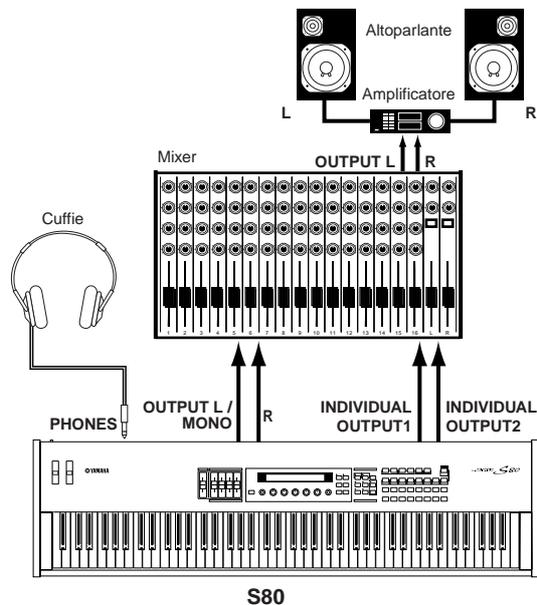
Una coppia di altoparlanti amplificati é in grado di riprodurre accuratamente i ricchi suoni dello strumenti con tutte le loro impostazioni di pan ed effetti. Collegate gli altoparlanti amplificati alle prese OUTPUT L/MONO e R del pannello posteriore.



NOTE Quando utilizzate solo un altoparlante amplificato, collegatelo alla presa OUTPUT L/MONO del pannello posteriore.

Collegamento ad un Mixer

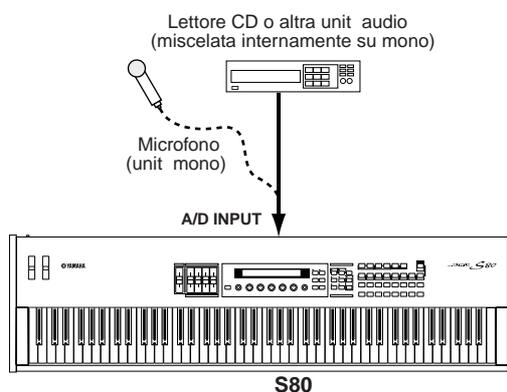
Sono disponibili altre uscite audio oltre alle prese OUTPUT (L/MONO e R). Queste quattro uscite possono essere collegate ad un mixer per controllare separatamente le uscite di un massimo di quattro Parti nel Modo Performance (pag.107). E' possibile specificare la routing di uscita di ogni Parte nel Modo Performance Edit (pag.111).



- NOTE** Collegando un paio di cuffie non si influenza la trasmissione audio in uscita dalle prese OUTPUT (L/MONO e R). E' possibile monitorare gli stessi suoni usando sia le cuffie sia le prese OUTPUT. Non é però possibile monitorare con le cuffie i suoni in uscita dalle prese INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2.

Collegamento di un Microfono o di altre Unità Audio

Quando in una Performance é utilizzata una Parte A/D Input, i segnali provenienti dalle unità collegate a queste prese possono essere inseriti in mono.



- NOTE** Dopo aver completato i collegamenti sopra illustrati, potrete prepararvi alla registrazione. Quando iniziate la registrazione, potete regolare il guadagno di ingresso della sorgente audio usando la manopola GAIN. Maggiori informazioni circa A/D Input, inclusa la regolazione del gain di ingresso, sono riportate alle pagine 63 e 119.

⚠ Scegliendo il tipo errato di sorgente di ingresso (pagg.119, 120) potreste danneggiare sia il vostro udito sia le unità audio collegate. Assicuratevi di impostare correttamente questo parametro.

⚠ Prima di collegare un'unità alla presa A/D INPUT, ruotate sempre la manopola GAIN al minimo.

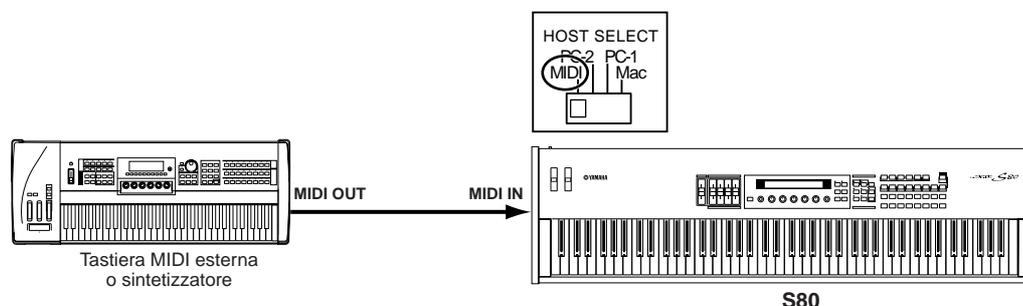
- NOTE** E' possibile collegare una sorgente audio esterna alla Parte A/D Input ed usarla come una Parte di una Performance. Per maggiori informazioni, fate riferimento alle pagine 63 e 119.

Collegamento di Unità MIDI Esterne

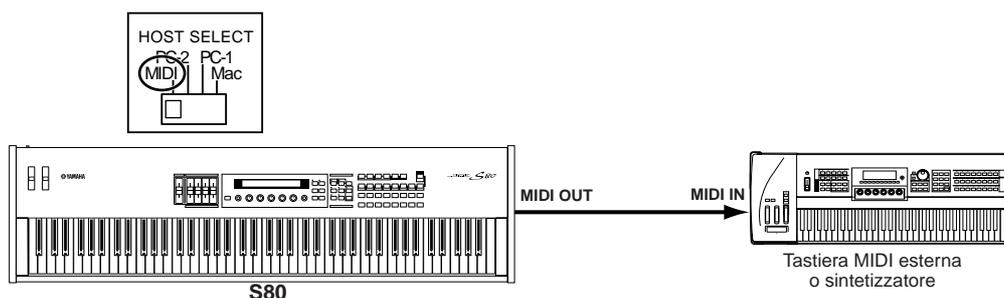
E' possibile collegare un'unità MIDI esterna usando un cavo MIDI (opzionale) e controllarla dall'S80 o usare una tastiera MIDI esterna o un sequencer per controllare i suoni interni dell'S80. Questa sezione illustra brevemente le varie applicazioni MIDI possibili.

NOTE L'interruttore HOST SELECT del pannello posteriore deve essere regolato su "MIDI". Diversamente le informazioni MIDI non verranno trasmesse in uscita dalla presa MIDI OUT dell'S80.

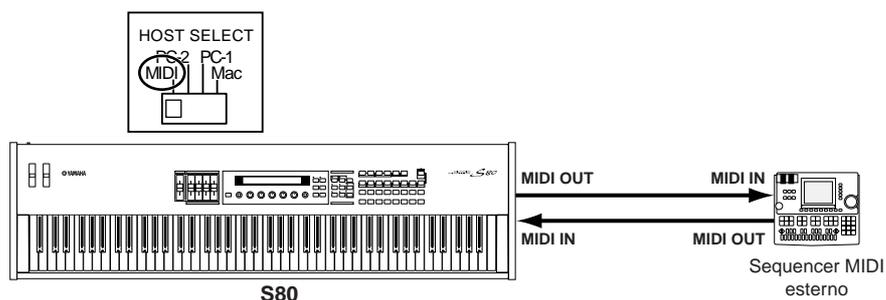
Controllo da una Tastiera MIDI Esterna



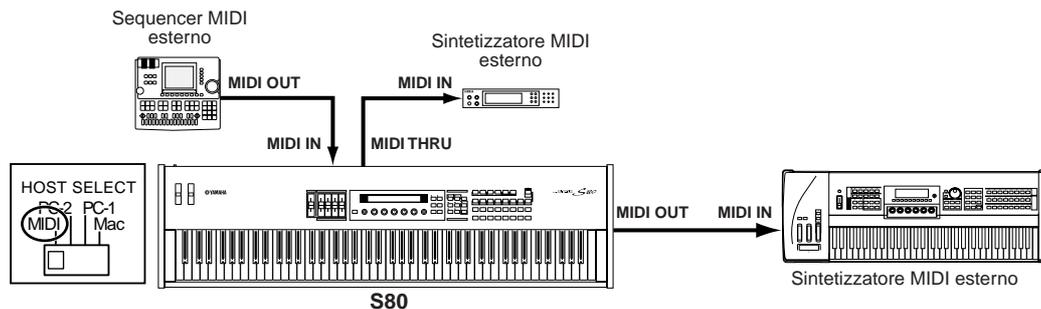
Controllo di una Tastiera MIDI Esterna



Registrazione e Riproduzione usando un Sequencer MIDI Esterno



Controllo di un'altra Unità MIDI attraverso il MIDI THRU



Con i collegamenti MIDI sopra illustrati, è possibile inviare i dati MIDI dalla presa MIDI OUT. Allo stesso tempo i dati MIDI del sequencer esterno possono essere inviati ad un sintetizzatore MIDI esterno attraverso la presa MIDI THRU.

NOTE Il cavo MIDI non dovrebbe essere più lungo di 15 metri e non dovrebbero essere collegate in catena più di tre unità MIDI (collegate in serie attraverso il MIDI THRU di ogni unità). Per collegare più unità, utilizzate un Thru Box MIDI per eseguire collegamenti in parallelo. Se usate cavi MIDI troppo lunghi o se collegate in catena con le prese MIDI THRU troppe unità, potrebbero verificarsi degli errori.

Collegamento ad un Personal Computer

Quando è collegato un computer è possibile utilizzarlo per controllare il sintetizzatore e trasferire i dati del sintetizzatore da/verso il computer via MIDI. Ad esempio, con il programma Voice Editor in dotazione, è possibile editare le Voci dell'S80. Usando un altro programma, Card Filer, è possibile trasferire file tra il computer e la Memory Card inserita nello slot CARD del sintetizzatore.

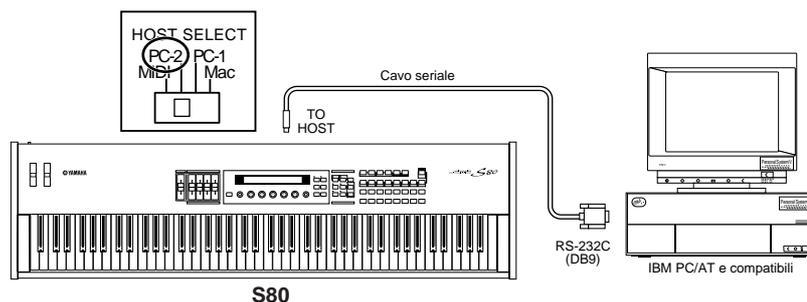
Il sintetizzatore può essere collegato ad un computer in due modi:

- 1: Collegamento seriale (la porta seriale del computer alla presa TO HOST)
- 2: Collegamento MIDI (l'interfaccia MIDI del computer o l'interfaccia MIDI esterna al MIDI IN e al MIDI OUT del sintetizzatore)

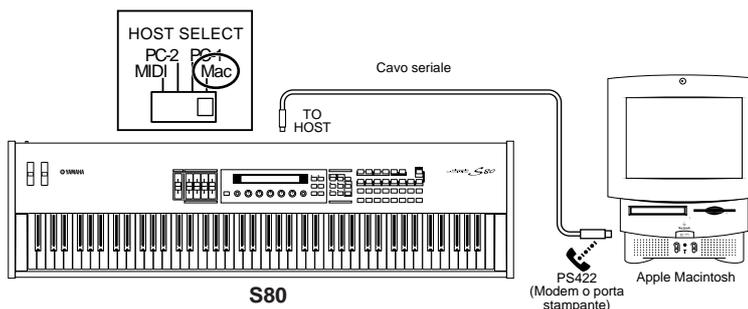
A seconda del computer utilizzato sono necessari collegamenti diversi, come illustrato qui di seguito.

1: Da Porta Seriale a TO HOST

IBM PC/AT

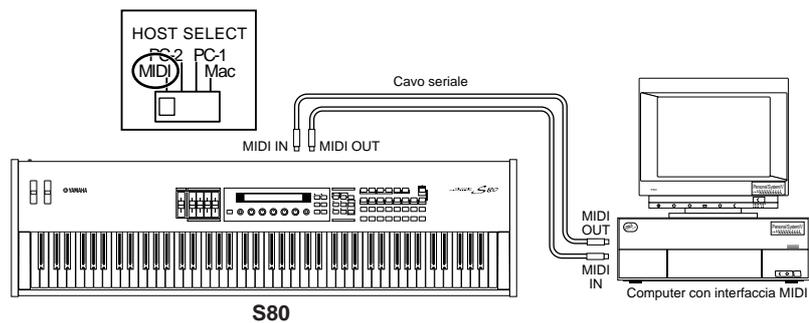


Macintosh

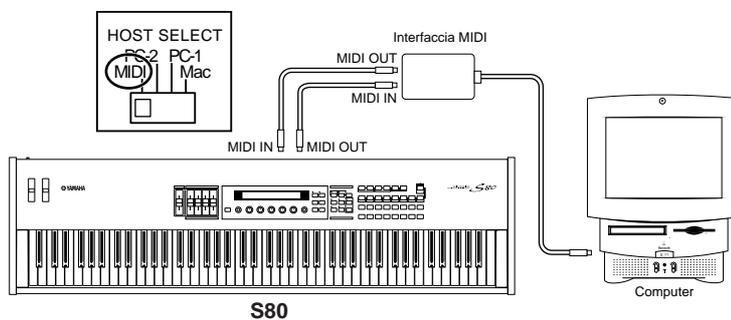


2: Da Interfaccia MIDI a MIDI IN e OUT

Usando l'interfaccia MIDI del Computer



Usando un'interfaccia MIDI Esterna

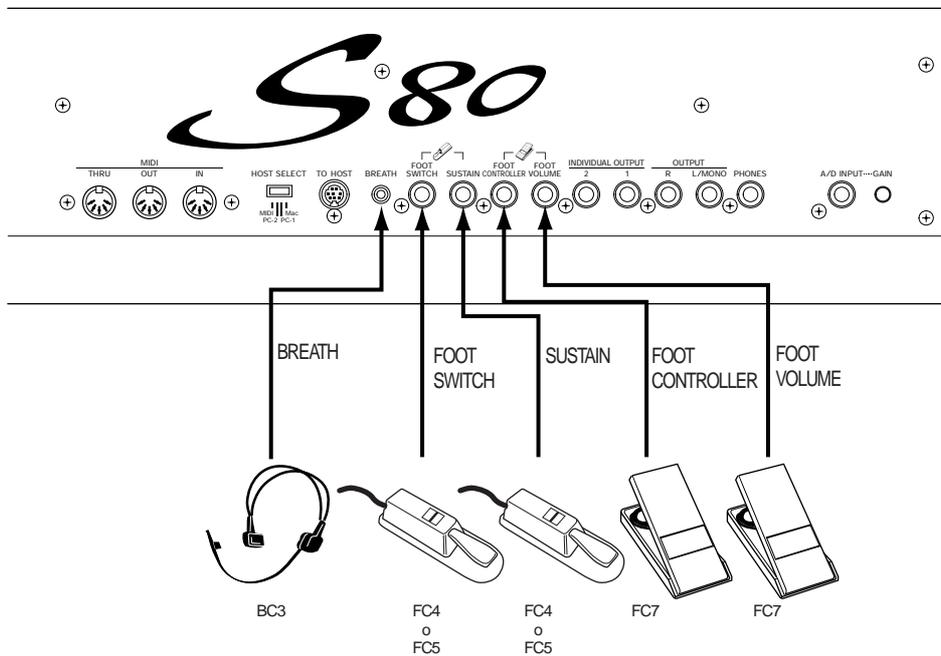


NOTE E' necessario utilizzare l'applicazione MIDI appropriata (sequencer, editor, etc.) alla piattaforma computer in uso.

Collegamento di vari Controller

L'S80 é dotato di numerose prese controller sul pannello posteriore, incluse prese FOOT SWITCH, SUSTAIN, FOOT CONTROLLER, FOOT VOLUME e BREATH. E' possibile collegare anche controller opzionali come un Interruttore a Pedale - foot switch (FC4 o FC5), un Controller a Pedale - foot controller (FC7) e un Breath Controller (BC3 etc.) per controllare tono, volume, intonazione ed altri parametri.

NOTE Per maggiori informazioni circa questi controller, fate riferimento a pag. 44.



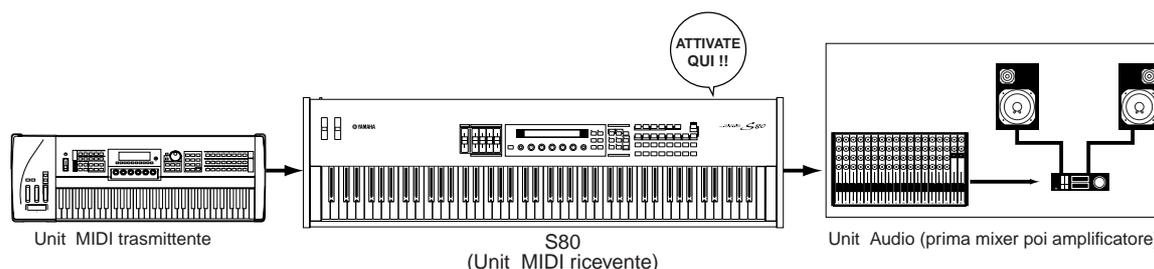
Attivazione

Procedura di Attivazione

Una volta eseguiti i collegamenti necessari tra il sintetizzatore ed altre unità, assicuratevi che i livelli di volume di tutte le apparecchiature siano regolati al minimo. Attivate poi ogni unità del setup nel seguente ordine: unità MIDI master (trasmettenti), unità MIDI slave (riceventi) e per ultimo apparecchiature audio (mixer, amplificatori, altoparlanti, etc.). In questo modo il flusso dei segnali avverrà correttamente dalla prima all'ultima unità (prima MIDI e poi audio).

Per la disattivazione, iniziate regolando al minimo il volume di tutte le apparecchiature e disattivate poi ogni unità seguendo l'ordine inverso (prima le unità audio e poi quelle MIDI).

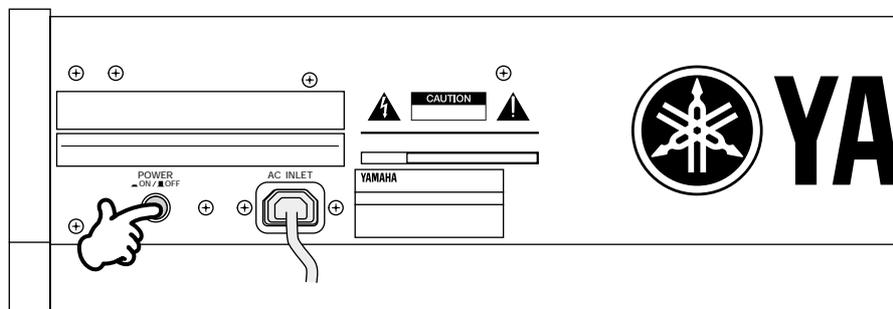
Quando l'S80 funziona come unità di ricezione MIDI:



Attivazione dell' S80

NOTE Prima di attivare/ disattivare l'S80, regolate al minimo il livello di volume delle unità audio ad esso collegate.

- 1 Premete l'interruttore POWER.



- 2 Apparirà brevemente una videata di attivazione.
- 3 A display apparirà poi la videata del Modo Voice o Performance.

```
VCE Play) PRE1:001(A01)[Sq:Generation]
EQLow-Q EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

Se avete inserito una Memory Card nello slot CARD dello strumento o se avete installato una scheda Plug-in opzionale, prima della videata del Modo Voice o Performance potrebbero apparire altre videate.

Se nello slot CARD è inserita una Memory Card già precedentemente utilizzata, durante il caricamento dei file nella Memoria EXT, apparirà una videata.

Se nello slot CARD è inserita una nuova Memory Card (mai usata su alcuno strumento), nella Memoria EXT viene creato un file di base e a display appare una videata.

Se avete installato una scheda Plug-in, una videata vi confermerà la presenza di tale scheda.

NOTE La videata finale dopo la sequenza di attivazione, può variare a seconda dell'impostazione del Modo Power On disponibile nel Modo Utility (pag.135).

4 Regolate il volume dell'amplificatore sul livello desiderato.

5 Regolate lo slider [VOLUME] dell'S80 per impostare il livello di volume desiderato.

Circa le Memory Card

È possibile salvare vari tipi di dati - Voci, Performance, Plug-in, Sequence Chain, etc. - su una Memory Card. Lo slot CARD incorporato può leggere Memory Card da 3.3 volt (SmartMedia).

NOTE Prima di usare una Memory Card, leggete attentamente le istruzioni riportate a pag.142.

• Formattare una Memory Card

Non è possibile usare una nuova Memory Card per salvare i file senza prima formattarla nel Modo Card (pag.147).

• Salvare e Caricare Dati

Su una Memory Card è possibile salvare vari tipi di dati in forma di file. Ogni file della card può essere poi caricato a seconda delle esigenze.

È possibile salvare e caricare dati come System, Voice, Performance, Plug-in, Sequence Chain e altri.

Poiché i dati Sequence Chain vengono conservati solo temporaneamente nella memoria buffer dell'S80 e vanno perduti alla disattivazione dello strumento, vi consigliamo di salvarli per primi sulla Memory Card.

Per maggiori informazioni circa la formattazione di una Memory Card, il salvataggio ed il caricamento di dati ed i tipi di file riconosciuti, fate riferimento a pag. 143.

Operazioni Base

Questa sezione illustra brevemente l'operatività del sintetizzatore.

Selezionare un Modo

Sono disponibili molti Modi operativi: Voice Play, Performance Play, etc. Ognuno di questi vi consente di sfruttare efficacemente le varie funzioni dello strumento.

NOTE Una panoramica di ogni Modo é disponibile a pag. 35.

Sono disponibili Modi Play separati per le Voci e per le Performance. Per accedere ad ognuno di questi Modi, usate il tasto MODE appropriato ([VOICE] per il Modo Voice Play, [PERFORM] per il Modo Performance Play). Anche i Modi Edit e Job sono diversi per Voci e Performance. Per accedere al Modo Edit o Job, premete semplicemente il pulsante [EDIT] o [JOB] mentre vi trovate nel rispettivo Modo Play.

Allo stesso modo, premendo il pulsante [STORE] nel Modo Voice o Performance, entrerete nel Modo Store nel quale é possibile memorizzare Voci o Performance.

Tra gli altri Modi dell'S80 ricordiamo il Modo Utility in cui é possibile specificare impostazioni di sistema, il Modo Card in cui potrete eseguire operazioni relative alla Memory Card ed il Modo Sequence nel quale riprodurre file di song MIDI o creare sequence chain. (Premete il pulsante [UTILITY] per accedere al Modo Utility, il pulsante [CARD] per il Modo Card ed il pulsante [SEQ] per il Modo Sequence).



Modi Play

1 Modo Voice Play (pag. 64)

Per entrare nel Modo Voice Play, premete il pulsante [VOICE] (il LED corrispondente si illumina). Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente al Modo desiderato.

```
VCE Play) PRE1:001(A01)[Sg:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPP
```

2 Modo Performance Play (pag. 107)

Per entrare nel Modo Performance Play, premete il pulsante [PERFORM] (il LED si illumina). Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente al Modo desiderato.

```
PFM Play) INT:001(A01)[--:Init Perf ]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G -----
```

Modi Edit

Quando vi trovate in un Modo Play, potete passare al Modo Edit corrispondente, semplicemente premendo il pulsante [EDIT] (il LED si illumina).

3 Modo Voice Edit (pag. 68)

Premete il pulsante [EDIT] nel Modo Voice Play. Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente a quel Modo o premete il pulsante [EXIT] per tornare al Modo Voice Play.

```
GEN Name) CtgrY a-z 0-? Cursor
c 1234 [PF:Init Voice]
```

3 Modo Performance Edit (pag. 111)

Premete il pulsante [EDIT] nel Modo Performance Play. Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente a quel Modo o premete il pulsante [EXIT] per tornare al Modo Performance Play.

```
GEN Name) CtgrY a-z 0-? Cursor
Common [--:Init Perf ]
```

Modi Job

Quando vi trovate in uno dei Modi Play, potete accedere al rispettivo Modo Job premendo il pulsante [JOB] (il LED si illumina).

4 Modo Voice Job (pag. 105)

Premete il pulsante [JOB] nel Modo Voice Play. Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente a quel Modo o premete il pulsante [EXIT] per tornare al Modo Voice Play.

```
VCE Initialize)
Job          Current Voice
```

4 Modo Performance Job (pag. 130)

Premete il pulsante [JOB] nel Modo Performance Play. Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente a quel Modo o premete il pulsante [EXIT] per tornare al Modo Performance Play.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

4 Modo Utility Job (pag. 141)

Premete il pulsante [JOB] nel Modo Utility. Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente a quel Modo o premete il pulsante [EXIT] per tornare al Modo Utility.

```
UTIL Factory Set)
Job
```

Altri Modi

5 Modo Utility (pag. 134)

Per accedere al Modo Utility premete il pulsante [UTILITY] (il LED si illumina). Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente.

```
MSTR TG)   Vol      NoteShift   Tune
Sys        127     +63      +102.3c
```

6 Modo Card (pag. 142)

Per accedere al Modo Card premete il pulsante [CARD] (il LED si illumina). Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente.

```
Save)   Type   File      A-?   Cursor
Card    all   ***[NEWFILE .S2A]
```

7 Modo Sequence Play (pag. 132)

Per accedere al Modo Sequence Play premete il pulsante [SEQ] (il LED si illumina). Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente.

```
SEQ)   File:[      ]   Perf
Chain00 001 / = 120 Meas=001 INT:128
```

NOTE Quando vengono ricevuti messaggi MIDI di sistema esclusivo da un'unità MIDI esterna, il LED del Modo Play attualmente selezionato (VOICE o PERFORMANCE) inizia a lampeggiare.

8 Modi Store (pagg. 106, 131)

Quando vi trovate in un Modo Play o Edit qualsiasi, potete accedere al rispettivo Modo Store premendo semplicemente il pulsante [STORE]. Per passare ad un altro Modo, premete il pulsante corrispondente a quel Modo o premete il pulsante [EXIT] per tornare al Modo Play.

```
VCE [Sq:Generation] >[PF:Slamming ]
Store INT:001(Å01)
```

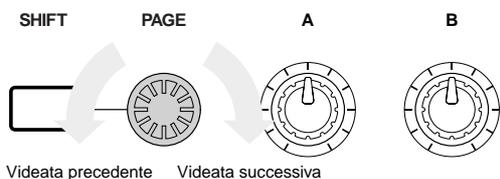
Selezionare una Videata

E' possibile selezionare le varie videate usando la manopola [PAGE] e premendo i pulsanti [SHIFT], [PROGRAM/PART], [EXIT] e [ENTER].

Manopola [PAGE]

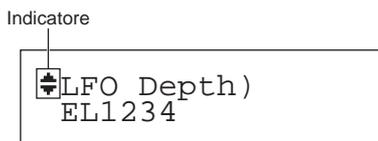
Normalmente ogni Modo contiene numerose videate e sub-videate.

Usate la manopola [PAGE] per selezionarle.



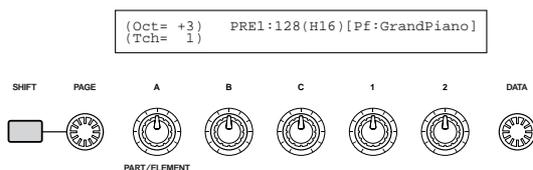
Come illustrato di seguito, l'indicatore con la doppia freccia viene visualizzato a sinistra della videata ad indicare che prima e dopo quella videata ne sono disponibili altre.

Sulla prima di una serie di videate, troverete l'indicatore 6 ad indicare che all'attuale videata ne seguono altre ma che prima di essa non ve ne sono. Sull'ultima videata, incontrerete il simbolo 5 che indica che nessun'altra videata é disponibile dopo quella attuale.



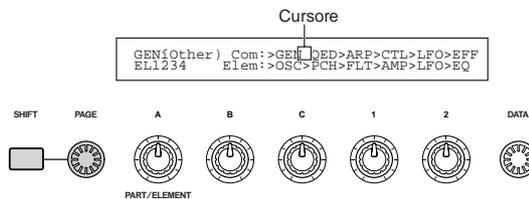
Pulsante [SHIFT]

Tenendo premuto il pulsante [SHIFT] nel Modo Voice Play, potete modificare i parametri a video, come indicato qui di seguito.



Alcuni Modi dispongono di numerose videate. In questo caso é possibile usare la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per selezionare una specifica videata.

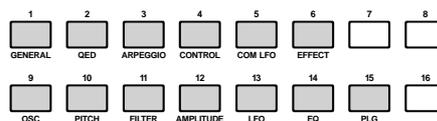
Ad esempio, se usate la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT] nel Modo Voice Edit, appare la videata seguente. Selezionate un elemento specifico usando il cursore (4) e rilasciate poi il pulsante [SHIFT] per accedere alla videata del parametro relativo a quell'elemento.



NOTE Il pulsante [SHIFT] ha anche altre funzioni, come descritto in altre sezioni di questo manuale.

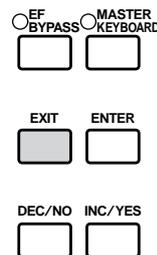
Pulsanti PROGRAM/PART

Nel Modo Voice Edit, i pulsanti PROGRAM/ PART possono essere usati per selezionare gli elementi indicati sotto i pulsanti e per accedere alle relative videate.



Pulsante [EXIT]

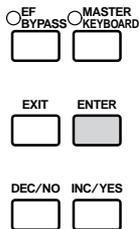
Premete il pulsante [EXIT] per spostarvi verso l'alto (uscire) nella struttura gerarchica e tornare alla videata precedente.



NOTE Il pulsante [EXIT] ha molte funzioni, come descritto in altre sezioni di questo manuale.

Pulsante [ENTER]

Normalmente il pulsante [ENTER] viene usato per applicare impostazioni di parametro. In alcuni casi, però, appare la seguente videata che richiede di premere il pulsante [ENTER].



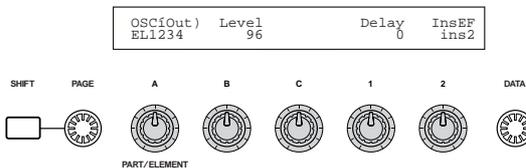
NOTE Il pulsante [ENTER] ha anche altre funzioni, come descritto in altre sezioni di questo manuale.

Inserire i Dati

E' possibile usare le manopole per modificare direttamente a video i parametri oppure spostare il cursore (±) su un parametro ed impostarne il valore usando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o la manopola [DATA].

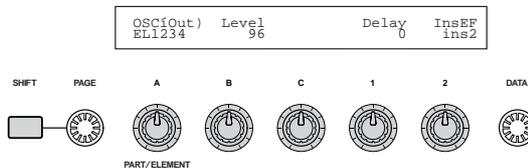
Manopole [A], [B], [C], [1] e [2]

Ogni parametro in una videata di solito é associato ad una delle manopole ([A], [B], [C], [1] o [2]) sotto al display. Quando usate una di queste manopole, il cursore (±) si sposta sul rispettivo parametro ed é possibile modificarne il valore. Ad esempio, potete usare la manopola [B] della videata qui di seguito illustrata per modificare l'impostazione Level. Ruotate la manopola in senso orario per aumentare il volume ed in senso antiorario per diminuirlo.



Spostare il Cursore

Usando una manopola ([A], [B], [C], [1] o [2]) tenendo premuto il pulsante [SHIFT] é possibile spostare il cursore (±) sul parametro corrispondente a video, senza influenzarne il valore.



Pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

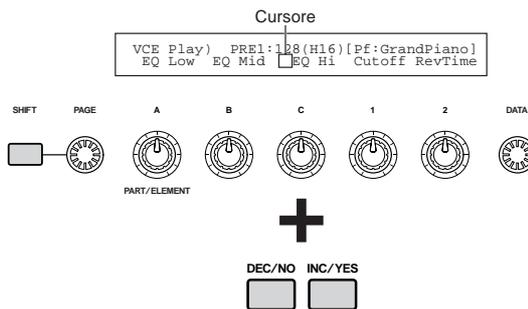
E' possibile usare il pulsante [INC/YES] per aumentare di un'unità l'impostazione di un parametro o il pulsante [DEC/NO] per diminuirlo. Tenendo premuto uno dei pulsanti il valore cambia in modo continuo.



E' possibile usare questi pulsanti anche per rispondere "YES" o "NO" quando viene visualizzato un messaggio di conferma.

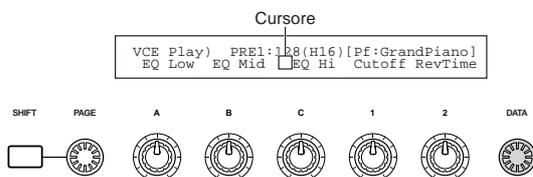
Spostare il Cursore

Premendo il pulsante [INC/YES] o [DEC/NO] tenendo premuto il pulsante [SHIFT] é possibile spostare il cursore tra i parametri a video, senza influenzarne il valore.



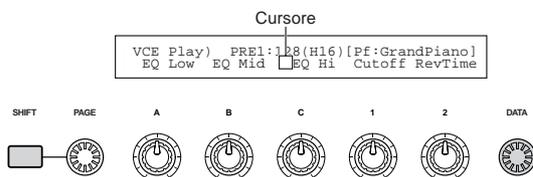
Manopola [DATA]

Usate questa manopola per modificare il valore del parametro su cui è posizionato il cursore. Ruotate la manopola in senso orario per aumentare il valore di un click (unità) per volta oppure ruotatelo in senso antiorario per diminuirlo.



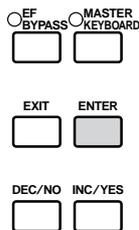
Spostare il Cursore

Ruotate la manopola [DATA] in senso orario o anti-orario tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per spostare il cursore su un parametro a video senza modificarne il valore.



Pulsante [ENTER]

Usate questo pulsante per applicare un'impostazione (ad esempio mentre lampeggia). Il pulsante [ENTER] è usato anche per eseguire un'operazione di Job o Store, come descritto in altre sezioni del manuale.

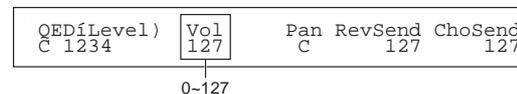
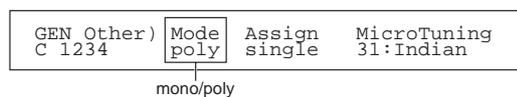


Tipi di Parametri (Absolute e Relative)

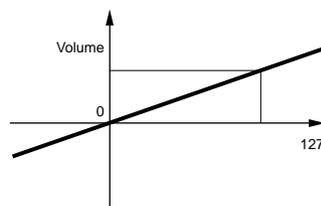
I parametri possono essere impostati in molti modi. Alcuni parametri richiedono l'inserimento diretto di impostazioni numeriche o di caratteri alfabetici. Altri vi consentono di scegliere tra diverse impostazioni disponibili. Alcuni tipi di parametri, inoltre, sono "assoluti" (absolute) mentre altri sono "relativi" (relative).

Ad esempio, il parametro assoluto riportato nella seguente figura può essere impostato su "Mono" oppure su "Poly". Per altri parametri assoluti, come Volume, l'impostazione può essere un qualsiasi valore compreso tra 0 e 127. L'impostazione Volume ha una relazione lineare e diretta con il volume realmente prodotto, come illustrato nel grafico sulla sinistra.

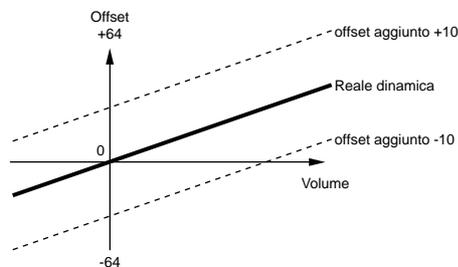
I parametri relativi non seguono le stesse regole. Il grafico in basso illustra il ruolo del parametro Velocity Offset. Il valore qui impostato, detto "offset" viene aggiunto o sottratto al valore reale. Con Velocity Offset, il valore di offset specificato viene aggiunto o sottratto alla dinamica delle note suonate sulla tastiera. Talvolta questi tipi di parametri relativi sono impostati con valori percentuali.



1 Volume (assoluto)



2 Velocity offset (relativo)



Riproduzione delle Demo Song

L'S80 incorpora numerose demo song che potrete riprodurre seguendo la procedura qui indicata.

NOTE Preparate l'S80 alla riproduzione. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla sezione "Prima dell'Uso" a pag.12.

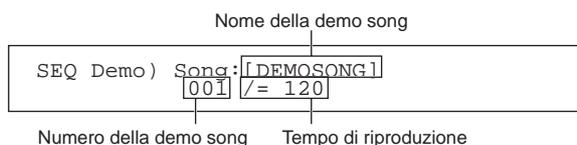
NOTE Nella videata "SEQ Demo", tutti i dati della memoria interna dello strumento (Sistema, Voci Interne e simili) vengono sostituiti dai dati per la demo song. I dati più importanti dovrebbero essere salvati prima su Memory Card (pag.144).

1 Premete il pulsante SEQ PLAY per entrare nel Modo Sequence Play. Apparirà la seguente videata.

```
SEQ Demo)<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
System,IntVoice will be changed.
```

NOTE Nel Modo Sequence Play sono disponibili due videate. Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata sopra illustrata.

2 Premete il pulsante [INC/YES] per accedere alla videata SEQ Demo.



NOTE Per annullare la riproduzione della demo song, premete il pulsante [DEC/NO].

3 Premete il pulsante [PLAY/STOP] per avviare la riproduzione della song.

4 Premete di nuovo il pulsante [PLAY/STOP] per fermare la riproduzione.

NOTE Al termine della song, la riproduzione riprende automaticamente in loop dall'inizio.

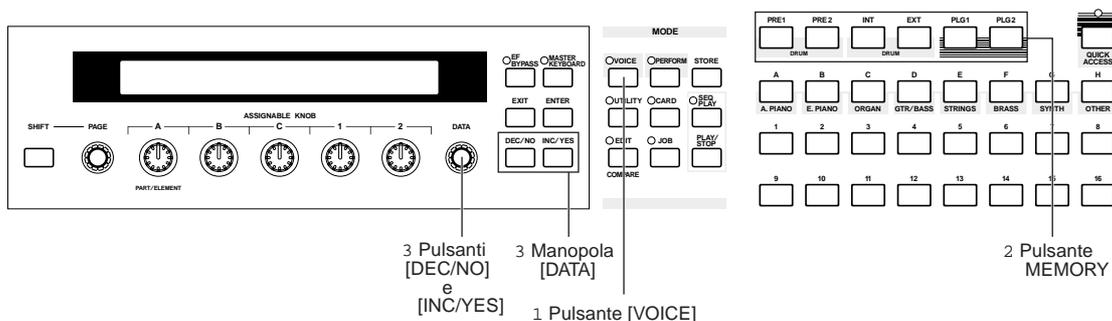
NOTE E' possibile modificare il tempo di riproduzione usando la manopola [TEMPO] o la manopola [C]. Per utilizzare il tempo originale della song, selezionate un valore di tempo di "****".

NOTE Per maggiori informazioni circa il Modo Sequence Play (e la riproduzione delle demo da una Memory Card), fate riferimento a pag.132.

Voci e Performance

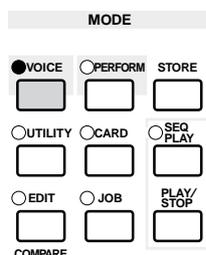
Suonare una Voce

L'S80, basato sulla sintesi AWM, offre vari tipi di Voci preset (256 Voci Normali e 8 Voci Drum) e consente di creare le proprie Voci originali e memorizzarle nella memoria interna dello strumento (INT) o su una Memory Card esterna (EXT). La memoria interna ed esterna sono in grado di contenere ognuna fino a 128 Voci Normali e 2 Voci Drum. E' possibile selezionare e suonare liberamente le Voci da entrambi i gruppi di memorie, come illustrato qui di seguito.



1 Premete il pulsante [VOICE]

Il LED del pulsante [VOICE] si illuminerà ad indicare che ora vi trovate nel Modo Voice Play. Apparirà il seguente display.



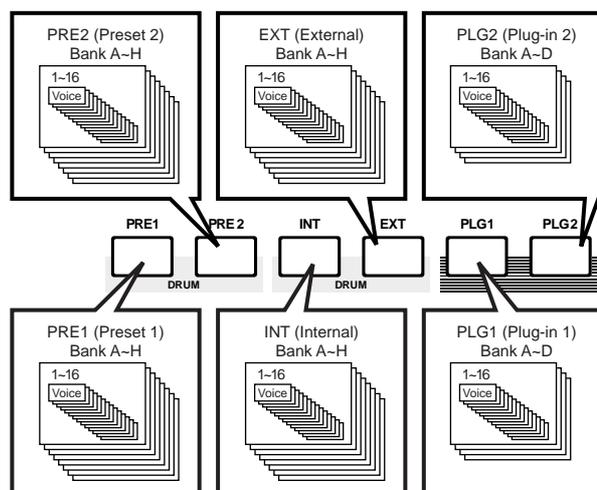
```
VCE Play) PRE1:001(A01)[Sq:Generation]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Rez HPF
```

A questo punto é possibile suonare la Voce (il cui nome appare a video) usando la tastiera.

2 Premete un pulsante MEMORY per selezionare una Voice Memory

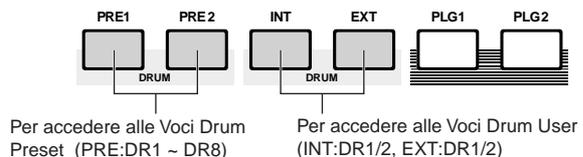
Sono disponibili sei Voice Memory (memorie voci): PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Internal), EXT (External), PLG1 (Plug-in 1) e PLG2 (Plug-in 2). All'interno di ogni Memoria Voci sono presenti più Banchi (fino ad otto, da A a H) in cui sono memorizzate le Voci.

La figura seguente illustra in che modo le Voci sono memorizzate in una Memoria Voci.



Le Voci Drum sono conservate in aree separate di ogni Memoria e sono accessibili seguendo la procedura qui di seguito indicata.

- **Per accedere alle Memorie Drum Preset (PRE:DR1 ~ DR8):**
Premete simultaneamente i pulsanti MEMORY [PRE1] e [PRE2].
- **Per accedere alle Memorie Drum User (INT:DR1/2, EXT:DR1/2):**
Premete simultaneamente i pulsanti MEMORY [INT] e [EXT].

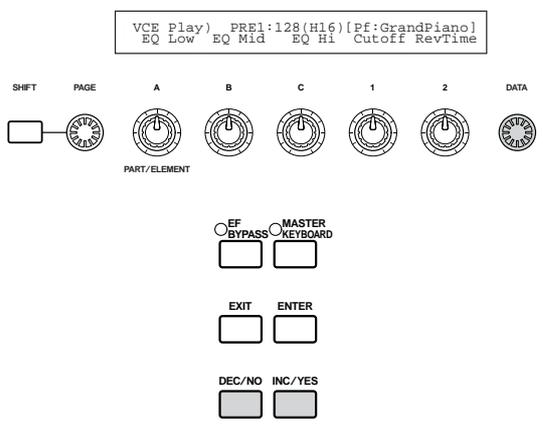


NOTE PRE1 e PRE2 (Preset 1 e 2) sono memorizzate nella ROM interna (Read Only Memory) e contengono le Voci preset che non vengono mai cancellate. INT (internal) è memorizzata nella RAM (Random Access Memory) e contiene le Voci di default della fabbrica. Queste Voci sono cancellabili ma possono essere riportate in qualsiasi momento alle impostazioni originali della fabbrica.

NOTE La Voce EXT (external) è memorizzata su una Memory Card inserita nello slot CARD. Se nello slot non è inserita alcuna Memory Card e cercate di selezionare una Voce EXT, a video apparirà la scritta "-----" e non verrà prodotto alcun suono. Le Voci EXT possono essere selezionate e suonate solo se è inserita una Memory Card. Le Voci PLG1 o PLG2 possono essere selezionate solo se è installata una scheda Plug-in.

3 Selezionare un Numero di Voce usando la manopola [DATA] o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

Ruotate la manopola [DATA] in senso orario oppure premete il pulsante [INC/YES] per passare al numero di Voce successivo. Ruotate la manopola in senso antiorario o premete il pulsante [DEC/NO] per passare al numero di Voce precedente.



Ora potete suonare la Voce selezionata, usando la tastiera.

- NOTE** Per maggiori informazioni circa la selezione delle Voci usando la manopola [DATA] o i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES], fate riferimento a pag.66.
- NOTE** E' possibile selezionare le Voci anche usando i pulsanti BANK e PROGRAM/ PART in combinazione, usando la funzione Quick Access o la funzione Category Search. Per maggiori informazioni: pagg. 65, 67,68.

Usando Quick Access

Usando Quick Access, è possibile selezionare rapidamente qualsiasi dei 12 tipi di Voci Preset e dei 4 tipi di Voci Internal (con le impostazioni di default della fabbrica) contenute in ogni Banco delle diverse Categorie.

La procedura è la seguente:

NOTE Per maggiori informazioni circa la Voci selezionabili usando Quick Access, fate riferimento all'opuscolo Data List.

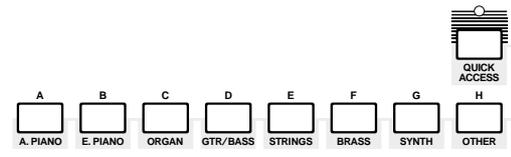
- 1 Premete il pulsante [QUICK ACCESS] nel Modo Voice. Il LED si illuminerà e Quick Access verrà abilitata.

```
VCE Quick) INT:017(H01)[Pf:GrandPiano]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Frq ChoSend
```

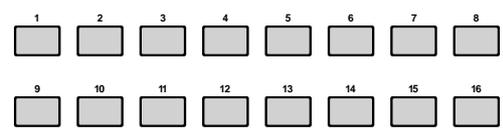
Per disabilitare Quick Access, premete di nuovo il pulsante o passate ad un altro Modo.

- NOTE** Quando abilitate Quick Access, viene selezionata la Voce selezionata precedentemente usando Quick Access.
- NOTE** Se abilitate Quick Access durante l'editing di una Voce, la Voce non cambia finché non selezionate un'altra Voce usando Quick Access.
- NOTE** Non è possibile usare i pulsante MEMORY mentre è abilitata Quick Accesso.

- 2 Usate i pulsanti BANK da [A] a [H] per selezionare la Categoria. Sono disponibili 8 Categorie, come elencato di seguito. I nomi delle Categorie sono riportati sotto i rispettivi pulsanti BANK.



- 3 Usate i pulsanti PROGRAM da [1] a [16] per selezionare la Voce all'interno della Categoria specificata. A video appare il nome della Voce.



NOTE Per ogni BANK da [A] a [H], è possibile accedere alle Voci Preset usando i pulsanti [PROGRAM] da [1] a [12]. I quattro restanti pulsanti (da [13] a [16]) sono usati per accedere ad ognuna delle quattro Voci interne. Per maggiori informazioni circa le Voci, fate riferimento all'opuscolo Data List. Assegnando ai pulsanti PROGRAM da [13] a [16] in ogni BANK le Voci selezionate, potete usare la funzione Quick Access per alternare velocemente tra queste Voci.

Suonare una Performance

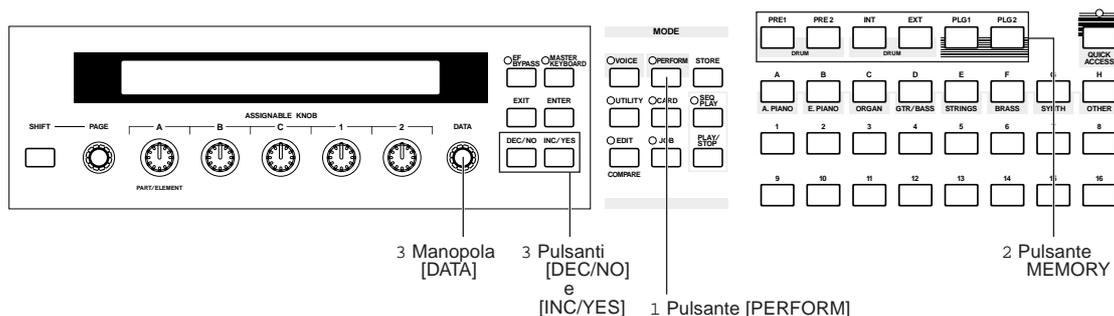
Nel Modo Performance Play é possibile selezionare e suonare una qualsiasi delle 128 Performance interne e delle 64 esterne (Memory Card).

Una Performance é un insieme di Voci usate con il sequencer incorporato (o esterno). Le Performance vi consentono anche di impostare il sintetizzatore per operazioni multitimbriche.

Ogni Performance può contenere un massimo di 16 Parti assegnate a Voci diverse, più altre Parti per A/D INPUT e per le schede Plug-in. Se per qualche Parte é attivato il parametro Layer Switch (pag.123), queste Parti potranno suonare all'unisono. E' inoltre possibile assegnare più Parti a canali MIDI diversi in modo da poterle suonare o controllare individualmente utilizzando il sequencer incorporato o un sequencer esterno. E' possibile memorizzare fino a 128 Performance nella memoria interna e 64 su Memory Card.

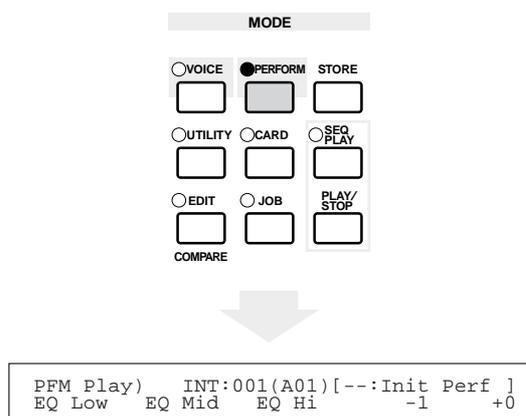
Queste impostazioni di Performance sono disponibili nel Modo Performance Edit (pag.111).

Qui di seguito illustreremo come suonare una Performance dopo averla selezionata.



1 Premete il pulsante [PERFORM]

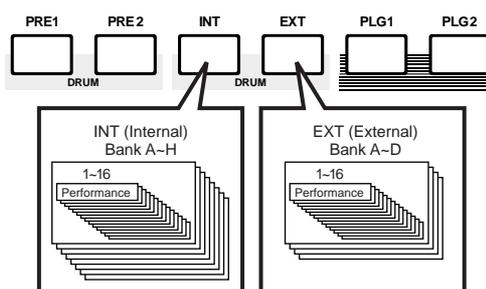
Il LED del pulsante [PERFORM] si illuminerà ad indicare che ora vi trovate nel Modo Performance Play. A display apparirà il seguente messaggio.



A questo punto potrete suonare la Performance (il cui nome appare a video) usando la tastiera.

2 Premete un pulsante MEMORY per selezionare una Performance Memory

Sono disponibili due Performance Memory (memorie di performance): INT (internal) ed EXT (external). La memoria INT é suddivisa in otto Banchi (da A a H) di 8 Performance. La memoria EXT é suddivisa in quattro Banchi (da A a D) di 4 Performance.

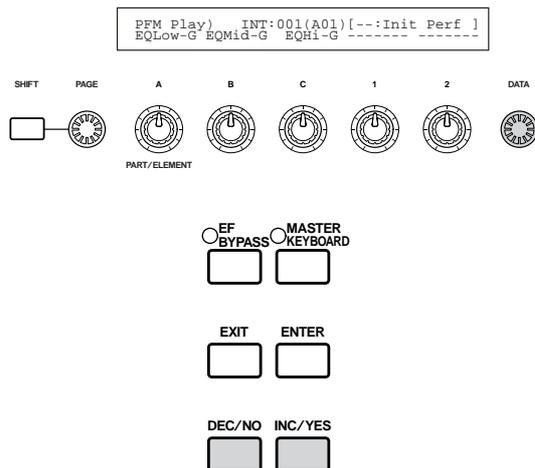


NOTE La Memoria INT (internal) é contenuta nella RAM interna (Random Access Memory) e contiene le Performance di default della fabbrica. Queste Performance possono essere riprogrammate liberamente e riportate poi alla loro forma originale in qualsiasi momento.

NOTE La Memoria EXT (external) é contenuta su una Memory Card (RAM) inserita nello slot CARD. Se nello slot non é presente alcuna Memory Card e cercate di selezionare una Performance EXT, a display apparirà la scritta "----" e non verrà prodotto alcun suono. Le Performance EXT possono essere selezionate e suonate solo se nello slot é inserita una Memory Card.

3 Selezionare un Numero di Performance usando la manopola [DATA] o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

Ruotate la manopola [DATA] in senso orario o premete il pulsante [INC/YES] per passare al numero di Performance successivo. Ruotate la manopola in senso antiorario o premete il pulsante [DEC/NO] per passare al numero di Performance precedente.



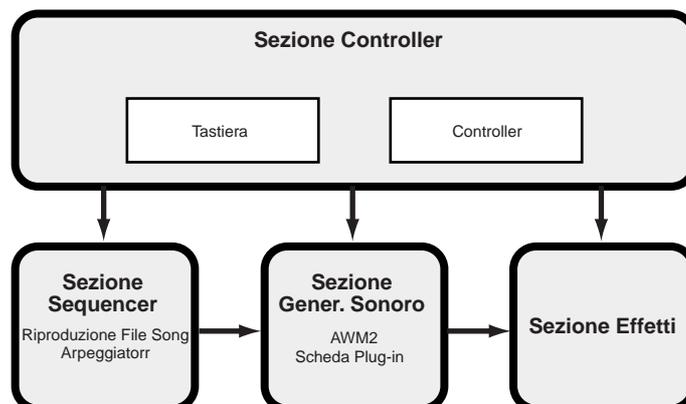
Ora potete suonare le Parti della Performance usando la tastiera. Se per qualcuna delle Parti é attivo il parametro Layer Switch (pag.123), queste Parti possono suonare all'unisono.

Proviamo ora a selezionare altre Performance.

- NOTE** Per maggiori informazioni circa la selezione delle Performance usando la manopola [DATA] o i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES], fate riferimento a pag. 66.
- NOTE** E' possibile selezionare le Performance anche usando i pulsanti BANK e PROGRAM/PART in combinazione oppure usando la funzione Category Search. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag.109.
- NOTE** Dopo la selezione, potrebbe trascorrere qualche secondo prima che la Performance sia pronta a suonare. Ciò avviene perché devono essere applicate le impostazioni per più Parti.

Panoramica dell' S80

In questa sezione troverete una panoramica delle svariate funzioni dell' S80. L'hardware dell' S80 é formato da numerose sezioni, come illustrato qui di seguito.

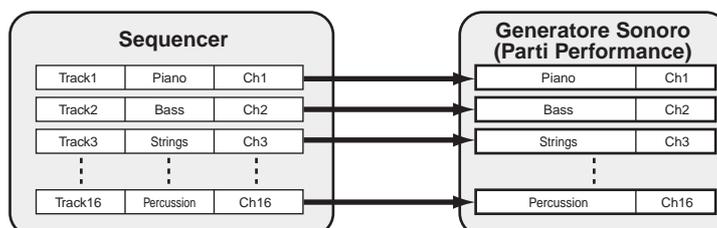


Sezione Controller

Questa sezione consiste della tastiera, delle rotelle di Pitch Bend e Modulation, degli slider Control, delle manopole Assignable, etc. Quando suonate le note, la tastiera in sé non genera alcun suono ma trasmette note, dinamica ed altre informazioni alla sezione del generatore sonoro (tone generator). Anche i controller inviano messaggi circa le modifiche eseguite. Le informazioni provenienti dalla tastiera e dai controller possono anche essere trasmesse ad altre unità MIDI esterne attraverso la presa MIDI OUT.

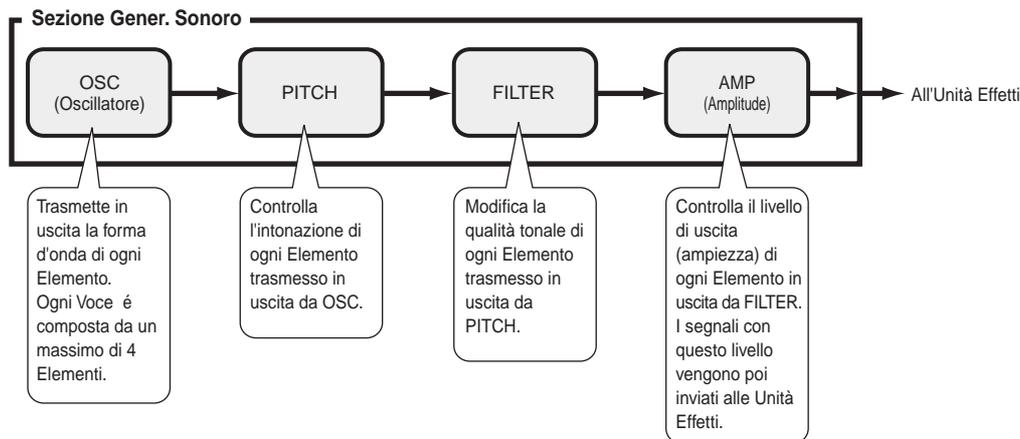
Sezione Sequencer

Questa sezione può essere usata per riprodurre gli Standard MIDI File contenuti sulla Memory Card. I contenuti delle Tracce da 1 a 16 corrispondono ai canali MIDI e alle Parti di una Performance come illustrato qui di seguito. Il sequencer é in grado di riprodurre song con Voci diverse assegnate ad ogni Parte.



Sezione Generatore Sonoro

Questa sezione riproduce i suoni in base alle informazioni ricevute dalla tastiera e dai controller. L'esempio qui riportato illustra le fasi attraverso cui passa il segnale partendo da un Elemento nel Modo Voice.



Circa il Generatore Sonoro (Tone Generator)

La sezione Generatore Sonoro dell'S80 consiste di unità AWM2 e Plug-in.

AWM2 (Advanced Wave Memory 2) è un sistema di sintesi basato sull'uso di forme d'onda campionate e viene utilizzato in molti sintetizzatori Yamaha. Per offrire ancora più realismo, ogni Voce AWM2 utilizza molteplici campioni della forma d'onda di uno strumento reale. Alla forma d'onda base vengono inoltre applicati generatore di involuppo, filtro, modulazione e tutta una serie di altri parametri.

NOTE Il sistema AWM2 non è limitato a strumenti musicali in genere (Voci Normal) ma può essere usato anche per impostare strumenti percussivi (Voci Drum). Per maggiori informazioni circa le Voci Normali e le Voci Drum, fate riferimento a pag. 37.

Le schede Plug-in aggiungono altre funzioni al sistema. Quando vengono installate, si combinano perfettamente alla sezione del generatore sonoro incorporato.

Sono disponibili i seguenti tipi di schede Plug-in ed è possibile installare fino a due schede nel sintetizzatore. Queste schede non sono semplicemente una sorgente di nuove Voci ma sono anch'esse generatori sonori ed estendono le specifiche di sistema, come ad esempio la polifonia massima. È possibile suonare le Voci Plug-in esattamente come le Voci interne ed usarle come Parti in una Performance (pag.98).

Questo sintetizzatore è compatibile con il sistema Modular Synthesis Plug-in (vedi pagina successiva).

Sono disponibili tre schede Plug-in compatibili con il sistema Modular Synthesis Plug-in: Single Part, Multi-Part ed Effect Plug-in. Usando queste schede potrete costruire un sistema personalizzato basato sui suoni necessari alla vostra musica.

Schede Plug-in Single Part

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

Sfruttando la sintesi Analog Physical Modeling (AN), viene utilizzata la più recente tecnologia digitale per riprodurre accuratamente il suono dei sintetizzatori analogici. Installando questa scheda potrete controllare in tempo reale la riproduzione di suoni di synth vintage così come dei suoni più attuali.

- **Scheda Plug-in Piano (PLG150-PF)**

16MB di memoria di forma d'onda sono dedicati alla riproduzione di suoni di piano utilizzando la sintesi AWM2. Questa scheda offre 136 suoni stereo, inclusi vari timbri di piano acustico ed elettrico e consente una polifonia massima di 64 note. È possibile installare fino a due schede di questo tipo e duplicare la polifonia, portandola così a 128 note.

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

Questa scheda contiene i suoni del famoso DX7 Yamaha. Diversamente dalle soluzioni basate sulla sintesi PCM, questa scheda non utilizza forme d'onda campionate bensì il vero meccanismo di generazione sonora FM dei sintetizzatori serie DX, riproducendone fedelmente tutte le sonorità. Le timbriche sono compatibili con quelle del DX7 e la scheda può anche ricevere dati dal DX7 via bulk dump MIDI.

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

Grazie alla sintesi Virtual Acoustic (VA), i suoni degli strumenti reali vengono modellati (simulati) in tempo reale offrendo un grado di realismo non ottenibile con le normali tecniche di sintesi PCM. Quando suonate questi timbri usando un Breath Controller (BC3) o un Wind Controller (WX5) opzionale, potete anche catturare le sfumature "fisiche" degli strumenti a fiato.

Schede Plug-in Effect

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

Installando questa scheda è possibile aggiungere armonie alle parti selezionate, usando quattro tipi di effetti. Le parti di Chorus per le voci possono essere create automaticamente partendo dagli accordi preparati e memorizzati come dati MIDI. Potete anche usare il sintetizzatore come un vocoder, collegando ed usando un microfono mentre suonate la tastiera.

Scheda Plug-in Multi-Part

- **Scheda Plug-in XG (PLG100-XG)**

Questa scheda Plug-in è un generatore sonoro XG a 16 parti. Potrete riprodurre file di song XG/GM usando la ricca varietà di suoni ed effetti contenuti su questa scheda.

NOTE In futuro saranno disponibili altre schede Plug-in.

MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM

Circa il SISTEMA MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN

Il Sistema Yamaha Modular Synthesis Plug-in espande ulteriormente le possibilità di sintetizzatori, generatori sonori e sound card compatibili Modular Synthesis-Plug-in. Vi consente infatti di sfruttare efficacemente la tecnologia dei più recenti e sofisticati sintetizzatori ed effetti e di restare al passo con l'evoluzione della moderna produzione musicale.

Polifonia Massima

La polifonia massima è di 64 voci per AWM2 più la polifonia della scheda Plug-in (se installata). La reale polifonia della nota varia a seconda del tipo di unità di generazione sonora utilizzata, del numero di Elementi contenuti nella Voce e dalla polifonia della scheda Plug-in.

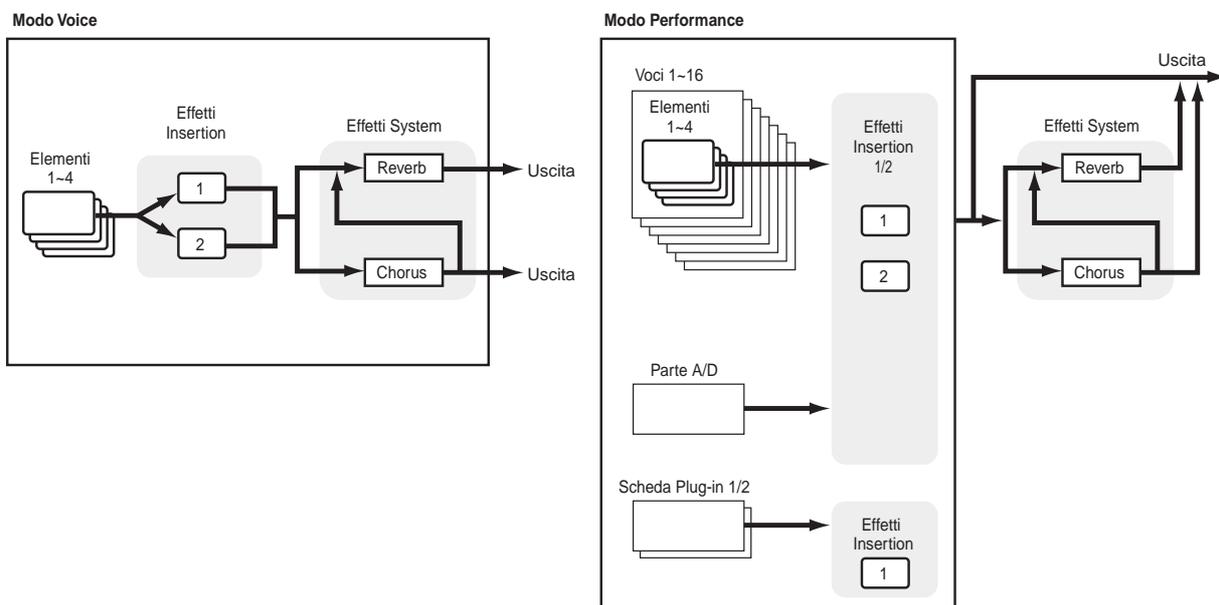
Nel caso delle Voci AWM2, la polifonia di 64 è suddivisa in base al numero di Elementi nella Voce. Ad esempio, se una Voce è formata da due Elementi, la polifonia massima per la Voce è di 32.

Sezione Effetti

Gli effetti possono essere usati per cambiare il suono di una Voce o di una Performance. Sono disponibili due unità di Effetti Insertion, un'unità di Riverbero (con 12 tipi di riverbero) ed un'unità di Chorus (con 23 tipi di chorus). Ogni unità di effetti Insertion offre vari effetti e tutte le unità possono essere collegate tra loro in serie o in parallelo.

Nel modo Voice/ Performance, é possibile assegnare impostazioni diverse di Effetti ad ogni Voce/ Performance, benché il modo in cui essi sono collegati (in serie o in parallelo) varia leggermente. Come illustrato qui di seguito, le due unità effetti Insertion possono essere attivate/ disattivate indipendentemente per ogni Elemento di una Voce. Quindi, in sostanza, gli effetti Insertion possono essere attivati in base agli Elementi. Dopo essere passati attraverso gli effetti Insertion, i segnali provenienti da tutti i singoli Elementi, vengono mixati e trasmessi alle unità di Riverbero e Chorus. Queste unità applicano i relativi effetti al suono nel suo insieme prima di inviarlo in uscita e vengono perciò dette Effetti di Sistema (System).

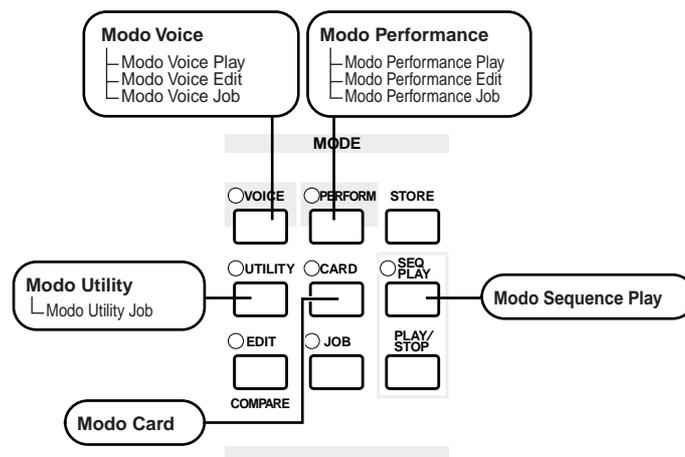
Nel Modo Performance, gli effetti Insertion possono essere impostati per due Parti: una Voce o una Parte A/D Input più una Parte Plug-in. Gli effetti di Sistema (Riverbero e Chorus), invece, non vengono applicati alle singole Parti ma alla Performance nel suo insieme.



NOTE Per maggiori informazioni circa gli effetti, fate riferimento a pag. 55.

Circa i Modi

L'S80 dispone di vari Modi selezionabili in base alle necessità.



Modo Voice (pag. 64)

Modo Voice Play

In questo Modo possono essere suonate le Voci Normali e le Voci Drum. Potrete scegliere tra le Voci Preset (256 Voci Normali + 8 Drum Kit), le Voci Internal - User (128 Voci Normali + 2 Drum Kit) e le Voci External - Memory Card (128 Voci Normali + 2 Drum Kit). In tutto quindi la scelta si articola tra 512 Voci Normali e 12 Drum Kit e aumenta ulteriormente in caso venga installata una scheda Plug-in opzionale.

Le impostazioni MIDI per le Voci vengono eseguite nel modo Utility.

Modo Voice Edit

Le Voci Normali e le Voci Drum possono essere create ed editate in questo Modo. E' possibile salvare nella memoria interna, come Voci User, fino a 128 Voci Normali editate e 2 Drum Kit editati. E' possibile anche salvarle una Memory Card esterna.

Modo Voice Job

In questo Modo é possibile effettuare copie, inizializzazioni o eseguire altre operazioni di questo genere (Job) per le Voci.

Modo Performance (pag. 107)

Modo Performance Play

Questo Modo é usato per suonare le Performance. E' possibile sovrapporre in layer più Voci (Parti) per creare ricchi tessuti sonori. Potrete anche creare setup multitimbrici assegnando le Parti a più canali MIDI diversi. Inoltre é possibile miscelare in layer Parti A/D Input e Plug-in nonché Voci basate sulla sintesi AWM2.

Modo Performance Edit

In questo Modo é possibile editare e creare le Performance. Potrete salvare fino a 128 Performance nella memoria interna e fino a 64 nella memoria esterna (Memory Card).

Modo Performance Job

In questo Modo é possibile effettuare copie, inizializzazioni o eseguire altre operazioni di questo genere (Job) per le Performance.

Modo Sequence Play (pag. 132)

In questo Modo é possibile usare il sequencer per riprodurre i file di Song (Standard MIDI File) contenuti su una Memory Card. Le Song possono essere riprodotte singolarmente o in sequenza. Selezionando le Performance potrete anche modificare i suoni associati ad ogni traccia della Song.

Modo Utility (pag. 134)

Selezionate questo Modo quando desiderate impostare i parametri che influenzano il sistema del sintetizzatore nel suo insieme. Questi parametri includono le impostazioni MIDI.

Modo Utility Job

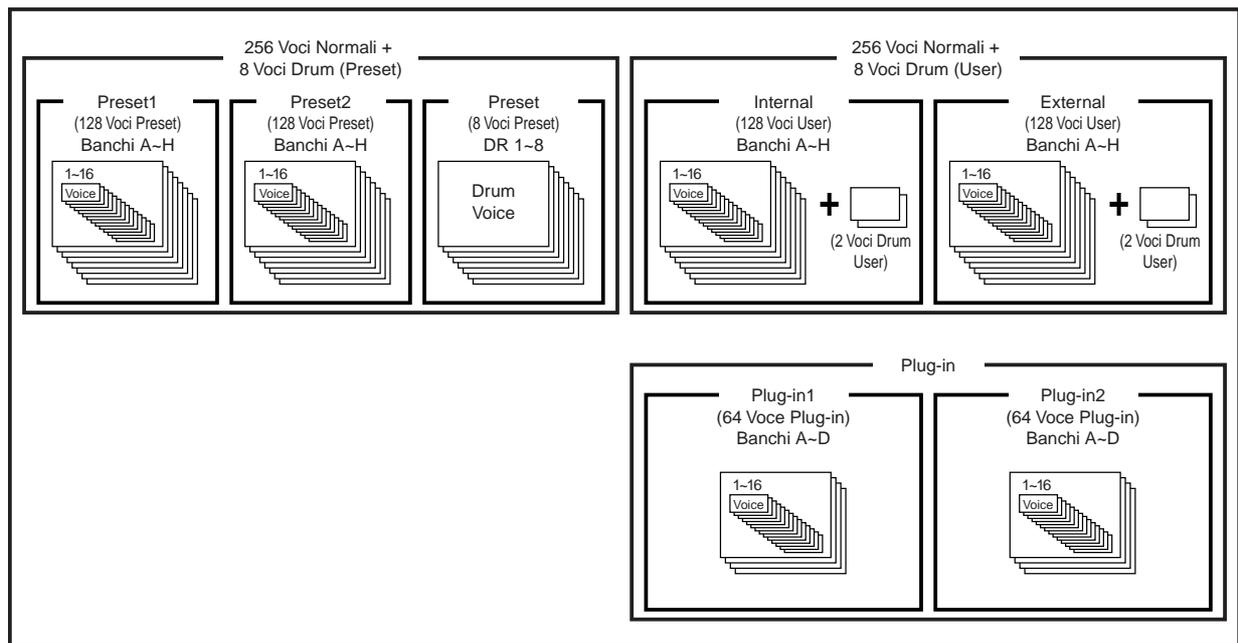
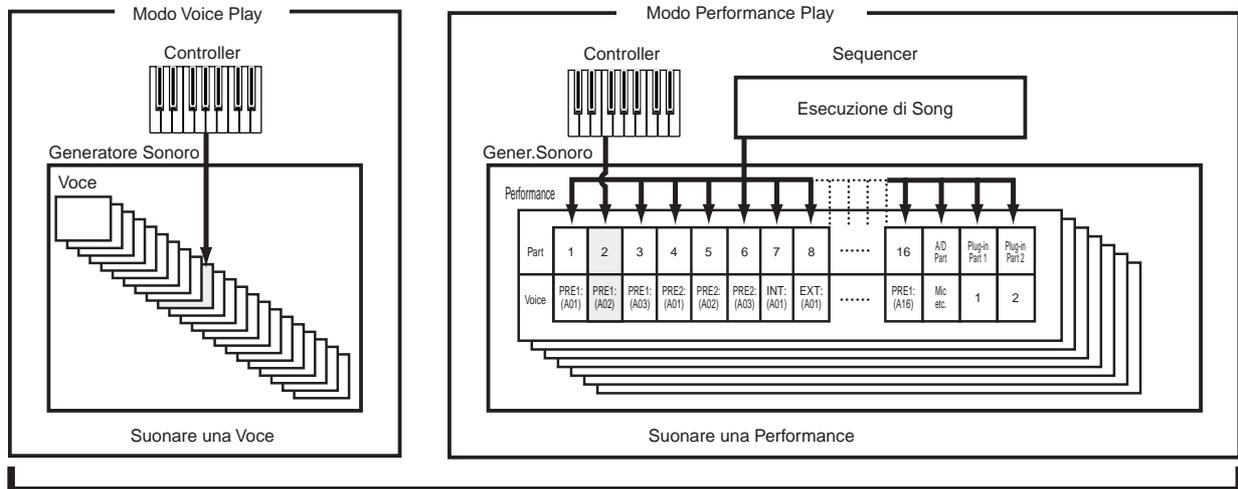
In questo Modo é possibile riportare il sintetizzatore alle impostazioni originali della fabbrica.

Modo Card (pag. 142)

Inserite una Memory Card nello slot CARD per salvarvi i file o per caricarli dalla card o per eseguire altre operazioni relative ai dati contenuti sulla card.

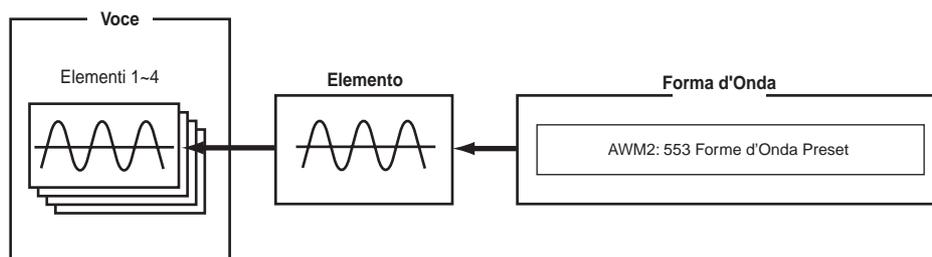
Voci

Una Voce é un suono creato da molti parametri impostati nel sintetizzatore. Nel Modo Voice Play é possibile selezionare e suonare una qualsiasi di queste Voci. Nel Modo Performance Play, é possibile sovrapporre in layer più Voci diverse (in questo Modo le Voci vengono dette Parti) e suonarle simultaneamente usando la tastiera o il sequencer. Sono disponibili quattro gruppi di Voci: Preset 1, Preset 2, Internal ed External. Altri due gruppi di Voci si rendono disponibili nel caso siano state installate schede Plug-in opzionali.



Panoramica di Voci/Onde

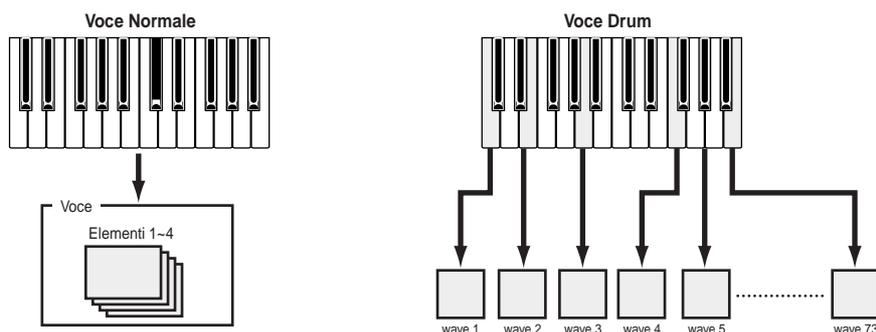
Ogni Voce é formata da un massimo di quattro Elementi. Ogni Elemento utilizza una forma d'onda di alta qualità.



Internamente sono disponibili due Tipi di Voci: Voci Normali e Voci Drum. Le Voci Normali sono principalmente suoni di tipo strumentale e possono essere suonate su tutta l'estensione della tastiera. Le Voci Drum sono per la maggior parte suoni percussivi/ di batteria e vengono assegnate a singole note sulla tastiera. Un insieme di assegnazioni di Voci Drum é detto Drum Kit.

Se avete installato una scheda Plug-in opzionale, potrete disporre di un maggior numero di Voci. Queste Voci sono dette Plug-in e variano a seconda della scheda Plug-in installata (pag.32).

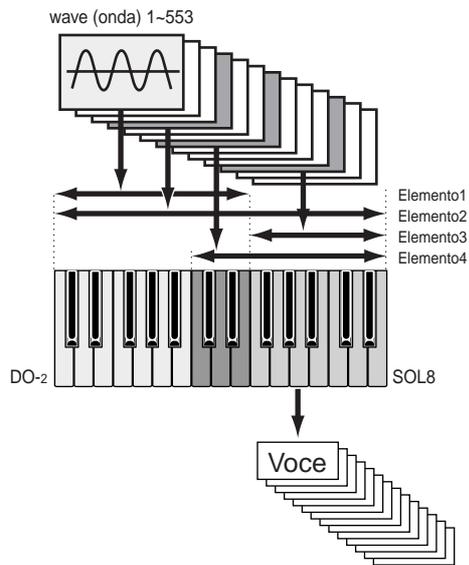
Le impostazioni Note Limit (pag.80) influenzano l'allocazione dei suoni ma, generalmente, le Voci Normali (composte da un massimo di quattro Elementi) possono essere suonate su tutta l'estensione della tastiera mentre, per quanto riguarda le Voci Drum, qualsiasi delle 73 diverse Onde (Wave) può essere assegnata ad ogni tasto Drum (Drum Key) sulla tastiera.



NOTE Sono disponibili un totale di otto Voci Drum (da DR1 a DR8) come preset. E' possibile anche creare Voci Drum personali e salvarle nella memoria interna (User) o nella memoria esterna (Memory Card) esattamente come le Voci Normali.

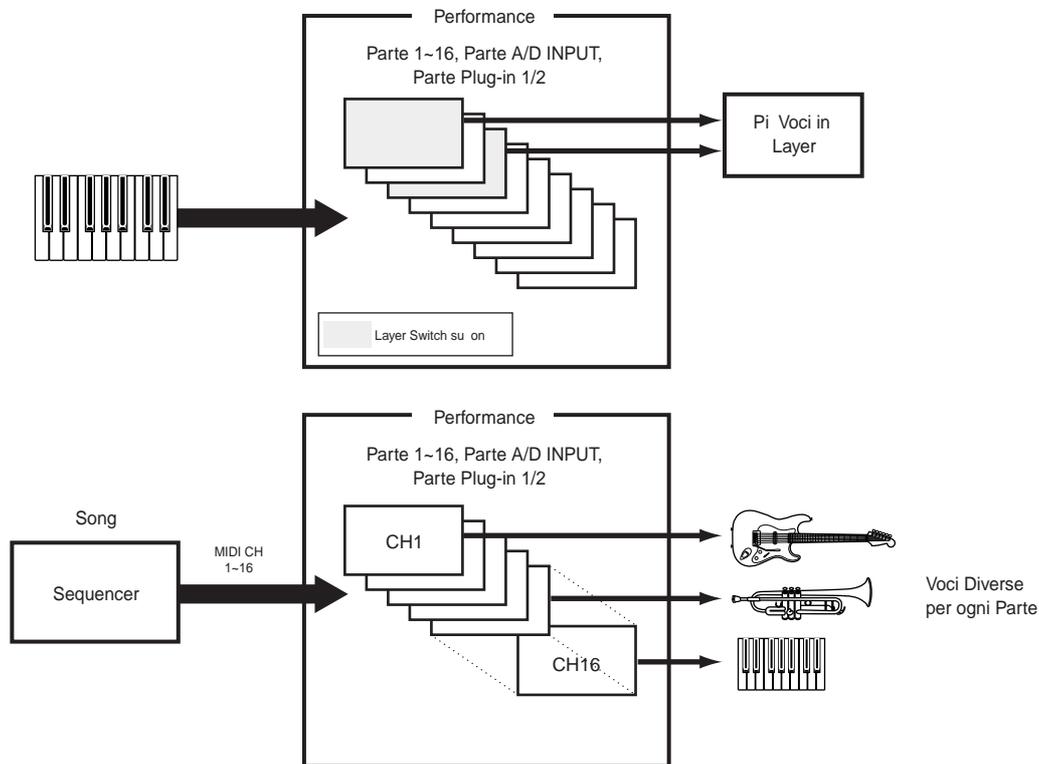
Onde (Wave)

Le Onde sono forme d'onda, usate come Elementi, che compongono una Voce. Sono disponibili 553 onde preset di alta qualità. Come illustrato qui di seguito, quando si crea una Voce é possibile selezionare l'Onda da utilizzare come Elemento e impostarne poi livello, intonazione, tono ed altri parametri.



Performance

Una Performance consiste di un massimo di 19 Parti, ognuna delle quali può essere una Voce Normale, una Voce Drum, una Parte A/D Input o una Parte Plug-in 1/2. Attivando il parametro Layer Switch per Parti differenti (fino a quattro), è possibile riprodurre nel Modo Performance Play ricchi suoni in layer. E' possibile inoltre creare degli split in modo che Parti diverse vengano assegnate ad aree diverse della tastiera. Assegnando ad esempio un numero di canale MIDI diverso ad ogni Parte, ogni traccia di un sequencer può riprodurre una Parte diversa.



NOTE Nel Modo Performance, è possibile sovrapporre in layer più Voci (Parti) diverse per creare ricchi tessuti sonori. Tuttavia, in questo modo, in alcune circostanze, la risposta della nota può risultare rallentata.

Ideale per Esecuzioni Live

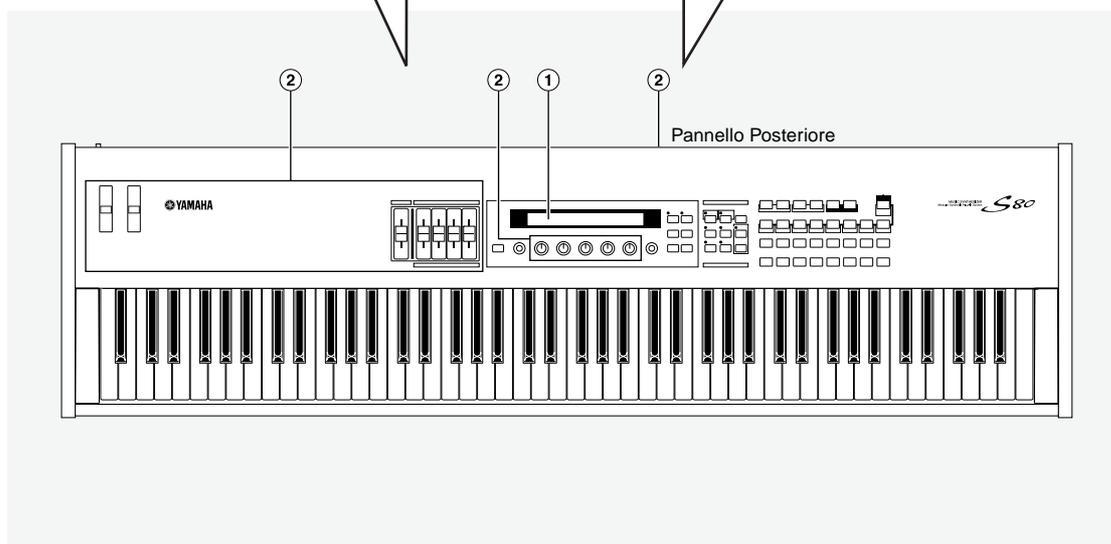
Molte funzioni di questo sintetizzatore lo rendono ideale per le esecuzioni dal vivo. Vediamole insieme.

1 Usare l'Arpeggiatore (Pag. 41)

E' possibile creare automaticamente svariati pattern di arpeggio, semplicemente tenendo premute alcune note sulla tastiera. Potete specificare il suono e l'estensione in cui attivo l'arpeggiatore e usare poi la mano sinistra per tenere premute le note arpeggiate e la destra per suonare la linea melodica.

2 Usare i Controller (Pag. 43)

E' possibile assegnare le rotelle Pitch Bend, Modulation ed il Ribbon Controller per controllare vari parametri di suono in tempo reale. Collegando un Controller a Pedale o un Interruttore a Pedale opzionali, potete usare anche il pedale per controllare i parametri, modificare Numeri di Programma, etc. (pag.48). E' possibile inoltre assegnare parametri alle manopole [A], [B], [C], [1] e [2] posizionate sul pannello frontale, sotto l'LCD.



NOTE I parametri di queste funzioni possono essere memorizzati per ogni Voce/Performance.

1 Arpeggiatore

L'arpeggiatore é particolarmente adatto ai generi musicali dance/techno. E' possibile assegnare ad ogni Voce e Performance uno qualsiasi dei 128 Tipi di Arpeggio e regolarne il tempo, nonché impostare il Modo Arpeggio (il modo in cui l'arpeggio viene riprodotto quando suonate una nota) e gli effetti per creare i propri groove personalizzati. Le informazioni relative all'arpeggio vengono trasmesse attraverso il MIDI Out.

Selezionare e Riprodurre un Tipo di Arpeggio

E' possibile scegliere tra 128 Tipi di Arpeggio preset. Il Tempo dell'Arpeggio può inoltre essere variato liberamente per adattarsi alla song. Il parametro Note Limit viene utilizzato per definire l'estensione di note dell'arpeggio.

Ogni parametro viene applicato e memorizzato in ogni Voce o Performance. Suonando le note sulla tastiera ed ascoltando l'arpeggio, potrete regolare ad orecchio questi parametri.

I parametri dell'arpeggiatore sono disponibili in ogni Modo Edit. Nel seguente esempio in Modo Voice, il Tipo di Arpeggio é impostato per una Voce Drum nel Drum 1 Preset.

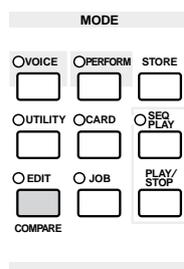
NOTE Per selezionare i Drum Preset, tenete premuti i pulsanti MEMORY [PRE1] e [PRE2] e premete un pulsante PROGRAM. Scegliete il Drum Preset 1 e quindi premete il pulsante PROGRAM [1]. Sull'S80, tenete premuti [PRE1] e [PRE2], premete il pulsante [ENTER] e selezionate la Voce Drum usando la manopola [PAGE].

NOTE Se l'interruttore Arpeggiator é già abilitato per la Voce/Performance, ciò significa che l'Arpeggiatore sarà pronto all'uso non appena selezionerete quella Voce/Performance.

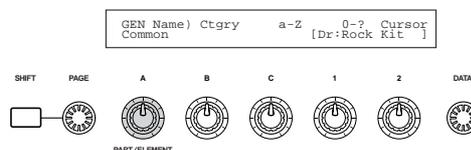
NOTE Lo stato di on/off dell'Arpeggiatore può essere memorizzato (pagg.106, 131) per ogni Voce/Performance.

Selezionare il Tipo di Arpeggio

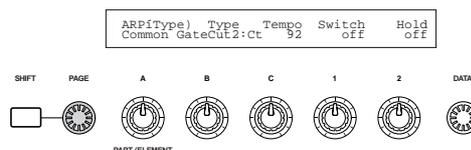
1. Premete il pulsante [EDIT] nel Modo Voice Play. Entrerete nel Modo Voice Edit alla videata da cui eravate usciti precedentemente.



2. Ruotate la manopola [A] completamente in senso antiorario finché in basso sul display non appare Common. Il Modo Voice Edit consiste di due diverse videate di Edit: Common Edit (per i parametri comuni a tutti i pulsanti/elementi Drum) e Drum key/Element Edit. I parametri dell'Arpeggiatore sono disponibili nelle videate Common Edit appena selezionate.



3. Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata ARP Type (Arpeggio Type).



- NOTE** Se usate la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT], a display appare un menu. Potrete passare rapidamente alla videata ARP usando la manopola [PAGE] per spostare il cursore sull'icona ARP nel menu e rilasciando poi il pulsante [SHIFT] (pag.70).

4. Usate la manopola [B] per passare al parametro Type (tipo). Usate la manopola [B], la manopola [DATA] o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per selezionare il tipo di arpeggio desiderato. Scegliamo "BigBeat2".

I tipi di arpeggi sono suddivisi in quattro categorie e le loro applicazioni non si limitano ai pattern di batteria. E' possibile selezionare i tipi di arpeggi anche per accordi di accompagnamento, linee di basso, etc..

NOTE Quando impostate la Categoria di Arpeggio su Ct (Control), dovete impostare anche il parametro Key Mode (due videate dopo) su "direct".

Sq (Sequence):

Crea una phrase di arpeggio normale. Si tratta per la maggior parte di phrase di un'ottava sopra/sotto.

Ph (Phrase):

Crea phrase più musicali rispetto a Sq. A partire da "Techno", sono disponibili varie phrase per svariati generi musicali e per creare tracce di accompagnamento per chitarra, piano ed altri strumenti.

Dr (Drum Pattern):

Crea phrase tipo i pattern di batteria. I generi di phrase disponibili includono musica rock e dance. Questo tipo di arpeggio é ideale per l'utilizzo con suono di batteria e percussioni.

Ct (Control):

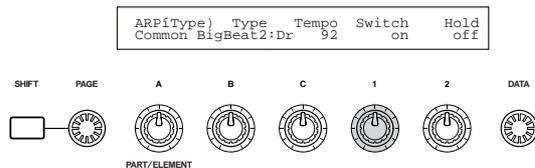
Crea modifiche tonali. Non viene creata alcuna informazione di nota. Il parametro Key Mode nel Modo Arpeggio, deve essere impostato su "direct".

NOTE Per maggiori informazioni circa i tipi di arpeggi, fate riferimento all'opuscolo Data List.

Usare l'Arpeggiatore

Usate la manopola [1] per attivare il parametro Arpeggiator Switch.

NOTE E' possibile tenere premute più note per creare pattern di arpeggio molto complessi.



Quando viene attivato l'arpeggiatore, le note suonate (e tenute premute) sulla tastiera verranno arpeggiate usando la Voce/Performance attualmente selezionata e seguendo le impostazioni di Arpeggio Type, Tempo e Note Limit eseguite. Nel Modo Voice, sarà arpeggiata la Voce attualmente selezionata.

Nel Modo Performance, verranno arpeggiate le Voci delle Parti per cui sia Layer che Arpeggiatore sono stati attivati (pag.123).

NOTE Saranno arpeggiate solo le note che rientrano nell'estensione determinata da Note Limit. Quindi, se le note che suonate non vengono arpeggiate, significa che non rientrano in tale estensione. Per maggiori informazioni circa le impostazioni Note Limit, fate riferimento più oltre in questo manuale.

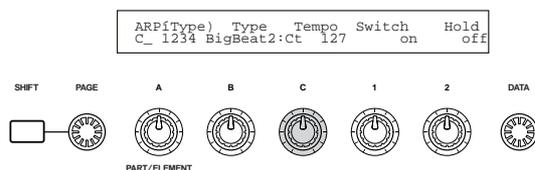
NOTE Le rotelle Pitch Bend e Modulation possono essere utilizzate mentre è in uso l'arpeggiatore.

Proviamo ora a selezionare altri tipi di arpeggio e ad arpeggiare altre Voci.

NOTE Per attivare/ disattivare l'Arpeggiatore, è possibile usare anche un interruttore a pedale (foot switch) opzionale. Per maggiori informazioni circa l'interruttore a pedale, fate riferimento alle pagg. 48, 136.

Impostare il Tempo

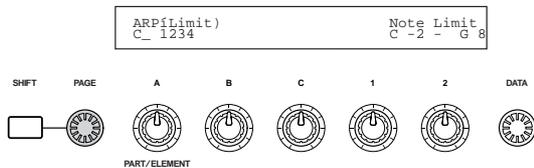
E' possibile usare la manopola [C] per regolare il tempo tra i valori di 25 e 300 BPM. L'impostazione di questo parametro viene usata dall'Arpeggiatore. Usate la manopola [C] per passare direttamente al parametro Tempo. Ora usate la manopola [C], la manopola [DATA] o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare il tempo. Il tempo può essere impostato anche con la manopola [TEMPO] del pannello frontale.



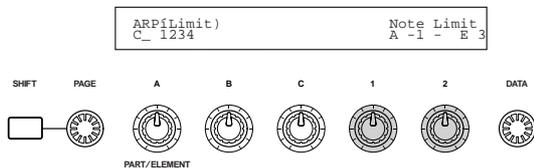
Impostare Note Limit

Usando il parametro Note Limit, impostiamo ora una Voce Normale (es. la Voce con Numero di Programma 098:G02 Internal: champ) in modo che l'Arpeggiatore venga abilitato sulla parte inferiore della tastiera e che la parte superiore possa essere usata per suonare le linee melodiche. E' necessario che il Tipo di Arpeggio (cioè, MuteLine) sia già stato impostato.

1 I parametri Note Limit possono essere impostati sulla videata ARP Limit, immediatamente successiva alla videata ARP Time citata al punto 3. Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata.

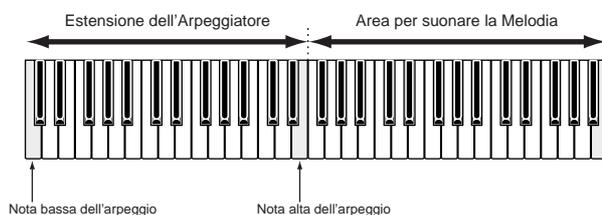


2 Usate la manopola [2] per passare al parametro relativo alla nota più alta dell'estensione ed impostate la nota. E' possibile impostare questo parametro anche premendo la nota (es. MI3) sulla tastiera tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. Allo stesso modo la nota più bassa dell'estensione può essere impostata usando la manopola [1] o suonando la nota tenendo premuto il pulsante [SHIFT].



NOTE Le manopole [1] e [2] sono usate per impostare i parametri Note Limit relativi all'estensione della tastiera entro cui verrà riprodotto l'arpeggio. Quando vengono usate le manopole [1] e [2], il cursore (4) passa immediatamente al parametro corrispondente. Quando il cursore si trova sul parametro, per inserire le impostazioni è possibile usare anche la manopola [DATA] o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].

Al di fuori dell'estensione rappresentata da Note Limit, è possibile suonare la tastiera normalmente, senza che le note vengano arpeggiate. Quindi è possibile usare la mano sinistra per suonare gli accordi arpeggiati e la mano destra per suonare le linee melodiche nella parte superiore della tastiera.



NOTE Abbinato al parametro OSC Limit della videata Element Edit, il suono usato nella parte inferiore della tastiera può differire da quello della parte superiore.

NOTE Seguendo l'esempio qui riportato, se selezionate la Voce con Numero di Programma 098(G02) di INT, il Portamento per questa Voce è già impostato. Usate la manopola PORTAMENTO ed i pulsanti [ON/OFF] per modificare il tempo di portamento e attivare/ disattivare il portamento (pag. 74).

Usare Arpeggiator Hold

Con Arpeggiator Hold attivato, l'arpeggiatore continuerà a suonare anche dopo che avrete rilasciato le note dalla tastiera. Lo stesso patter di arpeggio si ripeterà finché non suonerete altre note sulla tastiera.

E' possibile attivare/disattivare Arpeggiator Hold usando la manopola [2] per modificare il parametro Hold nella videata ARP Type.

Premete il pulsante ARPEGGIO [HOLD] per la Voce che avete editato in precedenza (per la quale avete impostato il parametro Note Limit). Con Arpeggio Hold attivato, l'Arpeggiatore continuerà la riproduzione anche se rilasciate le note dalla tastiera e voi potete utilizzare la mano sinistra per altre operazioni, ad esempio per regolare le manopole Sound Control.

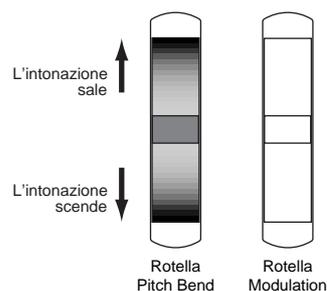
ARPiType}	Type	Tempo	Switch	Hold
Common	BigBeat2:Dr	127	on	on

2 Usare i Controller

L'S80 é dotato di rotelle di Pitch Bend e Modulation (modulazione) nonché di manopole [A], [B], [C], [1] e [2] (poste sul pannello frontale) con le quali é possibile controllare svariati parametri.

Rotella di Pitch Bend

La funzione primaria di questa rotella é quella di controllare l'intonazione. Ruotando la rotella verso l'alto o verso il basso, l'intonazione viene spostata verso l'alto o verso il basso. L'effetto può anche essere invertito.

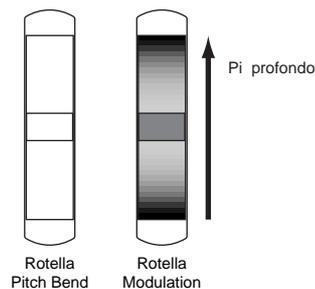


NOTE E' possibile impostare per ogni Voce l'estensione di Pitch Bend (range). E' possibile assegnare anche altri parametri a questa rotella (pag. 74).

NOTE Anche se alla rotella é assegnato un parametro diverso, quando la si utilizza, i messaggi di Pitch Bend vengono comunque trasmessi dal MIDI Out.

Rotella Modulation

Più ruotate la manopola verso l'alto e più modulazione verrà applicata al suono.

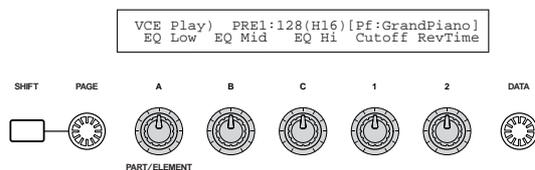


NOTE E' possibile impostare anticipatamente la profondità della modulazione (modulation depth). E' possibile assegnare a questa rotella anche altri parametri, come Volume o Pan (pag.74).

Manopole

[A]/[B]/[C]/[1]/[2]

Nei Modi Voice/Performance Play, le manopole [A], [B], [C], [1] e [2] possono essere usate come controller in tempo reale. Le manopole [A], [B] e [C] sono usate per controllare il gain dell'equalizzatore rispettivamente di EQ Low, EQ Mid ed EQ Hi. Alle manopole [1] e [2] potrete assegnare liberamente diversi parametri per la Voce.



Se ruotate qualsiasi manopola in senso orario, il valore ad essa assegnato aumenta. Al contrario, se la ruotate in senso antiorario, il valore diminuisce.

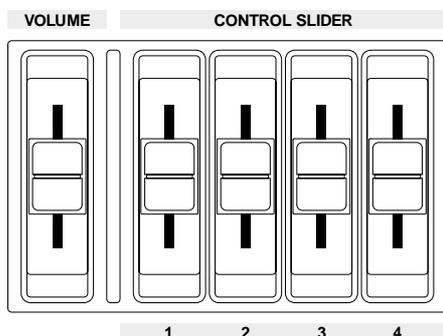
NOTE I parametri comuni al sistema sono assegnati alle manopole [A], [B] e [C] (pagg.46, 136) mentre i parametri specifici delle Voci sono assegnati alle manopole [1] e [2] (pagg. 47, 74).

NOTE Ad ogni Voce sono assegnate delle impostazioni di parametro preset adatte a quella voce. Usando le manopole [1] e [2] potrete regolare in parte tali impostazioni. Se questi parametri sono già regolati sulle impostazioni massime o minime, non potrete superare tali valori.

NOTE In qualsiasi Modo Edit, le manopole [A], [B], [C], [1] e [2] sono usate per inserire a video impostazioni di parametro (pag.24).

Slider Control

Nel Modo Performance, se è abilitato il Modo Master Keyboard, potete utilizzare i quattro slider Control per controllare le funzioni assegnate ad ogni zona. Per maggiori informazioni, fate riferimento alle pagg. 61 e 129.



Controller a Pedale

È possibile assegnare vari parametri di controllo ad un controller a pedale (es.FC7) collegato alla presa FOOT CONTROLLER (pag.18) del pannello posteriore. Utilizzando il pedale per controllare i parametri, avrete entrambe le mani libere per suonare la tastiera (o eseguire altre operazioni sui controller). Questa funzione è particolarmente utile durante le esecuzioni dal vivo.

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

Interruttore a Pedale

È possibile assegnare vari parametri ad un interruttore a pedale opzionale Yamaha FC4 o FC5 collegato alla presa FOOT SWITCH del pannello posteriore (pag.18). Questo pedale è ideale per controlli di tipo on/off, come Portamento Switch, incremento/decremento di un numero di Voce o di Performance, start/ stop del Sequencer, on/off di Arpeggiator Hold. L'interruttore a pedale non è adatto per controlli di tipo continuo.

È possibile utilizzarlo anche per selezionare le varie Voci e Performance.

NOTE Il parametro assegnato all'interruttore a pedale viene impostato nella videata CTRL Other del Modo Utility (pagg. 48, 136).

Sustain

È possibile usare un interruttore a pedale opzionale Yamaha FC4 o FC5 collegato alla presa SUSTAIN (pag.18) del pannello posteriore, per sostenere i timbri di pianoforte.

NOTE Non è possibile assegnare alla presa SUSTAIN una funzione diversa dal sustain.

Pedale Volume

Collegate un controller a pedale opzionale (es.FC7) alla presa FOOT VOLUME del pannello posteriore (pag.18). Potete utilizzare il pedale per controllare i parametri di Main Volume o Expression e tenere libere le mani per suonare la tastiera. Ciò è particolarmente utile per esecuzioni dal vivo.

NOTE Il parametro assegnato al controller Foot Volume viene impostato nella videata CTRL Other del Modo Utility (pag.136).

Breath Controller

È possibile collegare un Breath Controller (BC3) opzionale alla presa BREATH (pag.18) del pannello posteriore ed utilizzarlo per controllare svariati parametri del sintetizzatore, in particolare quelli controllati dal respiro del musicista: dinamica, timbro, intonazione, etc. Il Breath Controller garantisce il massimo realismo alle Voci di strumenti a fiato.

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

Aftertouch

L'Aftertouch vi consente, ad esempio, di aggiungere vibrato al suono applicando una maggiore pressione ad una nota sulla tastiera mentre è tenuta. Ciò garantisce un controllo espressivo in tempo reale. L'Aftertouch può essere usato anche per controllare altri parametri (pag.74).

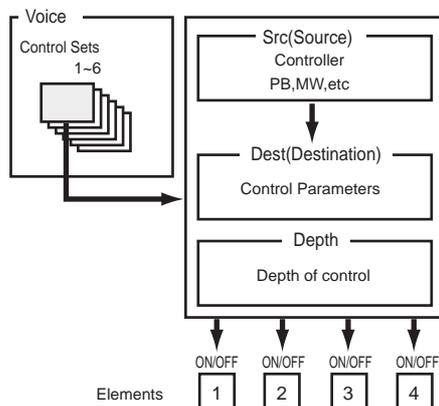
Set di Controlli

È possibile assegnare all'aftertouch di tastiera, ai controller ed ad alcune manopole del pannello frontale, vari altri parametri, oltre a quelli di default, come illustrato a pag.43. Ad esempio, potreste assegnare alla rotella Modulation il parametro Resonance ed impostare l'aftertouch in modo che applichi un effetto di vibrato. Siete quindi liberi di assegnare i parametri più adatti al timbro attualmente suonato.

Queste assegnazioni di controller sono dette Control Set, ovvero Set di Controlli. Come illustrato qui di seguito, è possibile assegnare fino a sei diversi Set di Controlli per ogni Voce. All'interno di ogni Set, il controller è detto Sorgente -source (Src)- ed il parametro controllato dalla sorgente è detto Destinazione -destination (Dest).

Sono disponibili numerosi parametri Dest; alcuni influenzano la Voce nella sua globalità mentre altri sono specifici per ognuno dei suoi Elementi. Per maggiori informazioni, fate riferimento all'elenco dei Controlli riportato sull'opuscolo Data List.

NOTE Per maggiori informazioni circa le impostazioni di parametro Dest disponibili, fate riferimento all'elenco Parametri Destination sull'opuscolo Data List.

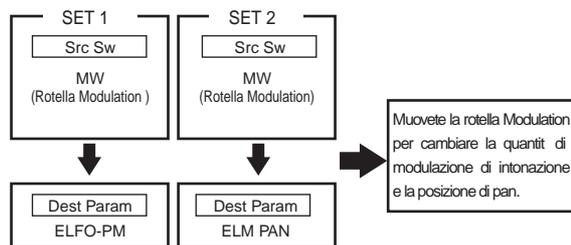


NOTE I parametri Element Switch (pag.75) saranno disabilitati se l'impostazione del parametro Dest non viene specificata per gli Elementi (cioè per le impostazioni da 00 a 33).

Creando dei Set di Controlli, potrete modificare i suoni in vari modi.

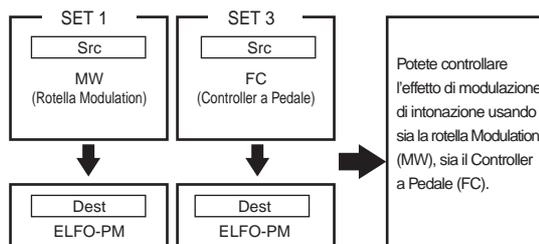
Ad esempio, impostate il parametro Src (Source) del Set di Controlli 1 su MW (Modulation Wheel) ed il parametro Dest (Destination) su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Impostate poi anche il parametro Src del Set di Controlli 2 su MW ma regolate il parametro Dest su ELM PAN (Element Pan). Dovrete inoltre specificare l'Elemento da controllare e la profondità (quantità) del controllo.

In questo esempio, quando muovete la rotella Modulation verso l'alto, la quantità di modulazione di intonazione (pitch modulation) aumenta e l'Elemento viene spostato da sinistra a destra. In altre parole, è possibile assegnare più parametri Dest ad ogni controller Src.



Continuando dall'esempio sopra riportato, create ora un altro Set di Controlli in cui Src sia impostato su FC (Foot Controller) e Dest su ELFO-PM (Element LFO Pitch Modulation Depth). Specificate l'Elemento da controllare e la profondità di controllo.

Ora la modulazione di intonazione è assegnata sia alla rotella Modulation, sia al controller a pedale. In altre parole, è possibile assegnare più controller Src ad ogni parametro Dest.



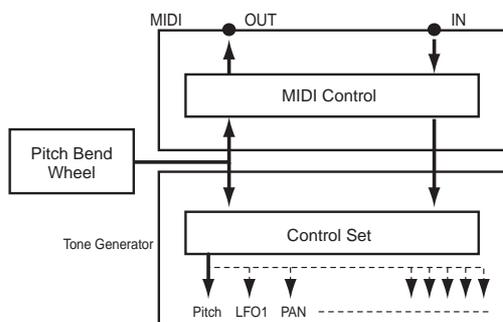
Assegnando tutti i sei Set di Controlli, potrete disporre di un incredibile controllo in tempo reale su tutti i suoni del sintetizzatore.

Set di Controlli e Controllo MIDI Esterno

In un Set di Controlli, i controller sono assegnati ai parametri interni del sintetizzatore. Alcuni controller, però, originariamente sono destinati a particolari funzioni e, quando vengono utilizzati, trasmettono messaggi predefiniti di Control Change MIDI, indipendentemente dalle loro allocazioni di Set di Controlli all'interno del sintetizzatore.

Ad esempio, la rotella di Pitch Bend, la rotella Modulation e il keyboard aftertouch in origine sono stati studiati per controllare rispettivamente pitch bend, modulazione e aftertouch. Quindi, quando usate questi controller, attraverso il MIDI Out vengono sempre trasmesse informazioni relative a pitch bend, modulazione ed aftertouch.

Proviamo ad esempio, in un Set di Controlli, ad assegnare alla rotella di Pitch Bend il parametro Pan. Quando muoverete la rotella di Pitch Bend, il generatore sonoro interno del sintetizzatore sposterà il suono all'interno dello spettro stereofonico ma, allo stesso tempo, dalla presa MIDI Out saranno trasmessi in uscita i messaggi originali di Pitch Bend predefiniti.



I controller sono in grado anche di trasmettere messaggi MIDI di Control Change per controllare i parametri di unità MIDI esterne. Queste assegnazioni sono disponibili nella videata VOICE (Vce) CTRL Assign 1/2 del Modo Utility.

NOTE Poiché alle rotelle di Pitch Bend e Modulation e a keyboard aftertouch sono assegnati controlli MIDI predefiniti, non è possibile assegnare alcun Control Change MIDI.

È possibile inoltre impostare un controller in modo che trasmetta un tipo di messaggio di Controllo al generatore sonoro interno del sintetizzatore ed un altro dalla presa MIDI Out.

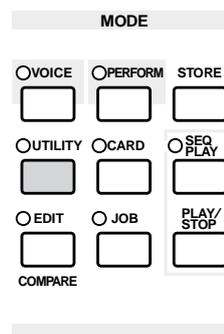
Ad esempio, in un Set di Controlli, potreste assegnare la risonanza alla manopola Assignable [1]. Poi, nella videata VOICE CTRL Assign2 del Modo Utility, potreste assegnare il Numero di Control Change 1 (Modulation) alla stessa manopola. Ora, quando ruoterete la manopola, la risonanza verrà applicata al suono del generatore sonoro interno ma, allo stesso tempo, verranno trasmesse all'unità MIDI esterna collegata al MIDI Out, informazioni di modulazione.

Questo aspetto rende l'S80 un sintetizzatore ideale per essere utilizzato anche come master controller di unità MIDI esterne. Per un maggior controllo, è consigliabile aggiungere un controller a pedale o un Breath Controller opzionale.

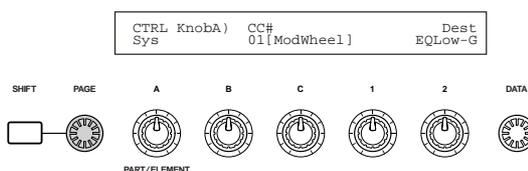
Assegnare Parametri alle Manopole [A], [B] e [C]

La seguente procedura illustra come assegnare i parametri desiderati, alle manopole [A], [B] o [C]. È possibile assegnare qualsiasi parametro comune a tutto il sistema (per tutti i Modi Play) e qualsiasi Numero di Control Change MIDI. In questo esempio, imposteremo la manopola [A] per controllare il ritorno del Riverbero (Reverb Return).

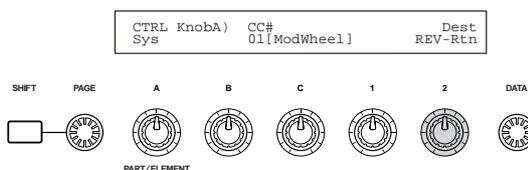
- 1 Premete il pulsante [UTILITY] per entrare nel Modo Utility.



- 2 Usate la manopola [PAGE] per accedere alla videata CTRL KnobA (System Control Knob A - manopola di controllo di sistema A).



- 3 Usate la manopola [2] per selezionare REV-Rtn (Reverb Return-ritorno del riverbero).



Ora potete usare la manopola [A] per controllare il livello di Ritorno del Riverbero nei Modi Voice o Performance Play. Ricordate che potrete anche trasmettere (ruotando la manopola [A]) o ricevere messaggi di Control Change via MIDI In e Out, usando il Numero di Controller impostato con il parametro CC#.

NOTE Per informazioni circa i parametri assegnabili, consultate la sezione "Parametri System Controller Destination", nell'opuscolo Data List.

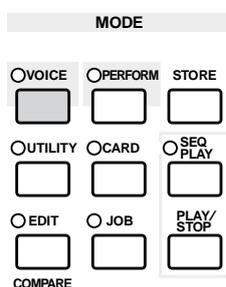
Assegnare Parametri alle Manopole [1] e [2]

La seguente procedura illustra come assegnare alle manopole [1] o [2] il parametro desiderato.

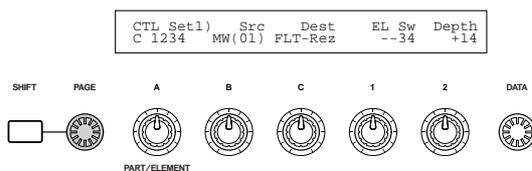
E' possibile assegnare più controller ad ogni Voce (o Parte in una Performance). Le impostazioni Control possono essere assegnate come Set di Controlli e ogni Controller può essere utilizzato per controllare più parametri (a seconda del tipo di Voce). Qui proponiamo un esempio di come impostare il Set di Controlli 1 per la Voce Internal 001 (A01), assegnando il parametro PCH-Crs (Pitch: Coarse) alla manopola [1].

NOTE Nel Modo Voice e nel Modo Performance é anche possibile assegnare alla stessa manopola un diverso Numero di Control Change MIDI. Per maggiori informazioni, pag. 139.

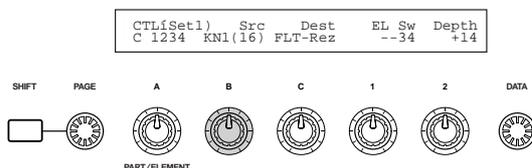
- 1 Premete il pulsante [VOICE] per accedere al Modo Voice Play.



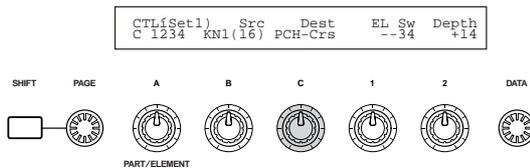
- 2 Selezionate la Voce Internal 001 (A01) e premete il pulsante [EDIT] per accedere al Modo Voice Edit.
- 3 Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata CTL Set 1 (Set di Controlli 1).



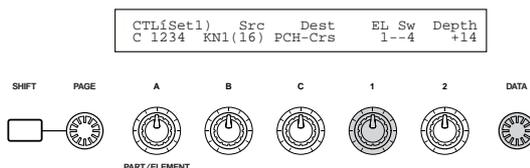
- 4 Usate la manopola [B] per assegnare "KN1 (16)" (manopola -knob- [1]) al parametro Src (Source).



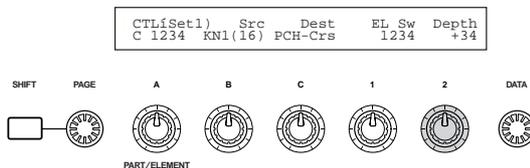
- 5 Usate la manopola [C] per assegnare PCH-Crs (Pitch:Coarse) al parametro Dest (Destination).



- 6 Usate le manopole [1] e [DATA] per specificare l'Elemento da controllare. La manopola [1] sposta il cursore (lampeggiante) e la manopola [DATA] visualizza l'Elemento da controllare.



- 7 Usate la manopola [2] per impostare il parametro Depth. Più alta sarà l'impostazione e maggiore sarà la profondità di controllo.



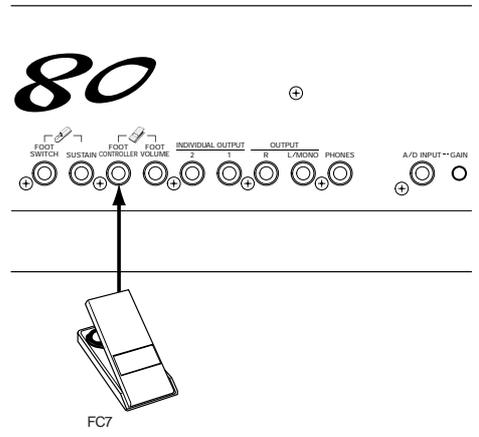
- 8 Memorizzate la Voce editata (pag. 106).

Ora la Voce Internal 001 (A01) é assegnata a PCH-Crs (Pitch:Coarse) ed é impostata sulla manopola [1]. Ciò significa che, quando selezionerete e suonerete questa Voce nel Modo Voice Play, potrete controllare l'intonazione della Voce ruotando la manopola [1].

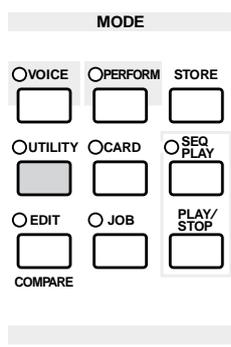
NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni di controllo assegnabili, fate riferimento alla sezione "Parametri Destination dei Set di Controllo", nell'opuscolo Data List.

Controllare i Parametri con un Controller a Pedale

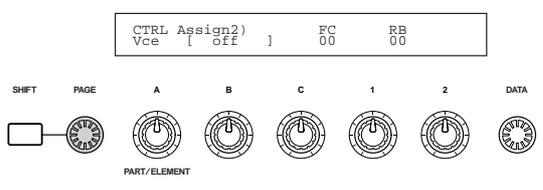
Collegando un controller a pedale opzionale (es. FC7) alla presa FOOT CONTROLLER del pannello posteriore, é possibile controllare vari parametri senza usare le mani. Nell'esempio qui di seguito, imposteremo l'interruttore a pedale in modo che funzioni come Rotella Modulation.



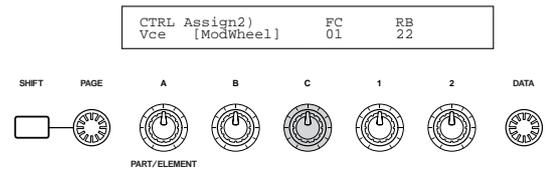
- 1 Premete il pulsante [UTILITY] per accedere al Modo Utility.



- 2 Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata CTRL Assign2 (Voice Control Assign 2).



- 3 Usate la manopola [C] per selezionare "01:ModWheel" (Rotella Modulation).



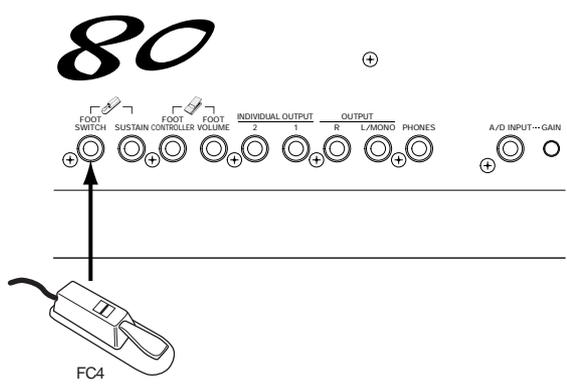
Nel Modo Voice ora potrete usare il controller a pedale per controllare la stessa funzione assegnata alla Rotella Modulation.

NOTE Se la Voce attuale ha un Set di Controlli con una sorgente (Src) assegnata alla Rotella Modulation (MW) e riceve un messaggio di Control Change relativo a questa rotella, il messaggio influenzerà uno dei parametri destination (Dest) della sorgente (MW).

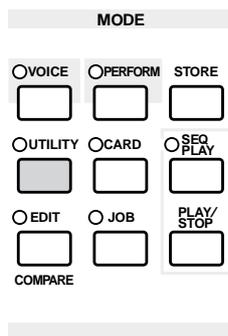
NOTE La procedura sopra riportata illustra come impostare il controller a pedale per controllare la Modulazione nel Modo Voice. Per creare un setup di questo tipo nel Modo Performance, troverete le impostazioni appropriate nella videata CTL Assign2 del Modo Performance Edit.

Selezionare i Programmi usando l'Interruttore a Pedale

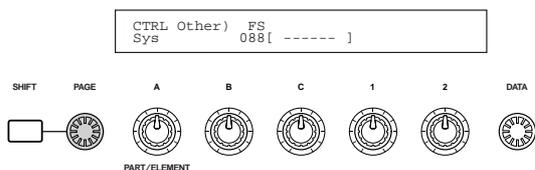
Collegando un pedale opzionale (es. FC4 o FC5) alla presa FOOT SWITCH del pannello posteriore, é possibile selezionare i Programmi senza usare le mani. Ad esempio, se organizzate in sequenza Voci/ Performance nella memoria, potrete selezionarle facilmente durante un'esecuzione dal vivo. La procedura seguente illustra come eseguire questa operazione.



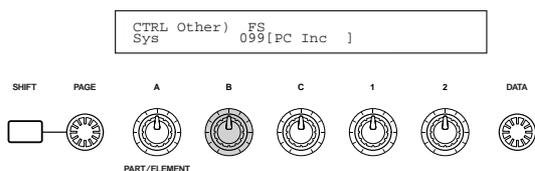
- 1 Premete il pulsante [UTILITY] per accedere al Modo Utility.



- 2 Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata CTRL Other (System Control Other).



- 3 Usate la manopola [B] per selezionare "099:PC Inc" (Incremento di Program Change).



Ora, nel Modo Voice/Performance, l'interruttore a pedale può essere usato per scorrere tra i programmi.

NOTE E' possibile assegnare anche altre funzioni, come Arpeggio Switch (On/Off), Sequencer(Play/Stop), etc. (pag. 136).

Editing della Voce (Voice Edit)

L'S80 incorpora 256 preset di Voci Normali e 8 preset di Voci Drum. E' possibile editare queste voci e crearne di nuove oppure costruire dal nulla nuove Voci personali. Fino a 128 di queste nuove/editate Voci Normali e a 2 Voci Drum possono essere memorizzate nella memoria user interna o su Memory Card esterna.

La procedura seguente illustra a grandi linee come creare/ editare le Voci.

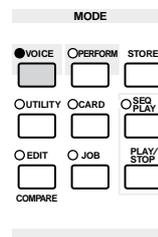
Naturalmente, quello che segue é solo un esempio: siete liberi di impostare qualsiasi parametro in qualsiasi modo. Per maggiori informazioni circa ogni parametro, consultate la sezione Riferimenti di questo manuale.

NOTE Tutte le impostazioni di parametro vengono memorizzate insieme alla Voce stessa.

- 1 Nel Modo Voice Play, selezionate la Voce che desiderate editare.
 - 2 Entrate nel Modo Voice Edit.
 - 3 Nelle videate Common Edit, impostate i parametri comuni a tutti gli Elementi della Voce (volume, intonazione, tono, etc.). E' possibile anche impostare parametri relativi ad Arpeggiatore, Controller, Effetti, etc.
 - 4 Nelle videate OSC (Oscillator), selezionate le Onde (Wave) usate dagli Elementi della Voce, oltre a volume, pan, estensione di nota ed altri parametri base.
 - 5 Nelle videate PCH (Pitch) e PEG (Pitch Envelope Generator), impostate l'accordatura ed altri parametri relativi all'intonazione, usati dagli Elementi. Impostate i parametri PEG in base alle vostre esigenze.
 - 6 Nelle videate (Filter) e FEG (Filter Envelope Generator), regolate i parametri per i filtri usati dagli Elementi. Impostate inoltre i parametri FEG in base alle vostre esigenze.
 - 7 Nelle videate AMP (Amplitude) e AEG (Amplitude Envelope Generator), impostate il volume e altri parametri relativi al livello di uscita, usati dagli Elementi. Impostate inoltre i parametri AEG in base alle vostre esigenze.
 - 8 Nelle videate LFO (Low Frequency Oscillator), impostate i parametri relativi alla modulazione, utilizzati dagli Elementi.
 - 9 Nelle videate EQ (Equalizer), regolate i parametri di equalizzatore che influenzano le caratteristiche tonali degli Elementi.
-) Memorizzate la Voce editata.

1 Selezionare una Voce da Editare

Entrate nel Modo Voice Play premendo un pulsante VOICE.



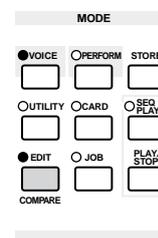
Selezionate il Numero della Voce che desiderate editare (pag.65).

NOTE Prima di iniziare l'editing, entrate nel modo Voice Job e copiate nella memoria user interna la Voce che desiderate editare. Se state creando una nuova Voce dal nulla, usate la funzione Initialize per inizializzare una Voce nella memoria user interna. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag.105.

2 Entrare nel Modo Voice Edit

La creazione/editing della Voce viene eseguita nel Modo Voice Edit.

Per accedere al Modo Voice Edit, premete il pulsante [EDIT] mentre vi trovate nel Modo Voice Play.

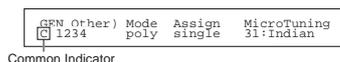


Common Edit & Element Edit

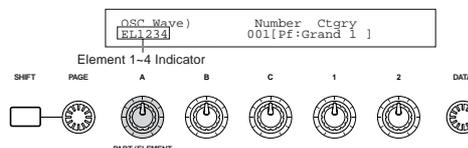
Ogni Voce consiste di un massimo di 4 Elementi (pag.37). I parametri comuni a tutti e 4 gli Elementi sono detti parametri Common Edit. Il Modo Voice Edit consiste di videate Common Edit e di videate per l'editing dei parametri dei singoli Elementi.

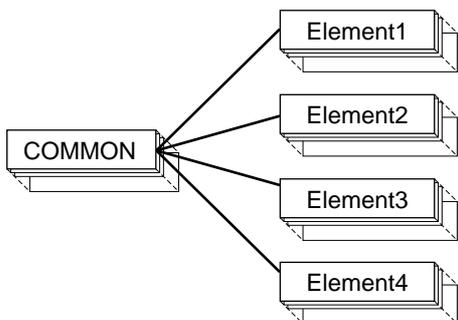
Nel Modo Voice Edit é possibile usare la manopola [A] per alternare tra impostazioni Common ed impostazioni per gli Elementi da 1 a 4.

Impostazioni Common



Impostazioni per gli Elementi da 1 a 4

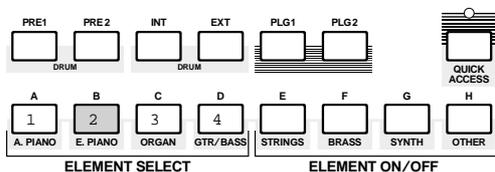




Selezionare gli Elementi

Nel Modo Voice Edit é possibile selezionare l'Elemento da editare, premendo il corrispondente pulsante BANK (da [A] a [D]). Quando selezionate un Elemento, il cursore si sposta sul Numero di Elemento corrispondente.

Esempio: Quando é selezionato "Element 2"

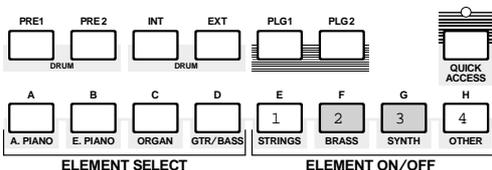


```
EQ_Param)LoFreq LoGain HiFreq HiGain
EL1|2|_34 274.2Hz +12 2.82kHz +22
      |
      v
    Cursor
```

Attivare/Disattivare gli Elementi

Nel Modo Voice Edit, é possibile disattivare un Elemento premendo il corrispondente pulsante BANK (da [E] a [H]). Ciò vi consente di escludere temporaneamente (mute) altri Elementi nella Voce in modo da sentire le modifiche apportate agli Elementi che state editando. Un Elemento escluso (mute) verrà indicato a display da un asterisco (*), come illustrato qui di seguito.

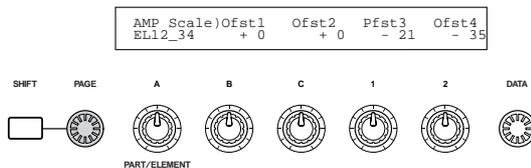
**Esempio:
Quando gli Elementi 2 e 3 sono disattivati**



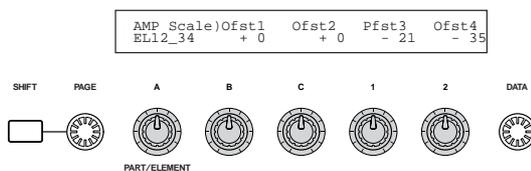
```
EQ_Param)LoFreq LoGain HiFreq HiGain
EL1|*|*|4 274.2Hz +12 2.82kHz +22
      |
      v
    off off
```

Selezionare le Videate ed Inserire le Impostazioni

Dopo aver selezionato una videata Common Edit o una videata di editing per un Elemento (da 1 a 4), usate la manopola [PAGE] per selezionare altre videate.

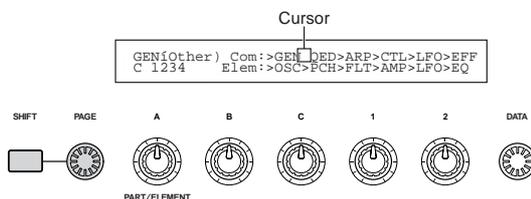


Sono disponibili molti parametri all'interno di una videata. Per facilitare l'editing, le manopole sotto l'LCD sono assegnate ad ognuno dei parametri della videata.



Visualizzare il Menu

Se usate la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT], apparirà il menu impostazioni. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore su un elemento e rilasciate il pulsante [SHIFT] per passare alla videata relativa a quell'elemento.



NOTE E' possibile anche usare altre manopole e pulsanti per inserire le impostazioni. La funzione Compare vi consente di confrontare il suono editato ed il suono originale. Per maggiori informazioni, consultate quanto riportato alle pagg. 24, 69.

3 Videate Common Edit

Ogni Voce consiste di un massimo di quattro Elementi. Illustriamo ora i parametri comuni a tutti gli Elementi.

• (GEN) Common General

Qui é possibile impostare i parametri generali di Common Edit, come ad esempio il nome della Voce (Voice Name).

```
GENiName) Ctgry a-Z 0-? Cursor
C 1234 [Pf:Init Voice]
```

• (QED) Common Quick Edit

Questi parametri controllano principalmente volume e tono della Voce e vi consentono di modificare tutto il suono in modo semplice e veloce.

```
QEDiLevel) Vol Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

• (ARP) Common Arpeggio

Impostando questi parametri é possibile controllare in che modo sar  arpeggiata la Voce. Per informazioni circa l'uso dell'Arpeggiatore, consultate pag.41.

```
ARPiType) Type Tempo Switch Hold
C 1234 Up&Down1:Sq 120 on on
```

• (CTL) Common Controller

E' possibile assegnare varie funzioni ai controller del pannello frontale/posteriore. Ad esempio potete assegnare parametri alla Rotella di Pitch Bend e al Controller a Pedale in modo da modificare il tono della Voce in tempo reale. Per maggiori informazioni, consultate pag.43.

```
CTLiSet1) Src Dest EL Sw Depth
C 1234 FC(04) RevTime:EF1 1234 +63
```

• Common LFO (Low Frequency Oscillator)

Si tratta di parametri LFO. L'LFO utilizza una forma d'onda di bassa frequenza per modificare le caratteristiche di intonazione/filtro/ampiezza della Voce e pu  essere usato per creare vibrato, wah, tremolo ed altri effetti (pag.75).

```
LFOiWave) Wave^w Speed KeyReset Phase
C 1234 trpzd 63 on 270
```

• Common Effect

Si tratta dei parametri di Effetto per la Voce. Sono disponibili due Effetti Insertion e due Effetti System (di sistema: Riverbero e Chorus).

```
EFFiInseF) InseF Connect
C 1234 [Icon] 1=2
```

4 Videate OSC (Oscillator)

In queste videate é possibile impostare i parametri che controllano le forme d'onda su cui si basa la Voce. Potrete selezionare l'Onda (wave) usata per l'Elemento, il volume e l'estensione di nota di ogni Elemento, etc.

• OSC Wave

Seleziona la forma d'onda (wave-onda) usata per ogni Elemento.

```
OSCiWave) Number Ctgr
EL1234 001[PF:Grand 1 ]
```

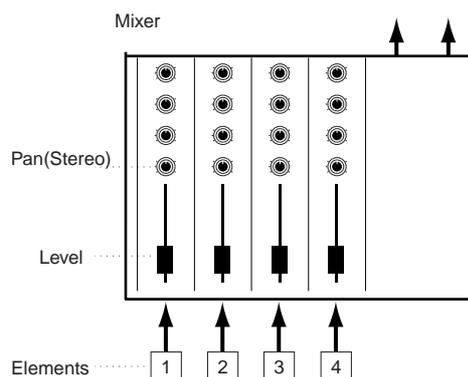
• OSC Out

• OSC Pan

Imposta il volume (livello di uscita) ed il posizionamento stereo (pan) di ogni Elemento. Osservate la seguente figura .

```
OSCiOut) Level Delay InseF
EL1234 96 0 ins2
```

```
OSCiPan) Pan Alter Random Scale
EL1234 C L64 63 +63
```

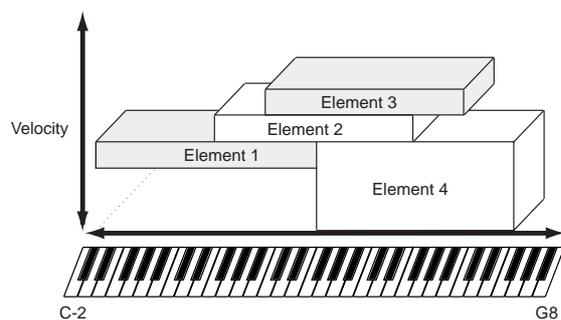


• OSC Limit

Imposta l'estensione di nota per ogni Elemento (l'estensione di nota sulla tastiera su cui suoner  l'Elemento) e la risposta dinamica (l'estensione di dinamiche di nota entra cui suoner  l'Elemento). E' possibile assegnare impostazioni diverse per ogni Elemento. Grazie a questi parametri, potrete anche sovrapporre in layer gli Elementi e controllarne la trasmissione in uscita.

E' possibile ad esempio impostare un Elemento in modo che suoni sull'estensione superiore della tastiera ed un altro Elemento perch  suoni sull'estensione inferiore. In questo modo, anche all'interno della stessa Voce, potrete disporre di due suoni diversi per aree diverse della tastiera oppure sovrapporre le estensioni dei due Elementi in modo che i loro suoni, su una determinata estensione, vengano riprodotti in layer. E' inoltre possibile impostare ogni Elemento in modo che risponda a dinamiche diverse, cos  che un Elemento suoni per dinamiche di nota inferiori e un altro per dinamiche di nota superiori.

OSCilLimit)	Note Limit	Vel Limit
EL1234	C-2 - G 8	1 - 127



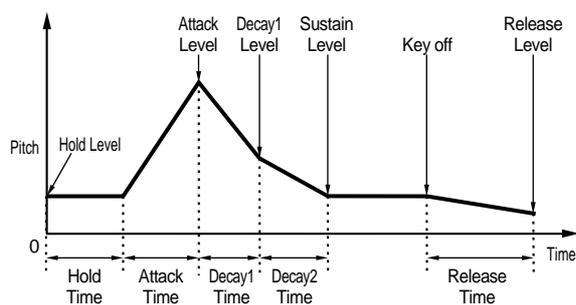
5 Videate PCH (Pitch) e PEG (Pitch EG)

Impostano i parametri di intonazione base per ogni Elemento. Potete "scordare" (detune) gli Elementi, applicare Pitch Scaling (scalature di intonazione), etc. Inoltre, impostando il PEG (Pitch Envelope Generator) ovvero Generatore di Inviluppo di Intonazione), sarete in grado di controllare in che modo l'intonazione cambia nel tempo.

• PEG (Pitch Envelope Generator)

Usando il PEG, potete controllare la transizione nell'intonazione dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera, al momento in cui viene rilasciata. Come illustrato qui di seguito, Pitch Envelope consiste di cinque parametri Time (velocità di transizione) e cinque parametri Level (intonazione). Ciò è molto utile per creare modifiche automatiche di intonazione. E' possibile inoltre impostare per ogni Elemento parametri PEG diversi.

PEGiTime)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127

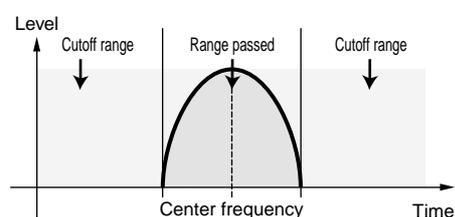


NOTE Per maggiori informazioni circa i parametri PEG, consultate pag. 81.

6 Videate FLT (Filter) e FEG (Filter EG)

E' possibile usare il filtro per modificare le caratteristiche tonali di ogni Elemento, regolando i sovratoni (toni armonici) inclusi nella forma d'onda.

Sono disponibili molti tipi di filtri ma il concetto di base è simile. Come illustrato qui di seguito, il filtro è usato per lasciare passare i sovratoni a specifiche frequenze e tagliarne (non lasciare passare) altri per alterare il fattore armonico di una forma d'onda originale. E' possibile determinare queste frequenze specificando una frequenza centrale: frequenza di cutoff. Con alcuni filtri, è possibile anche regolare i livelli di segnale su molte bande di frequenza. Potete inoltre impostare il Filter Envelope Generator (FEG - generatore di inviluppo del filtro) perché crei variazioni di tempo in base a come lavora il filtro e produca quindi una modifica dinamica delle caratteristiche tonali del suono. Ecco come funziona il FEG.

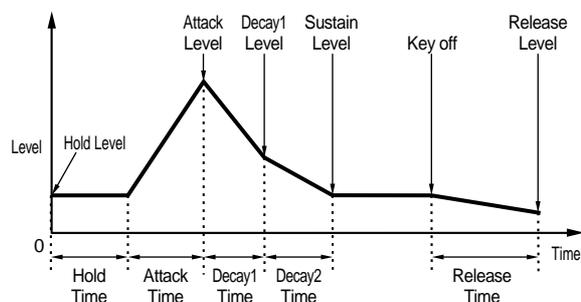


NOTE Per informazioni circa i tipi di filtri, vedi pag.83.

• FEG (Filter Envelope Generator)

Usando il FEG potete controllare la transizione del tono dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata. Come illustrato qui di seguito, il Filter Envelope (inviluppo del filtro) consiste di cinque parametri Time (velocità di transizione) e di cinque parametri Level (per la quantità di filtro). Quando premete una nota sulla tastiera, la frequenza di cutoff cambia in base alle impostazioni di questi inviluppi. Ciò è utile, ad esempio, per creare automaticamente effetti di wah. E' possibile inoltre impostare parametri FEG diversi per ogni Elemento.

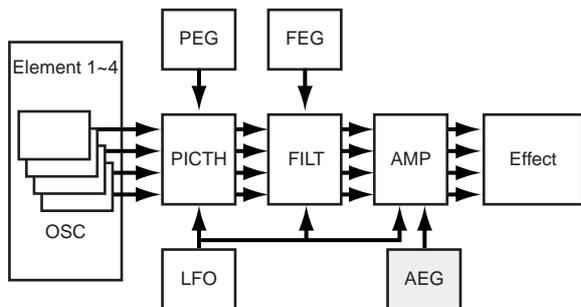
FEGiTime)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127



NOTE Per informazioni circa i parametri FEG, vedi pag.85.

7 Videate AMP (Amplitude) e AEG (Amplitude EG)

Impostano il volume di ogni Elemento dopo che sono stati applicati i parametri OSC (Oscillator), PITCH e FILT (Filter) ed il volume generale finale del segnale inviato alle uscite. Il segnale di ogni Elemento viene trasmesso all'Unità Effetti al volume specificato. Impostando AEG (Amplitude Envelope Generator - generatore di involuppo di ampiezza), è inoltre possibile controllare il modo in cui il volume cambia nel tempo.

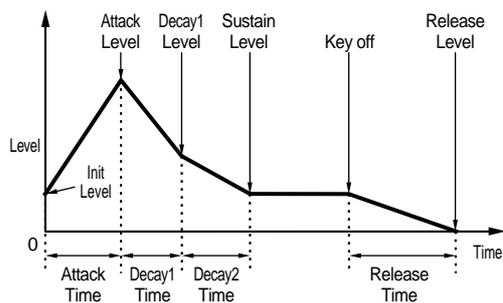


NOTE Il volume finale di tutti gli Elementi viene impostato dal parametro Volume (Vol) della videata QED in Common Edit.

• Amplitude EG (Envelope Generator)

Usando AEG è possibile controllare la transizione di volume dal momento in cui una nota viene suonata sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata. Come illustrato qui di seguito, l'involuppo Amplitude (ampiezza) consiste di cinque parametri Time (velocità di transizione) e di cinque parametri Level (per la quantità di filtro). Quando premete una nota sulla tastiera, il volume cambia in base a queste impostazioni di involuppo. E' possibile anche impostare parametri AEG diversi per ogni Elemento.

AEGiTime)	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127

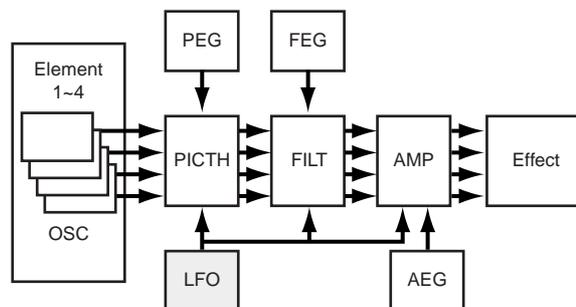


NOTE Per informazioni circa i parametri AEG, vedi pag. 88.

8 Videate LFO (Low Frequency Oscillator)

Come suggerisce il nome stesso, l'LFO crea forme d'onda di bassa frequenza. Queste forme d'onda sono utilizzabili per modificare intonazione, filtro o ampiezza di ogni Elemento e creare effetti come vibrato, wah e tremolo. I parametri LFO realmente disponibili variano a seconda del tipo di Elemento.

LFOiWave)	Wave^v	Speed	KeySync
EL1234	tri	63	on

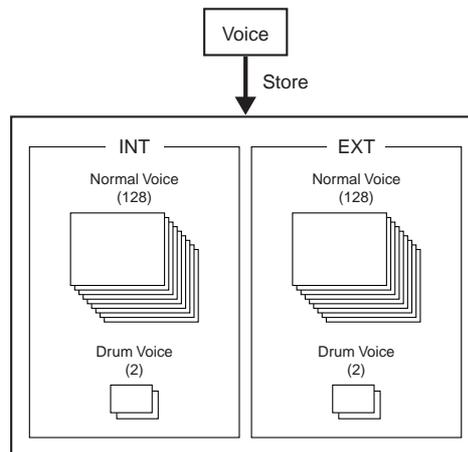


9 Videate EQ (Equalizer)

E' possibile attenuare o esaltare specifiche bande di frequenza per ogni Elemento, usando un equalizzatore. Sono disponibili molti tipi di equalizzatori. Per maggiori informazioni, vedi pag.91.

) Memorizzare le Voci Editate

E' possibile memorizzare nella memoria user interna o su Memory Card esterna, fino a 128 Voci Normali e 2 Voci Drum nuove/editate.



NOTE Il numero massimo di Voci Plug-in memorizzabile su ogni memoria interna (PLG1/2) è 64.

NOTE Quando si memorizza una Voce, qualsiasi dato presente nella locazione di memoria, viene cancellato. Eseguite sempre copie di backup dei dati importanti salvandoli su Memory Card, computer o altre apparecchiature.

Per maggiori informazioni circa la memorizzazione delle Voci, vedi pag.106.

Effetti

Nella fase finale della programmazione potete impostare i parametri di effetto per modificare ulteriormente il carattere del suono. In generale, gli Effetti System (di sistema) influenzano tutto il suono, sia che si tratti di una Voce, di una Performance, di una Song, etc. Gli Effetti Insertion, invece, possono essere applicati singolarmente ad ogni Voce. Questo sintetizzatore dispone di due unità effetti System (Riverbero e Chorus) e di due unità effetti Insertion. Installando una scheda Plug-in (PLG1 o PLG2), potrete sfruttare un'unità effetti Insertion separata dedicata ad ogni Parte Plug-in.

E' possibile effettuare impostazioni di effetti diverse per ogni Voce (nel Modo Voice) e Performance (nel Modo Performance) benché i collegamenti tra le Unità Effetti varieranno nei due casi.

Unità Riverbero

L'unità Riverbero include una selezione di 12 diversi tipi di riverbero, incluse simulazioni realistiche della naturale riverberazione di varie sale da concerto. Nel Modo Voice le impostazioni di riverbero possono essere eseguite per ogni Voce. Nel Modo Performance le impostazioni di riverbero influenzeranno tutta la Performance nel suo insieme.

Unità Chorus

L'unità Chorus include una selezione di 23 tipi di chorus, tra cui un flanger. Molti di questi effetti sono ideali per dare spessore al suono. Nel Modo Voice le impostazioni di chorus possono essere regolate per ogni Voce. Nel modo Performance le impostazioni di chorus influenzeranno tutta la Performance nel suo insieme.

Effetti Insertion

L'unità effetti Insertion 1 include 24 effetti tra cui chorus, flanger ed auto-wah. L'unità effetti Insertion 2 dispone di delay, riverberi, rotary speaker, amp simulation ed altri, per un totale di 92 effetti. Se è installata una scheda Plug-in, sono disponibili 24 ulteriori effetti Insertion per le Voci Plug-in.

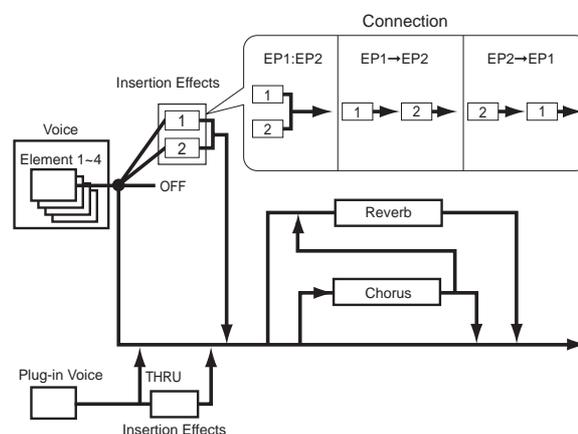
NOTE Per maggiori informazioni circa ogni tipo di effetto, consultate l'elenco Tipi di Effetti dell'opuscolo Data List.

Gli Effetti nel Modo Voice

Nel Modo Voice è possibile impostare il tipo di effetto ed il suo valore per ogni Unità Effetti (Riverbero, Chorus e Insertion) e memorizzarlo insieme ad ogni Voce. E' possibile inoltre determinare che ogni Elemento sia collegato o bypassi le unità effetti Insertion. Quando collegate un Elemento agli effetti Insertion, potete anche specificare il modo in cui le due unità sono collegate (serie o parallelo, vedi figura sotto).

Il segnale combinato proveniente da tutti gli Elementi Voice (dopo che sono stati applicati gli effetti Insertion) viene inviato alle unità effetti System Riverbero e Chorus.

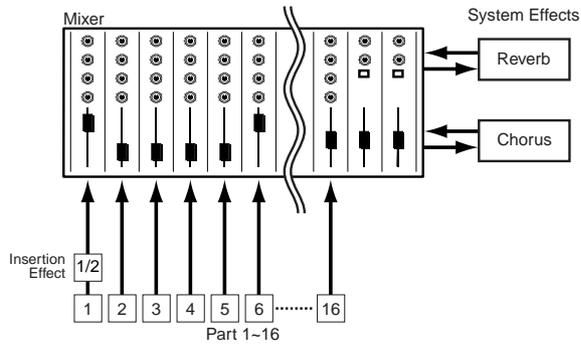
Quando desiderate usare le Voci Plug-in di una scheda Plug-in collegata, potete impostare anche un'unità effetti Insertion dedicata per ogni Voce Plug-in. In questo caso, un segnale di Voce Plug-in processato con l'unità effetti Insertion viene poi routizzato attraverso le unità di Riverbero e Chorus.



Gli Effetti nel Modo Performance

Nel Modo Performance è possibile usare impostazioni di effetti Insertion "prese in prestito" da quelle memorizzate nelle Voci (Parti). Per le Parti Plug-in è possibile selezionare ed usare un'impostazione di effetti Insertion "tratta" da quelle memorizzate nelle Voci Plug-in. Per quanto riguarda Riverbero e Chorus, potrete creare nuove impostazioni dedicate per tutta la Performance, senza "attingere" da impostazioni di Riverbero e Chorus esistenti, memorizzate con la Voce.

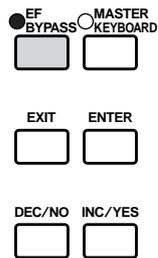
Nella figura seguente, un mixer rappresenta la logica dietro cui effetti diversi vengono applicati al suono in una Performance. Ogni Parte (da 1 a 16) arriva al mixer attraverso gli effetti Insertion 1 o 2. I segnali per tutte le Parti vengono riuniti nel mixer e poi gli effetti System (Riverbero e Chorus) vengono applicati al mix nel suo insieme.



By-passare gli Effetti

E' possibile disattivare/attivare temporaneamente gli effetti premendo il pulsante [EF BYPASS]. Per usare questa funzione, é necessario specificare l'effetto da by-passare nella videata MSTR EF Bypass del Modo Utility (pag.135). E' possibile specificare anche più di un effetto.

Quando premete il pulsante [EF BYPASS], il LED si illumina e tutti gli Effetti assegnati alla Voce/Performance attualmente selezionata, vengono by-passati.



NOTE Il by-pass degli effetti é valido anche per gli effetti di schede Plug-in diverse da quelle della serie PLG100.

Utilizzo come Master Keyboard (Modo Performance)

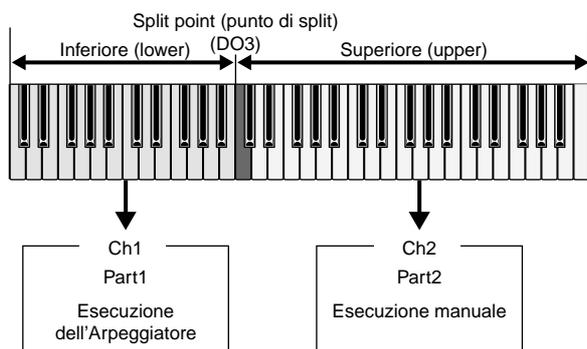
Come precedentemente illustrato, l'S80 dispone di molte funzioni utilizzabili in contesti live o similari. Riportiamo ora alcuni esempi di come combinare queste funzioni in situazioni diverse.

L'S80 é dotato di speciali impostazioni nel Modo Performance che vi consentono di usare lo strumento come master keyboard MIDI. E' possibile attivare la funzione (abilitare queste speciali impostazioni) premendo il pulsante [MASTER KEYBOARD] sul pannello (il LED si illumina). Ora lo strumento é in grado di inviare le performance della tastiera ad un generatore sonoro esterno o a quello interno, in base alle impostazioni di master keyboard eseguite nel Modo Performance. Se dividete la tastiera in piú estensioni (un massimo di quattro) e assegnate canali di trasmissione MIDI separati ad ognuna, l'S80 può controllare simultaneamente piú parti (canali) dal generatore sonoro interno e dalle unità MIDI esterne collegate a quei canali.

Sono disponibili tre Modi Master Keyboard (le modalità di creare le estensioni di tastiera): Split, 4 Zones e Layer. Vediamo ora le differenze tra questi modi.

Split

La figura seguente riporta l'esempio di una configurazione Split. Lo Split é un'impostazione che divide la tastiera in due estensioni (superiore ed inferiore) a partire da una nota specifica (il punto di split). Nel seguente esempio la tastiera é stata splittata sulla nota di DO3, abilitando l'estensione inferiore all'esecuzione automatica con l'Arpeggiatore e quella superiore alla parte solista e melodica. E' possibile creare questa configurazione seguendo la procedura indicata.



NOTE Editate e preparate le Voci per l'Arpeggiatore e per l'esecuzione manuale nel Modo Voice Edit prima di eseguire un'impostazione Split seguendo la procedura qui indicata (pag.68).

- 1 Premete il pulsante [PERFORM] seguito dal pulsante [EDIT] (i LED si illumineranno) per accedere al Modo Performance Edit. Premete poi il pulsante [MASTER KEYBOARD] per attivare il Modo Master Keyboard (il LED si illuminerà).

- 2 Usando la manopola [A], selezionate "Common" e aprite poi la pagina General Master Keyboard (GEN M. Kbd), usando la manopola [PAGE].

GENíM.Kbd)	Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	ch02	C 3

NOTE Ruotando la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT] potrete scorrere tra i parametri delle videate Menu (pag.111).

- 3 Selezionate "split" per il parametro Mode, usando la manopola [B].

NOTE Se il Modo Master Keyboard viene disattivato (senza premere il pulsante [MASTER KEYBOARD]), il valore del parametro Mode apparirà tra parentesi (cioé "(split)").

- 4 Selezionate con la manopola [2] il valore (punto di split) per il parametro Point, che determina la nota che suddivide la tastiera in due sezioni. Per questo esempio, selezionate "C3" (DO3).

NOTE Potete specificare il punto di split premendo direttamente un tasto sulla tastiera tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. In questo esempio, premete DO3 tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

- 5 Specificate i canali di trasmissione MIDI per l'estensione inferiore e superiore, usando rispettivamente le manopole [C] (inferiore) e [1] (superiore). Con queste impostazioni é possibile controllare dalla tastiera, in base ai canali MIDI, varie funzioni del generatore sonoro interno o di unità MIDI esterne (es. l'uso di toni di voci diverse nell'estensione superiore ed in quella inferiore). Per questo esempio, selezioniamo "ch01" per "Lower" e "ch02" per "Upper".

NOTE Per selezionare i canali MIDI per le estensioni Lower e Upper é possibile usare anche i pulsanti [PROGRAM/PART 1~16] (pag.113).

- 6 Selezionate una Parte per l'estensione inferiore, usando la manopola [A]. Per questo esempio, selezionate "Part01".

- 7 Ruotate la manopola [PAGE] ed aprite la pagina MIX Vce (Mix Voice) per selezionare una Voce per l'Arpeggiatore.

MIXíVce)	Memory	Number	Ctgrý	Search
Part01	PRE1	128(H16)	[Pf:GrandPiano]	

- 8 Ruotate la manopola [PAGE] ed aprite la pagina LYR Mode (Layer Mode). Regolate "on" per "Arp" (interruttore Arpeggio). Selezionate "1" per "RcvCh" (canale di ricezione MIDI).

LYRíMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	poly	on	off	1

- 9 Ruotate la manopola [PAGE] ed aprite la pagina ARP Type (tipo di arpeggio). Impostate "on" per "Switch."

ARPType)	Type	Tempo	Switch	Hold
Part01	UpOct1:Sq	120	on	off

Seguendo la procedura dal punto 6 al punto 9, avete completato le impostazioni per l'estensione inferiore della performance dell'Arpeggiatore. Questo suonerà con la Voce assegnata alla Parte 1 e basata sul canale di Ricezione MIDI 1.

NOTE Per dettagli circa le impostazioni dell'Arpeggiatore, consultate pag. 72.

NOTE E' possibile copiare (e riutilizzare) impostazioni di arpeggio appartenenti alla Voce assegnata alla Parte 1 (pag.131).

-) Come illustrato ai punti da 6 a 8, effettuate le impostazioni per l'estensione superiore. Usate la manopola A e selezionate la "Part02", selezionate una Voce per l'assolo nella pagina MIX Vce e impostate "2" per "RcvCh" (canale di ricezione) nella pagina del Modo LYR.

Ora siete pronti per eseguire un assolo nell'estensione superiore. Potete suonare con la Voce assegnata alla Parte 2, basata sul canale di Ricezione MIDI 2.

NOTE Se nella pagina del Modo LYR regolate "Layer" su "on", l'impostazione RcvCh verrà ignorata.

NOTE Per non sentire Parti indesiderate durante l'esecuzione Split, impostatene i canali di Ricezione MIDI (RcvCh) su numeri diversi da quelli usati per le Parti inferiore e superiore. Nell'esempio sopra riportato, i valori "RcvCh" per le Parti da 3 a 16 devono essere impostati su un canale diverso da 1 e 2.

NOTE Nel Modo Performance Edit, è possibile eseguire impostazioni dettagliate per ogni Parte. Se la Parte non suonasse, controllate l'impostazione di volume. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag.120.

- ! Prima di uscire dal Modo Performance Edit, memorizzate nella Performance le impostazioni sin qui eseguite. Per memorizzare una Performance, fate riferimento a pag. 131.

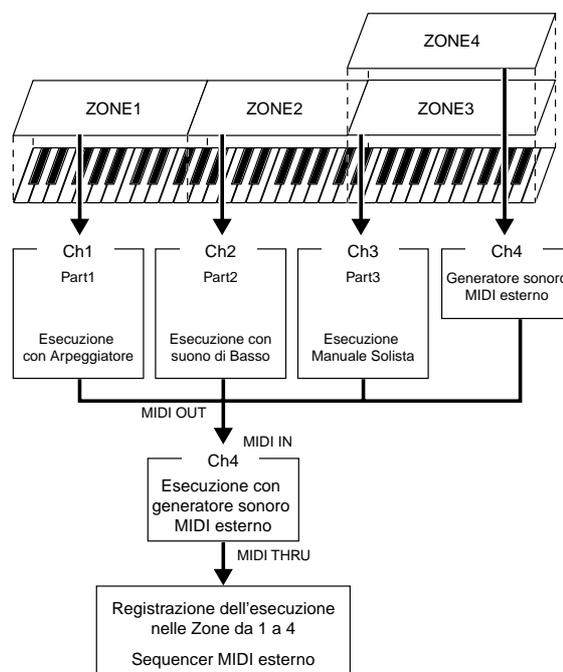
Nel Modo Performance Play, richiamate la Performance appena memorizzata. Semplicemente premendo il pulsante [MASTER KEYBOARD] potrete attivare o disattivare la configurazione Split sopra eseguita.

4 Zone

La figura accanto riporta l'esempio di una configurazione a 4 Zone. Una zona consiste in una specifica estensione di tastiera. E' possibile dividere una tastiera fino a quattro sezioni con canali MIDI separati ed altre impostazioni, in modo da controllare più Parti simultaneamente.

Un'impostazione di Split può dividere la tastiera in due sezioni assolute. Con un'impostazione a 4 zone, invece, ogni sezione può sovrapporsi all'altra. E' possibile anche impostare una sezione in modo che copra o includa le altre.

Nell'esempio qui riportato, la Zona 1 è impostata per la performance dell'Arpeggiatore, la Zona 2 per il suono di basso, la Zona 3 per un assolo manuale e la Zona 4 per suonare un generatore sonoro MIDI esterno. Con questa impostazione, inoltre, le Zone 3 e 4 si sovrappongono sulla stessa estensione e la performance di tutte e quattro le zone viene trasmessa in uscita dalla presa MIDI OUT così da consentirne la registrazione completa su un sequencer MIDI esterno. La configurazione illustrata può essere ricreata seguendo la procedura qui riportata.



NOTE Prima di impostare una configurazione 4 Zone, editate e preparate le Voci necessarie (per l'Arpeggiatore e per l'esecuzione manuale) nei relativi Modi Edit.

- 1 Premete il pulsante [PERFORM] seguito dal pulsante [EDIT] (i LED corrispondenti si illumineranno) per accedere al Modo Performance Edit. Poi, premete il pulsante [MASTER KEYBOARD] per attivare il Modo Master Keyboard (il LED si illuminerà).
- 2 Usando la manopola [A], selezionate "Common" e poi aprite la pagina General Master Keyboard (GEN M.Kbd), usando la manopola [PAGE].

GENM.Kbd)	Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	ch02	C 3

NOTE Ruotando la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT], potrete scorrere tra i parametri nelle videate Menu (pag.111).

- 3 Usando la manopola [B], selezionate "4zone" per il parametro Mode (modo).

NOTE Se il Modo Master Keyboard è disattivato (il pulsante [MASTER KEYBOARD] non è stato premuto), il valore del parametro Mode sarà visualizzato tra parentesi (es. "(4zone)").

- 4 Con la manopola [A], selezionate una delle opzioni da "Zone1" a "Zone4". Poiché per il parametro Mode abbiamo selezionato "4zone", ora potete selezionare le videate di impostazione per 4 Zone. Selezionate "Zone01" per iniziare le impostazioni.

MKBiTransmit)	TrnsCh	TG	MIDI
Zone01	Ch01	on	on

NOTE Potete anche usare i pulsanti BANK da [A] a [D] per selezionare rispettivamente le zone da "Zone01" a "Zone04".

Selezionando una Zona si apre la pagina MKB Transmit. Per selezionare una sub-videata ed impostare una Zona, usate la manopola [PAGE]. Specificate prima gli elementi base nella pagina MKB Transmit (canale di trasmissione MIDI, uscita MIDI al generatore sonoro interno e alla presa MIDI OUT abilitata o disabilitata, etc.).

- 5 Impostate il canale di trasmissione MIDI (TrnsCh) su "Ch01", usando la manopola [C]. Regolate su "on" sia l'uscita MIDI del generatore sonoro interno (TG) che il MIDI OUT (MIDI).

Queste impostazioni possono differenziare ogni Zona. E' possibile infatti trasmettere internamente o esternamente l'esecuzione in ogni Zona, usando un canale MIDI separato. I toni dei suoni possono inoltre essere controllati separatamente dalle quattro zone.

Per fare ciò, impostate i parametri "TrnsCh" nelle pagine MKB Transmit, da "Ch01" a "Ch04" rispettivamente per le Zone da 1 a 4. Regolate su "on" i parametri "TG" e "MIDI" per le Zone da 1 a 3. Per la Zona 4, regolate "TG" su "off" e "MIDI" su "on". E' possibile selezionare varie videate MKB Transmit, usando la manopola [A]. Ora abbiamo terminato alcune delle impostazioni base per le quattro zone.

- 6 Usando la manopola [A] selezionate di nuovo "Zone01". Aprite la videata MKB Note usando la manopola [PAGE]. In questa videata potrete specificare un'estensione di tastiera per la Zona.

MKBiNote)Octave	Transpose	Note Limit
Zone01	+1	+11 C-2 - G 8

NOTE Nella pagina MKB Note potrete trovare anche altri parametri, come Note Limit, Transpose, etc. Per maggiori informazioni circa questi parametri, fate riferimento a pag.128.

- 7 Impostate "Note Limit" (estensione di tastiera della zona) usando le manopole [1] per specificare la nota più bassa e [2] per quella più alta. Per "Zone01" selezionate "C-2" (DO2) per la nota più bassa e "B1" (SI1) per quella più alta.
- 8 Usate la manopola [A] per selezionare la pagina MKB Note per "Zone02". Come al punto 7, selezionate "C2" per la nota più bassa e "B2" per quella più alta.

- 9 Usate nuovamente la manopola [A] per selezionare la videata MKB Note per "Zone03". Come al punto 7, selezionate "C3" per la nota più bassa e "G8" (SOL8) per quella più alta.

-) Usate ancora la manopola [A] per selezionare la pagina MKB Note per "Zone04". Come al punto 7, selezionate "C3" per la nota più bassa e "G8" per quella più alta. Questa impostazione di estensione di tastiera, creerà una sovrapposizione con la Zona 3.

NOTE Per impostazioni dettagliate delle Zone, vedi pag.127.

- ! Ruotate la manopola [A] e selezionate una Parte per una Zona. In questo esempio, selezioniamo la Parte 1 per la Zona 2, la Parte 2 e la Parte 3 rispettivamente per la Zona 2 e la Zona 3. Non selezioniamo alcuna Parte per la Zona 4 perché questa zona è impostata solo per la trasmissione in uscita di informazioni di performance, attraverso il MIDI Out. Selezioniamo ora la Parte 1 (Part01) per la Zona 1.

NOTE Per selezionare una Parte per una Zona, è possibile usare anche i pulsanti [MEMORY] o PROGRAM/PART (pag. 109).

- @ Usate la manopola [PAGE] per aprire la videata MIX Vce ed impostare una Voce per l'esecuzione con l'Arpeggiatore.

MIXiVce) Memory	Number	Ctgr	Search
Part01	PRE1:128(H16)	[Pf:GrandPiano]	

- # Usate la manopola [PAGE] per aprire la videata del Modo Layer (LYR Mode). Impostate l'interruttore Arpeggiator (Arp) su "on", Layer Switch (Layer) su "off" e il canale di ricezione MIDI (RcvCh) su "1". Nella videata relativa al tipo di Arpeggio (ARP Type), impostate poi il parametro Switch su "on".

LYRiMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	Poly	on	off	1

NOTE Preparate delle impostazioni base per l'Arpeggiatore nel Modo Voice Edit prima di eseguire un'impostazione Zone nel Modo Performance Edit.

Con le impostazioni eseguite ai punti da ! a #, ora, quando suonate nell'estensione di tastiera della Zona 1, potete suonare l'Arpeggiatore con la Voce assegnata a "Part01" (Parte 1), impostata sul canale di ricezione MIDI 1 (RcvCh).

- \$ Seguendo la stessa procedura dal punto ! al punto #, eseguite le impostazioni per la Zona 2. Ruotate la manopola [A] e selezionate "Part02". Entrate poi nella videata Mix Voice (MIX Vce) con la manopola [PAGE] e selezionate una Voce per il basso. Usate la manopola [PAGE] per aprire la videata del Modo Layer (LYR Mode) ed impostate il canale di ricezione MIDI su "2". Con le impostazioni qui eseguite ora, quando suonate nell'estensione di tastiera della Zona 2, potete suonare il basso con una Voce assegnata a "Part02", impostata sul canale di ricezione MIDI 2 (RcvCh).

⊗ Come ai punti da ! a # , impostate la Zona 3. Ruotate la manopola [A] e selezionate "Part03". Andate poi alla pagina Mix Voice (MIX Vce) usando la manopola [PAGE] e selezionate una Voce per l'assolo manuale. Con la manopola [PAGE] aprite poi la pagina del Modo Layer (LYR Mode) ed impostate il canale di ricezione MIDI (RcvCh) su "3". Con le impostazioni qui effettuate, ora, quando suonate nell'estensione della Zona 3, potete suonare gli assoli usando una Voce assegnata alla Parte3 e impostata sul canale di ricezione MIDI 3 (RcvCh).

Non sarà necessario eseguire ulteriori impostazioni per la Zona 4 poiché non è dedicata ad una Parte interna ed è già stata impostata per trasmettere in uscita informazioni di performance attraverso il MIDI OUT (procedura ai punti da 5 a)). L'estensione di tastiera della Zona 4 corrisponde a quella della Zona 3; quindi l'assolo suonato in quell'estensione verrà trasmesso sui canali MIDI 3 (dalla Zona 3) e 4 (dalla Zona 4) ad un'unità MIDI esterna, attraverso il MIDI OUT.

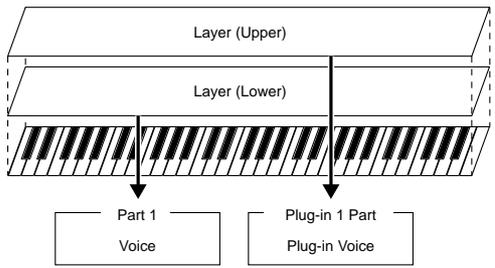
NOTE E' possibile eseguire ulteriori impostazioni per la Parte nel Modo Performance Edit. Se doveste incontrare dei problemi legati a questa impostazioni (ad esempio mancanza di suono da una Parte specifica), controllate le impostazioni relative a volume, etc. per tutte le Parti. Per maggiori informazioni circa le impostazioni per le Parti, vedi pag.120.

^ Prima di uscire dal Modo Performance Edit, memorizzate le impostazioni in una Performance. Per la procedura, fate riferimento a pag. 131.

Nel Modo Performance Play, richiamate la Performance appena memorizzata. E' sufficiente premere il pulsante [MASTER KEYBOARD] per attivare o disattivare la configurazione 4-Zone eseguita.

Layer

La figura seguente riporta un esempio di configurazione Layer. Il Layer si riferisce a due Parti separate con un'estensione sovrapposta, abilitata a suonare all'unisono con queste Parti. L'esempio seguente illustra come suonare all'unisono con le Voci selezionate per la Parte 1 e per la Parte Plug-in. E' possibile creare questa configurazione, seguendo la procedura qui illustrata.



NOTE Prima di impostare una configurazione Layer, editate e preparate le Voci necessarie per i Layer nei relativi Modi Edit.

NOTE Le Voci Plug-in sono disponibili solo se è stata installata una scheda Plug-in opzionale (pag. 98).

- 1 Premete il pulsante [PERFORM] seguito dal pulsante [EDIT] (i LED si illuminano) per accedere al Modo Performance Edit. Premete poi il pulsante [MASTER KEYBOARD] per attivare il Modo Master Keyboard (il LED si illumina).
- 2 Selezionate "Common" usando la manopola [A] e aprite poi la videata General Master Keyboard (GEN M.Kbd) usando la manopola [PAGE].

GENíM.Kbd)	Mode	Lower	Upper	Point
Common	split	ch01	ch02	C 3

NOTE Ruotando la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT], potrete scorrere tra i parametri nelle videate Menu (pag.111).

- 3 Con la manopola [B] selezionate "layer" per il parametro Mode.
- NOTE** Se il Modo Master Keyboard è disattivato (il pulsante [MASTER KEYBOARD] non è stato premuto), il valore del parametro Mode sarà visualizzato tra parentesi (cioè "(layer)").

- 4 Usate le manopole [C] e [1] per impostare i canali di trasmissione MIDI rispettivamente per i parametri Lower (inferiore) e Upper (superiore). Ricordate che Lower e Upper si riferiscono a 2 Parti (Zone) che possono essere sovrapposte in layer. Queste impostazioni di canale possono creare e trasmettere, attraverso il MIDI OUT, informazioni di performance (su due canali separati) al generatore sonoro interno e ad un'unità MIDI esterna. Qui imposteremo "Ch01" per "Lower" e "Ch02" per "Upper."

NOTE E' possibile usare anche i pulsanti PROGRAM/PART da [1] a [16] per selezionare i canali MIDI per le Parti Lower e Upper (pag.113).

- 5 Ruotate la manopola [A] e selezionate una Parte. Selezionate "Part01" per la Parte Upper (superiore).
- 6 Usate la manopola [PAGE] per aprire la videata Mix Voice (MIX Vce). Selezionate una Voce per la Parte Upper.

MIXíVce)	Memory	Number	Ctgrý	Search
Part01	PRE1	128(H16)	[Pf:GrandPiano]	

- 7 Usate la manopola [PAGE] per aprire la videata del Modo Layer (LYR Mode). Impostate Layer Switch (Layer) su "off" ed il canale di ricezione MIDI (RcvCh) su "1."

LYRíMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	poly	on	off	1

NOTE Se i canali di ricezione MIDI (RcvCh) di altre Parti sono impostati sugli stessi canali assegnati alle due Parti, quando suonerete la tastiera suoneranno anche quelle Parti. Questo potrebbe essere sgradevole se desideraste suonare semplicemente le due Parti in layer. Per escludere le Parti non necessarie mentre suonate la tastiera, regolate su "off" il parametro "RcvCh" per quelle Parti. Dalle Parti in layer è possibile suonare solo Voci.

- 8 Seguendo la procedura dal punto 5 al punto 7, effettuate le impostazioni per la Parte Upper (superiore). Selezionate "PartP1" per la Parte Lower, andate alla pagina Mix Voice (MIX Vce) con la manopola [PAGE] e selezionate un'altra Voce (Voce Plug-in) per la Parte Lower (inferiore). Entrate poi nella pagina del Modo Layer (LYR Mode) per impostare su "off" Layer Switch (Layer) e su "2" il canale di ricezione MIDI (RcvCh).

NOTE E' possibile eseguire ulteriori impostazioni per la Parte nel Modo Performance Edit. Se dovete incontrare dei problemi legati a questa impostazioni (ad esempio mancanza di suono da una Parte specifica), controllate le impostazioni relative a volume, etc. per tutte le Parti. Per maggiori informazioni circa le impostazioni per le Parti, vedi pag.120.

- 9 Prima di uscire dal Modo Performance Edit, memorizzate le impostazioni in una Performance. Per la procedura, fate riferimento a pag. 131.

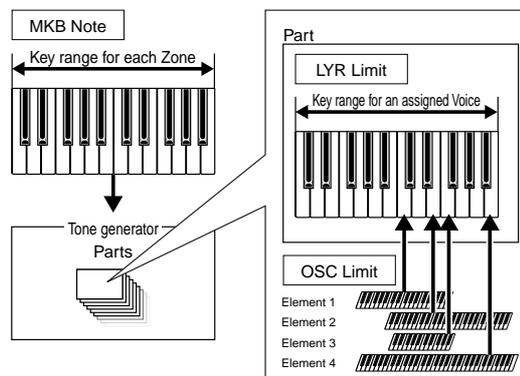
Nel Modo Performance Play, richiamate la Performance appena memorizzata. E' sufficiente premere il pulsante [MASTER KEYBOARD] per attivare o disattivare la configurazione Layer eseguita.

NOTE Oltre alla configurazione Layer/ Zone dei Modi Master Keyboard, é possibile usare il Layer Switch (Layer) di ogni Parte per creare configurazioni Layer composte da un massimo di quattro Parti (pag.123).

Circa Note Limit (Estensione di tastiera)

Le impostazioni Note Limit sono utili per regolare Modo Master Keyboard, Parte e Voce.

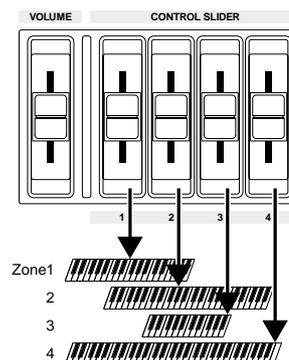
Sono correlate tra loro come illustrato nella figura seguente.



Mentre vi trovate nel Modo Master Keyboard, potete controllare il generatore sonoro interno (o un'unità MIDI esterna) nella videata MKB Note, in base all'impostazione di "Note Limit". Se limitate l'estensione di una zona a due sole ottave, é come se collegaste un controller a tastiera esterno a due ottave per suonare insieme al generatore sonoro. Allo stesso tempo, l'estensione di tastiera utilizzabile da una Voce, viene determinata dall'impostazione "Note Limit" nella videata LYR Limit (pag.123) relativa alla Parte assegnata a quella Voce. Questa estensione di tastiera é determinata per ogni Elemento della Voce, dall'impostazione di "Note Limit" nella videata OSC Limit (pag.80) disponibile nel Modo Voice Edit.

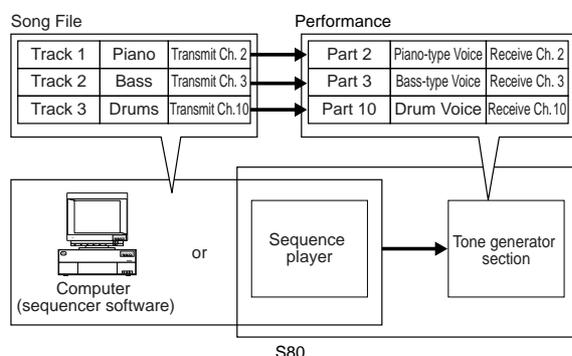
Circa gli Slider di Controllo

Mentre é attivo il Modo Master Keyboard, gli Slider di Controllo da [1] a [4] del pannello frontale, sono legati rispettivamente alle Zone da 1 a 4. Quando ad esempio questi slider vengono impostati per controllare i volumi delle Zone corrispondenti, é possibile usarli come i fader di canale di un mixer per bilanciare i volumi delle Zone. Questi slider possono funzionare separatamente, é possibile cioè assegnare una funzione di controllo diversa ad ognuno di essi (volume per la Zona 1, pan per la Zona 2, etc.). Le assegnazioni possono essere eseguite nella videata MKB Assign (pag. 129) del Modo Performance Edit.



Utilizzo come Generatore Sonoro Multitimbrico (Modo Performance)

Il Modo Performance vi consente di usare l'S80 come un generatore sonoro multitimbrico in abbinamento a sequencer esterni o a software musicale per computer. Se ogni traccia in un file di song usa un canale MIDI diverso, le Parti di una Performance possono essere assegnate singolarmente a questi canali MIDI. Sarà quindi possibile riprodurre un file di song su un sequencer esterno e ottenere che più Voci diverse suonino simultaneamente su tracce diverse. Nell'esempio seguente creeremo una Performance adatta per riprodurre un file di song composto da tre parti: piano, basso e batteria. La traccia di piano è assegnata al canale MIDI 2, la traccia di basso al canale 3 e la traccia di batteria al canale 10.



NOTE Il sequencer interno dell'S80 può essere usato per riprodurre un file di song. Anche il software sequencer per computer XGworks in dotazione, può essere usato a questo scopo ma dovrete prima assicurarvi che il computer sia stato collegato correttamente al vostro sintetizzatore (pag.16).

1 Dopo aver premuto il pulsante [PERFORM], premete il pulsante [EDIT] (i LED si illumineranno). Ora vi trovate nel Modo Performance Edit.

NOTE Prima di accedere al Modo Performance Edit, dovrete selezionare una Performance per l'editing. Assicuratevi inoltre che il LED del pulsante [MASTER KEYBOARD] non sia illuminato.

2 Usate la manopola [A] per selezionare le Parti. Potete selezionare la Parte 2 per il piano, la Parte 3 per il basso e la Parte 10 per la batteria. Selezioniamo prima la Parte 02.

3 Usate la manopola [PAGE] per accedere alla videata MIX Vce (Mix Voice) e specificate la Voce da usare per la Parte di piano.

MIXiVce)	Memory	Number	Ctgr	Search
Part02	PRE1	128(H16)	[Pf:GrandPiano]	

4 Usate poi la manopola [PAGE] per accedere alla videata Mix Level, impostate il volume per la Parte di Piano e, se necessario, la sua posizione di pan ed i livelli di mandata di chorus e riverbero. (Maggiori informazioni a pag.120).

5 Continuate ad usare la manopola [PAGE] e selezionate la videata LYR Mode (Modo Layer). Regolate il parametro Mode su "poly" (polifonico), il parametro Layer su "off" ed il parametro RcvCh (canale di ricezione MIDI) su 2.

LYRiMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part02	poly	on	off	2

NOTE Per le Parti che non richiedono la polifonia, il parametro Mode può essere regolato su "mono" (monofonico).

Seguendo i punti da 2 a 5, quando riprodurrete un file di song nel sequencer, la traccia di piano verrà trasmessa dal canale MIDI 2. I dati MIDI vengono ricevuti dal sintetizzatore che suona poi la Voce per la Parte assegnata al canale MIDI 2.

6 Ripetete i punti da 2 a 5 ed impostate la Parte 3 per il basso e il canale MIDI su 3.

7 Ripetete di nuovo i punti da 2 a 5 ed impostate la Parte 10 per la batteria ed il canale MIDI su 10.

NOTE Per evitare situazioni in cui le Voci di Parti non utilizzate vengono improvvisamente riprodotte, impostate su "off" i canali di ricezione MIDI delle Parti non usate.

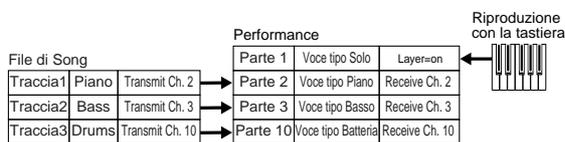
NOTE Nel Modo Performance Edit sono disponibili molti altri parametri specifici per la Parte (pag.111).

8 Prima di uscire dal Modo Performance Edit dovrete memorizzare le impostazioni per la Performance. Per informazioni circa la procedura di memorizzazione, vedi pag.131.

Ora, quando selezionate questa Performance nel Modo Performance Play, potete riprodurre il file di song su un computer (sequencer) o sul sequencer interno e le Parti di piano, basso e batteria verranno riprodotte in base al canale MIDI di ogni traccia.

Suonare dal vivo durante la Riproduzione di un File di Song

Mentre viene riprodotto il file di song con le Parti di piano, basso e batteria precedentemente assegnate, potete impostare la Performance in modo da suonare un'altra Parte dal vivo.

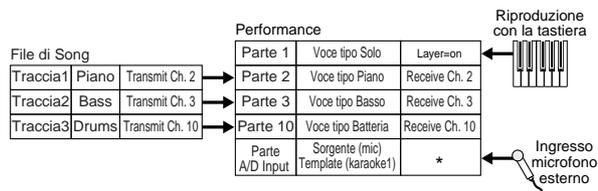


Il concetto è identico a quello della Performance creata prima ma con l'aggiunta di un'altra Parte per la riproduzione dal vivo. Per quanto riguarda le impostazioni, è importante ricordare i seguenti punti.

- Nella Performance precedentemente creata, sono state usate le Parti 2, 3 e 10. Ora, a titolo di esempio, assegneremo un'altra Parte (Parte 1) ad una Voce di tipo solista.
- Sulla videata del Modo LYR, impostate il parametro Layer per la Parte 1 su "on" ed assicuratevi che sia impostato invece su "off" per le Parti 2, 3 e 10.
 - NOTE** Se desiderate suonare manualmente più Parti (fino a quattro) usando alcune Voci delle Parti da 4 a 9, da 11 a 16 e delle Parti Plug-in, impostate i parametri Layer Switch di quelle Parti su "on".
- Sulla videata GEN MIDI, impostate il parametro LayerCh (canale layer) su BasicCh. La Voce per la Parte 1 ora può essere suonata dal vivo, usando la tastiera.

Usare la Parte A/D Input

Se avete collegato sorgenti esterne (es. un microfono o altre apparecchiature audio) alla presa A/D INPUT dell'S80, potete usarle come Parti di una Performance. Continuando con il nostro esempio, potete aggiungere un'altra Parte vocale assegnando la Parte A/D Input. In questo modo, mentre la song riproduce piano, basso e batteria, potete simultaneamente suonare un assolo e cantare nel microfono. E' possibile aggiungere alla Parte A/D Input anche effetti come il riverbero (pagg. 119 e 127) e assegnare un effetto adatto alla parte vocale della song. Anche queste impostazioni di effetto saranno salvate con la Performance.



- * E' necessario impostare il canale di ricezione per controllare via MIDI i parametri della Parte A/D Input. Ma non è fondamentale in questo esempio.

Per quanto riguarda le impostazioni, ricordate i seguenti punti.

- Selezionate i parametri PartAD (Parte A/D Input) e impostate la sorgente esterna in ingresso ed i template, usando la videata MIX Template.

```
MIXiTemplate)Src Number
PartAD mic 05[Karaoke1 ]
```

Sono disponibili 13 template (maschere, schemi pre-configurati) con varie impostazioni di gain ed effetti tra cui selezionare in base alla sorgente di ingresso. Qui useremo la Parte A/D Input per la voce e quindi imposteremo il parametro Src (Source-sorgente) su "mic" ed il parametro Number (Template Number) su "Karaoke1".

- ⚠ Se scegliete il tipo di sorgente di ingresso errato, potreste danneggiare l'udito o le apparecchiature audio collegate. Attenzione ad impostare correttamente questo parametro.

- Ruotate la manopola GAIN (pag.11) completamente verso il basso; collegate poi un microfono alla presa A/D INPUT (presa MIC/LINE2).
- Ruotate lentamente la manopola GAIN verso l'alto, cantando o parlando nel microfono, fino a raggiungere il livello di volume ottimale.

- NOTE** Sono disponibili altre impostazioni per controllare via MIDI la Parte A/D Input (pag.122).

- NOTE** Quando suonate un file di song recante il logo XG/GM (disponibile sul mercato) potreste installare sullo strumento una scheda Plug-in XG opzionale per ottenere una migliore qualità di riproduzione e un maggior numero di Voci ed Effetti. Quando installate una scheda Plug-in XG opzionale la polifonia viene raddoppiata, così come gli Effetti. In questi casi non solo la riproduzione di una song risulterà migliore, ma potrete anche escludere una Parte specifica dal file di song (impostazione "minus-on") per esercitarvi o per cantare con il karaoke.

- NOTE** Se installate la scheda Plug-in Effect opzionale (PLG100 - VH), potete creare fino a tre note di armonie per la vostra voce. Assegnando il canale harmony al canale di trasmissione MIDI della tastiera, potete creare effetti tipo vocoder. Oppure potete riprodurre una linea armonica usando un sequencer per creare un coro di accompagnamento per la vostra voce.

Sezione Riferimenti

Modo Voice

Voice Play

Questo modo é usato per suonare le singole voci memorizzate (256 preset), le Voci Internal (User), External (su Memory Card) e della scheda Plug-in (opzionale). Questa sezione illustra come selezionare e suonare le voci.

NOTE Per maggiori informazioni circa i tipi di Voci e le Memorie Voci, vedi pag.36.

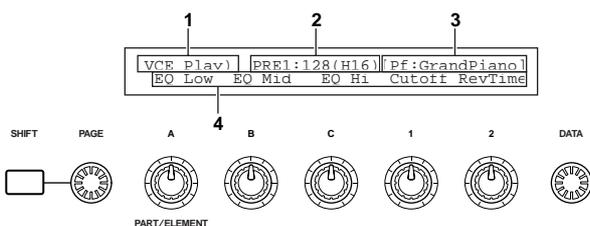
Display del Modo Voice Play

L'LCD, nel Modo Voice Play, apparirà come illustrato qui di seguito. Il Modo Play consiste di 2 videate; é possibile usare la manopola [PAGE] per selezionare la videata Voice Search (ricerca voce).

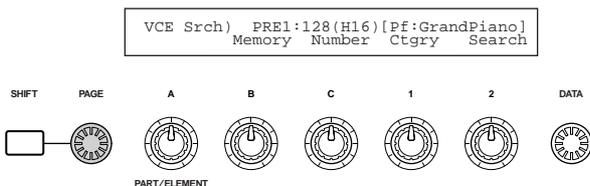
I contenuti di ogni videata solo illustrati qui di seguito. Per informazioni circa la videata Voice Search, vedi pag.67.

NOTE Per informazioni relative all'accesso al Modo Voice Play, fate riferimento a pag.21.

Modo Voice Play



Seconda videata : Voice Search



1. Screen Title

Indica che attualmente vi trovate nel Modo Voice Play.

2. Display Voice Memory/Number (Bank/Number)

Visualizza il Numero di Memoria/ Programma Voce (da 001 a 128) o il Numero di Banco (da [A] a [H])/ Numero di Programma (da [1] a [16]). Ad esempio, nel display sopra illustrato, "PRE1:128(H16)" significa che la Memoria é il Preset 1, il Numero di Programma voce é 128, il Banco é H ed il Numero di Programma all'interno del Banco é 16.

Memory/Voice Program Number

PRE1 si riferisce a Preset 1, PRE2 a Preset 2, PRE ai Drum Preset, INT a Internal, EXT a External, PLG1 alla scheda Plug-in 1 e PLG2 alla scheda Plug-in 2. Tutti i Numeri di Programma all'interno di ogni memoria sono compresi tra 001 e 128. Le Voci Drum vanno da DR1 a DR8.

NOTE Maggiori informazioni circa le Memorie Voci a pag.36.

Bank/Program Number

I Numeri di Programma voci da 001 a 128 corrispondono ai Banchi da A a H e ai Numeri di Programma da 01 a 16. Quindi é possibile scorrere tra i Numeri di Programma Voci da 001 a 128 in sequenza o selezionarli usando in combinazione i pulsanti BANK e PROGRAM. La relazione tra Banchi/ Numeri di Programma e Numeri di Programma Voci é illustrata qui di seguito.

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

3. Voice Category/Name

Voice Category (categoria voce)

I due caratteri a sinistra del nome della voce indicano la categoria di strumenti o di suono a cui appartiene la voce.

NOTE Maggiori informazioni circa i nomi delle categorie, a pag. 70.

Voice Name (nome voce)

Consiste di un massimo di 10 caratteri.

4. Display Knob Parameter

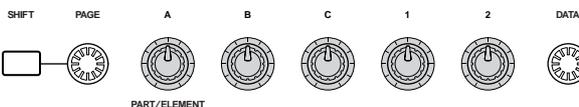
Visualizza la funzione assegnata ad ogni manopola (da [A] a [C] e [1]/[2]).

NOTE E' possibile assegnare numerosi parametri (destination) da più set di controlli, alle manopole [1]/[2]. In questo caso, il display visualizzerà il parametro (destination) del set di controlli con il numero più basso.

Impostazioni Parametro Knob

Nel Modo Voice Play, è possibile usare ogni manopola (da [A] a [C] e [1]/[2]) per regolare il parametro ad essa assegnato. Il valore del parametro viene visualizzato brevemente quando muovete la manopola.

VCE Play) PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
+63 EQ Mid EQ Hi Cutoff RevTime

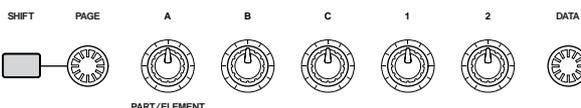


NOTE Per maggiori informazioni circa l'assegnazione dei parametri alle manopole da [A] a [C], vedi pagg.46 e 136. Per maggiori informazioni circa l'assegnazione dei parametri alle manopole [1]/[2], vedi pagg.47, 74.

Impostazioni di Ottava e di Canale di Trasmissione MIDI

Nel Modo Voice Play, premendo il pulsante [SHIFT], è possibile visualizzare le impostazioni Octave (ottava) e MIDI Transmit Channel (canale di trasmissione MIDI).

Octave MIDI Transmit Channel
[Oct= +3]
[Tch= 1] PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]



E' possibile impostare il canale di trasmissione MIDI ruotando la manopola [A] e tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. Le impostazioni per il Modo Voice Play verranno trasmesse su questo canale MIDI.

NOTE Il canale di trasmissione MIDI può essere impostato anche nella videata MIDI Ch. del Modo Utility (pag.137).

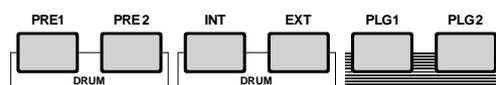
Selezionare i Programmi Voce

Sono disponibili quattro modi per scegliere una Voce.

- Usare i pulsanti BANK/PROGRAM
- Usare i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES]
- Usare la manopola [DATA]
- Usare Category Search

Usare i pulsanti BANK/PROGRAM

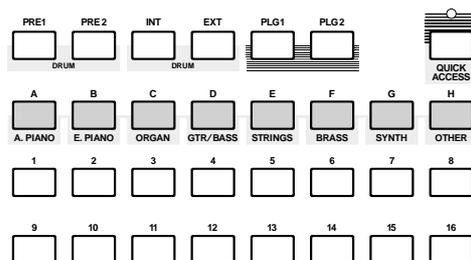
- 1 Premete un pulsante MEMORY per selezionare una Memoria Voci. L'LCD dell'indicatore lampeggerà.



VCE Play) PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
EQ Low EQ Mid EQ Hi Cutoff RevTime

NOTE Maggiori informazioni circa le Memorie Voci, a pagg. 27, 36.

- 2 Premete un pulsante BANK (da [A] a [H]) per selezionare un Banco. L'LCD dell'indicatore Bank lampeggerà.



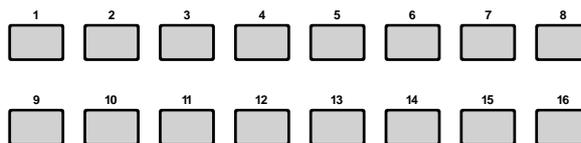
VCE Play) PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
EQ Low EQ Mid EQ Hi Cutoff RevTime

NOTE Se a questo punto premete il pulsante [EXIT], il processo di selezione voci verrà annullato e sarà reimpostata la voce originale.

NOTE Se è già stato selezionato il banco, questa fase non è necessaria. Maggiori informazioni circa i banchi, a pagg. 27, 36.

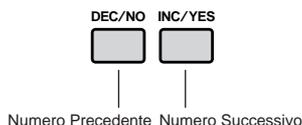
- 3 Premete un pulsante PROGRAM (da [1] a [16]) per selezionare un Numero di Programma.

Le Voci possono essere selezionate impostando Memoria, Banco e Numero di Programma, come illustrato nei tre punti sopra esposti. L'LCD visualizza la voce selezionata.



Usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]

Premete il pulsante [INC/YES] per selezionare la Voce successiva ed il pulsante [DEC/NO] per selezionare quella precedente.

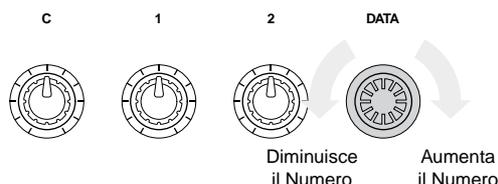


La voce viene selezionata semplicemente premendo il pulsante [INC/YES] o [DEC/NO]. Questo sistema é utile per selezionare la Voce vicino a quella attualmente selezionata.

Questo sistema può essere usato anche per passare al Banco precedente o a quello successivo. Ad esempio, se la Voce attuale é A16, la Voce B01 viene selezionata premendo il pulsante [INC/YES]. Allo stesso modo, se la Voce attuale é H01, la Voce G16 viene selezionata premendo il pulsante [DEC/NO].

Usare la manopola Data

Ruotate la manopola [DATA] in senso orario per aumentare il numero di Voce attualmente selezionata o in senso antiorario per diminuirlo.



La Voce viene selezionata direttamente e sequenzialmente.

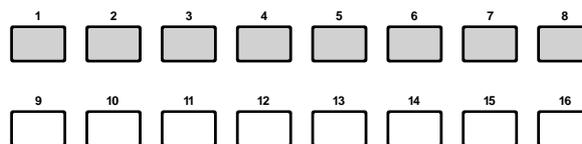
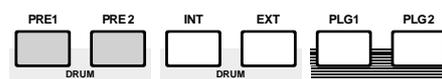
Esattamente come con i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], questo metodo può essere utilizzato per selezionare il Banco precedente o successivo.

Selezionare le Voci Drum

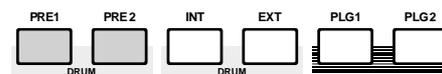
La procedura per la selezione di una Voce Drum é differente rispetto a quella per la selezione di una Voce Normale.

Selezionare i Drum Preset (PRE:DR1 ~DR8)

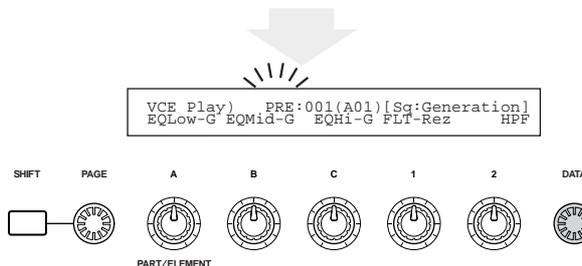
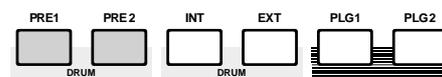
- Premete entrambi i pulsanti MEMORY [PRE1] e [PRE2] per selezionare la Memoria Preset (PRE) della Voce Drum. Premete poi i pulsanti PROGRAM da [1] a [8] per selezionare le Voci Drum PRE: da DR1 (Drum Preset 1) a DR8 (Drum Preset 8).



- Premete entrambi i pulsanti MEMORY [PRE1] e [PRE2] per selezionare la Memoria Preset (PRE) della Voce Drum. Usate poi i pulsanti [INC/DEC] o [DEC/NO] per selezionare la Voce Drum.



- Premete entrambi i pulsanti MEMORY [PRE1] e [PRE2] per selezionare la Memoria Preset (PRE) della Voce Drum. Usate poi la manopola [DATA] per selezionare la Voce Drum.

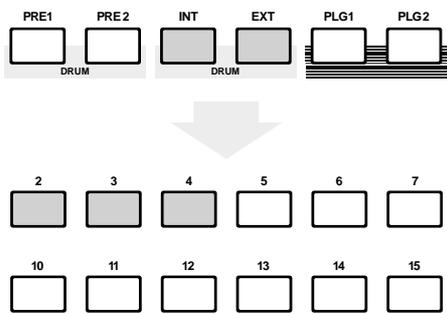


NOTE Una volta selezionata una Voce Drum, potrete facilmente selezionarne un'altra usando i pulsanti PROGRAM da [1] a [8], i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o la manopola [DATA].

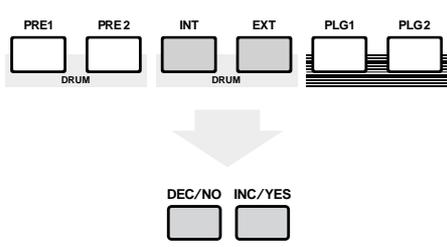
Selezionare i Drum User (INT:DR1/2 e EXT:DR1/2)

- Premete entrambi i pulsanti MEMORY [INT] e [EXT] per selezionare la Memoria Internal/External (INT/EXT) delle Voci Drum User. Premete poi i pulsanti PROGRAM da [1] a [4] per selezionare rispettivamente la Voce Drum User INT:DR1 (Internal Drum 1), INT:DR2 (Internal Drum 2), EXT:DR1 (External Drum 1) e EXT:DR2 (External Drum 2).

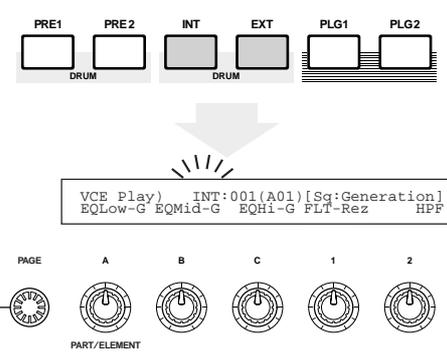
NOTE La Voci Drum User contenute nella memoria esterna, devono essere caricate da una Memory Card.



- Premete entrambi i pulsanti MEMORY [INT] e [EXT] per selezionare la Memoria Internal/External (INT/EXT) della Voce Drum User. Usate poi i pulsanti [INC/YES] o [DEC/NO] per selezionare la Voce Drum.



- Premete entrambi i pulsanti MEMORY [INT] e [EXT] per selezionare la Memoria Internal/External (INT/EXT) della Voce Drum User. Usate poi la manopola [DATA] per selezionare la Voce Drum User.



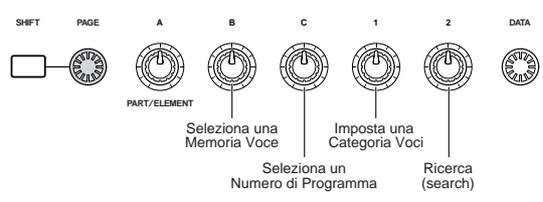
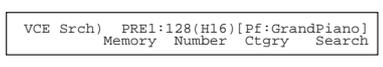
NOTE Una volta selezionata una Voce Drum User, potete passare facilmente ad un'altra voce drum usando i pulsanti PROGRAM da [1] a [8], i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o la manopola [DATA].

Usare Voice Category Search

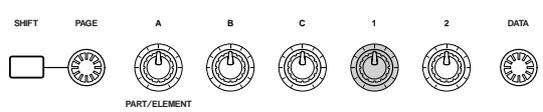
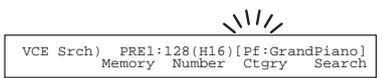
Grazie a Voice Category Search, é possibile trovare velocemente le Voci all'interno di una specifica Categoria Voci. Ad esempio, se specificate la Categoria Voci "Pf" (piano) e usate Voice Category Search, potete selezionare una tra tutte le voci che rientrano nella Categoria Voci "Pf".

Per avviare Voice Category Search, ruotate prima la manopola PAGE per selezionare la videata Voice Search.

NOTE Se nel Modo Voice Play é selezionata una Voce Plug-in, la videata Voice Search non sarà disponibile.

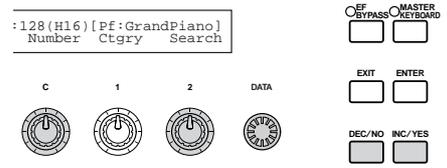


- 1 Ruotate la manopola [B] per selezionare una Memoria Voci. Potete selezionare Memorie Voci diverse da PLG1/2.
- 2 Ruotate la manopola 1 per selezionare una Categoria Voci. La Categoria Voci nell'LCD lampeggerà.



NOTE Le Categorie Voci sono elencate a pag. 70.

- 3 Usate la manopola [2], i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], la manopola [DATA] e la manopola [C] per cercare la Voce. Le voci selezionate vengono richiamate usando ogni manopola e pulsante. Le funzioni delle manopole e dei pulsanti sono illustrate qui di seguito.



Manopola [2]:

Usatela per scorrere tra le Voci della Categoria selezionata. Ruotate la manopola in senso orario per passare ad un numero di voce superiore ed in senso antiorario per un numero inferiore.

Manopola [DATA] (o pulsanti [INC/YES] o [DEC/NO])

E' possibile scorrere tra le Voci nella Categoria specificata, attraverso le Memorie. Ruotate la manopola [DATA] in senso orario (o premete il pulsante [INC/YES]) per passare al numero di Voce successivo all'interno della stessa Categoria, in ordine ascendente. Ruotate la manopola [DATA] in senso anti-orario (o premete il pulsante [DEC/NO]) per passare al numero di Voce successivo all'interno della stessa Categoria, in ordine discendente. Quando raggiungete l'ultima (o la prima) Voce in una Memoria, potete selezionare la prima (o l'ultima) Voce di quella Categoria nella Memoria successiva (o precedente) continuando a ruotare la manopola in senso orario (o anti-orario) o premendo il pulsante [INC/YES] (o [DEC/NO]).

Manopola [C]:

Usando la manopola [C] é possibile selezionare una Voce per volta nella Memoria attuale, proprio come selezionare le Voci normali. Ruotando la manopola in senso orario si passa al numero di Voce successivo. Ruotandola in senso anti-orario, si passa al numero di Voce precedente.

NOTE Se la Voce all'interno della Categoria selezionata risulta intronabile nella Memoria Voci attuale, a display appare l'indicazione [-----] e non sarà possibile usare la manopola [2]. Premete [ENTER] per avviare la ricerca nella Memoria successiva.

Usare Quick Access

Usando Quick Access è possibile selezionare velocemente uno tra i 12 tipi di Voci Preset e uno tra i 4 tipi di Voci Internal (con le impostazioni di default della fabbrica) in ogni Blocco, in base alla Categoria a cui appartengono. La procedura è la seguente.

NOTE Per informazioni circa le Voci selezionabili usando Quick Access, fate riferimento all'opuscolo Data List.

1. Premete il pulsante [QUICK ACCESS] nel Modo Voice. Il LED si illuminerà e Quick Access verrà abilitato.

```
VCE Quick) INT:017(H01)[Pf:GrandPiano]
EQLow-G EQMid-G EQHi-G FLT-Frq ChoSend
```

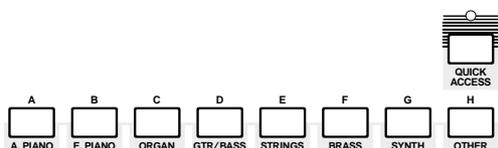
Premete di nuovo il pulsante o passate ad un altro Modo per disabilitare Quick Access.

NOTE Quando abilitate Quick Access, la Voce precedentemente selezionata con Quick Access viene di nuovo selezionata.

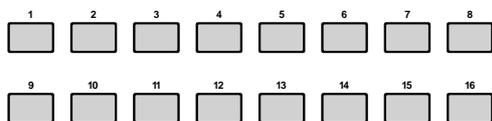
NOTE Se abilitate Quick Access durante l'editing di una Voce, la Voce non cambierà finché non selezionerete un'altra Voce usando Quick Access.

NOTE Non è possibile usare i pulsanti MEMORY mentre è abilitato Quick Access.

2. Usate i pulsanti BANK da [A] a [H] per selezionare la Categoria. Sono disponibili otto Categorie, di seguito elencate. I nomi delle Categorie sono riportati sotto i rispettivi pulsanti BANK.



3. Usate i pulsanti PROGRAM da [1] a [16] per selezionare la Voce all'interno della Categoria specificata. Il nome della Voce sarà visualizzato sul display.



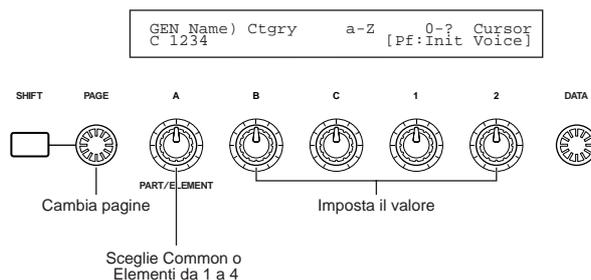
NOTE Per ogni BANK da [A] a [H], le Voci Preset sono accessibili usando i pulsanti PROGRAM da [1] a [12]. I restanti quattro pulsanti (da [13] a [16]) sono usati per accedere alle quattro Voci internal. Per maggiori informazioni circa le Voci, fate riferimento all'opuscolo Data List. Assegnando in modo selettivo le Voci ai pulsanti PROGRAM da [13] a [16] in ogni Banco, potrete usare Quick Access per selezionare velocemente queste voci.

Voice Edit

Sono disponibili tre tipi di Voci: Normali, Drum e Plug-in (se è stata installata una scheda Plug-in). Qui di seguito illustriamo i parametri usati per editare ogni tipo di Voce.

NOTE Per maggiori informazioni circa le Voci, fate riferimento a pag.36.

Il seguente display viene visualizzato quando entrate nel Modo Voice Edit. Le videate visualizzate variano a seconda del tipo di Voce editata ma, sostanzialmente, la manopola [PAGE] viene usata per scorrere tra le videate e le manopole [A], [B], [C], [1] e [2] sono usate per modificare i parametri su ogni videata. La manopola [DATA] ed i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] possono essere usati per modificare i parametri in modo più preciso.



Tenendo premuto il pulsante [SHIFT], potete usare le manopole [A], [B], [C], [1] o [2] per spostare il cursore sul rispettivo parametro, senza modificarne il valore. Potete spostare il cursore anche usando la manopola [DATA] o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

NOTE La Voce deve essere selezionata prima di entrare nel Modo Voice Edit (pag.65). Tutti i parametri possono essere impostati e memorizzati per ogni Voce.

NOTE Per accedere al Modo Voice Edit, vedi pag.21.

Common Edit ed editing di ogni Elemento

Le Voci possono essere composte da un massimo di quattro Elementi (pag.37). Usate Common Edit per editare le impostazioni comuni a tutti i quattro Elementi. Il Modo Voice Edit può essere suddiviso in videate per Common Edit e videate per l'editing di ogni Elemento.

Nel Modo Voice Edit, la manopola [A] è usata per scorrere tra le videate Common Edit e le videate dedicate all'editing di ogni Elemento.

Videate Common Edit

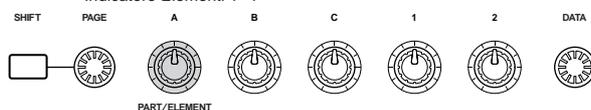
```
GEN_Other) Mode Assign MicroTuning
C 1234 poly single 31:Indian
```

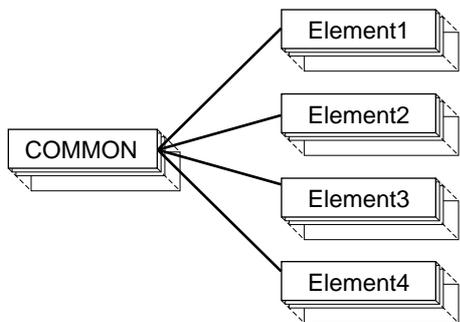
Indicatore Common

Videate di Editing per gli Elementi 1~4

```
OSC_Wave) Number Ctgr
EL1234 001(Pf:Grand 1 )
```

Indicatore Elementi 1~4





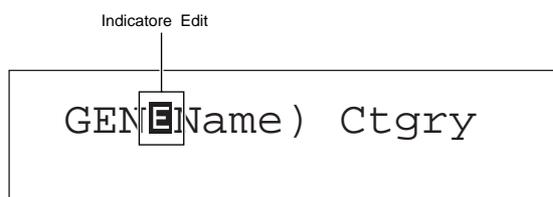
Voice Store

Le impostazioni editate per la Voce attuale andranno perdute se selezionerete un'altra Voce o Modo. Per evitare di perdere dati importanti, usate sempre la funzione Voice Store per memorizzare la Voce editata. Per maggiori informazioni circa la procedura Voice Store, vedi pag.106.

NOTE Quando si crea dal nulla una nuova Voce, può essere utile, prima di editare, cancellare le impostazioni per la Voce attuale, usando la funzione Initialize Voice nel Modo Voice Job (pag.105).

L'Indicatore

Se alterate qualche parametro nel Modo Voice Edit, in alto a sinistra sul display apparirà l'indicatore . Si tratta di una rapida indicazione che informa che la voce attuale é stata modificata ma non ancora memorizzata.



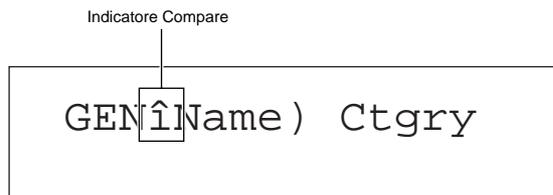
NOTE Se uscite dal Modo Voice Play, le impostazioni editate per la Voce attuale non andranno perdute finché non selezionerete un'altra Voce.

NOTE L'indicatore verrà visualizzato anche nel Modo Voice Play e nel caso siano utilizzate le manopole Assignable.

La Funzione "Compare"

Usate questa funzione per sentire la differenza tra la Voce editata e la Voce prima dell'editing.

- 1 Nel Modo Voice Edit, premete il pulsante [COMPARE (EDIT)]. L'indicatore in alto a sinistra sulla videata, si trasformerà in e le impostazioni della Voce precedenti l'editing saranno temporaneamente reimpostate per consentirvi il confronto.



NOTE Mentre é abilitata la funzione "Compare", non sarà possibile eseguire l'editing usando le manopole da [A] a [C] o le manopole [1]/[2].

- 2 Premete di nuovo il pulsante [EDIT] per disabilitare la funzione "Compare" e recuperare le impostazioni per la Voce editata.

La Funzione ELEMENT ON/OFF

Usatela per escludere singoli Elementi di una Voce. Ad esempio, potete escludere tutti gli Elementi tranne quelli che state editando e sentire così in che modo le impostazioni editate influenzano quell'Elemento. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag.51.

Voce Normale

Per l'editing delle Voci Normali sono disponibili 12 impostazioni composte da sei impostazioni Common Edit (comuni a tutti gli Elementi) e sei impostazioni specifiche per ogni Elemento.

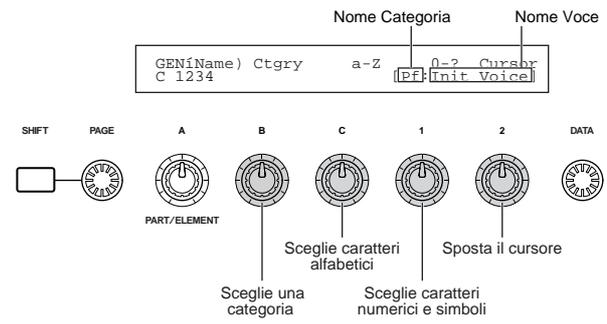
Voice Edit Mode

Common	
Common General	70
GEN Name (General Name)	70
GEN Other (General Other)	71
Common Quick Edit	71
QED Level (Quick Edit Level)	71
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect Control)	71
QED Filter (Quick Edit Filter)	72
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	72
Common Arpeggio	72
ARP Type (Arpeggio Type)	72
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	73
ARP Mode (Arpeggio Mode)	73
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	73
Common Controller	74
CTL Portamento	74
CTL Bend (Pitch Bend)	74
CTL Set1 (Control Set 1)	74
CTL Set2 (Control Set 2)	74
CTL Set3 (Control Set 3)	74
CTL Set4 (Control Set 4)	74
CTL Set5 (Control Set 5)	74
CTL Set6 (Control Set 6)	74
Common LFO (Low Frequency Oscillator)	75
LFO Wave	75
LFO Fade	77
LFO Dest1 (LFO Destination 1)	77
LFO Dest2 (LFO Destination 2)	77
Common Effect	78
EFF InsEF (Insertion Effect)	78
EFF EF1 (Insertion Effect 1)	78
EFF EF2 (Insertion Effect 2)	78
EFF Rev (Reverb)	79
EFF Cho (Chorus)	79
Element	
Element OSC (Oscillator)	79
OSC Wave (Oscillator Wave)	79
OSC Out (Oscillator Out)	79
OSC Pan (Oscillator Pan)	80
OSC Limit (Oscillator Limit)	80
Element Pitch	80
PCH Tune (Pitch Tune)	80
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)	81
PEG Time	81
PEG Level	81
PEG Release	81
PCH Scale (Pitch Scale)	82
Element Filter	83
FLT Type (Filter Type)	83
FLT HPF (High Pass Filter)	85

- FLT Sens (Filter Sensitivity) ————— 85
- FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity) — 85
- FEG Time ————— 86
- FEG Level ————— 86
- FEG Release ————— 86
- FLT KeyFlw (Filter Key Follow) ————— 86
- FLT Scale (Filter Scale Break Point) — 87
- FLT Scale (Filter Scale Offset) ————— 87
- Element Amplitude ————— 88
 - AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity) — 88
 - AEG Time ————— 88
 - AEG Level ————— 88
 - AEG Release ————— 88
 - AEG KeyFlw (AEG Key Follow) ————— 89
 - AEG Scale (AEG Scale Break Point) — 90
 - AEG Scale (AEG Scale Offset) ————— 90
- Element LFO (Low Frequency Oscillator) — 90
 - LFO Wave ————— 90
 - LFO Depth ————— 91
- Element EQ (Equalizer) ————— 91
 - EQ Type ————— 91
 - EQ Param (EQ Parameter) ————— 91

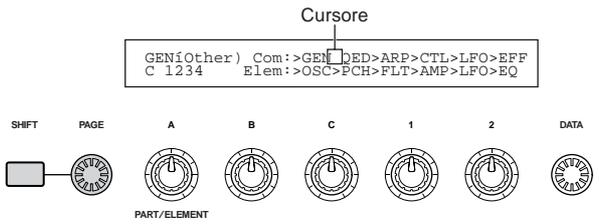
GEN Name (Nome Generale)

E' possibile impostare un Nome di Voce di un massimo di 10 caratteri e selezionare il Nome della Categoria a sinistra del Nome della Voce.



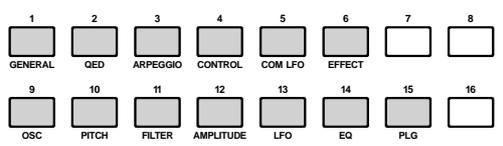
Visualizzare il Menu

Questo menu viene visualizzato quando usate la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore sul parametro che desiderate editare e rilasciate poi il pulsante [SHIFT] per tornare alla videata precedente.



Selezionare un Menu

Sull'S80, nel Modo Voice Edit, é possibile selezionare direttamente un Menu usando i pulsanti PROGRAM/PART, da [1] a [6] e da [9] a [15]. Ad ogni pulsante é associato un nome di Menu, indicato sotto di esso.



Impostare il Nome della Voce

- 1 Usate la manopola [2] per spostare il cursore sulla posizione del primo carattere. Il carattere selezionato lampeggerà.
- 2 Usate la manopola [C] per inserire un carattere alfabetico o la manopola [1] per inserire un numero/simbolo.
- 3 Usate la manopola [2] per spostare il cursore sulla posizione del carattere successivo.
- 4 Ripetete i punti 2 e 3 finché non avrete finito di impostare tutti i caratteri per il Nome della Voce. E' possibile usare anche i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] o la manopola [DATA] per inserire caratteri numerici, alfabetici e simboli.
- 5 Usate la manopola [B] per impostare il Nome della Categoria, se necessario. Impostando il Nome della Categoria, potrete identificare più facilmente la Voce. E' possibile utilizzare anche la funzione Category Search (ricerca di categoria, pag.67). Se non desiderate impostare un Nome di Categoria, la Categoria sarà visualizzata come due parentesi.

Impostazioni per caratteri alfabetici e numerici e Nomi di Categorie:

a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s
t	u	v	w	x	y	z	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	0	1	2	3	4
5	6	7	8	9	!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.
/	:	;	<	=	>	?	@	[¥]	^	_	`	{		}	~	

Common General

E' possibile impostare Nome della Voce, uscita della Voce ed altri parametri generali, nelle videate Common Edit. Per le impostazioni generali sono disponibili le due videate seguenti.

- GEN Name (General Name - nome generale)
- GEN Other (General Other - altro generale)

LCD	Category	LCD	Category
--	Unassigned	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Sound Effects
Cp	Chromatic Percussion	Et	Ethnic
Or	Organ	Pc	Percussive
Gt	Guitar	Se	Sound Effects
Ba	Bass	Dr	Drums
St	Strings/Orchestral	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocal
Br	Brass	Co	Combination
Rd	Reed	Wv	Material Wave
Pi	Pipe	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

GEN Other (Altro Generale)

Sono disponibili vari parametri per Micro Tuning (accordatura micro) e per controllare in che modo il suono viene trasmesso in uscita.

```
GENiOther) Mode Assign MicroTuning
C 1234 poly single 31:Indian
```

■ Mode

Seleziona la riproduzione monofonica o polifonica. Selezionate se la Voce viene riprodotta in mono (solo singole note) o in polifonia (più note simultaneamente).

Impostazioni: mono, poly

■ Assign

Se impostate Key Assign su "single", eviterete la doppia riproduzione della stessa nota. Il sintetizzatore interromperà la nota quando riceverà nuovamente la stessa nota. Se selezionate "multi", il sintetizzatore assegnerà ogni istanza della stessa nota ricevuta, ad un canale separato rendendo così possibile la generazione sonora multiparte.

Impostazioni: single, multi

■ MicroTuning

Imposta Micro Tuning (sistema di accordatura o temperamento) per la Voce. Normalmente si usa "Equal Temperament" ma sono disponibili altri 31 sistemi di accordatura.

Impostazioni: (vedi elenco qui di seguito)

Nr.	Tipo	Tasto	Spiegazione
00	Equal temperament (temperamento equabile)		L'accordatura usata per la musica occidentale degli ultimi 200 anni e disponibile sulla maggior parte delle tastiere elettroniche. Ogni mezza unit esattamente 1/12 di una ottava e la musica pu essere suonata in qualsiasi tonalit. Nessuno degli intervalli per perfettamente accordato.
01-12	Pure major (maggiore)	C-B	Questa accordatura studiata in modo che la maggior parte degli intervalli (specialmente di terza maggiore e quinta perfetta) della scala maggiore, siano puri. Ci significa che gli altri intervalli saranno scordati. E' necessario specificare la tonalit (C-B).
13-24	Pure minor (minore)	A-G#	Come Pure Major ma per la scala minore.
25	Werckmeister		Andreas Werckmeister, un contemporaneo di Bach, ha inventato questa accordatura affinché strumenti a tastiera potessero suonare in qualsiasi tonalit. Ogni tonalit unica.
26	Kimberger		Anche Johan Philipp Kimberger era interessato al temperamento della scala per poter suonare in qualsiasi tonalit.
27	Vallotti & Young		Francesantonio Vallotti e Thomas Young (1700) hanno tratto questa regolazione da quella Pitagorica in cui i primi sei quindi sono pi bassi della stessa quantita.
28	1/4 shifted (trasposta di 1/4)		E' la normale scala temperata equabile, trasposta di 50 centesimi sopra.
29	1/4 tone (tono di 1/4)		24note per ottava, spaziate in modo equo. (Suonate 24 note per spostarvi di un'ottava).
30	1/8 tone (tono di 1/8)		48 note per ottava, spaziate in modo equo. (Suonate 48 note per spostarvi di un'ottava).
31	Indian	C-B	Normalmente usata nella musica Indiana (solo i tasti bianchi da DO a SI [C-D]).

Common Quick Edit

Vari parametri controllano le proprietà sonore della Voce. Sono disponibili quattro videate.

QED Level (Quick Edit di Livello)
 QED EffectCtrl (Quick Edit di Effetto)
 QED Filter (Quick Edit di Filtro)
 QED EG (Quick Edit di Generatore di Inviluppo)

QED Level (Level Quick Edit)

Questi parametri controllano il livello di uscita (volume) e la posizione pan della Voce.

```
QEDiLevel) Vol Pan RevSend ChoSend
C 1234 127 C 127 127
```

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della Voce.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ Pan

Imposta il posizionamento stereo della Voce.

Impostazioni: L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall' Effetto Insertion 1/2 (o il segnale bypassato) al Riverbero.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall' Effetto Insertion 1/2 (o il segnale bypassato) al Chorus.

Impostazioni: 0 ~ 127

QED EffectCtrl (Effect Quick Edit)

Imposta la quantità di Chorus applicato alla Voce.

```
QEDiEffectCtrl) Chorus
C 1234 +63
```

■ Chorus

Imposta un valore di offset per i parametri usati da ogni tipo di Chorus.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Filter Quick Edit)

Questi parametri controllano i filtri che influenzano la qualità tonale della Voce. Se state usando LPF (filtro passa bassi) e HPF (filtro passa alti) combinati, i parametri nella pagina QED Filter influenzeranno solo l'LPF.

QEDiFilter)	Cutoff	Reso
C 1234	+63	+63

■ Cutoff

Imposta la frequenza di cutoff. La frequenza qui impostata sarà la frequenza centrale per i segnali che devono essere filtrati da ogni filtro.

☐ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

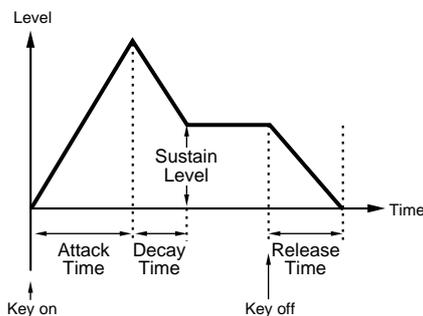
Imposta la quantità di Risonanza (contenuto armonico) applicata al segnale intorno alla frequenza di Cutoff. E' un sistema utile per aggiungere maggior carattere al suono.

☐ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Envelop Generator Quick Edit)

Questi quattro parametri controllano la modifica nel livello di uscita di una Voce, per tutto il tempo in cui viene suonata una nota.

QEDiEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
C 1234	+63	+63	+63	+63



■ Attack (attacco)

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui viene premuto un tasto sulla tastiera al momento in cui il livello della Voce raggiunge il suo picco.

☐ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay (decadimento)

Imposta il tempo di transizione dal punto in cui il livello della Voce raggiunge il picco al punto in cui i livelli raggiungono lo zero.

☐ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain

Imposta il livello conservato dalla Voce mentre viene tenuta la nota suonata sulla tastiera.

☐ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui viene rilasciata la nota sulla tastiera al momento in cui il livello della Voce raggiunge lo zero.

☐ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio

I quattro parametri seguenti controllano il comportamento dell'Arpeggiatore.

ARP Type (Tipo di Arpeggio)

ARP Limit (Note Limit dell'Arpeggio)

ARP Mode (Modo di Arpeggio)

ARP PlayEF (Effetti Play dell'Arpeggio)

ARP Type (Arpeggio Type)

Sono i parametri base dell'Arpeggiatore.

ARPiType)	Type	Tempo	Switch	Hold
C 1234	UpOct1:Sq	120	on	on

■ Type

Imposta il tipo di arpeggio.

☐ **Impostazioni:** (vedi opuscolo Data List)

Sq (Sequence):

Crea una phrase di arpeggio generale, solitamente phrase di un'ottava sopra/sotto.

Ph (Phrase):

Crea phrase più musicali rispetto a Sq. A partire da "Techno", sono disponibili phrase per svariati generi musicali e per creare tracce di accompagnamento per chitarra, piano ed altri strumenti.

Dr (Drum Pattern):

Crea phrase di pattern di batteria. I generi di phrase includono rock e dance. Questo tipo é ideale per l'uso con suoni di batteria e percussioni.

Ct (Control):

Crea modifiche tonali. Non viene creata nessuna informazione di nota. Il parametro Key Mode nel Modo Arpeggio deve essere impostato su "direct".

■ Tempo

Imposta il tempo dell'arpeggio.

☐ **Impostazioni:** 25 ~ 300

NOTE Qui viene visualizzato [MIDI] ed il parametro non può essere modificato se é abilitato MIDI sync (pag.138).

■ Switch

Attiva/ disattiva l'Arpeggiatore.

Impostazioni: off, on

■ Hold

Attiva/disattiva Arpeggiator Hold.

Impostazioni: syncoff, off, on

NOTE Per maggiori informazioni, vedi pag. 43.

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARPiLimit)	Note Limit
C 1234	C-2 - G 8

■ Note Limit

Imposta la nota più bassa e quella più alta nell'estensione di nota dell'Arpeggiatore.

Impostazioni: C-2 ~ G8 (impostazioni separate per alto/basso)

NOTE Se specificate prima la nota più alta e poi quella più bassa, ad esempio "da DO5 a DO4", l'estensione di nota coperta sarà da "DO2 a DO4" e da "DO5 a SOL8".

NOTE Potete impostare le note più alta e più bassa nell'estensione, premendo le note sulla tastiera tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

ARP Mode (Arpeggio Mode)

Questi parametri controllano il modo in cui le note vengono riprodotte dall'Arpeggiatore.

ARPiMode)	Key Mode	Vel Mode
C 1234	sort	thru

■ Key Mode

Imposta il modo in cui l'arpeggio viene riprodotto quando vengono premuti i tasti della tastiera. Sono disponibili tre modi.

Impostazioni:

sort:

Riproduce le note in ordine ascendente, dal tasto più basso premuto a quello più alto.

thru:

Riproduce le note nell'ordine in cui sono stati premuti i tasti.

direct:

Riproduce le note esattamente quando le suonate. Se nei dati sequence dell'Arpeggio sono incluse modifiche ai parametri Voice (es. Pan o frequenza di Cutoff), queste saranno applicate e riprodotte ogni volta che verrà riprodotto l'arpeggio.

NOTE Se Arpeggio Category é impostato su Ct, non sentirete alcun suono, a meno che non selezionate "direct".

NOTE Con le impostazioni "sort" e "thru", l'ordine in cui le note vengono riprodotte dipenderà dai dati sequence dell'Arpeggio.

■ Vel Mode (Velocity Mode)

Imposta la dinamica (velocity) di riproduzione dell'Arpeggio. Sono disponibili due modi.

Impostazioni:

original:

Nella sequenza di arpeggio vengono usate le dinamiche preset.

thru:

Nella sequenza di arpeggio sono usate le dinamiche delle note da voi suonate.

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)

E' possibile impostare effetti Play per l'Arpeggio. Gli effetti Play possono essere usati per regolare temporaneamente il tempo e la dinamica delle note MIDI, influenzando così il groove del pattern di Arpeggio.

ARPiPlayEF)	Unit	Vel	Gate
C 1234	50%	200%	200%

■ Unit

Regola il tempo di riproduzione dell'Arpeggio. Ad esempio, se impostate un valore di 200%, il tempo di riproduzione verrà raddoppiato ed il tempo dimezzato. Diversamente, se impostate un valore di 50%, il tempo di riproduzione verrà dimezzato ed il tempo raddoppiato. Il normale tempo di riproduzione é 100%.

Impostazioni: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

■ Vel (Velocity)

Imposta il valore di offset di Velocity (dinamica: la forza con cui viene suonata la tastiera). Determina il modo in cui vengono aumentate o diminuite le dinamiche originali durante la riproduzione dell'arpeggio. Un'impostazione di 100% significa che vengono utilizzati i valori originali. Impostazioni inferiori a 100% riducono la dinamica delle note dell'arpeggio mentre impostazioni superiori a 100% aumentano le dinamiche.

Impostazioni: 0% ~ 200%

NOTE Se il valore di Velocity é inferiore a 1, viene limitato a 1. Se eccede 127, viene limitato a 127.

■ Gate (Gate Time)

Imposta il valore di Gate Time Rate (lunghezza di una nota). Determina in che modo i tempi di gate originali vengono aumentati o diminuiti durante la riproduzione dell'arpeggio. Un'impostazione di 100% significa che vengono utilizzati i valori originali. Impostazioni inferiori a 100% abbreviano i tempi di gate delle note dell'arpeggio mentre impostazioni superiori a 100% rallentano le note.

Impostazioni: 0% ~ 200%

NOTE Se il valore di Gate Time é inferiore a 1, viene limitato a 1.

Common Controller

Sono disponibili otto impostazioni di controllo (Control). E' possibile impostare i parametri di Controller per Portamento, rotella di Pitch Bend e per ogni Elemento di una Voce.

- CTL Portamento
- CTL Bend (Pitch Bend)
- CTL Set1 (Control Set 1)
- CTL Set2 (Control Set 2)
- CTL Set3 (Control Set 3)
- CTL Set4 (Control Set 4)
- CTL Set5 (Control Set 5)
- CTL Set6 (Control Set 6)

CTL Portamento

Imposta i parametri di Portamento. Il Portamento crea una lieve transizione di intonazione dalla prima nota suonata a quella successiva.

CTLiPortamento)	Switch	Time	Mode
C 1234	on	127	fulltime

■ Switch

Attiva/disattiva il Portamento.

Impostazioni: off, on

■ Time

Imposta il tempo di transizione dell'intonazione. A valori superiori si ottengono tempi di transizione più lunghi.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ Mode

Imposta il modo di Portamento. Il modo in cui si comporta il Portamento, varia a seconda che Mode in GEN Other sia impostato su "mono" o "poly".

Impostazioni: fingered, fulltime

Se Mode in GEN Other é impostato su "mono":

fingered:

Il Portamento viene applicato solo quando suonate un legato (suonate la nota successiva prima di rilasciare la precedente).

fulltime:

Il Portamento viene sempre applicato.

Se Mode in GEN Other é impostato su "poly":

E' come per "mono", tranne che il Portamento viene applicato a più note.

CTL Bend (Pitch Bend)

E' possibile impostare di quanto la rotella di Pitch Bend modifica l'intonazione della Voce.

CTLiPitchBend)	Lower	Upper
C 1234	-12	+12

■ Lower

Imposta la quantità (in semitoni) di modifica di intonazione della Voce quando la rotella di Pitch Bend viene ruotata verso il basso. Ad esempio, un valore di -12 indica che l'intonazione della Voce scende fino ad un'ottava quando la rotella di Pitch Bend viene spostata verso il basso.

Impostazioni: -48 ~ 0 ~ +24

■ Upper

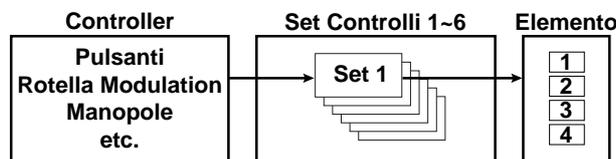
Imposta la quantità (in semitoni) di modifica di intonazione della Voce quando la rotella di Pitch Bend viene ruotata verso l'alto. Ad esempio, un valore di +12 indica che l'intonazione della Voce sale fino ad un'ottava quando la rotella di Pitch Bend viene spostata verso l'alto.

Impostazioni: -48 ~ 0 ~ +24

Da CTL Set1 (Control Set 1) a CTL Set6 (Control Set 6)

I controller e le manopole del pannello frontale, la tastiera, etc. possono essere utilizzati in vari modi. Ad esempio, l'aftertouch di tastiera può essere usato per controllare il vibrato e la rotella Modulation per controllare la Risonanza. E' anche possibile usare questi controlli per gestire i parametri dei singoli Elementi. Queste assegnazioni di controllo sono dette "Control Set" (set di controlli). E' possibile assegnare fino a sei Set di Controlli diversi per ogni Voce. Sono disponibili sei videate, ognuna dedicata ad un controller separato: da CTL Set1 a CTL Set6.

CTLiSet1)	Src	Dest	EL Sw	Depth
C 1234	FC(04)	ELFOSpd	1234	+63



■ Src (Source)

Imposta il Controller usato per controllare la funzione scelta in Dest. Sono disponibili i nove controller seguenti.

Impostazioni:

- PB (Rotella Pitch Bend), MW (Rotella Modulation),
- AT (Aftertouch), FC (Controller a Pedale),
- FS (Interruttore a Pedale), RB (Ribbon Controller),
- BC (Breath Controller), KN1/2 (Manopole 1/2)

■ Dest (Destination)

Imposta il parametro da controllare con il Set di Controlli di Src.

❑ **Impostazioni:** (vedi elenco "Controlli")

■ ElemSw (Element Switch - interruttore element)

Seleziona se il Controller influenzerà ogni singolo Elemento. Spostate il cursore (lampeggiante) usando la manopola [1] e usate la manopola [DATA] o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per abilitare/disabilitare gli Elementi che saranno influenzati dal Controller.

Gli Elementi influenzati sono visualizzati per numero.

❑ **Impostazioni:** Elementi da 1 a 4 abilitati (a video "1" to "4") o disabilitati (a video "-")

NOTE E' disabilitato se il parametro Dest é impostato da 00 a 33.

■ Depth

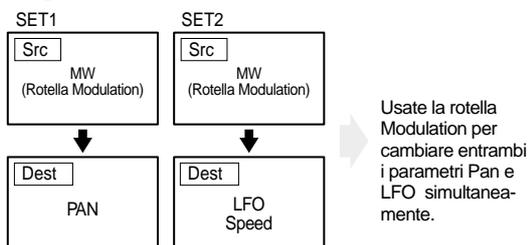
Imposta di quanto é possibile controllare il parametro selezionato in Dest.

❑ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

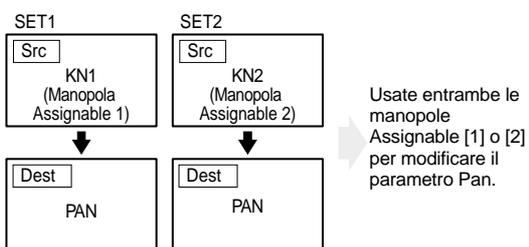
Esempio di Assegnazione di Set di Controlli

Usando i Set di Controlli da 1 a 6, é possibile assegnare singoli controller Src (Source) a più parametri Dest (Destination) o più controller Src a singoli parametri Dest.

Es.1: Uso di un singolo controller Src per controllare più parametri Dest.



Es.2: Uso di più controller Src per controllare un singolo parametro Dest.



NOTE Per maggiori informazioni circa le assegnazioni dei set di controllo, consultate la sezione base di questo manuale (pag.45).

Common LFO (Low Frequency Oscillator)

Sono disponibili varie impostazioni per l'LFO. L'LFO é usato per generare segnali di bassa frequenza ed é utilizzabile per creare vibrato, wah, tremolo ed altri effetti, se applicato a parametri come intonazione/filtro/ampiezza, etc. Ad esempio, le variazioni possono essere applicate simultaneamente a intonazione e filtro e a parametri specifici di singoli Elementi. Sono disponibili quattro impostazioni:

- LFO Wave
- LFO Fade
- LFO Dest1 (LFO Destination 1)
- LFO Dest2 (LFO Destination 2)

LFO Wave

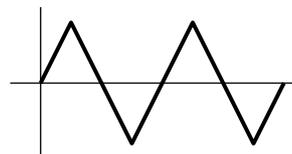
LFO1Wave)	Wave^v	Speed	KeyReset	Phase
C 1234	trpzd	63	on	270

■ Wave (onda)

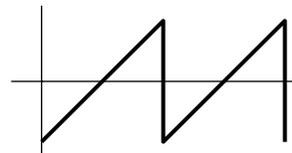
Seleziona l'onda LFO. A seconda dell'onda selezionata é possibile creare tipi di suoni modulati diversamente. Sono disponibili le seguenti 12 forme d'onda LFO.

❑ **Impostazioni:** tri, tri+, saw up, saw dw, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2

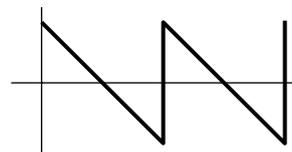
tri



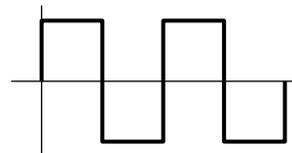
saw up



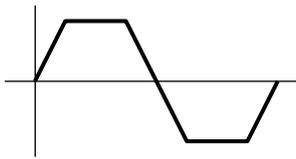
saw dw



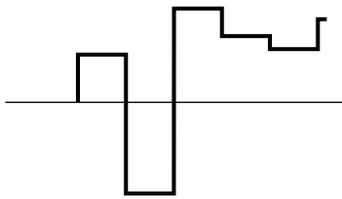
squ



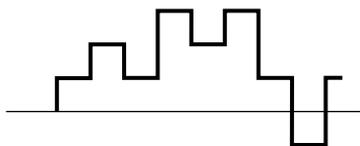
trpzd



S/H 1



S/H 2



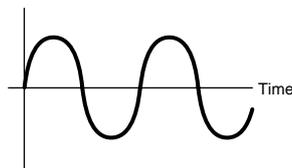
■ Speed (velocità)

Imposta la velocità di modulazione dell'onda LFO. Più alto è il valore, più veloce è la modulazione.

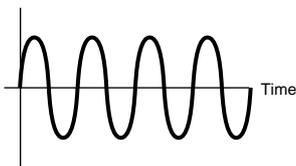
□ **Impostazioni:**

0 ~ 63, 16th (nota da 1/16), 16th/3 (tripletta di nota da 1/16), 16th. (nota puntata da 1/16), 8th (nota da 1/8), 8th/3 (tripletta di nota da 1/8), 8th. (nota puntata da 1/8), 4th (nota da 1/4), 4th/3 (tripletta di nota da 1/4), 4th. (nota puntata da 1/4), 2nd (nota da 1/2), 2nd/3 (tripletta di nota da 1/2), 2nd. (nota puntata da 1/2), 4thx4 (nota piena), 4thx5 (note 5x4), 4thx6 (note 6x4), 4thx7 (note 7x4), 4thx8 (note 8x4)

Speed = Slow (lenta)



Speed = Fast (rapida)



NOTE La lunghezza della nota dipende dall'impostazione di tempo MIDI interno o esterno.

■ KeyReset (Key on Reset)

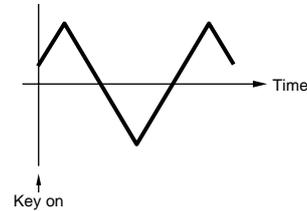
Imposta se l'LFO viene resettato ogni volta che viene premuta una nota.

Sono disponibili le seguenti impostazioni.

□ **Impostazioni:** off, each-on, 1st-on

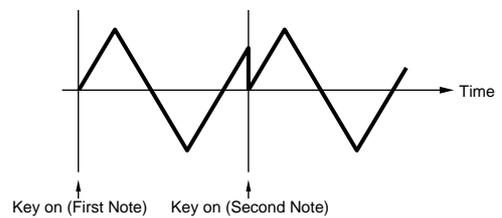
off

L'LFO non è sincronizzato e avvia una forma d'onda ad ogni fase, quando suonate la tastiera.



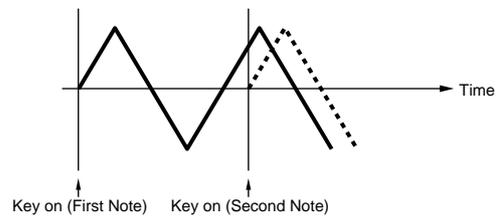
each-on

L'LFO si resettava con ogni nota suonata e avvia una forma d'onda alla fase specificata dal parametro Phase (vedi sotto).



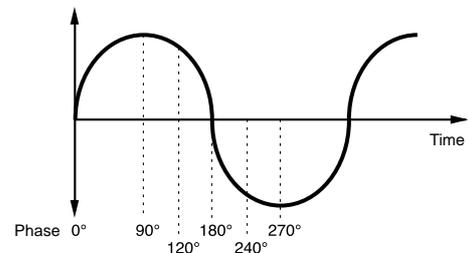
1st-on

L'LFO si resettava con la prima nota suonata ed avvia la forma d'onda alla fase specificata dal parametro Phase (vedi sotto). Se suonate una seconda nota mentre sta suonando ancora la prima (non è stato ricevuto un messaggio di Note Off), l'LFO non si resettava sulla fase specificata (nessuna sincronizzazione) con la seconda nota e quelle successive.



■ Phase

Imposta la fase a cui inizia l'onda LFO quando viene suonata una nota. Sono disponibili le fasi di 0/ 90/ 120/ 180/ 240/ 270 gradi.



□ **Impostazioni:** 0, 90, 120, 180, 240, 270

LFO Fade

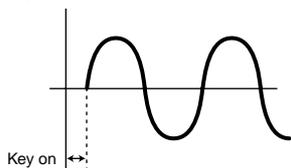
LFOiFade)	Delay	FadeIn	Hold	FadeOut
C 1234	127	127	127	127

Delay

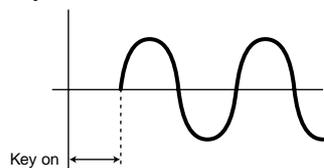
Imposta il tempo di delay prima che l'LFO abbia effetto. A valori superiori si ottiene un tempo di delay più lungo.

Impostazioni: 0 ~ 127

Breve delay



Lungo delay



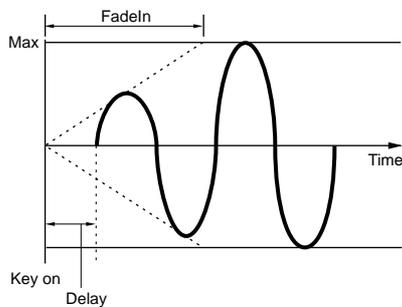
FadeIn (Fade-In)

Imposta il tempo necessario perché l'effetto di LFO sfumi in entrata (al termine del tempo di Delay). Valori superiori corrispondono a fade-in più lenti.

Impostazioni: 0 ~ 127

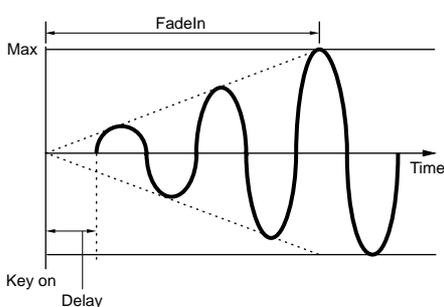
Valore più basso di FadeIn

Fade-in più veloce



Valore più alto di FadeIn

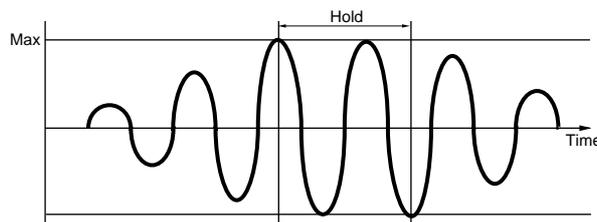
Fade-in più lento



Hold

Imposta la lunghezza (di tempo) durante cui l'LFO viene tenuto al livello massimo. A valori superiori si ottiene un tempo di Hold più lungo.

Impostazioni: 0 ~ 127



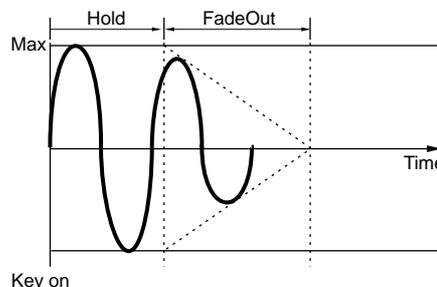
FadeOut (Fade-Out)

Imposta il tempo necessario perché l'effetto di LFO sfumi (in uscita, dopo che è trascorso il tempo di Hold). A valori superiori si ottiene un fade-out più lento.

Impostazioni: 0 ~ 127

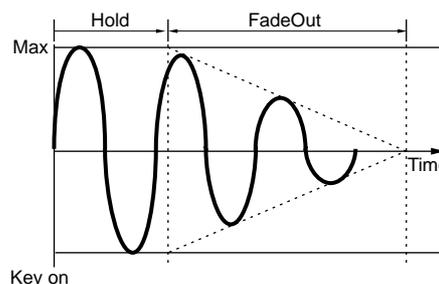
Valore di FadeOut più basso

Fade-out più veloce



Valore di FadeOut più alto

Fade-out più lento



LFO Dest1 (LFO Destination 1)

LFO Dest2 (LFO Destination 2)

E' possibile assegnare a LFO Wave il controllo di alcuni parametri ed impostare LFO Wave Depth (ampiezza). Potete anche assegnare due Destination diverse e scegliere tra vari parametri per Destination.

LFOiDest1)	Dest	ElemSw	Depth
C 1234	AMD	1234	127

Dest (Destination)

Imposta i parametri che saranno controllati (modulati) da LFO Wave.

- ❑ **Impostazioni:** AMD, PMD, FMD, RESO (Resonance), PAN, ELFOspd (Element LFO Speed)

ElemSw (Element Switch)

Seleziona se saranno consentite variazioni nell’LFO Wave di ogni Elemento. Spostate il cursore (lampeggiante) usando la manopola [1] e usate la manopola [DATA] o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per abilitare/ disabilitare le variazioni di LFO Wave per gli Elementi da 1 a 4. Gli Elementi abilitati sono visualizzati per numero.

- ❑ **Impostazioni:** Elementi da 1 a 4 abilitati (a video “1” to “4”) o disabilitati (a video “-”)

Depth (profondità)

Imposta LFO Wave Depth - profondità d’onda LFO (ampiezza).

- ❑ **Impostazioni:** 0 ~ 127

Common Effect

E’ possibile impostare due tipi di Effetti Insertion più due Effetti System (Riverbero e Chorus). Sono disponibili le seguenti cinque videate.

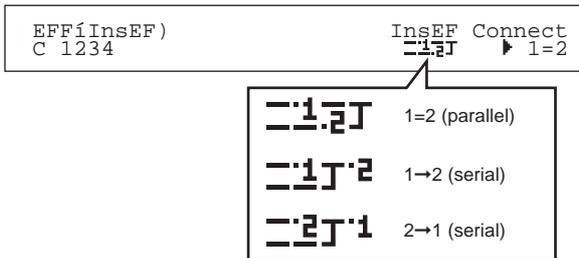
- EFF InsEF (Effetto Insertion)
- EFF EF1 (Effetto Insertion 1)
- EFF EF2 (Effetto Insertion 2)
- EFF Rev (Riverbero)
- EFF Cho (Chorus)

EFF InseF (Insertion Effect)

InsEF Connect (Insertion Effect Connect)

Imposta il collegamento tra gli Effetti Insertion 1 e 2. Se modificate questa impostazione, il simbolo che indica la routing del segnale (a sinistra dell’impostazione) cambia per riflettere il nuovo flusso del segnale.

Simboli di routing del segnale



- ❑ **Impostazioni:** 1=2 (parallelo), 1→2 (Effetto Insertion da 1 a 2), 2→1 (Effetto Insertion da 2 a 1)

EFF EF1/2 (Insertion Effects 1/2)

E’ possibile selezionare la Categoria di Effetti per gli Effetti Insertion 1/2 usando il parametro Ctgry e specificare il Tipo di Effetto usando il parametro Type. Dopo aver selezionato il Tipo di Effetto, potete impostarne i parametri premendo il pulsante [ENTER].



Ctgry (Effect Category)

Imposta la Categoria dell’Effetto. Selezionate una Categoria e premete il pulsante [ENTER]. Verrà richiamato automaticamente il primo Tipo di Effetto in quella Categoria.

- ❑ **Impostazioni:** Per maggiori informazioni, consultate l’opuscolo Data List.

Type (Effect Type)

Imposta il tipo di Effetto. Mentre l’indicatore Category lampeggia nel display, potete premere il pulsante [ENTER] per richiamare il primo Tipo di Effetto in quella Categoria.

- ❑ **Impostazioni:** Per maggiori informazioni, consultate l’opuscolo Data List.

Dry/Wet

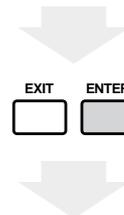
Imposta il livello di mix del segnale wet (processato dall’unità effetti) e del segnale dry (non processato dall’unità effetti). Potrebbe non essere disponibile, a seconda del Tipo di Effetto selezionato.

- ❑ **Impostazioni:** D63>W ~ D=W ~ D<W63

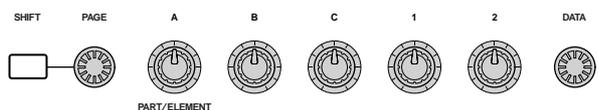
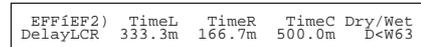
Impostazioni dei Parametri Effect

Questi parametri sono disponibili quando premete il pulsante [ENTER] per alcuni Tipi di Effetti. Usate la manopola [PAGE] per scorrere tra le videate e usate le altre manopole ed i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare ogni parametro. Premendo il pulsante [EXIT] tornerete alla videata di selezione Effect Type.

Effect Type selection screen



Parameter settings screen



- NOTE** Il numero di Parametri ed i contenuti di ogni videata variano a seconda del Tipo di Effetto selezionato. Per maggiori informazioni, consultate l’opuscolo Data List.

EFF Rev (Reverb)

E' possibile selezionare il Tipo di Effetto di Riverbero e premere poi [ENTER] per impostarne i parametri.

```
EFFiRev) Type      Return [ENTER]
C 1234  Basement   127 to Edit
```

■ Type (Reverb Effect Type)

Imposta il Tipo di Effetto di Riverbero.

□ Impostazioni:

Per maggiori informazioni, consultate l'opuscolo Data List.

■ Return

Imposta il livello di ritorno dell'effetto di Riverbero.

□ Impostazioni: 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

E' possibile selezionare il Tipo di Effetto di Chorus e premere poi [ENTER] per impostarne i parametri.

```
EFFiCho) Type      toRev  Return [ENTER]
C 1234  Chorus1    127   127 to Edit
```

■ Type (Chorus Effect Type)

Imposta il Tipo di Effetto di Chorus

□ Impostazioni:

Per maggiori informazioni, consultate l'opuscolo Data List.

■ toRev (To Reverb)

Imposta il livello di mandata (send) del segnale trasmesso dal Chorus al Riverbero.

□ Impostazioni: 0 ~ 127

■ Return

Imposta il livello di ritorno del Chorus.

□ Impostazioni: 0 ~ 127

Element OSC (Oscillator)

E' possibile impostare i parametri per gli Elementi (onde) che compongono la Voce. Ogni Voce può essere formata da un massimo di quattro Elementi e per ognuno sono disponibili le seguenti videate.

OSC Wave (Oscillator Wave)
OSC Out (Oscillator Out)
OSC Pan (Oscillator Pan)
OSC Limit (Oscillator Limit)

OSC Wave (Oscillator Wave)

E' possibile usare la manopola [A] per selezionare ogni Elemento e la manopola [C] per assegnargli un'onda (wave).

```
OSCiWave)      Number  Ctgr  y
EL1234         001 [Pf:Grand 1 ]
```

■ Number (Wave Number)

Seleziona il numero di onda. La Categoria ed il Nome dell'Onda sono visualizzati a destra del Numero d'Onda selezionato. E' possibile assegnare un Numero d'Onda diverso ad ogni Elemento.

□ Impostazioni: 000 (off) ~ 553

(Dettagli circa le Onde sono disponibili sull'opuscolo Data List).

■ Ctgr y (Category)

Seleziona la Categoria contenente l'onda che desiderate usare. Specificate una Categoria e premete il pulsante [ENTER]. Verrà selezionata automaticamente la prima Onda di quella Categoria.

□ Impostazioni:

Dettagli circa le Categorie di Onde (wave) a pag. 70.

OSC Out (Oscillator Out)

E' possibile impostare i seguenti parametri per l'uscita (output) di ogni Elemento di una Voce.

```
OSCiOut)  Level      Delay  InseF
EL1234    96         0     ins2
```

■ Level

Imposta il livello di uscita di ogni Elemento.

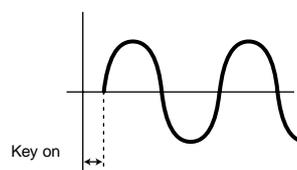
□ Impostazioni: 0 ~ 127

■ Delay (Key On Delay)

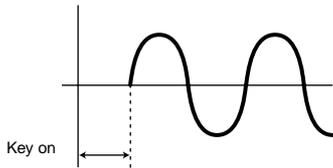
Imposta il tempo (delay-ritardo) tra il momento in cui viene premuto un tasto sulla tastiera ed il momento in cui viene prodotto il suono. E' possibile impostare tempi di delay diversi per ogni Elemento.

□ Impostazioni: 0 ~ 127

Breve Delay



Lungo Delay



■ InsEF (Insertion Effect)

Imposta l'effetto Insertion a cui viene inviato il segnale in uscita da ogni Elemento. L'effetto Insertion viene bypassato se l'impostazione è Thru.

□ Impostazioni:

thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

OSC Pan (Oscillator Pan)

E' possibile impostare i seguenti parametri Pan per ogni Elemento della Voce.

OSC1Pan)	Pan	Alter	Random	Scale
EL1234	C	L64	63	+63

■ Pan

Imposta il posizionamento stereo Pan per ogni Elemento (Wave-onda). Verrà usato anche come posizionamento Pan di base per le impostazioni Alternate, Random e Scale.

□ Impostazioni: L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

■ Alter (Alternate)

Imposta di quanto viene spostato il suono tra sinistra e destra per ogni nota premuta. L'impostazione Pan viene usata come posizione Pan di base.

□ Impostazioni: L64 ~ 0 ~ R63

■ Random

Imposta di quanto il suono viene spostato casualmente tra sinistra e destra per ogni nota suonata. L'impostazione Pan viene usata come posizione Pan di base.

□ Impostazioni: 0 ~ 127

■ Scale

Imposta di quanto il suono viene spostato tra sinistra e destra in base alla posizione della nota sulla tastiera. L'impostazione Pan viene usata come posizione Pan di base alla nota di DO3.

□ Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

OSC Limit (Oscillator Limit)

E' possibile impostare dei parametri per controllare l'estensione di nota e la dinamica di ogni Elemento.

OSC1Limit)	Note Limit	Vel Limit
EL1234	C-2 - G 8	1 - 127

■ Note Limit

Imposta la nota più bassa e la più alta per ogni Elemento. Ogni Elemento suonerà solo per le note eseguite entro l'estensione specificata.

□ Impostazioni: DO-2 ~ SOL8 (per le note più alta e più bassa)

NOTE Se specificate la nota più alta prima e poi quella più bassa, ad esempio "da DO5 a DO4", l'estensione di note coperta sarà da "DO2 a DO4" e "da DO5 a SOL8".

NOTE E' possibile impostare la nota più bassa e la più alta dell'estensione, premendo le note sulla tastiera tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

■ Vel Limit (Velocity Limit)

Imposta i valori minimo e massimo dell'estensione dinamica (velocity) entro cui risponderà ogni Elemento. Ogni Elemento suonerà solo per le note eseguite entro l'estensione dinamica specificata.

□ Impostazioni: 1 ~ 127 (per i valori minimo e massimo)

NOTE Se specificate il valore massimo prima e poi quello minimo, ad esempio "da 93 a 34", l'estensione dinamica coperta sarà "da 1 a 34" e "da 93 a 127".

Element Pitch

E' possibile impostare i parametri che determinano l'intonazione di ogni Elemento. Il Pitch Envelope Generator (PEG, generatore di inviluppo di intonazione) controlla la modifica di intonazione dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui il suono scompare completamente. Sono disponibili le seguenti sei videate.

PCH Tune (Pitch Tune)

PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)

PEG Time (PEG Time)

PEG Level (PEG Level)

PEG Release (PEG Release)

PCH Scale (Pitch Scale)

PCH Tune (Pitch Tune)

E' possibile impostare i parametri di accordatura e l'efficacia di Envelope Generator (EG) per ogni Elemento.

PCH1Tune)	EGDepth	Coarse	Fine	Random
EL1234	+63	+ 0	+ 0	+7

■ EGDepth

Imposta la quantità di modifica applicata da PEG. Un valore di zero non modifica l'intonazione originale.

□ Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ **Coarse**

Regola l'intonazione di ogni Elemento, in semitoni.

□ **Impostazioni:** -48 ~ 0 ~ +48

■ **Fine**

Accorda in modo fine l'intonazione di ogni Elemento.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Random**

Imposta di quanto l'intonazione di ogni Elemento varia in modo casuale per ogni nota premuta. Un'impostazione di zero non altera l'intonazione originale.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)

E' possibile determinare il modo in cui il Pitch Envelope Generator (PEG) risponde alla dinamica di nota.

PEGiVelSens)	Level	Time-Segment
EL1234	+63	+63 attack

■ **Level**

Imposta la sensibilità alla dinamica del Livello PEG. A valori positivi il livello aumenterà con l'aumentare della forza con cui suonate la tastiera e viceversa.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Time-Segment**

Imposta la sensibilità alla dinamica per i parametri Time (tempo) di PEG. Usate la manopola [2] per selezionare Segment e la manopola [1] per impostarne il relativo parametro Time. Con impostazioni Time positive il segmento specificato verrà riprodotto più rapidamente mentre con impostazioni negative sarà più lento.

□ **Impostazioni: (Time):** -64 ~ 0 ~ +63

□ **Impostazioni: (Segment):**

attack: Influenza Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time

all: Influenza tutti i parametri PEG Time

PEG Time

E' possibile impostare vari parametri Time per Pitch Envelope Generator (PEG). In abbinamento alle impostazioni PEG Level e PEG Release (livello e rilascio del generatore PEG), questi parametri sono utilizzabili per controllare la modifica del suono dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata (pag.82). E' possibile impostare valori diversi per ogni Elemento.

PEGiTime)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127

■ **Hold (Hold Time)**

Imposta il tempo di Hold.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **Attack (Attack Time)**

Imposta il tempo di Attacco.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **Decay1 (Decay 1 Time)**

Imposta il tempo di Decadimento 1.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **Decay2 (Decay 2 Time)**

Imposta il tempo di Decadimento 2.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

PEG Level

E' possibile impostare vari parametri Level per il generatore Pitch Envelope Generator (PEG). In abbinamento alle impostazioni PEG Time e PEG Release, questi parametri sono utilizzabili per controllare la modifica del suono dal momento in cui viene premuto un tasto sulla tastiera al momento in cui viene rilasciato (pag.82). E' possibile impostare valori diversi per ogni Elemento.

PEGiLevel)	Hold	Attack	Decay1	Sustain
EL1234	+127	-128	+127	+ 0

■ **Hold (Hold Level)**

Imposta il livello di Hold.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ **Attack (Attack Level)**

Imposta il livello di Attacco.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ **Decay1 (Decay 1 Level)**

Imposta il livello di Decadimento 1.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

■ **Sustain (Sustain Level)**

Imposta il livello di Sustain.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

PEG Release

E' possibile impostare i parametri Release Time e Release Level per il generatore Pitch Envelope Generator (PEG). In abbinamento alle impostazioni PEG Time e PEG Level, questi parametri sono utilizzabili per controllare la modifica del suono dal momento in cui viene rilasciata una nota. E' possibile impostare valori diversi per ogni Elemento.

PEGiRelease)	Time	Level
EL1234	127	+127

■ **Time (Release Time)**

Imposta il tempo di rilascio.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **Level (Release Level)**

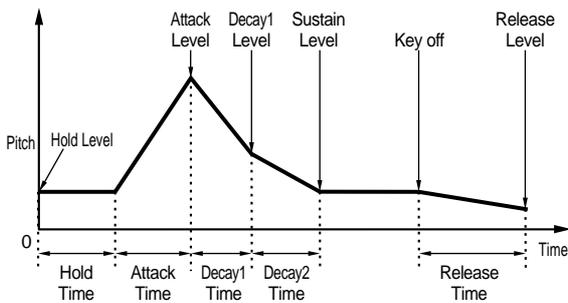
Imposta il livello di rilascio.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-4800 cents ~ 0 ~ +4800 cents)

Impostazioni di Pitch Envelope Generator

Sono disponibili cinque impostazioni Time (per controllare la velocità di modifica del suono) e cinque impostazioni Level (per controllare l'intonazione). L'altezza di una nota viene tenuta al livello Hold per la lunghezza di tempo definita dal parametro Hold Time (tempo di hold). Trascorso il tempo di Hold, l'intonazione cambia in base alle impostazioni di Attack Time/Level, Decay 1/2 Time e Decay 1 Level e poi si assesta al livello di sustain. Quando viene rilasciata la nota, la modifica di intonazione è regolata dalle impostazioni di Release Time/Level.

È possibile anche impostare, se necessario, sensibilità alla dinamica (Velocity Sensibility) e altri parametri.



PCH Scale (Pitch Scale)

È possibile impostare Pitch Scaling (scalatura di intonazione) per ogni Elemento. Questo parametro è usato per variare l'intonazione dell'Elemento, i Livelli PEG ed i Tempi PEG in base alla posizione delle note sulla tastiera.

```
PCHiKeyFlw) Pitch-Center  EGTime--Center
EL1234 100% C 3 +7 C 3
```

■ **Pitch**

Regola la sensibilità di Pitch Scaling per ogni Elemento, in base alla posizione della nota sulla tastiera. Il parametro Center è usato come intonazione (pitch) base per questo parametro. Un'impostazione positiva farà sì che l'intonazione delle note più basse cambi meno rispetto a quella delle note più alte.

Valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:**

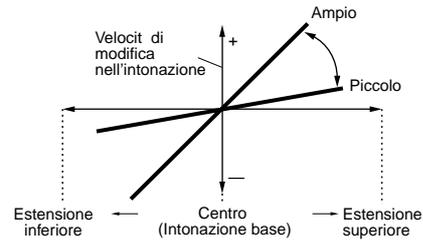
-200% ~ 0 ~ +200% (A1 +100%, le note vicine vengono accordate ad un semitono a parte)

■ **Center (Center Key)**

Imposta l'intonazione base usata dal parametro Pitch.

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8 (do2~sol8)

NOTE Potete impostare questo parametro anche premendo la relativa nota sulla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SHIFT].



■ **EGTime**

Il parametro EG Time controlla i tempi PEG per ogni Elemento, in base alla posizione delle note sulla tastiera. Il parametro Center è usato come intonazione base per questo parametro.

Con impostazioni positive l'intonazione delle note più basse cambierà più lentamente e quella delle note più alte cambierà più velocemente. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

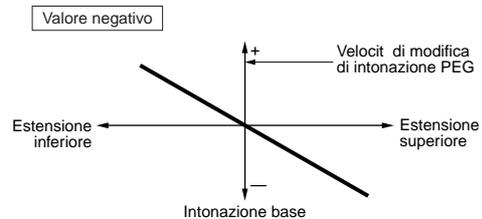
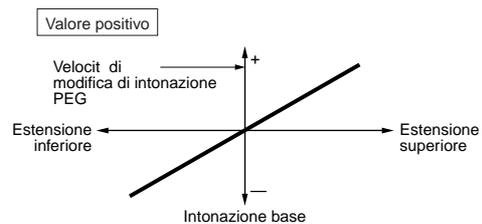
■ **Center (Center Key)**

Imposta l'intonazione base usata dal parametro EGTime. Quando viene suonata la nota Center Key (tasto centrale) PEG reagisce in base alle impostazioni eseguite.

Le caratteristiche di modifica di intonazione per le altre note varierà in proporzione alle impostazioni EGTime.

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8

NOTE Questo parametro può essere impostato anche premendo la nota corrispondente sulla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SHIFT].



Element Filter

Potete impostare i parametri Filter per modificare le caratteristiche tonali di ogni Elemento. Sono disponibili le dieci videate seguenti.

FLT Type (Filter Type)
 FLT HPF (High Pass Filter)
 FLT Sens (Filter Sensitivity)
 FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)
 FEG Time
 FEG Level
 FEG Release
 FLT KeyFlw (Filter Key Follow)
 FLT Scale (Filter Scale Break Point)
 FLT Scale (Filter Scale Offset)

FLT Type (Filter Type)

■ Type

Imposta il tipo di Filtro. I parametri variano in base al tipo.

FLT(Type)	Type	Gain	Cutoff	Reso
EL1234	LPF12+HPF	255	255	31

□ Impostazioni:

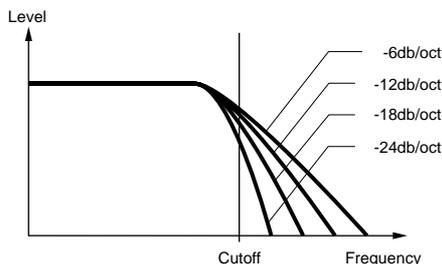
LPF12+HPF (Filtro Passa Bassi 12dB/oct + Filtro Passa Alti),
 LPF24D (Filtro Passa Bassi 24dB/oct Digitale),
 LPF24A (Filtro Passa Bassi 24dB/oct Analogico),
 LPF18 (Filtro Passa Bassi 18dB/oct),
 LPF18S (Filtro Passa Bassi 18dB/oct Staggered),
 LPF6+HPF (Filtro Passa Bassi 6dB/oct + Filtro Passa Alti),
 HPF24D (Filtro Passa Alti 24dB/oct Digitale),
 HPF12 (Filtro Passa Alti 12dB/oct),
 BPF6 (Filtro Passa Banda 6dB/oct),
 BPF12D (Filtro Passa Banda 12dB/oct Digitale),
 BPFW (Filtro Passa Banda Ampio),
 BEF6 (Filtro Eliminatore di Banda 6dB/oct)
 THRU (Bypass)

• Filtri

Esistono sostanzialmente quattro tipi di filtri: LPF (Low Pass Filter - filtro passa bassi), HPF (High Pass Filter - filtro passa alti), BPF (Band Pass Filter - filtro passa banda) e BEF (Band Elimination Filter - filtro eliminatore di banda). Ogni filtro disponibile ha diverse risposte di frequenza. Esistono anche combinazioni di LPF e HPF.

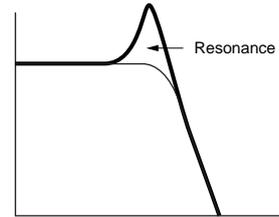
• LPF (Low Pass Filter):

Questo filtro lascia passare solo i segnali al di sotto della frequenza di Cutoff. E' possibile usare poi il parametro Reso (Resonance) per aggiungere maggior carattere al suono. Sono disponibili sei tipi di LPF.



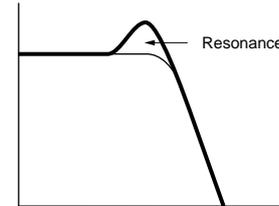
LPF24D (Low Pass Filter 24dB/oct Digital)

Un LPF dinamico a 4 poli (-24db/oct) con una forte Risonanza.



LPF24A (Low Pass Filter 24dB/oct Analog)

Un LPF dinamico a 4 poli (-24db/oct) con un carattere simile a quello dei sintetizzatori analogici.

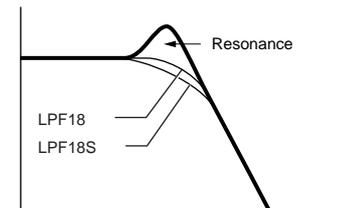


LPF18 (Low Pass Filter 18dB/oct)

Un LFO dinamico a 3 poli (-18db/oct).

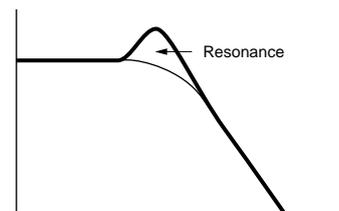
LPF18S (Low Pass Filter 18dB/oct Staggered)

Un LFO dinamico a 3 poli (-18db/oct) ma con una curva di frequenza più bassa.



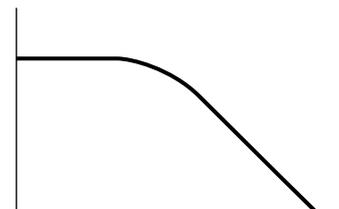
LPF12 (Low Pass Filter 12dB/oct)

Un LPF dinamico a 2 poli (-12db/oct) studiato per l'uso in abbinamento ad un HPF (High Pass Filter).



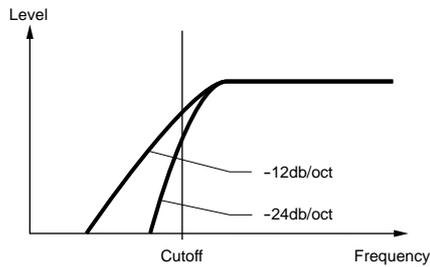
LPF6 (Low Pass Filter 6dB/oct)

Un LPF dinamico a 1 polo (-6db/oct) senza Risonanza, studiato per l'uso in abbinamento ad un HPF (High Pass Filter).



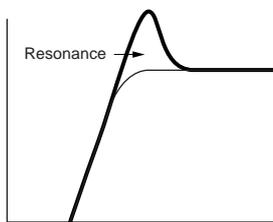
• **HPF (High Pass Filter)**

Lascia passare solo i segnali sopra la frequenza di Cutoff. E' possibile usare poi il parametro Reso (Resonance) per aggiungere ulteriore carattere al suono. Sono disponibili due tipi di HPF.



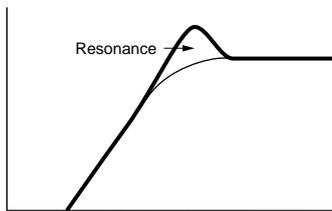
HPF24D (High Pass Filter 24dB/oct Digital),

Un HPF dinamico a 4 poli (-24db/oct) con una forte Risonanza.



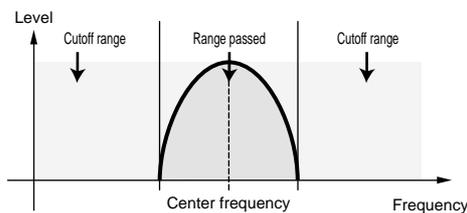
HPF12(High Pass Filter 12dB/oct),

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



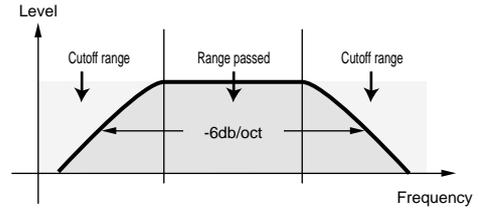
• **BPF (Band Pass Filter)**

Lascia passare una banda di segnali intorno alla frequenza di Cutoff. L'ampiezza di questa banda é modificabile. Sono disponibili tre tipi di BPF.



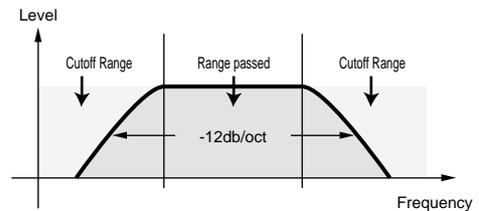
BPF6 (Band Pass Filter 6dB/oct)

La combinazione di un HPF -6dB/oct e di un LPF.



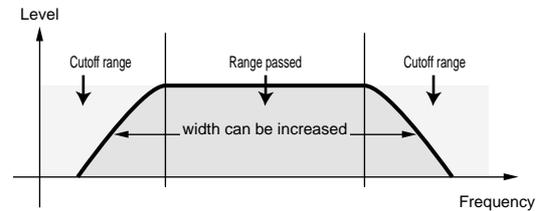
BPF12D (Band Pass Filter 12dB/oct Digital)

La combinazione di un HPF -12dB/oct e di un LPF.



BPFW (Band Pass Filter Wide)

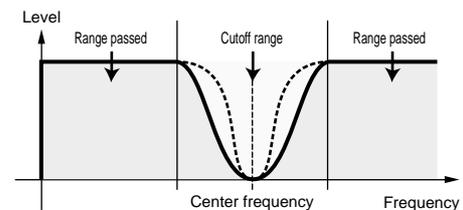
La combinazione di un HPF -12dB/oct e di un LPF ma con una banda di frequenza più ampia rispetto al filtro BPF12D.



• **BEF (Band Elimination Filter)**

Attenua una banda di segnale intorno alla frequenza di Cutoff ma lascia passare tutto il resto.

BEF6 (Band Elimination Filter 6dB/oct)



• **THRU**

I filtri vengono bypassati e il segnale non viene influenzato in alcun modo.

■ **Gain**

Imposta il Gain (guadagno, la quantità di spinta applicata al segnale inviato all'Unità Filter).

□ **Impostazioni:** 0 ~ 255

■ Cutoff

Imposta la frequenza di Cutoff. E' usata come frequenza base per il tipo di filtro selezionato.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 255

■ Reso (Resonance)/Band/Width

La funzione di questo parametro varia a seconda del tipo di filtro selezionato. Se é stato selezionato un LPF o un HPF, questo parametro viene usato per impostare la Risonanza (resonance). Per BPF (tranne BPFW) e BEF, é usato per selezionare la banda. Per BPFW é usato per regolare l'ampiezza (Width) della banda.

Con LPF e HPF il parametro Reso é usato per impostare la quantità di Risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale alla frequenza di Cutoff. Può essere usato in abbinamento al parametro Cutoff frequency per aggiungere maggior carattere al suono.

Con BPF, il parametro Band é usato per impostare l'estensione (banda) delle frequenze di segnale lasciate passare dal filtro. Insieme a BEF, é usato per impostare la banda delle frequenze di segnale attenuate dal filtro. In entrambi i casi, la frequenza di Cutoff é la frequenza centrale della banda.

Con BPFW, il parametro Width é usato per regolare l'ampiezza della banda delle frequenza di segnale lasciate passare dal filtro.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 31

FLT HPF (High Pass Filter)

E' possibile impostare i parametri Key Follow per High Pass Filter (filtro passa alti). Questa videata é disponibile solo quando nella pagina Filter Type (FLT Type) é presente una delle impostazioni "LPF+HPF" per il parametro Type.

FLT(HPF) EL1234	Cutoff 255	KeyFlw +200%
--------------------	---------------	-----------------

■ Cutoff

Imposta la frequenza centrale del parametro Key Follow.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 255

■ KeyFlw (Key Follow)

Imposta Key Follow per HPF Cutoff. Questo parametro modifica la frequenza centrale in base alla posizione delle note suonate sulla tastiera. Impostazioni positive alzano la frequenza centrale per le note più alte e la abbassano per le note più basse. Impostazioni negative hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -200% ~ 0 ~ +200%

FLT Sens (Filter Sensitivity)

E' possibile impostare i parametri Filter Sensitivity per ogni Elemento.

FLT(Sens)EGDepth EL1234	+63	VelCutoff +7	VelReso +7
----------------------------	-----	-----------------	---------------

■ EGDepth

Imposta la sensibilità del Filtro in base alla dinamica della nota. Impostazioni positive producono maggiori modifiche nel filtro per le note suonate con più forza, un'impostazione di zero non modifica in alcun modo il filtro mentre impostazioni negative invertono l'involuppo EG.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ VelCutoff (Velocity Cutoff)

Imposta la sensibilità della frequenza di Cutoff alla dinamica della nota. Impostazioni positive alzano la frequenza di Cutoff per le note suonate con più forza e la abbassano per quelle suonate in modo lieve. Impostazioni negative hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ VelReso (Velocity Resonance)

Imposta la sensibilità del parametro Resonance selezionato alla dinamica della nota. Impostazioni positive produrranno maggiori modifiche di Resonance per le note suonate con più forza e minori modifiche per quelle suonate in modo lieve. Impostazioni negative hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)

E' possibile impostare i parametri per controllare la sensibilità del Filter Envelope Generator (generatore di involuppo del filtro - FEG) alla dinamica di nota.

FEG(VelSens) EL1234	Level +63	Time-Segment +63 attack
------------------------	--------------	----------------------------

■ Level

Imposta la sensibilità del parametro FEG Level (il suo effetto) alla dinamica della nota. Con valori positivi si hanno maggiori modifiche tonali per le note suonate con più forza e minori modifiche per quelle suonate più lievemente. Impostazioni negative avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Imposta la sensibilità alla dinamica dei parametri FEG Time. Usate la manopola [2] per selezionare Segment e la manopola [1] per impostarne il relativo parametro Time. Impostazioni positive di Time riprodurranno più velocemente il Segmento specificato e valori negativi lo riprodurranno più lentamente.

□ **Impostazioni: (Time):** -64 ~ +63

□ Impostazioni: (Segment):

attack:
Influenza Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time
all:
Influenza tutti i parametri FEG Time

FEG Time

E' possibile impostare vari parametri Time per Filter Envelope Generator (generatore di inviluppo del filtro - FEG). Combinati con le impostazioni FEG Level e FEG Release, questi parametri possono essere usati per controllare la modifica del suono dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera, al momento in cui viene rilasciata. E' possibile impostare valori diversi per ogni Elemento.

FEGiTime)	Hold	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127	127

■ Hold (Hold Time)

Imposta il tempo di Hold.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ Attack (Attack Time)

Imposta il tempo di Attacco.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Imposta il tempo di Decadimento 1.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Imposta il tempo di Decadimento 2.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

FEG Level

E' possibile impostare il parametro Level per Filter Envelope Generator (FEG). Abbinati alle impostazioni FEG Time e FEG Release, questi parametri possono essere usati per controllare la modifica del suono dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al momento del rilascio. E' possibile impostare valori diversi per ogni Elemento.

FEGiLevel)	Hold	Attack	Decay1	Sustain
EL1234	+127	-128	+127	+ 0

■ Hold (Hold Level)

Imposta il livello di Hold.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Attack (Attack Level)

Imposta il livello di Attacco.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Imposta il livello di Decadimento 1.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

■ Sustain (Sustain Level)

Imposta il livello di Sustain.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ +9600 cents)

FEG Release

E' possibile impostare i parametri Release Time e Release Level per Filter Envelope Generator (FEG). Abbinati alle impostazioni FEG Time e FEG Level, questi parametri possono essere usati per controllare la modifica del suono dal momento in cui viene rilasciata una nota sulla tastiera.

FEGiRelease)	Time	Level
EL1234	127	+127

■ Time (Release Time)

Imposta il tempo di Rilascio.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

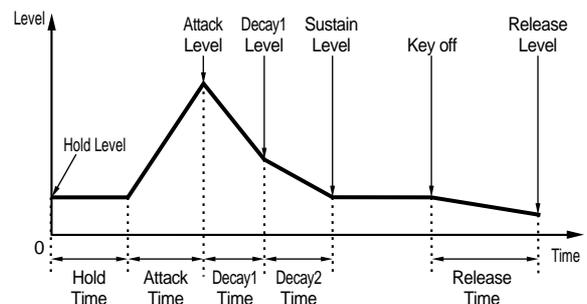
■ Level (Release Level)

Imposta il livello di Rilascio.

□ **Impostazioni:** -128 ~ 0 ~ +127 (-9600 cents ~ 0 ~ +9600 cents)

Impostazioni Filter Envelope Generator

Sono disponibili cinque impostazioni Time (per controllare la velocità di modifica del suono) e cinque impostazioni Level (per controllare la quantità di filtro applicata). Il tono di una nota viene tenuto al livello di Hold per il tempo definito da Hold Time. Quando il tempo di Hold é trascorso, il tono cambia in base alle impostazioni di Attack Time/Level, Decay 1/2 Time e Decay 1 Level per stabilizzarsi poi sul livello di Sustain (Sustain Level). Quando viene rilasciata la nota, la modifica del tono é controllata dalle impostazioni Release Time/Level. La sensibilità alla dinamica (Velocity Sensitivity) e altri parametri possono essere impostati a seconda delle esigenze.



FLT KeyFlw (Filter Key Follow)

E' possibile impostare il parametro Filter Key Follow per ogni Elemento. Questo parametro controlla il comportamento di Filter Cutoff e FEG in base alla posizione delle note suonate sulla tastiera.

NOTE La disponibilità del parametro Filter Key Follow dipende dalle impostazioni Break Point e Offset effettuate nella videata FLT Scale.

FLTiKeyFlw)Cutoff-Center	EGTime--Center
EL1234	+200% (C 3) 63 C 3

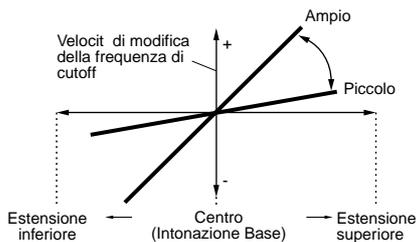
■ Cutoff

Imposta la percentuale di Filter Key Follow (la quantità di cui varia Filter Cutoff in base alla posizione della nota) per ogni Elemento. Un'impostazione Center Key di C3 è usata dal parametro Cutoff come impostazione base. Impostazioni positive abbassano la frequenza di Cutoff per le note più basse e la alzano per quelle più alte. Valori negativi, hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -200% ~ 0 ~ +200%

■ Center (Center Key-tasto centrale)

Indica che il Livello base è sulla nota C3 (do3). A questa nota il tono non varia. Per le altre note il tono varia a seconda delle impostazioni Level. L'impostazione Center non può essere modificata. Questo parametro ha scopo solo informativo.



■ EGTime

Imposta Time Scale (la velocità di modifica nel FEG sull'estensione della tastiera) per ogni Elemento. La velocità di modifica base per FEG è impostata sulla nota specificata con il parametro Center. Impostazioni positive rallentano le modifiche per le note più basse e le velocizzano per quelle più alte. Un'impostazione positiva ha l'effetto opposto.

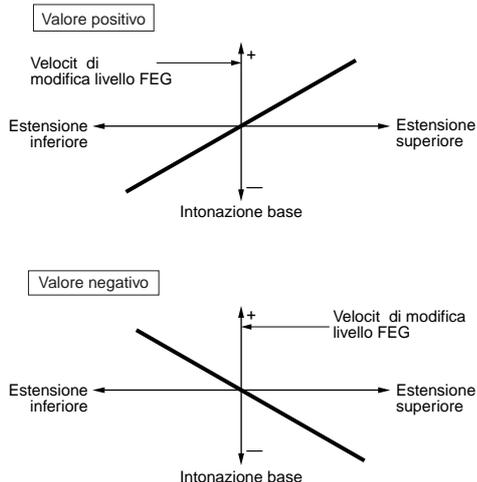
□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Center (Center Key)

Imposta la nota base usata dal parametro EGTime. Quando viene suonata la nota centrale (Center Key), FEG reagisce in base alle attuali impostazioni. Le caratteristiche di pitch change (modifica di intonazione) per le altre note, cambieranno in proporzione alle impostazioni di EGTime.

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8

NOTE E' possibile impostare questo parametro anche premendo la nota corrispondente sulla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SHIFT].



FLT Scale (Filter Scale Break Point)

E' possibile impostare quattro Break Point di Filter Scaling per ogni Elemento. Filter Scaling controlla la frequenza di cutoff del filtro in base alle posizioni delle note sulla tastiera. I quattro Break Point (punti di interruzione) sono usati per dividere ed assegnare impostazioni diverse alla tastiera. I Livelli (Offset) ad ogni Break Point vengono impostati nella videata FLT Scale.

NOTE Per maggiori informazioni circa Filter Scaling, consultate la sezione "Impostazioni Filter Scaling".

FLT1Scale)	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	C-2	C 3	C#5	G 8

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point 1/2/3/4)

Imposta i Break Point per ogni Elemento. BP 1/ 2/ 3/ 4 saranno automaticamente distribuiti in ordine ascendente sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** da BP1 a BP4: C-2 ~ G8

FLT Scale (Filter Scale Offset)

FLT1Scale)	Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	+ 0	+127	-128	+ 0

■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Offset 1/2/3/4)

Imposta i Livelli di Offset di Filter Scaling. Questi Offset sono utilizzati dai Break Point (BP1/BP2/BP3/BP4).

NOTE Per maggiori informazioni circa Filter Scaling, vedi la sezione qui di seguito "Impostazioni Filter Scaling".

□ **Impostazioni:** Ofst1 ~ Ofst4: -128 ~ 0 ~ +127

Impostazioni Filter Scaling

A titolo di esempio, potete impostare i Livelli (Offset) ed i Break Point (da BP1 a BP4) nel seguente modo.

FLT1Scale)	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	E 1	B 2	G 4	A 5

FLT1Scale)	Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	- 4	+ 10	+ 17	+ 4

In questo caso l'impostazione di Cutoff è 64. Gli Offset sono -4 a BP1 (impostato sulla nota MI1), +10 a BP2 (impostato sulla nota SI2), +17 a BP3 (impostato sulla nota SOL4) e +4 a BP4 (impostato su LA5). Quindi, le frequenze di Cutoff ad ogni Break Point sono rispettivamente 60, 74, 81 e 68. Per le altre note, le frequenze di Cutoff saranno sulla linea retta che collega i due Break Point adiacenti.

NOTE I Break Point vengono distribuiti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera. Ad esempio, BP2 non può essere impostato su una nota inferiore rispetto a BP1.

NOTE I livelli di Break Point sono Offset usati per aumentare o diminuire l'attuale impostazione Cutoff alle note specificate. Indipendentemente dalle dimensioni di questi Offset, i limiti di Cutoff minimo e massimo (rispettivamente 0 e 127), non possono essere superati.

NOTE Una nota impostata al di sotto di BP1, diventerà il Livello BP1. Una nota impostata al di sopra di BP4, diventerà il Livello BP4.

Element Amplitude

E' possibile impostare i parametri Amplitude per variare il livello di uscita di ogni Elemento. Sono disponibili le sette seguenti videate.

AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)
 AEG Time
 AEG Level
 AEG Release
 AMP KeyFlw (AMP Key Follow)
 AMP Scale (AMP Scale Break Point)
 AMP Scale (AMP Scale Offset)

AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)

E' possibile impostare la sensibilità di Amplitude Envelope Generator (AEG-generatore di inviluppo di ampiezza) alla dinamica di nota.

AEGiVelSens)	Level	Time-Segment
EL1234	+7	+63 attack

■ Level

Imposta la sensibilità del Livello di AEG (la sua efficacia) in base alla dinamica di nota. Ad impostazioni positive aumentano i livelli di uscita per le note suonate con maggior forza e diminuiscono per quelle suonate con meno forza. Impostazioni positive hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Time-Segment

Imposta la sensibilità alla dinamica dei parametri Time (tempo) di AEG. Usate la manopola [2] per selezionare Segment e la manopola [1] per impostarne il parametro Time. Impostazioni positive di Time riproducono più velocemente il Segmento specificato mentre impostazioni negative lo riproducono più lentamente.

□ **Impostazioni: (Time):** -64 ~ 0 ~ +63

□ **Impostazioni: (Segment):**

attack:

Influenza Hold Time/Attack Time/Decay 1 Time

all:

Influenza tutti i parametri di AEG Time

AEG Time

E' possibile impostare vari parametri Time per il generatore di inviluppo di ampiezza (AEG). In abbinamento alle impostazioni AEG Level e AEG Release, é possibile usare questi parametri per controllare la modifica del livello di uscita dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata. E' possibile impostare valori diversi per ogni Elemento.

AEGiTime)	Attack	Decay1	Decay2
EL1234	127	127	127

■ Attack (Attack Time)

Imposta il tempo di Attacco.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Imposta il tempo di Decadimento 1.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Imposta il tempo di Decadimento 2.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

AEG Level

E' possibile impostare vari parametri Level per Amplitude Envelope Generator (AEG). In abbinamento alle impostazioni AEG Time e AEG Release, questi parametri possono essere usati per controllare la modifica nel livello di uscita dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata.

E' possibile impostare valori diversi per ogni Elemento.

AEGiLevel)	Init	Attack	Decay1	Sustain
EL1234	127	(127)	127	0

■ Init (Initial Level)

Imposta il livello iniziale (il livello quando viene premuto un tasto).

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ Attack (Attack Level)

Visualizza Attack Level (il livello di attacco, fisso a 127).

■ Decay1 (Decay 1 Level)

Imposta il livello di Decadimento 1.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ Sustain (Sustain Level)

Imposta il livello di Sustain.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

AEG Release

E' possibile impostare i parametri Release Time e Release Level per Amplitude Envelope Generator (AEG). In abbinamento alle impostazioni AEG Time e AEG Level questi parametri possono essere usati per controllare la modifica nel livello di uscita dal momento in cui una nota viene rilasciata. E' possibile impostare valori diversi per ogni Elemento.

AEGiRelease)	Time	Level
EL1234	127	(0)

■ Time (Release Time)

Imposta il tempo di rilascio.

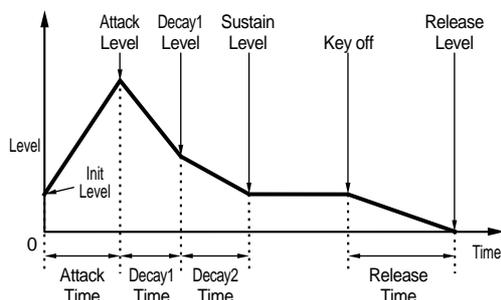
□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ Level (Release Level)

Visualizza il livello di rilascio (Release Level fisso a zero).

Impostazioni Amplitude Envelope Generator

Sono disponibili quattro impostazioni Time (per controllare la velocità di modifica nel livello di uscita) e cinque impostazioni Level (per controllare il livello di uscita). Il livello di uscita cambia dal livello iniziale (Initial Level) al livello di attacco (Attack Level-127) entro il tempo di attacco (Attack Time). Varia poi in base alle impostazioni di Decay 1/2 Time e Decay 1 Level e si stabilizza sul livello di sustain (Sustain Level). Quando la nota viene rilasciata, il livello di uscita cade sotto il livello di rilascio (Release Level-0) entro il tempo di rilascio (Release Time). E' possibile impostare anche Velocity Sensitivity ed altri parametri.



AMP KeyFlw (AMP Key Follow)

E' possibile impostare i parametri Amplitude Key Follow per ogni Elemento. Questo parametro controlla il comportamento di AEG in base alle posizioni delle note sulla tastiera.

NOTE La disponibilità del parametro Amplitude Key Follow, dipende dalle impostazioni Break Point e Offset nella videata AEG Scale.

```
AMPiKeyFlw)Level-Center  EGTTime--Center
EL1234      +200% (C 3)   +63      C 3
```

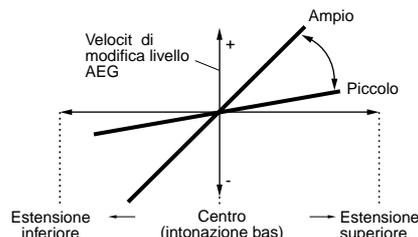
■ Level

Imposta la percentuale di Amplitude Key Follow (la quantità di variazione del livello di uscita in base alla posizione della nota) per ogni Elemento. Un'impostazione Center di C3 (do3) viene usata come impostazione base. Valori positivi abbassano il livello di uscita per le note più basse e lo alzano per quelle più alte. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -200% ~ 0 ~ +200%

■ Center (Center Key)

Visualizza il livello base alla nota DO3. A questa nota il livello di uscita resta invariato. Per le altre note i livelli di uscita variano in base alle impostazioni Level. L'impostazione Center non può essere modificata.



■ EGTime

Il parametro EGTime controlla i tempi AEG per ogni Elemento, in base alle posizioni delle note sulla tastiera. Il parametro Center é usato come ampiezza base per questo parametro. Impostazioni positive rallentano la modifica di ampiezza delle note più basse e velocizzano quella delle note più alte. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

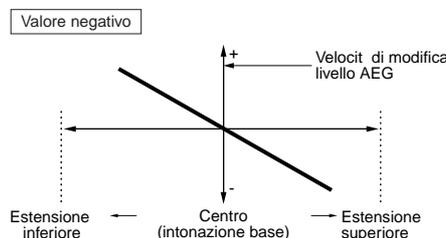
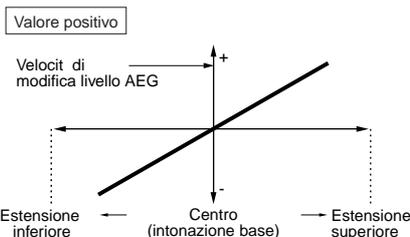
□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Center (Center Key)

Imposta l'intonazione base usata dal parametro EGTime. Quando viene suonata la nota centrale (Center), l'AEG si comporta in relazione alle sue attuali impostazioni. Le caratteristiche di modifica di ampiezza per le altre note variano in proporzione alle impostazioni di EGTime.

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8

NOTE E' possibile impostare questo parametro anche premendo la rispettiva nota sulla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SHIFT].



AMP Scale (AMP Scaling Break Point)

E' possibile impostare quattro Break Point di Amplitude Scaling per ogni Elemento. Amplitude Scaling controlla l'ampiezza in base alle posizioni delle note sulla tastiera. I quattro Break Point (punti di interruzione) sono usati per dividere ed assegnare impostazioni diverse sulla tastiera. I livelli (Offset) ad ogni Break Point sono impostati sulla videata AMP Scale.

- NOTE** Per maggiori informazioni circa Amplitude Scaling, consultate la sezione "Impostazioni Amplitude Scaling" di seguito.
- NOTE** I Livelli degli Elementi sono impostati nella videata OSC Out (pag.79).

AMPiScale)	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	C-2	C 3	C#5	G 8

■ BP1/BP2/BP3/BP4 (Break Point1/2/3/4)

Imposta i Break Point per ogni Elemento. BP1/ 2/ 3/ 4 sono distribuiti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera.

Impostazioni: BP1 ~ BP4: C-2 ~ G8

- NOTE** E' possibile impostare ogni Break Point anche premendo la nota corrispondente sulla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

AMP Scale (AMP Scaling Offset)

AMPiScale)Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	+ 0	+127	-128
			+ 0

■ Ofst1/Ofst2/Ofst3/Ofst4 (Offset 1/2/3/4)

Imposta i livelli di offset di Amplitude Scaling. Questi Offset sono usati dai Break Point (BP1/BP2/BP3/BP4).

- NOTE** Per maggiori informazioni circa Amplitude Scaling, consultate la sezione "Impostazioni Amplitude Scaling".

Impostazioni: Ofst1 ~ Ofst4: -128 ~ 0 ~ +127

Impostazioni Amplitude Scaling

A titolo di esempio, impostiamo i Livelli (Offset) ed i Break Point (da BP1 a 4) nel seguente modo.

AMPiScale)	BP1	BP2	BP3	BP4
EL1234	E 1	B 2	G 4	A 5

AMPiScale)Ofst1	Ofst2	Ofst3	Ofst4
EL1234	- 4	+ 10	+ 17
			+ 4

In questo caso l'impostazione di ampiezza é 80. Gli Offset sono -4 a BP1 (impostato sulla nota MI1), +10 a BP2 (impostato sulla nota SI2), +17 a BP3 (impostato sulla nota SOL4) e +4 a BP4 (impostato su LA5). Quindi, le ampiezze ad ogni Break Point sono rispettivamente 76, 90, 97 e 84. Per le altre note, le ampiezze saranno sulla linea retta che collega i due Break Point adiacenti.

- NOTE** I Break Point vengono automaticamente distribuiti in ordine ascendente sulla tastiera. Ad esempio, BP2 non può essere impostato su una nota inferiore a BP1.

- NOTE** I livelli di Break Point sono Offset usati per aumentare o diminuire l'attuale ampiezza alle note specificate. Indipendentemente dalle dimensioni di questi Offset, i limiti di ampiezza minimo e massimo (rispettivamente 0 e 127) non possono essere divisi.
- NOTE** Una nota impostata sotto BP1 diventerà il Livello BP1. Una nota impostata sopra BP4 diventerà il Livello BP4.

Element LFO (Low Frequency Oscillator)

Sono disponibili varie impostazioni per l'LFO. L'LFO é usato per generare segnali di bassa frequenza e può essere usato per creare effetti di vibrato/ wah/ tremolo, etc. quando viene applicato ai parametri pitch/ filter/ amplitude. Per ogni Elemento possono essere impostati parametri LFO diversi. Sono disponibili le due videate seguenti.

LFO Wave
LFO Depth

LFO Wave

E' possibile impostare vari parametri per controllare la forma d'onda dell'LFO. Selezionate la forma d'onda usata dall'LFO ed impostate la velocità di modifica.

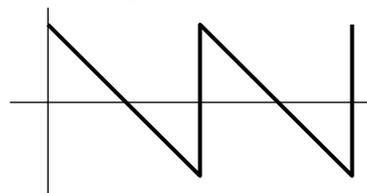
LFOiWave)	Wave^v	Speed	KeySync
EL1234	tri	63	on

■ Wave

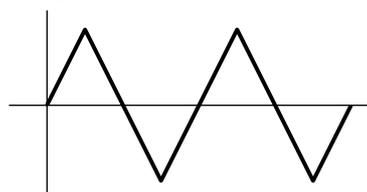
Selezionate la forma d'onda dell'LFO, usata per variare il suono. Sono disponibili tre forme d'onda.

Impostazioni: saw, tri, squ

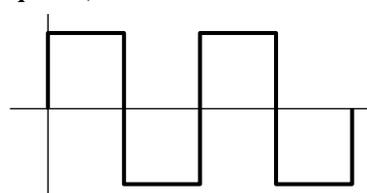
saw (onda dente di sega)



tri (onda triangolare)



squ (onda quadra)

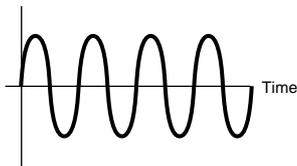


Speed

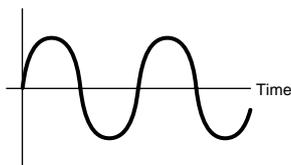
Imposta la velocità della forma d'onda dell'LFO. Valori superiori corrispondono ad una maggiore velocità.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 63

Speed = Fast (veloce)



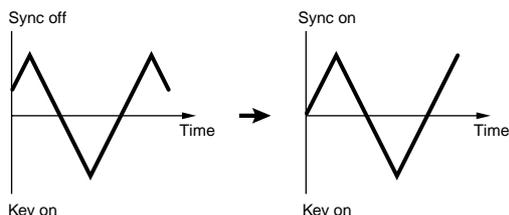
Speed = Slow (lenta)



KeySync

Attiva/ disattiva Key Sync. Quando é attivo, la forma d'onda dell'LFO viene resettata ogni volta che si suona una nota.

□ **Impostazioni:** off, on



LFO Depth

Imposta di quanto la forma d'onda dell'LFO modifica le impostazioni di Pitch/Filter/Amp.

LFOiDepth)	PMod	FMod	AMod
EL1.234	127	127	127

PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta di quanto (con quanta profondità) la forma d'onda dell'LFO varia (modula) l'intonazione del suono. Valori maggiori producono una maggiore profondità di modulazione.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta di quanto (con quanta profondità) la forma d'onda dell'LFO varia (modula) la frequenza di Filter Cutoff. Valori maggiori producono una maggiore profondità di modulazione.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta di quanto (con quale profondità) la forma d'onda dell'LFO varia (modula) l'ampiezza del suono. A valori maggiori corrisponde una maggiore profondità di modulazione.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

Element EQ (Equalizer)

E' possibile impostare i due seguenti parametri Equalizer (equalizzatore) per ogni Elemento.

EQ Type

EQ Param (EQ Parameter)

EQ Type

EQiType)	Type
EL1-3*	EQ L/H

Type

Seleziona il tipo di equalizzatore. Sono disponibili vari equalizzatori utilizzabili non solo per variare i suoni esistenti ma anche per generare suoni completamente nuovi. Alcuni elementi della seguente videata EQ Param (EQ Parameter) potrebbero non essere disponibili a seconda del tipo di equalizzatore selezionato.

□ **Impostazioni:**

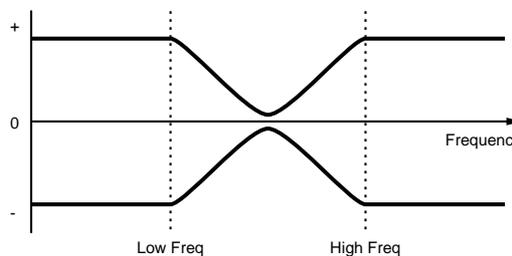
EQ L/H (EQ Low/High), PEQ (Parametric EQ), Boost6 (Boost 6dB), Boost12 (Boost 12dB), Boost18 (Boost 18dB), thru

I parametri per Filter Type sono i seguenti.

EQ L/H (EQ Low/High)

Si tratta di un equalizzatore shelving che combina bande di alta frequenza e bassa frequenza per regolare il livello del segnale. Se selezionate questo Filter, la videata EQ Parameter riporterà i seguenti parametri.

EQiParam)LoFreq	LoGain	HiFreq	HiGain
EL1-3*	257.0Hz	+32	6.25kHz
			+32



■ **LoFreq (Low Frequency)**

Imposta la bassa frequenza del filtro Shelving. Le frequenze al di sotto di questo punto vengono attenuate o esaltate dal parametro Low Gain.

□ **Impostazioni:** 50.1Hz ~ 2.00kHz

■ **LoGain (Low Gain)**

Imposta di quanto le frequenze al di sotto dell'impostazione Low Frequency vengono attenuate o esaltate.

□ **Impostazioni:** -32 ~ 0 ~ +32

■ **HiFreq (High Frequency)**

Imposta l'alta frequenza del filtro Shelving. Le frequenze al di sopra di questo punto vengono attenuate o esaltate dal parametro High Gain.

□ **Impostazioni:** 503.8Hz ~ 10.1kHz

■ **HiGain (High Gain)**

Imposta di quanto le frequenze sopra l'impostazione di High Frequency vengono attenuate o esaltate.

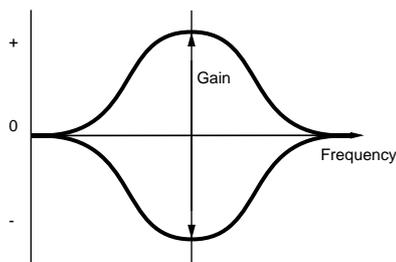
□ **Impostazioni:** -32 ~ 0 ~ +32

• **P.EQ (Parametric EQ)**

L'equalizzatore parametrico é usato per attenuare o esaltare i livelli di segnale intorno all'impostazione Frequency della quantità specificata con l'impostazione Gain. Sono disponibili 32 diverse Frequency Characteristics. Per questo tipo di equalizzatore potrete operare con i seguenti parametri.

EQiParam)	Freq	Gain	Q
EL1-3*	255	+32	31

EQ Param (EQ Parameter)



■ **Freq (Frequency)**

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/ esaltate dall'impostazione Gain.

□ **Impostazioni:** 139.7Hz ~ 12.9kHz

■ **Gain**

Imposta il Gain (guadagno). Attenua o esalta le frequenze intorno all'impostazione Frequency.

□ **Impostazioni:** -32 ~ 0 ~ +32

■ **Q (Frequency Characteristic)**

Imposta il Q (le caratteristiche di frequenza). Sono disponibili 32 diverse caratteristiche.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 31

• **Boost6 (Boost 6dB)/Boost12 (Boost 12dB)/ Boost18 (Boost 18dB)**

Utilizzabili per esaltare il livello di tutto il segnale rispettivamente di 6dB, 12dB e 18dB. I parametri EQ non sono disponibili.

• **thru**

Se selezionate questa impostazione, gli equalizzatori vengono bypassati e il segnale non viene in alcun modo modificato.

Voci Drum

Con le Voci Drum, alle note della tastiera (da DO0 a DO6) sono assegnate onde o voci normali di batteria e percussioni che formano un interno set percussivo (drum kit). Per editare le Voci Drum, sono disponibili cinque videate Common Edit (che influenzano tutte le Voci Drum) e cinque videate Drum Key (che influenzano un singolo tasto drum).

Quando selezionate una Voce Drum ed entrate nel Modo Voice Edit, apparirà la videata Drum Voice Edit in cui stavate eseguendo le operazioni di editing precedenti.

NOTE Per una panoramica delle Voci Drum, vedi pag. 37.

La maggior parte dei parametri sono già stati illustrati per le Voci Normali. (Gli elementi in grigio del diagramma seguente) I nuovi parametri sono illustrati qui di seguito.

NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni comuni alle Voci Drum e Normali, vedi "Voci Normali" (pag.69).

Voice Edit (Drum)

- Drum Common
 - Drum Common General _____ 70
 - GEN Name (General Name) _____ 70
 - Drum Common Quick Edit _____ 71
 - QED Level (Quick Edit Level) _____ 71
 - QED EffectCtrl (Quick Edit Effect) _____ 71
 - QED Filter (Quick Edit Filter) _____ 72
 - QED EG (Quick Edit Envelope Generator) _____ 93
 - Drum Common Arpeggio _____ 72
 - ARP Type (Arpeggio Type) _____ 72
 - ARP Limit (Arpeggio Note Limit) _____ 73
 - ARP Mode (Arpeggio Mode) _____ 73
 - ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects) _____ 73
 - Drum Common Controllers _____ 74
 - CTL Bend (Pitch Bend) _____ 74
 - CTL Set1 (Control Set 1) _____ 74
 - CTL Set2 (Control Set 2) _____ 74
 - CTL Set3 (Control Set 3) _____ 74
 - CTL Set4 (Control Set 4) _____ 74
 - CTL Set5 (Control Set 5) _____ 74
 - CTL Set6 (Control Set 6) _____ 74
 - Drum Common Effects _____ 78
 - EFF InsEF (Insertion Effects) _____ 78
 - EFF EF1 (Insertion Effect 1) _____ 78
 - EFF EF2 (Insertion Effect 2) _____ 78
 - EFF Rev (Reverb) _____ 79
 - EFF Cho (Chorus) _____ 79
- Drum Key
 - Drum Key OSC (Oscillator) _____ 94
 - OSC Wave (Oscillator Wave) _____ 94
 - OSC Out (Oscillator Out) _____ 95
 - OSC Pan (Oscillator Pan) _____ 95
 - OSC Other (Oscillator Other) _____ 95

Drum Key Pitch	96
└ PCH Tune (Pitch Tune)	96
Drum Key Filter	96
└ FLT Cutoff (Filter Cutoff)	96
Drum Key Amplitude	96
└ AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	97
└ AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	97
Drum Key EQ (Equalizer)	91
└ EQ Type (EQ Type)	91
└ EQ Param (EQ Parameter)	91

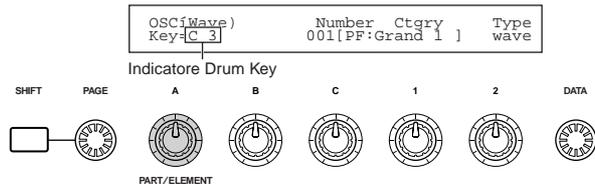
Drum Common Edit e Drum Key Edit

Ogni Voce Drum é formata da piú Onde o Voci Normali assegnate alle note sulla tastiera, da DO0 a DO6 (pag.37). E' possibile usare Drum Common Edit per impostazioni che influenzano tutti i tasti drum (Drum Key) della Voce Drum. Per impostazioni dedicate a singole Onde o Voci Normali, é disponibile Drum Key Edit con videate di Edit per ogni Onda o Voce Normale. Con Drum Voice Edit é possibile usare la manopola [A] per alternare tra le videate Drum Common Edit e Drum Key Edit.

Impostazioni Drum Common

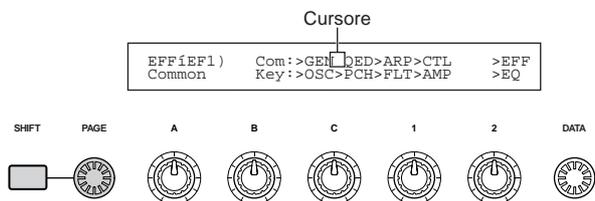


Impostazioni Drum Key



Visualizzare il Menu

Il seguente menu appare se ruotate la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. I menu per le impostazioni sono illustrati di seguito. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore sull'elemento che state cercando. Rilasciate poi il pulsante [SHIFT] per passare alla videata sulla quale stavate precedentemente editando l'elemento.



NOTE I pulsanti [PROGRAM/PART] dell'S80 possono direttamente selezionare i menu ad essi associati (pag.70).

Drum Common General

Per le Voci Drum é disponibile solo un tipo di Common General, qui di seguito illustrato. I parametri e le impostazioni corrispondono a quelli per le Voci Normali. Maggiori informazioni a pag.70.

GEN Name (General Name)

Drum Common Quick Edit

Sono disponibili le quattro seguenti videate per i parametri Drum Voice relativi al livello di uscita e al timbro.

- QED Level (Quick Edit Level)
- QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)
- QED Filter (Quick Edit Filter)
- QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

La maggior parte dei parametri e delle impostazioni sono stati già illustrati per le Voci Normal (vedi pag.71).

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

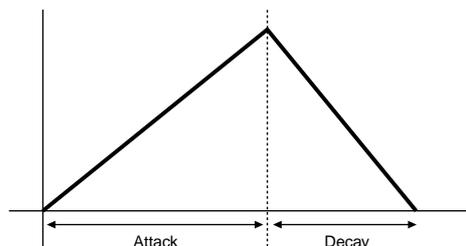
La maggior parte dei parametri e delle impostazioni sono stati già illustrati per le Voci Normal (vedi pag.71).

QED Filter (Quick Edit Filter)

La maggior parte dei parametri e delle impostazioni sono stati già illustrati per le Voci Normal (vedi pag.72).

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

L'EG (generatore di inviluppo - Envelope Generator) può essere usato per impostare la transizione nel livello di uscita della Voce Drum nel tempo. L'EG dispone di due parametri che determinano il modo in cui il livello di uscita del suono cambia dal momento in cui una nota viene premuta al momento in cui il suono svanisce completamente.



■ **Attack**

Imposta il tempo di attacco, il tempo dal momento in cui la nota viene premuta al momento in cui il suono raggiunge il massimo livello in uscita.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ **Decay**

Imposta il tempo di decadimento, il tempo dal momento in cui il livello di uscita del suono é al massimo al momento in cui il suono é completamente svanito.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Drum Common Arpeggio

Per i parametri di arpeggio della Voce Drum sono disponibili le seguenti quattro videate. I parametri e le impostazioni sono identici a quelli per le Voci Normali (pag.72).

- ARP Type (Arpeggio Type)
- ARP Limit (Arpeggio Note Limit)
- ARP Mode (Arpeggio Mode)
- ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Drum Common Controllers

Regolate qui le vostre impostazioni di controllo. E' possibile assegnare ad ogni Voce Drum fino a sei controller più la rotella di Pitch Bend. Sono disponibili le sette seguenti videate. (I nomi dei parametri per tutte le videate Control Set sono identici).

- CTL Bend (Pitch Bend)
- CTL Set1 (Control Set 1)
- CTL Set2 (Control Set 2)
- CTL Set3 (Control Set 3)
- CTL Set4 (Control Set 4)
- CTL Set5 (Control Set 5)
- CTL Set6 (Control Set 6)

I parametri corrispondono a quelli per le Voci Normali (pag. 74). (Il parametro Elem Sw é disponibile solo per le Voci Normali).

Drum Common Effects

Per gli Effetti delle Voci Drum sono disponibili due Effetti Insertion e gli Effetti di Sistema (Chorus e Riverbero). Sono disponibili le seguenti cinque videate. I parametri e le impostazioni corrispondono a quelle per le Voci Normali (pag.78).

- EFF InsEF (Insertion Effect)
- EFF EF1 (Insertion Effect 1)
- EFF EF2 (Insertion Effect 2)
- EFF Rev (Reverb)
- EFF Cho (Chorus)

Drum Key OSC (Oscillator)

E' possibile modificare le impostazioni della forma d'onda della vostra Voce Drum. Ogni Voce Drum può essere composta da un massimo di 73 Drum Key (tasti drum- pag.37) assegnati alle note sulla tastiera (da DO0 a DO6). E' possibile assegnare ai Tasti Drum delle forma d'onda ed impostarne i parametri. Sono disponibili le quattro videate seguenti.

- OSC Wave (Oscillator Wave)
- OSC Out (Oscillator Out)
- OSC Pan (Oscillator Pan)
- OSC Other (Oscillator Other)

OSC Wave (Oscillator Wave)

Assegna ad ogni Tasto Drum un'Onda/ Voce Normale. Usate la manopola [A] (o premete una nota sulla tastiera) per selezionare il Tasto Drum e usate la manopola [C] per selezionare l'Onda/ Voce Normale ad esso assegnata.

OSC Wave)	Mem	Number	Ctgry	Type
Key=C 3	PRE1	001	[PF:Grand 1]	vce

■ **Mem (Memory)**

Viene visualizzata quando avete selezionato "vce" (Voce Normale) come parametro Type. Seleziona la Memoria Voci per la Voce Normale.

□ **Impostazioni:** PRE1, PRE2, INT, EXT

NOTE Non é possibile selezionare Voci Plug-in.

■ **Number (Wave Number)**

Seleziona un Numero di Onda/ Voce Normale. Categoria e Nome sono visualizzati a destra del Numero di Onda/ Voce Normale selezionato. La selezione di Onde/ Voci Normali varia a seconda del tipo.

□ **Impostazioni:**

000(off) ~ 553 per onda, 001~ 128 per Voce Normale (maggiori dettagli circa ogni Onda/ Voce Normale sull'opuscolo Data List).

NOTE Se selezionate "off", non verrà assegnata alcuna Onda/ Voce Normale al Tasto Drum.

■ **Ctgry (Category)**

Seleziona la Categoria dell'Onda/ Voce Normale. Se passate ad una Categoria diversa, viene selezionata la prima Onda/ Voce Normale di quella categoria.

□ **Impostazioni:** Vedi elenco categorie a pag.70.

■ **Type**

Seleziona Onda o Voce Normale come Tipo. Con i parametri Number e Ctgry (sopra descritti) potete specificare la forma d'onda o la Voce Normale usata da Type.

□ **Impostazioni:** wave, vce (Voce Normale)

OSC Out (Oscillator Out)

Regola le impostazioni di uscita dell'Onda o della Voce Normale per ogni Tasto Drum.

OSCíOut)	Level	InsEF	RevSend	ChoSend
Key=C 3	127	thru	64	127

■ Level

Imposta il livello di uscita per ogni Onda o Voce Normale. E' utilizzabile per regolare l'uscita di ogni Tasto Drum.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ InsEF (Insertion Effect)

Seleziona l'Effetto Insertion a cui verrà trasmessa l'uscita di ogni Tasto Drum. Se é selezionato Thru, gli Effetti Insertion verranno bypassati.

□ **Impostazioni:**
thru, ins1 (Insertion Effect 1), ins2 (Insertion Effect 2)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata (send) del segnale del Tasto Drum inviato dall'Effetto Insertion 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto di Riverbero.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

NOTE Questa impostazione, in aggiunta a Reverb Send level impostata nella videata QED Level (pag.71) é l'impostazione finale del livello di mandata del riverbero.

NOTE Maggiori informazioni circa gli Effetti a pag.55.

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata del segnale del Tasto Drum inviato dall'Effetto Insertion 1/2 (o il segnale bypassato) all'effetto di Chorus.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

NOTE Questa impostazione, unita a Chorus Send level impostato nella videata QED Level (pag.71), é l'impostazione finale del livello di mandata del chorus.

NOTE Per un Tasto Drum con l'Effetto Insertion regolato su un'impostazione diversa da Thru, il livello di mandata del chorus sarà determinato dalla videata QED Level.

NOTE Maggiori informazioni circa gli Effetti a pag.55.

OSC Pan (Oscillator Pan)

Assegna impostazioni di Pan per ogni Tasto Drum di una Voce Drum. Sono disponibili diversi tipi di Pan.

OSCíPan)	Pan	Alter	Random	Output
Key=C 3	C	L63	63	L&R

■ Pan

Imposta il posizionamento Pan di ogni suono di una Voce Drum (Drum Kit). E' usato anche come posizione Pan di base per le impostazioni Alternate e Random.

□ **Impostazioni:** L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

■ Alter (Alternate)

Imposta di quanto il suono viene spostato alternativamente tra sinistra e destra per ogni nota suonata. L'impostazione Pan é usata come posizione base di Pan.

□ **Impostazioni:** L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

NOTE Questo parametro é disponibile solo se il parametro Type nella videata OSC Wave é regolato su "wave" (onda). Se é regolato su "vce" (Voce Normale) questo parametro non é disponibile.

■ Random

Imposta di quanto il suono viene spostato casualmente tra sinistra e destra per ogni nota suonata. L'impostazione Pan é usata come posizione Pan di base.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

NOTE Questo parametro é disponibile solo se il parametro Type nella videata OSC Wave é regolato su "wave" (onda).

■ Output

Assegna ogni Tasto Drum ad un'uscita.

□ **Impostazioni:**

L&R (OUTPUT L&R), ind1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT 1& 2), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6

NOTE Le impostazioni da "ind3" a "ind6" sono dedicate a future espansioni e non sono attualmente disponibili.

NOTE Ad esempio, se scegliete "ind1&ind2", il canale sinistro verrà trasmesso in uscita attraverso la presa INDIVIDUAL OUTPUT1 e il canale destro attraverso INDIVIDUAL OUTPUT2.

OSC Other (Oscillator Other)

E' possibile impostare parametri in grado di regolare il suono di ogni Tasto Drum che compone una Voce Drum.

OSCíOther)	Assign	RcvNtOff	AltGrp
Key=C 3	single	on	off

■ Assign

Impostate Key Assign su "single" per evitare la doppia riproduzione delle stesse note ricevute.

Selezionate "multi" per assegnare consecutivamente ogni istanza della stessa nota ricevuta ad un canale separato.

□ **Impostazioni:** single, multi

NOTE Quando il parametro Alternate Group (AltGrp) é regolato su un'impostazione diversa da "off", non é possibile impostare questo parametro (visualizzato come "----").

■ RcvNtOff (Receive Note Off)

Seleziona se ogni Tasto Drum riceverà o meno messaggi MIDI di Note Off.

Impostazioni: off, on

NOTE Questo parametro dipende dal tipo e dall'onda del Tasto Drum, selezionati nella videata OSC Wave.

■ AltGrp (Alternate Group)

Imposta l'Alternate Group a cui è assegnata l'Onda. In un vero set percussivo, alcuni suoni di batteria non possono fisicamente suonare in simultanea, ad esempio hi-hat aperto e chiuso. Per evitare che le Onde vengano riprodotte simultaneamente, potete assegnarle allo stesso Alternate Group. E' possibile definire fino a 127 Alternate Group e impostarli su "off" se desiderate che tutti i suoni vengano riprodotti simultaneamente.

Impostazioni: off, 1 ~ 127

Drum Key Pitch

Imposta l'intonazione di ogni Tasto Drum. I parametri di accordatura e Pitch EG sono impostabili per ogni Tasto Drum.

PCH Tune (Pitch Tune)

PCHiTune)	Coarse	Fine	VelSens
Key=C 3	+ 0	+ 0	+63

■ Coarse

Regola l'intonazione di ogni Onda di Tasto Drum (o Voce Normale) in unità di semitoni.

Impostazioni: -48 ~ +48

NOTE Per una Voce Normale, questo parametro regola la posizione della nota (non l'intonazione) in relazione alla nota di DO3. Facciamo il caso di una Voce originale formata da un suono di piano di due Elementi fino alla nota DO3 e da un suono di archi di due Elementi dalla nota DO#3 in su. Regolando l'impostazione Coarse su +1, l'intonazione del suono di piano non cambierà in DO#3. Verrà invece usata la nota DO#3 della Voce originale (cioè del suono di archi).

■ Fine

Accorda in modo fine l'intonazione di ogni Onda (o Voce Normale) di Tasto Drum.

Impostazioni: -64 ~ +63

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità alla dinamica dell'intonazione. Impostazioni positive alzeranno l'intonazione se la tastiera sarà suonata con maggior forza e viceversa.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

NOTE Questo parametro è disponibile solo se il parametro Type nella videata OSC Wave è impostato su "wave".

Drum Key Filter

E' possibile applicare impostazioni di filtro alla Voce Drum. Un filtro passa bassi (low pass filter) o passa alti (high pass filter) può essere applicato all'Onda per modificarne le caratteristiche tonali.

NOTE Questo parametro è disponibile solo se il parametro Type nella videata OSC Wave è impostato su "wave".

FLT Cutoff (Filter Cutoff)

FLTíCutoff)	LPF	VelSens	Reso	HPF
Key=C 3	255	+63	31	0

■ LPF (Low Pass Filter)

Imposta la frequenza di Cutoff del filtro passa bassi. Passano solo le frequenze al di sotto di questo punto. E' possibile usare poi il parametro Reso (Risonanza) per aggiungere maggior carattere al suono.

Impostazioni: 0 ~ 255

NOTE Maggiori informazioni circa Low Pass Filter a pag. 83.

■ VelSens (Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per la frequenza di Low Pass Filter Cutoff. Impostazioni positive alzeranno la frequenza di cutoff se la tastiera sarà suonata con maggior forza e viceversa.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

Imposta la quantità di Risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale alla frequenza di Cutoff. Può essere usato in abbinamento alla frequenza di Cutoff del Low Pass Filter per aggiungere maggior carattere al suono.

Impostazioni: 0 ~ 31

NOTE Maggiori informazioni circa Resonance a pag. 85.

■ HPF (High Pass Filter)

Imposta la frequenza di Cutoff di High Pass Filter. Passano solo le frequenze al di sopra di questo punto.

Impostazioni: 0 ~ 255

NOTE Maggiori informazioni circa High Pass Filter a pag. 84.

Drum Key Amplitude

E' possibile impostare parametri di ampiezza (livello di uscita) per ogni Tasto Drum. Sono disponibili i due seguenti parametri.

NOTE Questo parametro è disponibile solo se il parametro Type nella videata OSC Wave è regolato su "wave".

AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)

AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

■ AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)

L'Amplitude Envelope Generator (generatore di inviluppo di ampiezza) controlla la modifica di ampiezza dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata. Impostando Attack Time, Decay 1 Time e Decay 1/2 Level potrete determinare con quanta rapidità il suono raggiunge la sua massima ampiezza e come sfuma. I parametri possono essere impostati per ogni Tasto Drum.

NOTE Questo parametro é disponibile solo se il parametro Type nella videata OSC Wave é regolato su "wave".

```
AMPiAEG) Attack  Decay1---Level  Decay2
Key=C 3      127      127      127      126
```

■ Attack (Attack Time)

Imposta il tempo di Attacco.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ Decay1 (Decay 1 Time)

Imposta il tempo di Decadimento.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ Level (Decay 1 Level)

Imposta il Livello di Decadimento 1.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ Decay2 (Decay 2 Time)

Imposta il tempo di Decadimento 2.

Se selezionate "hold", l'ampiezza del livello verrà conservata finché non rilascerete la nota.

Impostazioni: 0 ~ 126, hold

AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)

E' possibile definire in che modo l'ampiezza (livello di uscita) varia in base alla dinamica delle note ricevute.

```
AMPiVelSens) Level
Key=C 3      +63
```

■ Level

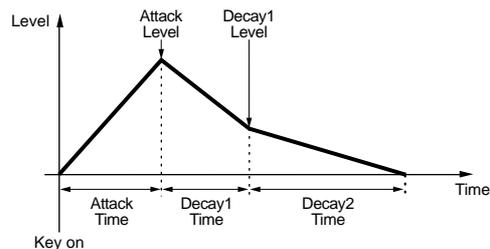
Imposta la sensibilità alla dinamica del livello di uscita di Amplitude Envelope Generator. Impostazioni positive alzano il livello di uscita quando suonate la tastiera con maggiore forza e viceversa.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

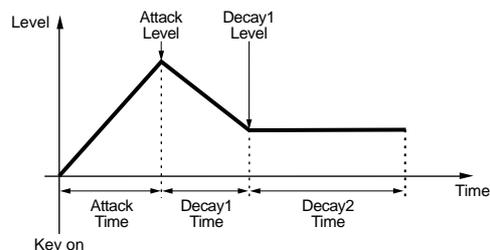
Impostazioni Amplitude Envelope Generator

Amplitude Envelope Generator (generatore di inviluppo di ampiezza) dispone di tre parametri Time ed un parametro Level. Questi parametri regolano le transizioni tra i livelli di uscita per la durata di una nota. Attack Time é il tempo necessario perché il suono raggiunga il suo livello di uscita massimo dal momento in cui viene suonata una nota sulla tastiera. Decay 1/2 Time e Decay 1 Level sono usati per impostare il livello di uscita massimo del suono ed il punto in cui inizia a sfumare fino a raggiungere lo zero. E' possibile impostare questi parametri in modo che rispondano alla dinamica della nota.

NOTE Attack Level é fisso al valore massimo.



Decay2=hold



Drum Key EQ (Equalizer)

E' possibile impostare i parametri Equalizer per ogni Tasto Drum. Sono disponibili le due seguenti videate. Questi parametri sono identici a quelli per le Voci Normali (pag.91).

EQ Type

EQ Param (EQ Parameter)

NOTE Questo parametro é disponibile solo se il parametro Type nella videata OSC Wave é regolato su "wave".

Voci Plug-in

Le Voci contenute sulle schede Plug-in (Single Part) sono dette Board Voices. Una Voce Plug-in é una Voce Board processata nel modo Voice Edit del sintetizzatore. Sono disponibili sei videate Common Edit e quattro videate per l'editing degli Elementi di una Voce Plug-in. E' possibile salvare fino a 64 Voci Plug-in editate, nei banchi da A a D della Memoria PLG1/2.

Dopo aver selezionato la Voce Plug-in che desiderate editare (nei Banchi da A a D della Memoria PLG1/2), entrando nel Modo Voice Edit vedrete la videata del Modo Voice Edit da cui eravate usciti precedentemente.

Monitoraggio delle Voci Board

E' possibile monitorare le Voci Board (su scheda) senza entrare nel Modo Edit. Se premete il pulsante [EDIT] durante il monitoraggio, entrerete inoltre nel Modo Edit con gli oscillatori della Voce Board già assegnati.

- 1 Tenendo premuto il pulsante [PLG1] o [PLG2] usate la manopola [C] per selezionare il Banco della Voce Board. "PLG INT" é il Banco della Voce Plug-in (Plug-in Internal) contenuta nella Memoria PLG1/2.
- 2 Rilasciate il pulsante [PLG1] o [PLG2]. Selezionate la Voce Board usando i pulsanti BANK/ PROGRAM o la manopola [DATA], seguendo la stessa procedura usata per selezionare una Voce da un'altra memoria.

NOTE Se al Numero di Programma corrispondente nel Banco selezionato non é presente alcuna Voce, non verrà prodotto alcun suono.

NOTE Per editare le Voci Board sulla scheda Plug-in, usate un computer ed il software editor in dotazione.

NOTE Per informazioni circa le Voci Plug-in e le Voce Board, vedi pagg.32, 104.

Molti parametri sono identici a quelli delle Voci Normali (gli elementi grigi nel diagramma). Illustreremo qui solo i parametri diversi.

NOTE Per informazioni circa gli altri parametri, consultate le sezioni relative alle Voci Normali, a pag.69.

Plug-in Voices

Plug-in Common	
Plug-in Common General	70
GEN Name (General Name)	70
GEN Other (General Other)	99
Plug-in Common Quick Edit	71
QED Level (Quick Edit Level)	71
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	71
QED Filter (Quick Edit Filter)	72
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	99
Plug-in Common Arpeggio	72
ARP Type (Arpeggio Type)	72
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	73
ARP Mode (Arpeggio Mode)	73
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)	73
Plug-in Common Controller	100
CTL Pitch (Pitch Bend)	100
CTL Set1 (Control Set 1)	100
CTL Set2 (Control Set 2)	100
CTL MW Control (MW Control Depth)	100
CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)	100
CTL AT Control (AT Control Depth)	100
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)	101
CTL AC Control (AC Control Depth)	101

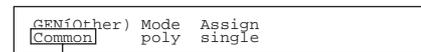
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)	101
Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)	101
LFO Param (LFO Parameter)	101
Plug-in Common Effect	78
EFF InsEF1 (Insertion Effect)	78
EFF Rev (Reverb)	79
EFF Cho (Chorus)	79
Plug-in Element	
Plug-in Element OSC (Oscillator)	102
OSC Assign (Oscillator Assign)	102
OSC Velocity (Oscillator Velocity)	102
Plug-in Element Pitch	102
PCH PEG (Pitch Envelope Generator)	103
Plug-in Element EQ (Equalizer)	103
EQ Param (EQ Parameter)	103
Plug-in Element Native	103
PLG-NATIVE (Plug-in Native)	103

Plug-in Common Edit e Editing di ogni Elemento

Sono disponibili due videate di editing per una Voce Plug-in. Una é dedicata alle impostazioni generali per la voce ed é detta Plug-in Common mentre l'altra é dedicata ad impostazioni di singoli elementi ed é detta Plug-in Element. Per una Voce Plug-in é disponibile solo un Elemento ma é possibile accedere a parametri delle videate Plug-in Common e Element, simili a quelli delle Voci Normali.

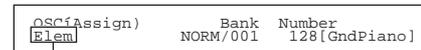
Editando una Voce Plug-in potete selezionare l'editing Common o Element, usando la manopola [A].

Videate Common Edit Plug-in

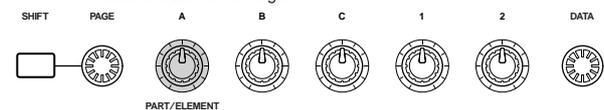


Indicatore Common

Videate Element Edit Plug-in

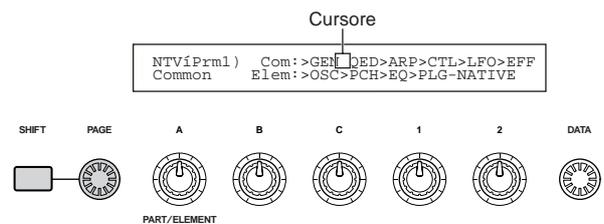


Indicatore Elemento Plug-in



Visualizzare il Menu

Usando la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT], visualizzerete il seguente Menu. Usate poi la manopola [PAGE] per spostare il cursore sull'elemento desiderato e rilasciate il pulsante [SHIFT] per passare alla videata Edit per l'elemento selezionato.



NOTE I pulsanti [PROGRAM/PART] dell'S80 consentono di selezionare direttamente i Menu ad essi associati (pag.70).

Plug-in Common General

I parametri General sono illustrati nelle due videate seguenti.

GEN Name (General Name)
 GEN Other (General Other)

GEN Name (General Name)

I parametri e le impostazioni corrispondono a quelle per le Voci Normali. Per informazioni, vedi pag.70.

GEN Other (General Other)

Sono disponibili vari parametri per la Scheda Plug-In.

GENiOther)	Mode	Assign
Common	poly	single

■ Mode

Seleziona la riproduzione monofonica o polifonica. Selezionate se la Voce viene riprodotta monofonicamente (solo singole note) o polifonicamente (più note simultaneamente).

Impostazioni: mono, poly

■ Assign

Se impostate Key Assign su "single" eviterete la doppia riproduzione della stessa nota. Il sintetizzatore fermerà una nota quando riceverà nuovamente la stessa nota. Se selezionate "multi", invece, il sintetizzatore assegnerà consecutivamente ogni istanza della stessa nota ricevuta, ad un canale separato consentendo così la generazione sonora di più parti.

Impostazioni: single, multi

Plug-in Common Quick Edit

I parametri qui riportati sono dedicati innanzitutto a volume e tono della Voce Plug-in. Sono disponibili quattro videate.

QED Level (Quick Edit Level)
 QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)
 QED Filter (Quick Edit Filter)
 QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

I parametri e le impostazioni corrispondono a quelle per le Voci Normali. Per informazioni, vedi pag.71.

QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)

I parametri e le impostazioni corrispondono a quelle per le Voci Normali. Per informazioni, vedi pag.72.

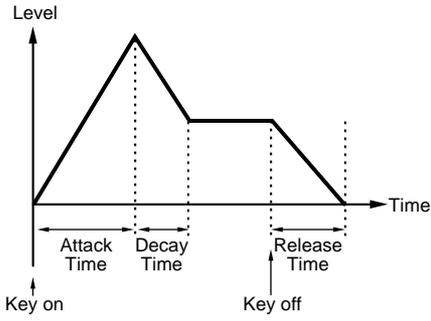
QED Filter (Quick Edit Filter)

I parametri e le impostazioni corrispondono a quelle per le Voci Normali. Per informazioni, vedi pag.72.

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

EG (Envelope Generator - generatore di inviluppo) può essere usato per controllare la modifica di volume nel tempo della Voce Plug-in. Sono disponibili tre parametri per questo EG, che controllano la modifica nel volume dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata o al punto in cui sfuma fino al livello zero.

QEDiEG)	Attack	Decay	Release
Common	+63	+63	+63



■ Attack

Imposta il tempo di Attacco (il tempo necessario perché il volume raggiunga il suo apice dopo che è stata premuta una nota sulla tastiera).

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Imposta il tempo di Decadimento (il tempo necessario perché il volume passi dal suo apice ad un livello stabile).

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di Rilascio (il tempo necessario perché il volume sfumi a zero dopo che è stata rilasciata la nota).

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Arpeggio

Nelle quattro videate seguenti, è possibile impostare i parametri per l'Arpeggiatore usato dalla Voce Plug-in. I parametri sono gli stessi delle Voci Normali. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag.72.

ARP Type (Arpeggio Type)
 ARP Limit (Arpeggio Note Limit)
 ARP Mode (Arpeggio Mode)
 ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Plug-in Common Controller

E' possibile impostare Rotella di Pitch Bend, Rotella Modulation ed altri parametri Controller per le Voci Plug-in usando le nove seguenti videate.

- CTL Pitch (Pitch Bend)
- CTL Set1 (Control Set 1)
- CTL Set2 (Control Set 2)
- CTL MW Control (MW Control Depth)
- CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)
- CTL AT Control (AT Control Depth)
- CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)
- CTL AC Control (AC Control Depth)
- CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)

CTL Pitch (Pitch Bend)

Qui é possibile impostare Pitch Bend Range e Portamento per la Voce Plug-in. Il Portamento crea una lieve transizione dall'intonazione della prima nota suonata a quella della nota successiva.

CTLíPitch) Common	Pitch Bend -24	Portamento on	Time 127
----------------------	-------------------	------------------	-------------

■ Pitch Bend

Imposta di quanto (in semitoni) l'intonazione della nota varia quando spostate la rotella di Pitch Bend verso l'alto/ il basso. Ad esempio, se impostate un valore di +12, l'intonazione cambia di un'ottava sopra se muovete la rotella verso l'alto. Allo stesso modo, se impostate un valore negativo, l'intonazione scende quando ruotate la manopola verso il basso.

Impostazioni: -24 ~ 0 ~ +24

■ Portamento

Attiva/disattiva il Portamento.

Impostazioni: off, on

■ Time

Imposta il Tempo di Portamento, cioè la velocità di transizione dell'intonazione dalla prima nota a quella successiva.

Impostazioni: 0 ~ 127

CTL Set1 (Control Set 1)

CTL Set2 (Control Set 2)

Questi parametri corrispondono a quelli delle Voci Normali. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag.74 (il parametro Elem SW é disponibile solo per le Voci Normali).

CTL MW Control (MW Control Depth)

Qui é possibile impostare la profondità di controllo della Rotella Modulation sul filtro.

CTLíMW Control) Common	Filter -64
---------------------------	---------------

■ Filter

Imposta la profondità di controllo della Rotella Modulation sulla frequenza di cutoff del filtro.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth)

Qui é possibile impostare la profondità di controllo della Rotella Modulation su intonazione, filtro e modulazione di ampiezza della Voce Plug-in.

CTLíMW Modulation) Common	PMod 127	FMod 127	AMod 127
------------------------------	-------------	-------------	-------------

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo della Rotella Modulation sulla modulazione di intonazione (pitch modulation). Maggiore é il valore impostato e più profondo sarà il controllo.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo della Rotella Modulation sulla modulazione di cutoff del filtro (filter cutoff modulation). Maggiore é il valore impostato e più profondo sarà il controllo.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo della Rotella Modulation sulla modulazione di ampiezza (amplitude modulation). Maggiore é il valore impostato e più profondo sarà il controllo.

Impostazioni: 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Control Depth)

Qui é possibile impostare la profondità di controllo dell'aftertouch di tastiera sull'intonazione ed il filtro della Voce Plug-in.

CTLíAT Control) Common	Pitch +24	Filter -64
---------------------------	--------------	---------------

■ Pitch

Imposta la profondità di controllo dell'aftertouch di tastiera sull'intonazione. E' possibile impostare un valore (in semitoni) di un massimo di due ottave.

Impostazioni: -24 ~ 0 ~ +24

■ Filter

Imposta la profondità di controllo dell'aftertouch di tastiera sulla frequenza di cutoff del filtro.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth)

Qui é possibile impostare la profondità di controllo dell' aftertouch di tastiera su intonazione, filtro e modulazione di ampiezza della Voce Plug-in.

CTLíAT Modulation) Common	PMod 127	FMod 127	AMod 127
------------------------------	-------------	-------------	-------------

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dell' aftertouch di tastiera sulla modulazione di intonazione del filtro. Maggiore é l' impostazione, maggiore sarà la profondità di controllo.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dell' aftertouch di tastiera sulla modulazione del filtro di cutoff. Maggiore é l' impostazione, maggiore sarà la profondità di controllo.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dell' aftertouch di tastiera sulla modulazione di ampiezza. Maggiore é l' impostazione, maggiore sarà la profondità di controllo.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Control Depth)

E' possibile impostare la profondità di controllo dei messaggi di Control Change (Assignable Control - controllo assegnabile) sul filtro della Voce Plug-in.

CTLíAC Control) Common	Source 04[FootCtrl]	Filter -64
---------------------------	------------------------	---------------

■ Source

Imposta il numero di Control Change MIDI usato per controllare il filtro.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 95

■ Filter

Imposta la profondità della frequenza di cutoff del filtro controllata dal Control Change sopra impostato.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth)

Qui potete impostare la profondità di controllo dei messaggi di Control Change (Assignable Control) su intonazione, filtro ed ampiezza della Voce Plug-in.

CTLíAC Modulation) Common	PMod 127	FMod 127	AMod 127
------------------------------	-------------	-------------	-------------

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dei messaggi di Control Change (selezionati con il parametro Source) sulla modulazione di intonazione. Ad impostazioni superiori si ottiene una maggior profondità di controllo.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ FMod (Filter Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dei messaggi di Control Change (selezionati con il parametro Source) sulla modulazione di cutoff del filtro. Ad impostazioni superiori si ottiene una maggior profondità di controllo.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ AMod (Amplitude Modulation Depth)

Imposta la profondità di controllo dei messaggi di Control Change (selezionati con il parametro Source) sulla modulazione di ampiezza. Ad impostazioni superiori si ottiene una maggior profondità di controllo.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)

Qui é possibile impostare i parametri LFO. L' LFO usa una forma d' onda di bassa frequenza per modificare (modulare) l' intonazione del suono. L' effetto di vibrato, ad esempio, sfrutta l' LFO.

LFO Param (LFO Parameter)

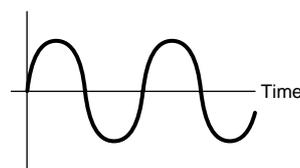
LFO Param) Common	Speed +63	Delay -64	PMod +63
----------------------	--------------	--------------	-------------

■ Speed

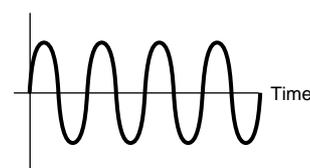
Imposta la velocità della forma d' onda LFO. Impostazioni positive aumentano la velocità e negative la riducono.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Speed = Lenta



Speed = Veloce

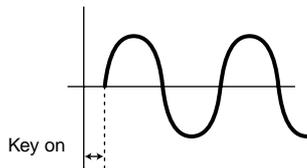


■ **Delay**

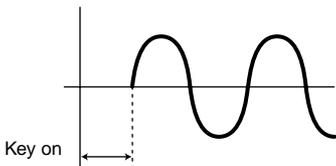
Imposta il tempo di delay (ritardo) dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera, al momento in cui l'LFO entra in azione. Come illustrato in figura, con impostazioni positive il delay si allunga mentre con impostazioni negative si accorcia.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Delay Breve



Delay Lungo



■ **PMod (Pitch Modulation Depth)**

Imposta di quanto la forma d'onda LFO controlla l'intonazione. Impostazioni positive aumentano la quantità e impostazioni negative la diminuiscono.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Common Effect

Nelle tre videate seguenti, é possibile impostare i parametri per gli Effetti Insertion e System usati dalla Voce Plug-in. I parametri sono gli stessi delle Voci Normali. Il parametro EFF EF1 (Insertion Effect) é lo stesso di EFF EF 1 (Insertion Effect 1) delle Voci Normali (vedi pag.78).

- EFF EF1 (Insertion Effect)
- EFF Rev (Reverb)
- EFF Cho (Chorus)

Plug-in Element OSC (Oscillator)

Qui é possibile impotare i parametri relativi all'Elemento della Voce Plug-in. Nelle due videate seguenti potete selezionare la forma d'onda dell'Elemento ed i relativi parametri di dinamica (velocity).

- OSC Assign (Oscillator Assign)
- OSC Velocity (Oscillator Velocity)

OSC Assign (Oscillator Assign)

E' possibile selezionare la Voce Board che compone l'Elemento di una Voce Plug-in. Usate la manopola [C] per selezionare il Banco e la manopola [1] per selezionare la Voce Board.

OSC(Assign) Elem	Bank NORM/001	Number 128[GndPiano]
---------------------	------------------	-------------------------

■ **Bank**

Seleziona il Banco Voci Board della Voce Plug-in.

□ **Impostazioni:** (Dipendono dalla scheda Plug-in. Consultate il manuale della vostra scheda Plug-in).

■ **Number**

Seleziona il Numero di Voce Board. Il Nome della Voce Board viene visualizzato a destra di questo numero.

□ **Impostazioni:** (Dipendono dalla scheda Plug-in. Consultate il manuale della vostra scheda Plug-in).

OSC Velocity (Oscillator Velocity)

Qui potete impostare dinamica e note shift per la Voce Board.

OSC(Velocity) Elem	Depth 127	Offset 0	NoteSft -24
-----------------------	--------------	-------------	----------------

■ **Depth**

Imposta la sensibilità alla dinamica della Voce Board. Se impostate un valore più alto, il volume aumenta se la tastiera viene suonata con più forza.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **Offset**

Imposta un valore di offset per la sensibilità alla dinamica della Voce Board. Quando premete una nota sulla tastiera, questo valore di offset viene aggiunto alla dinamica della nota.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **NoteSft (Note Shift)**

Imposta di quanto (in semitoni) l'intonazione della Voce Board viene trasposta. E' possibile impostare un valore di un massimo di 2 ottave.

□ **Impostazioni:** -24 ~ 0 ~ +24

Plug-in Element Pitch

E' possibile impostare i parametri di Pitch Envelope Generator per la Voce Board. Questo generatore controlla la modifica di intonazione dal momento in cui una nota viene premuta sulla tastiera, al momento in cui viene rilasciata.

PCH PEG (Pitch Envelope Generator)

```
PCH(PEG)InitLvl  Attack  Release---Level  
Elem          +63    +63    +63    -64
```

■ InitLvl (Initial Level)

Imposta il livello Iniziale.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Attack

Imposta il tempo di Attacco.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di Rilascio.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

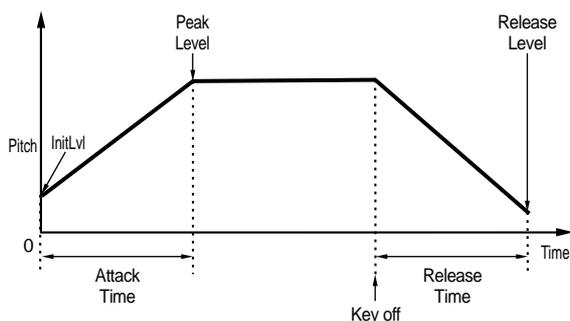
■ Level

Imposta il livello di Rilascio.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Impostazioni Pitch Envelope Generator

E' possibile impostare due parametri di Time (velocità) e due di Level (intonazione) per controllare la modifica di intonazione dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata. Quando premete una nota sulla tastiera, l'intonazione iniziale é definita dall'impostazione del parametro InitLvl (livello iniziale). L'intonazione poi cambia dal valore InitLvl all'intonazione massima nell'estensione di tempo impostata con il parametro Attack. Quindi, la modifica di intonazione é definita dalle impostazioni di Release Time/Level.

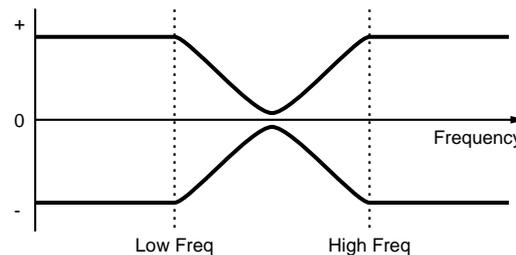


Plug-in Element EQ (Equalizer)

E' possibile regolare le impostazioni di equalizzatore per l'Onda (wave). Si tratta di un equalizzatore tipo shelving a due bande; una per le alte frequenze e una per le basse.

EQ Param (EQ Parameter)

```
EQ(Param)LoFreq  LoGain  HiFreq  HiGain  
Elem          2.0k    +12dB  16.0k    -12dB
```



■ LoFreq (Low Frequency)

Imposta il punto di shelving per le basse frequenze. I livelli dei segnali sotto questa frequenza verranno esaltati/ attenuati in base a quanto impostato con il parametro LoGain.

Impostazioni: 32Hz ~ 2.0kHz

■ LoGain (Low Gain)

Imposta di quanto saranno esaltati/attenuati i segnali al di sotto della frequenza LoFreq.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ HiFreq (High Frequency)

Imposta il punto di shelving per le alte frequenze. I livelli dei segnali sopra questa frequenza verranno esaltati/ attenuati in base a quanto impostato con il parametro HiGain.

Impostazioni: 500Hz ~ 16.0kHz

■ HiGain (High Gain)

Imposta di quanto saranno esaltati/attenuati i segnali al di sopra della frequenza HiFreq.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

Plug-in Element Native

Avendo installato una scheda Plug-in, potrete disporre di parametri speciali per impostare la Voce Board dalla scheda Plug-in.

PLG-NATIVE (Plug-in Native)

Sono visualizzati i parametri della Parte Native. Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata per il parametro desiderato e usate poi le manopole [C] e [2] per inserire le impostazioni.

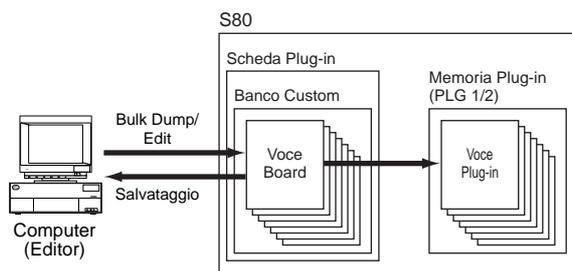
I parametri ed il numero di videate varia a seconda della scheda Plug-in. Per informazioni circa ogni parametro e la relativa funzione, consultate il manuale di istruzioni on-line, in dotazione alla scheda Plug-in.

Editing delle Voci della Scheda Plug-in

Le Voci Plug-in sono basate sulle Voci Board. Le Voci Board stesse possono essere editate via computer, usando il software editor in dotazione. Sono disponibili editor diversi per le diverse schede Plug-in.

NOTE Quando usate l'editor mentre l'S80 è in Modo Voice, impostate "Part No." nell'editor su "1". Assicuratevi inoltre che il canale di ricezione base del sintetizzatore sia lo stesso del canale MIDI impostato per l'editor.

Le vostre operazioni di editing di una Voce Board saranno conservate nel Banco Custom finché non disattiverete lo strumento. Ricordate che il Banco Custom è una memoria temporanea e che gli edit del Banco saranno cancellati alla disattivazione dello strumento. Potrebbe essere quindi necessario salvare i dati di Voce Board usando un computer.



NOTE Maggiori informazioni circa l'uso dell'editor sono disponibili con l'aiuto on-line.

Quando eseguite bulk dump di dati di Voci Board, le Voci Board editate vengono ricevute nel Banco Custom in base ai messaggi di Bank Select (MSB/LSB) esclusivi di ogni Scheda Plug-in. Quindi, per riprodurre queste Voci Board dovrete selezionare i Banchi appropriati sul sintetizzatore.

- 1 Nel Modo Voice Play, selezionate una Voce qualsiasi in una Memoria Plug-in (PLG1 o PLG2).
- 2 La Voce Board editata ora può essere riprodotta se in questa videata è stato selezionato un Banco Custom.

NOTE Per maggiori informazioni circa Banchi Custom, Numeri di Bank Select (MSB/LSB) e Voci Board, consultate il manuale di istruzioni o l'aiuto on-line in dotazione alla scheda Plug-in.

NOTE Una volta trasmessi i dati editati della Voce Board al sintetizzatore e una volta salvati su Memory Card come tipo di file "plugin", è possibile caricare il file senza dover collegare il computer.

Se una Voce Board contenuta nel Banco Custom è stata editata nel Modo Voice Edit, potete memorizzarla come Voce Plug-in in un Banco di Memoria da A a D di PLG1 o PLG2. È possibile memorizzare fino a 64 voci in ogni Banco.

Tuttavia, solo i parametri di Voice Edit possono essere memorizzati. I parametri editati della Voce Board non sono memorizzabili. Quando disattiverete lo strumento, perderete tutti gli editing eseguiti sulla Voce Board.

Per evitare questa situazione, dovrete salvare i vostri editing di Voce Board su una Memory Card e poi caricare i dati come Voce Plug-in.

Dopo aver caricato i dati di Voce Board, se selezionate le Memorie Voci Plug-in (PLG1/PLG2) da A a D, viene caricato il suono memorizzato (la Voce Plug-in editata, basata sulla Voce Board).

NOTE L'impostazione "all" non è disponibile quando si salvano dati di Voce Board: questa voce viene salvata come tipo di file "plugin". Se il nome del file è impostato in modo che il file venga caricato automaticamente (pag.143), i dati di Voce Board possono anche essere caricati all'attivazione dello strumento.

NOTE Potrebbe essere necessario qualche istante per salvare o caricare i dati di Voce Board usando una Memory Card.

NOTE Per informazioni circa il caricamento/ salvataggio di dati da/su Memory Card, vedi pag.144.

NOTE L'editor per la scheda Plug-in PLG150-AN/PF è un programma plug-in per XGworks(lite). Dovrete lanciare Windows e XGworks(lite) per usarlo. XGworks lite è incluso nelCD-ROM in dotazione all'S80.

Modo Voice Job

E' possibile eseguire varie operazioni (job) nel Modo Voice Job. Ad esempio, potete "inizializzare" le Voci (incluse quelle editate) o "richiamare" editing precedenti.

Quando entrate nel Modo Voice Job, all'inizio apparirà la videata Initialize. Sono disponibili le quattro seguenti videate per ogni Voice Job.

NOTE Prima di entrare nel Modo Voice Job e usare le funzioni Initialize o Recall, dovrete selezionare la Voce su cui desiderate lavorare (pag.65).

- 1a videata: VCE Initialize
- 2a videata: VCE Edit Recall
- 3a videata: VCE Copy
- 4a videata: VCE Bulk Dump

NOTE Per informazioni circa l'accesso al Modo Voice Job, vedi pag.22.

Eseguire un Job

- 1 Nel Modo Voice Play, selezionate il Numero di Voce per il quale desiderate eseguire un Job.
- 2 Premete il pulsante [JOB] per accedere al Modo Voice Job.
- 3 Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata contenente il Job che desiderate eseguire.

```
VCE Initialize)
Job          Current Voice
```

- 4 Usate le manopole [B]/[C] e [1]/[2] per selezionare il parametro su cui desiderate eseguire un Job. (Diversamente, potete usare la manopola [DATA] ed i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES]).

NOTE Questa fase della procedura non può essere eseguita per i Job Recall e Bulk Dump.

- 5 Quando premete il pulsante [ENTER], vi verrà richiesta conferma dell'operazione.

```
VCE Initialize)
<<      Are You sure?  [YES]/[NO]  >>
```

- 6 Per confermare, premete il pulsante [INC/YES]. Una volta eseguito il Job, apparirà il messaggio "Completed" (completato) e tornerete alla videata originale.

Per annullare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

NOTE Per i Job che necessitano di più tempo di processamento, apparirà il messaggio "Executing..." (in fase di esecuzione). Se disattivate lo strumento mentre é visualizzato questo messaggio, rischiate di distruggere i vostri dati.

- 7 Per uscire dal Modo Voice Job e tornare al Modo Voice Play, premete il pulsante [VOICE].

VCE Initialize

E' possibile resettare (inizializzare) tutti i parametri di una Voce ai rispettivi valori di default. E' anche possibile inizializzare alcuni parametri in modo selettivo, ad esempio tutte le impostazioni Common, le impostazioni per ogni Tasto Element/ Drum, etc. Ricordate che questa procedura non riporta la Voce al suo stato originale, prima dell'editing ma é molto utile per costruire una Voce completamente nuova.

```
VCE Initialize)
Job          Current Voice
```

■ Selezionare il tipo di parametro da Inizializzare

Usate le manopole [C] e [DATA] o i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro da inizializzare. I parametri disponibili variano a seconda del tipo di Voce attualmente selezionata (Normale/ Drum/ Plug-in).

□ Impostazioni:

Voce Normale:

Current Voice, Current Common, Current Element 1 ~ 4

Voce Drum:

Current Voice, Current Common (dati comuni a tutti i Tasti Drum), Current Key C0 ~ C6 (Drum Key C0 ~ C6)

Voce Plug-in:

Current Voice, Current Common, Current Element

VCE Edit Recall

Se state editando una Voce ma non la memorizzate prima di selezionarne un'altra, le modifiche eseguite andranno perdute. In tal caso, potete usare la funzione Recall per ripristinare gli editing eseguiti per la Voce.

```
VCE Edit Recall)
Job
```

VCE Copy

E' possibile copiare le impostazioni di parametro Common e di tasto Element/ Drum da una Voce ad un'altra in fase di editing. Questa funzione é utile se state creando una Voce e desiderate usare le impostazioni di parametro di una Voce già esistente.

NOTE Questa funzione non viene usata per copiare Voci intere da una locazione ad un'altra ma per copiare impostazioni di parametro da una Voce esistente alla Voce attualmente in fase di editing.

```
VCE Copy)  [Pf:GrandPiano]  Current
Job        [PRE1]:[128](H16) [EL1] > Current [EL1]
           1             2             3             4
```

- **1 Source Voice Memory (memoria voce sorgente)**
Selezionate la Memoria Voce contenente la Voce (source - sorgente) da cui copiare le impostazioni di parametro.

□ **Impostazioni:**
PRE1/2 (Preset 1/2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PLG1/2 (Plug-in 1/2), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum)

- **2 Source Voice Number (numero di voce sorgente)**
Selezionate il Numero di Voce della Voce sorgente. Il Nome della Voce viene visualizzato in alto sul display.

□ **Impostazioni:**
001 ~ 128 (per Preset/Internal/External Normal),
1 ~ 64 (per Plug-in 1/2), DR1 ~ DR8 (per Preset Drum),
DR1 ~ DR2 (per Internal/External Drum)

- **3 Source Voice Parameter (parametro voce sorgente)**
Selezionate il parametro della Voce sorgente. E' possibile copiare impostazioni di parametro comuni a tutti gli Elementi o solo quelle usate da singoli Elementi.

□ **Impostazioni:**
Voce Normale:
Common (tutti gli Elementi), EL1 ~ EL4
Voce Drum:
Common (tutti i Tasti Drum), C0 ~ C6
Voce Plug-in:
Common, EL (Element)

NOTE Se i parametri della Voce sorgente (Normale/ Drum/ Plug-in) differiscono da quelli della Voce attualmente in fase di editing (destination-destinazione), potrete copiare solo i parametri Common.

- **4 Destination Element/Drum Key (elemento destinazione/ tasto drum)**
Impostate l'Elemento/ Tasto Drum della Voce destinazione. Se la sorgente é una Voce Normale o Drum e avete impostato Element/ Drum Key, potete scegliere solo una destinazione.

□ **Impostazioni:**
Voce Normale:
EL1 ~ EL4
Voce Drum:
C0 ~ C6

NOTE Se scegliete di copiare i parametri Common dalla sorgente, questa videata cambierà in "Common".

VCE Bulk Dump

E' possibile inviare tutte le impostazioni di parametro dalla Voce attuale ad un computer o ad altre unità MIDI esterne, usando la procedura di Bulk Dump.

```
VCE Bulk Dump)
Job           Current Voice
```

NOTE Per eseguire un Bulk Dump é necessario impostare il Numero di Device ID MIDI corretto (vedi pag.137).

Voice Store

E' possibile salvare (store) le impostazioni di parametro per un massimo di 128 Voci in ognuna delle Memorie del sintetizzatore (INT: Internal) o sulla sua Memory Card (EXT: External). La procedura é la seguente.

NOTE E' possibile salvare fino a 64 voci plug-in nei Banchi da A a D di PLG1/2.

NOTE Quando eseguite questa operazione, le impostazioni per la Voce destinazione saranno riprogrammate. I dati importanti dovrebbero sempre essere backuppati su computer o su un'altra Memory Card o su altre unità di memoria dati.

- 1 Dopo aver editato una Voce, premete il pulsante [STORE]. Apparirà la videata Voice Store.

```
VCE1 [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
Store EXT:128(H16)
```

- 2 Usate la manopola [1] per selezionare la Memoria Voce di destinazione (INT o EXT).

NOTE Quando memorizzate una Voce Plug-in, la memoria voce é fissa su PLG 1/2.

- 3 Usate la manopola [2] per selezionare un Numero di Voce destinazione. Imposterete così la Memoria Voce/ Numero in cui sarà memorizzata la vostra Voce.

NOTE Per eseguire questa operazione potrete usare anche le manopole [DATA] o [DEC/NO] ed i pulsanti [INC/YES].

- 4 Quando premerete il pulsante [ENTER] vi sarà richiesta conferma circa l'operazione.

```
VCE1 [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Voice]
<< Are You sure? [YES]/[NO] >>
```

- 5 Per confermare, premete il pulsante [INC/YES]. Durante il processamento del Job, a video apparirà il messaggio "Executing...". Al termine dell'operazione, il messaggio cambierà in "Completed" e tornerete al Modo Voice Play.

NOTE Per annullare il Job é possibile premere il pulsante [DEC/NO]. In questo modo tornerete alla videata originale.

Modo Performance

Performance Play

Nel Modo Performance Play è possibile sovrapporre in layer più Voci (fino a 4 Parti) per creare suoni corposi da suonare in tempo reale o usando un sequencer.

Nel Modo Performance è possibile combinare fino a 19 Parti in una singola Performance, incluse Voci per 16 Parti più le Parti A/D Input e Plug-in.

A seconda delle impostazioni Performance Edit (pag.111), è possibile assegnare ad ogni Parte una Voce Normale o Drum (Drum Kit). Per riproduzioni in tempo reale, potrete inoltre assegnare più Parti allo stesso canale MIDI oppure potrete assegnare ogni Parte ad un canale MIDI diverso e riprodurle usando un sequencer esterno o il sequencer interno dell'S80 (nel Modo Sequence Play). Il sintetizzatore è in grado di contenere fino a 256 Performance, tra cui 128 Internal e 64 su Memory Card.

Qui di seguito illustreremo le videate visualizzate, il metodo di selezione delle Performance ed il processo di editing Multi Part nel Modo Performance Play.

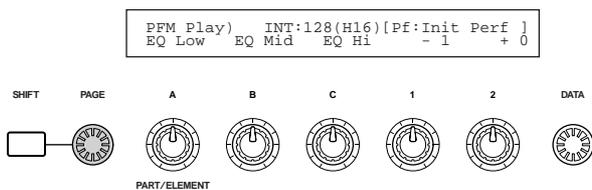
NOTE Se è installata una scheda Plug-in multitimbrica, è possibile combinare fino a 34 Parti in una singola Performance. Le impostazioni per le Parti Plug-in non possono però essere memorizzate.

NOTE Per una panoramica delle Performance, vedi pag. 39.

Display Modo Performance Play

Entrando nel Modo Performance Play, apparirà la seguente videata. Nel Modo Performance Play sono disponibili sette videate qui di seguito illustrate. Usate la manopola [PAGE] per selezionarle.

NOTE Per maggiori informazioni circa l'accesso al Modo Performance Play, vedi pag.21.



1a videata: PFM Play (Performance Play)
Videata Principale Performance

2a videata: PFM Srch (Performance Search)
E' possibile ricercare (search) una Performance specificando Memoria di Performance e Categoria.

Nella 3a e nella 7a videata è possibile impostare livello di uscita, posizione di pan ed altri parametri generali per ogni Parte (Multi Part Edit). Questi parametri sono utili quando si utilizza il sintetizzatore in abbinamento ad un sequencer. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag.109.

3a videata: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)

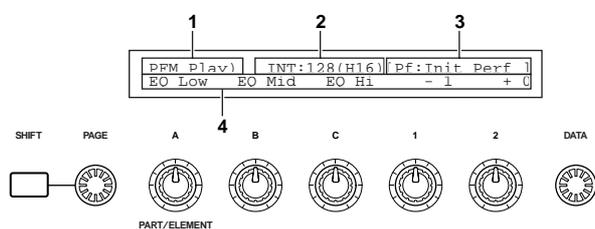
4a videata: PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)

5a videata: PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)

6a videata: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)

7a videata: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

1a Videata: PFM Play (Performance Play)



1. Screen Title

Visualizza il titolo della videata ovvero vi informa che attualmente vi trovate nel Modo Performance Play.

2. Performance Memory/Number (Bank/Number)

I numeri di Programma Memoria/ Performance (da 001 a 128) ed i numeri di Banco (da [A] a [H]) e di Programma (da [1] a [16]) vengono visualizzati per la Performance selezionata. Ad esempio "INT: 128(H16)" indica che la Memoria è "Internal", il Numero di Performance/Programma è "128", il Banco è "H" ed il Numero di Programma del Banco è "16".

Memory/Performance Program Number

Le Memorie Interne sono visualizzate come "INT" e quelle Esterne come "EXT". Ad ogni Voce all'interno di una Memoria viene assegnato un Performance Program Number (numero di programma di performance) da 001 a 128.

NOTE Maggiori informazioni circa le Memorie di Performance a pag. 29.

Bank/Program Number

I Numeri di Programma di Performance da 001 a 128 sono relativi ai Banchi da A a H e ai Numeri di Programma da 1 a 16 (per il Banco), come illustrato qui di seguito.

Ad esempio è possibile selezionare una Performance sia usando il suo Numero di Programma di Performance, sia usando una combinazione di pulsanti Bank (banco) e Program (programma).

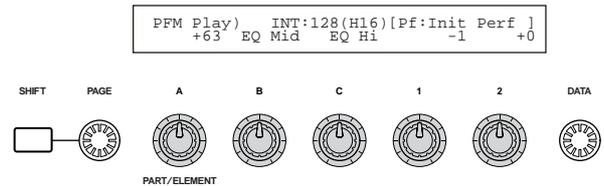
Performance Number	Bank	Program Number	Performance Number	Bank	Program Number
001	A	1	065	E	1
002	A	2	066	E	2
003	A	3	067	E	3
004	A	4	068	E	4
005	A	5	069	E	5
006	A	6	070	E	6
007	A	7	071	E	7
008	A	8	072	E	8
009	A	9	073	E	9
010	A	10	074	E	10
011	A	11	075	E	11
012	A	12	076	E	12
013	A	13	077	E	13
014	A	14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

4. Knob Parameter Display

Visualizza il valore della funzione/Parametro assegnato ad ogni manopola (da [A] a [C] e [1]/[2]).

Impostare/ Visualizzare i Parametri della Manopola

Nel Modo Performance Play é possibile usare le manopole da [A] a [C] e le manopole [1]/[2] per regolare i parametri ad esse assegnati. Quando usate ogni manopola, il valore del parametro ad essa assegnato viene visualizzato per qualche istante (manopole da [A] a [C]).



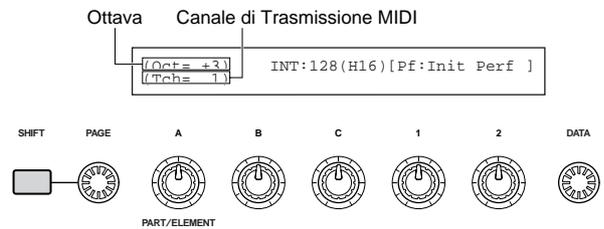
NOTE Per informazioni circa l'assegnazione dei parametri alle manopole da [A] a [C], fate riferimento alle pagg.46, 136. Per informazioni circa l'assegnazione dei parametri alle manopole [1]/[2], fate riferimento alle pagg.47, 74.

Impostare/ Visualizzare i Parametri Octave e MIDI Transmit Channel

Nel Modo Performance Play, le attuali impostazioni di Ottava (octave) e Canale di Trasmissione MIDI (MIDI Transmit Channel) vengono visualizzate tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. La videata varia a seconda che il Modo Master Keyboard sia attivo o meno.

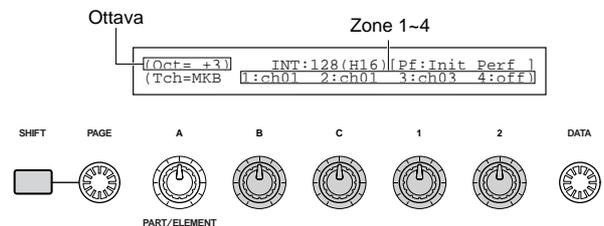
NOTE Informazioni circa il Modo Master Keyboard a pag. 113.

Quando il Modo Master Keyboard é disattivato



Usate la manopola [A] tenendo premuto [SHIFT] per selezionare il Canale di Trasmissione MIDI (1~16).

Quando il Modo Master Keyboard é attivo



Usate le manopole [B]/[C]/[1]/[2] tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per selezionare il canale di trasmissione MIDI (1~16).

Le note suonate nel Modo Performance Play saranno trasmesse su questo canale MIDI.

NOTE Quando il modo Master Keyboard é disattivato, potete usare la pagina MIDI Ch del Modo Utility per impostare i canali di trasmissione MIDI (pag.137).

3. Performance Category/Name

Performance Category

Un'abbreviazione di due lettere della Categoria di Performance viene visualizzata a sinistra del Nome della Performance.

Ciò vi dà un'idea generale del suono della Performance.

Performance Name

Il nome di una Performance può essere di un massimo di 10 caratteri.

Selezionare un Programma di Performance

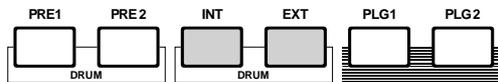
Le Performance possono essere selezionate in quattro modi:

- Usando i pulsanti BANK/PROGRAM
- Usando i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES]
- Usando la manopola [DATA]
- Usando Category Search

Usare i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO], la manopola [DATA] o la funzione Category Search equivale a selezionare la Voce direttamente nel Modo Voice Play. Consultate pag.65 e sostituite la parola "Voce" con "Performance".

Usando i pulsanti BANK/PROGRAM

- 1 Premete il pulsante MEMORY [INT] o [EXT] e selezionate la Memoria di Performance. L'indicatore della Memoria di Performance selezionata lampeggerà.

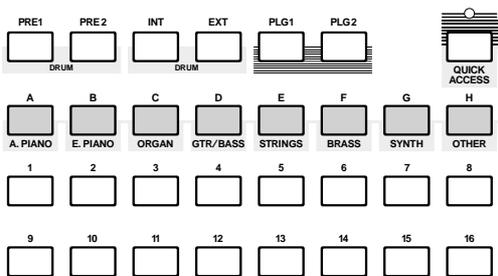


```
PFM Play) INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

NOTE Informazioni circa le Memorie di Performance, a pag. 29.

- 2 Premete un pulsante BANK (da [A] a [H]) per selezionare un Banco. L'indicatore Bank nel display lampeggerà.

NOTE Per selezionare una Performance EXT, premete i pulsanti Bank da [A] a [D].



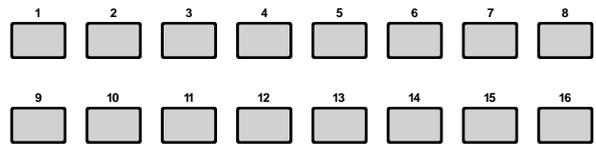
```
PFM Play) INT:128(H16)[Pf:Init Perf ]
EQ Low EQ Mid EQ Hi -1 +0
```

NOTE Se premete il pulsante EXIT a questo punto della procedura, la selezione della Performance viene annullata e viene reimposta la Performance originale.

NOTE Se il Banco é già stato selezionato, questa fase non é necessaria.

NOTE Maggiori informazioni circa i Banchi a pag.29.

- 3 Premete un pulsante PROGRAM (da [1] a [16]) per selezionare un Numero di Programma. Le Performance possono essere selezionate impostando i relativi numeri di Memoria, Banco e Programma, come illustrato precedentemente. Il display visualizzerà la Performance selezionata.



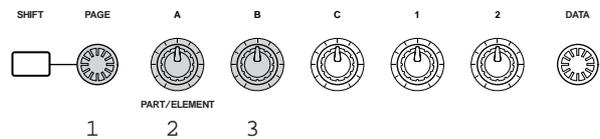
Multi Edit (Volume, Pan, Reverb/Chorus Send, Note Shift)

E' possibile impostare livello di uscita (volume), stereo pan e altri parametri per ogni Parte, usando gli editor grafici delle videate da 3 a 7. Ad esempio potete regolare in tempo reale i parametri di Volume e Pan di ogni Parte usando il sintetizzatore come generatore sonoro multitimbrico in abbinamento ad un sequencer.

Metodo di Impostazione

La stessa procedura é applicata alle videate da 3 a 7.

```
PFM Mlt) Volume L
Part01 127 A ccccccccccccccccccc>
```



- 1 Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata.
- 2 Usate la manopola [A] per selezionare la Parte. Potrete scegliere tra PartAD (Parte A/D Input), PartP1 (Parte Plug-in 1), PartP2 (Parte Plug-in 2), da Part01 a Part16 (Parte Voice da 1 a 16). A parte la 7a videata (Note Shift), i parametri Common (Layer Common) sono gli stessi per tutte le Parti Layer.

Le impostazioni di parametro per ogni Parte sono visualizzate come un barra grafica e danno una chiara indicazione del bilanciamento del suono generale.

Per selezionare ogni Parte, potete usare anche i pulsanti MEMORY e PART del pannello frontale. I pulsanti corrispondono ad ogni Parte secondo il seguente schema:

- Pulsante [PRE1/2]**Common (Layer Common)
- Pulsante [EXT]**PartAD (Parte A/D Input)
- Pulsante [PLG1]**PartP1 (Parte Plug-in 1)
- Pulsante [PLG2]**PartP2 (Parte Plug-in 2)
- Pulsanti PART da [1] a [16]**.....Part01 to Part16 (Parti Voice da 1 a 16)

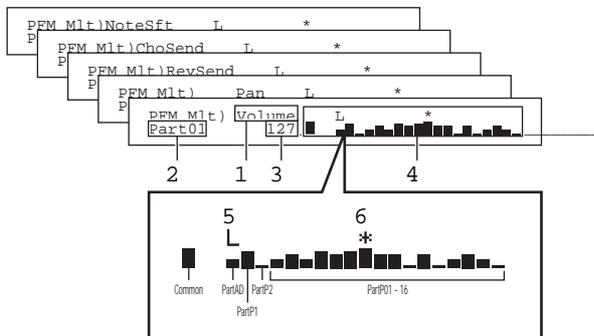
- 3 Usate le manopole [B] o [DATA] o i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per regolare le impostazioni di parametro per ogni Parte.

4 Ripetete i punti 2 e 3 per ognuna delle altre Parti.

NOTE Per evitare di perdere le impostazioni effettuate, memorizzate la Performance prima di passare ad un altro Modo o di selezionare un'altra Performance. Per maggiori informazioni circa la memorizzazione delle Performance, vedi pag.131.

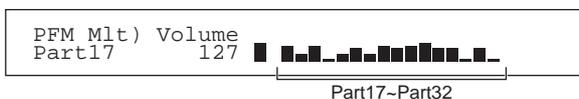
Leggere le Impostazioni Visualizzate

Le videate da 3 a 7 hanno le seguenti funzioni.



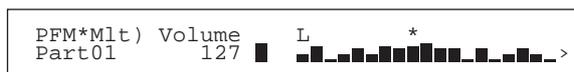
- Parameter:** visualizza le impostazioni di parametro
- Part:** visualizza la Parte attualmente selezionata
- Value:** visualizza l'impostazione per la Parte attualmente selezionata
- Bar graph:** visualizza le impostazioni per ogni Parte, sotto forma di barra grafica
 Common (Layer Common)
 PartAD (Parte A/D Input)
 PartP1 (Parte Plug-in 1)
 PartP2 (Parte Plug-in 2)
 Part01 ~ Part16 (Parti Voice 1 ~ 16)
- Layer Switch on/off:** visualizza un simbolo "L" sopra la barra grafica per le Parti il cui parametro Layer Switch é impostato su "on".
- Mute on/off:** visualizza un simbolo "*" sopra la barra grafica per le Parti che sono state escluse. Premete il pulsante [ENTER] per abilitare/escludere lo stato "mute" per la Parte attualmente selezionata.

NOTE Se nello Slot Plug-in 2 é installata una scheda Plug-in multitimbrica, PartP2 (Parte Plug-in 2) non sarà piú disponibile. In tal caso, però, potete selezionare le Parti da 17 a 32 (Parti Voice da 17 a 32). Un simbolo " " visualizzato a destra della barra grafica, indica che sono disponibili altre Parti. Se selezionate le Parti da 17 a 32, la barra grafica visualizza le impostazioni per quelle Parti.



3a Videata: PFM Mlt) Volume (Performance Multi: Volume)

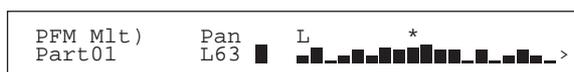
Imposta il livello di uscita (volume) di ogni Parte.



Impostazioni: 0 ~ 127

4a Videata: PFM Mlt) Pan (Performance Multi: Pan)

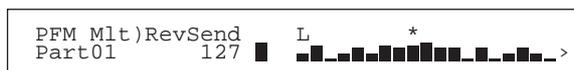
Imposta la posizione di pan stereo di ogni Parte.



Impostazioni: L63 ~ C ~ R63

5a Videata: PFM Mlt) RevSend (Performance Multi: Reverb Send)

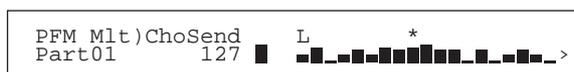
Per ogni Parte, imposta il livello di mandata (send) del segnale trasmesso dall'Effetto Insertion 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto di Riverbero.



Impostazioni: 0 ~ 127

6a Videata: PFM Mlt) ChoSend (Performance Multi: Chorus Send)

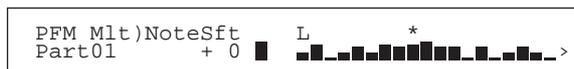
Per ogni Parte, imposta il livello di mandata (send) del segnale trasmesso dall'Effetto Insertion 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto di Chorus.



Impostazioni: 0 ~ 127

7a Videata: PFM Mlt) NoteSft (Performance Multi: Note Shift)

Imposta la quantità di offset (in semitoni) dell'intonazione di ogni Parte. E' possibile regolare l'offset in piú o in meno fino a due ottave.

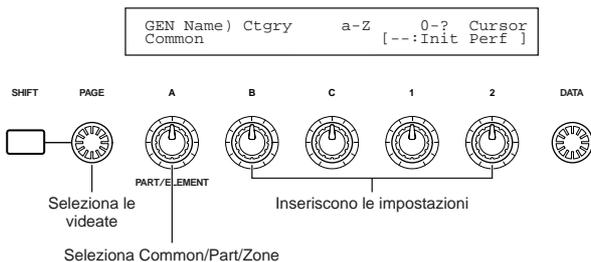


Impostazioni: -24 ~ 0 ~ +24

Performance Edit

E' possibile impostare i parametri di Performance Edit. Questi parametri possono essere suddivisi in due categorie: Common, che influenzano tutte le Parti e parametri specifici della Parte. Sono disponibili inoltre varie impostazioni di zona per il Modo Master Keyboard (pag.113).

Quando entrate nel Modo Performance Edit, appare la videata qui illustrata. Il numero di videate varierà a seconda della Parte selezionata. In linea di massima la manopola [A] viene usata per selezionare il tipo di parametro ad editare (Common/ Part/ Zone), la manopola [PAGE] per scorrere tra le videate di parametro e le manopole [B], [C], [1] e [2], sono usate per inserire le impostazioni di parametro. Per inserire le impostazioni é possibile anche usare la manopola [DATA] ed i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES].

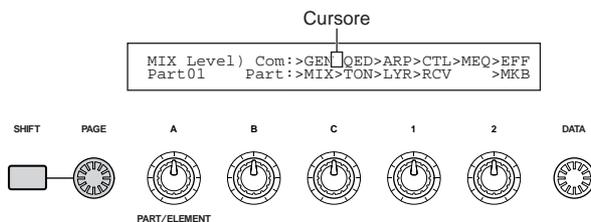


Potete usare le manopole da [A] a [C] e [1]/[2] tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per spostare il cursore sul rispettivo parametro. Il cursore può essere spostato anche usando la manopola [DATA] o i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

- NOTE** Prima di entrare nel Modo Performance Edit é necessario selezionare la Performance che desiderate editare (pag.109). E' possibile memorizzare tutte le impostazioni di parametro per ogni Performance.
- NOTE** Se é stata installata una scheda Plug-in multitimbrica, i parametri per le sue Parti non verranno memorizzati.
- NOTE** Maggiori informazioni circa l'accesso al Modo Performance Edit, a pag.21.

Visualizzare il Menu

Quando usate la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT], a display appare il seguente menu. Usate la manopola [PAGE] per spostare il cursore tra gli elementi a menu e rilasciate poi il pulsante [SHIFT] per accedere all'elemento selezionato.

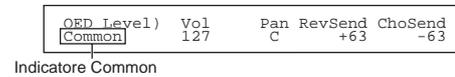


Common/Part/Zone Edit

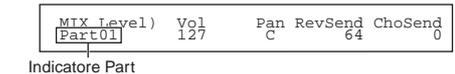
Una Performance può essere formata da 16 Parti Voice, una Parte Input o una Parte Plug-in 1/2 (pag.39). I parametri comuni a tutte le Parti sono detti Common Edit. Le videate del Modo Performance Edit possono essere divise in videata Common Edit e videate per l'editing di ogni singola Parte.

Quando editate singole Parti, le videate a display varieranno a seconda della Parte selezionata. Se il sintetizzatore é in Modo Master Keyboard (pagg.8, 57), potrete impostare i parametri per ogni Zona. Nel Modo Performance Edit, usate la manopola [A] per alternare tra le videate per le impostazioni Common, Part e Zone.

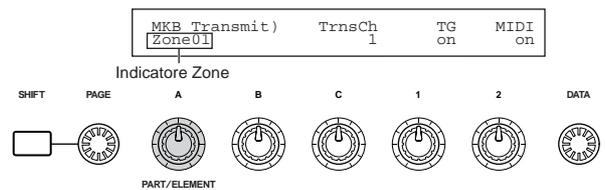
Impostazioni Common



Impostazioni Part



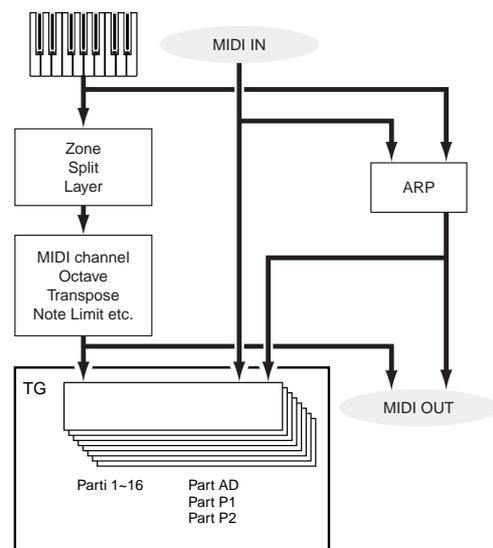
Impostazioni Zone



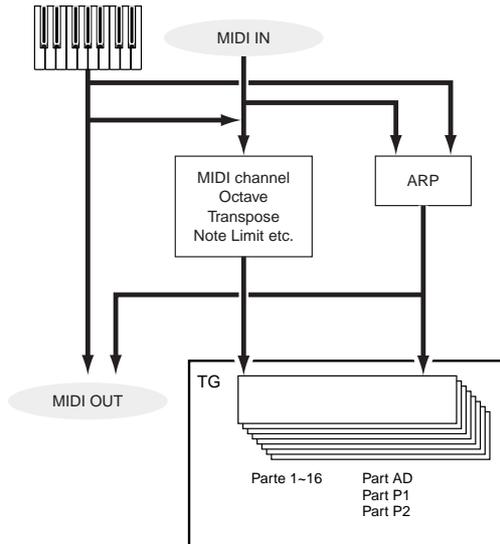
Modo Master Keyboard/Tone Generator

Nel Modo Performance, il collegamento con il generatore sonoro interno dell'S80 (il flusso del segnale) può essere modificato premendo il pulsante [MASTER KEYBOARD] del pannello frontale. Se il LED del pulsante [MASTER KEYBOARD] é illuminato, l'S80 entra in Modo Master Keyboard e può essere usato per controllare generatori sonori esterni. Se il LED é disattivato, l'S80 esce dal Modo Master Keyboard e viene usato per controllare le Parti interne dal generatore sonoro interno. Il flusso di segnale per ogni Modo cambia come illustrato qui di seguito.

Modo Master Keyboard: LED del pulsante [MASTER KEYBOARD] = illuminato

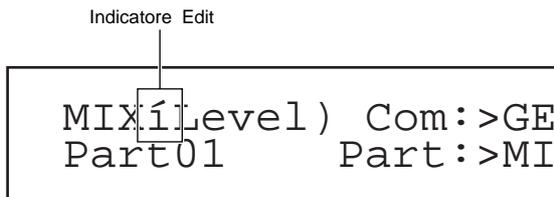


Modo Tone Generator: LED del pulsante [MASTER KEYBOARD] = disattivato



L'Indicatore

Se avete alterato qualche parametro nel Modo Performance Edit, l'indicatore verrà visualizzato in alto a sinistra sulla videata per indicare che l'attuale Performance è stata modificata ma non ancora memorizzata.

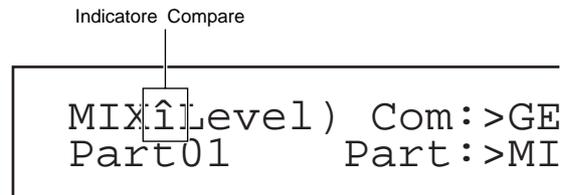


- NOTE** Anche se uscite dal Modo Performance Play, le impostazioni editate per l'attuale Performance non vanno perse finché non selezionate un'altra Performance.
- NOTE** L'indicatore viene visualizzato anche nel Modo Performance Play.
- NOTE** L'indicatore viene visualizzato anche nel Modo Voice Play se viene usata una delle manopole Assignable.

La Funzione "Compare"

Usate questa funzione per sentire la differenza tra la Performance originale e quella con le impostazioni da voi editate.

- 1 Nel Modo Performance Edit, premete il pulsante [EDIT/COMPARE]. L'indicatore in alto a sinistra sulla videata cambierà in e il LED del pulsante [EDIT/COMPARE] inizierà a lampeggiare. Le impostazioni di Performance precedenti l'editing verranno temporaneamente riabilitate per consentirvi il confronto.



- NOTE** L'editing non è consentito mentre è abilitata la funzione "Compare".
- 2 Per disabilitare la funzione "Compare" e recuperare le impostazioni da voi editate per la Performance, premete nuovamente il pulsante [EDIT].

Performance Store

Le impostazioni editate per l'attuale Performance andranno perse se uscite dal Modo Performance Play e selezionate un'altra Performance o Modo. Per evitare di perdere dati importanti, usate sempre la funzione Performance Store per memorizzare le Performance editate dopo essere usciti dal Modo Performance Edit. Per maggiori informazioni circa la procedura Performance Store, vedi pag.131.

- NOTE** Quando create una nuova Performance, è consigliabile, prima di editare, cancellare le impostazioni per l'attuale Performance, usando la funzione Initialize Performance disponibile nel Modo Performance Job (pag.130).

Common (Impostazioni per tutte le Parti)

Illustriamo ora come editare le impostazioni comuni a tutte le Parti di una Performance. Sono disponibili sei Menu, ognuno composto da più pagine.

- Common General
- Common Quick Edit
- Common Arpeggio
- Common Controller
- Common Master EQ
- Common Effect

Common General

E' possibile impostare Nome della Performance, canale MIDI ed altri parametri generali nelle videate Common Edit. Per le impostazioni generali sono disponibili le tre videate seguenti.

GEN Name (General Name)

GEN MIDI (General MIDI)

GEN M.Kbd (General Master Keyboard)

GEN Name (General Name)

E' possibile impostare un Nome di Performance di un massimo di 10 caratteri (alfabetici o numerici) e/o simboli. Potrete inoltre selezionare un Nome di Categoria (category name) a sinistra del Nome di Performance.

Nome Categoria		Nome Performance	
GENName)	Ctgry	a-z	0-? Cursor
C 1234		[Pf]	[Init Voice]

NOTE Il metodo di impostazione del nome della performance é uguale a quello per il nome della voce (pag.70).

GEN MIDI (General MIDI)

E' possibile impostare i parametri di canale MIDI In/Out per la Performance.

GENMIDI)	ArpOut	ArpCh	LayerCh
Common	on	1	BasicCh

■ ArpOut (Arpeggio Out)

Attiva/ disattiva la trasmissione MIDI in uscita della phrase dell' Arpeggiatore.

□ **Impostazioni:** off, on

■ ArpCh (Arpeggio Channel)

Imposta il canale MIDI dell' Arpeggiatore. L' arpeggio suonerà per le Parti e le Voci impostate su questo Canale MIDI. Se selezionate kbd-ch (canale keyboard-tastiera), l' Arpeggiatore userà il Canale di Trasmissione MIDI impostato nel Modo Utility (pag.137).

□ **Impostazioni:** 1 ~ 16, kbdCh (Keyboard Channel)

■ LayerCh (Layer Channel)

Imposta il Canale MIDI per la Parte Layer. Tutte le Parti Layer (fino a 4) useranno lo stesso canale MIDI qui impostato. Se selezionate BasicCh (canale di ricezione base), tutte le Parti Layer useranno il Canale di Ricezione Base impostato nel Modo Utility (pag.137).

□ **Impostazioni:** 1 ~ 16, BasicCh (Basic Receive Channel)

GEN M.Kbd (General Master Keyboard)

E' possibile impostare split e layer di tastiera usando una Performance nel Modo Master Keyboard.

GENM.Kbd) Mode	Lower	Upper	Point
Common (split)	ch01	ch02	C 3

■ Mode

Imposta il Modo di tastiera. Sono disponibili i seguenti tre Modi. Se il LED del pulsante [MASTER KEYBOARD] sul pannello frontale é disattivato, questi Modi non sono disponibili e a display vengono visualizzate due parentesi.

□ **Impostazioni:** split, 4zone, layer

split:

Divide la tastiera in sezione della mano sinistra (inferiore) e della mano destra (superiore) e assegna un canale MIDI ed una Parte diversi ad ogni sezione.

4zone:

Divide la tastiera in un massimo di quattro zone assegnando un canale MIDI ed una Parte diversi ad ogni zona. I parametri possono essere impostati separatamente per ogni zona (pag.127) premendo il pulsante [ENTER].

layer:

Sovrappone in layer fino a due Zone (Parti) sulla tastiera. E' utile per creare suoni ricchi e corposi.

■ Lower

Quando il Modo (vedi sopra) é stato impostato su "split", Lower imposta il canale MIDI assegnato alle note in corrispondenza e sotto il punto di split. La Parte o la Voce impostata su questo canale MIDI suonerà quando premerete le note in corrispondenza o sotto il punto di split. Quando il Modo é impostato su "layer", qui viene impostato il canale MIDI per ogni Zona (Parte) del layer.

□ **Impostazioni:** ch01 ~ ch16

■ Upper

Quando il Modo (vedi sopra) é stato impostato su "split", Upper imposta il canale MIDI assegnato alle note sopra il punto di split. La Parte o la Voce impostata su questo canale MIDI suonerà quando premerete le note sopra il punto di split. Quando il Modo é impostato su "layer", qui viene impostato il canale MIDI per l'altra Zona (Parte) del layer.

□ **Impostazioni:** ch01 ~ ch16

NOTE E' possibile impostare rapidamente i canali MIDI Upper/Lower usando i pulsanti PART da [1] a [16]. Il primo pulsante imposta il canale MIDI Upper mentre il secondo imposta il canale MIDI Lower.

■ Point

Quando il Modo é impostato su "split", questo parametro imposta il punto di split. La nota del punto di split verrà assegnata alla sezione superiore.

NOTE E' possibile selezionare il punto di split anche premendo la nota, tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

□ **Impostazioni:** C-2 ~ G8

Elenco Impostazioni Master keyboard (on split/layer)

Nome Parametro	Split				Layer			
	Zona1	Zona2	Zona3	Zona4	Zona1	Zona2	Zona3	Zona4
TrnsCh	ch	ch+1	ch	ch	ch	ch+1	ch	ch
TG	on	on	off	off	on	on	off	off
MIDI	on	on	off	off	on	on	off	off
Octave	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Transpose	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Note Limit Low	C-2	p	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2
Note Limit High	p	G8						
Transmit Switch PB	on							
Transmit Switch MW	on							
Transmit Switch KnobA-C	on							
Transmit Switch Knob1/2	on							
Transmit Switch RB	on							
Transmit Switch FC	on							
Transmit Switch BC	on							
Transmit Switch AT	on							
Transmit Switch FS	on							
Transmit Switch Sus	on							
Transmit Switch Vol/FV	on							
Transmit Switch Pan	on							
Transmit Switch Bank Select	off							
Transmit Switch Program Change	off							
Transmit Preset Volume	100	100	100	100	100	100	100	100
Transmit Preset Pan	40	40	40	40	40	40	40	40
Transmit Preset Bank MSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset Bank LSB	0	0	0	0	0	0	0	0
Transmit Preset PC	0	0	0	0	0	0	0	0
CS Control Number Assign	7	7	7	7	7	7	7	7

ch: canale di trasmissione della tastiera
 p: punto di split
 Maggiori informazioni circa ogni parametro a pag.127

NOTE Per maggiori informazioni circa il modo Master Keyboard, fate riferimento alla Sezione Base (pag.57).

Common Quick Edit

E' possibile impostare vari parametri che regolano le caratteristiche sonore della Parte Layer. Le quattro videate seguenti sono disponibili quando il parametro Layer Switch (pag.123) per ogni Parte é regolato su "on".

- QED Level (Quick Edit Level)
- QED EF (Quick Edit Effect)
- QED Filter (Quick Edit Filter)
- QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

QED Level (Quick Edit Level)

E' possibile impostare parametri di livello di uscita e pan per ogni Parte Layer. Le impostazioni sono disponibili anche nelle videate Part Edit.

QEDLevel)	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
Common	127	C	63	63

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della Parte Layer.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ Pan

Imposta la posizione di pan stereo della Parte Layer.

□ **Impostazioni:** L63 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata (send) del segnale inviato dall'Effetto Insertion 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto di Riverbero.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata (send) del segnale inviato dall'Effetto Insertion 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto di Chorus.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

QED EF (Quick Edit Effect)

E' possibile regolare la quantità di Chorus applicata alla Parte Layer ed effettuare impostazioni di Portamento.

QEDIEF)	Chorus	Portamento-Time
Common	-63	off 127

■ Chorus

Imposta il livello di ritorno (return) dell'effetto di Chorus, come valore di offset.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Portamento

Attiva/disattiva il Portamento.

□ **Impostazioni:** off, on

■ Time

Imposta il tempo di transizione dell'intonazione. A valori più alti si avranno tempi di transizione più lunghi.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

QED Filter (Quick Edit Filter)

Questi parametri controllano i filtri che regolano la qualità tonale della Voce. Se state usando LPF (Low Pass Filter) e HPF (High Pass Filter) insieme, i parametri della pagina QED Filter influenzano solo l'LPF.

QEDiFilter)	Cutoff	Reso
Common	+63	+63

■ Cutoff

Alza o abbassa la frequenza di Cutoff per ogni Voce di una Parte Layer.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

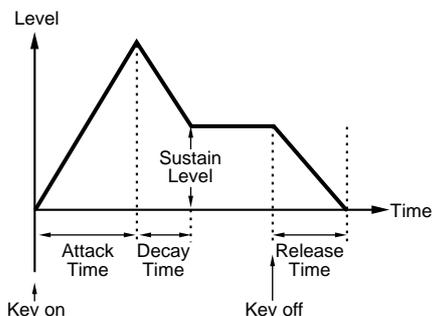
Imposta la quantità di Risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale alla frequenza di Cutoff.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

QED EG (Quick Edit Envelope Generator)

EG (Envelope Generator - generatore di inviluppo) controlla la transizione del livello di uscita nel tempo per ogni Voce di una Parte Layer. Sono disponibili quattro parametri che regolano la transizione del livello di uscita dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata o che fissano il punto a cui il livello di uscita sfuma a zero. Queste impostazioni di Parte Layer sfruttano ognuna delle impostazioni di Part Edit.

QEDiEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
Common	+63	+63	+63	+63



■ Attack

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui viene premuto un tasto sulla tastiera al momento in cui il livello di uscita della Parte Layer raggiunge il livello massimo (picco).

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Imposta il tempo di transizione dal punto di picco del livello di uscita della Parte Layer al punto in cui viene raggiunto il livello off.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain

Imposta il livello di uscita della Parte Layer "tenuto" finché è premuto il tasto sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui il tasto sulla tastiera viene rilasciato al momento in cui il livello di uscita della Parte Layer raggiunge lo zero.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

Common Arpeggio

Le seguenti quattro videate controllano il comportamento dell'Arpeggiatore. I parametri sono gli stessi usati nel Modo Voice Edit (pag.72).

NOTE Per usare l'Arpeggiatore nel Modo Performance, Arpeggio Switch e Layer Switch devono essere impostati su "on".

ARP Type (Arpeggio Type)

ARP Limit (Arpeggio Note Limit)

ARP Mode (Arpeggio Mode)

ARP PlayEF (Arpeggio Play Effect)

Common Controller

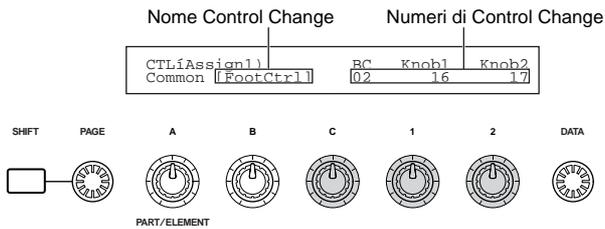
E' possibile assegnare Numeri di Control Change MIDI ai controlli e alle manopole del pannello frontale. Ad esempio le manopole [1]/[2] possono essere impostate per controllare la quantità di effetto applicato al suono ed il Controller a Pedale può essere impostato per controllare la modulazione. Per ogni Performance potete impostare assegnazioni diverse di Set di Controlli. Sono disponibili le due seguenti videate di Set di Controlli (Set Control).

CTL Assign1 (Controller Assign 1)

CTL Assign2 (Controller Assign 2)

CTL Assign1 (Controller Assign 1)

Usate le manopole [C], [1] e [2] per assegnare i Numeri di Controllo rispettivamente al Breath Controller, alla manopola [1] e alla manopola [2]. La funzione selezionata viene visualizzata a sinistra del display.



■ BC (Breath Controller)

Imposta il Numero di Control Change assegnato al Breath Controller. Il Breath Controller viene collegato alla presa BREATH (pag.18).

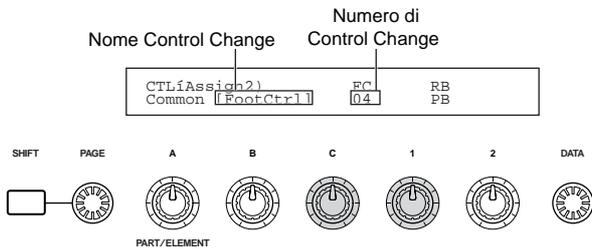
□ **Impostazioni:** Vedi Elenco Controlli (allegato).

■ Knob1/2

Imposta i Numeri di Control Change assegnati alle manopole [1] e [2] del pannello frontale.

CTL Assign2 (Controller Assign 2)

Usate le manopole [C] e [1] per assegnare i Numeri di Control Change rispettivamente al Controller a Pedale e al Ribbon Controller. La funzione selezionata viene visualizzata a sinistra del display.



■ FC (Foot Controller)

Assegna un Numero di Control Change al Controller a Pedale. Il Controller a Pedale é collegato alla presa FOOT CONTROLLER del pannello posteriore (pag.18).

□ **Impostazioni:** Vedi Elenco Controlli (allegato).

■ RB (Ribbon Controller)

Assegna un Numero di Control Change al Ribbon Controller.

□ **Impostazioni:** Vedi Elenco Controlli (allegato).

Common EQ (Equalizer)

E' possibile assegnare a tutta la Performance una qualsiasi delle cinque diverse bande di Equalizzatore dell'S80. Sono disponibili le cinque seguenti videate.

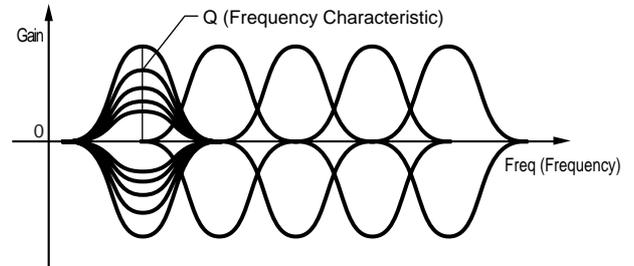
EQ Low

EQ LowMid (Low-Middle Range)

EQ Mid (Middle Range)

EQ HighMid (High-Middle Range)

EQ High



EQ Low

Questo Equalizzatore copre le basse frequenze. E' possibile regolare il livello di segnale alla frequenza specificata. Potete anche selezionare diversi tipi (shape-forme) di Equalizzatore.

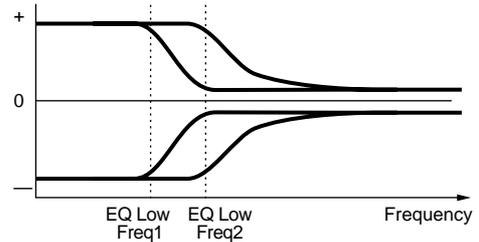
MEQ1Low)	Shape	Gain	Freq	12.0
Common	peak	+12dB	50Hz	

■ Shape

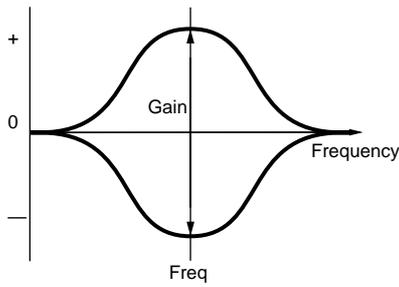
Seleziona l'equalizzatore Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/esalta il segnale all'impostazione di Frequenza specificata mentre il tipo Shelving attenua/esalta il segnale alle frequenze sopra o sotto l'impostazione di Frequenza specificata.

□ **Impostazioni:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

shelv (Shelving)



peak (Peaking)



■ **Gain**

Imposta il Gain (guadagno). Attenua o esalta le frequenze intorno all'impostazione Frequency.

□ **Impostazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ **Freq (Frequency)**

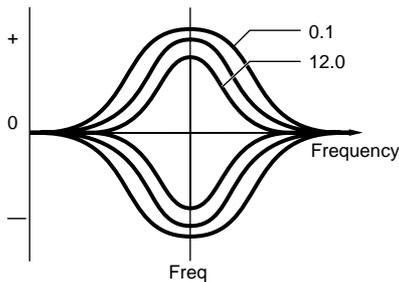
Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/esaltate dall'impostazione Gain.

□ **Impostazioni:** 32Hz ~ 2.0kHz

■ **Q (Frequency Characteristic)**

Modifica il livello del segnale all'impostazione Frequency per creare le caratteristiche di varie curve di frequenza.

□ **Impostazioni:** 0.1 ~ 12.0



EQ LowMid (Low-Middle Range)

EQ Mid (Middle Range)

EQ HighMid (High-Middle Range)

Questi Equalizzatori coprono le frequenze da basse a medie, medie e da alte a medie. Possono essere usati per regolare il livello di segnale intorno alla frequenza specificata.

Low Mid

MEQ _i LowMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

Mid

MEQ _i Mid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

High Mid

MEQ _i HighMid)	Gain	Freq	Q
Common	+12dB	100Hz	12.0

■ **Gain**

Imposta il Gain (guadagno). Attenua o esalta le frequenze intorno all'impostazione Frequency.

□ **Impostazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ **Freq (Frequency)**

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/esaltate dall'impostazione Gain.

□ **Impostazioni:** 100Hz ~ 10.0kHz

■ **Q (Frequency Characteristic)**

Modifica il livello del segnale all'impostazione Frequency per creare le caratteristiche di varie curve di frequenza.

□ **Impostazioni:** 0.1 ~ 12.0

EQ High

Questo Equalizzatore copre le alte frequenze. E' possibile regolare il livello di segnale alla frequenza specificata e selezionare tipi diversi di Equalizzatore (shape).

MEQ _i High)	Shape	Gain	Freq	Q
Common	peak	+12dB	0.5kHz	12.0

■ **Shape**

Seleziona l'equalizzatore Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/esalta il segnale all'impostazione di Frequenza specificata mentre il tipo Shelving attenua/esalta il segnale alle frequenze sopra o sotto l'impostazione di Frequenza specificata.

□ **Impostazioni:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

■ **Gain**

Imposta il Gain (guadagno). Attenua o esalta le frequenze intorno all'impostazione Frequency.

□ **Impostazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ **Freq (Frequency)**

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/esaltate dall'impostazione Gain.

□ **Impostazioni:** 500Hz ~ 16.0kHz

■ **Q (Frequency Characteristic)**

Modifica il livello del segnale all'impostazione Frequency per creare le caratteristiche di varie curve di frequenza.

□ **Impostazioni:** 0.1 ~ 12.0

Common Effect

E' possibile impostare due tipi di Effetti Insertion più due Effetti di Sistema (Riverbero e Chorus). Sono disponibili le tre videate seguenti.

EFF Part

EFF Rev (Reverb)

EFF Cho (Chorus)

EFF Part

EFF _i Part)	----	InSEF	----	PLG-EF
Common	part16	partP1	part10	

■ **InsEF (Insertion Effect)**

Assegna una Parte ad un Effetto Insertion. Selezionate "off" se non desiderate assegnare la Parte ad un Effetto Insertion. Se inoltre sono state installate schede Plug-in, potrete selezionare anche le Parti Plug-in 1 e 2.

□ **Impostazioni:**

Parte Normale:

Part01 ~ Part16, PartAD (A/D Input Part), off

Parte Plug-in (con scheda installata):

PartP1 (Plug-in Part 1), PartP2 (Plug-in Part 2), off

■ **PLG-EF (Plug-in Effect)**

Assegna una Parte all'Effetto Plug-in. Selezionate "off" se non desiderate assegnare la Parte ad un Effetto Plug-in. Questi parametri sono disponibili se é stata installata una scheda Plug-in di Effetti Insertion.

□ **Impostazioni:**

Parte Normale:

Part01 ~ Part16, PartAD (A/D Input Part), off

EFF Rev (Reverb)

E' possibile selezionare il Tipo di Effetto di Riverbero ed impostarne i parametri premendo il pulsante [ENTER].

EFFiRev)	Type	Return [ENTER]
Common	Basement	127 to Edit

■ **Type (Reverb Effect Type)**

Imposta il Tipo di Effetto di Riverbero.

□ **Impostazioni:**

Elenco dei Tipi di Effetti sull'opuscolo Data List.

■ **Return**

Imposta il livello di ritorno (return) dell'Effetto di Riverbero.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

EFF Cho (Chorus)

E' possibile selezionare il Tipo di Effetto di Chorus ed impostarne i parametri premendo il pulsante [ENTER].

EFFiCho)	Type	toRev	Return [ENTER]
Common	Chorus1	127	127 to Edit

■ **Type (Chorus Effect Type)**

Imposta il Tipo di Effetto di Chorus.

□ **Impostazioni:**

Elenco dei Tipi di Effetti sull'opuscolo Data List.

■ **toRev (To Reverb)**

Imposta il livello di mandata (send) del segnale inviato dal Chorus al Riverbero.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **Return**

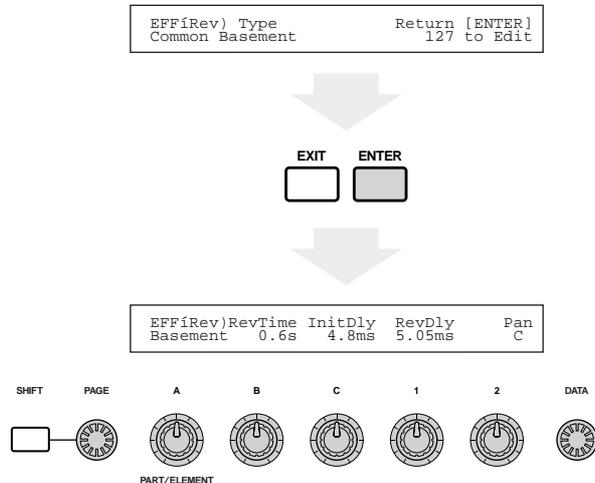
Imposta il livello di ritorno (return) dell'Effetto di Chorus.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

NOTE Se é stata installata una scheda Plug-in di Effetti Insertion, la videata EFF Plg (Plug-in) sarà seguita dalla videata EFF Cho (Chorus).

Impostazioni dei Parametri di Effetto

Le videate dei parametri EFF Rev e EFF Cho sono disponibili se selezionate Effect e premete il pulsante [ENTER]. Se é stata installata una scheda Plug-in Insertion Effect, é possibile inserire i parametri per l'effetto Plug-in sulla videata EFF Plg (Plug-in). Usate la manopola [PAGE] per selezionare le varie videate e usate le altre manopole ed i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare ogni parametro. Premendo il pulsante [EXIT], tornerete alla videata di selezione del tipo di effetto.



NOTE Il numero di Parametri ed i contenuti di ogni videata varieranno a seconda del tipo di effetto selezionato. Per maggiori informazioni, consultate l'elenco degli effetti riportato sull'opuscolo Data List.

Part (Impostazioni per ogni Parte)

E' possibile editare ogni Parte di una Performance. Usate la manopola [A] per selezionare la Parte ed impostarne poi i parametri. Sono disponibili le sei seguenti videate. Il loro contenuto varia a seconda della Parte selezionata.

- Part Mixer
- Part Tone
- Part Layer
- Part Receive switch
- Part Controller
- Part Insertion Effect

Part Mixer

E' possibile impostare vari parametri di trasmissione in uscita della Voce per ogni Parte. Sono disponibili le due seguenti videate.

MIX Vce (Mix Voice)
MIX Level

NOTE La videata MIX Vce (Mix Voice) cambierà in videata Mix Template se é stato selezionato PartAD (Parte A/D Input).

MIX Vce/Template (Mix Voice/Template)

E' possibile assegnare una Voce/ Template ad ogni Parte. Usate la manopola [A] per selezionare la Parte e impostate poi i parametri Voice/ Template. Il display cambierà a seconda della Parte selezionata.

• Se é stata selezionata una Parte da Part01 a Part16

Per impostare la Voce potete usare lo stesso sistema di Category Search (pag.67).

```
MIXiVce) Memory Number Ctgry Search  
Part01 PRE1:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

■ Memory (Voice Memory)

□ Impostazioni:

PRE1 (Preset 1), PRE2 (Preset 2), INT (Internal Normal), EXT (External Normal), PRE (Preset Drum), INT (Internal Drum), EXT (External Drum)

■ Number (Program Number)

□ Impostazioni:

1 ~ 128 (per Voci Normali), DR1 ~ DR8 (per Drum Preset), DR1 ~ DR2 (per Drum Internal/External)

NOTE Maggiori informazioni circa le Categorie, nell'elenco a pag.70.

• Se é stata selezionata una Parte PartP1/PartP2 (Plug-in 1/2)

Imposta la Voce per la Parte Plug-in 1/2. Questa videata appare solo se é stata installata una scheda Plug-in. Usate la manopola [B] per selezionare PLG1/2INT (memoria interna) e MSB/LSB (il banco della scheda Plug-in) e usate la manopola [C] per selezionare il Numero di Programma.

```
MIXiVce) Bank Number Ctgry Search  
PartP1 NORM/001:128(H16)[Pf:GrandPiano]
```

■ Bank

□ Impostazioni:

PartP1/P2 (Plug-in 1/2): PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 Internal), MSB/LSB (Plug-in Bank)

NOTE Per informazioni circa i Banchi Plug-in (Bank Select MSB/LSB) consultate il manuale d'uso della scheda Plug-in.

■ Number (Program Number)

□ Impostazioni:

PLG1/2 INT (Plug-in 1/2 Internal): 1 ~ 64
MSB/LSB (Plug-in Bank): 1 ~ 128

NOTE Per informazioni circa le Voci Plug-in consultate il manuale d'uso della scheda Plug-in.

• Se é stata selezionata una Parte da Part17 a Part32

E' possibile impostare le Voci per le Parti da 17 a 32 se avete installato una scheda Plug-in multitimbrica. Usate la manopola [B] per selezionare il Banco Voci e la manopola [C] per selezionare il Numero di Programma.

```
MIXiVce) Bank Number  
Part17 NORM/001:001(A01)[Pf:GrandPno]
```

■ Bank/Number (Bank/Program Number)

□ Impostazioni: Consultate il manuale d'uso della scheda Plug-in.

NOTE Questa impostazione é solo temporanea e non può essere memorizzata nella Performance.

• Se é stata selezionata la Parte A/D Input: PartAD

E' possibile usare come Parte una sorgente audio collegata alla presa A/D INPUT. Sono disponibili 13 diversi template per le impostazioni di Effect Type (tipo di effetto) e Gain (guadagno). Selezionate la sorgente della Parte A/D Input ed il template.

```
MIXiTemplate)Src Number  
PartAD keyboard --[InsEF off ]
```

■ Src (Source)

Seleziona la sorgente collegata alla presa A/D INPUT.

Impostazioni: mic (microfono), guitar, keyboard, audio

■ Number (Template Number)

Seleziona il numero di template. Potete scegliere tra 13 template per ogni sorgente.

Impostazioni: 0 ~ 12

Number Src		0	1	2	3	4	5	6
MIC	PresetName InputGain VariType	Off mic -	Mic mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Karaoke1 mic Karaoke1	Karaoke2 mic Karaoke2
GUITAR	PresetName InputGain VariType	Off mic -	Guitar mic -	Reverb mic -	Chorus mic -	Cho+Rev mic -	Tube mic AmpSim.	Stack mic AmpSim.
KEYBOARD	PresetName InputGain VariType	Off line -	Keyboard line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	PhaserEP line Phaser1	PanEP line AutoPan
AUDIO	PresetName InputGain VariType	Off line -	Audio line -	Reverb line -	Chorus line -	Cho+Rev line -	Audio line -	Audio line -

Number Src		7	8	9	10	11	12
MIC	PresetName InputGain VariType	Karaoke3 mic Karaoke3	Echo mic Echo	Vocal mic Stage1	Studio mic Exciter	OctUp mic PitChange1	OctDown mic PitChange1
GUITAR	PresetName InputGain VariType	FlangGtr mic Flanger1	CleanGtr mic Celeste3	FuncGtr mic TouchWah2	Tremolo mic Tremolo	Phaser mic Phaser1	5thGuitar mic PitChange1
KEYBOARD	PresetName InputGain VariType	WahClavi line TouchWah1	RotaryOrg line RotarySp.	SynthStr line Symphonic	SynthPad line Flanger2	SynthLead line DelayLCR	SFX line PitChange1
AUDIO	PresetName InputGain VariType	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -	Audio line -

NOTE Se cercate di selezionare un Numero compreso tra 5 e 12 mentre é regolata un'impostazione diversa da "PartAD" per il parametro Insert Effect (Ins EF) nella pagina Effect Part (EFF Part), questo verrà disabilitato e per il parametro Number apparirà il messaggio "InsEF off".

MIX Level

E' possibile impostare livello di uscita, pan, mandata effetti ed altri parametri per ogni Parte. Ciò é utile per impostare i livelli di ogni Parte all'interno di un mix.

MIXíLevel)	Vol	Pan	RevSend	ChoSend
Part01	127	C	64	0

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della Parte.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ Pan

Imposta il posizionamento pan stereo della Parte.

Impostazioni: L63 (sinistra)~ C (centro)~ R63 (destra)

■ RevSend (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall' Effetto Insertion 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto di Riverbero.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ ChoSend (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata del segnale inviato dall' Effetto Insertion 1/2 (o del segnale bypassato) all'effetto di Chorus.

Impostazioni: 0 ~ 127

Part Tone

E' possibile impostare Filtro, Generatore di Inviluppo ed altri parametri per controllare le caratteristiche tonali di ogni Parte. Sono disponibili le quattro videate seguenti.

TON Filter (Tone Filter)

TON EG (Tone Envelope Generator)

TON Portamento (Tone Portamento)

TON Other (Tone Other)

TON Filter (Tone Filter)

E' possibile usare i filtri per regolare il tono di ogni Parte. Se il filtro é una combinazione di LPF ed HPF, il parametro Cutoff viene applicato a LPF. Questi parametri sono disponibili anche nelle videate Common Quick Edit.

TONíFilter)	Cutoff	Reso
Part01	+63	+63

NOTE Questa videata non é disponibile per la Parte A/D Input.

NOTE Maggiori informazioni circa Filter, a pag. 83.

■ Cutoff

Alza o abbassa la frequenza di Cutoff per ogni Elemento di una Parte.

NOTE Se viene usata una combinazione di Low Pass e High Pass Filter per ogni Elemento, questo parametro regola la frequenza di Cutoff del Low Pass Filter (filtro passa bassi).

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Reso (Resonance)

Imposta la quantità di risonanza (enfasi armonica) applicata al segnale alla frequenza di Cutoff. Aggiunge maggior carattere al suono.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

TON EG (Tone Envelope Generator)

E' possibile impostare i parametri EG (Envelope Generator) per ogni Parte. Sono disponibili quattro parametri per regolare la transizione del livello di uscita dal momento in cui viene premuta una nota sulla tastiera al momento in cui viene rilasciata o al momento in cui il livello di uscita sfuma a zero.

NOTE Questa videata non é disponibile per la Parte A/D Input.

NOTE Per maggiori informazioni, consultate il diagramma che illustra il concetto di Envelope Generator (generatore di inviluppo), riportato nelle sezioni del Modo Voice Edit.

Parte da 1 a 16

TONíEG)	Attack	Decay	Sustain	Release
Part01	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0

Parte Plug-in 1/2

Parte Multi Plug-in

TONíEG)	Attack	Decay	Release
PartP1	+ 0	+ 0	+ 0

Parte Drum Voice

TONíEG)	Attack	Decay
Part10	+ 0	+ 0

■ Attack

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui viene premuto un tasto sulla tastiera al momento in cui il livello di uscita della Parte raggiunge il suo picco. A valori positivi il tempo di transizione sarà più lungo e viceversa.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Decay

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui il livello di uscita della Parte raggiunge il suo picco al momento in cui si raggiunge il livello zero. Valori positivi allungheranno il tempo di transizione e viceversa.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Sustain

Imposta il livello di uscita della Parte "tenuto" finché é premuto il tasto sulla tastiera.

NOTE Questo parametro non é disponibile per le Parti Plug-in o Drum Voice.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

■ Release

Imposta il tempo di transizione dal momento in cui viene rilasciata la nota sulla tastiera al momento in cui il livello di uscita della Parte raggiunge lo zero. Valori positivi rallentano il tempo di transizione e viceversa.

NOTE Questo parametro non é disponibile per le Parti Drum Voice.

Impostazioni: -64 ~ 0 ~ +63

TON Portamento (Tone Portamento)

E' possibile impostare i tre seguenti parametri di Portamento per ogni Parte.

NOTE Questa videata non é disponibile per le Parti A/D Input o Drum Voice.

Parte da 1 a 16

TONíPortamento)	Switch	Time	Mode
Part01	on	127	fulltime

Parte Plug-in 1/2

Parte Multi Plug-in

TONíPortamento)	Switch	Time
Part17	on	127

■ Switch (Portamento switch)

Attiva/disattiva il Portamento. Se il Portamento é attivo si avrà una lieve transizione di intonazione dalla prima nota suonata a quella successiva.

Impostazioni: off, on

■ Time (Portamento Time)

Imposta il tempo di transizione dell'intonazione. Valori più alti daranno tempi di transizione più lunghi.

Impostazioni: 0 ~ 127

■ Mode (Portamento Mode)

Seleziona il Modo di Portamento. Il comportamento di questo modo varia a seconda del Modo Part (mono/poly) impostato nella videata LYR Mode (pag.123).

NOTE Questo parametro non é disponibile per le Parti Plug-in 1/2 e Multi Plug-in.

Impostazioni: fingered, fulltime

Se il Modo Part é impostato su "mono":

fingered:

Il Portamento viene applicato quando sulla tastiera si suona un legato (una nota suonata prima che la nota precedente venga rilasciata).

full:

Il Portamento viene applicato a tutti gli stili esecutivi.

Se il Modo Part é impostato su "poly":

Il Portamento viene applicato a più note.

TON Other (Tone Other)

E' possibile impostare i parametri di Pitch Bend Range e Velocity Sensitivity per ogni Parte.

NOTE Queste videate non sono disponibili per la Parte A/D Input .

Parte da 1 a 16

TONiOther)	Pitch Bend	VelDepth-Offset
Part01	-12 +12	127 64

Parte Plug-in 1/2

Parte Multi Plug-in

Parte Drum Voice

TONiOther)	Pitch Bend	VelDepth-Offset
PartP1	+12	127 64

■ Pitch Bend

Imposta la quantità (in semitoni) di modifica di intonazione della Voce prodotta dallo spostamento della rotella di Pitch Bend. Un'impostazione Lower di -12, ad esempio, indica che l'intonazione della Voce scenderà di un'ottava quando la rotella di Pitch Bend sarà spostata verso il basso. Un'impostazione di Upper +12, invece, indica che l'intonazione della Voce si alzerà di un'ottava quando la rotella di Pitch Bend verrà spostata verso l'alto. Il parametro Lower è disponibile solo per le Parti di Voci Normali da 1 a 16.

□ Impostazioni:

Lower (sinistra):

-48 ~ 0 ~ +24

Upper (destra):

-48 ~ 0 ~ +24 (o -24 ~ 0 ~ +24 per Parti Plug-in 1/2 e Multi Plug-in)

■ VelDepth-Offset (Velocity Sensitivity Depth/Offset)

Imposta l'offset di sensibilità alla dinamica e di dinamica per ogni Parte.

□ Impostazioni:

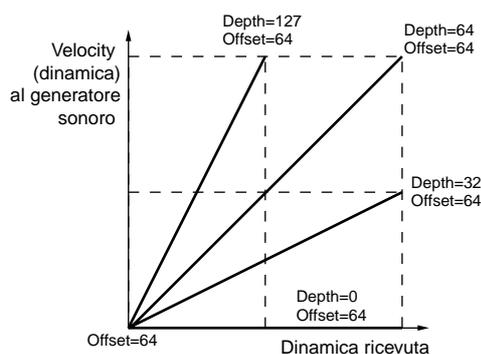
VelDepth (Velocity Sensitivity): 0 ~ 127

offset (Velocity Offset): 0 ~ 127

VelDepth (Velocity Sensitivity Depth)

Come illustrato di seguito, un'impostazione superiore provocherà maggiori cambiamenti di dinamica quando suonerete la tastiera.

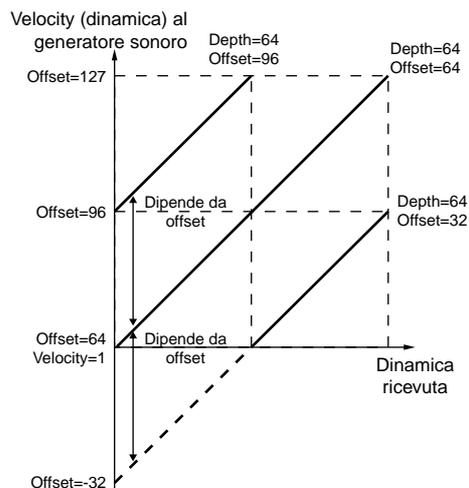
Modifica alla curva di dinamica in base a VelDepth (con offset impostato su 64)



offset (Velocity Offset)

Come illustrato di seguito, la dinamica aumenterà della quantità specificata.

Modifica alla curva di dinamica in base a VelDepth (con offset impostato su 64)



Part Layer

E' possibile impostare vari parametri MIDI per ogni Parte, incluso MIDI Receive Channel, Arpeggiator Switch, note limit e velocity. Questi parametri sono usati soprattutto quando si sovrappongono in layer più Parti. Sono disponibili le quattro seguenti videate.

LYR Mode (Layer Mode)

LYR Limit (Layer Limit)

LYR Tune (Layer Tune)

LYR Out (Layer Out)

LYR Mode (Layer Mode)

E' possibile impostare il metodo di trasmissione in uscita di ogni Parte. I parametri variano a seconda della Parte selezionata.

Parte da 1 a 16

Parte Plug-in 1/2

LYRiMode)	Mode	Arp	Layer	RcvCh
Part01	poly	on	off	1

Parte Drum Voice

LYRiMode)	Arp	Layer	RcvCh
Part01	on	off	1

Parte A/D Input

Parte Multi Plug-in

LYRiMode)	RcvCh
PartAD	1

■ Mode

Seleziona se ogni Parte viene riprodotta in monofonia (solo note singole) o in polifonia (più note simultanee).

NOTE Questo parametro é disponibile solo per le Parti di Voci Normali da 1 a 16 e per le Parti Plug-in 1/2.

Impostazioni: mono, poly

■ Arpeggio (Arpeggio switch)

Attiva/disattiva l'Arpeggiatore per la Parte attualmente selezionata.

NOTE Questo parametro non é disponibile per le Parti A/D Input e Multi Plug-in.

Impostazioni: off, on

■ Layer (Layer switch)

Quando é attivato consente di sovrapporre in layer fino a quattro Parti.

NOTE Questo parametro non é disponibile per le Parti A/D Input e Plug-in.

Impostazioni: off, on

NOTE Quando é attivo questo parametro, é possibile anche impostare il livello di uscita generale e la posizione di stereo pan del Layer (paga.109).

NOTE I Layer potrebbero risultare lenti: ciò dipendente dalle Parti che li compongono.

NOTE Se attivate cinque o più Layer Switch, solo quattro Parti saranno abilitate per il layer. Queste quattro Parti sono determinate dalla priorità di Parte da 01 a 16, PartAD, PartP1 e PartP2. Per le Parti disabilitate, i valori di Layer Switch sono visualizzati tra parentesi: "(on)."

■ RcvCh (MIDI Receive Channel)

Imposta il Canale di Ricezione MIDI per ogni Parte. Selezionate "off" per le Parti che non desideriate rispondano al MIDI.

Impostazioni: 1 ~ 16, off

LYR Limit (Layer Limit)

E' possibile impostare estensioni di nota e limiti dinamici per ogni Parte.

NOTE Questi parametri non sono disponibili per la Parte A/D Input.

LYRiLimit)	Note Limit	Vel Limit
Part01	C-2 - G 8	1 - 127

■ Note Limit

Imposta la nota più bassa e la più alta dell'estensione di tastiera di ogni Parte. Ogni Parte suonerà solo per le note suonate entro l'estensione specificata.

Impostazioni: C-2 ~ G8 (per le note più bassa e più alta)

NOTE Se specificate prima la nota più alta e poi quella più bassa, ad esempio "da DO5 a DO4", l'estensione di nota coperta sarà "da DO2 a DO4" e "da DO5 a SOL8".

NOTE E' possibile impostare la nota più bassa e la più alta dell'estensione direttamente premendo la nota corrispondente sulla tastiera, tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

■ Vel Limit

Imposta i valori minimo e massimo dell'estensione dinamica entro cui risponderà ogni Parte. Ogni Parte suonerà solo per le note eseguite entro la sua estensione dinamica.

Impostazioni: 1 ~ 127 (per valori minimo e massimo)

NOTE Se specificate prima il valore massimo e poi quello minimo, ad esempio "da 93 a 34", l'estensione dinamica coperta sarà "da 1 a 34" e "da 93 a 127".

LYR Tune (Layer Tune)

E' possibile impostare i parametri di note shift e tuning per ogni Parte.

NOTE Questi parametri non sono disponibili per la Parte A/D Input.

LYRiTune)	NoteShift	Detune
Part01	+24	+12.7

■ Coarse

Regola l'intonazione di ogni Parte in unità di semitoni.

Impostazioni: -24 ~ +24

■ Detune

Regola l'offset (di detune - scordatura) dell'intonazione di ogni Parte di una minima quantità.

Impostazioni: -12.8Hz ~ +12.7Hz

LYR Out (Layer Out)

E' possibile selezionare le uscite per ogni Parte.

LYRiOut)	Output	InsEF
Part01	L&R	(off)

■ Output

Assegna ogni Parte ad un'uscita.

Impostazioni:

L&R (Uscite Left e Right), ind 1&2 (Uscite Individual 1&2) ind1 (Uscita Individual 1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6, drum

NOTE Ad esempio, se selezionate "L&R", il canale sinistro sarà trasmesso dall'uscita OUTPUT L e il canale destro da OUTPUT R. Se invece selezionate "ind1", i segnali sinistro e destro saranno miscelati e trasmessi in mono dall'uscita INDIVIDUAL OUTPUT 1.

NOTE Le impostazioni da "ind3 a "ind6" sono dedicate a future espansioni del sistema e non sono attualmente disponibili.

NOTE Per le Parti Drum Voice é possibile selezionare "drum". Se selezionate "drum" per una Parte Drum Voice, saranno usate le impostazioni di uscita di ogni tasto Drum (pag.95).

■ InsEF (Insertion Effect)

Visualizza lo stato di on/off degli Effetti Insertion. Se é visualizzato "on", il segnale della Parte viene inviato all'Unità Effetti Insertion.

NOTE I parametri Insertion Effect switch per ogni Parte vengono impostati nella videata Part EFF Part (pag. 117).

Part Receive Switch

Ogni Parte può essere impostata per ricevere messaggi di Control Change (cambio controllo) e Program Change (cambio programma). Sono disponibili le quattro videate seguenti.

- RCV Sw1 (Receive Switch 1)
- RCV Sw2 (Receive Switch 2)
- RCV Sw3 (Receive Switch 3)
- RCV Sw4 (Receive Switch 4)

RCV Sw1 (Receive Switch 1)

Quando é impostato su "on", ogni Voce di ogni Parte riceverà messaggi di Control Setting (PB, MW, RB, AT) e di Control Change. I parametri Controller cambiano a seconda della Parte selezionata.

NOTE Questa videata non é disponibile per la Parte A/D Input.

Parte da 1 a 16 Parte Drum Voice

RCV1Sw1) Part01	PB on	MW off	RB on	AT off
--------------------	----------	-----------	----------	-----------

Parte Plug-in 1/2 Parte Multi Plug-in

RCV1Sw1) PartP1	PB on	MW off	AT off
--------------------	----------	-----------	-----------

□ Impostazioni:

- PB (Rotella Pitch Bend):** off, on
- MW (Rotella Modulation):** off, on
- RB (Ribbon Controller):** off, on
- AT (Aftertouch):** off, on

RCV Sw2 (Receive Switch 2)

Quando é regolato su "on", ogni Voce di ogni Parte riceverà messaggi dalla manopola [1]/[2], dal Breath Controller, dal Controller a Pedale e messaggi di Control Change.

NOTE Questa videata é disponibile solo per le Parti da 1 a 16 (incluse le Parti Drum Voice).

Parte da 1 a 16 Parte Drum Voice

RCV1Sw2) Part01	Knob1 on	Knob2 off	BC on	FC off
--------------------	-------------	--------------	----------	-----------

□ Impostazioni:

- Knob1 (manopola [1]):** off, on
- Knob2 (manopola [2]):** off, on
- BC (Breath Controller):** off, on
- FC (Foot Controller):** off, on

RCV Sw3 (Receive Switch 3)

Quando é regolato su "on" ogni Voce di ogni Parte riceverà messaggi di volume, pan, pedale sustain, interruttore a pedale e Control Change.

Parte da 1 a 16

RCV1Sw3) Part01	Vol on	Pan off	Sus on	FS off
--------------------	-----------	------------	-----------	-----------

Parte Plug-in 1/2 Parte Multi Plug-in

RCV1Sw3) Part01	Vol on	Pan off	Sus on
--------------------	-----------	------------	-----------

Parte Drum Voice Parte A/D Input

RCV1Sw3) PartAD	Vol on	Pan off	FS off
--------------------	-----------	------------	-----------

□ Impostazioni:

- Vol (Volume):** off, on
- Pan:** off, on
- Sus (Sustain):** off, on
- FS (Foot Switch):** off, on

RCV Sw4 (Receive Switch 4)

Quando é impostato su "on", ogni Voce di ogni Parte riceverà messaggi di Program Change e Control Change quando cambierete Banco/Programma di Performance.

RCV1Sw4) Part01	BankSel off	PgmChng on	CtrChng off
--------------------	----------------	---------------	----------------

□ Impostazioni:

- BankSel (Bank Select):** off, on
- PgmChng (Program Change):** off, on
- CtrChng (Control Change):** off, on

Part Controller

Potete impostare vari parametri Controller per la Parte A/D Input e le Parti Multi Plug-in da 17 a 32. Sono disponibili le seguenti due videate per i parametri della Parte A/D Input e sei videate per i parametri della Parte Multi Plug-in.

CTL Set1 (Controller Set 1) (solo Parte A/D Input)

CTL Set2 (Controller Set 2) (solo Parte A/D Input)

CTL MW Control (MW Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AT Control (AT Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

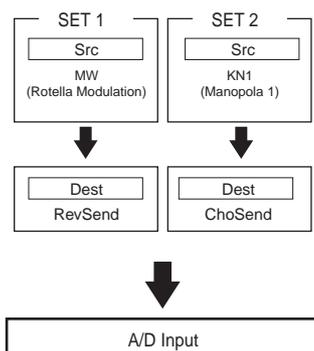
CTL AC Control (AC Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)

CTL Set1/CTL Set2 (Control Set 1/2) (solo Parte A/D Input)

I controller e le manopole del pannello frontale, la tastiera, etc. possono essere assegnati a varie funzioni. Ad esempio, l'aftertouch di tastiera può essere usato per controllare il vibrato e la rotella Modulation per controllare la Risonanza. Queste assegnazioni di controllo sono dette "Control Set", ovvero Set di Controlli. E' possibile assegnare fino a due Set di Controlli diversi per la Parte A/D Input. Sono quindi disponibili due videate, ognuna per un controller separato: CTL Set1 e CTL Set2.

CTLiSet1) PartAD	Src FC(04)	Dest off	Depth +63
---------------------	---------------	-------------	--------------



■ Src (Source)

Imposta il Controller usato per controllare il parametro specificato in Dest. Sono disponibili i seguenti controller.

□ Impostazioni:

PB (rotella Pitch Bend), MW (rotella Modulation), AT (Aftertouch), FC (controller a pedale), FS (interruttore a pedale), RB (Ribbon Controller), BC (Breath Controller), KN1/2 (manopola [1]/[2])

■ Dest (Destination)

Imposta il parametro controllato dal Controller specificato in Src. .

□ **Impostazioni:** vedi Elenco Controlli (allegato).

■ Depth (Depth)

Imposta di quanto può essere controllato il parametro selezionato in Dest.

□ **Impostazioni:** -64 ~ 0 ~ +63

☞ Usando i Set 1 e 2 dei Controlli Voice, potete assegnare singoli controller Src (source) a più parametri Dest (destination) o più controller Src a singoli parametri Dest (vedi pag.75).

CTL MW Control (MW Control Depth) (Solo Parti Multi Plug-in)

La rotella Modulation può essere usata per controllare i parametri Filter e Amp per ogni Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLiMW Control) Part17	Filter +63	Amp +63
---------------------------	---------------	------------

■ Filter

Imposta di quanto la rotella Modulation può regolare la frequenza di Cutoff del filtro.

□ **Impostazioni:** -64 ~ +63

■ Amp

Imposta di quanto la rotella Modulation può regolare il livello di uscita (ampiezza).

□ **Impostazioni:** -64 ~ +63

CTL MW Modulation (MW Modulation Depth) (Solo Parti Multi Plug-in)

La rotella Modulation può essere usata per controllare la quantità di modulazione di intonazione/filtro/ampiezza applicata ad ogni Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLiMW Modulation) Part17	PMod 127	FMod 127	AMod 127
------------------------------	-------------	-------------	-------------

■ PMod (Pitch Modulation Depth)

Imposta quanto la modulazione di intonazione cambia quando viene usata la rotella Modulation.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **FMod (Filter Modulation Depth)**

Imposta di quanto cambia la frequenza di Cutoff del filtro quando viene usata la rotella Modulation.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **AMod (Amplitude Modulation Depth)**

Imposta di quanto cambia la modulazione di ampiezza quando viene usata la rotella Modulation.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

CTL AT Control (AT Control Depth) (Solo Parti Multi Plug-in)

E' possibile usare l'aftertouch di tastiera per controllare i parametri di intonazione/ filtro/ ampiezza per ogni Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLíAT Control)	Pitch	Filter	Amp
Part17	+24	+63	+63

■ **Pitch**

Imposta di quanto cambia l'intonazione (in semitoni) quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Impostazioni:** -24 ~ +24

■ **Filter**

Imposta di quanto cambia la frequenza di Cutoff del filtro quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Impostazioni:** -64 ~ +63

■ **Amp**

Imposta di quanto cambia il livello di uscita (ampiezza) quando viene applicato l'aftertouch.

□ **Impostazioni:** -64 ~ +63

CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (Solo Parti Multi Plug-in)

L'aftertouch di tastiera può essere usato per controllare la quantità di modulazione di intonazione/filtro/ampiezza applicata ad ogni Parte Plug-in (da 17 a 32).

CTLíAT Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

■ **PMod (Pitch Modulation Depth)**

Imposta di quanto cambia la modulazione di intonazione quando viene usato l'aftertouch.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **FMod (Filter Modulation Depth)**

Imposta di quanto cambia la frequenza di Cutoff del filtro quando viene usato l'aftertouch.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **AMod (Amplitude Modulation Depth)**

Imposta di quanto cambia la modulazione di ampiezza quando viene usato l'aftertouch.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

CTL AC Control (AC Control Depth) (Solo Parti Multi Plug-in)

E' possibile usare i Control Change (controller assegnabili) per controllare i parametri di filtro/ ampiezza per ogni Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLíAC Control)	Source	Filter	Amp
Part17	04[FootCtrl]	+63	+63

■ **Source**

Imposta il numero di Control Change MIDI usato per controllare i parametri Filter/ Amp.

□ **Impostazioni:** off, 1 ~ 95

■ **Filter**

Imposta di quanto la frequenza di Cutoff del filtro cambia quando viene usato il controller (Source).

□ **Impostazioni:** -64 ~ +63

■ **Amp**

Imposta di quanto cambia il livello di uscita (ampiezza) quando viene usato il controller (Source).

□ **Impostazioni:** -64 ~ +63

CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (Solo Parti Multi Plug-in)

E' possibile usare i Control Change (controller assegnabili) per controllare la quantità di intonazione/filtro/ampiezza applicata ad ogni Parte Multi Plug-in (da 17 a 32).

CTLíAC Modulation)	PMod	FMod	AMod
Part17	127	127	127

■ **PMod (Pitch Modulation Depth)**

Imposta di quanto cambia la modulazione di intonazione quando viene usato il controller (Source).

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **FMod (Filter Modulation Depth)**

Imposta di quanto cambia la frequenza di Cutoff del filtro quando viene usato il controller (Source).

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ **AMod (Amplitude Modulation Depth)**

Imposta di quanto cambia la modulazione di ampiezza quando viene usato il controller (Source).

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

Part Insertion Effect (A/D Input Part only)

E' possibile impostare i parametri per gli Effetti Insertion usati dalla Parte A/D Input. Se avete selezionato la Parte A/D Input come InsEF (effetto insertion) nella videata EFF Part, potrete disporre delle seguenti videate.

EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)

Selezionate il tipo di effetto usato per la Parte A/D Input. E' possibile scegliere la Categoria Effetti (effect category) per l'Effetto Insertion 1/2 usando il parametro Ctgry e il Tipo di Effetto (effect type) usando il parametro Type. Dopo aver selezionato il tipo di effetto, potete impostarne i parametri premendo il pulsante [ENTER].

```
EFFiEF1) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
PartAD   DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```

NOTE Il collegamento tra gli Effetti Insertion 1 e 2 é fisso su 1 → 2 (Seriale).

■ **Ctgry (Effect Category)**

Imposta la categoria dell'effetto. Il primo tipo di effetto della categoria selezionata, lampeggerà.

□ **Impostazioni:**

Maggiori informazioni nell'elenco dei tipi di effetti riportato sull'opuscolo Data List. .

■ **Type (Effect Type)**

Imposta il tipo di effetto. Questo dipende dalla categoria selezionata. Per alcune categorie, il tipo di effetto lampeggerà. In questo caso premete il pulsante [ENTER] per impostare il tipo di effetto.

□ **Impostazioni:**

Maggiori informazioni nell'elenco dei tipi di effetti riportato sull'opuscolo Data List. .

■ **Dry/Wet**

Imposta il livello di mix del segnale wet (processato dall'unità effetti) ed il segnale dry (non processato dagli effetti). Questo parametro potrebbe non essere disponibile a seconda del tipo di effetto selezionato.

□ **Impostazioni:** D63>W ~ D=W ~ D<W63

Impostazioni dei Parametri di Effetto

Questi parametri sono disponibili quando premete il pulsante [ENTER] per alcuni tipi di effetti. Usate la manopola [PAGE] per scorrere tra le videate e usate le altre manopole ed i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] per impostare ogni parametro. Premendo il pulsante [EXIT] tornerete alla videata di selezione del tipo di effetto.

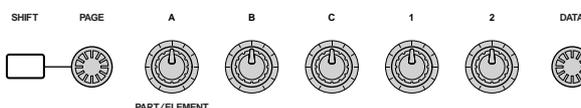
Seleziona il Tipo di Effetto

```
EFFiEF1) Ctgry Type Dry/Wet [ENTER]
PartAD   DLY:DelayLCR D<W63 to Edit
```



Parametri

```
EFFiEF1) Delay Lch Cch Rch
PartAD   333.3 500.0 500.0 166.7
```



NOTE Il numero di parametri ed i contenuti di ogni videata variano a seconda del tipo di effetto selezionato. Per maggiori informazioni, consultate l'elenco dei tipi di effetti riportato sull'opuscolo Data List.

Zone

E' possibile editare le zone usate dalle Performance nel Modo Master Keyboard. Usate la manopola [1] (o i pulsanti BANK [A]~[D]) per selezionare la zona (da 1 a 4) e impostate poi i parametri della zona. Sono disponibili le otto videate seguenti per i parametri Master Keyboard. E' possibile selezionare le zone se come Mode nella videata GEN M.Kbd (pag.113) é impostato "4zone" e se il LED del pulsante [MASTER KEYBOARD] é illuminato.

- Master keyboard
 - MKB Transmit (Master Keyboard Transmit)
 - MKB Note (Master Keyboard Note)
 - MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1)
 - MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2)
 - MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3)
 - MKB TxSw4 (Master Keyboard Transmit Switch 4)
 - MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1)
 - MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)
 - MKB Assign (Master Keyboard Assign)

Master keyboard

MKB Transmit (Master Keyboard Transmit)

E' possibile impostare i parametri per trasmettere dati di tastiera mentre é attivo il Modo Master Keyboard.

MKB1Transmit) Zone01	TrnsCh 1	TG on	MIDI on
-------------------------	-------------	----------	------------

■ TrnsCh (Transmit Channel)

Imposta il Canale di Trasmissione MIDI per ogni Zona.

Impostazioni: 1 ~ 16

■ TG (Tone Generator)

Seleziona se i messaggi MIDI per ogni zona saranno trasmessi o meno al generatore sonoro di ogni Parte.

Impostazioni: off, on

■ MIDI (MIDI Transmit)

Seleziona se i messaggi di trasmissione MIDI saranno trasmessi o meno alla porta MIDI Out di ogni zona.

Impostazioni: off, on

MKB Note (Master Keyboard Note)

Nel Modo Master Keyboard é possibile impostare Octave, Transpose, Note Limit (estensione di nota) per ogni zona.

MKB1Note)Octave Zone01	Transpose +1	Note Limit C-2 - G 8
---------------------------	-----------------	-------------------------

■ Octave

Sposta l'estensione di nota di ogni zona verso l'alto o verso il basso (in unità di ottave).

Impostazioni: -3 ~ 0 (Default) ~ +3

■ Transpose

Traspone l'estensione di nota di ogni zona verso l'alto o verso il basso (in unità di ottave).

Impostazioni: -11 ~ 0 (Default) ~ +11

■ Note Limit

Imposta la nota superiore e quella inferiore dell'estensione di nota di ogni zona.

Impostazioni:

C-2 ~ G8 (per entrambe le note superiore e inferiore)

NOTE E' possibile selezionare questo parametro anche suonando ogni nota tenendo premuto il pulsante [SHIFT].

MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1)

E' possibile abilitare/ disabilitare per ogni zona la trasmissione di messaggi per rotella di Pitch Bend, rotella Modulation, manopole da [A] a [C] e manopola [1]/[2].

MKB1TxSw1) Zone01	PB off	MW KnobA-C on	Knob1-2 on
----------------------	-----------	------------------	---------------

Impostazioni:

PB (rotella di Pitch Bend): off, on

MW (rotella Modulation): off, on

KnobA-C (manopole da [A] a [C]): off, on

Knob1/2 (manopola [1]/[2]): off, on

MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2)

E' possibile abilitare/disabilitare per ogni zona la trasmissione di messaggi per Ribbon Controller, Foot Controller, Breath Controller e Aftertouch.

MKB1TxSw2) Zone01	RB on	FC on	BC on	AT on
----------------------	----------	----------	----------	----------

Impostazioni:

RB (Ribbon Controller): off, on

FC (Foot Controller): off, on

BC (Breath Controller): off, on

AT (Aftertouch): off, on

MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3)

E' possibile abilitare/disabilitare per ogni zona la trasmissione di messaggi per Pedale Sustain, Foot Switch (interuttore a pedale), Volume/Foot Volume e manopola Pan.

MKB1TxSw3) Zone01	Sus on	FS on	Vol/FV on	Pan on
----------------------	-----------	----------	--------------	-----------

Impostazioni:

Sus (Sustain): off, on

FS (Foot Switch): off, on

Vol/FV (Volume/Foot Volume): off, on

Pan: off, on

MKB TxSW4 (Master keyboard Transmit Switch 4)

E' possibile abilitare/disabilitare per ogni zona la trasmissione di messaggi di Bank Select e Program Change quando selezionate Banche o Programmi di Performance.

MKB1TxSw4) Zone01	Bank on	PC on
----------------------	------------	----------

Impostazioni:

Bank (Bank Select): off, on

PC (Program Change): off, on

MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1)

E' possibile regolare il volume iniziale e le impostazioni di pan stereo per ogni zona quando si cambia Banco/Programma di Performance.

MKBiTxPreset1) Zone01	Volume 127	Pan C
--------------------------	---------------	----------

■ Vol (Volume)

Imposta il livello di uscita della zona.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

NOTE Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro Vol/FV (Volume/Foot Volume) della videata MKB TxSw3 é stato impostato su "off".

■ Pan

Imposta il posizionamento pan stereo della zona.

□ **Impostazioni:** L64 (sinistra) ~ C (centro) ~ R63 (destra)

NOTE Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro Pan sulla videata MKB TxSw3 é stato impostato su "off".

MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)

E' possibile impostare per ogni zona i parametri di Bank Select e Program Change trasmessi quando si cambia Banco/ Programma in una Performance.

MKBiTxPreset2) Zone01	BankMSB 127	BankLSB 127	PC 1
--------------------------	----------------	----------------	---------

■ BankMSB (MIDI Bank Select MSB)

Imposta il messaggio di Bank Select MSB trasmesso quando si cambia Banco/ Programma.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

■ BankLSB (MIDI Bank Select LSB)

Imposta il messaggio di Bank Select LSB trasmesso quando si cambia Banco/ Programma.

□ **Impostazioni:** 0 ~ 127

NOTE "Bank Select" é un tipo di messaggio MIDI trasmesso quando si cambia Banco Voci. I messaggi di Control Change MSB e LSB vengono abbinati per formare i messaggi di Bank Select (selezione banco) usati per specificare il Banco Voci. I valori di questi messaggi cambiano a seconda dello strumento. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla documentazione in dotazione al vostro sintetizzatore.

NOTE Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro Bank (Bank Select) della videata MKB TxSw4 é stato impostato su "off".

■ PC (MIDI Program Change)

Imposta il Program Number (numero di programma) trasmesso quando si cambia Banco/ Programma.

□ **Impostazioni:** 1 ~ 128

NOTE I Numeri di Programma da 001 a 128 sono direttamente correlati ai Numeri di Program Change MIDI da 000 a 127. Ciò significa che i Numeri di Programma ed i Numeri di Program Change differiscono solo di 1. Ricordatelo.

NOTE Questa impostazione non viene trasmessa se il parametro PC (Program Change) della videata MKB TxSw4 é stato impostato su "off".

MKB Assign (Master Keyboard Assign)

E' possibile assegnare una diversa funzione di Control Slider (Control Change) ad ogni zona.

MKBiAssign) Zone01	CS 07[Main Vol]
-----------------------	--------------------

□ **Impostazioni:** off, 1 ~ 95

Modo Performance Job

E' possibile eseguire varie operazioni (Job) nel Modo Performance Job. Ad esempio, potete "inizializzare" le performance (incluse quelle in fase di editing) o "richiamare" gli editing precedenti.

Quando entrate nel Modo Performance Job, all'inizio incontrerete la videata Initialize. Per ogni Performance Job sono disponibili le quattro videate seguenti.

NOTE Prima di accedere al Modo Performance Job ed usare le funzioni Initialize o Recall, é necessario selezionare la Performance su cui operare (pag.109).

- 1st screen: PFM Initialize
- 2nd screen: PFM Edit Recall
- 3rd screen: PFM Copy
- 4th screen: PFM Bulk Dump

NOTE Informazioni per accedere al Modo Performance Job a pag.22.

Eseguire un Job

- 1 Nel Modo Performance Play, selezionate il Numero di Performance sui cui desiderate eseguire un Job.
- 2 Premete il pulsante [JOB] per entrare nel Modo Performance.
- 3 Usate la manopola [PAGE] e selezionate la videata che visualizza il Job desiderato.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

- 4 Usate le manopole [B]/[C] e le manopole [1]/[2] per selezionare il parametro su cui eseguire il Job. (Potete anche usare la manopola [DATA] ed i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES]).

NOTE Questo punto non é eseguibile per i Job Recall e Bulk Dump.

- 5 Quando premete il pulsante [ENTER], vi sarà chiesta conferma dell'operazione.

```
▲PFM Bulk Dump)
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- 6 Premete il pulsante [INC/YES] per confermare. Al termine del Job apparirà il messaggio "Completed" e tornerete alla videata originale.

Per annullare il Job, premete il pulsante [DEC/NO].

NOTE Per i Job che necessitano di qualche tempo di processamento, appare il messaggio "Executing...". Disattivando lo strumento mentre é visualizzato questo messaggio, rischiate di rovinare i dati.

- 7 Premete il pulsante [PERFORM] per uscire dal Modo Performance Job e tornare al Modo Performance Play.

PFM Initialize

E' possibile resettare (inizializzare) tutti i parametri di una Performance e riportarli alle impostazioni di default. E' possibile anche inizializzare solo alcuni parametri, ad esempio le impostazioni Common, le impostazioni per ogni Parte, etc. Ricordate che l'inizializzazione non corrisponde all'editing di una Performance esistente. E' comunque utile per creare una Performance completamente nuova.

```
PFM Initialize)
Job          Current Perform
```

■ Selezionate il tipo di parametro da Inizializzare

Usate la manopola [B], la manopola [DATA] o i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per selezionare il parametro da inizializzare.

□ Impostazioni:

Current Perform, Current Common (Common Data: dati comuni a tutte le Parti Layer), Current Part01 ~ Part16, Current PartAD (Parte A/D Input), Current PartP1/P2 (Parte Plug-in 1/2), Zone1 ~ Zone4

PFM Edit Recall

Se state editando una Performance ma non la memorizzate prima di selezionarne un'altra, le modifiche eseguite verranno cancellate. In tal caso potete usare la funzione Recall per richiamare gli editing eseguiti sulla Performance.

```
PFM Edit Recall)
Job
```

PFM Copy

E' possibile copiare i parametri di ogni Parte ed i parametri di Effetto da qualsiasi Performance ed inserirli nella Performance su cui state lavorando. Questa funzione é utile per creare una Performance che usi le stesse impostazioni di parametro di un'altra.

NOTE Questa funzione non viene usata per copiare intere Performance da una locazione all'altra. E' usata per copiare impostazioni di parametro da una Performance esistente alla Performance attualmente in fase di editing.

```
PFM Copy)      [Pf:GrandPiano]      Current
Job            INT:|128(H16)| Part10 > Part16
                1          2          3          4
```

1 Source Performance Memory

Seleziona la Memoria di Performance contenente la Performance (source-sorgente) da cui copiare le impostazioni di parametro.

□ **Impostazioni:** INT (Internal), EXT (External)

2 Source Performance Number

Seleziona il Numero di Performance della Performance sorgente. Il Nome della Performance appare sulla linea superiore del display.

❑ **Impostazioni:** 001 ~ 128 (INT), 001 ~ 064(EXT)

NOTE Durante la copia é possibile impostare l'attuale numero di Performance (destinazione) per il numero di Performance sorgente (source). In questo caso, se avete editato molte impostazioni dell'attuale Performance, copierete le impostazioni più recenti e non quelle memorizzate (prima dell'editing). Potete quindi editare una Parte e copiare tutte le operazioni di editing in un'altra Parte.

3 Source Performance Part

Seleziona la Parte della Performance sorgente (source).

❑ **Impostazioni:**

Part01~Part16, PartAD (Parte A/D Input),
PartP1/P2 (Parte Plug-in 1/2)

4 Destination Part

Imposta la Parte della Performance di destinazione. E' possibile scegliere la destinazione solo se come sorgente é stata selezionata una Parte da 01 a 16. Se avete selezionato un'altra sorgente, la stessa Parte verrà selezionata automaticamente per ogni destinazione.

❑ **Impostazioni:** Part01~ Part16, Arp (Arpeggio), Effect, PartAD (Parte A/D Input) e PartP1/P2 (Parte Plug-in 1/2) saranno selezionate automaticamente in base alla sorgente.

NOTE Se selezionate Arp (Arpeggio) o Effect, verranno copiate le impostazioni di Arpeggio ed Effect per la Voce assegnata alla Parte sorgente.

Performance Store

E' possibile memorizzare nelle Memorie del sintetizzatore (INT: Internal) le impostazioni di parametro di un massimo di 128 Performance e su Memory Card (EXT: External) quelle di un massimo di 64 Performance. La procedura é descritta qui di seguito.

NOTE Quando eseguite questa procedura, le impostazioni per la Performance destinazione saranno cancellate. I dati importanti dovrebbero sempre essere backuppati su computer o su Memory Card o su altre unità di storggio.

1 Dopo aver editato una Performance, premete il pulsante [STORE]. Apparirà il display performance Store.

```
PFM1 [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
Store                               INT:128(H16)
```

2 Usate la manopola [1] per selezionare la Memoria Performance di destinazione (INT o EXT).

3 Usate la manopola [2] per selezionare il Numero di Performance di destinazione. In questo modo verrà impostata la Memoria/ il Numero di Performance in cui sarà memorizzata la vostra Performance.

NOTE Per eseguire questa operazione é possibile usare anche la manopola [DATA] o i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES].

4 Al termine dell'operazione premete il pulsante [ENTER]. Vi sarà chiesta una conferma.

```
PFM1 [Pf:GrandPiano] >[Pf:Init Perf ]
<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

5 Premete il pulsante [INC/YES] per confermare. Durante il Job a video apparirà il messaggio "Executing...". Al termine del Job apparirà il messaggio "Completed" e tornerete al Modo Performance Play.

NOTE Per annullare il Job potete premere il pulsante [DEC/NO]. In questo modo tornerete alla videata originale.

PFM Bulk Dump

E' possibile trasmettere tutte le impostazioni di parametro dell'attuale Performance ad un computer o altre unità MIDI esterne, usando la procedura di Bulk Dump.

```
PRF Bulk Dump)
Job           Current Perform
```

NOTE E' necessario impostare il numero di device MIDI corretto per poter eseguire un Bulk Dump (vedi pag.137).

Modo Sequence Play

In questo Modo è possibile riprodurre le demo song incorporate ed i file di Song memorizzati su Memory Card. Usando la funzione Chain Step potrete riprodurre uno di seguito all'altro fino a 100 file di song. I dati Chain Step possono anche essere salvati su Memory Card.

NOTE Nello Slot Card deve essere già inserita una Memory Card contenente file di Song.

NOTE Informazioni base circa il sequencer, a pag.31.

Entrando nel Modo Sequence Play, apparirà la prima videata (Demo Song). Sono disponibili le due videate seguenti.

1a videata: SEQ Demo (Sequence Demo)

2a videata: SEQ (Sequence Chain)

NOTE Se caricate dati Sequence Chain nel Modo Card (pag.145) o usando la funzione Auto Loading (pag.143), sarà visualizzata prima la 2a videata.

NOTE Informazioni circa l'accesso al Modo Sequence Play, a pag.22.

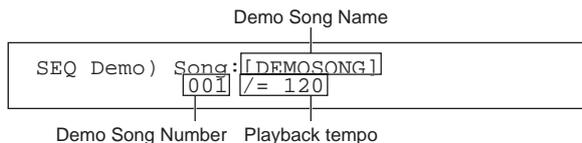
SEQ Demo (Sequence Demo)

I dati di Demo Song sono contenuti nella memoria interna.

Se cercate di accedere alla videata SEQ Demo (Sequence Demo), apparirà la seguente videata che vi avviserà che, caricando la demo song, perderete i vostri dati di System e Voci interne.

```
SEQ Demo)<< Are you sure? [YES]/[NO] >>
System,IntVoice will be changed.
```

Per accettare quanto sopra, premete il pulsante [YES] e procedete nella videata SEQ Demo. In questa videata è possibile riprodurre le demo song.



■ Playback Tempo

□ **Impostazioni:** *** (tempo di default), 25 ~ 300

- 1 Usate la manopola [B] ed il pulsante [ENTER] per selezionare il Numero di Demo Song.
- 2 Impostate il tempo (se necessario).

NOTE Le Demo Song contengono di default dei tempi preset. Quando selezionate una Demo Song, si imposta il suo tempo preset. E' possibile modificare il tempo di riproduzione. Per recuperare il tempo di default, selezionate "***" come impostazione di tempo.

3 Premete il pulsante [PLAY/STOP] per riprodurre dall'inizio la Demo Song selezionata.

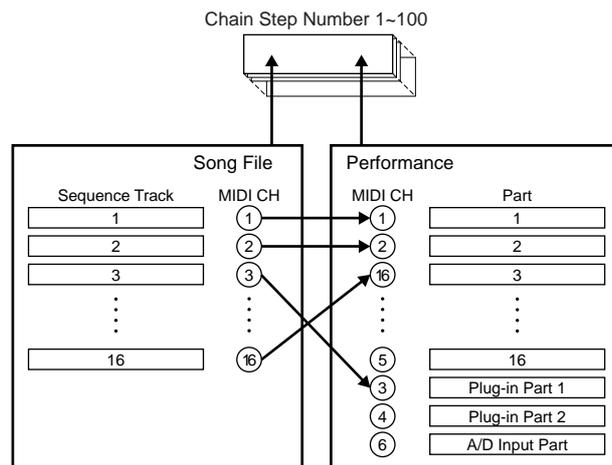
4 Premete di nuovo il pulsante [PLAY/STOP] per fermare la riproduzione della Demo Song.

NOTE Se premete ancora una volta il pulsante [PLAY/STOP], la riproduzione riprenderà dalla posizione attuale.

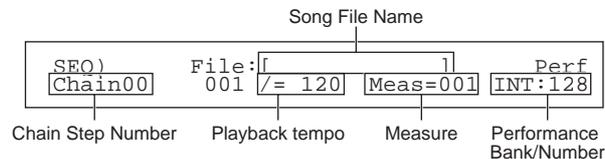
NOTE Le Demo Song suoneranno continuamente finché non saranno interrotte.

SEQ (Sequence Chain)

E' possibile impostare fino a 100 Step in una Chain (catena). Ad ogni Chain Step è assegnato un file di Song ed una Performance (le Voci per ogni Parte usata nella Song). E' possibile riprodurre una particolare Chain Step o più Chain Step consecutivamente.



NOTE Le impostazioni Chain possono essere salvate su Memory Card.



■ Chain Step Number

Seleziona un Chain Step. Se scegliete qui un Numero Step, apparirà la videata per il Chain Step selezionato.

□ **Impostazioni:** 00 ~ 99

NOTE E' possibile passare alla videata del Chain Step successivo e cambiare anticipatamente le impostazioni Chain, anche durante la riproduzione di una song.

NOTE Un indicatore " " viene visualizzato a destra del Numero di Chain Step sulla videata Chain Step del file di song attualmente riprodotto.

■ Song File Number

Assegna un file di Song al Chain Step. È possibile selezionare qualsiasi file di song con estensione ".MID". Quando selezionate un Numero di file, il nome del file viene visualizzato sulla linea superiore del display. Per ottenere la riproduzione continua (concatenata) di più Chain Step è possibile specificare in che modo questa Chain Step sarà riprodotta dopo quella precedente, selezionando un'opzione tra "skip", "end" e "stop". Se selezionate "skip" la Chain Step viene "saltata" e la riproduzione passa direttamente alla Chain Step successiva. Se scegliete di passare alla 99a Chain Step, la riproduzione, dopo la 98a Chain Step, tornerà alla prima. Se selezionate "end", quando la Song raggiunge questa Chain Step, la riproduzione concatenata si interrompe e torna alla prima Chain Step. Se selezionate "stop", la Song si interrompe quando raggiunge questa Chain Step. Quando riprende, la riproduzione della Song partirà dalla Chain Step successiva.

□ **Impostazioni:** skip, end, stop, 001 ~ 997

■ Playback Tempo

Imposta il tempo di riproduzione della Chain Step. Quando avviate la riproduzione della song è normale che un valore di tempo contenuto nel file di song, venga automaticamente impostato su questo parametro. Se necessario, è possibile modificare qui il tempo di riproduzione. Per recuperare il tempo di riproduzione originale della Song, selezionate "****".

□ **Impostazioni:** *** (tempo di default), 25 ~ 300

NOTE Quando riproducete un file di song usando i dati di tempo originali del file, l'impostazione tempo viene visualizzata tra parentesi. Le parentesi scompaiono se modificate il tempo.

■ Meas (Measure)

La misura di Song dell'attuale Chain Step viene visualizzata durante la riproduzione. Se interrompete la riproduzione, potete usare la manopola [1] per inserire un numero di misura e premere il pulsante [ENTER] per riprendere la riproduzione da quella misura.

□ **Impostazioni:** 001 ~ 999

■ Performance Bank/Number

Imposta la Performance (Numero di Banco/Programma) da usare nella Chain Step. Le Voci di ogni Parte della Performance selezionata saranno usate per riprodurre il file di Song.

Usate la manopola [2], i pulsanti MEMORY [INT]/[EXT], i pulsanti BANK da [A] a [H] ed i pulsanti PROGRAM da [1] a [16] per selezionare il Banco di Memoria ed il Numero di Programma della Performance.

□ **Impostazioni:** *** (non impostato), INT/EXT (Bank), 1 ~ 128 (Program Number)

NOTE Se nel file di Song non sono contenute modifiche, quando selezionate il File di Song come Banco/Numero viene visualizzato "****". In questo caso il file di Song userà il Programma impostato nel Modo attualmente selezionato (Modo Voice/ Modo Performance).

NOTE Le Performance possono essere modificate durante la riproduzione delle Song o quando le Song sono ferme. Tuttavia, anche se specificate una Chain Step diversa da quella attualmente in fase di riproduzione, questa non viene selezionata in tempo reale ma solo quando la riproduzione raggiunge la song al Chain Step specificato.

Riproduzione di File di Song

- 1 Usate la manopola [B] per selezionare il file di Song che desiderate riprodurre.
 - NOTE** Quando riproducete una singola Song, non è necessario che selezionate un Numero di Chain Step (potete aprire qualsiasi videata Chain Step).
- 2 Impostate il tempo (se necessario).
- 3 Impostate il punto di inizio (misura) della Song (se necessario).
- 4 Selezionate il Banco/ Numero di Performance (se necessario).
- 5 Premete il pulsante [PLAY/STOP] per riprodurre la Song dalla posizione impostata (o dall'inizio).
- 6 Premete di nuovo il pulsante [PLAY/STOP] per fermare la riproduzione della Song.

Riproduzione Concatenata (chained)

- 1 Usate la manopola [A] per selezionare il Numero di Chain Step della prima Song che desiderate riprodurre.
- 2 Impostate il tempo (se necessario).
- 3 Impostate il punto di inizio (misura) della Song (se necessario).
- 4 Selezionate il Banco/ Numero di Performance (se necessario).
- 5 Premete il pulsante [PLAY/STOP] per riprodurre la Song dalla posizione impostata (o dall'inizio).

Al termine della riproduzione Chain Step, inizierà automaticamente la Song del Numero di Chain Step successivo. In questo modo le Song possono essere riprodotte in concatenazione.

- 6 Premete di nuovo il pulsante [PLAY/STOP] per fermare la riproduzione della Song.

Se viene raggiunto il punto "end" o "stop" di una Chain Step, la riproduzione si interrompe in ogni caso.

Modo Utility

Qui di seguito illustriamo i parametri del Modo Utility. Questo modo può essere suddiviso, a grandi linee, in due videate per le impostazioni comuni a tutto il sistema, una videata per le impostazioni del Modo Voice ed una videata per le impostazioni Plug-in.

Quando entrerete nel Modo Utility, apparirà per prima la seguente videata. Ognuna delle tre videate del Modo Utility contiene altre sub-videate. In linea di massima la manopola [PAGE] é usata per selezionare le videate dei parametri e le manopole [B], [C] e [1]/[2] sono usate per impostare i valori di ogni parametro. Per inserire i valori potete usare anche la manopola [DATA] o i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES].

Sys (System): Impostazioni System (di sistema)

MSTR TG)	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+24	+102.3c

- Master
- Control
- MIDI

Vce (Voice): Impostazioni Modo Voice

M.EQ Low)	Shape	Gain	Freq	Q
Vce	peak	+12dB	50Hz	12.0

- Master Equalizer
- Control

Plg (Plug-in): Impostazioni Plug-in

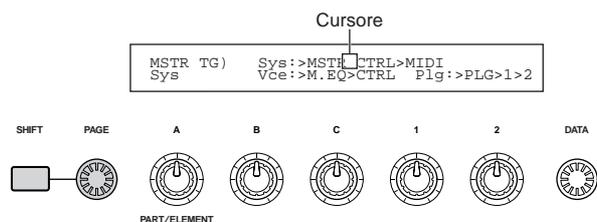
PLG Status)	PLG1:PLG100-VH	Expand
Plugin	PLG2:PLG150-AN	part

- Plug-in Board Status
- Plug-in Board 1 System
- Plug-in Board 2 System

NOTE Informazioni circa l'accesso al Modo Utility, a pag.22.

Visualizzare il Menu

Usate la manopola [PAGE] tenendo premuto il pulsante [SHIFT], apparirà il seguente menu. Con la manopola [PAGE] spostate il cursore (†) tra i vari elementi e rilasciate poi il pulsante [SHIFT] per accedere all'elemento selezionato.



MSTR (System Master)

E' possibile impostare i parametri generali (incluso volume ed intonazione) che maggiormente influenzano la sezione generatore sonoro del sintetizzatore. Sono disponibili le seguenti quattro videate.

- MSTR TG (Master Tone Generator)
- MSTR Kbd (Master Keyboard)
- MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)
- MSTR Other (Master Other)

MSTR TG (Master Tone Generator)

Imposta i parametri che controllano la sezione generatore sonoro del sintetizzatore.

MSTR TG)	Vol	NoteShift	Tune
Sys	127	+24	+102.3c

■ Vol (Master Volume)

Imposta il volume generale del sintetizzatore.

□ Impostazioni: 0 ~ 127

■ NoteShift (Master Note Shift)

Imposta la quantità (in semitoni) di spostamento dell'intonazione della nota. Questo parametro influenza solo il generatore sonoro interno del sintetizzatore e non le informazioni trasmesse via MIDI.

□ Impostazioni: -24 ~ 0 ~ +24

■ Tune (Master Tune)

Regola l'accordatura della tastiera (in unità di 0.1 cent).

□ Impostazioni: -102.4 ~ +102.3

MSTR Kbd (Master Keyboard)

Imposta i parametri relativi alla tastiera.

MSTR Kbd)	Oct	Trnspose	Vel
Sys	+3	+11	fixed = 127

■ Oct (Master Octave Shift)

Sposta, verso l'alto o verso il basso, l'estensione di ottava della tastiera.

□ Impostazioni: -3 ~ 0 ~ +3

■ Trnspose (Master Transpose)

Traspone, verso l'alto o verso il basso, l'intonazione della tastiera (in unità di semitoni). Influenza le informazioni trasmesse via MIDI.

□ Impostazioni: -11 ~ +11

NOTE Se la trasposizione avviene oltre i limiti di estensione di nota (DO2 e SOL8), le note si sovrapporranno.

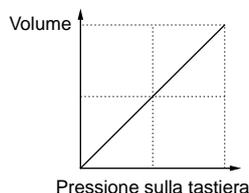
■ Vel (Keyboard Velocity Curve)

Imposta la curva dinamica (velocity curve) che determina in che modo la forza con cui le note vengono suonate influenza la trasmissione in uscita del suono.

□ **Impostazioni:** norm, soft, hard, wide, fixed

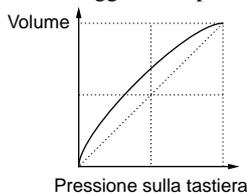
norm (Normal)

La dinamica é proporzionale alla forza.



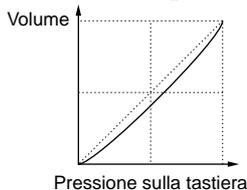
soft

Più leggera é la pressione dei tasti, più aumenta il volume.



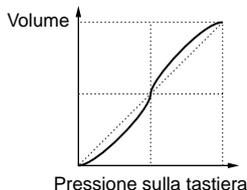
hard

Più forte é la pressione dei tasti, più aumenta il volume.



wide

Suonando con minor pressione il livello di volume si abbassa mentre con una maggiore pressione dei tasti il livello di volume si alza. L'estensione dinamica risulta quindi più ampia.



fixed

Selezionate questa curva quando desiderate che il generatore sonoro risponda (suoni) ad un volume o tono specifico. Con questa impostazione, qualsiasi valore di dinamica verrà cambiato in un valore fisso da voi specificato con il parametro Fixed (Keyboard Fixed Velocity) qui di seguito illustrato.



■ Fixed (Keyboard Fixed Velocity)

La dinamica é fissa sull'impostazione Vel. Il suono in uscita é sempre uguale, indipendentemente dalla forza con cui suonate la tastiera. Il parametro Vel é disponibile solo se selezionate la curva dinamica "fixed".

□ **Impostazioni:** 1 ~ 127 (disponibile solo se Vel = "fixed")

MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)

Imposta i parametri relativi al pulsante [EF BYPASS] del pannello frontale.

MSTR EF Bypass)	Insert	Reverb	Chorus
Sys	off	on	on

■ Insert (Insertion), Reverb, Chorus

Quando il pulsante [EF BYPASS] é premuto (il LED é illuminato), é possibile bypassare vari effetti.

□ **Impostazioni:**

off, on (per effetti Insert (Insertion), Riverbero e Chorus)

NOTE Gli effetti Variation della scheda Plug-in saranno bypassati in base all'impostazione Insert.

MSTR Other (Other Setup)

Imposta altri parametri comuni a tutto il sistema.

MSTR Other)	PowerOnMode	Ctrl BCCurve
Sys	Voice (INT)	hold thru

■ PowerOnMode

Seleziona il Modo abilitato quando attivate il sintetizzatore.

□ **Impostazioni:**

Performance:

Viene abilitato il Modo Performance Play e selezionato automaticamente il primo Numero di Programma (INT: 001).

Voice (INT):

Viene abilitato il Modo Voice Play e selezionato automaticamente il primo Numero di Programma della Memoria Interna (INT: 001).

Quick Access:

Viene abilitato il Modo Play con Quick Access attivo e selezionato automaticamente il primo Numero di Programma (A.PIANO).

last:

Viene richiamato l'ultimo Programma Voce/ Performance selezionato prima della disattivazione.

■ Ctrl (Controller)

Determina se, quando si selezionano le varie Voci, viene mantenuta la posizione/ stato del controller (rotella Modulation, Aftertouch, Controller a Pedale, Breath Controller, Manopole) o se viene resettata.

□ **Impostazioni:** hold, reset

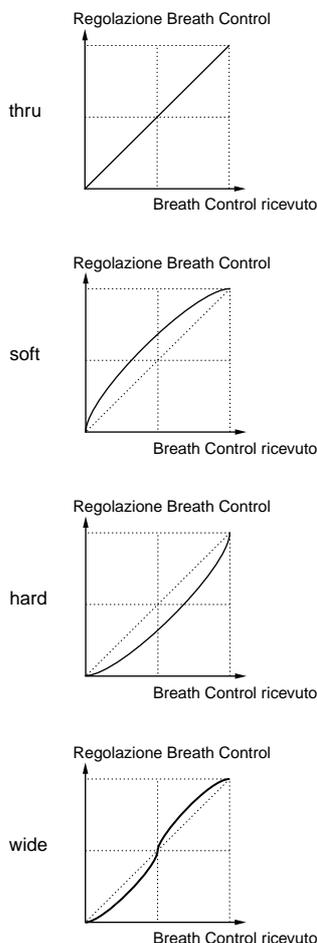
Se selezionate "reset", i controller verranno resettati alle seguenti posizioni/ stati:

Pitch BendCentrale
 Rotella ModulationMinimo
 Aftertouch.....Minimo
 Controller a PedaleMassimo
 Breath ControllerMassimo
 Interruttore a PedaleOff
 EspressioneMassimo

■ BCCurve (TG Breath Curve)

Imposta la Breath Curve (curva del respiro) che determina in che modo la forza con cui soffiare nel Breath Controller influenza la trasmissione in uscita del suono.

□ **Impostazioni:** thru, soft, hard, wide



CTRL (System Controller)

Nel Modo Voice é possibile impostare i parametri per i Controller. Sono disponibili le cinque seguenti videate.

- CTRL KnobA (Manopola Control [A])
- CTRL KnobB (Manopola Control [B])
- CTRL KnobC (Manopola Control [C])
- CTRL Scene (Control Scene)
- CTRL Other (Control Other)

Manopole CTRL da [A] a [C]

E' possibile assegnare varie funzioni di controllo alle manopole Assignable da [A] a [C], del pannello frontale.

CTRL KnobA) Sys	CC# 67[-----]	Dest EQLow-G
--------------------	------------------	-----------------

■ CC# (Control Number)

Assegna Numeri di Control Change MIDI alle manopole Assignable da [A] a [C].

□ **Impostazioni:** 000 ~ 095 (vedi opuscolo Data List)

■ Dest (Control Destination)

Imposta la funzione controllata dalle manopole Assignable da [A] a [C].

□ **Impostazioni:** vedi opuscolo Data List

NOTE Le posizioni delle manopole [A]/[B]/[C] possono essere memorizzate per ogni Voce/ Performance.

NOTE Se come destinazione é selezionato un parametro Master Equalizer, le impostazioni M.EQ di "vce" (nel Modo Utility) vengono aumentate/diminuite, con le manopole [A]/[B]/[C].

CTRL Other (Controller Other)

Imposta i parametri di Foot Switch e Foot Volume (interruttore a pedale e pedale volume).

CTRL Other) Sys	FS 65[Porta Sw]	FV volume
--------------------	--------------------	--------------

■ FS (Foot Switch)

Assegna un messaggio di Control Change all'interruttore a pedale.

□ **Impostazioni:**

000 ~ 100 (000/032 = off, 096 = Arp Sw, 097 = Arpeggio Hold, 098 = Sequence PLAY/STOP, 099/100 = Program Change INC/DEC)

NOTE Per maggiori informazioni circa i Numeri di Control ed i Control Change, fate riferimento all'opuscolo Data List.

■ FV (Foot Volume)

Seleziona se il pedale volume controlla il parametro Main Volume o il parametro Expression.

□ **Impostazioni:** volume (Main Volume), expression

NOTE Per maggiori informazioni circa Main Volume ed Expression, fate riferimento all'opuscolo Data List.

MIDI (System MIDI)

E' possibile impostare i parametri MIDI per tutto il sistema. Sono disponibili le cinque videate seguenti.

MIDI Ch (MIDI Channel)
MIDI Arp (MIDI Arpeggio)
MIDI RxSW (MIDI Receive Switch)
MIDI Other
MIDI GM/XG Receive

MIDI Ch (MIDI Channel)

Imposta i parametri di Canale MIDI.

MIDI Ch)	Recv	Trans	Local	DevNo
Sys	omni	1	on	all

■ Recv (Basic Receive Channel)

Imposta il canale di Ricezione MIDI per usare il sintetizzatore con un sequencer esterno, computer, etc. e per usarlo come generatore sonoro MIDI.

Impostazioni: 1 ~ 16, omni (tutti i canali), off

■ Trans (Keyboard Transmit Channel)

Imposta il Canale di Trasmissione MIDI per la trasmissione MIDI da tastiera, controller, etc.

Impostazioni: Ch1 ~ Ch16, off

■ Local (Local On/Off)

Se impostate Local su "off", la tastiera ed i controller vengono scollegati internamente dalla sezione di generatore sonoro del sintetizzatore in modo che nessun suono venga trasmesso in uscita quando suonate la tastiera o usate i controller. I dati verranno comunque trasmessi dal MIDI OUT e la sezione di generatore sonoro risponderà ai messaggi ricevuti al MIDI IN.

Impostazioni: off on,

■ DevNo (Device Number)

Imposta il Numero di Device MIDI. In caso di trasmissione/ ricezione di dati bulk, di program change o di altri messaggi di sistema esclusivo, questo numero deve corrispondere con quello dell'unità MIDI esterna

Impostazioni: 1 ~ 16, all, off

MIDI Arp (MIDI Arpeggio)

Imposta i parametri MIDI dell'arpeggiatore.

MIDI Arp)	Switch	Hold	Out (Vce)	Ch (Vce)
Sys{	} 67	68	off	16

■ Switch

Seleziona il Numero di Control Change usato per controllare il pulsante ARPEGGIO [ON/OFF].

Impostazioni: 000 ~ 095 (000, 032 = off)

■ Hold

Seleziona il Numero di Control Change usato per controllare il pulsante ARPEGGIO [HOLD].

Impostazioni: 000 ~ 095 (000/032 = off)

■ Out (Vce)

Abilita/ disabilita la trasmissione in uscita via MIDI Out dei dati Arpeggiator ad unità MIDI esterne.

Impostazioni: off (disabilitata), on (abilitata)

■ Ch (Vce) (Arpeggio Transmit Channel)

Seleziona il canale MIDI attraverso cui saranno inviati i dati di Arpeggio.

Impostazioni: 1 ~ 16

MIDI Sw (MIDI Receive Switch)

Imposta i parametri di Ricezione MIDI.

MIDI Sw)	RcvBulk	BankSel	PgmChng	Control
Sys	on	perform	off	model

■ Bulk

Seleziona se é possibile o meno ricevere dati Bulk Dump.

Impostazioni: protect (off), on

■ BankSel (Bank Select)

Abilita o disabilita la trasmissione e ricezione di messaggi di Bank Select tra l'S80 ed un'unità MIDI esterna. Con un'impostazione diversa da "off", quando selezionate un Banco usando un pulsante MEMORY o simile sul pannello frontale, l'S80 può ricevere i dati in ingresso ed inviare messaggi di Bank Select ad un'unità MIDI esterna.

Impostazioni: off, all, part, perform

off:

Ignora (non riceve) i messaggi di Bank Select. Lo strumento stesso non invia messaggi di Bank Select.

all:

Riceve tutti i messaggi di Bank Select in ingresso. Quando lo strumento riceve solo un messaggio di Program Change nel Modo Performance, quel messaggio seleziona la Voce di una Parte.

part:

Riceve solo messaggi di Bank Select per la selezione di un Banco Voci, indipendentemente dal Modo in cui state operando.

perform:

Riceve solo messaggi di Bank Select per selezionare un Banco Performance quando state lavorando nel Modo Performance. Quando state lavorando nel Modo Voice, lo strumento riceve solo messaggi di Bank Select per selezionare un Banco Voci.

■ PgmChng (Program Change)

Abilita o disabilita la ricezione di un messaggio di Program Change in ingresso. Se questo parametro é impostato su "on", quando selezionate una Voce o una Performance (usando un pulsante [PROGRAM/PART], etc.) del pannello frontale, lo strumento può ricevere un messaggio di Program Change in ingresso o trasmetterlo in uscita ad un'unità MIDI esterna.

□ **Impostazioni:** off (disabilitato), on (abilitato)

■ Control

Imposta i parametri di trasmissione/ ricezione MIDI che controllano il parametro Sustain di QED EG.

□ **Impostazioni:** mode1, mode2

mode1:

I messaggi vengono ricevuti come messaggi di Parameter Change.

mode2:

I messaggi vengono ricevuti come messaggi di Control Change.

MIDI Other

Imposta altri parametri MIDI.

MIDI Other) Sys	In ThruPort MIDI	1	Sync SeqCtrl int	on
--------------------	---------------------	---	---------------------	----

■ In (MIDI Input)

Seleziona se usare le prese MIDI In/Out/Thru o altri (futuri) connettori. Al momento é possibile selezionare solo "MIDI".

□ **Impostazioni:** MIDI

■ ThruPort

E' possibile collegare l'S80 ad un computer usando un cavo seriale dedicato collegato alla presa TO HOST. In questo caso i messaggi MIDI ricevuti alla presa TO HOST possono essere passati attraverso il MIDI OUT dell'S80. Impostate qui il numero di porta.

□ **Impostazioni:** 1 ~ 8

■ Sync

Per sincronizzare la riproduzione con un'unità MIDI esterna, potete usare sia il clock interno (int) del sintetizzatore sia segnali di clock MIDI provenienti da unità esterne (MIDI). Se state usando come master l'S80 o non avete collegato altre unità MIDI, selezionate "int". Selezionate invece "MIDI" quando l'S80 é l'unità slave di un'altra sorgente di clock MIDI collegata al MIDI IN.

□ **Impostazioni:** MIDI, int (internal)

■ SeqCtrl (Sequencer Control)

Seleziona se vengono trasmessi/ ricevuti o meno via MIDI messaggi di Song Start, Stop e Continue. Inoltre attiva/disattiva la trasmissione di messaggi di Clock MIDI.

□ **Impostazioni:** off, on

MIDI GM/XG Receive (se é installata una scheda Plug-in Multi-Part)

Imposta i parametri GM On e XG Reset Receive. Questa videata é disponibile solo se é installata una scheda Plug-in XG Multi-Part.

MIDI GM/XG Receive) Sys	Sw on	InternalPart layer-part
----------------------------	----------	----------------------------

■ Sw (Receive Switch)

Seleziona se vengono ricevuti o meno messaggi di GM On e XG Reset. La scheda XG Plug-in riceverà questi messaggi se l'impostazione é regolata su "on".

□ **Impostazioni:** off, on

■ InternalPart

Quando viene ricevuto un messaggio di GM On/ XG Reset, il suono per ogni Parte del sintetizzatore può essere trasmesso in uscita in uno dei tre modi seguenti. Qualsiasi impostazione selezionate, le Parti della scheda XG Plug-in verranno sempre trasmesse in uscita.

□ **Impostazioni:**

all part:

Quando vengono ricevuti messaggi MIDI, sono trasmesse in uscita tutte le Parti del sintetizzatore e della scheda Plug-in.

layer part:

Quando vengono ricevuti messaggi MIDI, sono trasmesse in uscita le Parti con i parametri Layer Switch impostati su "on" e tutte le Parti della scheda XG Plug-in.

all off:

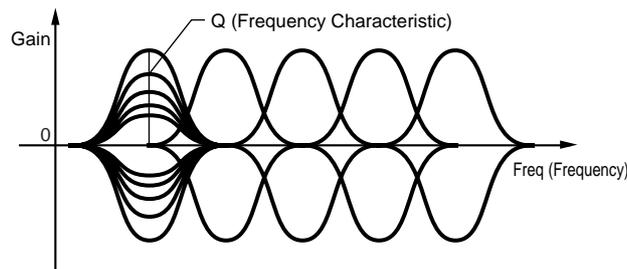
Quando vengono ricevuti messaggi MIDI, non viene trasmessa in uscita alcuna Parte del sintetizzatore ma sono trasmesse in uscita tutte le Parti della scheda XG Plug-in.

NOTE Di default il parametro Sw é impostato su "on" ed il parametro Internal Part é regolato su "all off". Se suonate un file di song contenente un messaggio GM On, la scheda XG Plug-in viene usata per riprodurre la song.

M.EQ (Voice Master Equalizer)

Nel Modo Voice é possibile assegnare una qualsiasi delle cinque diverse bande di Equalizzatore. Sono disponibili le cinque seguenti videate.

- M.EQ Low
- M.EQ LowMid (Low-Middle)
- M.EQ Mid (Middle)
- M.EQ HighMid (High-Middle)
- M.EQ High



M.EQ Low (Master EQ Low)

Questo Equalizzatore copre le basse frequenze. E' possibile regolare il livello del segnale alla frequenza specificata e selezionare tipi diversi di Equalizzatori (Shape-forme).

M.EQ Low)	Shape	Gain	Freq	0
Vce	peak	+12dB	50Hz	12.0

■ Shape

Seleziona un equalizzatore Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/esalta il segnale all'impostazione Frequency specificata mentre il tipo Shelving attenua/ esalta il segnale alle frequenze sopra o sotto l'impostazione Frequency specificata.

□ **Impostazioni:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

Info Maggiori informazioni circa i tipi Shelving e Peaking, a pag.116.

■ Gain

Imposta il Gain (guadagno). Attenua o esalta le frequenze intorno all'impostazione Frequency.

□ **Impostazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/ esaltate dall'impostazione Gain.

□ **Impostazioni:** 32Hz ~ 2.0kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Modifica il livello di segnale all'impostazione Frequency per creare varie caratteristiche di curva di frequenza.

□ **Impostazioni:** 0.1 ~ 12.0

M.EQ LowMid (Master EQ Low-Middle Range)

M.EQ Mid (Master EQ Middle Range)

M.EQ HighMid (Master EQ High-Middle Range)

Questi Equalizzatori coprono le estensioni di frequenza da bassa a media, media e da alta a media. Possono essere usati per regolare il livello di segnale intorno alla frequenza specificata.

M.EQ LowMid)	Gain	Freq	0
Vce	+12dB	100Hz	12.0

M.EQ Mid)	Gain	Freq	0
Vce	+12dB	100Hz	12.0

M.EQ HighMid)	Gain	Freq	0
Vce	+12dB	100Hz	12.0

■ Gain

Imposta il Gain (guadagno). Attenua o esalta le frequenze intorno all'impostazione Frequency.

□ **Impostazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/ esaltate dall'impostazione Gain.

□ **Impostazioni:** 100Hz ~ 10kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Modifica il livello di segnale all'impostazione Frequency per creare varie caratteristiche di curva di frequenza.

□ **Impostazioni:** 0.1 ~ 12.0

M.EQ High (Master EQ High)

Questo Equalizzatore copre le alte frequenze. E' possibile regolare il livello di segnale alla frequenza specificata. Potete selezionare tipi di Equalizzatori diversi (shape).

M.EQ High)	Shape	Gain	Freq	0
Vce	peak	+12dB	0.5kHz	12.0

■ Shape

Seleziona un equalizzatore Shelving o Peaking. Il tipo Peaking attenua/esalta il segnale all'impostazione Frequency specificata mentre il tipo Shelving attenua/ esalta il segnale alle frequenze sopra o sotto l'impostazione Frequency specificata.

□ **Impostazioni:** shelv (Shelving), peak (Peaking)

■ Gain

Imposta il Gain (guadagno). Attenua o esalta le frequenze intorno all'impostazione Frequency.

□ **Impostazioni:** -12dB ~ 0dB ~ +12dB

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. Le frequenze intorno a questo punto vengono attenuate/ esaltate dall'impostazione Gain.

□ **Impostazioni:** 500Hz ~ 16kHz

■ Q (Frequency Characteristic)

Modifica il livello di segnale all'impostazione Frequency per creare varie caratteristiche di curva di frequenza.

□ **Impostazioni:** 0.1 ~ 12.0

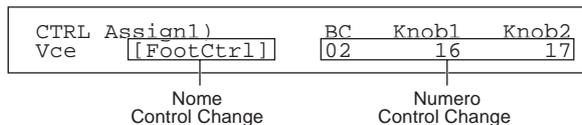
CTRL (Voice Controller)

E' possibile assegnare Numeri di Control Change MIDI anche ai controller e alle manopole del pannello frontale. Ad esempio é possibile impostare la manopola [1]/[2] per controllare la quantità di effetto applicata al suono ed il controller a pedale per controllare la modulazione. Questa assegnazione di Numeri di Control Change é detta "Controller Assign". Sono disponibili le seguenti videate.

CTRL Assign1 (Controller Assign 1)
CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

CTRL Assign1 (Controller Assign 1)

Usate le manopole [C], [1] e [2] per assegnare Numeri di Control Change MIDI rispettivamente a Breath Controller, manopola [1] e manopola [2]. Il Nome del Control Change selezionato viene visualizzato a sinistra del display.



■ BC (Breath Controller)

Assegna un Numero di Control Change al Breath Controller. Il Breath Controller é collegato alla presa BREATH (pag.18) del pannello posteriore. Quando usate il Breath Controller, viene trasmesso questo numero di Control Change. Inoltre, se viene ricevuto questo numero di Control Change, si può controllare il parametro destinazione Breath Controller.

❑ **Impostazioni:** 00 ~ 95 (vedi opuscolo Data List)

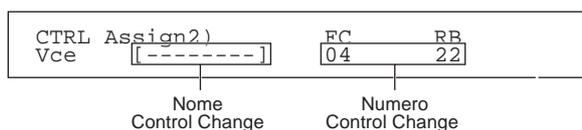
■ Knob1/2 (Knob [1]/[2])

Assegna un Numero di Control Change alle manopole [1] e [2] del pannello frontale.

❑ **Impostazioni:** 00 ~ 95 (vedi opuscolo Data List)

CTRL Assign2 (Controller Assign 2)

Usate le manopole [C] e [1] per assegnare Numeri di Control Change rispettivamente al Controller a Pedale e al Ribbon Controller. La funzione selezionata viene visualizzata a sinistra del display. Usate la manopola [2] per selezionare il Modo Ribbon Controller.



■ FC (Foot Controller)

Assegna un Numero di Control Change al Controller a Pedale. Il Controller a Pedale é collegato alla presa FOOT CONTROLLER del pannello posteriore (pag.18).

❑ **Impostazioni:** 00 ~ 95 (vedi opuscolo Data List)

■ RB (Ribbon Controller)

Assegna un Numero di Control Change al Ribbon Controller.

❑ **Impostazioni:** 00 ~ 95 (vedi opuscolo Data List)

PLG (Plug-in) (se é installata una scheda Plug-in)

Se avete installato una scheda Plug-in, sono disponibili le tre videate seguenti per impostarne i parametri. Il numero di sub-videate e parametri varia a seconda del tipo di scheda Plug-in installata.

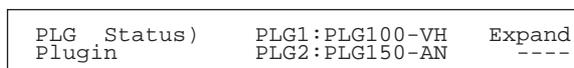
PLG Status (Plug-in Status)

PLG1/2 MIDI (Plug-in 1/2 MIDI)

PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)

PLG Status (Plug-in Status)

Viene visualizzato il nome della scheda Plug-in.



■ PLG1 (Plug-in 1)

Viene visualizzato il nome della scheda Plug-in dello slot Plug-in 1.

■ PLG2 (Plug-in 2)

Viene visualizzato il nome della scheda Plug-in dello slot Plug-in 2.

NOTE Non viene visualizzato nulla per gli slot vuoti.

■ Expand

Questo parametro é accessibile solo quando sono installate due schede Plug-in identiche nello strumento. L'impostazione "part" abilita le due schede a funzionare separatamente (é possibile selezionarle in due Parti diverse). L'impostazione "poly" abilita le due schede a funzionare insieme per raddoppiare le note di polifonia (é possibile usarle in una singola Parte con polifonia doppia).

❑ **Impostazioni:** part, poly

PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI)

PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI)

Imposta i parametri MIDI per la scheda Plug-in.



■ Clock

Seleziona se alla scheda Plug-in verranno trasmessi o meno messaggi di Clock MIDI.

□ **Impostazioni:** off, on

■ DevNo (Device Number)

Imposta il Numero di Device MIDI della scheda Plug-in. Quando trasmettete/ricevete dati bulk, modifiche di parametri o altri messaggi di sistema esclusivo, questo numero deve corrispondere al numero di device dell'unità MIDI esterna.

□ **Impostazioni:** 1 ~ 16, all, off

PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)

Imposta i parametri di sistema per ogni scheda Plug-in. Usate le manopole [C]/[2] per modificare il parametro. Il numero di videate e parametri varia a seconda del tipo di scheda Plug-in installata. Nell'esempio seguente, nello slot Plug-in 2 è stata installata una scheda Plug-in PLG150-AN.

PLG2 System) PLG150-AN	Vel Curve 000
---------------------------	------------------

NOTE Le impostazioni di sistema per la scheda PLG100-VH (Canale Harmony e Canale Melody) sono regolate nel Modo Performance. Selezionate un tipo di effetto usando la manopola [1] nella videata EFF plg di Common Effect. Premete poi il pulsante [ENTER] per accedere alla videata di impostazione.

NOTE Part Assign (l'assegnazione di parte) per una scheda Plug-in Single-Part, è fissa:

- Voice Mode: 1
- Performance Mode: PLG1:16
PLG2:15

Modo Utility Job

Nel Modo Utility Job è possibile recuperare le impostazioni di default (Factory Set) del sintetizzatore. In questo modo è disponibile solo una videata.

Factory Set (Restore Factory Defaults)

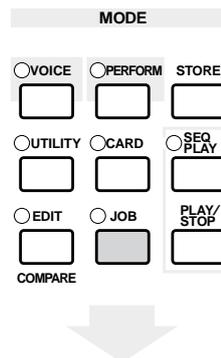
È possibile recuperare le Voci e le Performance Interne di default dell'S80, così come le impostazioni di Sistema, etc.

Una volta editate le impostazioni, i corrispondenti valori di default vengono riprogrammati e vanno perduti.

È possibile recuperare le impostazioni di default seguendo la procedura qui illustrata.

⚠ Quando recuperate le impostazioni di default, tutte le attuali impostazioni per le Voci e le Performance Interne verranno riprogrammate ai default originali. Assicuratevi di non riprogrammare dati importanti ed eseguite backup dei dati principali su Memory Card o su altre unità esterne di storage dati.

1 Nel Modo Utility, premete il pulsante [JOB]. Apparirà la videata Factory Set.



UTIL Factory Set) Job

2 Premete il pulsante [ENTER]: apparirà un messaggio di conferma.

3 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire il job Factory Set. Al termine dell'operazione a video apparirà il messaggio "Completed". Per annullare il job anche durante l'operazione, premete il pulsante [DEC/NO].

4 Premete il pulsante [EXIT] per tornare al Modo Utility.

Modo Card

Nel Modo Card é possibile usare una Memory Card StartMedia™, disponibile presso i negozi di elettronica, etc. per salvare o caricare dati da/su S80 o eseguire altre operazioni di scambio dati tra memorie sullo strumento e la Card. Usando il software Card Filer in dotazione, é possibile usare un computer per gestire i dati sulla Memory Card e per scambiare dati tra il computer e la Memory Card.

Usare la Memory Card (SmartMedia™*)

Maneggiate con cura le Memory Card. Seguite le precauzioni qui di seguito elencate.

* SmartMedia é un marchio di fabbrica di Toshiba Corporation.

■ Tipi di Memory Card compatibili

E' possibile usare Memory Card 3.3V (3V). Le Memory Card di tipo 5V non sono compatibili con questo strumento.

■ Capacità di Memoria

Esistono cinque tipi di Memory Card: 2MB/4MB/8MB/16MB/32MB. Una Memory Card con capacità di memoria superiore a 32MB può essere utilizzata se conforme agli standard SSFDC (Solid State Memory Card Card: altro nome di SmartMedia) Forum.

■ Inserire/Rimuovere le Memory Card

• Per inserire una Memory Card:

Tenete la Memory Card in modo che la sezione del connettore (dorata) della card sia rivolta in basso in avanti, verso lo slot Memory Card. Inserite delicatamente la Memory Card nello slot e spingetela finché non sarà inserita completamente.

- Non inserite la Memory Card in direzione errata.

- Inserite nello slot solo Memory Card.

• Per rimuovere una Memory Card:

Assicuratevi di disattivare lo strumento ed estraete la Memory Card dallo slot.



Prima di rimuovere la Memory Card disattivate sempre lo strumento.

Se la memoria della Memory Card é piena e desiderate inserire un'altra card per salvare i dati attualmente editati, seguite la procedura qui illustrata:

Prima di rimuovere la Memory Card, assicuratevi che non sia attualmente in uso. Con la mano estraetela lentamente. Se la Memory Card fosse in uso*, a video apparirebbe un messaggio indicandone lo stato di uso.

* L'uso include salvataggio, caricamento, formattazione, cancellazione e creazione di directory. Ricordate anche che lo strumento accede automaticamente alla Memory Card per controllare il tipo di supporto quando la card viene inserita durante l'attivazione.



Non cercate mai di rimuovere la Memory Card o di disattivare lo strumento durante l'uso/accesso alla card. In tal caso danneggereste i dati dello strumento/Memory Card e la Memory Card stessa.

■ Formattare le Memory Card

Prima di usare una Memory Card con l'S80 dovete formattarla. Una volta formattata, tutti i dati contenuti sulla card vengono cancellati. Controllate che i dati contenuti sulla card non siano importanti.

NOTE Le Memory Card formattate con questo strumento non possono essere usate con altri strumenti.

■ Circa le Memory Card

• Per maneggiare con cura le Memory Card:

Talvolta le Memory Card si caricano di elettricità statica. Prima di maneggiare le Memory Card, per ridurre la possibilità di elettricità statica, toccate parti metalliche come la maniglia di una porta o un supporto di alluminio.

Rimuovete la Memory Card dallo slot quando non la usate per lunghi periodi di tempo.

Non esponete la Memory Card alla luce diretta del sole, a temperature estreme, ad umidità o polvere eccessivi o a liquidi.

Non appoggiate oggetti pesanti sulla Memory Card e non applicate alcun tipo di pressione.

Non toccate la parte metallica (dorata) della Memory Card e non appoggiate questa parte su alcun piano metallico.

Non esponete la Card a campi magnetici come quelli prodotti da televisione, altoparlanti, motori, etc. che possono cancellare, parzialmente o completamente, i dati della Memory Card, rendendoli illeggibili.

Non applicate sulla Memory Card etichette diverse da quelle in dotazione e assicuratevi di applicarle in modo corretto.

• Per proteggere i dati (Write-protect):

Per prevenire cancellazioni accidentali di dati importanti, applicate il sigillo di protezione (write-protect) contenuto nella confezione della Memory Card, sull'area indicata (all'interno del cerchio) sulla card.

Per salvare i dati sulla Memory Card, assicuratevi di rimuovere il sigillo write-protect. Non riutilizzate un sigillo già usato.

■ Backup dei Dati

Per maggior sicurezza Yamaha consiglia di conservare due copie dei dati importanti su Memory Card separate.

In questo modo sarete sempre sicuri di ritrovare i vostri dati in caso una Memory Card andasse perduta o venisse danneggiata.

■ Serratura Antiscasso

Questo strumento é dotato di una serratura antiscasso per la Memory Card. In caso di necessità, montate questa serratura sullo strumento.

Per montare la serratura antiscasso:

- 1 Rimuovete la parte metallica usando un cacciavite.
- 2 Capovolgete la parte metallica e rimontatela.

Entrando nel Modo Card, apparirà la prima videata Status. Sono disponibili le sette videate seguenti, ognuna dedicata ad operazioni diverse.

- 1a videata: Status
- 2a videata: Save
- 3a videata: Load
- 4a videata: Rename
- 5a videata: Delete
- 6a videata: Mkdir (Make Directory)
- 7a videata: Format

NOTE Maggiori informazioni per accedere al Modo Card, a pag. 22.

Tipi di File

Sull'S80 é possibile gestire i seguenti tipi di file.

■ all (All Data)

Tutti i dati del sintetizzatore ed i dati della Memoria Esterna vengono gestiti come un singolo file e possono essere salvati/caricati in questo modo.

□ **Estensione:** “.S2A”

NOTE I dati della scheda Plug-in non possono essere salvati.

NOTE I dati di Sistema, di Performance e di voce Plug-in possono essere salvati solo in questo formato.

■ all-voice (All Voice Data)

Tutti i dati di Voce del sintetizzatore (128 Voci Normali + 2 Voci Drum) e della Memoria Esterna (128 Voci Normali + 2 Voci Drum) vengono gestiti come un singolo file e possono essere salvati/caricati in questo modo.

I dati Plug-in non sono inclusi.

□ **Estensione:** “.S2V”

■ plugin

Tutti i dati della scheda Plug-in vengono gestiti come un singolo file e possono essere salvati/caricati in questo modo. I dati per le impostazioni della voce Plug-in non sono inclusi.

□ **Estensione:** “.S2B”

■ chain (Sequence Chain)

I dati Chain per gli Standard MIDI File (SMF) sono gestiti come un singolo file e possono essere caricati/salvati in questo modo. Questi dati sono usati per riprodurre più song in successione.

□ **Estensione:** “.S2C”

■ SMF (Standard MIDI Files)

Gli Standard MIDI File (SMF) Formato 0 possono essere riprodotti in Modo Song ma non possono essere salvati.

□ **Estensione:** “.MID”

NOTE SMF é un formato di file sequence standardizzato, usato dai produttori di strumenti musicali, di software per computer, etc. Un SMF può essere facilmente scambiato tra sequencer compatibili SMF, indipendentemente dalla marca. Esistono due tipi di SFM, benché l'S80 possa riprodurre solo SMF formato 0.

• **Format 0:**

I dati per più canali MIDI sono contenuti su una singola traccia.

• **Format 1:**

I dati per più canali MIDI sono contenuti su più tracce. Se l'SMF che desiderate riprodurre é in Formato 1, usate il software Card Filer in dotazione per convertirlo in Formato 0 usando il computer. Maggiori informazioni circa la conversione degli SMF, sono disponibili con il Card Filer (in formato PDF). Per maggiori informazioni circa l'installazione del software Card Filer, fate riferimento alla Guida di Installazione in dotazione.

Caricamento Automatico dei File

Il sintetizzatore può caricare automaticamente alcuni file (dati All/Plug-in) all'attivazione.

Assegnate un nome al file da caricare automaticamente e salvatelo poi sulla directory più alta della Memory Card. Inserite la card nello slot CARD prima di attivare lo strumento.

NOTE Per evitare il caricamento automatico dei file, attivando lo strumento tenete premuto il pulsante [EXIT]. Quando a video appare il messaggio "Now checking plug-in board" (ora controllo la scheda plug-in), rilasciate il pulsante.

■ **All (all data):**

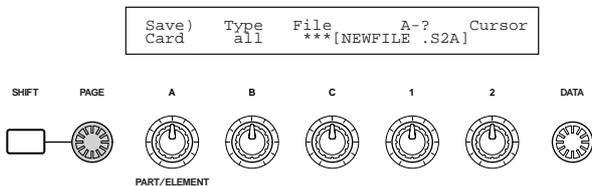
Assegnate al file il nome "AUTOLOAD.S2A" per caricare automaticamente tutti i dati.

■ **Plugin (Plug-in data):**

Assegnate al file il nome "AUTOLD1.S2B" per caricare automaticamente i dati della scheda Plug-in 1 o il nome "AUTOLD2.S2B" per i dati della scheda Plug-in 2.

Operazioni nel Modo Card

- 1 Inserite la Memory Card nello slot CARD.
- 2 Premete il pulsante [CARD] per entrare nel Modo Card.
- 3 Usate la manopola [PAGE] per selezionare la videata per l'operazione che desiderate eseguire.



NOTE Nella prima videata "Status" non dovreste eseguire le operazioni descritte dal punto 2 in avanti.

- 4 Usate le manopole [B], [C], [1] e [2] o la manopola [DATA] ed i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per impostare ogni parametro.

NOTE Per salvare, caricare, dare nomi o cancellare i file, usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file (File Type) e la manopola [C] per selezionare il numero del file (File Number).

Directory dei File

Le directory sono indicate da "DIR" accanto al nome della directory. Per aprire una directory usate la manopola [C] per spostare il cursore sulla directory e premete poi il pulsante [ENTER]. Tutti i file della directory vengono visualizzate a video. Se selezionate il File Number 000, apparirà "up dir". Premendo il pulsante [ENTER] tornerete alla directory sorgente (cioè vi sposterete ad un livello di directory superiore).

NOTE Quando salvate o assegnate nomi, potete visualizzare la directory per il file attualmente selezionato, premendo il pulsante [SHIFT].

- 5 Premendo il pulsante [ENTER] apparirà un messaggio di conferma.

```
Load)      Type      File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
<<        Are you sure?  [YES]/[NO]  >>
```

- 6 Premete il pulsante [INC/YES] per eseguire l'operazione. Al termine dell'operazione apparirà il messaggio "Completed" e tornerete alla videata precedente.

L'operazione può essere annullata premendo il pulsante [DEC/NO] durante l'esecuzione.

NOTE Se l'operazione necessita di qualche tempo, a video apparirà il messaggio "Executing....". Se disattivate lo strumento in questa condizione, i dati potrebbero venire danneggiati.

NOTE I punti della procedura possono leggermente variare a seconda dell'operazione effettuata. Per maggiori informazioni fate riferimento a quanto illustrato per ogni operazione.

Status

E' possibile visualizzare la quantità di spazio disponibile e di spazio utilizzato sulla Memory Card. Non é disponibile alcuna impostazione.

Status) Card	Used 2.9MB (70%)	Free 1.1MB
-----------------	---------------------	---------------

Used

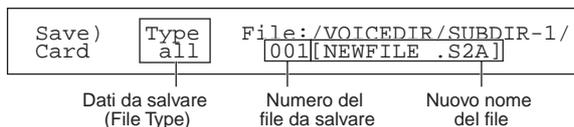
Visualizza la quantità di memoria usata, in percentuale tra parentesi.

Free

Visualizza la quantità di memoria libera.

Save

E' possibile salvare i file sulla Memory Card, seguendo la procedura qui illustrata.



Type (File Type)

Impostazioni: all (tutti i dati), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin1, plugin2

NOTE Dettagli circa ogni Tipo di File, a pag.143.

NOTE E' necessario formattare la Memory Card prima di potervi salvare i dati (pag. 147).

- 1 Usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file in cui saranno salvati i dati.
- 2 Per riscrivere un file esistente, usate la manopola [C] per selezionare File Number. Per salvare un file con un nuovo nome, usate la manopola [2] per spostare il cursore. Usate poi le manopole [1] o [DATA] o i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per inserire il nuovo nome di file (vedi pagina successiva).
NOTE Premendo il pulsante [SHIFT] é possibile visualizzare la directory per il file attualmente selezionato. Per maggiori informazioni, fate riferimento alla sezione "Operazioni nel Modo Card".
- 3 Premendo il pulsante [ENTER] viene salvato il file. Se é già presente un file che verrebbe sostituito da quello nuovo, a video appare un messaggio di conferma ed é necessario procedere come indicato al punto successivo.

4 Premete il pulsante [INC/YES] per salvare il file. Dopo il salvataggio a video appare il messaggio "Completed" e lo strumento torna alla videata precedente. Il salvataggio può essere annullato premendo il pulsante [DEC/NO] durante l'operazione.

- NOTE** Durante il salvataggio di un file, se lo spazio disponibile sulla card non è sufficiente, appare il messaggio "Card Full". Cancellate i dati non necessari e provate a salvare nuovamente il file.
- NOTE** Se inserite il nome di un file già esistente, apparirà il messaggio "Overwrite? Are you sure?" (sostituisco? sicuro?).
- NOTE** Fate attenzione a non cancellare dati importanti contenuti sulla Memory Card.

Impostazioni File Name

La procedura per assegnare un nome ad un file (file name) è sostanzialmente identica a quella per i nomi delle Voci. Non è però possibile usare simboli o caratteri minuscoli ed il nome non può essere più lungo di otto caratteri. Per maggiori informazioni, vedi pag.70.

- NOTE** I nomi dei file seguono le convenzioni MS-DOS. Quindi se il nome del file contiene spazi e altri caratteri non riconosciuti in MS-DOS, questi vengono automaticamente sostituiti da una lineetta "_".

- 1 Usate la manopola [B] per selezionare il Tipo di File di dati da caricare.
- 2 Usate la manopola [C] per selezionare il Numero di File.
- 3 Quando premete il pulsante [ENTER] appare il seguente messaggio, a seconda del tipo di file selezionato.

- **Se avete selezionato un tipo di file diverso da "perf" o "voice":**
Prima del caricamento viene visualizzato un messaggio di conferma.

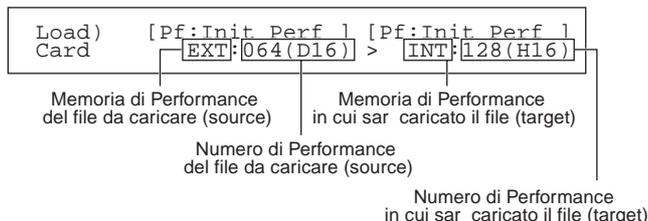
```
Load)   Type   File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
<<     Are you sure? [YES]/[NO] >>
```

- NOTE** Il sintetizzatore selezionerà automaticamente una locazione appropriata nella memoria interna, a seconda del tipo di file da caricare.
- **Se avete selezionato un tipo di file "perf" o "voice":**
Dovrete specificare il tipo di dati e la locazione in cui caricare il file.

Usate le manopole [B], [C], [1] e [2] per selezionare il file e la locazione in cui caricarlo. Oppure usate la manopola [DATA] ed i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES]. Quando premete il pulsante [ENTER] appare un messaggio di conferma.

I tipi di dati selezionabili per ogni tipo di file e le locazioni in cui verranno caricati, sono i seguenti:

perf (Performance)



- **Impostazioni:**
 - Source Performance Memory:**
INT (Internal), EXT (External)
 - Source Performance Number:**
all (tutte le Performance), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)
 - Target Performance Memory:**
INT (Internal), EXT (External)
 - Target Performance Number:**
all (tutte le Performance), 1 ~ 128 (INT), 1 ~ 64 (EXT)

- NOTE** Se impostate il Numero di Performance Sorgente (Source Performance Memory) su "all", il Numero di Performance oggetto dell'impostazione verrà anch'esso regolato su "all".

Load

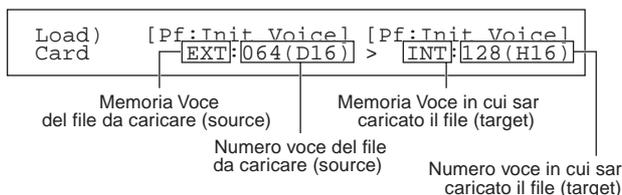
E' possibile caricare file dalla Memory Card al sintetizzatore seguendo la procedura qui illustrata.



■ Type (File Type)

- **Impostazioni:** all (tutti i dati), perf (Performance), all-voice, voice, chain (Sequence Chain), plugin1, plugin2,

voice



Impostazioni:

Source Voice Memory:

INT (Internal), EXT (External), PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

Source Voice Number:

all (tutte le Voci), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG1/PLG2)

Target Voice Memory:

INT (Internal), EXT (External), PLG1 (Plug-in 1), PLG2 (Plug-in 2)

Target Voice Number:

all (tutte le Voci), 1 ~ 128 ~ DR1/2 (INT/EXT), 1 ~ 64 (PLG1/PLG2)

NOTE Se selezionate PLG1/PLG2 come sorgente (target) della Memoria Voci, la Memoria Voci target (o sorgente) sarà anch'essa impostata su PLG1/PLG2.

NOTE Se impostate la sorgente del Numero di Voce su "all", anche il Numero di Voce target sarà impostato su "all".

- 4 Premete il pulsante [INC/DEC] per caricare il file. Al termine del caricamento apparirà il messaggio "Completed" e lo strumento visualizzerà la videata precedente. L'operazione di caricamento verrà annullata se premete il pulsante [DEC/NO] durante la procedura.

NOTE Il sintetizzatore può caricare automaticamente i file all'attivazione. (E' necessario inserire la card nello slot CARD prima di attivare lo strumento). Per maggiori informazioni, consultate la sezione "Caricamento Automatico dei File" (pag.143).

! Se nel sintetizzatore sono già presenti dei dati, questi andranno perduti al caricamento di un file.

! Attenzione a non cancellare dati importanti durante le varie operazioni.

NOTE Durante il caricamento di un file, se la memoria interna del sintetizzatore é insufficiente, a video apparirà il messaggio "Memory full!" (memoria esaurita). Liberare un pò di spazio cancellando i dati non necessari e riprovate a caricare il file.

NOTE Durante il caricamento di un file se il tipo di file selezionato risulta inesistente sulla Memory Card, apparirà il messaggio "File not found!" (file non trovato).

Rename

E' possibile assegnare nuovi nomi ai file usando fino a otto caratteri alfabetici e numerici.

```
Rename) Type File: A-? Cursor
```

Type (File Type)

Impostazioni: all (tutti i dati), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, other

NOTE Dettagli circa i tipi di file, a pag. 143.

- 1 Usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file e la manopola [C] per selezionare il numero di file.

NOTE Se premete il pulsante [SHIFT], viene visualizzata la directory per il file attualmente selezionato. Per maggiori informazioni, vedi "Operazioni nel Modo Card" a pag.144.

- 2 Per assegnare un nome ad un file, usate la manopola [2] per spostare il cursore e le manopole [1] o [DATA] ed i pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES] per inserire il nuovo nome.

La procedura per assegnare nuovi nomi ai file é uguale a quella per le Voci, non é però possibile usare simboli o caratteri minuscoli ed il nome può avere una lunghezza massima di otto caratteri. Per maggiori informazioni, vedi pag.70.

- 3 Per confermare il nuovo nome, premete [ENTER]. Dopo il messaggio "Completed", tornerete alla videata precedente.

NOTE I nomi dei file vengono assegnati secondo le convenzioni MS-DOS. Se il nome del file contiene spazi o altri caratteri non riconosciuti in MS-DOS, questi elementi vengono automaticamente sostituiti da una lineetta "_".

Delete

E' possibile cancellare i file salvati su una Memory Card.

```
Delete) Type File:/VOICEDIR/SUBDIR-1/
Card all [001][NEWFILE .S2A]
```

Tipo di File Numero del File Nome del File

Type (File Type)

Impostazioni: all (tutti i dati), all-voice, chain (Sequence Chain), plugin, other

NOTE Dettagli circa i tipi di file, a pag. 143.

- 1 Usate la manopola [B] per selezionare il tipo di file e la manopola [C] per selezionare il numero di file.
- 2 Premendo il pulsante [ENTER] apparirà un messaggio di conferma.
- 3 Premete il pulsante [INC/YES] per cancellare il file. Quando il file sarà stato cancellato, apparirà il messaggio "Completed" e riapparirà la videata precedente. L'operazione può essere annullata premendo il pulsante [DEC/NO] durante l'esecuzione.

MkDir (Make Directory)

E' possibile creare nuove directory e sub-directory (nuove directory all'interno di directory già esistenti). In questo modo potete memorizzare i file in directory separate, in base al tipo di file (File Type).

```
Mkdir) /VOICEDIR/SUBDIR-1/ A-? Cursor
Card      Dir:***[NEWDIR-3]
```

Nome della Directory

- NOTE** La gerarchia delle directory può avere fino a 27 livelli.
 - NOTE** Non é possibile creare una directory con lo stesso nome di un'altra directory.
 - NOTE** Il display gerarchico (finestra percorso directory) non verrà visualizzato se la Memory Card non ha altre directory oltre la directory "root".
- 1 Usate la manopola [C] per selezionare una directory esistente e ripetete l'operazione fino a raggiungere il livello gerarchico in cui desiderate creare una nuova directory.
 - 2 Per creare una nuova directory usate la manopola [2] per spostare il cursore. Usate poi le manopole [1] o [DATA] ed i pulsanti [DEC/NO] e [DEC/YES] per inserire il nome della nuova directory.

La procedura per assegnare nomi ai file é sostanzialmente identica a quella per assegnare i nomi alle Voci. Non é però possibile usare simboli o caratteri minuscoli. Per maggiori informazioni circa l'assegnazione di nomi alle Voci, vedi pag.70. I nomi delle directory possono avere una lunghezza massima di 8 caratteri.

- 3 Premete il pulsante [ENTER] per creare la directory. Al termine dell'operazione appare il messaggio "Completed" e viene visualizzata la videata precedente.

NOTE Le directory sono indicate da "Dir" accanto al nome della directory. Per aprire una subdirectory, usate la manopola [C] per spostare il cursore sulla subdirectory e premete il pulsante [ENTER]. Verranno visualizzati tutti i file contenuti nella subdirectory. Se selezionate il Numero di File 000, verrà visualizzato "up dir". Premendo il pulsante [ENTER] tornerete alla directory originale (cioé vi spostate di un livello di directory sopra).

Format

Prima di poter usare una nuova Memory Card con l'S80, dovrete formattarla.

```
Format)                               Press
Card                                   [ENTER]
```

Inserite nello slot CARD una nuova Memory Card. Premendo il pulsante [ENTER], apparirà un messaggio di conferma. Per avviare la formattazione della card, premete il pulsante [INC/YES]. Durante l'operazione verrà visualizzato il messaggio "Executing...".

-  **Se la Memory Card contiene già dei dati, questi andranno perduti durante la formattazione.**
-  **Non rimuovete la Memory Card durante la formattazione: potreste danneggiare il sintetizzatore e la card.**

Dopo la formattazione, viene creato automaticamente un file EXT Memory.

Durante questa operazione a video appare il messaggio "Now saving...".

Circa le Schede Plug-in (Opzionali)

Sono disponibili varie schede Plug-in opzionali per espandere la libreria voci del vostro strumento. Con l'S80 é possibile usare le seguenti schede Plug-in.

- PLG150-AN
- PLG150-PF
- PLG100-XG
- PLG150-VL
- PLG150-DX
- PLG100-VH

n Per informazioni circa ogni scheda, fate riferimento a pag.32.

Lo slot disponibile (PLG1, PLG2) differisce a seconda del tipo di scheda Plug-in. Fate attenzione prima di installare la scheda.

PLG1/PLG2	Schede Plug-in Single-part (PLG150-AN, PLG150-PF, PLG150-VL, PLG150-DX)
Solo PLG1	Scheda Plug-in Effect (PLG100-VH)
Solo PLG2	Scheda Plug-in Multi-part (PLG100-XG)

n Benché sia possibile installare anche le schede PLG100-VL e PLG100-DX, alcune funzioni non sono disponibili.

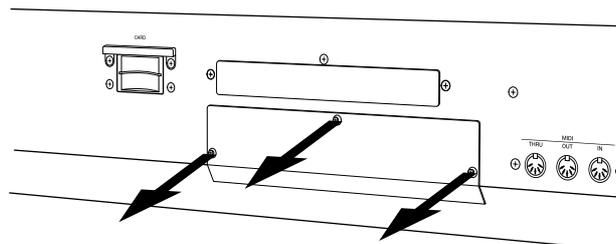
Precauzioni durante l'Installazione delle Schede

! Seguite le precauzioni qui indicate ed installate le schede Plug-in correttamente, secondo la procedura illustrata.

- Maneggiate le schede con cura. Se una scheda Plug-in cade o subisce qualsiasi tipo di shock può danneggiarsi o causare malfunzionamenti.
- Fate attenzione all'elettricità statica che potrebbe anche creare problemi ai chip IC della scheda Plug-in. Prima di maneggiare la scheda, riducete la possibilità di trasmettere elettricità statica toccando parti metalliche.
- Non toccate le parti metalliche esposte della scheda circuiti: potreste causare cortocircuiti.
- Quando spostate un cavo, fate attenzione che non tocchi i circuiti della scheda Plug-in. Non forzare il cavo in alcun modo: potreste causarne la rottura o provocare danni e malfunzionamenti.
- Prima di avviare l'installazione, assicuratevi di avere a portata di mano un cacciavite.
- Attenzione a non perdere le viti: sono tutte necessarie.
- Non usate viti diverse da quelle installate sullo strumento.
- Quando inserite le schede Plug-in e collegate i cavi, assicuratevi di controllare che l'operazione venga eseguita correttamente. Le schede inserite ed i cavi collegati in modo errato possono causare falsi contatti e cortocircuiti, quindi danni o malfunzionamenti.
- Dopo aver montato la scheda Plug-in assicurate bene le viti in modo che la scheda non si possa muovere.

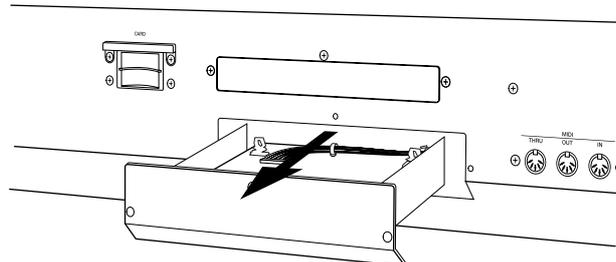
Come Installare la Scheda Plug-in Opzionale

- 1 Disattivate lo strumento e scollegate il cavo di alimentazione. Se la tastiera é collegata con altre unità esterne, scollegate anche queste apparecchiature.
- 2 Spostatevi in modo da trovarvi di fronte al pannello posteriore della tastiera e rimuovete le viti dal coperchio della scheda Plug-in, in basso al centro, usando un cacciavite (solo tre viti in ARGENTO). Non rimuovete altre viti.



n Riponete le viti rimosse in un luogo sicuro, dovrete riutilizzarle per riposizionare il coperchio della scheda Plug-in sulla tastiera.

- 3 Rimuovete il coperchio della scheda Plug-in spingendolo verso di voi. Apparirà la piastra incorporata al coperchio della scheda Plug-in. Questa piastra può contenere due schede Plug-in, una in alto (PLG1) e l'altra in basso (PLG2).

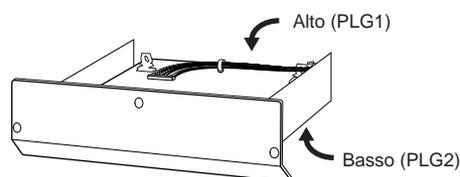


L'identificazione avviene in base al colore del cavo di connessione.

PLG1: Uno dei cavi é ARANCIONE e gli altri sono blu.

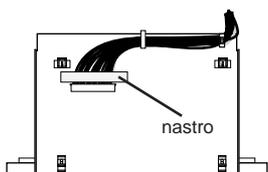
PLG2: Uno dei cavi é GIALLO e gli altri sono blu.

IMPORTANT Gli slot disponibili (PLG1, PLG2) differiscono a seconda del tipo di scheda Plug-in. Informazioni più dettagliate sono riportate sulla tavola in principio di pagina.



! Quando installate la scheda Plug-in opzionale (dal momento in cui rimuovete il coperchio al momento in cui lo riposizionate) tutte le operazioni devono essere eseguite con il cavo di alimentazione AC scollegato.

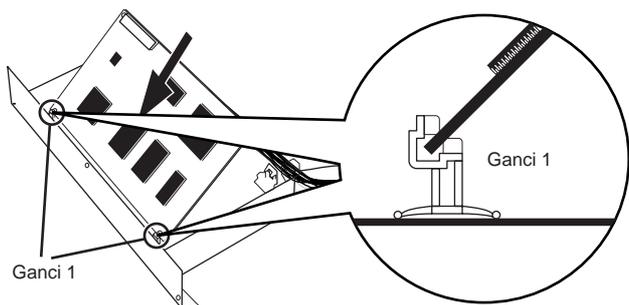
4 Rimuovete il nastro usato per fermare il cavo alla piastra.



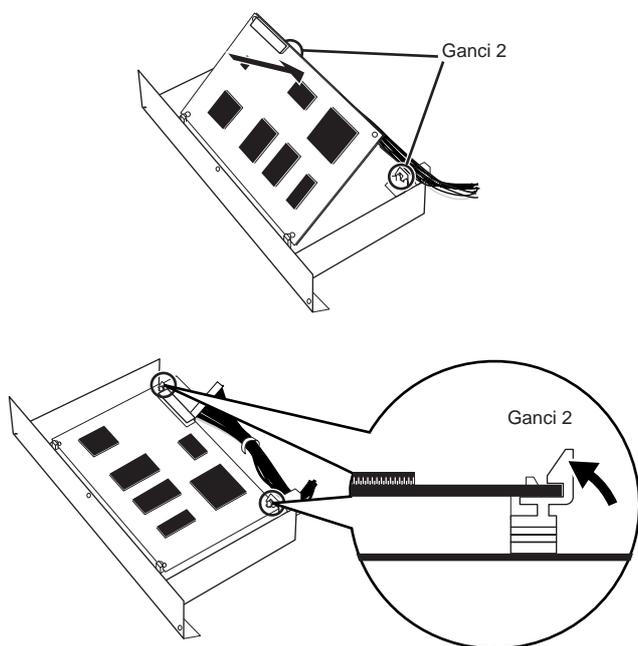
5 Estraiete la scheda Plug-in dalla busta antistatica. Quando installate la scheda, il lato con il connettore e ICs deve essere rivolto verso l'alto.

6 Montate la scheda Plug-in sulla piastra, come illustrato qui di seguito.

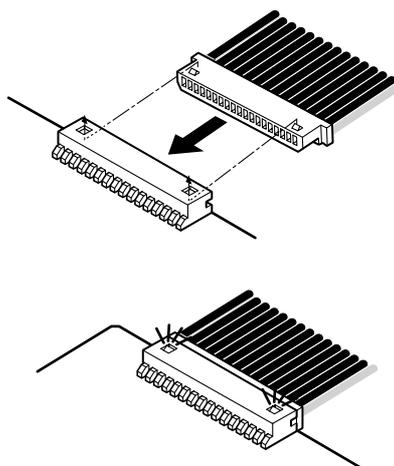
6 -1 Inserite un lato della scheda Plug-in (il lato opposto al connettore) nei ganci 1, come illustrato in figura.



6 -2 Premete l'altro lato finché non risulterà ben inserito nei ganci 2.

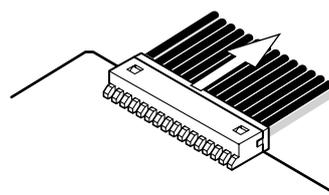


6 -3 Inserite delicatamente il connettore del cavo nel connettore della scheda Plug-in finché i due capi del connettore del cavo non si aggancino alle prese della scheda.

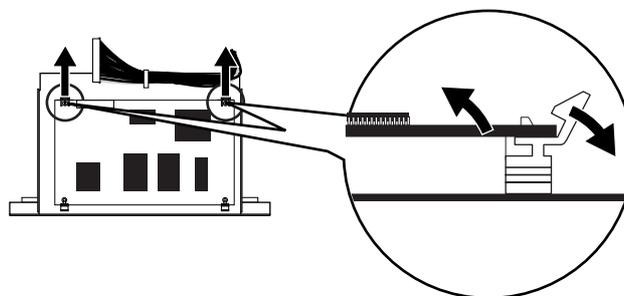


Rimuovere la Scheda Plug-in dalla Tastiera

1 Estraiete il connettore del cavo dal connettore della scheda Plug-in.

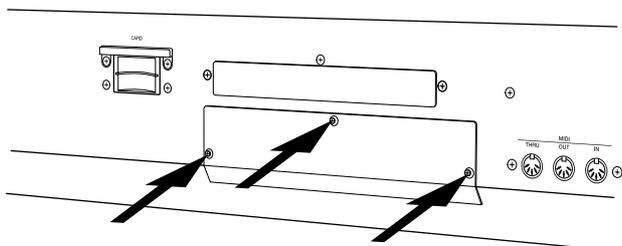
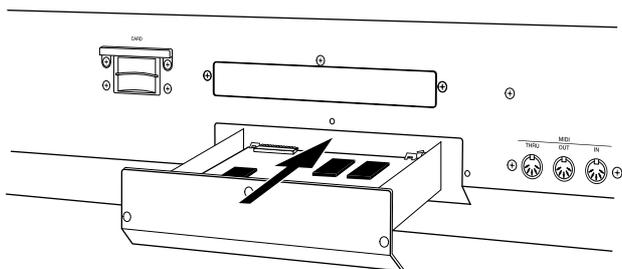


2 Premete i ganci 2 nella direzione illustrata qui di seguito ed estraete la scheda dai ganci 2 sollevandone un lato.



3 Estraiete l'altro lato della scheda dai ganci 1.

7 Inserite la piastra nella tastiera.



8 Riposizionate il coperchio della scheda Plug-in riavvitando le tre viti in ARGENTO rimosse al punto 2.

Messaggi Video

Messaggio	Significato
<< ! MIDI buffer full. >>	I dati MIDI non sono stati processati: troppi dati ricevuti simultaneamente.
<< ! MIDI data error. >>	Si verificato un errore nella ricezione di dati MIDI.
<< ! MIDI checksum error. >>	Si verificato un errore nella ricezione di dati bulk.
<< ! Change internal battery. >>	La batteria di backup interna deve essere sostituita.
<< ! Card full. >>	Memoria esaurita sulla Memory Card.
<< ! File not found. >>	Il tipo di file specificato non disponibile.
<< ! Bad card. >>	La Memory Card difettosa.
<< ! Card not ready. >>	La Memory Card non inserita o inserita una card non compatibile (tipo 5V).
<< ! Card unformatted. >>	La Memory Card non stata formatta.
<< ! Card write protected. >>	La Memory Card protetta da scrittura.
<< ! Illegal card. >>	La Memory Card non stata formattata correttamente.
<< ! File already exists. >>	Esiste gi un file con lo stesso nome.
<< ! Illegal file. >>	I dati nel file sono danneggiati e non possono essere utilizzati.
<< ! Illegal file name. >>	Il nome del file specificato non in formato MS-DOS.
<< ! Read only file. >>	Il file di tipo a sola lettura e non pu essere cancellato, salvato o rinominato.
<< ! Can't make "EXT" file. >>	Non stato possibile creare un file sulla Memory Card.
<< ! Can't make directory. >>	Non possono essere create altre directory.
<< ! Too deep directory. >>	La directory non accessibile perch troppo profonda.
<< ! Unknown file format. >>	Formato di file non riconosciuto.
<< ! Bulk protected. >>	I dati bulk non possono essere ricevuti: abilitata la protezione.
<< ! Device number is off. >>	I dati bulk non possono essere ricevuti/ trasmessi: il numero di device "off."
<< ! Device number mismatch. >>	I dati bulk non possono essere ricevuti/ trasmessi: i numeri di device non corrispondono.
<< ! Multi plugin in slot 1. >>	Non utilizzabile perch lo Slot 1 contiene una scheda Plug-in Multi-Part.
<< ! Effect plugin in slot 2. >>	Non utilizzabile perch lo Slot 2 contiene una scheda Plug-in Effect.
<< ! Plugin1 communication error. >>	La Scheda Plug-in nello Slot 1 non funziona correttamente.
<< ! Plugin2 communication error. >>	La Scheda Plug-in nello Slot 2 non funziona correttamente.
<< ! Plugin1 type mismatch. >>	Il suono richiede una Scheda Plug-in diversa da quella inserita nello Slot 1.
<< ! Plugin2 type mismatch. >>	Il suono richiede una Scheda Plug-in diversa da quella inserita nello Slot 2.
<< ! PLG100 not supported. >>	Quando usato con una Scheda Plug-in serie PLG100, un file di dati il cui tipo di file plugin, non pu essere memorizzato su una Memory Card.
<< Executing... >>	Operazione in corso.
<< Now working... >>	Operazione sulla Memory Card in corso.
<< Now loading... >>	File in fase di caricamento dalla Memory Card.
<< Now saving... >>	File in fase di salvataggio sulla Memory Card.
<< Now checking plug-in board. >>	Scheda/e Plug-in in fase di controllo (dopo l'attivazione dello strumento).
<< MIDI bulk receiving... >>	Dati Bulk MIDI in fase di ricezione.
<< MIDI bulk transmitting... >>	Dati Bulk MIDI in fase di trasmissione.
<< C 3:128[] Stored. >>	Il suono stato memorizzato.
<< Completed. >>	L'operazione terminata.
<< Are you sure ? [YES]/[NO] >>	Conferma finale.
<< Overwrite? [YES]/[NO] >>	Esiste un file memorizzato con lo stesso nome. Desiderate sostituirlo con un file pi recente con lo stesso nome?

Malfunzionamenti

La seguente tavola riporta i suggerimenti per risolvere i malfunzionamenti più comuni e le pagine di riferimento. La maggior parte dei problemi è dovuto ad errori di impostazione. Prima di rivolgersi ad un Centro di Assistenza Tecnica, fate riferimento al seguente elenco e provate a correggere la causa del problema.

Nessun suono.

- Il volume è impostato correttamente? (pagg.6 e 20)
- Con l'S80, se alla presa FOOT VOLUME è collegato un controller a pedale, questo è stato premuto completamente? (pag.18).
- Il parametro Vol (volume) della videata QED Level di Edit Common per la Voce è regolato ad un livello sufficiente? (pag.71).
- Il parametro WaveNumber della videata OSC di Edit Element per la Voce è stato impostato su 000 (off)? (pag.79)
- Il parametro Level della videata OSC Out di Edit Element per la Voce è regolato ad un livello sufficiente? (pag.79)
- L'estensione di nota/ dinamica (di nota) delle videate ZONE, OSC in Voice Edit è impostato correttamente? (pag.80)
- E' stato escluso (mute) qualche Elemento? (pag.51).
- I filtri degli Elementi sono stati impostati per tagliare quasi tutto il suono? (pag.83)
- I parametri degli effetti sono stati impostati correttamente? (pagg. 71, 78, 79, 117, 120)
- I canali di ricezione MIDI sono stati impostati correttamente? (pagg.123 e 137)
- Le unità audio sono state collegate correttamente? (pag.13)
- Local Switch è stato impostato su OFF? (pag.137).
- I parametri Velocity Sensitivity, Note Limit e Velocity Limit sono stati impostati correttamente? (pagg. 80, 102, 123 e 128)
- Quando riproducete una song usando il sequencer interno o un'unità MIDI esterna, i parametri di volume ed espressione sono stati impostati correttamente?
- Quando riproducete performance usando il sequencer interno o un'unità MIDI esterna, i canali di trasmissione per ogni traccia sequencer ed i canali di ricezione per ogni Parte della Performance, sono stati impostati correttamente? (pag.123)
- Per le Performance, il volume di ogni Parte è impostato ad un livello sufficiente? (pag.120)
- Per le Performance, l'uscita per ogni Parte è stata impostata correttamente? (pag.120)
- Avete selezionato EXT Memory senza inserire una Memory Card? (pag.28)
- Con l'Arpeggiatore abilitato, il parametro Arpeggio Category è stato impostato su "Ct" ed il parametro Key Mode regolato su un'impostazione diversa da "direct"? (pag.72)

Non si sente il suono dell'arpeggiatore.

- L'estensione di nota dell'Arpeggiatore è stata impostata correttamente? (pag.73)
- Nel Modo Performance, i parametri Layer Switch e Arpeggio Switch per la Parte/i sono stati impostati su ON? (pag.123)
- Il parametro Tempo nella videata ARP Type è stato impostato su "MIDI" anche se non viene ricevuto alcun segnale di clock MIDI?

I suoni sono distorti.

- Gli effetti sono stati impostati correttamente? (pagg. 71, 78, 79, 117, 120)
- Il volume è stato impostato su un livello troppo alto? (pagg. 6 e 20)
- La manopola GAIN di A/D INPUT è stata ruotata in posizione troppo alta? (pag.11)

Il suono è molto lieve.

- MIDI volume o MIDI expression sono stati impostati ad un livello troppo basso?
- La frequenza del filtro di cutoff è stata regolata ad un livello troppo alto/basso? (pagg. 72, 96, 115, 120)

L'intonazione é errata.

- I parametri NoteShift e Tune nella videata MSTR TG del Modo Utility sono stati impostati correttamente? (pag. 34)
- I parametri Oct e Trnspose nella videata MSTR Kbd del Modo Utility sono stati impostati correttamente? (pag. 134)
- I parametri relativi all'intonazione contenuti nel menu PITCH (Voice Edit) sono stati impostati correttamente? (pag. 80)
- Il parametro Micro Tuning nel Modo Voice Edit é stato impostato su una scala non convenzionale? (pag.71)
- Il parametro Pitch Modulation Depth nella videata LFO (Modo Voice Edit) é stato impostato su un valore troppo alto? (pag.91)
- Per le Performance, il parametro Note Shift della videata LYR (Layer) é stato impostato su un valore diverso da 0? (pag.123)
- Per le Performance, il parametro Detune di ogni Parte é stato impostato su un valore diverso da 0? (pag.123)

Il suono salta, é intermittente.

- Avete superato la polifonia massima? (pag. 33)

Suona solo una nota per volta.

- Il parametro Mode della videata GEN Other di Common Edit per la Voce é stato impostato su "mono"? (pag.71)
- Nel Modo Performance, il parametro Mode della videata LYR Mode é stato impostato su "mono" per ogni Parte? (pag.122)

Non viene applicato alcun effetto.

- Il pulsante [EF BYPASS] é stato impostato su OFF? (pag. 56)
- Il parametro Insertion Effect Element Switch nella videata EFF di Voice Edit é stato impostato su ON? In questo stesso Modo, il tipo di effetto é stato regolato su un'impostazione diversa da "thru" o "off"? (pag.78)
- Per le Performance, Le Parti Insertion Effect sono state specificate? (pag.117)
- Per Riverbero e Chorus, i tipi di effetto nelle videate Common Edit sono stati impostati su ON? (pagg. 79, 119)
- Se é installata una scheda Effect Plug-in, il parametro PLG-EF nella videata EFF Part della Performance é stato regolato su un'impostazione diversa da OFF? (pag.117)
- Se é stata installata una scheda Effect Plug-in, l'impostazione nella videata EFF Plg della Performance é stata regolata su un'opzione diversa da "THRU"? (pag.118)

Gli Elementi non funzionano per i Set di Controlli.

- Sono stati selezionati come Dest (destinazione) parametri specifici di Elementi? (pag.75)

La Scheda Plug-in non funziona.

- E' stata installata in PLG2 la scheda Effect Plug-in? (pag.148)
- E' stata installata in PLG1 la scheda Multi Part Plug-in? (pag.148)
- Se é stata installata una scheda Effect Plug-in, il parametro PLG-EF nella videata EFF Part di Common Effect della Performance é stato regolato su un'impostazione diversa da "off"? (pag.118)
- Se é stata installata una scheda Effect Plug-in, l'impostazione nella videata EFF Plg di Common Effect della Performance é stato regolato su un'opzione diversa da "THRU"? (pag.118)

E' impossibile trovare la Voce Drum.

- La Voci Drum vengono selezionate diversamente dalle Voci Normali. (pag. 66)

Non si riescono ad inserire valori minimi.

- Avete provato ad inserire i valori usando solo le manopole Assignable da [A] a [C] o le manopole [1]/[2]? (pag. 24)

Non si riesce a spostare il cursore senza che le impostazioni cambino.

- Tenete premuto il pulsante [SHIFT] mentre usate le manopole da [A] a [C], le manopole [1]/[2] e la manopola [DATA] o i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO]. (pag. 24)

Non si riescono a ricevere dati bulk.

- Usando il Voice Editor dell'S80, avete impostato un intervallo Dump sufficiente? L'Intervallo Dump nella finestra di dialogo Voice Editor Setup deve essere impostato su 10ms o più.

Utenti Macintosh: Card Filer per Macintosh non funziona correttamente.

- State usando MIDI Time Piece?
Card Filer non é compatibile con MIDI Time Piece. Dovete disabilitare l'uso di MIDI Time Piece su Macintosh.

Specifiche Tecniche

TASTIERA	Numero di Tasti	88
	Tocco	Initial touch, After touch
GENERAZIONE SONORA	Generatori Sonori	AWM2, Sistema Modular Synthesis Plug-in
	Polifonia	64
VOCI	Numero di Voci	Voci Normali (256 Preset, 128 Interne [Users], 128 Esterne [Memory Card]), Voci Drum (8 preset, 2 Interne [Users], 2 Esterne [Memory Card]), Voci Plug-in (64 x 2 Schede Plug-in [se installate])
	Wave ROM	24 MByte
PERFORMANCE	Multi-Timbricit	19 (16 Parti Voice, Parte A/D Input, Parti Plug-in 1/2)
	Numero di Performance	128 Interne, 64 Esterne
	Modo Master Keyboard	4 Zone
EFFETTI	Riverbero	12
	Chorus	23
	Insertion	24 (Insertion 1), 92 (Insertion 2), 24 (Insertion per Voci Plug-in)
	Master EQ	4
SEQUENCE PLAY	Format	SMF Format 0 (solo Direct Play), Sequence Chain (Load/Save)
	Numero di Sequence Chain	100 Step (100 Song)
ARPEGGIATORE	Numero di Arpeggi	128
Card	Tipo di File	All Data, All Voice, Plug-in, Sequence Chain, SMF
	Funzioni	Save, Load, Rename, Delete, Make Directory, Format
CONTROLLI	Slider Volume, 4 Slider Control, Pitch, Modulation, Shift, Page, Manopole A/B/C/1/2, Data, Effect Bypass, Master Keyboard, Exit, Enter, Dec/No, Inc/Yes, 7 Pulsanti Mode, Sequence Play, Sequence PLAY/STOP, 6 Pulsanti Memory, Quick Access, 8 Pulsanti Bank, 16 Pulsanti Program/Part, Power, Card Slot, Gain, Host Select	
PRESE & CONNETTORI	MIDI In, Out, Thru, To Host, Breath, Footswitch, Sustain, Foot Controller, Foot Volume, Individual Output 1, 2, Output L/Mono R, Phones, A/D Input, AC Inlet, 2 Connettori per Schede Plug-in	
DISPLAY	40 x 2 (retroilluminato)	
ACCESSORI IN DOTAZIONE	Manuale di Istruzioni, Opuscolo Data List, CD-ROM, Cavo di Alimentazione AC	
ACCESSORI OPZIONALI	Schede Plug-in serie PLG150 e PLG100, Interruttore a pedale FC4/5, Controller a Pedale FC7, Breath Controller BC3	
CONSUMO	16W	
IMPEDEZZA DI USCITA	Uscita: +18.1 -2dbm (10k ohm), Cuffie: +17.2 -2dbm (33 ohm)	
DIMENSIONI	1329 x 371 x 157 mm	
PESO	24.3 kg	

* Le specifiche e le descrizioni riportate nel presente manuale hanno solo scopo informativo. Yamaha Corp. si riserva il diritto di modificare prodotti o specifiche in qualsiasi momento senza alcun preavviso. Le specifiche, le apparecchiature e gli optional potrebbero differire da Paese a Paese, vi preghiamo quindi di volerli verificare con il vostro rivenditore Yamaha.

Indice

O~9

4 Zone	68
--------	----

A

A/D INPUT, presa	11
AC Control Depth	101, 126
AC INLET, presa	10
AC Modulation Depth	101, 126
AEG Level	88
AEG Release	88
AEG Time	88
AEG VelSens (AEG Velocity Sensitivity)	88
Aftertouch	45
Alimentazione	12
AMP AEG (Amplitude Envelope Generator)	97
AMP KeyFlw (AMP Key Follow)	89
AMP Scale (AMP Scaling Break Point)	90
AMP Scale (AMP Scaling Offset)	90
AMP VelSens (Amplitude Velocity Sensitivity)	97
ARP Limit (Arpeggio Note Limit)	73
ARP Mode (Arpeggio Mode)	73
ARP PlayEF (Arpeggio Play Effects)	73
ARP Type (Arpeggio Type)	72
Arpeggiatore	41
Assegnare Parametri alle Manopole [1] e [2]	47
Assegnare Parametri alle Manopole [A], [B] e [C]	46
Assegnare un Nome	146
AT Control Depth	100, 126
AT Modulation Depth	101, 126
Attivare/disattivare gli Elementi	51
Attivazione	19

B

Banco/Programma, Numero di	64, 107
Breath Controller	44
BREATH, presa	11

C

Card, Modo	22, 35, 142
CARD, slot	10
Caricamento Automatico dei File	143
Caricamento	145
Chained, Riproduzione (concatenata)	133
Chorus, Unità	55, 79, 118
Circa, le Memory Card	20, 142
Circa, il Sistema Modular Synthesis Plug-in	33
Circa, Note Limit (Key Range)	61
Circa, i Modi	35
Circa, le schede Plug-in (opzionali)	32, 148
Circa, il Generatore Sonoro	32
Collegamento di un Microfono o di altre unità audio	14
Collegamento di unità MIDI esterne	15
Collegamento ad un mixer	13
Collegamento ad un Personal Computer	16
Collegamento ad unità audio esterne	13
Collegamento di vari controller	18
Collegamenti	13
Common (Impostazioni per tutte le Parti)	112
Common Arpeggio	72, 115
Common Controller	74, 115
Common Edit ed editing di ogni Elemento	50, 68
Common Effect	78, 117
Common EQ (Equalizer)	116
Common General	74, 115
Common LFO (Low Frequency Oscillator)	75
Common Quick Edit	71, 114
Common/Part/Zone Edit	111

Control Set	45
Control Set e Controlli MIDI Esterni	46
Controller, sezione	31, 43
Controllare i parametri con il controller a pedale	48
Controller a Pedale	44
CONTROL, SLIDER	6, 44, 61
CTL AC Control (AC Control Depth)	101
CTL AC Control (AC Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	126
CTL AC Modulation	101
CTL AC Modulation (AC Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	126
CTL Assign1 (Controller Assign 1)	116
CTL Assign2 (Controller Assign 2)	116
CTL AT Control (AT Control Depth)	100
CTL AT Control (AT Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	126
CTL AT Modulation	101
CTL AT Modulation (AT Modulation Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	126
CTL Bend (Pitch Bend)	74
CTL MW Control (MW Control Depth)	100
CTL MW Control (MW Control Depth) (solo Parti Multi Plug-in)	125
CTL MW Modulation	100, 124
CTL Pitch (Pitch Bend)	100
CTL Portamento	74
CTL Set1 (Control Set 1) ~ CTL Set6 (Control Set 6)	74
CTL Set1 (Control Set 1)/CTL Set2 (Control Set 2)	100
CTL Set1/CTL Set2 (Control Set 1/2) (solo Parte A/D Input)	125
CTRL (System Controller)	136
CTRL (Voice Controller)	139
CTRL Assign1 (Controller Assign 1)	140
CTRL Assign2 (Controller Assign 2)	140
CTRL, Manopole [A] ~ [C]	136
CTRL, Other (altri Controller)	136

D

[DATA], manopola	7, 25, 66
[DEC/NO], pulsante	8, 24, 66
Delete	146
Demo, riproduzione	26
Drum Common Arpeggio	94
Drum Common Controllers	94
Drum Common Edit e Drum Key Edit	93
Drum Common Effects	94
Drum Common General	93
Drum Common Quick Edit	93
Drum Key Amplitude	96
Drum Key EQ (Equalizer)	97
Drum Key Filter	96
Drum Key OSC (Oscillator)	94
Drum Key Pitch	96
Drum, Voci	66, 92

E

Edit, Modi	21
Editing Voci Scheda Plug-in	104
[EF BYPASS], pulsante	8
EFF Cho (Chorus)	79, 118
EFF EF1/2 (Insertion Effect 1/2)	78, 127
EFF InsEF (Insertion Effect)	78
EFF Part	117
EFF Rev (Reverb)	79, 118
Effect Bypass	56
Effect, Impostazioni Parametri	78, 118, 127
Effect, schede Plug-in	33
Effetti	34, 55
Effetti nel Modo Performance	55
Effetti nel Modo Voice	55
Element Amplitude	88
Element Filter	83
Element Pitch	80

Element EQ (Equalizer)	91
Element LFO (Low Frequency Oscillator)	90
Element OSC (Oscillator)	79
[ENTER], pulsante	8, 24, 25
EQ High	117
EQ HighMid (High-Middle Range)	117
EQ Low	116
EQ LowMid (Low-Middle Range)	117
EQ Mid (Middle Range)	117
EQ Param (EQ Parameter)	103
EQ Type	91
Esempio di Assegnazione di Set di Controlli	75
[EXIT], pulsante	8, 23

F

Factory Set (Restore Factory Defaults)	141
FEG Level (FEG Level)	86
FEG Release (FEG Release)	86
FEG Time	86
FEG VelSens (FEG Velocity Sensitivity)	85
File Name, Impostazioni	145
File, Tipi di	143
Filter Envelope Generator, impostazioni	86
Filter Scaling, impostazioni	87
FLT Cutoff (Filter Cutoff)	96
FLT HPF (High Pass Filter)	85
FLT KeyFlw (Filter Key Follow)	86
FLT Scale (Filter Scale Break Point)	87
FLT Scale (Filter Scale Offset)	87
FLT Sens (Filter Sensitivity)	85
FLT Type (Filter Type)	83
FOOT CONTROLLER, presa	10
FOOT SWITCH, presa	11
FOOT VOLUME, presa	10
Formattazione	147
Funzione "Compare"	69, 112

G

GAIN, manopola	11
GEN M.Kbd (General Master Keyboard)	113
GEN MIDI (General MIDI)	113
GEN Name (General Name)	79, 90, 113
GEN Other (General Other)	71, 99
Generatore Sonoro, sezione	32

H

HOST SELECT switch	11
--------------------------	----

I

Impostare Note Limit	42
Impostare il Tempo	42
Impostare il Nome della Voce	70
Impostare/Visualizzare i Parametri Knob	65, 108
[INC/YES], pulsante	8, 24, 66
Indicatore	69, 112
INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2, prese	10
Inserimento dati	24
Insertion, Effetti	55, 78
Interruttore a Pedale	44

J

Job, Modi	22
-----------------	----

K

Knob, Parametro	65, 108
-----------------------	---------

L

Layer (Modo Master keyboard)	60
Layer (Modo Performance)	122
LCD (Liquid Crystal Display)	7
Leggere le Impostazioni Visualizzate	110
LFO Depth	91

LFO Dest1 (LFO Destination 1)	77
LFO Dest2 (LFO Destination 2)	77
LFO Fade	76
LFO Param (LFO Parameter)	101
LFO, onda	75, 90
LYR Limit (Layer Limit)	123
LYR Mode (Layer Mode)	122
LYR Out (Layer Out)	123
LYR Tune (Layer Tune)	123

M

Manopole [A], [B], [C], [1] e [2]	7, 24, 44
Messaggi Video	151
M.EQ (Voice Master Equalizer)	138
M.EQ High (Master EQ High)	139
M.EQ HighMid (Master EQ High-Middle Range)	139
M.EQ Low (Master EQ Low)	139
M.EQ LowMid (Master EQ Low-Middle Range)	139
M.EQ Mid (Master EQ Middle Range)	139
Master keyboard	57, 128, 134
Master Keyboard/Tone Generator, Modo	111
[MASTER KEYBOARD], pulsante	8
Massima Polifonia	33
MEMORY, pulsante	9
Memory/Performance, Numero di Programma	107
Memory/Voice, Numero di Programma	64
Micro Tuning	71
MIDI (System MIDI)	137
MIDI Arp (MIDI Arpeggio)	137
MIDI Ch (MIDI Channel)	137
MIDI GM/XG Receive (se é installata una scheda Plug-in Multi-Part)	138
MIDI IN, OUT, THRU, prese	10
MIDI Interfaccia a MIDI IN e OUT	17
MIDI, altro	138
MIDI Sw (MIDI Receive Switch)	137
MIX Level	120
MIX Vce/Template	119
MKB Assign (Master Keyboard Assign)	129
MKB Note (Master Keyboard Note)	128
MKB Transmit (Master Keyboard Transmit)	128
MKB TxPreset1 (Master Keyboard Transmit Preset 1)	129
MKB TxPreset2 (Master Keyboard Transmit Preset 2)	129
MKB TxSw1 (Master Keyboard Transmit Switch 1)	128
MKB TxSw2 (Master Keyboard Transmit Switch 2)	128
MKB TxSw3 (Master Keyboard Transmit Switch 3)	128
MKB TxSW4 (Master keyboard Transmit Switch 4)	128
MkDir (Make Directory)	147
MODE, pulsanti	8
MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN SYSTEM	33
MODULATION, rotella	6
Monitorare le Voci della Scheda	98
Muovere il Cursore	24, 25
MSTR (System Master)	134
MSTR EF Bypass (Master Effect By-pass)	135
MSTR Kbd (Master Keyboard)	134
MSTR Other (Other Setup)	135
MSTR TG (Master Tone Generator)	134
Multi Edit	109
Multi-Part, scheda Plug-in	33
MW Control Depth	100, 125
MW Modulation Depth	100, 125

N

Normali, Voci	69
---------------------	----

O

Octave & MIDI Transmit Channel, impostazioni	65, 108
Onde	38
OSC Assign (Oscillator Assign)	102
OSC Limit (Oscillator Limit)	80
OSC Other (Oscillator Other)	95
OSC Out (Oscillator Out)	79, 95
OSC Pan (Oscillator Pan)	80, 95

OSC Velocity (Oscillator Velocity)	102
OSC Wave (Oscillator Wave)	79, 94
OUTPUT L/MONO e R, presa	11

P

[PAGE], manopola	7, 23
Panoramica dell'S80	31
Panoramica di Voci/Onde	37
Part (impostazioni per ogni Parte)	119
Part Controller	125
Part Insertion Effect (solo Parte A/D Input)	127
Part Layer	122
Part Mixer	119
Part Receive Switch	124
Part Tone	120
PCH PEG (Pitch Envelope Generator)	103
PCH Scale (Pitch Scale)	82
PCH Tune (Pitch Tune)	80, 96
Pedale Volume	44
PEG Level	81
PEG Release	81
PEG Time	81
PEG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)	81
Performance Category	108
Performance Edit	21, 111
Performance Job, Modo	22, 130
Performance Memory/Number (Banco/Numero)	107
Performance Name	108
Performance Play, Display del Modo	107
Performance, Selezione Programma	107
Performance Store	112, 131
Performance	29, 39
PFM Bulk Dump	131
PFM Copy	130
PFM Edit Recall	130
PFM Initialize	130
PFM Play (Performance Play)	107
PHONES, presa	11
PITCH bend, rotella	6
Pitch Envelope Generator, impostazioni	82, 103
Play, Modi	21
PLG (Plug-in) (se é installata una scheda Plug-in)	140
PLG Status (Plug-in Status)	140
PLG-NATIVE (Plug-in Native)	103
PLG1 MIDI (Plug-in 1 MIDI)	140
PLG1/2 System (Plug-in 1/2 System)	141
PLG2 MIDI (Plug-in 2 MIDI)	140
Plug-in Common Arpeggio	99
Plug-in Common Controller	100
Plug-in Common Effect	102
Plug-in Common General	99
Plug-in Common LFO (Low Frequency Oscillator)	101
Plug-in Common Quick Edit	99
Plug-in Element EQ (Equalizer)	103
Plug-in Element Native	103
Plug-in Element OSC (Oscillator)	102
Plug-in Element Pitch	102
Plug-in, Voci	98
POWER, interruttore	10
PROGRAM/PART, pulsanti da [1] a [16]	9, 23
Pulsanti BANK da [A] a [H]	9

Q

[Quick Access], pulsante	9
QED EF (Quick Edit Effect)	114
QED EffectCtrl (Quick Edit Effect)	71, 93, 99
QED EG (Quick Edit Envelope Generator)	72, 93, 99, 115
QED Filter (Quick Edit Filter)	72, 93, 99, 115
QED Level (Quick Edit Level)	71, 93, 99, 114

R

RCV Sw1 (Receive Switch 1)	124
RCV Sw2 (Receive Switch 2)	124
RCV Sw3 (Receive Switch 3)	124
RCV Sw4 (Receive Switch 4)	124
Riverbero, Unità	55, 79, 118

S

Salvataggio	144
Selezionare un Menu	70
Selezionare un Modo	21
Selezionare una Videata	23
Selezionare i Preset Drum (PRE:DR1~DR8)	66
Selezionare il Tipo di Arpeggio	41, 72
Selezionare gli User Drum (INT:DR1/2 e EXT:DR1/2)	66
SEQ (Sequence Chain)	132
SEQ, controlli	8
SEQ Demo (Sequence Demo)	132
Sequence Play, Modo	22, 35, 132
[SHIFT], pulsante	7, 23
Single Part Plug-in, schede	32
SmartMedia™	20, 142
Song File, riproduzione	63, 133
Split	57
Status	144
Sustain	44
SUSTAIN, presa	11
Selezionare i Programmi usando l'interruttore a pedale	48

T

TO HOST, presa	11, 16
TON EG (Tone Envelope Generator)	121
TON Filter (Tone Filter)	120
TON Other (Tone Other)	122
TON Portamento (Tone Portamento)	121
Tipi di Parametri (Absolute e Relative)	25

U

Usare la Parte A/D Input	63
Usare Arpeggiator Hold	43
Usare i pulsanti BANK/PROGRAM	65, 109
Usare Voice Category Search	67
Usare Quick Access	28, 68
Utility Job, Modo	22, 141
Utility, Modo	22, 35, 134

V

VCE Bulk Dump	106
VCE Copy	105
VCE Edit Recall	105
VCE Initialize	105
Visualizzare il Menu	51, 70, 93, 98, 111, 134
Videata Title	64, 107
Voice Category	65
Voice Edit	21, 50, 68
Voice Job, Modo	22, 105
Voice Memory/Number (Bank/Number), Display	64
Voice, Modo	35, 64
Voice Name	65
Voice Play, Display del Modo	21, 64
Voce, Selezione Programma	65
Voice Store	69, 106
Voci	27, 36
[VOLUME], Slider	6

Z

Zone	127
------------	-----

IMPORTANTI ISTRUZIONI DI SICUREZZA

INFORMAZIONI RELATIVE A POSSIBILI DANNI ALLA PERSONA, SHOCK ELETTRICI, INCENDIO

AVVERTENZA- Quando usate qualsiasi prodotto elettronico o elettrico, seguite sempre le precauzioni qui di seguito riportate. Queste precauzioni includono, ma non sono limitate a quanto segue:

1. Leggete tutte le istruzioni relative alla sicurezza, all'installazione, all'assemblaggio e le sezioni dei messaggi speciali riportate nel presente manuale di istruzioni PRIMA di eseguire qualsiasi collegamento, incluso il collegamento alla rete.
2. Non cercate di riparare questo prodotto o di intervenire al di là di quanto consentito e previsto nelle istruzioni di manutenzione. Qualsiasi altro intervento sullo strumento deve essere eseguito da personale specializzato.
3. Verifica dell'alimentazione: i prodotti Yamaha sono realizzati con il voltaggio specifico del Paese in cui vengono distribuiti. Se dovete trasferirvi o se avete qualsiasi dubbio circa il voltaggio in uso nel vostro Paese, contattate il rivenditore Yamaha. Il voltaggio richiesto è riportato sulla piastrina di identificazione. Per informazioni circa questa piastrina, fate riferimento alla Sezione Messaggi Speciali di questo manuale.
4. Istruzioni circa la messa a terra: Questo prodotto necessita di una messa a terra ed è stato quindi dotato di presa a tre pin. In caso di malfunzionamento, la messa a terra riduce il rischio di shock elettrici. Se la vostra presa a muro non accetta questo tipo di presa, rivolgetevi ad un elettricista per la sostituzione. **NON MODIFICATE** la presa e non sostituirla!
5. **AVVERTENZA:** Non posizionate questo prodotto né altri oggetti sul cavo di alimentazione e non lasciate il cavo in un luogo dove possa essere calpestato, etc. L'uso di una prolunga è sconsigliato. In caso di necessità, ricordate che per una prolunga di mezzo metro circa, la dimensione del cavo deve essere di 18 AWG. **NOTA:** Minore è il numero di AWG, maggiore è la capacità di conduzione. Per prolunghere di lunghezza maggiore, consultate un elettricista.
6. Ventilazione: I prodotti elettrici, se non specificamente studiati per l'installazione in luoghi sigillati, devono essere posizionati in luoghi che non impediscono una corretta ventilazione. Se non indicato diversamente nel manuale d'uso, è sempre sottinteso che il prodotto necessita di adeguata ventilazione.
7. Considerazioni circa la temperatura: I prodotti elettrici devono sempre essere posizionati in luoghi che non compromettano la loro temperatura operativa. Evitate di posizionarli vicino a sorgenti di calore.
8. Questo prodotto **NON** è stato progettato per l'uso in luoghi umidi/bagnati e non dovrebbe essere utilizzato vicino all'acqua o esposto alla pioggia.
9. Questo prodotto dovrebbe essere usato solo con gli accessori in dotazione o indicati dal produttore. In caso di utilizzo di accessori, osservate tutte le istruzioni di sicurezza a corredo degli stessi.
10. Il cavo di alimentazione dovrebbe essere sempre scollegato dalla presa in caso di lunghi periodi di non utilizzo del prodotto ed in caso di temporali.
11. Fate sempre attenzione affinché nessun oggetto cada sul prodotto e nessun liquido filtri attraverso le fessure di cui è dotato.
12. I prodotti elettrici/elettronici dovrebbero essere sempre verificati da personale qualificato nei seguenti casi:
 - a. Il cavo di alimentazione si è danneggiato.
 - b. Sono caduti degli oggetti, sono stati inseriti degli oggetti, sono filtrati dei liquidi nelle fessure.
 - c. Il prodotto è rimasto esposto alla pioggia.
 - d. Il prodotto non funziona o il funzionamento risulta drasticamente diverso dalla norma.
 - e. Il prodotto è caduto o la chiusura del prodotto risulta danneggiata.
13. Questo prodotto, usato solo o in abbinamento ad un amplificatore o a cuffie o ad altoparlanti, è in grado di produrre livelli di suono talmente elevati da provocare la perdita dell'udito. **NON** usatelo a lungo a livelli di volume eccessivi. In caso di problemi all'udito, rivolgetevi immediatamente ad un medico. **IMPORTANTE:** più alto è il volume e più problemi potreste riscontrare.
14. Alcuni prodotti Yamaha sono dotati di sgabelli e/o accessori con elementi di montaggio talvolta dedicati all'assemblaggio da parte del rivenditore. Ricordate di controllare che gli accessori siano stati assemblati correttamente prima di utilizzarli.

CONSERVATE QUESTO MANUALE

Guida all' Installazione

Note Speciali

- Il software e la guida all'installazione sono copyright esclusivi di Yamaha Corporation.
- L'uso del software e di questa guida é soggetto agli accordi relativi al software accettati dall'utente al momento dell'acquisto e dell'apertura del sigillo in cui é contenuto il software. (Vi preghiamo di leggere attentamente l'accordo riportato al termine di questa guida)
- La copia del software o la riproduzione di questa guida nel suo insieme o in parte é espressamente proibita senza consenso scritto del produttore.
- Yamaha non offre alcuna garanzia circa l'uso del software e della documentazione relativa e non può essere considerata responsabile dei risultati derivati dall'uso di questa guida e del software.
- La copia di dati musicali disponibili in commercio é strettamente proibita al di fuori dell'uso personale.
- I nomi delle aziende e dei prodotti riportati in questa Guida all'Installazione sono marchi di fabbrica o marchi registrati di proprietà delle rispettive società.
- Futuri aggiornamenti dell'applicazione e del software di sistema ed eventuali modifiche e funzioni saranno rese note separatamente.

SISTEMA MODULAR SYNTHESIS PLUG-IN

Circa il Sistema Modular Synthesis Plug-in

Grazie a questo sistema di sintesi Yamaha potrete espandere il vostro sistema di generazione sonora semplicemente montando una o più schede opzionali nel vostro sintetizzatore o generatore sonoro. Potrete così utilizzare voci di altre sintesi sonore, come la sintesi Virtual Acoustic e applicare effetti completamente nuovi alla vostra musica.

Il Sistema Modular Synthesis Plug-in vi consente di:

- aumentare la polifonia totale del vostro strumento
- applicare il sistema di generazione sonora più recente
- espandere il sistema di generazione sonora multiparte (es. XG)
- espandere gli effetti usando la scheda PLG100-VH

Circa il Sistema XGworks Plug-in (solo Windows)

Questo sistema plug-in basato su software espande le funzioni delle applicazioni del software sequencing "XGworks" e "XGworkslite". Aggiungendo nuove funzioni al vostro software "XGworks" e "XGworkslite", il sistema XGworks Plug-in vi offre numerosi strumenti per creare la vostra musica in modo dinamico ed innovativo.

Note Importanti circa il CD-ROM

Tipo di Dati

Questo CD-ROM contiene due tipi di dati: software applicativo e dati audio campionati.

Le applicazioni vi aiuteranno ad editare le voci dell'S80 sul PC e vi consentiranno di memorizzare su computer i dati creati.

I dati campionati sono preparati per la funzione Phrase Clip di CS6x e CS6R: non sono dedicati all'S80. E' possibile importare dati audio da un lettore audio CD (o utilizzando la funzione di lettore CD del vostro PC) su CS6x/6R usando la presa A/D INPUT.

Per informazioni a riguardo, fate riferimento al manuale d'uso di questi strumenti.

(Nel caso di un lettore CD audio) il software applicativo é contenuto sulla traccia 1 ed i dati audio campionati sono disponibili sulle tracce successive.



Non cercate mai di riprodurre su un lettore CD la traccia 1 su cui é contenuto il software applicativo. In tal modo potreste danneggiare sia il vostro udito sia gli altoparlanti/ il lettore CD.

Sistema Operativo (OS)

Le applicazioni contenute in questo CD-ROM possono essere lette da sistemi sia Windows95/98 che Macintosh (Power PC o superiore). La procedura di installazione e le applicazioni differiscono a seconda del sistema operativo utilizzato.

Seguite le istruzioni di installazione appropriate al vostro sistema operativo.

Utenti Windows 98/95

Contenuto del CD-ROM

Usando un PC

Nelle cinque cartelle qui di seguito illustrate sono contenute svariate applicazioni (Installer).

Nome Cartella	Nome Applicazione	Contenuti
Acroread	Acrobat Reader 4.0	Visualizzatore PDF (Portable Document Format) che consente di visualizzare i manuali PDF per le applicazioni.
MIidrv	YAMAHA CBX Driver	Abilita il PC alla comunicazione con S80 o CS6x/6R quando il PC e la tastiera sono collegati con un cavo seriale (porta seriale del PC).
Card	Card Filer	Abilita lo scambio di dati bulk tra PC e S80 o CS6x/6R.
XGworks	XGworks lite V3.0	Una versione facilitata del software sequencing Yamaha XGworks. Oltre alla funzione sequencer, rappresenta un ottimo strumento per l'editing della voce se sono state installate correttamente le seguenti applicazioni Plug-in.
Plug	(Software XGworks Plug-in)	Applicazioni tipo Plug-in per XGworks (lite). L'installatore Plug include le seguenti applicazioni.
	S80 Voice Editor	Abilita all'editing su PC delle voci dell'S80.
	CS6x/ CS6R Voice Editor	Abilita all'editing su PC delle voci di CS6x/CS6R.
	VL Visual Editor	Abilita all'editing su PC delle voci della scheda VL Plug-in.
	DX Simulator	Abilita all'editing su PC delle voci della scheda DX Plug-in.
	VH Effect Editor	Abilita all'editing su PC degli effetti della scheda PLG100-VH.
	AN Expert Editor	Abilita all'editing su PC delle voci della scheda PLG150-AN.
	Auto Play	Aggiunge a XGworks lite la funzione di riproduzione ripetuta della song.

* Tutte le applicazioni sopra elencate vengono fornite con manuali online/PDF.

Usando un Lettore CD Audio

Traccia 1: Le applicazioni (installer) sopra elencate. NON cercate mai di riprodurre questa traccia.



Non cercate mai di riprodurre su un lettore CD la traccia 1 su cui è contenuto il software applicativo. In tal modo potreste danneggiare sia il vostro udito sia gli altoparlanti/ il lettore CD.

Tracce 2-79: Dati audio campionati preparati per la funzione Phrase Clip di CS6x e CS6R; questi dati non sono dedicati all'S80.

Requisiti Minimi di Sistema

■ Card Filer

CPU: Pentium/ 100MHz o più veloce

Memoria disponibile: 8MB o più

Spazio disponibile sull'Hard Disk: 2MB o superiore

Display: 800 x 600 - 256 colori o più

■ XGworks lite V3.0

CPU: Pentium/ 166MHz o più veloce

Memoria disponibile: 32MB o più

Spazio disponibile sull'Hard Disk: 30MB o superiore

Display: 800 x 600 - 256 colori o più

Installazione del Software

Acrobat Reader 4.0

E' necessario installare Acrobat Reader per poter visualizzare i manuali PDF in dotazione ad ogni applicazione.

NOTE Se sul vostro computer avete installato una versione precedente di Acrobat Reader, prima di procedere eseguite l'operazione di "Uninstall".

- 1 Fate doppio click sulla cartella "Acroread". Appariranno quattro cartelle in lingue diverse.
- 2 Selezionate la lingua che desiderate utilizzare e fate doppio click sulla relativa cartella. Apparirà il file "ar40****" ("****" indica la lingua selezionata).
- 3 Fate doppio click su "ar40***.exe". Apparirà la finestra di dialogo Acrobat Reader Setup.
- 4 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video. Dopo aver completato la procedura di installazione, troverete sul vostro computer la cartella Acrobat (di default in Program File).

YAMAHA CBX Driver

E' necessario installare YAMAHA CBX Driver per poter scambiare dati tra PC e S80 o CS6x/6R se il computer e lo strumento sono collegati usando un cavo seriale.

- 1 Fate doppio click sulla cartella "Mididrv". Appariranno due cartelle: "Japanese" ed "English".
- 2 Fate doppio click su "English". Appariranno vari file di tipo "setup.exe".
- 3 Fate doppio click su "setup.exe". Apparirà la finestra di dialogo YAMAHA CBX Driver.
- 4 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video.

NOTE • "COM Port" viene normalmente lasciata come "COM1".
• Se usate MIDI OUT come multiporte, selezionate [Yes]. Normalmente, selezionate [NO].
• Per selezionare "YAMAHA CBX A Driver" nell'impostazione "MIDI Output" del Pannello di Controllo, fate click su "Yes".

Al termine dell'installazione, selezionate <Restart>.

Dopo aver riavviato Windows, nel Pannello di Controllo troverete l'icona "YAMAHA CBX Driver".

Card Filer

Card Filer consente di memorizzare su computer i dati di S80 o CS6x/6R.

- 1 Fate doppio click sulla cartella "Card". Appariranno vari file di tipo "Setup.exe".
- 2 Fate doppio click su "Setup.exe". Apparirà la finestra di dialogo YAMAHA Card Filer.
- 3 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video. Dopo aver completato la procedura di installazione, troverete sul vostro computer la cartella YAMAHA (di default in Program File) e al suo interno la cartella Card Filer.

Per l'uso dell'applicazione, fate riferimento al manuale contenuto nella cartella Card Filer.

XGworks lite

Oltre alla funzione sequencer, se sono state installate le applicazioni Plug-in prima elencate, XGworks lite può essere usato per l'editing delle voci.

NOTE Il manuale PDF di XGworks lite (versione facilitata) é quello per XGworks. Ricordate che alcune finestre/funzioni descritte nel manuale non sono disponibili in XGworks lite.

Finestre/Funzioni non disponibili

Finestra Piano Roll, Finestra Drum, Sezione Control della Finestra Staff, Stampa della Finestra Staff, registrazione di audio Digitale (wave), Software Plug-in (Voice To score R, Auto Arranger, Guitar Arranger, SW1000XG Mixer, Auto Play, Importer), Job (Voice To score, TWE, XF Information Editor)

NOTE Il manuale PDF di XGworks lite riporta informazioni circa il contenuto dell'imballo e la procedura di installazione che ad oggi risultano obsolete. Per quanto concerne queste informazioni vi preghiamo di fare riferimento alla presente guida.

- 1 Fate doppio click sulla cartella "XGworks". Appariranno vari file di tipo "Setup.exe".
- 2 Fate doppio click su "Setup.exe". Apparirà la finestra di dialogo YAMAHA XGworks Plug-in Software.
- 3 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video. Dopo aver completato la procedura di installazione, troverete sul vostro computer la cartella YAMAHA (di default in Program File) e al suo interno la cartella XGworksLite. Per maggiori informazioni circa l'uso dell'applicazione, consultate il manuale di XGworks (pdf) ed i manuali online.

Applicazioni Plug-in

E' possibile usare le applicazioni Plug-in di XGworks lite per editare le voci di S80 o CS6x/6R e le voci delle schede Plug-in.

- 1 Fate doppio click sulla cartella "Plug". Appariranno vari file di tipo "Setup.exe".
- 2 Fate doppio click su "Setup.exe". Apparirà la finestra di dialogo YAMAHA XGworks Plug-in Software.
- 3 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video. Al termine della procedura di installazione, troverete il software Plug-in all'interno della cartella "XGworksLite" e noterete che ogni applicazione Plug-in é stata aggiunta al menu [Plug-in] di XGworks lite. Per informazioni circa l'uso dell'applicazione, consultate l'aiuto online o i manuali PDF. Per informazioni circa la procedura di salvataggio delle voci delle schede Plug-in editate con ogni editor, fate riferimento ai manuali d'uso di S80 e CS6x/6R.

Utenti Macintosh

Il seguente software può funzionare solo sui modelli Power PC o superiori.

Contenuto del CD-ROM

Usando un Macintosh

Il CD-ROM include due cartelle: "International" e "Japanese". Fate doppio click sulla cartella "International" per aprirla. Al suo interno troverete varie applicazioni (Installer) contenute nelle cinque cartelle qui di seguito descritte.

Nome Cartella	Nome Applicazione	Contenuti
Acroread	Acrobat Reader 4.0	Visualizzatore PDF (Portable Document Format) che consente di visualizzare i manuali PDF per le applicazioni.
OMS	Open Music System (OMS) 2.3.6	Abilita all'uso di molte applicazioni MIDI su Mac OS.
	OMS Setup for YAMAHA (cartella)	Contiene i file di impostazione OMS per i generatori sonori Yamaha.
XG Editor	XG Editor for Mac 2.01E	Consente di impostare i parametri XG per le voci e gli effetti del vostro generatore sonoro XG.
VL Visual Editor	VL Visual Editor	Abilita all'editing sul computer delle voci della scheda VL Plug-in.
Tools	Card Filer	Abilita lo scambio di dati bulk tra computer e S80 o CS6x/6R.0
	S80 Voice Editor	Abilita all'editing sul computer delle voci dell'S80.
	CS6x/ CS6R Voice Editor	Abilita all'editing sul computer delle voci di CS6x/CS6R.

* Tutte le applicazioni sopra elencate vengono fornite con manuali online/PDF.

Usando un Lettore CD Audio

Traccia 1: Le applicazioni (installer) sopra elencate. NON cercate mai di riprodurre questa traccia.



Non cercate mai di riprodurre su un lettore CD la traccia 1 su cui è contenuto il software applicativo. In tal modo potreste danneggiare sia il vostro udito sia gli altoparlanti/ il lettore CD.

Tracce 2-79: Dati audio campionati preparati per la funzione Phrase Clip di CS6x e CS6R; questi dati non sono dedicati all'S80.

Requisiti Minimi di Sistema

■ XG Editor per Mac 2.01E

- OS: OS7.5 o superiore • CPU: PowerPC o superiore • Memoria disponibile: 8MB o superiore
- Spazio disponibile sull'hard disk: 5MB o superiore • Display: 640 x 480 - 256 colori o più

■ VL Visual Editor

- OS: OS7.5 o superiore • CPU: PowerPC o superiore • Memoria disponibile: 5MB o superiore
- Spazio disponibile sull'hard disk: 5MB o superiore • Display: 640 x 480 - 256 colori o più

■ Card Filer

- OS: OS7.5 o superiore • CPU: PowerPC o superiore • Memoria disponibile: 8MB o superiore
- Spazio disponibile sull'hard disk: 2MB o superiore • Display: 800 x 600 - 256 colori o più

■ S80 Voice Editor

CS6x/ CS6R Voice Editor

- OS: OS7.5 o superiore • CPU: PowerPC o superiore • Memoria disponibile: 8MB o superiore
- Spazio disponibile sull'hard disk: 6MB o superiore • Display: 800 x 600 - 256 colori o più

Installazione del Software

Acrobat Reader 4.0

E' necessario installare Acrobat Reader per poter visualizzare i manuali PDF in dotazione ad ogni applicazione.

- 1 Fate doppio click sulla cartella "Acrobat".
Appariranno tre cartelle in lingue diverse: English, German e French.
- 2 Selezionate la lingua che desiderate utilizzare e fate doppio click sulla relativa cartella.
Apparirà il file "Reader Installer".
Il nome dell'installer può variare a seconda della lingua selezionata.
- 3 Fate doppio click su "Reader Installer".
Apparirà la finestra di dialogo Acrobat Reader Setup.
- 4 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video.
Dopo aver completato la procedura di installazione, troverete sul vostro computer la cartella "Adobe Acrobat" (di default sull'hard disk).
Per informazioni circa l'uso di Acrobat Reader, consultate la [Reader Guide] contenuta nel menu [Help].

Open Music System (OMS) 2.3.6

OMS consente di usare svariate applicazioni MIDI simultaneamente su un computer Mac OS.

- 1 Fate doppio click sulla cartella "OMS" (solo versione inglese). Apparirà il file "Install OMS 2.3.6".
- 2 Fate doppio click su "Install OMS 2.3.6".
Apparirà la finestra di dialogo OMS Setup.
- 3 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video.
Dopo l'installazione, selezionate <Restart>.
Dopo aver riavviato il Macintosh, troverete sul computer la cartella "Opcode"/"OMS Applications" (di default sull'hard disk).
- 4 Copiate il manuale "OMS 2.3.6 Manual.pdf" del CD-ROM nella cartella "OMS Applications", usando la tecnica "drag & drop".
Per informazioni circa l'uso dell'applicazione, fate riferimento a "OMS 2.3.6 Mac.pdf" (solo versione inglese).
- 5 Copiate la cartella "OMS Setup for YAMAHA" del CD-ROM nella cartella "OMS Application".
Nella cartella "OMS Setup for YAMAHA" troverete i file OMS Setup per i generatori sonori Yamaha che potrete usare come template.

XG Editor for Mac 2.01E

XG Editor for Mac 2.01 E vi consente di impostare i parametri XG per le voci e gli effetti direttamente sul vostro generatore sonoro XG, anziché inserire complicati messaggi di sistema esclusivo.

- 1 Fate doppio click sulla cartella "XG Editor".
Apparirà il file "Install XG Editor 2.01E".
- 2 Fate doppio click su Install XG Editor 2.01E".
Apparirà la finestra di dialogo XG Editor Setup.

- 3 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video.
Selezionando "Custom Install" dal menu a discesa (un'opzione di installazione) potrete scegliere una lingua tra inglese, francese e tedesco.

Dopo aver completato la procedura di installazione, troverete sul vostro computer la cartella "XGE2.01E" (di default sull'hard disk).

Per l'uso dell'applicazione, fate riferimento al manuale "XG Editor V2.0.pdf" contenuto nella cartella "XGE.2.01E".

VL Visual Editor

VL Visual Editor vi consente di editare sul vostro computer le voci della scheda Plug-in VL.

- 1 Fate doppio click sulla cartella "VL Visual Editor" (solo versione in inglese).
Apparirà il file "Install VL Visual Editor".
- 2 Fate doppio click su "Install VL Visual Editor".
Apparirà la finestra di dialogo VL Visual Editor.
- 3 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video.
Dopo aver completato la procedura di installazione, troverete sul vostro computer la cartella "VL Visual Editor 1.01E" (di default sull'hard disk).

Per maggiori informazioni circa l'uso dell'applicazione, consultate il manuale VL Visual Editor 1.01 (disponibile solo in lingua inglese) contenuto nella stessa cartella.

Per informazioni circa la procedura per salvare le voci della scheda Plug-in VL editate con VL Visual Editor, fate riferimento ai manuali di S80 o CS6x/6R.

Tools (Card Filer e Voice Editor)

Card Filer consente di memorizzare su computer i dati di S80 o CS6x/6R e Voice Editor consente invece di editare sul computer le voci di S80 o CS6x/6R.

- 1 Fate doppio click sulla cartella "Tools".
Apparirà il file "Install S80 & CS6x/6R Tools".
- 2 Fate doppio click su "Install S80 & CS6x/6R Tools".
Apparirà la finestra di dialogo S80 & CS6x/6R Tools.
- 3 Eseguite l'installazione seguendo le indicazioni a video.
Selezionando "Custom Install" dal menu a discesa (un'opzione di installazione), potrete scegliere tra una delle seguenti lingue: inglese, tedesco e francese.

Al termine della procedura di installazione, troverete le cartelle "YAMAHA Card Filer" e "YAMAHA Voice Editor" sul vostro computer (di default sull'hard disk).

Per informazioni circa l'uso dell'applicazione, consultate i manuali PDF ("Card Filer Manual.pdf" e "CS6_S80.pdf") contenuti in ogni cartella.

ACCORDO DI LICENZA SOFTWARE

Quello che segue é un accordo legale tra Lei, utente finale, e Yamaha Corporation ("Yamaha"). Yamaha ha dato licenza all'acquirente originale del programma software Yamaha qui incluso, per l'utilizzo dello stesso secondo quanto qui esposto.

La invitiamo a leggere attentamente il presente accordo. L'apertura della confezione indica la Sua accettazione di tutti i termini qui esposti. Se non é d'accordo con quanto segue, La invitiamo a restituire questa confezione, ancora sigillata, a Yamaha, che provvederà a rimborsarLa.

1. GARANZIA DI LICENZA E COPYRIGHT

Yamaha garantisce all'acquirente originale del programma, il diritto all'uso del software e dei dati ("SOFTWARE") qui acclusi su un solo computer. Non é possibile usare questo software su più computer o terminali.

Il SOFTWARE é di proprietà di Yamaha ed é protetto dalle leggi Giapponesi relative al copyright, leggi applicabili in un contesto internazionale. Il presente SOFTWARE é quindi da considerarsi come qualsiasi altro tipo di materiale coperto da copyright.

2. RESTRIZIONI

Il programma SOFTWARE é coperto da copyright. Non é possibile riprodurre in alcun modo il presente SOFTWARE, modificarlo, noleggiarlo, rivenderlo o distribuirlo nella sua totalità o in parte o creare altri prodotti derivanti da questo SOFTWARE. Non é possibile trasmettere o distribuire in rete il SOFTWARE ad altri computer. Non é possibile trasferire la proprietà del SOFTWARE e il materiale illustrativo ad esso correlato detenendo copia degli stessi unitamente all'accordo di licenza d'uso.

3. TERMINE

Le condizioni di licenza del programma software hanno effetto dal momento in cui riceve il SOFTWARE. Se viola una delle leggi o delle clausole circa il copyright, l'accordo di licenza viene revocato automaticamente senza previo avviso da parte di Yamaha. In questo caso, Lei sarà tenuto a distruggere immediatamente il SOFTWARE e le eventuali copie.

4. GARANZIA DEL PRODOTTO

Yamaha garantisce all'acquirente originale che qualora il SOFTWARE, usato in condizioni normali, non funzionasse come descritto nel manuale fornito in dotazione da Yamaha, verrebbero sostituite le parti che si rivelassero difettose, senza alcun aggravio di spese a carico dell'acquirente originale. Tranne per quanto sopra espresso, il SOFTWARE viene fornito senza altre garanzie, espresse o implicite.

5. RESPONSABILITA' LIMITATA

In nessun caso Yamaha sarà responsabile per danni causati a Lei o a terzi, inclusi danni, spese, perdite di profitto o altri danni derivanti dall'uso o incapacità di uso o dalla mancanza di autorizzazione all'uso di questo SOFTWARE, anche nel caso Yamaha o il distributore autorizzato fossero stati informati della possibilità che tali danni si verificassero.

6. IN GENERALE

Questo accordo di licenza deve essere interpretato secondo quanto stabilito dalle leggi Giapponesi.



YAMAHA MUSICA ITALIA Spa

Viale Italia 88 - 20020 Lainate (MI) - Tel. 02/93577.1 - Fax 02/9374708