YAMAHA

SINTETIZZATORE MUSICALE

MODX M6
MODX M7
MODX M8

Manuale Operativo

IT

Informazioni sul presente documento

Informazioni

- Le illustrazioni e le schermate LCD mostrate nel presente Manuale operativo sono solo a scopo esemplificativo.
- Se non diversamente specificato, le illustrazioni e le schermate contenute in questo manuale operativo si basano sul modello MODX M6 (in lingua inglese).
- Windows è un marchio registrato di U.S. Microsoft Corporation negli Stati Uniti e in altri Paesi.
- Lightning e Mac sono marchi di Apple Inc. registrati negli Stati Uniti e in altri Paesi.
- MIDI è un marchio registrato dell'Association of Musical Electronics Industry (AMEI).
- I loghi MIDI 2.0 (MIDI) sono marchi o marchi registrati della Association of Musical Electronics Industry (AMEI) e THE MIDI MANUFACTURERS ASSOCIATION INCORPORATED (MMA).
- I nomi delle aziende e dei prodotti riportati in questo manuale sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari.

Indicazioni in questo documento

Nome modello

MODX M6, MODX M7 e MODX M8 sono collettivamente denominati "MODX M".

Altri

Attributo	Descrizione
AVVISO	Indica che potrebbero verificarsi malfunzionamenti, guasti o perdite di dati.
NOTA	Indica informazioni supplementari.
[ ]	Nome del pulsante o del terminale stampato sul prodotto

Sommario

Informazioni sul presente documento 2

1. Funzionamento di MODX M 4

Cos'è MODX M? 4
Blocco generatore di suoni 5
Memoria interna 8

2. Configurazione della performance dal vivo 10

Selezione di una performance 11
Utilizzo delle funzioni generali per l'intera performance 16
Modifica delle impostazioni 19
Salvataggio delle impostazioni modificate 36
Creazione di un'esibizione dal vivo 37
Selezione di performance da un Live Set 41
Utilizzo della tastiera 42

3. Registrazione e riproduzione 43

Terminologia 43
Registrazione e riproduzione di pattern 44
Registrazione e riproduzione delle song 47
Registrazione di audio e riproduzione di file audio 50

4. Gestione dei backup 52

Formati di file disponibili 52
Formattazione dell'unità flash USB 54
Salvataggio delle impostazioni su un'unità flash USB 55
Impostazioni di caricamento da un'unità di memoria flash USB 57

5. Collegamento di strumenti MIDI esterni 58

Collegamento di un microfono o di un dispositivo audio 58
Collegamento a un computer o a un dispositivo MIDI esterno 62

6. Schermate e parametri 71

Barra di navigazione 71
Schermate Performance 73
Schermate Common Edit 153
Schermate Part Edit (AWM2) Part Common Edit 195
Schermate Part Edit (AWM2) Element Edit 239
Schermate Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit 268
Schermata Drum Part Edit (AWM2) Key Edit 279
Schermate Part Edit (FM-X) Part Common Edit 286
Schermate Part Edit (FM-X) Operator Edit 303
Schermate Part Edit (AN-X) Part Common Edit 310
Schermate Part Edit (AN-X) Oscillator Edit 336
Schermate Part Edit (AN-X) Noise Edit 342
Schermate Category Search 343
Schermate Live Set 356
Schermate Utility 361
Schermate visualizzate premendo pulsanti specifici 387

7. Altre informazioni 400

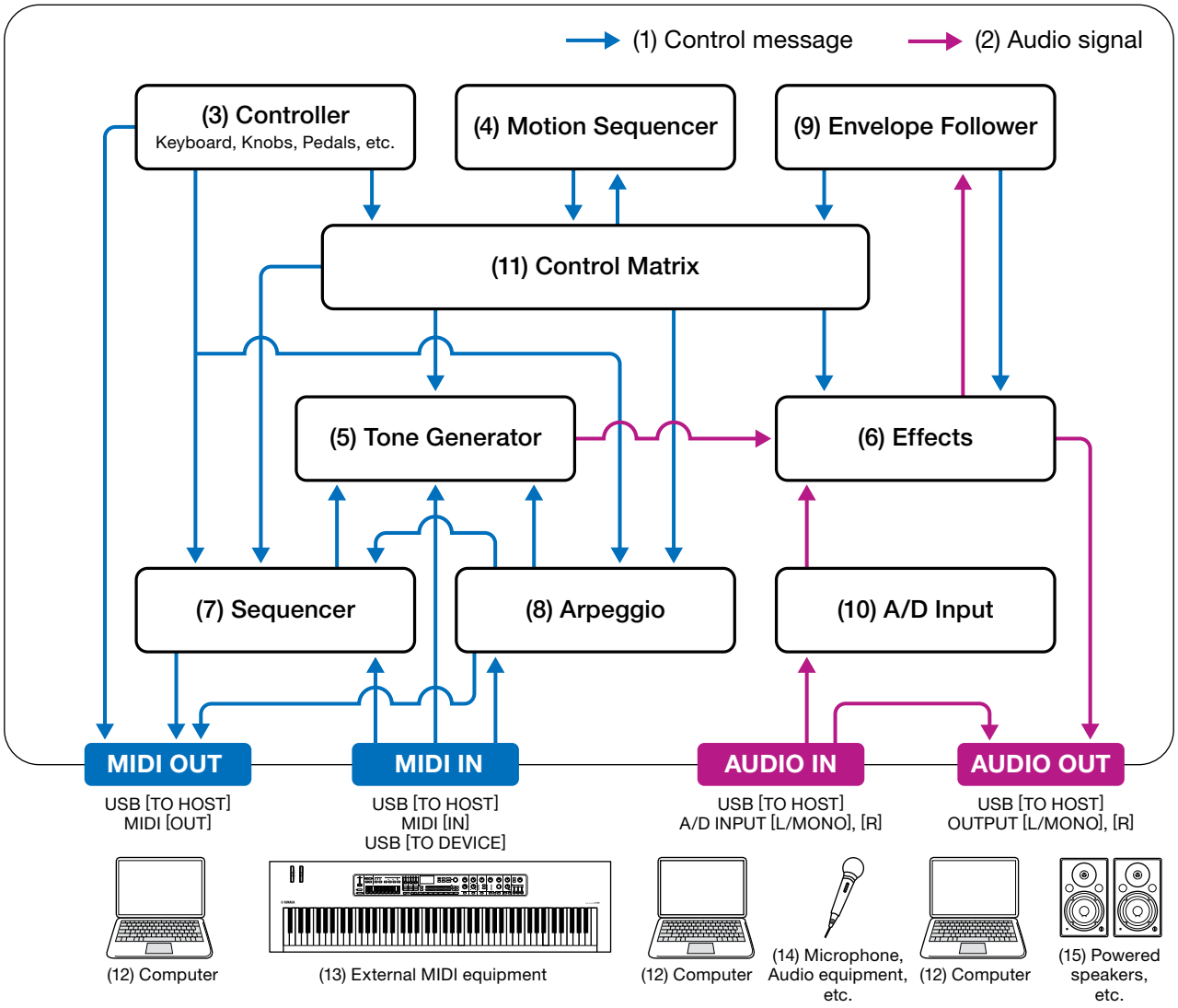
Tipi di effetti 400
Parametri degli effetti 404
Scelte rapide e operazioni speciali 424
Elenco messaggi 426
Comparsa di un problema 431

1. Funzionamento di MODX M

Cos'è MODX M?

Diagramma a blocchi e flusso di dati

Questo strumento è costituito da otto blocchi funzionali principali: controller, sequencer di movimenti, generatore di suoni, effetti, sequencer, arpeggio, circuito di inviluppo e ingresso A/D.



(1) Messaggio di controllo
(2) Segnale audio
(3) Controller
(4) Sequencer di movimenti
(5) Generatore di suoni
(6) Effetti
(7) Sequencer
(8) Arpeggio
(9) Circuito di inviluppo
(10) Ingresso A/D
(11) Matrice di controllo
(12) Computer
(13) Apparecchiature MIDI esterne
(14) Microfono, dispositivi audio, ecc.
(15) Casse amplificate, ecc.

Blocco generatore di suoni

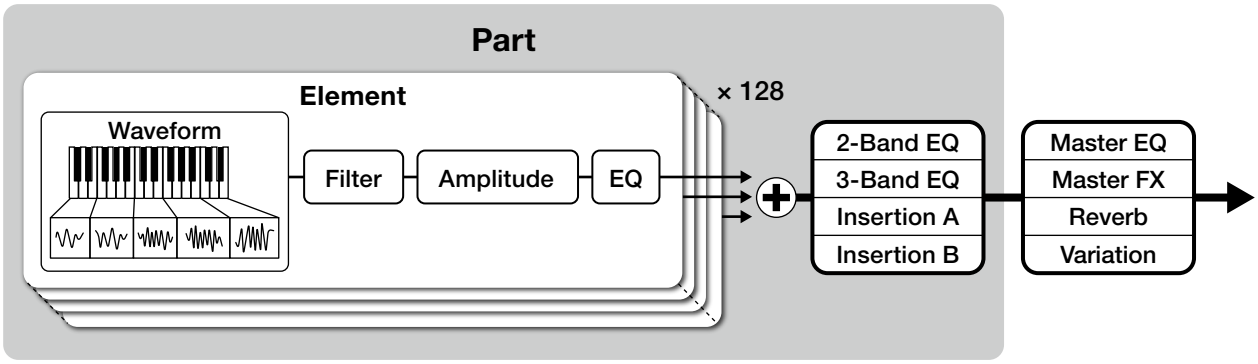
Il blocco generatore di suoni è dotato di un motore del suono ibrido che combina tre sistemi di sintesi.

Motore del suono AWM2

Il motore del suono AWM2 presenta forme d'onda contenenti dati di wave campionati che si possono assegnare a ciascun elemento, per poi modificare il suono utilizzando filtri ed EG (generatori di inviluppo).

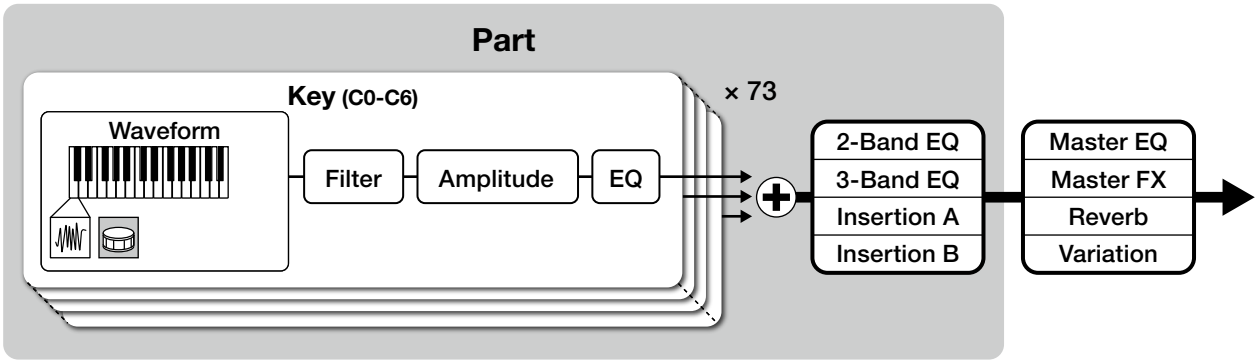
Parte normale

La parte normale utilizza fino a 128 elementi per generare un'ampia gamma di suoni ricchi che aiutano a creare suoni espressivi. Le forme d'onda "grezze" campionate dagli strumenti acustici vengono elaborate per essere compatibili con diversi tipi di musica, consentendo la riproduzione realistica di piano, strumenti a fiato e così via. È anche possibile provare a creare nuovi suoni utilizzando funzioni come Filters ed EG.

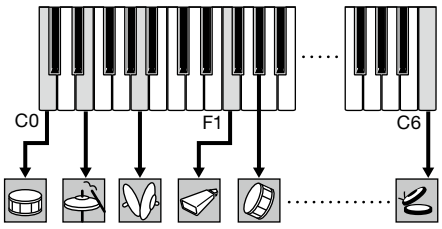


Parte di batteria

Per la parte di batteria, è possibile utilizzare fino a 73 tasti di batteria per assegnare le forme d'onda dei suoni di percussioni a ciascun tasto della tastiera per creare il kit di batteria desiderato.

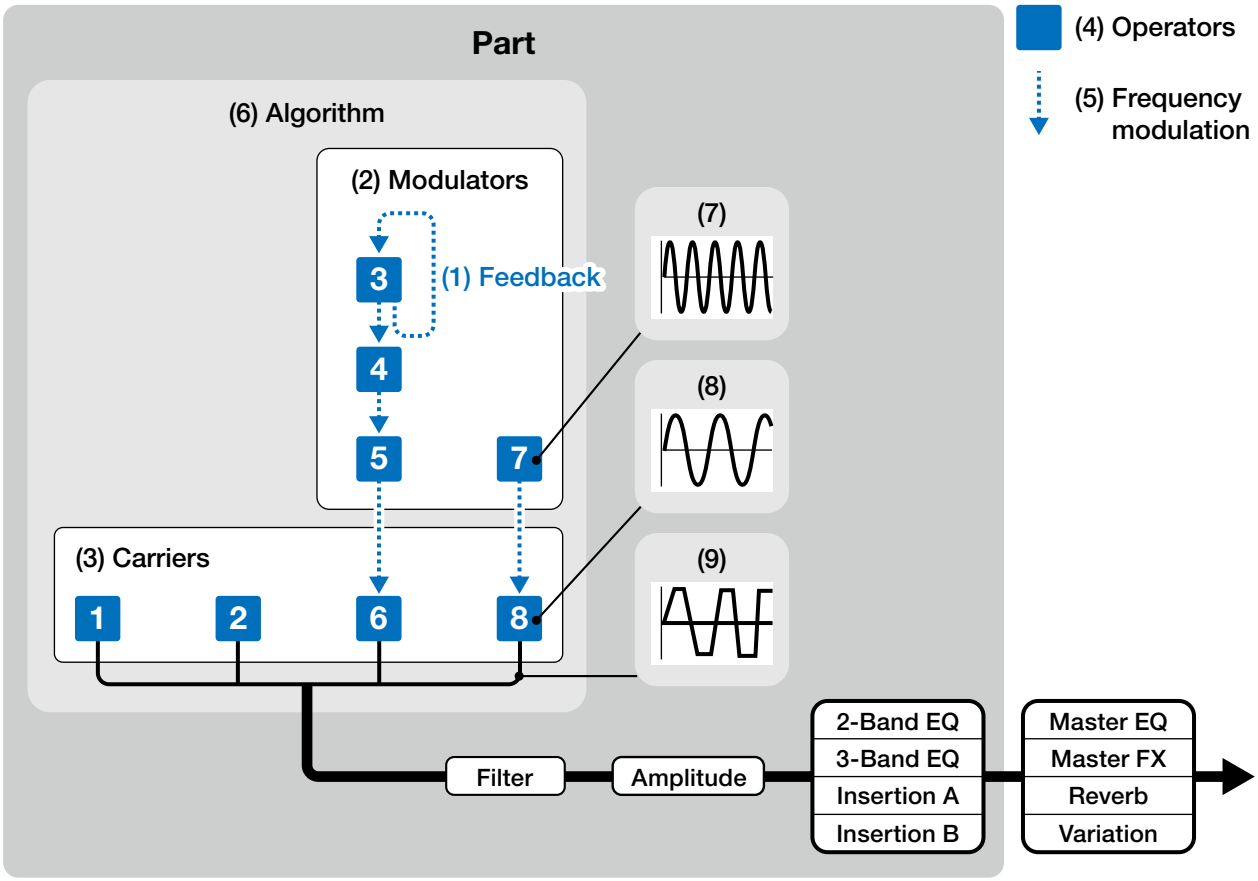


Singoli suoni di batteria (diversi per ogni tasto) (da C0 a C6)



Motore del suono FM-X

Il motore del suono FM-X produce suoni con armoniche complesse modulando la frequenza (FM) di otto generatori di forme d'onda chiamati "operatori".
La disposizione degli otto operatori è chiamata "algoritmo" e sono disponibili 88 modelli diversi. Un operatore ha due ruoli: "portante" e "modulatore".
Un modulatore modula l'operatore a cui è collegato e il suono viene infine emesso dal portante. Dispone inoltre di una funzione "feedback" che consente all'operatore di modulare il suono stesso.
Anche la struttura armonica della forma d'onda dell'operatore può essere controllata con i parametri, consentendo di applicare gli stessi filtri di alta qualità, effetti, EQ, ecc. del motore del suono AWM2 per creare suoni espressivi difficili da realizzare con i motori del suono FM convenzionali.



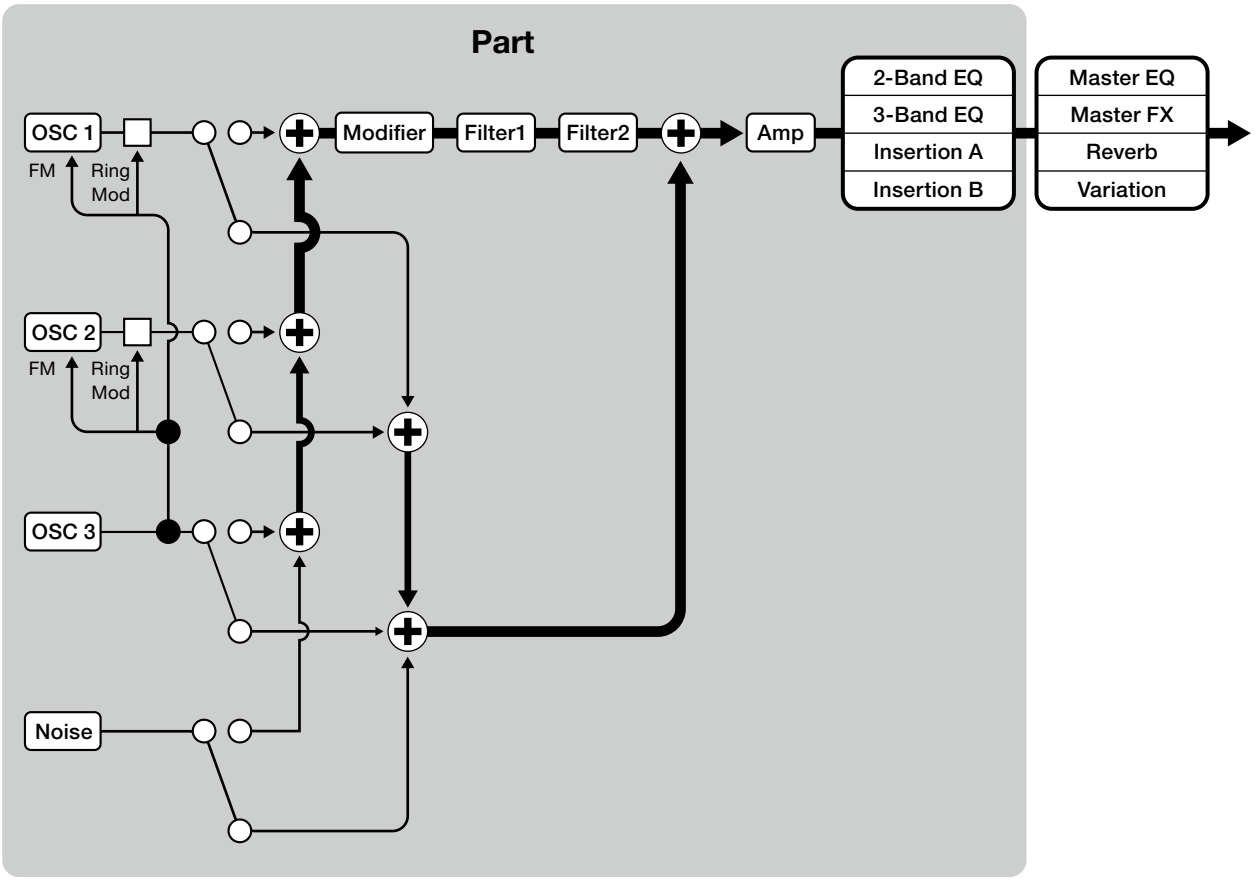
(1) Feedback
(2) Modulatore
(3) Portante
(4) Operatore
(5) Modulazione di frequenza
(6) Algoritmo
(7) Onda del modulatore
(8) Onda portante
(9) Onda modulata

Motore del suono AN-X

AN-X è un motore del suono analogico virtuale che riproduce completamente in digitale il comportamento e le caratteristiche dei sintetizzatori analogici. Si tratta di un motore del suono AN di nuova generazione che combina elementi di tradizione e innovazione ed è in grado di esprimere un'ampia gamma di suoni, da quelli di tipo vintage realistici a quelli estremi e taglienti.

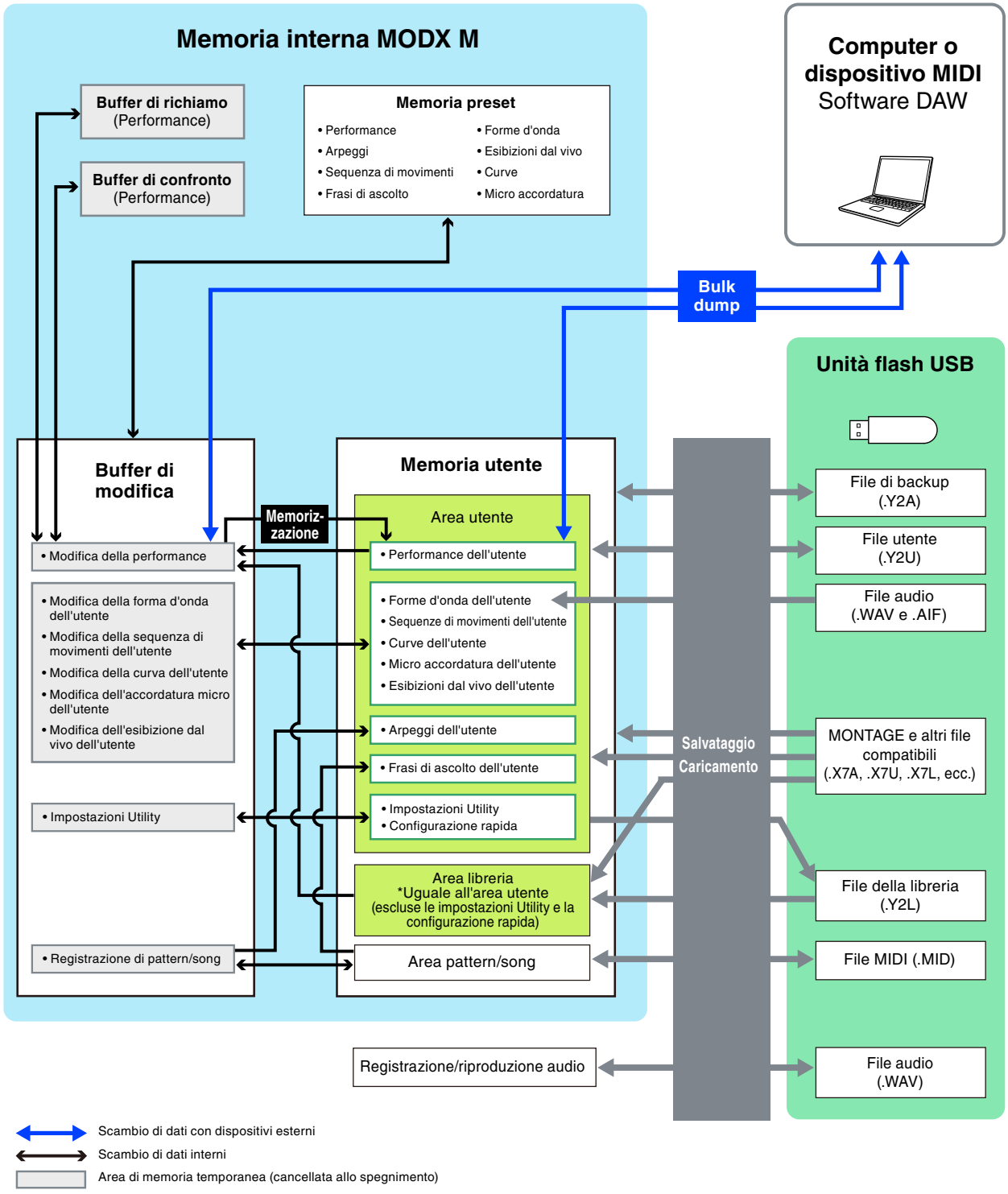
Il motore del suono AN-X è composto da tre oscillatori e un generatore di rumore. Ogni oscillatore è dotato di funzioni di controllo della forma d'onda quali Pulse Width, OSC Self Sync e Wave Shaper, consentendo una grande libertà nella creazione del suono.

Inoltre, l'oscillatore 3 (OSC 3) può modulare l'oscillatore 1 (OSC 1) e l'oscillatore 2 (OSC 2) utilizzando la modulazione FM o ring e la destinazione di uscita di ciascun oscillatore può essere impostata su prima o dopo Filter1 o Filter2.



Memoria interna

La memoria interna di questo strumento contiene le performance, le esibizioni dal vivo, le song e altre impostazioni salvate.
Questo grafico mostra il flusso di dati tra la memoria interna e il dispositivo esterno.



Memoria preset

Contiene le performance, gli arpeggi e le frasi di ascolto preset, nonché altre impostazioni. Non è possibile sovrascrivere i dati nella memoria preset poiché è di sola lettura.

Buffer di modifica

Il buffer di modifica è l'area di lavoro per la modifica di performance, esibizioni dal vivo, song e altre impostazioni. Quest'area consente sia la lettura sia la scrittura e i contenuti al suo interno vengono cancellati quando lo strumento viene spento.
I dati modificati devono essere salvati nella memoria utente prima di cambiare le performance o di spegnere lo strumento (tuttavia, i dati diversi dalle performance e dalle sequenze di movimenti vengono salvati automaticamente).

Memoria utente

La memoria utente ha due aree: utente e libreria.

Area utente

L'area utente contiene le performance e le sequenze di movimenti memorizzate, nonché altre impostazioni per l'intero strumento, come le impostazioni Utility e altri dati utente modificati nel buffer di modifica.
Quando una performance utente viene modificata, è possibile memorizzarla come nuova performance o sovrascrivere quella esistente.

Area libreria

L'area libreria consente di caricare fino a 24 file di libreria (.Y2L) dall'unità flash USB. Le impostazioni salvate in quest'area non possono essere modificate. Per modificare le impostazioni nell'area libreria, inviare i dati al buffer di modifica selezionando una performance memorizzata in tale area o caricando una sequenza di movimenti dall'area libreria. Dopo la modifica, i dati verranno salvati nell'area utente.

La memoria utente viene utilizzata per la lettura e la scrittura e i dati all'interno di quest'area verranno conservati dopo lo spegnimento dello strumento.

Buffer di richiamo e buffer di confronto

Il buffer di richiamo e il buffer di confronto sono aree utilizzate per salvare temporaneamente le impostazioni che si stanno modificando.

Buffer di richiamo

Il buffer di richiamo viene utilizzato come backup per il buffer di modifica.
Se accidentalmente si passa a una performance diversa senza prima memorizzare l'impostazione, è possibile utilizzare la funzione Recall per ripristinare le impostazioni salvate temporaneamente dal buffer di richiamo al buffer di modifica.

Buffer di confronto

Il buffer di confronto è l'area in cui conservare le impostazioni prima di apportare modifiche. Utilizzando la funzione Compare, è possibile portare le impostazioni salvate temporaneamente nel buffer di confronto per confrontare i suoni modificati e non modificati.

Questi buffer servono per la lettura e la scrittura dei dati, ma le impostazioni andranno perse quando lo strumento viene spento.

2. Configurazione della performance dal vivo

Di seguito è mostrata una guida generale sul flusso di lavoro per questo strumento.

Selezione di una performance

Selezionare dalla schermata Live Set o dalla schermata Performance (schermata Category Search).

▼

Modifica delle impostazioni

▼

Salvataggio delle impostazioni modificate

▼

Creazione di un'esibizione dal vivo

▼

Selezione di un'esibizione dal vivo

▼

Utilizzo della tastiera

Selezione di una performance

Selezione nella schermata Live Set

1. Premere il pulsante [LIVE SET].

Viene aperta la schermata Live Set.



2. Toccare per selezionare la performance desiderata dall'elenco visualizzato.

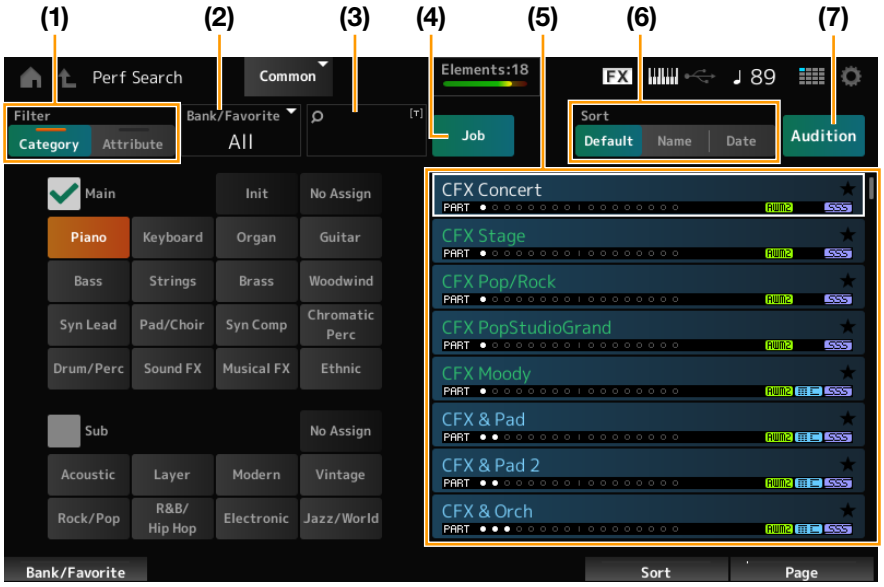
Selezione nella schermata Category Search

La funzione Category Search consente di cercare tra performance, parti, pattern ritmici, arpeggi e forme d'onda per trovare l'elemento che si desidera utilizzare. Per cercare una performance, premere il pulsante [CATEGORY] con la schermata Performance aperta per aprire la schermata Performance Category Search.
È possibile spostarsi tra le parti e l'esclusione dell'audio utilizzando i pulsanti sul pannello superiore anche mentre la schermata Category Search è visualizzata.

NOTA

È possibile selezionare una performance anche spostando il cursore sul nome della performance nella schermata Home e utilizzando il data dial, il pulsante [INC/YES] o il pulsante [DEC/NO].

Descrizione della schermata



(1) Filter

È possibile utilizzare il filtro per effettuare una ricerca nell'elenco delle performance.

- **Category**
  È possibile selezionarne una ciascuna tra Main e Sub.
- **Attribute**
  Selezionare un attributo o combinazioni di attributi. Il filtro varierà a seconda della combinazione.
  Filtro:

Corrispondenza esatta	AWM2, FM-X, AN-X
Condizione AND	MC, SSS, Smart Morph
Condizione OR	Single, Multi MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS Vx.x (x.x è il numero di versione del sistema operativo)

NOTA

"MONTAGE" include MODX e MODX+.

(2) Bank

(3) Ricerca per parola chiave

(4) Job

(5) Elenco delle performance

Performance che corrispondono alla categoria e all'attributo selezionati visualizzati.

Colore del testo	Descrizione
Bianco	Performance attualmente selezionata
Verde	Performance a parte singola
Blu	Performance multiparte

(6) Modifica dell'ordine

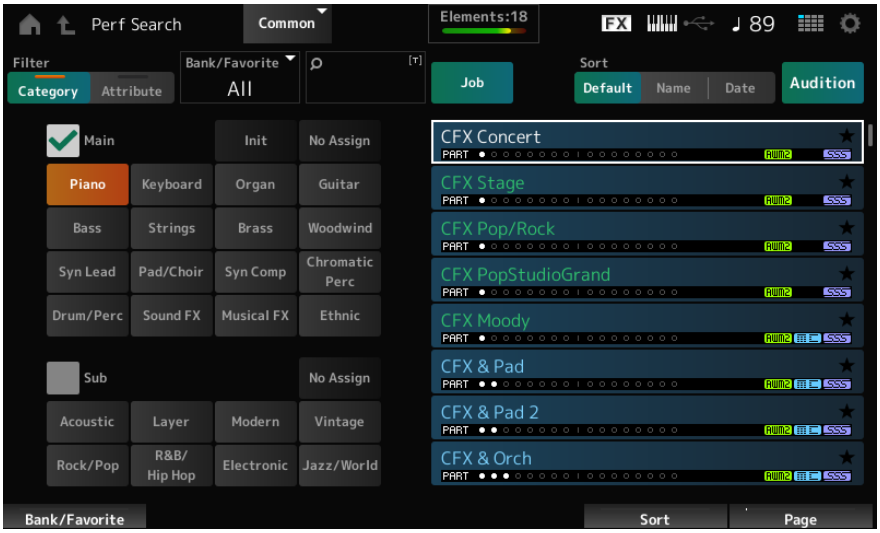
(7) Audition

Procedura

1. Premere il pulsante [CATEGORY].

Viene visualizzata la schermata Performance Category Search.

Questa schermata può anche essere aperta selezionando Category Search dal menu contestuale per il nome della performance.



2. Utilizzare il filtro secondo necessità.

Cercare le performance cambiando filtri, banchi e ordinamento.

3. Selezionare dall'elenco.

Selezionare dall'elenco di performance visualizzate sul lato destro della schermata.

Utilizzare il data dial, il pulsante [INC/YES], il pulsante [DEC/NO] o i pulsanti su e giù per effettuare la selezione.

È anche possibile utilizzare la manopola di visualizzazione per scorrere la schermata senza modificare la performance attualmente selezionata.

4. Chiudere la schermata.

Premere il pulsante [ENTER], il pulsante [EXIT] o il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] sul pannello superiore oppure toccare l'icona [⌂] (HOME) o [⮤] (EXIT) nella schermata.

NOTA

È possibile utilizzare la funzione Part Category Search se si desidera modificare una delle parti in una performance multiparte (una performance che ha più di una parte). Selezionare la parte che si desidera modificare, quindi premere il pulsante [CATEGORY] tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per visualizzare la schermata Part Category Search.

Selezione di una performance inizializzata o una performance a parte singola

Performance inizializzata

Impostare Bank/Favorite su All o Preset.

Impostare il filtro su Category e selezionare Init.

Performance a parte singola

Impostare il filtro su Attribute e selezionare Single.

Riproduzione di una frase di ascolto

Riproducendo la frase di ascolto, è possibile controllare la performance. È anche possibile sentire come cambia il suono della performance manipolando il controller durante la riproduzione.

1. **Premere il pulsante [AUDITION] sul pannello superiore o toccare Audition nella schermata Category Search.**

   Verrà riprodotta la frase di ascolto della performance corrente.

   Se cambi performance durante la riproduzione, verrà riprodotta la frase della nuova performance.

   NOTA

   Se il pulsante [AUDITION] è disattivato, la funzione di ascolto non è disponibile per la performance selezionata e quando lo si preme non accade nulla.

2. **Per interrompere la riproduzione della frase di ascolto, premere ancora una volta il pulsante [AUDITION] sul pannello superiore o toccare il pulsante Audition nella schermata Category Search.**

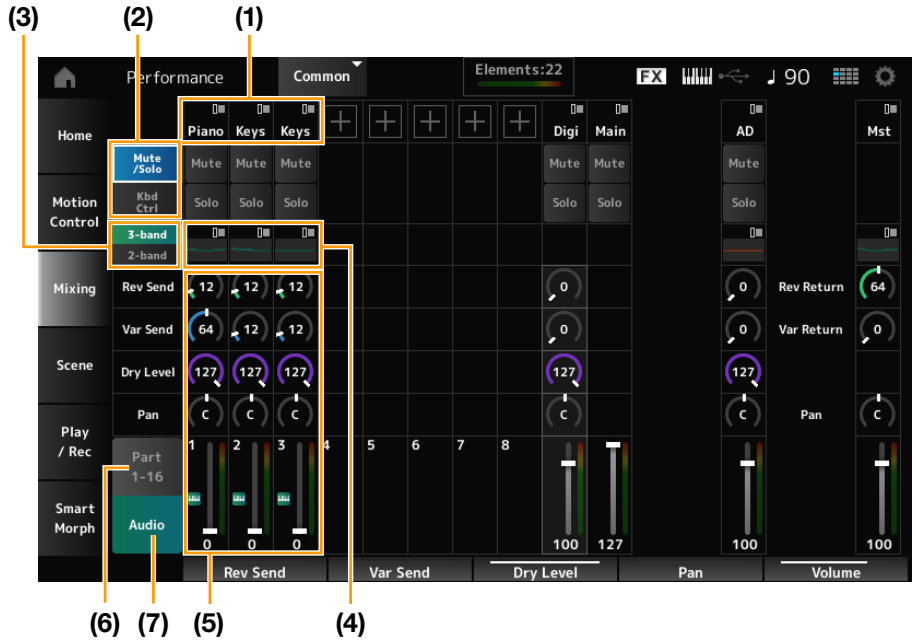
Utilizzo delle funzioni generali per l'intera performance

Sono disponibili altre funzioni per regolare il bilanciamento tra le parti all'interno della performance o per passare rapidamente a diversi gruppi di impostazioni che sono stati registrati in anticipo sui pulsanti.

Missaggio

La funzione di missaggio consente di regolare il bilanciamento tra le parti.
È possibile controllare le impostazioni per ciascuna parte, ad esempio Pan, Volume ed EQ, e regolare i parametri.

Descrizione della schermata



(1) Categoria principale per ciascuna parte

(2) Spostamento tra le viste Solo, Mute e Kbd Ctrl

(3) Spostamento tra 3-band EQ e 2-band EQ

(4) Impostazioni dell'EQ per ciascuna parte

(5) Parametri per ciascuna parte

(6) Passaggio alla vista con 16 parti

(7) Passaggio alla vista della parte Audio (parti da 9 a 16 nascoste)

È possibile impostare i seguenti parametri audio per una parte Audio.

- Parte AD: ingresso audio dai jack A/D INPUT
- Parte digitale: ingresso audio dal terminale USB [TO HOST]

  *Si riferisce all'audio impostato su Digital L/R nei canali audio

Procedura

1. Premere il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] e toccare Mixing.

Viene visualizzata la schermata Mixing.

2. Selezionare un parametro.

Selezionare un parametro utilizzando i pulsanti PART o i pulsanti cursore oppure toccare le icone e i pulsanti sullo schermo.

3. Modificare il valore utilizzando il data dial o la relativa manopola di visualizzazione.

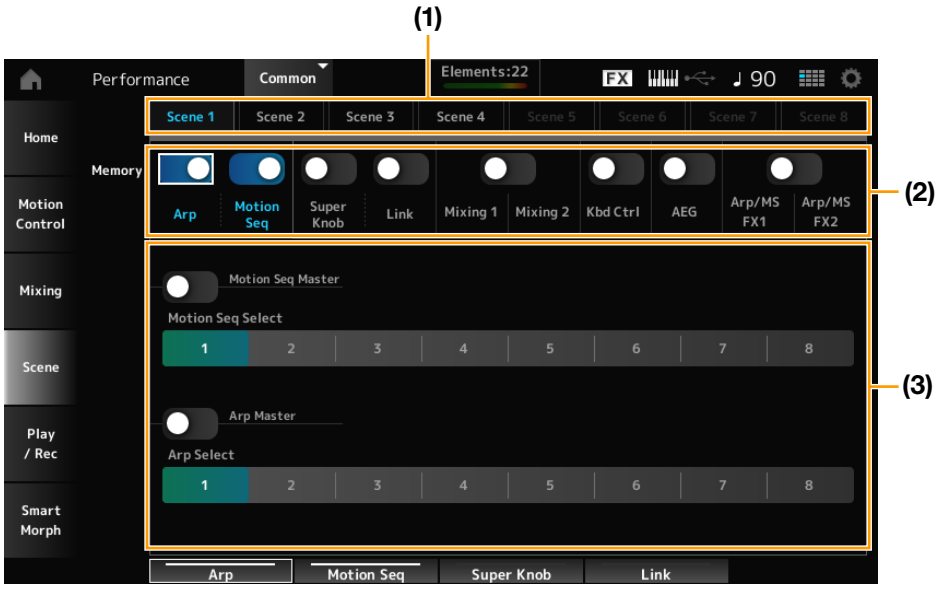
NOTA

Se è necessario regolare con precisione il valore, premere il pulsante [EDIT/⟲] mentre la schermata Mixing è visualizzata sullo schermo per aprire la schermata Edit.

Scene

La scena è una "foto" di varie impostazioni, come il tipo di arpeggio, il tipo di sequenza di movimenti e i parametri della parte. Registrando scene diverse su ciascuno degli otto pulsanti SCENE, è possibile utilizzare i pulsanti SCENE per richiamare immediatamente diverse impostazioni.
Ciò è comodo, ad esempio, quando si desidera cambiare solo i tipi di arpeggio e sequenze di movimenti, senza modificare la performance, per seguire la progressione di una song o per far risaltare un aspetto diverso di una performance.

Descrizione della schermata



(1) Scheda Scene

(2) Switch di memorizzazione

(3) Impostazioni per la scheda

Quando lo switch di memorizzazione è su On, i parametri della funzione vengono visualizzati sullo schermo.

Procedura

1. Premere il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] e toccare Scene.

Viene visualizzata la schermata Scene.

2. Impostare Scene 1–8.

Le funzioni in cui lo switch di memorizzazione (Memory) è stato impostato su On verranno registrate sul pulsante SCENE selezionato.
La funzione Scene appena impostata ora diventa attiva quando si preme il pulsante SCENE appropriato.

3. Premere il pulsante [STORE] per salvare la performance.

AVVISO

Assicurarsi di salvare (memorizzare) le impostazioni della scena appena modificate prima di passare a una performance diversa o di spegnere lo strumento. Senza eseguire l'operazione Store, le impostazioni della scena andranno perse.

NOTA

Se un parametro che può essere registrato sul pulsante SCENE è già stato assegnato a una manopola o a uno slider, utilizzarlo. Successivamente è possibile registrare le impostazioni su un pulsante tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo uno dei pulsanti SCENE.
Successivamente, premere il pulsante [STORE] per salvare le impostazioni della scena nella performance.

Modifica delle impostazioni

Utilizzo di Split e Layer

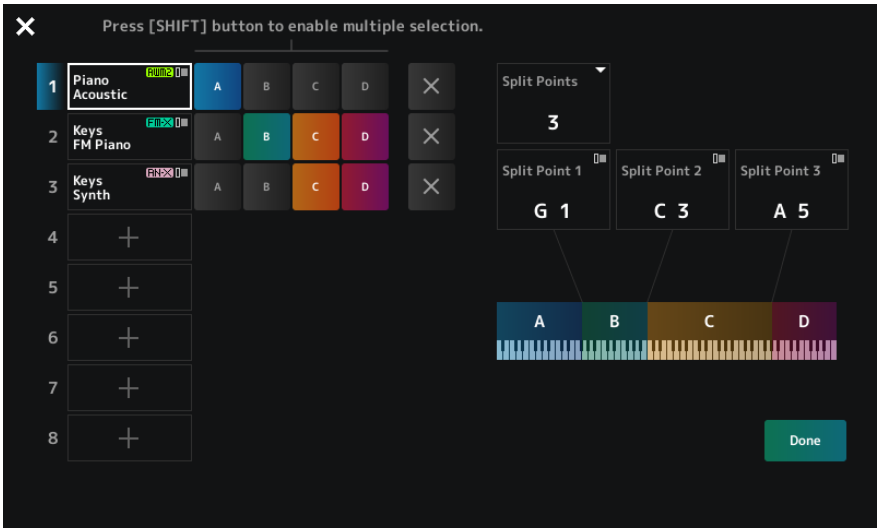
Che cos'è l'impostazione Split?

Questa impostazione divide l'intera tastiera in più gruppi e assegna una parte a ciascun gruppo. Su questo strumento, è possibile specificare il punto di split e impostare l'intervallo di tasti per ciascun gruppo.

Che cos'è l'impostazione Layer?

Questa impostazione consente di combinare più parti una sopra l'altra e di riprodurle simultaneamente. Assegnando due o più parti allo stesso gruppo, è possibile suonare una combinazione di più toni.

Schermata Split Job



Per una descrizione di ogni elemento della schermata, fare riferimento a Split Job.

Procedura di impostazione dello split

1. **Premere il pulsante [SPLIT].**
   Viene visualizzata la schermata Split Job per la performance.

2. **Toccando gli elementi nella schermata per specificare il numero e la posizione del punto di split, è possibile impostare l'intervallo di tasti per ciascun gruppo.**
   Toccare i pulsanti dei gruppi tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per assegnare una singola parte a più gruppi.

3. **Premere il pulsante [EXIT] o toccare Done nella schermata per confermare le impostazioni.**
   Toccando [×] (Close) in alto a sinistra si annulla la configurazione.

Procedura di impostazione dell'intervallo di note

1. **Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [SPLIT].**
   La vista Part - Note è mostrata nella schermata Performance.

2. **Utilizzare la tastiera o il data dial per modificare l'intervallo di note per ciascuna parte.**

Procedura per la modifica

1. Selezionare una performance.

2. Nella schermata Performance spostare il cursore sul nome della performance desiderata o sulla parte che si desidera modificare.

3. Premere il pulsante [EDIT/] o toccare Edit nel menu contestuale.

La schermata Common Edit verrà visualizzata quando il cursore si trova sul nome della performance.
La schermata Part Edit per il motore del suono verrà visualizzata quando il cursore si trova sulla parte.

NOTA

È possibile cambiare il parametro da modificare aprendo la schermata Common Edit nella schermata Edit e selezionando la voce desiderata nella barra di navigazione.

4. Selezionare una scheda nella prima e nella seconda riga per aprire la schermata.

Si consiglia di modificare le impostazioni in ciascuna scheda dall'alto verso il basso.

Ad esempio: Normal Part (AWM2)



5. Modificare le impostazioni cambiando i parametri visualizzati a destra delle schede.

6. Se necessario, continuare a modificare i parametri in diverse schede.

La destinazione per la modifica verrà visualizzata sulla barra di navigazione.
Selezionare Common per modificare le impostazioni dell'intera performance.
Selezionare Part Common per modificare le impostazioni dell'intera parte.
Se si desidera accedere alle impostazioni dettagliate, selezionare una delle seguenti opzioni: Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise e C0–C6.

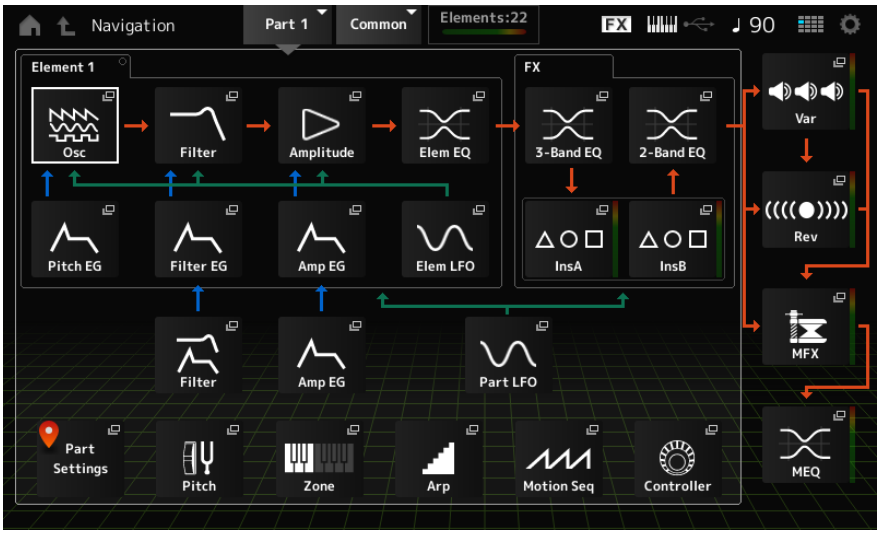


7. Una volta terminata la modifica, premere il pulsante [STORE] per salvare la performance.

Utilizzo della schermata Navigation

1. Premere il pulsante [NAVIGATION].

Verrà visualizzata la schermata NAVIGATION.



Premendo il pulsante [NAVIGATION] durante la modifica si richiama l'icona della posizione corrente ( ).

2. Selezionare la voce per la modifica.

Selezionare Part Common per modificare le impostazioni dell'intera parte.

Se si desidera accedere alle impostazioni dettagliate, selezionare una delle seguenti opzioni: Element 1–128, Operator 1–8, Oscillator 1–3, Noise e C0–C6.

3. Selezionare l'icona per il parametro che si desidera modificare.

Utilizzare i pulsanti cursore per spostare il cursore, quindi premere il pulsante [ENTER]. In alternativa, toccare l'icona sullo schermo.

4. Selezionare l'icona per l'impostazione che si desidera modificare.

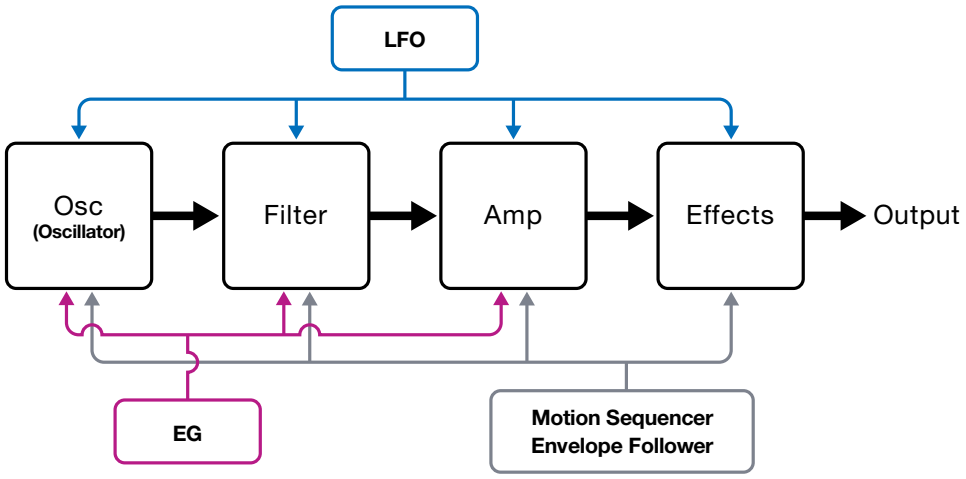
5. Modificare i parametri visualizzati nella schermata.

6. Salvare la performance.

Creazione di cambiamenti tonali

Per creare cambiamenti tonali si possono utilizzare oscillatori, filtri, EG (o generatori di inviluppo), LFO (oppure oscillatori a bassa frequenza) ed effetti. Modificando questi parametri, è possibile modificare la brillantezza, la risonanza o altre qualità timbriche del suono.
Le impostazioni dettagliate variano a seconda del motore del suono, mentre le impostazioni comuni sono le seguenti:

Oscillators (Osc)	Consente di creare una forma d'onda
Pitch (Pitch)	Consente di controllare l'intonazione
Filters (Filter)	Consente di controllare la frequenza di taglio
EG	Consente di determinare come il suono cambia nel tempo
LFO	Consente di determinare la variazione ciclica del suono
Motion Sequencer	Consente di creare modifiche complesse al suono nel tempo
Effects (Effects)	Consente di elaborare il suono



Configurazione dell'effetto

System Effect
Questo effetto è applicato a tutte le parti della performance.
System Effect include due tipi: Variation e Reverb. È anche possibile aggiungere Reverb al suono in uscita di Variation (Variation to Reverb).

Insertion Effect
Questo effetto viene applicato a ciascuna parte.

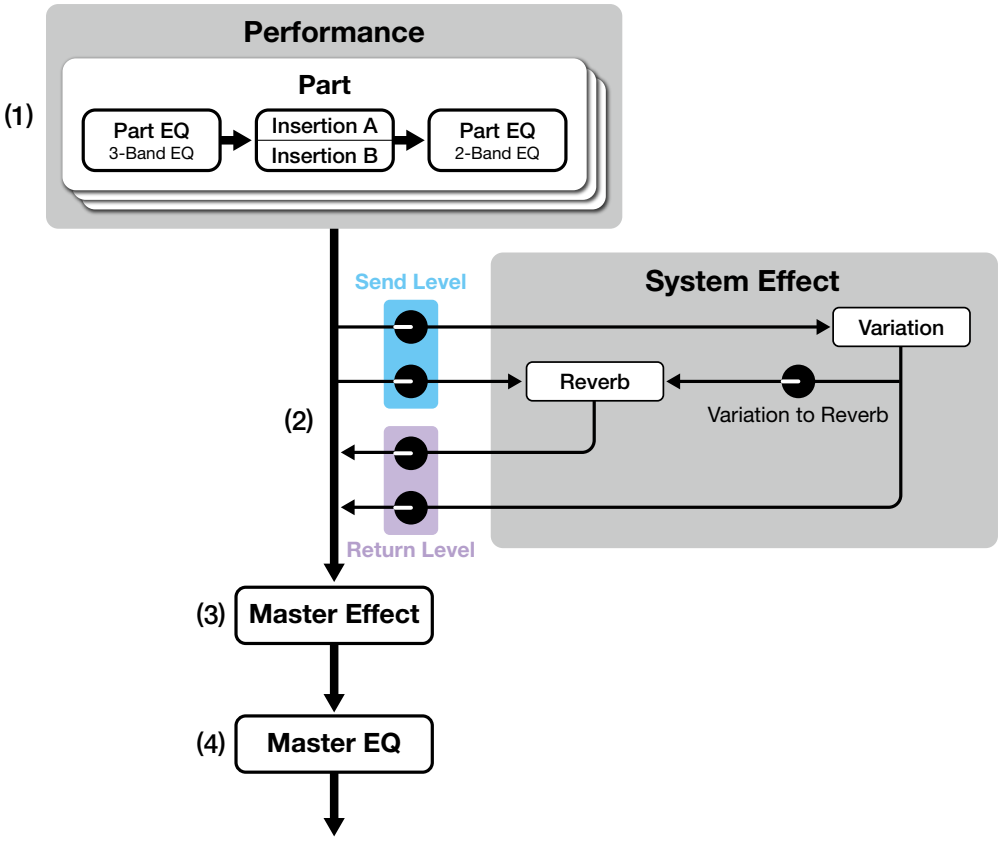
Master Effect
Questo effetto viene applicato al suono generale nell'output finale.

Part EQ
Un equalizzatore a 3 e 2 bande viene applicato a ciascuna parte.
Part EQ può essere applicato prima o dopo Insertion Effect.

Master EQ
Equalizzatore a 5 bande che viene applicato al suono generale nell'output finale.

Collegamenti e impostazioni degli effetti

Collegarli come mostrato nel diagramma riportato di seguito e configurarli tutti utilizzando i metodi da (1) a (4).



(1) Impostazione di Part EQ e Insertion Effect

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Effect → Routing

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Effect → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Effect → Ins B

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Effect → 3-band EQ

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Effect → 2-band EQ

(2) Impostazione di Variation e Reverb

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Effect → Routing

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Effect → Variation

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Effect → Reverb

(3) Impostazione di Master Effect

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Effect → Master FX

(4) Impostazione di Master EQ

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Effect → Master EQ

NOTA

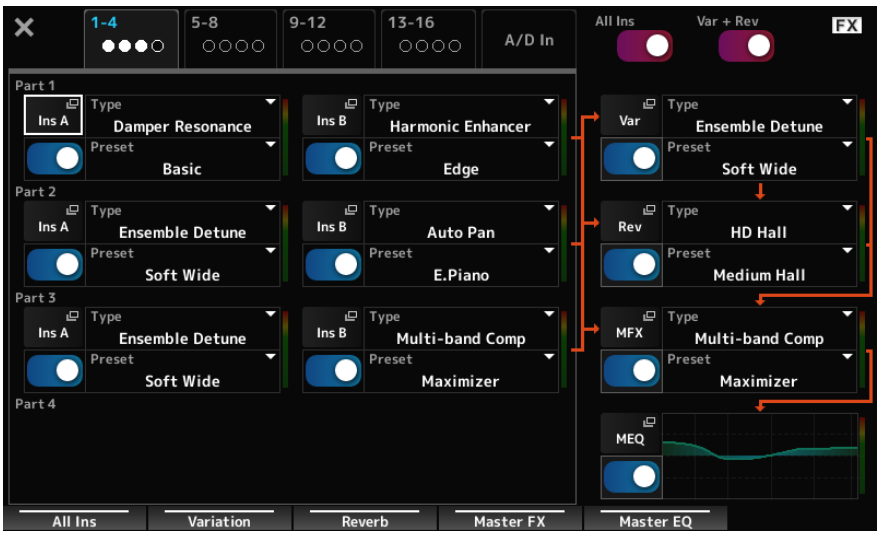
Impostare l'effetto per il segnale di ingresso audio dai jack A/D INPUT come riportato di seguito: [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Audio In.

Per informazioni sulla categoria e sui tipi di effetto, vedere Tipi di effetto. Per informazioni sui parametri degli effetti, vedere Parametri degli effetti.

Per informazioni sul programma Preset per ciascun tipo di effetto, vedere Data List.

Modifica delle impostazioni degli effetti

Premendo il pulsante [NAVIGATION] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], verrà visualizzata la schermata FX Overview in cui è possibile vedere una panoramica delle impostazioni degli effetti. Toccare i pulsanti sui nomi degli effetti come Ins A e Var per aprire la schermata Edit.



Utilizzo dell'arpeggio

Arpeggio è una funzione che riproduce automaticamente pattern ritmici e accordi semplicemente premendo i tasti. Oltre a fornire l'ispirazione e passaggi ritmici interi nelle performance dal vivo, offre anche le parti di accompagnamento strumentali complete di vari generi musicali per facilitare la creazione di song.

Caratteristiche della funzione arpeggio di questo strumento

Questo strumento consente di impostare fino a otto tipi di arpeggio per ciascuna parte e di riprodurre gli arpeggi di otto parti contemporaneamente.
È anche possibile impostare l'intervallo di tasti utilizzato per la riproduzione dell'arpeggio (Note Limit) e i limiti superiore e inferiore della pressione dei tasti (Velocity Limit).

La funzione Arpeggio consente di riprodurre frasi di accento (la frase in sequenza suonata solo quando la tastiera viene utilizzata a una velocità superiore al valore specificato) o effetti sonori come i rumori delle corde di chitarra utilizzando la funzione Random SFX.
È possibile cercare gli arpeggi preset contenenti questi suoni nella schermata Arp Category Search. Specificando Accent (frase di accento) o Random SFX nell'attributo si limiteranno gli arpeggi corrispondenti.

Attivazione e disattivazione dell'arpeggio

Per attivare o disattivare la funzione Arpeggio, premere il pulsante [ARP] sul pannello superiore.

Modifica dell'arpeggio tramite le manopole

Selezionare ARP/MSEQ con il pulsante [QUICK EDIT] e utilizzare le manopole 1 e 2 per cambiare il modo in cui l'arpeggio suona.
Modificare il suono ruotando le manopole e ascoltando la riproduzione dell'arpeggio.
Per i dettagli sugli effetti delle manopole 1 e 2, fare riferimento a Arp/MS → Arp Common nella schermata Common Edit.

Modifica della modalità di attivazione o disattivazione della riproduzione dell'arpeggio

È possibile modificare liberamente il metodo di riproduzione dell'arpeggio, passando da un'impostazione che prevede la riproduzione solo quando si tiene premuto il tasto a un'impostazione che continua la riproduzione anche dopo aver sollevato il dito dal tasto, ecc. Per modificare questa impostazione, procedere come segue:

Hold

Pulsante [EDIT/] → Selezione di Part → Common → Arpeggio → Common

Trigger Mode

Pulsante [EDIT/] → Selezione di Part → Common → Arpeggio → Advanced

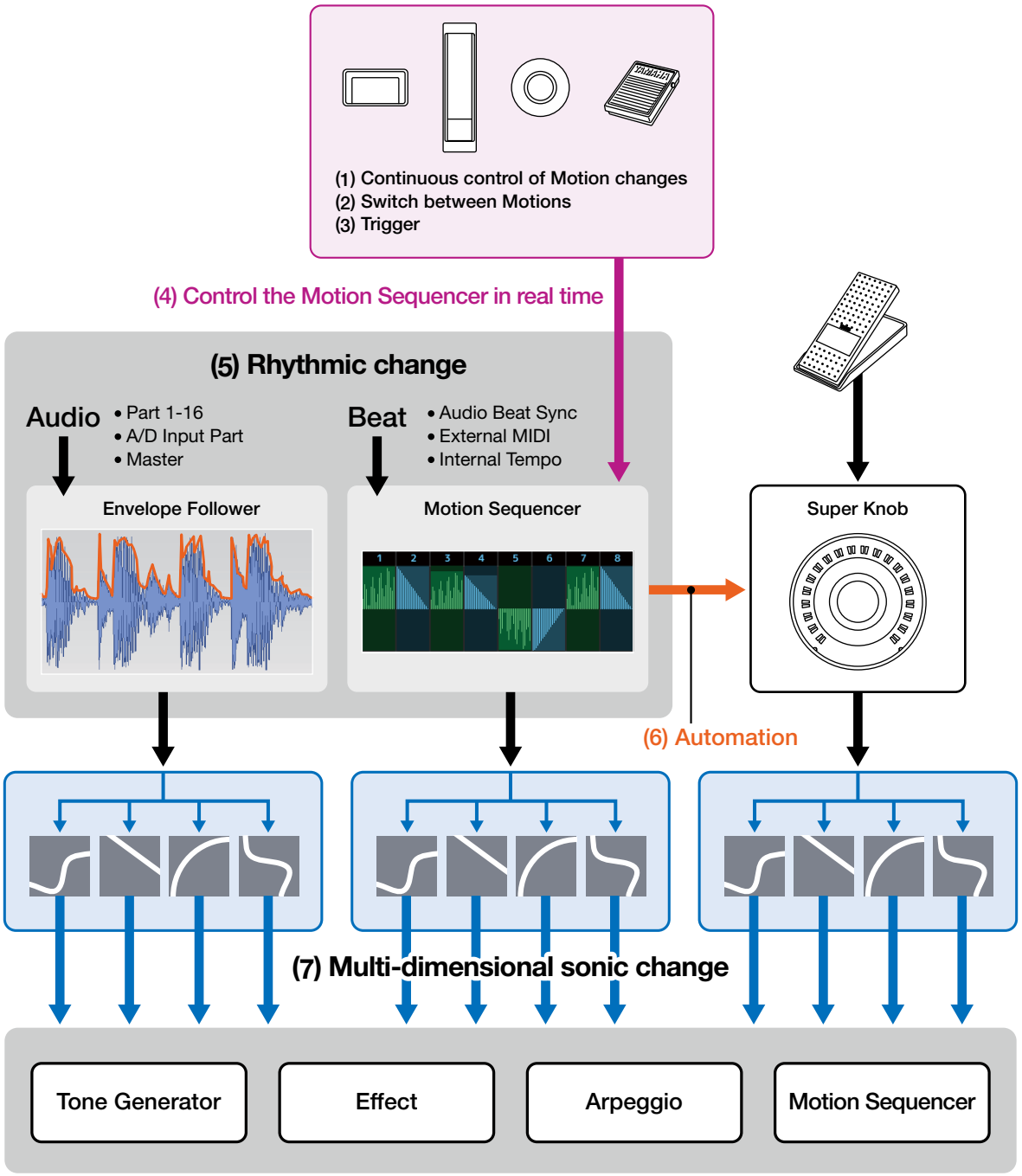
Impostazione	Hold	Trigger Mode
Riprodotto solo mentre viene premuto un tasto	Off	Gate
La riproduzione continua dopo che il dito viene sollevato dal tasto	On	Gate
La riproduzione viene attivata o disattivata ogni volta che si preme il tasto	Indipendentemente dal fatto che sia On/Off	Toggle

NOTA

Quando Arp Master e Arp Part sono attivati, attivare il pulsante [KEYBOARD HOLD] sul pannello superiore per ottenere lo stesso effetto dell'impostazione di Hold su On.

Utilizzo del controllo dei movimenti (Motion Control)

La funzione Motion Control consente di creare movimento (cambiamenti ritmici e dinamici del suono) in tempo reale, per trovare modi di espressione completamente nuovi.
Questa funzione consente di effettuare le impostazioni in anticipo in modo da poter modificare i parametri senza utilizzare effettivamente i pedali o le rotelle.
Ciò consente di creare cambiamenti espressivi radicali e potenti che seguono il beat della musica.



(1) Controllo continuo delle variazioni dei movimenti

(2) Passaggio da un movimento all'altro

(3) Attivazione

(4) Controllo del sequencer di movimenti in tempo reale

(5) Variazione del ritmo

(6) Automation

(7) Variazione sonora multidimensionale

Impostazione di Motion Control

La funzione Motion Control può essere configurata impostando Source per il controller e Destination e Parameter dalla schermata Control Assign.

Apertura della schermata Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → Toccare Common → [EDIT/⟲] → Control → Control Assign

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezionare Part → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign

Impostazione su Super Knob

Impostare Display Filter su Super Knob, quindi selezionare Source (AsgnKnob 1–8), Destination, ecc.

Impostazione su Motion Sequence

Per Motion Sequence, impostare Source su una Motion Sequence Lane da 1 a 4.

Impostazione su Envelope Follower

Impostare Source su EnvFollow.

Personalizzazione delle impostazioni della Super Knob

Utilizzando la Super Knob, è possibile controllare contemporaneamente i valori Assign 1–8 assegnati alle manopole da 1 a 8 che sono comuni a tutte le parti.
Combinando la Super Knob e il sequencer di movimenti, è possibile ottenere modifiche del suono più complesse.

Controllo della Super Knob dai pedali

La Super Knob può essere controllata dal foot controller venduto a parte (FC7) collegato a questo strumento.

1. **Collegare il foot controller (FC7) al jack FOOT CONTROLLER ([1] o [2]).**
2. **Aprire la schermata da: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Control → Control Number.**
3. **Selezionare Super Knob per Foot Ctrl1 o Foot Ctrl2, a seconda del jack a cui è collegato il foot controller (FC7).**



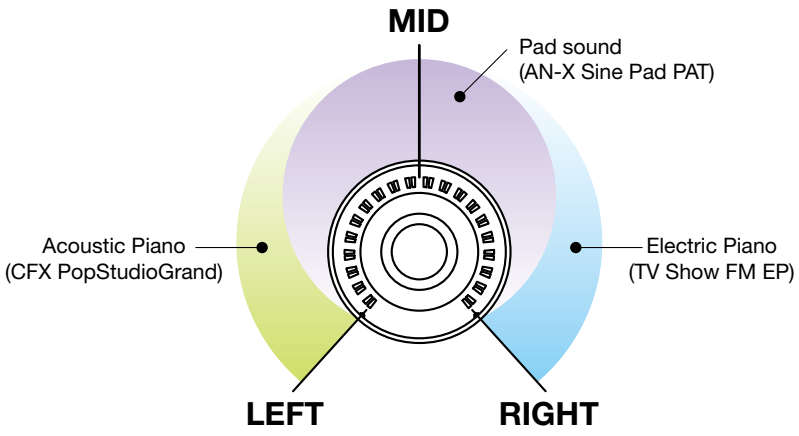
4. **Chiudere la schermata per completare la configurazione.**

Esempio di impostazione della Super Knob

Le impostazioni della Super Knob sono personalizzabili.
È possibile impostare due o tre valori fissi per utilizzare la Super Knob per il morphing dei suoni. Con tre valori fissi è possibile impostare il valore mediano.

Esempio di morphing utilizzando tre valori fissi

In questa sezione verrà illustrato come aggiungere effetti di morphing al suono sovrapposto realizzato con tre performance preset (pianoforte acustico, suono di pad e piano elettrico). Inoltre, verrà spiegato come aggiungere un effetto di morphing mantenendo le impostazioni originali per queste performance.



1. Selezionare i suoni per le parti da 1 a 3.

1-1. Premere il pulsante [CATEGORY] e selezionare CFX PopStudioGrand.

1-2. Nella schermata Home toccare l'icona [+] per la parte 2 per aprire la schermata Part Category Search e selezionare AN-X Sine Pad PAT.

1-3. Nella schermata Home toccare l'icona [+] per la parte 3 per aprire la schermata Part Category Search e selezionare TV Show FM EP.

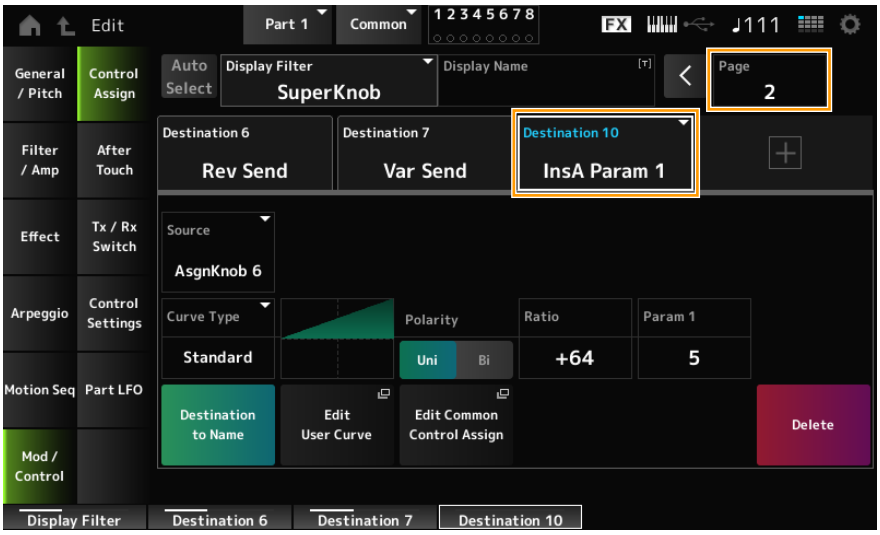
2. Impostare i parametri per Part 1.

2-1. Selezionare Part 1.

2-2. Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT] per aprire la schermata Control View.

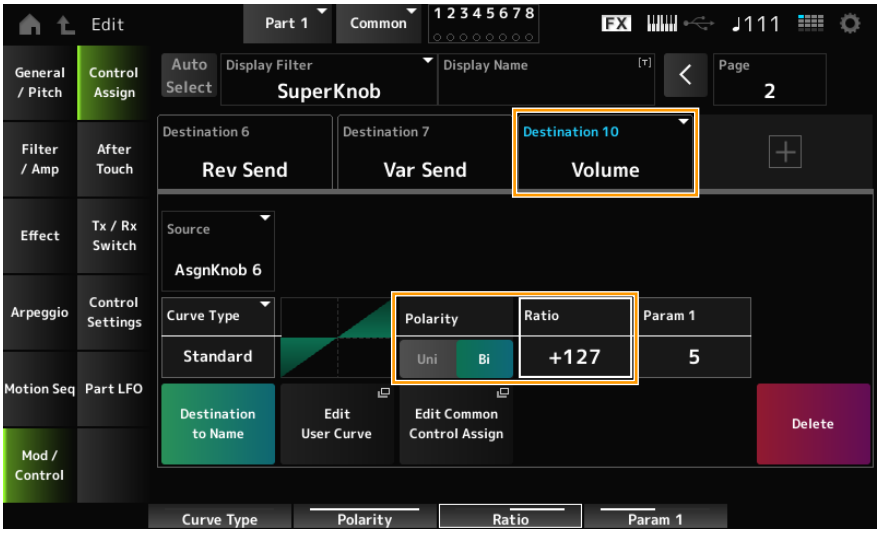
2-3. Attivare la Super Knob per aprire la schermata Control Assign.

2-4. Andare a Page 2 e toccare l'icona [+] per aggiungere Destination 10.



2-5. Toccare la scheda Destination 10 e selezionare Volume da Part Param.

2-6. Impostare Polarity (Curve Polarity) su Bi e impostare Ratio (Curve Ratio) su +127.



3. Impostare i parametri per Part 2.

3-1. Selezionare Part 2.

3-2. Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], quindi ruotare la Super Knob. Viene aperta la schermata Control Assign di Part 2.

3-3. Toccare l'icona [+] per aggiungere Destination 8.

3-4. Toccare la scheda Destination 8 e selezionare Volume da Part Param.

3-5. Impostare Polarity (Curve Polarity) su Bi e impostare Ratio (Curve Ratio) su +127.

4. Impostare i parametri per Part 3.

4-1. Selezionare Part 3.

4-2. Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], quindi ruotare la Super Knob. Viene aperta la schermata Control Assign di Part 3.

4-3. Toccare l'icona [+] per aggiungere Destination 8.

4-4. Toccare la scheda Destination 8 e selezionare Volume da Part Param.

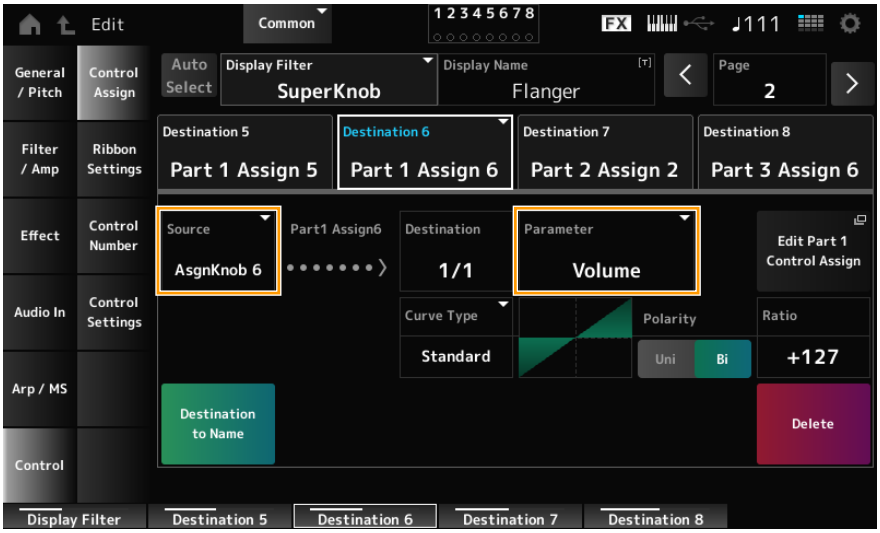
4-5. Impostare Polarity (Curve Polarity) su Bi e impostare Ratio (Curve Ratio) su +127.

5. Verificare che i parametri per le parti da 1 a 3 siano impostati su Common Assignable Knob.

5-1. Premere il pulsante [COMMON].

5-2. Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], quindi ruotare la Super Knob. Viene aperta la schermata Common Control Assign.

5-3. Toccare ognuna delle schede Destination da 6 a 8 per verificare che Source sia impostato rispettivamente su AsgnKnob da 6 a 8 e che Destination Parameter sia impostato su Part da 1 a 3 Volume.



6. Impostare la posizione LEFT sulla Super Knob.

In questo modo le impostazioni della Super Knob vengono salvate quando ruotata completamente a sinistra.

6-1. Premere il pulsante KNOB POSITION [LEFT].

6-2. Assicurarsi che sia selezionato COMMON per la selezione della parte, quindi premere il pulsante [ASSIGN]. Assicurarsi che le manopole siano impostate su 5-8.

6-3. Per impostare solo CFX PopStudioGrand sulla parte 1 in modo che suoni, ruotare la manopola 6 (Assign6) tutta a destra (fino al massimo) e le manopole 7 (Assign7) e 8 (Assign8) completamente a sinistra (fino al minimo).

6-4. Salvare le impostazioni tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante KNOB POSITION [LEFT].

7. Impostare la posizione RIGHT sulla Super Knob.

In questo modo le impostazioni della Super Knob vengono salvate quando ruotata completamente a destra.

7-1. Premere il pulsante KNOB POSITION [RIGHT].

7-2. Per impostare solo TV Show FM EP sulla parte 3 in modo che suoni, ruotare la manopola 8 (Assign8) tutta a destra (fino al massimo) e le manopole 6 (Assign6) e 7 (Assign7) completamente a sinistra (fino al minimo).

7-3. Salvare le impostazioni tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante KNOB POSITION [RIGHT].

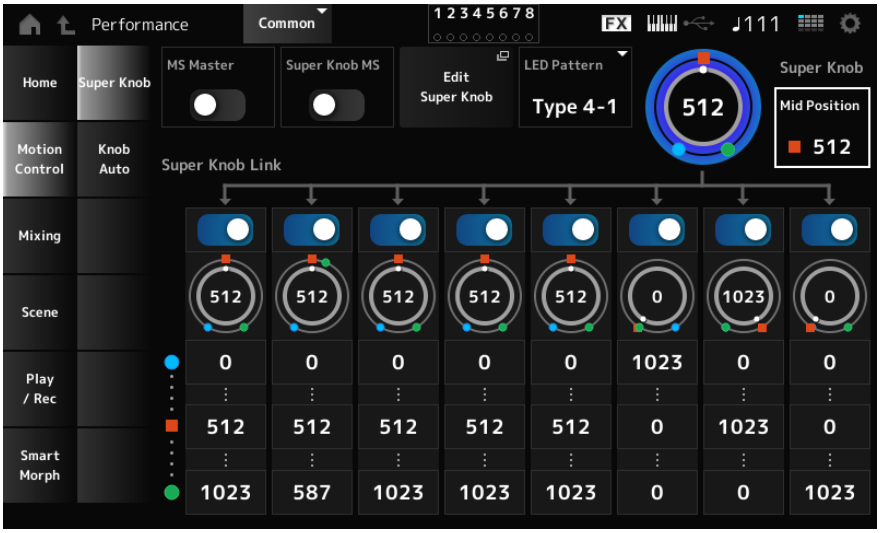
8. Impostare la posizione MID sulla Super Knob.

Abilitare la posizione MID, quindi ruotare la Super Knob per impostare il valore per la posizione centrale.

8-1. Premere il pulsante [NAVIGATION] per aprire la schermata NAVIGATION.

8-2. Toccare Super Knob e aprire la schermata per le impostazioni della Super Knob.

8-3. Impostare il valore 512 per Mid Position.



8-4. Premere il pulsante KNOB POSITION [MID].

8-5. Per impostare solo AN-X Sine Pad PAT sulla parte 2 in modo che suoni, ruotare la manopola 7 (Assign7) tutta a destra (fino al massimo) e le manopole 6 (Assign6) e 8 (Assign8) completamente a sinistra (fino al minimo).

8-6. Salvare le impostazioni tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante KNOB POSITION [MID].

L'impostazione principale è ora completa.

9. Effettuare regolazioni precise.

Se lo si desidera, regolare Curve Type, Ratio e Param per ciascuna parte e LEFT, RIGHT e MID per la posizione della manopola.

Utilizzo del sequencer di movimenti

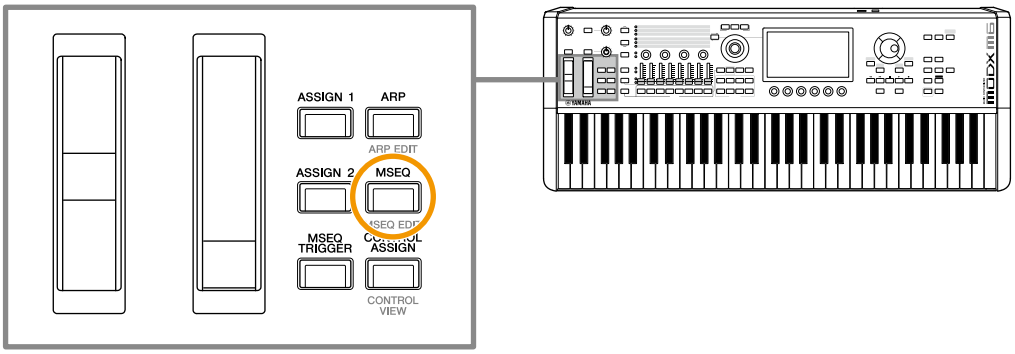
La funzione Motion Sequencer consente di creare variazioni di suono controllando i tempi dei parametri in base a una sequenza creata in anticipo. Consente di configurare variazioni ritmiche che sono sincronizzate con il tempo della performance, l'arpeggio o i ritmi immessi dal dispositivo di collegamento e di controllare tali variazioni in modo interattivo e in tempo reale in base alla progressione della song.

È possibile utilizzare fino a quattro linee in una parte o fino a otto linee in un'intera performance. È possibile impostare fino a otto pattern di sequenza per linea. Come con gli arpeggi, è possibile impostare Velocity Limit e il metodo di riproduzione della sequenza, il numero di passaggi, ecc. per riprodurre la sequenza.

Impostazione dei parametri per ogni linea:
[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Motion Seq → Lane

Attivazione o disattivazione del sequencer di movimenti

Per attivare o disattivare il sequencer di movimenti, premere il pulsante [MSEQ] sul pannello superiore.



Modifica del sequencer di movimenti tramite le manopole

Selezionare ARP/MSEQ con il pulsante [QUICK EDIT] per utilizzare le manopole 3 e 4 per modificare il sequencer di movimenti.
Modificare le impostazioni del sequencer di movimenti ruotando le manopole e ascoltando la riproduzione del sequencer. Per i dettagli sugli effetti delle manopole 3 e 4, fare riferimento a Arp/MS → MS Common nella schermata Common Edit.

Modifica della modalità di attivazione della sequenza di movimenti

Il modo in cui viene attivato il sequencer di movimenti può essere impostato con i parametri LaneSw e Trigger.

LaneSw, Trigger

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Motion Seq → Lane

Impostazione	Lane Sw	Trigger	Sync
Consente di riprodurre il sequencer di movimenti quando si preme un tasto	On	Off	-
Consente di riprodurre il sequencer di movimenti quando si preme il pulsante [MSEQ TRIGGER]	On	On	Other than Arp

Modifica del sequencer di movimenti

La sequenza di movimenti comprende fino a 16 passi.
Toccare Edit Sequence per aprire la schermata delle impostazioni Motion Sequence, quindi modificare ogni passaggio.

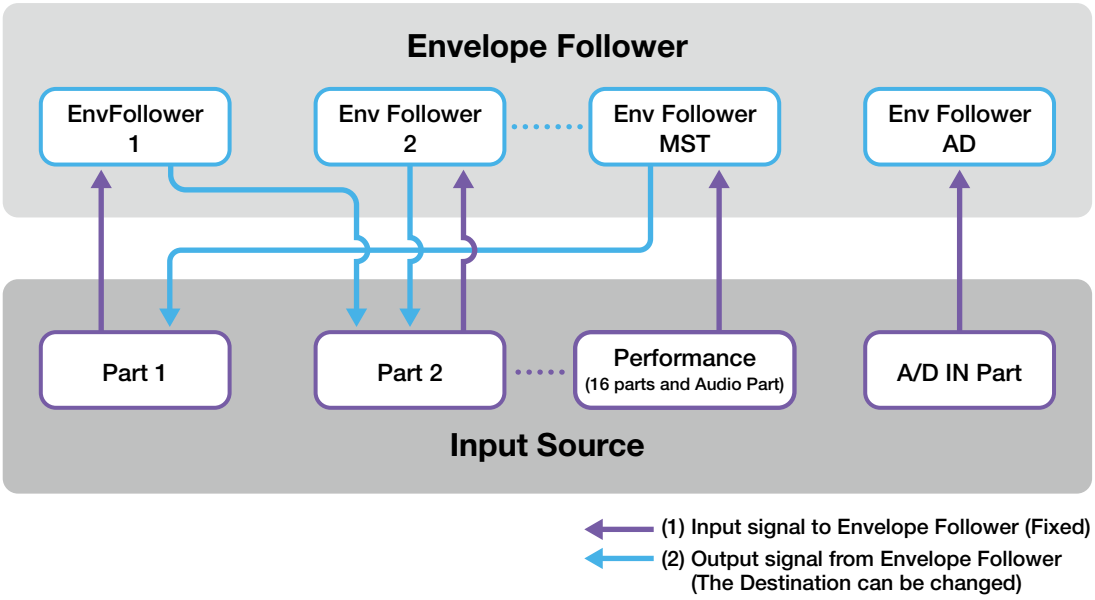
Utilizzo del circuito di inviluppo

Envelope Follower è la funzione che consente di estrarre l'inviluppo della forma d'onda dall'ingresso audio e viene utilizzata come controller per creare variazioni nel suono. Consente l'uscita delle parti e l'uscita dal dispositivo esterno collegato ai jack A/D INPUT.

Ad esempio, è possibile utilizzare il circuito di inviluppo di una parte a cui è stato assegnato un pattern ritmico come sorgente per aggiungere una variazione a un'altra parte. È utile, ad esempio, quando si desidera impostare il ducking (abbassamento del volume di una parte mentre viene riprodotta un'altra parte).

A ciascun circuito di inviluppo è assegnata una propria sorgente di ingresso, ad esempio EnvFollow 1 per la parte 1, EnvFollow 2 per la parte 2 e EnvFollow AD per la parte audio. L'uscita da ciascun circuito di inviluppo può essere modificata selezionando una sorgente diversa nella schermata Control Assign.

Ad esempio, è possibile impostare il circuito di inviluppo per la parte 1 (EnvFollow 1) per creare modifiche nella parte 2. La modalità di modifica del suono dall'uscita da ciascun circuito di inviluppo può essere impostata nella schermata Control Assign.



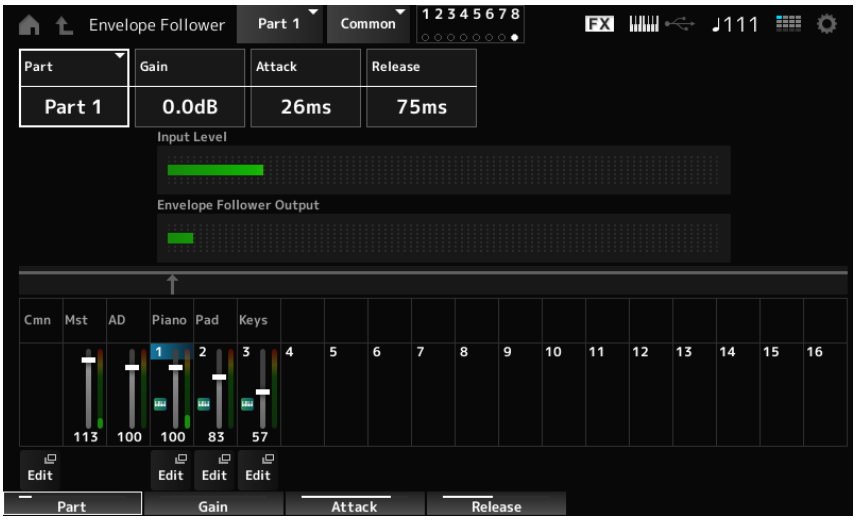
(1) Segnale di ingresso al circuito di inviluppo **(2) Segnale di uscita dal circuito di inviluppo**

Impostazioni per il circuito di inviluppo:

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow MST)

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Audio In → Routing → Envelope Follower (EnvFollow AD)

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Effect → Routing → Envelope Follower (EnvFollow 1–16)



Impostazione del circuito di inviluppo nella schermata Rhythm Pattern

Il circuito di inviluppo può essere impostato nella schermata Rhythm Pattern. In questo modo è possibile accedere rapidamente ai parametri Envelope Follower spesso utilizzati per i pattern ritmici.

1. Premere il pulsante [SONG/PATTERN] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT] per aprire la schermata Rhythm Pattern.

2. Selezionare un suono di batteria dall'elenco visualizzato a destra della schermata.

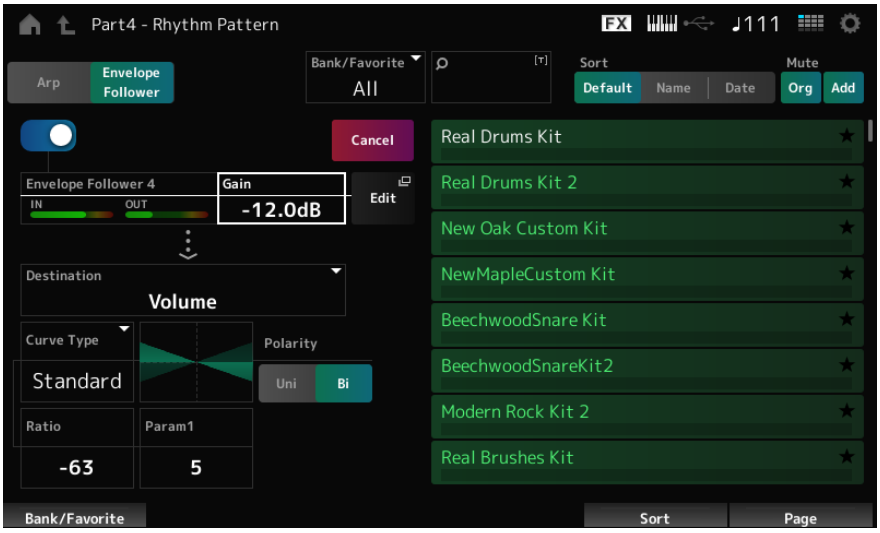
3. Toccare Envelope Follower e attivare lo switch.

È possibile suonare la tastiera per ascoltare l'effetto del circuito di inviluppo.

4. Regolare le impostazioni.

Esempio di impostazione

- Polarity (Curve Polarity): Bi
- Ratio (Curve Ratio): –63
- Gain (Envelope Follower Gain): –12.0 dB



5. Per regolazioni più precise, toccare Edit nella schermata.

Viene aperta la schermata Envelope Follower Edit.

NOTA

- È possibile selezionare un nuovo kit o tipo di arpeggio per il pattern ritmico tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [SONG/PATTERN] per tornare alla schermata Rhythm Pattern.
- Le impostazioni del circuito di inviluppo vengono conservate dopo la selezione di un nuovo kit o arpeggio per il pattern ritmico.

Utilizzo di Smart Morph

Smart Morph è una funzione che consente di trasformare le parti FM-X o AN-X utilizzando l'apprendimento automatico. Questo consente di possibile creare un nuovo suono per la parte 1 da più parti FM-X o AN-X da riprodurre sulla tastiera.

Funzioni di Smart Morph

La funzione Smart Morph consente di analizzare ciascun suono assegnato alle parti da 9 a 16 e tracciare un punto per parte sulla mappa. Ogni punto della mappa rappresenta un suono e la distanza tra i punti indica la somiglianza di questi suoni.

Creazione di una nuova parte (Learn)

La funzione Learn genera automaticamente suoni per riempire gli spazi vuoti tra i punti sulla mappa. Quando si tocca il punto sulla mappa, il suono per quel punto verrà selezionato per la parte 1. È possibile trovare un nuovo posto di proprio gradimento dalla mappa e salvarne le impostazioni per creare una nuova parte.

Trascinando il punto sulla mappa mentre si suona la tastiera o spostando la Super Knob con i movimenti da due a otto punti assegnati in precedenza, è possibile creare suoni completamente nuovi.

Salvataggio delle impostazioni modificate

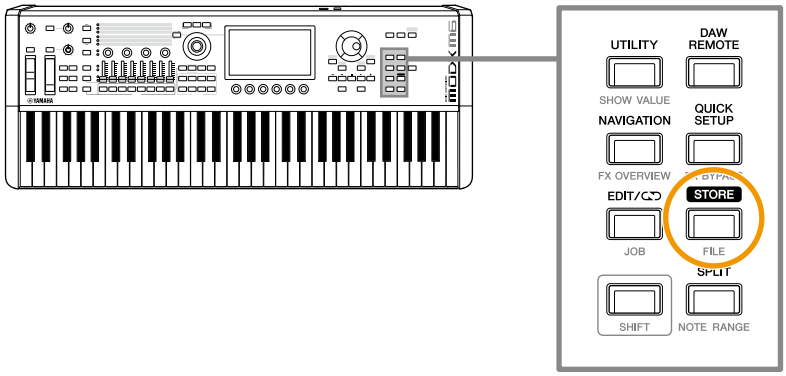
Dopo la modifica, salvare la performance creata nella memoria interna. Il salvataggio delle impostazioni nella memoria interna viene definito operazione "Store".

AVVISO

- **Quando si seleziona una performance diversa o si spegne lo strumento senza prima memorizzare la performance, si perderanno le impostazioni che si stanno modificando.**
- **Le performance esistenti in User Bank andranno perse se sovrascritte. Quando si salvano le performance che sono state modificate, assicurarsi di non sovrascrivere quelle esistenti. È consigliabile salvare le impostazioni importanti effettuate su un'unità flash USB (Save). Per l'operazione di salvataggio, vedere "Salvataggio delle impostazioni su un'unità flash USB come file di backup (Save)".**

Memorizzazione di una performance

1. Premere il pulsante [STORE].



- Se si sta salvando una nuova performance, sarà visualizzata l'opzione Store As New Performance.
- Se la performance è già stata memorizzata, saranno visualizzate le opzioni Overwrite Current Perf. e Store As New Performance.

2. Per memorizzarla come una nuova performance, toccare Store As New Performance.

Se si desidera sovrascrivere una performance già memorizzata, toccare Overwrite Current Perf., quindi toccare Store (YES).

3. Digitare il nome della performance nella schermata Keyboard.

Utilizzare la tastiera mostrata sul display Main. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

4. Toccare Done dopo aver finito di inserire il nome.

Una volta completata l'operazione, sul display verrà visualizzata la schermata Performance.

Creazione di un'esibizione dal vivo

La funzione Live Set rappresenta un modo pratico per passare da una performance all'altra, ad esempio durante la riproduzione delle song di una scaletta.
Su questo strumento, è possibile creare un'esibizione dal vivo semplicemente registrando la propria performance preferita in ciascuno slot.

Registrazione di una performance nello slot

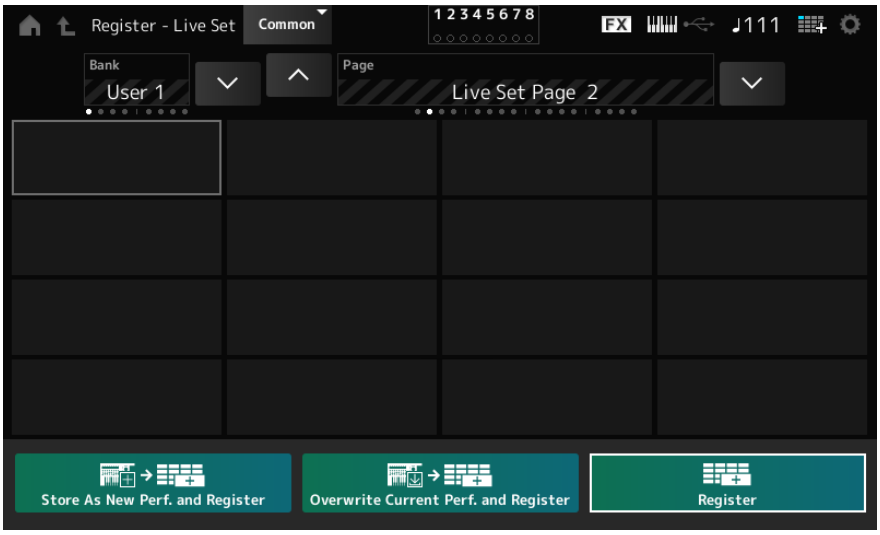
È possibile registrare una performance nell'esibizione dal vivo seguendo la procedura riportata di seguito.

AVVISO

- **Memorizzare la performance appena modificata prima di registrare quella nell'esibizione dal vivo. Tuttavia, quando si registra nell'esibizione dal vivo e si seleziona Store As New Perf. and Register o Overwrite Current Perf. and Register, non è necessario memorizzare la performance in anticipo.**
- **Quando si seleziona una performance diversa o si spegne lo strumento senza prima memorizzare la performance, si perderanno le impostazioni modificate.**

1. Selezionare una performance nella schermata Performance.
Assicurarsi che il pulsante [LIVE SET] sia illuminato o semi-illuminato.

2. Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e, contemporaneamente, premere il pulsante [LIVE SET].
Viene visualizzata la schermata Live Set Register.



3. Toccare lo slot che si desidera registrare per selezionarlo.

4. Selezionare una delle operazioni di memorizzazione disponibili e premere il pulsante [ENTER] o semplicemente toccare la selezione sullo schermo.

Metodo di memorizzazione	Descrizione
Store As New Perf. and Register	Consente di memorizzare come nuova performance e di registrare
Overwrite Current Perf. and Register	Consente di sovrascrivere la performance corrente e di registrare
Register	Consente di registrare

Cambiare il nome della performance secondo necessità. Confermare le modifiche per registrare la performance nello slot.

NOTA

Se si desidera registrare una nuova performance prima di uno slot già registrato, seguire i passaggi seguenti.
1. Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e, contemporaneamente, toccare lo slot. Davanti allo slot sarà visualizzato un cursore.
2. Tenendo premuto il pulsante [SHIFT], selezionare il metodo di memorizzazione e premere il pulsante [ENTER] oppure toccare lo schermo.
In questo momento, la performance registrata nell'ultimo slot (nell'angolo in basso a destra) della pagina dell'esibizione dal vivo verrà eliminata.

Scambio di performance registrate negli slot

Il contenuto degli slot può essere scambiato.

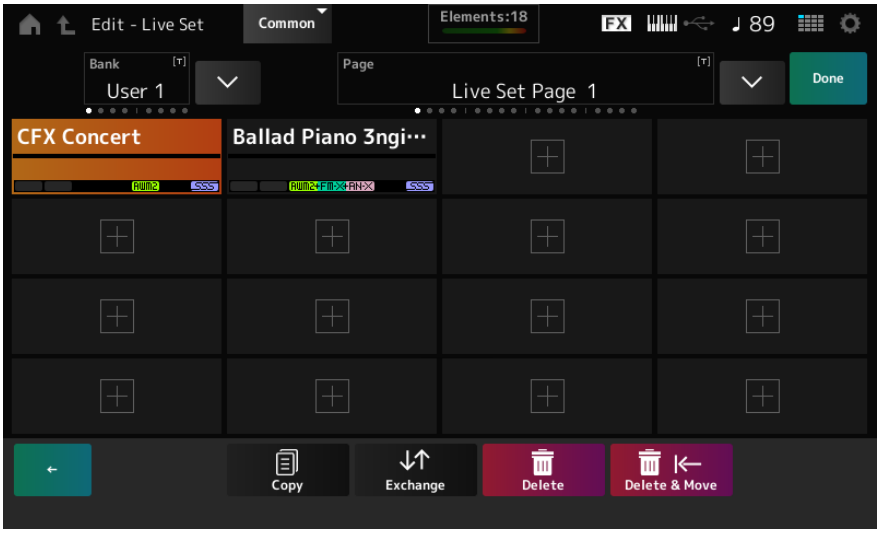
1. Aprire la schermata da: [LIVE SET] (o icona Live Set) → Selezione di User Bank → [EDIT/⟲].

Viene visualizzata la schermata Live Set Edit.

Quando la pagina dell'esibizione del banco Preset o Library è aperta, la schermata Live Set Edit non viene visualizzata.

2. Toccare Job nella schermata.

La schermata Job sarà visualizzata nella parte inferiore dello schermo.



3. Toccare lo slot in cui si desidera spostare la performance, quindi toccare Exchange.

La schermata Job sarà visualizzata nella parte inferiore dello schermo.

4. Toccare lo slot in cui si desidera spostare la performance.

Le performance dei due slot verranno scambiate.

5. Una volta completato lo scambio, toccare Done.

NOTA

Se si desidera copiare o scambiare l'intero Bank o l'intera Page, con la schermata Live Set visualizzata, tenere premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [EDIT/⟲]. Verrà visualizzata la finestra di dialogo.

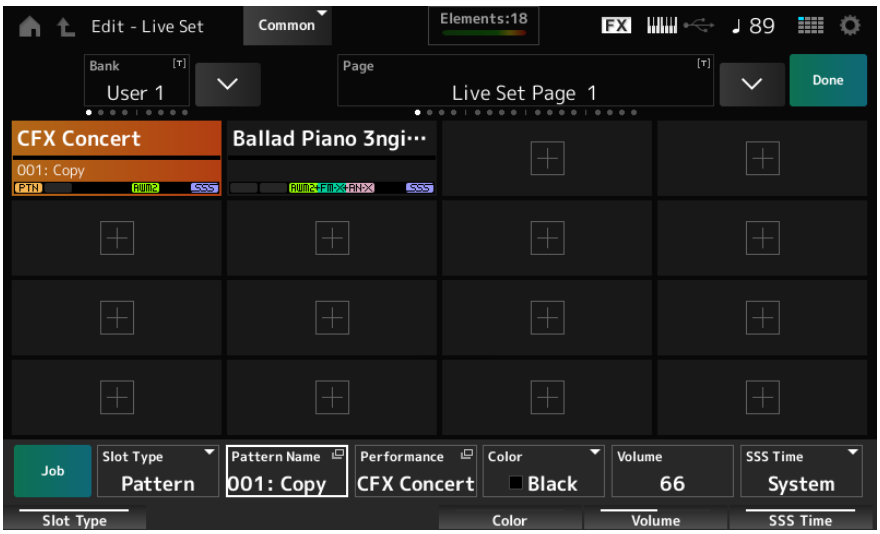
Registrazione di un pattern, una song o un file audio nello slot

È inoltre possibile aggiungere pattern, song o file audio agli slot delle esibizioni dal vivo. In questo modo, è possibile selezionare uno slot per riprodurre il pattern, la song o il file audio desiderati, quindi riprodurre la performance su tastiera.

1. Aprire la schermata da: [LIVE SET] (o icona Live Set) → Selezione di User Bank → [EDIT/🔁].

Viene visualizzata la schermata Live Set Edit.

Quando la pagina dell'esibizione del banco Preset o Library è aperta, la schermata Live Set Edit non viene visualizzata.



2. Selezionare uno slot o toccare [+] sullo schermo.

3. Selezionare lo slot che si desidera registrare in Slot Type.

Slot Type	Tipo
Perform	Performance
Song	Song
Audio	File audio
Pattern	Pattern

4. Toccare Pattern Name, Audio Name, ecc. per aprire la schermata Load.

5. Selezionare il pattern o il file desiderato da registrare nello slot.

6. Una volta completate le impostazioni, toccare Done.

NOTA

È inoltre possibile registrare un pattern o una song nell'esibizione dal vivo premendo i pulsanti [SHIFT] e [LIVE SET] nella schermata Pattern o nella schermata Song.

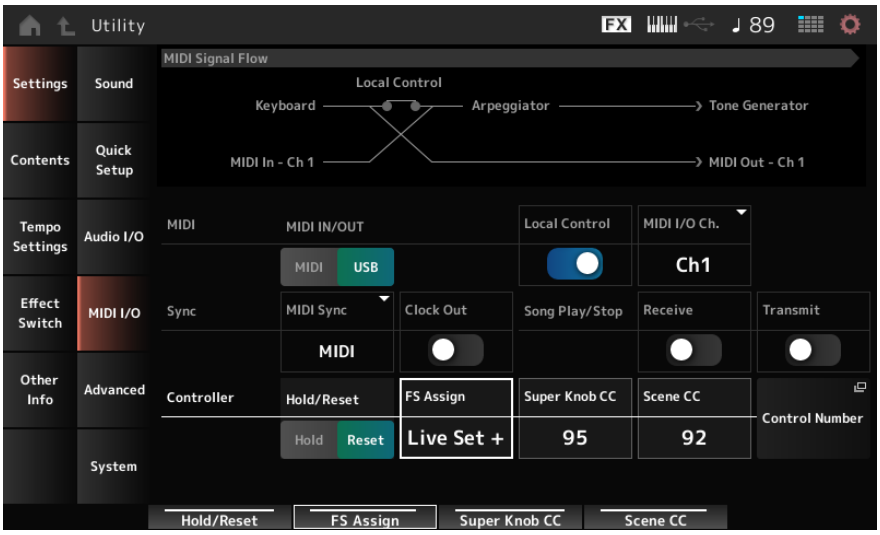
Scambio di slot con l'interruttore a pedale

È possibile selezionare uno slot dell'esibizione dal vivo differente utilizzando un interruttore a pedale venduto a parte, come FC4A o FC5.
Attenersi alla procedura indicata di seguito.

1. Collegare un interruttore a pedale (FC4A o FC5) al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].

2. Aprire la schermata come riportato di seguito: [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Viene visualizzata la schermata MIDI I/O.



3. Impostare FS Assign su Live Set+ o Live Set–.

Con Live Set+, è possibile selezionare lo slot dell'esibizione dal vivo successivo in ordine di avanzamento.
Con Live Set–, è possibile selezionare lo slot dell'esibizione dal vivo successivo in ordine inverso.

Selezione di performance da un Live Set

Selezionare le performance per una scaletta dalla schermata Live Set.

1. Premere il pulsante [LIVE SET] per aprire la schermata.

Viene visualizzata la schermata Live Set.



2. Passare da Bank a Page a seconda delle necessità.

3. Toccare uno slot per selezionarlo.

Sarà selezionata la performance per la scaletta.

Utilizzo della tastiera

Assicurarsi di selezionare una performance nell'esibizione dal vivo prima di suonare la tastiera.
Se lo si desidera, è anche possibile riprodurre un pattern, una song o un file audio specifico (registrato in uno slot dell'esibizione dal vivo) insieme alla performance su tastiera.

Riproduzione di un pattern, una song o un file audio registrato in uno slot dell'esibizione dal vivo

È possibile suonare la tastiera insieme al pattern, alla song o al file audio registrato nello slot.

NOTA

Durante la riproduzione della song o del pattern, non è possibile modificare la performance o selezionare uno slot diverso. Se si tenta di modificarli, verrà visualizzato un messaggio di errore.

1. **Selezionare uno slot nella schermata Live Set.**

2. **Premere il pulsante [▶] (Play).**

   Verrà quindi riprodotto il pattern, la song o il file audio registrato nello slot selezionato.

   NOTA

   Durante la riproduzione del pattern, della song o del file audio, premendo il pulsante [▶] (Play) viene visualizzata la stessa schermata di Pattern, Song o Audio.

3. **Premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la riproduzione.**

3. Registrazione e riproduzione

È possibile utilizzare questo strumento per registrare e riprodurre pattern, song e file audio.
I pattern e le song vengono registrati nell'area di memorizzazione all'interno dello strumento, mentre i file audio vengono registrati su un'unità flash USB collegata.

Terminologia

Pattern

I pattern comprendono dati di sequenze MIDI, contenenti brevi frasi registrate come eventi MIDI. Possono essere riprodotti in loop o utilizzati con la funzione Scene. Questo strumento può contenere fino a 128 pattern nell'area di memoria.

Song

Le song comprendono dati di sequenze MIDI, contenenti informazioni sul funzionamento della tastiera e di altri controller registrati come eventi MIDI. Questo strumento M può contenere fino a 128 song nell'area di memoria.

Tracce

Le tracce sono posizioni di memorizzazione separate per la registrazione della performance su tastiera. Una traccia contiene le informazioni per una parte.
Su questo strumento sono disponibili un massimo di 16 tracce, quindi è possibile utilizzare fino a 16 parti per la registrazione e la riproduzione.

Registrazione e riproduzione di pattern

Registrare una melodia su una traccia.

Registrazione di un pattern

1. Selezionare il suono desiderato per la registrazione sulla traccia 1.

2. Premere il pulsante [SONG/PATTERN] e toccare Pattern.

Viene visualizzata la schermata Pattern.

NOTA

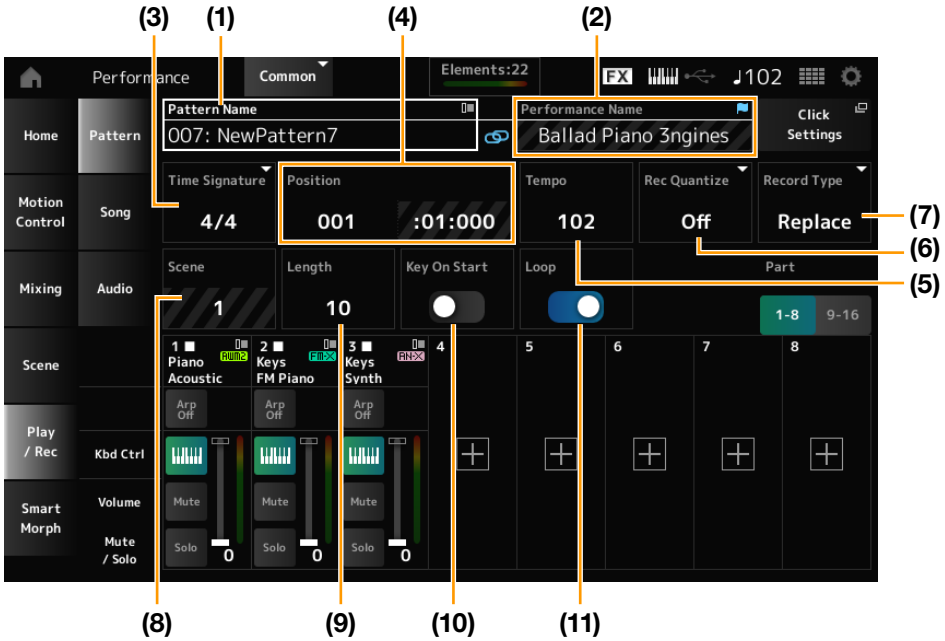
È possibile aprire anche la stessa schermata tramite il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern.

3. Modificare la lunghezza della scena (Length), il tempo (Tempo) e altre impostazioni in base alle necessità.

4. Premere uno dei pulsanti [SCENE] per selezionare la scena desiderata per la registrazione.

5. Premere il pulsante [●] (Record).

La registrazione verrà impostata in standby.



(1) Nome del pattern

(2) Nome della performance attualmente selezionata

(3) Indicazione tempo

(4) Posizione per l'avvio della riproduzione e della registrazione

(5) Tempo

(6) Quantizzazione

(7) Cambio dei tipi di registrazione (non mostrato quando si registra un nuovo pattern)

(8) Scene

(9) Lunghezza del pattern

(10) Attivazione o disattivazione della funzione per avviare la registrazione all'accensione

(11) Attivazione o disattivazione dell'impostazione del loop

6. Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la registrazione.

7. Suonare la tastiera.

Quando Loop è attivo, la frase riprodotta durante la registrazione verrà riprodotta in loop, consentendo di registrarla su un'altra traccia mantenendo lo stato di registrazione.

NOTA

Quando si preme il pulsante [●] (Record) durante la registrazione, lampeggerà e il modo Rehearsal sarà abilitato. In questa modalità, è possibile disattivare temporaneamente la registrazione su una traccia continuando a riprodurre. Questa possibilità è utile quando si desidera provare un suono.
Premendo nuovamente il pulsante [●] (Record) mentre è attivo il modo Rehearsal si tornerà alla modalità di registrazione.

8. Selezionare il suono desiderato per la traccia 2 e suonare la tastiera insieme alla frase registrata sulla traccia 1.

9. Registrare altre tracce secondo necessità.

Song e pattern vengono memorizzati automaticamente al momento della registrazione.
Se si desidera modificare il tempo o il tono di una song o un pattern dopo la registrazione e, successivamente, memorizzarlo, toccare Store Pattern&Perf Settings (o Store Song&Perf Settings per una song) per memorizzarlo.

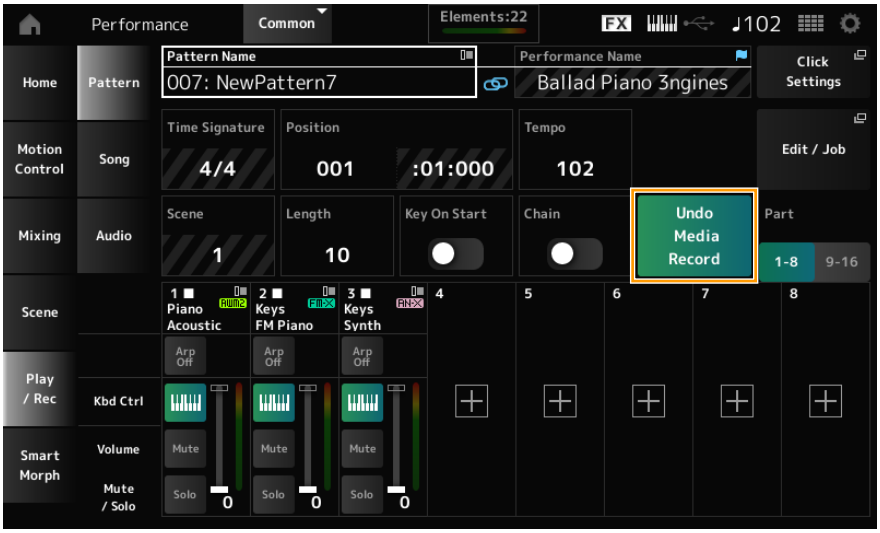
NOTA

Se sono stati modificati i parametri della performance, sarà necessario memorizzare anche la performance.

Annullamento dell'ultima azione di registrazione (Undo, Redo)

Undo consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di cancellare ciò che è stato appena registrato.
Redo consente di ripristinare la registrazione che è stata annullata con Undo.

Undo Media Record (non viene visualizzato quando non sono presenti registrazioni)
Toccando questa opzione è possibile annullare l'ultima azione di registrazione e ripristinare lo stato originale della registrazione.

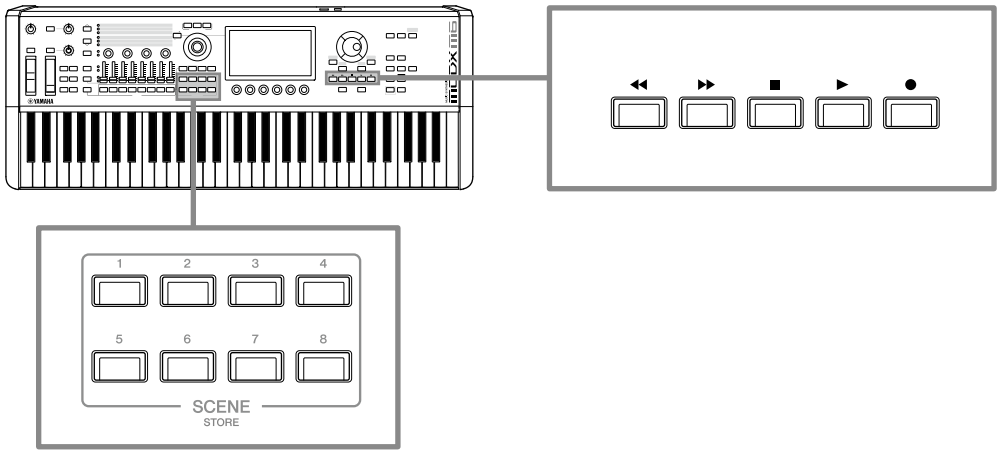


Redo Media Record (non viene visualizzata finché non viene scelta l'opzione Undo)
Toccando questa opzione la registrazione viene ripristinata allo stato prima di Undo.



Riproduzione del pattern

Per riprodurre il pattern registrato, utilizzare i pulsanti di trasporto del sequencer.
Per selezionare una scena per la riproduzione, utilizzare i pulsanti SCENE.



Registrazione e riproduzione delle song

Registrazione di una song

Non solo la performance su tastiera, ma anche le operazioni dei controller e delle manopole vengono registrate su una traccia come dati MIDI.
Quando si suona la tastiera o si utilizza un controller, verranno registrate le parti con l'opzione Keyboard Control Switch attivata.
Per le operazioni della manopola, verranno registrati anche i messaggi Control Change e Parameter Change. Per ulteriori informazioni su Control Change, fare riferimento a Data List.

NOTA

- Quando Arp Rec è impostato su On, viene registrato solo il risultato della riproduzione dell'arpeggio.
- Quando Arp Rec è impostato su Off, vengono registrati i dati dell'intera performance su tastiera, consentendo di modificare successivamente i pattern di arpeggio.

1. Selezionare una performance.

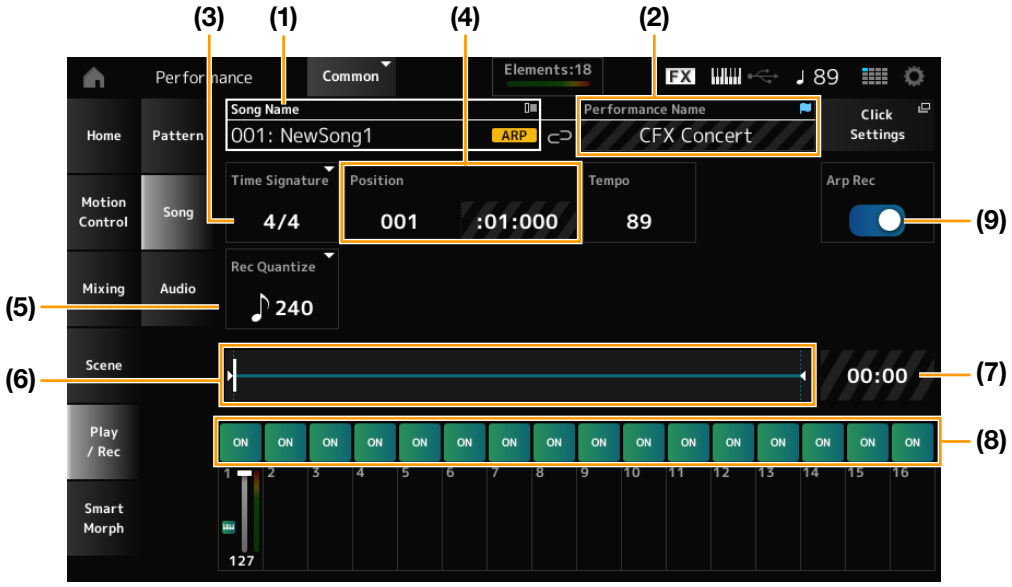
2. Premere il pulsante [SONG/PATTERN] per aprire la schermata Play/Rec e selezionare la scheda Song, quindi premere il pulsante [●] (Record).

Il pulsante [●] (Record) lampeggia e la registrazione viene impostata in standby.

NOTA

La registrazione può anche essere impostata in standby aprendo la schermata da: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song e premendo il pulsante [●] (Record).

3. Modificare le impostazioni Time Signature e Rec Quantize secondo necessità.



(1) Nome della song

(2) Nome della performance attualmente selezionata

(3) Indicazione tempo

(4) Posizione per l'avvio della riproduzione e della registrazione

(5) Quantizzazione

(6) Lunghezza totale della sequenza e della posizione corrente per la riproduzione

(7) Tempo per l'intera sequenza

(8) Attivazione o disattivazione della traccia per la riproduzione

(9) Attivazione o disattivazione della registrazione dell'arpeggio (solo per una nuova registrazione)

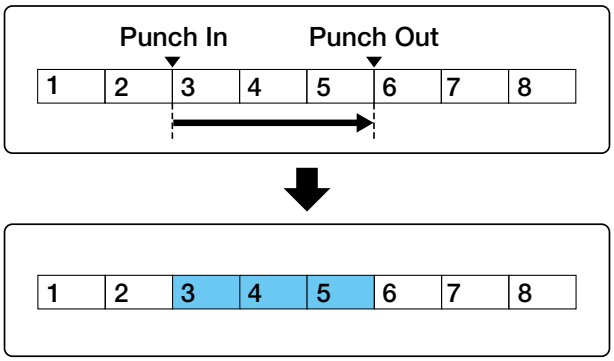
4. Una volta completata la preparazione, premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la registrazione.
Se Click Settings è impostato, Precount inizia quando si preme il pulsante [▶] (Play). Iniziare a suonare la tastiera dopo il preconteggio.

5. Al termine della performance su tastiera, premere il pulsante [■] (Stop) per arrestare la registrazione.

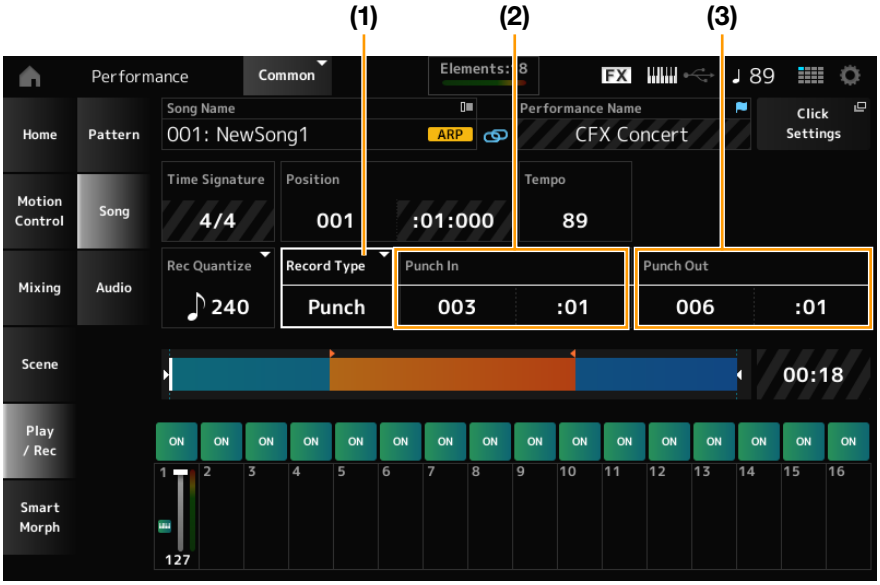
Nuova registrazione di alcune parti (registrazione Punch in/Punch out)

Sono possibili tre tipi di registrazione (Record Type) disponibili su questo strumento. Replace, Overdub e Punch.
- **Replace:** consente di sovrascrivere i dati esistenti.
- **Overdub:** consente di aggiungere un layer al suono esistente nella traccia.
- **Punch:** consente di sovrascrivere la sezione specificata dei dati esistenti.

Se si desidera registrare nuovamente una sezione specifica, è possibile configurare i parametri Punch in e Punch out per la registrazione Punch.
Quando si avvia la registrazione Punch, la song registrata verrà riprodotta dall'inizio. Quando la riproduzione raggiunge la misura impostata per Punch in, la registrazione viene avviata automaticamente. La registrazione termina automaticamente quando raggiunge la misura impostata per Punch out e il resto della song registrata verrà riprodotta fino alla fine. Ad esempio, se si desidera registrare nuovamente le misure da 3 a 5 di una song di otto misure, seguire le istruzioni riportate di seguito.



Per la registrazione Punch in/Punch out riportata in precedenza, configurare i seguenti parametri nella schermata Record Setup.



(1) Record Type = Punch

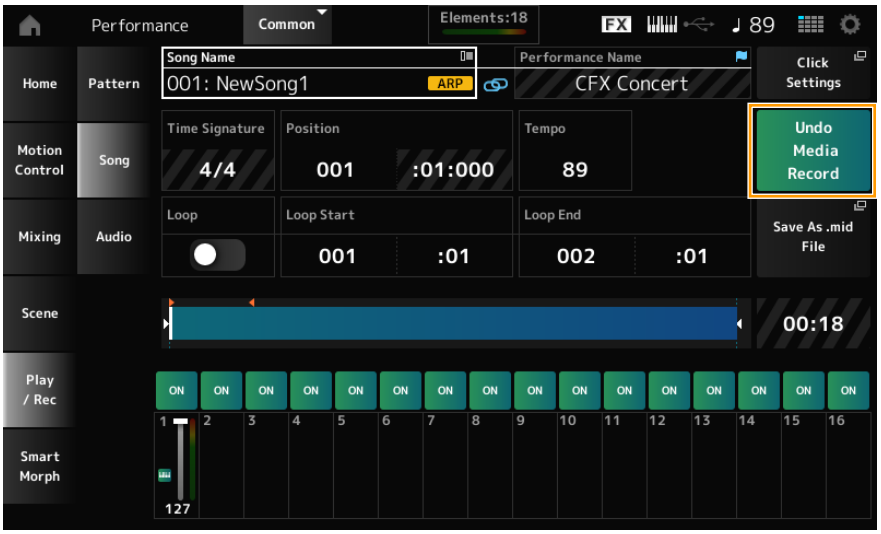
(2) Punch In (misura e beat per avviare la nuova registrazione) = 003:01
A partire dalla misura e dal beat specificati qui, il suono della traccia corrispondente verrà disattivato e la performance su tastiera verrà registrata.

(3) Punch Out (misura e beat per terminare la registrazione) = 006:01
A partire dalla misura e dal beat specificati qui, la traccia verrà riprodotta.

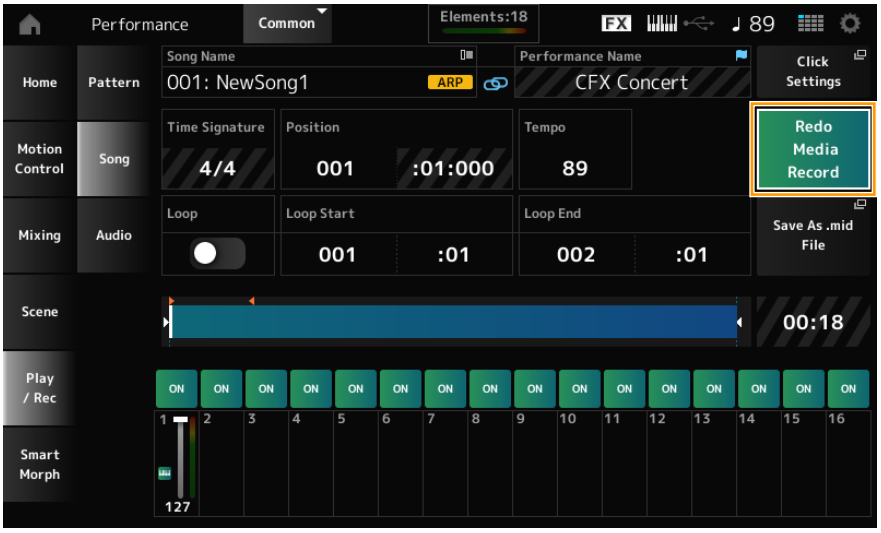
Annullamento dell'ultima azione di registrazione (Undo, Redo)

Undo consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di cancellare ciò che è stato appena registrato.
Redo consente di ripristinare la registrazione che è stata annullata con Undo.

Undo Media Record (non viene visualizzato quando non sono presenti registrazioni)
Toccare per visualizzare la schermata di conferma. Continue(YES) consente di annullare l'ultima azione di registrazione e di ripristinare lo stato originale del registratore.

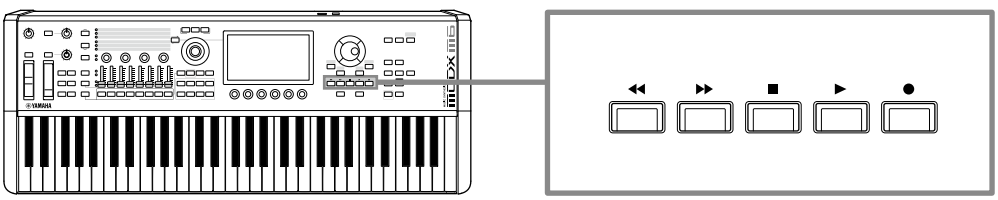


Redo Media Record (non viene visualizzata finché non viene scelta l'opzione Undo)
Toccare per visualizzare la schermata di conferma. Toccando Continue(YES) la registrazione viene ripristinata allo stato prima di Undo.



Riproduzione della song

Per verificare la song registrata, utilizzare i pulsanti di trasporto del sequencer.



Registrazione di audio e riproduzione di file audio

Registrazione di audio

È possibile utilizzare questo strumento per registrare e riprodurre file audio in stereo (44,1 kHz, .wav a 24 bit).
Il livello di registrazione è fisso ed è possibile registrare fino a 74 minuti di continuo (a condizione che il dispositivo di memorizzazione USB disponga di memoria libera sufficiente).

1. Collegare un'unità flash USB al terminale USB [TO DEVICE] dello strumento.

2. Consente di aprire la schermata da: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.
Viene visualizzata la registrazione audio.

3. Premere il pulsante [●] (Record).
Il pulsante [●] (Record) lampeggia e la registrazione viene impostata in standby.



(1) Posizione per la registrazione

(2) Visualizzazione della lunghezza totale del file audio e della posizione corrente per la registrazione

(3) Tempo di registrazione disponibile

(4) Indicatore di livello

(5) Trigger Level

4. Consente di impostare Trigger Level.
Se si imposta Trigger Level su manual, la registrazione inizierà quando viene premuto il pulsante [▶].
In alternativa, se si imposta Trigger Level su un valore compreso tra 1 e 127, la registrazione inizierà automaticamente dopo aver premuto il pulsante [▶] (Play) e quindi ogni volta che il volume di riproduzione supera tale livello.
Il Trigger Level impostato sarà indicato da una linea blu nell'indicatore di livello (4). Per ottenere risultati ottimali, impostare il parametro sul valore più basso possibile per acquisire l'intero segnale, ma non basso al punto tale da registrare rumori indesiderati.

5. Premere il pulsante [▶] (Play).
Se si è impostato Trigger Level su manual, la registrazione inizierà immediatamente dopo che si è premuto il pulsante [▶] (Play). Durante la registrazione, il pulsante [●] (Record) si accenderà di colore rosso e il pulsante [▶] (Play) di colore verde.
Se si è impostato un valore compreso tra 1 e 127 come Trigger Level, la registrazione inizierà automaticamente quando il volume di riproduzione supera tale livello.

6. **Suonare la tastiera.**

7. **Al termine dell'esecuzione, premere il pulsante [■] (Stop).**
   Il file audio registrato verrà salvato sull'unità flash USB.

Riproduzione di un file audio

Come descritto di seguito, questo strumento è in grado di riprodurre file audio (44,1 kHz, .wav a 24 bit o 16 bit in stereo) da un'unità flash USB.
È inoltre possibile eseguire una performance sulla tastiera durante la riproduzione del file audio.

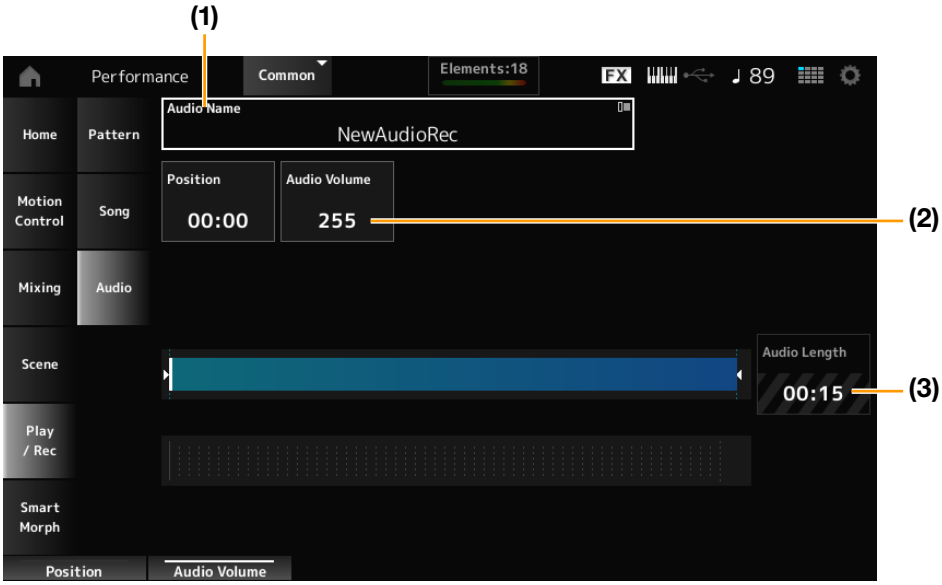
1. **Collegare un'unità flash USB al terminale USB [TO DEVICE] dello strumento.**

2. **Consente di aprire la schermata da: [PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio.**

3. **Toccare Audio Name (1), quindi Load nel menu contestuale.**

4. **Selezionare l'unità flash USB di origine desiderata e la cartella che contiene le impostazioni.**

5. **Selezionare il file .wav desiderato sull'unità flash USB da caricare.**



(1) Nome audio

(2) Volume per la riproduzione

(3) Lunghezza audio

6. **Premere il pulsante [▶] (Play).**
   Verrà riprodotto il file audio.

7. **Spostare il cursore in corrispondenza di Audio Volume (2), quindi regolare il volume di riproduzione utilizzando il data dial.**

8. **Premere il pulsante [■] (Stop) per interrompere la riproduzione.**

4. Gestione dei backup

È possibile salvare su un'unità flash USB i backup delle performance, delle esibizioni dal vivo e delle impostazioni Utility creati e salvati (memorizzati) sullo strumento, nonché caricare le impostazioni dei file di backup dall'unità flash USB su questo strumento.
In questa sezione viene spiegato come salvare tutte le impostazioni nella memoria utente su un'unità flash USB e come caricare nuovamente le impostazioni sullo strumento.
Il backup delle impostazioni della performance create su questo dispositivo può essere eseguito anche utilizzando Soundmondo (servizio di gestione e condivisione del suono).
Soundmondo: https://www.yamaha.com/2/soundmondo

Formati di file disponibili

Salvataggio su un'unità flash USB

Formati comuni a MONTAGE M e MODX M

- File di backup (.Y2A)
  Tutto il contenuto nella memoria utente (inclusa l'area utente, l'area libreria, le song e i pattern)
- File utente (.Y2U)
  Tutto il contenuto nell'area utente della memoria utente (comprese le impostazioni Utility e le configurazioni rapide)
- File della libreria (.Y2L)
  Area utente nella memoria utente (escluse le impostazioni Utility e le configurazioni rapide; solo un banco per le esibizioni dal vivo)

Se le dimensioni del file sono maggiori di circa 2 GB, il file verrà diviso in due. I file divisi avranno estensioni diverse.

- File di backup (.Y2B)
- File utente (.Y2W)
- File della libreria (.Y2M)

Formati di file generici

- Pattern e song (.MID)
  Pattern e song salvati nella memoria utente

Caricamento da un'unità flash USB

File salvati su MONTAGE M e MODX M (.Y2A, .Y2U, .Y2L, .MID)

Formati di file generici

- File audio (.WAV e .AIF)
  File utilizzati come forme d'onda utente
- File MIDI (.MID)
  File utilizzati come pattern e song

Formati di file utilizzati per i modelli precedenti

- MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L)
- MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L)
- MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W)
- MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W)
- MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W)

NOTA

Se il file di backup salvato sul MONTAGE M supera la capacità della memoria delle forme d'onda utente del MODX M, il file non può essere caricato.

Formattazione dell’unità flash USB

Si raccomanda di formattare l'unità flash USB solo tramite lo strumento. Le unità flash USB formattate su altri dispositivi potrebbero non funzionare correttamente con questo strumento.

AVVISO

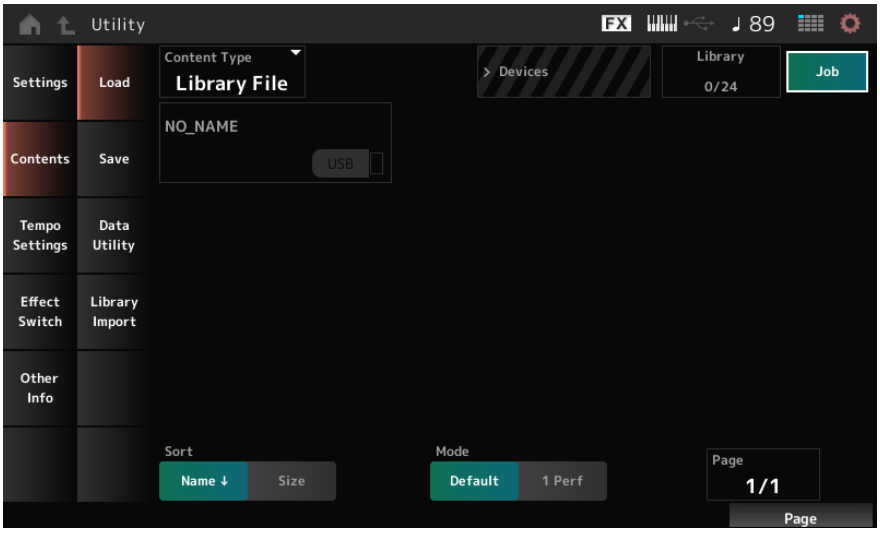
La formattazione di un'unità flash USB cancellerà tutti i dati memorizzati su di essa. Prima di formattare la scheda, assicurarsi che non vi siano dati necessari.

Procedura per la formattazione

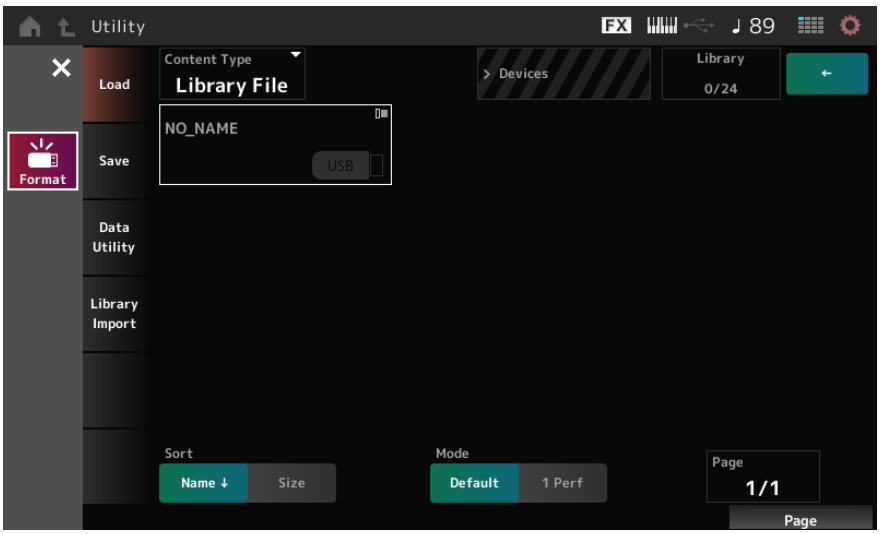
1. **Collegare un'unità flash USB al terminale USB [TO DEVICE] dello strumento.**

2. **Aprire la schermata andando su [UTILITY] → Contents → Load.**
   È possibile aprire la stessa schermata tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [STORE].

3. **Toccare Job nell'angolo in alto a destra della schermata, quindi toccare l'unità flash USB collegata.**



4. **Toccare Format nel menu contestuale.**



5. **Toccare Format(YES).**
   La formattazione è completa.

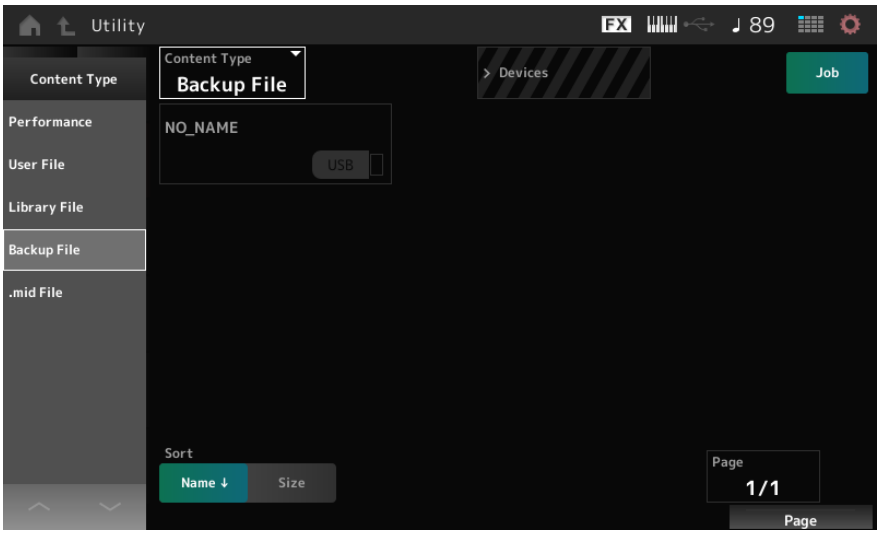
Salvataggio delle impostazioni su un'unità flash USB

1. Collegare un'unità flash USB al terminale USB [TO DEVICE] dello strumento.

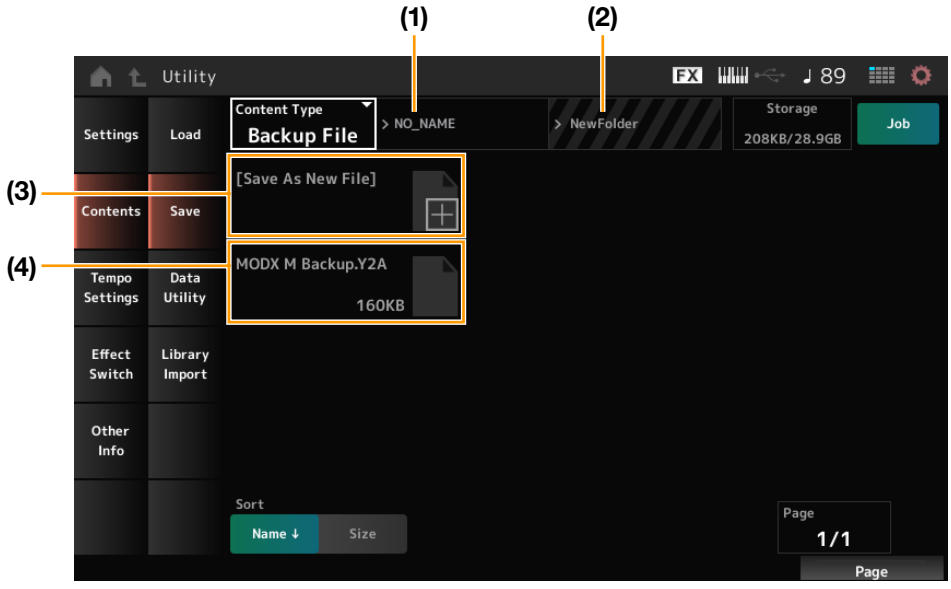
2. Aprire la schermata andando su [UTILITY] → Contents → Save.

È possibile aprire la stessa schermata tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [STORE], quindi selezionare la scheda Save.

3. In Content Type, selezionare Backup File.



4. Selezionare l'unità flash USB e la cartella desiderata per salvare il file.



(1) Nome della cartella principale

(2) Nome della cartella di destinazione attualmente selezionata nell'unità flash USB

(3) Posizione in cui salvare

(4) Elenco dei file già salvati nella cartella

5. Toccare [+] per Save As New File.

Verrà richiamata la schermata per l'immissione dei nomi.

NOTA

Per sovrascrivere il file esistente, confermare il processo toccando il nome del file sullo schermo. Toccare Save(YES) per salvare il file.

6. Immettere il nome del file che si desidera utilizzare.

Per informazioni specifiche su come inserire i nomi dei file, fare riferimento alla Guida rapida.

7. Toccare Done per completare l'immissione del nome.

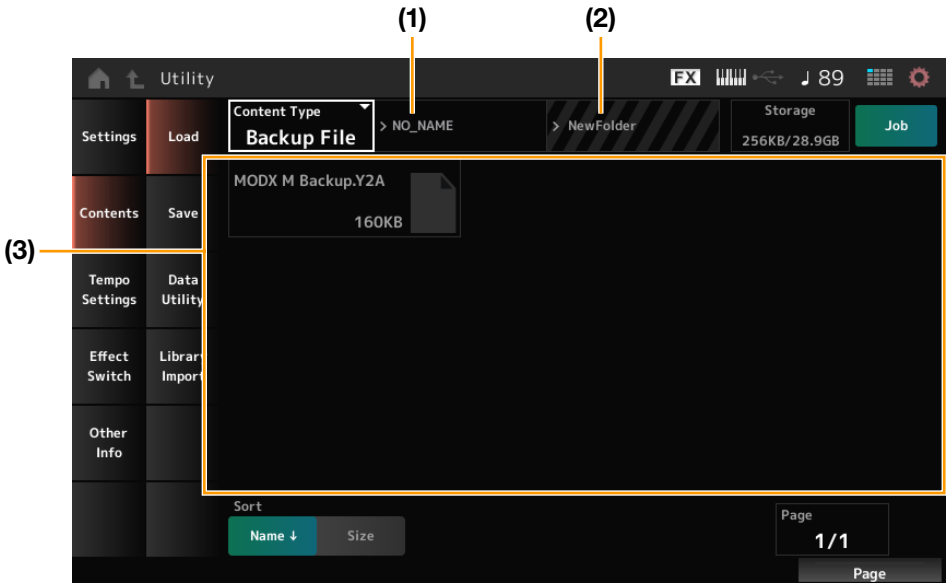
Il file di backup verrà quindi salvato sull'unità flash USB.

Impostazioni di caricamento da un'unità di memoria flash USB

AVVISO

Quando le impostazioni vengono caricate, quelle esistenti sullo strumento verranno sovrascritte e perse. Le impostazioni importanti che si desidera conservare devono essere salvate su un'unità flash USB (Save) prima di caricare quelle nuove.

1. **Collegare un'unità flash USB al terminale USB [TO DEVICE] dello strumento.**
2. **Aprire la schermata andando su [UTILITY] → Contents → Load.**
   È possibile aprire la stessa schermata tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante [STORE].
3. **In Content Type, selezionare Backup File.**
4. **Selezionare l'unità flash USB di origine desiderata e la cartella che contiene le impostazioni.**
5. **Selezionare il file desiderato sull'unità flash USB da caricare.**



(1) Nome della cartella principale

(2) Nome della cartella desiderata attualmente selezionata nell'unità flash USB

(3) Elenco dei file già salvati nella cartella

5. Collegamento di strumenti MIDI esterni

Collegamento di un microfono o di un dispositivo audio

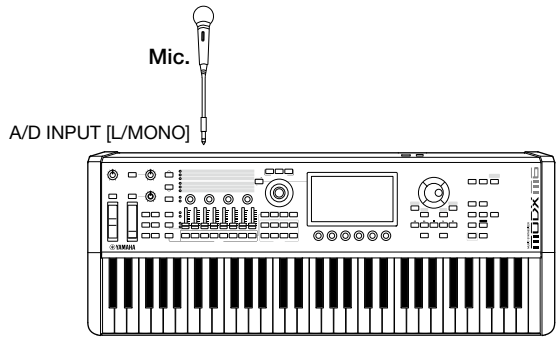
Questo dispositivo consente di collegare al terminale A/D INPUT dispositivi audio come microfoni e lettori CD, nonché strumenti musicali elettronici come sintetizzatori, e di riprodurre l'audio in ingresso come parte di ingresso audio (parte A/D INPUT).
Come per le altre parti, è possibile impostare Volume, Pan, Effects, ecc. La parte audio in ingresso viene mixata con le altre parti ed emessa come suono di questo strumento.

Collegamento di microfoni e dispositivi audio

1. Accertarsi di spegnere questo strumento e di impostare al minimo la manopola A/D INPUT [GAIN].

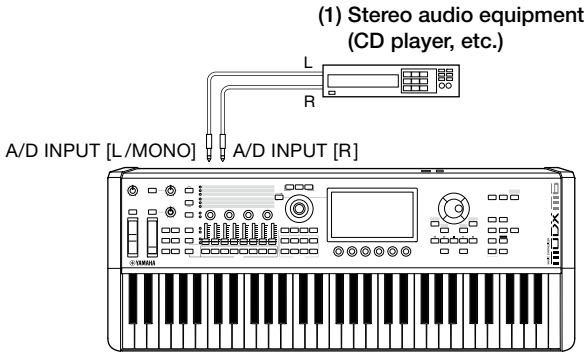
2. Collegare il dispositivo esterno ai jack A/D INPUT sul pannello posteriore.

■ Quando si collega un microfono



NOTA
Assicurarsi che sia di tipo dinamico. Non è possibile utilizzare microfoni a condensatore.

■ Quando si collegano dispositivi audio, strumenti musicali elettronici, ecc.



(1) Dispositivo audio stereo (lettore CD, ecc.)

3. Accendere il dispositivo collegato, quindi accendere questo strumento.

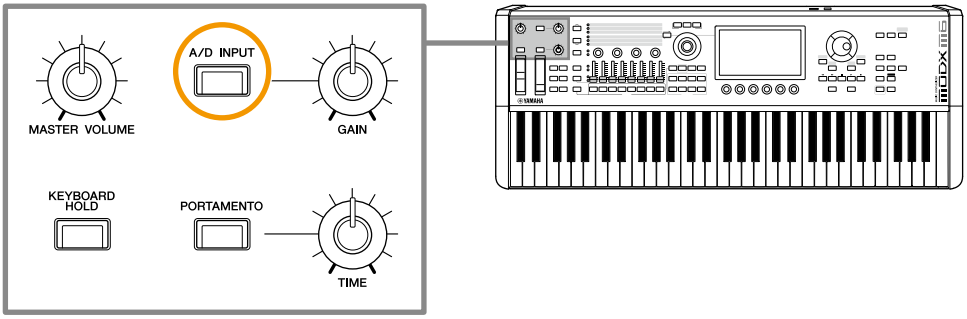
4. Aprire la schermata andando su [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

5. Selezionare l'impostazione A/D Input per il dispositivo collegato ai jack A/D INPUT.

Impostare su Mic quando è collegato un microfono o qualsiasi dispositivo con un livello di uscita basso. Impostare su Line quando è collegato un dispositivo audio, uno strumento elettronico o qualsiasi dispositivo con un livello di ingresso elevato.

6. Premere il pulsante [A/D INPUT].

Il pulsante si illumina e l'ingresso del dispositivo audio collegato a questo strumento è abilitato.



7. Ascoltare l'audio dal dispositivo esterno collegato a MODX M e ruotare la manopola A/D INPUT [GAIN] per regolare il guadagno.

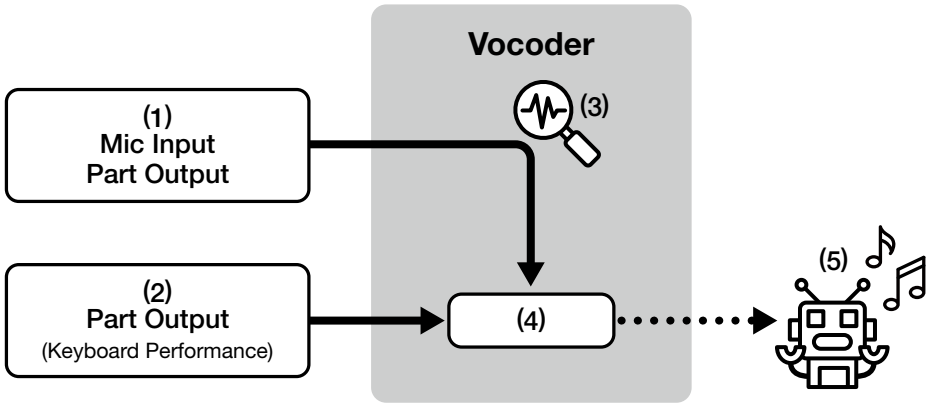
8. Premere il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] e selezionare la performance che si desidera utilizzare con il dispositivo esterno collegato a MODX M.

9. Suonare la tastiera mentre si canta nel microfono o si riproduce audio con il dispositivo audio.

Regolare il volume A/D INPUT sugli slider control.

Utilizzo del vocoder

Questo strumento è dotato di un vocoder. Vocoder è un effetto che elabora il suono del motore del suono interno di questo dispositivo utilizzando le caratteristiche dell'ingresso della voce proveniente dal microfono. Se si suona la tastiera mentre si parla nel microfono, il suono dello strumento cambierà per ottenere un suono robotico.
Questo meccanismo si basa sul principio con cui gli esseri umani producono i suoni. Il suono prodotto dalle corde vocali risuona nella bocca e nel naso. La bocca e il naso agiscono come filtri che amplificano determinate frequenze, creando formanti (picchi a frequenze specifiche) nel suono.
L'effetto Vocoder applica questo principio estraendo le caratteristiche di filtro della voce proveniente dal microfono e riproducendo le formanti con vari filtri passa banda. Facendo passare attraverso di esso il suono di strumenti musicali, si crea l'effetto di una voce robotica.



(1) Ingresso microfono o uscita parte

(2) Uscita della parte (uscita dello strumento)

(3) Estrazione delle caratteristiche della voce

(4) Riproduzione dei formanti con filtri

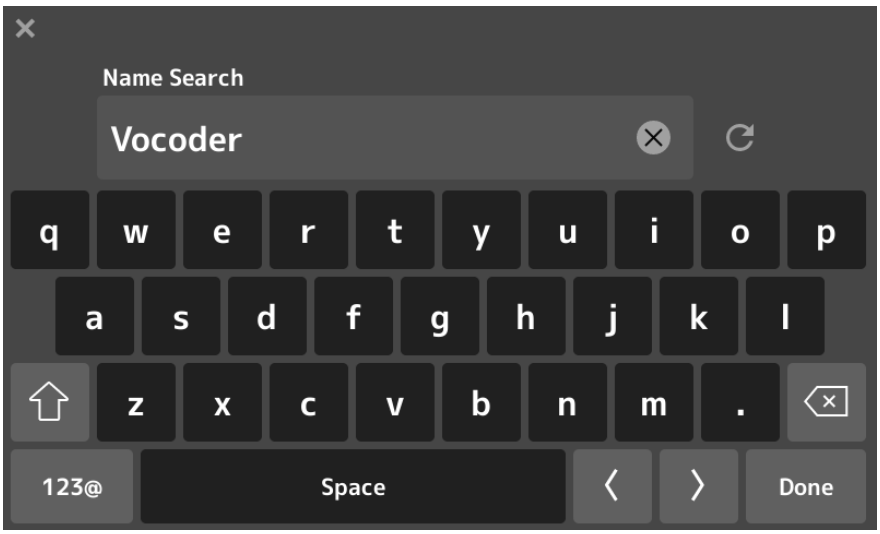
(5) Voce elettronica

Per utilizzare il Vocoder, collegare il microfono, configurare le impostazioni dell'ingresso A/D nella schermata Utility e regolare il guadagno. Infine, selezionare una performance che utilizza l'effetto vocoder, come mostrato di seguito.

1. **Nella schermata Performance, premere il pulsante [CATEGORY].**

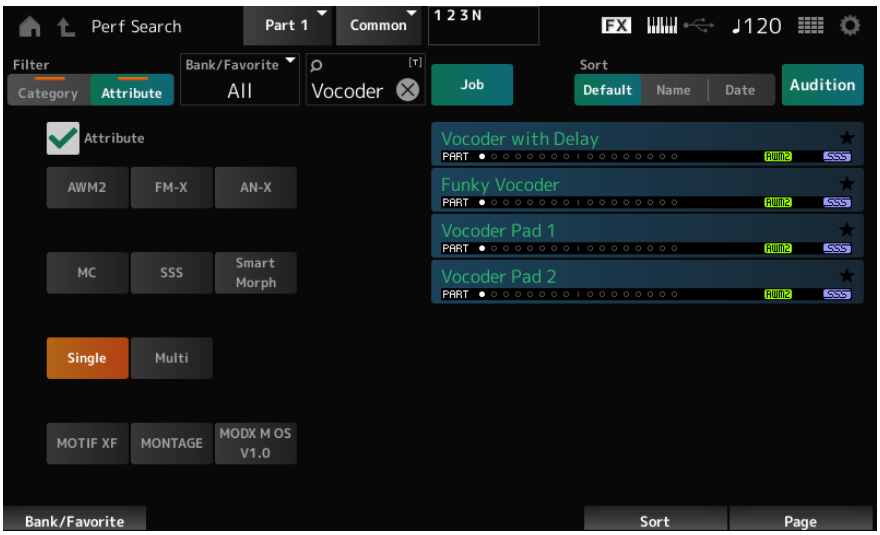
2. **Toccare i pulsanti nella schermata per selezionare la categoria Pad/Choir.**

3. Toccare la casella di ricerca nella schermata Category Search e inserire "Vocoder".



4. Impostare Filter su Attribute e selezionare Single.

Verrà visualizzato un elenco di performance per gli effetti vocoder.



5. Selezionare la performance desiderata e premere il pulsante [ENTER] per confermare.

Collegamento a un computer o a un dispositivo MIDI esterno

I terminali USB e MIDI sul pannello posteriore vengono utilizzati per il collegamento a un computer e a dispositivi MIDI esterni. È possibile utilizzare questi terminali per inviare messaggi Program Change a dispositivi MIDI esterni quando si cambia la performance.

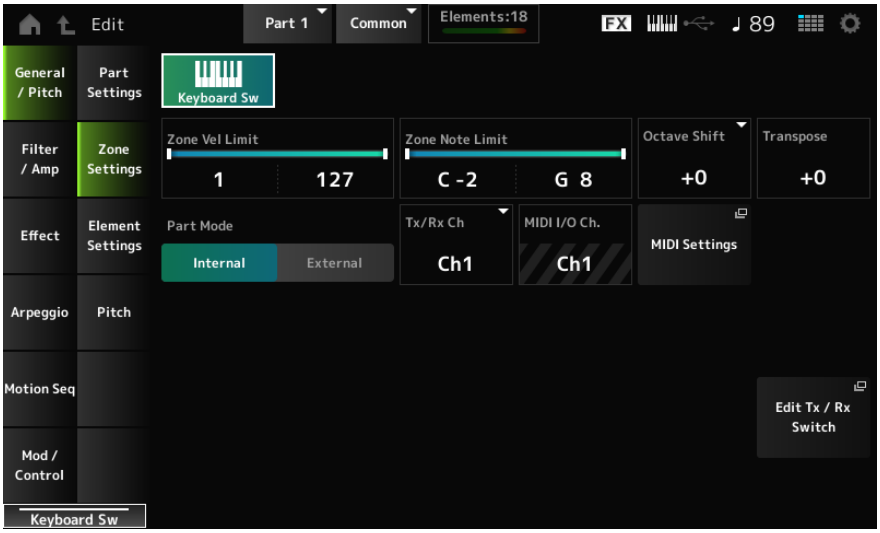
La funzione Zone è utile per configurare dispositivi MIDI esterni.

Configurazione della funzione Zone

La funzione Zone consente il controllo di più dispositivi esterni dalla tastiera in questo strumento.
È possibile impostare fino a otto zone per ogni performance.
Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per passare dal motore del suono interno ai motori del suono esterni collegati, e viceversa, in base alla velocità o all'intervallo di note.

1. **Premere il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] per aprire la schermata Performance.**

2. **Selezionare una parte, quindi aprire la schermata selezionando [EDIT/↻] → General/Pitch → Zone Settings.**



3. **Controllare le impostazioni Part Mode.**
   Selezionare Internal per riprodurre il suono dal motore del suono e External per riprodurre il suono dal motore del suono esterno.

   NOTA
   È possibile alternare tra Part Mode Internal ed External premendo rapidamente due volte il pulsante PART quando il pulsante [PART SELECT] è attivo.

4. **Se necessario, impostare i parametri per Tx/Rx Ch (Transmit-Receive Channel) e Note Limit.**

5. **Premere il pulsante [STORE] per salvare la performance.**

Collegamento e configurazione di un computer

Se si collega il computer a questo strumento, è possibile utilizzare un software DAW o del sequencer sul computer per creare la propria musica.
L'acronimo DAW (digital audio workstation) si riferisce al software musicale per la registrazione, l'editing e il missaggio di audio e MIDI. Il tipico software DAW include Cubase, Logic, Pro Tools e Live.

Collegamento a un computer e configurazione

Collegando un computer al terminale USB [TO HOST], è possibile inviare e ricevere segnali audio e messaggi MIDI.
Per il collegamento sono necessari un cavo USB di tipo AB e il driver per l'invio e la ricezione di audio e MIDI.
In Windows è necessario installare Yamaha Steinberg USB Driver. Su un Mac, funziona solo con il driver generico incluso nel sistema operativo, quindi non è richiesta l'installazione del driver.

Modalità di installazione di Yamaha Steinberg USB Driver

1. Scaricare il driver più recente dall'URL mostrato di seguito.

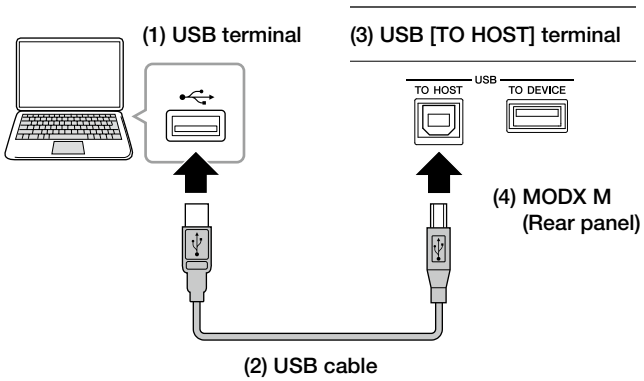
https://download.yamaha.com/

NOTA

- Le informazioni sui requisiti di sistema sono disponibili anche nell'URL riportato sopra.
- Yamaha Steinberg USB Driver potrebbe venir aggiornato senza preavviso per scopi di miglioramento. Per maggiori dettagli e informazioni aggiornate, consultare l'URL sopra indicato.

2. Estrarre il file scaricato e installare Yamaha Steinberg USB Driver sul computer.

Per le istruzioni sull'installazione del driver, fare riferimento alla Guida all'installazione inclusa nel file scaricato.
Quando si collega questo strumento a un computer, utilizzare un cavo USB per collegare il terminale USB [TO HOST] al terminale USB del computer come illustrato nel diagramma seguente.



(1) Terminale USB

(2) Cavo USB

(3) Terminale USB [TO HOST]

(4) Pannello posteriore di questo strumento

Configurazione per l'invio e la ricezione di audio e MIDI

Collegare il computer con un cavo USB, quindi impostare i parametri per la gestione di audio e MIDI tramite la connessione USB.

- **Audio**
  Può essere utilizzato semplicemente collegando il cavo USB. Se necessario, modificare impostazioni quali la frequenza di campionamento e il guadagno.

- **MIDI**
  Collegare il cavo, quindi impostare i parametri per la trasmissione e la ricezione. Per eseguire la configurazione, seguire i passaggi indicati di seguito.
  Aprire la schermata da [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT e selezionare USB.
  Impostare questo strumento per abilitare la trasmissione e la ricezione MIDI tramite il terminale USB [TO HOST].

Informazioni sui canali audio

Per l'uscita dei segnali audio è possibile utilizzare il terminale USB [TO HOST] e i jack OUTPUT. L'uscita del segnale audio verso il terminale USB [TO HOST] è fino a 10 canali (5 canali stereo) a una frequenza di campionamento di 44,1 kHz.
Per selezionare il segnale da inviare a un canale specifico, aprire la schermata da [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/] → General/Pitch → Part Settings e selezionare l'opzione Part Output appropriata.

Per l'ingresso dei segnali audio è possibile utilizzare il terminale USB [TO HOST] e i jack A/D INPUT.
I segnali audio provenienti tramite il terminale USB [TO HOST] possono contenere fino a 4 canali (o 2 canali stereo) e i livelli di uscita per Digital In L/R e Main L/R sono impostati nella schermata Mixing o Performance Edit e vengono inviati ai terminali OUTPUT.
Inoltre, il segnale audio dal terminale A/D INPUT viene inviato alla sezione A/D input di questo strumento su un massimo di due canali (un canale stereo).

Canali e porte MIDI

MIDI ha 16 canali, ma per dati di song di grandi dimensioni, 16 canali potrebbero non essere sufficienti.
Pertanto, il concetto delle porte MIDI esiste per gestire dati con più di 16 canali. Ogni porta MIDI può gestire 16 canali.

- Un cavo MIDI può trasmettere dati per una porta (16 canali) alla volta.
- Tuttavia, un singolo cavo USB è in grado di gestire dati MIDI per un massimo di 8 porte (o 16×8=128 canali) simultaneamente.

Su questo strumento, le porte determinate sono fornite per i terminali USB, come mostrato di seguito.

Porta 1: porta per la gestione della sezione del motore del suono di questo strumento
Assicurarsi di impostare la porta 1 sul dispositivo MIDI esterno o sul computer, se si desidera che il motore del suono venga riprodotto sul dispositivo MIDI esterno o sul computer.

Porta 2: dedicata all'utilizzo del controllo remoto DAW.

Porta 3: dedicata alla ricezione di messaggi MIDI da un dispositivo MIDI e all'invio a un altro dispositivo MIDI per MIDI Thru.

- I dati della porta MIDI 3 ricevuti dal terminale USB [TO HOST] vengono trasmessi tramite il terminale MIDI [OUT].
- I dati MIDI ricevuti dal terminale MIDI [IN] vengono trasmessi tramite il terminale USB [TO HOST] come dati della porta MIDI 3.

Per inviare messaggi MIDI tra questo strumento e il computer tramite il cavo USB, è necessario selezionare la porta MIDI appropriata e il canale MIDI. Configurare le impostazioni della porta sul dispositivo esterno adatte alla situazione.

Utilizzo delle funzioni MIDI 2.0

Questo strumento supporta la funzionalità MIDI 2.0. Collegando lo strumento a un computer che soddisfa i requisiti operativi MIDI 2.0, è possibile utilizzare dati con una risoluzione superiore a quella di qualsiasi strumento MIDI 1.0. Per ulteriori informazioni su MIDI 2.0, consultare il sito di MIDI 2.0 (https://www.yamaha.com/2/midi-2-0/).

Per informazioni dettagliate sui messaggi MIDI 2.0 supportati, fare riferimento a Data List.
https://download.yamaha.com/

Per utilizzare la funzionalità MIDI 2.0, accedere innanzitutto all'impostazione da [UTILITY] → Settings → Advance → USB Driver Mode e impostare Legacy Mode su Off, quindi collegare un computer che soddisfi i requisiti operativi MIDI 2.0.

Informazioni sulla produzione musicale tramite il computer

Collegando questo strumento e il computer, è possibile utilizzare il software DAW come negli esempi mostrati di seguito.

- Utilizzo del software DAW sul computer per registrare la performance su tastiera in MIDI o audio
- Utilizzo del blocco generatore di suoni per riprodurre la song registrata sul software DAW

Queste istruzioni presuppongono che lo strumento e il computer siano già collegati. Di seguito sono riportati alcuni esempi di utilizzo del software DAW e di questo strumento.

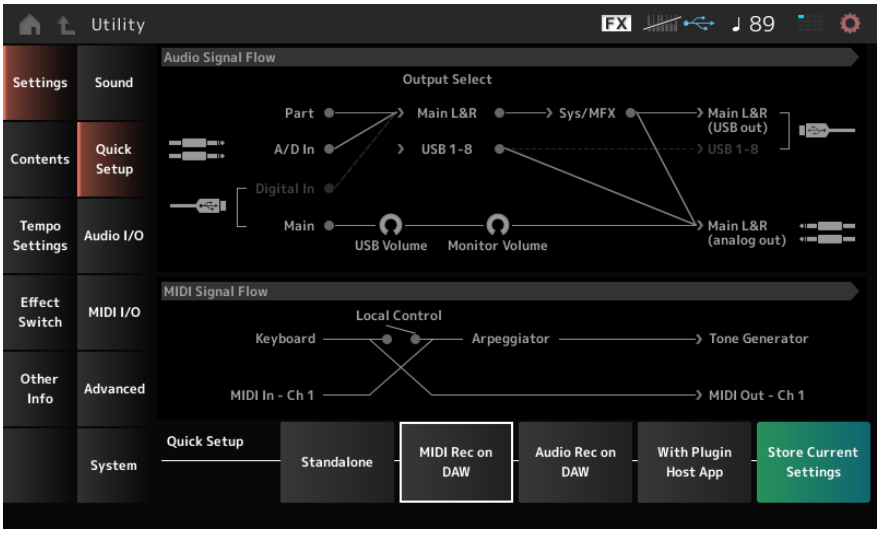
Registrazione MIDI delle performance su tastiera su DAW

Viene mostrato come registrare la performance su tastiera su DAW come dati MIDI.

Impostazioni su questo strumento

1. Aprire la schermata andando su [UTILITY] → Settings → Quick Setup.

2. Selezionare MIDI Rec on DAW.

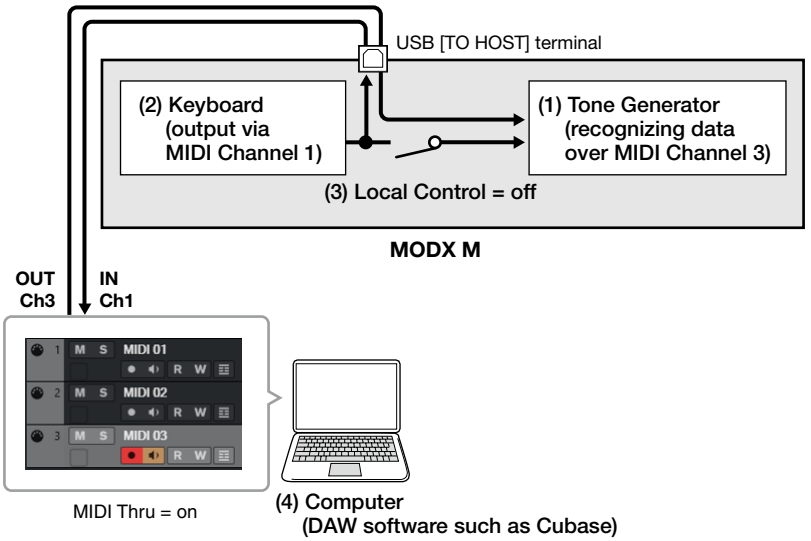


3. Premere il pulsante [EXIT] per chiudere la schermata Quick Setup o il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] per aprire la schermata Performance e selezionare la performance che si desidera registrare.

Impostazione sul software DAW

1. Abilitare MIDI Thru.

MIDI Thru è un'impostazione utilizzata per inviare messaggi MIDI dalla tastiera incorporata al computer e di nuovo al blocco generatore di suoni dello strumento in base alle impostazioni sulle tracce di registrazione.
Come mostrato di seguito, ad esempio, i dati MIDI immessi da questo strumento vengono inviati al canale 1. Se MIDI Thru è impostato su ON sul computer, i dati MIDI vengono inviati al canale 3 dal computer per riprodurre il motore del suono sul canale 3. Utilizzando questa configurazione, è possibile registrare la performance su tastiera mentre si ascolta lo stesso suono dell'uscita finale.



(1) Blocco generatore di suoni (che riconosce i dati sul canale MIDI 3)

(2) Tastiera (Ch1)

(3) Local Control = OFF

(4) Computer (software DAW come Cubase)

2. Registrare la performance dello strumento su DAW.

Utilizzo del motore del suono per riprodurre le song su DAW

Viene mostrato come utilizzare il software DAW come generatore di suoni multitimbrici.
Consente di utilizzare il generatore di suoni MIDI di alta qualità senza caricare troppo la CPU del computer.

Impostazioni su questo strumento

1. Selezionare una performance.

Dopo aver selezionato una performance, potrebbe essere utile utilizzare la schermata Mixing da: [PERFORMANCE (HOME)] → Mixing per eseguire il missaggio delle parti da 1 a 16.
Nella schermata [UTILITY] → Effect Switch, impostare Kbd Ctrl Lock su ON per impostare Tx/Rx Ch. di ogni parte al fine di abilitare la ricezione di messaggi.

Impostazione sul software DAW

1. Con le tracce che si desidera utilizzare per riprodurre il motore del suono, impostare l'uscita MIDI sulla porta 1 di questo strumento.

2. Inserire i dati MIDI per ciascuna traccia.

Il motore del suono corrispondente al canale MIDI di ogni traccia è impostato nella schermata Mixing di questo strumento.

Utilizzo di Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M

Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M è un sintetizzatore software dotato dello stesso sistema di motore del suono dell'hardware di MONTAGE M e MODX M.
Poiché questo software funziona in sincronia con l'unità MONTAGE M o MODX M, gli stessi suoni di tale unità possono essere perfettamente integrati nella produzione musicale (se il software è più conveniente per una DAW) e nelle performance dal vivo (se lo strumento viene utilizzato sul palco). In questo modo è possibile utilizzare entrambe le versioni dell'unità MONTAGE M o MODX M, a seconda delle preferenze personali e delle applicazioni specifiche.
Per ulteriori informazioni sull'installazione e sull'attivazione dell'ESP, accedere alla pagina di benvenuto di MODX M dall'opuscolo Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M/MODX M Download Information incluso con lo strumento.

Il manuale dell'ESP può essere scaricato dal sito Web indicato di seguito.
https://download.yamaha.com/

Utilizzo della funzione DAW Remote

La funzione DAW Remote consente di controllare il software DAW dai controller sul pannello superiore di questo strumento.
Questa funzione può essere utilizzata solo quando lo strumento è collegato a un computer con un cavo USB. Non può essere utilizzata se il collegamento è stato effettuato con un cavo MIDI.

Impostazioni su questo strumento

1. Utilizzare un cavo USB di tipo AB per collegare un computer al terminale USB [TO HOST] dello strumento.

2. Selezionare il software DAW da: [DAW REMOTE] → Settings → DAW.

Impostazione sul software DAW

In questa sezione viene illustrato come configurare il software DAW.
A seconda della versione del software DAW, la procedura di configurazione potrebbe essere diversa o la configurazione stessa potrebbe non essere possibile. Per i dettagli, fare riferimento al manuale di istruzioni relativo al software DAW in uso.

NOTA

Una volta interrotto il collegamento tra il computer e questo strumento, il software DAW potrebbe non riconoscere questo strumento anche dopo la riconnessione. In tal caso, riavviare DAW dopo la riconnessione.

- **Cubase**

1. Device/Studio → Device Settings.../Studio Setup... per aprire la finestra di dialogo.
2. Selezionare MIDI → Impostazioni della porta MIDI e deselezionare All MIDI Input per Port 2 di MODX M-2 o MODX M.
3. Premere il pulsante [+] nell'angolo in alto a sinistra della finestra di dialogo, quindi selezionare Mackie Control dall'elenco.
4. Selezionare Remote Devices → Mackie Control.
5. Impostare MIDI Input e MIDI Output su MODX M-2 o MODX M Port2.
6. (Facoltativo) Assegnare le funzioni desiderate a F1–F8 di User Commands.

- **Logic Pro**

1. Selezionare Logic Pro X → Preferences → Advanced → e [Show Advanced Tools].
2. Logic Pro X → Control Surfaces → Setup... per aprire la finestra di dialogo.
3. In New → Install... selezionare Mackie Designs da Mackie Control.
4. Impostare Output Port e Input Port di Mackie Control su MODX M Port2.
5. (Facoltativo) In Logic Pro X → Control Surface → Controller Assignments... impostare Zone su Control Surface: Mackie Control, quindi assegnare le funzioni a Control F1–F8.

- **Pro Tools**

1. Setup → Peripherals... per aprire la finestra di dialogo.
2. Selezionare la scheda MIDI Controllers.
3. Impostare Type su HUI e Receive From e Send To sulle opzioni predefinite (Predefined) MODX M-2 o MODX M, Port2.

- **Live**

1. Live → Preferences... per aprire la finestra di dialogo.
2. Selezionare la scheda Link/MIDI.
3. Selezionare MackieControl per la superficie di controllo.
4. Impostare MIDI Input e MIDI Output su MODX M-2 o MODX M Port2.
5. (Facoltativo) Assegnare le funzioni desiderate a F1–F8 impostando il funzionamento di MIDI Note F#2–C#3 in MIDI Map Assign Mode.

Collegamento di uno smart device

Collegare uno smart device come uno smartphone e un tablet a questo strumento.

Le app per smart device compatibili con questo strumento offrono molti altri modi comodi e divertenti per utilizzare questo strumento musicale.
Per ulteriori informazioni sulle app e sui dispositivi supportati, fare riferimento al sito Web Yamaha.

Per i dettagli su come collegarli, cercare "Smart Device Connection Manual" (manuale di collegamento dello smart device) sul sito Web Yamaha.
Per utilizzare la comunicazione audio con un dispositivo iOS, preparare i seguenti adattatori in base al tipo di connettore/terminale.

- Terminali Lightning: adattatore per fotocamere Lightning-USB 3
- Porta USB Type-C: adattatore multiporta AV digitale USB-C

Quando si collega uno smart device, sullo strumento andare a [UTILITY] → Settings → USB Driver Mode e impostarlo su Generic.

Collegamento di strumenti MIDI esterni

Utilizzando cavi USB e cavi MIDI standard (disponibili in commercio), è possibile collegare uno strumento MIDI esterno a questo strumento.
È possibile riprodurre uno strumento MIDI esterno dalla tastiera integrata oppure riprodurre il blocco del generatore di toni da una tastiera o un sequencer MIDI esterno.

NOTA
È possibile utilizzare il terminale USB [TO DEVICE] o MIDI per collegare il dispositivo MIDI esterno.

Collegamento di un dispositivo MIDI esterno ai terminali MIDI

Quando si utilizzano i terminali MIDI, collegare un dispositivo MIDI esterno con cavi MIDI, quindi selezionare MIDI da [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Controllo di un motore del suono MIDI esterno con questo strumento

È possibile riprodurre suoni da un motore del suono MIDI esterno utilizzando la tastiera di questo strumento o tramite la riproduzione delle song.
Per riprodurre separatamente i suoni del motore del suono interno e del motore del suono MIDI esterno, utilizzare la funzione Zone. Accertarsi che il canale di trasmissione MIDI del dispositivo MIDI esterno corrisponda al canale di ricezione MIDI dello strumento.

Impostazione del canale di ricezione MIDI per questo strumento

Il canale di uscita MIDI su questo strumento deve essere impostato su un valore diverso, a seconda che siano presenti parti con Part Mode impostato su External.

- **Se Part Mode non ha nessuna parte External**
  Parti con Common o Keyboard Control Switch impostato su ON: MIDI I/O Ch.
  Parti con Keyboard Control Switch impostato su OFF: Tx/Rx Ch.
- **Se Part Mode ha delle parti External**
  Parti con Common o Keyboard Control Switch impostato su ON: Tx Ch. per cui Part Mode è impostato su External e Keyboard Control Switch è impostato su ON
  Parti con Keyboard Control Switch impostato su OFF: Part Mode è impostato su External e su Tx Ch. dell'altra parte.
  *Qualsiasi parte con Part Mode impostato su Internal non trasmetterà messaggi MIDI.

Impostazione del canale di ricezione per un motore del suono MIDI esterno

Fare riferimento al manuale di istruzioni del motore del suono MIDI esterno.

Se si desidera riprodurre l'audio solo dal modulo del suono esterno, abbassare il volume su questo strumento o impostare Local Control su OFF da [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Riproduzione dei suoni di questo strumento con una tastiera MIDI esterna

È possibile utilizzare i tasti di una tastiera MIDI esterna per riprodurre le performance di questo strumento e modificarle. Accertarsi che il canale di trasmissione MIDI del dispositivo MIDI esterno corrisponda al canale di ricezione MIDI di MODX M.

Impostazione del canale di ricezione MIDI per questo strumento

Parti con Keyboard Control Switch impostato su ON: MIDI I/O Ch.
Parti con Keyboard Control Switch impostato su OFF: Tx/Rx Ch.
*Se Part Mode è impostato su External, la parte non riceverà messaggi MIDI dal dispositivo esterno.

Impostazione del canale di trasmissione per una tastiera MIDI esterna

Fare riferimento al manuale di istruzioni della tastiera MIDI esterna.

Collegamento di una tastiera MIDI USB al terminale USB [TO DEVICE]

Collegando una tastiera MIDI USB al terminale USB [TO DEVICE], è possibile utilizzare la tastiera collegata proprio come quella incorporata, a seconda delle funzioni della tastiera USB MIDI collegata.

AVVISO

- **La potenza nominale del terminale USB [TO DEVICE] è un valore massimo di 5 V/500 mA. Non collegare dispositivi USB con un valore nominale superiore, in quanto potrebbero verificarsi danni allo strumento.**
- **Utilizzare un cavo USB di tipo AB lungo non più di 3 metri.**

Dispositivi MIDI compatibili

- Dispositivi MIDI compatibili con la classe USB
  Tastiera MIDI USB ecc.
- Dispositivi MIDI Yamaha testati per la compatibilità
  CP88, CP73, MODX, MODX+, MONTAGE, MOTIF XF, MOXF, MX, reface, YC, MONTAGE M, SEQTRAK

Note speciali riguardanti la comunicazione MIDI

La comunicazione MIDI con un dispositivo collegato tramite il terminale USB [TO DEVICE] segue regole speciali per consentire al dispositivo di comportarsi come una tastiera integrata.

- La comunicazione MIDI è unidirezionale (inviata dal dispositivo MIDI esterno e ricevuta da questo strumento).
- Tutti i dati MIDI vengono ricevuti indipendentemente dalle impostazioni MIDI IN/OUT e MIDI I/O Ch..
- Per le parti con Keyboard Control Switch impostato su ON, i dati ricevuti da tutti i canali corrispondenti vengono condivisi
  (ad esempio, quando Keyboard Control Switch per le parti da 1 a 3 è impostato su ON, i dati ricevuti da uno qualsiasi dei canali da 1 a 3 verranno consegnati a tutte le parti da 1 a 3).
- Ogni parte con Keyboard Control Switch impostato su OFF riceve i dati solo del canale corrispondente per la parte.

6. Schermate e parametri

Barra di navigazione

In questo capitolo viene spiegata la barra di navigazione, che è sempre visualizzata sullo schermo.



(1) Icona HOME

Questa icona ha la stessa funzione del pulsante [PERFORMANCE (HOME)] nel pannello superiore. Toccare per visualizzare la schermata Performance (HOME).

(2) Icona EXIT

Questa icona ha la stessa funzione del pulsante [EXIT] nel pannello superiore. Toccare per tornare alla schermata di un livello superiore.

(3) Area INFORMATION

In quest'area sono visualizzate informazioni quali il nome della schermata attualmente selezionata, la parte, l'elemento, l'operatore, l'oscillatore e il tasto della batteria.

Toccare ▼ per alternarsi tra parti, elementi, operatori, oscillatori e tasti della batteria.

- **Parte normale**

  Quando si seleziona una parte normale, lo stato degli elementi, degli operatori e degli oscillatori viene visualizzato sul lato destro di quest'area.

  Quando l'audio è disattivato, sotto il numero viene visualizzata un'icona M.

1 2 3 4 5 6 7 8 M ● ● ● ● ● ● ○ ○	Elemento (AWM2) Quando un elemento suona, il simbolo ● sotto il numero si illumina diventando ○. Quando si dividono gli elementi in base alla velocità, è possibile verificare quale elemento è in fase di riproduzione.
Elements: 18	Numero totale di elementi impostati L'indicatore mostra il volume dell'elemento riprodotto
1 2 3 4 5 6 7 8 M	Operatore (FM-X)
1 2 3 N M	Oscillatore (AN-X)

- **Parte di batteria**

  Quando viene selezionata una parte di batteria, lo stato del tasto della batteria viene visualizzato sul lato destro di quest'area.

Drum Keys: 73	Numero totale di tasti della batteria impostati L'indicatore mostra il volume della parte di batteria in esecuzione

(4) Icona VIEW

Questa funzione consente di selezionare la vista nella schermata Performance. Toccare per visualizzare l'elenco delle viste nella schermata Performance.

(5) Icona EFFECT

Toccare per visualizzare la schermata Effect Switch. Quando l'effetto Insertion, System o Master è disattivato, l'indicatore si spegne.

(6) Icona QUICK SETUP

Toccare per visualizzare la schermata MIDI I/O.

	Consente di visualizzare l'attivazione o la disattivazione di Local Control Attivato quando l'icona è accesa, disattivato quando è spenta.
	Visualizzato quando MIDI IN/OUT è impostato su MIDI
	Visualizzato quando MIDI IN/OUT è impostato su USB

(7) Icona TEMPO SETTINGS

Visualizza il tempo della performance attualmente selezionata. Toccare per visualizzare la schermata Tempo Settings.

(8) Icona LIVE SET

Toccare per visualizzare la schermata Live Set.

Lo slot attualmente selezionato è visualizzato in blu.

(9) Icona UTILITY

Toccare per visualizzare la schermata Utility aperta più di recente.

Schermate Performance

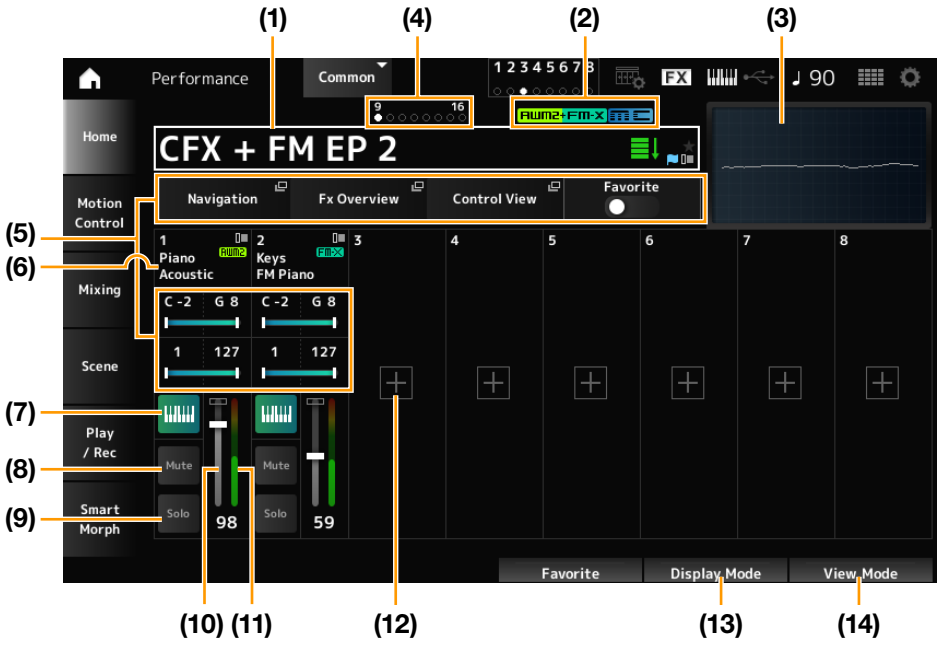
La schermata Performance consente di selezionare una performance da suonare sulla tastiera o di modificare le impostazioni della performance per personalizzarla.

HOME

Procedura

Premere il pulsante [PERFORMANCE (HOME)]

Toccare l'icona HOME (🏠)



(1) Performance Name

Viene mostrato il nome della performance selezionata. Toccare per visualizzare il menu contestuale per Category Search, Edit, Recall ecc.

È possibile cambiare performance utilizzando il data dial, il pulsante [INC/YES] e il pulsante [DEC/NO]. Esistono due modi per farlo.

- **Default ( )**
  Consente di cambiare l'ordine dell'elenco delle performance nella schermata Performance Category Search.
- **Live Set ( )**
  Consente di cambiare l'ordine degli slot delle esibizioni dal vivo.

È possibile impostare il metodo di commutazione da [UTILITY] → Settings → System → Perf Inc/Dec.

È possibile controllare lo stato della performance con i contrassegni.

- **Contrassegno di preferito (★)**
  Verrà visualizzata una ★ quando si attiva l'opzione Favorite. Verrà visualizzata anche nella schermata Performance Category Search.
- **Contrassegno di modifica ( )**
  La bandiera blu verrà mostrata quando si modifica un parametro nella performance. Il contrassegno di modifica verrà disattivato quando si salvano le impostazioni con il pulsante [STORE].

(2) Performance Flag

Vengono visualizzati i contrassegni delle performance.

Attributo	Descrizione
AWM2	Performance composta solo da parti del motore del suono AWM2
FM-X (1 colore)	Performance composta solo da parti del motore del suono FM-X
FM-X (2 colori)	Performance che utilizzano una parte FM-X contenente le informazioni Smart Morph
AN-X (1 colore)	Performance che utilizzano il motore del suono AN-X
AN-X (2 colori)	Performance che utilizza una parte AN-X contenente le informazioni Smart Morph
MC	Performance con Motion Control
SSS	Performance che supporta Seamless Sound Switching

*Le performance che combinano più tipi di motori del suono sono indicate con il segno "+".

(3) Oscilloscope

Il risultato di Main L&R è visualizzato come forma d'onda.

(4) Part Indicator

Quando il cursore si trova su Performance Name o sulle parti da 1 a 8, verrà mostrato lo stato delle parti da 9 a 16.
Quando il cursore si trova sulle parti da 9 a 16, verrà mostrato lo stato delle parti da 1 a 8.
Non verrà visualizzato alcun dato quando non vengono utilizzate le parti da 9 a 16.

(5) Area di visualizzazione per vari parametri

In quest'area di visualizzazione vengono mostrati parametri differenti a seconda di Display Mode.

(6) Part Name

Verranno visualizzati il tipo e la categoria della parte o il nome della parte.
Toccare per visualizzare il menu contestuale per Category Search, Edit, Copy e Property.
Quando viene selezionata una parte diversa dalla parte 1 e il suono è già impostato per quella parte, viene visualizzato il menu contestuale per Category Search, Edit, Copy e Delete.

(7) Keyboard Control Switch

È possibile impostare quali parti riprodurre simultaneamente attivando o disattivando Keyboard Control Switch di ciascuna parte.
Se la parte è impostata su Common o Keyboard Control Switch per la parte è impostato su On, è possibile suonare contemporaneamente le parti con Keyboard Control Switch impostato su On.
Se Keyboard Control Switch per la parte è impostato su Off, quando si suona la tastiera con quella parte selezionata, verranno riprodotti quei suoni.
Impostazioni: Off, On

(8) Part Mute

Consente di attivare/disattivare la funzione Mute della parte.
Impostazioni: Off, On

(9) Part Solo

Consente di attivare/disattivare la funzione di assolo della parte.
Impostazioni: Off, On

(10) Part Volume

Consente di impostare il volume della parte.
Impostazioni: 0–127

(11) Part Level Meter

Viene mostrato il livello di uscita audio della parte.

(12) [+] (aggiunta)

Toccare per visualizzare la schermata Part Category Search o la schermata Performance Merge che consente di aggiungere una parte.

(13) Modifica di Display Mode

(14) Modifica di View Mode

Modifica di Display Mode

Quando si modifica Display Mode, nell'area di visualizzazione della schermata Home verranno mostrati parametri differenti.

È possibile selezionare una Display Mode diversa spostando la manopola di visualizzazione corrispondente.

■ Range



Navigation

Viene aperta la schermata Navigation.

Fx Overview

Viene aperta la schermata FX Overview.

Control View

Viene aperta la schermata Control View.

Favorite

Consente di attivare o disattivare l'opzione Favorite.

Impostazioni: Off, On

Note Limit

Consente di impostare l'intervallo di note (le note più basse e quelle più alte) per la parte.

Quando la prima nota specificata è superiore alla seconda (ad esempio da C5 a C4), saranno suonate le note negli intervalli da C–2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C–2–G8

Velocity Limit

Consente di impostare l'intervallo di velocità per la parte.

Impostazioni: 1–127

■ FX/Pan



Var Return

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Rev Return

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Reverb.

Impostazioni: 0–127

Pan

Consente di regolare la posizione del pan (posizione stereo) della performance attualmente selezionata.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Volume

Consente di regolare il volume della performance attualmente selezionata.

Impostazioni: 0–127

Var (Part Variation Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati all'effetto Variation della parte.

Impostazioni: 0–127

Rev (Part Reverb Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati all'effetto Reverb della parte.

Impostazioni: 0–127

Dry (Part Dry Level)

Consente di impostare il livello diretto (o il livello dei segnali non elaborati dall'effetto System) della parte.

Impostazioni: 0–127

Pan (Part Pan)

Consente di regolare la posizione del pan (nel campo stereo) per la parte.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

■ Arp/MS/Porta



Arp Select

Consente di selezionare l'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

MS Select

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Portamento Switch

Consente di attivare o disattivare il portamento per le parti con Portamento Part Sw impostato su On.

Questo switch è collegato al pulsante [PORTAMENTO] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Portamento Time

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento per la parte.

È il valore di offset per il tempo di portamento della parte (il valore regolato rispetto al riferimento).

Impostazioni: –64–+0–+63

Arp On/Off (Arpeggio Part Switch)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la parte.

Quando sia Arpeggio sia Arpeggio Hold sono attivati, verrà visualizzato Arp Hold On.

Quanto Arpeggio è impostato su On, è possibile attivare o disattivare Arp Hold tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e toccando il pulsante Arp On/Off sullo schermo.

Impostazioni: Off, On

MS On/Off (Motion Sequencer Part Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per la parte.

Impostazioni: Off, On

Prt On/Off (Portamento Part Switch)

Consente di attivare o disattivare il portamento per la parte.

Impostazioni: Off, On

Time (Portamento Part Time)

Consente di impostare la durata della transizione del pitch per il portamento della parte.

Impostazioni: 0–127

■ Mode/Transpose



MIDI I/O Ch.

Consente di impostare il canale MIDI per l'ingresso e l'uscita di Common e della parte con Keyboard Control Switch impostato su On.

Impostazioni: Ch1–Ch16

Octave Shift (Keyboard Octave Shift)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione dei tasti.

È collegato ai pulsanti OCTAVE sul pannello superiore.

Impostazioni: –3–+0–+3

Transpose (Keyboard Transpose)

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione dei tasti.

Impostazioni: da –11semi a +0semi a +11semi

NOTA

Se l'intonazione supera l'intervallo (da C-2 a G8) che la sezione sorgente sonora dell'unità può riprodurre, verrà emessa una nota di un'ottava più alta (o più bassa).

Int/Ext (Part Mode)

Impostare se utilizzare la sorgente sonora integrata dello strumento (Int) o una sorgente sonora esterna (Ext).

Impostazioni: Int, Ext

Ch (Tx/Rx Ch)

Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per la zona quando Part Mode è impostato su Internal e Keyboard Control Switch su Off.

Impostazioni: Ch1–Ch16, Off

Ch (Transmit Ch)

Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per la zona quando Part Mode è impostato su External.

Impostazioni: Ch1–Ch16

Oct (Zone Octave)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione della zona.

Impostazioni: –3–+0 (standard)–+3

Trans (Zone Transpose)

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione della zona.

Impostazioni: –11–+0 (standard)–+11

■ Filter



Cutoff (Cutoff Frequency)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro.

Quando è selezionato il filtro passa-basso, valori più grandi producono un suono più brillante, mentre valori più piccoli producono un suono più cupo.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio del filtro per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Resonance

Consente di aggiungere caratteristiche speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla risonanza del filtro per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di profondità per il cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG.

Viene specificato come valore di offset per il FEG Depth della parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Cut (Part Cutoff Frequency)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro della parte.

Quando è selezionato il filtro passa-basso, valori più grandi producono un suono più brillante, mentre valori più piccoli producono un suono più cupo.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio impostata nella schermata Filter Type.

Impostazioni: –64–+0–+63

Res (Part Resonance)

Consente di aggiungere caratteristiche speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio della parte.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla risonanza del filtro impostata nella schermata Filter Type.

Impostazioni: –64–+0–+63

FEG (Part FEG Depth)

Consente di regolare l'intervallo di cambiamento della frequenza di taglio controllato dall'impostazione FEG nella schermata Filter Type.

Quando è impostato su 0, le impostazioni nella schermata Filter Type verranno utilizzate così come sono.

Impostazioni: –64–+0–+63

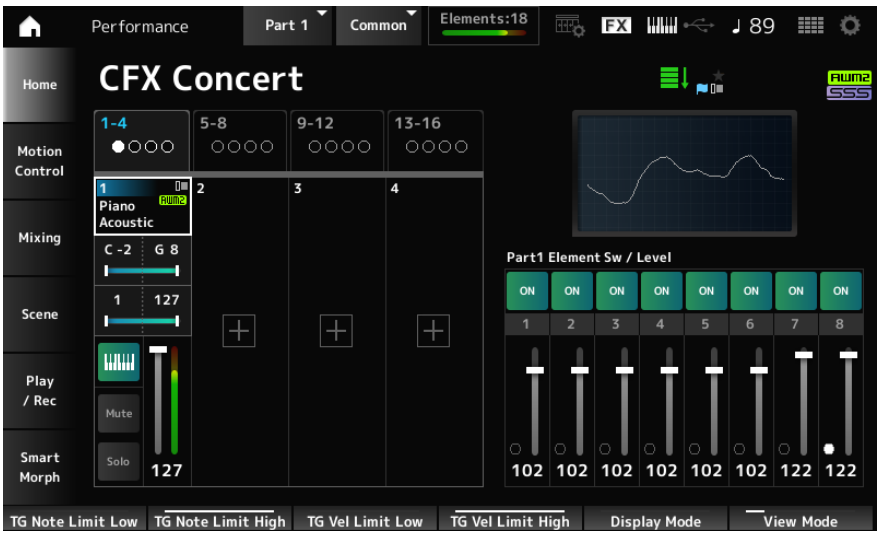
Modifica di View Mode

È possibile accedere a informazioni più dettagliate dalla schermata Home tramite View Mode.
È possibile selezionare una View Mode diversa spostando la manopola di visualizzazione corrispondente.
Quando il cursore è su Performance Name, premendo il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] cambia anche la vista.

■ Part Info

- **Element Sw/Level**

Visualizzato quando la parte attualmente selezionata è una parte normale (AWM2).



Element Sw (Element Switch)

Consente di attivare o disattivare l'elemento.

Impostazioni: Off, On

Element Level

Consente di impostare il livello di uscita dell'elemento.

Impostazioni: 0–127

- **Drum Key**

Visualizzato quando la parte attualmente selezionata è una parte di batteria.



Drum Key Level

Consente di impostare il livello di uscita del tasto della batteria.

Impostazioni: 0–127

- **Algorithm**

Visualizzato quando la parte attualmente selezionata è una parte normale (FM-X).



Algorithm (Algorithm Number)

Consente di cambiare l'algoritmo.

Toccando l'immagine dell'algoritmo viene visualizzata la schermata Algorithm Search.

Impostazioni: consultare il Data List

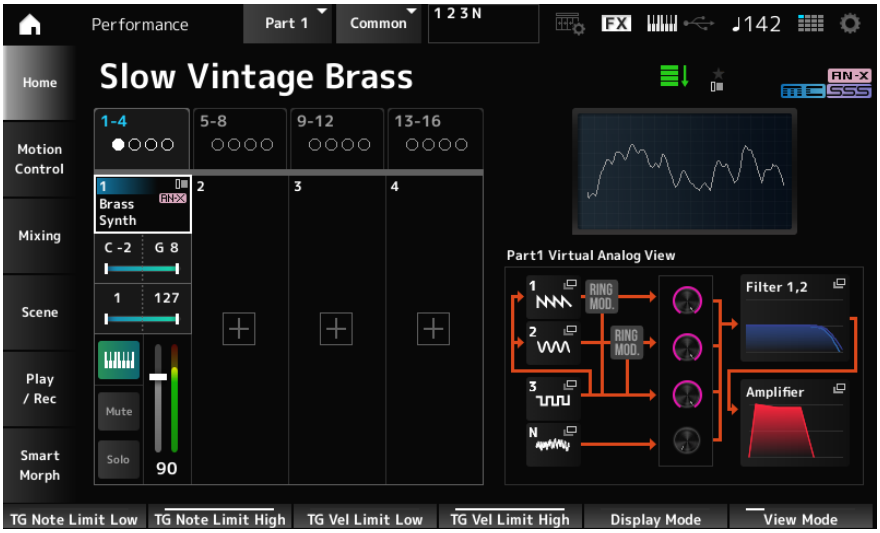
Feedback (Feedback Level)

Impostare il grado (livello) di feedback (modulando il modulatore stesso tramite la forma d'onda di uscita della portante modulata dal modulatore).

Impostazioni: 0–7

- **Virtual Analog**

Visualizzato quando la parte attualmente selezionata è una parte normale (AN-X).



1–3 (Oscillator 1–3)

Consente di aprire la schermata OSC/Tune per la modifica della parte (AN-X).

N (Noise)

Consente di aprire la schermata Noise per la modifica della parte (AN-X).

Oscillator Level

Consente di impostare il livello di uscita dell'oscillatore.

Impostazioni: 0–511

Noise Level

Consente di impostare il livello di rumore.

Impostazioni: 0–511

Filter 1, 2

Consente di aprire la schermata Filter Type per la modifica della parte (AN-X).

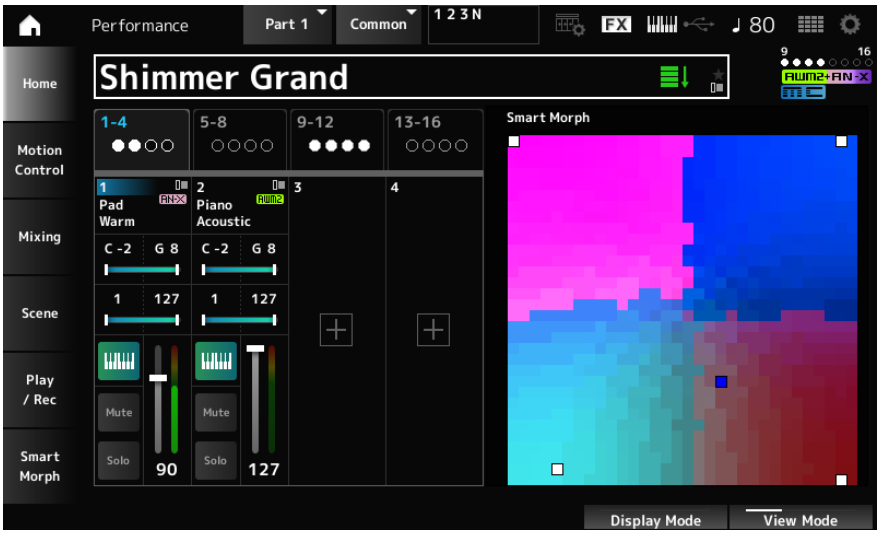
Amplifier

Consente di aprire la schermata Amp EG per la modifica della parte (AN-X).

■ Smart Morph

Viene visualizzata la mappa Smart Morph.

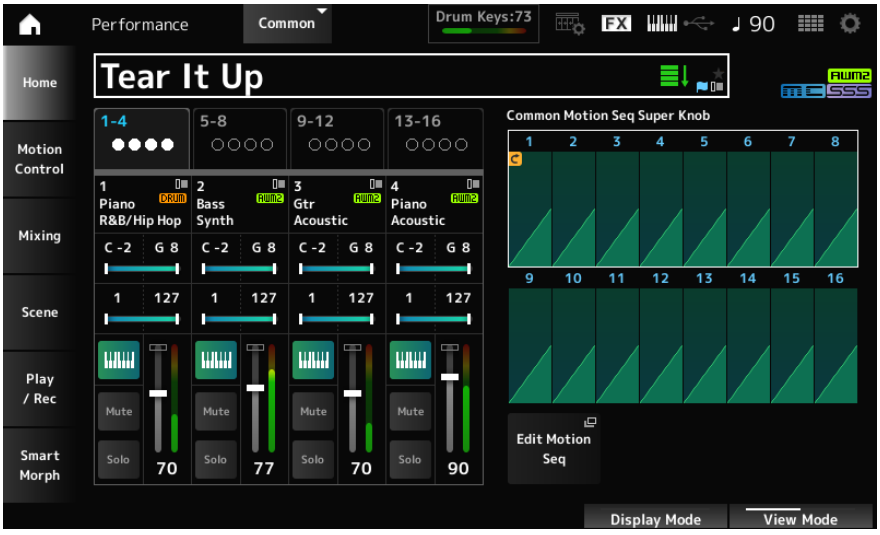
Tuttavia, la mappa non verrà mostrata quando non sono presenti informazioni Smart Morph.



■ Motion Seq

Viene mostrata la linea impostata in View Lane della parte attualmente selezionata.

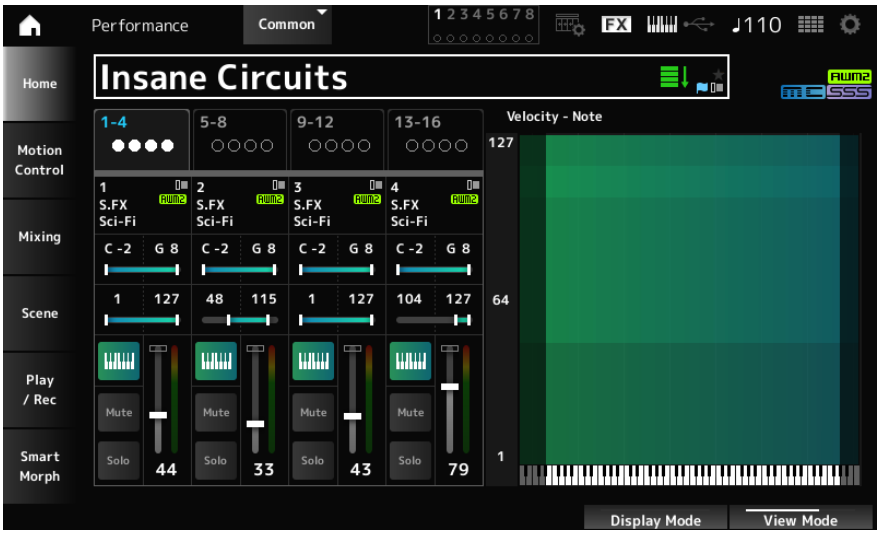
Tuttavia, non verrà visualizzata se la linea impostata è disattivata.



■ Velocity - Note

Viene visualizzata la vista Velocity - Note.

È utile per impostare le suddivisioni della velocità quando si utilizzano più parti.



■ Part - Note

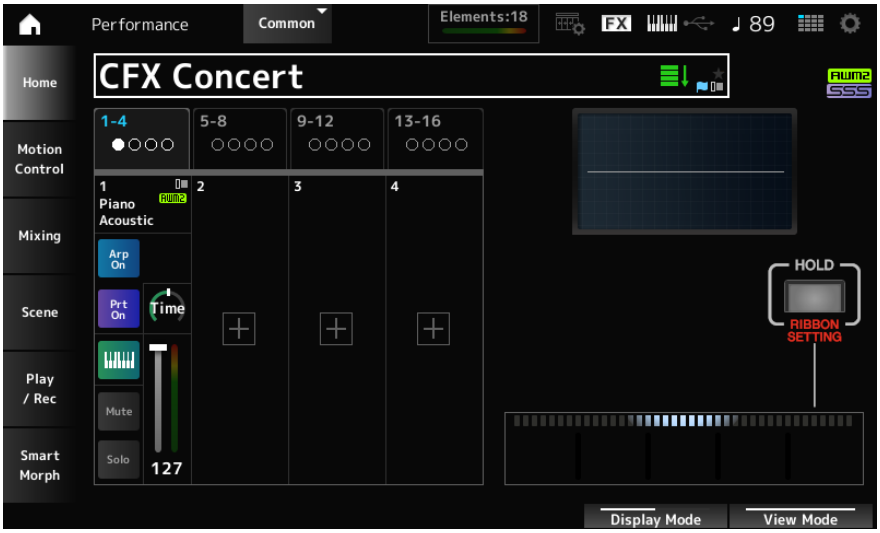
Viene visualizzata la vista Part - Note.

Visualizzato quando View Mode è impostato su Part Info e la parte selezionata è Common.



■ Ribbon

Visualizzato quando View Mode è Ribbon.



Motion Control

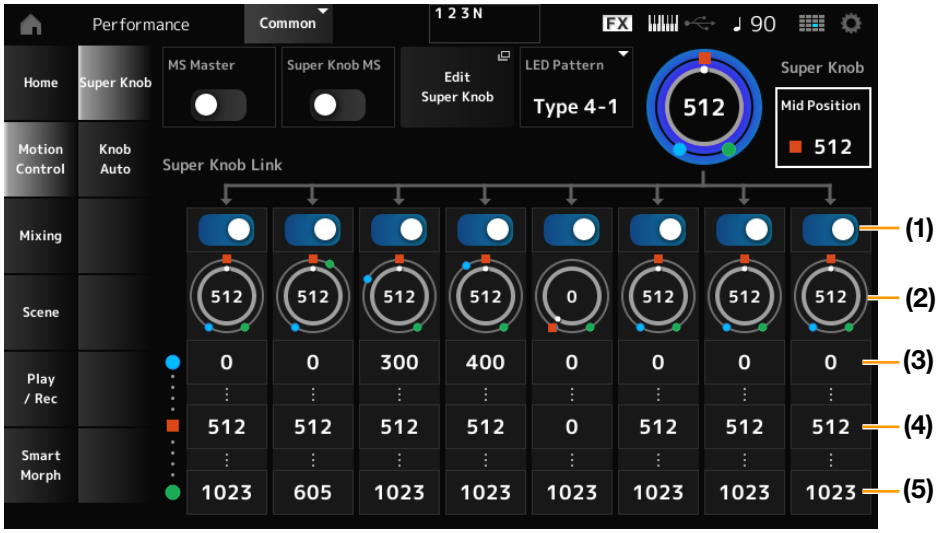
Nella schermata Motion Control è possibile configurare le impostazioni di Motion Control applicate all'intera performance.

Super Knob

Nella schermata Super Knob è possibile impostare i valori per il controllo della Super Knob.
È possibile impostare un collegamento tra la Super knob e ciascuna knob assegnabile.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Super Knob



(1) Super Knob Link

(2) Assignable Knob 1–8 Value

(3) Assignable Knob 1–8 Value Left

(4) Assignable Knob 1–8 Value Mid

(5) Assignable Knob 1–8 Value Right

MS Master (Motion Sequencer Master Switch)
Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.
Questo switch è collegato ai pulsanti [MSEQ] sul pannello superiore.
Impostazioni: Off, On

Super Knob MS (Super Knob Motion Sequencer Switch)
Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti utilizzato per la Super Knob.
Impostazioni: Off, On

Edit Super Knob
Viene aperta la schermata Common Edit Control Assign. È possibile impostare i parametri che devono essere controllati dalla Super Knob.

LED Pattern

Consente di impostare il pattern di illuminazione della Super Knob.

Impostazioni: Off, Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Type 1B, Type 2-1B, Type 2-2B, Type 3-1B, Type 3-2B, Type 4-1B, Type 4-2B, Type 5-1B, Type 5-2B, Type 6B, Type 7-1B, Type 7-2B, Type 8-1B, Type 8-2B, Type 9B, Type 10B, Type 11B, Rotary 1, Rotary 2, Rotary 3, Rotary 4, Rotary 5, Rotary 6, Rotary 7, Rotary 8, Rotary 9, Rotary 10

Super Knob (Super Knob Value)

Consente di impostare il valore della Super Knob.

Impostazioni: 0–1023

Mid Position (Super Knob Mid Position)

Consente di impostare il valore Mid per la Super Knob.

Impostazioni: Off, 1–1022

Super Knob Link

Consente di impostare la manopola corrispondente da collegare alla Super Knob.

Quando questi switch sono impostati su Off, il funzionamento della Super Knob non influenzerà il parametro della manopola.

Impostazioni: Off, On

Assignable Knob 1 – 8 Value

Vengono mostrati i valori correnti per le knob assegnabili (manopole 1-8).

Impostazioni: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Left

Viene mostrato il valore delle knob assegnabili (manopole 1–8) quando Super Knob Value è impostato su 0 (o la Super Knob è ruotata completamente a sinistra).

Impostazioni: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Mid

Viene mostrato il valore delle knob assegnabili (manopole 1–8) quando Super Knob Value è impostato su Mid Position. Questo parametro non è disponibile quando Mid Position è impostato su Off.

Impostazioni: 0–1023

Assignable Knob 1 – 8 Value Right

Viene mostrato il valore delle knob assegnabili (manopole 1–8) quando Super Knob Value è impostato su 1023 (o la Super Knob è ruotata completamente a destra).

Impostazioni: 0–1023

NOTA

- Quando si imposta Value Left su un valore più piccolo e Value Right su un valore più grande, le manopole 1–8 si sposteranno nella stessa direzione della Super Knob.
- Quando si imposta Value Right su un valore più piccolo e Value Left su un valore più grande, le manopole 1–8 si sposteranno nella direzione opposta a quella della Super Knob.

Knob Auto

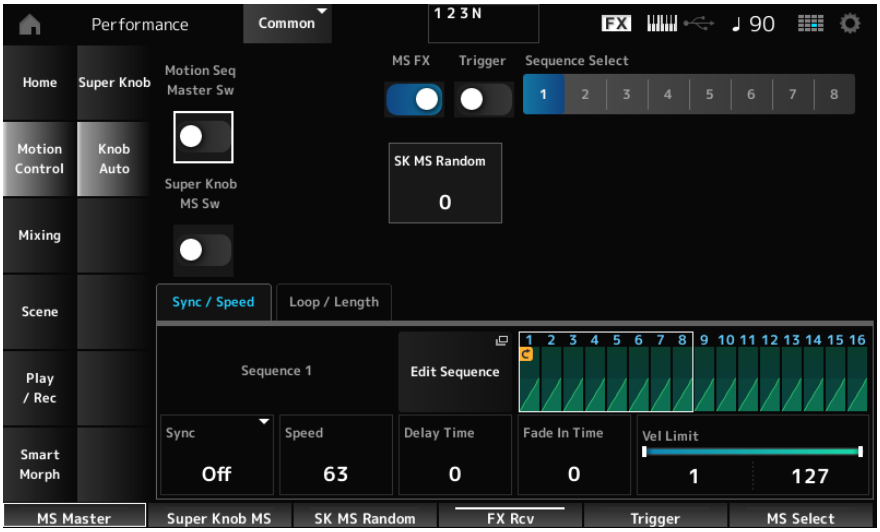
Nella schermata Knob Auto è possibile impostare il sequencer di movimenti per la Super Knob (Super Knob Motion Sequencer). È possibile impostare il sequencer di movimenti per controllare automaticamente il valore della Super Knob. La Super Knob può utilizzare solo una linea.

NOTA

È possibile utilizzare fino a otto linee contemporaneamente per l'intera performance. Tuttavia, la linea utilizzata per Knob Auto non è inclusa nelle otto qui indicate.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Motion Control → Knob Auto



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Questo switch è collegato ai pulsanti [MSEQ] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Super Knob MS Sw (Super Knob Motion Sequencer Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti della Super Knob.

Impostazioni: Off, On

MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive)

Consente di impostare le manopole in modo che siano influenzate dal funzionamento della Super Knob.

Impostazioni: Off, On

Trigger (Super Knob Motion Sequencer Trigger Receive)

Consente di impostare la ricezione dei segnali dal pulsante [MSEQ TRIGGER].

Se impostato su On, la sequenza di movimenti non verrà riprodotta se non viene premuto il pulsante [MSEQ TRIGGER].

Impostazioni: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Consente di modificare la selezione del tipo di sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

SK MS Random (Super Knob Motion Sequencer Randomness)

Consente di impostare la casualità delle modifiche nel valore passo della sequenza.

Impostazioni: 0–127

Edit Sequence

Viene aperta la schermata Super Knob Motion Sequence Edit.

■ Schede Sync/Speed

Sync (Super Knob Motion Sequencer Sync)

Consente di selezionare la velocità e il tempo per la riproduzione della sequenza di movimenti della Super Knob.

Impostazioni: Off, Tempo, Beat

Off: consente di riprodurre il sequencer di movimenti della Super Knob da solo.
Tempo: consente di riprodurre il tempo della performance.
Beat: consente di riprodurre in sincronia con il beat.

• Quando Sync è impostato su Off

Speed (Super Knob Motion Sequencer Speed)

Consente di impostare la velocità di riproduzione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–127

Delay Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Time Length)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–127

Fade In Time (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Time Length)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–127

• Quando Sync è impostato su un valore diverso da Off

Unit (Super Knob Motion Sequencer Unit Multiply)

Consente di impostare la percentuale di allungamento o compressione del tempo di riproduzione del sequencer di movimenti della Super Knob.

Impostazioni: 50%–6400%, Common

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato
Common: viene applicato il valore impostato in Unit e comune a tutte le parti

Delay Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Key On Delay Step Length)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–32

Fade In Steps (Super Knob Motion Sequencer Lane Fade In Step Length)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–32

Vel Limit (Super Knob Motion Sequencer Velocity Limit)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–127

■ Schede Loop/Length

Key On Reset (Super Knob Motion Sequencer Key On Reset)

Consente di reimpostare la riproduzione della sequenza di movimenti quando si preme un tasto qualsiasi sulla tastiera. Questo parametro non è disponibile quando Trigger è impostato su On.

Impostazioni: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: ogni volta che si suona una nota, la riproduzione comincia dall'inizio
1st-On: la riproduzione comincia dall'inizio con la prima nota suonata. Quando viene suonata la seconda nota mentre si tiene premuta la prima, la riproduzione non verrà reimpostata.

Loop (Super Knob Motion Sequencer Loop)

Consente di impostare la sequenza di movimenti per la riproduzione in loop (in ripetizioni) o per quella one-shot.

Impostazioni: Off, On

Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Consente di specificare il punto di inizio per la riproduzione in loop della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere inferiore all'impostazione Length)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Consente di impostare la lunghezza della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere superiore all'impostazione Loop Start)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

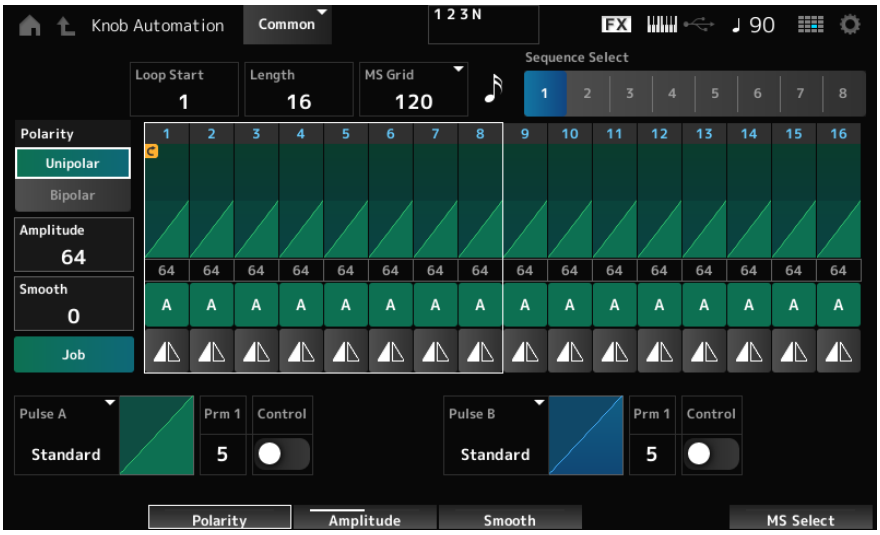
Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

■ Super Knob Motion Sequence Edit

Schermata delle impostazioni del sequencer di movimenti della Super Knob.

È possibile creare una sequenza fino a un massimo di 16 passi.



Loop Start (Super Knob Motion Sequencer Loop Start)

Consente di specificare il punto di inizio per la riproduzione in loop della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere inferiore all'impostazione Length)

Length (Super Knob Motion Sequence Length)

Consente di impostare la lunghezza della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere superiore all'impostazione Loop Start)

MS Grid (Super Knob Motion Sequence Grid)

Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Consente di modificare la selezione del tipo di sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Polarity (Super Knob Motion Sequence Polarity)

Consente di impostare la polarità della sequenza di movimenti.

Impostazioni: Unipolar, Bipolar

Unipolar: per la modifica dei parametri vengono utilizzati solo valori positivi
Bipolar: per la modifica dei parametri vengono utilizzati sia i valori positivi sia quelli negativi

Amplitude (Super Knob Motion Sequence Amplitude)

Consente di impostare il livello di modifiche nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–127

Smooth (Super Knob Motion Sequence Smoothness)

Consente di impostare la fluidità delle variazioni nella sequenza di movimenti nel tempo.

Impostazioni: 0–127

Job

Consente di richiamare il menu Job.

- **Store Sequence**
  Consente di salvare (memorizzare) la sequenza di movimenti modificata.
- **Load Sequence**
  Consente di caricare la sequenza di movimenti.
- **Copy Sequence**
  Consente di copiare la sequenza di movimenti.

Super Knob Motion Sequence Step Value

Consente di impostare il valore di ciascun passo nella sequenza di movimenti.

È possibile utilizzare gli slider control da 1 a 8 per modificare i valori per i passi da 1 a 8 e da 9 a 16, a seconda della posizione del cursore.

Impostazioni: 0–127

Super Knob Motion Sequence Step Type

Consente di impostare il tipo e la direzione di ogni passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: A, B, Reverse A, Reverse B

Pulse A (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type A)

Pulse B (Super Knob Motion Sequence Step Curve Type B)

Consente di selezionare una curva di modifica del parametro per Pulse A e Pulse B.

Utilizzare Super Knob Motion Sequence Step Type per selezionare il tipo di curva da utilizzare per ogni passo.

L'asse verticale rappresenta il tempo mentre l'asse orizzontale il valore del passo.

Impostazioni: (quando è selezionato un banco Preset) Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps

(quando è selezionato un banco utente) Init Curve 1–32
(quando si carica un file della libreria) Curve in Library 1–24

Edit User Curve

Visualizzato quando Init Curve è selezionato per Pulse A e Pulse B.

Viene aperta la schermata User Curve Edit.

Prm 1 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 1)

Prm 2 (Super Knob Motion Sequence Step Curve Parameter 2)

Consente di regolare la forma della curva del passo nella sequenza di movimenti. Inoltre, l'intervallo per il valore del parametro varia in funzione di Curve Type.

Questa impostazione non è disponibile a seconda di Curve Type.

Control (Super Knob Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)

Consente di abilitare o disabilitare l'uso delle manopole per controllare la forma della curva del passo della sequenza di movimenti.

Visualizzato solo quando MS FX (Super Knob Motion Sequencer FX Receive) è impostato su On.

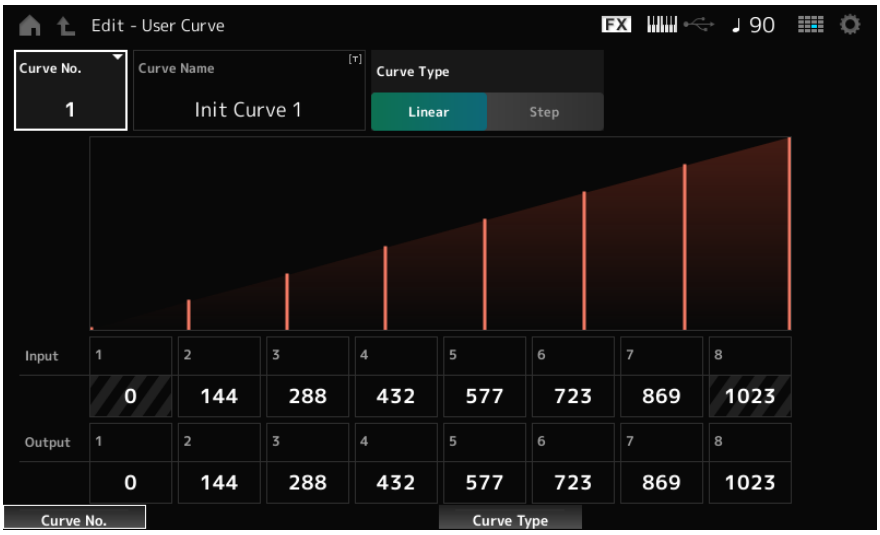
Questa impostazione non è disponibile a seconda di Curve Type.

Impostazioni: Off, On

■ User Curve Edit

Si tratta della schermata di impostazione per la curva dell'utente.

È possibile creare una curva Linear a 8 punti o una curva a 8 passi.



Curve No. (Curve Number)

Indica il numero della curva corrente.

Impostazioni: 1–32

Curve Name

È possibile salvare la curva che si sta modificando con un nuovo nome. Si possono utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Curve Type

Consente di impostare il tipo di curva.

Impostazioni: Linear, Step

Input

Consente di impostare il livello di ingresso per la curva.

Input 1 è fissato sul valore 0. Input 8 è fissato sul valore 1023 quando Curve Type è impostato su Linear.

Impostazioni: 0–1023

Output

Consente di impostare il livello di uscita per la curva.

Impostazioni: 0–1023

Mixing

Nella schermata Mixing è possibile modificare il mix regolando il volume di ciascuna parte ed effettuare le impostazioni degli effetti.
Le impostazioni nella schermata Mixing vengono salvate (memorizzate) nella performance.

Procedura

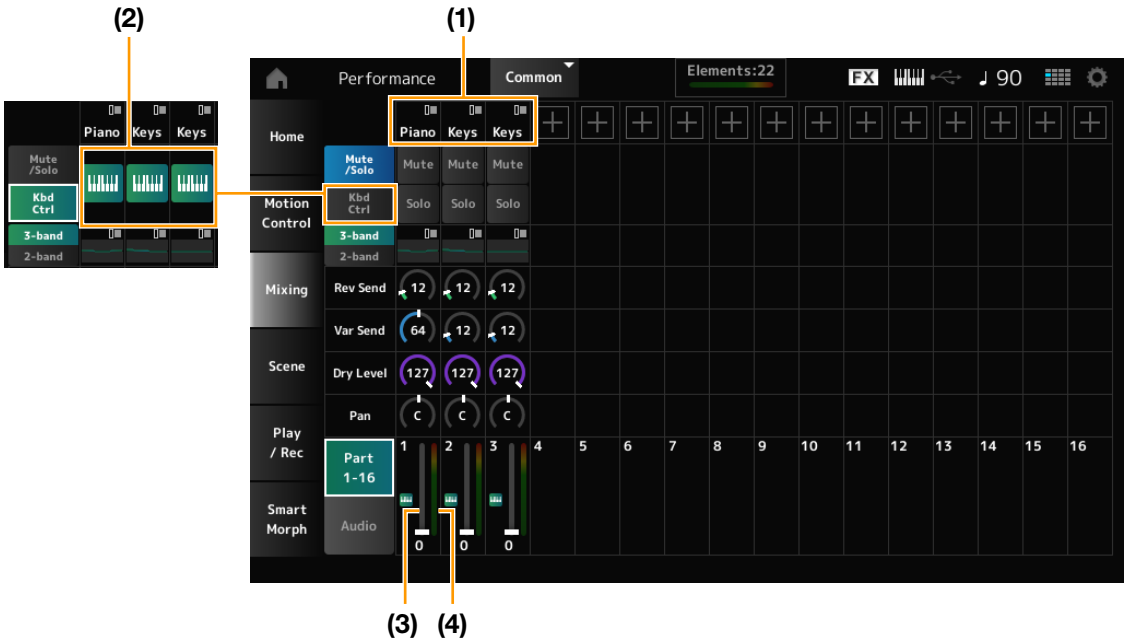
[PERFORMANCE (HOME)] → Mixing



Part 1–16 (Part 1–16 Switch)
Audio (Audio Switch)
Consente di cambiare la vista.
Impostazioni: Part 1–16, Audio (Part 1–8, Audio Part, Master)

■ Vista Part 1–16

Consente di impostare il mix per le parti da 1 a 16.



(1) Part Category

(2) Keyboard Control

(3) Volume

(4) Part Level Meter

Part Category

Viene mostrata la categoria principale della parte selezionata.

Toccare per visualizzare il menu contestuale per Category Search, Edit, Property ecc.

Quando viene selezionata una parte diversa dalla parte 1 e il suono è già impostato per quella parte, viene visualizzato il menu contestuale per Category Search, Edit, Copy e Delete. Toccare [+] per aggiungere una parte.

Impostazioni: consultare il Data List

Mute/Solo Switch

Kbd Ctrl Switch

Consente di passare dalla vista Mute/Solo a quella del controllo della tastiera e viceversa.

Mute (Part Mute)

Solo (Part Solo)

Consente di attivare o disattivare la funzione Mute e dell'assolo della parte.

Impostazioni: Off, On

Keyboard Control

Consente di attivare o disattivare il controllo della tastiera.

Per le parti da 9 a 16, i pulsanti non verranno visualizzati poiché il controllo della tastiera non può essere impostato su On per quelle parti.

Impostazioni: Off, On

3-band (3-band EQ Switch)

2-band (2-band EQ Switch)

Consente di passare dalla vista dell'equalizzatore a 2 bande a quella dell'equalizzatore a 3 bande delle parti da 1 a 16 e viceversa.

Impostazioni: 3-band, 2-band

EQ (Equalizer)

Consente di visualizzare l'impostazione dell'equalizzatore nella vista 3-band o 2-band.

Toccando l'area si richiama il menu contestuale dell'equalizzatore della parte.

Rev Send (Reverb Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalle parti da 1 a 16 all'effetto Reverb.

Impostazioni: 0–127

Var Send (Variation Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalle parti da 1 a 16 all'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Dry Level

Consente di impostare il livello dry (o il livello dei segnali non elaborati dall'effetto System) delle parti da 1 a 16.

Impostazioni: 0–127

Pan

Consente di regolare la posizione del pan (nel campo stereo) per le parti da 1 a 16.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Volume

Consente di impostare il volume per le parti da 1 a 16.

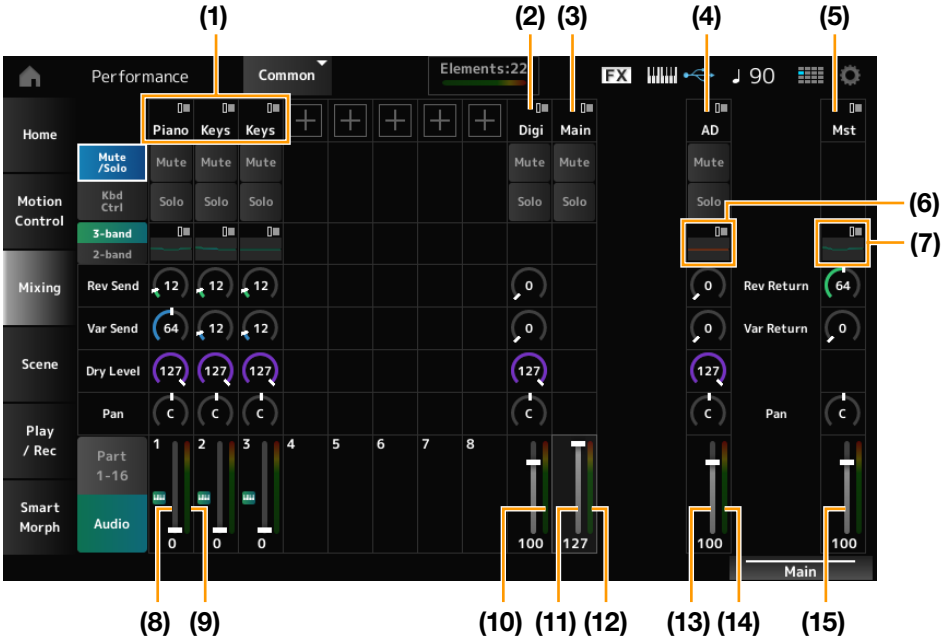
Impostazioni: 0–127

Part Level Meter

Viene mostrato il livello per le parti da 1 a 16.

■ Vista Audio

Consente di impostare il mix per la parte audio.



(1) Part Category

(2) Digi (Digital Part)

(3) Main (USB Main Part)

(4) AD (A/D Part)

(5) Mst (Master)

(6) A/D Part EQ

(7) Master EQ

(8) Digital Part Volume

(9) Part Level Meter

(10) Digi (Digital Part Level Meter)

(11) USB Main Monitor Volume

(12) Main (USB Main Monitor Level Meter)

(13) A/D Part Volume

(14) AD (A/D Part Level Meter)

(15) Performance Volume

Part Category

Viene mostrata la categoria principale della parte selezionata.

Toccare per visualizzare il menu contestuale per Category Search, Edit, Property ecc.

Quando viene selezionata una parte diversa dalla parte 1 e il suono è già impostato per quella parte, viene visualizzato il menu contestuale per Category Search, Edit, Copy e Delete. Toccare [+] per aggiungere una parte.

Impostazioni: consultare il Data List

Digi (Digital Part)
Main (USB Main Part)
AD (A/D Part)
Mst (Master)

Toccare per visualizzare il menu contestuale per Edit ecc.

Mute/Solo Switch
Kbd Ctrl Switch

Consente di passare dalla vista Mute/Solo a quella del controllo della tastiera e viceversa.

Mute (Part Mute)

Solo (Part Solo)

Consente di attivare o disattivare la funzione Mute e dell'assolo della parte.

Impostazioni: Off, On

A/D Part EQ

Toccando l'area si richiama il menu contestuale dell'equalizzatore della parte.

Digital Part Reverb Send

A/D Part Reverb Send

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalla parte A/D o dalla parte digitale all'effetto Reverb.

Impostazioni: 0–127

Digital Part Variation Send

A/D Part Variation Send

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalla parte A/D o dalla parte digitale all'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Digital Part Dry Level

A/D Part Dry Level

Consente di impostare il livello diretto (o il livello dei segnali senza l'effetto System) della parte digitale o della parte A/D.

Impostazioni: 0–127

Digital Part Pan

A/D Part Pan

Consente di regolare la posizione del pan (nel campo stereo) della parte digitale o della parte A/D.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Digital Part Volume

A/D Part Volume

USB Main Monitor Volume

Consente di impostare il volume per la parte audio.

Impostazioni: 0–127

Master EQ

Consente di visualizzare l'equalizzatore parametrico a 5 bande.

Toccando l'area si richiama il menu contestuale per la modifica dell'EQ master.

Rev Return (Reverb Return)

Var Return (Variation Return)

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Reverb o Variation.

Impostazioni: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati all'effetto Reverb.

Impostazioni: 0–127

Var Send (Variation Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati all'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Pan (Performance Pan)

Consente di impostare la posizione del pan (nel campo stereo) della performance.

Il valore di questo parametro compensa l'impostazione Pan per ciascuna parte.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Performance Volume

Consente di impostare il volume per la performance.

Impostazioni: 0–127

Part Level Meter

Digi (Digital Part Level Meter)

Main (USB Main Monitor Level Meter)

AD (A/D Part Level Meter)

Viene mostrato il livello delle parti da 1 a 8 e della parte audio.

Scene

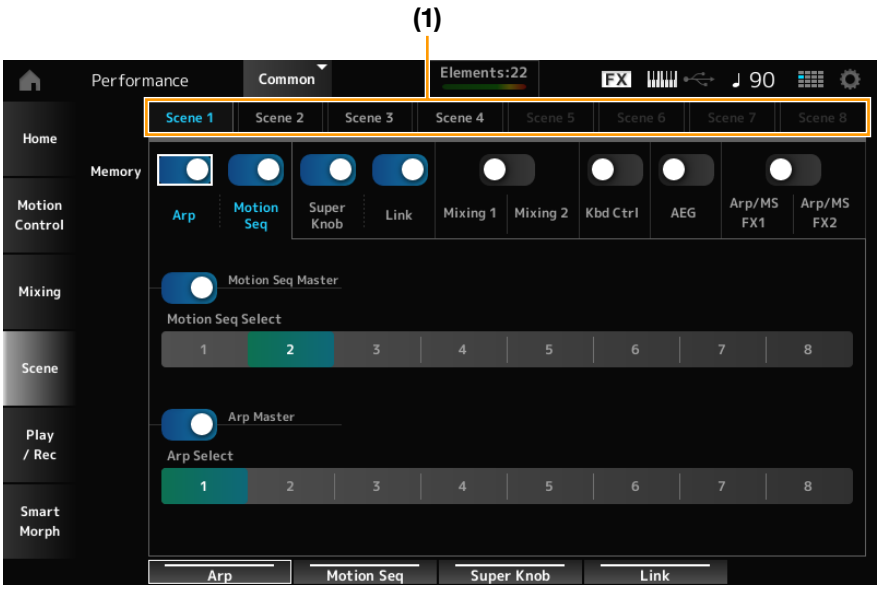
Nella schermata Scene è possibile registrare le impostazioni per il tipo di arpeggio, il tipo di sequenza di movimenti e i parametri della parte su ciascuno dei pulsanti SCENE.
In questa schermata, attivare Memory (Memory Switch) e modificare i valori dei parametri desiderati in modo da poter salvare le impostazioni nella scena.

NOTA

La funzione Scene può essere impostata da una schermata diversa da Scene. È possibile modificare i parametri di Scene assegnati spostando le manopole e gli slider corrispondenti e registrando le impostazioni tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT] e premendo il pulsante SCENE desiderato.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Scene



(1) Scene Select

Scene Select

Selezionare una scheda Scene per registrare le impostazioni.
Le schede da Scene1 a Scene8 sono collegate ai pulsanti SCENE sul pannello superiore.
Impostazioni: 1–8

Memory (Memory Switch)

Consente di selezionare ciascuno dei valori dei parametri come Arpeggio, Motion Sequencer, Super knob, Super Knob Link, Mixing, Keyboard Control, Amplitude EG e Arp/MS FX da registrare nella scena.
Quando questi switch sono impostati su Off, i valori dei parametri non verranno visualizzati sul display anche quando vengono selezionate le schede corrispondenti.
Impostazioni: Off, On

Part 1–16 / Common

Consente di passare dalla vista Part1-16 alla vista Common e viceversa.
Mostrato nelle schede Mixing 1, Mixing 2, Kbd Ctrl, AEG, Arp/MS FX1 e Arp/MS FX2.

Offset (Scene Mixing / AEG Value Mode Switch)

Impostando Offset su Off, alcuni parametri di Scene possono essere regolati con precisione.
Mostrato nelle schede Mixing 1, Mixing 2 e AEG.
Impostazioni: Off (assoluto), On (offset)

Quando i Memory Switch per Arp e Motion Seq sono impostati su On

Motion Seq Master (Motion Sequencer Master Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Impostazioni: Off, On

Motion Seq Select (Motion Sequence Select)

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per l'intera performance.

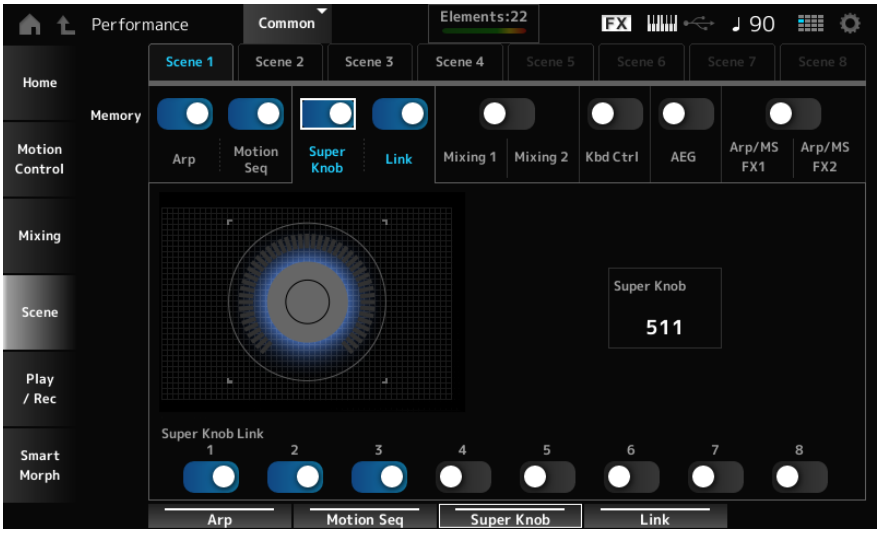
Impostazioni: Off, On

Arp Select (Arpeggio Select)

Consente di modificare la selezione dell'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

Quando i Memory Switch per Super Knob e Link sono impostati su On



Super Knob (Super Knob Value)

Consente di impostare il valore della Super Knob.

Impostazioni: 0–1023

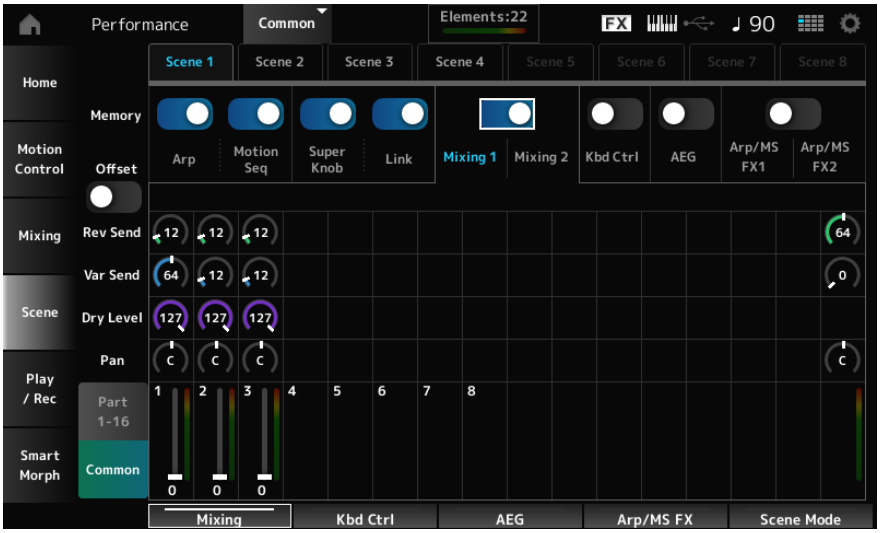
Super Knob Link

Consente di attivare o disattivare il collegamento tra la Super Knob e le Assignable Knob 1–8.

Quando questo switch è impostato su Off, il funzionamento della Super Knob non influenzerà i parametri delle Assignable Knob.

Impostazioni: Off, On

Quando i Memory Switch per Mixing 1 e Mixing 2 sono impostati su On



■ Mixing 1

Vista Part 1–16: vengono mostrati i parametri di Scene per Part 1–16.
Vista Common: vengono mostrati i parametri di Scene per Part 1–8 e Common.
I parametri Common vengono applicati all'intera performance.

• Vista Part 1–16

Rev Send (Reverb Send)
Consente di impostare la mandata riverbero per ciascuna parte.
Impostazioni: 0–127

Var Send (Variation Send)
Consente di impostare la mandata variazione per ciascuna parte.
Impostazioni: 0–127

Dry Level
Consente di impostare il livello diretto di ciascuna parte.
Impostazioni: 0–127

Pan
Consente di regolare la posizione del pan (nel campo stereo) per ciascuna parte.
Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Volume (Part Volume)
Consente di impostare il volume per ciascuna parte.
Impostazioni: 0–127

• Vista Common

Rev Return (Reverb Return)
Consente di impostare il ritorno del riverbero.
Impostazioni: 0–127

Var Return (Variation Return)
Consente di impostare il ritorno della variazione.
Impostazioni: 0–127

Pan (Performance Pan)
Consente di regolare la posizione del pan (nel campo stereo) della performance.
Impostazioni: L63–C (centro)–R63

■ Mixing 2

• Vista Part 1-16

Quando Offset è impostato su On

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Consente di impostare la frequenza di taglio per ciascuna parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Res (Filter Resonance/Width)

Consente di impostare la risonanza del filtro o l'ampiezza del filtro per ciascuna parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Depth

Consente di impostare la profondità FEG per ciascuna parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Quando Offset è impostato su Off

Impostando Offset su Off, alcuni parametri di Scene possono essere regolati con precisione.

Cutoff

Impostazioni: (AN-X, FM-X): 0–1023

Res

Impostazioni: (AN-X): 0–255
Impostazioni: (FM-X): 0–127

FEG Depth

Impostazioni: (AN-X): –9600–+0–+9600
Impostazioni: (FM-X): –64–+0–+63

NOTA

Si consiglia di impostare Offset su On quando si desidera utilizzare sia Smart Morph sia Scene.

Mute (Part Mute)

Consente di attivare o disattivare la funzione Mute della parte.

Impostazioni: Off, On

Volume (Part Volume)

Consente di impostare il volume della parte.

Impostazioni: 0–127

• Vista Common

Cutoff (Cutoff Frequency)

Consente di impostare il valore di offset per la frequenza di taglio della parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Res (Filter Resonance/Width)

Consente di impostare il valore di offset per la risonanza del filtro o l'ampiezza del filtro della parte.

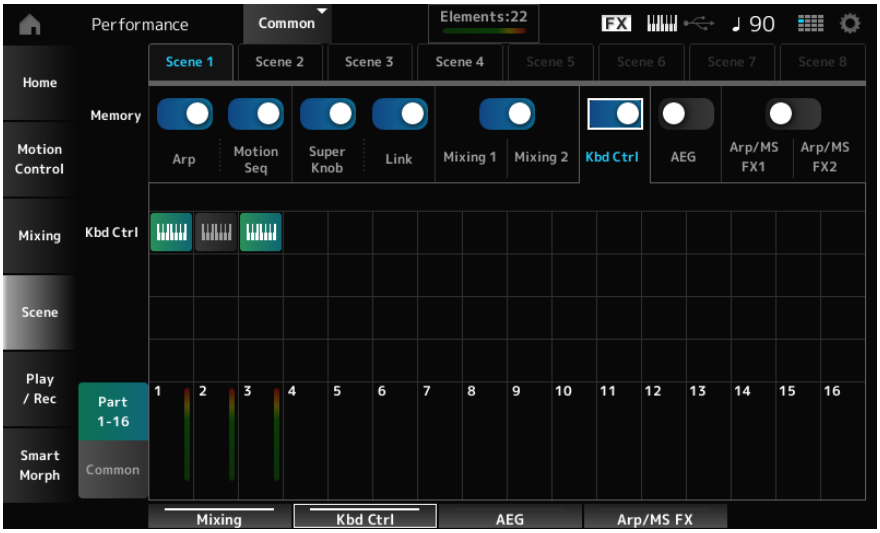
Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Depth

Viene specificato come valore di offset per Part FEG Depth.

Impostazioni: –64–+0–+63

Quando Kbd Ctrl Memory Switch è impostato su On



Kbd Ctrl (Part Keyboard Control Switch)

Consente di attivare o disattivare il controllo della tastiera della parte.

Quando il controllo della tastiera per la parte è impostato su Off, non verrà emesso alcun suono quando si usa la tastiera.

Impostazioni: Off (grigio), On (verde)

Quando Memory Switch di AEG è impostato su On



- **Vista Part 1-16**

Quando Offset è impostato su On

Attack (AEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo di attacco AEG per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Decay (AEG Decay Time)

Consente di impostare il tempo di decay AEG per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Sustain (AEG Sustain Level)

Consente di impostare il livello di sustain AEG della parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Release (AEG Release Time)

Consente di impostare il tempo di rilascio AEG per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Quando Offset è impostato su Off

Impostando Offset su Off, alcuni parametri di Scene possono essere regolati con precisione.

Attack

Impostazioni: (AN-X): 0–255

Decay

Impostazioni: (AN-X): 0–255

Sustain

Impostazioni: (AN-X): 0–511

Release

Impostazioni: (AN-X): 0–255

- **Vista Common**

Attack

Consente di impostare il valore di offset su Attack (AEG Attack Time) per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Decay

Consente di impostare il valore di offset su Decay (AEG Decay Time) per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Sustain

Consente di impostare il valore di offset su Sustain (AEG Sustain Level) per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Release

Consente di impostare il valore di offset su Release (AEG Release Time) per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Quando i Memory Switch per Arp/MS FX 1 e Arp/MS FX 2 sono impostati su On



■ Arp/MS FX 1

• Vista Part 1-16

Swing

Consente di impostare il valore di swing dell'arpeggio o del sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: –120–+0–+120

Unit (Part Unit Multiply)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione dell'arpeggio e del sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: 50%–400%, Common

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato
Common: viene applicato il valore impostato in Unit (Common Unit Multiply) e comune a tutte le parti

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Consente di impostare l'intervallo di tempo di gate dell'arpeggio per ciascuna parte.

Impostazioni: 0%–200%

Velocity (Arp Velocity Rate)

Consente di impostare l'intervallo di velocità dell'arpeggio per ciascuna parte.

Impostazioni: 0%–200%

• Vista Common

Swing

Consente di impostare il valore di offset su Swing per ciascuna parte.

Impostazioni: –120–+0–+120

Unit (Common Unit Multiply)

Consente di impostare Unit Multiply per tutte le parti.

Impostazioni: 50%–400%

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato

Gate Time (Arp Gate Time Rate)

Consente di impostare il valore di offset su Arpeggio Gate Time Rate per ciascuna parte.

Impostazioni: –100–+0–+100

Velocity (Arp Velocity Rate)

Consente di impostare il valore di offset su Arpeggio Velocity Rate per ciascuna parte.

Impostazioni: –100–+0–+100

■ Arp/MS FX 2

• Vista Part 1-16

Amp (Motion Sequencer Amplitude Part Offset)
Consente di impostare il valore di offset su Motion Sequencer Amplitude per ciascuna parte.
Impostazioni: –127–+0–+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Part Offset)
Consente di impostare il valore di offset su Motion Sequencer Pulse Shape per ciascuna parte.
Impostazioni: –100–+0–+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Part Offset)
Consente di impostare il valore di offset su Motion Sequencer Smoothness per ciascuna parte.
Impostazioni: –127–+0–+127

Random (Motion Sequencer Randomness)
Consente di impostare il valore di offset su Motion Sequencer Randomness per ciascuna parte.
Impostazioni: 0–127

• Vista Common

Amp (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)
Consente di impostare il valore di offset su Motion Sequencer Amplitude per tutte le parti.
Impostazioni: –127–+0–+127

Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)
Consente di impostare il valore di offset su Motion Sequencer Pulse Shape per tutte le parti.
Impostazioni: –100–+0–+100

Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)
Consente di impostare il valore di offset su Motion Sequencer Smoothness per tutte le parti.
Impostazioni: –127–+0–+127

Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)
Consente di impostare il valore di offset su Motion Sequencer Randomness per tutte le parti.
Impostazioni: –127–+0–+127

Play/Rec

Nella schermata Play/Rec è possibile registrare pattern e song nella memoria interna dello strumento e audio su un'unità flash USB, quindi riprodurre le registrazioni.

Pattern

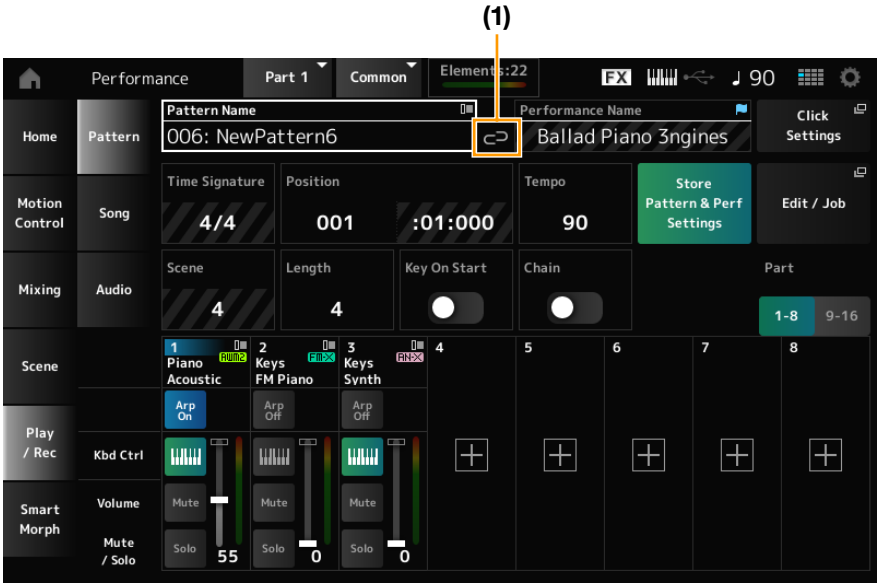
■ Riproduzione e standby riproduzione

Procedura

Pulsante [SONG/PATTERN] → Pattern

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern

Pulsante [▶] (Play) → Pattern



(1) Link Icon

Pattern Name

Consente di visualizzare il nome del pattern selezionato.

Toccare per visualizzare il menu contestuale per Load, Rename e New Pattern.

È possibile selezionare un pattern utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] quando il cursore si trova su Pattern Name.

Link Icon

L'Link Icon viene mostrata se la performance utilizzata per registrare il pattern e la performance selezionata sono le stesse. In caso contrario, verrà mostrata un'Link Icon interrotta.

Performance Name

Viene mostrato il nome della performance selezionata.

NOTA

La bandiera blu verrà mostrata in alto a destra di Performance Name quando si modifica un parametro nella performance.

Click Settings

Consente di aprire la schermata Tempo Settings.

Time Signature
Viene mostrato l'indicatore del pattern.

Position
Consente di impostare la posizione per l'avvio della riproduzione e della registrazione, nonché la posizione corrente della riproduzione.
Il numero mostrato a sinistra è la misura, mentre i numeri mostrati a destra sono i beat e i tick.

Tempo
Consente di impostare il tempo per la riproduzione del pattern.
Impostazioni: 5–300

Store Pattern & Perf Settings (Store Pattern and Performance Settings)
Consente di salvare il collegamento tra i pattern modificati e la performance utilizzata.

NOTA
Se sono stati modificati i parametri della performance, sarà necessario memorizzare anche la performance.

Edit/Job
Consente di aprire la schermata per la modifica del pattern e i job. Utilizzando la funzione Pattern, è possibile registrare una sequenza per ciascuna scena.

Scene
Viene mostrato il numero di scena selezionato.
Questo switch è collegato ai pulsanti SCENE sul pannello superiore.

Length (Section Length)
Consente di impostare la durata della sequenza della scena selezionata.
Impostazioni: 1–256

Key On Start
Consente di impostare il pattern per avviare la registrazione o la riproduzione nel momento in cui si preme un tasto sulla tastiera.
Impostazioni: Off, On

Chain
Consente di abilitare la riproduzione continua.
Impostazioni: Off, On

Undo *
Consente di annullare l'azione precedente e di tornare allo stato precedente.
Questo pulsante diventa disponibile quando uno o più job sono stati utilizzati dopo la registrazione di una sequenza.

Redo *
Consente di ripristinare l'azione annullata utilizzando Undo. Questo pulsante è attivo solo dopo che è stato utilizzato Undo ***.

Part 1–8
Part 9–16
Consente di passare tra le viste della parte.

■ Standby della registrazione

Procedura

Pulsante [SONG/PATTERN] → Pattern → Pulsante [●] (Record)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Pulsante [●] (Record)



Time Signature

Consente di impostare il tempo della scena.

Impostazioni: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize (Record Quantize)

Quantize è una funzione che corregge le note registrate affinché si trovino sulla frazione esatta del beat (nei valori delle note).

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma).

Loop

Quando impostato su On, la registrazione del pattern continua in loop.

Impostazioni: Off, On

NOTA

Premendo il pulsante [●] (Record) durante la registrazione della song, il registratore viene impostato sul modo Rehearsal e il pulsante [●] (Record) lampeggia.

Nel modo Rehearsal, la riproduzione del pattern continua ma la registrazione viene temporaneamente messa in pausa, consentendo così di esercitarsi.

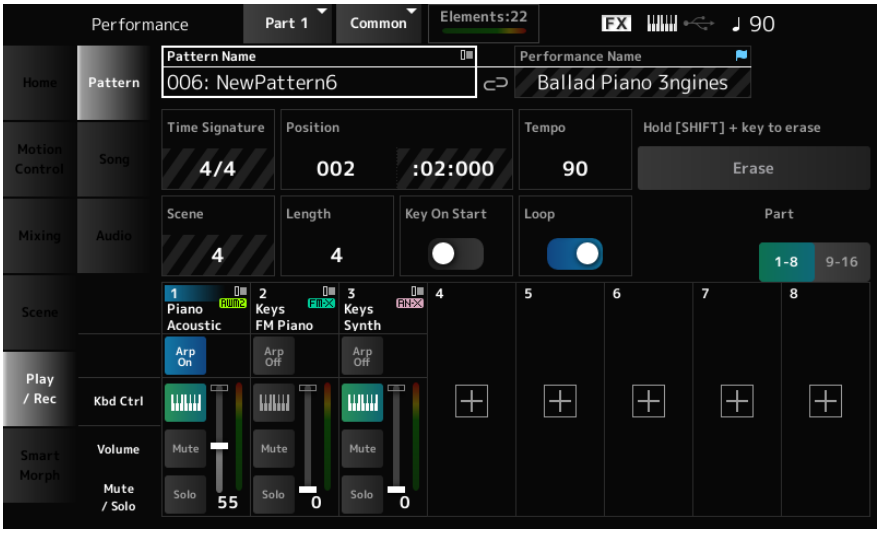
È possibile tornare alla modalità registrazione premendo nuovamente il pulsante [●].

■ Registrazione

Procedura

Pulsante [SONG/PATTERN] → Pattern → Pulsante [●] (Record) → Pulsante [▶] (Play)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Pulsante [●] (Record) → Pulsante [▶] (Play)



Hold [SHIFT] + key to erase

Erase

È possibile eliminare specifici eventi nota tenendo premuto il pulsante [SHIFT] e premendo il tasto corrispondente alla nota che si desidera eliminare.

In alternativa, è possibile toccare il pulsante Erase sullo schermo per attivare la funzione, quindi premere il tasto corrispondente sulla tastiera per eliminare l'evento nota.

■ Registrazione sovraincisione

Quando si utilizza un controller durante la registrazione in sovraincisione, è possibile eliminare gli eventi esistenti di quel controller e registrare l'operazione come nuovi eventi.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → (con la song già registrata) → Pulsante [●] (Record) → Toccare Record Type → Selezionare Overdub dal menu → Pulsante [▶] (Play)



Record Type

Consente di selezionare dalla registrazione Replace o Overdub.

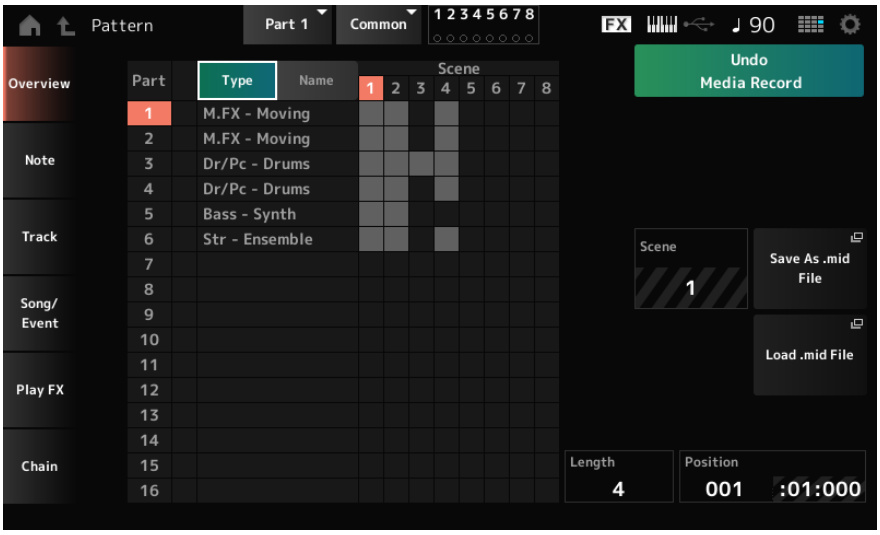
Impostazioni: Replace, Overdub

Pattern Edit Overview

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Overview

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Overview



Type

Toccare questo pulsante per visualizzare le categorie principale e secondaria della parte.
Consente di modificare anche l'elenco visualizzato nella schermata Play/Rec.

Name

Toccare per vedere il nome della parte.
Consente di modificare anche l'elenco visualizzato nella schermata Play/Rec.

Part Mute Icon
Part Solo Icon

Viene mostrato lo stato delle impostazioni Mute e Solo per la parte.

Undo ***

Consente di annullare l'azione precedente e di tornare allo stato precedente.
Questo pulsante diventa disponibile quando uno o più job sono stati utilizzati dopo la registrazione di una sequenza.
Operazioni comuni per tutte le schede nella schermata Pattern Edit.

Redo ***

Consente di ripristinare la registrazione che è stata annullata con Undo. Questo pulsante è attivo solo dopo che è stato utilizzato Undo ***. Operazioni comuni per tutte le schede nella schermata Pattern Edit.

Scene

Viene mostrato il numero di scena selezionato.

Save As .mid File

Consente di aprire la schermata Save. È possibile salvare la sequenza della scena selezionata come file MIDI.

Load .mid File

Consente di aprire la schermata Load per caricare un file MIDI.
Dopo aver selezionato un file MIDI, selezionare un pattern e una scena nella posizione di caricamento.

Length

Consente di impostare la durata della sequenza della scena selezionata.

Position

Viene mostrata la posizione corrente per la riproduzione della scena e consente di specificare la posizione della riproduzione.
Impostazioni: 001–256

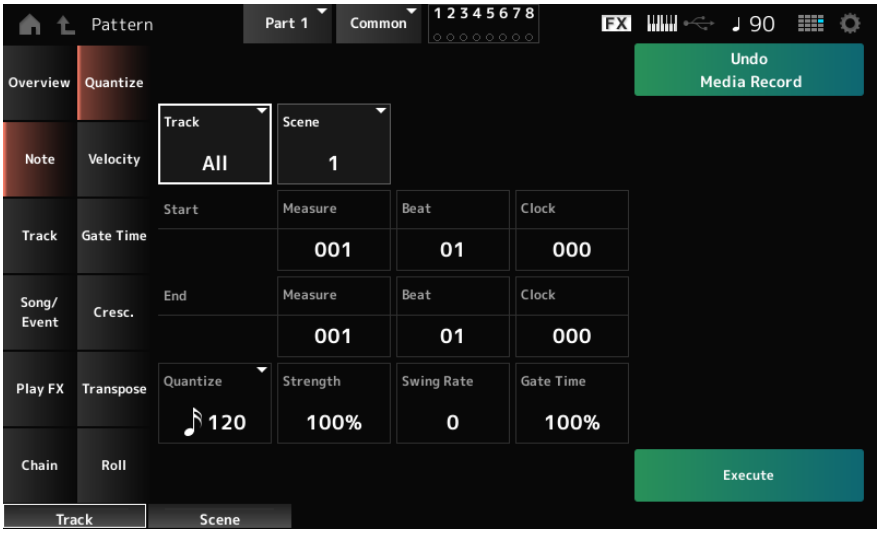
■ Quantize

La quantizzazione è il processo che regola la temporizzazione degli eventi nota spostandoli sul beat esatto più vicino. Ad esempio, è possibile utilizzare questa funzione per migliorare la temporizzazione di un pattern registrato in tempo reale.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/⟲] → Note → Quantize

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Quantize



Track

Consente di specificare la traccia per il job.

Impostazioni: All, 1–16

Scene

Consente di specificare la scena per il job.

Impostazioni: 1–8

Start Measure

Consente di specificare la posizione della misura iniziale per il job.

Impostazioni: 001–257

Start Beat

Consente di specificare la posizione del beat iniziale per il job.

Impostazioni: dipende dall'impostazione Time Signature

Start Clock

Consente di specificare la posizione del clock iniziale per il job.

Impostazioni: dipende dall'impostazione Time Signature

End Measure

Consente di specificare la posizione della misura finale per il job.

Impostazioni: 001–257

End Beat

Consente di specificare la posizione del beat finale per il job.

Impostazioni: dipende dall'impostazione Time Signature

End Clock

Consente di specificare la posizione del clock finale per il job.

Impostazioni: dipende dall'impostazione Time Signature

Quantize

Consente di impostare la risoluzione di quantizzazione (o una nota da utilizzare come base per la quantizzazione).

Impostazioni: biscroma, terzina di semicrome, semicroma, terzina di crome, croma, terzina di semiminime, semiminima, semicroma + terzina di semicrome, croma + terzina di crome

Strength

Consente di impostare la "forza magnetica" della quantizzazione.

Quando questo parametro è impostato su 100%, tutte le note si sposteranno nella posizione specificata in Quantize, mentre un'impostazione dello 0% non comporta alcuna quantizzazione.

Impostazioni: 0%–100%

Swing Rate

Consente di modificare il tempo dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in Quantize per aggiungere uno stile swing ai ritmi.

Impostazioni: dipende dall'impostazione Quantize (quantization resolution).

Quando Quantize è impostato su semiminima, croma, semicroma o biscroma: da 0 a metà della griglia
Quando Quantize è impostato su terzina di semiminime, terzina di crome o terzina di semicrome: da 0 a metà della griglia
Quando Quantize è impostato su croma + terzina di crome o semicroma + terzina di semicrome: da 0 a metà della griglia della terzina

Gate Time

Consente di modificare il tempo di gate (o il tempo effettivo della nota da suonare) dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in Quantize per aggiungere uno stile swing ai ritmi.

Impostazioni: 0%–200%

Execute

Consente di eseguire il job selezionato nella sequenza MIDI. Operazioni comuni per tutte le schede nella schermata Pattern Edit.

■ Velocity

Consente di modificare la forza del suono (velocità) delle note nell'intervallo specificato.

NOTA

La velocità viene modificata utilizzando la seguente formula

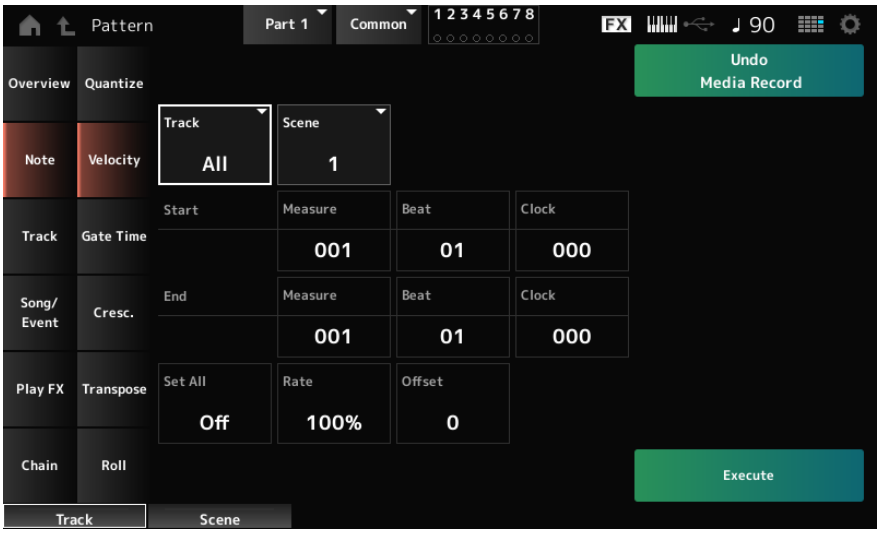
Velocità regolata = (velocità originale × frequenza) + Offset

Se il risultato è inferiore o uguale a 0, il valore viene impostato su 1. Se il risultato è superiore a 128, il valore viene impostato su 127.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Note → Velocity

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Velocity



Set All

Consente di impostare la velocità di tutte le note nella sezione selezionata.

Se impostato su Off, Set All non funzionerà.

Se impostato su un valore diverso da Off, Rate e Offset saranno disabilitati.

Impostazioni: Off, 001–127

Rate

Consente di impostare la percentuale per modificare la velocità.

Se impostata su 99% o inferiore, la velocità sarà più lenta. Se impostato su 101% o un valore superiore, la velocità sarà maggiore. Con un valore pari a 100%, la velocità verrà mantenuta invariata.

Questo parametro non può essere modificato se Set All è impostato su un valore diverso da Off.

Impostazioni: 0%–200%

Offset

Consente di impostare il valore da aggiungere o sottrarre dal valore Velocity originale.

Se impostato su -1 o un valore inferiore, la velocità sarà più lenta. Se impostato su +1 o un valore superiore, la velocità sarà maggiore. Se impostato su 0, la velocità verrà mantenuta invariata.

Questo parametro non può essere modificato se Set All è impostato su un valore diverso da Off.

Impostazioni: –127–0–+127

■ Gate Time

Consente di modificare il tempo del suono (tempo di gate) delle note nell'intervallo specificato.

NOTA

Il tempo di gate viene modificato utilizzando la seguente formula

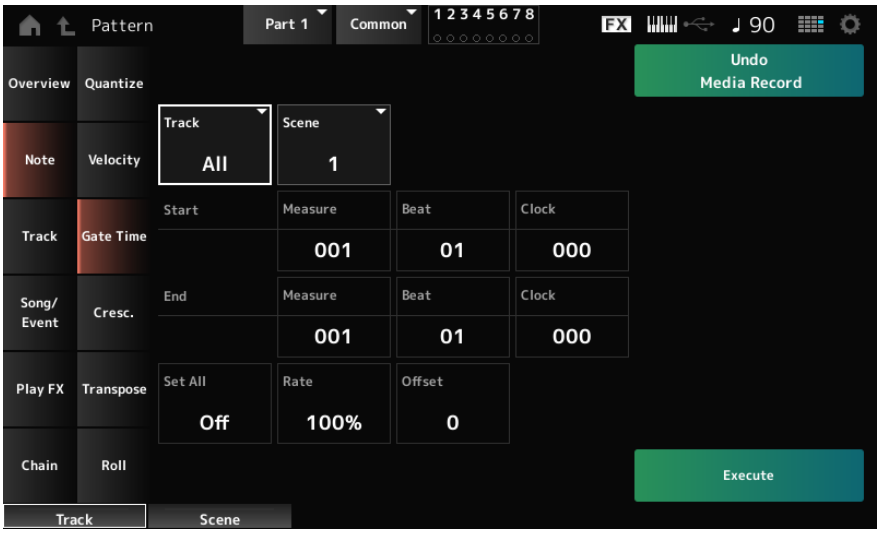
Tempo di gate regolato = (tempo di gate originale × frequenza) + Offset

Se il risultato è 0 o inferiore, il valore è impostato su 1.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/⟲] → Note → Gate Time

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Gate Time



È uguale a Pattern Edit Note → Velocity, tranne per il fatto che i valori dell'impostazione Set All sono diversi.

Set All

Impostazioni: Off, 001–9999

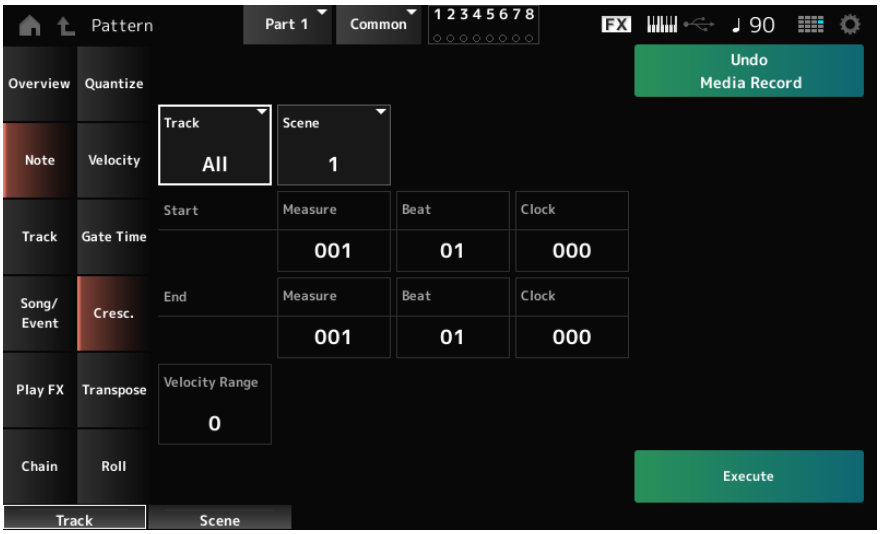
■ Cresc. (Crescendo)

Consente di applicare un aumento (crescendo) o una diminuzione (decrescendo) graduale della velocità delle note nell'intervallo specificato

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Note → Cresc.

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Cresc.



Velocity Range

Consente di impostare l'intensità del crescendo o del decrescendo.

All'interno dell'intervallo specificato, consente di aumentare o diminuire gradualmente le velocità intermedie in modo che la velocità finale diventi il "valore della velocità iniziale + il valore di Velocity Range" in base alla velocità iniziale. Se la velocità finale è pari o inferiore a 0, tale velocità viene impostata su 1, mentre se è pari o superiore a 128, viene impostata su 127.

Un valore positivo produce un crescendo, mentre uno negativo produce un decrescendo.

Con un valore pari a 0, non si verifica alcuna variazione di velocità.

Impostazioni: –127–0–+127

■ Transpose

Questo job consente di cambiare l'intonazione o pitch delle note nell'intervallo specificato.

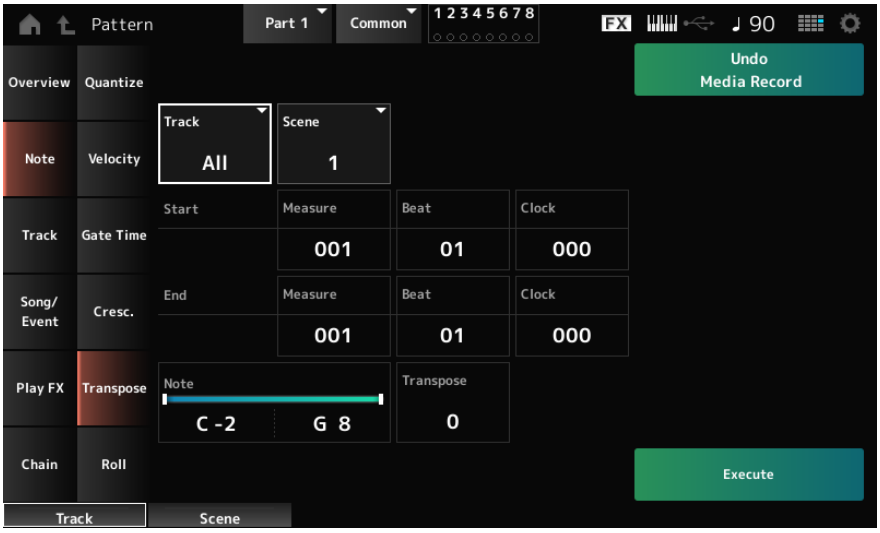
NOTA

Quando vengono trasposte, le note impostate nell'intervallo oltre C-2 - G8 vengono automaticamente spostate per adattarsi all'intervallo C-2 - G8.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Note → Transpose

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Transpose



Note

Consente di specificare l'intervallo di tasti (note) per la trasposizione.

Toccare per aprire il menu contestuale, quindi impostare Keyboard su On in modo da poter utilizzare i tasti sulla tastiera.

Impostazioni: C–2–G8

Transpose

Consente di impostare l'intervallo di note da cambiare in semitoni.

Un'impostazione di +12 trasporre di un'ottava superiore, mentre un'impostazione di -12 l'abbassa di un'ottava. Il valore 0 non produce alcun cambiamento.

Impostazioni: –127–0–+127

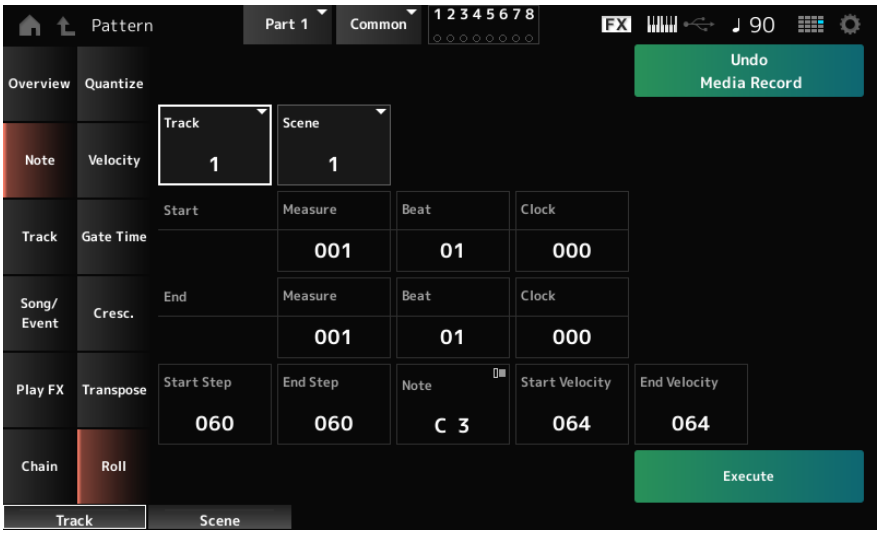
■ Roll

Questo job consente di creare una serie di note ripetute (come un rullo di tamburi) nell'intervallo specificato.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Note → Roll

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Note → Roll



Track

Impostazioni: 1–16

Start Step

Consente di impostare la misura dello step (cioè il numero di clock) tra ogni nota nella rullata.

Impostando un valore più piccolo, si possono eseguire rullate più veloci. Il clock qui specificato è per l'inizio dell'intervallo.

Impostazioni: 015–999

End Step

Consente di impostare la misura dello step (cioè il numero di clock) tra ogni nota nella rullata.

Impostando un valore più piccolo, si possono eseguire rullate più veloci. Il clock qui specificato è per la fine dell'intervallo.

Impostazioni: 015–999

Note

Consente di impostare le note per le rullate.

Toccare per aprire il menu contestuale, quindi impostare Keyboard su On in modo da poter utilizzare i tasti per impostare le note.

Impostazioni: C–2–G8

Start Velocity

Consente di impostare la velocità per la forza delle rullate. La velocità qui specificata è per l'inizio dell'intervallo.

Impostazioni: 001–127

End Velocity

Consente di impostare la velocità per la forza delle rullate. La velocità qui specificata è per la fine dell'intervallo.

Impostazioni: 001–127

NOTA

Impostando Start Velocity e End Velocity, è possibile creare il crescendo o il decrescendo per le rullate.

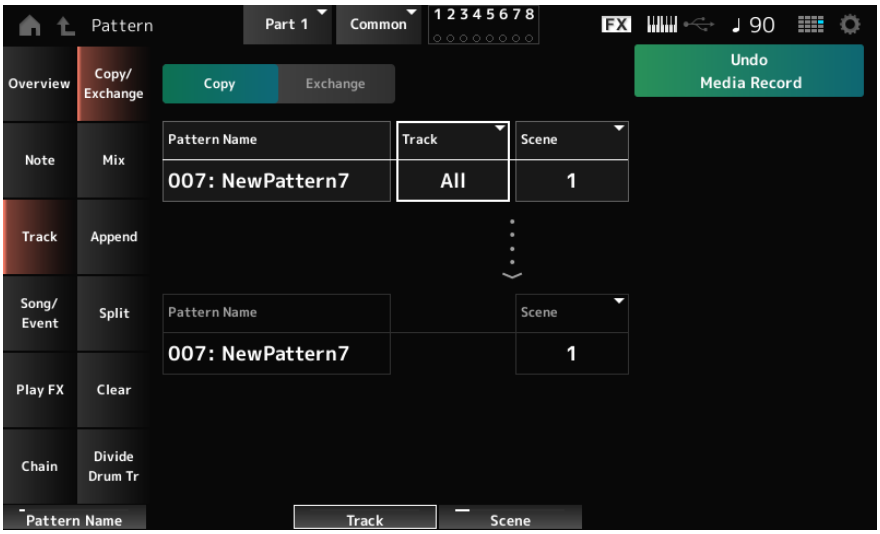
■ Copy/Exchange

Questo job consente di copiare i dati da una traccia sorgente specificata alla traccia di destinazione specificata o di scambiare dati tra due tracce specificate.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/⟲] → Track → Copy/Exchange

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Copy/Exchange



Copy

Consente di copiare i dati dalla traccia specificata in un'altra traccia.

AVVISO

Quando viene eseguito Copy Track, i dati esistenti sulla traccia di destinazione verranno sovrascritti e persi.

Exchange

Consente di scambiare dati tra due tracce.

Pattern Name *Sorgente

Consente di specificare il modello da cui copiare.

Track *Sorgente

Consente di specificare la traccia da cui copiare.

Impostazioni: All, 1–16

Scene *Sorgente

Consente di specificare la scena da cui copiare.

Impostazioni: All, 1–8

Pattern Name *Destinazione

Consente di specificare il pattern in cui copiare.

Track *Destinazione

Consente di specificare la traccia in cui copiare.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su All.

Impostazioni: 1–16

Scene *Destinazione

Consente di specificare la scena in cui copiare.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su All.

Impostazioni: 1–8

Copy Track

Consente di eseguire un'azione di copia.

NOTA

Quando Copy Track viene eseguito con Track e Scene impostati su All, verranno copiati anche i dati della catena.

Exchange Track

Consente di eseguire uno scambio.

NOTA

Quando Exchange Track viene eseguito con Track e Scene impostati su All, verranno copiati anche i dati della catena.

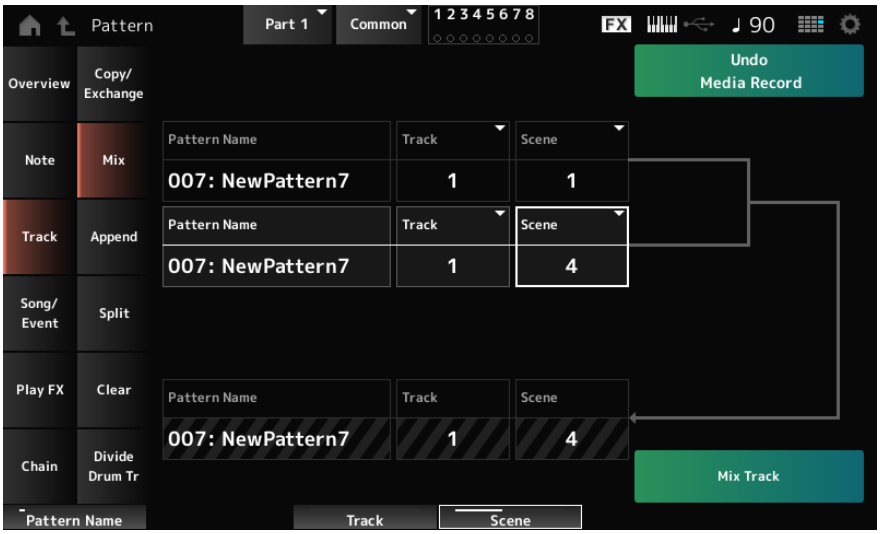
■ Mix

Consente di eseguire il missaggio (unione) dei dati della traccia A e della traccia B specificate e inserire il risultato nella traccia B.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Track → Mix

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Mix



Pattern Name *Sorgente A

Consente di specificare il primo pattern di cui eseguire il missaggio.

Track *Sorgente A

Consente di specificare la traccia per il job.

Impostazioni: 1–16

Scene *Sorgente A

Consente di specificare la scena per il job.

Impostazioni: All, 1–8

Pattern Name *Sorgente B

Consente di specificare il primo pattern di cui eseguire il missaggio.

Track *Sorgente B

Consente di specificare la traccia per il job.

Impostazioni: 1–16

Scene *Sorgente B

Consente di specificare la scena per il job.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente A è impostata su All.

Impostazioni: 1–8

Pattern Name *Destinazione B

Viene mostrato il nome del pattern in cui eseguire il missaggio.

Track *Destinazione B

Consente di visualizzare il numero di traccia per il job.

Scene *Destinazione B

Consente di visualizzare il numero di scena per il job.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente A è impostata su All.

Mix Track

Consente di eseguire un'azione di missaggio.

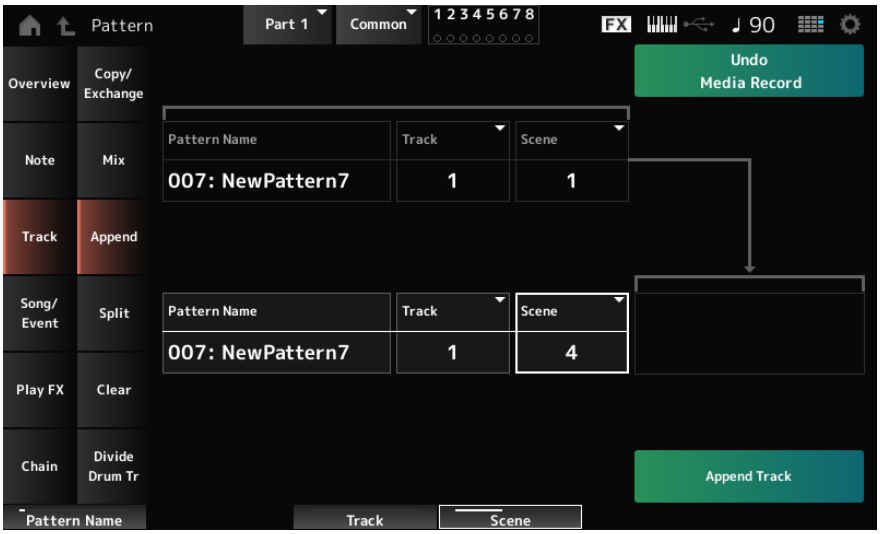
■ Append

Consente di aggiungere i dati nella traccia specificata alla fine di un'altra traccia.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Track → Append

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Append



Pattern Name *Sorgente

Consente di specificare il modello da cui aggiungere.

Track *Sorgente

Consente di impostare la traccia di destinazione per il job.

Impostazioni: All, 1–16

Scene *Sorgente

Consente di specificare la scena per il job.

Impostazioni: 1–8

Pattern Name *Destinazione

Consente di specificare il pattern in cui aggiungere.

Track *Destinazione

Consente di impostare la traccia di destinazione per il job.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su All.

Impostazioni: 1–16

Scene *Destinazione

Consente di specificare la scena per il job.

Impostazioni: 1–8

Append Track

Consente di eseguire un'azione di aggiunta.

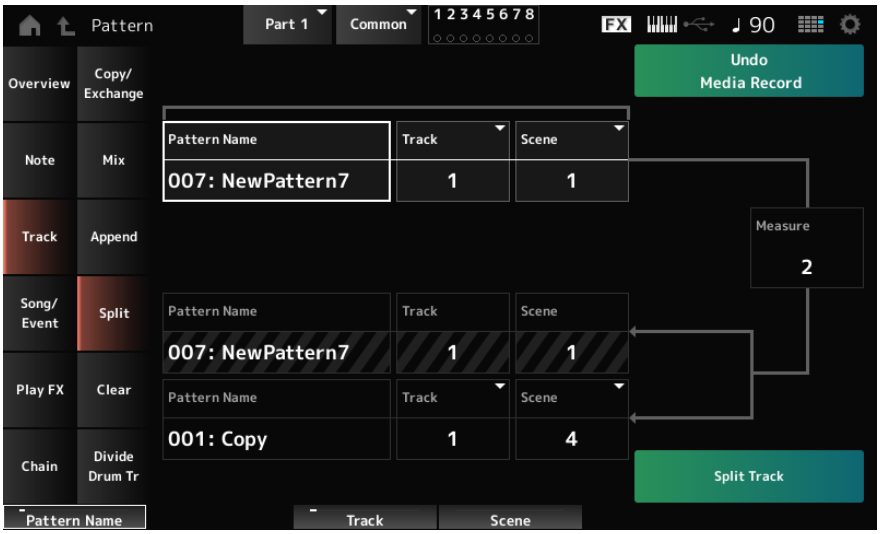
■ Split

Consente di suddividere i dati della traccia specificata nella misura specificata e di spostare la seconda metà su un'altra traccia specificata.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/] → Track → Split

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Split



Pattern Name *Sorgente

Consente di specificare il pattern da suddividere.

Track *Sorgente

Consente di impostare la traccia di destinazione per il job.

Impostazioni: All, 1–16

Scene *Sorgente

Consente di impostare la scena di destinazione per il job.

Impostazioni: 1–8

Measure *Sorgente

Consente di specificare la misura in cui i dati devono essere suddivisi.

Impostazioni: 2–256

Pattern Name

Viene mostrato il pattern in cui suddividere.

Track

Consente di mostrare la traccia per il job.

Scene

Consente di mostrare la scena per il job.

Pattern Name *Destinazione

Consente di specificare il pattern a cui devono essere inviati i dati suddivisi.

Track *Destinazione

Consente di impostare la traccia di destinazione per il job. Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su All.

Impostazioni: 1–16

Scene *Destinazione

Consente di impostare la scena di destinazione per il job.

Impostazioni: 1–8

Split Track

Consente di eseguire un'azione di divisione.

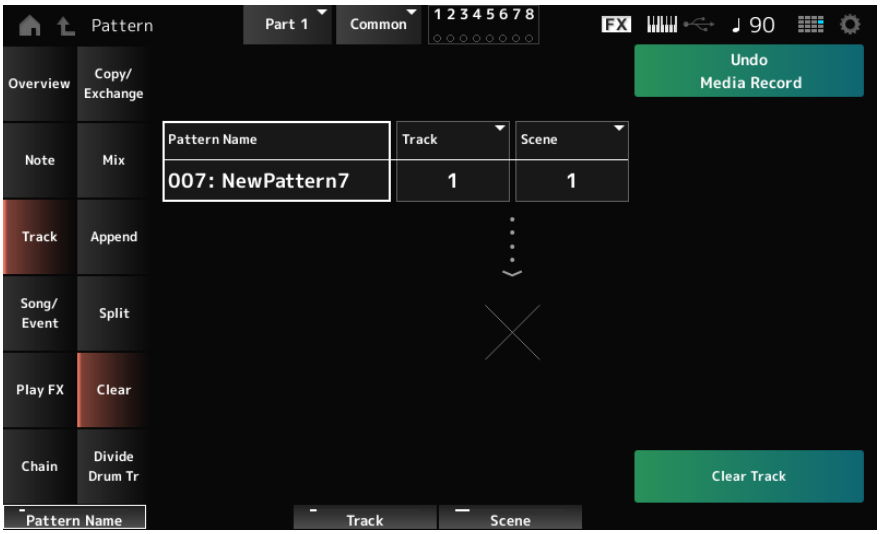
■ Clear

Consente di eliminare i dati della traccia specificata.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/↻] → Track → Clear

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Clear



Pattern Name

Consente di specificare il pattern da eliminare.

Track

Consente di specificare la traccia per il job.

Impostazioni: All, 1–16

Scene

Consente di specificare la scena per il job.

Impostazioni: All, 1–8

Clear Track

Consente di eseguire un'azione di cancellazione.

NOTA

Quando Clear Track viene eseguito con Track e Scene impostati su All, verranno eliminati anche i dati della catena.

■ Divide Drum Tr (Divide Drum Track)

Consente di utilizzare la batteria registrata dalla traccia specificata e di assegnare ciascuno strumento (singolo strumento a percussione nel set di batteria) alle tracce da 9 a 16.

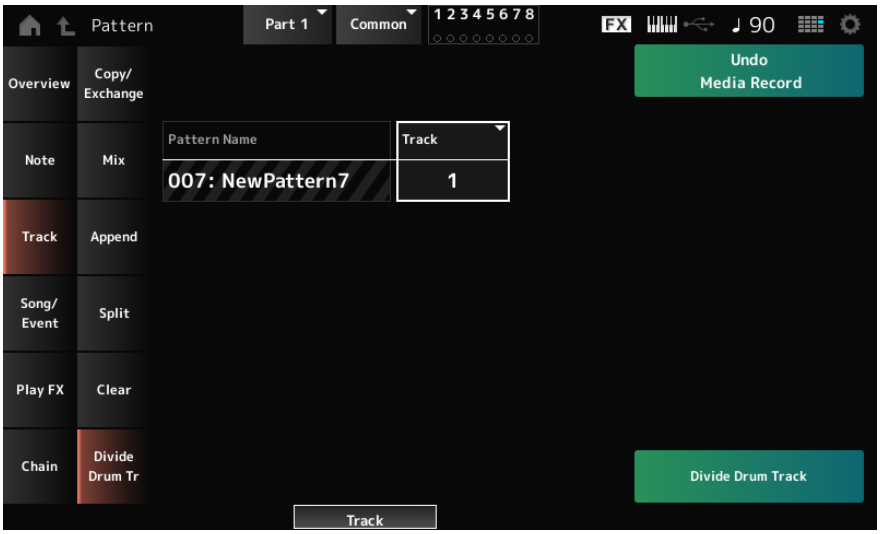
NOTA

Quando sono presenti dati sulle tracce da 9 a 16 e sulle parti da 9 a 16, l'esecuzione dell'operazione Divide Drum Track sovrascriverà i dati esistenti. Le opzioni Undo e Redo non possono essere utilizzate con questa operazione.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Track → Divide Drum Tr

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Track → Divide Drum Tr



Pattern Name

Consente di impostare il pattern di destinazione per il job.

Track

Consente di impostare la traccia di destinazione per il job.

Impostazioni: 1–16

Divide Drum Track

Consente di eseguire un'azione di divisione della traccia di batteria.

■ Get Phrase

Consente di copiare una sezione specifica della song nella traccia specificata.

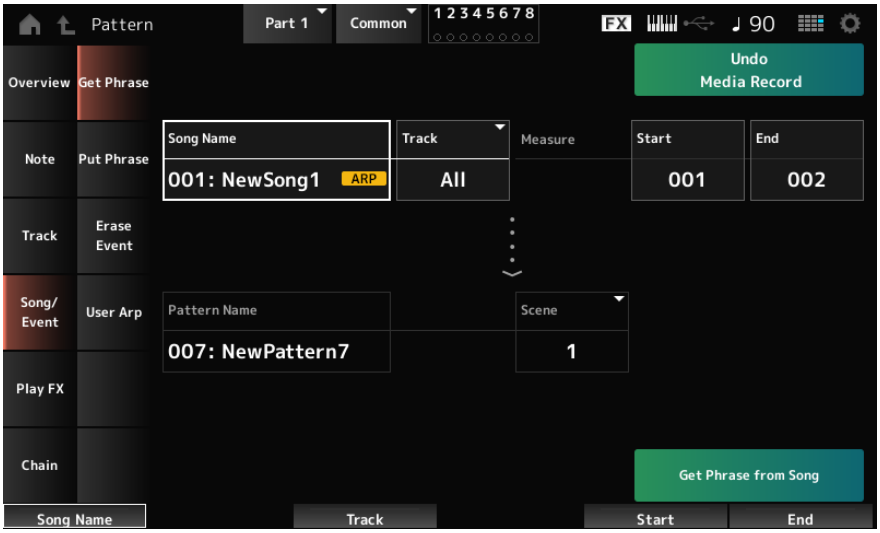
AVVISO

I dati nella destinazione di copia verranno sovrascritti e persi.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Song/Event → Get Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Get Phrase



Song Name

Consente di specificare la song da cui copiare.

Track *Sorgente

Consente di impostare la traccia di destinazione per il job.

Impostazioni: All, 1–16

Start Measure

Consente di impostare la misura iniziale di destinazione per il job.

Impostazioni: 001–998

End Measure

Consente di impostare la misura finale di destinazione per il job.

Impostazioni: 002–999

Pattern Name

Consente di specificare il pattern in cui copiare.

Track *Destinazione

Consente di specificare la traccia in cui copiare.

Questo parametro non è disponibile quando la sorgente è impostata su All.

Impostazioni: 1–16

Scene

Consente di specificare la scena in cui copiare.

Impostazioni: 1–8

Get Phrase from Song

Consente di copiare una frase.

■ Put Phrase

Consente di copiare le misure specificate della traccia pattern specificata nella traccia della song specificata.

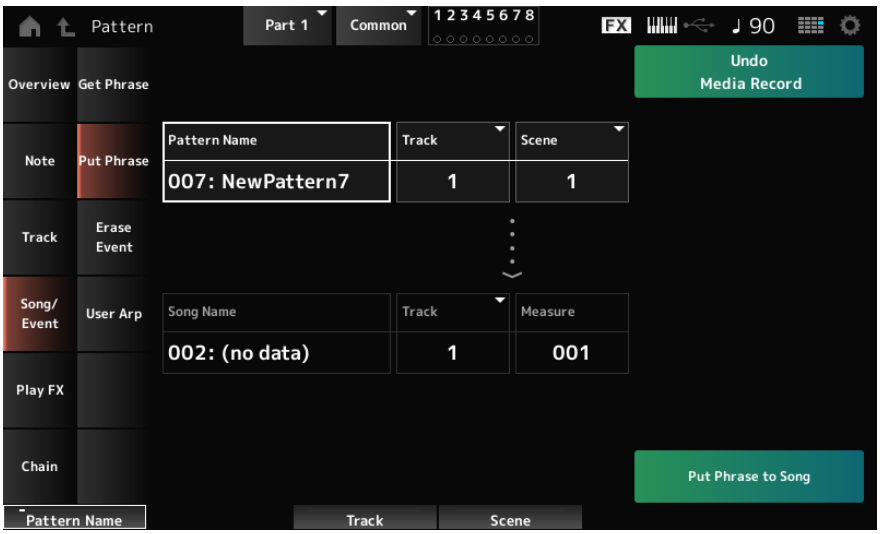
NOTA

I dati copiati verranno uniti a quelli esistenti sulla traccia di destinazione.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/] → Song/Event → Put Phrase

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Put Phrase



Pattern Name

Consente di specificare il modello da cui copiare.

Track *Sorgente

Consente di impostare la traccia di destinazione per il job.

Impostazioni: 1–16

Scene

Consente di impostare la scena di destinazione per il job.

Impostazioni: 1–8

Song Name

Consente di specificare la song in cui copiare.

Track *Destinazione

Consente di impostare la traccia di destinazione per il job.

Impostazioni: 1–16

Measure

Consente di specificare la misura in cui copiare.

Impostazioni: 001–999

Put Phrase to Song

Consente di copiare una frase.

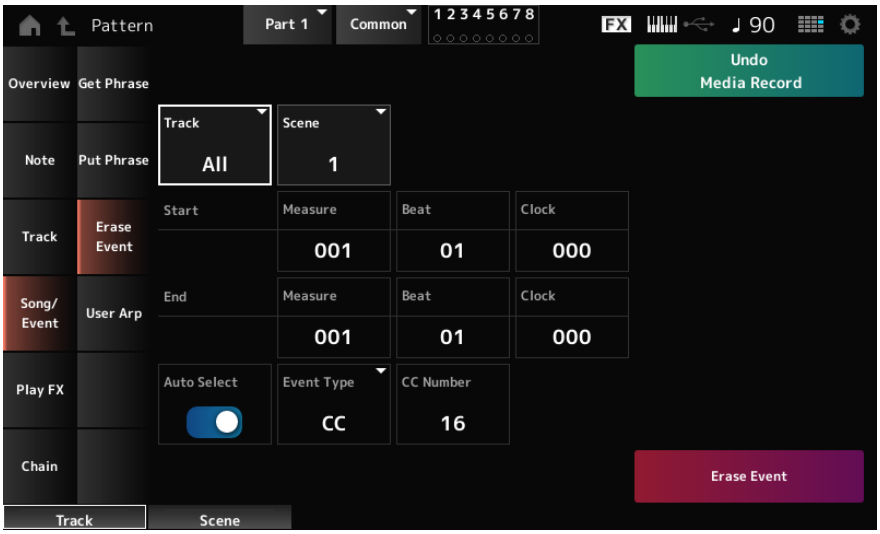
■ Erase Event

Consente di cancellare l'evento.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Song/Event → Erase Event

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → Erase Event



Molti dei parametri sono gli stessi di Pattern Edit Note → Quantize.

Auto Select

Consente di attivare o disattivare l'impostazione di selezione automatica di Event Type.

Quando è impostato su On, è sufficiente spostare il controller di cui si desidera cancellare i dati affinché l'evento del controller corrispondente venga impostato automaticamente per Event Type.

Impostazioni: Off, On

Event Type

Consente di specificare il tipo di evento che si desidera cancellare.

Impostazioni: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, Superknob, SysEx, All

CC Number

Visualizzato quando il tipo di evento è impostato su CC. Specificare il numero di Control Change dell'evento da cancellare.

Impostazioni: All, 1–127

Erase Event

Consente di eseguire l'eliminazione dell'evento.

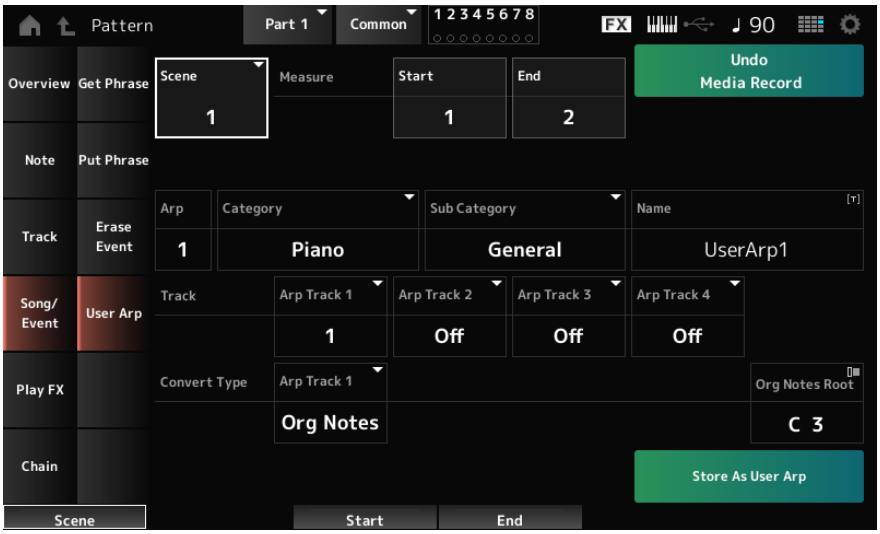
■ User Arp (User Arpeggio)

Consente di registrare i dati nelle misure specificate della scena come arpeggio utente.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Song/Event → User Arp

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Song/Event → User Arp



Scene

Consente di specificare la scena per il job.

Impostazioni: 1–8

Start Measure

Consente di specificare la posizione della misura iniziale per il job.

Impostazioni: 1–256

End Measure

Consente di specificare la posizione della misura finale per il job.

Impostazioni: 2–257

Arp (Arp Number)

Consente di impostare il numero di arpeggio dell'arpeggio utente per la conversione.

Inizialmente verrà impostato il numero successivo non utilizzato.

Tenere presente che se lo si cambia con un numero già in uso, l'arpeggio verrà sovrascritto, il che significa che l'arpeggio utente esistente per quel numero andrà perso.

Impostazioni: 1–256

Category (Arpeggio Category)

Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Consente di impostare le categorie principale e secondaria dell'arpeggio convertito.

Impostazioni: consultare il Data List

Name (Arpeggio Name)

Assegnare un nome all'arpeggio utente. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Track

Consente di impostare il numero di traccia da cui convertire per ciascuna traccia di arpeggio.

Impostazioni: Off, 1–16

Convert Type

Selezionare il metodo per convertire i dati della sequenza MIDI registrati nella traccia in un arpeggio.

È possibile utilizzare un Convert Type diverso per ciascuna traccia di arpeggio.

Impostazioni: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: l'arpeggio viene riprodotto alla stessa ottava della sequenza MIDI registrata.
Fixed: la sequenza MIDI registrata verrà riprodotta nello stesso modo indipendentemente da come si suona la tastiera.
Org Notes: fondamentalmente è uguale a Fixed, ma la sequenza MIDI cambia in base agli accordi suonati sulla tastiera.

Org Notes Root

Consente di impostare la fondamentale quando Convert Type di qualsiasi traccia è impostato su Org Notes.

Questo parametro non è disponibile se nessuna traccia è impostata su Org Notes.

Impostazioni: C–2–G8

Store As User Arp (Store As User Arpeggio)

Consente di convertire il pattern in un arpeggio utente utilizzando le impostazioni sullo schermo.

Questo parametro non è disponibile quando tutte le Track sono impostate su Off.

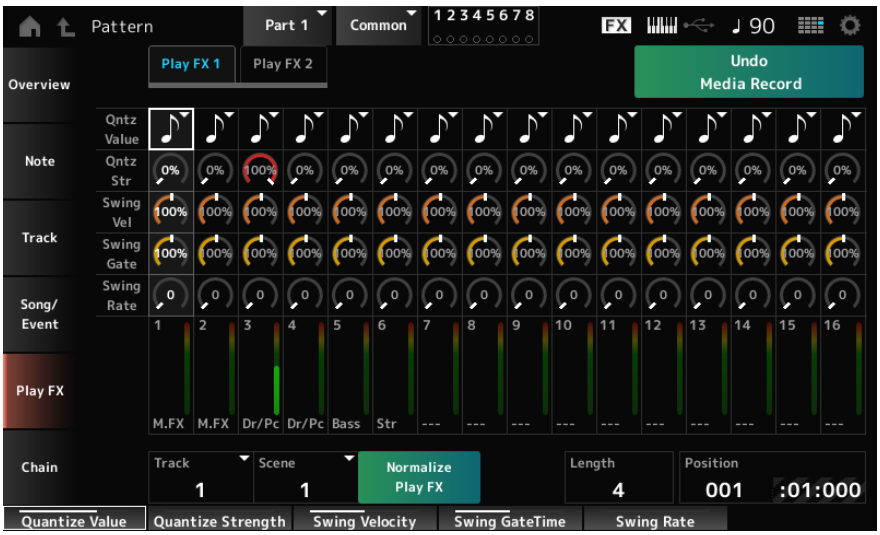
Pattern Edit Play FX (Play Effects)

Consente di applicare gli effetti alla sequenza MIDI durante la riproduzione del pattern. Consente di impostare la gamma e il livello dell'effetto per ciascun parametro della traccia specificata.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Play FX

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Play FX



■ Common

Track

Consente di specificare la traccia da normalizzare.

Impostazioni: All, 1–16

Scene

Consente di specificare la scena da normalizzare.

Impostazioni: All, 1–8

Normalize Play FX

Consente di fissare l'effetto specificato in Play FX sui dati MIDI.

Length

Consente di impostare la durata della sequenza della scena selezionata.

Position

Viene mostrata la posizione corrente per la riproduzione della scena e consente di specificare la posizione della riproduzione.

Impostazioni: 001–256

■ Play FX1

Consente di controllare Qntz Value, Qntz Str, Swing Vel, Swing Gate e Swing Rate.

Qntz Value (Quantize Value)

Consente di impostare la risoluzione di quantizzazione (o una nota da utilizzare come base per la quantizzazione).

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Qntz Str (Quantize Strength)

Consente di impostare la "forza magnetica" della quantizzazione.

Quando questo parametro è impostato su 100%, tutte le note si sposteranno nella posizione specificata in Qntz Value (Quantize Value), mentre un'impostazione dello 0% non comporta alcuna quantizzazione.

Impostazioni: 0%–100%

Swing Vel (Swing Velocity Rate)

Consente di modificare la velocità dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in Qntz Value (Quantize Value) per aggiungere uno stile swing ai ritmi. Questo parametro non è disponibile se Qntz Value (Quantize Value) è impostato su Off.

Impostazioni: 0%–200%

Swing Gate (Swing Gate Time Rate)

Consente di modificare il tempo di gate (o il tempo effettivo della nota da suonare) dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in Qntz Value (Quantize Value) per aggiungere uno stile swing ai ritmi. Questo parametro non è disponibile se Qntz Value (Quantize Value) è impostato su Off.

Impostazioni: 0%–200%

Swing Rate (Swing Offset)

Consente di modificare il tempo dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in Qntz Value (Quantize Value) per aggiungere uno stile swing ai ritmi. Questo parametro non è disponibile se Qntz Value (Quantize Value) è impostato su Off.

Impostazioni: da 0 a metà di Qntz Value (Quantize Value)

■ Play FX2

Consente di controllare Note Shift, Clock Shift, Gate Time, Velocity Rate e Velocity Offset.



Note Shift

Consente di regolare l'intonazione in semitoni.

Impostazioni: –99–+0–+99

Clock Shift

Consente di spostare il tempo delle note indietro o avanti con incrementi di clock.

Impostazioni: –120–+0–+120

Gate Time

Consente di modificare il tempo di gate (il tempo effettivo affinché venga generato il suono della nota) degli eventi nota.

Impostazioni: 0%–200%

Velocity Rate

Consente di modificare la velocità in base alla percentuale specificata.

Impostazioni: 0%–200%

Velocity Offset

Consente di aumentare o diminuire la velocità in base al valore specificato.

Impostazioni: –99–+0–+99

Pattern Edit Chain

Questo job consente di mettere in sequenza le scene per la riproduzione.

Procedura

Pulsante [▶] (Play) → Pattern → [EDIT/🔁] → Chain

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Pattern → Edit/Job → Chain



Chain

Consente di abilitare la riproduzione continua.

Impostazioni: Off, On

Measure

Consente di specificare la posizione della misura iniziale per la riproduzione della scena.

Impostazioni: 001–999

Scene

Consente di impostare la scena per la riproduzione nella Measure specificata.

Impostazioni: 1–8, End

Page

Quando sono presenti più di otto righe per l'elenco Measure e Scene, verrà mostrata la freccia su o giù.

Convert to Song

Consente di salvare la catena come song.

Length

Viene mostrata la durata dell'intera sequenza.

Position

Viene mostrata la posizione corrente della riproduzione continua e consente di specificare la posizione della riproduzione.

Impostazioni: 001–999

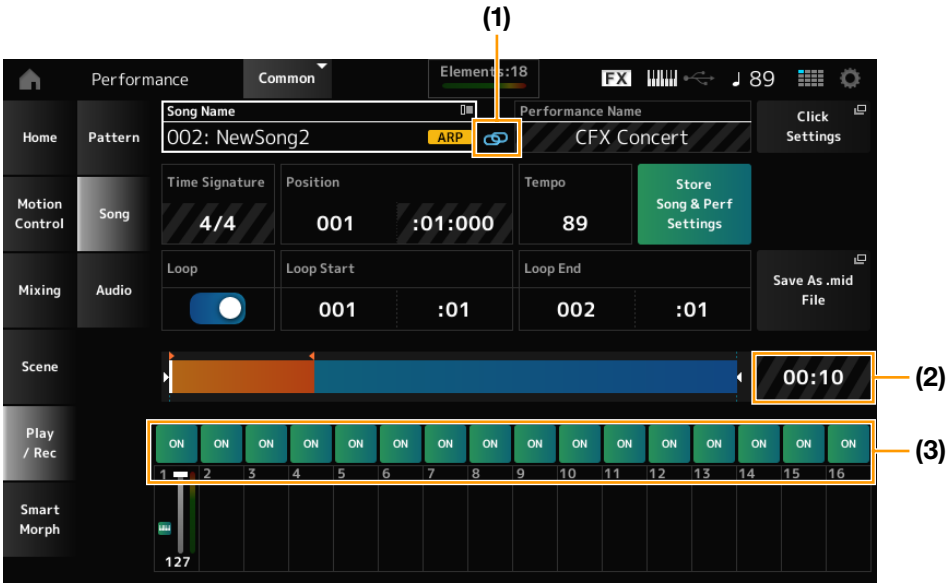
Song

Nella schermata Song è possibile registrare la performance su tastiera in una song MIDI e riprodurre la song.
I dati della performance su tastiera e del funzionamento di controller e manopole vengono registrati sulla traccia MIDI.
È inoltre possibile selezionare la riproduzione dell'arpeggio da registrare nella song.

■ Riproduzione e standby riproduzione

Procedura

Pulsante [SONG/PATTERN] → Song
[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song
Pulsante [▶] (Play) → Song



(1) Link Icon

(2) Song Length

(3) Track Play Switch

Song Name

Viene mostrato il nome della song selezionata.
Toccare per visualizzare il menu contestuale per Load, Rename, New Song e User Arp.
È possibile selezionare una song utilizzando i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO] quando il cursore si trova su Song Name.

Performance Name

Viene mostrato il nome della performance selezionata.

NOTA

La bandiera blu verrà mostrata in alto a destra di Performance Name quando si modifica un parametro nella performance.

Link Icon

L'Link Icon viene mostrata se la performance utilizzata per registrare la song e la performance selezionata sono le stesse.
In caso contrario, verrà mostrata un'Link Icon interrotta.

Click Settings

Viene richiamata la schermata Tempo Settings.

Time Signature

Viene mostrato l'indicatore del pattern.

Position

Consente di impostare la posizione per l'avvio della riproduzione e della registrazione, nonché la posizione corrente della riproduzione.

Il numero mostrato a sinistra è la misura, mentre i numeri mostrati a destra sono i beat e i tick.

Tempo

Consente di impostare il tempo per la riproduzione della song.

Impostazioni: 5–300

Loop

Consente di attivare o disattivare la riproduzione in loop.

Quando impostato su On, verrà ripetuta la riproduzione di una sezione tra i punti Loop Start e Loop End.

Impostazioni: Off, On

Loop Start

Loop End

Consente di impostare la sezione per la riproduzione in loop. Il numero mostrato a sinistra è la misura, mentre il numero mostrato a destra è il beat. Questo parametro non è disponibile se Loop è impostato su Off.

Store Song & Perf Settings (Store Song and Performance Settings)

Consente di salvare il collegamento tra le song modificate e la performance utilizzata.

NOTA

Se sono stati modificati i parametri della performance, sarà necessario memorizzare anche la performance.

Save As .mid File

Premendo questo pulsante viene richiamata la schermata Save che consente di salvare la song come file.

Non disponibile nelle seguenti situazioni.

- Per una nuova registrazione (quando non è presente alcuna song)
- Durante la riproduzione
- Quando è abilitata la modalità standby di registrazione
- Durante la registrazione

Song Length

Viene mostrata la durata dell'intera sequenza.

Track Play Switch

Consente di attivare o disattivare la riproduzione di ciascuna traccia.

Impostazioni: Off, On

■ Registrazione e standby per la registrazione

Procedura

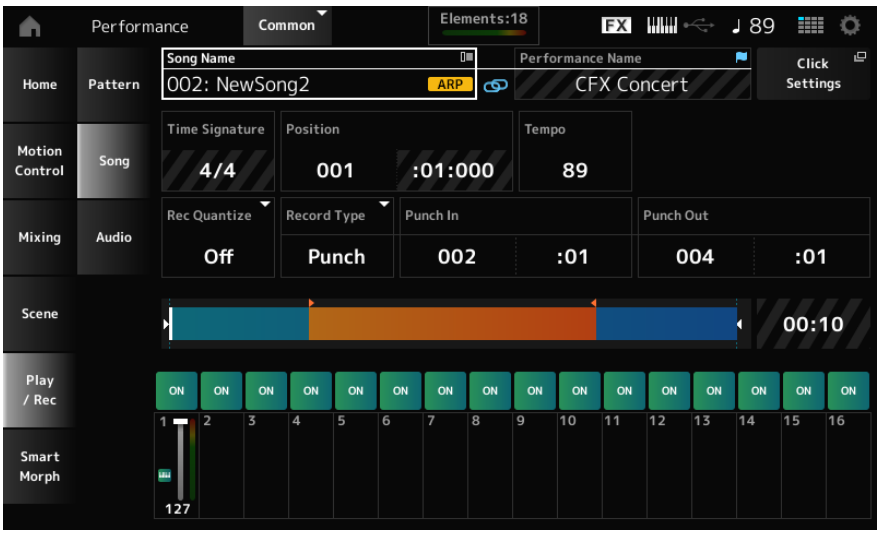
Pulsante [SONG/PATTERN] → Song → Pulsante [●] (Record)

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Song → Pulsante [●] (Record)

Nuova registrazione



Quando qualcosa è già stato registrato



Time Signature

Viene mostrato l'indicatore della song.

Impostazioni: 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize

Quantize è una funzione che corregge le note registrate affinché si trovino sulla frazione esatta del beat (nei valori delle note).

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Record Type

Consente di selezionare un tipo di registrazione per le tracce già registrate.

Questo parametro non è disponibile per una nuova registrazione.

Impostazioni: Replace, Overdub, Punch

Replace: consente di sovrascrivere e registrare in tempo reale. I dati esistenti andranno persi.
Overdub: consente di sovraincidere e registrare in tempo reale. I dati esistenti non andranno persi.
Punch: consente di registrare di nuovo una sezione e di eseguire la registrazione in tempo reale. I dati esistenti di una sezione specificata vengono sovrascritti.

Punch In

Consente di impostare il punto Punch in (misura e beat specifici in cui iniziare la nuova registrazione).

Questo parametro è disponibile solo quando Record Type è impostato su Punch.

Punch Out

Consente di impostare il punto Punch out (misura e beat specifici in cui finire la nuova registrazione).

Questo parametro è disponibile solo quando Record Type è impostato su Punch.

Arp Rec

Quando impostato su On, vengono registrati i risultati della riproduzione dell'arpeggio. Se impostato su Off, viene registrata solo la performance su tastiera.

Questo parametro può essere impostato per la registrazione di una nuova song. L'impostazione non può essere modificata dopo la registrazione.

Per aggiungere qualcosa alla song registrata con Arp Rec impostato su Off, è possibile utilizzare solo Replace per Record Type.

Impostazioni: Off, On

NOTA

Con la song con Arp Rec impostato su Off, è possibile selezionare un arpeggio diverso per la riproduzione modificando la selezione dell'arpeggio nella performance.

Undo Media Record

Consente di annullare l'azione precedente e di tornare allo stato precedente.

Questo pulsante diventa disponibile quando uno o più job sono stati utilizzati dopo la registrazione di una sequenza.

Redo Media Record

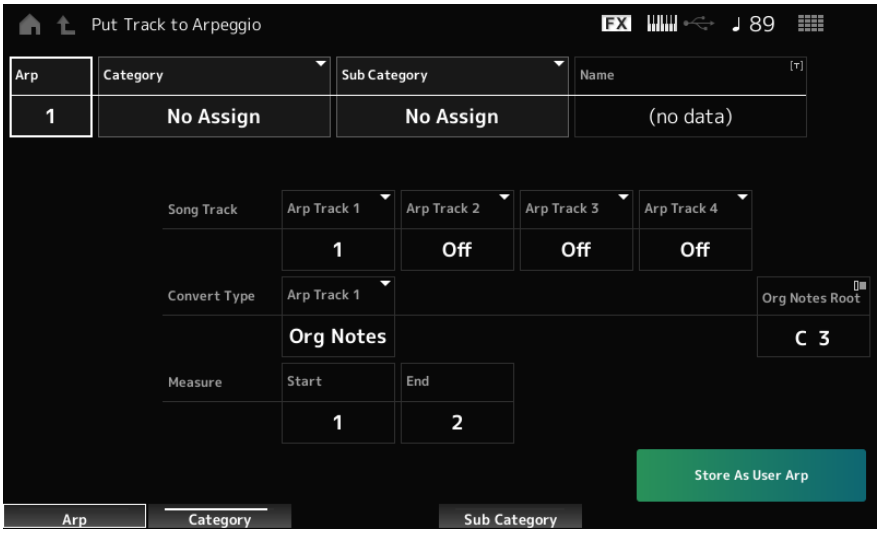
Consente di ripristinare la registrazione che è stata annullata con Undo Media Record. Abilitato quando è stato utilizzato Undo Media Record.

Put Track to Arpeggio

Consente di convertire la song selezionata in un arpeggio utente.
È possibile convertire fino a 16 note diverse (tutte le note con lo stesso numero di nota vengono conteggiate come una). Assicurarsi di utilizzare solo un massimo di 16 note per una song se si desidera convertirla in un arpeggio utente, soprattutto quando si utilizzano più tracce.

Procedura

Pulsante [SONG/PATTERN] → Toccare Play/Rec → Song → Song Name per aprire il menu contestuale → User Arp



Arp (Arpeggio Number)

Consente di impostare il numero di arpeggio dell'arpeggio utente per la conversione.
Inizialmente verrà impostato il numero successivo non utilizzato.
Tenere presente che se lo si cambia con un numero già in uso, l'arpeggio verrà sovrascritto, il che significa che l'arpeggio utente esistente per quel numero andrà perso.
Impostazioni: 1–256

Category (Arpeggio Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)

Consente di impostare le categorie principale e secondaria dell'arpeggio convertito.
Impostazioni: consultare il Data List

Name (Arpeggio Name)

Consente di impostare il nome dell'arpeggio. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Song Track

Consente di impostare il numero di traccia della song da cui convertire per ciascuna traccia di arpeggio.
Impostazioni: Off, 1–16

Convert Type

Consente di selezionare come convertire la sequenza MIDI registrata nella song nell'arpeggio tra tre diverse impostazioni.

È possibile utilizzare un Convert Type diverso per ciascuna traccia di arpeggio.

Impostazioni: Normal, Fixed, Org Notes

Normal: l'arpeggio viene riprodotto alla stessa ottava della sequenza MIDI registrata.
Fixed: la sequenza MIDI registrata verrà riprodotta nello stesso modo indipendentemente da come si suona la tastiera.
Org Notes: fondamentalmente è uguale a Fixed, ma la riproduzione della sequenza MIDI cambia in base agli accordi suonati sulla tastiera.

Org Notes Root (Original Notes Root)

Consente di impostare la fondamentale quando Convert Type di qualsiasi traccia è impostato su Org Notes.

Questo parametro non è disponibile se nessuna traccia è impostata su Org Notes.

Impostazioni: C–2–G8

Start Measure

Consente di impostare la misura iniziale per la conversione.

Impostazioni: 1–998

End Measure

Consente di impostare la misura finale per la conversione.

Impostazioni: 2–999

Store As User Arp

Consente di convertire la song in un arpeggio utente con le impostazioni specificate in questa schermata.

Questo pulsante è disabilitato se tutte le tracce sono impostate su Off.

Audio

Nella schermata Audio è possibile registrare la performance su tastiera come file audio .wav (44.1-kHz, 24 bit stereo) nell'unità flash USB. Il tempo di registrazione massimo è 74 minuti o fino alla capacità del dispositivo di registrazione.

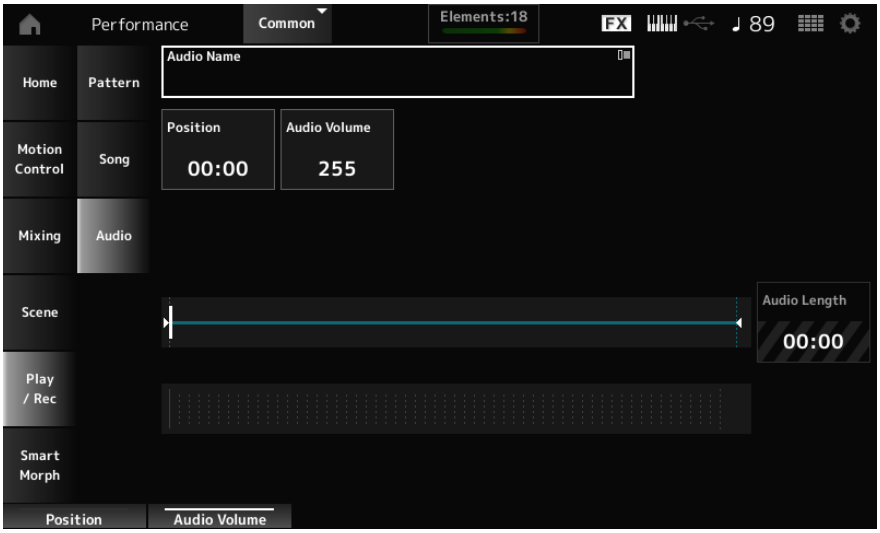
■ Riproduzione e standby riproduzione

Procedura

Pulsante [SONG/PATTERN] → Audio

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio

Pulsante [▶] (Play) → Audio



Audio Name

Viene mostrato il nome del file audio selezionato.

Toccare per visualizzare il menu contestuale per Load.

Position

Consente di impostare la posizione per l'avvio della riproduzione, nonché la posizione corrente della riproduzione.

Audio Volume

Consente di impostare la posizione per l'avvio della riproduzione. Questo parametro non è disponibile durante la registrazione.

Impostazioni: 0–255

Audio Length

Viene mostrata la durata totale del file audio.

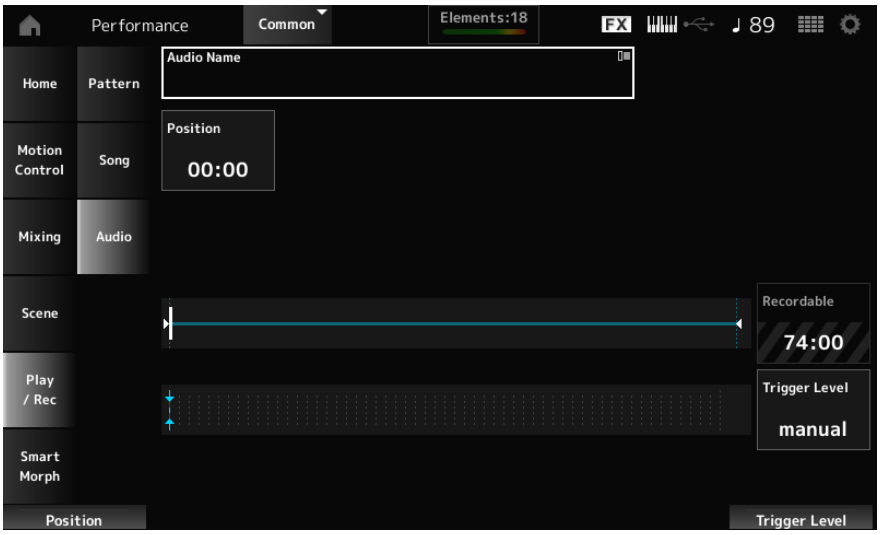
Indicatore di livello

Mostra il livello di ingresso e uscita dell'audio.

■ Registrazione e standby per la registrazione

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Play/Rec → Audio → Pulsante [●] (Record)



Recordable (Audio Recordable Time)

Viene mostrato il tempo registrabile per l'audio. Questo parametro viene visualizzato solo quando è abilitata la modalità standby per la registrazione.

Trigger Level

Consente di selezionare come avviare la registrazione. Questo parametro viene visualizzato solo quando è abilitata la modalità standby per la registrazione.

Impostazioni: manual, 1–127

manual: Premere il pulsante [▶] (Play) per avviare la registrazione.
1–127: Dopo aver premuto il pulsante [▶] (Play), la registrazione inizierà quando viene immesso un segnale che supera il valore impostato. Il livello impostato qui sarà indicato da triangoli blu nell'indicatore di livello.

NOTA

Per ottenere risultati ottimali, impostare Trigger Level sul valore più basso possibile per acquisire l'intero segnale, ma non basso al punto tale da registrare rumori indesiderati.

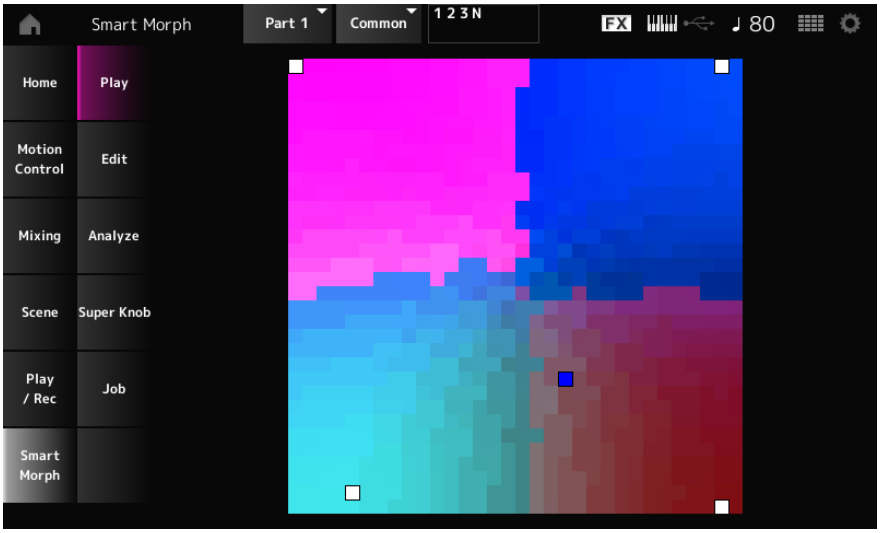
Smart Morph

Play

Toccare la mappa Smart Morph e apportare modifiche al suono FM-X o AN-X nella parte 1.

Procedura

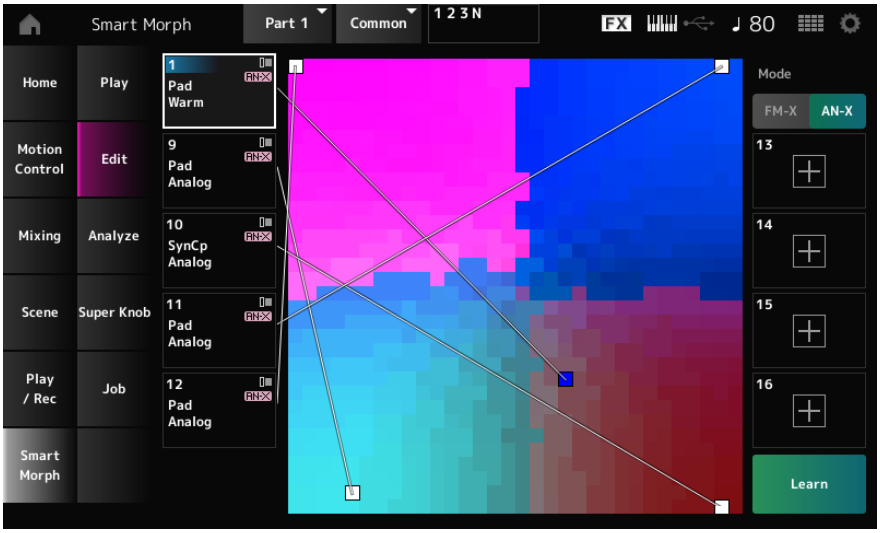
[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Play



Edit

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Edit



Parte inutilizzata

Toccare per aprire la schermata Part Category Search per selezionare un suono FM-X o AN-X.

Parte utilizzata

Toccare per visualizzare il menu contestuale per Category Search, Edit, Property ecc.

Display

Consente di selezionare la vista Part Main Category o la vista Part Name per ciascuna parte.

Mode

Consente di passare da FM-X a AN-X e viceversa.

Impostazioni: FM-X, AN-X

Learn

Toccare il pulsante per avviare l'apprendimento automatico (creazione della mappa).

Questo pulsante non verrà visualizzato quando non è presente alcun suono FM-X o AN-X nelle parti da 9 a 16.

Undo

Redo

Dopo l'operazione Learn, il pulsante Undo verrà visualizzato in alto a destra.

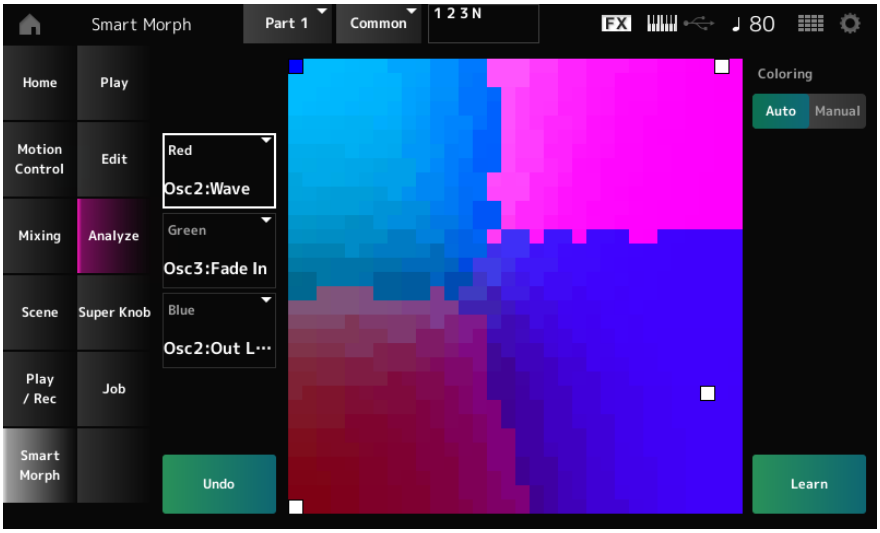
Utilizzare il pulsante Undo per ripristinare la mappa originale prima di utilizzare l'apprendimento automatico.

Dopo l'operazione Undo, verrà visualizzato il pulsante Redo che potrà essere utilizzato per ripristinare la mappa prima dell'operazione Undo.

Analyze

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Analyze



Red

Ogni punto sulla mappa rappresenta il valore del parametro che indica un grado o un livello in una tonalità di rosso.

Green

Ogni punto sulla mappa rappresenta il valore del parametro che indica un grado o un livello in una tonalità di verde.

Blue

Ogni punto sulla mappa rappresenta il valore del parametro che indica un grado o un livello in una tonalità di blu.

NOTA

Per l'elenco dei parametri disponibili Red, Green e Blue, vedere "Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue".

Coloring

Se impostato su Auto, Red, Green e Blue vengono reimpostati automaticamente per il processo Learn.

Se impostato su Manual, Red, Green e Blue non vengono reimpostati automaticamente per il processo Learn.

Impostazioni: Auto, Manual

Learn

Toccare il pulsante per avviare l'apprendimento automatico (creazione della mappa).

Undo

Redo

Dopo l'operazione Learn, il pulsante Undo verrà visualizzato in alto a destra.

Utilizzare il pulsante Undo per ripristinare la mappa originale prima di utilizzare l'apprendimento automatico.

Dopo l'operazione Undo, verrà visualizzato il pulsante Redo che potrà essere utilizzato per ripristinare la mappa prima dell'operazione Undo.

■ Parametri che possono essere impostati per Red, Green e Blue

• FM Common

Nome visualizzato	Nome del parametro
Random Pan Depth	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan Depth	Scaling Pan Depth
KeyOnDly Time	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
KeyOnDly Note	Key On Delay Note Length
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Random Pitch Depth	Random Pitch Depth
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Key Center	Pitch Key Follow Sensitivity Center Note
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Decay 1 Lvl	PEG Decay 1 Level
PEG Decay 2 Lvl	PEG Decay 2 Level
PEG Release Lvl	PEG Release Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay 1 Tm	PEG Decay 1 Time
PEG Decay 2 Tm	PEG Decay 2 Time
PEG Release Tm	PEG Release Time
PEG Depth/Vel	PEG Depth Velocity Sensitivity
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time/Key	PEG Time Key Follow Sensitivity
2nd LFO Wave	2nd LFO Wave
LFO Speed	2nd LFO Speed
LFO Phase	2nd LFO Phase
LFO Delay	2nd LFO Delay Time
LFO Key On Reset	2nd LFO Key On Reset
LFO Pitch Mod	2nd LFO Pitch Modulation Depth
LFO Amp Mod	2nd LFO Amp Modulation Depth
LFO Filter Mod	2nd LFO Filter Modulation Depth
Algorithm Number	Algorithm Number
Feedback Level	Feedback Level
LFO Speed Range	LFO Speed Range
LFO Ex Speed	LFO Extended Speed
Filter Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff Frequency
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Resonance / Width	Filter Resonance/Width
Res/Vel	Resonance Velocity Sensitivity
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Tm	FEG Hold Time

Nome visualizzato	Nome del parametro
FEG Attack Tm	FEG Attack Time
FEG Decay 1 Tm	FEG Decay 1 Time
FEG Decay 2 Tm	FEG Decay 2 Time
FEG Release Tm	FEG Release Time
FEG Hold Lvl	FEG Hold Level
FEG Attack Lvl	FEG Attack Level
FEG Decay 1 Lvl	FEG Decay 1 Level
FEG Decay 2 Lvl	FEG Decay 2 Level
FEG Release Lvl	FEG Release Level
FEG Depth	FEG Depth
FEG Segment	FEG Time Velocity Sensitivity Segment
FEG Time/Vel	FEG Time Velocity Sensitivity
FEG Depth/Vel	FEG Depth Velocity Sensitivity
FEG Curve	FEG Depth Velocity Sensitivity Curve
FEG Time/Key	FEG Time Key Follow Sensitivity
FEG Center	FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note
Flt Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow Sensitivity
Flt Break Point 1	Filter Cutoff Scaling Break Point 1
Flt Break Point 2	Filter Cutoff Scaling Break Point 2
Flt Break Point 3	Filter Cutoff Scaling Break Point 3
Flt Break Point 4	Filter Cutoff Scaling Break Point 4
Flt Cutoff Offset 1	Filter Cutoff Scaling Offset 1
Flt Cutoff Offset 2	Filter Cutoff Scaling Offset 2
Flt Cutoff Offset 3	Filter Cutoff Scaling Offset 3
Flt Cutoff Offset 4	Filter Cutoff Scaling Offset 4
HPF Cutoff/Key	HPF Cutoff Key Follow Sensitivity

- **Operatore**

Nome visualizzato	Nome del parametro
Key On Reset	Oscillator Key On Reset
Freq Mode	Oscillator Frequency Mode
Coarse	Tune Coarse
Fine	Tune Fine
Detune	Detune
Pitch/Key	Pitch Key Follow Sensitivity
Pitch/Vel	Pitch Velocity Sensitivity
Spectral	Spectral Form
Skirt	Spectral Skirt
Resonance	Spectral Resonance
PEG Initial Lvl	PEG Initial Level
PEG Attack Lvl	PEG Attack Level
PEG Attack Tm	PEG Attack Time
PEG Decay Tm	PEG Decay Time
AEG Attack Lvl	AEG Attack Level
AEG Decay 1 Lvl	AEG Decay 1 Level

Nome visualizzato	Nome del parametro
AEG Decay 2 Lvl	AEG Decay 2 Level
AEG Release Lvl	AEG Release (Hold) Level
AEG Attack Tm	AEG Attack Time
AEG Decay 1 Tm	AEG Decay 1 Time
AEG Decay 2 Tm	AEG Decay 2 Time
AEG Release Tm	AEG Release Time
AEG Hold Tm	AEG Hold Time
AEG Time/Key	AEG Time Key Follow Sensitivity
Level	Operator Level
Lvl Break Point	Level Scaling Break Point
Lvl/Key Lo	Level Scaling Low Depth
Lvl/Key Hi	Level Scaling High Depth
Curve Lo	Level Scaling Low Curve
Curve Hi	Level Scaling High Curve
Level/Vel	Level Velocity Sensitivity
LFO PM Depth	2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset
LFO AM Depth	2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset
Pitch/Ctrl	Pitch Controller Sensitivity
Level/Ctrl	Level Controller Sensitivity

- **AN-X Common**

Nome visualizzato	Nome del parametro
Random Pan	Random Pan Depth
Alternate Pan	Alternate Pan Depth
Scaling Pan	Scaling Pan Depth
Delay Length	Key On Delay Time Length
KeyOnDly Sync	Key On Delay Tempo Sync Switch
Delay Length	Key On Delay Note Length
Unison	Unison
Unison Detune	Unison Detune
Unison Spread	Unison Spread
OSC Reset	OSC Reset
Voltage Drift	Voltage Drift
Ageing	Ageing
Attack	Pitch EG Attack Time
Decay	Pitch EG Decay Time
Sustain	Pitch EG Sustain Level
Release	Pitch EG Release Time
Time/Vel	Pitch EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Pitch LFO Wave
Speed	Pitch LFO Speed
Key On Reset	Pitch LFO Key On Reset
Phase	Pitch LFO Phase
Delay	Pitch LFO Delay Time
Fade In	Pitch LFO Fade In Time

Nome visualizzato	Nome del parametro
Noise Tone	Noise Generator Tone
Connect	Noise Generator Out Select
Out Level	Noise Generator Out Level
Out Level/Vel	Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Filter Cutoff EG Attack Time
Decay	Filter Cutoff EG Decay Time
Sustain	Filter Cutoff EG Sustain Level
Release	Filter Cutoff EG Release Time
Time/Vel	Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Filter Cutoff LFO Wave
Speed	Filter Cutoff LFO Speed
Key On Reset	Filter Cutoff LFO Key On Reset
Phase	Filter Cutoff LFO Phase
Delay	Filter Cutoff LFO Delay Time
Fade In	Filter Cutoff LFO Fade In Time
Level	Amplitude Level
Level/Vel	Amplitude Level Velocity Sensitivity
LFO Depth	Amplitude Level LFO Depth
Level/Key	Amplitude Level Key Follow
Drive	Amplitude Saturator Drive
Attack	Amplitude EG Attack Time
Decay	Amplitude EG Decay Time
Sustain	Amplitude EG Sustain Level
Release	Amplitude EG Release Time
Time/Vel	Amplitude EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Amplitude LFO Wave
Speed	Amplitude LFO Speed
Key On Reset	Amplitude LFO Key On Reset
Phase	Amplitude LFO Phase
Delay	Amplitude LFO Delay Time
Fade In	Amplitude LFO Fade In Time

- **Oscillator**

Nome visualizzato	Nome del parametro
Wave	Oscillator Wave
Octave	Oscillator Octave
Pitch	Oscillator Pitch
Pitch EG Depth	Oscillator Pitch EG Depth
Pitch EG Depth/Vel	Oscillator Pitch EG Depth Velocity Sensitivity
Pitch LFO Depth	Oscillator Pitch LFO Depth
Sync Pitch	Oscillator Self Sync Pitch
Sync Pitch/Vel	Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity
Sync	Oscillator Self Sync EG Depth
Sync	Oscillator Self Sync LFO Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width
PulseWidth/Vel	Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity
Pulse Width	Oscillator Pulse Width EG Depth
Pulse Width	Oscillator Pulse Width LFO Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper
Shaper/Vel	Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity
Shaper	Oscillator Wave Shaper EG Depth
Shaper	Oscillator Wave Shaper LFO Depth
FM Level	Oscillator FM Level
FM Level/Vel	Oscillator FM Level Velocity Sensitivity
Ring Level	Oscillator Ring Level
Ring Level/Vel	Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity
Connect	Oscillator Out Select
Invert	Oscillator Out Invert Enable
Out Level	Oscillator Out Level
Out Level/Vel	Oscillator Out Level Velocity Sensitivity
Attack	Oscillator EG Attack Time
Decay	Oscillator EG Decay Time
Sustain	Oscillator EG Sustain Level
Release	Oscillator EG Release Time
Wave	Oscillator LFO Wave
Speed	Oscillator LFO Speed
Key On Reset	Oscillator LFO Key On Reset
Phase	Oscillator LFO Phase
Delay	Oscillator LFO Delay Time
Fade In	Oscillator LFO Fade In Time

- **Filter**

Nome visualizzato	Nome del parametro
Type	Filter Type
Cutoff	Filter Cutoff
Cutoff/Vel	Filter Cutoff Velocity Sensitivity
Filter EG Depth	Filter Cutoff EG Depth
Filter EG Depth/Vel	Filter Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity
Filter LFO Depth	Filter Cutoff LFO Depth
Cutoff/Key	Filter Cutoff Key Follow
Resonance	Filter Resonance
Resonance/Vel	Filter Resonance Velocity Sensitivity
Saturator Drive	Filter Saturator Drive
Saturator Drive/...	Filter Saturator Drive Velocity Sensitivity
Out Level	Filter Out Level

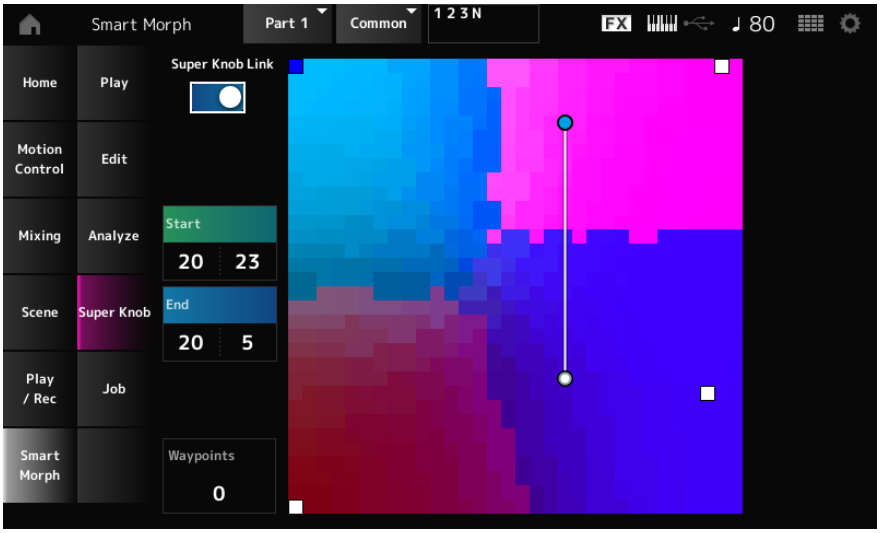
- **Modifier**

Nome visualizzato	Nome del parametro
Wave Folder	Modifier Wave Folder
Folder/Vel	Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity
EG Depth	Modifier Wave Folder EG Depth
LFO Depth	Modifier Wave Folder LFO Depth
Texture	Modifier Wave Folder Texture
Type	Modifier Wave Folder Type
Attack	Modifier EG Attack Time
Decay	Modifier EG Decay Time
Sustain	Modifier EG Sustain Level
Release	Modifier EG Release Time
Time/Vel	Modifier EG Time Velocity Sensitivity
Wave	Modifier LFO Wave
Speed	Modifier LFO Speed
Key On Reset	Modifier LFO Key On Reset
Phase	Modifier LFO Phase
Delay	Modifier LFO Delay Time
Fade In	Modifier LFO Fade In Time

Super Knob

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Super Knob



Super Knob Link

Se impostato su On, è possibile utilizzare la Super Knob per seguire il percorso sulla mappa dall'inizio alla fine, invece di far scorrere il dito sul touchscreen.

Impostazioni: Off, On

Start

Consente di impostare la posizione del valore più piccolo della Super Knob sulla mappa.

Quando il cursore è su Start, toccare la mappa per impostare il valore per il punto di inizio.

End

Consente di impostare la posizione del valore più grande della Super Knob sulla mappa.

Quando il cursore è su End, toccare la mappa per impostare il valore del punto di fine.

Waypoints

Consente di impostare il numero di punti intervallati (waypoint) tra l'inizio e la fine.

Impostazioni: 0–6

Waypoint 1–Waypoint 6

Consente di impostare la posizione sulla mappa.

Job

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Smart Morph → Job



Load Smart Morph

Consente di aprire la schermata Load.

Nella schermata Load è possibile selezionare un'altra performance e importare le impostazioni Smart Morph da tale performance nella performance corrente.

Delete Smart Morph

Consente di eliminare le impostazioni Smart Morph dalla performance selezionata.

Delete Part 9–16

Consente di eliminare tutte le parti da 9 a 16 contemporaneamente per renderle inutilizzate.

Le parti da 9 a 16 vengono utilizzate per creare una mappa Smart Morph.

Una volta terminata la regolazione dei parametri e non è più necessario utilizzare la mappa, è possibile eliminare le parti da 9 a 16.

Schermate Common Edit

Nella schermata Common Edit è possibile modificare i parametri per l'intera performance, nonché i parametri per la parte audio.

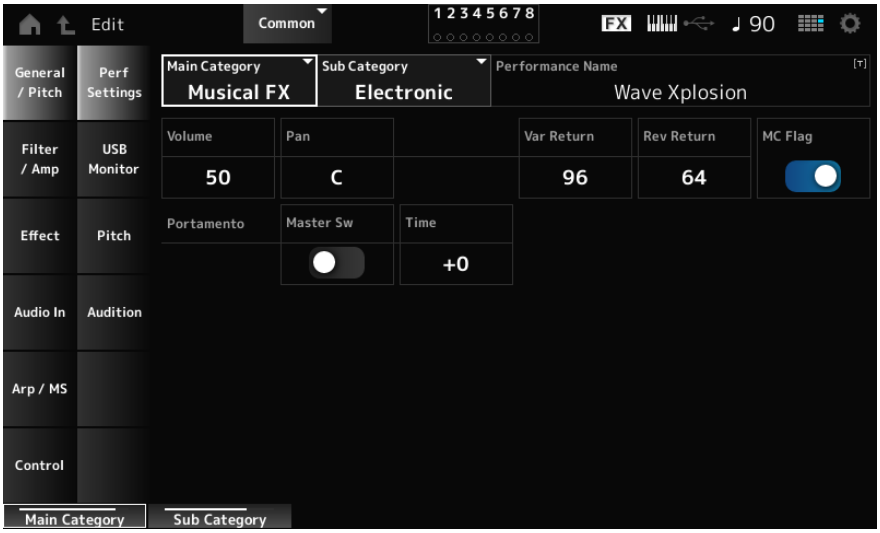
General/Pitch

Perf Settings

Nella schermata Perf Settings è possibile impostare i parametri generali per la performance.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Perf Settings



Main Category
Sub Category

Consente di impostare la categoria principale e la sottocategoria della performance selezionata.

Impostazioni: consultare il Data List

Performance Name

Consente di assegnare un nome alla performance attualmente selezionata. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Volume (Performance Volume)

Consente di impostare il volume della performance selezionata.

Impostazioni: 0–127

Pan (Performance Pan)

Consente di regolare la posizione del pan (posizione stereo) della performance attualmente selezionata.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Var Return (Variation Return)

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Variation.

Impostazioni: 0–127

Rev Return (Reverb Return)

Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Reverb.

Impostazioni: 0–127

MC Flag (Motion Control Flag)

Consente di impostare un contrassegno MC (Motion Control) sulla performance attualmente selezionata.

Se impostato su On, il contrassegno MC viene visualizzato nella schermata Performance (HOME) e il filtro verrà eseguito dall'attributo MC nella schermata Performance Category Search.

Impostazioni: Off, On

Portamento Master Sw (Portamento Master Switch)

Consente di attivare o disattivare il portamento per le parti con Portamento Part Sw impostato su On.

Questo switch è collegato al pulsante [PORTAMENTO] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Portamento Time

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento per la parte.

Viene specificato come valore di offset per Portamento Time della parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

USB Monitor

Consente di regolare il volume dell'ingresso del segnale audio dal terminale USB [TO HOST] nella schermata USB Monitor.

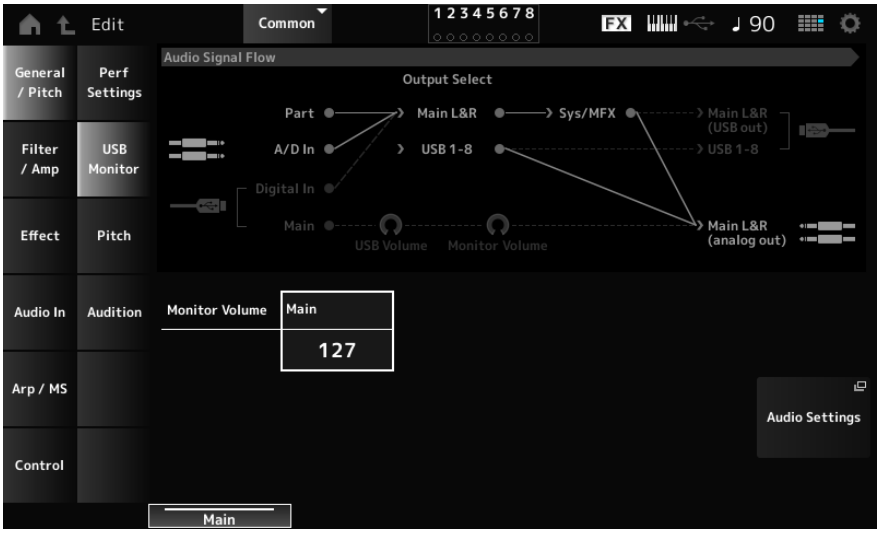
Quando si tocca USB Volume in Audio Signal Flow, il cursore si sposta nella schermata Audio I/O su USB Volume.

NOTA

USB Main Monitor Volume viene salvato (memorizzato) nella performance.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → General/Pitch → USB Monitor



Monitor Volume Main

Consente di regolare il volume dei segnali audio in ingresso dal terminale USB [TO HOST] e in uscita ai jack OUTPUT.

Impostazioni: 0–127

Audio Settings

Toccare per aprire la schermata Audio I/O di Utility.

La stessa schermata può essere aperta da [UTILITY] → Settings → Audio I/O.

Pitch

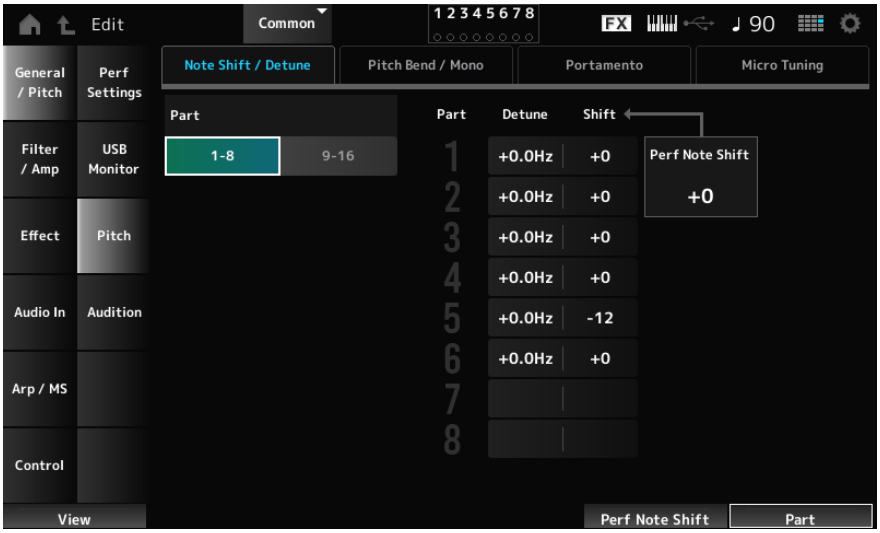
Nella schermata Pitch è possibile configurare le impostazioni dell'intonazione.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/] → General/Pitch → Pitch

[SHIFT] + [PORTAMENTO]

■ Note Shift / Detune



Part

Consente di passare dalla vista delle parti da 1 a 8 a quella delle parti da 9 a 16 e viceversa.

Detune

Consente di regolare l'intonazione della parte in incrementi di 0,1 Hz.

Spostando leggermente l'intonazione è possibile eseguire il detuning del suono.

Impostazioni: –12.8Hz–+0.0Hz–+12.7Hz

Shift (Note Shift)

Regola il pitch della parte in semitoni.

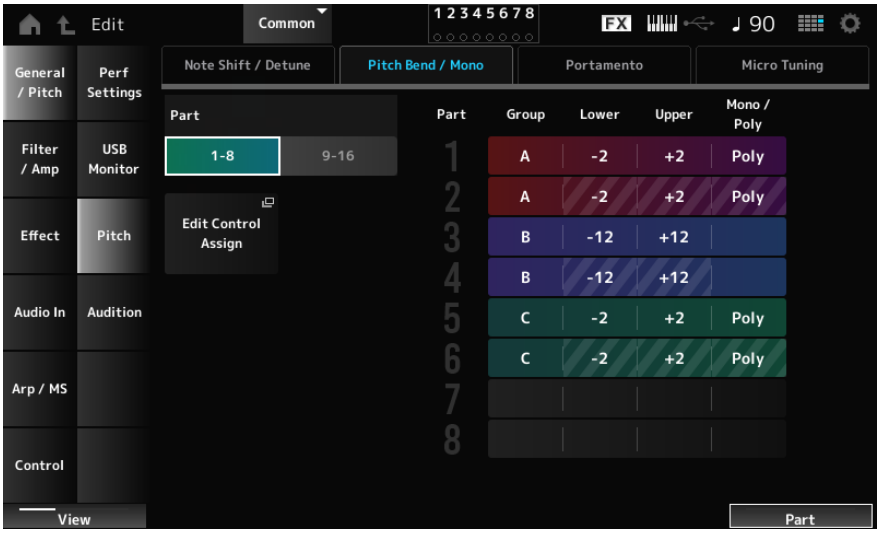
Impostazioni: –24–+0–+24

Perf Note Shift (Performance Note Shift)

Consente di regolare l'intonazione di tutte le parti in semitoni.

Impostazioni: –24–+0–+24

■ Pitch Bend / Mono



Mono / Poly non verrà visualizzato per la parte di batteria.

Edit Control Assign

Viene aperta la schermata Common Edit Control Assign.

Group (Pitch Control Group)

Alle parti assegnate allo stesso gruppo viene attribuita la stessa intonazione.

Ciò è utile quando si desidera applicare il portamento a un suono sovrapposto o disporre delle stesse impostazioni di accordatura micro per più parti contemporaneamente.

Lower (Pitch Bend Lower)
Upper (Pitch Bend Upper)

Consente di impostare l'estensione delle modifiche create con la rotella del pitch bend in semitoni.

Impostazioni: –48–+0–+24

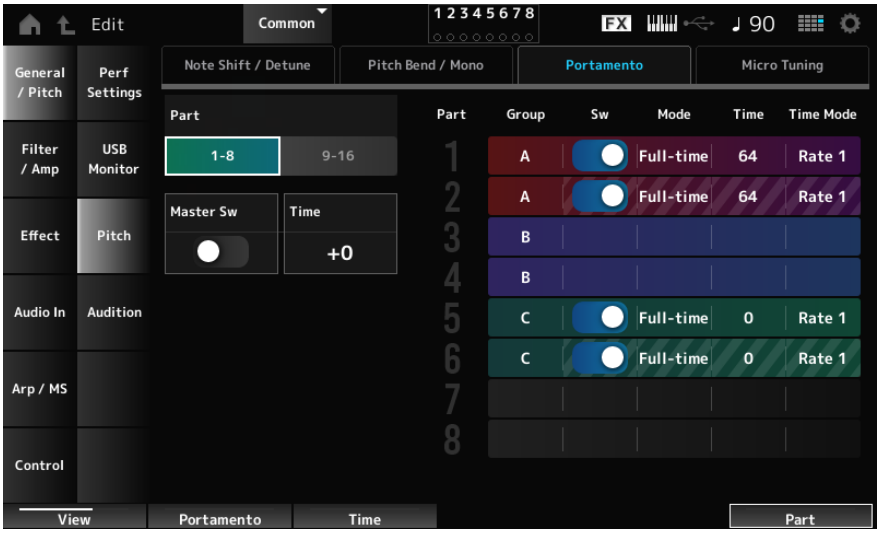
Mono / Poly

Consente di impostare la modalità di generazione dei suoni per la tastiera.

Mono serve per suonare le note singole, mentre Poly per riprodurre più note contemporaneamente.

Impostazioni: Mono, Poly

■ Portamento



Sw, Mode, Time e Time Mode non verranno visualizzati per la parte di batteria.

Master Sw (Portamento Master Switch)

Consente di attivare o disattivare il portamento per le parti con Sw (Portamento Part Switch) impostato su On.

Questo switch è collegato al pulsante [PORTAMENTO] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Time (Portamento Time)

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento per la parte.

Viene specificato come valore di offset per Portamento Time della parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Sw (Portamento Part Switch)

Consente di attivare o disattivare il portamento per la parte.

Impostazioni: Off, On

Portamento Mode

Consente di impostare il modo in cui viene applicato il portamento in base alla performance su tastiera.

Impostazioni: Fingered, Full-time

Fingered: il portamento viene applicato solo quando si suona un legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente)

Full-time: il portamento viene applicato sempre

Time (Portamento Part Time)

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento per la parte.

Impostazioni: 0–127

Time Mode (Portamento Time Mode)

Consente di impostare in che modo l'intonazione cambia nel tempo.

Impostazioni: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

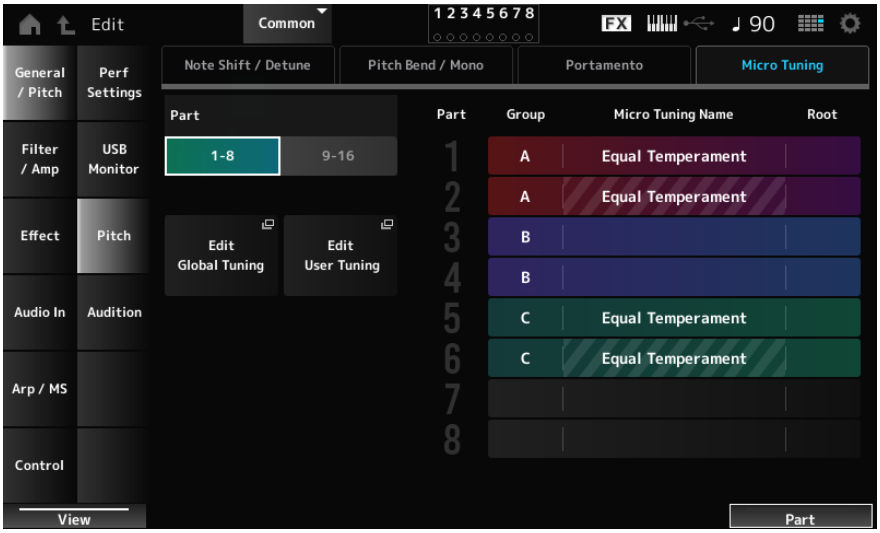
Rate 1: l'intonazione cambia a una velocità specifica.

Time 1: l'intonazione cambia con un tempo specifico.

Rate 2: l'intonazione cambia a una velocità specifica entro un'ottava.

Time 2: l'intonazione cambia con un tempo specifico entro un'ottava.

■ Micro Tuning



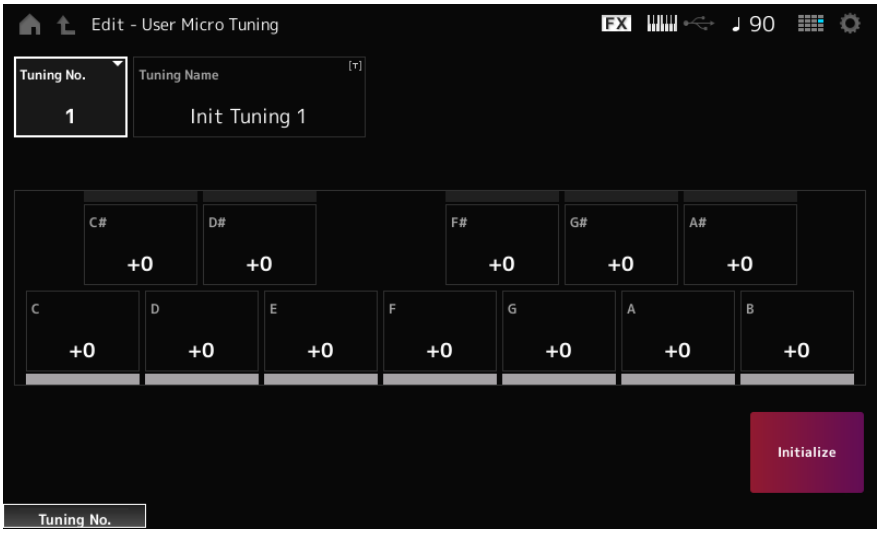
Micro Tuning Name e Root non verranno visualizzati per la parte di batteria.

Edit Global Tuning

Viene aperto Settings → Sound nella schermata Utility.

Edit User Tuning

Consente di aprire la finestra delle impostazioni per l'accordatura micro dell'utente.



- **Tuning No. (Micro Tuning Number)**
  Indica il numero di accordatura micro utente selezionato.
  Impostazioni: 1–8
- **Tuning Name (Micro Tuning Name)**
  È possibile salvare l'accordatura micro dell'utente che si sta modificando con un nuovo nome. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.
- **C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B**
  È possibile regolare l'intonazione di ciascuna nota con incrementi di cent per impostare l'accordatura micro.
  Impostazioni: –99–+0–+99
- **Initialize**
  Consente di inizializzare l'accordatura micro utente selezionata.

Micro Tuning Name

Consente di impostare l'accordatura micro (temperamento) per la parte. Per una spiegazione di ciascuna impostazione, consultare la tabella sottostante.

Impostazioni: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3
Init Tuning 1–8 (quando è selezionato un banco utente)
Library 1–1 – 24–8 (quando si carica un file della libreria)

Equal Temperament	Ogni ottava è divisa in 12 intervalli di uguale dimensione. Si tratta dell'accordatura più comunemente utilizzata in musica.
Pure Major **Pure Minor**	Queste accordature rispettano gli intervalli matematici puri di ciascuna scala, in special modo per gli accordi di triade (nota fondamentale, terza, quinta). La resa migliore di questa scala si ha con le armonie vocali, come cori ed esecuzioni canore "a cappella".
Werckmeister **Kirnberger** **Vallotti & Young**	Ognuna di queste scale unisce le scale mesotonica e pitagorica. La caratteristica principale di queste scale è costituita dal fatto che ciascuna tonalità ha un carattere univoco proprio. Erano utilizzate ai tempi di Bach e Beethoven e vengono usate ancora oggi per suonare musica di quell'epoca su strumenti come il clavicembalo.
1/4 shift	Scala a temperamento equabile aumentata di 50 centesimi. È possibile creare tensione nella musica missando questa impostazione con Equal Temperament.
1/4 tone	Ventiquattro note equispaziate per ottava. Un'ottava è composta da 24 tasti.
1/8 tone	Quarantotto note equispaziate per ottava. Un'ottava è composta da 48 tasti.
Indian	Si riscontra in genere nella musica indiana. Vengono suonati solo i tasti bianchi.
Arabic	Si riscontra in genere nella musica araba.

Root (Micro Tuning Root)

Consente di impostare la fondamentale per l'accordatura micro.

Questo parametro non viene visualizzato quando il tipo selezionato in Micro Tuning Name non richiede una fondamentale.

Impostazioni: C–B

Audition

Nella schermata Audition è possibile impostare la frase di ascolto.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Audition



Audition Bank

Consente di selezionare il banco per le frasi di ascolto.

Audition Phrase Number

Consente di selezionare la frase di ascolto.

Alle performance preset sono già assegnate frasi di ascolto adatte.

Riproducendo la frase di ascolto, è possibile ascoltare la performance selezionata in un contesto musicale appropriato.

Impostazioni: consultare il Data List

Note Shift (Audition Note Shift)

Consente di regolare l'intonazione delle note nella frase di ascolto in semitoni.

Impostazioni: da –24 semi a +0 semi a +24 semi

Velocity Shift (Audition Velocity Shift)

Consente di regolare la velocità delle note nella frase di ascolto.

Impostazioni: –64–+0–+63

Update User Auditions

Consente di convertire tutte le song salvate nella memoria interna in frasi di ascolto utente.

Se le frasi di ascolto utente esistono già, tutte quelle precedenti verranno sovrascritte.

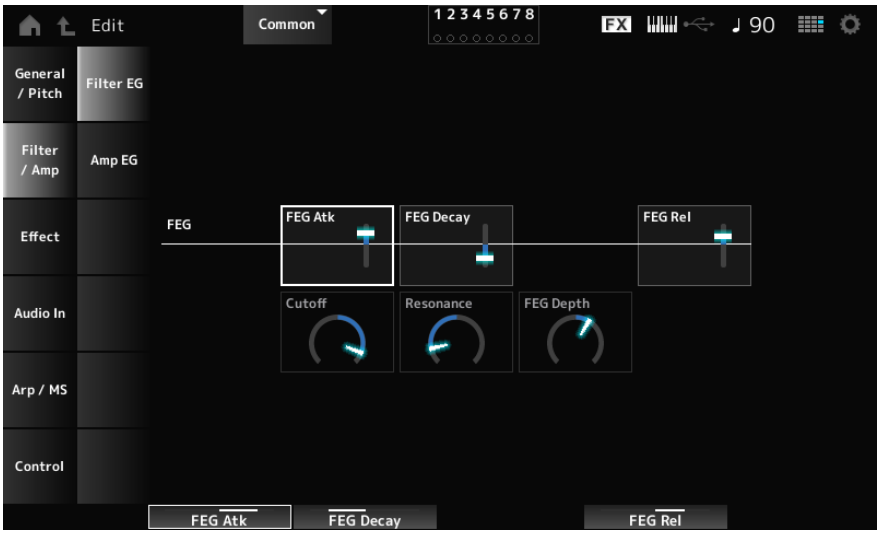
Filter/Amp

Filter EG

Nella schermata Filter EG è possibile impostare il generatore di inviluppo del filtro (FEG).
Questo consente di impostare il grado (o livello) di modifiche alla frequenza di taglio e il modo in cui tali modifiche si evolvono nel tempo, da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter EG



FEG Atk (FEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il suono cambi da quando si preme un tasto fino al momento in cui la frequenza di taglio raggiunge il valore impostato in Attack Level.
Viene specificato come valore di offset per il FEG della parte.
Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi dal livello attacco. È possibile controllare la nitidezza o la velocità di decay del suono.
Viene specificato come valore di offset per il FEG della parte.
Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi dal momento in cui si rilascia il dito dal tasto fino a quando non viene raggiunto Release Level. Ciò consente di rallentare o accelerare il decay del suono dopo il rilascio del tasto.
Viene specificato come valore di offset per il FEG della parte.
Impostazioni: –64–+0–+63

Cutoff (Cutoff Frequency)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro.
Quando è selezionato il filtro passa-basso, valori più grandi producono un suono più brillante, mentre valori più piccoli producono un suono più cupo.
Viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio del filtro per la parte.
Impostazioni: –64–+0–+63

Resonance

Consente di aggiungere caratteristiche speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

Viene specificato come valore di offset rispetto alla risonanza del filtro per la parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di profondità per il cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG.

Viene specificato come valore di offset per il FEG Depth della parte.

Impostazioni: –64–+0–+63

Amp EG

Nella schermata Amp EG è possibile impostare l'AEG (generatore di inviluppo dell'ampiezza). Impostando Amp EG, è possibile regolare la modalità con cui il volume cambia da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Filter/Amp → Amp EG



Le impostazioni nella schermata Amp EG sono valori di offset dell'AEG per tutte le parti.

Attack (AEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il massimo.

Impostazioni: –64–+0–+63

Decay (AEG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi dopo aver raggiunto il massimo.

Impostazioni: –64–+0–+63

Sustain (AEG Sustain Level)

Consente di impostare il volume che viene mantenuto mentre si tiene premuto il tasto.

Impostazioni: –64–+0–+63

Release (AEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario per il decay del suono dopo il rilascio del tasto.

Impostazioni: –64–+0–+63

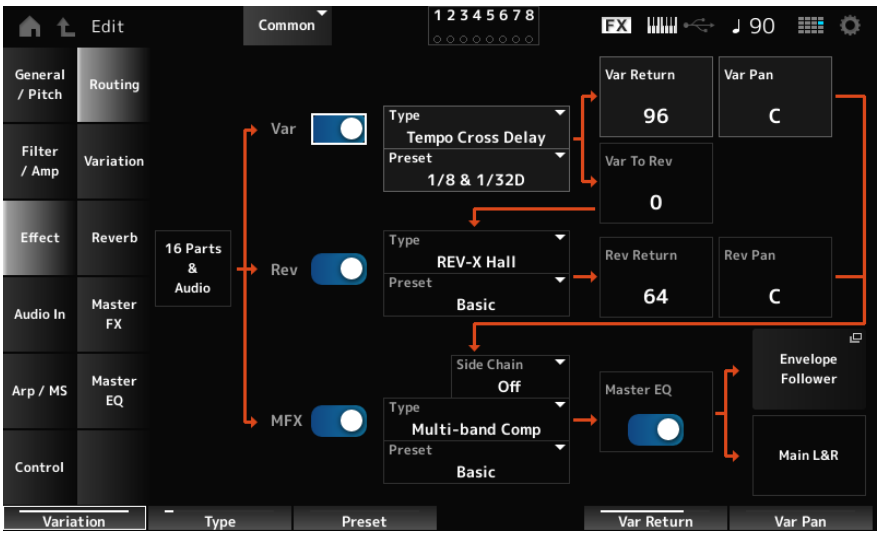
Effect

Routing

In questa schermata è possibile impostare gli effetti System applicati a tutte le parti e visualizzare il flusso di segnale degli effetti Master.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Effect → Routing



Var (Variation Switch)
Rev (Reverb Switch)
MFX (Master Effect Switch)

Consente di attivare o disattivare gli effetti Variation, Reverb e Master.

Impostazioni: Off, On

Var Type (Variation Type)
Rev Type (Reverb Type)
MFX Type (Master Effect Type)

Consente di impostare il tipo per gli effetti Variation, Reverb e Master.

Impostazioni: fare riferimento ai tipi di effetto

Var Preset (Variation Preset Number)
Rev Preset (Reverb Preset Number)
MFX Preset (Master Effect Preset Number)

Consente di selezionare un preset dai parametri relativi agli effetti Variation, Reverb e Master.

Impostazioni: consultare il Data List

Side Chain (Variation Side Chain Part)
Side Chain (Master Effect Side Chain Part)
Modulator (Variation Modulator Part)
Modulator (Master Effect Modulator Part)

Consente di impostare la parte della catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per gli effetti Variation e Master.

Questo parametro non è disponibile quando Master è impostato sulla parte del modulatore. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

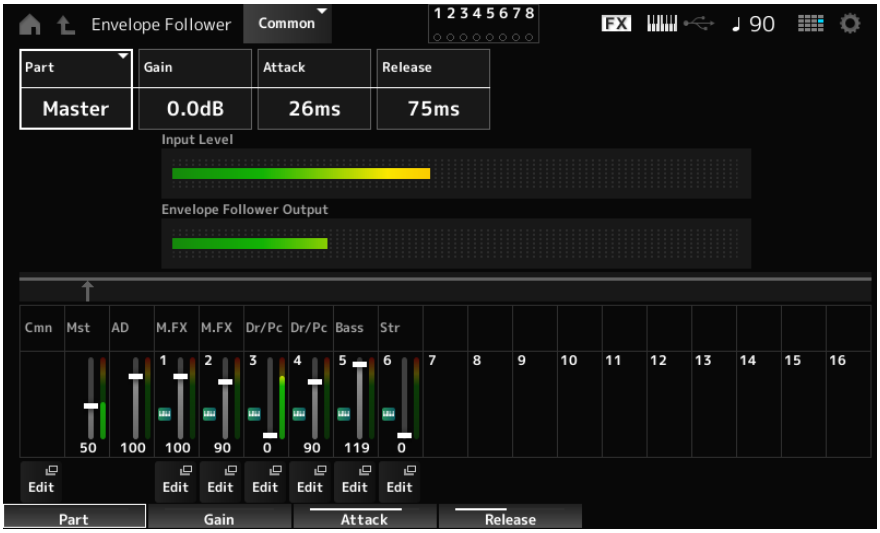
Var Return (Variation Return)
Rev Return (Reverb Return)
Consente di impostare il livello di uscita (livello di ritorno) dei segnali elaborati dall'effetto Variation o Reverb.
Impostazioni: 0–127

Var to Rev (Variation To Reverb)
Consente di impostare il livello mandata dei segnali elaborati dall'effetto Variation.
Impostazioni: 0–127

Master EQ (Master EQ Switch)
Consente di attivare o disattivare l'EQ master.
Impostazioni: Off, On

Var Pan (Variation Pan)
Rev Pan (Reverb Pan)
Consente di impostare la posizione stereo dei segnali elaborati dall'effetto Reverb o Variation.
Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Envelope Follower
Consente di aprire la schermata delle impostazioni per Envelope Follower.



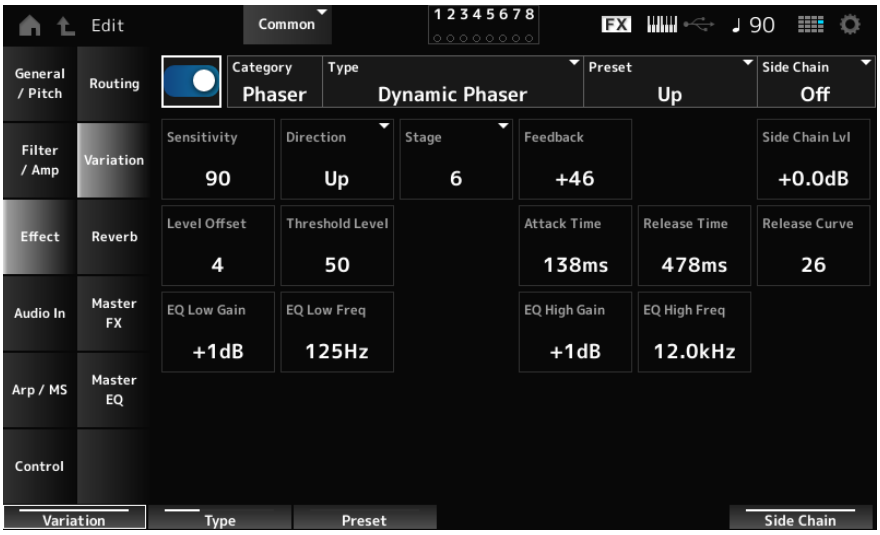
- **Part (Input Source)**
  Viene mostrata la sorgente di ingresso per il circuito di inviluppo selezionato.
  Impostazioni: Master, AD, Part 1–16
- **Gain (Envelope Follower Gain)**
  Consente di impostare il guadagno di input sulla sorgente di ingresso impostata per Part.
  Impostazioni: –24.0dB–0.0dB–+24.0dB
- **Attack (Envelope Follower Attack)**
  Consente di impostare il tempo di attacco per il circuito di inviluppo.
  Impostazioni: 1ms–40ms
- **Release (Envelope Follower Release)**
  Consente di impostare il tempo di rilascio per il circuito di inviluppo.
  Impostazioni: 10ms–680ms
- **Input Level**
  Viene mostrato il livello di ingresso per i segnali in ingresso dalla sorgente di ingresso della Part selezionata.
- **Envelope Follower Output**
  Viene mostrato il livello di uscita del circuito di inviluppo.
- **Edit**
  Consente di aprire la schermata Control Assign per la parte selezionata.

Variation

Consente di impostare l'effetto Variation.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Effect → Variation



Variation Switch

Consente di attivare o disattivare l'effetto Variation.

Impostazioni: Off, On

Category (Variation Category)
Type (Variation Type)

Consente di impostare la categoria e il tipo dell'effetto Variation.

Impostazioni: fare riferimento ai tipi di effetto

Preset (Variation Preset Number)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Impostazioni: consultare il Data List

Side Chain (Variation Side Chain Part)
Modulator (Variation Modulator Part)

Consente di impostare la parte per la catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per l'effetto Variation. Questo parametro non è disponibile quando Master è impostato sulla parte del modulatore. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

I parametri degli effetti differiscono a seconda del tipo di effetto.

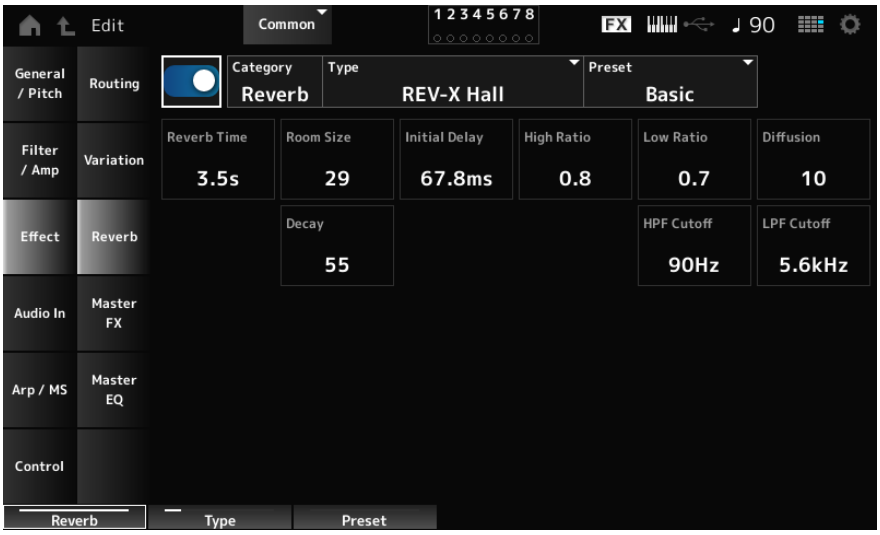
Impostazioni: fare riferimento ai parametri effetti

Reverb

Consente di impostare l'effetto Reverb.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Effect → Reverb



Reverb Switch

Consente di attivare o disattivare l'effetto Reverb.

Impostazioni: Off, On

Category (Reverb Category)

Type (Reverb Type)

Consente di impostare la categoria e il tipo dell'effetto Reverb.

Impostazioni: fare riferimento ai tipi di effetto

Preset (Reverb Preset Number)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Impostazioni: consultare il Data List

Effect Parameter

I parametri degli effetti differiscono a seconda del tipo di effetto.

Impostazioni: fare riferimento ai parametri effetti

Master FX

Consente di impostare l'effetto Master.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Effect → Master FX



Master Effect Switch

Consente di attivare o disattivare l'effetto Master.

Impostazioni: Off, On

Category (Master Effect Category)
Type (Master Effect Type)

Consente di impostare la categoria e il tipo dell'effetto Master.

Impostazioni: fare riferimento ai parametri effetti

Preset (Master Effect Preset Number)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Impostazioni: consultare il Data List

Side Chain (Master Effect Side Chain Part)
Modulator (Master Effect Modulator Part)

Consente di impostare la catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per gli effetti Master.

Questo parametro non è disponibile quando Master è impostato sulla parte del modulatore. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

I parametri degli effetti differiscono a seconda del tipo di effetto.

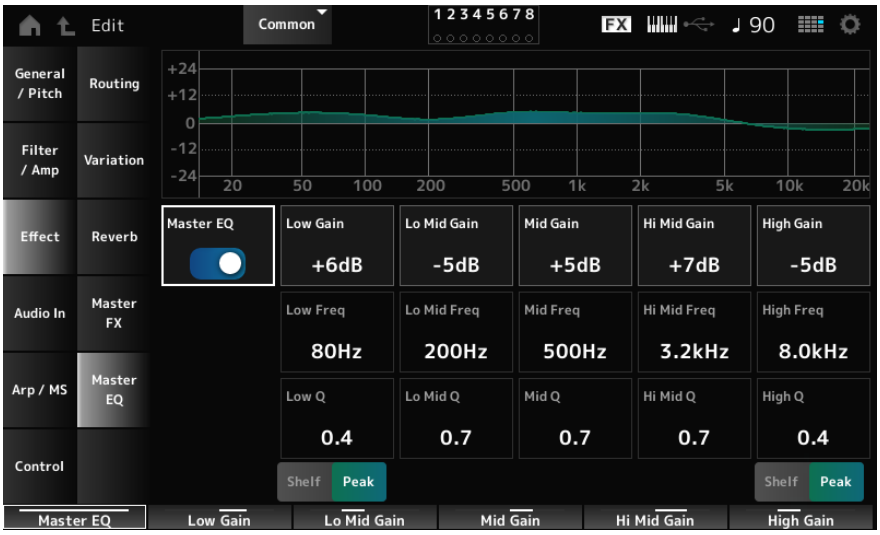
Impostazioni: fare riferimento ai parametri effetti

Master EQ

Consente di impostare l'EQ master.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Effect → Master EQ



Master EQ (Master EQ Switch)

Consente di attivare o disattivare l'EQ master.

Impostazioni: Off, On

Low Gain (Master EQ Low Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda Low.

Impostazioni: –12dB – +0dB – +12dB

Lo Mid Gain (Master EQ Low Mid Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda Lo Mid.

Impostazioni: –12dB – +0dB – +12dB

Mid Gain (Master EQ Mid Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda Mid.

Impostazioni: –12dB – +0dB – +12dB

Hi Mid Gain (Master EQ High Mid Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda Hi Mid.

Impostazioni: –12dB – +0dB – +12dB

High Gain (Master EQ High Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda High.

Impostazioni: –12dB – +0dB – +12dB

Low Freq (Master EQ Low Frequency)

Consente di impostare la frequenza della banda Low.

Impostazioni: da 32 Hz a 2.0 kHz

Lo Mid Freq (Master EQ Low Mid Frequency)
Consente di impostare la frequenza della banda Lo Mid.
Impostazioni: 100Hz – 10kHz

Mid Freq (Master EQ Mid Frequency)
Consente di impostare la frequenza della banda Mid.
Impostazioni: 100Hz – 10kHz

Hi Mid Freq (Master EQ High Mid Frequency)
Consente di impostare la frequenza della banda Hi Mid.
Impostazioni: 100Hz – 10kHz

High Freq (Master EQ High Frequency)
Consente di impostare la frequenza della banda High.
Impostazioni: 500Hz – 16kHz

Low Q (Master EQ Low Q)
Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda Low.
Questo parametro è disponibile solo quando Low Shape (Master EQ Low Shape) è impostato su Peak.
Impostazioni: 0.1–12.0

Lo Mid Q (Master EQ Low Mid Q)
Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda Lo Mid.
Impostazioni: 0.1–12.0

Mid Q (Master EQ Mid Q)
Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda Mid.
Impostazioni: 0.1–12.0

Hi Mid Q (Master EQ High Mid Q)
Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda Hi Mid.
Impostazioni: 0.1–12.0

High Q (Master EQ High Q)
Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda High.
Questo parametro è disponibile solo quando High Shape (Master EQ High Shape) è impostato su Peak.
Impostazioni: 0.1–12.0

Low Shape (Master EQ Low Shape)
High Shape (Master EQ High Shape)
Consente di impostare se utilizzare Low e High come tipo shelving (un tipo che amplifica o taglia i segnali al di sotto o al di sopra di una frequenza specifica) o tipo di picco (un tipo che amplifica o taglia i segnali in una banda di frequenza specifica).
Impostazioni: Shelf, Peak

Audio In

Mixing

Nella schermata Mixing è possibile eseguire il missaggio della parte A/D (segnali dai jack A/D INPUT) e della parte digitale (segnali dal terminale USB [TO HOST]).

*Il segnale proveniente dal terminale USB [TO HOST] è l'audio impostato su Digital L/R nella porta del dispositivo.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Audio In → Mixing

[SHIFT] + [A/D INPUT ON/OFF]



Input Mode (A/D Part Input Mode)
Input Mode (Digital Part Input Mode)

Determina il metodo di elaborazione per i segnali di ingresso sui canali sinistro e destro.

Impostazioni: L Mono, R Mono, L+R Mono, Stereo

L Mono: viene utilizzato solo il canale sinistro.
R Mono: viene utilizzato solo il canale destro.
L+R Mono: viene eseguito il missaggio dei canali sinistro e destro e viene eseguita l'elaborazione in mono.
Stereo: viene elaborato l'ingresso stereo in stereo.

NOTA

Se il suono è in ingresso dal solo jack [L/MONO], viene elaborato in mono.

Volume (A/D Part Volume)
Volume (Digital Part Volume)

Consente di impostare il volume della parte A/D o della parte digitale.

Impostazioni: 0–127

Pan (A/D Part Pan)
Pan (Digital Part Pan)

Consente di impostare la posizione del pan (nel campo stereo) per la parte A/D o per quella digitale.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Dry Level (A/D Part Dry Level)
Dry Level (Digital Part Dry Level)

Consente di impostare il livello dry (o il livello dei segnali non elaborati dall'effetto System) della parte A/D o della parte digitale.

Questo parametro è disponibile solo quando Output Select è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)
Var Send (Digital Part Variation Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalla parte A/D o dalla parte digitale all'effetto Variation.

Questo parametro è disponibile solo quando Output Select è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Rev Send (A/D Part Reverb Send)
Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Consente di impostare il livello dei segnali inviati dalla parte A/D o dalla parte digitale all'effetto Reverb.

Questo parametro è disponibile solo quando Output Select è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Output Select (A/D Part Output Select)
Output Select (Digital Part Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio dalla parte A/D o dalla parte digitale.

Impostazioni: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].
USB Stereo: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 7 e 8) al terminale USB [TO HOST]
USB mono: uscite mono (canali da 1 a 8) al terminale USB [TO HOST]
Off: nessuna uscita del segnale audio per la parte.

NOTA

Di seguito sono riportate le impostazioni per la compatibilità dei dati con MONTAGE M. Quando sono impostate, vengono considerate Off.

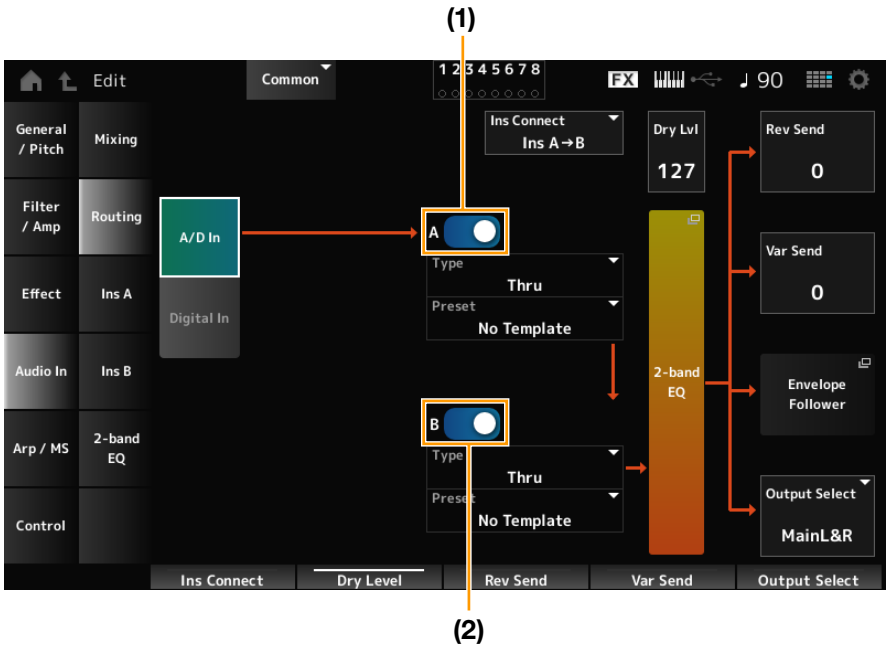
- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Routing

Nella schermata Routing è possibile impostare l'instradamento degli effetti della parte A/D.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Audio In → Routing



(1) A/D Part Insertion FX A Switch

(2) A/D Part Insertion FX B Switch

A/D In
Digital In

Consente di passare dalla vista A/D In alla vista Digital In.

Quando Digital In è selezionato, sono disponibili solo Digital Part Reverb Send, Digital Part Variation Send e Digital Part Output Select.

A/D Part Insertion FX A Switch
A/D Part Insertion FX B Switch

Consente di attivare o disattivare l'effetto Insertion A e l'effetto Insertion B.

Impostazioni: Off, On

Type (A/D Part Insertion Effect A Type)
Type (A/D Part Insertion Effect B Type)

Consente di impostare il tipo di effetto.

Impostazioni: fare riferimento ai tipi di effetto

Preset (A/D Part Insertion Effect A Preset)
Preset (A/D Part Insertion Effect B Preset)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Selezionando un preset, è possibile cambiare il modo in cui vengono applicati gli effetti.

Impostazioni: consultare il Data List

Side Chain (A/D Part Insertion Effect A Side Chain)
Side Chain (A/D Part Insertion Effect B Side Chain)
Modulator (A/D Part Insertion Effect A Modulator)
Modulator (A/D Part Insertion Effect B Modulator)

Consente di impostare la parte per la catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per l'effetto Insertion A o Insertion B.

Questo parametro non è disponibile quando la parte stessa o Master è impostato sul modulatore. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Ins Connect (A/D Part Insertion Effect Connect Type)

Consente di impostare l'indirizzamento per gli effetti Insertion A e Insertion B. Il diagramma cambia di conseguenza quando vengono modificate le impostazioni.

Impostazioni: Ins A→B, Ins B→A

Dry Level (A/D Part Dry Level)

Consente di impostare il livello dry (o il livello dei segnali non elaborati dall'effetto System) della parte AD.

Questo parametro è disponibile solo quando Output Select è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

2-band EQ

Consente di aprire la schermata 2-band EQ dell'equalizzatore a 2 bande per la parte A/D.

Rev Send (A/D Part Reverb Send)
Rev Send (Digital Part Reverb Send)

Consente di impostare il livello dei segnali (o segnali di bypass) inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb.

Questo parametro è disponibile solo quando Output Select è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Var Send (A/D Part Variation Send)
Var Send (Digital Part Variation Send)

Consente di impostare il livello dei segnali (o segnali di bypass) inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Variation.

Questo parametro è disponibile solo quando Output Select è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Envelope Follower

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per Envelope Follower.

Output Select (A/D Part Output Select)
Output Select (Digital Part Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio.

Impostazioni: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].
USB Stereo: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 7 e 8) al terminale USB [TO HOST]
USB mono: uscite mono (canali da 1 a 8) al terminale USB [TO HOST]
Off: nessuna uscita del segnale audio per la parte.

NOTA

Di seguito sono riportate le impostazioni per la compatibilità dei dati con MONTAGE M. Quando sono impostate, vengono considerate Off.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

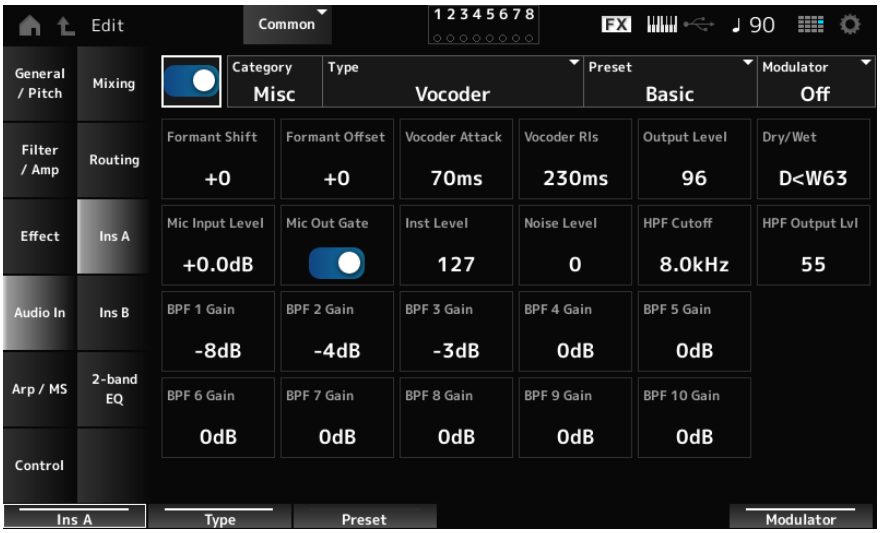
Ins A, Ins B

Nelle schermate Ins A e Ins B è possibile impostare gli effetti Insertion.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Audio In → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Audio In → Ins B



Insertion FX Switch

Consente di abilitare l'effetto Insertion.

Impostazioni: Off, On

Category (Insertion Effect A Category)
Category (Insertion Effect B Category)
Type (Insertion Effect A Type)
Type (Insertion Effect B Type)

Consente di impostare la categoria e il tipo dell'effetto Insertion.

Impostazioni: fare riferimento ai tipi di effetto

Preset (Insertion Effect A Preset)
Preset (Insertion Effect B Preset)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto. Selezionando un preset, è possibile cambiare il modo in cui vengono applicati gli effetti.

Impostazioni: consultare il Data List

Side Chain (Insertion Effect A Side Chain Part)
Side Chain (Insertion Effect B Side Chain Part)
Modulator (Insertion Effect A Modulator Part)
Modulator (Insertion Effect B Modulator Part)

Consente di impostare la parte per la catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per l'effetto Insertion A o Insertion B.

Questo parametro non è disponibile quando la parte stessa o Master è impostato sul modulatore. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Effect Parameter

I parametri degli effetti differiscono a seconda del tipo di effetto.

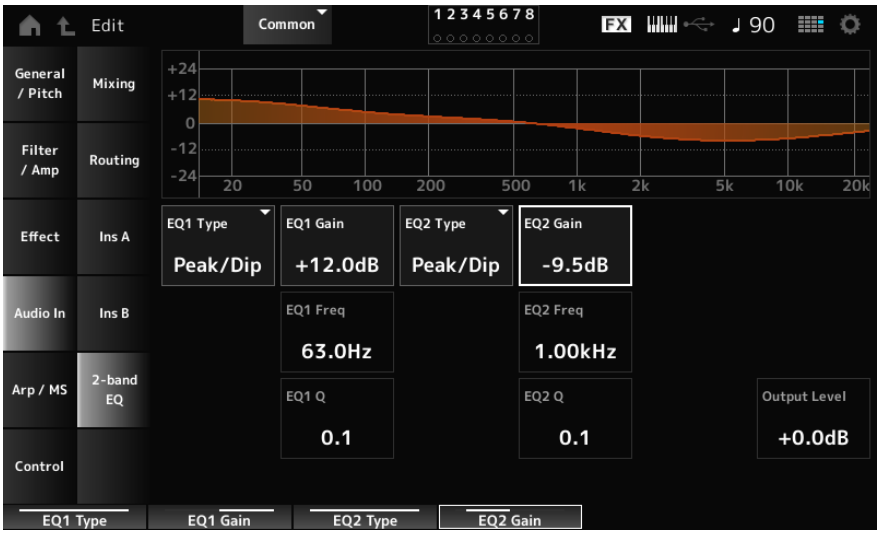
Impostazioni: fare riferimento ai parametri effetti

2-band EQ

Nella schermata 2-band EQ è possibile impostare l'equalizzazione parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Audio In → 2-band EQ



EQ1 Type (A/D Part 2-band EQ 1 Type)
EQ2 Type (A/D Part 2-band EQ 2 Type)

Consente di selezionare il tipo di equalizzatore desiderato.

Impostazioni: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: consente di passare i segnali senza che vengano applicati effetti.
LPF: consente di tagliare i segnali al di sopra della frequenza di taglio.
HPF: consente di tagliare i segnali al di sotto della frequenza di taglio.
Low Shelf: consente di tagliare o amplificare i segnali al di sotto dell'impostazione di frequenza specificata.
Hi Shelf: consente di tagliare o amplificare i segnali al di sopra dell'impostazione di frequenza specificata.
Peak/Dip: consente di tagliare o amplificare i segnali nell'impostazione di frequenza specificata.

EQ 1 Freq (A/D Part 2-band EQ 1 Frequency)
EQ 2 Freq (A/D Part 2-band EQ 2 Frequency)

Consente di impostare la frequenza da tagliare o amplificare.

Questo parametro non è disponibile quando EQ Type è impostato su Thru.

Impostazioni: 63.0Hz–18.0kHz

EQ 1 Gain (A/D Part 2-band EQ 1 Gain)
EQ 2 Gain (A/D Part 2-band EQ 2 Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda di frequenza impostata in EQ1 Freq o EQ2 Freq.

Questo parametro non è disponibile se EQ Type è impostato su Thru, LPF o HPF.

Impostazioni: –12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

EQ 1 Q (A/D Part 2-band EQ 1 Q)
EQ 2 Q (A/D Part 2-band EQ 2 Q)

Consente di impostare la larghezza di banda per ridurre o aumentare il volume delle frequenze impostate con EQ1 Freq o EQ2 Freq.

Questo parametro è disponibile solo quando EQ Type è impostato su Peak/Dip.

Impostazioni: 0.1–12.0

Output Level (A/D Part 2-band EQ Output Level)

Consente di impostare il guadagno di uscita dell'equalizzatore a 2 bande.

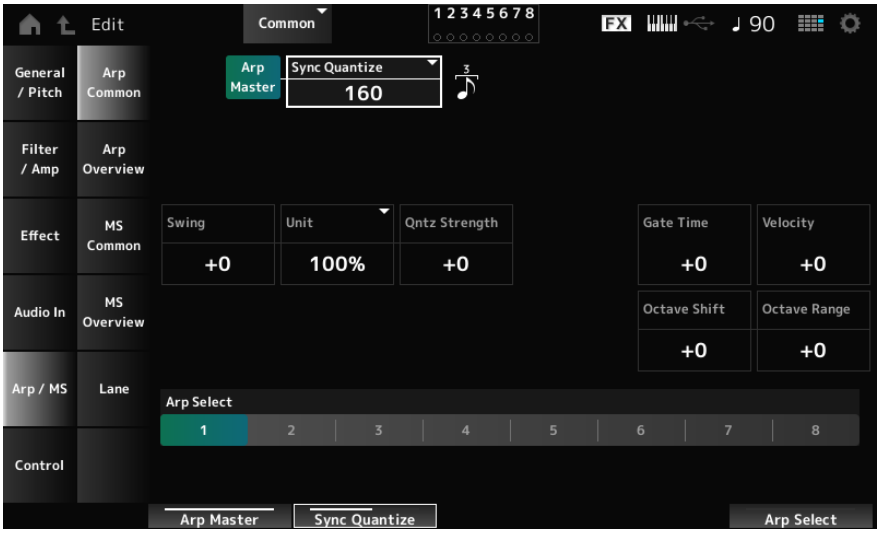
Impostazioni: –12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

Arp Common

Nella schermata Arp Common è possibile impostare i parametri dell'arpeggio per l'intera performance.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Arp/MS → Arp Common



Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la performance. Questo switch è collegato ai pulsanti [ARP] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Consente di regolare i tempi per l'avvio della frase di arpeggio successiva durante la riproduzione del primo arpeggio, quando si riproducono frasi di arpeggio in più parti. Se impostato su Off, l'arpeggio viene riprodotto quando la parte viene suonata sulla tastiera.

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma) (i numeri indicati qui sono valori di clock)

Swing (Swing Offset)

Consente di impostare il valore di swing dell'arpeggio e del sequencer di movimenti per la performance.

Viene specificato come valore di offset per Part Swing.

Impostazioni: –120–+ 0–+120

Unit (Common Unit Multiply)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione dell'arpeggio per l'intera performance.

Questo parametro influisce sulle parti per le quali Part Unit (Arpeggio Unit Multiply) è impostato su Common.

La suddivisione del beat e del tempo cambierà quando si estende o comprime il tempo della riproduzione; in questo modo è possibile creare una sensazione completamente nuova per l'arpeggio originariamente selezionato.

Impostazioni: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength Offset)

Consente di configurare la forza dell'impostazione di quantizzazione applicata all'arpeggio per la performance.
Viene specificato come valore di offset per Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength) di ciascuna parte.
Impostazioni: –100–+0–+100

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate Offset)

Consente di impostare l'intervallo di tempo di gate dell'arpeggio per la performance.
Viene specificato come valore di offset per Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate) di ciascuna parte.
Impostazioni: –100–+0–+100

Velocity (Arpeggio Velocity Rate Offset)

Consente di impostare l'intervallo di velocità dell'arpeggio per la performance.
Viene specificato come valore di offset per Velocity (Arpeggio Velocity Rate) di ciascuna parte.
Impostazioni: –100–+0–+100

Octave Shift (Arpeggio Octave Shift Offset)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione dell'arpeggio per la performance.
Viene specificato come valore di offset per Octave Shift (Arpeggio Octave Shift) di ciascuna parte.
Impostazioni: –20–+0–+20

Octave Range (Arpeggio Octave Range Offset)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intervallo dell'arpeggio per la performance.
Viene specificato come valore di offset per Octave Range (Arpeggio Octave Range) di ciascuna parte.
Impostazioni: –6–+0–+6

Arp Select (Arpeggio Select)

Consente di selezionare l'arpeggio.
Impostazioni: 1–8

Arp Overview (Arpeggio Overview)

Nella schermata Arp Overview è possibile impostare i tipi di arpeggio dall'elenco di tutte le parti.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Arp/MS → Arp Overview

(Quando una parte selezionata è Common) [SHIFT] + [ARP]



Part 1–8
Part 9–16

Consente di passare alla vista per le parti.

Impostazioni: Part 1–8, Part 9–16

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la performance.

Questo switch è collegato ai pulsanti [ARP] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Group (Arpeggio Group)

Consente di impostare Arpeggio Group per utilizzare lo stesso arpeggio su più parti. Le parti impostate nello stesso Group avranno le stesse impostazioni di arpeggio.

Arp Select (Arpeggio Select)

Consente di selezionare l'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

Sw (Part Arpeggio Switch)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio di ciascuna parte.

Impostazioni: Off, On

■ Quando View è impostato su Category

Category (Arpeggio Category)
Sub (Arpeggio Sub Category)
Name (Arpeggio Name)
Impostazioni: consultare il Data List

■ Quando View è impostato su Number

Bank (Arpeggio Bank)
Number (Arpeggio Number)
Name (Arpeggio Name)
Impostazioni: consultare il Data List

■ Quando View è impostato su Range

Name (Arpeggio Name)
Impostazioni: consultare il Data List

Velocity Limit (Arpeggio Velocity Limit)
Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione dell'arpeggio.
Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), l'arpeggio viene suonato solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.
Impostazioni: 1–127

Note Limit (Arpeggio Note Limit)
Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la riproduzione dell'arpeggio.
Quando la prima nota specificata è superiore alla seconda (ad esempio da C5 a C4), saranno suonate le note negli intervalli da C–2 a C4 e da C5 a G8.
Impostazioni: C–2–G8

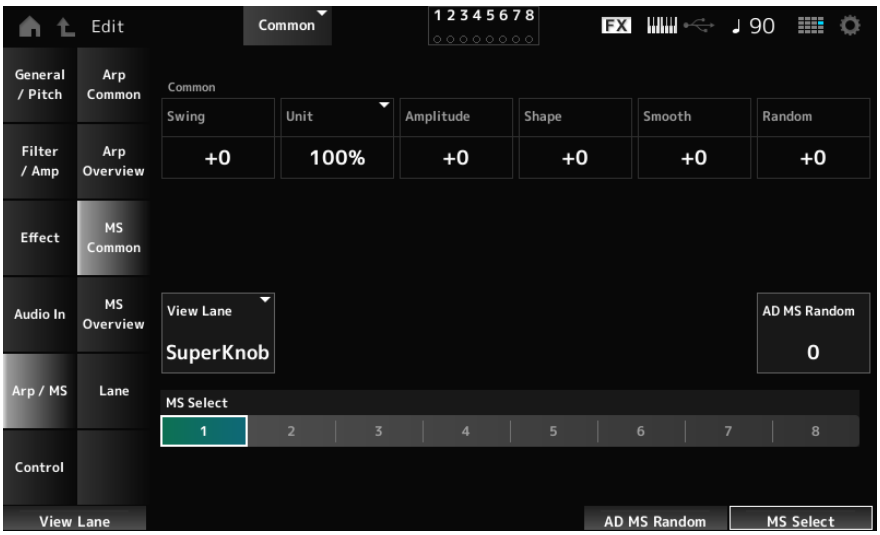
MS Common (Motion Sequencer Common)

Nella schermata MS Common è possibile impostare i parametri del sequencer di movimenti utilizzati per l'intera performance.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Arp/MS → MS Common

(Quando una parte selezionata è Common) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Swing Offset)

Consente di impostare il valore di swing dell'arpeggio e del sequencer di movimenti per la performance.

Viene specificato come valore di offset per lo swing della parte.

Impostazioni: –120–+0–+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione del sequencer di movimenti per l'intera performance.

Questo parametro influisce sulle linee per le quali Unit è impostato su Common.

La suddivisione del beat e del tempo cambierà quando si estende o comprime il tempo della riproduzione; in questo modo è possibile creare una sensazione completamente nuova per la sequenza di movimenti originariamente selezionata.

Impostazioni: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato

Common Amplitude (Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Consente di impostare l'ampiezza del sequencer di movimenti (o l'entità del cambio di sequenza) per l'intera performance.

Il valore di questo parametro compensa l'ampiezza delle linee all'interno della parte se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On.

Viene specificato come valore di offset per Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) di ciascuna parte.

Impostazioni: –127–+0–+127

Common Shape (Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Consente di impostare la forma di impulso del sequencer di movimenti (o la forma della curva del passo) per la performance.

Il valore di questo parametro compensa i parametri per le linee all'interno della parte se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On per la linea e Control è impostato su On.

Viene specificato come valore di offset per Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) di ciascuna parte.

Impostazioni: –100–+0–+100

Common Smooth (Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Consente di impostare la fluidità della sequenza di movimenti (o la fluidità delle modifiche nella sequenza nel tempo) per l'intera performance.

Il valore di questo parametro compensa la fluidità delle linee all'interno della parte se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On per la linea.

Viene specificato come valore di offset per Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) di ciascuna parte.

Impostazioni: –127–+0–+127

Common Random (Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Consente di impostare la casualità del sequencer di movimenti (o la casualità delle modifiche nel valore di passo della sequenza) per l'intera performance.

Il valore di questo parametro compensa la casualità delle linee all'interno della performance se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On per la linea.

Viene specificato come valore di offset per Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) di ciascuna parte.

Impostazioni: –127–+0–+127

View Lane (Motion Seq View Lane)

Consente di impostare la Motion Seq Lane visualizzata quando la View Mode della schermata Home è impostata su Motion Seq.

Impostazioni: Super Knob, 1–4

AD MS Random (A/D Part Motion Sequencer Randomness)

Consente di impostare la casualità delle modifiche in A/D Part Motion Sequencer Step Value.

Impostazioni: 0–127

MS Select (Motion Sequence Select)

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

MS Overview (Motion Sequencer Overview)

Nella schermata MS Overview è possibile impostare il sequencer di movimenti dall'elenco di tutte le parti.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/] → Arp/MS → MS Overview



MS Master (Motion Seq Master Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Questo switch è collegato ai pulsanti [MSEQ] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Active (Active Motion Sequencer)

Viene mostrato il numero di switch Lane impostati su On.

Il numero mostrato a destra della barra (/) indica il numero massimo di linee che è possibile impostare contemporaneamente su On.

MS Select (Motion Sequence Select)

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

PartSw (Motion Sequencer Part Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per ciascuna parte.

Impostazioni: Off, On

Lane Switch

Consente di attivare o disattivare ciascuna linea.

È possibile utilizzare fino a quattro linee del sequencer di movimenti in una parte o fino a otto linee in un'intera performance.

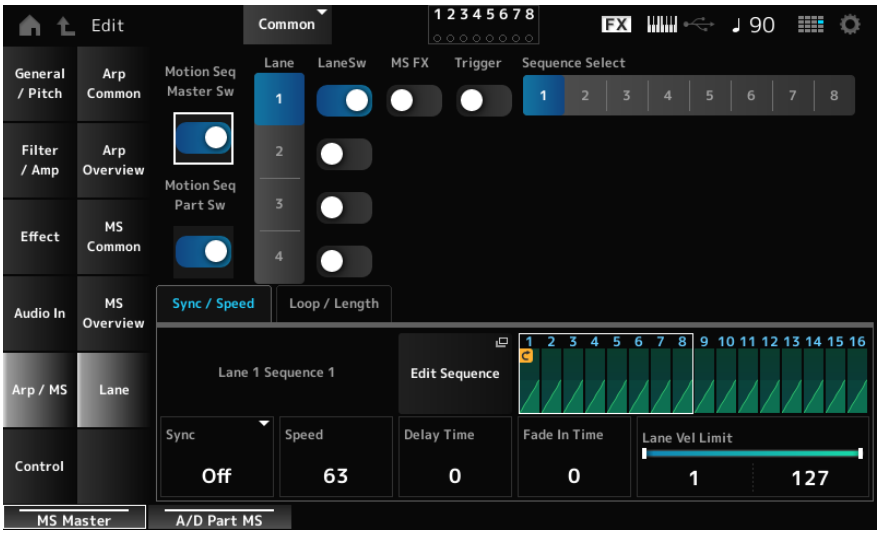
Impostazioni: Off, On

Lane

Nella schermata Lane è possibile impostare i parametri per ciascuna linea del sequencer di movimenti.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/] → Arp/MS → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Impostazioni: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti della parte.

Impostazioni: Off, On

Lane (Lane Select)

Vengono mostrati i parametri per la linea selezionata.

Impostazioni: 1–4

LaneSw (Lane Switch)

Consente di attivare o disattivare ciascuna linea.

È possibile utilizzare fino a quattro linee del sequencer di movimenti in una parte o fino a otto linee in un'intera performance.

Se impostato su Off, i parametri per quella linea non saranno visualizzati.

Impostazioni: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Consente di impostare la linea selezionata per ricevere i segnali dalle manopole per modificare i parametri del sequencer di movimenti.

Impostazioni: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)

Consente di impostare la linea selezionata per ricevere i segnali dal pulsante [MSEQ TRIGGER].

Se impostato su On, la sequenza di movimenti non verrà riprodotta se non viene premuto il pulsante [MSEQ TRIGGER].

Impostazioni: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Target Sequence

Vengono mostrate le linee e le sequenze selezionate.

■ Schede Sync/Speed

Sync (Lane Sync)

Consente di impostare la riproduzione della sequenza di movimenti impostata su Destination nella schermata Control Assign per sincronizzarsi al tempo o al beat della performance.

Impostazioni: Off, Tempo, Beat, Lane1 (quando sono selezionate Lane2–4)

Off: consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea da solo
Tempo: consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea al tempo della performance.
Beat: consente di riprodurre il sequencer di movimenti in sincronia con il beat.
Lane1: consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea in sincronia con Lane 1

• Quando Sync è impostato su Off

Speed (Lane Speed)

Consente di impostare la velocità di riproduzione della sequenza di movimenti.
Questo parametro è disponibile quando Sync è impostato su Off.

Impostazioni: 0–127

Delay Time (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Time Length)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–127

Fade In Time (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Time Length)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–127

• Quando Sync è impostato su un valore diverso da Off

Unit (A/D Part Motion Seq Lane Unit Multiply)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione del sequencer di movimenti per la linea selezionata.
Questo parametro è disponibile solo quando Sync è impostato su Tempo o Beat.

Impostazioni: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, 600%, 800%, 1200%, 1600%, 2400%, 3200%, 6400%, Common

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato
Common: viene applicato il valore impostato in Unit Multiply e comune a tutte le parti

Delay Steps (A/D Part Motion Seq Lane Key On Delay Step Length)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione di Motion Sequence quando Sync è impostato su Tempo o Beat.

Impostazioni: 0–32

Fade In Steps (A/D Part Motion Seq Lane Fade In Step Length)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per Motion Sequence quando Sync è impostato su Tempo, Beat o Lane1.

Impostazioni: 0–32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione della sequenza di movimenti della linea selezionata.
Questo parametro è disponibile quando Sync è impostato su Off, Tempo o Beat.
Quando Velocity Limit è impostato su un intervallo dal valore più alto a quello più basso, la sequenza di movimenti verrà riprodotta in due intervalli di velocità: dal valore massimo al più alto e dal valore più basso al minimo.

Impostazioni: 1–127

Edit Sequence

Viene aperta la schermata Motion Sequence Edit.

Motion Seq Step n Value
Viene mostrata la curva del passo per la sequenza selezionata.

■ Schede Loop/Length

Key On Reset (Lane Key On Reset)
Consente di reimpostare la riproduzione della sequenza di movimenti quando si preme un tasto qualsiasi sulla tastiera. Questo parametro è disponibile quando Sync è impostato su Off, Tempo o Beat. Questo parametro non è disponibile se Trigger è impostato su On.

Impostazioni: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: ogni volta che si suona una nota, la sequenza verrà reimpostata e la riproduzione ricomincerà dall'inizio
1st-On: la riproduzione comincia dall'inizio con la prima nota suonata. La sequenza non verrà reimpostata quando viene suonata una seconda nota mentre viene suonata la prima.

Loop (Lane Loop)
Consente di impostare la sequenza di movimenti per la riproduzione in loop (in ripetizioni) o per quella one-shot. Questo parametro è disponibile quando Sync è impostato su Off, Tempo o Beat.

Impostazioni: Off, On

Loop Start (Lane Loop Start)
Consente di specificare il punto di inizio per la riproduzione in loop della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere inferiore all'impostazione Length)

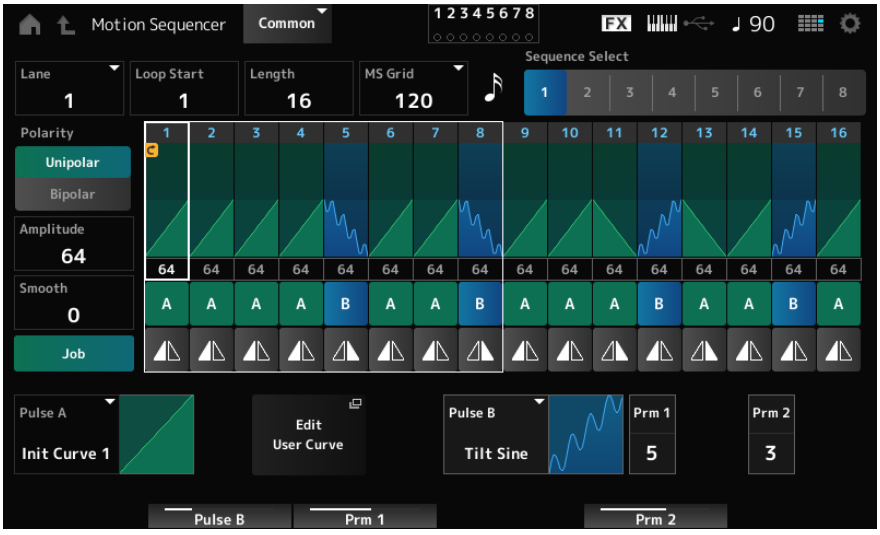
Length (Motion Seq Length)
Consente di impostare il numero di passi nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere superiore all'impostazione Loop Start)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)
Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

■ Motion Sequence Edit
Consente di aprire la schermata di impostazione per la sequenza di movimenti.
È possibile creare una sequenza fino a un massimo di 16 passi.



Loop Start (Lane Loop Start)
Consente di specificare il punto di inizio per la riproduzione in loop della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere inferiore all'impostazione Length)

Length (Motion Sequence Length)
Consente di impostare la lunghezza della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–16 (deve essere superiore all'impostazione Loop Start)

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

Sequence Select (Motion Sequence Select)

Consente di modificare la selezione del tipo di sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–8

Lane Select

Consente di modificare la selezione della linea.

Impostazioni: 1–4

Polarity (Motion Sequence Polarity)

Consente di impostare la polarità della sequenza di movimenti.

Impostazioni: Unipolar, Bipolar

Unipolar: per la modifica dei parametri vengono utilizzati solo valori positivi
Bipolar: per la modifica dei parametri vengono utilizzati sia i valori positivi sia quelli negativi

Amplitude (Motion Sequence Amplitude)

Consente di impostare il livello di modifiche nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 0–127

Smooth (Motion Sequence Smoothness)

Consente di impostare la fluidità delle variazioni nella sequenza di movimenti nel tempo.

Impostazioni: 0–127

Job

Consente di richiamare il menu Job.

- **Store Sequence**
  Consente di salvare (memorizzare) la sequenza di movimenti modificata.
- **Load Sequence**
  Consente di caricare la sequenza di movimenti.
- **Copy Sequence**
  Consente di copiare la sequenza di movimenti.

Motion Sequence Step Value

Consente di impostare il valore di ciascun passo nella sequenza di movimenti.

È possibile utilizzare gli slider control da 1 a 8 per modificare i valori per i passi da 1 a 8 e da 9 a 16, a seconda della posizione del cursore.

Impostazioni: 0–127

Motion Sequence Step Type

Consente di impostare il tipo e la direzione di ogni passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: A, B, Reverse A, Reverse B

Pulse A (Motion Sequence Step Curve Type A)
Pulse B (Motion Sequence Step Curve Type B)

Consente di selezionare una curva di modifica del parametro per Pulse A e Pulse B.

Utilizzare Motion Sequence Step Type per selezionare il tipo di curva da utilizzare per ogni passo.

L'asse verticale rappresenta il tempo mentre l'asse orizzontale il valore del passo.

Impostazioni: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (quando è selezionato un banco Preset)
Init Curve 1–32 (quando è selezionato un banco utente)
Curve in Library 1–24 (quando si carica un file della libreria)

Prm 1 (Motion Sequence Step Curve Parameter 1)
Prm 2 (Motion Sequence Step Curve Parameter 2)
Consente di regolare la forma della curva del passo nella sequenza di movimenti. Inoltre, l'intervallo per il valore del parametro varia in funzione di Curve Type.
Questa impostazione non è disponibile a seconda di Curve Type.

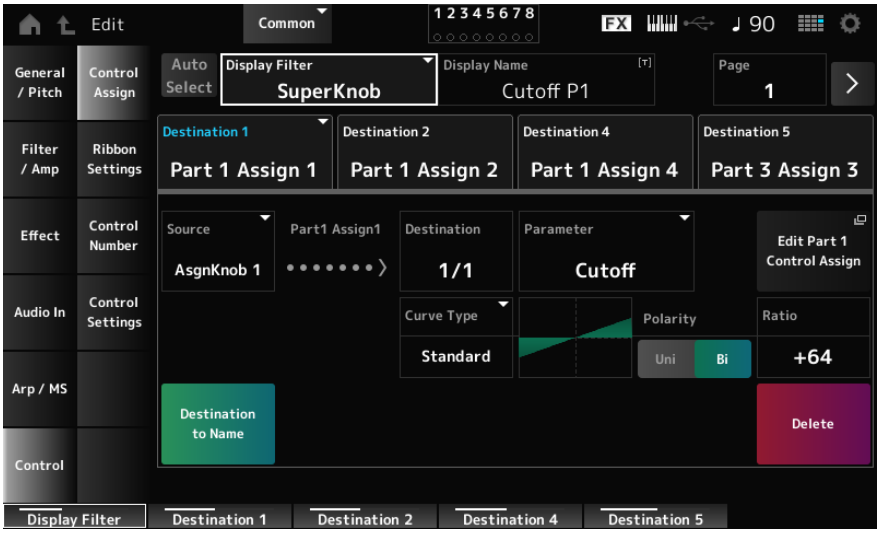
Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch)
Consente di abilitare o disabilitare l'uso delle manopole per controllare la forma della curva del passo della sequenza di movimenti.
Visualizzato solo quando MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On. Questa impostazione non è disponibile a seconda di Curve Type.
Impostazioni: Off, On

Control Assign

Nella schermata Control Assign è possibile impostare i controller per la parte.
Assegnando un parametro (Destination) a un controller (Source), è possibile controllare il suono in un'ampia varietà di modi. È possibile utilizzare controller fisici come le manopole e la rotella pitch bend, nonché il sequencer di movimenti e il circuito di inviluppo.
È possibile assegnare contemporaneamente fino a 32 controller a una parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Control → Control Assign
Toccare Edit Super Knob su Motion Control → Super Knob



Auto Select

Consente di attivare o disattivare l'impostazione di selezione automatica di Display Filter.
Se impostato su On, spostare il controller che si desidera impostare su Source per impostarlo automaticamente su Display Filter.
Impostazioni: Off, On

Display Filter

Consente di selezionare il controller per mostrare le impostazioni sullo schermo.
Quando si seleziona Super Knob, verranno visualizzate tutte le impostazioni per le manopole da 1 a 8 con Super Knob Link impostato su On.
Impostazioni: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Display Name (Assignable Knob Name)

Ciò consente di immettere un nuovo nome per le manopole da 1 a 8. Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da AsgnKnob 1–8.

Edit Pitch Bend

General/Pitch → Pitch si aprirà. Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da PitchBend.

Edit Motion Sequencer

Opens Arp/MS → Lane. Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da MS Lane 1–4.

Edit Envelope Follower

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per Envelope Follower. Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da EnvFollow 1–16, EnvFollowAD o EnvFollowMst.

Destination
Consente di impostare il parametro sulla destinazione. Toccare [+] per aggiungere una Destination.
Quando Source è impostato su AsgnKnob 1–8, Part1–16 Assign1–8 viene aggiunto alle impostazioni. In tal caso, Curve Type e Curve Ratio non sono disponibili.

Source
Consente di impostare il controller per il controllo dei parametri impostati in Destination.
Quando Destination è impostato su Part1–16 Assign1–8, solo AsgnKnob 1–8 sarà disponibile. Altri controller non possono essere utilizzati.

Impostazioni: PitchBend, ModWheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Destination to Name
Consente di copiare i parametri impostati su Destination in Display Name.
Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da AsgnKnob 1–8.

Delete
Consente di eliminare l'opzione Destination selezionata.

Destination (Part Assignable Knob Destination)
Consente di impostare il parametro per visualizzare quando si tenta di impostare Part1–16 Assign1–8 su Destination e più destinazioni sono già assegnate a Part Assign.

Parameter (Part Assignable Knob Parameter)
Consente di impostare il parametro della parte su Destination.

Impostazioni: consultare Data List

I parametri mostrati di seguito vengono visualizzati solo quando Destination 1–32 è impostato su Part1–16 Assign1–8. Inoltre, solo i pulsanti di scelta rapida sono disponibili sulle schermate quando non è possibile trovare le manopole da 1 a 8 della parte in Destination.

Edit (Part No.) Control Assign
Consente di aprire la schermata Control Assign per la parte selezionata.

Curve Type
Consente di impostare la curva di modifica del parametro impostato su Destination.
L'asse orizzontale rappresenta il valore del controller impostato in Source, mentre l'asse verticale rappresenta il valore del parametro.

Impostazioni: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (quando è selezionato un banco Preset)
Init Curve 1–32 (quando è selezionato un banco utente)
Curve in Library 1–24 (quando si carica un file della libreria)

Polarity (Curve Polarity)
Consente di impostare la polarità della curva impostata in Curve Type.

Impostazioni: Uni, Bi

Uni: le modifiche ai parametri vengono apportate solo all'interno dell'intervallo positivo o negativo in base alla forma della curva
Bi: le modifiche ai parametri vengono apportate sia negli intervalli positivi sia in quelli negativi in base alla forma della curva

Ratio (Curve Ratio)
Consente di impostare il rapporto tra i valori dei parametri.

Impostazioni: –128–+0–+127

Param 1 (Curve Parameter 1)
Param 2 (Curve Parameter 2)
Consente di regolare la forma della curva. Questa impostazione non è disponibile a seconda di Curve Type.

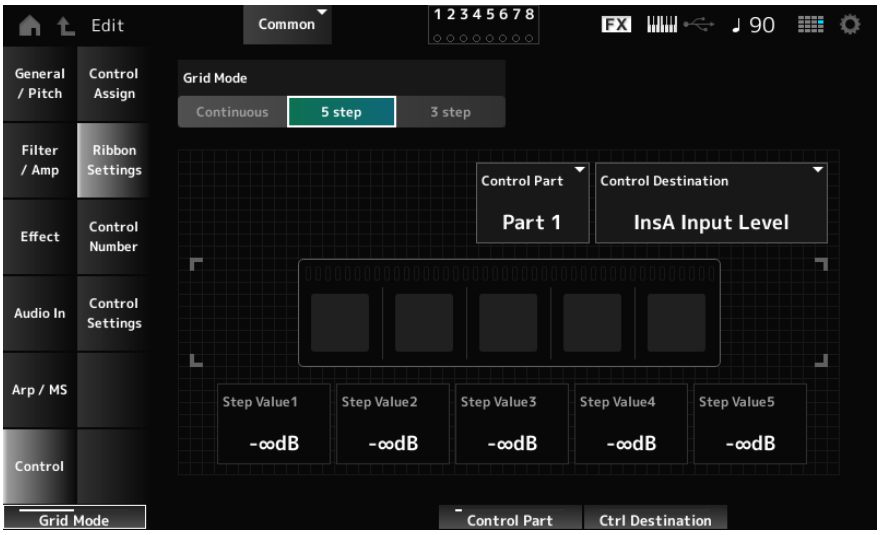
Edit User Curve
Consente di aprire la schermata di impostazione per la curva dell'utente.

Ribbon Settings

Consente di impostare il Ribbon controller.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Control → Ribbon Settings



Ribbon Grid Mode

Consente di impostare la modalità griglia per il Ribbon controller.

Impostazioni: Continuous, 5 step, 3 step

NOTA

Impostare su Continuous se si desidera utilizzare l'impostazione Ribbon Controller configurata nella schermata Control Assign.

■ Modalità Continuous

Ribbon Mode (Ribbon Controller Mode)

Consente di impostare il funzionamento del Ribbon Controller.

Impostazioni: Hold, Reset

Hold: consente di mantenere il valore della posizione in cui si rilascia il dito dal Ribbon Controller.
Reset: consente il reset automatico del valore nella posizione centrale quando si rilascia il dito dal Ribbon Controller.

■ Modalità 5 step, modalità 3 step

Control Part

Consente di selezionare la parte da controllare con il Ribbon Controller.

Impostazioni: Common, Part 1–16

Control Destination

Impostazioni: Fare riferimento a Control Box Destination in Data List

Step Value 1–5

Impostazioni: dipende da Destination

Control Number

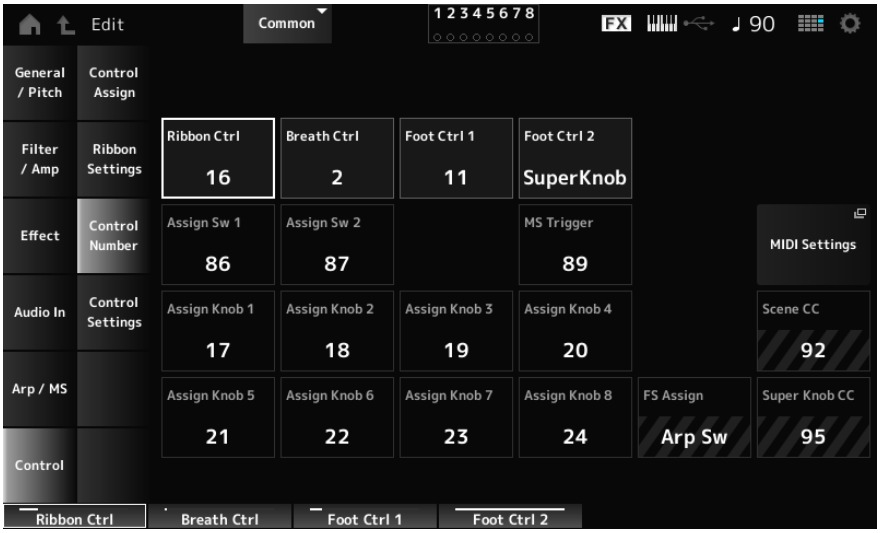
Consente di impostare il numero di Control Change per l'intera performance.
È possibile assegnare numeri di Control Change MIDI specifici alle manopole sul pannello superiore e ai controller sul dispositivo esterno.

NOTA

Per quanto riguarda i controller non inclusi su questo strumento, è possibile utilizzare un sequencer esterno o controller MIDI esterni.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Control → Control Number



Ribbon Ctrl (Ribbon Controller Control Number)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando il Ribbon Controller.
Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza il Ribbon Controller integrato.
Impostazioni: Off, 1–95

Breath Ctrl (Breath Controller Control Number)

Consente di impostare il numero di Control Change per il Breath Controller da ricevere dal dispositivo esterno.
Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza il Breath Controller.
Impostazioni: Off, 1–95

Foot Ctrl 1 (Foot Controller 1 Control Number)
Foot Ctrl 2 (Foot Controller 2 Control Number)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando il foot controller collegato al jack FOOT CONTROLLER.
Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza il Foot Controller.
Impostazioni: Off, 1–95, Super Knob

Assign Sw 1 (Assignable Switch 1 Control Number)
Assign Sw 2 (Assignable Switch 2 Control Number)

Consente di impostare il numero di Control Change utilizzando i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2].
Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizzano i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2].
Impostazioni: Off, 1–95

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger Switch Control Number)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando il pulsante [MSEQ TRIGGER].
Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza il pulsante [MSEQ TRIGGER].
Impostazioni: Off, 1–95

MIDI Settings

Consente di aprire la schermata delle impostazioni MIDI. La stessa schermata può essere aperta da [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Assign Knob (Assignable Knob Control Number)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando le manopole da 1 a 8.
Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizzano le manopole da 1 a 8.
Impostazioni: Off, 1–95

FS Assign (Foot Switch Assign Control Number)

Viene mostrato il numero di Control Change generato utilizzando l'interruttore a pedale collegato al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza l'interruttore a pedale.

Scene CC (Scene Control Change Number)

Viene mostrato il numero di Control Change generato utilizzando i pulsanti SCENE. Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizzano i pulsanti SCENE.

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Viene mostrato il numero di Control Change generato utilizzando la Super Knob. Quando questo strumento riceve un messaggio Control Change MIDI del numero impostato con questo parametro dal dispositivo esterno, il messaggio viene trattato allo stesso modo di quando si utilizza la Super Knob.

NOTA

- Quando Scene CC e Super Knob CC sono impostati su Off, per la gestione del MIDI messaggi viene utilizzato System Exclusive (SysEx).
- FS Assign, Scene CC e Super Knob CC vengono utilizzati per l'intero strumento. Se lo si desidera, modificare queste impostazioni dalla schermata Utility MIDI I/O.

Control Settings

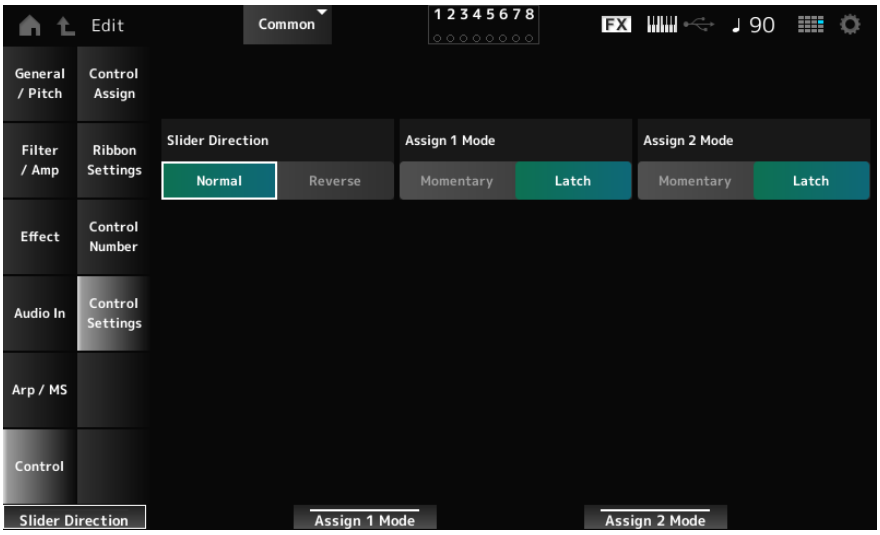
Consente di impostare la modalità del controller.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Control → Control Settings

[SHIFT] + [ASSIGN 1]

[SHIFT] + [ASSIGN 2]



Slider Direction Part 1–8

Consente di impostare la direzione degli slider control da 1 a 8 quando l'opzione Mode dello slider è impostata su PART.

Impostazioni: Normal (su dal basso), Reverse (giù dall'alto)

Assignable Switch 1 Mode

Assignable Switch 2 Mode

Consente di impostare i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] per l'impostazione Latch o Momentary.

Impostazioni: Latch, Momentary

Latch: viene impostato su On quando si preme il pulsante e su Off quando si preme nuovamente il pulsante.
Momentary: viene impostato su On mentre si tiene premuto il pulsante e su Off quando lo si rilascia.

Schermate Part Edit (AWM2) Part Common Edit

Una parte normale (AWM2) è costituita da un massimo di 128 elementi.
Part Edit (AWM2) include Part Common Edit (per impostare i parametri per l'intera parte) ed Element Edit (per impostare i parametri per ciascun elemento nella parte).

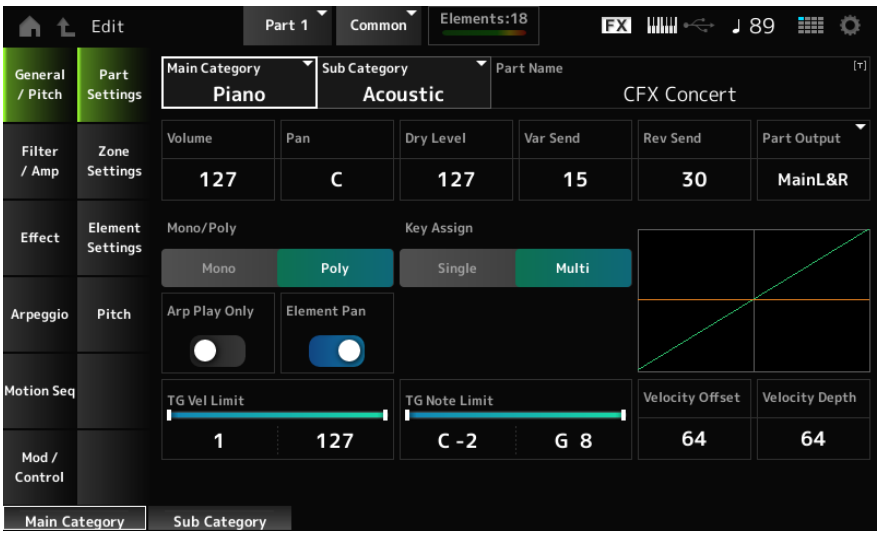
General/Pitch

Part Settings

Nella schermata Part Settings è possibile impostare i parametri generali (come i nomi delle parti e il sistema di generazione dei suoni) per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)
Sub Category (Part Sub Category)

Consente di impostare la categoria principale e la sottocategoria della parte selezionata.
Impostazioni: consultare il Data List

Part Name

È possibile salvare la parte che si sta modificando con un nuovo nome. Si possono utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Volume

Consente di impostare il volume della parte selezionata.
Impostazioni: 0–127

Pan

Consente di regolare la posizione del pan (nel campo stereo) della parte selezionata.
Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Dry Level

Consente di impostare il livello diretto della parte selezionata. Questo parametro è disponibile solo quando Part Output è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Var Send (Variation Send)

Consente di impostare la mandata della variazione della parte selezionata. Questo parametro è disponibile solo quando Part Output è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Consente di impostare la mandata del riverbero della parte selezionata. Questo parametro è disponibile solo quando Part Output è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio della parte selezionata.

Impostazioni: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].
USB Stereo: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 7 e 8) al terminale USB [TO HOST]
USB mono: uscite mono (canali da 1 a 8) al terminale USB [TO HOST]
Off: nessuna uscita del segnale audio per la parte.

NOTA

Di seguito sono riportate le impostazioni per la compatibilità dei dati con MONTAGE M. Quando sono impostate, vengono considerate Off.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Mono/Poly

Consente di impostare la modalità di generazione dei suoni della parte corrente. Mono serve per suonare le note singole, mentre Poly per riprodurre più note contemporaneamente.

Quando si utilizza l'impostazione Mono per suonare la tastiera in legato, è possibile creare una transizione graduale dei suoni da una nota all'altra.

Impostazioni: Mono, Poly

Key Assign (Key Assign Mode)

Consente di impostare in che modo viene prodotto il suono quando il generatore di suoni interno riceve messaggi Note On dello stesso suono almeno due volte di seguito.

Nella maggior parte dei casi è consigliata l'impostazione Multi. Tuttavia, l'impostazione Multi utilizza molte note nella polifonia massima, quindi si consiglia di passare a Single se i suoni in altre parti vengono persi o non vengono riprodotti correttamente.

Impostazioni: Single, Multi

Single: consente di interrompere la prima nota, quindi di riprodurre nuovamente la stessa nota. Questa impostazione è utile per ripetere la stessa nota sullo stesso canale
Multi: consente di riprodurre la seconda nota sopra la prima. L'impostazione Multi rende naturali le rullate, in particolare con piatti o altri strumenti a percussione con un lungo decay

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Consente di impostare la parte in modo che venga riprodotta solo con l'arpeggio.

Qualsiasi parte impostata su On verrà riprodotta dai messaggi Note On inviati dall'arpeggio.

Impostazioni: Off, On

Element Pan (Element Pan Switch)

Consente di attivare o disattivare il pan da Element Edit.

Se impostato su Off, il Pan in Element Edit sarà impostato su C (centro).

Impostazioni: Off, On

TG Note Limit (Note Limit)

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la parte.

Quando la prima nota di Note Limit è impostata più in alto della seconda (ad esempio da C5 a C4), saranno suonate le note negli intervalli da C–2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C–2–G8

TG Vel Limit (Velocity Limit)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la parte.

Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), le note vengono suonate solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.

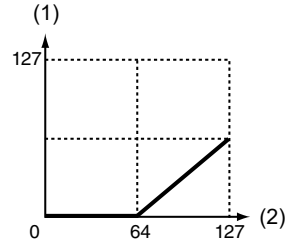
Impostazioni: 1–127

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

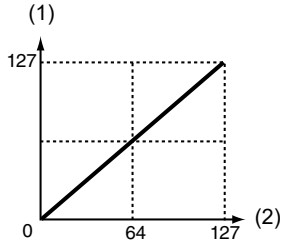
Consente di aumentare o diminuire il valore di velocità inviato al generatore di suoni interno.

Impostazioni: 0–127

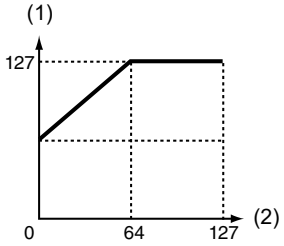
Quando Velocity Depth = 64
e Velocity Offset = 32



Quando Velocity Depth = 64
e Velocity Offset = 64



Quando Velocity Depth = 64
e Velocity Offset = 96



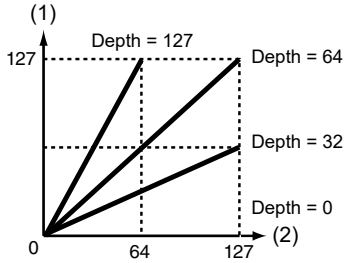
(1) Velocità effettiva risultante (che influenza il generatore di suoni)
(2) Velocità con cui viene suonata una nota

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Consente di impostare il modo in cui il livello del valore di velocità (inviato al generatore di suoni interno) risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: 0–127

Quando Velocity Depth = 64



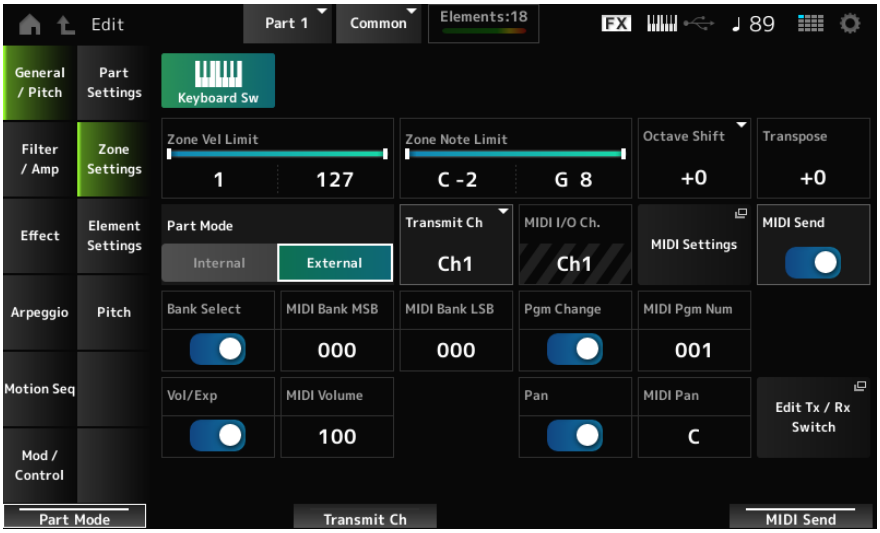
(1) Velocità effettiva risultante (che influenza il generatore di suoni)
(2) Velocità con cui viene suonata una nota

Zone Settings

Nella schermata Zone Settings è possibile impostare i parametri per la funzione Zone.
Questa funzione consente di dividere l'intera tastiera in un massimo di otto sezioni (zone) e di assegnare indipendentemente un canale separato a ciascuna zona.
In questo modo, sarà sufficiente disporre di una tastiera per riprodurre i suoni di più tastiere. È possibile riprodurre più parti su un modulo audio multitimbrico esterno o suonare sia il generatore di suoni interno sia qualsiasi modulo audio esterno collegato.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Zone Settings



Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

È possibile impostare quali parti riprodurre simultaneamente attivando o disattivando Keyboard Sw (Keyboard Control Switch) di ciascuna parte.
Quando si seleziona una parte con Common o Keyboard Sw impostato su On e si suona la tastiera, le parti con Keyboard Sw impostato su On verranno riprodotte simultaneamente.
Se Keyboard Sw per la parte è impostato su Off, quando si suona la tastiera con quella parte selezionata, verranno riprodotti quei suoni.
Impostazioni: Off, On

Zone Vel Limit (Zone Velocity Limit)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la zona.
Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), le note vengono suonate solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.
Impostazioni: 1–127

Zone Note Limit

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la zona.
Quando la prima nota di Note Limit è impostata più in alto della seconda (ad esempio da C5 a C4), saranno suonate le note negli intervalli da C–2 a C4 e da C5 a G8.
Impostazioni: C–2–G8

Octave Shift

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione della zona.
Impostazioni: –3–+0 (standard)–+3

Transpose
Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione della zona.
Impostazioni: –11–+0 (standard)–+11

Part Mode
Consente di cambiare la modalità della parte.
Impostazioni: Internal, External

Internal: modalità che utilizza il motore del suono integrato dello strumento
External: consente di utilizzare il generatore di suoni esterno. Qualsiasi parte impostata su External non riceve messaggi MIDI dal dispositivo esterno

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)
Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI quando Part Mode è impostato su Internal.
Impostazioni: Ch1–Ch16, Off

Transmit Ch
Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per la zona quando Part Mode è impostato su External.
Impostazioni: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch (MIDI Input/Output Channel)
Consente di visualizzare il canale per controllare la parte impostata su Common e la parte con Keyboard Sw impostato su On.
Questa impostazione è comune a tutto lo strumento. L'impostazione può essere modificata nella schermata Utility MIDI Settings.
Quando si utilizzano Tx/Rx Ch e Transmit Ch, non utilizzare lo stesso canale specificato in MIDI I/O Ch. Se viene specificato lo stesso canale, l'impostazione in MIDI I/O Ch avrà la priorità.
Impostazioni: Ch1–Ch16

MIDI Settings
Viene aperto Settings → MIDI I/O nella schermata Utility.

MIDI Send
Quando questo parametro è impostato su On, le impostazioni MIDI Bank MSB/LSB, MIDI Pgm Num, MIDI Volume e MIDI Pan vengono trasmesse al dispositivo esterno ogni volta che vengono modificati tali parametri. Tuttavia, l'impostazione non viene trasmessa quando lo switch di trasmissione corrispondente è impostato su Off.
Questa impostazione è comune a tutte le performance e non può essere impostata singolarmente per ogni performance.
Questo parametro è disponibile solo quando Part Mode è impostato su External.
Impostazioni: Off, On

Bank Select (Transmit Bank Select)
Switch di trasmissione per inviare MIDI Bank MSB e MIDI Bank LSB al dispositivo esterno.
Questo parametro è disponibile solo quando Part Mode è impostato su External.
Impostazioni: Off, On

MIDI Bank MSB
MIDI Bank LSB
Consente di selezionare il banco per trasmettere la selezione della performance. Questo parametro non è disponibile se Bank Select (Transmit Bank Select) è impostato su Off.
Questo parametro è disponibile solo quando Part Mode è impostato su External.
Impostazioni: 000–127

Pgm Change (Transmit Program Change)
Si tratta dello switch di trasmissione per inviare messaggi Program Change al dispositivo esterno.
Questo parametro è disponibile solo quando Part Mode è impostato su External.
Impostazioni: Off, On

MIDI Pgm Num (MIDI Program Number)

Consente di selezionare il numero di Program Change per trasmettere la selezione della performance.
Questo parametro non è disponibile se Pgm Change (Transmit Program Change) è impostato su Off.
Questo parametro è disponibile solo quando Part Mode è impostato su External.
Impostazioni: 001–128

Vol/Exp (Transmit Volume/Expression)

Si tratta dello switch di trasmissione per inviare l'impostazione del volume al dispositivo esterno.
Questo parametro è disponibile solo quando Part Mode è impostato su External.
Impostazioni: Off, On

MIDI Volume

Consente di impostare il volume per trasmettere la selezione della performance.
Questo parametro è disponibile solo quando Part Mode è impostato su External.
Impostazioni: 0–127

Pan (Transmit Pan)

Si tratta dello switch di trasmissione per inviare l'impostazione del pan al dispositivo esterno.
Questo parametro è disponibile solo quando Part Mode è impostato su External.
Impostazioni: Off, On

MIDI Pan

Consente di impostare il pan per trasmettere la selezione della performance.
Questo parametro non è disponibile se Pan (Transmit Pan) è impostato su Off.
Impostazioni: L64–C (centro)–R63

Edit Tx/Rx Switch

Viene visualizzato Mod/Control → Tx/Rx Switch.

Element Settings

Consente di impostare il numero massimo di elementi da utilizzare.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Element Settings



Ex Elem Sw (Extended Element Switch)

Consente di abilitare l'estensione della capacità dell'elemento.

Se impostato su Off, sono disponibili solo fino a otto elementi.

Impostazioni: Off, On

Element Count

Consente di impostare il numero massimo di elementi da utilizzare.

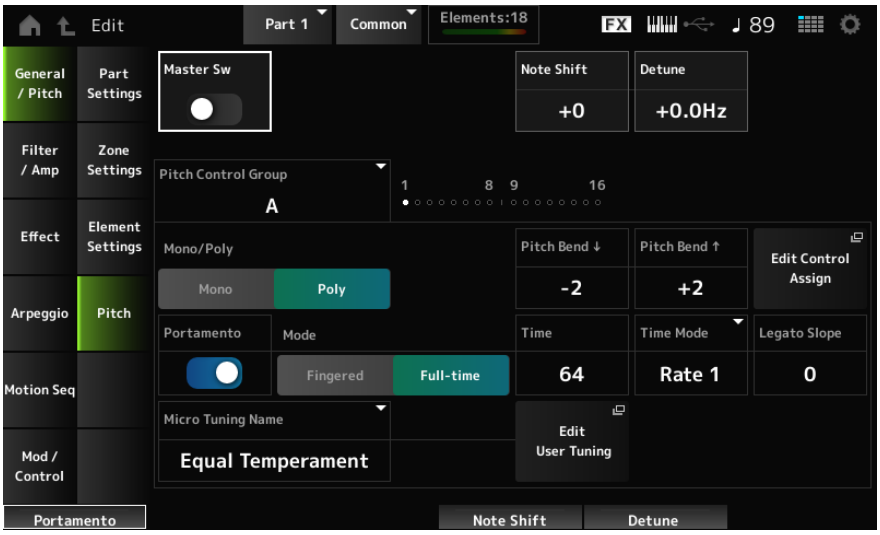
Impostazioni: 8–128

Pitch

Nella schermata Pitch è possibile impostare l'intonazione per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Pitch



Master Sw (Portamento Master Switch)

Portamento è una funzione che consente di creare una transizione graduale tra due note.

Consente di attivare o disattivare il portamento per le parti con Portamento Part Switch impostato su On.

Questo switch è collegato al pulsante [PORTAMENTO] sul pannello superiore.

Impostazioni: Off, On

Note Shift

Consente di regolare l'intonazione in semitoni.

Impostazioni: –48–+0–+48

Detune

Consente di regolare l'intonazione della parte selezionata in incrementi di 0,1 Hz.

Spostando leggermente l'intonazione è possibile eseguire il detuning del suono.

Impostazioni: –12.8Hz–+0.0Hz–+12.7Hz

Pitch Control Group

Alle parti assegnate allo stesso gruppo viene attribuita la stessa intonazione.

Mono/Poly

Consente di impostare la modalità di generazione dei suoni della parte corrente. Mono serve per suonare le note singole, mentre Poly per riprodurre più note contemporaneamente.

Quando si utilizza l'impostazione Mono per suonare la tastiera in legato, è possibile creare una transizione graduale dei suoni da una nota all'altra.

Impostazioni: Mono, Poly

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)
Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Consente di impostare l'estensione delle modifiche create con la rotella del pitch bend in semitoni.

Impostazioni: –48–+0–+24

Edit Control Assign

Consente di aprire la schermata Control Assign con Display Filter impostato su PitchBend.

Portamento (Portamento Part Switch)

Consente di attivare o disattivare il portamento per la parte.

Impostazioni: Off, On

Mode (Portamento Mode)

Consente di impostare il modo in cui viene applicato il portamento in base alla performance su tastiera.

Impostazioni: Fingered, Full-time

Fingered: il portamento viene applicato solo quando si suona un legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente)
Full-time: il portamento viene applicato sempre

Time (Portamento Time)

Consente di impostare la durata (o velocità) della transizione del pitch di portamento per la parte.

Impostazioni: 0–127

Time Mode (Portamento Time Mode)

Consente di impostare in che modo l'intonazione cambia nel tempo.

Impostazioni: Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

Rate 1: l'intonazione cambia a una velocità specifica.
Time 1: l'intonazione cambia con un tempo specifico.
Rate 2: l'intonazione cambia a una velocità specifica entro un'ottava.
Time 2: l'intonazione cambia con un tempo specifico entro un'ottava.

Legato Slope (Portamento Legato Slope)

Consente di regolare l'attacco del legato (cioè se si suona la nota successiva prima di rilasciare la nota precedente) quando Mono/Poly è impostato su Mono.

Se impostato su Mono, l'attacco della nota potrebbe suonare innaturale a seconda della velocità di attacco della forma d'onda assegnata alla parte. Impostando questo parametro su un valore basso per i suoni con attacchi brevi e su un valore alto per i suoni con attacchi lunghi, è possibile regolare il suono in modo che abbia un attacco naturale.

Impostazioni: 0–7

Micro Tuning Name

Consente di impostare l'accordatura micro (temperamento) per la parte.

Per la spiegazione di ciascun temperamento, fare riferimento a General/Pitch → Pitch nella schermata Common Edit.

Impostazioni: Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic 1, Arabic 2, Arabic 3
Init Tuning 1–8 (quando è selezionato un banco utente)
Library 1–1 – 24–8 (quando si carica un file della libreria)

Root (Micro Tuning Root)

Consente di impostare la fondamentale per l'accordatura micro.

Questo parametro viene visualizzato solo quando è selezionato Micro Tuning Name che richiede una fondamentale.

Impostazioni: C–B

Edit User Tuning

Consente di aprire la finestra delle impostazioni per l'accordatura micro dell'utente.

Filter/Amp

Filter

Nella schermata Filter è possibile impostare il generatore di inviluppo del filtro (FEG) per la parte.
Il FEG consente di impostare il grado (o livello) delle modifiche sulla frequenza di taglio e il modo in cui tali modifiche si evolvono nel tempo, da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter



FEG Atk (FEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il suono cambi da quando si preme un tasto fino a quando la frequenza di taglio raggiunge il valore impostato in Attack Level (FEG Attack Level).
Viene specificato come valore di offset per Element FEG.
Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Decay (FEG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi da Attack Level (FEG Attack Level). È possibile controllare la nitidezza o la velocità di decay del suono.
Viene specificato come valore di offset per Element FEG.
Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Sus (FEG Sustain Level)

Consente di impostare il livello di frequenza di taglio che segue la fine di FEG Decay (FEG Decay Time).
Viene specificato come valore di offset per Element FEG.
Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Rel (FEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio scenda al Release Level (FEG Release Level) quando si solleva il dito dal tasto.
Viene specificato come valore di offset per Element FEG.
Impostazioni: –64–+0–+63

Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro. Quando è selezionato il filtro passa-basso, valori più grandi producono un suono più brillante, mentre valori più piccoli producono un suono più cupo.
Viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio dell'elemento.
Impostazioni: –64–+0–+63

Resonance (Filter Resonance)

Consente di aggiungere caratteristiche speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.
Viene specificato come valore di offset per Resonance (Filter Resonance) o Width (Filter Width).
Impostazioni: –64–+0–+63

FEG Depth

Consente di regolare l'intervallo di profondità della frequenza di taglio controllata dal FEG per l'elemento.
Quando è impostato su 0, le impostazioni nell'elemento saranno utilizzate senza alcuna modifica.
Impostazioni: –64–+0–+63

Amp EG

Nella schermata Amp EG è possibile impostare l'AEG (generatore di inviluppo dell'ampiezza) per la parte. Impostando Amp EG, è possibile regolare la modalità con cui il volume cambia da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Amp EG



AEG Attack (AEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il massimo.
Viene specificato come valore di offset per Element AEG.
Impostazioni: –64–+0–+63

AEG Decay (AEG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi dopo aver raggiunto il massimo.
Viene specificato come valore di offset per Element AEG.
Impostazioni: –64–+0–+63

AEG Sustain (AEG Sustain Level)

Consente di regolare il volume mantenuto dopo AEG Decay (AEG Decay Time).
Impostazioni: –64–+0–+63

AEG Release (AEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario per il decay del suono dopo il rilascio del tasto.
Viene specificato come valore di offset per Element AEG.
Impostazioni: –64–+0–+63

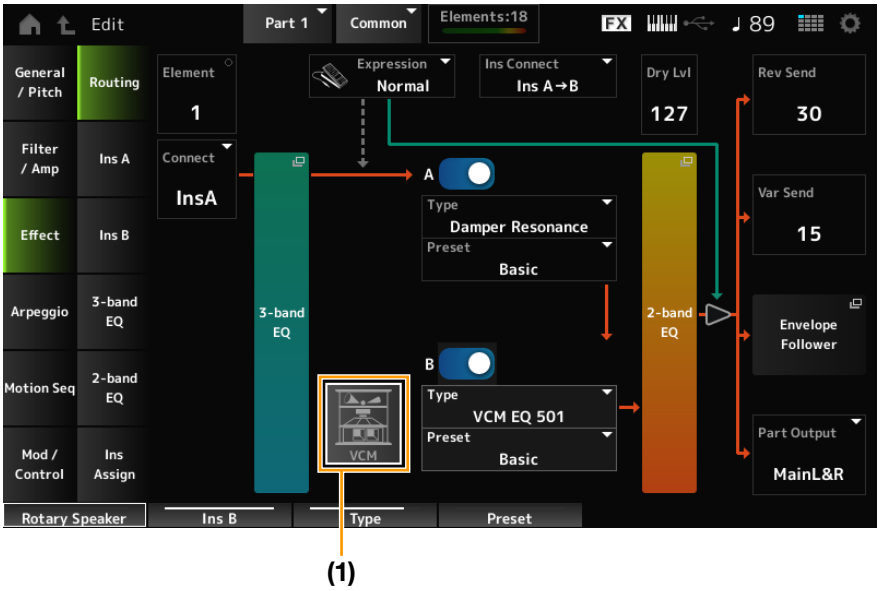
Effect

Routing

Nella schermata Routing è possibile impostare l'instradamento degli effetti per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Effect → Routing



(1) VCM Rotary Speaker Switch

Element (Element Select)

Viene mostrato il nome dell'elemento selezionato.

Quando Ex Elem Sw (General/Pitch → Element Settings) è impostato su Off oppure quando sono presenti meno di otto elementi, vengono visualizzati i numeri da 1 a 8.

Impostazioni: 1–128 (fino all'impostazione Element Count)

Connect (Element Connection Switch)

Consente di impostare l'elemento da inviare all'effetto Insertion A o all'effetto Insertion B.

Impostandolo su Thru consente di bypassare gli effetti Insertion.

Impostazioni: Thru, InsA, InsB

3-band EQ

Consente di aprire la schermata di impostazione per 3-band EQ.

Expression (Expression Type)

Consente di impostare la posizione nel flusso del segnale quando si utilizza il pedale Expression.

Impostazioni: Normal, Pre FX

Normal: applicato dopo 2-band EQ
Pre FX: applicato prima degli effetti Insertion. Questa impostazione è efficace se utilizzata con effetti non lineari (il suono cambia in modo significativo con il livello di ingresso) come Distortion

Exp. Curve (Expression Curve)

Consente di impostare il modo in cui viene applicato l'effetto dell'espressione con Exp. Curve quando Expression Type è impostato su Pre FX.

Impostazioni: Normal, Organ

Normal: curva del volume delle caratteristiche normali
Organ: curva del volume delle caratteristiche che simulano un organo vintage

VCM Rotary Speaker Switch

Consente di impostare l'effetto VCM Rotary Speaker che simula le caratteristiche di un altoparlante rotante utilizzando la tecnologia VCM.

Questo parametro è disponibile solo quando VCM Rotary Speaker Switch è impostato su Part 1.

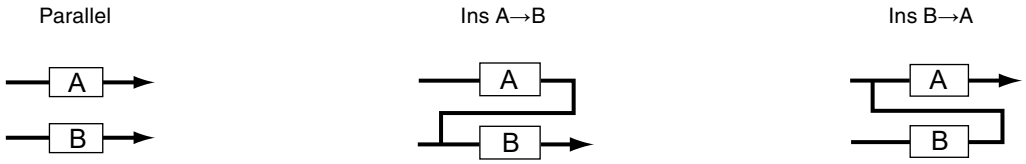
Impostazioni: Off, On

Ins Connect (Insertion Connection Type)

Consente di impostare l'indirizzamento per gli effetti Insertion A e Insertion B. Il diagramma cambia di conseguenza quando vengono modificate le impostazioni.

Impostazioni: Parallel, Ins A→B, Ins B→A

Parallel: (per parte normale (AWM2) e parte di batteria): l'output dagli effetti Insertion A e Insertion B viene inviato individualmente a Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation ed Envelope Follower.
Ins A→B: l'output dall'effetto Insertion A viene inviato all'effetto Insertion B e l'output dall'effetto Insertion B viene inviato a Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation ed Envelope Follower.
Ins B→A: l'output dall'effetto Insertion B viene inviato all'effetto Insertion A e l'output dall'effetto Insertion A viene inviato a Master Effect, Master EQ, Reverb, Variation ed Envelope Follower.



A (Insertion Effect A Switch)
B (Insertion Effect B Switch)

Consente di attivare o disattivare l'effetto Insertion A o B.

Impostazioni: Off, On

Type (Insertion Effect Type)

Consente di impostare il tipo di effetto.

Impostazioni: fare riferimento ai tipi di effetto

Preset (Insertion Effect Preset)

Consente di selezionare uno dei parametri dell'effetto Preset per ciascun tipo di effetto.

Selezionando un preset, è possibile cambiare il modo in cui vengono applicati gli effetti.

Impostazioni: consultare il Data List

Side Chain (Insertion Side Chain Part)
Modulator (Insertion Modulator Part)

Consente di impostare la parte per la catena laterale (o il modulatore a seconda del tipo di effetto) per l'effetto Insertion A o Insertion B.

Questo parametro non è disponibile quando la parte stessa o Master è impostato sul modulatore. In tal caso, il valore del parametro verrà mostrato tra parentesi come in "(Master)".

Impostazioni: Part 1–16, A/D, Master, Off

Dry Level

Consente di impostare il livello dry (o il livello dei segnali non elaborati dall'effetto System) della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo quando Part Output (Part Output Select) è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

2-band EQ

Consente di aprire la schermata di impostazione per 2-band EQ.

Rev Send (Reverb Send)

Consente di impostare il livello dei segnali (o segnali di bypass) inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb. Questo parametro è disponibile solo quando Part Output (Part Output Select) è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Var Send (Variation Send)

Consente di impostare il livello dei segnali (o segnali di bypass) inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Variation. Questo parametro è disponibile solo quando Part Output (Part Output Select) è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Envelope Follower

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per Envelope Follower.

Part Output (Part Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio.

Impostazioni: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].
USB Stereo: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 7 e 8) al terminale USB [TO HOST]
USB mono: uscite mono (canali da 1 a 8) al terminale USB [TO HOST]
Off: nessuna uscita del segnale audio per la parte.

NOTA

Di seguito sono riportate le impostazioni per la compatibilità dei dati con MONTAGE M. Quando sono impostate, vengono considerate disattivate.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

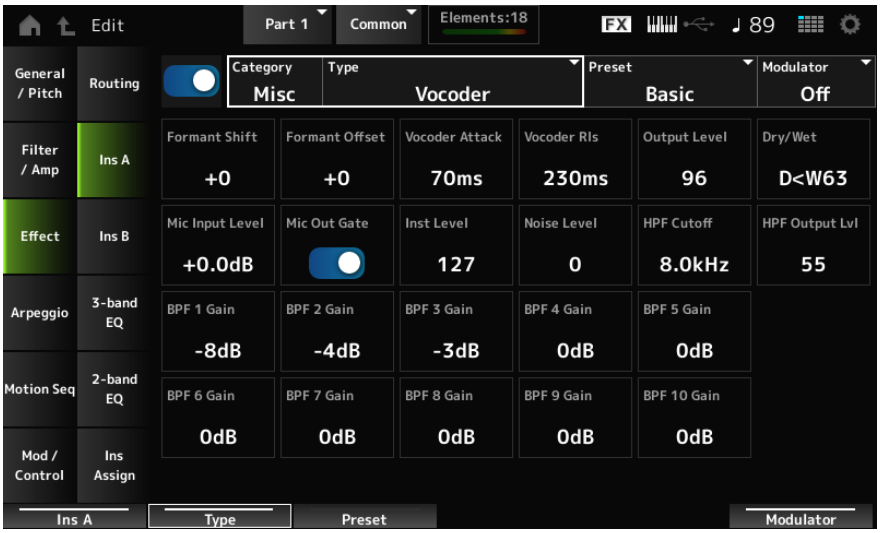
Ins A, Ins B

Nelle schermate Ins A e Ins B è possibile impostare gli effetti Insertion.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Effect → Ins A

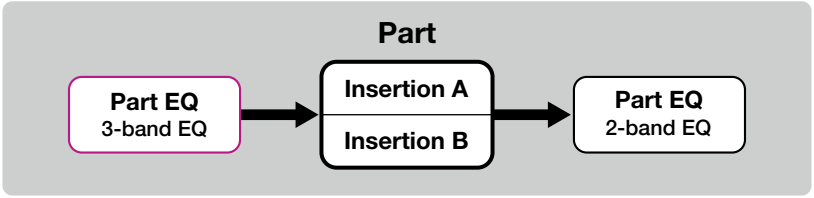
[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Effect → Ins B



Uguale a Audio In → Ins A, Ins B nella schermata Common Edit.

3-band EQ

Nella schermata 3-band EQ è possibile impostare l'equalizzazione parte. L'equalizzatore può essere impostato prima dell'effetto Insertion.



Procedura

PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/] → Effect → 3-band EQ



EQ Low Gain (3band EQ Low Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda Low.

Impostazioni: –12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Low Freq (3band EQ Low Frequency)

Consente di impostare la frequenza della banda Low.

Impostazioni: 50.1Hz–2.00kHz

EQ Mid Gain (3band EQ Mid Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda Mid.

Impostazioni: –12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Mid Freq (3band EQ Mid Frequency)

Consente di impostare la frequenza della banda Mid.

Impostazioni: 139.7Hz–10.1kHz

EQ Mid Q (3band EQ Mid Q)

Consente di impostare l'ampiezza di banda della banda Mid.

Impostazioni: 0.7–10.3

EQ Hi Gain (3band EQ High Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda High.

Impostazioni: –12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

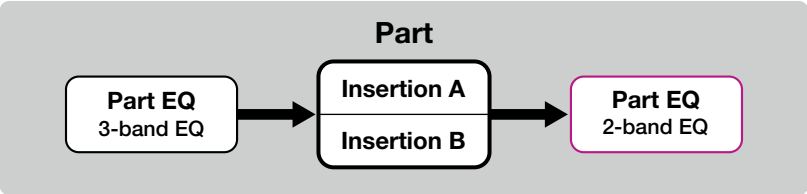
EQ Hi Freq (3band EQ High Frequency)

Consente di impostare la frequenza della banda High.

Impostazioni: 503.8Hz–14.0kHz

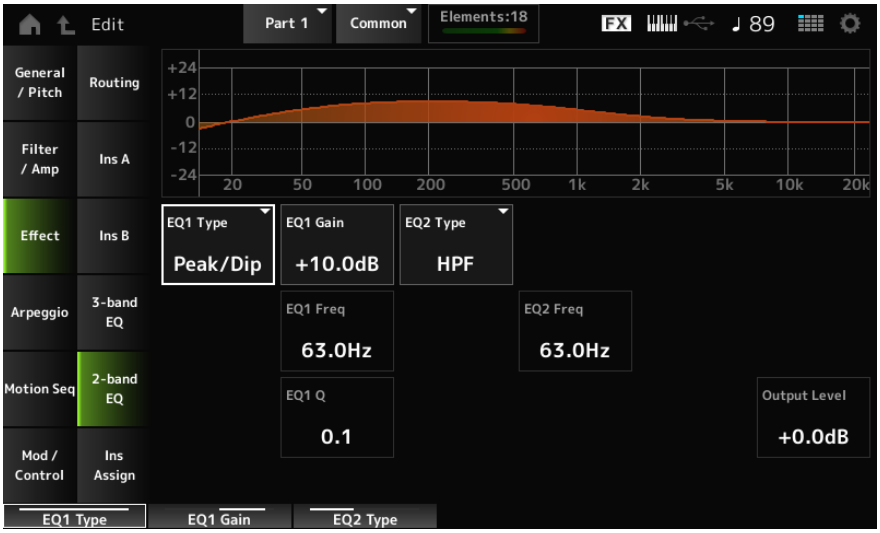
2-band EQ

Nella schermata 2-band EQ è possibile impostare l'equalizzazione parte. L'equalizzatore può essere impostato dopo l'effetto Insertion.



Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Effect → 2-band EQ



EQ1 Type (2band EQ 1 Type)
EQ2 Type (2band EQ 2 Type)

Consente di selezionare il tipo di equalizzatore desiderato.

Impostazioni: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

Thru: consente di passare i segnali senza che vengano applicati effetti.
LPF: consente di tagliare i segnali al di sopra della frequenza di taglio.
HPF: consente di tagliare i segnali al di sotto della frequenza di taglio.
Low Shelf: consente di tagliare o amplificare i segnali al di sotto dell'impostazione di frequenza specificata.
Hi Shelf: consente di tagliare o amplificare i segnali al di sopra dell'impostazione di frequenza specificata.
Peak/Dip: consente di tagliare o amplificare i segnali nell'impostazione di frequenza specificata.

EQ 1 Gain (2band EQ 1 Gain)
EQ 2 Gain (2band EQ 2 Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda di frequenza impostata in EQ1 Type (2band EQ 1 Type) o EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Questo parametro non è disponibile se EQ Type è impostato su Thru, LPF o HPF.

Impostazioni: –12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

EQ 1 Freq (2band EQ 1 Frequency)
EQ 2 Freq (2band EQ 2 Frequency)

Consente di impostare la frequenza da tagliare o amplificare. Questo parametro non è disponibile quando EQ Type è impostato su Thru.

Impostazioni: 63.0Hz–18.0kHz

EQ 1 Q (2band EQ 1 Q)
EQ 2 Q (2band EQ 2 Q)

Consente di impostare la larghezza di banda per ridurre o aumentare il volume delle frequenze impostate con EQ1 Type (2band EQ 1 Type) o EQ2 Type (2band EQ 2 Type). Questo parametro è disponibile solo quando EQ Type è impostato su Peak/Dip.

Impostazioni: 0.1–12.0

Output Level (2band EQ Output Level)

Consente di impostare il guadagno di uscita dell'equalizzatore a 2 bande.

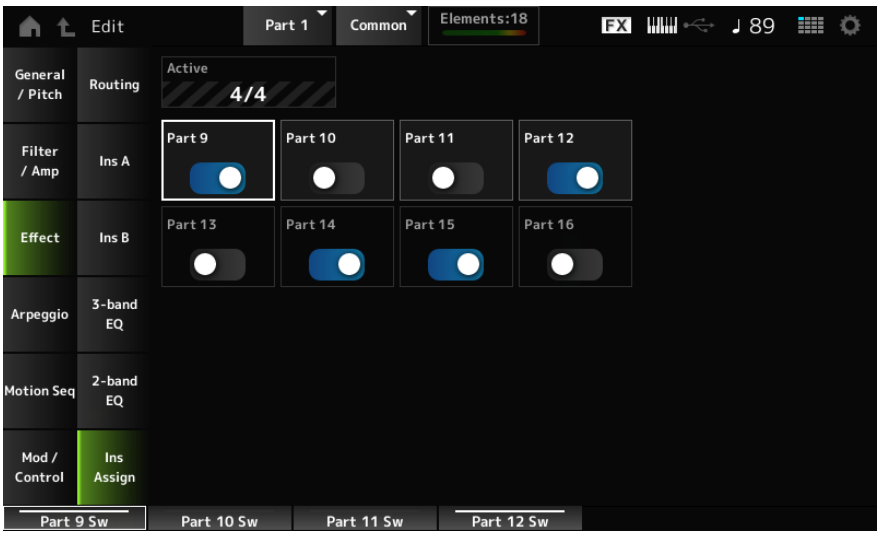
Impostazioni: –12.0dB – +0.0dB – +12.0dB

Ins Assign

Nella schermata Ins Assign è possibile abilitare l'effetto Insertion da Part 9 a 16.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Effect → Ins Assign



Active (Active Part)

Consente di visualizzare il numero delle parti il cui switch è impostato su On. Il numero a destra della barra (/) è il numero massimo di effetti Insertion che possono essere attivati contemporaneamente.

Part 9–16

Consente di abilitare l'effetto Insertion per le parti da 9 a 16.

Impostazioni: Off, On

NOTA

L'effetto Insertion è sempre abilitato per le parti da 1 a 8.

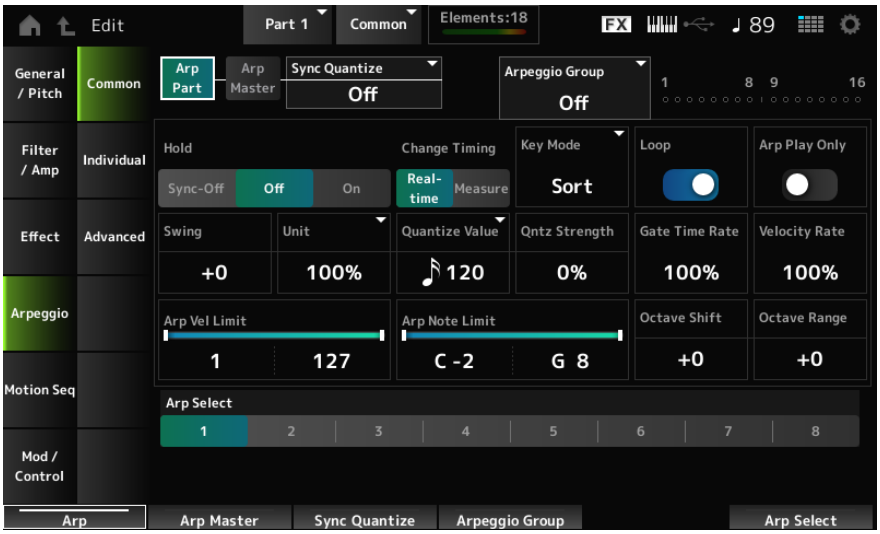
Arpeggio

Common

Nella schermata Common è possibile impostare l'arpeggio per l'intera parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Common



Arp Part (Part Arpeggio Switch)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la parte.

Impostazioni: Off, On

Arp Master (Arpeggio Master Switch)

Consente di attivare o disattivare l'arpeggio per la performance.

Impostazioni: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)

Consente di regolare i tempi per l'avvio della frase di arpeggio successiva durante la riproduzione del primo arpeggio, quando si riproducono frasi di arpeggio in più parti.

Se impostato su Off, l'arpeggio viene riprodotto quando la parte viene suonata sulla tastiera.

Il valore mostrato qui è espresso in clock.

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Arpeggio Group

Consente di impostare Arpeggio Group per utilizzare lo stesso arpeggio su più parti.

Indicator

Questo indicatore è impostato su On per la parte che si trova nello stesso Arpeggio Group della parte selezionata.

Hold (Arpeggio Hold)

Consente di abilitare o disabilitare la funzione Hold che continua a riprodurre ripetutamente l'arpeggio anche dopo aver sollevato il dito.

Impostazioni: Sync-Off, Off, On

Sync-Off: consente di ripetere la riproduzione dell'arpeggio in sottofondo mentre le dita rilasciano i tasti e di riprendere la riproduzione quando si preme un tasto qualsiasi sulla tastiera
Off: consente di riprodurre l'arpeggio solo mentre si tiene premuto un tasto qualsiasi
On: quando si preme un tasto, l'arpeggio verrà ripetuto anche dopo aver sollevato il dito

Change Timing (Arpeggio Change Timing)

Consente di impostare la tempistica per cambiare il tipo di arpeggio mentre è ancora in riproduzione un'altra frase di arpeggio. È possibile selezionare Real-time per passare immediatamente a una nuova frase di arpeggio o Measure per passare a una nuova frase di arpeggio all'inizio della misura successiva.

Impostazioni: Real-time, Measure

Key Mode (Arpeggio Key Mode)

Consente di impostare il modo in cui viene riprodotto l'arpeggio.

Impostazioni: Sort, Thru, Direct, Sort+Drct, Thru+Drct

Sort: consente di riprodurre lo stesso arpeggio indipendentemente dall'ordine dei tasti suonati
Thru: consente di riprodurre l'arpeggio in modo diverso a seconda dell'ordine dei tasti suonati
Direct: l'arpeggio non viene riprodotto. Verrà riprodotta solo la performance su tastiera. Tuttavia, se i dati dell'arpeggio includono dati Control Change (CC) quali Pan o Brightness, tali effetti saranno applicati. Ciò è efficace quando il tipo di arpeggio include dati Control Change o quando è selezionato un arpeggio nella categoria Control.
Sort+Drct: consente di riprodurre l'arpeggio in base all'impostazione Sort, nonché le note suonate sulla tastiera
Thru+Drct: consente di riprodurre l'arpeggio in base all'impostazione Thru, nonché le note suonate sulla tastiera

Loop (Arpeggio Loop)

Consente di selezionare la riproduzione in loop (ripetizione) tenendo premuto il tasto sulla tastiera o la riproduzione one-shot per l'arpeggio ogni volta che si preme un tasto.

Impostazioni: Off, On

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Consente di impostare la parte in modo che venga riprodotta solo con l'arpeggio.
La parte impostata su On verrà riprodotta dai messaggi Note On inviati per l'arpeggio.

Impostazioni: Off, On

Swing

Consente di modificare il tempo dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in Quantize Value per aggiungere uno stile swing alla riproduzione dell'arpeggio. Questa impostazione è utile per creare ritmi desiderati per suonare con stili swing, shuffle e bounce.

Impostazioni: –120–+0–+120

+1 e valori superiori: in ritardo rispetto al beat
-1 e valori inferiori: in anticipo rispetto al beat
0: non modifica i beat pari né aggiunge alcuno stile swing

Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione dell'arpeggio.
La suddivisione del beat e del tempo cambierà quando si estende o comprime il tempo della riproduzione; in questo modo è possibile creare una sensazione completamente nuova per l'arpeggio originariamente selezionato.

Impostazioni: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%, 266%, 300%, 400%, Common

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato
Common: viene applicato il valore impostato in Unit e comune a tutte le parti

Quantize Value (Arpeggio Quantize Value)

Consente di impostare la nota di riferimento per l'utilizzo di quantizzazione e swing. Il valore mostrato qui è espresso in clock.

Impostazioni: Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)

Qntz Strength (Arpeggio Quantize Strength)

Consente di impostare la forza dell'impostazione Quantize Value (Arpeggio Quantize Value) (o la vicinanza delle note a quella di riferimento impostata in Quantize Value). Un'impostazione pari al 100% consente di spostare completamente il tempo su quello impostato in Quantize Value, mentre un'impostazione pari allo 0% non determina alcuna quantizzazione.

Impostazioni: 0%–100%

Gate Time Rate (Arpeggio Gate Time Rate)

Consente di impostare il tempo di gate (o la durata per suonare le note) per la riproduzione dell'arpeggio. Se, come conseguenza, il tempo di gate viene impostato sul valore 0, l'impostazione verrà configurata sul valore 1.

Impostazioni: 0%–200%

Velocity Rate (Arpeggio Velocity Rate)

Consente di impostare l'intervallo di velocità della riproduzione dell'arpeggio. Se, come conseguenza, la velocità è impostata sul valore 0, l'impostazione verrà configurata sul valore 1. Quando è impostata su un valore maggiore di 128, l'impostazione verrà configurata sul valore 127.

Impostazioni: 0%–200%

Arp Vel Limit (Arpeggio Velocity Limit)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione dell'arpeggio.
Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), l'arpeggio viene suonato solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.

Impostazioni: 1–127

Arp Note Limit (Arpeggio Note Limit)

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la riproduzione dell'arpeggio.
Quando la prima nota specificata è superiore alla seconda (ad esempio da C5 a C4), saranno suonate le note negli intervalli da C–2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C–2–G8

Octave Shift (Arpeggio Output Octave Shift)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione dell'arpeggio.

Impostazioni: –10–+0–+10

Octave Range (Arpeggio Octave Range)

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intervallo dell'arpeggio.

Impostazioni: –3–+0–+3

Arp Select (Arpeggio Select)

Consente di selezionare l'arpeggio.

Impostazioni: 1–8

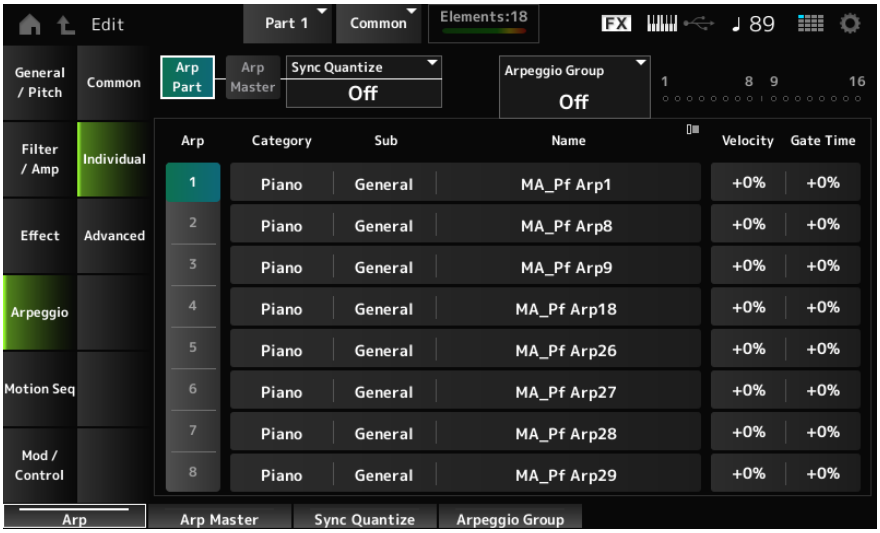
Individual

Nella schermata Individual è possibile impostare i parametri del tipo di arpeggio per Arp Select (Arpeggio Select) 1–8. Toccando l'impostazione Arpeggio Type si richiama il menu contestuale. Selezionando Category Search viene aperta la schermata Arpeggio Category Search. Selezionando Number è possibile specificare il tipo di arpeggio in base al numero.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Arpeggio → Individual

(Quando una parte selezionata è diversa da Common) [SHIFT] + [ARP]



Arp Part (Part Arpeggio Switch)
Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)
Arpeggio Group
Indicator
Uguale alla schermata Common.

Arp (Arpeggio Select)

Consente di cambiare Arpeggio Select.

Impostazioni: 1–8

Category (Arpeggio Category)

Viene mostrata la categoria dell'arpeggio selezionato.

Impostazioni: consultare il Data List

Sub (Arpeggio Sub Category)

Viene mostrata la sottocategoria dell'arpeggio selezionato.

Impostazioni: consultare il Data List

Name (Arpeggio Name)

Viene mostrato il nome dell'arpeggio selezionato.

Impostazioni: consultare il Data List

Velocity (Arpeggio Velocity Rate)

Consente di impostare l'intervallo di velocità della riproduzione dell'arpeggio.

Se, come conseguenza, la velocità è impostata sul valore 0, l'impostazione verrà configurata sul valore 1. Quando è impostata su un valore maggiore di 128, l'impostazione verrà configurata sul valore 127.

Impostazioni: –100%–+0%–+100%

Gate Time (Arpeggio Gate Time Rate)

Consente di impostare il tempo di gate (o la durata per suonare le note) per la riproduzione dell'arpeggio.

Se, come conseguenza, il tempo di gate viene impostato sul valore 0, l'impostazione verrà configurata sul valore 1.

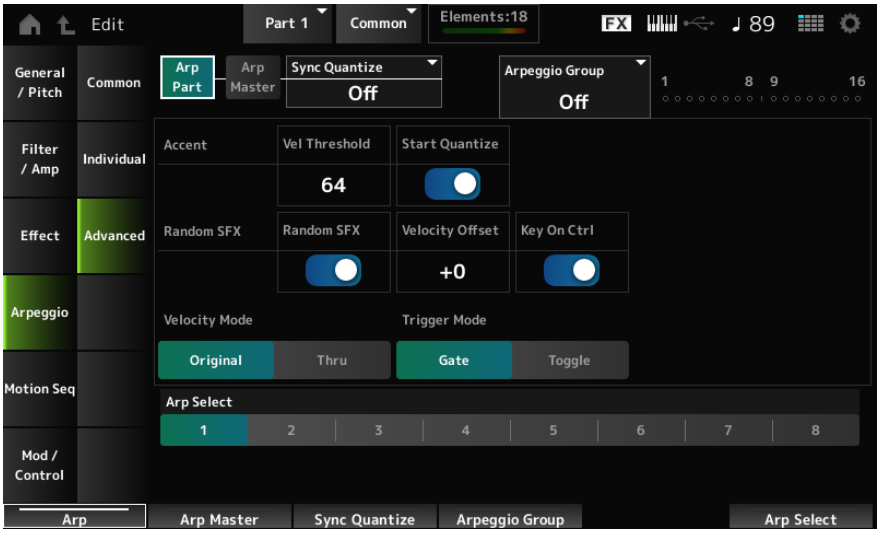
Impostazioni: –100%–+0%–+100%

Advanced

Nella schermata Advanced è possibile impostare i parametri dell'arpeggio.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Arpeggio → Advanced



Arp Part (Part Arpeggio Switch)
Arp Master (Arpeggio Master Switch)
Sync Quantize (Arpeggio Sync Quantize Value)
Arpeggio Group
Indicator

Uguale alla schermata Common.

Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold)

Consente di impostare il livello di velocità per l'attivazione di una frase di accento. Le frasi di accento sono frasi in sequenza che sono state programmate su determinati tipi di pattern di arpeggio per essere riprodotte solo quando i tasti vengono suonati a una velocità elevata.

Quando si preme un tasto a una velocità maggiore del valore impostato, verrà riprodotta la frase di accento. Se si preme un tasto ma la frase di accento non viene riprodotta, provare a impostarla un po' più in basso, quindi premere nuovamente il tasto.

Impostazioni: Off, 1–127

NOTA

Per ulteriori informazioni sui tipi di arpeggio che supportano le frasi di accento, fare riferimento a Data List.

Accent Start Quantize (Arpeggio Accent Start Quantize)

Consente di impostare la frase di accento da attivare quando un tasto viene premuto con un valore di velocità maggiore di Accent Vel Threshold (Arpeggio Accent Velocity Threshold) (impostato su On) o attivata al tempo impostato nel tipo di arpeggio selezionato (impostato su Off).

Impostazioni: Off, On

Random SFX (Arpeggio Random SFX)

Consente di abilitare la funzione Random SFX.

La funzione Random SFX permette di attivare suoni speciali inclusi in alcuni tipi di arpeggio. Si possono utilizzare vari tipi di suoni speciali in base al tipo di arpeggio. Ad esempio, questa funzione può essere utilizzata per aggiungere rumori delle corde di chitarra quando si rilascia il dito dal tasto.

Impostazioni: Off, On

NOTA

Per ulteriori informazioni sui tipi di arpeggio che supportano questa funzione, fare riferimento a Data List.

Random SFX Velocity Offset (Arpeggio Random SFX Velocity Offset)

Consente di impostare il valore di velocità per l'attivazione di suoni speciali per la funzione Random SFX.

Impostazioni: –64–+0–+63

Random SFX Key On Ctrl (Arpeggio Random SFX Key On Control)

Consente di impostare suoni speciali da attivare tramite il livello di velocità per la pressione dei tasti o tramite il livello di velocità impostato automaticamente.

Impostazioni: Off, On

Velocity Mode (Arpeggio Velocity Mode)

Consente di impostare la velocità di riproduzione dell'arpeggio.

Impostazioni: Original, Thru

Original: consente di seguire il livello di velocità impostato nel tipo di arpeggio.
Thru: consente di seguire il livello di velocità della pressione del tasto

Trigger Mode (Arpeggio Trigger Mode)

Consente di cambiare il metodo di riproduzione dell'arpeggio.

Impostazioni: Gate, Toggle

Gate: consente di avviare la riproduzione dell'arpeggio premendo un tasto e la interrompe rilasciandolo
Toggle: consente di alternare l'avvio e l'arresto della riproduzione dell'arpeggio premendo un tasto

Arp Select (Arpeggio Select)

Consente di cambiare Arpeggio Select.

Impostazioni: 1–8

Motion Seq

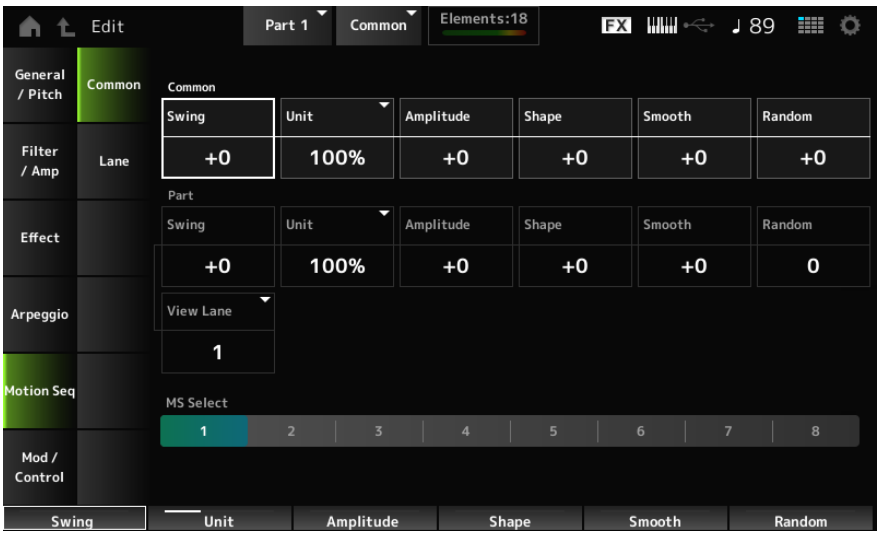
Common

Nella schermata Common è possibile impostare i parametri del sequencer di movimenti per l'intera parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/] → Motion Seq → Common

(Quando una parte selezionata è diversa da Common) [SHIFT] + [MSEQ]



Common Swing (Common Swing Offset)

Consente di impostare il valore di swing dell'arpeggio e del sequencer di movimenti per la performance.

Viene specificato come valore di offset per lo swing della parte.

Impostazioni: –120–+0–+120

Common Unit (Common Unit Multiply)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione dell'arpeggio e del sequencer di movimenti per l'intera performance.

Questo parametro influisce sulle linee per le quali Unit (Lane Unit Multiply) è impostato su Common.

La suddivisione del beat e del tempo cambierà quando si estende o comprime il tempo della riproduzione; in questo modo è possibile creare una sensazione completamente nuova per la sequenza di movimenti originariamente selezionata.

Impostazioni: 50%–400%

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato

Common Amplitude (Common Motion Sequencer Amplitude Performance Offset)

Consente di impostare l'ampiezza del sequencer di movimenti (o l'entità del cambio di sequenza) per l'intera performance.

Il valore di questo parametro compensa l'ampiezza delle linee all'interno della parte se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On.

Viene specificato come valore di offset per Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude) di ciascuna parte.

Impostazioni: –127–+0–+127

Common Shape (Common Motion Sequencer Pulse Shape Performance Offset)

Consente di impostare la forma di impulso del sequencer di movimenti (o la forma della curva del passo) per la performance.

Il valore di questo parametro compensa i parametri per le linee all'interno della parte se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On per la linea e Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) è impostato su On.

Viene specificato come valore di offset per Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape) di ciascuna parte.

Impostazioni: –100–+0–+100

Common Smooth (Common Motion Sequencer Smoothness Performance Offset)

Consente di impostare la fluidità della sequenza di movimenti (o la fluidità delle modifiche nella sequenza nel tempo) per l'intera performance.

Il valore di questo parametro compensa la fluidità delle linee all'interno della parte se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On per la linea.

Viene specificato come valore di offset per Part Motion Seq Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness) di ciascuna parte.

Impostazioni: –127–+0–+127

Common Random (Common Motion Sequencer Randomness Performance Offset)

Consente di impostare la casualità del sequencer di movimenti (o la casualità delle modifiche nel valore di passo della sequenza) per l'intera performance.

Il valore di questo parametro compensa la casualità delle linee all'interno della performance se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On per la linea.

Viene specificato come valore di offset per Part Motion Seq Random (Part Motion Sequencer Randomness) di ciascuna parte.

Impostazioni: –127–+0–+127

Part Swing (Part Swing)

Consente di modificare il tempo dei beat pari (in levare) conteggiati dal valore specificato in MS Grid per aggiungere uno stile swing alla riproduzione del sequencer di movimenti. Questa impostazione è utile per creare ritmi desiderati per suonare con stili swing, shuffle e bounce.

Impostazioni: –120–+0–+120

+1 e valori superiori: in ritardo rispetto al beat
0: non modifica i beat pari né aggiunge alcuno stile swing
-1 e valori inferiori: in anticipo rispetto al beat

Part Unit (Arpeggio Unit Multiply)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione dell'arpeggio per la parte. L'impostazione del parametro è efficace quando Unit (Lane Unit Multiply) di ciascuna linea è impostato su Arp.

Impostazioni: 50%–400%, Common

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato
Common: viene applicato il valore impostato in Unit e comune a tutte le parti

Part Amplitude (Part Motion Sequencer Amplitude)

Consente di impostare l'ampiezza del sequencer di movimenti (o l'entità del cambio di sequenza) per la parte. Il valore di questo parametro compensa l'ampiezza delle linee all'interno della parte se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On per la linea.

Viene specificato come valore di offset per Amplitude (Motion Sequence Amplitude) per ciascuna linea.

Impostazioni: –127–+0–+127

Part Shape (Part Motion Sequencer Pulse Shape)

Consente di impostare la forma di impulso del sequencer di movimenti (o la forma della curva del passo) per la parte.

Il valore di questo parametro compensa i parametri per le linee all'interno della parte se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On per la linea e Control (Motion Sequence Step Curve Shape Control Switch) è impostato su On.

Viene specificato come valore di offset per Prm (Motion Sequence Step Curve Parameter) per ciascuna linea.

Impostazioni: –100–+0–+100

Part Smooth (Part Motion Sequencer Smoothness)

Consente di impostare la fluidità del sequencer di movimenti per la parte. Il valore di questo parametro compensa la fluidità delle linee all'interno della parte se MS FX (Lane FX Receive) è impostato su On per la linea.
Viene specificato come valore di offset per Smooth (Motion Sequence Smoothness) per ciascuna linea.
Impostazioni: –127–+0–+127

Part Random (Part Motion Sequencer Randomness)

Consente di impostare la casualità del sequencer di movimenti per la parte.
Consente di impostare la casualità delle modifiche nel valore passo della sequenza.
Impostazioni: 0–127

View Lane

Consente di impostare Lane per visualizzare quando View Mode della schermata Home è impostato su Motion Seq View.

MS Select (Motion Sequence Select)

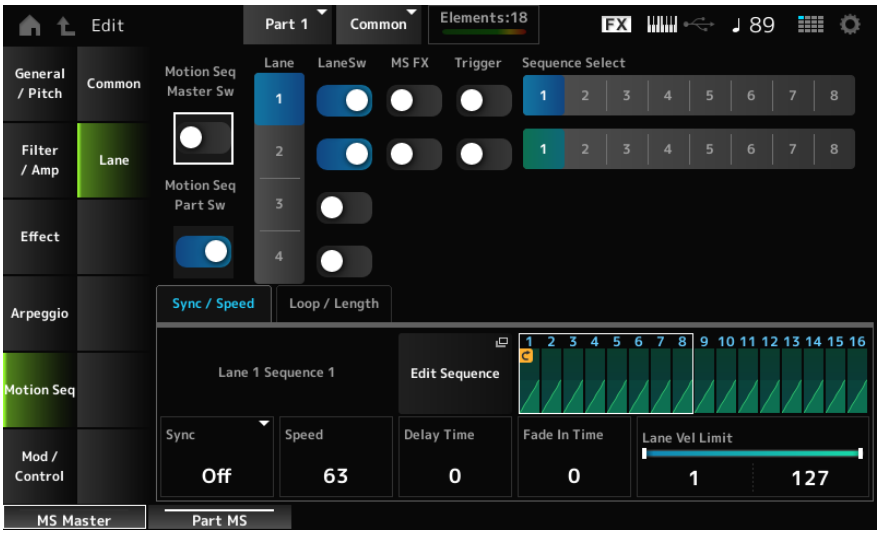
Consente di selezionare la sequenza di movimenti da riprodurre.
Impostazioni: 1–8

Lane

Nella schermata Lane è possibile impostare i parametri per ciascuna linea del sequencer di movimenti.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/] → Motion Seq → Lane



Motion Seq Master Sw (Motion Sequencer Master Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti per l'intera performance.

Impostazioni: Off, On

Motion Seq Part Sw (Motion Sequencer Part Switch)

Consente di attivare o disattivare il sequencer di movimenti della parte.

Impostazioni: Off, On

Lane Select

Consente di selezionare una linea.

Impostazioni: 1–4

LaneSw (Lane Switch)

Consente di attivare o disattivare ciascuna linea.

È possibile utilizzare fino a quattro linee del sequencer di movimenti in una parte o fino a otto linee in un'intera performance.

Se impostato su Off, i parametri per quella linea non saranno visualizzati.

Impostazioni: Off, On

MS FX (Lane FX Receive)

Consente di impostare la linea selezionata per ricevere i segnali dalle manopole per modificare i parametri del sequencer di movimenti.

Impostazioni: Off, On

Trigger (Lane Trigger Receive)

Consente di impostare la linea selezionata per ricevere i segnali dal pulsante [MSEQ TRIGGER].

Se impostato su On, la sequenza di movimenti non verrà riprodotta se non viene premuto il pulsante [MSEQ TRIGGER].

Impostazioni: Off, On

Sequence Select (Motion Sequence Select)
Consente di modificare la selezione della sequenza di movimenti.
Impostazioni: 1–8

Target Sequence
Vengono indicate la linea e la sequenza.

Edit Sequence
Viene aperta la schermata Motion Sequence Edit.
È possibile creare una sequenza fino a un massimo di 16 passi.

Motion Seq Step Value
Consente di impostare il valore di ciascun passo nella sequenza di movimenti.
È possibile utilizzare gli slider control da 1 a 8 per modificare i valori per i passi da 1 a 8 e da 9 a 16, a seconda della posizione del cursore.
Impostazioni: 0–127

■ Schede Sync/Speed

Sync (Lane Sync)
Consente di impostare la riproduzione della sequenza di movimenti impostata su Destination nella schermata Control Assign per sincronizzarsi al tempo, al beat o all'arpeggio della performance.
Impostazioni: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane1 (quando sono selezionate Lane2–4)

Off: consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea da solo
Tempo: consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea al tempo della performance.
Beat: consente di riprodurre in sincronia con il beat.
Arp: consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea in sincronia con l'inizio della riproduzione dell'arpeggio.
Lane1: consente di riprodurre il sequencer di movimenti della linea in sincronia con Lane 1

- **Quando Sync è impostato su Off**

Speed (Lane Speed)
Consente di impostare la velocità di riproduzione della sequenza di movimenti.
Questo parametro è disponibile quando Sync (Lane Sync) è impostato su Off.
Impostazioni: 0–127

Delay Time (Lane Key On Delay Time Length)
Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti.
Impostazioni: 0–127

Fade In Time (Lane Fade In Time Length)
Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti.
Impostazioni: 0–127

- **Quando Sync è impostato su un valore diverso da Off**

Unit (Lane Unit Multiply)

Consente di impostare la percentuale di estensione o compressione del tempo di riproduzione del sequencer di movimenti per la linea selezionata.

Questo parametro è disponibile quando Sync (Lane Sync) è impostato su Tempo, Beat o Arp.

Impostazioni: 50%–6400%, Common, Arp

200%: la durata della riproduzione viene raddoppiata e il tempo dimezzato
100%: la durata della riproduzione rimane invariata
50%: la durata della riproduzione viene dimezzata e il tempo raddoppiato
Common: viene applicato il valore impostato in Unit e comune a tutte le parti
Arp: verrà applicato il valore impostato in Unit per l'arpeggio della parte

Delay Steps (Lane Key On Delay Step)

Consente di impostare il tempo di delay per l'avvio della riproduzione della sequenza di movimenti quando Sync (Lane Sync) è impostato su Tempo, Beat o Arp.

Impostazioni: 0–32

Fade In Steps (Lane Fade In Step Length)

Consente di impostare il tempo per raggiungere l'ampiezza massima per la sequenza di movimenti quando Sync (Lane Sync) è impostato su Tempo, Beat, Arp o Lane1.

Impostazioni: 0–32

Lane Vel Limit (Lane Velocity Limit)

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione della sequenza di movimenti della linea selezionata.

Questo parametro è disponibile quando Sync (Lane Sync) è impostato su Off, Tempo, Beat o Arp.

Quando Velocity Limit è impostato su un intervallo dal valore più alto a quello più basso, la sequenza di movimenti verrà riprodotta in due intervalli di velocità: dal valore massimo al più alto e dal valore più basso al minimo.

Impostazioni: 1–127

■ Schede Loop/Length

Key On Reset (Lane Key On Reset)

Consente di reimpostare la riproduzione della sequenza di movimenti quando si preme un tasto qualsiasi sulla tastiera.

Questo parametro è disponibile quando Sync (Lane Sync) è impostato su Off, Tempo o Beat. Questo parametro non è disponibile se Trigger è impostato su On.

Impostazioni: Off, Each-On, 1st-On

Each-On: ogni volta che si suona una nota, la sequenza verrà reimpostata e la riproduzione ricomincerà dall'inizio
1st-On: la riproduzione comincia dall'inizio con la prima nota suonata. Quando viene suonata la seconda nota mentre si tiene premuta la prima, la riproduzione non verrà reimpostata

Loop (Lane Loop)

Consente di impostare la sequenza di movimenti per la riproduzione in loop (in ripetizioni) o per quella one-shot.

Questo parametro è disponibile quando Sync (Lane Sync) è impostato su Off, Tempo, Beat o Arp.

Impostazioni: Off, On

Loop Start (Motion Sequence Loop Start)

Consente di impostare il passo per avviare la riproduzione la seconda volta o successivamente quando si ripete la riproduzione della sequenza di movimenti.

Impostazioni: 1–Length (Motion Sequence Length)

Length (Motion Sequence Length)

Consente di impostare il numero di passi nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: Loop Start (Motion Sequence Loop Start)–16

MS Grid (Motion Sequencer Grid)

Consente di impostare la lunghezza di un passo nella sequenza di movimenti.

Impostazioni: 60, 80, 120, 160, 240, 320, 480

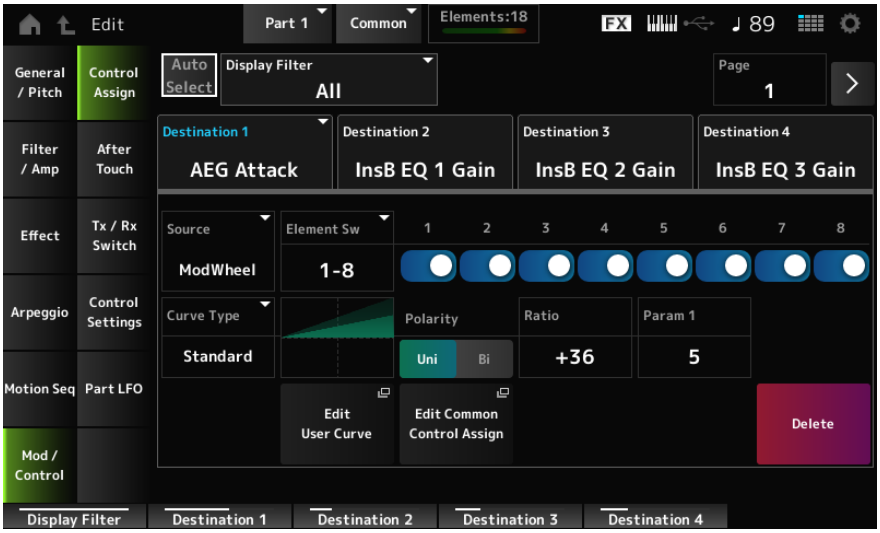
Mod/Control

Control Assign

Nella schermata Control Assign è possibile impostare i controller per la parte.
Assegnando un parametro (Destination) a un controller (Source), è possibile controllare il suono in un'ampia varietà di modi. È possibile utilizzare controller fisici come le manopole e la rotella pitch bend, nonché il sequencer di movimenti e il circuito di inviluppo.
È possibile assegnare contemporaneamente fino a 32 controller a una parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Mod/Control → Control Assign



Quando Display Filter è impostato su Super Knob, toccando [+] viene visualizzato il messaggio nell'area superiore del display e vengono aggiunte automaticamente le impostazioni Control Assign per Common Edit.

NOTA

Quando non sono disponibili knob assegnabili, [+] non verrà visualizzato.

Auto Select

Consente di attivare o disattivare l'impostazione di selezione automatica di Display Filter.
Se impostato su On, spostare il controller che si desidera impostare su Source per impostarlo automaticamente su Display Filter.
Impostazioni: Off, On

Display Filter

Consente di selezionare il controller per mostrare le impostazioni sullo schermo.
Quando si seleziona Super Knob, verranno visualizzate tutte le impostazioni con Super Knob Link impostato su On.
Impostazioni: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, Super Knob, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

NOTA

Se il controller impostato su Display Filter viene utilizzato da altre parti, i pulsanti PART corrispondenti lampeggeranno.

Edit Pitch Bend

Viene richiamata la schermata delle impostazioni dell'intonazione. General/Pitch → Pitch si aprirà.

Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da PitchBend.

Display Name (Assignable Knob Name)

Cio consente di immettere un nuovo nome per le manopole da 1 a 8.

Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da AsgnKnob 1–8.

Edit Motion Sequencer

Consente di aprire Motion Seq → Lane per la parte selezionata.

È possibile creare una sequenza fino a un massimo di 16 passi.

Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da MS Lane 1–4.

Edit Envelope Follower

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per Envelope Follower.

Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da EnvFollow 1–16, EnvFollowAD o EnvFollowMst.

Page

Consente di selezionare la pagina successiva quando sono presenti più di quattro Destination. La pagina successiva non viene visualizzata quando le Destination sono al massimo quattro.

Impostazioni: 1–8

Destination

Consente di impostare il parametro sulla destinazione. Toccare [+] per aggiungere una Destination.

Source

Consente di impostare il controller per il controllo dei parametri impostati in Destination.

Impostazioni: PitchBend, ModWheel, Ch. AT, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Element Sw (Element Switch) 1–128

Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione Destination selezionata è correlata agli elementi.

È possibile attivare o disattivare l'impostazione del controller per ciascun elemento.

Quando General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw è impostato su On, è possibile selezionare un gruppo diverso di otto numeri di switch visualizzati.

Tuttavia, l'intervallo effettivo di numeri che è possibile utilizzare nello switch dipende dal valore impostato in Element Count nella schermata General/Pitch → Element Settings.

(ad esempio: se Element Count è impostato su 30, i gruppi che possono essere selezionati sono 25–32).

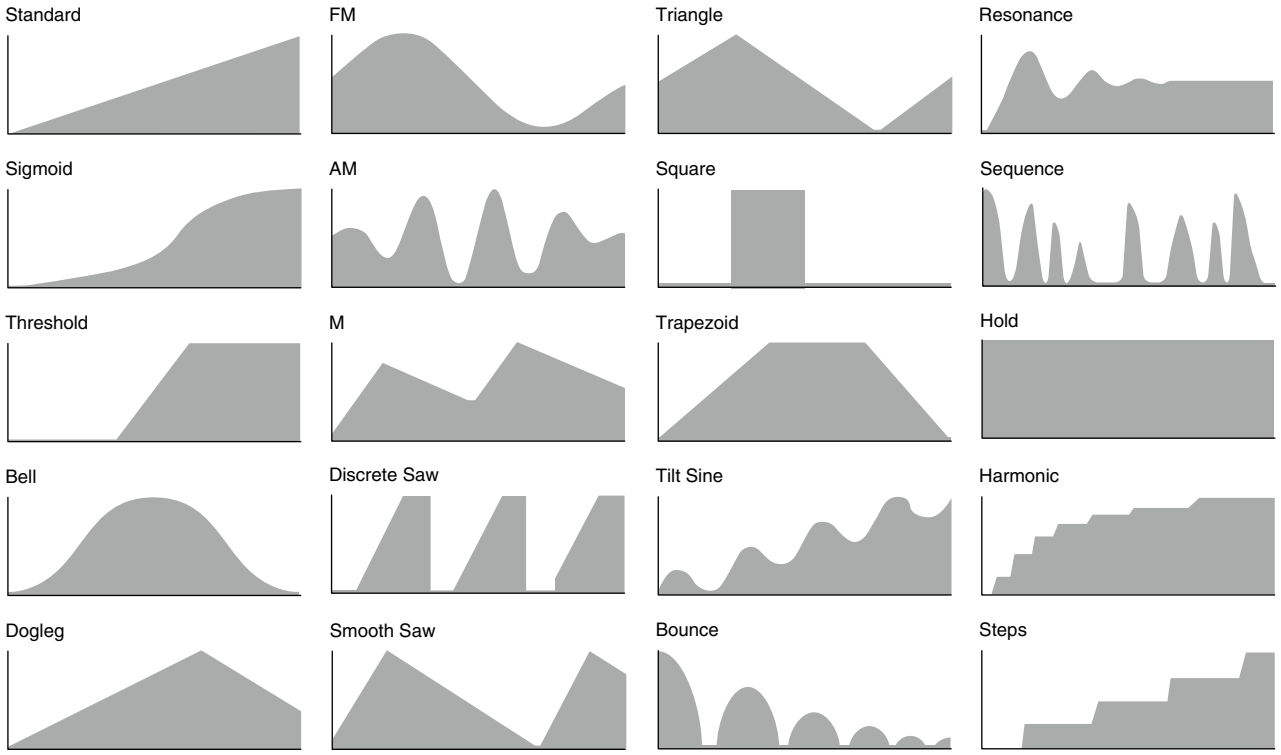
Impostazioni: (ogni switch) Off, On, (i numeri di switch visualizzati sono cambiati) 1–8, 9–16, ..., 121–128

Curve Type

Consente di impostare la curva di modifica del parametro impostato su Destination.

L'asse orizzontale rappresenta il valore del controller impostato in Source, mentre l'asse verticale rappresenta il valore del parametro impostato in Destination.

Impostazioni: Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, Harmonic, Steps (quando è selezionato un banco Preset)
Init Curve 1–32 (quando è selezionato un banco utente)
Curve in Library 1–24 (quando si carica un file della libreria)



Polarity (Curve Polarity)

Consente di impostare la polarità della curva impostata in Curve Type.

Impostazioni: Uni, Bi

Uni: le modifiche ai parametri vengono apportate solo all'interno dell'intervallo positivo o negativo in base alla forma della curva

Bi: le modifiche ai parametri vengono apportate sia negli intervalli positivi sia in quelli negativi in base alla forma della curva

Ratio (Curve Ratio)

Consente di impostare il rapporto tra i valori dei parametri.

Impostazioni: –128–+0–+127

Param 1 (Curve Parameter 1)
Param 2 (Curve Parameter 2)

Consente di regolare la forma della curva.

Questa impostazione non è disponibile a seconda del tipo di curva.

Destination to Name

Consente di copiare i parametri impostati su Destination in Display Name.

Questo parametro non viene visualizzato quando Source è impostato su un valore diverso da AsgnKnob 1–8.

Edit User Curve

Viene aperta la schermata User Curve Edit.

Edit Common Control Assign

Viene aperto Control → Control Assign nella schermata Common Edit.

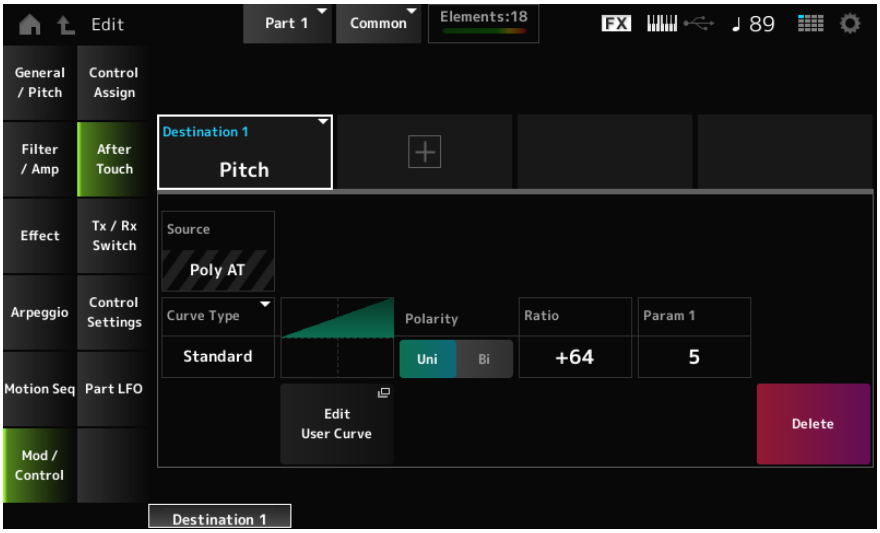
Delete

Consente di eliminare l'opzione Destination selezionata.

After Touch

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Mod/Control → After Touch



Destination

Consente di impostare il parametro per la destinazione. Toccare [+] per aggiungere una Destination.

Source

Questa opzione non può essere modificata da questa schermata. Questo parametro è fisso su Poly AT.

Element Sw (Element Switch) 1–128

Curve Type

Polarity (Curve Polarity)

Ratio (Curve Ratio)

Edit User Curve

Delete

Uguale a Mod/Control → Control Assign.

Tx/Rx Switch

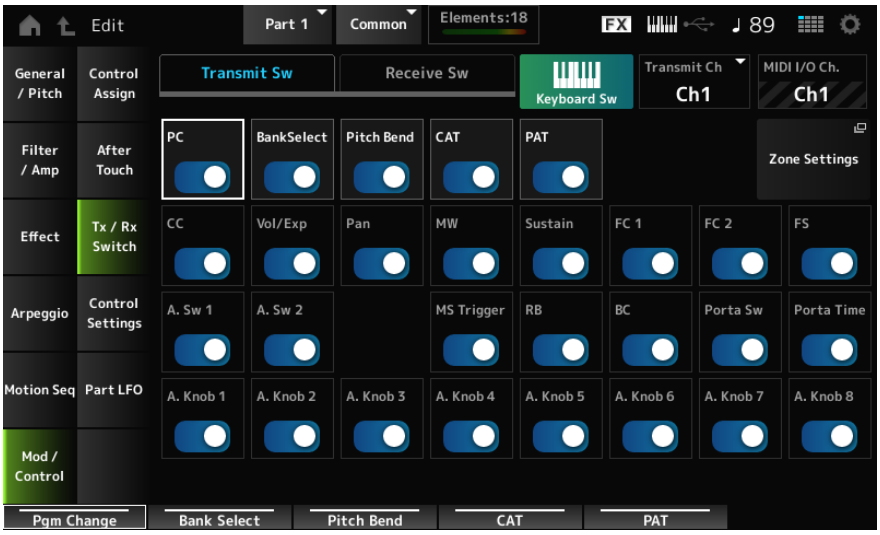
Nella schermata Tx/Rx Switch è possibile attivare o disattivare lo switch per la trasmissione o la ricezione di messaggi MIDI (come Control Change).

NOTA

Quando CC (Control Change) è impostato su Off, non è possibile impostare i parametri relativi ai messaggi Control Change.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Tx/Rx Switch



Transmit Sw (Transmit Switch)

Viene mostrato lo switch di trasmissione.

Questo parametro è disponibile solo quando Part Mode è impostato su External o quando Keyboard Sw è impostato su Off.

Receive Sw (Receive Switch)

Viene mostrato lo switch di ricezione.

Keyboard Sw (Keyboard Control Switch)

Consente di impostare le parti da riprodurre simultaneamente.

Quando si seleziona una parte con Common o Keyboard Sw impostato su On e si suona la tastiera, le parti con Keyboard Sw impostato su On verranno riprodotte simultaneamente.

Se Keyboard Sw per la parte è impostato su Off, quando si suona la tastiera con quella parte selezionata, verranno riprodotti quei suoni.

Impostazioni: Off, On

Tx/Rx Ch (Transmit/Receive Channel)

Consente di impostare il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI quando Part Mode è impostato su Internal.

Impostazioni: Ch1–Ch16, Off

Transmit Ch.

Consente di impostare il canale per la trasmissione dei messaggi MIDI quando Part Mode è impostato su External.

Impostazioni: Ch1–Ch16

MIDI I/O Ch. (MIDI In-Out Channel)

Viene mostrato il canale per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI.

Zone Settings
Viene richiamata la schermata delle impostazioni della zona.
Uguale a General/Pitch → Zone Settings.

PC (Program Change)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi Program Change.
Impostazioni: Off, On

BankSelect (Bank Select)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi Bank Select MSB e LSB. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

Pitch Bend
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI Pitch Bend.
Impostazioni: Off, On

CAT (Channel After Touch)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dell'aftertouch del canale.
Impostazioni: Off, On

PAT (Polyphonic After Touch)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dell'aftertouch polifonico.
Impostazioni: Off, On

CC (Control Change)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi Control Change.
Impostazioni: Off, On

Vol/Exp (Volume/Expression)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dell'impostazione del volume. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

Pan
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dell'impostazione del pan. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

MW (Modulation Wheel)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi della rotella di modulazione MIDI. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

Sustain
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi di sostenuto e sustain MIDI. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

FC1 (Foot Controller 1)
FC2 (Foot Controller 2)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per i foot controller venduti separatamente. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

FS (Foot Switch)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per l'interruttore a pedale venduto separatamente. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

A. Sw 1 (Assignable Function Switch 1)
A. Sw 2 (Assignable Function Switch 2)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2]. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

MS Trigger (Motion Sequencer Trigger)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per il pulsante [MSEQ TRIGGER]. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

RB (Ribbon Controller)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi del ribbon controller MIDI. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

BC (Breath Controller)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi del breath controller MIDI. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

Porta Sw (Portamento Switch)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per il pulsante [PORTAMENTO]. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

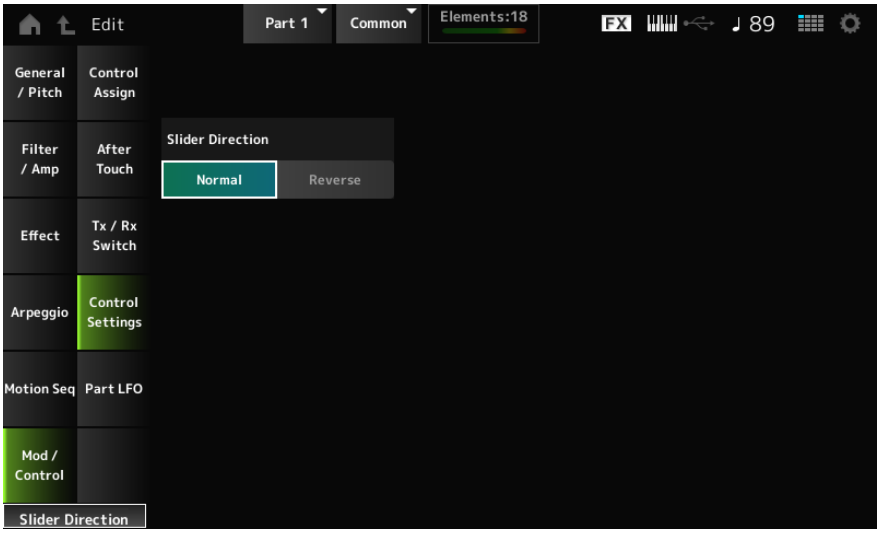
Porta Time (Portamento Time)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per la manopola [TIME] del PORTAMENTO. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

A. Knob 1–8 (Assignable Knob)
Consente di attivare o disattivare la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI per le manopole da 1 a 8. Questo parametro non è disponibile se CC (Control Change) è impostato su Off.
Impostazioni: Off, On

Control Settings

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/] → Mod/Control → Control Settings



Slider Direction

Consente di impostare la direzione degli slider control da 1 a 8 per questa parte quando l'opzione Mode dello slider è impostata su ELEM/OP/OSC.

Quando impostato su Reverse, i controlli del volume nella schermata diventeranno slider dell'organo. Gli slider dell'organo verranno visualizzati quando si seleziona una parte e si imposta View Mode su Part Info.

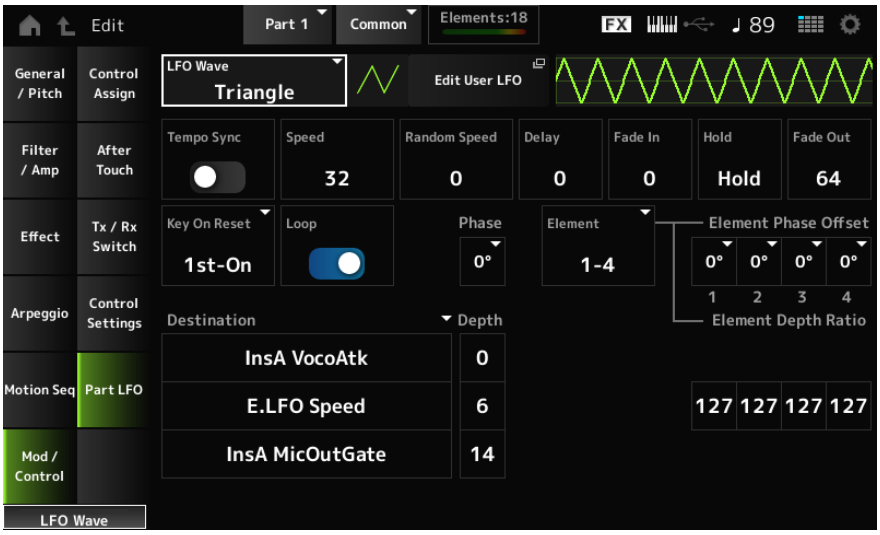
Impostazioni: Normal (su dal basso), Reverse (giù dall'alto)

Part LFO

Nella schermata Part LFO è possibile impostare l'LFO della parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

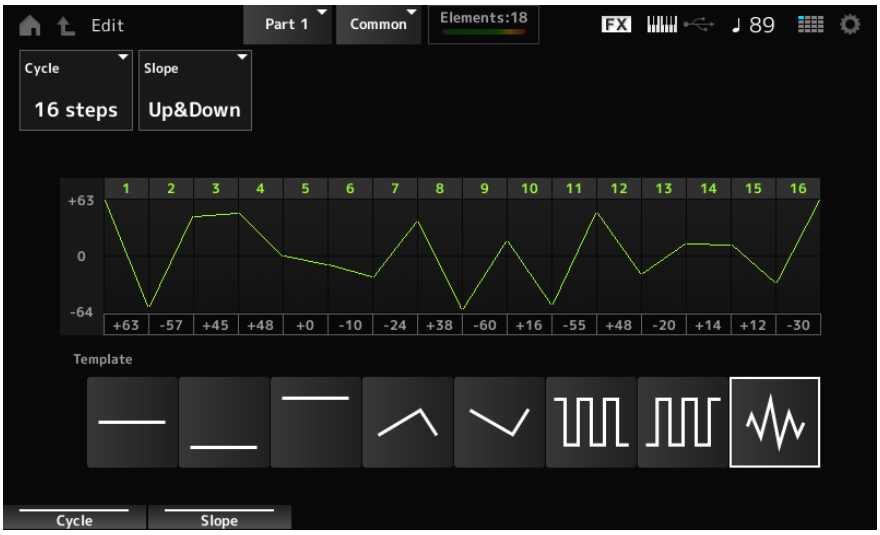
Consente di selezionare l'onda LFO e di impostare il tipo di modifiche cicliche per gli LFO.

Impostazioni: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Edit User LFO

Viene aperta la schermata User LFO Edit.

È possibile creare una forma d'onda LFO composta da un massimo di 16 passi.



- **Cycle**

  Consente di impostare il numero di passi dell'LFO.

  Impostazioni: 2 steps, 3 steps, 4 steps, 6 steps, 8 steps, 12 steps, 16 steps

- **Slope**

  Consente di impostare le modifiche allo slope della forma d'onda attualmente visualizzata sullo schermo.

  Impostazioni: Off (nessuno slope), Up, Down, Up&Down

- **User LFO Step Value**
  Consente di impostare il valore per ciascun passo.
  Impostazioni: –64–+0–+63
- **Template**
  Consente di selezionare il modello per la forma d'onda dell'LFO.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Consente di impostare la velocità delle modifiche a LFO Wave per sincronizzarsi con la riproduzione dell'arpeggio o della song.

Impostazioni: Off (non sincronizzata), On (sincronizzata)

- **Quando impostato su Off**

Speed (LFO Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche a LFO Wave.

Questo parametro non è disponibile se Tempo Sync (LFO Tempo Sync) è impostato su On.

Impostazioni: 0–63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Consente di apportare modifiche LFO Speed in modo casuale.

Questo parametro non è disponibile se Tempo Sync (LFO Tempo Sync) è impostato su On.

Impostazioni: 0–127

- **Quando impostato su On**

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche a LFO Wave utilizzando i valori delle note musicali.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 Tri. (terzine di crome), 1/16 Dot. (semicrome puntate), 1/8 (crome), 1/4 Tri. (terzine di semiminime), 1/8 Dot. (crome puntate), 1/4 (semiminime), 1/2 Tri. (terzine di minime), 1/4 Dot. (semiminime puntate), 1/2 (minime), Whole Tri. (terzine di note intere), 1/2 Dot. (minime puntate), 1/4 × 4 (quartine di semiminime; quattro semiminime sul beat), 1/4 × 5 quintine di semiminime; cinque semiminime sul beat), 1/4 × 6 (sestine di semiminime; sei semiminime sul beat), 1/4 × 7 (settimine di semiminime; sette semiminime sul beat), 1/4 × 8 (ottine di semiminime; otto semiminime sul beat), 1/4 × 16 (sedici semiminime sul beat), 1/4 × 32 (trentadue semiminime sul beat), 1/4 × 64 (sessantaquattro semiminime sul beat)

Delay (LFO Delay Time)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Maggiore è il valore, più lungo sarà il tempo di delay con cui l'LFO entra in funzione.

Impostazioni: 0–127

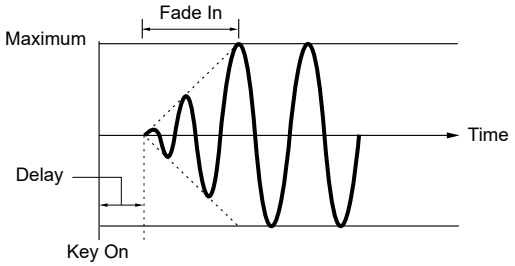
Fade In (LFO Fade In Time)

Consente di impostare la durata del fade in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay (LFO Delay Time). Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

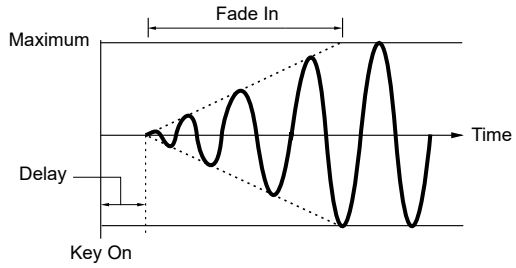
Impostazioni: 0–127

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade in.

Quando il valore è piccolo



Quando il valore è grande

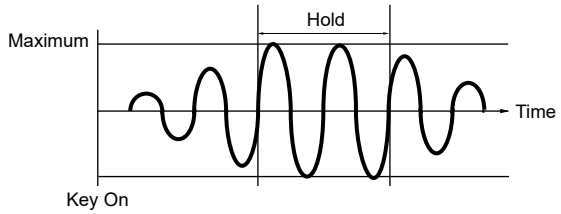


Hold (LFO Hold Time)

Consente di impostare il tempo per il mantenimento dell'effetto LFO dopo che è stato raggiunto il livello massimo.

Impostazioni: 0–126, Hold

Hold: non viene eseguito il fade out

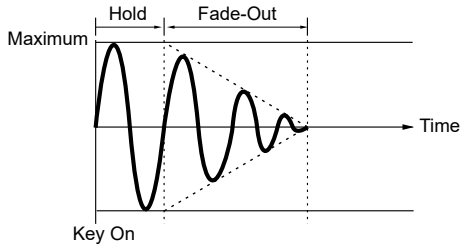


Fade Out (LFO Fade Out time)

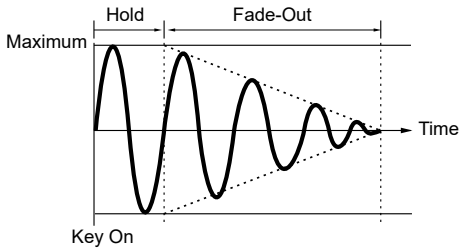
Consente di impostare il tempo di fade out per l'effetto LFO una volta scaduto il tempo di mantenimento impostato in Hold (LFO Hold Time). Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per eseguire il fade out.

Impostazioni: 0–127

Quando il valore è piccolo



Quando il valore è grande



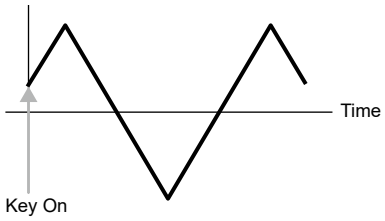
Key On Reset (LFO Key On Reset)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, Each-on, 1st-on

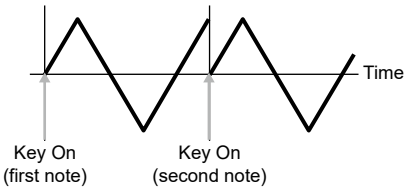
Quando impostato su Off

Non consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO. Quando si preme un tasto, l'onda LFO viene avviata qualunque sia la fase in cui si trova l'LFO in quel momento.



Quando impostato su Each-on

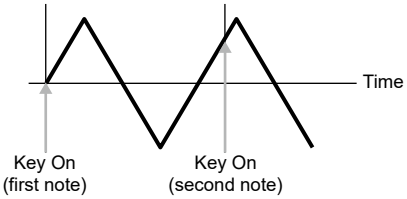
Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO ogni volta che viene premuto un tasto e di avviare la forma d'onda nella fase specificata dal parametro della fase.



Quando impostato su 1st-on

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO ogni volta che viene premuto un tasto e di avviare la forma d'onda nella fase specificata dal parametro della fase.

Quando viene suonata la seconda nota mentre si tiene premuta la prima, la riproduzione non verrà reimpostata.



Loop (LFO Loop Switch)

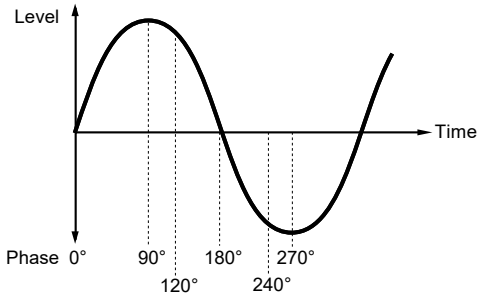
Consente di impostare LFO Wave per la riproduzione in loop (ripetizione) o la riproduzione one-shot.

Impostazioni: Off, On

Phase (LFO Phase)

È possibile impostare la fase iniziale per il tempo in cui LFO Wave viene reimpostato.

Impostazioni: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Element Phase Offset (LFO Element Phrase Offset)

Consente di impostare il valore di offset su Phase (LFO Phase) per ciascun elemento.

Impostazioni: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Element (Display Element)

È possibile selezionare un numero diverso per il gruppo di quattro elementi che corrispondono a Element Phase Offset e Element Depth Ratio quando General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw si trova su On. Tuttavia, l'intervallo effettivo di numeri che è possibile utilizzare nello switch dipende dal valore impostato in Element Count nella schermata General/Pitch → Element Settings (ad esempio: se Element Count è impostato su 30, i gruppi che possono essere selezionati sono 29–32).

Impostazioni: 1–4, 5–8, ..., 125–128

Element Phase Offset (LFO Element Phase Offset)

Consente di impostare il valore di offset su Phase (LFO Phase) per ciascun elemento.

È possibile impostare la fase iniziale per ciascun elemento quando LFO Wave viene reimpostato.

Quando l'opzione Ex Elem Sw nella schermata General/Pitch → Element Settings è impostata su On, è possibile cambiare il numero dell'elemento modificando Element (Display Element). Viene visualizzato fino al valore impostato in General/Pitch → Element Settings Element Count.

Element Depth Ratio (LFO Element Depth Ratio)

Consente di regolare Depth per ogni elemento. Impostare questo parametro su Off per disattivare l'LFO.

Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione Destination selezionata è correlata agli elementi.

Quando General/Pitch → Element Settings Ex Elem Sw è impostato su On, il numero dell'elemento Depth regolato può essere modificato con Element (Display Element).

Viene visualizzato fino al valore impostato in General/Pitch → Element Settings Element Count.

Impostazioni: Off, 0–127

Destination (LFO Destination)

Consente di impostare la funzione da controllare tramite LFO Wave.

Impostazioni: Insertion Effect A Parameter 1–24, Insertion Effect B Parameter 1–24, Level, Pitch, Cutoff, Resonance, Pan, E.LFO Speed

Depth (LFO Depth)

Consente di impostare la profondità del controllo LFO Wave per ciascuna opzione Destination.

Impostazioni: 0–127

Schermate Part Edit (AWM2) Element Edit

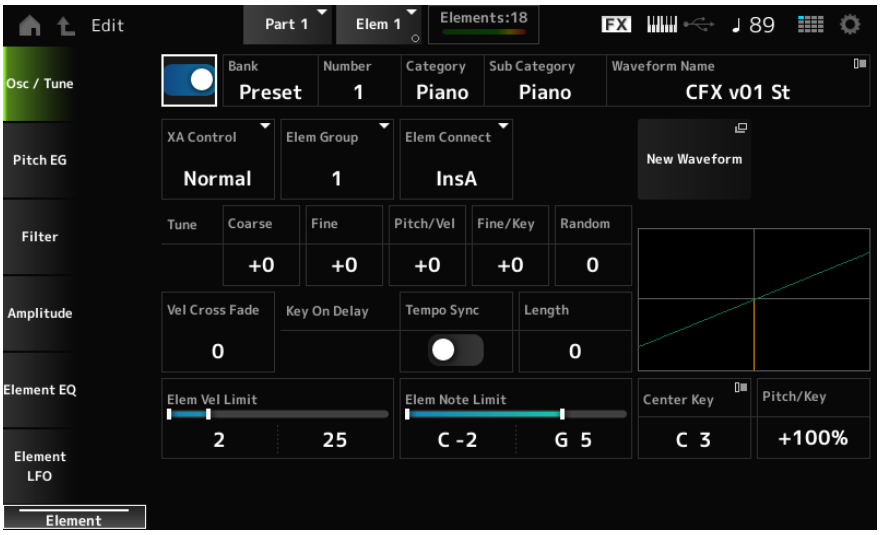
Una parte normale (AWM2) è costituita da un massimo di 128 elementi.
Part Edit (AWM2) include Part Common Edit (per impostare i parametri per l'intera parte) ed Element Edit (per impostare i parametri per ciascun elemento nella parte).

Osc/Tune

Nella schermata Osc/Tune è possibile impostare l'oscillatore per l'elemento.
Qui è possibile selezionare la forma d'onda utilizzata come base per il suono e impostare l'intervallo di tasti e di velocità dell'elemento.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/🔗] → Selezione di Part → Selezione di Element → Osc/Tune



Element Switch

Consente di attivare o disattivare l'elemento selezionato.
Impostazioni: Off, On

Bank (Waveform Bank)
Number (Waveform Number)
Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Waveform Name

Viene mostrato il nome della forma d'onda selezionata per l'elemento.
Bank indica il tipo di forma d'onda (Preset, User e Library) assegnata all'elemento.
Impostazioni: consultare il Data List

XA Control

XA (Expanded Articulation) è una funzione che consente di creare suoni realistici come quelli degli strumenti acustici, nonché nuovi suoni di sintetizzatore.

È possibile creare tali suoni impostando XA Control per specificare il modo in cui l'elemento viene riprodotto.

Impostazioni: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.Sw Off, A.Sw1 On, A.Sw2 On

Normal: suonato come un elemento normale.
Legato: suonato quando Mono/Poly è impostato su Mono. Quando si suona in legato, verrà riprodotto l'elemento impostato su Legato al posto dell'elemento impostato su Normal
Key Off: suonato quando un dito viene sollevato dal tasto
Cycle: suonato quando è presente una serie di elementi impostati in Cycle
Random: consente di suonare gli elementi in modo casuale quando più elementi sono impostati su Random
A.Sw Off: suonato quando entrambi i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] sono impostati su Off.
A.Sw1 On: suonato quando il pulsante [ASSIGN 1] è impostato su On.
A.Sw2 On: suonato quando il pulsante [ASSIGN 2] è impostato su On.

Esempio di impostazione di XA Control

- Creazione di un legato fluido
  Creare l'alternanza tra un elemento con XA Control impostato su Normal e un altro elemento con XA Control impostato su Legato.
- Creazione del suono prodotto quando si rilascia un tasto
  Creare un elemento con XA Control impostato su Key Off.
- Creazione della casualità per la stessa nota
  Creare l'elemento con XA Control impostato su Cycle e un altro con XA Control impostato su Random.
- Produzione di suoni unici per gli strumenti acustici, come armoniche e palm mute sulla chitarra, il tremolo prodotto su un flauto con la lingua e il graffiato sul sassofono.
  Impostare un elemento con XA Control impostato su A.Sw Off, A.Sw1 On o A.Sw2 On e controllarlo tramite i pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] sul pannello superiore.

NOTA

I pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] possono essere impostati su On oppure Off inviando il numero di Control Change impostato in Control → Control Number nella schermata Common Edit da un dispositivo esterno.

Elem Group (Element Group Number)

Questo parametro serve per ordinare in gruppi gli elementi che hanno la stessa impostazione XA Control.

Quando XA Control di tutti gli elementi è impostato su Normal, questa impostazione non è effettiva.

Impostazioni: 1–8

Elem Connect (Element Connection Switch)

Consente di impostare l'uscita dell'elemento sull'effetto Insertion A o sull'effetto Insertion B.

Impostandolo su Thru consente di bypassare gli effetti Insertion.

Impostazioni: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Consente di caricare un file audio salvato sull'unità flash USB come forma d'onda.

Edit Waveform viene visualizzato quando viene caricata una forma d'onda.

Edit Waveform

Viene aperta la schermata Waveform Edit.

Coarse (Coarse Tune)

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione dell'elemento.

Impostazioni: –48–+0–+48

Fine (Fine Tune)

Consente di regolare con precisione l'intonazione dell'elemento.

Impostazioni: –64–+0–+63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la variazione di intonazione risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –64–+0–63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più l'intonazione si alza
0: mantenuta invariata
Valore negativo: maggiore è la velocità, più l'intonazione si abbassa

Fine/Key (Fine Tune Key Follow Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la variazione di intonazione nell'accordatura fine risponde alla posizione del tasto.

Impostazioni: –64–+0–63

Valore positivo: l'intonazione si abbassa quando si preme un tasto nella sezione dei bassi e si alza quando si preme un tasto nella sezione degli acuti
Valore negativo: l'intonazione si alza quando si preme un tasto nella sezione dei bassi e si abbassa quando si preme un tasto nella sezione degli acuti

Random (Random Pitch Depth)

Consente di cambiare l'intonazione dell'elemento in modo casuale ogni volta che viene premuto un tasto.
Impostare il parametro su un valore più grande per creare più variazioni di intonazione. Quando il valore è impostato su 0, l'intonazione viene mantenuta invariata.

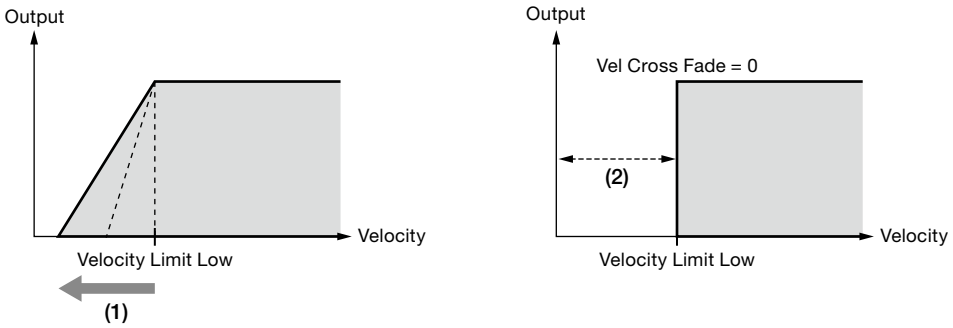
Impostazioni: 0–127

Vel Cross Fade (Velocity Cross Fade)

Consente di impostare il livello di uscita dell'oscillatore in modo che si abbassi man mano che i valori di velocità della pressione del tasto al di fuori di Velocity Limit si allontanano dal valore impostato in Velocity Limit.
Maggiore è il valore, più graduale sarà la diminuzione del livello di uscita dell'oscillatore. Se impostato su 0, non viene prodotto alcun suono se la velocità non rientra in Velocity Limit.

Impostazioni: 0–127

Quando Level/Vel è impostato su +0



(1) Quando viene utilizzato un valore maggiore, lo slope verrà spostato a sinistra
(2) Se impostato su 0, non viene prodotto alcun suono se la velocità non rientra in Velocity Limit.

Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch)

Consente di impostare la tempistica di Key On Delay per la sincronizzazione con il tempo.

Impostazioni: Off, On

Key On Delay Length (Key On Delay Time Length)

Consente di impostare il tempo di delay dal momento in cui viene premuto il tasto fino a quando viene prodotto il suono.

Questo parametro non è disponibile se Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) è impostato su On.

Impostazioni: 0–127

Length (Key On Delay Note Length)

È possibile impostare la tempistica per Key On Delay utilizzando i valori delle note musicali.

Questo parametro è disponibile quando Key On Delay Tempo Sync (Key On Delay Tempo Sync Switch) è impostato su On.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 Tri. (terzine di crome), 1/16 Dot. (semicrome puntate), 1/8 (crome), 1/4 Tri. (terzine di semiminime), 1/8 Dot. (crome puntate), 1/4 (semiminime), 1/2 Tri. (terzine di minime), 1/4 Dot. (semiminime puntate), 1/2 (minime), Whole Tri. (terzine di note intere), 1/2 Dot. (minime puntate), 1/4 × 4 (quartine di semiminime; quattro semiminime sul beat), 1/4 × 5 (quintine di semiminime; cinque semiminime sul beat), 1/4 × 6 (sestine di semiminime; sei semiminime sul beat), 1/4 × 7 (settine di semiminime; sette semiminime sul beat), 1/4 × 8 (ottine di semiminime; otto semiminime sul beat)

Velocity Limit

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione dell'onda dell'elemento.

Quando è impostato in modo che il valore più alto sia il primo e il valore più basso sia il secondo (ad esempio da 93 a 34), l'elemento viene suonato solo per velocità da 1 a 34 e da 93 a 127.

Impostazioni: 1–127

Note Limit

Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per l'elemento.

Quando la prima nota specificata è superiore alla seconda (ad esempio da C5 a C4), l'elemento viene suonato negli intervalli da C2 a C4 e da C5 a G8.

Impostazioni: C–2–G8

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Consente di impostare il tasto (la nota) di riferimento per Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

Il tasto impostato con il numero di nota viene suonato con l'intonazione normale indipendentemente dall'impostazione Pitch/Key.

Impostazioni: C–2–G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

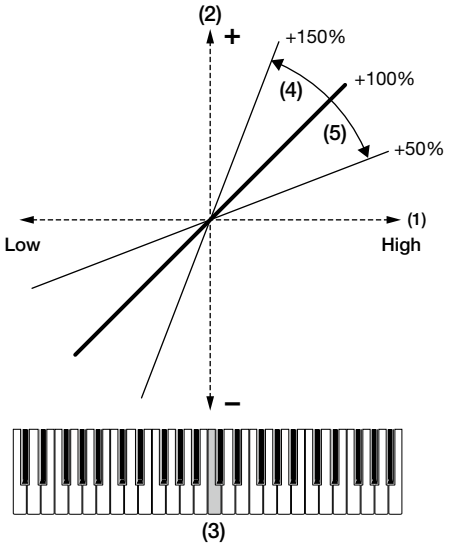
Consente di impostare la differenza di intonazione tra due tasti adiacenti. La nota di riferimento è specificata da Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key).

Questo parametro è utile per riprodurre suoni non intonati, come effetti speciali, o per suonare uno strumento a percussione come parte normale oppure per qualsiasi altro caso in cui la differenza di intonazione non deve essere espressa in semitoni.

Impostazioni: –200%–+0%–+200%

+100% (impostazione normale): la differenza di intonazione tra i due tasti adiacenti è impostata su un semitono
0%: nessuna differenza di intonazione tra i due tasti adiacenti e tutti i tasti vengono suonati con l'intonazione impostata in Center Key
Valore negativo: consente di impostare una risposta di intonazione opposta in modo che le note più basse producano un'intonazione più alta e le note più alte producano un'intonazione più bassa.

Pitch/Key e Center Key



(1) Tonalità
(2) Grado di variazione di intonazione
(3) Center Key
(4) La differenza di intonazione tra due tasti adiacenti diventa maggiore
(5) La differenza di intonazione tra due tasti adiacenti diventa minore

Waveform Edit

Consente di aprire la schermata Waveform Edit.
Qui è possibile impostare i vari key bank che compongono una forma d'onda.

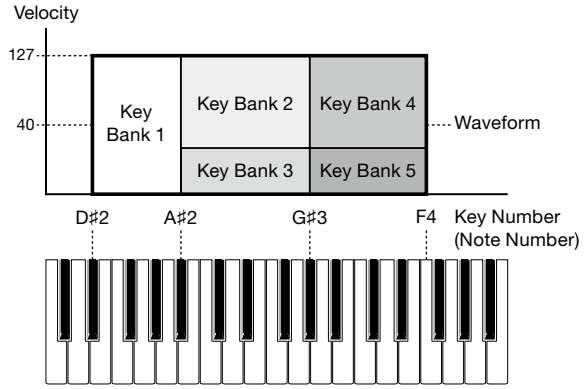
■ Key bank

Un key bank è costituito da dati digitali composti da un breve segmento audio, come voci o altri suoni, caricato nello strumento. Ha le stesse caratteristiche di un file .wav; tuttavia, per evitare confusione, viene utilizzato un nome diverso per distinguerlo dalla forma d'onda.

■ Key bank e forme d'onda

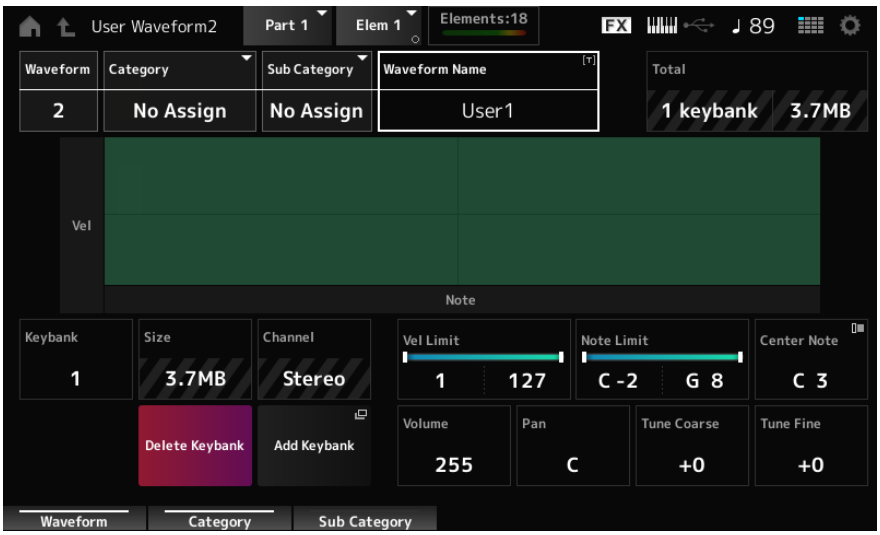
I key bank vengono sempre salvati come parte di una forma d'onda.
Una forma d'onda può contenere più key bank, consentendo di salvare decine di key bank in un'unica forma d'onda. Tuttavia, se tutti i key bank suonassero simultaneamente, diventerebbe ingestibile, quindi è possibile impostare l'intervallo di tasti (Note Limit) e l'intervallo di velocità (Velocity Limit) che suoneranno per ogni key bank. Impostando più key bank, è possibile riprodurre vari suoni di key bank a seconda della sezione della tastiera utilizzata e della forza della pressione dei tasti.

Esempio di impostazione del key bank e della forma d'onda



■ Parti e forme d'onda

Le forme d'onda possono essere incorporate nelle parti e riprodotte su tastiera.
È possibile assegnare una forma d'onda per elemento a una parte utilizzando Part Edit (AWM2), Element Edit, Drum Part Edit (AWM2) e Key Edit.



Waveform
Viene mostrato il nome della forma d'onda selezionata.

Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Consente di impostare la categoria principale e la sottocategoria della forma d'onda selezionata.
Impostazioni: consultare il Data List

Name (Waveform Name)
È possibile salvare la forma d'onda che si sta modificando con un nuovo nome. Si possono utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Total
Viene mostrato il numero di key bank nella forma d'onda e la dimensione totale della capacità dei dati.

Keybank (Keybank Number)
Viene mostrato il numero del key bank.

Size (Keybank Size)
Viene mostrata la dimensione totale della capacità dei dati.

Channel (Keybank Channel)
Viene mostrato se il key bank è stereo o mono.

Velocity Limit
Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la riproduzione del key bank.
Impostazioni: 1–127

Note Limit
Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la riproduzione del key bank.
Impostazioni: 1–127

Center Note
Consente di impostare la tonalità (intonazione) dei dati della forma d'onda originale.
Impostazioni: C–2–G8

Volume
Consente di impostare il volume del key bank.
Impostazioni: 0–255

Pan
Consente di impostare la posizione del pan (nel campo stereo) del key bank.
Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Tune Coarse (Coarse Tune)
Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione del key bank.
Impostazioni: –64–+63

Tune Fine (Fine Tune)
Per la regolazione fine dell'intonazione del key bank.
Impostazioni: –64–+63

Delete Keybank
Consente di eliminare il key bank.

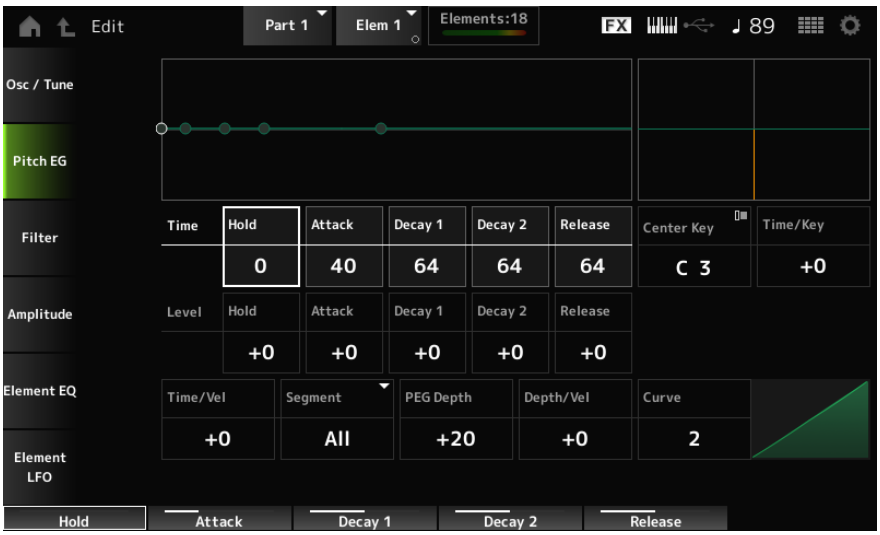
Add Keybank
Consente di aggiungere un key bank alla forma d'onda.

Pitch EG

La schermata Pitch EG consente di impostare il generatore di inviluppo per l'oscillatore.
Impostando il tempo e il livello (quantità di variazione di intonazione) del PEG (generatore di inviluppo dell'intonazione), è possibile impostare il modo in cui il suono cambia da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Element → Pitch EG



Hold Time (PEG Hold Time)

Consente di impostare il tempo necessario per mantenere l'intonazione su Hold Level (PEG Hold Level) a partire dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera.
Impostazioni: 0–127

Attack Time (PEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi dalla fine di Hold Time (PEG Hold Time) ad Attack Level (PEG Attack Level).
Impostazioni: 0–127

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da Attack Level (PEG Attack Level) a Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).
Impostazioni: 0–127

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) a Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).
Impostazioni: 0–127

Release Time (PEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi dal momento in cui è stato rilasciato il tasto fino a quando non viene raggiunto Release Level (PEG Release Level).
Impostazioni: 0–127

Hold Level (PEG Hold Level)

Consente di impostare l'intonazione per il momento in cui si preme il tasto.

Impostazioni: –128–+0–+127

Attack Level (PEG Attack Level)

Consente di impostare la variazione di intonazione da Hold Level o dal momento in cui si preme un tasto.

Impostazioni: –128–+0–+127

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Consente di impostare il valore dell'intonazione successiva da modificare rispetto a Attack Level (PEG Attack Level).

Impostazioni: –128–+0–+127

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Consente di impostare il valore dell'intonazione successiva da modificare rispetto a Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Impostazioni: –128–+0–+127

Release Level (PEG Release Level)

Consente di impostare l'intonazione finale da raggiungere dopo aver rilasciato il tasto.

Impostazioni: –128–+0–+127

Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)

Consente di impostare il tasto (la nota) di riferimento per Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity).

Con la nota (tasto) impostata qui, viene riprodotto il suono risultante della variazione di intonazione impostata nel PEG.

Impostazioni: C–2–G8

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la velocità di variazione di intonazione nel PEG risponde alla posizione del tasto.

La velocità di cambiamento nel PEG viene utilizzata per il tasto specificato in Center Key (PEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).

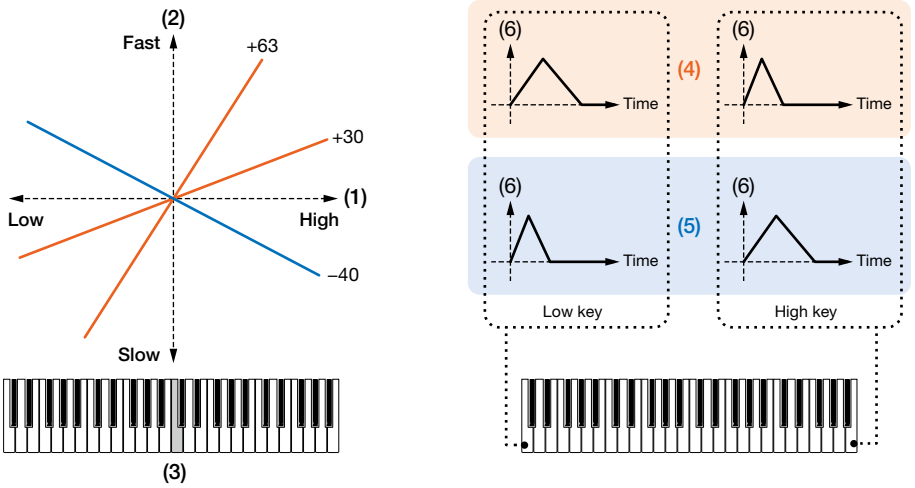
Impostazioni: –64–+0–+63

Valore positivo: più grave è il tasto suonato, più lento diventa il cambiamento nel PEG; più acuto è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento nel PEG.

0: nessun cambiamento del PEG indipendentemente dalla posizione del tasto

Valore negativo: più acuto è il tasto premuto, più lentamente cambia l'intonazione del PEG.

Center Key e Time/key



(1) Tonalità
(2) Velocità della variazione di intonazione nel PEG
(3) Center Key
(4) Quando Time/Key è positivo
(5) Quando Time/Key è negativo
(6) Intonazione

Time/Vel (PEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (PEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Consente di impostare il modo in cui la tempistica di variazione dell'intonazione nel PEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

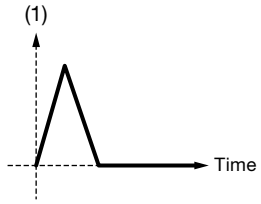
Innanzitutto, impostare il valore del tempo in Segment , quindi il valore della sensibilità di velocità in Time/Vel.

Impostazioni: Time/Vel: –64–+0–+63

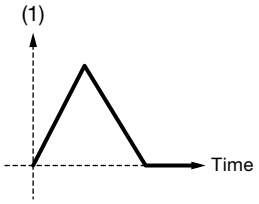
Valore positivo: maggiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti nel PEG
0: nessun cambiamento nel PEG indipendentemente dall'impostazione della velocità.
Valore negativo: maggiore è la velocità, più lenti saranno i cambiamenti nel PEG

Quando il valore è positivo

Velocità elevata (la variazione di intonazione è veloce)



Velocità lenta (la variazione di intonazione è lenta)



(1) Intonazione

Impostazioni: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: il valore Time/Vel influisce su Attack Time
Atk+Dcy: il valore Time/Vel influisce su Attack Time e Decay1Time
Decay: il valore Time/Vel influisce su Decay Time
Atk+Rls: il valore Time/Vel influisce su Attack Time e Release Time
All: il valore Time/Vel influisce sulle impostazioni correlate al tempo nel PEG

PEG Depth

Consente di impostare la quantità di variazione dell'intonazione controllata dal PEG. Quanto più la profondità si allontana dal valore 0, tanto più ampio diventa l'intervallo di variazione dell'intonazione.

Impostazioni: –64–+0–+63

0: mantenuta invariata
Valore negativo: la variazione di intonazione viene invertita.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)
Curve (PEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Consente di impostare il modo in cui l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllato dal PEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

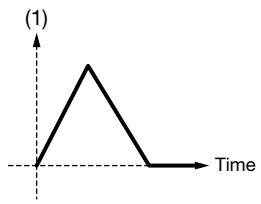
Inoltre, con l'impostazione Curve, è possibile impostare il modo in cui PEG Depth risponde alla velocità. L'asse verticale rappresenta la velocità, mentre quello orizzontale l'intervallo di profondità di variazione dell'intonazione.

Impostazioni: Depth/Vel: –64–+0–+63

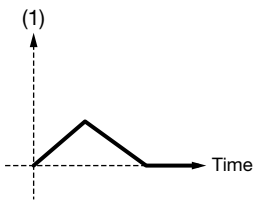
Valore positivo: valori di velocità più elevati ampliano l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllata dal PEG, mentre valori più bassi lo restringono
0: nessun cambiamento nel PEG indipendentemente dall'impostazione della velocità.
Valore negativo: valori di velocità più elevati restringono l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllata dal PEG, mentre valori più ampi lo restringono

Quando il valore è positivo

Velocità rapida (l'intervallo di profondità nella variazione di intonazione è più ampio)



Velocità lenta (l'intervallo di profondità nella variazione di intonazione è più ristretto)



(1) Profondità dell'intonazione

Impostazioni: Curve: 0–4



Filter

Type

Nella schermata Type è possibile selezionare un tipo di filtro per l'elemento. I parametri disponibili variano a seconda del tipo di filtro selezionato.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Element → Filter → Type

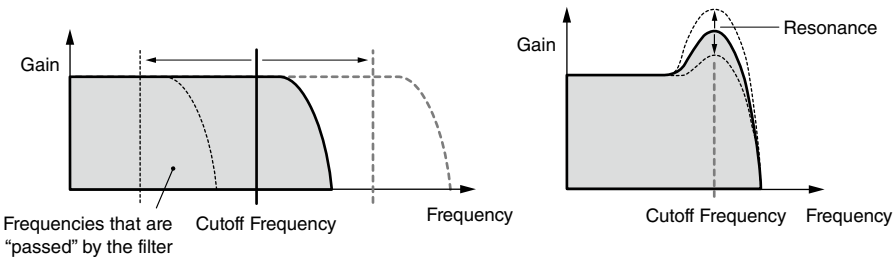


Filter Type

Consente di impostare il filtro per l'elemento. I filtri disponibili su questo strumento sono raggruppati in quattro tipi: LPF, HPF, BPF e BEF.

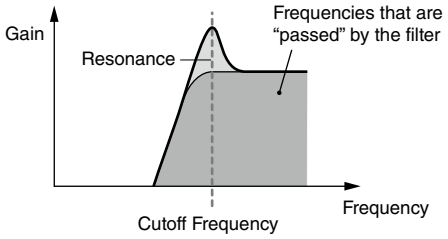
Impostazioni: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

- **LPF (filtro passa-basso)**
  Consente di tagliare i segnali al di sopra del valore impostato in Cutoff Frequency. Ciò è estremamente comune e utile per produrre i suoni di sintetizzatore classici. Il suono diventa più brillante quando si aumenta la frequenza di taglio, poiché più segnali vengono fatti passare dal filtro. Il suono diventa più cupo quando si abbassa la frequenza di taglio, poiché i segnali vengono tagliati o bloccati dal filtro.
  È possibile rendere più "incisivo" il suono aumentando la risonanza o potenziando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.



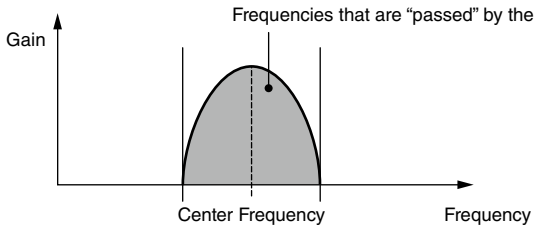
LPF24D: LPF dinamico a 4 poli (–24dB/oct) con un suono digitale caratteristico. Rispetto al tipo LPF24A, questo filtro può produrre un effetto di risonanza più pronunciato
LPF24A: LPF dinamico digitale con caratteristiche simili al filtro di sintetizzatore analogico a 4 poli (–24dB/oct)
LPF18: LPF a 3 poli (–18dB/oct)
LPF18s: LPF a 3 poli (–18dB/oct). La curva di frequenza è più dolce rispetto all'LPF18

- **HPF (filtro passa-alto)**
  Tipo di filtro che lascia passare solo i segnali al di sopra della frequenza di taglio.
  È possibile rendere più "incisivo" il suono aumentando la risonanza o potenziando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.



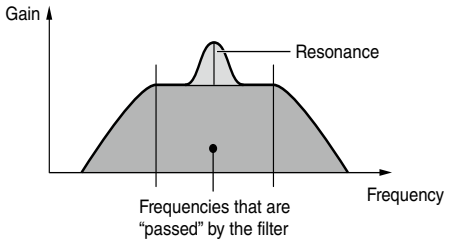
LPF12+HPF12: combinazione di LPF a 2 poli (–12dB/oct) e HPF collegati in serie. Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) e HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)
LPF6+HPF12: combinazione di LPF da –6dB/oct e –12dB/oct collegati in serie. Quando questo tipo di filtro è selezionato, è possibile impostare H PF Cutoff (HPF Cutoff Frequency) e HPF Cutoff /Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)
HPF24D: HPF dinamico da –24dB/oct con un suono digitale caratteristico. È in grado di produrre un effetto di risonanza pronunciato.
HPF12: HPF dinamico da –12dB/oct

- **BPF (Band Pass Filter)**
  Tipo di filtro che fa passare solo i segnali per una banda di frequenza di taglio impostata e taglia tutti gli altri segnali.

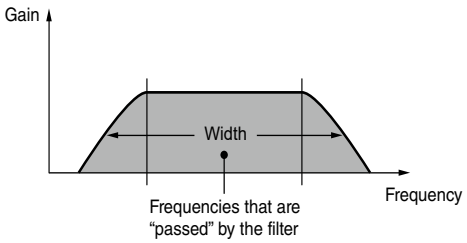


BPF12D: combinazione di HPF e LPF da –12dB/oct con un suono digitale caratteristico
BPFw: combinazione di HPF e LPF da –12dB/oct. Per ottenere impostazioni di ampiezza di banda maggiori
BPF6: combinazione di HPF e LPF da –6dB/oct

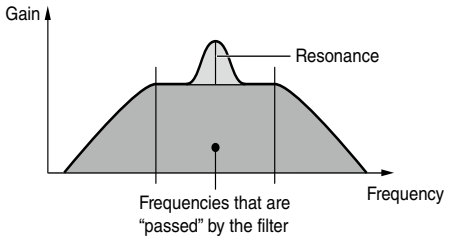
BPF12D



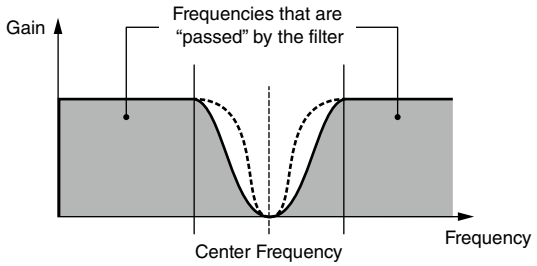
BPFw



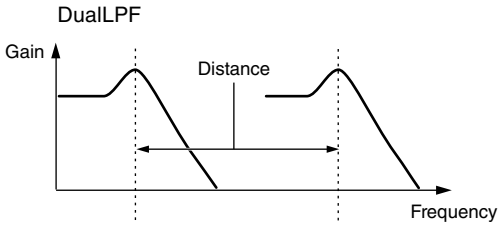
BPF6

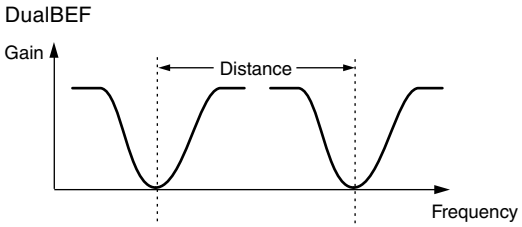


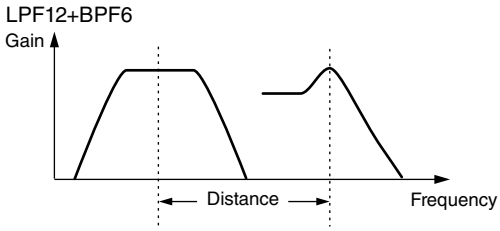
- **BEF (filtro elimina banda)**
  Ha un effetto opposto sul suono rispetto al BPF (filtro passa banda). Tipo di filtro che taglia i segnali vicini alla frequenza di taglio impostata e lascia passare i segnali in altre bande di frequenza.



BEF12: –12dB/oct BEF
BEF6: –6dB/oct BEF
DualLPF: due LPF da –12dB/oct collegati in parallelo. Consente di impostare la distanza tra le frequenze di taglio per i due filtri con Distance. La frequenza limite inferiore viene impostata nella schermata, mentre quella superiore viene determinata automaticamente insieme
DualHPF: due HPF da –12dB/oct collegati in parallelo
DualBPF: due BPF da –6dB/oct collegati in parallelo
DualBEF: due BEF da –6dB/oct collegati in serie
LPF12+BPF6: combinazione di LPF da –12dB/oct e BPF da –6dB/oct collegati in parallelo. Consente di impostare la distanza tra le frequenze di taglio per i due filtri con Distance. La frequenza limite inferiore viene impostata nella schermata, mentre quella superiore viene determinata automaticamente insieme







Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Consente di impostare la frequenza di taglio.

La frequenza impostata qui viene utilizzata dal filtro impostato in Type.

Impostazioni: 0–1023

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –64–+0–+63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più alto diventa il valore di Cutoff Frequency
0: la frequenza di taglio non risponde alla velocità.
Valore negativo: inferiore è la velocità, più alto diventa il valore di Cutoff Frequency

Resonance (Filter Resonance)
Width (Filter Width)

Il parametro mostrato qui varia a seconda dell'impostazione Filter Type. Resonance viene mostrato per LPF, HPF, BPF (escluso BPFw) o BEF, mentre Width viene mostrato per BPFw.

Per Resonance, questo parametro indica la forza della risonanza. Può essere utilizzato in combinazione con il parametro Cutoff per aggiungere ulteriore carattere al suono.

Nel caso del filtro BPFw, Width viene utilizzato per regolare l'ampiezza delle frequenze che vengono lasciate passare dal filtro.

Impostazioni: 0–127

Res/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui il livello di risonanza risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Questo parametro potrebbe non essere disponibile a seconda del Filter Type.

Impostazioni: –64–+0–+63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più elevato diventa il valore di Resonance
0: il valore di Resonance non cambia in risposta alla velocità.
Valore negativo: inferiore è la velocità, più elevato diventa il valore di Resonance

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui il livello della frequenza di taglio del filtro risponde alla posizione del tasto.

Il punto di riferimento è la frequenza di taglio per il tasto impostato in Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key).

Impostazioni: –200%–0%–+200%

Valore positivo: più grave è il tasto suonato, più bassa diventa la frequenza di taglio; più acuto è il tasto suonato, più alta diventa la frequenza di taglio
Valore negativo: più grave è il tasto suonato, più alta diventa la frequenza di taglio; più acuto è il tasto suonato, più bassa diventa la frequenza di taglio

Distance

Consente di impostare la distanza fra le frequenze di taglio per i tipi di filtro doppio e il filtro LPF12+BPF6.

Questo parametro potrebbe non essere disponibile a seconda del Filter Type.

Impostazioni: –128–+0–+127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Consente di impostare la frequenza centrale per le funzioni che controllano il taglio del filtro e la velocità con cui cambia il FEG a seconda dell'impostazione di sequenza dei tasti dell'HPF.

Aumentando il valore si ottiene una frequenza di taglio più alta e i segnali a bassa frequenza vengono tagliati o bloccati per rendere il suono più brillante. Diminuendo il valore si ottiene una frequenza di taglio più bassa, consentendo il passaggio di più componenti dei bassi per rendere il suono più ricco e profondo.

Questo parametro non è disponibile quando Filter Type è impostato su LPF12+HPF12 o LPF6+HPF12.

Impostazioni: 0–1023

HPF Cutoff/Key (HPF Cutoff Key Follow Sensitivity)

Consente di impostare il livello della frequenza di taglio dell'HPF in base alla posizione del tasto.

Questo parametro non è disponibile quando Filter Type è impostato su LPF12+HPF12 o LPF6+HPF12.

Impostazioni: –200%–+0–+200%

Valore positivo: più grave è il tasto suonato, più bassa diventa la frequenza di taglio; più acuto è il tasto suonato, più alta diventa la frequenza di taglio
Valore negativo: più grave è il tasto suonato, più alta diventa la frequenza di taglio; più acuto è il tasto suonato, più bassa diventa la frequenza di taglio

Gain (Filter Gain)

Consente di impostare il guadagno (segnali inviati all'unità filtro).

Abbassando il valore diminuisce il volume dell'elemento.

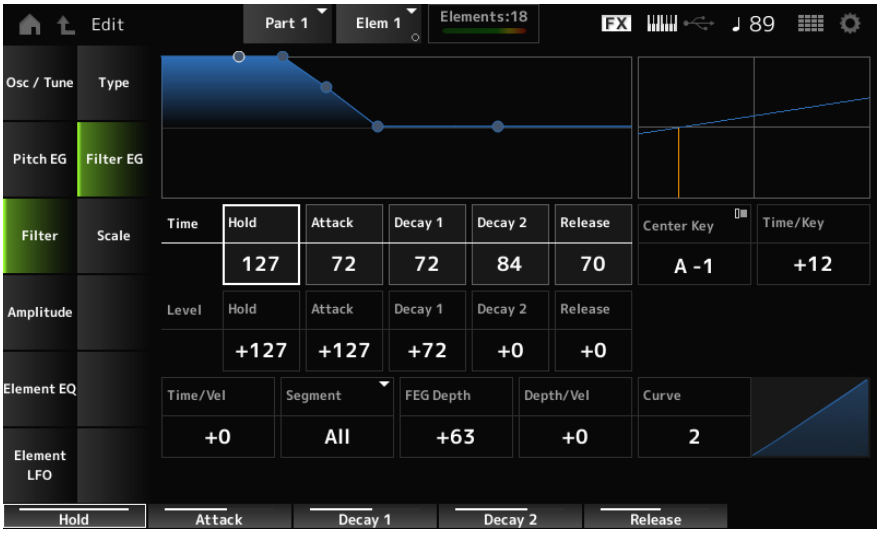
Impostazioni: 0–255

Filter EG

Nella schermata Filter EG è possibile impostare il generatore di inviluppo del filtro (FEG) per l'elemento.
Il FEG consente di impostare il grado (o livello) delle modifiche sulla frequenza di taglio e il modo in cui tali modifiche si evolvono nel tempo, da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Element → Filter → Filter EG



Hold Time (FEG Hold Time)

Consente di impostare il tempo necessario per mantenere la frequenza di taglio su Hold Level (FEG Hold Level) a partire dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera.

Impostazioni: 0–127

Attack Time (FEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi dalla fine di Hold Time (FEG Hold Time) ad Attack Level (FEG Attack Level).

Impostazioni: 0–127

Decay 1 Time (FEG Decay 1 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi da Attack Level (FEG Attack Level) a Decay1 Level (FEG Decay 1 Level).

Impostazioni: 0–127

Decay 2 Time (FEG Decay 2 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi da Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level) a Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level).

Impostazioni: 0–127

Release Time (FEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché la frequenza di taglio cambi dal momento in cui si rilascia il dito dal tasto fino a quando non viene raggiunto Release Level (FEG Release Level).

Impostazioni: 0–127

Hold Level (FEG Hold Level)
Consente di impostare la frequenza di taglio nel momento in cui si preme il tasto.
Impostazioni: –128–+0–+127

Attack Level (FEG Attack Level)
Consente di impostare il valore della frequenza di taglio da modificare dopo aver premuto il tasto.
Impostazioni: –128–+0–+127

Decay 1 Level (FEG Decay 1 Level)
Consente di impostare il valore della frequenza di taglio successiva da modificare rispetto ad Attack Level (FEG Attack Level).
Impostazioni: –128–+0–+127

Decay 2 Level (FEG Decay 2 Level)
Consente di impostare la frequenza di taglio che viene mantenuta mentre si tiene premuto il tasto.
Impostazioni: –128–+0–+127

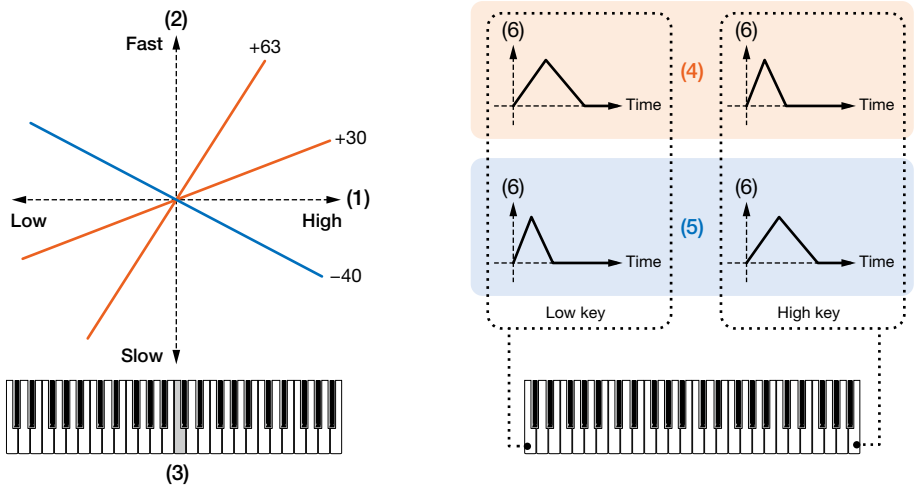
Release Level (FEG Release Level)
Consente di impostare il valore della frequenza di taglio successiva dopo aver rilasciato il dito dal tasto.
Impostazioni: –128–+0–+127

Center Key (FEG Time Key Follow Sensitivity Center Key)
Consente di impostare il tasto (la nota) di riferimento per Time/Key.
Con il tasto (la nota) impostato qui, la velocità di cambiamento della frequenza di taglio impostata in FEG viene utilizzata così com'è.
Impostazioni: C–2–G8

Time/Key (FEG Time Key Follow Sensitivity)
Consente di impostare il grado in cui la velocità di cambiamento della frequenza di taglio causata da FEG aumenta o diminuisce a seconda dell'intonazione del tasto.
La velocità di cambiamento nel FEG viene utilizzata per il tasto specificato in Center Key.
Impostazioni: –64–+63

Valore positivo: più grave è il tasto suonato, più lento diventa il cambiamento della frequenza di taglio controllata dal FEG; più acuto è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento
0: nessun cambiamento del FEG indipendentemente dalla posizione del tasto
Valore negativo: più grave è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento della frequenza di taglio controllata dal FEG; più acuto è il tasto suonato, più lento diventa il cambiamento

Center Key e Time/key



(1) Tonalità
(2) Velocità della frequenza di taglio da parte del FEG
(3) Center Key
(4) Quando Time/Key è positivo
(5) Quando Time/Key è negativo
(6) Frequenza di taglio

Time/Vel (FEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (FEG Time Velocity Sensitivity Segment)

Consente di impostare il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto. Innanzitutto, impostare il valore del tempo in Segment, quindi il valore della sensibilità di velocità in Time/Vel.

Impostazioni: Time/Vel: –64–+0–+63

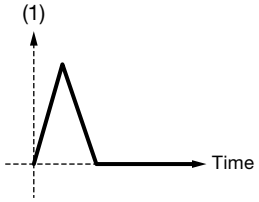
Valore positivo: maggiore è la velocità, più rapido è il cambiamento nella velocità di taglio da parte del FEG; inferiore è la velocità, più lento è il cambiamento

0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione Velocity.

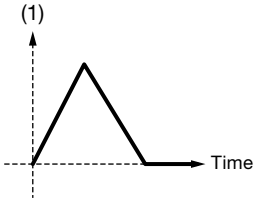
Valore negativo: maggiore è la velocità, più lento è il cambiamento nella velocità di taglio da parte del FEG; inferiore è la velocità, più veloce è il cambiamento

Quando il valore è positivo

Velocità rapida (cambiamento rapido nella frequenza di taglio)



Velocità lenta (cambiamento lento nella frequenza di taglio)



(1) Frequenza di taglio

Impostazioni: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: il valore Time/Vel influisce su Attack Time

Atk+Dcy: il valore Time/Vel influisce su Attack Time e Decay1Time

Decay: il valore Time/Vel influisce su Decay Time

Atk+Rls: il valore Time/Vel influisce su Attack Time e Release Time

All: il valore Time/Vel influisce sulle impostazioni correlate al tempo nel FEG

FEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di profondità per il cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG. L'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio diventa più ampio quanto più l'impostazione si allontana dal valore 0.

Impostazioni: –64–+0–+63

0: nessun cambiamento per la frequenza di taglio da parte del FEG

Valore negativo: i cambiamenti della frequenza di taglio vengono invertiti.

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity)
Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve)

Depth/Vel (FEG Depth Velocity Sensitivity) consente di impostare il modo in cui l'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Con l'impostazione Curve (FEG Depth Velocity Sensitivity Curve), è possibile impostare il modo in cui FEG Depth risponde alla velocità. L'asse verticale rappresenta la velocità, mentre quello orizzontale l'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio.

Impostazioni: Depth/Vel: –64–+0–+63

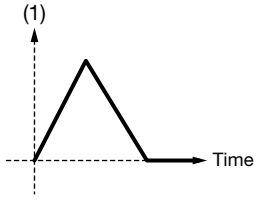
Valore positivo: maggiore è la velocità, più ampio è l'intervallo di profondità nel cambiamento di frequenza di taglio da parte del FEG; inferiore è il velocità, più ristretto è l'intervallo di profondità

0: la frequenza di taglio non risponde alla velocità.

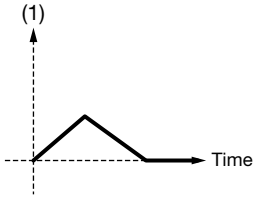
Valore negativo: maggiore è la velocità, più ristretto è l'intervallo di profondità nel cambiamento di frequenza di taglio da parte del FEG; inferiore è il velocità, più ampio è l'intervallo di profondità

Quando il valore è positivo

Velocità rapida (l'intervallo di profondità nel cambio di frequenza di taglio è più ampio)



Velocità lenta (l'intervallo di profondità nel cambio di frequenza di taglio è più ristretto)



(1) Intervallo di profondità nel cambio di frequenza di taglio

Impostazioni: Curve: 0–4

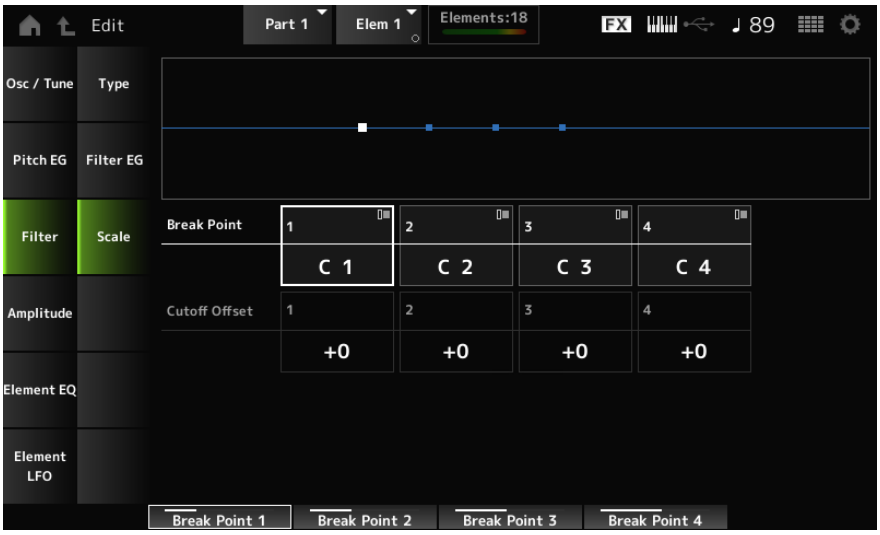


Scale

Nella schermata Scale è possibile impostare la scala del filtro per l'elemento.
La funzione Filter Scale consente di modificare la frequenza di taglio del filtro in base all'intonazione.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Element → Filter → Scale



Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4

Consente di configurare i numeri di nota di quattro punti da impostare su Cutoff Offset.
Impostazioni: C–2–G8

NOTA

I numeri di nota per i Break Point da 1 a 4 verranno disposti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera.

Cutoff Offset (Filter Cutoff Scaling Offset) 1–4

Consente di impostare il valore che aumenta o diminuisce il Cutoff su Break Point (Filter Cutoff Scaling Break Point) 1–4.
Impostazioni: –128–+0–+127

NOTA

- Quando il valore di offset è impostato al di sopra o al di sotto del valore di Cutoff, la frequenza di taglio non va mai oltre le impostazioni.
- Per qualsiasi nota inferiore a Break Point 1, il valore verrà impostato sulla frequenza di taglio 1. Per qualsiasi nota superiore a Break Point 4, il valore verrà impostato sulla frequenza di taglio 4.

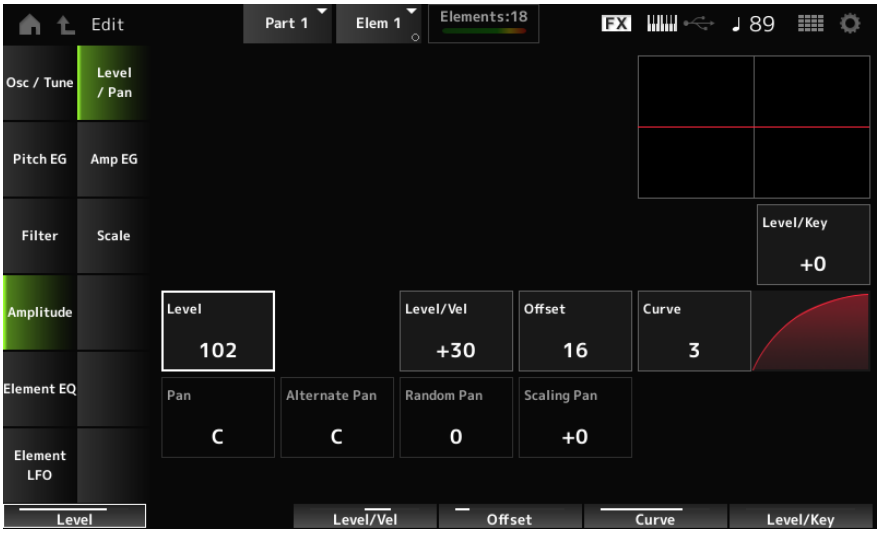
Amplitude

Level/Pan

Nella schermata Level/Pan è possibile impostare il livello e il pan (posizione nel campo stereo) per ciascun elemento.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/🔗] → Selezione di Part → Selezione di Element → Amplitude → Level/Pan



Level/Key (Level Key Follow Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui il volume di ciascun elemento risponde alla posizione del tasto.

Il punto di riferimento è il volume specificato in Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

Impostazioni: –64–+0–+63

Valore positivo: più grave è il tasto suonato, più il volume si abbassa; più acuto è il tasto suonato, più il volume si alza.
Valore negativo: più grave è il tasto suonato, più il volume si alza; più acuto è il tasto suonato, più il volume si abbassa.

Level (Element Level)

Consente di impostare il livello di uscita (volume) per ogni elemento.

Impostazioni: 0–127

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)
Offset (Level Velocity Offset)
Curve (Level Sensitivity Key Curve)

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity) consente di impostare il modo in cui il volume di ciascun elemento risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

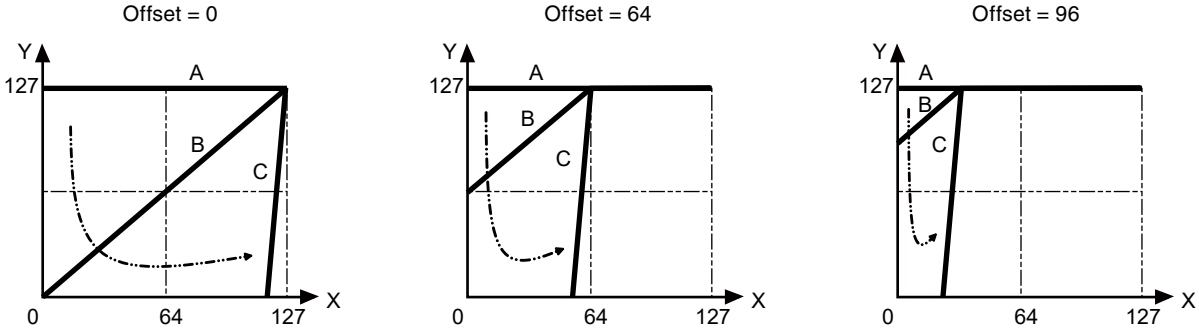
Offset (Level Velocity Offset) consente di regolare tutte le impostazioni specificate in Level/Vel. Quando il valore supera 127, la velocità viene impostata su 127.

Con l'impostazione Curve (Level Sensitivity Key Curve), è possibile impostare il modo in cui il volume risponde alla velocità. L'asse verticale rappresenta la velocità, mentre quello orizzontale l'intervallo per i cambiamenti di volume.

Impostazioni: Level/Vel: –64–+0–+63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più il volume si alza
Valore negativo: inferiore è la velocità, più il volume si alza
0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.

Impostazioni: Offset: 0–127



A: Level/Vel = 0
B: Level/Vel = 32
C: Level/Vel = 64
X: Velocità con cui viene suonata una nota
Y: valore di velocità inviato al generatore di tono interno

Impostazioni: Curve: 0–4



Pan (Element Pan)

Consente di impostare la posizione del pan (nel campo stereo) per l'elemento.

Quando sono presenti impostazioni del pan a destra e sinistra per gli elementi all'interno di una parte, potrebbe essere difficile sentire il risultato dell'impostazione del pan.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Consente di impostare il modo in cui il suono viene spostato in modo alternato a sinistra e a destra per ogni tasto suonato.

Il valore impostato in Pan (Element Pan) è la posizione centrale per il movimento a destra e a sinistra del pan.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Random Pan (Random Pan Depth)

Consente di impostare il modo in cui il suono viene spostato in modo casuale a sinistra e a destra per ogni tasto suonato.

Il valore impostato in Pan (Element Pan) è la posizione centrale nel campo stereo.

Impostazioni: 0–127

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Consente di impostare il modo in cui la posizione del tasto premuto influisce sulla posizione dell'impostazione del pan.

Il valore impostato in Pan (Element Pan) è la posizione per C3.

Impostazioni: –64–+0–+63

Valore positivo: la posizione del pan viene scalata a sinistra per i tasti più gravi e a destra per i tasti più acuti.
Valore negativo: la posizione del pan viene scalata a destra per i tasti più gravi e a sinistra per i tasti più acuti.

Amp EG

Nella schermata Amp EG è possibile impostare l'AEG (generatore di inviluppo dell'ampiezza) per l'elemento. Impostando Amp EG, è possibile regolare la modalità con cui il volume cambia da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⛓] → Selezione di Part → Selezione di Element → Amplitude → Amp EG



Attack Time (AEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui il volume raggiunge il valore impostato in Attack Level (AEG Attack Level).

Impostazioni: 0–127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da Attack Level (AEG Attack Level) a Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Impostazioni: 0–127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) a Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Impostazioni: 0–127

Release Time (AEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario per il decay del suono dopo il rilascio del tasto.

Impostazioni: 0–127

Initial Level (AEG Initial Level)

Consente di impostare il volume per il momento in cui si preme il tasto.

Impostazioni: 0–127

Attack Level (AEG Attack Level)

Consente di impostare il volume da modificare dopo aver premuto un tasto.

Impostazioni: 0–127

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Consente di impostare il valore del volume successivo da modificare rispetto ad Attack Level (AEG Attack Level).

Impostazioni: 0–127

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

Consente di impostare il volume che viene mantenuto mentre si tiene premuto il tasto.

Impostazioni: 0–127

Center Key (AEG Time Key Follow Center Key)

Consente di impostare il tasto (la nota) di riferimento per Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity).

Con la nota (tasto) impostata qui, viene riprodotto il suono risultante della variazione di intonazione impostata in Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity).

Impostazioni: C–2–G8

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

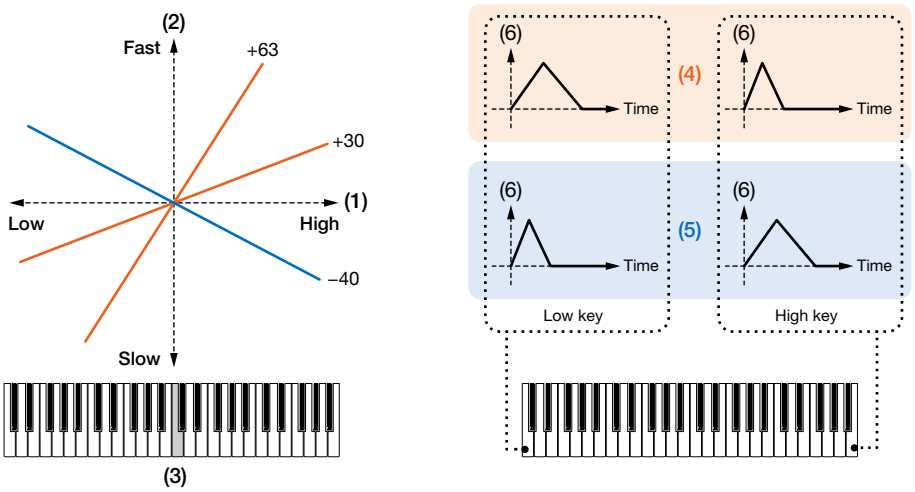
Consente di impostare il modo in cui la velocità dei cambiamenti di volume nell'AEG risponde alla posizione del tasto.

La velocità di cambiamento nell'AEG viene utilizzata per il tasto specificato in Center Key (AEG Time Key Follow Center Key).

Impostazioni: –64–+0–+63

Valore positivo: più grave è il tasto suonato, più lento è il cambiamento del volume dell'AEG; più acuto è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento del volume dell'AEG.
0: nessun cambiamento di volume dell'AEG indipendentemente dalla posizione del tasto
Valore negativo: più grave è il tasto suonato, più veloce è il cambiamento del volume dell'AEG; più acuto è il tasto suonato, più lento diventa il cambiamento del volume dell'AEG.

Center Key e Time/key



(1) Tonalità
(2) Velocità di variazione del volume nell'AEG
(3) Center Key
(4) Quando Time/Key è positivo
(5) Quando Time/Key è negativo
(6) Volume dell'AEG

Release Adj (AEG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment)

Consente di regolare la sensibilità di Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity) su AEG Release.

Più basso è il valore, minore è la sensibilità.

Impostazioni: 0–127

127: stesso Time/Key di Decay 1 e Decay 2
0: Time/Key non influisce su AEG Release

Time/Vel (AEG Time Velocity Sensitivity)
Segment (AEG Time Velocity Segment)

Consente di impostare il tempo necessario per i cambiamenti di volume nell'AEG per rispondere alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

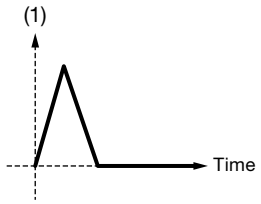
Innanzitutto, impostare il valore del tempo in Segment, quindi il valore della sensibilità di velocità in Time/Vel.

Impostazioni: Time/Vel: –64–+0–+63

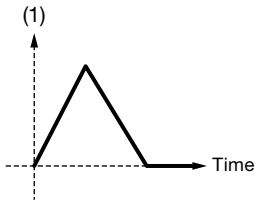
Valore positivo: maggiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti di volume dell'AEG.
0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione Velocity.
Valore negativo: valori di velocità maggiori determinano cambiamenti di volume dell'AEG più lenti, mentre valori di velocità inferiori determinano cambiamenti di volume dell'AEG più rapidi.

Quando il valore è positivo

Velocità elevata (cambiamento rapido del volume)



Velocità lenta (cambiamento lento del volume)



(1) Volume

Impostazioni: Segment: Attack, Atk+Dcy, Decay, Atk+Rls, All

Attack: il valore Time/Vel influisce su Attack Time
Atk+Dcy: il valore Time/Vel influisce su Attack Time e Decay1Time
Decay: il valore Time/Vel influisce su Decay Time
Atk+Rls: il valore Time/Vel influisce su Attack Time e Release Time
All: il valore Time/Vel influisce sulle impostazioni correlate al tempo nell'AEG

Half Damper (Half Damper Switch)

Impostando questo switch su On, è possibile collegare un foot controller FC3A venduto separatamente al jack [SUSTAIN] sul pannello posteriore e utilizzare la funzione di effetto mezzo pedale per la performance su tastiera.

La funzione Half-damper offre un maggiore controllo espressivo sul decay del suono, permettendo di utilizzare il funzionamento del pedale damper proprio come si farebbe su un pianoforte acustico, in modo continuo e non solo come uno switch di attivazione/disattivazione.

Impostazioni: Off, On

Time (Half Damper Time)

Consente di impostare il tempo che intercorre tra il momento in cui si rilascia un tasto mentre si preme a fondo il foot controller FC3A e il decay del suono quando Half Damper (Half Damper Switch) è impostato su On. Questo parametro non viene mostrato quando impostato su Off.

È possibile regolare il tempo di decay da Half Damper Time a Release Time (AEG Release Time) modificando la quantità di pressione sul pedale.

Quando si rilascia il pedale, l'opzione Release Time (AEG Release Time) viene utilizzata per il suono con decay. Impostando Release Time su un valore piccolo e Half Damper Time su un valore grande, è possibile riprodurre un suono con decay naturale, come su un pianoforte acustico.

Impostazioni: 0–127

Scale

Nella schermata Scale è possibile impostare la scala di ampiezza per l'elemento.
In questo modo si modifica il volume in base alla posizione del tasto sulla tastiera.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Element → Amplitude → Scale



Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4

Consente di impostare il numero di nota per Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4.

Impostazioni: C–2–G8

NOTA

I numeri di nota per i Break Point da 1 a 4 verranno disposti automaticamente in ordine ascendente sulla tastiera.

Level Offset (Level Scaling Offset) 1–4

Consente di impostare il valore che aumenta o diminuisce il Level su Break Point (Level Scaling Break Point) 1–4.

Impostazioni: –128–+0–+127

Element EQ

Nella schermata Element EQ è possibile impostare l'equalizzatore per l'elemento.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Element → Element EQ



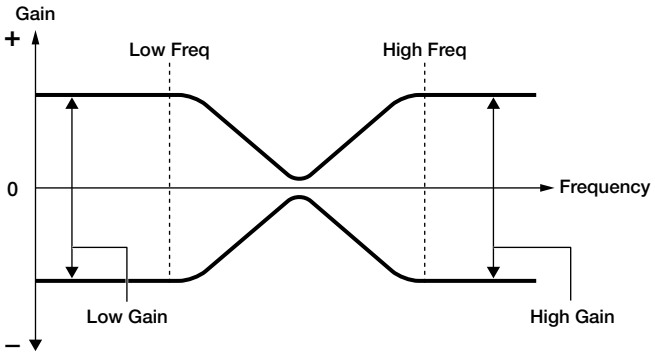
EQ Type (Element EQ Type)

Consente di selezionare il tipo di equalizzatore desiderato.

Impostazioni: 2-band, P.EQ, Boost6, Boost12, Boost18, Thru

2-band: equalizzatore shelving che aumenta o taglia la banda dei segnali al di sopra o al di sotto di una determinata frequenza (Low Freq o High Freq).
P.EQ: equalizzatore parametrico che aumenta o riduce il livello del segnale (Gain)) attorno alla frequenza centrale (Freq).
Boost6: consente di aumentare il livello di 6 dB.
Boost12: consente di aumentare il livello di 12 dB
Boost18: consente di aumentare il livello di 18 dB
Thru: consente di passare i segnali senza che vengano applicati effetti

■ Quando EQ Type è impostato su 2-band



EQ Low Gain (Element EQ Low Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda Low.

Impostazioni: –12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Low Freq (Element EQ Low Frequency)

Consente di impostare la frequenza della banda Low.

Impostazioni: 50.1Hz–2.00kHz

EQ Hi Gain (Element EQ High Gain)

Consente di impostare il livello del segnale della banda High.

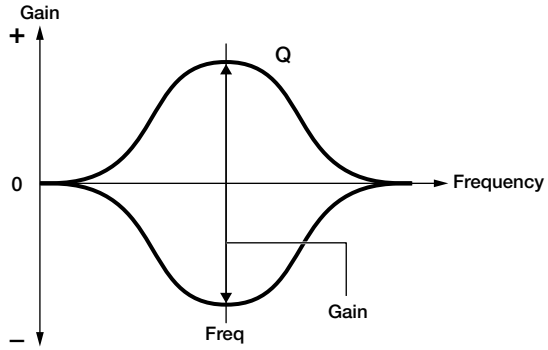
Impostazioni: –12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Hi Freq (Element EQ High Frequency)

Consente di impostare la frequenza della banda High.

Impostazioni: 503.8Hz–10.1kHz

■ Quando EQ Type è impostato su P.EQ



EQ Gain (Element EQ Gain)

Consente di impostare il livello del segnale per l'intervallo di frequenza impostato in EQ Freq (Element EQ Frequency).

Impostazioni: –12.00dB – +0.00dB – +12.00dB

EQ Freq (Element EQ Frequency)

Consente di impostare la frequenza da tagliare o amplificare.

Impostazioni: 139.7Hz–12.9kHz

EQ Q (Element EQ Q)

Aumentando o riducendo il livello del segnale della frequenza impostata in EQ Freq (Element EQ Frequency), è possibile creare varie curve di risposta in frequenza.

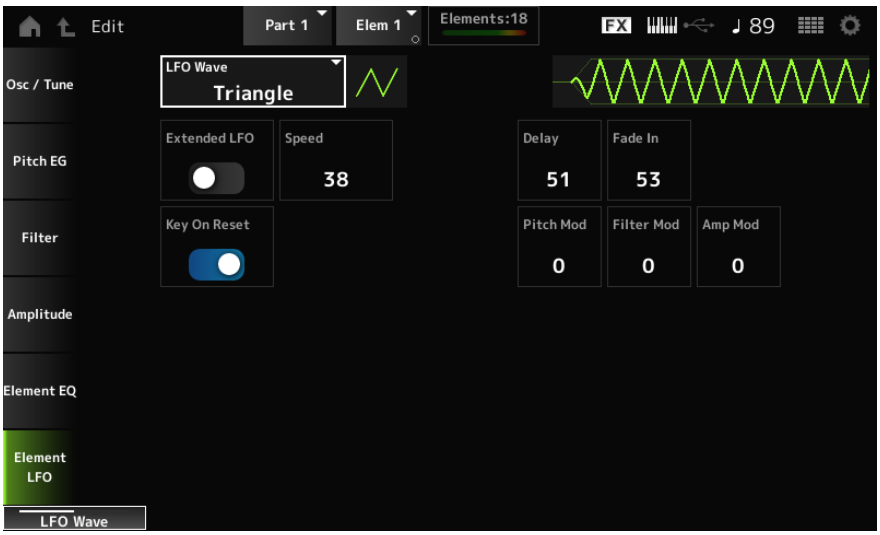
Impostazioni: 0.7–10.3

Element LFO

Nella schermata Element LFO è possibile impostare l'LFO (oscillatore a bassa frequenza) per l'elemento.
L'LFO (oscillatore a bassa frequenza) dell'elemento genera segnali nella banda bassa e può essere utilizzato per la modulazione (variazione ciclica) dell'intonazione, del filtro e dell'ampiezza.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Element → Element LFO

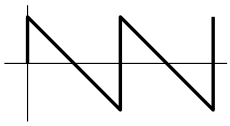


LFO Wave

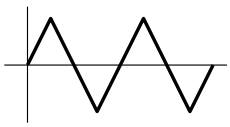
Consente di selezionare un'onda LFO. Utilizzando l'onda selezionata in questo punto, è possibile creare vari tipi di modulazione.

Impostazioni: Saw, Triangle, Square

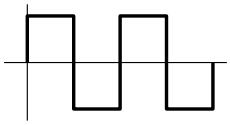
Saw (onda a dente di sega)



Triangle (forma d'onda triangolare)



Square (forma d'onda quadrata)



Extended LFO

Consente di passare dal vecchio set di impostazioni Speed (LFO Speed) (Off: 0–63) a uno nuovo con risoluzione più elevata (On: 0–415) per Speed (LFO Speed).
Per garantire la compatibilità dei dati creati con le vecchie impostazioni, configurare questo parametro su Off.

Impostazioni: Off, On

Speed (LFO Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche a LFO Wave. Maggiore è il valore di questo parametro, più rapida sarà la velocità.

Impostazioni: 0–63 (Extended LFO impostato su Off), 0–415 (Extended LFO impostato su On)

Delay (LFO Delay Time)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Impostazioni: 0–127

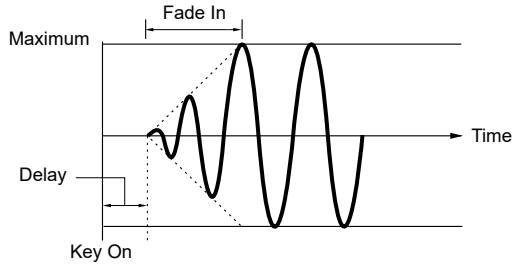
Fade In (LFO Fade In Time)

Consente di impostare la durata del fade in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay (LFO Delay Time). Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

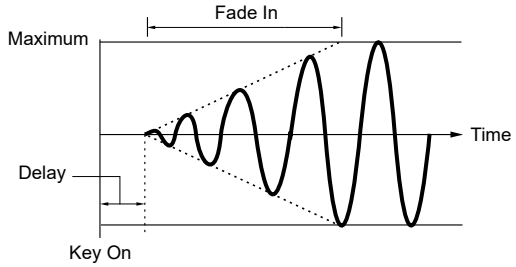
Impostazioni: 0–127

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade in.

Quando il valore è piccolo



Quando il valore è grande



Key On Reset (LFO Key On Reset)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On

Pitch Mod (LFO Pitch Modulation Depth)

Questo parametro consente di creare un effetto vibrato (modifiche cicliche dell'intonazione) utilizzando le onde dell'LFO. L'impostazione del parametro su valori più grandi comporta una maggiore variazione del volume.

Impostazioni: 0–127

Filter Mod (LFO Filter Modulation Depth)

Questo parametro consente di creare un effetto wah (modifiche cicliche alla frequenza di taglio del filtro) utilizzando le onde dell'LFO.

Valori più grandi comportano un intervallo più ampio per le modifiche della frequenza di taglio.

Impostazioni: 0–127

Amp Mod (LFO Amplitude Modulation Depth)

Questo parametro consente di creare un effetto tremolo (modifiche cicliche del volume) utilizzando le onde dell'LFO. L'impostazione del parametro su valori più grandi comporta una maggiore variazione del volume.

Impostazioni: 0–127

Schermate Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit

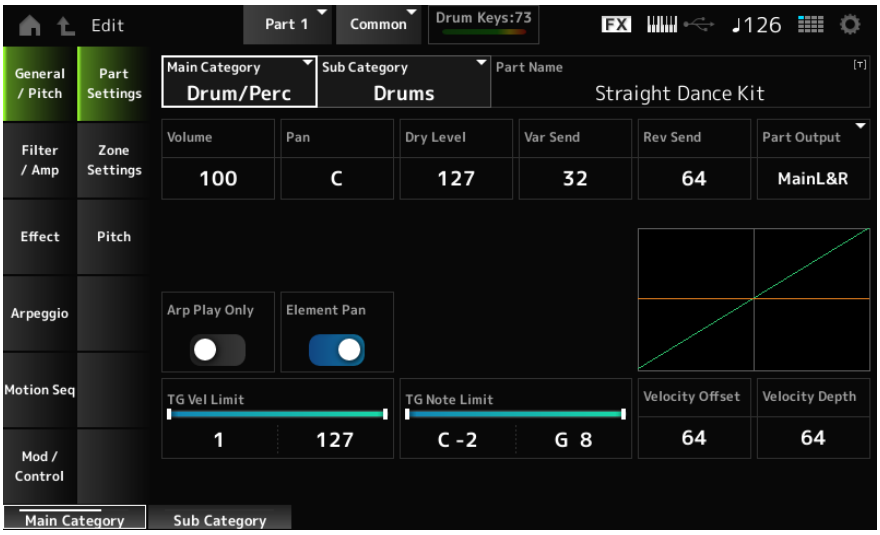
La parte di batteria (AWM2) è composta da 73 drum key.
Drum Part Edit (AWM2) include Part Common Edit (per l'impostazione dei parametri per l'intera parte) e Key Edit (per l'impostazione dei parametri per singoli drum key).

General/Pitch

Part Settings

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Part Settings



Main Category (Part Main Category)
Sub Category (Part Sub Category)

Consente di impostare la categoria principale e la sottocategoria della parte selezionata.

Impostazioni: consultare il Data List

Part Name

È possibile salvare la parte che si sta modificando con un nuovo nome. Si possono utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Volume

Consente di impostare il volume della parte selezionata.

Impostazioni: 0–127

Pan

Consente di regolare la posizione del pan (nel campo stereo) della parte selezionata.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Dry Level

Consente di impostare il livello diretto della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo quando Part Output (Part Output Select) è impostato su MainL&R o Drum.

Impostazioni: 0–127

Var Send (Variation Send)

Consente di impostare la mandata della variazione della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo quando Part Output (Part Output Select) è impostato su MainL&R o Drum.

Impostazioni: 0–127

Rev Send (Reverb Send)

Consente di impostare la mandata del riverbero della parte selezionata.

Questo parametro è disponibile solo quando Part Output (Part Output Select) è impostato su MainL&R o Drum.

Impostazioni: 0–127

Part Output (Part Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per i segnali audio della parte selezionata.

Impostazioni: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono, Off, Drum

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].
USB Stereo: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 7 e 8) al terminale USB [TO HOST]
USB mono: uscite mono (canali da 1 a 8) al terminale USB [TO HOST]
Off: nessuna uscita del segnale audio per la parte.
Drum: è possibile impostare l'uscita per ciascun tasto della batteria.

NOTA

Di seguito sono riportate le impostazioni per la compatibilità dei dati con MONTAGE M. Quando sono impostate, vengono considerate disattivate.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Arp Play Only (Arpeggio Play Only)

Consente di impostare la parte in modo che venga riprodotta solo con l'arpeggio.

Qualsiasi parte impostata su On verrà riprodotta dai messaggi Note On inviati dall'arpeggio.

Impostazioni: Off, On

Element Pan (Element Pan Switch)

Consente di attivare o disattivare Pan da Key Edit.

Se impostato su Off, il pan in Key Edit sarà impostato su C (centro).

Impostazioni: Off, On

Velocity Limit

Consente di impostare l'intervallo di velocità (valori più basso e più alto) per la parte.

Impostazioni: 1–127

Note Limit

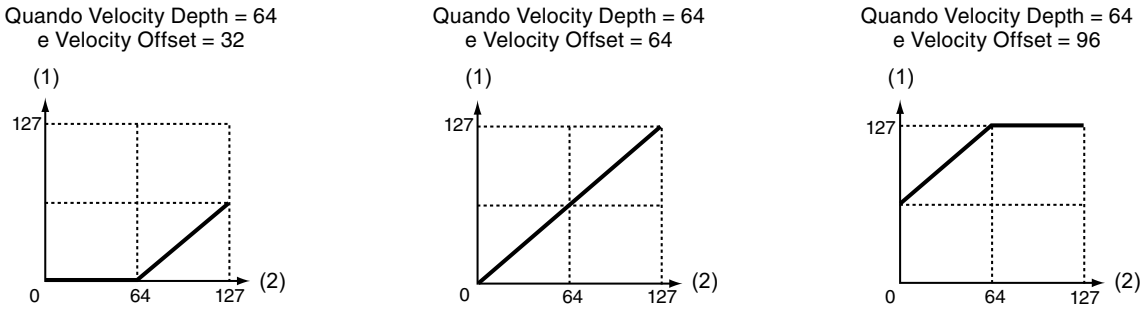
Consente di impostare l'intervallo di note (note più bassa e più alta) per la parte.

Impostazioni: C–2–G8

Velocity Offset (Velocity Sensitivity Offset)

Consente di aumentare o diminuire il valore di velocità inviato al generatore di suoni interno.

Impostazioni: 0–127

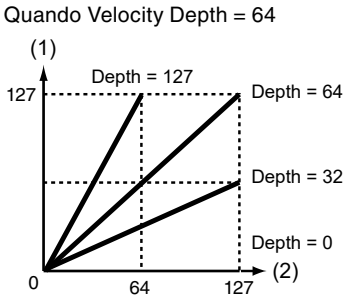


(1) Velocità effettiva risultante (che influenza il generatore di suoni)
(2) Velocità con cui viene suonata una nota

Velocity Depth (Velocity Sensitivity Depth)

Consente di impostare il modo in cui il livello del valore di velocità (inviato al generatore di suoni interno) risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: 0–127



(1) Velocità effettiva risultante (che influenza il generatore di suoni)
(2) Velocità con cui viene suonata una nota

Zone Settings

Uguale a General/Pitch → Zone Settings nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Pitch

Nella schermata Pitch è possibile impostare l'intonazione per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/] → General/Pitch → Pitch



Note Shift

Consente di regolare l'intonazione in semitoni.

Impostazioni: –48–+0–+48

Detune

Consente di regolare l'intonazione della parte selezionata in incrementi di 0,1 Hz.

Spostando leggermente l'intonazione è possibile eseguire il detuning del suono.

Impostazioni: –12.8Hz–+0.0Hz–+12.7Hz

Pitch Control Group

Alle parti assegnate allo stesso gruppo viene attribuita la stessa intonazione.

Tuttavia, Portamento, Mono/Poly e Micro Tuning non sono disponibili per la parte di batteria.

Pitch Bend↓ (Pitch Bend Range Lower)
Pitch Bend↑ (Pitch Bend Range Upper)

Consente di impostare l'estensione delle modifiche create con la rotella del pitch bend in semitoni.

Impostazioni: –48–+0–+24

Filter/Amp

Filter

Uguale a Filter/Amp → Filter nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Amp EG

Uguale a Filter/Amp → Amp EG nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

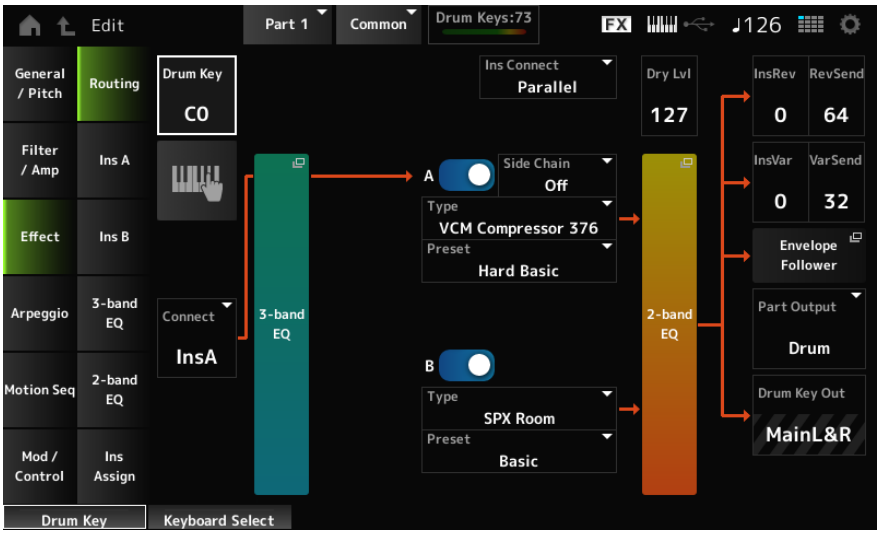
Effect

Routing

Nella schermata Routing è possibile impostare l'instradamento degli effetti per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Effect → Routing



Questa schermata è sostanzialmente uguale a quella che viene aperta da Effect → Routing nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit ; tuttavia, i parametri aggiunti a Drum Part Edit (AWM2) vengono mostrati di seguito.

Drum Key (Drum Key Select)

Viene mostrato il nome del tasto della batteria selezionato.

Impostazioni: C0–C6

Keyboard Select

Consente di attivare o disattivare l'impostazione di selezione della tastiera.

Quando questo parametro è impostato su On, è possibile selezionare il tasto della batteria desiderato per la modifica premendo un tasto sulla tastiera.

Impostazioni: Off, On

Connect (Drum Key Connection Switch)

Consente di impostare il tasto da inviare all'effetto Insertion A (InsA) o Insertion B (InsB) oppure di bypassare l'effetto Insertion (Thru).

Impostazioni: Thru, InsA, InsB

InsRev (Insertion to Reverb Send Level)
InsVar (Insertion to Variation Send Level)

Consente di impostare il livello dei segnali del tasto della batteria inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb o Variation.

Questa impostazione viene applicata all'intera parte di batteria (tutti i tasti della batteria).

Questo parametro è disponibile solo quando Connect (Drum Key Connection Switch) è impostato su InsA o InsB e Part Output (Part Output Select) è impostato su MainL&R o Drum.

Impostazioni: 0–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)
KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Consente di impostare il livello dei segnali del tasto della batteria inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb o Variation.

Questo parametro può essere impostato per ogni tasto della batteria.

Questo parametro è disponibile solo quando Connect (Drum Key Connection Switch) è impostato su Thru, Part Output (Part Output Select) ed è impostato su MainL&R o quando Part Output è impostato su Drum e Drum Key Out è impostato su MainL&R.

Impostazioni: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per ogni tasto della batteria.

Questo parametro viene mostrato solo quando Part Output (Part Output Select) è impostato su Drum.

Impostazioni: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].
USB Stereo: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 7 e 8) al terminale USB [TO HOST]
USB mono: uscite mono (canali da 1 a 8) al terminale USB [TO HOST]

NOTA

- Di seguito sono riportate le impostazioni per la compatibilità dei dati con MONTAGE M. Quando sono impostate, vengono considerate disattivate.
  - AsgnL&R
  - USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
  - USB mono: USB9 – USB30
  - AsgnL
  - AsgnR
- Connect (Drum Key Connection Switch) è impostato su InsA/InsB, questo parametro è fisso su MainL&R.

Ins A, Ins B

Nelle schermate Ins A e Ins B è possibile impostare gli effetti Insertion.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Effect → Ins A

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Effect → Ins B

Uguale a Audio In → Ins A, Ins B nella schermata Common Edit.

3-band EQ

Uguale a Effect → 3-band EQ nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

2-band EQ

Uguale a Effect → 2-band EQ nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Ins Assign

Uguale a Effect → Ins Assign nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Arpeggio

Common

Uguale a Arpeggio → Common nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Individual

Uguale a Arpeggio → Individual nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Advanced

Questa schermata è sostanzialmente la stessa di quella che viene aperta da Arpeggio → Advanced nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit; è stato tuttavia aggiunto il parametro riportato di seguito.

Fixed SD/BD (Arpeggio Fixed SD/BD)

Quando questo parametro è impostato su On, la riproduzione dell'arpeggio utilizza C1 per la grancassa e D1 per il rullante.

La maggior parte delle batterie assegna grancassa a C1 e il rullante a D1, ma alcune batterie potrebbero assegnare note diverse. Pertanto, a seconda della combinazione tra il drum kit selezionato e il tipo di arpeggio, il suono potrebbe risultare innaturale. L'attivazione di questo parametro potrebbe risolvere il problema del suono innaturale.

Impostazioni: Off, On

Motion Seq

Common

Uguale a Motion Seq → Common nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Lane

Uguale a Motion Seq → Lane nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Mod/Control

Control Assign

A parte l'impostazione Destination, è uguale a Mod/Control → Control Assign nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.
Per l'elenco delle impostazioni Destination, fare riferimento a Control List in Data List.

Tx/Rx Switch

Uguale a Mod/Control → Tx/Rx Switch nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Settings

Uguale a Mod/Control → Control Settings nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Schermata Drum Part Edit (AWM2) Key Edit

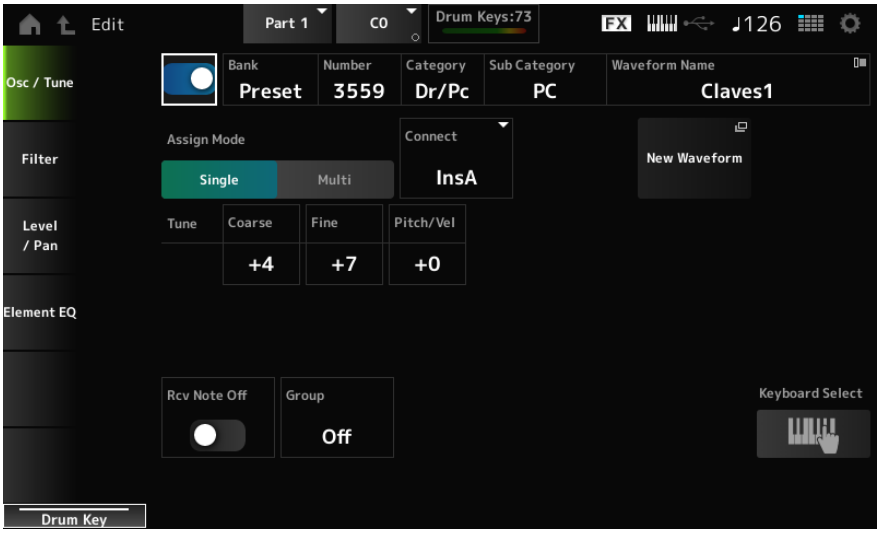
La parte di batteria (AWM2) è composta da 73 drum key.
Drum Part Edit (AWM2) include Part Common Edit (per l'impostazione dei parametri per l'intera parte) e Key Edit (per l'impostazione dei parametri per singoli drum key).

Osc/Tune

Nella schermata Osc/Tune è possibile impostare l'oscillatore per ciascun tasto all'interno della parte di batteria.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Selezione di Part → Selezione di Key → Osc/Tune



Drum Key Switch

Consente di impostare il tasto della batteria selezionato da utilizzare.
Impostazioni: Off, On

Bank (Waveform Bank)
Number (Waveform Number)
Category (Waveform Category)
Sub Category (Waveform Sub Category)
Waveform Name

Viene mostrato il nome della forma d'onda selezionata per il tasto della batteria.
Bank indica il tipo di forma d'onda (Preset, User e Library) assegnata all'elemento.
Impostazioni: consultare il Data List

Assign Mode (Key Assign Mode)

Consente di impostare in che modo viene prodotto il suono quando il generatore di suoni interno riceve messaggi Note On dello stesso suono almeno due volte di seguito. L'impostazione Multi rende naturali le rullate, in particolare con piatti o altri strumenti a percussione con un lungo decay.

Impostazioni: Single, Multi

Single: consente di interrompere la prima nota, quindi di riprodurre nuovamente la stessa nota.
Multi: consente di riprodurre la seconda nota sopra la prima

Connect (Drum Key Connection)

Consente di impostare il tasto da inviare all'effetto Insertion A (InsA) o Insertion B (InsB) oppure di bypassare l'effetto Insertion (Thru).

Questo parametro è uguale a Effect → Routing Connect (Drum Key Connection Switch) nella schermata Drum Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Impostazioni: Thru, InsA, InsB

New Waveform

Consente di caricare un file audio salvato sull'unità flash USB come forma d'onda.

Edit Waveform viene visualizzato quando viene caricata una forma d'onda.

Edit Waveform

Viene aperta la schermata Waveform Edit.

Coarse (Coarse Tune)

Consente di cambiare l'intonazione della forma d'onda assegnata al tasto della batteria.

Impostazioni: –48–+0–+48

Fine (Fine Tune)

Consente di regolare con precisione l'intonazione dell'onda assegnata al tasto della batteria.

Impostazioni: –64–+0–+63

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la variazione di intonazione risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –64–+0–63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più l'intonazione si alza
0: mantenuta invariata
Valore negativo: maggiore è la velocità, più l'intonazione si abbassa

Rcv Note Off (Receive Note Off)

Consente di impostare il tasto della batteria per ricevere messaggi di disattivazione della nota MIDI. Impostare questa impostazione su On per far durare i suoni degli strumenti a percussione senza decay.

Impostazioni: Off, On

Acceso: il suono si interrompe quando si rilascia il tasto
Spento: decay del suono dopo aver rilasciato il tasto

Group (Alternate Group)

Questa impostazione aiuta a evitare combinazioni inappropriate o innaturali di tasti della batteria da suonare insieme. Ad esempio, è possibile assegnare charleston aperti e chiusi allo stesso gruppo in modo da evitare che vengano suonati insieme.

Per i tasti della batteria che possono essere suonati in modo naturale con qualsiasi combinazione, impostare questo parametro su Off.

Impostazioni: Off, 1–127

KeyRev (Drum Key Reverb Send Level)
KeyVar (Drum Key Variation Send Level)

Consente di impostare il livello dei segnali del tasto della batteria inviati dall'effetto Insertion A o Insertion B all'effetto Reverb o Variation. Questo parametro può essere impostato per ogni tasto della batteria.

Questo parametro non è disponibile a seconda delle impostazioni Connect (Drum Key Connection Switch), Part Output (Part Output Select) e Drum Key Out (Drum Key Output Select).

Impostazioni: 0–127

Drum Key Out (Drum Key Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per il tasto della batteria.

Questo parametro non è disponibile a seconda delle impostazioni Connect (Drum Key Connection Switch) e Part Output (Part Output Select).

Impostazioni: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB Mono

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].
USB Stereo: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 7 e 8) al terminale USB [TO HOST]
USB Mono: uscite mono (canali da 1 a 8) al terminale USB [TO HOST]

NOTA

Di seguito sono riportate le impostazioni per la compatibilità dei dati con MONTAGE M. Quando sono impostate, vengono considerate disattivate.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Keyboard Select

Consente di attivare o disattivare l'impostazione di selezione della tastiera.

Quando questo parametro è impostato su On, è possibile selezionare il tasto della batteria desiderato per la modifica premendo un tasto sulla tastiera.

Impostazioni: Off, On

Filter

Consente di impostare il filtro per la parte di batteria. È possibile modificare la qualità del tono utilizzando un filtro passa-basso e un filtro passa-alto su ciascun tasto della batteria.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Key → Filter



Cutoff (LPF Cutoff Frequency)

Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-basso.

Impostazioni: 0–1023

Cutoff/Vel (LPF Cutoff Velocity Sensitivity)

Consente di impostare la sensibilità della velocità sulla frequenza di taglio del filtro passa-basso.

Per i valori positivi di questo parametro, più forte (velocità maggiore) si suona il tasto, più alta diventa la frequenza di taglio.

Per i valori negativi di questo parametro, più forte si suona il tasto, più bassa diventa la frequenza di taglio.

Impostazioni: –64–+0–+63

Resonance (LPF Resonance)

Consente di impostare il livello dell'effetto di risonanza nel filtro passa-basso.

Impostazioni: 0–127

HPF Cutoff (HPF Cutoff Frequency)

Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-alto.

Impostazioni: 0–1023

Level/Pan

Consente di impostare il livello e il pan (posizione nel campo stereo) per ciascun tasto della batteria.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⛓] → Selezione di Part → Selezione di Key → Level/Pan



Attack Time (AEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui il volume raggiunge il valore impostato in Level (Drum Key Level).

Impostazioni: 0–127

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da Level (Drum Key Level) a Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Impostazioni: 0–127

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Consente di impostare il tempo necessario per il decay del volume dopo aver raggiunto il livello impostato in Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Impostazioni: 0–126, Hold

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Consente di impostare il valore del volume successivo da modificare rispetto a Level (Drum Key Level).

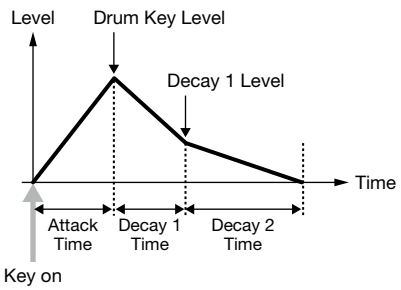
Impostazioni: 0–127

Level (Drum Key Level)

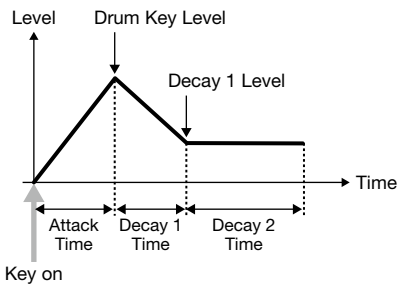
Consente di impostare il livello di uscita del tasto della batteria. Questo parametro consente di regolare il bilanciamento del livello tra i tasti della batteria.

Impostazioni: 0–127

Quando Decay2 Time = 0–126



Quando Decay2 Time = hold



Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui il livello (volume) risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –64– +0–+63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più il volume si alza
0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.
Valore negativo: inferiore è la velocità, più il volume si alza

Pan

Consente di impostare il pan (posizione nel campo sonoro) del tasto della batteria. È possibile regolare la posizione nel campo stereo per la parte di batteria (kit di batteria).

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Consente di impostare il modo in cui il suono viene spostato in modo alternato a sinistra e a destra per ogni tasto suonato. Il valore impostato in Pan è la posizione centrale per il movimento a destra e a sinistra del pan.

Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Random Pan (Random Pan Depth)

Consente di impostare il modo in cui il suono viene spostato in modo casuale a sinistra e a destra per ogni tasto suonato. Il valore impostato in Pan è la posizione centrale nel campo stereo.

Impostazioni: 0–127

Element EQ

Uguale a Element EQ nella schermata Part Edit (AWM2) Element Edit.

Schermate Part Edit (FM-X) Part Common Edit

La parte normale (FM-X) è costituita da un massimo di otto operatori.
Part Edit (FM-X) include Part Common Edit (per l'impostazione dei parametri per l'intera parte) e Operator Edit (per l'impostazione dei parametri per singoli operatori).

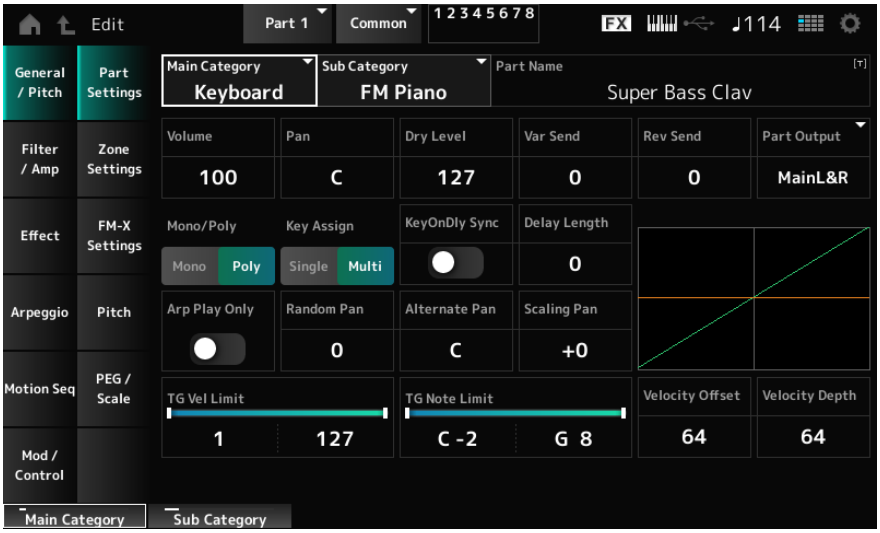
General/Pitch

Part Settings

Nella schermata Part Settings è possibile impostare i parametri generali (come i nomi delle parti e il sistema di generazione dei suoni) per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Part Settings



La schermata qui è la stessa di quella che viene aperta da General/Pitch → Part Settings nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit; è stato tuttavia aggiunto il parametro riportato di seguito.

Random Pan (Random Pan Depth)

Consente di impostare il modo in cui il suono viene spostato in modo casuale a sinistra e a destra per ogni tasto suonato. Il valore impostato in Pan è la posizione centrale nel campo stereo.
Impostazioni: 0–127

Alternate Pan (Alternate Pan Depth)

Consente di impostare il modo in cui il suono viene spostato in modo alternato a sinistra e a destra per ogni tasto suonato. Il valore impostato in Pan è la posizione centrale per il movimento a destra e a sinistra del pan.
Impostazioni: L63–C (centro)–R63

Scaling Pan (Scaling Pan Depth)

Consente di impostare il modo in cui la posizione del tasto premuto influisce sulla posizione dell'impostazione del pan. Il numero nota C3 è il punto di riferimento per il pan e la posizione in questo momento è il valore impostato in Pan. Impostando questo parametro su un valore positivo, il pan viene impostato a sinistra per i tasti più gravi e a destra per quelli più acuti.
Quando questo parametro è impostato su un valore pari a 0, l'impostazione Pan non sarà modificata. Quando il parametro è impostato su un valore negativo, il pan viene impostato a sinistra per i tasti più gravi e a destra per quelli più acuti.
Impostazioni: –64–+0–+63

KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync)

Consente di impostare la tempistica di Key On Delay per la sincronizzazione con il tempo.

Impostazioni: Off, On

Delay Length (Key On Delay Time Length)

Consente di impostare il tempo di delay dal momento in cui viene premuto il tasto fino a quando viene prodotto il suono.

Questo parametro non è disponibile quando KeyOnDly Sync è impostato su On.

Impostazioni: 0–127

Delay Length (Key On Delay Note Length)

Questo parametro è disponibile quando KeyOnDly Sync (Key On Delay Tempo Sync) è impostato su On. È possibile impostare la tempistica per Key On Delay utilizzando i valori delle note musicali.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 Tri. (terzine di crome), 1/16 Dot. (semicrome puntate), 1/8 (crome), 1/4 Tri. (terzine di semiminime), 1/8 Dot. (crome puntate), 1/4 (semiminime), 1/2 Tri. (terzine di minime), 1/4 Dot. (semiminime puntate), 1/2 (minime), Whole Tri. (terzine di note intere), 1/2 Dot. (minime puntate), 1/4 × 4 (quartine di semiminime; quattro semiminime sul beat), 1/4 × 5 (quintine di semiminime; cinque semiminime sul beat), 1/4 × 6 (sestine di semiminime; sei semiminime sul beat), 1/4 × 7 (settine di semiminime; sette semiminime sul beat), 1/4 × 8 (ottine di semiminime; otto semiminime sul beat)

Zone Settings

Uguale a General/Pitch → Zone Settings nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

FM-X Settings

Nella schermata FM-X Settings è possibile impostare i parametri FM Color forniti come comodo strumento di modifica per i suoni FM-X e l'algoritmo (o il modo in cui sono disposti gli operatori).

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → General/Pitch → FM-X Settings



FM Attack

Consente di controllare il tempo di attacco dell'EG che modifica la profondità della modulazione di frequenza nel tempo.

Impostazioni: –99–+0–+99

FM Decay

Consente di controllare il tempo di decay dell'EG che modifica la profondità della modulazione di frequenza nel tempo.

Impostazioni: –99–+0–+99

FM Sustain

Consente di controllare il livello di sustain dell'EG che modifica la profondità della modulazione di frequenza nel tempo.

Impostazioni: –99–+0–+99

FM Release

Consente di controllare il tempo di rilascio dell'EG che modifica la profondità della modulazione di frequenza nel tempo.

Impostazioni: –99–+0–+99

Algorithm (Algorithm Number)

Consente di cambiare l'algoritmo.

Impostazioni: consultare il Data List

Feedback (Feedback Level)

Il feedback fa sì che l'operatore si moduli inviando indietro alcuni dei segnali di uscita.

Con questo parametro è possibile impostare il livello di tale modulazione.

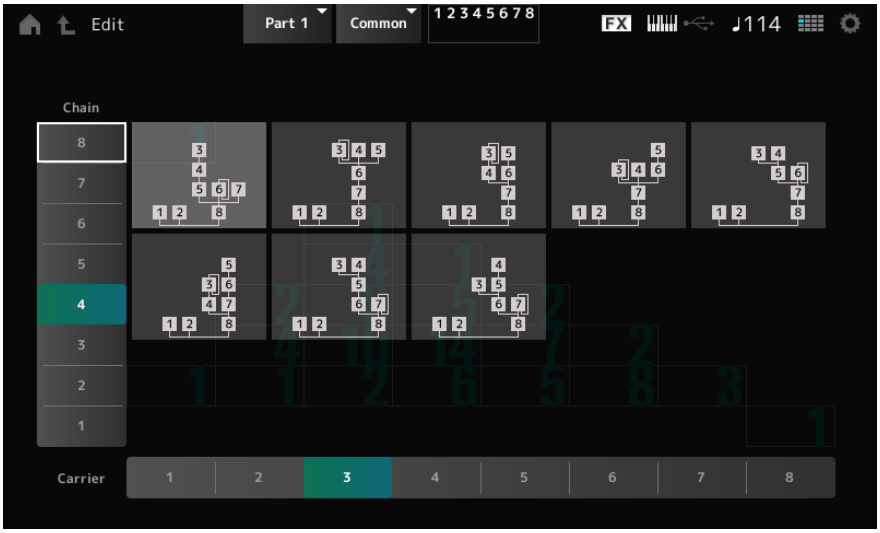
Impostazioni: 0–7

FM Depth
Consente di modificare la profondità della modulazione della frequenza.
Impostazioni: –99–+0–+99

FM Harmonics
Consente di modificare la frequenza dei suoni armonici della sintesi FM.
Impostazioni: –99–+0–+99

FM Texture
Consente di modificare il timbro della sintesi FM.
Impostazioni: –99–+0–+99

Algorithm Search
Consente di aprire la schermata Algorithm Search.



- **Chain**
  Consente di filtrare gli algoritmi disponibili in base alla lunghezza massima degli operatori collegati in serie.
- **Carrier**
  Consente di filtrare gli algoritmi disponibili in base al numero di portanti.

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)
Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro. Quando è selezionato il filtro passa-basso, valori più grandi producono un suono più brillante, mentre valori più piccoli producono un suono più cupo.
Questo parametro viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio del filtro.
Impostazioni: –64–+0–+63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)
Consente di aggiungere caratteristiche speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.
Viene specificato come valore di offset rispetto alla risonanza del filtro.
Impostazioni: –64–+0–+63

Filter Offset FEG Depth
Consente di impostare l'intervallo di profondità per il cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG.
Impostazioni: –64–+0–+63

Filter Type
Viene aperta la schermata Filter Type.

Filter EG
Viene aperta la schermata Filter EG.

Pitch

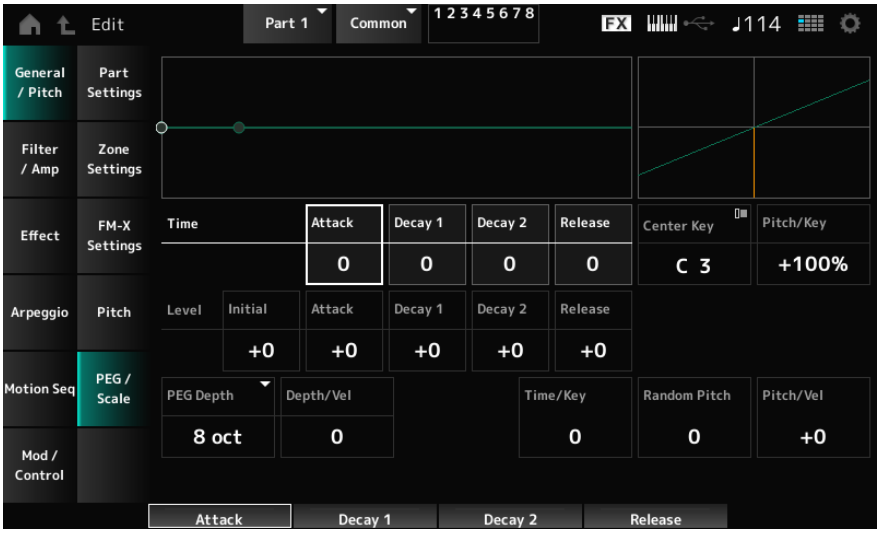
La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da General/Pitch → Pitch nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit, tranne per il fatto che Legato Slope (Portamento Legato Slope) è disabilitato.

PEG/Scale

Nella schermata PEG/Scale è possibile impostare il generatore di inviluppo dell'intonazione e la scala per la parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⛓] → General/Pitch → PEG/Scale



Attack Time (PEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui l'intonazione raggiunge il valore impostato in Attack Level (PEG Attack Level).

Impostazioni: 0–99

Decay1 Time (PEG Decay 1 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da Attack Level (PEG Attack Level) a Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Impostazioni: 0–99

Decay2 Time (PEG Decay 2 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da Decay1 Level (PEG Decay 1 Level) a Decay2 Level (PEG Decay 2 Level).

Impostazioni: 0–99

Release Time (PEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi dal momento in cui è stato rilasciato il tasto fino a quando non viene raggiunto Release Level (PEG Release Level).

Impostazioni: 0–99

Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)

Consente di impostare il tasto di riferimento per Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity).

Impostazioni: C–2–G8

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Consente di impostare la differenza di intonazione tra due tasti adiacenti. La nota impostata in Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key) viene utilizzata come riferimento.

Impostazioni: –200%–+0%–+200%

+100% (predefinito): la differenza di intonazione tra i due tasti adiacenti è impostata su un semitono
0%: nessuna differenza di intonazione tra i due tasti e tutti i tasti vengono suonati con l'intonazione impostata in Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key)
Valore negativo: consente di impostare una risposta di intonazione opposta in modo che le note più basse producano un'intonazione più alta e le note più alte producano un'intonazione più bassa.

Initial Level (PEG Initial Level)

Consente di impostare l'intonazione per il momento in cui si preme il tasto.

Impostazioni: –50–+0–+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Consente di impostare l'intonazione da cambiare da Initial Level (PEG Initial Level) dopo aver premuto un tasto.

Impostazioni: –50–+0–+50

Decay1 Level (PEG Decay 1 Level)

Consente di impostare il valore dell'intonazione successiva da modificare rispetto a Attack Level (PEG Attack Level).

Impostazioni: –50–+0–+50

Decay2 Level (PEG Decay 2 Level)

Consente di impostare il valore dell'intonazione successiva da modificare rispetto a Decay1 Level (PEG Decay 1 Level).

Impostazioni: –50–+0–+50

Release Level (PEG Release Level)

Consente di impostare l'intonazione finale da raggiungere dopo aver rilasciato il tasto.

Impostazioni: –50–+0–+50

PEG Depth

Consente di impostare la quantità di variazione dell'intonazione controllata dal PEG.

Impostazioni: 8 oct, 2 oct, 1 oct, 0.5 oct

NOTA

Quando questo parametro è impostato su 8 oct, è possibile specificare il valore più piccolo del livello del generatore di inviluppo dell'intonazione per creare una variazione di intonazione di –4 ottave inviando il valore di intonazione 0 al generatore di suoni interno e specificando il valore più grande per creare una variazione di intonazione di +4 ottave.

Depth/Vel (PEG Depth Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la tempistica di variazione dell'intonazione nel PEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: 0–7

Time/Key (PEG Time Key Follow Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la velocità di variazione di intonazione nel PEG risponde alla posizione del tasto. Center Key (Pitch Key Follow Sensitivity Center Key): il cambiamento di velocità nel PEG viene utilizzato per il tasto specificato fisso su C3.

Impostazioni: 0–7

Valore positivo: più grave è il tasto suonato, più lento diventa il cambiamento nel PEG; più acuto è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento nel PEG.
0: nessun cambiamento del PEG indipendentemente dalla posizione del tasto

Random Pitch (Random Pitch Depth)

Consente di cambiare l'intonazione dell'elemento in modo casuale ogni volta che viene premuto il tasto.

Impostazioni: 0–127

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui l'intonazione risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –64–+0–+63

Valore positivo: maggiore è la velocità, più l'intonazione si alza
0: mantenuta invariata
Valore negativo: maggiore è la velocità, più l'intonazione si abbassa

Filter/Amp

Filter Type

Uguale a Filter → Type nella schermata Part Edit (AWM2) Element Edit.

Filter EG

Uguale a Filter → Filter EG nella schermata Part Edit (AWM2) Element Edit.

Filter Scale

Uguale a Filter → Scale nella schermata Part Edit (AWM2) Element Edit.

Amp EG

Uguale a Filter/Amp → Amp EG nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Effect

Routing

La schermata mostrata qui è quasi identica a quella che viene aperta da Effect → Routing nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit, con le eccezioni elencate di seguito.

- Nessuna impostazione di uscita per ogni Element
- Impossibile selezionare Parallel per Ins Connect

Ins A, Ins B

Uguale a Audio In → Ins A, Ins B nella schermata Common Edit.

3-band EQ

Uguale a Effect → 3-band EQ nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

2-band EQ

Uguale a Effect → 2-band EQ nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Ins Assign

Uguale a Effect → Ins Assign nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Arpeggio

Common

Uguale a Arpeggio → Common nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Individual

Uguale a Arpeggio → Individual nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Advanced

Uguale a Arpeggio → Advanced nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Motion Seq

Common

Uguale a Motion Seq → Common nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Lane

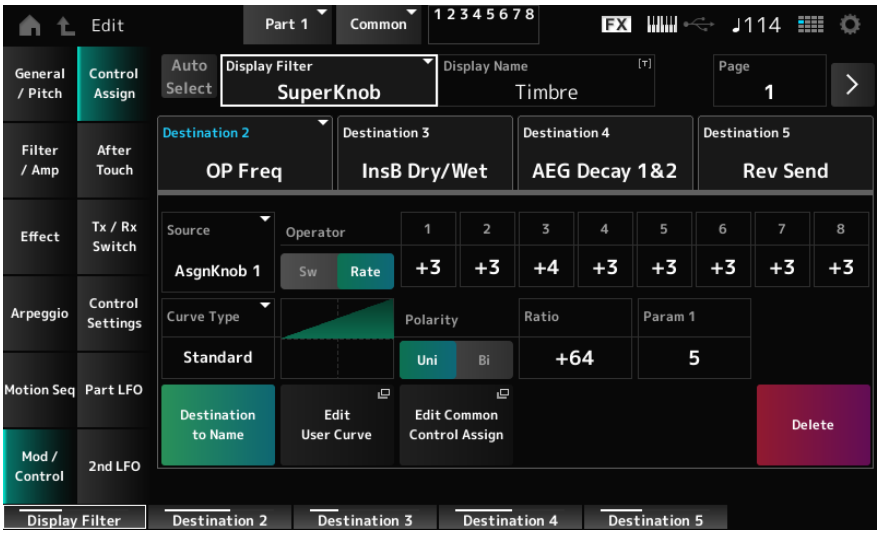
Uguale a Motion Seq → Lane nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Mod/Control

Control Assign

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Mod/Control → Control Assign



A parte l'impostazione Destination, è uguale a Mod/Control → Control Assign nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Per un elenco delle impostazioni, fare riferimento a Data List

Utilizzare i parametri mostrati di seguito, invece di ElementSw e altri.

Operator Sw 1–8 (Operator Switch)

È possibile attivare o disattivare l'impostazione del controller per ciascun operatore. Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione Destination selezionata è correlata agli operatori.

Impostazioni: Off, On

Sw/Rate

Consente di passare dalla vista Operator Sw alla vista Operator Rate e viceversa.

Questo parametro viene visualizzato solo quando Destination è impostato su OP Freq o OP AEG Offset.

Impostazioni: Off, On

Operator Rate 1–8

Consente di impostare la sensibilità del controller selezionato per Destination.

Questo parametro viene visualizzato solo quando Destination è impostato su OP Freq o OP AEG Offset.

Impostazioni: –7–+0–+7

After Touch

A parte l'impostazione Destination, è uguale a Mod/Control → After Touch nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Tx/Rx Switch

Uguale a Mod/Control → Tx/Rx Switch nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Settings

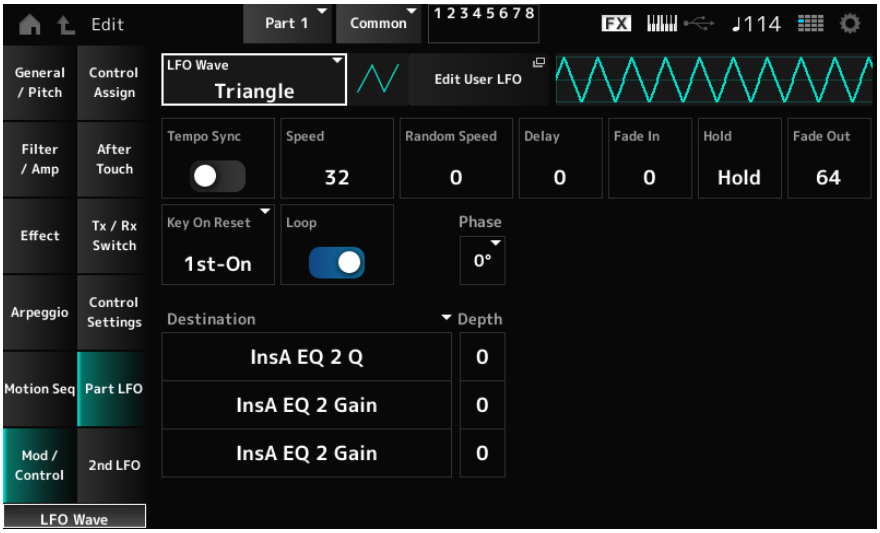
Uguale a Mod/Control → Control Settings nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Part LFO

Nella schermata Part LFO è possibile impostare l'LFO della parte.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Part LFO



LFO Wave

Consente di selezionare l'onda LFO e di impostare il tipo di modifiche cicliche per gli LFO.

Impostazioni: Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

Edit User LFO

Viene aperta la schermata User LFO Edit.

È possibile creare una forma d'onda LFO composta da un massimo di 16 passi.

Tempo Sync (LFO Tempo Sync)

Consente di impostare la velocità delle modifiche a LFO Wave per sincronizzarsi con la riproduzione dell'arpeggio o della song.

Impostazioni: Off (non sincronizzata), On (sincronizzata)

- **Quando impostato su Off**

Speed (LFO Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche a LFO Wave.

Questo parametro non è disponibile se Tempo Sync (LFO Tempo Sync) è impostato su On.

Impostazioni: 0–63

Random Speed (Part LFO Random Speed Depth)

Consente di apportare modifiche LFO Speed in modo casuale.

Questo parametro non è disponibile se Tempo Sync (LFO Tempo Sync) è impostato su On.

Impostazioni: 0–127

- **Quando impostato su On**

Tempo Speed (LFO Tempo Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche a LFO Wave utilizzando i valori delle note musicali.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 Tri. (terzine di crome), 1/16 Dot. (semicrome puntate), 1/8 (crome), 1/4 Tri. (terzine di semiminime), 1/8 Dot. (crome puntate), 1/4 (semiminime), 1/2 Tri. (terzine di minime), 1/4 Dot. (semiminime puntate), 1/2 (minime), Whole Tri. (terzine di note intere), 1/2 Dot. (minime puntate), 1/4 × 4 (quartine di semiminime; quattro semiminime sul beat), 1/4 × 5 (quintine di semiminime; cinque semiminime sul beat), 1/4 × 6 (sestine di semiminime; sei semiminime sul beat), 1/4 × 7 (settimine di semiminime; sette semiminime sul beat), 1/4 × 8 (ottine di semiminime; otto semiminime sul beat), 1/4 × 16 (sedici semiminime sul beat), 1/4 × 32 (trentadue semiminime sul beat), 1/4 × 64 (sessantaquattro semiminime sul beat)

Delay (LFO Delay Time)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Maggiore è il valore, più lungo sarà il tempo di delay con cui l'LFO entra in funzione.

Impostazioni: 0–127

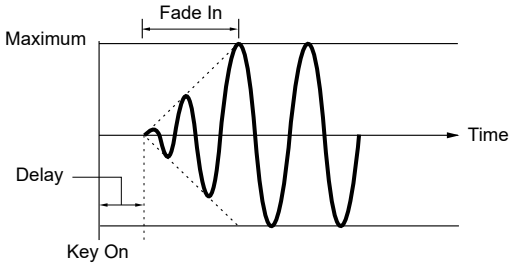
Fade In (LFO Fade In Time)

Consente di impostare la durata del fade in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay (LFO Delay Time). Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

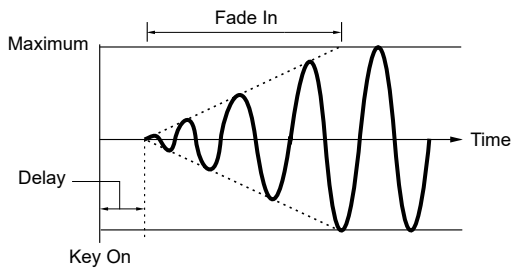
Impostazioni: 0–127

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade in.

Quando il valore è piccolo



Quando il valore è grande

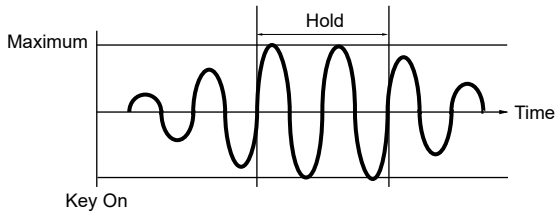


Hold (LFO Hold Time)

Consente di impostare il tempo per il mantenimento dell'effetto LFO dopo che è stato raggiunto il livello massimo.

Impostazioni: 0–126, Hold

Hold: non viene eseguito il fade out

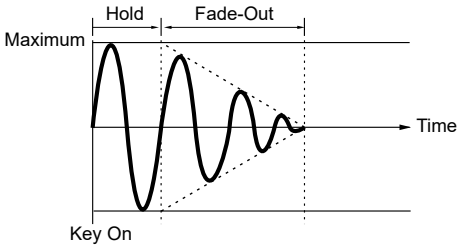


Fade Out (LFO Fade Out time)

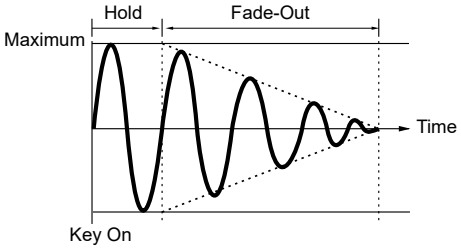
Consente di impostare il tempo di fade out per l'effetto LFO una volta scaduto il tempo di mantenimento impostato in Hold (LFO Hold Time). Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per eseguire il fade out.

Impostazioni: 0–127

Quando il valore è piccolo



Quando il valore è grande



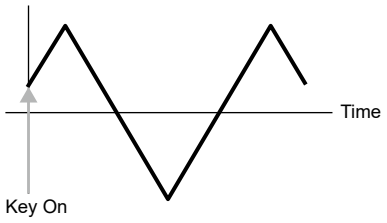
Key On Reset (LFO Key On Reset)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, Each-on, 1st-on

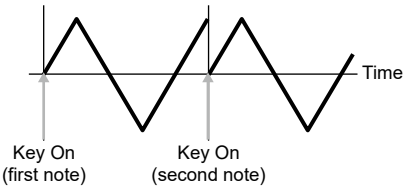
Quando impostato su Off

Non consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO. Quando si preme un tasto, l'onda LFO viene avviata qualunque sia la fase in cui si trova l'LFO in quel momento.



Quando impostato su Each-on

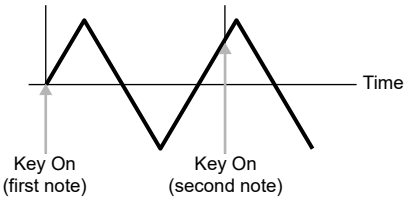
Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO ogni volta che viene premuto un tasto e di avviare la forma d'onda nella fase specificata dal parametro della fase.



Quando impostato su 1st-on

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO ogni volta che viene premuto un tasto e di avviare la forma d'onda nella fase specificata dal parametro della fase.

Quando viene suonata la seconda nota mentre si tiene premuta la prima, la riproduzione non verrà reimpostata.



Loop (LFO Loop Switch)

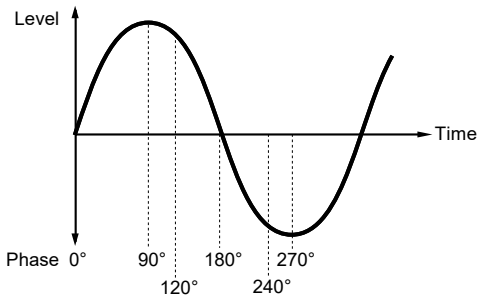
Consente di impostare LFO Wave per la riproduzione in loop (ripetizione) o la riproduzione one-shot.

Impostazioni: Off, On

Phase (LFO Phase)

È possibile impostare la fase iniziale per il tempo in cui LFO Wave viene reimpostato.

Impostazioni: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Destination (LFO Destination)

Consente di impostare la funzione da controllare tramite LFO Wave.

Impostazioni: Insertion Effect A Parameter1–24, Insertion Effect B Parameter1–24 (a seconda dell'effetto Insertion)

Depth (LFO Depth)

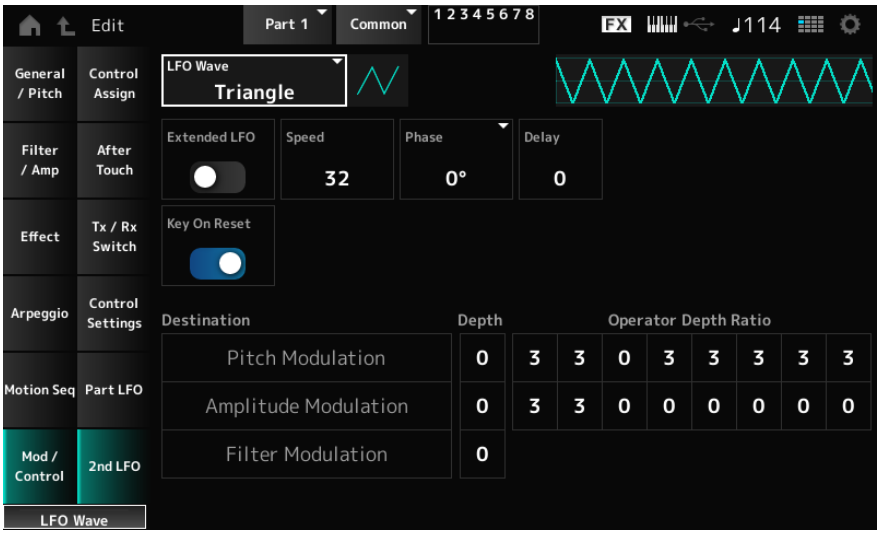
Consente di impostare la profondità del controllo LFO Wave per ciascuna opzione Destination.

Impostazioni: 0–127

2nd LFO

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/] → Mod/Control → 2nd LFO



LFO Wave (2nd LFO Wave)

Consente di selezionare 2nd LFO.

Impostazioni: Triangle, Saw Down, Saw Up, Square, Sine, S/H

NOTA

La fase di Amplitude Modulation viene spostata con Sine.

Extended LFO (2nd LFO Extended LFO)

Consente di passare dal vecchio set di impostazioni Speed (2nd LFO Speed) (Off: 0–99) a uno nuovo con risoluzione più elevata (On: 0–415) per Speed (LFO Speed).

Per garantire la compatibilità dei dati creati con le vecchie impostazioni, configurare questo parametro su Off.

Impostazioni: Off, On

Speed (2nd LFO Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche a LFO Wave (2nd LFO Wave).

Impostazioni: 0–99 (quando Extended LFO è impostato su Off), 0–415 (quando Extended LFO è impostato su On)

Phase (2nd LFO Phase)

È possibile impostare la fase iniziale per il tempo in cui LFO Wave (2nd LFO Wave) viene reimpostato.

Impostazioni: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (2nd LFO Delay Time)

Consente di impostare la durata del fade in dell'effetto di 2nd LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay.

Impostazioni: 0–99

Key On Reset (2nd LFO Key On Reset)

Consente di reimpostare l'oscillazione di 2nd LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On

Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth)

Questo parametro consente di creare un effetto vibrato (modifiche cicliche dell'intonazione) utilizzando LFO Wave (2nd LFO Wave) e di specificare la profondità della modulazione del filtro da parte dell'LFO.

Impostazioni: 0–99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset)

Consente di impostare la profondità della modulazione tramite i segnali LFO impostati in Pitch Modulation Depth (2nd LFO Pitch Modulation Depth).

Impostazioni: 0–7

Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth)

Questo parametro consente di creare modifiche cicliche nel volume utilizzando LFO Wave (2nd LFO Wave) e di specificare la profondità della modulazione del filtro da parte dell'LFO.

Impostazioni: 0–99

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio 1~8 (2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset)

Consente di impostare la profondità della modulazione tramite i segnali LFO impostati in Amplitude Modulation Depth (2nd LFO Amplitude Modulation Depth).

Impostazioni: 0–7

Filter Modulation Depth (2nd LFO Filter Modulation Depth)

Questo parametro consente di creare modifiche cicliche della frequenza di taglio del filtro utilizzando LFO Wave (2nd LFO Wave) e di specificare la profondità della modulazione del filtro da parte dell'LFO.

Impostazioni: 0–99

Schermate Part Edit (FM-X) Operator Edit

La parte normale (FM-X) è costituita da un massimo di otto operatori.
Part Edit (FM-X) include Part Common Edit (per l'impostazione dei parametri per l'intera parte) e Operator Edit (per l'impostazione dei parametri per singoli operatori).

Form/Freq

Nella schermata Form/Freq è possibile impostare la forma d'onda e la frequenza dell'operatore.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Operator → Form/Freq



Attack Time (PEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui l'intonazione raggiunge il valore impostato in Attack Level (PEG Attack Level).
Impostazioni: 0–99

Decay Time (PEG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'intonazione passi dal valore impostato in Attack Level (PEG Attack Level) a quello in cui il PEG viene impostato su 0.
Impostazioni: 0–99

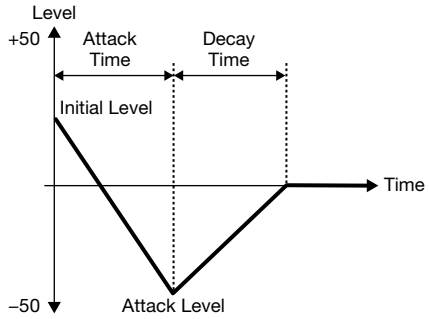
Initial Level (PEG Initial Level)

Consente di impostare l'intonazione per il momento in cui si preme il tasto.
Impostazioni: –50–+0–+50

Attack Level (PEG Attack Level)

Consente di impostare l'intonazione da cambiare da Initial Level (PEG Initial Level) dopo aver premuto un tasto.

Impostazioni: –50–+0–+50



Spectral (Spectral Form)

Consente di impostare la forma d'onda per l'operatore selezionato.

Impostazioni: Sine, All 1, All 2, Odd 1, Odd 2, Res 1, Res 2

Sine: onda sinusoidale senza suoni armonici
All 1: onda con suoni armonici in un intervallo Spectral ampio
All 2: onda con suoni armonici in un intervallo Spectral ristretto
Odd 1: onda con armoniche dispari in un intervallo Spectral ampio
Odd 2: onda con armoniche dispari in un intervallo Spectral ristretto
Res 1: onda con un picco su una particolare armonica in un intervallo Spectral ampio
Res 2: onda con un picco su una particolare armonica in un intervallo Spectral ristretto

Skirt (Spectral Skirt)

Consente di impostare la larghezza della banda di transizione (coda). Più piccolo è il valore, più ristretta diventa la coda per enfatizzare una particolare armonica.

Questo parametro non è disponibile quando Spectral (Spectral Form) è impostato su Sine.

Impostazioni: 0–7

Resonance (Spectral Resonance)

Consente di impostare la sensibilità dell'effetto di risonanza in Spectral.

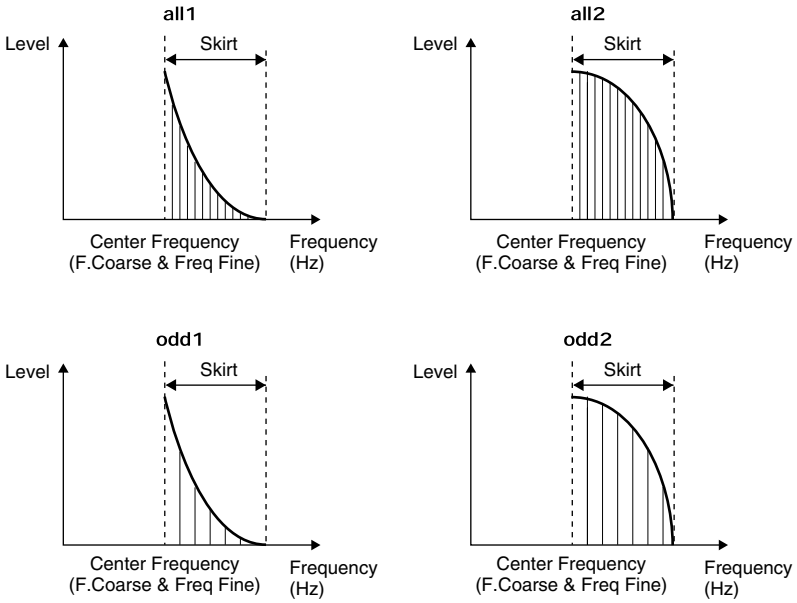
La frequenza centrale verrà spostata su armoniche acute, in modo da poter creare l'effetto di risonanza o aggiungere caratteristiche speciali al suono.

Questo parametro è disponibile solo quando Spectral (Spectral Form) è impostato su Res 1 o Res 2.

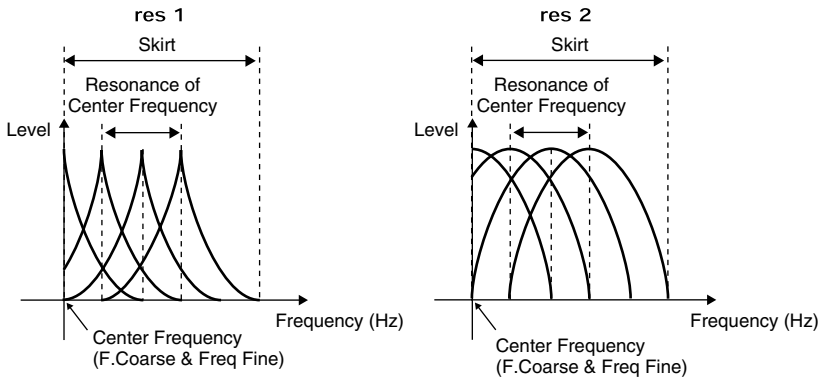
Impostazioni: 0–99

Sine è una forma d'onda semplice contenente solo l'onda fondamentale senza armoniche, mentre le altre forme d'onda contengono suoni armonici. Pertanto, quando si imposta Form su un'onda diversa da Sine, saranno disponibili i parametri correlati alle armoniche e ai relativi valori di "picco" (formanti).

Di seguito sono riportati alcuni parametri specifici per il controllo di ciascuna onda spiegata in Spectral.



È possibile aumentare il numero di suoni armonici impostando un valore Skirt più grande per espandere l'intervallo dello spettro.



Impostando un valore Resonance più grande la frequenza centrale si sposterà verso armoniche acute.
Resonance è impostato su 0: spostamento sulla prima armonica.
Resonance è impostato su 99: spostamento sulla 100a armonica.

Key On Reset (Oscillator Key On Reset)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'oscillatore quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On

Off: Se si suona un tasto senza reimpostare l'oscillatore, la forma d'onda del segnale inizierà indipendentemente dalla fase in quel momento

Pitch/Vel (Pitch Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui l'intonazione risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Questo parametro è disponibile solo quando Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) è impostato su Fixed.

Impostazioni: –7–+0–+7

Valore positivo: maggiore è la velocità, più l'intonazione si alza
0: mantenuta invariata
Valore negativo: maggiore è la velocità, più l'intonazione si abbassa

Freq Mode (Oscillator Frequency Mode)

Consente di impostare l'intonazione di uscita dell'operatore.

Impostazioni: Ratio, Fixed

Ratio: consente di impostare l'intonazione di uscita in base al tasto
Fixed: consente di impostare l'intonazione su Coarse o Fine, indipendentemente dall'intonazione del tasto premuto

Coarse (Coarse Tune)

Consente di regolare l'intonazione di uscita di ciascun operatore.

Impostazioni: quando Freq Mode è impostato su Ratio: 0–31, quando Freq Mode è impostato su Fixed: 0–21

Fine (Fine Tune)

Consente di regolare con precisione l'intonazione di uscita di ciascun operatore.

Impostazioni: quando Freq Mode è impostato su Ratio: 0–99, quando Freq Mode è impostato su Fixed: 0–127

Detune

Consente di aumentare o diminuire leggermente l'intonazione di uscita dell'operatore.

Quando lo stesso valore è impostato su Coarse (Coarse Tune) o Fine (Fine Tune), l'operatore con l'impostazione Detune avrà leggere differenze di intonazione. Di conseguenza, è possibile creare un suono più caldo o un effetto chorus.

Impostazioni: –15–+0–+15

Pitch/Key (Pitch Key Follow Sensitivity)

Consente di impostare la differenza di intonazione tra due tasti adiacenti. Questo parametro è disponibile solo quando Freq Mode (Oscillator Frequency Mode) è impostato su Fixed.

Impostazioni: 0–99

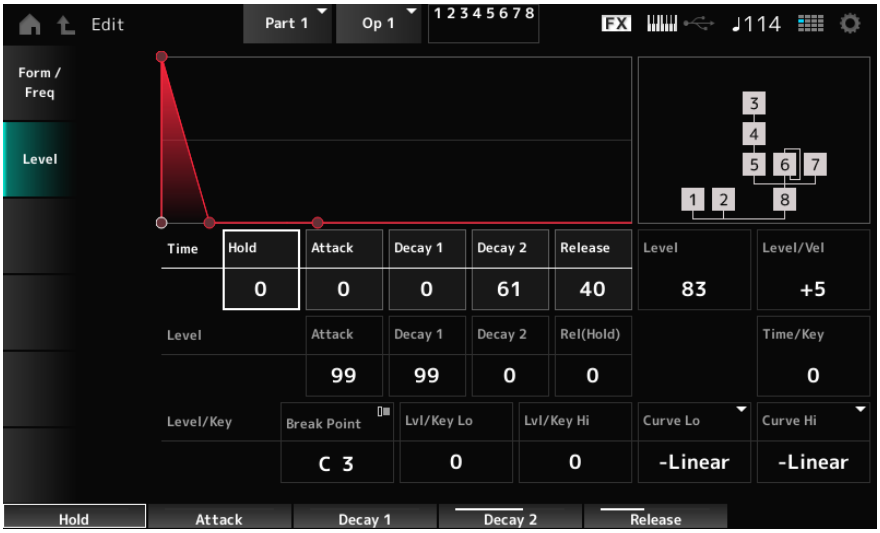
0: nessuna differenza di intonazione tra i due tasti adiacenti e tutti i tasti vengono suonati con l'intonazione impostata in Coarse o Fine
99: la differenza di intonazione tra due tasti adiacenti è impostata su un semitono

Level

Nella schermata Level è possibile impostare i parametri generali per l'operatore.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Operator → Level



Hold Time (AEG Hold Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui il valore raggiunge Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level).

Impostazioni: 0–99

Attack Time (AEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui il valore raggiunge Attack Level (AEG Attack Level).

Impostazioni: 0–99

Decay 1 Time (AEG Decay 1 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi da Attack Level (AEG Attack Level) a Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level).

Impostazioni: 0–99

Decay 2 Time (AEG Decay 2 Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi da Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level) a Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level).

Impostazioni: 0–99

Release Time (AEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il valore cambi dal momento in cui si rilascia il tasto fino al momento in cui il valore raggiunge Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level).

Impostazioni: 0–99

Attack Level (AEG Attack Level)

Consente di impostare il valore da modificare dopo aver premuto un tasto.

Impostazioni: 0–99

Decay 1 Level (AEG Decay 1 Level)

Consente di impostare il valore successivo da modificare rispetto ad Attack Level (AEG Attack Level).

Impostazioni: 0–99

Decay 2 Level (AEG Decay 2 Level)

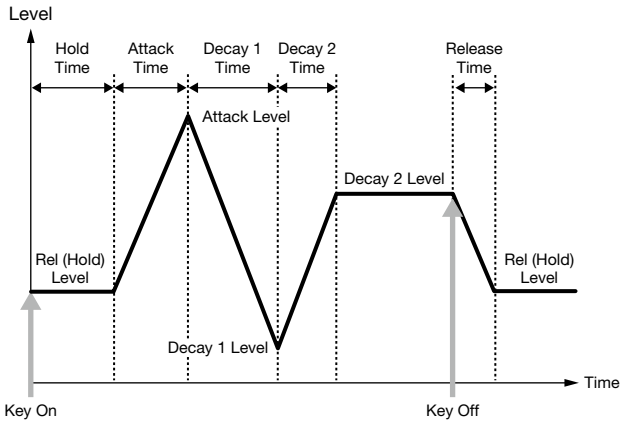
Consente di impostare il valore che viene mantenuto mentre si tiene premuto il tasto.

Impostazioni: 0–99

Rel (Hold) Level (AEG Release (Hold) Level)

Consente di impostare il valore finale da raggiungere dopo aver rilasciato il tasto.

Impostazioni: 0–99



Level (Operator Level)

Consente di impostare il livello di uscita dell'operatore.

Impostazioni: 0–99

Level/Vel (Level Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui il livello risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –7–+0–+7

Valore positivo: maggiore è la velocità, più il volume si alza
0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione della velocità.
Valore negativo: inferiore è la velocità, più il volume si alza

Time/Key (AEG Time Key Follow Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la velocità di variazione del livello nell'AEG risponde alla posizione del tasto.

Impostazioni: 0–7

Valore positivo: più grave è il tasto suonato, più lento è il cambiamento del volume dell'AEG; più acuto è il tasto suonato, più veloce diventa il cambiamento del volume dell'AEG.
0: nessun cambiamento di volume dell'AEG indipendentemente dalla posizione del tasto

Break Point (Level Scaling Break Point)

Consente di impostare il numero di nota per l'opzione Break Point della scala di ampiezza.

Impostazioni: A–1–C8

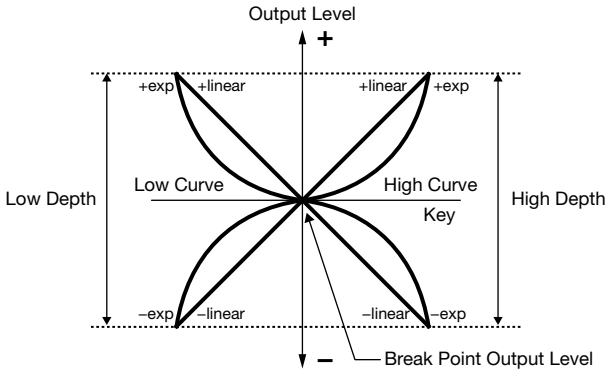
Lvl/Key Lo (Level Scaling Low Depth)
Lvl/Key Hi (Level Scaling High Depth)

Consente di impostare la gradualità della curva di modifica.

Impostazioni: 0–99

Curve Lo (Level Scaling Low Curve)
Curve Hi (Level Scaling High Curve)
Consente di impostare la curva di modifica per la scala di ampiezza.
Impostazioni: –Linear, –Exp, +Exp, +Linear

La tastiera è divisa in due sezioni in corrispondenza di Break Point. Impostare Curve Lo per la gradualità della curva sul lato sinistro e Lvl/Key Lo per la gradualità della curva sul lato destro. Allo stesso modo, impostare Curve Hi per selezionare la curva per il lato destro e Lvl/Key Hi sulla gradualità della curva.



Il tasto in corrispondenza di Break Point è lo stesso del livello di uscita impostato in Level (Operator Level).
Con i tasti sul lato sinistro di Break Point, il livello di uscita viene corretto sulla curva impostata in Curve Lo e Lvl/Key Lo.
Con i tasti sul lato destro di Break Point, il livello di uscita viene corretto sulla curva impostata in Curve Hi e Lvl/Key Hi.
Il livello di uscita delle curve Exp cambia in modo esponenziale, mentre il livello di uscita delle curve Linear cambia in modo lineare. In entrambi i casi, maggiore è la distanza da Break Point, più sensibile sarà la variazione del livello di uscita.

Schermate Part Edit (AN-X) Part Common Edit

La parte normale (AN-X) è composta da tre oscillatori e il rumore.
Part Edit (AN-X) include Part Common Edit per impostare i parametri per l'intera parte, Oscillator Edit per impostare i parametri per ciascun oscillatore e Noise Edit per modificare il rumore.

General/Pitch

Part Settings

Uguale a General/Pitch → Part Settings nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Zone Settings

Uguale a General/Pitch → Zone Settings nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

AN-X Settings

Nella schermata AN-X Settings è possibile impostare i parametri che sono specifici del motore del suono AN-X.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/] → General/Pitch → AN-X Settings



Unison

Consente di creare spessore sovrapponendo più suoni.
Impostazioni: Off, 2, 4

Unison Detune

Consente di impostare la modalità di spostamento dell'intonazione del suono sovrapposto.
Impostazioni: 0–15

Unison Spread

Consente di impostare la modalità di diffusione dei suoni sovrapposti nel campo stereo.
Impostazioni: 0–15

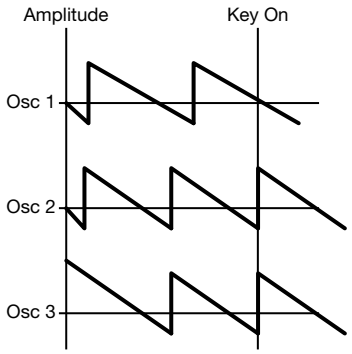
OSC Reset

Consente di specificare come reimpostare l'oscillatore.

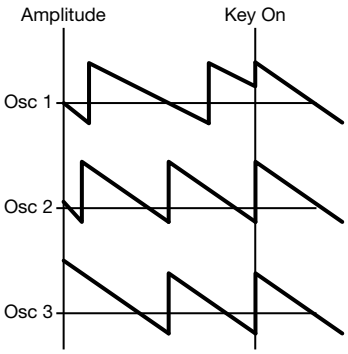
Impostazioni: Off, Phase, Tune, Full

Off: non consente di reimpostare.
Phase: consente di reimpostare la fase di OSC 1–3 alla pressione del tasto.
Tune: consente di rendere uniforme l'intonazione di OSC 1–3.
Full: consente di abilitare contemporaneamente Phase e Tune

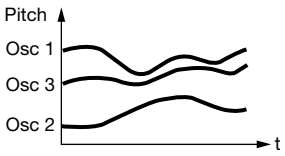
OSC Reset* = *Off* or *Tune



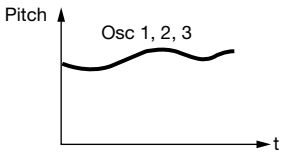
OSC Reset* = *Phase* or *Full



OSC Reset* = *Off* or *Phase



OSC Reset* = *Tune* or *Full



Voltage Drift

Consente di specificare l'intonazione dell'oscillatore e la variazione di Filter Cutoff. Tali variazioni sono influenzate anche da Ageing.

Impostazioni: 0–127

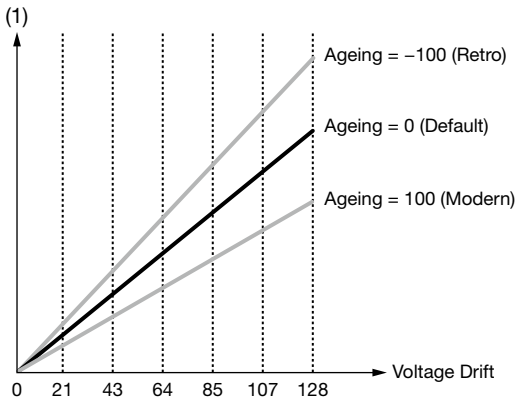
0: nessuna variazione
64: standard
127: variazione massima

Ageing

Consente di regolare la risposta in frequenza nonché OSC Pitch, Filter Cutoff e EG Time in base all'età virtuale del modello di strumento.

Impostazioni: –100 (vecchio) – +100 (nuovo)

■ Voltage Drift e Ageing



(1) Variazioni in Cutoff o Pitch

Filter Offset Cutoff (Filter Cutoff Frequency)

Consente di modificare il suono impostando la frequenza di taglio del filtro. Quando è selezionato il filtro passa-basso, valori più grandi producono un suono più brillante, mentre valori più piccoli producono un suono più cupo.
Questo parametro viene specificato come valore di offset rispetto alla frequenza di taglio del filtro.
Impostazioni: –64–+0–+63

Filter Offset Resonance (Filter Offset Resonance/Width)

Consente di aggiungere caratteristiche speciali al suono regolando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.
Viene specificato come valore di offset rispetto alla risonanza del filtro.
Impostazioni: –64–+0–+63

Filter Offset FEG Depth

Consente di impostare l'intervallo di profondità per il cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG.
Impostazioni: –64–+0–+63

Filter Type

Viene aperta la schermata Filter Type.

Filter EG

Viene aperta la schermata Filter EG.

AEG Offset Attack (AEG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il massimo.
Consente di impostare il valore di offset su Attack (Amplitude EG Attack Time).
Impostazioni: –64–+0–+63

AEG Offset Decay (AEG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi dopo aver raggiunto il massimo.
Consente di impostare il valore di offset su Decay (Amplitude EG Decay Time).
Impostazioni: –64–+0–+63

AEG Offset Sustain (AEG Sustain Level)

Consente di impostare il volume mantenuto dopo il tempo di decay.
Consente di impostare il valore di offset su Sustain (Amplitude EG Sustain Level).
Impostazioni: –64–+0–+63

AEG Offset Release (AEG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario per il decay del suono dopo il rilascio del tasto.
Consente di impostare il valore di offset su Release (Amplitude EG Release Time).
Impostazioni: –64–+0–+63

Amp EG

Viene aperta la schermata Amp EG.

Pitch

La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da General/Pitch → Pitch nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit, tranne per il fatto che Legato Slope (Portamento Legato Slope) è disabilitato.

Pitch EG

Nella schermata Pitch EG è possibile impostare il generatore di inviluppo dell'intonazione.
È possibile utilizzarlo per impostare come il suono cambia nel tempo, a partire dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Pitch EG



Attack (Pitch EG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il massimo.
Impostazioni: 0–255

Decay (Pitch EG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi dal livello massimo a Sustain (Pitch EG Sustain Level).
Impostazioni: 0–255

Sustain (Pitch EG Sustain Level)

Consente di impostare il livello di sustain.
Impostazioni: 0–511

Release (Pitch EG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG raggiunga un valore pari a 0 dopo il rilascio del tasto.
Impostazioni: 0–255

Time/Vel (Pitch EG Time Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la velocità cambia l'EG nel tempo.
Maggiore è il valore, più velocemente l'EG cambia nel tempo quando i tasti vengono suonati a una velocità elevata.
Impostazioni: –255–+0–+255

PEG Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth)

Consente di impostare la variazione massima dell'intonazione per l'EG (in cent). Quanto più la profondità si allontana dal valore 0, tanto più ampio diventa l'intervallo di variazione dell'intonazione.

Impostazioni: –4800 cent – +0 – +4800 cent

0: mantenuta invariata
Valore negativo: la variazione di intonazione viene invertita.

PEG Depth/Vel - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch EG Depth Velocity Sensitivity)

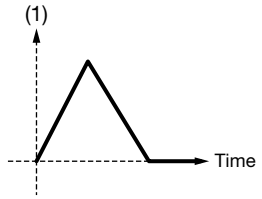
Consente di impostare il modo in cui l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllato dal PEG risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –255–+0–+255

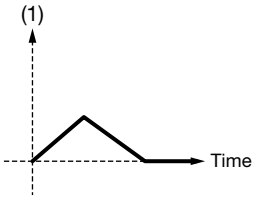
Valore positivo: valori di velocità più elevati ampliano l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllata dal PEG, mentre valori più bassi lo restringono
0: nessun cambiamento nel PEG indipendentemente dall'impostazione della velocità.
Valore negativo: valori di velocità più elevati restringono l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllata dal PEG, mentre valori più ampi lo restringono

Quando il valore è positivo

Velocità rapida (l'intervallo di profondità nella variazione di intonazione è più ampio)



Velocità lenta (l'intervallo di profondità nella variazione di intonazione è più ristretto)



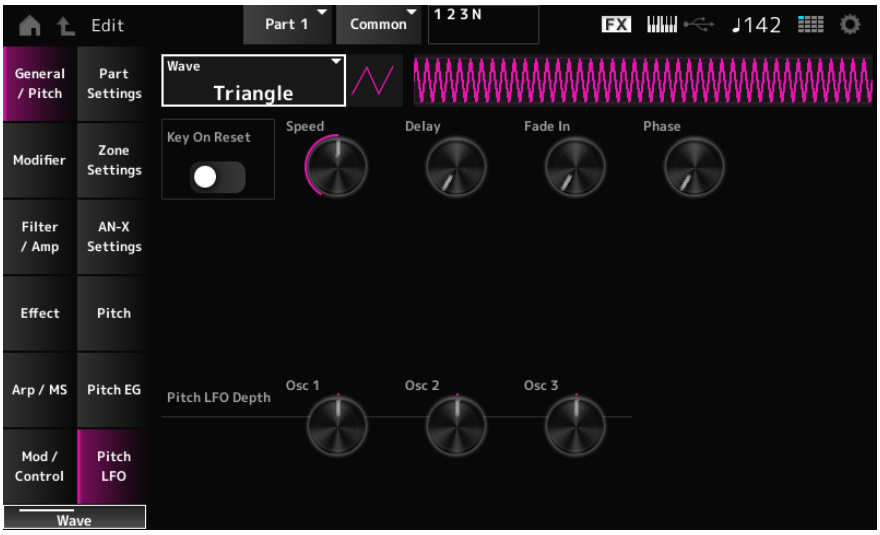
(1) Profondità dell'intonazione

Pitch LFO

Nella schermata Pitch LFO è possibile impostare l'LFO dell'intonazione.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Pitch LFO



Wave (Pitch LFO Wave)

Consente di selezionare l'onda LFO e di impostare il tipo di modifiche cicliche per gli LFO.

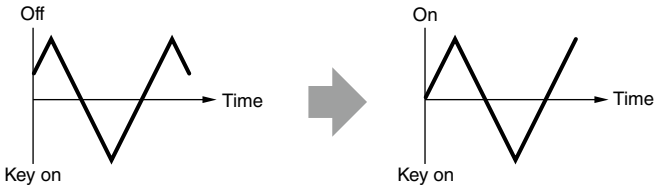
Impostazioni: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Pitch LFO Key On Reset)

Consente di reimpostare la fase dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Speed (Pitch LFO Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Impostazioni: 0–415

Delay (Pitch LFO Decay Time)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Impostazioni: 0–127

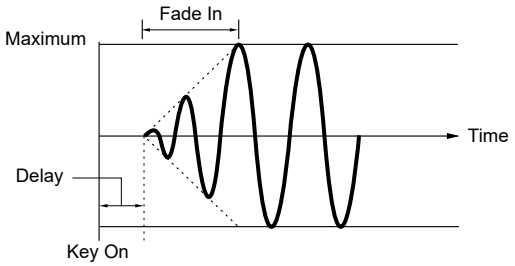
Fade In (Pitch LFO Fade In Time)

Consente di impostare la durata del fade in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay. Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

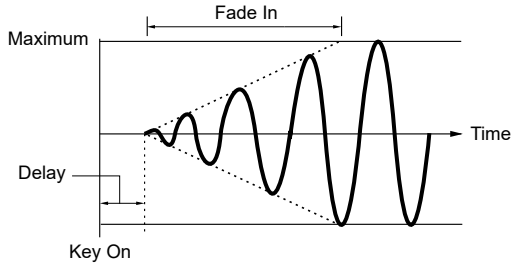
Impostazioni: 0–214

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade in.

Quando il valore è piccolo



Quando il valore è grande

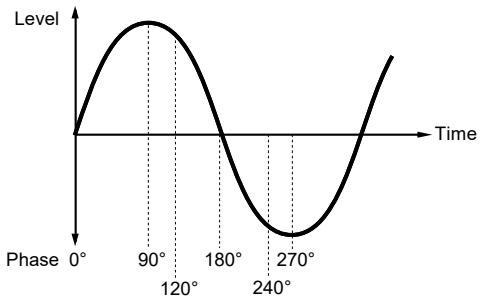


Phase (Pitch LFO Phase)

Consente di impostare la fase per reimpostare l'onda quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase dell'onda



Pitch LFO Depth - Osc 1–3 (Oscillator 1–3 Pitch LFO Depth)

Consente di impostare l'intervallo di profondità della variazione di intonazione controllata dall'LFO. Quanto più la profondità si allontana dal valore 0, tanto più ampio diventa l'intervallo di variazione dell'intonazione.

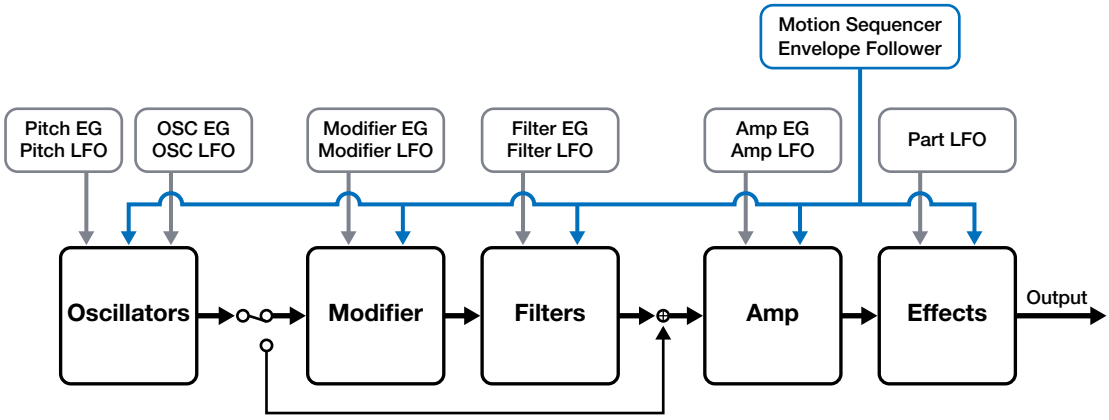
Impostazioni: –4800 cent – +0 – +4800 cent

0: mantenuta invariata

Valore negativo: la variazione di intonazione viene invertita.

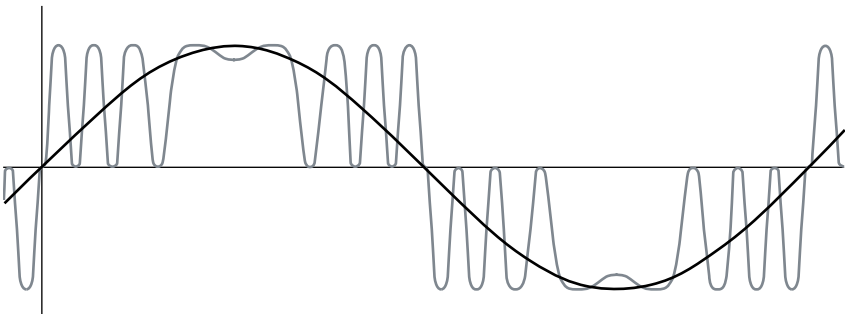
Modifier

Modifier è un blocco funzione per aggiungere distorsione al segnale in uscita dal blocco OSC e per aggiungere armoniche al suono.



Wave Folder

Wave Folder è un effetto creato eseguendo il wave folding in base al valore specificato. Questo effetto consente di creare cambiamenti graduali dalla delicata distorsione alla distruzione sonora. Con il motore del suono AN-X, è possibile utilizzare questo effetto su ciascuna nota in modo indipendente.
Sono disponibili vari controller tra cui EG, LFO, Velocità e Aftertouch polifonico per controllare questo effetto in tempo reale.



Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Modifier → Wave Folder



Wave Folder (Modifier Wave Folder)

Consente di specificare il grado di wave folding.

Impostazioni: 0–255

Folder/Vel (Modifier Wave Folder Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui Wave Folder risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

Texture (Modifier Wave Folder Texture)

Consente di modificare il timbro di Wave Folder.

Impostazioni: 0–255

Folder Type (Modifier Wave Folder Type)

Consente di cambiare il tipo di Wave Folder.

Impostazioni: Soft, Hard

Modifier EG Settings

Viene aperta la schermata Modifier EG.

Modifier LFO Settings

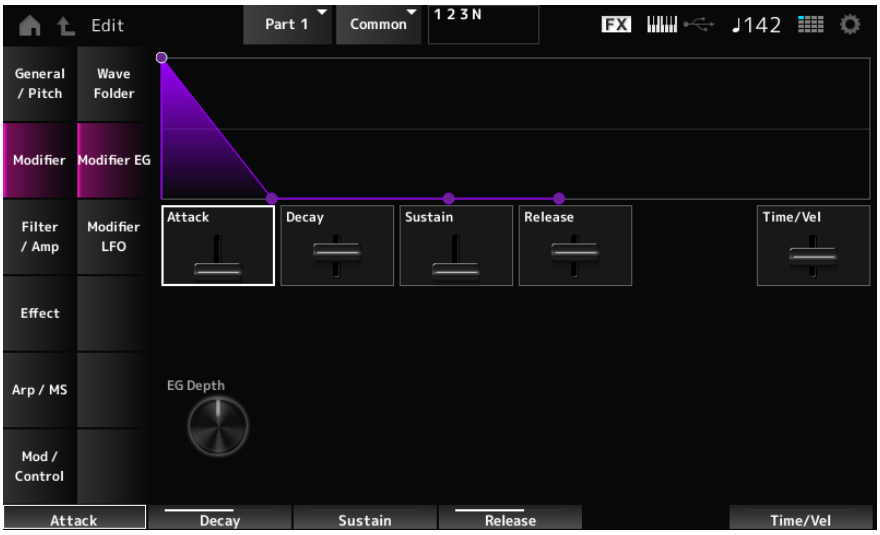
Viene aperta la schermata Modifier LFO.

Modifier EG

Nella schermata Modifier EG è possibile impostare il generatore di inviluppo per Modifier.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/] → Modifier → Modifier EG



Attack (Modifier EG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il massimo.

Impostazioni: 0–255

Decay (Modifier EG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi dal livello massimo a Sustain (Modifier EG Sustain Level).

Impostazioni: 0–255

Sustain (Modifier EG Sustain Level)

Consente di impostare il livello di sustain.

Impostazioni: 0–511

Release (Modifier EG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG raggiunga un valore pari a 0 dopo il rilascio del tasto.

Impostazioni: 0–255

Time/Vel (Modifier EG Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la velocità cambia l'EG nel tempo.

Maggiore è il valore, più velocemente l'EG cambia nel tempo quando i tasti vengono suonati a una velocità elevata.

Impostazioni: –255–+0–+255

EG Depth (Modifier Wave Folder EG Depth)

Consente di impostare il modo in cui Wave Folder risponde a Modifier EG.

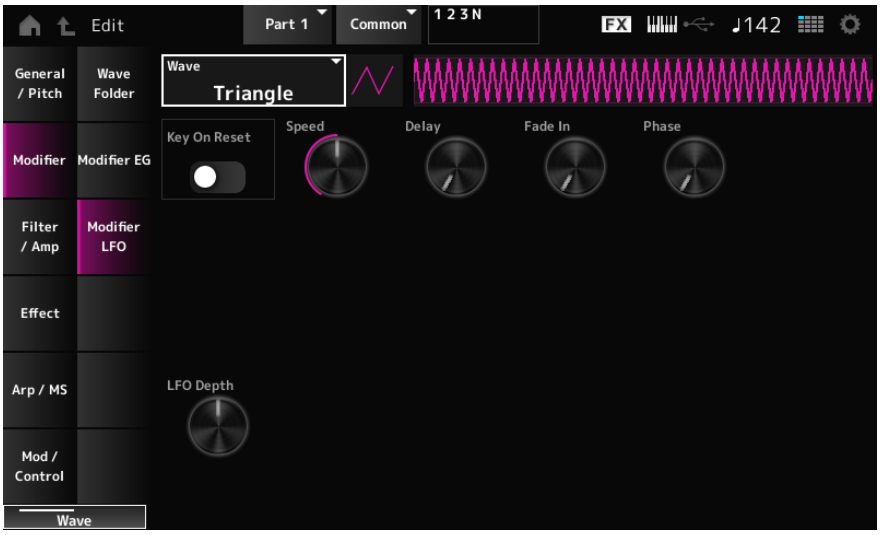
Impostazioni: –127–+0–+127

Modifier LFO

Nella schermata Modifier LFO è possibile impostare Modifier LFO.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Modifier → Modifier LFO



Wave (Modifier LFO Wave)

Consente di selezionare l'onda LFO e di impostare il tipo di modifiche cicliche per gli LFO.

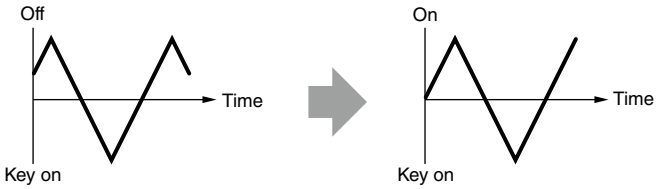
Impostazioni: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Modifier LFO Key On Reset)

Consente di reimpostare la fase dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Speed (Modifier LFO Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Impostazioni: 0–415

Delay (Modifier LFO Decay Time)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Impostazioni: 0–127

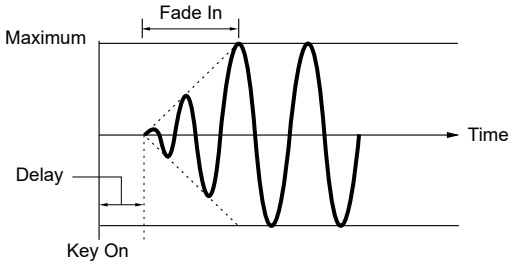
Fade In (Modifier LFO Fade In Time)

Consente di impostare la durata del fade in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay. Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

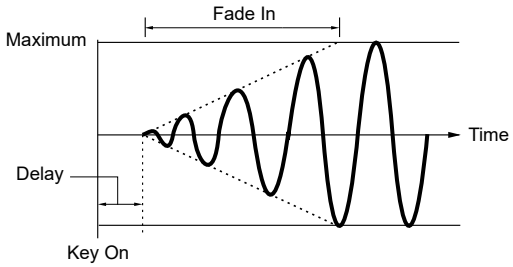
Impostazioni: 0–214

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade in.

Quando il valore è piccolo



Quando il valore è grande

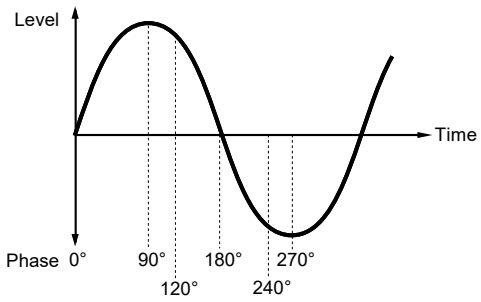


Phase (Modifier LFO Phase)

Consente di impostare la fase per reimpostare l'onda quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase dell'onda



LFO Depth (Modifier Wave Folder LFO Depth)

Consente di impostare il modo in cui Wave Folder risponde a Modifier LFO . Quanto più la profondità si allontana dal valore 0, tanto più ampio diventa l'intervallo di variazione dell'intonazione.

Impostazioni: –127–+0–+127

0: mantenuta invariata

Valore negativo: la variazione di intonazione viene invertita.

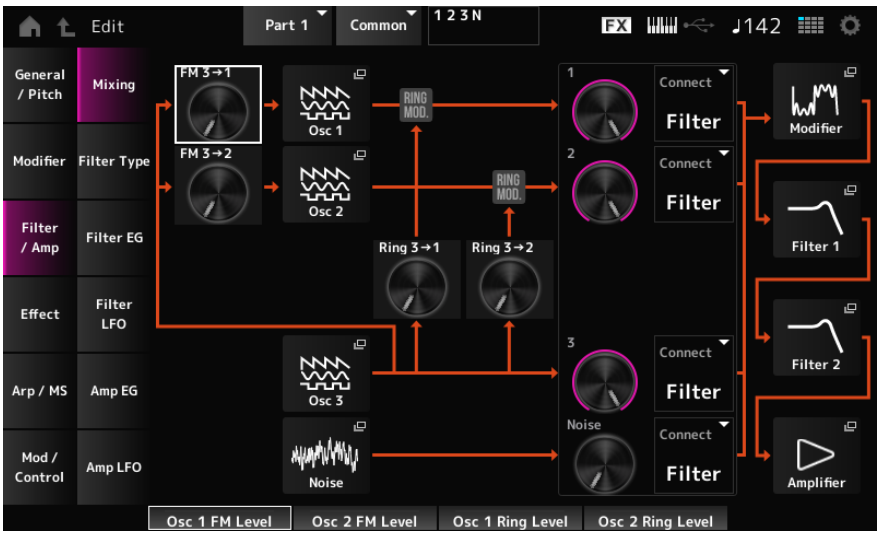
Filter/Amp

Mixing

Nella schermata Mixing è possibile impostare l'uscita di ciascun oscillatore mentre si controlla il diagramma di flusso del segnale per la parte AN-X.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Mixing



FM 3 → 1 (Oscillator 1 FM Level)
FM 3 → 2 (Oscillator 2 FM Level)
Consente di impostare il modo in cui OSC3 modula OSC1 e OSC2 tramite la modulazione di frequenza (FM).
Impostazioni: 0–255

Osc 1 (Oscillator 1)
Osc 2 (Oscillator 2)
Osc 3 (Oscillator 3)
Viene aperta la schermata OSC/Tune per Oscillator Edit.

Noise
Viene visualizzata la schermata Noise.
Utile per creare vari suoni SFX utilizzando filtri come VCF e HPF sui segnali di rumore.

Ring 3 → 1 (Oscillator 1 Ring Level)
Ring 3 → 2 (Oscillator 2 Ring Level)
Consente di impostare il modo in cui OSC3 modula OSC1 e OSC2 tramite la modulazione ring.
Impostazioni: 0–255

1 (Oscillator 1 Out Level)
2 (Oscillator 2 Out Level)
3 (Oscillator 3 Out Level)
Noise (Noise Out Level)
1, 2 e 3 servono per impostare il volume dell'oscillatore.
Noise serve per regolare il livello del segnale in uscita dall'unità Noise. È possibile controllare il bilanciamento del livello con altri segnali come OSC 1, OSC 2 e Ring Modulator.
Impostazioni: 0–511

Connect 1 (Oscillator 1 Out Select)
Connect 2 (Oscillator 2 Out Select)
Connect 3 (Oscillator 3 Out Select)
Noise Connect (Noise Out Select)
Consente di impostare la destinazione di uscita per gli oscillatori e il rumore.
Impostazioni: Filter, Amp

Modifier
Viene visualizzato Modifier → Wave Folder.

Filter 1
Filter 2
Viene visualizzato Filter/Amp → Filter Type.

Amplifier
Viene visualizzato Filter/Amp → Amp EG.

Filter Type

Nella schermata Filter Type è possibile selezionare il tipo di filtro.
I parametri disponibili variano a seconda del tipo di filtro selezionato.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⛓] → Filter/Amp → Filter Type



Filter 1 Type
Filter 2 Type
Consente di impostare il filtro.
I filtri disponibili per AN-X sono raggruppati in tre tipi: LPF, HPF e BPF.
Impostazioni: Thru, LPF24, LPF18, LPF12, LPF6, HPF24, HPF18, HPF12, HPF6, BPF12, BPF6

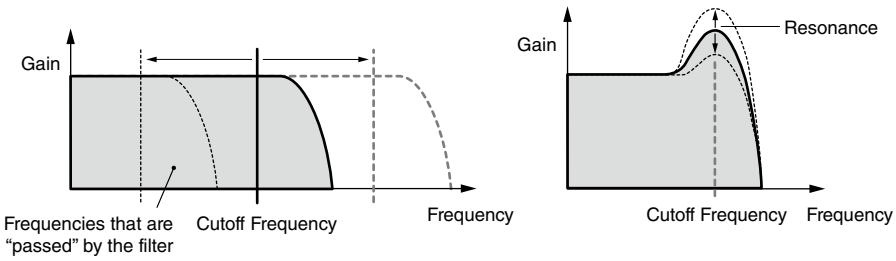
- **LPF**

  Consente di tagliare i segnali al di sopra del valore impostato in Cutoff Frequency. Ciò è estremamente comune e utile per produrre i suoni di sintetizzatore classici.

  Il suono diventa più brillante quando si aumenta la frequenza di taglio, poiché più segnali vengono fatti passare dal filtro.

  Il suono diventa più cupo quando si abbassa la frequenza di taglio, poiché i segnali vengono tagliati o bloccati dal filtro.

  È possibile rendere più "incisivo" il suono aumentando la risonanza o potenziando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.

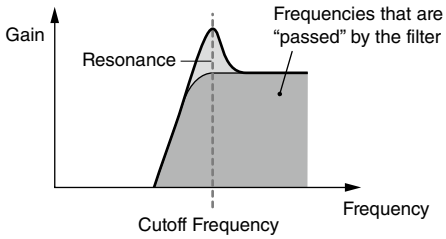


  LPF24: –24 dB/oct
  LPF18: –18 dB/oc
  LPF12: –12 dB/oct
  LPF6: –6 dB/oct

- **HPF**

  Tipo di filtro che lascia passare solo i segnali al di sopra della frequenza di taglio.

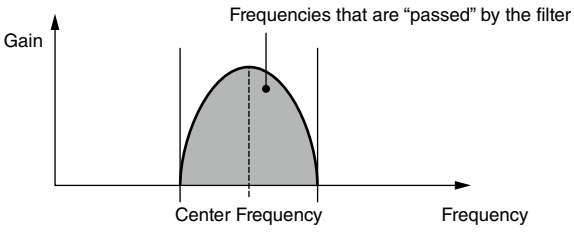
  È possibile rendere più "incisivo" il suono aumentando la risonanza o potenziando il livello del segnale in prossimità della frequenza di taglio.



  HPF24: –24 dB/oct
  HPF18: –18 dB/oct
  HPF12: –12 dB/oct
  HPF6: –6dB/oct

- **BPF**

  Tipo di filtro che fa passare solo i segnali per una banda di frequenza specifica (frequenza di taglio) e taglia tutti gli altri segnali.



  BPF12: –12dB/oct
  BPF6: –6dB/oct

Cutoff (Filter Cutoff)

Consente di impostare la frequenza di taglio. La frequenza impostata qui viene utilizzata dal filtro impostato in Filter Type.

Impostazioni: 0–1023

Resonance (Filter Resonance)

Consente di impostare la dimensione della risonanza. Questo parametro potrebbe non essere disponibile a seconda del Filter Type.

Impostazioni: 0–255

Cutoff/Vel (Filter Cutoff Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –255–+0–+255

Valore positivo: maggiore è la velocità, più alto diventa il valore della frequenza di taglio
0: la frequenza di taglio non risponde alla velocità.
Valore negativo: inferiore è la velocità, più alto diventa il valore della frequenza di taglio

Resonance/Vel (Filter Resonance Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui il livello di risonanza risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto. Questo parametro potrebbe non essere disponibile a seconda del Filter Type.

Impostazioni: –255–+0–+255

Valore positivo: maggiore è la velocità, più elevato diventa il valore di Resonance
Valore negativo: inferiore è la velocità, più elevato diventa il valore di Resonance
0: il valore di Resonance non cambia in risposta alla velocità.

Cutoff/Key (Filter Cutoff Key Follow)

Consente di impostare il modo in cui il livello della frequenza di taglio del filtro risponde alla posizione del tasto. Quando il valore è impostato su 1oct, sia l'intonazione sia la frequenza di taglio cambiano alla stessa velocità.

Impostazioni: Off, 1/3oct, 1/2oct, 2/3oct, 1oct, 2oct

Filter 1 Drive (Filter 1 Saturator Drive)
Filter 2 Drive (Filter 2 Saturator Drive)

Consente di impostare la quantità di distorsione controllata dalla sezione relativa al saturatore del filtro.

Impostazioni: 0.0 dB–60.0 dB (in unità di 0,75 dB)

Filter 1 Drive/Vel (Filter 1 Saturator Drive Velocity Sensitivity)
Filter 2 Drive/Vel (Filter 2 Saturator Drive Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui Drive risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

F1 Out Level (Filter 1 Out Level)
F2 Out Level (Filter 2 Out Level)

Consente di impostare il livello di uscita per il filtro.

Impostazioni: –12.000 – +0.000 – +12.000 (dB) (in unità di 0,375 dB)

Filter EG

Nella schermata Filter EG è possibile impostare il generatore di inviluppo del filtro (FEG).
Il FEG consente di impostare il grado (o livello) delle modifiche sulla frequenza di taglio e il modo in cui tali modifiche si evolvono nel tempo, da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter EG



Attack (Filter Cutoff EG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il massimo.

Impostazioni: 0–255

Decay (Filter Cutoff EG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi dal livello massimo a Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level).

Impostazioni: 0–255

Sustain (Filter Cutoff EG Sustain Level)

Consente di impostare il livello di sustain.

Impostazioni: 0–511

Release (Filter Cutoff EG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG raggiunga un valore pari a 0 dopo il rilascio del tasto.

Impostazioni: 0–255

Time/Vel (Filter Cutoff EG Time Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la frequenza di taglio risponde alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –255–+0–+255

Valore positivo: maggiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti del FEG
0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione Velocity.
Valore negativo: valori di velocità maggiori determinano cambiamenti del FEG più lenti, mentre valori di velocità inferiori determinano cambiamenti del FEG più rapidi.

FEG Depth - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth)

Consente di impostare l'intervallo di profondità per il cambiamento della frequenza di taglio controllato dal FEG in unità di 50 cent. L'intervallo di profondità del cambiamento della frequenza di taglio diventa più ampio quanto più l'impostazione si allontana dal valore 0.

Impostazioni: –9600 – +0 – +9600 (cent)

0: nessun cambiamento alla frequenza di taglio da parte del FEG
Valore negativo: i cambiamenti della frequenza di taglio vengono invertiti.

FEG Depth/Vel - Filter 1–2 (Filter 1–2 Cutoff EG Depth Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui la frequenza di taglio controllata dal FEG risponde alla velocità o alla forza della pressione dei tasti.

Impostazioni: –255–+0–+255

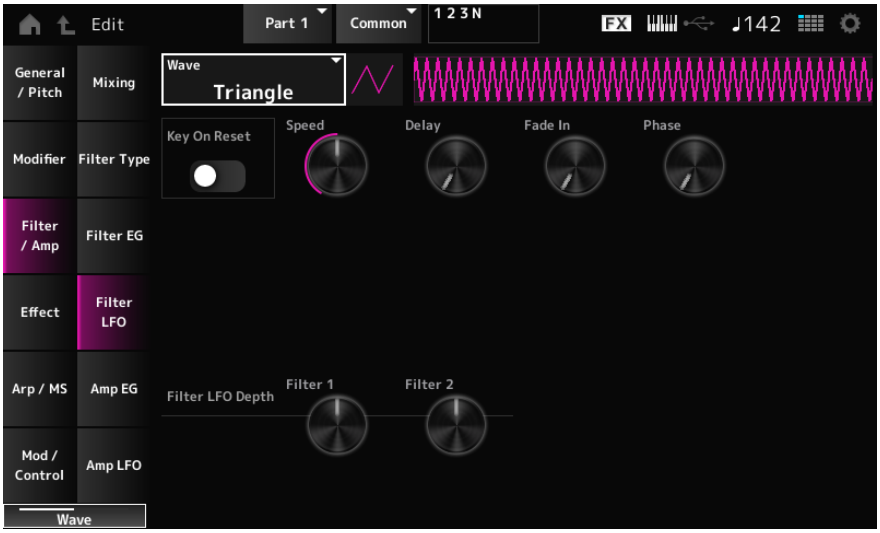
Valore positivo: maggiore è la velocità, più ampio è l'intervallo di profondità nel cambiamento di frequenza di taglio da parte del FEG; inferiore è il velocità, più ristretto è l'intervallo di profondità
0: la frequenza di taglio non risponde alla velocità.
Valore negativo: maggiore è la velocità, più ristretto è l'intervallo di profondità nel cambiamento di frequenza di taglio da parte del FEG; inferiore è il velocità, più ampio è l'intervallo di profondità

Filter LFO

Nella schermata Filter LFO è possibile impostare l'LFO del filtro.

Procedura

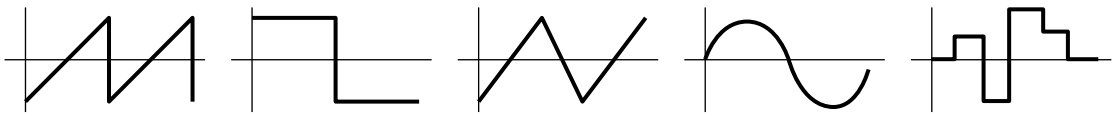
[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/⟲] → Filter/Amp → Filter LFO



Wave (Filter Common Cutoff LFO Wave)

Consente di selezionare un'onda LFO. Utilizzando l'onda selezionata in questo punto, è possibile creare vari tipi di modulazione.

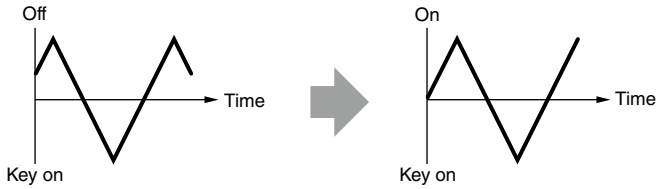
Impostazioni: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Filter Common Cutoff LFO Key On Reset)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Speed (Filter Common Cutoff LFO Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Impostazioni: 0–415

Delay (Filter Common Cutoff LFO Decay Time)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO. Maggiore è il valore, più lungo sarà il tempo di delay con cui l'LFO entra in funzione.

Impostazioni: 0–127

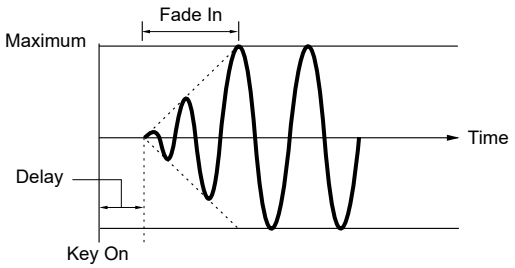
Fade In (Filter Common Cutoff LFO Fade In Time)

Consente di impostare la durata del fade in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay. Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

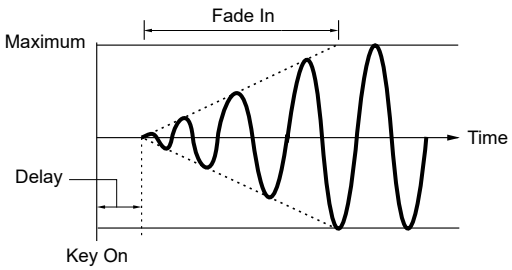
Impostazioni: 0–214

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade in.

Quando il valore è piccolo



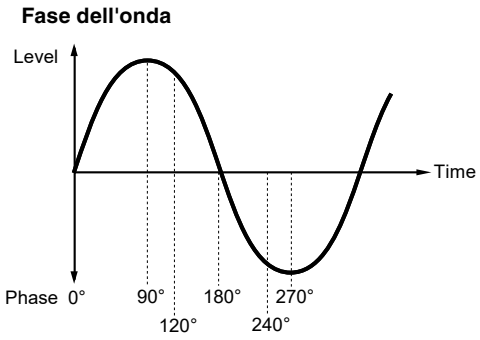
Quando il valore è grande



Phase (Modifier LFO Phase)

È possibile impostare la fase iniziale per il tempo in cui LFO Wave viene reimpostato.

Impostazioni: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)



Filter LFO Depth - Filter 1–2 (Filter Cutoff LFO Depth)

Consente di impostare la profondità del controllo LFO Wave per Filter 1 e Filter 2 in unità di 50 cent.

Impostazioni: –9600 – +0 – +9600 (cent)

Amp EG

Nella schermata Amp EG è possibile impostare l'AEG (generatore di inviluppo dell'ampiezza).

Impostando Amp EG, è possibile regolare la modalità con cui il volume cambia da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Filter/Amp → Amp EG



Attack (Amplitude EG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino al raggiungimento di Level (Amplitude Level).

Impostazioni: 0–255

Decay (Amplitude EG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché il volume cambi da Level (Amplitude Level) a Sustain (Amplitude EG Sustain Level).

Impostazioni: 0–255

Sustain (Amplitude EG Sustain Level)

Consente di impostare il volume che viene mantenuto mentre si tiene premuto il tasto.

Impostazioni: 0–511

Release (Amplitude EG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario dal rilascio del tasto al decay del suono.

Impostazioni: 0–255

Time/Vel (Amplitude EG Time Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il tempo necessario per i cambiamenti di volume nell'AEG per rispondere alla velocità o alla forza della pressione del tasto.

Impostazioni: –255–+0–+255

Valore positivo: maggiore è la velocità, più veloci saranno i cambiamenti di volume dell'AEG.
0: nessun cambiamento indipendentemente dall'impostazione Velocity.
Valore negativo: valori di velocità maggiori determinano cambiamenti di volume dell'AEG più lenti, mentre valori di velocità inferiori determinano cambiamenti di volume dell'AEG più rapidi.

Level (Amplitude Level)

Consente di impostare il livello di volume dell'ampiezza.

Impostazioni: 0–511

Level/Vel (Amplitude Level Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui il livello di ampiezza risponde alla velocità.

Impostazioni: –255–+0–+255

Level/Key (Amplitude Level Key Follow)

Consente di impostare il modo in cui Amp Level risponde all'intonazione.

Quando Amplitude Level Key è impostato su 127, Amp Level si abbassa di 6 dB man mano che l'intonazione sale di un'ottava.

Impostazioni: 0–127

Drive (Amplitude Saturator Drive)

Consente di impostare la quantità di distorsione controllata dalla sezione relativa al saturatore dell'ampiezza.

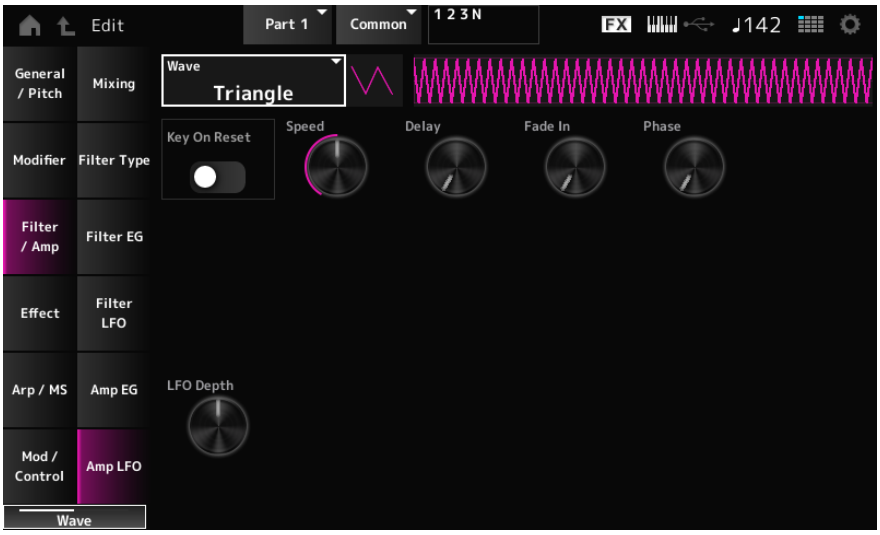
Impostazioni: 0.0 dB–60.0 dB (in unità di 0,75 dB)

Amp LFO

Nella schermata Amp LFO è possibile impostare l'LFO dell'ampiezza.

Procedura

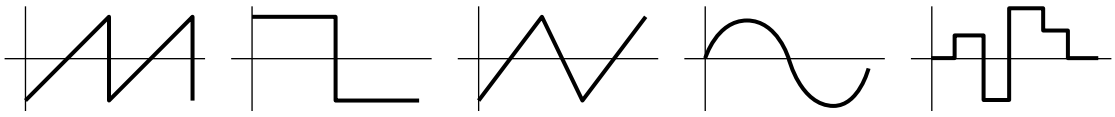
[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Filter/Amp → Amp LFO



Wave (Amplitude LFO Wave)

Consente di selezionare un'onda LFO. Utilizzando l'onda selezionata in questo punto, è possibile creare vari tipi di modulazione.

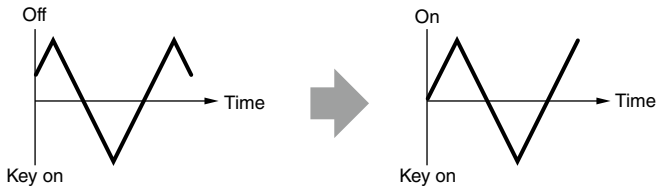
Impostazioni: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Amplitude LFO Key On Reset)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Speed (Amplitude LFO Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Impostazioni: 0–415

Delay (Amplitude LFO Decay Time)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO. Maggiore è il valore, più lungo sarà il tempo di delay con cui l'LFO entra in funzione.

Impostazioni: 0–127

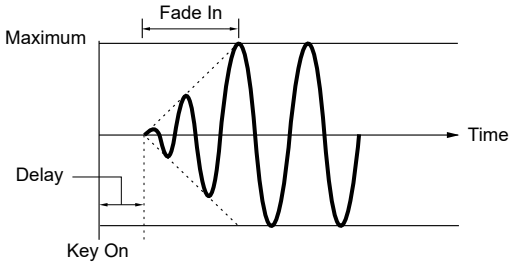
Fade In (Amplitude LFO Fade In Time)

Consente di impostare la durata del fade in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay. Maggiore è il valore, più tempo occorrerà all'effetto LFO per raggiungere il massimo.

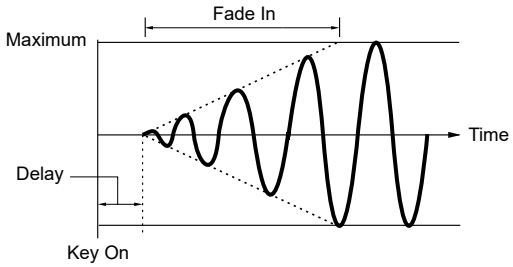
Impostazioni: 0–214

0: l'LFO passa al valore massimo senza alcun fade in.

Quando il valore è piccolo



Quando il valore è grande

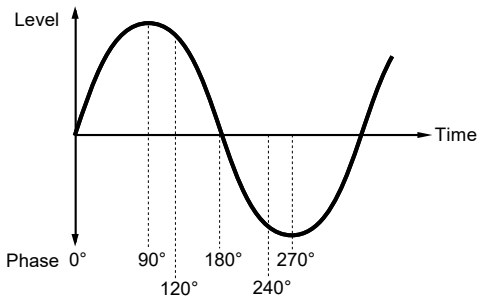


Phase (Amplitude LFO Phase)

È possibile impostare la fase iniziale per il tempo in cui LFO Wave viene reimpostato.

Impostazioni: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Fase dell'onda



Depth (Amplitude Level LFO Depth)

Consente di impostare l'intervallo di profondità delle variazioni di volume controllate dall'LFO.

Impostazioni: –127–+0–+127

Effect

Routing

La schermata mostrata qui è quasi identica a quella che viene aperta da Effect → Routing nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit, con le eccezioni elencate di seguito.

- Nessuna impostazione di uscita per ogni Element
- Impossibile selezionare Parallel per Ins Connect

Ins A, Ins B

Uguale a Audio In → Ins A, Ins B nella schermata Common Edit.

3-band EQ

Uguale a Effect → 3-band EQ nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

2-band EQ

Uguale a Effect → 2-band EQ nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Ins Assign

Uguale a Effect → Ins Assign nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Arp/MS

Arp Common

Uguale a Arpeggio → Common nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Individual

Uguale a Arpeggio → Individual nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Advanced

Uguale a Arpeggio → Advanced nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

MS Common

Uguale a Motion Seq → Common nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Lane

Uguale a Motion Seq → Lane nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Mod/Control

Control Assign

A parte l'impostazione Destination, è uguale a Mod/Control → Control Assign nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.
Utilizzare i parametri mostrati di seguito, invece di ElementSw e altri.

Oscillator Sw (Oscillator Switch)

È possibile attivare o disattivare l'impostazione del controller per ciascun oscillatore. Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione Destination selezionata è correlata agli oscillatori.
Di solito vengono mostrati tre switch, ma se Destination è impostato su OSC FM oppure su OSC Ring, ne verranno visualizzati solo due.
Impostazioni: Off, On

Filter Sw

È possibile attivare o disattivare l'impostazione del controller per ciascun filtro.
Questo parametro viene visualizzato solo quando l'opzione Destination selezionata è correlata ai filtri.
Impostazioni: Off, On

After Touch

A parte l'impostazione Destination, è uguale a Mod/Control → After Touch nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Tx/Rx Switch

Uguale a Mod/Control → Tx/Rx Switch nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Control Settings

Uguale a Mod/Control → Control Settings nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit.

Part LFO

La schermata mostrata qui è la stessa di quella che viene aperta da Mod/Control → Part LFO nella schermata Part Edit (AWM2) Part Common Edit, tranne per il fatto che l'unica impostazione disponibile per Destination è Ins.

Schermate Part Edit (AN-X) Oscillator Edit

La parte normale (AN-X) è composta da tre oscillatori e il rumore.
Part Edit (AN-X) include Part Common Edit per impostare i parametri per l'intera parte, Oscillator Edit per impostare i parametri per ciascun oscillatore e Noise Edit per modificare il rumore.

OSC/Tune

Nella schermata OSC/Tune è possibile impostare i parametri generali per l'oscillatore.
Le funzioni di modulazione e modellazione dell'onda disponibili in questa schermata riguardano la modulazione di frequenza (FM), la modulazione ring, la sincronizzazione dell'oscillatore, Pulse Width e Wave Shaper.

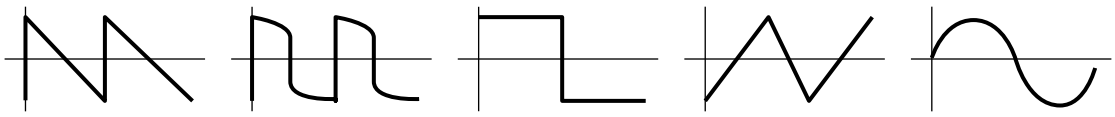
Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/🔗] → Selezione di Part → Selezione di Oscillator → OSC/Tune



Wave (Oscillator Wave)

Consente di impostare la forma d'onda per l'oscillatore.
Impostazioni: Saw1, Saw2 (variazione di Saw1 con suono più corposo), Square, Triangle, Sine



Out Level (Oscillator Out Level)

Consente di impostare il volume degli oscillatori.
Impostazioni: 0–511

Out Level/Vel (Oscillator Out Level Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui il volume dell'oscillatore risponde alla velocità.
Impostazioni: –255–+0–+255

Invert (Oscillator Out Invert Enable)
Consente di eseguire l'inversione negativa/positiva dell'uscita dell'oscillatore.
Impostazioni: Off, On

Connect (Oscillator Out Select)
Consente di impostare la destinazione di uscita per l'oscillatore.
Impostazioni: Filter, Amp

Octave (Oscillator Octave)
Consente di impostare in ottave l'intonazione dell'oscillatore.
Impostazioni: 64', 32', 16', 8', 4', 2', 1'

Pitch (Oscillator Pitch)
Consente di regolare con precisione l'intonazione dell'oscillatore.
Impostazioni: –1200 – +0 – +1200(cent)

■ FM (modulazione della frequenza)
Consente di modulare la frequenza dell'oscillatore utilizzando un altro oscillatore.

FM Level (Oscillator FM Level)
Consente di impostare il livello della modulazione della frequenza.
Impostazioni: 0–255

FM Level/Vel (Oscillator FM Level Velocity Sensitivity)
Consente di impostare il modo in cui la modulazione della frequenza risponde alla velocità.
Impostazioni: –255–+0–+255

■ Modulazione ring
Missando due segnali dell'oscillatore, è possibile creare un suono metallico inarmonico.

Ring Level (Oscillator Ring Level)
Consente di impostare il livello di modulazione ring.
Impostazioni: 0–255

Ring Level/Vel (Oscillator Ring Level Velocity Sensitivity)
Consente di impostare il modo in cui la modulazione ring risponde alla velocità.
Impostazioni: –255–+0–+255

■ Sincronizzazione dell'oscillatore
La sincronizzazione dell'oscillatore è un sistema che consente di creare onde complesse forzando la sincronizzazione di due oscillatori.
Il motore del suono AN-X consente a ciascun oscillatore di impostare i tempi di sincronizzazione, in modo da poter utilizzare un singolo oscillatore per creare forme d'onda complesse.

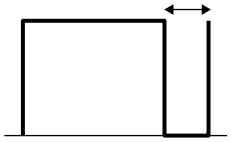
Sync Pitch (Oscillator Self Sync Pitch)
Consente di impostare il livello di sincronizzazione dell'oscillatore in unità di 25 cent.
Impostazioni: 0–4800 (cent)

Sync Pitch/Vel (Oscillator Self Sync Pitch Velocity Sensitivity)
Consente di impostare il modo in cui Sync Pitch risponde alla velocità.
Impostazioni: –255–+0–+255

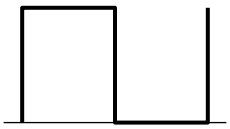
■ Pulse Width

Pulse Width è il rapporto tra le parti negativa e positiva dell'onda Square.

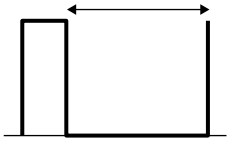
Quando Pulse Width è impostato su un valore ridotto



Quando Pulse Width è impostato su 50%



Quando Pulse Width è impostato su un valore elevato



Il motore del suono AN-X consente di utilizzare Pulse Width non solo per le onde Square ma anche per altre onde.

La modulazione dell'LFO utilizzando Pulse Width è chiamata Pulse Width Modulation (PWM) e consente di creare un caratteristico suono circolare.
Con il motore del suono AN-X, è possibile utilizzare la PWM con Osc EG e Osc LFO. È possibile specificare il livello della PWM nelle schermate Osc EG e Osc LFO.

Pulse Width (Oscillator Pulse Width)

Consente di impostare Pulse Width dell'onda.
Impostazioni: 1.0%–50.0%–99.0%

PulseWidth/Vel (Oscillator Pulse Width Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui Pulse Width risponde alla velocità.
Impostazioni: –255–+0–+255

■ Wave Shaper

Consente di creare una distorsione caratteristica e di modificare il contenuto armonico cambiando la forma d'onda.

Shaper (Oscillator Wave Shaper)

Consente di impostare il livello di Wave Shaper. Utilizzando Wave Shaper, l'onda cambia dinamicamente.
Impostazioni: 0–255

Shaper/Vel (Oscillator Wave Shaper Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui Wave Shaper risponde alla velocità.
Impostazioni: –255–+0–+255

Pitch EG Settings

General/Pitch → Pitch EG è mostrato nella schermata Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

Pitch LFO Settings

General/Pitch → Pitch LFO è mostrato nella schermata Part Edit (AN-X) Part Common Edit.

OSC 1–3 EG Settings

Viene visualizzata la schermata OSC EG.

OSC 1–3 LFO Settings

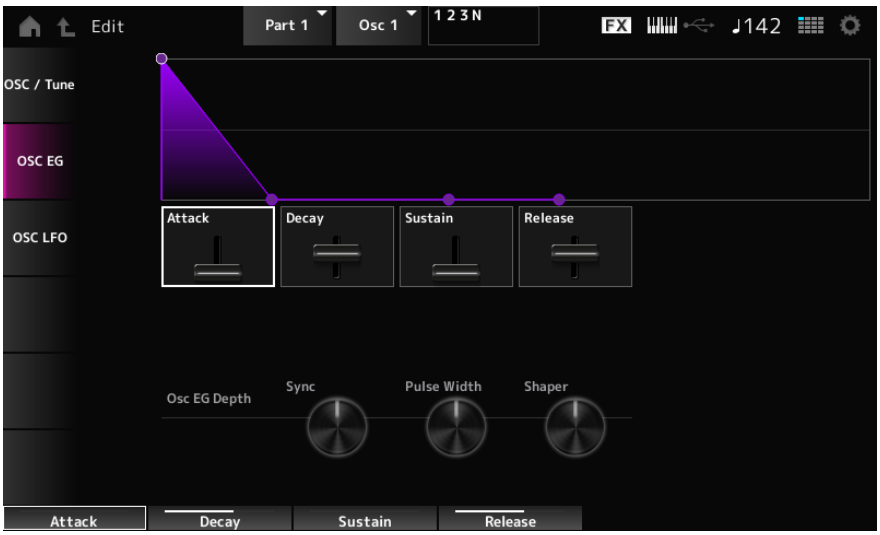
Viene visualizzata la schermata OSC LFO.

OSC EG

Nella schermata OSC EG è possibile impostare il generatore di inviluppo per l'oscillatore.
È possibile impostare il modo in cui Sync, Pulse Width e Wave Shaper cambiano nel tempo, a partire dal momento in cui si preme un tasto sulla tastiera fino al decay del suono.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Selezione di Part → Selezione di Oscillator → OSC EG



Attack (Oscillator EG Attack Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il valore impostato in Attack Level.

Impostazioni: 0–255

Decay (Oscillator EG Decay Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG cambi da quando si preme un tasto sulla tastiera fino al momento in cui raggiunge il valore impostato in Decay Level.

Impostazioni: 0–255

Sustain (Oscillator EG Sustain Level)

Consente di impostare il livello di sustain.

Impostazioni: 0–511

Release (Oscillator EG Release Time)

Consente di impostare il tempo necessario affinché l'EG raggiunga un valore pari a 0 dopo il rilascio del tasto.

Impostazioni: 0–255

Osc EG Depth Sync (Oscillator Self Sync EG Depth)

Consente di impostare il modo in cui Sync risponde a Osc EG.

Impostazioni: –4800 – +0 – +4800 (cent)

Osc EG Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width EG Depth)

Consente di impostare il modo in cui Pulse Width risponde a Osc EG.

Impostazioni: –127–+0–+127

Osc EG Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper EG Depth)

Consente di impostare il modo in cui Shaper risponde a Osc EG.

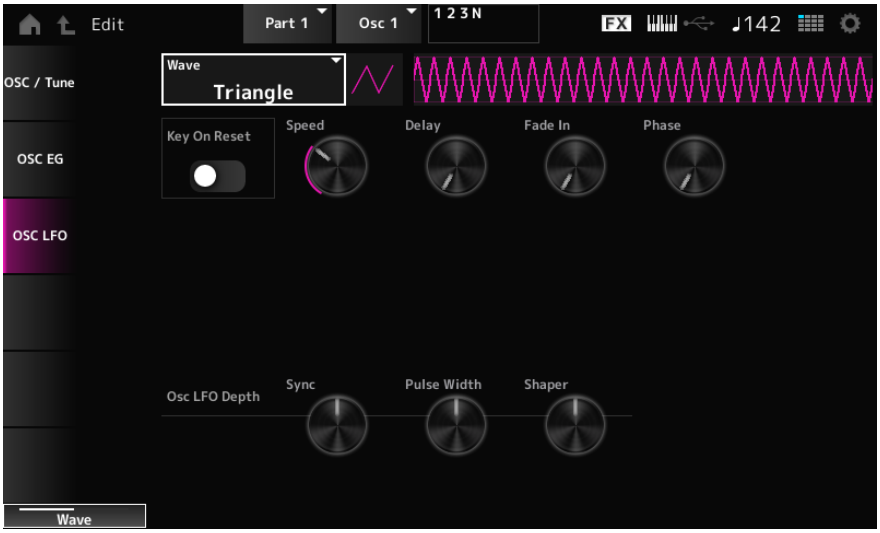
Impostazioni: –127–+0–+127

OSC LFO

Nella schermata OSC LFO è possibile impostare l'LFO dell'oscillatore.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/🔗] → Selezione di Part → Selezione di Oscillator → OSC LFO



LFO Wave (Oscillator LFO Wave)

Consente di selezionare un'onda LFO. Utilizzando l'onda selezionata in questo punto, è possibile creare vari tipi di modulazione.

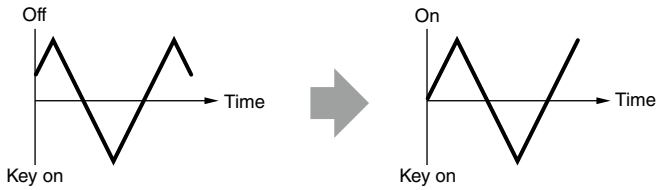
Impostazioni: Saw, Square, Triangle, Sine, Random



Key On Reset (Oscillator LFO Key On Reset)

Consente di reimpostare l'oscillazione dell'LFO quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: Off, On



Speed (Oscillator LFO Speed)

Consente di impostare la velocità delle modifiche dell'onda LFO.

Impostazioni: 0–415

Delay (Oscillator LFO Delay Time)

Consente di impostare il tempo di delay tra il momento in cui si suona un tasto sulla tastiera e quello in cui entra in funzione l'LFO.

Impostazioni: 0–127

Fade In (Oscillator LFO Fade In Time)

Consente di impostare la durata del fade in dell'effetto LFO in seguito al rilascio del tasto e dopo che è trascorso il tempo di delay impostato in Delay.

Impostazioni: 0–214

Oscillator LFO Phase

Consente di impostare la fase dell'LFO per reimpostare l'onda quando viene premuto un tasto.

Impostazioni: 0, 30, 45, 60, 90, 120, 135, 150, 180, 210, 225, 240, 270, 300, 315, 330(°)

Osc LFO Depth Sync (Oscillator Self Sync LFO Depth)

Consente di impostare il modo in cui Sync risponde a Osc LFO.

Impostazioni: –4800 – +0 – +4800 (cent)

Osc LFO Depth Pulse Width (Oscillator Pulse Width LFO Depth)

Consente di impostare il modo in cui Pulse Width risponde a Osc LFO.

Impostazioni: –127–+0–+127

Osc LFO Depth Shaper (Oscillator Wave Shaper LFO Depth)

Consente di impostare il modo in cui Shaper risponde a Osc LFO.

Impostazioni: –127–+0–+127

Schermate Part Edit (AN-X) Noise Edit

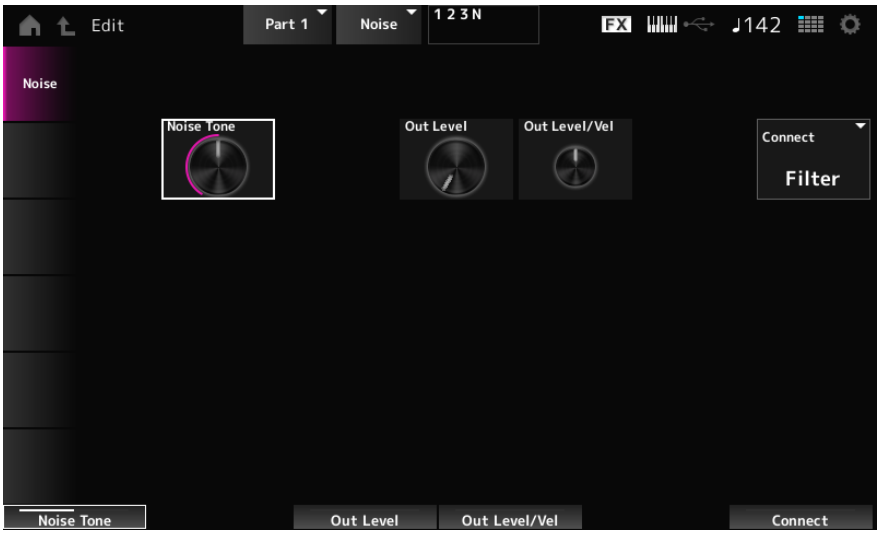
La parte normale (AN-X) è composta da tre oscillatori e il rumore.
Part Edit (AN-X) include Part Common Edit per impostare i parametri per l'intera parte, Oscillator Edit per impostare i parametri per ciascun oscillatore e Noise Edit per modificare il rumore.

Noise

Nella schermata Noise è possibile impostare Noise Generator.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/] → Selezione di Part → Selezione di Oscillator → Noise



Noise Tone (Noise Generator Tone)

Consente di impostare la risposta in frequenza per Noise.

Impostazioni: 0–64–127

0–63: consente di tagliare gli acuti
64: Rumore bianco
65–127: consente di tagliare i bassi

Out Level (Noise Generator Out Level)

Consente di impostare il volume di Noise.

Impostazioni: 0–511

Out Level/Vel (Noise Generator Out Level Velocity Sensitivity)

Consente di impostare il modo in cui il volume di Noise risponde a Velocity.

Impostazioni: –255–+0–+255

Connect (Noise Generator Out Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per Noise.

Impostazioni: Filter, Amp

Schermate Category Search

Category Search è una pratica funzione che consente di trovare rapidamente una performance, una parte, un arpeggio o una forma d'onda che si desidera utilizzare da una categoria specifica.

Performance Category Search

Nella schermata Performance Category Search è possibile cercare e selezionare le performance.
Durante la visualizzazione della schermata Category Search, è possibile utilizzare i pulsanti del pannello superiore per modificare le impostazioni Part Select o Mute.

Procedura

Premere il pulsante [CATEGORY]

Toccare il nome della performance e selezionare Category Search nel menu contestuale



Filter

Selezionare un filtro da utilizzare in una ricerca.

Impostazioni: Category, Attribute

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)

Consente di filtrare per categoria.

Deselezionando la casella di controllo Main o Sub, è possibile annullare il filtro per categoria.

Impostazioni: consultare il Data List

Attribute

Consente di filtrare per attributo.

Deselezionando la casella di controllo Attribute, è possibile annullare il filtro per attributo.

Impostazioni: AWM2, FM-X, AN-X, MC, SSS, Smart Morph, Single, Multi, MOTIF XF, MONTAGE, MODX M OS V1.0

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Consente di filtrare per banco o preferiti.

Quando è selezionato Favorite, nell'elenco verranno visualizzate solo le performance con i contrassegni di preferito.

Quando viene visualizzata la schermata Category Search, è possibile premere il pulsante [CATEGORY] per cambiare il banco nell'ordine All → Favorite → Preset → User → nome della Library (quando viene caricato un file della libreria).

Tenendo premuto il pulsante [CATEGORY], la selezione verrà reimpostata su All.

Impostazioni: All, Favorite, Preset, User, nome della Library (quando viene caricato un file della libreria)

Name Search

Consente di inserire alcuni caratteri inclusi nel nome per facilitare la ricerca. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Job

Consente di richiamare il menu Job.

- **Delete**
  Consente di eliminare il contenuto selezionato.
  Questo parametro è disponibile solo quando è selezionata una performance nel banco utente.
- **Rename**
  Consente di cambiare il nome del contenuto selezionato.
  Questo parametro è disponibile solo quando è selezionata una performance nel banco utente.
- **Favorite All Clear**
  Consente di cancellare tutti i contrassegni di preferito dalle performance.
  Questo parametro non è disponibile quando non sono presenti performance con contrassegni di preferito.

Sort

Consente di impostare l'ordinamento dell'elenco delle performance.

Impostazioni: Default, Name, Date

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.
Date: consente di ordinare in base alla data di memorizzazione dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente.

Audition

Consente di attivare o disattivare la riproduzione della frase di ascolto.

Questo parametro non è disponibile quando Audition Lock è impostato su On in corrispondenza di [UTILITY] → Settings → Advanced.

Impostazioni: Off, On

Elenco delle performance

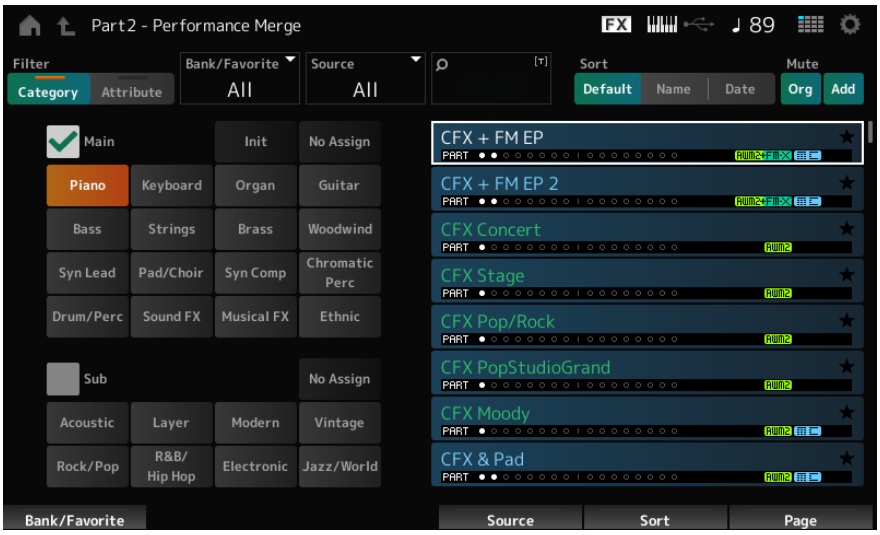
Viene mostrato il nome della performance, insieme alle parti attive, agli attributi e allo stato del contrassegno di preferito.

Performance Merge

La schermata Performance Merge consente di assegnare più parti della performance selezionata a parti vuote di un'altra performance. Ad esempio, è possibile sovrapporre una performance di pianoforte a quattro parti e una performance di archi a due parti per creare una ricca performance a sei parti.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione della parte (se la parte selezionata e tutte le parti successive sono vuote) → Toccare [+]



Source

Quando si seleziona una performance, il suono della parte qui specificata viene assegnato alla parte attualmente selezionata.

Impostazioni: All, Part 1–16

All: tutte le parti nella performance selezionata vengono assegnate a parti vuote dell'altra performance selezionata (per quanto possibile).
Part 1–16: solo il suono della parte specificata verrà assegnato all'altra parte selezionata

Mute Org (Original Part Mute)

Quando è impostato su Off, l'audio delle parti visualizzate prima dell'apertura della schermata Performance Merge sarà disattivato.

Impostazioni: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

Quando è impostato su Off, l'audio delle parti aggiunte nella schermata Performance Merge sarà disattivato.

Impostazioni: Off, On

Part Category Search

Nella schermata Part Category Search è possibile cercare e selezionare le parti.

Procedura

[SHIFT] + [CATEGORY]

(Quando si seleziona una parte a cui è già stato assegnato un suono) Toccare il nome della performance e selezionare Category Search nel menu contestuale

(Quando si seleziona una parte vuota a cui è già stato assegnato un suono) Toccare [+]



Source (Source Part)

Quando si seleziona una performance, il suono della parte qui specificata viene assegnato alla parte attualmente selezionata.

L'impostazione iniziale è Part 1.

Impostazioni: Part 1–16

Solo

Consente di attivare o disattivare la funzione di assolo.

Quando questo switch è attivato, la parte selezionata viene impostata sull'assolo.

Impostazioni: Off, On

Param. with Part (Parameter with Part)

Consente di caricare un gruppo di valori di parametri quando viene selezionata una performance.

I gruppi di parametri impostati su Off manterranno le impostazioni correnti anche quando viene selezionata una nuova performance.

Gruppo di parametri: Mixing, Arp/MS, Scene, Zone

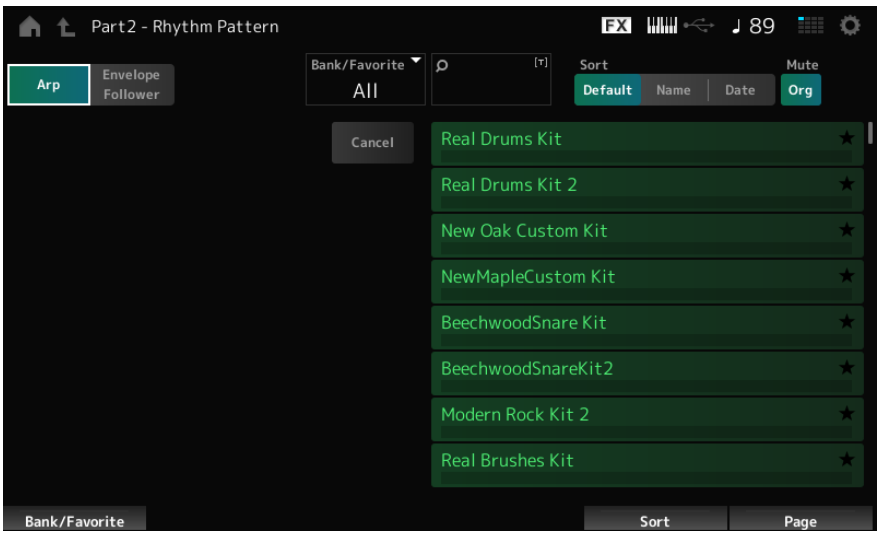
Impostazioni: Off, On

Rhythm Pattern

Nella schermata Rhythm Pattern è possibile cercare e selezionare pattern ritmici.
La funzione Rhythm Pattern consente di aggiungere immediatamente una parte ritmica alla performance corrente. Inoltre, combinando i pattern ritmici con gli effetti del circuito di inviluppo, è possibile modificare ulteriormente il suono.

Procedura

[SHIFT] + [SONG/PATTERN]



Arp (Arpeggio)
Envelope Follower

Consente di selezionare la schermata Arpeggio o la schermata Envelope Follower.

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Consente di filtrare per banco o preferiti.
Quando è selezionato Favorite, nell'elenco verranno visualizzati solo i pattern ritmici con i contrassegni di preferito.
Impostazioni: All, Favorite, Preset, User, nome della Library (quando viene caricato un file della libreria)

Name Search

Consente di inserire alcuni caratteri inclusi nel nome per facilitare la ricerca. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Sort

Consente di impostare l'ordinamento dell'elenco dei pattern ritmici.
Impostazioni: Default, Name, Date

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.
Date: consente di ordinare in base alla data di memorizzazione dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente.

Mute Org (Original Part Mute)

Quando è impostato su Off, l'audio delle parti visualizzate prima dell'apertura della schermata Rhythm Pattern sarà disattivato.
Impostazioni: Off, On

Mute Add (Additional Part Mute)

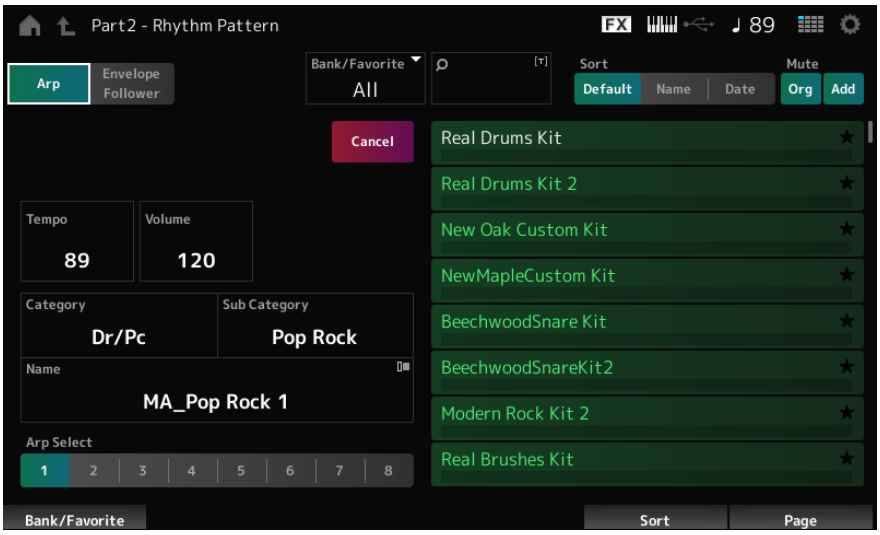
Quando è impostato su Off, l'audio delle parti aggiunte nella schermata Rhythm Pattern sarà disattivato.
Impostazioni: Off, On

Elenco dei pattern ritmici

Viene mostrato l'elenco dei pattern ritmici.

Cancel
Consente di annullare l'operazione.

■ Quando Arp è impostato su On
I parametri utilizzati di frequente per le impostazioni dell'arpeggio vengono visualizzati sul lato sinistro della schermata.



Tempo
Consente di impostare il tempo.

Impostazioni: 5–300

Volume
Consente di impostare il volume del pattern ritmico.

Impostazioni: 0–127

Category (Arpeggio Main Category)
Sub Category (Arpeggio Sub Category)
Name
Vengono mostrati la categoria di arpeggio, la sottocategoria e il nome attualmente selezionati.

Toccando il nome verrà visualizzato il menu contestuale per Arpeggio Category Search e l'immissione di numeri.

Impostazioni: consultare il Data List

Arp Select (Arpeggio Select)
Consente di selezionare l'arpeggio.

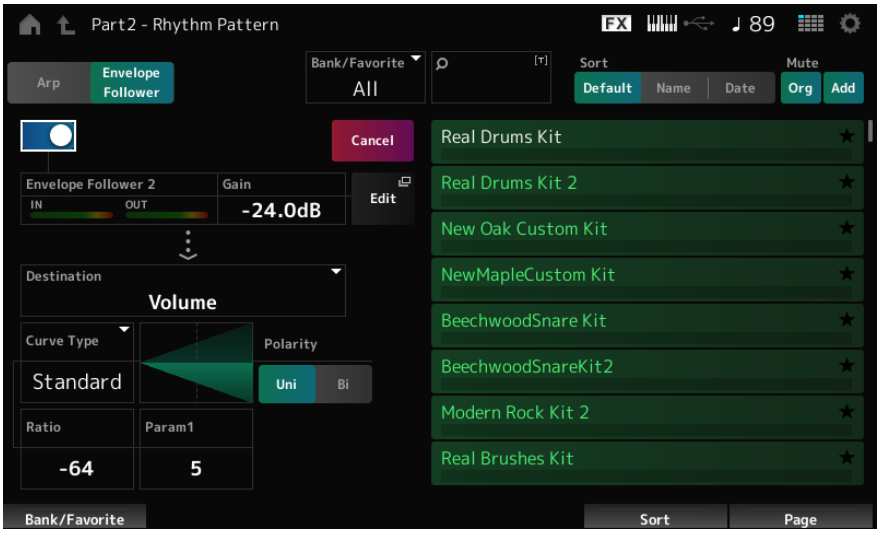
Impostazioni: 1–8

■ Quando Envelope Follower è impostato su On

I parametri utilizzati di frequente per le impostazioni di Envelope Follower vengono visualizzati sul lato sinistro della schermata.

È possibile modificare rapidamente i parametri utilizzati di frequente per i pattern ritmici.

Se si desidera modificare altri parametri, utilizzare Edit per aprire la schermata Envelope Follower Edit.



Quick Assign

Consente di abilitare il circuito di inviluppo.

Impostazioni: Off, On

Gain (Envelope Follower Gain)

Consente di impostare il guadagno di input per la sorgente di ingresso.

Impostazioni: –24.0dB – 0.0dB – 24.0dB

Destination

Consente di impostare la destinazione per il circuito di inviluppo.

Impostazioni: Volume, Cutoff, Resonance, Pitch, Pan, Reverb Send, Variation Send, LFO Speed, LFO Depth 1, LFO Depth 2, LFO Depth 3

Curve Type
Polarity (Curve Polarity)
Ratio (Curve Ratio)
Param1 (Curve Parameter 1)
Param2 (Curve Parameter 2)

Uguale alla schermata Control Assign.

Edit

Viene visualizzata la schermata Envelope Follower Edit.

Modalità di utilizzo della funzione Rhythm Pattern

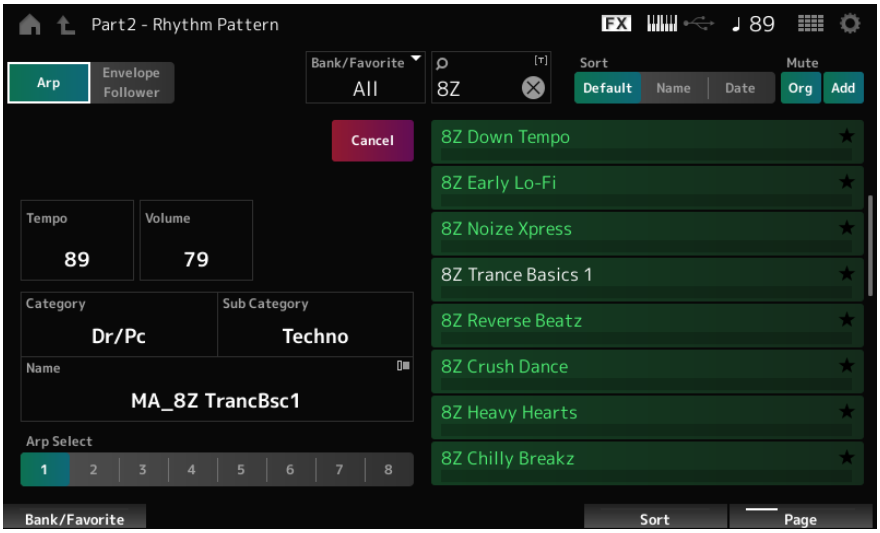
Qui, a titolo esemplificativo, spieghiamo come aggiungere il pattern ritmico 8Z Trance Basics 1 alla performance Supertrance, per poi modificare il suono con il circuito di inviluppo.

Per prima cosa, aggiungere una parte ritmica.

1. **Selezionare la performance a cui si desidera aggiungere una parte ritmica.**
   Selezionare Supertrance.

2. **Premere [SHIFT]+[SONG/PATTERN] per aprire la schermata Rhythm Pattern.**
   Quando vengono utilizzate tutte le parti da 1 a 8, PartFull e non sarà possibile aggiungere pattern ritmici.

3. **Toccare il kit del pattern ritmico che si desidera utilizzare nell'elenco di pattern ritmici.**
   Toccare 8Z Trance Basics 1.



   La parte ritmica è stata aggiunta.

4. **Premere il tasto per riprodurre il ritmo.**

5. **Premere il pulsante [PERFORMANCE (HOME)] o [EXIT] per confermare il pattern ritmico.**
   La schermata Rhythm Pattern verrà chiusa.

   NOTA
   È inoltre possibile confermare la selezione toccando l'icona HOME (⌂).

6. **Per arrestare il pattern ritmico, premere il pulsante [ARP] o il pulsante [■] (Stop).**

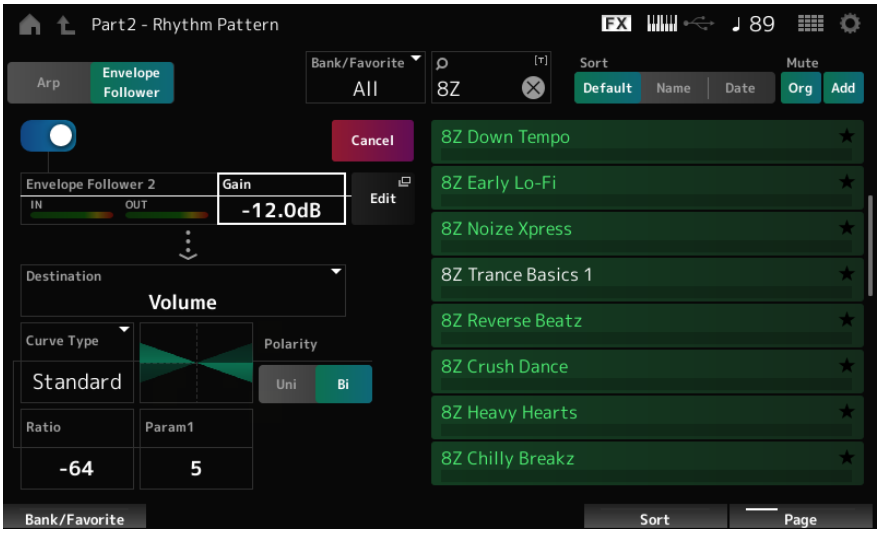
Successivamente, impostare il circuito di inviluppo. Per informazioni sul circuito di inviluppo, vedere "Utilizzo del circuito di inviluppo".

7. **Premere [SHIFT]+[SONG/PATTERN] per aprire la schermata Rhythm Pattern, quindi toccare Envelope Follower.**

8. **Impostare Quick Assign su On.**
   È possibile suonare la tastiera per ascoltare il suono con il circuito di inviluppo abilitato.

9. Le impostazioni possono essere modificate secondo necessità.

In questo esempio, impostare Polarity su Bi, Ratio su –64 e Gain su –12.0 dB.



Per regolazioni più dettagliate, aprire Envelope Follower Edit da Edit nella schermata.

Se si desidera modificare il kit del pattern ritmico o il tipo di arpeggio, premere [SHIFT]+[SONG/PATTERN] per tornare alla schermata Rhythm Pattern. Le impostazioni di Envelope Follower vengono conservate anche dopo la modifica del kit o del tipo di arpeggio.

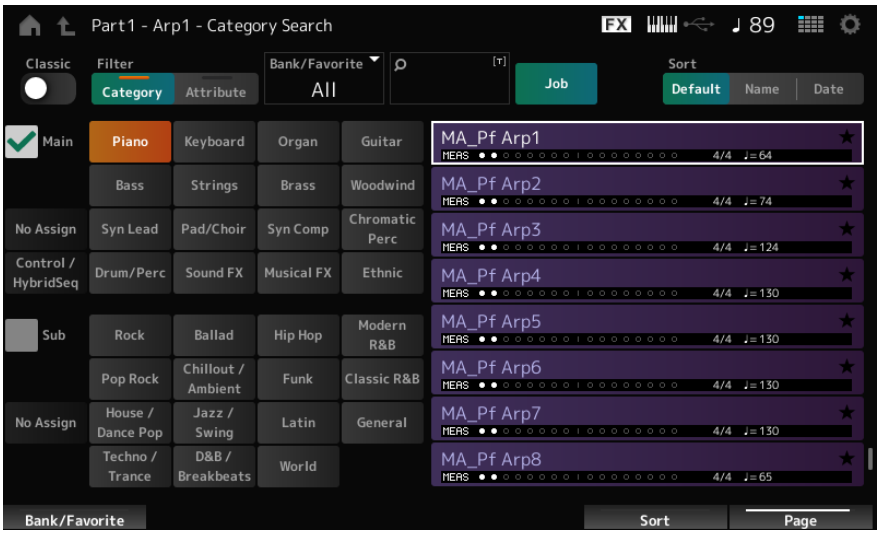
Arp Category Search (Arpeggio Category Search)

Nella schermata Arp Category Search è possibile cercare e selezionare i tipi di arpeggio.

Procedura

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → [EDIT/🔗] → Arpeggio → Individual → [CATEGORY]

[PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔗] → Arp / MS → Arp Overview → Selezione della parte → [CATEGORY]



Classic (Classic Switch)

Consente di attivare o disattivare la vista Classic.

Nella vista Classic sono elencati solo gli arpeggi comuni e non sono disponibili filtri per la ricerca.

Impostazioni: Off, On

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)

Consente di filtrare per categoria.

Deselezionando la casella di controllo Main o Sub, è possibile annullare il filtro per categoria.

Impostazioni: consultare il Data List

Attribute

Consente di filtrare per attributo.

Deselezionando la casella di controllo Attribute, è possibile annullare il filtro per attributo.

Impostazioni: Note, Chord, Other, Intro, Main, Fill, Ending, AF, Accent, Random SFX, Mg, numero di barre, indicazione tempo, tempo

Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Consente di filtrare per banco o preferiti.

Quando è selezionato Favorite, nell'elenco verranno visualizzati solo i tipi di arpeggio con i contrassegni di preferito.

Impostazioni: All, Favorite, Preset, User, nome della Library (quando viene caricato un file della libreria)

Name Search

Consente di inserire alcuni caratteri inclusi nel nome per facilitare la ricerca. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Job

Consente di richiamare il menu Job.

- **Delete**
  Consente di eliminare il contenuto selezionato.
  Questo parametro è disponibile solo quando è selezionato l'arpeggio nel banco utente.
- **Rename**
  Consente di cambiare il nome del contenuto selezionato.
  Questo parametro è disponibile solo quando è selezionato l'arpeggio nel banco utente.
- **Favorite All Clear**
  Consente di cancellare tutti i contrassegni di preferito dagli arpeggi.
  Questo parametro non è disponibile quando non sono presenti tipi di arpeggio con contrassegni di preferito.

Sort

Consente di impostare l'ordine dell'elenco dei tipi di arpeggio.

Impostazioni: Default, Name, Date

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.
Date: consente di ordinare in base alla data di caricamento dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente.

Elenco degli arpeggi

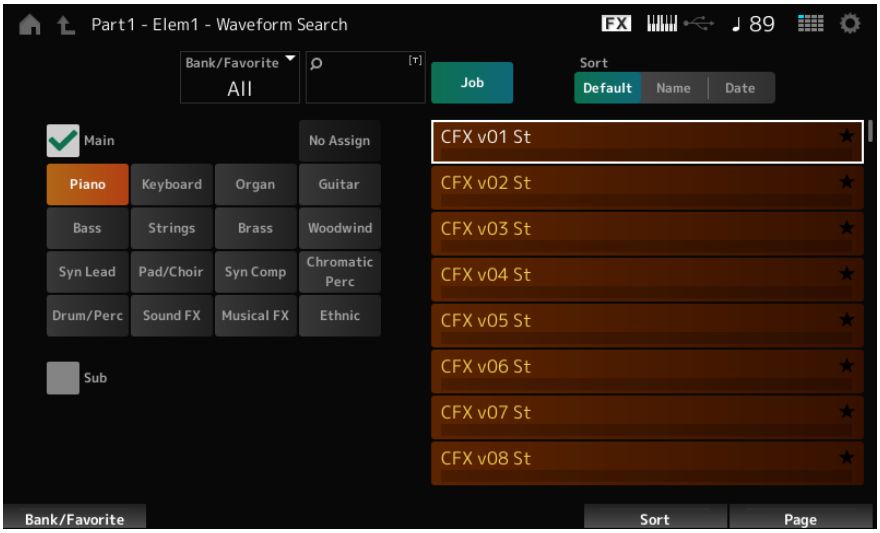
Vengono visualizzati il nome dell'arpeggio, il numero di misure, l'indicazione del tempo, il tempo consigliato, gli attributi e lo stato del contrassegno di preferito.

Waveform Search (Waveform Category Search)

Nella schermata Waveform Search è possibile cercare e selezionare le forme d'onda.

Procedura

Schermata relativa a Waveform → Selezione di Part → Selezione di Waveform → [CATEGORY]



Bank/Favorite (Bank/Favorite Select)

Consente di filtrare per banco o preferiti.

Quando è selezionato Favorite, nell'elenco verranno visualizzate solo le forme d'onda con i contrassegni di preferito.

Impostazioni: All, Favorite, Preset, User, nome della Library (quando viene caricato un file della libreria)

Name Search

Consente di inserire alcuni caratteri inclusi nel nome per facilitare la ricerca. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Main (Main Category)
Sub (Sub Category)

Consente di filtrare per categoria. Deselezionando la casella di controllo Main o Sub, è possibile annullare il filtro per categoria.

Impostazioni: consultare Data List

Job

Consente di richiamare il menu Job.

- **Delete**
  Consente di eliminare il contenuto selezionato.
  Questo parametro è disponibile solo quando è selezionata una forma d'onda nel banco utente.
- **Rename**
  Consente di cambiare il nome del contenuto selezionato.
  Questo parametro è disponibile solo quando è selezionata una forma d'onda nel banco utente.
- **Favorite All Clear**
  Consente di cancellare tutti i contrassegni di preferito dalle forme d'onda.
  Questo parametro non è disponibile quando non sono presenti forme d'onda con contrassegni di preferito.

Sort

Consente di impostare l'ordinamento dell'elenco di forme d'onda.

Impostazioni: Default, Name, Date

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.

Date: consente di ordinare in base alla data di memorizzazione dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente.

Elenco delle forme d'onda

Consente di visualizzare l'elenco di forme d'onda.

Schermate Live Set

La funzione Live Set rappresenta un modo pratico per passare immediatamente da una performance all'altra, ad esempio durante la riproduzione delle song di una scaletta.

Live Set

Nella schermata Live Set è possibile richiamare una performance.
Se si preme [SHIFT] + [EDIT/] mentre è selezionato User Bank, verrà visualizzata una finestra di dialogo e sarà quindi possibile copiare o scambiare pagine o banchi.

Procedura

Premere il pulsante [LIVE SET]

Toccare l'icona LIVE SET ()



Bank (Bank Name)

Consente di selezione il banco Live Set.

Impostazioni: Preset, User 1–8 (impostazioni di fabbrica predefinite), nome della Library (quando viene caricato un file della libreria)

Page

Consente di selezionare la pagina dell'esibizione dal vivo.

Edit

Viene visualizzata la schermata Live Set Edit.

Edit viene visualizzato solo quando è selezionato User Bank.

Live Set Slot 1–16

Consente di visualizzare un elenco di performance registrate nella pagina dell'esibizione dal vivo selezionata.

Category Search

Viene aperta la schermata Performance Category Search.

Current Performance Name
Viene mostrato il nome della performance registrata nello slot selezionato.

Current Slot Name
Viene mostrato il nome dello slot selezionato.
Quando un pattern, una song o un audio viene assegnato a uno slot, verrà visualizzato il nome del pattern, della song o del file audio.

Performance Attribute
Vengono mostrati gli attributi della performance registrata nello slot selezionato.

Nella schermata Live Set l'icona PTN cambia in PTN CHAIN quando un pattern con catena attiva viene assegnato a uno slot.
PTN: visualizzato per uno slot a cui è assegnato un pattern.
PTN CHAIN: visualizzato per uno slot a cui è assegnato un pattern con una catena attiva.
SONG: visualizzato per uno slot a cui è assegnato una song.
AUDIO: visualizzato per uno slot a cui è assegnato un audio.

Live Set Register

Nella schermata Live Set Register è possibile registrare le performance in slot di esibizioni dal vivo.

Procedura

[SHIFT] + [LIVE SET]

Tenendo premuto il pulsante [SHIFT], toccare l'icona LIVE SET nella barra di navigazione



Store as New Perf. and Register (Store as New Performance and Register)

Consente di memorizzare la performance corrente come nuova performance e di registrarla nello slot selezionato.

Jump to Data Utility

Viene visualizzata la schermata Data Utility .

Overwrite Current Perf. and Register (Overwrite Current Performance and Register)

Consente di memorizzare la nuova performance sopra quella esistente e di registrarla nello slot selezionato.

Register

Consente di registrare performance.

Tenendo premuto il pulsante [SHIFT], premere Register per registrare una performance inserendola tra gli slot.

Live Set Edit

Nella schermata Live Set Edit è possibile modificare le esibizioni dal vivo.
È possibile modificare solo le esibizioni dal vivo nel banco utente.

Procedura
[LIVE SET] → [EDIT/]



Bank (Bank Name)
Consente di salvare il banco Live Set selezionato con un nuovo nome. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Page (Page Name)
Consente di salvare la pagina dell'esibizione dal vivo selezionata con un nuovo nome. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Done
Toccare per chiudere Live Set Edit e visualizzare la schermata Live Set.

Live Set Slot 1–16
Consente di visualizzare un elenco di performance registrate nell'esibizione dal vivo selezionata.

[+] (Add)
Toccare per registrare la performance selezionata in quello slot.

Job
Consente di richiamare il menu Job.

- **Copy**
  Consente di attivare la funzione di copia.
  È possibile copiare le impostazioni selezionando uno slot da cui copiare, toccando Copy e selezionando lo slot in cui copiare.
  Impostazioni: Off, On
- **Exchange**
  Consente di attivare la funzione di scambio.
  È possibile scambiare le impostazioni selezionando il primo slot, toccando Exchange e selezionando il secondo slot.
  Impostazioni: Off, On
- **Delete**
  Selezionare lo slot, quindi toccare Delete per eliminare eventuali performance registrate e altre impostazioni dallo slot.

- **Delete & Move**
  Selezionare lo slot, quindi toccare Delete & Move per eliminare eventuali performance registrate e altre impostazioni dallo slot e spostare in alto gli slot successivi.

Slot Type
Consente di selezionare il tipo di slot.

Impostazioni: Perform, Song, Audio, Pattern

Perform: consente di registrare solo la performance nello slot
Song: consente di registrare la performance e la song nello slot
Audio: consente di registrare la performance e il file audio nello slot
Pattern: consente di registrare la performance e il pattern nello slot

Slot Name
Song Name
Audio Name
Pattern Name
Viene mostrato Slot Name quando Slot Type è Perform.

Toccando il nome si richiama la tastiera su schermo ed è quindi possibile inserire un nome per lo slot corrente. È possibile utilizzare fino a 20 caratteri alfanumerici.

Quando Slot Type è Pattern, viene visualizzato Pattern Name; quando è Song, viene visualizzato Song Name e quando è Audio, viene visualizzato Audio Name. Verrà visualizzato il pattern, la song o l'audio registrato. Quando si tocca il nome, viene visualizzata la schermata Utility Load. Quindi è possibile selezionare il pattern, la song o l'audio da registrare.

Performance (Performance Name)
Viene mostrato il nome della performance registrata nello slot selezionato.

Toccare per visualizzare la schermata Performance Category Search.

Color
Consente di impostare il colore per lo slot selezionato.

Impostazioni: Black, Red, Yellow, Green, Blue, Azure, Pink, Orange, Purple, Sakura, Cream, Lime, Aqua, Beige, Mint, Lilac

Volume
Consente di impostare il volume della performance registrata nello slot selezionato.

SSS Time
Consente di regolare SSS Time dello slot selezionato. Se si imposta SSS Time, anche se si modifica la performance durante la riproduzione, se il suono riprodotto è impostato su Note Off, verrà eseguito il fade out del suono dopo il tempo impostato.

Impostazioni: 0.0sec – 30sec, Hold, System

Riproduzione del pattern, della song o del file audio dalla schermata Live Set

Procedura
[LIVE SET] (o toccare l'icona LIVE SET nel pannello superiore) → Selezione di User Bank → Selezione di Slot → Pulsante [▶] (Play)

NOTA

- Non è possibile modificare la performance e lo slot durante la riproduzione del pattern o della song. Se si tenta di modificarli, verrà visualizzato un messaggio di errore.
- Se si preme il pulsante [▶] (Play) durante la riproduzione del pattern, della song o del file audio, si aprirà la schermata di riproduzione del pattern, della song o del file audio.

Schermate Utility

La schermata Utility viene utilizzata per impostare elementi comuni per l'intero strumento.

Settings

Sound

La schermata Sound viene utilizzata per impostare l'uscita audio dallo strumento.

Procedura

[UTILITY] → Settings → Sound



Tone Generator Volume

Consente di impostare il volume generale del suono emesso dallo strumento.

Impostazioni: 0–127

Tone Generator Note Shift

Consente di regolare in semitoni l'intonazione del suono generale prodotto dal blocco generatore di suoni dello strumento.

Impostazioni: –24–+0–+24

Tone Generator Tune

Consente di regolare in semitoni l'accordatura del suono generale prodotto dal blocco generatore di suoni dello strumento. È possibile regolare con precisione l'intonazione in unità di centesimi.

Impostazioni: –102.4–+0.0–+102.3

SSS Time

Consente di regolare il valore SSS Time del suono generale prodotto dal blocco generatore di suoni dello strumento. Se selezionato, verrà applicato il valore SSS Time di Live Set Slot.

Impostazioni: 0.0sec – 30sec, Hold, System

Keyboard Octave Shift

Consente di aumentare o diminuire di un'ottava l'intonazione della tastiera. È collegato ai pulsanti [OCTAVE] sul pannello superiore.

Impostazioni: –3–+0–+3

NOTA

L'impostazione Keyboard Octave Shift verrà impostata su 0 al successivo avvio del programma.

Keyboard Transpose

Consente di aumentare o diminuire di un semitono l'intonazione della tastiera.

Impostazioni: da –11semi a +0semi a +11semi

NOTA

- Se l'intonazione supera l'intervallo (da C-2 a G8) che la sezione sorgente sonora dell'unità può riprodurre, verrà emessa una nota di un'ottava più alta (o più bassa).
- L'impostazione Keyboard Transpose verrà impostata su +0semi al successivo avvio del programma.

Keyboard Velocity Curve

Consente di impostare la curva di velocità per determinare come viene espressa la velocità in relazione alla forza con cui vengono premuti i tasti.

L'asse orizzontale del grafico visualizzato nella schermata dello strumento indica la forza con cui vengono premuti i tasti, mentre l'asse verticale ne indica la velocità.

Impostazioni: Normal, Soft 1, Soft 2, Hard 1, Hard 2, Wide, Fixed

Normal: la curva più comune, in cui la forza e la velocità della pressione del tasto sono proporzionali
Soft 1: fornisce una risposta maggiore
Soft 2: la curva tra Soft 1 e Normal
Hard 1: fornisce una risposta ridotta
Hard 2: la curva tra Hard 1 e Normal
Wide: una curva che sopprime la velocità con un tocco leggero e la rende più pronunciata con un tocco forte. Fornisce la sensazione di una gamma dinamica più ampia.
Fixed: utilizzato quando si desidera creare una sorgente sonora con una velocità costante, indipendentemente dalla forza con cui si premono i tasti. Il valore impostato in Keyboard Fixed Velocity viene utilizzato come valore di velocità

Keyboard Fixed Velocity

Consente di inviare una velocità fissa al generatore di suoni a prescindere dall'intensità con cui si suona la tastiera. Questo vale solo se si imposta il parametro Keyboard Velocity Curve su Fixed.

Impostazioni: 1–127

Sustain Pedal (Sustain Pedal Select)

Consente di selezionare il tipo di footswitch collegato al jack FOOT SWITCH [SUSTAIN] del pannello posteriore.

- **FC3, FC3A (funzione di effetto mezzo pedale abilitata)**
  Selezionare FC3A (Half On). Se non è necessario utilizzare la funzione di effetto mezzo pedale, selezionare FC3A (Half Off).
- **FC4, FC4A, FC5**
  Selezionare FC4A o FC5. La funzione di effetto mezzo pedale non è disponibile con FC4, FC4A e FC5.
- **Pedale con polarità inversa**
  Selezionare Reverse Polarity. La funzione di effetto mezzo pedale non è disponibile.

Impostazioni: FC3A (Half On), FC3A (Half Off), FC4A/FC5, Reverse Polarity

NOTA

Se si utilizzano i Control Change da un dispositivo MIDI esterno per riprodurre l'effetto mezzo pedale, l'impostazione Sustain Pedal (Sustain Pedal Select) non è necessaria.

Global Tuning (Global Micro Tuning Switch)

Quando questo parametro è impostato su On, le impostazioni di accordatura micro nelle impostazioni globali hanno la priorità rispetto alle impostazioni di accordatura micro per ciascuna parte della performance. Questo vale per tutte le parti tranne la parte di batteria.

Impostazioni: Off, On

NOTA

L'impostazione Global Tuning (Global Micro Tuning Switch) verrà impostata su Off al successivo avvio del programma.

Micro Tuning Name (Global Micro Tuning Name)

Viene mostrato il nome dell'accordatura micro selezionata. Toccando il nome è possibile richiamare il menu per la selezione dell'accordatura micro.

Impostazioni: **Preset:** Equal Temperament, Pure Major, Pure Minor, Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift, 1/4 tone, 1/8 tone, Indian, Arabic1, Arabic2, Arabic3
User: Init Tuning1–8
Library: nome della libreria (quando viene caricato un file della libreria)

Root (Global Micro Tuning Root)

Consente di impostare la fondamentale per l'accordatura micro. Questo parametro non viene visualizzato se il tipo selezionato in Micro Tuning Name non richiede una fondamentale.

Impostazioni: C–B

Edit User Tuning

Consente di aprire la finestra delle impostazioni per l'accordatura micro dell'utente.

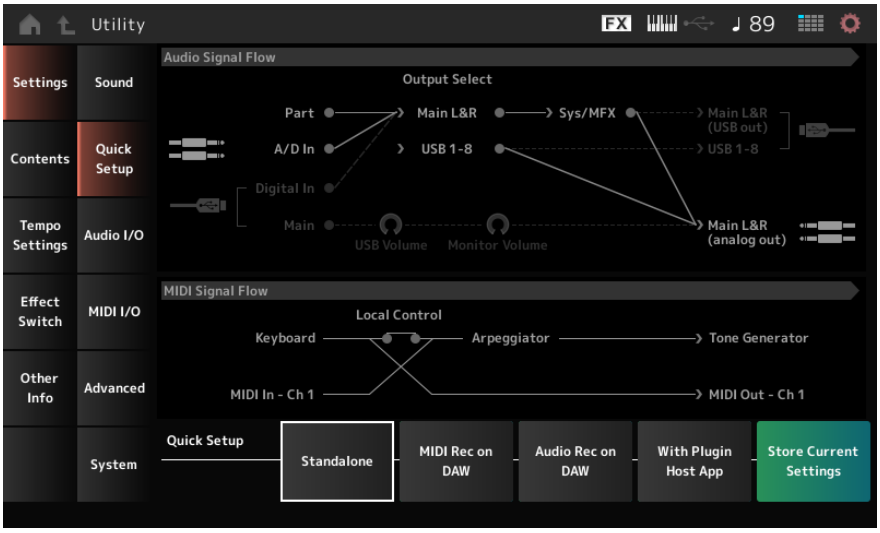
Quick Setup

Questa funzione consente di configurare tutte le impostazioni necessarie per collegare il dispositivo esterno ai valori ottimali semplicemente selezionando un gruppo di impostazioni.
È possibile impostare contemporaneamente i parametri di diverse schermate di impostazione in base allo scopo desiderato.

Procedura

[QUICK SETUP]

[UTILITY] → Settings → Quick Setup



Audio Signal Flow

Consente di visualizzare il diagramma del flusso del segnale audio corrente.
Il flusso del segnale rappresentato cambia a seconda del collegamento al terminale USB [TO HOST] e delle altre impostazioni dello strumento.

MIDI Signal Flow

Consente di visualizzare il diagramma del flusso del segnale MIDI corrente.
Il diagramma del flusso del segnale cambia a seconda delle impostazioni dello strumento.

Quick Setup (Quick Setup Select)

Consente di selezionare Quick Setup.

Impostazioni: Standalone, MIDI Rec on DAW (Setup No.1), Audio Rec on DAW (Setup No.1), With Plugin Host App (Setup No.3)

I parametri memorizzati in ogni configurazione rapida sono i seguenti:

Impostazioni audio	Direct Monitor
Impostazioni MIDI	Local Control
Impostazioni delle performance	Part 1–16 Output Select A/D In Output Select Digital In Output Select Part 1–8 Keyboard Control Switch Part 1–16 Part Mode Part 1–16 Transmit Channel

Vedere Audio I/O per i parametri relativi all'impostazione audio e MIDI I/O per i parametri relativi all'impostazione MIDI.

Impostazioni iniziali di Quick Setup

• Standalone

Impostazioni per l'utilizzo dello strumento da solo e per il funzionamento del dispositivo esterno dallo strumento

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	On	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• MIDI Rec on DAW

Impostazioni per registrare la performance in MIDI sul software DAW

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	Disattivato	Main L&R	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• Audio Rec on DAW

Impostazioni per registrare ogni parte sul generatore di suoni interno sul software DAW come traccia audio singola

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
Disattivato	On	Diversa per ciascuna parte	Part 1–8: On	Part 1–16: Int	Part 1–16: Ch 1–16

• With Plugin Host App

Impostazioni per l'utilizzo del generatore di suoni interno con un plug-in per il generatore di suoni su un computer

Direct Monitor	Local Control	Output Select	Keyboard Sw	Part Mode	Transmit Ch
On	On	Main L&R	Part 1–5: On Part 6–8: Disattivato	Part 1–4: Int Part 5–16: Ext	Part 1–4: Ch 1–4 Part 5–8: Ch 1–4 Part 9–16: Ch 9–16

Store Current Settings

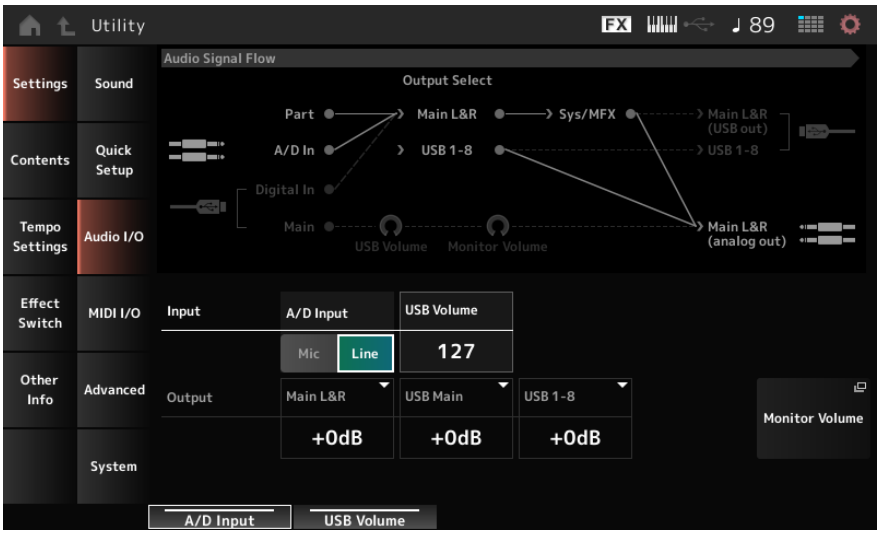
È possibile salvare le impostazioni correnti in una qualsiasi delle Setup No.1–3 di Quick Setup.

Audio I/O

Nella schermata Audio I/O è possibile impostare l'ingresso e l'uscita del segnale audio.

Procedura

[UTILITY] → Settings → Audio I/O



Audio Signal Flow

Consente di visualizzare il diagramma del flusso del segnale audio corrente.

Il flusso del segnale rappresentato cambia a seconda del collegamento al terminale USB [TO HOST] e delle altre impostazioni dello strumento.

A/D Input (A/D Input Gain)

Consente di impostare il guadagno di input per il jack A/D INPUT su Mic o Line.

Impostazioni: Mic, Line

Mic: prevista per un dispositivo con un livello di uscita basso, ad esempio un microfono.
Line: prevista per un dispositivo con un livello di uscita elevato, ad esempio un sintetizzatore o un dispositivo audio.

NOTA

Una chitarra o un basso con pickup di tipo attivo può essere collegato direttamente. Se invece si utilizza un pickup passivo, collegare lo strumento tramite un'unità di effetti o una direct box.

USB Volume (USB Input Volume)

Regola il volume del segnale audio acquisito dal terminale USB [TO HOST].

Impostazioni: 0–127

NOTA

Il volume dell'ingresso USB viene memorizzato come impostazione a livello di sistema e non in base alle prestazioni.

Direct Monitor

Consente di impostare l'uscita del segnale audio dai canali Main L&R, USB Main o USB 1–8 sul dispositivo esterno (ad esempio un computer) per essere riprodotti anche da questo strumento (monitoraggio diretto).

Se impostato su On, i segnali audio inviati ai canali Main L&R, USB Main e USB 1–8 vengono inviati anche ai jack OUTPUT [L/MONO] e [R] e al jack [PHONES] dello strumento. Quando non è presente alcuna connessione USB, questa opzione viene attivata automaticamente.

Impostazioni: Off, On

Main L&R (Analog Output L&R Output Gain)

Consente di impostare il guadagno di uscita dei terminali OUTPUT [L/MONO] e [R].

Impostazioni: –6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB Main (USB Main L&R Output Gain)

Consente di impostare il guadagno di uscita del canale Main L&R del terminale USB [TO HOST].

Impostazioni: –6dB, +0dB, +6dB, +12dB

USB 1-8 (USB Individual Output Gain)

Consente di impostare il guadagno di uscita dei canali 1–8 del terminale USB [TO HOST].

Impostazioni: –6dB, +0dB, +6dB, +12dB

Monitor Volume

Viene visualizzata la schermata Monitor Volume.

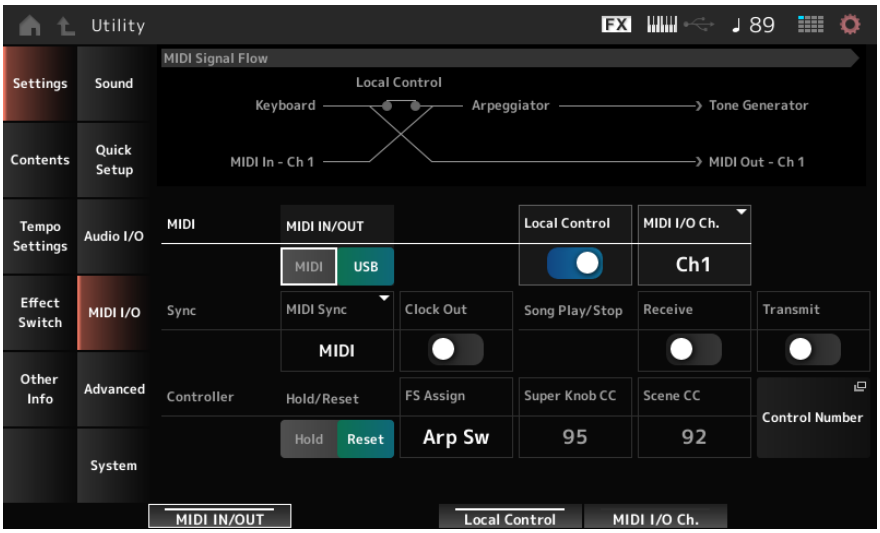
MIDI I/O

L'ingresso e l'uscita MIDI vengono impostati nella schermata MIDI I/O.

Procedura

[UTILITY] → Settings → MIDI I/O

Toccare l'icona Quick Setup



MIDI Signal Flow

Consente di visualizzare il diagramma del flusso del segnale MIDI corrente. Il diagramma del flusso cambia a seconda delle impostazioni dello strumento.

Toccando vicino allo switch Local Control su MIDI Signal Flow, è possibile attivare o disattivare Local Control.

MIDI IN/OUT

Consente di selezionare i terminali per la trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI.

Impostazioni: MIDI, USB

MIDI Thru

Consente di specificare se il terminale MIDI [OUT] viene utilizzato come terminale MIDI Thru.

Impostazioni: Off, On

Local Control

Consente di attivare o disattivare il controllo locale.

Quando Local Control è impostato su Off, il blocco controller e il blocco generatore di suoni dello strumento verranno scollegati e non verrà prodotto alcun suono quando si suona la tastiera.

Tuttavia, indipendentemente da questa impostazione, i dati della performance su tastiera su questo strumento vengono trasmessi come messaggi MIDI. Inoltre, i messaggi di ingresso MIDI vengono elaborati dal blocco generatore di suoni.

Impostazioni: Off, On

MIDI I/O Channel

Consente di impostare il canale MIDI per l'ingresso e l'uscita di Common e della parte con Keyboard Control Switch impostato su On.

Impostazioni: Ch1–Ch16

MIDI Sync

Consente di impostare i parametri relativi alla sincronizzazione con il dispositivo esterno collegato.
Selezionare il clock interno di questo strumento o il clock MIDI esterno del software DAW sul computer o sul dispositivo MIDI esterno oppure l'ingresso del segnale audio dai jack A/D INPUT per riprodurre arpeggi, sequencer di movimenti, song e pattern.

Impostazioni: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

Internal: consente di sincronizzare con il clock interno. Per utilizzare questo strumento da solo o come sorgente di clock master per la sincronizzazione con altri dispositivi.
MIDI: consente di sincronizzare con il clock MIDI ricevuto dal dispositivo MIDI esterno. Per utilizzare il dispositivo esterno come sorgente di clock master.
A/D In (ABS): funziona estraendo il tempo dal segnale audio in ingresso dal terminale A/D INPUT utilizzando la funzione Audio Beat Sync.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Consente di impostare i messaggi del clock MIDI da trasmettere.

Impostazioni: Off, On

Receive (Receive Sequencer Control)

Consente di riceve i messaggi MIDI per avviare e interrompere la song.

Impostazioni: Off, On

Transmit (Transmit Sequencer Control)

Consente di trasmettere i messaggi MIDI per avviare e interrompere la song.

Impostazioni: Off, On

Controller Hold/Reset

Consente di scegliere se utilizzare le impostazioni correnti dei controller come rotella di modulazione, aftertouch, foot controller e breath controller (Hold) o se ripristinare le impostazioni iniziali (Reset) quando si passa da una performance all'altra.

Impostazioni: Hold, Reset

Se impostato su Reset, i controller verranno reimpostati quando si passa da una performance all'altra, come mostrato di seguito:

Pitch bend	Centro
Rotella di modulazione	Minimo
Aftertouch	Minimo
Foot controller	Massimo
Interruttore a pedale	Disattivato
Ribbon controller	Centro
Breath controller	Massimo
Espressione	Massimo
Switch assegnabili 1 e 2	Disattivato
Pulsante [KEYBOARD HOLD]	Disattivato
Ogni linea del sequencer di movimenti	Quando l'opzione Motion Seq Polarity per la linea è impostata su Unipolar: il valore è 0 (minimo) Quando l'opzione Motion Seq Polarity per la linea è impostata su Bipolar: il valore è 64 (centro)

FS Assign (FootSwitch Assign Control Number)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando l'interruttore a pedale collegato al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Quando questo strumento riceve un messaggio MIDI con lo stesso numero di Control Change specificato qui dal dispositivo MIDI esterno, lo strumento si comporterà come se fosse stato azionato l'interruttore a pedale.

Impostazioni: Off, 1–95, Arp Sw, MS Sw, Play/Stop, Live Set+, Live Set–, Oct Reset, Tap Tempo

Super Knob CC (Super Knob Control Change Number)

Consente di impostare il numero di Control Change generato utilizzando la Super Knob.
Quando questo strumento riceve il messaggio MIDI con lo stesso numero di Control Change specificato qui dal dispositivo esterno, lo strumento si comporterà come se fosse stata azionata la Super Knob.
Impostazioni: Off, 1–95

NOTA

Se questo parametro è impostato su Off, per la gestione dei messaggi MIDI viene utilizzato un sistema esclusivo (SysEx).

Scene CC (Scene Control Change Number)

Consente di impostare il numero di Control Change generato quando si passa da una scena all'altra.
Inoltre, la scena cambierà quando un messaggio MIDI con lo stesso numero di Control Change impostato qui viene ricevuto dal dispositivo MIDI esterno.
Impostazioni: Off, 1–95

NOTA

- A seconda del numero di Control Change, verrà selezionata una delle scene 1–8.
  0–15: Scena 1, 16–31: Scena 2, 32–47: Scena 3, 48–63: Scena 4, 64–79: Scena 5, 80–95: Scena 6, 96–111: Scena 7, 112–127: Scena 8
- Se il numero Super Knob CC e il numero Scene CC sono impostati sullo stesso valore, davanti al numero viene visualizzato un punto esclamativo. In tal caso, il Control Change di Scene ha la priorità e il Control Change di Super Knob viene disabilitato.

Control Number

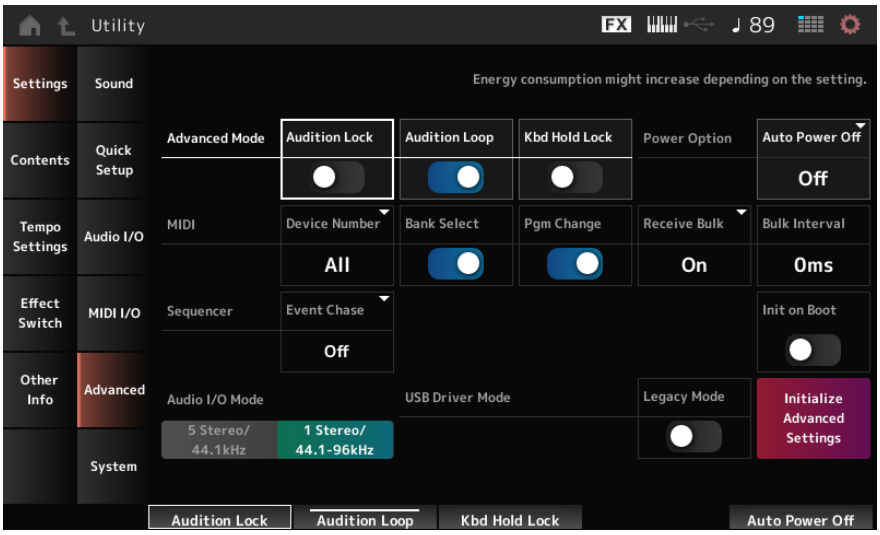
Viene aperto Control → Control Number nella schermata Common Edit.

Advanced

Nella schermata Advanced è possibile definire le impostazioni dettagliate per lo strumento.

Procedura

[UTILITY] → Settings → Advanced



Audition Lock

Consente di attivare o disattivare il blocco dell'ascolto. Quando è impostato su On, la funzione di ascolto è disabilitata.

Impostazioni: Off, On

Audition Loop

Quando è impostato su On, la frase di ascolto viene riprodotta in loop.

Quando è impostato su Off, la riproduzione della frase di ascolto si interrompe automaticamente dopo che è stata riprodotta fino alla fine.

Impostazioni: Off, On

Kbd Hold Lock (Keyboard Hold Lock)

Consente di attivare o disattivare la funzione Keyboard Hold. Se impostato su On, la funzione Keyboard Hold è disabilitata.

Funziona insieme al pulsante [KEYBOARD HOLD].

Impostazioni: Off, On

Auto Power Off (Auto Power Off Time)

Lo spegnimento automatico è una funzione che consente di spegnere automaticamente l'alimentazione se l'unità non viene utilizzata per un certo periodo di tempo, al fine di evitare consumi elettrici inutili dovuti al fatto che l'unità è rimasta accesa accidentalmente.

Qui è possibile impostare l'intervallo di tempo fino allo spegnimento automatico dello strumento.

Impostazioni: Off (Auto Power Off disabilitato), 5min, 10min, 15min, 30min, 60min, 120min

Device Number

Consente di impostare il numero del dispositivo MIDI. Per inviare e ricevere messaggi di sistema esclusivi come Bulk Dump e Parameter Change da e verso un dispositivo MIDI esterno, questo numero deve essere impostato in modo che corrisponda a quello dell'altro dispositivo.

Impostazioni: 1–16, All, Off

Bank Select (Receive/Transmit Bank Select)

Consente di impostare la ricezione e la trasmissione dei messaggi di selezione del banco tra lo strumento e il dispositivo MIDI esterno.

Quando è impostato su On, lo strumento riceverà o riconoscerà i messaggi di selezione del banco inviati dal dispositivo MIDI esterno.

Impostazioni: Off, On

Pgm Change (Receive/Transmit Program Change)

Consente di impostare la ricezione e la trasmissione dei messaggi Program Change tra lo strumento e il dispositivo MIDI esterno.

Quando è impostato su On, lo strumento riceverà o riconoscerà i messaggi Program Change inviati dal dispositivo MIDI esterno.

Impostazioni: Off, On

Receive Bulk

Consente di impostare la ricezione dei messaggi Bulk Dump.

Impostazioni: Protect (mancata ricezione), On (ricezione)

Bulk Interval

Consente di impostare l'intervallo di tempo per la trasmissione dei dati bulk quando questo strumento riceve il messaggio di richiesta bulk dal dispositivo esterno.

Impostazioni: 0–900ms

Sequencer Event Chase (Song Event Chase)

Garantisce che gli eventi specificati vengano riconosciuti correttamente quando, ad esempio, una song viene riprodotta dalla metà o con i comandi di avanzamento veloce e riavvolgimento.

Gli eventi impostati con MIDI Event Chase funzioneranno quindi correttamente con i comandi di avanzamento e riavvolgimento.

Impostazioni: Off, PC (Program Change), PC+PB+Ctrl (Program Change+Pitch Bend+Control Change)

Init On Boot (Initialize User Data on Boot-up)

Consente di impostare se i dati utente vengono inizializzati (On) o meno (Off) all'avvio.

Impostazioni: Off, On

Audio I/O Mode

Consente di commutare la modalità di uscita del segnale audio dal terminale USB [TO HOST].

Affinché questa impostazione sia effettiva è necessario riavviare lo strumento.

Impostazioni: 5 Stereo/44.1kHz, 1 Stereo/44.1–96kHz

5 Stereo/44.1kHz: fino a 10 canali (5 canali stereo) a una frequenza di campionamento di 44,1 kHz
1 Stereo/44.1-96kHz: fino a 2 canali (1 canale stereo) a una frequenza di campionamento di 44,1 kHz - 96 kHz

NOTA

Se impostato su 1 Stereo/44.1-96kHz, le frequenze disponibili sono: 44.1/48/96kHz.

Legacy Mode

Impostare questa opzione su On se si desidera utilizzare MIDI 1.0 invece di MIDI 2.0.

Affinché questa impostazione sia effettiva è necessario riavviare lo strumento.

Impostazioni: Off, On

Initialize Advanced Settings

Consente di inizializzare le impostazioni nella schermata Advanced.

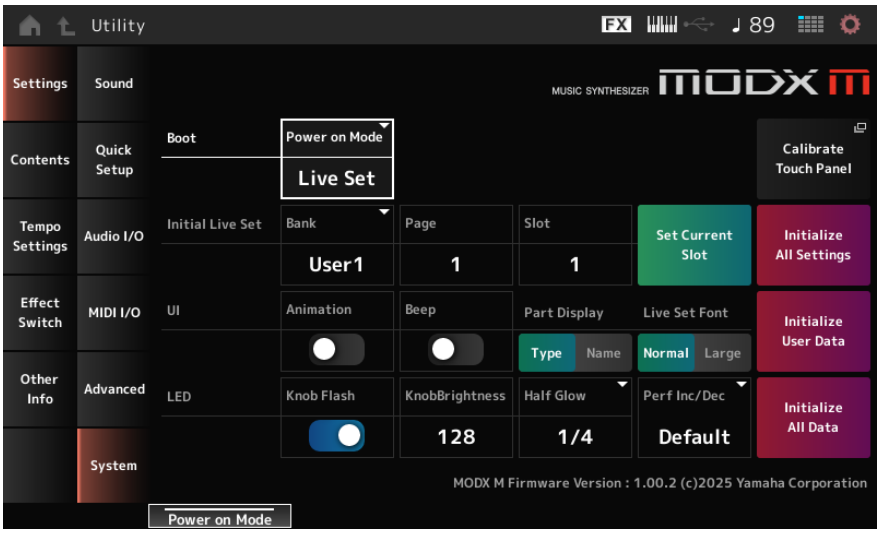
System

Nella schermata System è possibile impostare i parametri relativi all'intero strumento.

Procedura

[UTILITY] → Settings → System

[UTILITY] + [DAW REMOTE] (→ impostazione Calibrate Touch Panel)



Power on Mode

Consente di impostare la schermata da visualizzare sul display all'accensione dello strumento.

Impostazioni: Perform, Live Set

Calibrate Touch Panel

Consente di aprire la schermata per la calibrazione del touchscreen. Usare questa opzione quando il touchscreen non risponde correttamente.

Initial Live Set Bank (Initial Live Set Bank)
Initial Live Set Page (Initial Live Set Page)
Initial Live Set Slot (Initial Live Set Slot)

Quando Power on Mode è impostato su Live Set, questa opzione determina lo slot dell'esibizione dal vivo da selezionare immediatamente dopo l'avvio.

NOTA

È anche possibile impostare lo slot selezionando una performance nella schermata Live Set, aprendo questa schermata, quindi toccando il pulsante Set Current Slot.

Set Current Slot (Set Current Slot to Initial Live Set)

Consente di impostare la performance corrente sullo slot dell'esibizione dal vivo selezionato dopo l'avvio.

Initialize All Settings

Consente di inizializzare tutte le impostazioni della schermata Utility.

Animation

Consente di impostare se l'animazione è attivata o disattivata quando si cambia schermata.

Impostazioni: Off, On

Beep
Consente di attivare o disattivare il suono di funzionamento del touchscreen.
Impostazioni: Off, On

Part Display
Consente di impostare Part Name per mostrare la categoria e il tipo di parte o solo il nome della parte.
Impostazioni: Type, Name

Live Set Font
Consente di determinare la dimensione del carattere dei nomi dei contenuti e delle categorie nelle schermate Live Set e Category Search.
Impostazioni: Normal, Large

Initialize User Data
Consente di inizializzare tutti i dati nell'area utente della memoria utente (performance, sequenze di movimenti, esibizioni dal vivo ecc.) e tutte le impostazioni nella schermata Utility.

Knob Flash (Super Knob LED Blink)
Consente di impostare il lampeggiamento della Super Knob.
Impostazioni: Off, On

KnobBrightness
Consente di impostare la luminosità dell'illuminazione della Super Knob.
Impostazioni: 0–128

Half Glow (LED Half Glow Brightness)
Consente di controllare l'attenuazione dell'illuminazione delle spie del pulsante.
Impostazioni: Off, 1/4, 1/2

Perf Inc/Dec
Consente di impostare come cambiare la performance nella schermata Home .
Impostazioni: Default, Live Set

Default: consente di cambiare l'ordine dell'elenco delle performance nella schermata Performance Category Search
Live Set: consente di cambiare l'ordine degli slot delle esibizioni dal vivo

Initialize All Data
Consente di inizializzare tutti i dati nella memoria utente e le impostazioni della schermata Utility.

Product Info
Viene mostrata la versione del firmware dello strumento.

AVVISO

L'inizializzazione sovrascriverà tutti i dati di destinazione e le impostazioni di sistema riportandoli ai valori di fabbrica. Fare attenzione a non perdere dati importanti. Si consiglia inoltre di salvare anticipatamente le impostazioni necessarie su un'unità flash USB.

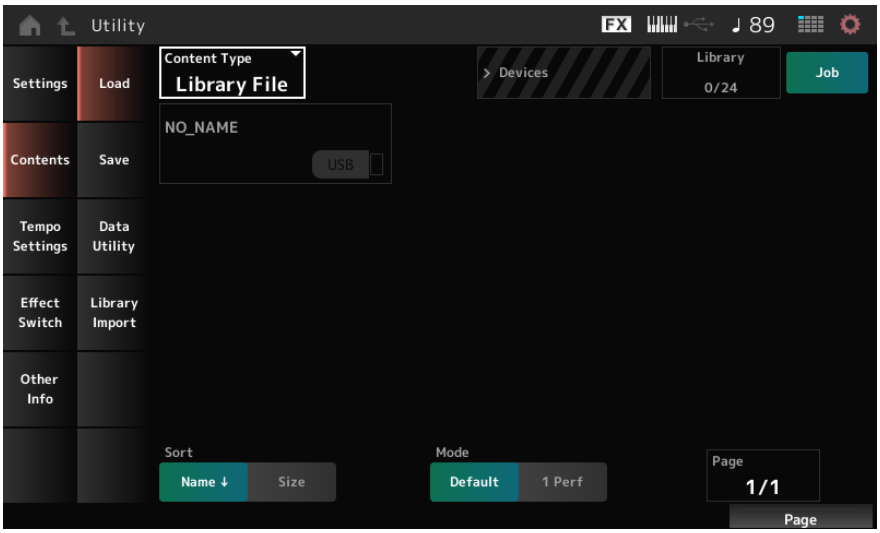
Load

I file e i dati interni vengono caricati utilizzando la schermata Load.

Procedura

[UTILITY] → Contents → Load

[SHIFT] + [STORE]



Content Type

Tutti i dati o un set specifico di dati vengono caricati da un singolo file salvato su un'unità flash USB o da un'impostazione memorizzata sullo strumento. In questo punto è possibile selezionare quale set di dati caricare in un file.

Le impostazioni disponibili variano a seconda del percorso effettuato per aprire la schermata.

Impostazioni: È possibile caricare i seguenti tipi di file.

Tipo di contenuto	Tipo di dispositivo	Estensione del file	Descrizione
User File	File	.Y2U (.Y2W) .X7U .X8U	• I file utente salvati su un'unità USB vengono caricati nell'area utente della memoria utente. • Se il file utente è stato diviso, sia .Y2U sia .Y2W devono essere entrambi memorizzati sull'unità USB. • In un file utente sono incluse le seguenti impostazioni: Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility Settings (solo .Y2U), Quick Setup (solo .Y2U)
Library File	File	.Y2L (.Y2M) .X7L .X8L	• I file della libreria salvati su un'unità USB vengono caricati nell'area della libreria della memoria utente. • Se un file della libreria è stato diviso, sia .Y2L sia .Y2M devono essere entrambi salvati sull'unità USB. • In un file della libreria sono incluse le seguenti impostazioni: Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (solo 1 banco), Microtuning, Waveform, Audition.

Tipo di contenuto	Tipo di dispositivo	Estensione del file	Descrizione
Backup File	File	.Y2A (.Y2B) .X7A .X8A	• I file di backup salvati su un'unità USB vengono caricati nella memoria utente. • In un file di backup sono inclusi tutti i dati che si trovano nelle aree utente e libreria, oltre a song e pattern. • Se un file di backup è stato diviso, sia .Y2A sia .Y2B devono essere entrambi salvati sull'unità USB.
Song&Perf (Song & Performance)	Dati interni		• Solo la song specificata viene caricata dalle song memorizzate nell'area dell'utente della memoria utente. • È possibile caricare sia le sequenze MIDI sia le performance.
Song	Dati interni		• Solo la song specificata viene caricata dalle song memorizzate nell'area dell'utente della memoria utente. • È possibile caricare solo le sequenze MIDI.
.mid File	File	.MID	Vengono caricati i file MIDI standard (SMF) salvati su un'unità USB (in formato 0 o 1).
.wav File	File	.WAV	Vengono caricati i file audio salvati su un'unità USB.
Pattern&Perf (Pattern & Performance)	Dati interni		• Solo il pattern specificato viene caricato dai pattern memorizzati nell'area dell'utente della memoria utente. • È possibile caricare sia le sequenze MIDI sia le performance.
Pattern	Dati interni		• Solo il pattern specificato viene caricato dai pattern memorizzati nell'area dell'utente della memoria utente. • È possibile caricare solo le sequenze MIDI.
Audio File*	File	.WAV .AIF	I file audio salvati su un'unità USB vengono caricati come forme d'onda. Ad esempio: [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT/⟲] → Selezione di Part → Selezione di Element → Osc/Tune
Motion Seq (Motion Sequence)*	Dati interni		Solo la sequenza specificata viene caricata dalle sequenze di movimenti salvate (memorizzate) nell'area dell'utente della memoria utente.
Smart Morph*	Dati interni		Solo i dati Smart Morph vengono caricati dalla performance salvata (memorizzata) nell'area dell'utente della memoria utente.

NOTA

I tipi di contenuto contrassegnati con un asterisco (*) non vengono visualizzati quando questa schermata viene aperta dalla schermata Utility.

Parent Folder Name
Current Folder Name

Viene indicato il nome della cartella principale e il nome della cartella corrente.

Una volta toccato il nome della cartella principale, questa diventa la cartella corrente.

Job

Consente di impostare se la funzione Job è abilitata (On) o disabilitata (Off).

Quando questo parametro è attivato, toccando il file, la cartella o il contenuto corrente verrà richiamato il menu contestuale Rename o Delete.

Toccando l'unità flash USB collegata, verrà richiamato il menu contestuale Format.

Impostazioni: Off, On

Free Storage

Viene indicata la capacità utilizzata e la capacità totale della memoria selezionata.

L'indicazione varia a seconda del tipo di contenuto.

Selezione del file della cartella

Vengono indicati i file e le cartelle all'interno della cartella corrente.

Sort

Impostare l'ordine dei file nella selezione dei file.

Impostazioni: Name, Size, Date, Default (a seconda del tipo di contenuto)

Name: consente di ordinare in base al nome. La freccia giù indica che l'elenco è organizzato in ordine crescente (dalla A alla Z). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente.

Size: permette di ordinare l'elenco in base alla dimensione dei dati. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine crescente (da piccolo a grande). La freccia su indica che l'elenco è in ordine decrescente. Non valido per i tipi di contenuto Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph

Date: consente di ordinare in base alla data di memorizzazione dell'impostazione. La freccia giù indica che l'elenco è in ordine decrescente (dalla data più recente alla più vecchia). La freccia su indica che l'elenco è in ordine crescente. È disponibile solo quando il tipo di contenuto è Motion Seq, Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Smart Morph

Default: consente di ordinare in modo crescente in base al numero di contenuto. È disponibile solo quando il tipo di contenuto è Song, Song&Perf, Pattern, Pattern&Perf, Performance, Motion Seq, Smart Morph

Mode

Consente di selezionare la modalità di caricamento.

Questa opzione viene visualizzata solo per un User File o un Library File.

Impostazioni: Default, 1 Perf

Default: consente di caricare tutte le performance.

1 Perf: consente di caricare solo una performance specificata

Key (Center Key)

Selezionare il tasto al quale viene assegnato il file WAV o AIFF caricato.

Questa opzione viene mostrata solo per i file audio.

Impostazioni: Keyboard Select (C–2 –G8), All

Keyboard Select

Impostare se Center Key viene aggiornato tramite l'utilizzo della tastiera.

Questa opzione viene mostrata solo per i file audio.

Page

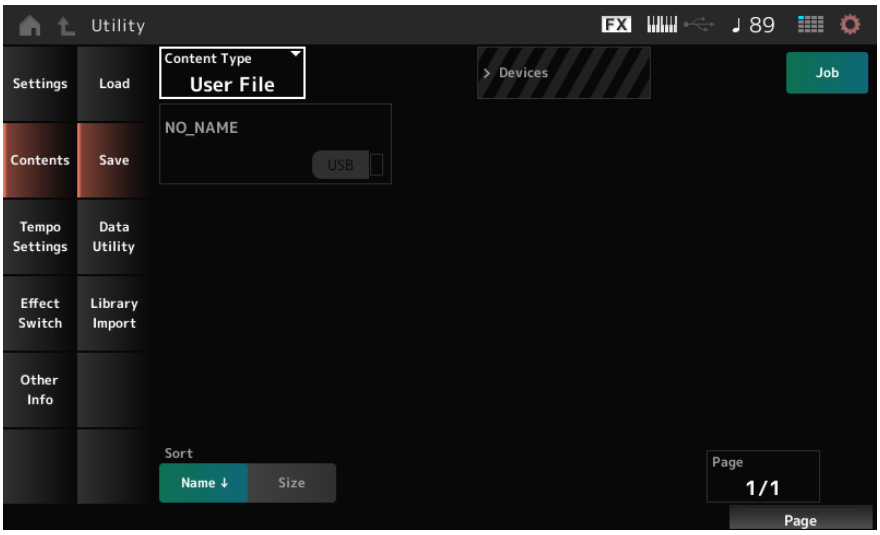
Se i file visualizzati nella selezione dei file non possono essere visualizzati su una singola pagina, verrà visualizzato un pulsante di scorrimento che consente di selezionare una pagina. In alternativa, per selezionare una pagina, è possibile utilizzare una manopola di visualizzazione.

Save

Nella schermata Save è possibile salvare i file e i dati interni.
Fondamentalmente è uguale alla schermata Load.

Procedura

[UTILITY] → Contents → Save



Content Type

Tutti i dati o una parte specifica dei dati contenuti nei file memorizzati su un'unità USB o sull'unità principale possono essere recuperati e caricati nello strumento.
Qui è possibile impostare quali dati memorizzare o salvare.
Le impostazioni disponibili variano a seconda del percorso effettuato per aprire la schermata.
Impostazioni: nella tabella seguente sono mostrati i tipi di contenuto che possono essere memorizzati o salvati.

Tipo di contenuto	Tipo di dispositivo	Estensione del file	Descrizione
Performance	Dati interni		Consente di salvare (memorizzare) la performance nell'area dell'utente della memoria utente.
User File	File	.Y2U (.Y2W)	• Le impostazioni salvate (memorizzate) nell'area utente della memoria utente vengono salvate su un'unità USB come file utente. • In un file utente sono incluse le seguenti impostazioni: Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set, Microtuning, Waveform, Audition, Utility Settings, Quick Setup • Quando la dimensione del file supera i 2 GB e il file è stato diviso, sia .Y2U sia .Y2W devono essere gestiti come un set.
Library File	File	.Y2L (.Y2M)	• Le impostazioni salvate (memorizzate) nell'area della libreria della memoria utente vengono salvate su un'unità USB come file della libreria. • Le impostazioni contenute nel file della libreria sono le seguenti (le stesse del file utente, ad eccezione delle impostazioni Utility): Performance, Arpeggio, Motion Sequence, Curve, Live Set (solo 1 banco), Microtuning, Waveform, Audition • Quando la dimensione del file supera i 2 GB e il file è stato diviso, sia .Y2L sia .Y2M devono essere gestiti come un set.

Tipo di contenuto	Tipo di dispositivo	Estensione del file	Descrizione
Backup File	File	.Y2A (.Y2B)	• Le impostazioni memorizzate nella memoria utente vengono salvate su un'unità USB come file di backup. • In un file di backup sono inclusi tutti i dati che si trovano nelle aree utente e libreria, oltre a song e pattern. • Quando la dimensione del file supera i 2 GB e il file è stato diviso, sia .Y2A sia .Y2B devono essere gestiti come un set.
.mid File	File	.MID	I dati MIDI memorizzati nell'area della song e del pattern della memoria utente vengono salvati su un'unità USB come file MIDI standard (SMF; solo nel formato 1).
Motion Seq (Motion Sequence)*	Dati interni		Consente di memorizzare (salvare) la sequenza di movimenti che vengono modificati nell'area utente.

NOTA

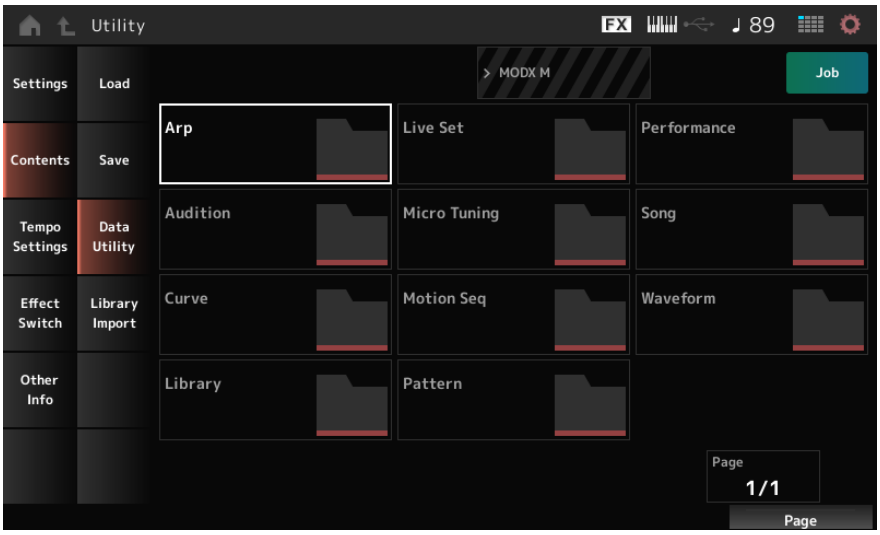
I tipi di contenuto contrassegnati con un asterisco (*) non vengono visualizzati quando questa schermata viene aperta dalla schermata Utility.

Data Utility

Nella schermata Data Utility è possibile gestire file e dati nella memoria utente.
Fondamentalmente è uguale alla schermata Load.

Procedura

[UTILITY] → Contents → Data Utility



Selezione della cartella

Vengono mostrati i tipi di contenuto nella memoria utente come cartelle. Toccare la cartella per aprirla.

Tipo di contenuto: Arp, Audition, Curve, Library, Live Set, Micro Tuning, Motion Seq, Pattern, Performance, Song, Waveform

Content Select

Toccando il contenuto si richiama il menu contestuale Rename, Delete.
Quando Job è impostato su On, vengono visualizzati i tre elementi seguenti.

Select All

Consente di selezionare tutti i contenuti di una cartella.
Opzione visualizzata quando non è stato selezionato nulla.

Unselect All

Consente di deselezionare tutti i contenuti di una cartella.
Opzione visualizzata quando è stato selezionato uno qualsiasi dei contenuti.

Delete

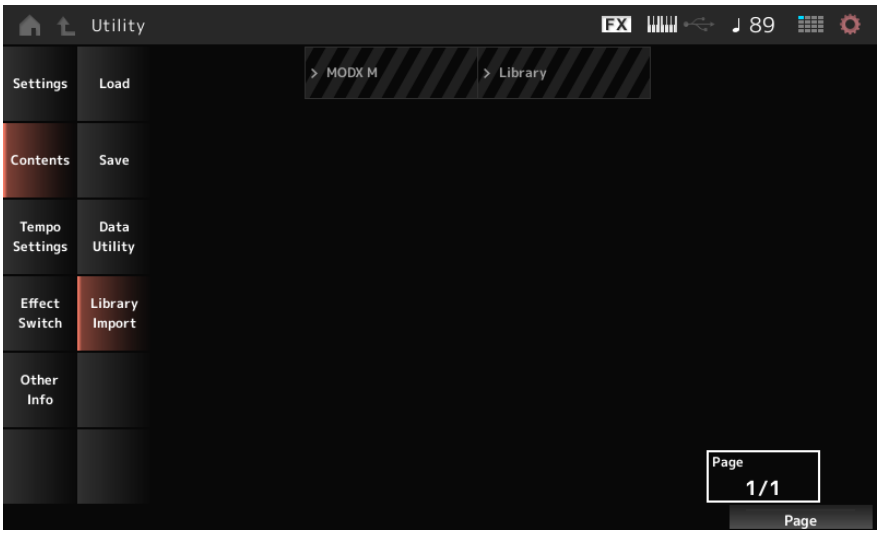
Consente di eliminare tutti i contenuti selezionati.
Opzione visualizzata quando è stato selezionato uno qualsiasi dei contenuti.

Library Import

Questa funzione consente di selezionare una performance specifica dalla libreria e di copiarla nel banco utente. Fondamentalmente è uguale alla schermata Load.

Procedura

[UTILITY] → Contents → Library Import



Select All

Consente di selezionare tutte le performance della cartella della libreria corrente.
Opzione visualizzata solo quando non è stata selezionata alcuna performance.

Unselect All

Consente di deselezionare tutte le performance della cartella della libreria corrente.
Opzione visualizzata solo quando è stata selezionata una qualsiasi performance.

Import to User Bank

Consente di copiare la performance selezionata nel banco User.
Quando si esegue questa operazione, anche le forme d'onda utente e gli arpeggi utente, le curve utente, l'accordatura micro utente e gli ascolti utente utilizzati nella performance selezionata vengono copiati nel banco utente.
Opzione visualizzata solo quando è stata selezionata una qualsiasi performance.

Tempo Settings

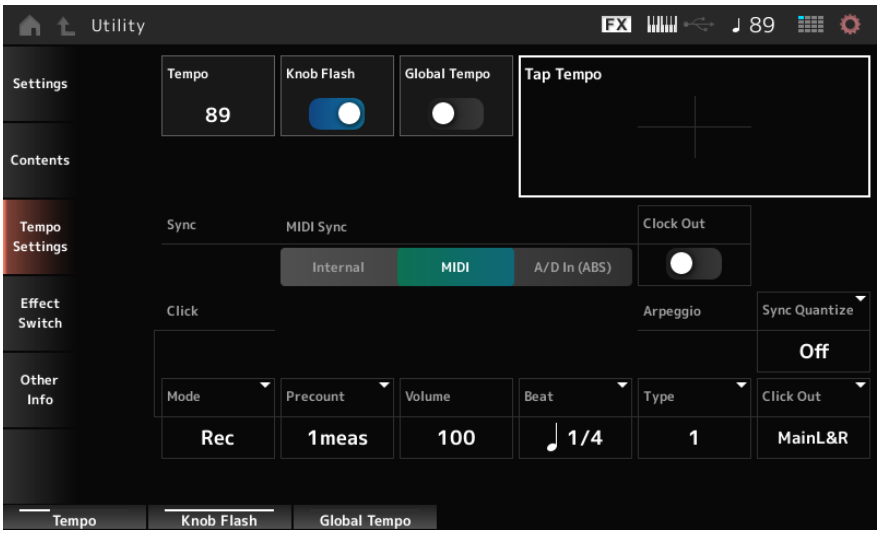
Nella schermata Tempo Settings è possibile impostare i parametri correlati al tempo e alla sincronizzazione.

Procedura

[TEMPO/TAP]

[UTILITY] + Tempo Settings

Toccare l'icona TEMPO SETTINGS



Tempo

Consente di impostare il tempo della performance.

Se MIDI Sync è impostato su MIDI o A/D In (ABS) ed è sincronizzato con un dispositivo esterno, verrà visualizzato Ex.Tempo al posto del valore di impostazione.

Impostazioni: 5–300

Knob Flash (Super Knob LED Blink)

Consente di impostare l'attivazione o la disattivazione del lampeggiamento della Super Knob.

Impostazioni: Off, On

Global Tempo

Quando questo parametro è impostato su Off, viene utilizzata l'impostazione Tempo per ciascuna performance.

Quando è impostato su On, il tempo corrente viene mantenuto anche quando si cambia la performance.

Impostazioni: Off, On

Tap Tempo

Toccando quest'area o premendo (toccando) il pulsante [ENTER] mentre il cursore è presente, è possibile impostare il tempo in base alla velocità di tocco o di pressione.

Oppure è possibile utilizzare il pulsante [TEMPO/TAP] per impostare il tempo allo stesso modo.

Tuttavia, questo parametro non è disponibile quando MIDI Sync è impostato su MIDI e lo strumento è impostato per la sincronizzazione con un dispositivo esterno.

NOTA

Se MIDI Sync è impostato su "A/D In (ABS)", il tempo viene modificato con il tocco che funge da inizio del beat.

MIDI Sync

Consente di impostare i parametri relativi alla sincronizzazione con il dispositivo esterno collegato.
È possibile scegliere se riprodurre arpeggi, sequencer di movimenti e song utilizzando il clock interno dello strumento, il clock (clock esterno) del software DAW o dei dispositivi MIDI collegati a questa unità, oppure utilizzando i segnali audio in ingresso dal terminale A/D INPUT.

Impostazioni: Internal, MIDI, A/D In (ABS)

Internal: consente di sincronizzare con il clock interno. Per utilizzare questo strumento da solo o come sorgente di clock master per altri dispositivi.
MIDI: consente di sincronizzare con il clock MIDI ricevuto dal dispositivo MIDI esterno. Per utilizzare il dispositivo esterno come sorgente di clock master.
A/D In (ABS): funziona estraendo il tempo dal segnale audio in ingresso dal terminale A/D INPUT utilizzando la funzione Audio Beat Sync.

Clock Out (MIDI Clock Out)

Consente di impostare i messaggi del clock MIDI da trasmettere.

Impostazioni: Off, On

Sync Quantize (Arpeggio Synchro Quantize Value)

Consente di regolare i tempi per l'avvio dell'arpeggio successivo se si riproduce un arpeggio per più parti. Se impostato su Off, l'arpeggio viene riprodotto quando la parte viene suonata sulla tastiera.

Impostazioni: "Off, 60 (biscroma), 80 (terzina di semicrome), 120 (semicroma), 160 (terzina di crome), 240 (croma), 320 (terzina di semiminime), 480 (semicroma)"

Mode (Click Mode)

Impostare il tempo in cui viene riprodotto il suono del clic (suono del metronomo).

Impostazioni: Off, Rec, Rec/Play, Always

Off: non viene riprodotto alcun suono del clic.
Rec: il suono del clic viene riprodotto durante la registrazione di song o pattern.
Rec/Play: il suono del clic viene riprodotto durante la registrazione e la riproduzione di song o pattern.
Always: il suono del clic viene sempre riprodotto.

NOTA

Il suono del clic viene riprodotto utilizzando un generatore di tono interno, quindi parte dell'uscita audio simultanea verrà consumata.

Precount (Click Precount)

Consente di impostare il numero di misure di preconteggio dal momento in cui viene premuto il pulsante [▶] (Play) fino all'avvio effettivo della registrazione durante la registrazione di una song o un pattern.

Impostazioni: Off (la registrazione inizia non appena si preme il pulsante [▶] (Play)), 1meas–8meas

Volume (Click Volume)

Consente di impostare il volume per il suono del clic.

Impostazioni: 0–127

Beat (Click Beat)

Consente di impostare il beat con cui viene riprodotto il suono del clic.

Impostazioni: 1/16 (semicrome), 1/8 (crome), 1/4 (semiminime), 1/2 (minime), Whole (semibrevi)

Type (Click Type)

Consente di selezionare il tipo di suono del clic.

Impostazioni: 1–10

Click Out (Click Output Select)

Consente di impostare la destinazione di uscita per il suono del clic.

Impostazioni: MainL&R, (AsgnL&R), USB Stereo, (AsgnL), (AsgnR), USB mono

MainL&R: uscite stereo (due canali) ai jack OUTPUT [L/MONO] e OUTPUT [R].
USB Stereo: uscite stereo (dai canali 1 e 2 ai canali 7 e 8) al terminale USB [TO HOST]
USB mono: uscite mono (canali da 1 a 8) al terminale USB [TO HOST]

NOTA

Di seguito sono riportate le impostazioni per la compatibilità dei dati con MONTAGE M. Quando sono impostate, vengono considerate disattivate.

- AsgnL&R
- USB Stereo: USB9&10 – USB29&30
- USB mono: USB9 – USB30
- AsgnL
- AsgnR

Effect Switch

Nella schermata Effect Switch è possibile impostare i parametri relativi al bypass dell'effetto.
Le impostazioni in questa schermata non vengono salvate (memorizzate), quindi vengono ripristinate ai valori predefiniti al riavvio dello strumento.

Procedura

[UTILITY] → Effect Switch

Toccare l'icona EFFECT (FX)

[SHIFT] + [QUICK SETUP]



Insertion FX (Insertion Effect)

Consente di attivare o disattivare l'effetto Insertion.

Impostazioni: Off, On

System FX (System Effect)

Consente di attivare o disattivare l'effetto System.

Impostazioni: Off, On

Master FX (Master Effect)

Consente di attivare o disattivare l'effetto Master.

Impostazioni: Off, On

Master EQ

Consente di attivare o disattivare l'EQ master.

Impostazioni: Off, On

Arp Bypass (Arpeggio Bypass)

Consente di attivare o disattivare il bypass dell'arpeggio. Quando questo parametro è impostato su On, tutte le funzioni di arpeggio vengono disabilitate.

Impostazioni: Off, On

NOTA

- Quando Arp Bypass è impostato su On, il pulsante [ARP] lampeggia.
- Quando Arp Bypass è impostato su On, se si modifica l'interruttore arpeggio per ogni parte, Arp Bypass verrà impostato su Off.
- Le song registrate utilizzando la funzione Arpeggio avranno la sequenza di arpeggio inclusa nei dati. Se si continua a modificare i dati della song nel software DAW, impostando Arp Bypass su On, si impedisce all'arpeggiatore di avere un doppio effetto.

Kbd Ctrl Lock (Keyboard Control Lock)

Consente di attivare o disattivare il blocco del controllo della tastiera.

Se impostato su On, il blocco è attivato e Keyboard Control è disabilitato per tutte le parti. Disattivandolo si sblocca il controllo della tastiera.

Questa opzione è utile per creare o modificare ciascuna traccia MIDI separatamente, ad esempio quando si utilizza lo strumento come modulo audio multitimbrico a 16 parti con il software DAW.

Impostazioni: Off, On

NOTA

Quando Kbd Ctrl Lock è impostato su On, se si modifica Keyboard Control SW di ciascuna parte, Kbd Ctrl Lock verrà impostato su Off.

Global A/D

Quando questo parametro è impostato su On, il volume della parte A/D non cambia quando si passa da una performance all'altra e anche gli altri parametri relativi alla parte A/D rimangono invariati. Quando questo parametro è impostato su Off, il volume viene impostato su un valore specifico per la performance quando si passa da una performance all'altra; inoltre, verranno modificati anche altri parametri relativi alla parte A/D.

Master FX e Master EQ vengono attivati e disattivati contemporaneamente.

Impostazioni: Off, On

Other Info

Altre informazioni sono visualizzate nella schermata Other Info.

Shift Function

Viene mostrato l'elenco delle operazioni di scelta rapida per la pressione simultanea del pulsante [SHIFT] e di altri pulsanti.

Legal Notices

Vengono mostrati contenuti come i copyright.

Schermate visualizzate premendo pulsanti specifici

Panel Lock

L'utilizzo della funzione di blocco del pannello impedisce il funzionamento accidentale durante le esibizioni dal vivo.

Procedura

Quando viene visualizzata la schermata Home o la schermata Live Set, premere [SHIFT]+[TEMPO/TAP]

■ Operazioni valide

Tastiera, pedali, volume master, Super Knob, rotella pitch bend, rotella di modulazione, Ribbon Controller e disattivazione del blocco pannello

■ Operazioni non valide

Tutte le altre operazioni, comprese quelle relative al touchscreen

Modalità di sblocco del blocco pannello

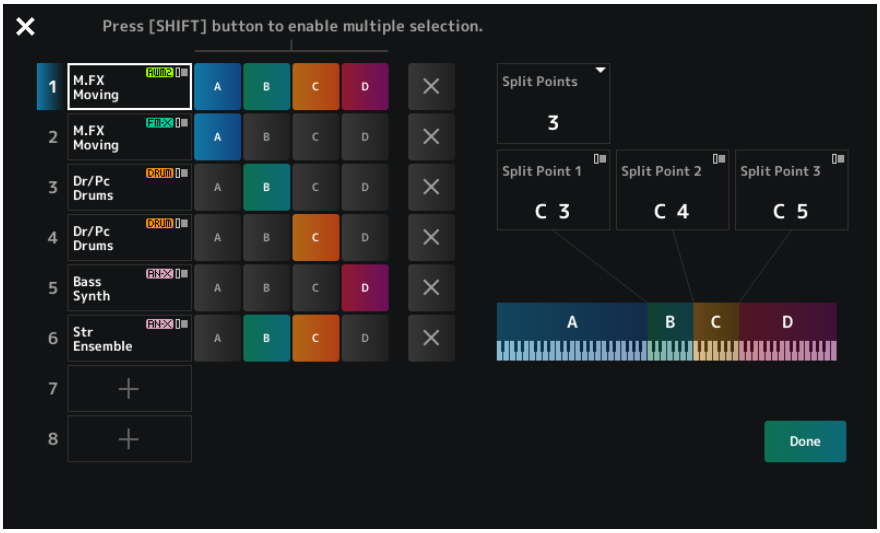
Per sbloccare il pannello, tenere premuto nuovamente il pulsante [SHIFT] mentre si tocca il pulsante [TEMPO/TAP] per sbloccare il pannello.

Split Job

Consente di impostare la divisione.

Procedura

Premere il pulsante [SPLIT].



Split Points

Consente di specificare il numero di punti di split.

Impostazioni: Off, 1–3

Split Point 1–3

Consente di specificare il tasto per il punto di split.

Quando Keyboard è impostato su On, è anche possibile specificare la posizione del punto di Split utilizzando tastiera.

Impostazioni: C#–2 – G8

Part Name

Toccando il nome della parte si richiama il menu contestuale per Category Search e Delete.

[+](Add)

Toccare per visualizzare la schermata Part Category Search o la schermata Performance Merge che consente di aggiungere una parte.

Group A–D

Premere un pulsante del gruppo per assegnare la parte al gruppo.

Toccare i pulsanti dei gruppi tenendo premuto il pulsante [SHIFT] per assegnare una singola parte a più gruppi.

× (Cancel)

Consente di annullare le assegnazioni di gruppi.

Done

Consente di confermare le impostazioni e di chiudere la schermata.

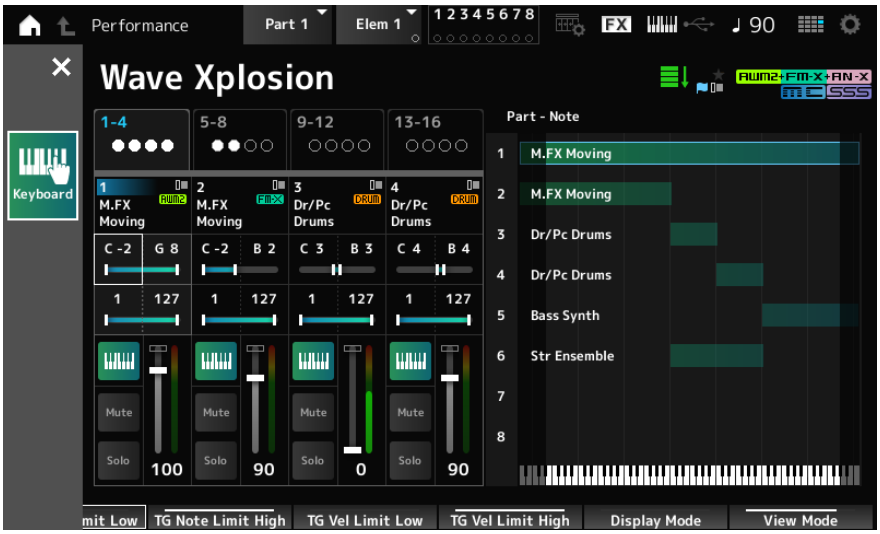
NOTA

Toccando la × (chiusura) in alto a sinistra si chiude la schermata senza confermare le impostazioni diverse dall'aggiunta, dall'eliminazione o dalla modifica delle parti.

Note Range

Procedura

[SHIFT] + [SPLIT]



La vista Part - Note è mostrata nella schermata Home.

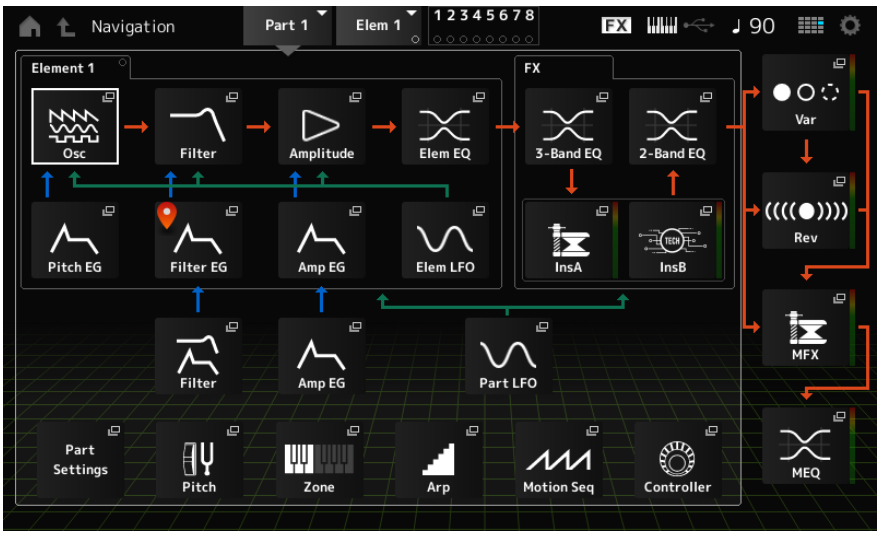
Il cursore si sposterà su TG Note Limit Low della parte selezionata e sarà possibile inserire il limite inferiore dell'intervallo delle note sulla tastiera..

Navigation

Procedura

Premere il pulsante [NAVIGATION]

(Con View Mode della schermata Home impostato su Default) Toccare Navigation visualizzato sullo schermo



Toccando le icone si richiamano le schermate di impostazione corrispondenti.

Premendo il pulsante [NAVIGATION] durante la modifica si richiama l'icona della posizione corrente ( ).

Dalla schermata Navigation è possibile passare non solo agli elementi, ma anche a Filter e Amp EG di Part Common.

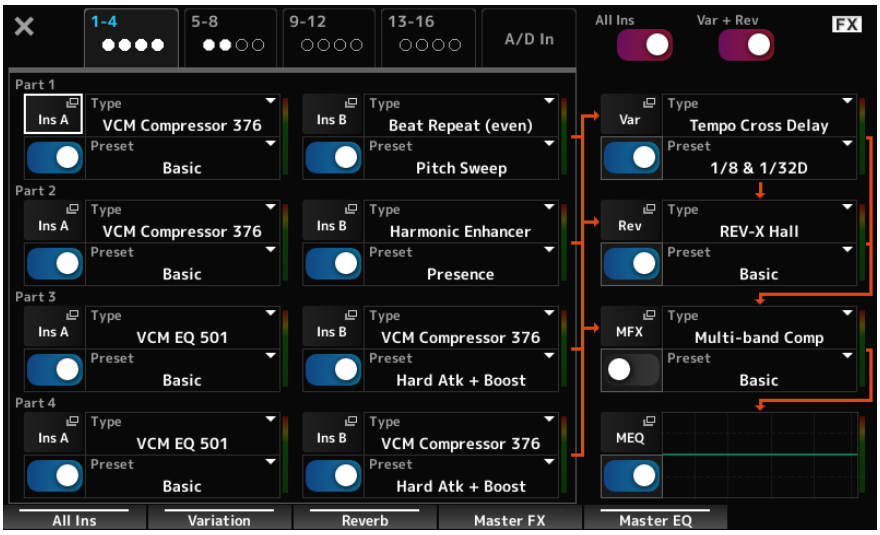
FX Overview

Nella schermata FX OVERVIEW è possibile controllare lo stato delle impostazioni degli effetti e accedere facilmente alle schermate per le impostazioni avanzate.

Procedura

[SHIFT] + [NAVIGATION]

(Con View Mode della schermata Home impostato su Default) Toccare Fx Overview visualizzato sullo schermo



Commutazione delle parti per la visualizzazione

Consente di cambiare le parti da visualizzare.

Impostazioni: 1–4, 5–8, 9–12, 13–16, A/D In

All Ins

Consente di attivare o disattivare tutti gli effetti Insertion (A e B).

Impostazioni: Off, On

Var + Rev

Consente di attivare o disattivare gli effetti Variation e Reverb.

Impostazioni: Off, On

Ins A, Ins B, Var, Rev, MFX, MEQ

Viene mostrata la schermata corrispondente per le impostazioni dettagliate.

Switch dell'effetto

Consente di attivare o disattivare ciascun effetto.

Impostazioni: Off, On

Type

Consente di impostare il tipo per ciascun effetto.

Impostazioni: fare riferimento ai tipi di effetto

Preset

Consente di impostare il preset per ciascun effetto.

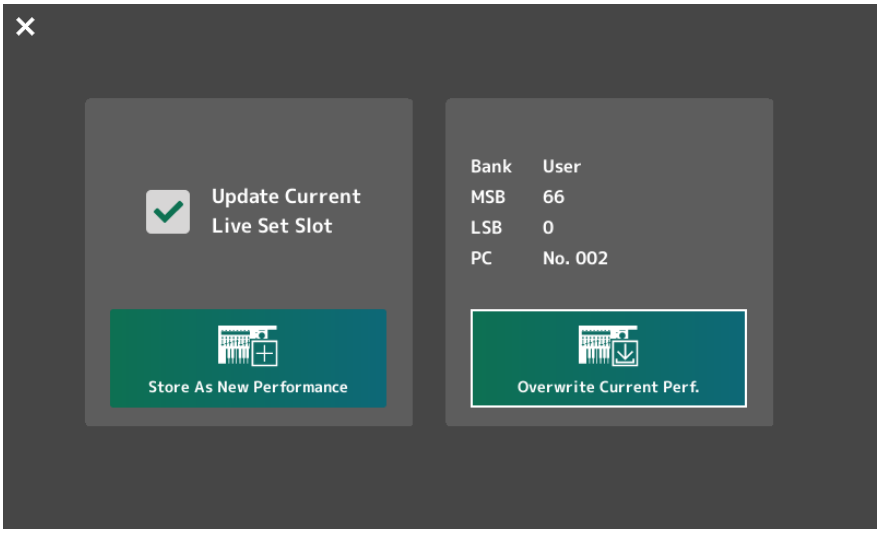
Impostazioni: consultare il Data List

Store

Si tratta della schermata di conferma quando si salva (memorizza) la performance corrente nell'area dell'utente.

Procedura

[STORE]



Store As New Performance

Consente di registrare come una nuova performance.

Update Current Live Set Slot

Quando viene selezionato uno slot nel banco Live Set dell'utente, verrà visualizzato un messaggio che conferma l'aggiornamento dello slot dell'esibizione dal vivo. Per procedere con l'aggiornamento, selezionare la casella e fare clic su Store As New Performance.

Overwrite Current Perf.

Consente di salvare la performance che si sta modificando nelle impostazioni esistenti (Bank, MSB, LSB e numero di Change number) visualizzate sul display.

Jump to Data Utility

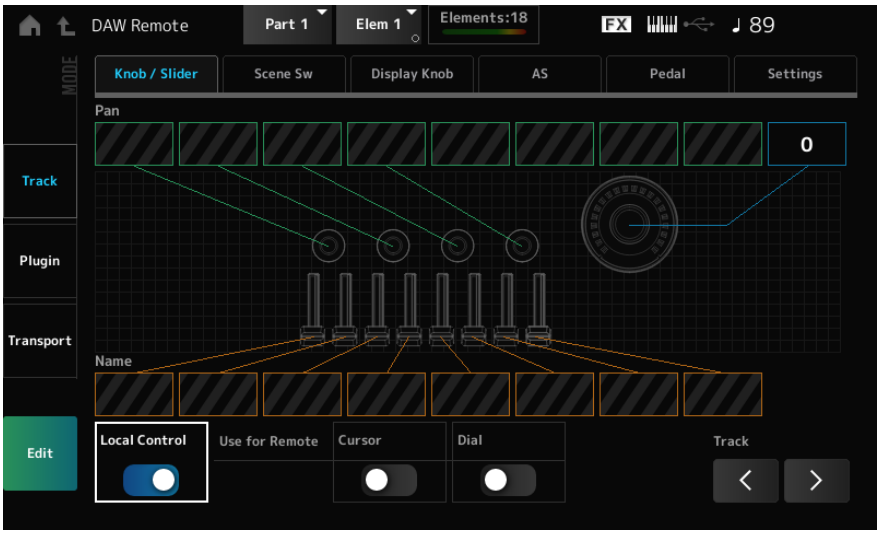
Visualizzato quando il salvataggio non è possibile a causa di un errore come Performance full.
Utilizzare [UTILITY] → Contents → Data Utility per visualizzare la schermata.

DAW Remote

Premendo il pulsante [DAW REMOTE] si attiva la funzione DAW Remote che consente di controllare comodamente il proprio DAW preferito con i controller sullo strumento.

Procedura

[DAW REMOTE]



Mode (Remote Control Mode)

Selezionare la funzione DAW Remote tra le tre modalità di funzionamento.

Impostazioni: Track, Plugin, Transport

Track: modalità per controllare contemporaneamente più tracce nel DAW. Le operazioni delle manopole e dei cursori di controllo vengono inviate come protocolli compatibili con Mackie Control dalla porta 2.
Plugin: modalità per controllare un plugin specifico nel DAW. Le operazioni delle manopole e degli slider control vengono inviate come messaggi in formato CC Number per le funzioni Remote dalla porta 1.
Transport: modalità per suonare la tastiera durante la riproduzione dei dati registrati nel DAW o per registrare la performance su tastiera nel DAW. È possibile utilizzare i pulsanti di trasporto del sequencer per avviare o interrompere la riproduzione nel DAW. Tutti i controller, ad eccezione dei pulsanti di trasporto del sequencer, funzionano normalmente.

Passaggio tra schermate

Consente di aprire la schermata delle impostazioni per ciascun controller e la funzione remota.

Impostazioni: Knob/Slider, Scene Sw, Display Knob, AS, Pedal, Settings

Local Control

Consente di attivare o disattivare Local Control.

Si tratta della stessa operazione che può essere impostata in [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Use for Remote Cursor / Dial

Consente di impostare se utilizzare il data dial e i pulsanti cursore sul pannello superiore per il controllo del DAW.

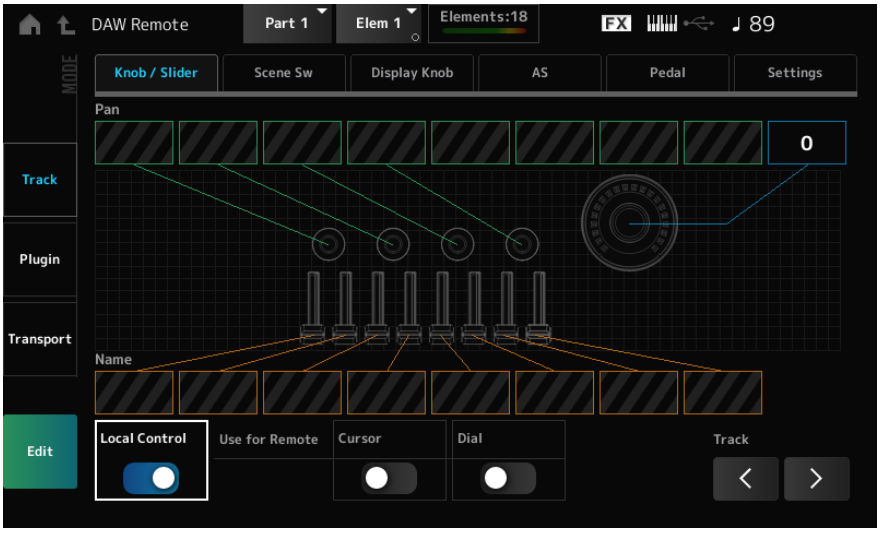
Acceso: per controllare il DAW.

Spento: per controllare il display Main sul pannello superiore.

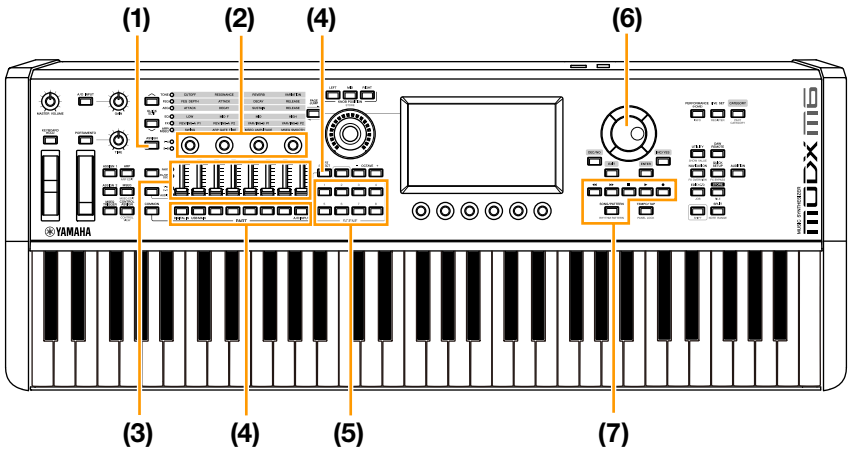
Track (Track Select)

Consente di visualizzare la selezione del gruppo di tracce (otto tracce alla volta).

■ Modalità Track



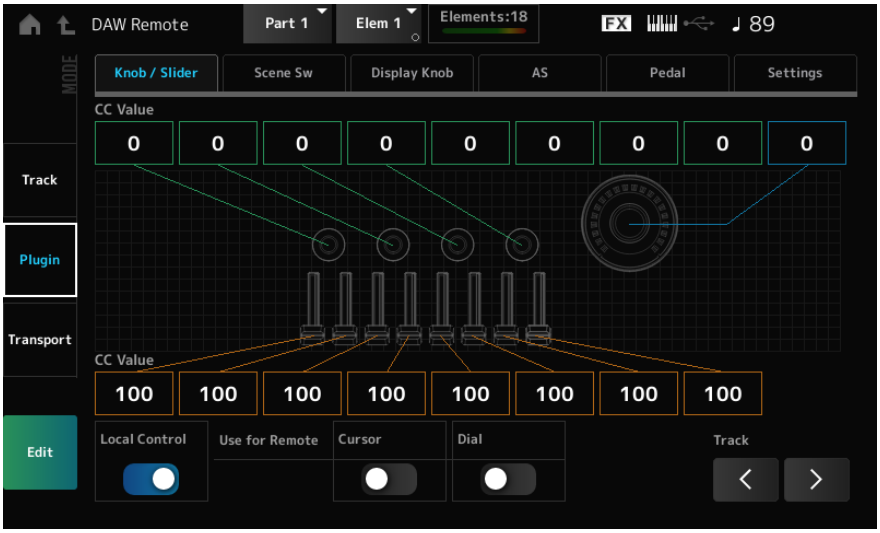
Controller



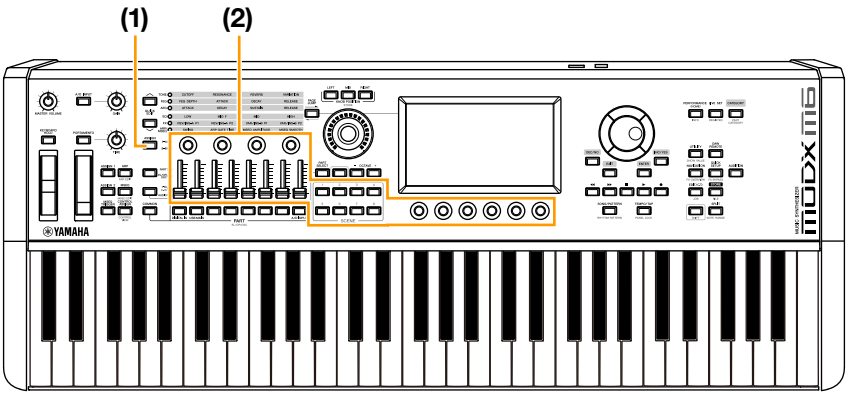
	Controller	Funzionamento unità DAW
(1)	Pulsante [ASSIGN]	Selezione del pan (1 – 4 / 5 – 8)
(2)	Manopole 1 – 4 (5 – 8)	Il pan della traccia verrà trasmesso dalla porta 2
(3)	Slider control 1–8	Il volume della traccia verrà trasmesso dalla porta 2
(4)	Pulsante PART, pulsante [PART SELECT]	Consentono di selezionare le tracce e di attivare o disattivare l'esclusione dell'audio e l'assolo delle tracce selezionate.
(5)	Pulsanti SCENE	Le funzioni 1 – 8 sono emesse dalla porta 2
(6)	Data dial, pulsanti cursore	Consentono di spostare la posizione del cursore o della song.
(7)	Pulsante di trasporto del sequencer Pulsante [SONG/PATTERN]	Consentono di controllare le azioni di trasporto (registrazione e riproduzione).

Gli altri controller sono impostati per inviare i messaggi di Control Change impostati in modalità Remote.

■ Modalità Plugin



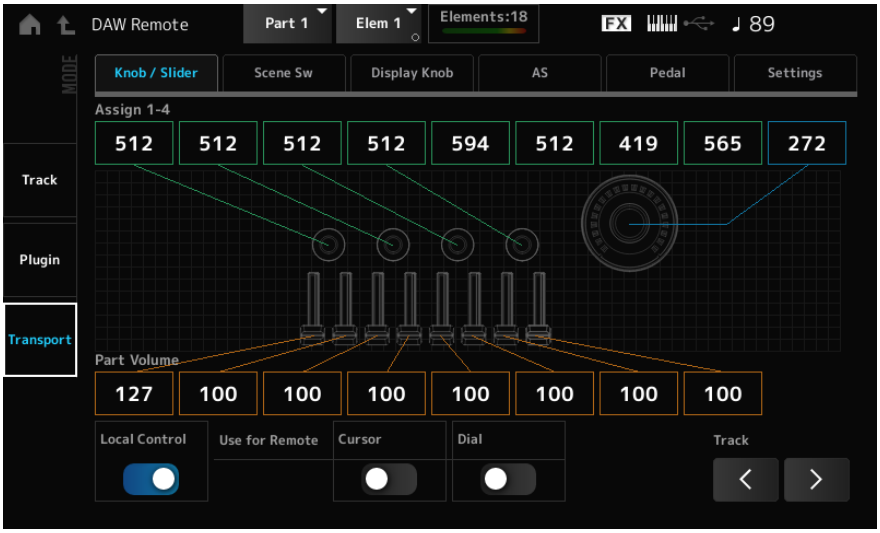
Controller



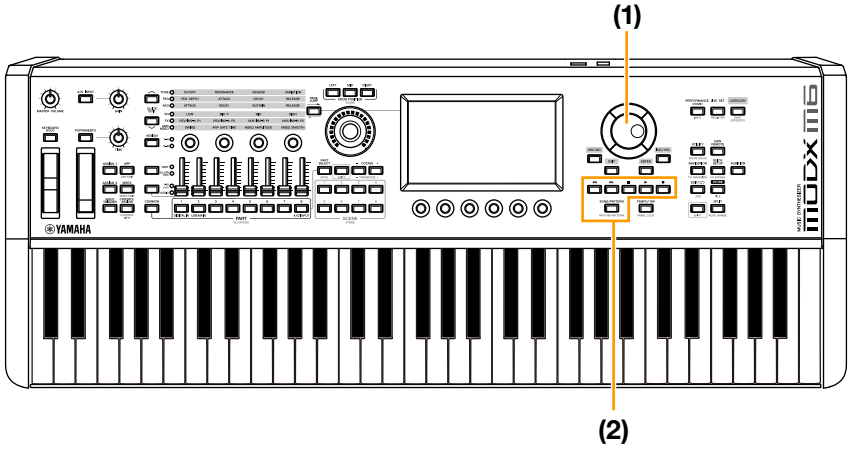
	Controller	Funzionamento unità DAW
(1)	Pulsante [ASSIGN]	Selezione della manopola (1 – 4 / 5 – 8)
(2)	Manopole 1 – 4 (5 – 8), slider control 1 – 8, pulsante SCENE, manopola di visualizzazione	Qualsiasi Control Change selezionato (viene inviato il numero CC impostato in Edit nella schermata DAW Remote).

I pulsanti PART, il pulsante [PART SELECT], il pulsante [KEYBOARD CONTROL], il data dial, i pulsanti cursore, i pulsanti di trasporto del sequencer, i pulsanti BANK e PAGE si comportano come nella modalità Track.

■ Modalità Transport



Controller



	Controller	Funzionamento unità DAW
(1)	Data dial, pulsanti cursore	Consentono di spostare la posizione del cursore o della song.
(2)	Pulsante di trasporto del sequencer Pulsante [SONG/PATTERN]	Consentono di controllare le azioni di trasporto (registrazione e riproduzione).

Gli altri controller funzionano normalmente.

Durante la Edit

Edit

Consente di impostare il messaggio di Control Change, ad esempio il numero di controllo e la modalità del canale, che viene inviato dalla porta 1.
Di seguito sono riportate le impostazioni di ciascuna scheda:

■ Common

Local (Local Control)

Consente di attivare o disattivare Local Control.
Si tratta della stessa operazione che può essere impostata in [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.

Use for Remote Cursor / Dial

Consente di impostare se utilizzare il data dial e i pulsanti cursore sul pannello superiore per il controllo del DAW.
Acceso: per controllare il DAW.
Spento: per controllare il display Main sul pannello superiore.

■ Knob / Slider

CC Num. (Control Change Number)

Consente di impostare il numero di controllo per le manopole e gli slider control.
Impostazioni: 1–95

■ Scene SW

Scene1–8CC# (Scene 1–8 Control Number)

Consente di impostare il numero di controllo per i pulsanti SCENE.
Impostazioni: 1–95

Latch/Momentary (Scene 1–8 Switch Mode)

Consente di cambiare la modalità operativa dei pulsanti SCENE.
Impostazioni: Momentary, Latch

■ Display Knob

DispKnob 1–6CC# (Display Knob 1–6 Control Number)

Consente di impostare il numero di controllo per le manopole di visualizzazione.
Impostazioni: 1–95

AS

Porta Sw CC# (Portamento Switch Control Number)

Consente di impostare il numero di controllo per il pulsante [PORTAMENTO].
Impostazioni: 1–95

Latch/Momentary (Portamento Switch Mode)

Consente di cambiare la modalità operativa del pulsante [PORTAMENTO].
Impostazioni: Momentary, Latch

Porta Knob CC# (Portamento Knob Control Number)

Consente di impostare il numero di controllo per la manopola [TIME] di PORTAMENTO.
Impostazioni: 1–95

AssignSw 1 CC# (Assignable Switch 1 Control Number)
AssignSw 2 CC# (Assignable Switch 2 Control Number)
MS Trigger CC# (Motion Seq Trigger Switch Control Number)
Consente di impostare i numeri di controllo per i pulsanti [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] e [MSEQ TRIGGER].
Impostazioni: 1–95

Assign SW 1 Latch/Momentary (Assignable Switch 1 Mode)
Assign SW 2 Latch/Momentary (Assignable Switch 2 Mode)
MS Trigger Latch/Momentary (Motion Seq Trigger Switch Mode)
Consente di cambiare la modalità operativa dei pulsanti [ASSIGN 1], [ASSIGN 2] e [MSEQ TRIGGER].
Impostazioni: Momentary, Latch

■ Pedal

FC 1 CC# (Foot Controller 1 Control Number)
FC 2 CC# (Foot Controller 2 Control Number)
Consente di impostare il numero di controllo per i foot controller 1 e 2.
Impostazioni: 1–95

FS CC# (Foot Switch Control Number)
Viene mostrato il numero di controllo per l'interruttore a pedale.
Impostazioni: 1–95

Latch/Momentary (Foot Switch Mode)
Consente di cambiare la modalità operativa dell'interruttore a pedale.
Impostazioni: Momentary, Latch

■ Settings

DAW
Consente di selezionare il DAW particolare da utilizzare con questo strumento.
Impostazioni: Cubase, Logic Pro, Pro Tools, Live

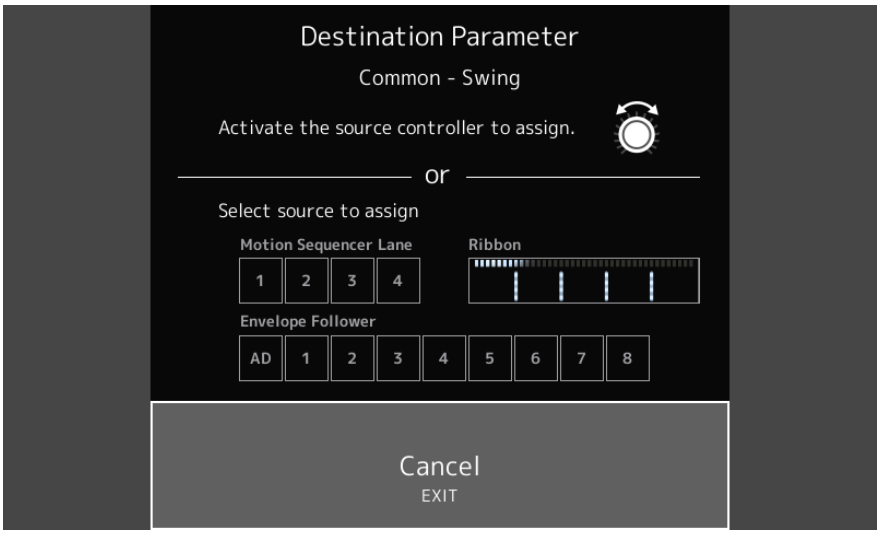
MIDI I/O Ch.
Consente di impostare il canale MIDI per l'ingresso e l'uscita di Common e della parte con Keyboard Control Switch impostato su On.
Il canale MIDI impostato qui viene utilizzato anche per inviare il messaggio Control Change da DAW Remote.
Si tratta della stessa operazione che può essere impostata in [UTILITY] → Settings → MIDI I/O.
Impostazioni: Ch1–Ch16

Control Assign

Registrare la combinazione di Source e Destination in Controller Set.

Procedura

Premere il pulsante [CONTROL ASSIGN] mentre si selezionano i parametri che possono essere assegnati al controller sullo schermo.



Utilizzare il controller utilizzato per regolare il parametro target oppure selezionare Motion Sequencer Lane, Envelope Follower o Ribbon sullo schermo.

NOTA

- Quando si sposta la Super Knob ma non sono presenti knob assegnabili inutilizzate per procedere con l'impostazione, verrà visualizzato un messaggio di errore.
- Quando è selezionato un parametro Part, premere il pulsante [COMMON] mentre si utilizza la knob assegnabile per selezionare quella per Common.

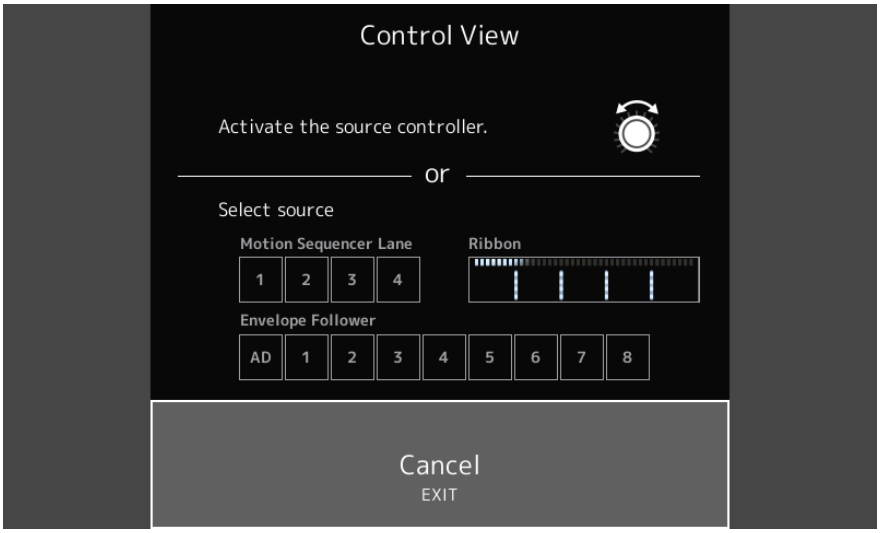
Control View

È possibile verificare le impostazioni del controller utilizzato.

Procedura

[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]

(Con View Mode della schermata Home impostato su Default) Toccare Control View visualizzato sullo schermo.



Utilizzare il controller che si desidera controllare oppure selezionare Motion Sequencer Lane, Envelope Follower o Ribbon sullo schermo. Si aprirà la schermata Control Assign in cui sarà possibile visualizzare le informazioni sulle impostazioni.

7. Altre informazioni

Tipi di effetti

No Effect	Consente di disabilitare gli effetti. Non viene emesso alcun suono.
Thru	Consente di impostare l'effetto su Thru. Il suono di ingresso viene emesso senza che venga applicato alcun effetto.

Reverb

HD Hall	Consente di simulare l'acustica naturale di una sala da concerto.
REV-X Hall	Riverbero da sala tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero REV-X
R3 Hall	Riverbero da sala tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero del processore di riverbero digitale ProR3
SPX Hall	Riverbero da sala tramite il classico SPX1000
HD Room	Consente di simulare l'acustica naturale di una stanza.
REV-X Room	Riverbero da stanza tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero REV-X
R3 Room	Riverbero da stanza tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero del processore di riverbero digitale ProR3
SPX Room	Riverbero da stanza tramite il classico SPX1000
HD Plate	Consente di simulare un riverbero da piastra.
R3 Plate	Riverbero da piastra tramite l'uso dell'algoritmo di riverbero del processore di riverbero digitale ProR3
SPX Stage	Riverbero da palco tramite il classico SPX1000.
Space Simulator	Consente di specificare la larghezza, l'altezza e la profondità della dimensione della stanza.
Gated Reverb	Consente di creare un riverbero con gate.
Reverse Reverb	Consente di creare un riverbero con gate riprodotto al contrario.
Shimmer Reverb	Consente di creare effetti mistici di brillantezza aggiungendo suoni di riverbero con variazione di intonazione.

Delay

Cross Delay	Il feedback del suono con delay su ciascuno dei due canali viene indirizzato al canale opposto. Consente di creare suoni con delay alternati a destra e a sinistra.
Tempo Cross Delay	Delay incrociato sincronizzato con il tempo
Tempo Delay Mono	Delay mono sincronizzato con il tempo
Tempo Delay Stereo	Delay stereo sincronizzato con il tempo
Control Delay	Delay per la creazione di suoni gracchianti modificando la durata del delay in tempo reale.
Delay LR	Consente di creare due suoni con delay a sinistra e a destra, con due delay di feedback.
Delay LCR	Consente di creare tre suoni con delay a sinistra, al centro e a destra.
Analog Delay Retro	Consente di simulare un delay analogico con bucket-brigade, impostato su un delay breve.
Analog Delay Modern	Consente di simulare un delay analogico con bucket-brigade, impostato su un delay lungo.

Chorus

G Chorus	Consente di creare un suono profondo con modulazione complessa.
2 Modulator	Consente di impostare la modulazione pitch e la modulazione dell'ampiezza, nonché di diffondere il suono in modo naturale.
SPX Chorus	Effetto Chorus che utilizza un LFO a 3 fasi per aggiungere modulazione e ampiezza al suono.
Symphonic	Consente di eseguire la multiplazione delle modulazioni per creare più ampiezza.
Ensemble Detune	Effetto Chorus senza modulazione, creato aggiungendo un suono con una leggera variazione di intonazione.

Flanger

VCM Flanger	Flanger che utilizza la tecnologia VCM
Classic Flanger	Flanger con tipici suoni circolari
Tempo Flanger	Flanger con LFO sincronizzato con il tempo
Dynamic Flanger	Flanger che controlla la modulazione del delay in tempo reale a seconda del livello del suono di ingresso.
Control Flanger	Consente il funzionamento manuale invece dell'LFO.

Phaser

VCM Phaser Mono	Phaser mono che utilizza la tecnologia VCM
VCM Phaser Stereo	Phaser stereo che utilizza la tecnologia VCM
Tempo Phaser	Phaser con LFO sincronizzato con il tempo
Dynamic Phaser	Effetto che controlla la fase in tempo reale a seconda del livello del suono di ingresso.
Control Phaser	Consente il funzionamento manuale invece dell'LFO.

Trem/Rtr (Tremolo & Rotary)

Auto Pan	Consente di spostare il pan a sinistra e a destra.
Tremolo	Consente di apportare modifiche cicliche al volume.
Rotary Speaker 1	Consente di simulare un altoparlante rotante.
Rotary Speaker 2	Consente di simulare un altoparlante rotante che include un amplificatore.
VCM Rotary Speaker Classic	Effetto di altoparlante rotante standard che utilizza la tecnologia VCM. Adatto per gli organi.
VCM Rotary Speaker Overdrive	Effetto di altoparlante rotante che utilizza la tecnologia VCM. Consente di simulare il suono distorto di un altoparlante rotante con un preamplificatore a transistor collegato.
VCM Rotary Speaker Studio	Effetto di altoparlante rotante con tecnologia VCM, con rotazione tridimensionale.

Dist (Distortion)

Amp Simulator 1	Consente di simulare un amplificatore per chitarra.
Amp Simulator 2	Consente di simulare un amplificatore per chitarra.
Comp Distortion	Consente di abbinare compressore e distorsione.
Comp Distortion Delay	Consente di abbinare compressore, distorsione e delay.
U.S. Combo	Simulatore di amplificatore combo americano
Jazz Combo	Simulatore di amplificatore combo jazz
U.S. High Gain	Simulatore di amplificatore americano ad alto guadagno
British Lead	Simulatore di amplificatore stack britannico
Multi FX	Processore multieffetto per chitarre
Small Stereo	Distorsione stereo per suoni di chitarra
British Combo	Simulatore di amplificatore combo britannico
British Legend	Simulatore di amplificatore stack britannico

Comp (Compressor)

VCM Compressor 376	Compressore che utilizza la tecnologia VCM
Classic Compressor	Compressore semplice e facile da usare. Adatto per strumenti solisti.
Multi-band Comp	Consente di dividere il suono in tre bande e di applicare il compressore separatamente su quelle bande.
Uni Comp Down	Compressore con un algoritmo discendente che sopprime i suoni forti.
Uni Comp Up	Compressore con un algoritmo ascendente che amplifica i suoni morbidi.
Parallel Comp	Compressore che applica l'elaborazione parallela dei suoni compressi e diretti

Wah

VCM Auto Wah	Auto Wah che utilizza la tecnologia VCM. Consente di apportare modifiche cicliche alla frequenza centrale del filtro.
VCM Touch Wah	Touch Wah che utilizza la tecnologia VCM. Consente di modificare la frequenza centrale del filtro in base al livello del suono di ingresso.
VCM Pedal Wah	Pedal Wah che utilizza la tecnologia VCM. Consente di modificare la frequenza centrale del filtro azionando i controller, ad esempio un pedale.

Lo-Fi

Lo-Fi	Consente di ridurre la qualità audio dell'ingresso audio per un suono lo-fi.
Noisy	Consente di aggiungere rumore al suono.
Digital Turntable	Consente di aggiungere rumore di giradischi al suono.
Bit Crusher	Consente di produrre una distorsione riducendo la risoluzione o l'ampiezza di banda del suono digitale.

Tech

Ring Modulator	Consente di cambiare l'ingresso in un suono metallico.
Dynamic Ring Modulator	Il parametro OSC Freq per il modulatore ring viene controllato in tempo reale a seconda del livello del suono di ingresso.
Dynamic Filter	La frequenza di taglio del filtro viene controllata in tempo reale a seconda del livello del suono di ingresso.
Auto Synth	Consente di risintetizzare il segnale in ingresso utilizzando il delay e la modulazione.
Spiralizer P	Filtro speciale basato su phaser con variazioni di intonazione verso l'alto o il basso apparentemente infinite.
Tempo Spiralizer P	Spiralizer con l'LFO sincronizzato con il tempo
Spiralizer F	Filtro speciale basato su flanger con variazioni di intonazione verso l'alto o il basso apparentemente infinite.
Tempo Spiralizer F	Spiralizer con l'LFO sincronizzato con il tempo
Isolator	Consente di controllare il volume di ciascuna banda utilizzando un filtro potente.
Slice	Consente di eseguire lo slice del generatore di inviluppo dell'ampiezza del suono di ingresso.
Tech Modulation	Consente di applicare una modulazione speciale.
Control Filter	Filtro che consente il funzionamento manuale della frequenza di taglio.
Vinyl Break	Fa sì che l'intonazione diminuisca gradualmente per creare l'effetto sonoro di un giradischi fermato manualmente o dello spegnimento del dispositivo.
Beat Repeat (even)	Consente di creare beat meccanici riproducendo ripetutamente suoni campionati. La lunghezza della ripetizione viene specificata come frazione di beat con denominatore di un numero pari, ad esempio 1/2, 1/4, 1/8, 1/16 e così via.
Beat Repeat (triplet)	Consente di creare beat meccanici riproducendo ripetutamente suoni campionati. La lunghezza della ripetizione viene specificata come frazione di beat con un denominatore multiplo di tre, ad esempio 1/3, 1/6, 1/12 e così via.
Beat Repeat (even+tri.)	Consente di creare beat meccanici riproducendo ripetutamente suoni campionati. Contiene le impostazioni pari e di terzine.
Beat Repeat (free)	Consente di creare beat meccanici riproducendo ripetutamente suoni campionati. La lunghezza della ripetizione viene specificata come numero decimale.

Misc

VCM EQ 501	Equalizzatore a 5 bande che utilizza la tecnologia VCM
Presence	Viene fornita una maggiore presenza sonora al suono di ingresso.
Harmonic Enhancer	Consente di aggiungere suoni armonici per far risaltare il suono di ingresso.
Stereophonic Optimizer	Consente di regolare la posizione stereo nel campo del suono.
Talking Modulator	Consente di risintetizzare il suono di ingresso per creare formanti di vocali.
Wave Folder	Consente di controllare i suoni armonici per creare un suono ricco che cambia nel tempo.
VCM Mini Filter	Filtro che aggiunge corposità e profondità al suono. Consente di simulare i circuiti del sintetizzatore analogico.
VCM Mini Booster	Booster con caratteristiche distintive. Consente di simulare i circuiti del sintetizzatore analogico.
Damper Resonance	Consente di simulare la risonanza delle note delle corde libere di un pianoforte acustico.
Pitch Change	Consente di cambiare l'intonazione del suono di ingresso.
Early Reflection	Effetto creato isolando le riflessioni iniziali del riverbero.
Vocoder	Consente di estrarre le caratteristiche dal suono del microfono e di applicarle alla parte eseguita con la tastiera. Il suono dello strumento cambia e diventa simile alla voce di un robot.
NoiseGate+Comp+Eq	Contiene Noise Gate, Compressor e 3-band EQ. Adatto principalmente per la voce.

Parametri degli effetti

A

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
AEG Phase	AEG Phase	Slice	Consente di passare la fase del generatore di inviluppo dell'ampiezza.
AM Depth	AM Depth	2 Modulator, Tremolo, Noisy, Auto Synth, Shimmer Reverb	Consente di impostare la profondità della modulazione di ampiezza.
AM Freq	AM Frequency	Shimmer Reverb	Consente di impostare la velocità di modulazione dell'ampiezza.
AM Inverse R	AM Inverse R	Auto Synth	Consente di impostare la fase della modulazione di ampiezza per il canale destro.
AM LR Phase	AM LR Phase	Shimmer Reverb	Consente di impostare la fase della modulazione di ampiezza tra i canale sinistro e destro.
AM Speed	AM Speed	Noisy, Auto Synth	Consente di impostare la velocità di modulazione dell'ampiezza.
AM Wave	AM Wave	Auto Synth	Consente di selezionare l'onda per la modulazione dell'ampiezza.
AM Waveform	AM Waveforms	Shimmer Reverb	Consente di selezionare l'onda per la modulazione dell'ampiezza.
Amp Type	Amp Type	Amp Simulator 2	Consente di selezionare il tipo di amplificatore da simulare.
Analog Feel	Analog Feel	Classic Flanger	Consente di aggiungere al suono le caratteristiche di un flanger analogico.
Attack	Attack	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di impostare il tempo necessario al compressore per raggiungere il massimo.
Attack Offset	Attack Offset	VCM Touch Wah	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione dell'effetto Wah.
Attack Time	Attack Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Consente di impostare il tempo di attacco del circuito di inviluppo.
		Beat Repeat	Consente di impostare il tempo di Attack di Gate applicato all'intero suono

B

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Balance	Balance	U.S. Combo	Consente di regolare il bilanciamento tra i bassi e gli alti.
Bass	Bass	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Consente di regolare la qualità del tono dei bassi.
Bit	Bit	Bit Crusher	Consente di ridurre la precisione del bit.
Bit Assign	Bit Assign	Lo-Fi	Consente di impostare la modalità di applicazione al suono di Word Length
Bit Link	Bit Link	Bit Crusher	Consente di configurare il livello dell'impostazione Side che segue il valore Mid quando M/S è attivo
BPF 1–10 Gain	BPF1–10 Gain	Vocoder	Consente di impostare l'opzione Gain dei BPF 1–10 dell'effetto Vocoder
Break	Break	Vinyl Break	Consente di impostare Break su On
Brilliant	Brilliant	British Combo	Consente di regolare il volume del suono per il quale vengono tagliati i bassi.

C

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Chorus	Chorus	Jazz Combo	Consente di selezionare il tipo di coro.
Click Density	Click Density	Digital Turntable	Consente di impostare la frequenza del suono del clic da ripetere.
Click Level	Click Level	Digital Turntable	Consente di impostare il livello del clic.
Clipper	Clipper	Upward Compressor, Downward Compressor	Consente di impostare il livello di distorsione dell'effetto Clipper che determina il livello massimo per limitare l'onda.
Clipper Source	Clipper Source	Upward Compressor, Downward Compressor	Consente di selezionare il segnale a cui viene applicato l'effetto Clipper.
Color	Color	Control Phaser, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Consente di impostare la modulazione di fase fissa.
Com Release	Common Release	Multi Band Comp	Consente di impostare il tempo di rilascio (il tempo necessario affinché l'effetto Compressor si dissolva) utilizzato comunemente su tre bande.
Comp Attack	Comp Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del compressore.
Comp Level	Comp Level	Small Stereo	Consente di regolare il livello di uscita del compressore.
Comp Out Lvl	Comp Output Level	NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare il livello di uscita del compressore.
Comp Ratio	Comp Ratio	NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare il rapporto del compressore.
Comp Release	Comp Release	NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare il tempo necessario affinché l'effetto del compressore si dissolva.
Comp Sustain	Comp Sustain	Multi FX, Small Stereo	Consente di regolare il tempo necessario per il sustain del compressore.
Comp Sw	Comp SW	Small Stereo	Consente di attivare o disattivare il compressore.
Comp Threshold	Comp Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare il livello di ingresso per l'effetto da applicare.
Compress	Compress	Comp Distortion Delay	Consente di impostare la soglia (o il livello di ingresso minimo) per il compressore da applicare.
Compression	Compression	Parallel Compressor	Consente di impostare l'entità di applicazione del compressore.
Control Type	Control Type	Control Delay	Se è impostato su Normal, l'effetto di delay viene sempre applicato al suono. Se è impostato su Scratch, l'effetto di delay non viene applicato se il valore del controller 0 è impostato su Delay Time. Il delay viene applicato agli altri casi.
Cross-Feedback	Cross-Feedback	Shimmer Reverb	Consente di impostare il bilanciamento del suono con una variazione di intonazione sul primo instradamento e il suono intonato del secondo instradamento da inviare all'instradamento opposto per il feedback del suono con una variazione di intonazione
Crush Type	Crush Type	Bit Crusher	Consente di impostare la modalità di riduzione della precisione del bit.
Cut	Cut	British Combo	Consente di impostare la curva di velocità verso la fine del suono
Cutoff	Cutoff Frequency	Beat Repeat	Consente di tagliare le frequenze alte.
		VCM Mini Filter	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro per il suono dell'effetto.
	Cutoff Frequency Control	Control Filter	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro.

D

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Damper Control	Damper Control	Damper Resonance	Consente di impostare la quantità di risonanza per il damper del piano.
Decay	Decay	REV-X Hall, REV-X Room	Consente di controllare la modalità di decay del suono di riverbero.
Delay Control	Delay Control	Multi FX	Consente di regolare la profondità o la quantità dell'effetto impostato su Delay Sw
Delay Input Lvl	Delay Input Level	Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Consente di impostare il livello di ingresso sul delay.
Delay Level	Delay Level	Auto Synth	Consente di impostare il livello del suono con delay.
Delay Level C	Delay Level C	Delay LCR	Consente di impostare il livello del suono con delay per il canale centrale.
Delay Mix	Delay Mix	Comp Distortion Delay	Consente di impostare il livello di missaggio del suono con delay.
Delay Offset	Delay Offset	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger	Consente di impostare il valore di offset per la modulazione del delay.
Delay Sw	Delay SW	Multi FX	Consente di impostare il tipo di delay o di modulazione.
Delay Time	Delay Time	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Consente di specificare la durata del delay nella durata della nota.
Comp Ratio	Comp Ratio	Control Delay, Auto Synth, Tech Modulation, Multi FX, Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Consente di impostare la durata del delay.
Delay Time C	Delay Time C	Delay LCR	Consente di impostare la durata del delay per il canale centrale.
Delay Time L	Delay Time L	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Consente di impostare la durata del delay per il canale sinistro.
Delay Time L>R	Delay Time L>R	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Consente di impostare il tempo di delay affinché il suono in ingresso da sinistra venga emesso da destra.
Delay Time R	Delay Time R	Delay LR, Delay LCR, Comp Distortion Delay	Consente di impostare la durata del delay per il canale destro.
Delay Time R>L	Delay Time R>L	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Consente di impostare il tempo di delay affinché il suono in ingresso da destra venga emesso da sinistra.
Delay Tm Ofs R	Delay Time Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Consente di impostare l'offset sulla durata del delay per il canale destro.
Density	Density	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Consente di impostare la densità del riverbero.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Consente di impostare la densità delle riflessioni.
Depth	Depth	Space Simulator	Consente di impostare la profondità della stanza simulata.
		VCM Flanger	Consente di impostare l'ampiezza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione del delay.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Consente di impostare il valore dell'ampiezza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase.
		Jazz Combo	Consente di impostare la profondità del coro/vibrato.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Device	Device	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Consente di impostare il dispositivo per creare suoni distorti
Diffusion	Diffusion	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Gated Reverb, Reverse Reverb, Shimmer Reverb	Consente di impostare la diffusione del riverbero.
		Tempo Phaser, Early Reflection	Consente di impostare la diffusione dell'effetto selezionato.
Direction	Direction	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Consente di impostare la direzione della modulazione controllata dal circuito di inviluppo.
		Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare la direzione della variazione di intonazione.
Dist Drive	Dist Drive	Multi FX, Small Stereo	Consente di controllare la quantità di distorsione.
Dist EQ	Dist EQ	Multi FX, Small Stereo	Consente di selezionare il tipo di equalizzatore per regolare la qualità del tono della distorsione.
Dist Presence	Dist Presence	Multi FX, Small Stereo	Consente di regolare la qualità del tono per ciascun tipo di distorsione.
Dist Sw	Dist SW	Multi FX	Consente di impostare il tipo di distorsione.
Dist Tone	Dist Tone	Multi FX, Small Stereo	Consente di regolare la qualità del tono della distorsione.
Dist Type	Dist Type	Small Stereo	Consente di impostare il tipo di distorsione.
Distortion	Distortion	Jazz Combo	Consente di impostare il livello di distorsione.
Divide Freq Hi	Divide Freq High	Multi Band Comp	Consente di impostare la frequenza Mid/High da dividere in tre bande
Divide Freq Low	Divide Freq Low	Multi Band Comp	Consente di impostare la frequenza Low/Mid da dividere in tre bande
Divide Min Lvl	Divide Min Level	Slice	Consente di impostare il livello minimo della sezione suddivisa.
Divide Type	Divide Type	Slice	Consente di specificare il tempo per la suddivisione in base alla durata della nota.
Drive	Drive	Noisy, Slice, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare il livello di distorsione.
		Harmonic Enhancer, Talking Modulator	Consente di impostare il livello dell'effetto.
Drive Horn	Drive Horn	Rotary Speaker 1	Consente di impostare la profondità della modulazione generata dalla rotazione del corno (alti).
Drive Rotor	Drive Rotor	Rotary Speaker 1	Consente di impostare la profondità della modulazione generata dalla rotazione del rotore (woofer).
Dry Level	Dry Level	Digital Turntable	Consente di impostare il livello del suono diretto.
Dry LPF Cutoff	Dry LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Consente di impostare la frequenza da tagliare utilizzando il filtro passa-basso applicato al suono diretto.
Dry Mix Level	Dry Mix Level	Auto Synth	Consente di impostare il livello del suono diretto.
Dry/Wet	Dry/Wet Balance	All	Consente di impostare il bilanciamento del suono diretto e del suono dell'effetto.

E

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Edge	Edge	Comp Distortion	Consente di impostare la curva che determina la modalità di distorsione del suono.
Emphasis	Emphasis	Lo-Fi	Consente di impostare la modifica delle caratteristiche per le frequenze alte.
EQ 1 Freq	EQ1(LSH) Frequency	VCM EQ 501	Consente di impostare la frequenza di taglio dell'EQ1 (Low Shelving)
EQ 1 Gain	EQ1(LSH) Gain	VCM EQ 501	Consente di impostare il guadagno dell'EQ1 (Low Shelving)
EQ 2 Freq	EQ2 Frequency	VCM EQ 501	Consente di impostare la frequenza centrale dell'EQ2.
EQ 2 Gain	EQ2 Gain	VCM EQ 501	Consente di impostare il guadagno dell'EQ2.
EQ 2 Q	EQ2 Q	VCM EQ 501	Consente di impostare l'ampiezza di banda dell'EQ2.
EQ 3 Freq	EQ3 Frequency	VCM EQ 501	Consente di impostare la frequenza centrale dell'EQ3
EQ 3 Gain	EQ3 Gain	VCM EQ 501	Consente di impostare il guadagno dell'EQ3
EQ 3 Q	EQ3 Q	VCM EQ 501	Consente di impostare l'ampiezza di banda dell'EQ3
EQ 4 Freq	EQ4 Frequency	VCM EQ 501	Consente di impostare la frequenza centrale dell'EQ4
EQ 4 Gain	EQ4 Gain	VCM EQ 501	Consente di impostare il guadagno dell'EQ4
EQ 4 Q	EQ4 Q	VCM EQ 501	Consente di impostare l'ampiezza di banda dell'EQ4
EQ 5 Freq	EQ5(HSH) Frequency	VCM EQ 501	Consente di impostare la frequenza di taglio dell'EQ5 (High Shelving)
EQ 5 Gain	EQ5(HSH) Gain	VCM EQ 501	Consente di impostare il guadagno dell'EQ5 (High Shelving)
EQ Frequency	EQ Frequency	Noisy	Consente di impostare la frequenza da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
		VCM Mini Booster	Consente di impostare la frequenza dell'EQ impostato su Type
EQ Gain	EQ Gain	Noisy	Consente di impostare il guadagno da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
EQ High Freq	EQ High Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare la frequenza della banda degli alti da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
EQ High Gain	EQ High Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX, Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, HD Hall, HD Room, HD Plate, NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare il guadagno della banda degli alti da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
EQ Low Freq	EQ Low Frequency	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Consente di impostare la frequenza della banda dei bassi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
EQ Low Gain	EQ Low Gain	Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Ensemble Detune, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Auto Pan, Tremolo, Rotary Speaker 1, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter, Slice, Comp Distortion, HD Hall, HD Room, HD Plate	Consente di impostare il guadagno della banda dei bassi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
EQ Mid Freq	EQ Mid Frequency	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Consente di impostare la frequenza della banda dei medi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
EQ Mid Gain	EQ Mid Gain	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Consente di impostare il guadagno della banda dei medi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
EQ Mid Width	EQ Mid Width	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Auto Pan, Tremolo, Comp Distortion, NoiseGate+Comp+EQ	Consente di impostare l'ampiezza della banda dei medi da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
EQ Width	EQ Width	Noisy	Consente di impostare l'ampiezza da potenziare o attenuare utilizzando l'equalizzatore.
ER/Rev Balance	ER/Rev Balance	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Consente di impostare il bilanciamento di livello della riflessione iniziale e dei suoni di riverbero.

F

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
F/R Depth	F/R Depth	Auto Pan	Consente di impostare la profondità del pan sulla parte anteriore e posteriore (disponibile quando PAN Direction è impostato su L Turn o R Turn)
FB Hi Dmp Ofs R	FB Hi Damp Offset R	Tech Modulation	Consente di impostare l'offset per l'attenuazione degli alti sul canale destro
FB High Damp	Feedback High Damp	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, Classic Flanger, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Comp Distortion Delay, Tech Modulation	Consente di regolare l'attenuazione del suono ad alta frequenza utilizzando il suono di feedback. Minore è il valore, più rapida sarà l'attenuazione dei suoni ad alta frequenza.
FB Level Ofs R	FB Level Offset R	Auto Synth, Tech Modulation	Consente di impostare l'offset per la quantità di feedback sul canale destro
FB Time L	Feedback Time L	Delay LR	Consente di impostare la durata del feedback per il delay sinistro
FB Time R	Feedback Time R	Delay LR	Consente di impostare la durata del feedback per il delay destro
Feedback	Feedback	VCM Flanger, VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Flanger, Control Phaser Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare il livello del segnale di uscita restituito al blocco Effect.
Feedback	Feedback Level	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Consente di impostare il livello di feedback del delay iniziale.
		Cross Delay, Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo, Control Delay, Delay LR, Delay LCR, G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Classic Flanger, Tempo Flanger, Dynamic Flanger, Comp Distortion Delay, Auto Synth, Teck Modulation	Consente di impostare il livello del suono con delay da rinviare all'ingresso (la fase è invertita per i valori negativi)
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Consente di impostare il livello di feedback del suono con delay.
		Tempo Phaser, Dynamic Phaser	Consente di impostare il livello del segnale emesso dal phaser e restituito all'ingresso (la fase è invertita per i valori negativi)
Feedback Lvl 1	Feedback Level 1	Pitch Change	Consente di impostare il livello di feedback del suono con delay sul primo instradamento
Feedback Lvl 2	Feedback Level 2	Pitch Change	Consente di impostare il livello di feedback del suono con delay sul secondo instradamento
Feedback Time	Feedback Time	Delay LCR, Comp Distortion Delay	Consente di impostare la durata del delay del feedback.
Filter Type	Filter Type	Lo-Fi	Consente di selezionare il tipo di effetto.
		Dynamic Filter, Control Filter	Consente di impostare il tipo di filtro.
		Beat Repeat	Consente di impostare il tipo di filtro per il suono dell'effetto.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Fine 1	Fine 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Consente di ottimizzare l'intonazione del primo instradamento.
Fine 2	Fine 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Consente di ottimizzare l'intonazione del secondo instradamento.
Flanger Control	Flanger Control	Control Flanger	Consente di impostare il valore di delay (valore di Comb Filter della modulazione del delay)
Fold	Fold	Wave Folder	Consente di distorcere il suono.
Fold Type	Fold Type	Wave Folder	Consente di selezionare il livello di distorsione.
Formant Offset	Formant Offset	Vocoder	Consente di aggiungere il valore di offset alla frequenza di taglio del BPF per l'ingresso del suono dello strumento.
Formant Shift	Formant Shift	Vocoder	Consente di cambiare la frequenza di taglio di ciascun BPF per l'ingresso del suono dello strumento.
Freeze	Freeze	Beat Repeat	Quando questo parametro è impostato su On, il beat viene ripetuto.

G

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Gain	Gain	U.S. High Gain	Consente di impostare il guadagno del preamplificatore.
		VCM Mini Booster	Consente di regolare l'opzione Gain di ShelfEQ
Gain Boost	Gain Boost	U.S. Combo	Consente di selezionare il guadagno dell'amplificatore.
Gain Limit	Gain Limit	Upward Compressor	Consente di impostare il livello massimo Gain
Gate Time	Gate Time	Slice	Consente di impostare il tempo di gate di una slice.
		Beat Repeat	Consente di impostare il tempo di Gate dell'intero suono

H

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Height	Height	Space Simulator	Consente di impostare l'altezza della stanza simulata.
Hi Damp Freq	High Damp Frequency	HD Hall, HD Room, HD Plate	Consente di regolare l'attenuazione della banda degli alti.
High Attack	High Attack	Multi Band Comp	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del compressore alla banda degli alti
High Cut	High Cut	U.S. Combo	Consente di tagliare la banda degli alti.
High Gain	High Gain	Multi Band Comp	Consente di impostare il livello di uscita per la banda degli alti
High Gain L	High Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda High dopo la regolazione del suono stereo (canale L)
High Gain R	High Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda High dopo la regolazione del suono stereo (canale R)

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
High Level	High Level	Isolator	Consente di impostare il livello della banda degli alti.
High Mute	High Mute	Isolator	Consente di disattivare l'audio per la banda degli alti.
High Ratio	High Ratio	REV-X Hall, REV-X Room, HD Hall, HD Room, HD Plate	Consente di regolare il rapporto delle frequenze alte.
		Multi Band Comp	Consente di impostare il rapporto di compressione per la banda degli alti
High Threshold	High Threshold	Multi Band Comp	Consente di impostare il livello di ingresso minimo per l'effetto da applicare alla banda degli alti
High Treble	High Treble	Jazz Combo	Consente di regolare la qualità del tono nella frequenza più alta dell'impostazione Treble
Horn Accel	Horn Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare il modo in cui la rotazione del corno (alti) cambia da Slow a Fast
Horn Decel	Horn Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare il modo in cui la rotazione del corno (alti) cambia da Fast a Slow
Horn Fast	Horn Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare la velocità di rotazione del corno (alti) per l'impostazione Fast
Horn Level	Horn Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare il volume del corno (alti).
Horn Slow	Horn Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare la velocità di rotazione del corno (alti) per l'impostazione Slow
Horn Slow/Fast	Horn Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Consente di impostare il tempo di transizione per la velocità di rotazione del corno (alti) per passare da Slow a Fast
HPF Cutoff	HPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Harmonic Enhancer, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Consente di impostare la bassa frequenza da tagliare utilizzando l'HPF
		Vocoder	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-alto applicato al suono in ingresso dal microfono.
HPF Output Lvl	HPF Output Level	Vocoder	Consente di impostare il grado di missaggio dell'uscita dal filtro passa-alto con l'uscita dal vocoder.

I

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Initial Delay	Initial Delay	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Early Reflection, HD Hall, HD Room, HD Plate, Gated Reverb, Reverse Reverb	Consente di impostare il tempo di delay per le riflessioni iniziali.
Initial Delay 1	Initial Delay 1	Pitch Change	Consente di impostare la durata del delay della prima serie di effetti.
Initial Delay 2	Initial Delay 2	Pitch Change	Consente di impostare la durata del delay della seconda serie di effetti.
Initial Delay L	Initial Delay Lch	Ensemble Detune	Consente di impostare la durata del delay del canale sinistro.
Initial Delay R	Initial Delay Rch	Ensemble Detune	Consente di impostare la durata del delay del canale destro.
Input Level	Input Level	Bit Crusher, VCM Compressor 376, Rotary Speaker 2, Parallel Compressor, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Consente di impostare il livello di ingresso.
Input Mode	Input Mode	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Auto Pan, Tremolo, Lo-Fi	Consente di selezionare se il suono di ingresso è mono o stereo.
Input Select	Input Select	Cross Delay, Tempo Cross Delay	Consente di selezionare un ingresso.
Inst Level	Inst Level	Vocoder	Consente di impostare il livello di ingresso per il suono dello strumento.

K

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Knee	Knee	Upward Compressor, Downward Compressor	Consente di impostare la curva attorno a Threshold. Più alto è il valore, più bassa è la curva.

L

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
L/R Depth	L/R Depth	Auto Pan	Consente di impostare la profondità del pan sinistro e destro.
L/R Diffusion	L/R Diffusion	Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Consente di impostare la differenza del delay a destra e a sinistra per creare ampiezza.
Lag	Lag	Tempo Cross Delay, Tempo Delay Mono, Tempo Delay Stereo	Consente di impostare una durata di delay aggiuntiva applicata al suono con delay specificato tramite la durata di una nota.
Length	Length	Beat Repeat	Consente di impostare la durata di una ripetizione.
Level Offset	Dyna Level Offset	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Consente di impostare il valore di offset aggiunto all'uscita del circuito di inviluppo.
LFO Depth	LFO Depth	SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tempo Flanger, Ring Modulator	Consente di impostare la profondità della modulazione.
		Tempo Phaser	Consente di impostare la profondità della modulazione di fase.
		Wave Folder	Consente di regolare la profondità dell'effetto LFO.
LFO Shape	LFO Shape	Wave Folder	Consente di regolare la forma dell'LFO.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
LFO Speed	LFO Speed	G Chorus, 2 Modulator, SPX Chorus, Symphonic, Classic Flanger, Tremolo, Ring Modulator, Multi FX	Consente di impostare la frequenza della modulazione.
		Tempo Flanger, Tempo Phaser	Consente di specificare la velocità di modulazione in base alla durata della nota.
		Auto Pan	Consente di impostare la frequenza del pan automatico.
		Wave Folder	Consente di regolare la velocità dell'LFO.
LFO Wave	LFO Wave	Classic Flanger, Ring Modulator	Consente di selezionare l'onda per la modulazione.
		Auto Pan	Consente di impostare la curva di pan.
		VCM Auto Wah	Consente di selezionare l'onda: sinusoidale o quadrata.
Liveness	Liveness	Gated Reverb, Reverse Reverb, Early Reflection	Consente di impostare l'attenuazione delle riflessioni iniziali.
Ln Chg Quantz	Length Change Quantize	Beat Repeat	Consente di quantizzare la temporizzazione per la modifica del parametro di lunghezza.
Low Attack	Low Attack	Multi Band Comp	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del compressore alla banda dei bassi
Low Cut	Low Cut	U.S. Combo	Consente di tagliare la banda dei bassi.
Low Gain	Low Gain	Multi Band Comp	Consente di impostare il livello di uscita per la banda dei bassi
Low Gain L	Low Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda Low dopo la regolazione del suono stereo (canale L)
Low Gain R	Low Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda Low dopo la regolazione del suono stereo (canale R)
Low Level	Low Level	Isolator	Consente di impostare il livello per la banda dei bassi.
Low Mute	Low Mute	Isolator	Consente di disattivare l'audio per la banda dei bassi.
Low Ratio	Low Ratio	REV-X Hall, REV-X Room	Consente di impostare la regolazione delle frequenze basse.
		Multi Band Comp	Consente di impostare il rapporto di compressione per la banda dei bassi
Low Threshold	Low Threshold	Multi Band Comp	Consente di impostare il livello di ingresso minimo per l'effetto da applicare alla banda dei bassi
Lower Range	Lower Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile del filtro wah.
		Control Flanger	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile di Flanger Control
		Control Phaser	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile di Phase Control
LPF Cutoff	LPF Cutoff Frequency	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Noisy, Ring Modulator, Dynamic Ring Modulator, Auto Synth, Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb, Auto Synth, Noisy	Consente di impostare l'intervallo delle frequenze alte tagliate dal filtro passa-alto.
LPF Resonance	LPF Resonance	Noisy	Consente di aggiungere caratteristiche all'ingresso del filtro passa-basso.

M

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
M/S	M/S	Bit Crusher	Quando questo parametro è attivo, ogni suono prodotto al centro, a sinistra e a destra cambia singolarmente.
Make Up Gain	Make Up Gain	Upward Compressor, Downward Compressor	Consente di regolare il livello del segnale in uscita dal compressore.
Manual	Manual	VCM Flanger	Consente di impostare il valore di offset della modulazione del delay.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Consente di impostare il valore di offset della modulazione di fase.
Master Volume	Master Volume	U.S. High Gain, British Lead, British Legend	Consente di regolare il guadagno dell'amplificatore.
Mic Input Level	Mic Input Level	Vocoder	Consente di impostare il livello di ingresso del microfono
Mic L-R Angle	Mic L-R Angle	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare l'angolo L/R del microfono per estrarre il suono dall'uscita
Mic Out Gate	Mic Output Gate Switch	Vocoder	Spento: consente di trasmettere sempre l'uscita dell'HPF e l'uscita di Noise Generator On: consente di trasmettere l'uscita dell'HPF e di Noise Generator quando è presente l'ingresso audio del suono dello strumento
Mic Position	Mic Position	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend, Rotary Speaker 2	Consente di impostare la posizione del microfono rispetto all'altoparlante.
Mid	Middle	British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Consente di impostare la qualità del tono della banda dei medi.
Mid 1 Gain L	Mid1 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda Mid1 dopo la regolazione del suono stereo (canale L)
Mid 1 Gain R	Mid1 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda Mid1 dopo la regolazione del suono stereo (canale R)
Mid 2 Gain L	Mid2 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda Mid2 dopo la regolazione del suono stereo (canale L)
Mid 2 Gain R	Mid2 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda Mid2 dopo la regolazione del suono stereo (canale R)
Mid 3 Gain L	Mid3 Subband Gain Lch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda Mid3 dopo la regolazione del suono stereo (canale L)
Mid 3 Gain R	Mid3 Subband Gain Rch	Stereophonic Optimizer	Consente di impostare il guadagno risultante della banda Mid3 dopo la regolazione del suono stereo (canale R)
Mid Attack	Mid Attack	Multi Band Comp	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del compressore alla banda dei medi
Mid Cut	Mid Cut	U.S. Combo	Consente di tagliare le frequenze medie.
Mid Gain	Mid Gain	Multi Band Comp	Consente di impostare il livello di uscita della banda dei medi
Mid Level	Mid Level	Isolator	Consente di impostare il livello per le frequenze medie.
Mid Mute	Mid Mute	Isolator	Consente di disattivare l'audio per le frequenze medie.
Mid Ratio	Mid Ratio	Multi Band Comp	Consente di impostare il rapporto di compressione per la banda dei medi
Mid Sweep	Mid Sweep	U.S. Combo	Consente di regolare l'intervallo di frequenze all'interno del quale vengono tagliate le frequenze medie.
Mid Threshold	Mid Threshold	Multi Band Comp	Consente di impostare il livello di ingresso minimo per l'effetto da applicare alla banda dei medi

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Mid Width	Mid Width	U.S. Combo	Consente di impostare l'ampiezza di banda per il taglio delle frequenze medie.
Mix	Mix	VCM Flanger, Control Flanger	Consente di impostare il volume dell'audio degli effetti.
Mix Level	Mix Level	Harmonic Enhancer	Consente di impostare il livello del suono con effetti missato con il suono diretto.
Mod Depth	Mod Depth	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Consente di impostare la profondità della modulazione.
	Modulation Depth	Rotary Speaker 2	Consente di impostare la profondità delle modifiche cicliche nel volume.
Mod Dpt Ofs R	Mod Depth Offset R	Auto Synth	Consente di impostare l'offset sulla profondità della modulazione per il canale R.
Mod Feedback	Mod Feedback	Noisy	Consente di impostare il livello di feedback per la modulazione.
Mod Gain	Mod Gain	Tech Modulation	Consente di impostare il livello del guadagno della modulazione.
Mod LPF Cutoff	Mod LPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-basso applicato al suono modulato.
Mod LPF Res	Mod LPF Resonance	Tech Modulation	Consente di aggiungere caratteristiche al suono modulato utilizzando il filtro passa-basso.
Mod Mix	Mod Mix Balance	Noisy, Tech Modulation	Consente di impostare il bilanciamento del missaggio del suono modulato.
Mod Phase	Modulation Phase	Classic Flanger	Consente di impostare la differenza di fase L/R dell'onda modulata.
Mod Speed	Mod Speed	Noisy, Auto Synth, Tech Modulation, Shimmer Reverb	Consente di impostare la velocità di modulazione.
Mod Wave Type	Mod Wave Type	Auto Synth	Consente di selezionare il tipo di onda per la modulazione.
Mode	Mode	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Consente di impostare un elemento per modificare il tipo di phaser o, più specificatamente, il fattore per formare l'effetto phaser.
		British Combo	Consente di cambiare il preamplificatore.
Modulator Lvl	Modulator Input Level	Ring Modulator	Consente di impostare il livello del modulatore.
Move Speed	Move Speed	Talking Modulator	Consente di impostare il tempo necessario per passare al suono specificato dal parametro Vowel

N

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Noise Level	Background Noise Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare la quantità di rumore di fondo.
	Noise Level	Vocoder	Consente di impostare il livello di ingresso del rumore.
		Digital Turntable	Consente di impostare il livello di rumore.
Noise LPF Q	Noise LPF Q	Digital Turntable	Consente di impostare la risonanza del filtro passa-basso applicata al rumore.
Noise Switch	Background Noise Off/On	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di attivare o disattivare il rumore id fondo.
Noise Tone	Noise Tone	Digital Turntable	Consente di impostare la qualità del tono del rumore.
Normal	Normal	British Combo	Consente di regolare il volume del suono con una risposta dell'equalizzatore neutra.
Ns Gate Atk	Noise Gate Attack	NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare il tempo necessario per l'applicazione del noise gate.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Ns Gate Rls	Noise Gate Release	NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare il tempo necessario per rendere inattivo il noise gate.
Ns Gate Thrs	Noise Gate Threshold	NoiseGate+Comp+Eq	Consente di impostare il livello di ingresso minimo per l'applicazione del noise gate.
Ns LPF Cutoff	Noise LPF Cutoff Frequency	Digital Turntable	Consente di impostare la frequenza da tagliare utilizzando il filtro passa-basso applicato al rumore.
Ns Mod Depth	Noise Mod Depth	Digital Turntable	Consente di impostare la profondità della modulazione del rumore.
Ns Mod Speed	Noise Mod Speed	Digital Turntable	Consente di impostare la velocità della modulazione del rumore.

O

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Offset	Filter Offset	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare il valore dell'intonazione iniziale in semitoni.
Ofs Transition	Offset Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare il tempo di transizione affinché il valore di offset passi al nuovo valore.
On/Off Switch	On/Off Switch	Isolator	Consente di attivare o disattivare l'isolatore.
		Stereophonic Optimizer	Consente di attivare o disattivare l'effetto.
Osc Freq	OSC Frequency Coarse	Ring Modulator	Consente di impostare la frequenza per la modulazione dell'onda di ingresso.
Osc Freq Fine	OSC Frequency Fine	Ring Modulator	Consente di regolare la frequenza per la modulazione dell'onda di ingresso.
Output	Output	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Consente di impostare il livello di uscita.
Output Level	Filter Output Level	Control Filter	Consente di impostare il livello di uscita del filtro.
	Output Level	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Combo, British Lead, British Legend, Multi FX, Small Stereo, VCM Compressor 376, Classic Compressor, VCM EQ 501, Talking Modulator, Lo-Fi, Bit Crusher, Vinyl Break, Beat Repeat, Rotary Speaker 2, Downward Compressor, Upward Compressor, Parallel Compressor, Presence, Wave Folder, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Consente di impostare il livello di uscita.
		Vocoder	Consente di impostare il livello di uscita del vocoder.
Output Level 1	Output Level1	Pitch Change	Consente di impostare il livello di uscita sul primo instradamento.
Output Level 2	Output Level2	Pitch Change	Consente di impostare il livello di uscita sul secondo instradamento.
Overdrive	Overdrive	Amp Simulator 1, Amp Simulator 2, Comp Distortion, Comp Distortion Delay, VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Consente di impostare il livello di distorsione.

P

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Pan 1	Pan 1	Pitch Change	Consente di impostare il pan sul primo instradamento.
Pan 2	Pan 2	Pitch Change	Consente di impostare il pan sul secondo instradamento.
Pan AEG Min Lvl	Pan AEG Min Level	Slice	Consente di impostare il livello minimo del generatore di inviluppo dell'ampiezza sul suono panpottato.
Pan AEG Type	Pan AEG Type	Slice	Consente di impostare il tipo di generatore di inviluppo dell'ampiezza sul suono panpottato.
Pan Depth	Pan Depth	Slice	Consente di impostare la profondità del pan.
Pan Direction	Pan Direction	Auto Pan	Consente di impostare il tipo di pan automatico.
Pan Type	Pan Type	Slice	Consente di impostare il tipo di pan.
Panning	Panning	Jazz Combo	Consente di impostare la diffusione del coro/vibrato.
Pedal Control	Pedal Control	VCM Pedal Wah	Consente di controllare la frequenza di taglio del filtro wah.
Phase Control	Phase Control	Control Phaser	Consente di impostare la profondità della modulazione di fase.
Phase Differ	LFO Phase Difference	Tempo Flanger, Tremolo	Consente di impostare la differenza di fase L/R dell'onda modulata. (nessuna differenza di fase per 0 gradi o il valore 64).
Phase Reset	LFO Phase Reset	Tempo Flanger, Tempo Phaser, Slice	Consente di impostare come viene ripristinata la fase iniziale dell'LFO.
Phase Shift Ofs	Phase Shift Offset	Tempo Phaser	Consente di impostare il valore di offset della modulazione di fase.
Phaser Sw	Phaser SW	Multi FX	Consente di impostare il tipo di phaser.
Pitch 1	Pitch 1	Pitch Change, Shimmer Reverb	Consente di impostare l'intonazione per il primo instradamento in semitoni.
Pitch 2	Pitch 2	Pitch Change, Shimmer Reverb	Consente di impostare l'intonazione per il secondo instradamento in semitoni.
P1/P2 Balance	Pitch 1/Pitch 2 Balance	Shimmer Reverb	Consente di impostare il bilanciamento del volume del suono con una variazione di intonazione sul primo instradamento e del suono con una variazione di intonazione sul secondo instradamento.
P1&P2 Dly Ofs	Pitch 1 & Pitch 2 Delay Offset	Shimmer Reverb	Consente di impostare il valore di offset del delay del suono con una variazione di intonazione sul primo instradamento e del suono con una variazione di intonazione sul secondo instradamento.
P1&P2 Panning	Pitch 1/Pitch 2 Panning	Shimmer Reverb	Consente di impostare il pan per il suono con una variazione di intonazione sul primo instradamento e del suono con una variazione di intonazione sul secondo instradamento.
Pitch Sweep	Pitch Sweep	Beat Repeat	Consente di impostare l'intonazione in modo che cambi gradualmente in ciascuna ripetizione.
Plate Type	Plate Type	HD Plate	Consente di impostare la modalità di risonanza del suono.
Play Speed	Play Speed	Beat Repeat	Consente di impostare la velocità di riproduzione.
PM Depth	PM Depth	G Chorus, 2 Modulator, Tremolo	Consente di impostare la profondità della modulazione pitch.
Post-comp HPF	Post-comp HPF	Upward Compressor, Downward Compressor	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-alto che segue il compressore.
Pre Mod HPF F	Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Tech Modulation	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-alto prima che venga applicata la modulazione.
Preamp	Preamp	British Lead	Consente di impostare il guadagno del preamplificatore.
Pre-Delay	Pre-Delay	Shimmer Reverb	Consente di impostare il tempo di delay per le riflessioni iniziali.
Pre-LPF Cutoff	Pre-LPF Cutoff Frequency	Lo-Fi	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-basso per il taglio dell'alta frequenza.
Pre-LPF Res	Pre-LPF Resonance	Lo-Fi	Consente di aggiungere caratteristiche all'ingresso del filtro passa-basso.
Presence	Presence	Presence	Consente di impostare il livello dell'effetto.
		Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay U.S. Combo, U.S. Hi Gain, British Lead, British Legend	Consente di potenziare le frequenze alte.

R

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
R/H Balance	Rotor/Horn Balance	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Consente di impostare il bilanciamento del volume del corno (alti) e del rotore (woofer).
Random	Random	Beat Repeat	Consente di creare una ripetizione casuale.
Ratio	Ratio	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di impostare il rapporto del compressore.
Release	Release	Comp Distortion, VCM Compressor 376, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di impostare il tempo necessario affinché l'effetto del compressore si dissolva.
Release Curve	Release Curve	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Consente di impostare la curva di rilascio del circuito di inviluppo.
Release Time	Release Time	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Consente di impostare il tempo di rilascio del circuito di inviluppo.
		Beat Repeat	Consente di impostare il tempo di Release di Gate applicato all'intero suono
Repeat	Repeat	Beat Repeat	Consente di attivare o disattivare la ripetizione.
Resonance	Resonance	Dynamic Filter, Control Filter, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Consente di aggiungere caratteristiche al filtro.
		Beat Repeat	Consente di impostare la risonanza del filtro per il suono dell'effetto.
Resonance Ofs	Resonance Offset	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Consente di impostare il valore di offset sulla risonanza.
Retrigger Cycle	Retrigger Cycle	Beat Repeat	Consente di impostare il ciclo per riattivare Repeat
Reverb Delay	Reverb Delay	R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator	Consente di impostare il tempo di delay dalle riflessioni iniziali al riverbero.
Reverb Time	Reverb Time	REV-X Hall, REV-X Room, R3 Hall, R3 Room, R3 Plate, SPX Hall, SPX Room, SPX Stage, Space Simulator, HD Hall, HD Room, HD Plate	Consente di impostare la durata del riverbero.
Room Size	Room Size	REV-X Hall, REV-X Room, Early Reflection, HD Hall, HD Room, Gated Reverb, Reverse Reverb	Consente di impostare la dimensione della stanza.
Rotor Accel	Rotor Acceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare la velocità di rotazione del rotore (woofer) per passare da Slow a Fast
Rotor Decel	Rotor Deceleration	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare la velocità di rotazione del rotore (woofer) per passare da Fast a Slow
Rotor Fast	Rotor Speed Fast	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare la velocità di rotazione del rotore (woofer) per l'impostazione di Fast
Rotor Level	Rotor Level	VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare il volume del rotore (woofer).

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Rotor Slow	Rotor Speed Slow	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare la velocità di rotazione del rotore (woofer) per l'impostazione di Slow
Rotor Slow/Fast	Rotor Slow/Fast Time	Rotary Speaker 1	Consente di impostare il tempo di transizione per la velocità di rotazione del rotore (woofer) per passare da Slow a Fast
Rtg Attack T	Retrigger Attack Time	Beat Repeat	Consente di impostare il tempo di Attack di Gate applicato all'intero suono
Rtg Gate Time	Retrigger Gate Time	Beat Repeat	Consente di impostare il tempo di Gate dell'intero suono
Rtg Quantize	Retrigger Quantize	Beat Repeat	Quando questo parametro è impostato su On, il suono viene ripetuto all'inizio della misura impostata nel sequencer integrato.
Rtg Release T	Retrigger Release Time	Beat Repeat	Consente di impostare il tempo di Release di Gate applicato all'intero suono

S

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Consente di ridurre Sample Rate
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Consente di controllare la frequenza di campionamento.
SC EQ Freq	Side Chain EQ Frequency	Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di impostare la frequenza dell'equalizzatore utilizzato per rilevare il livello del compressore.
SC EQ Gain	Side Chain EQ Gain	Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di impostare il guadagno dell'equalizzatore utilizzato per rilevare il livello del compressore.
SC EQ Q	Side Chain EQ Q	Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di impostare l'ampiezza di banda dell'equalizzatore utilizzato per rilevare il livello del compressore.
Scale Type	Spiral Step Scale Type	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare come apportare modifiche quando Step Mode è impostato su Scale
Semitones	Spiral Step Semitones	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di specificare l'ampiezza della variazione in semitoni quando Step Mode è impostato su Semitone
Send to Noise	Dry Send to Noise	Digital Turntable	Consente di impostare il livello del segnale diretto inviato all'effetto del rumore.
Sensitivity	Sensitivity	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Consente di impostare la sensibilità della modulazione applicata alla modifica dell'ingresso.
		VCM Touch Wah	Consente di impostare la sensibilità della modifica del filtro wah applicata alla modifica dell'ingresso.
SEQ Clock	SEQ Clock	Wave Folder	Consente di regolare la velocità del sequencer integrato.
SEQ Depth	SEQ Depth	Wave Folder	Consente di regolare la profondità dell'effetto sul sequencer integrato.
SEQ Pattern	SEQ Pattern	Wave Folder	Consente di selezionare il pattern sul sequencer integrato.
SEQ Ph Reset	SEQ Phase Reset	Wave Folder	Consente di impostare la modalità per reimpostare il sequencer integrato.
SEQ Variation	SEQ Variation	Wave Folder	Consente di cambiare il comportamento del sequencer integrato.
Shimmer Fdbk	Shimmer Feedback	Shimmer Reverb	Consente di regolare il livello di feedback del suono con una variazione di intonazione.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Shimmer Gain	Shimmer Gain	Shimmer Reverb	Consente di regolare il livello del suono con una variazione di intonazione.
Shimmer HPF	Shimmer HPF Frequency	Shimmer Reverb	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-alto per il taglio della bassa frequenza del suono con una variazione di intonazione.
Shimmer LPF	Shimmer LPF Frequency	Shimmer Reverb	Consente di impostare la frequenza di taglio del filtro passa-basso per il taglio dell'alta frequenza del suono con una variazione di intonazione.
Side Bit	Side Bit	Bit Crusher	Consente di ridurre la precisione del bit per la catena laterale.
Side Chain EQ	Side Chain EQ Switch	Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di attivare o disattivare l'equalizzatore utilizzato per rilevare il livello del compressore.
Side Chain Lvl	Side Chain Input Level	VCM Compressor 376, Classic Compressor, Dyna Flanger, Dyna Phaser, Dyna Ring Mod, Dyna Filter, Multi Band Comp	Consente di impostare il livello dell'ingresso sul circuito di controllo per la catena laterale.
Side Smpl Rate	Side Sample Rate	Bit Crusher	Consente di ridurre Sample Rate per il lato
Size	Size	Shimmer Reverb	Consente di impostare la dimensione apparente dello spazio del riverbero.
Smpl Rate Link	Sample Rate Link	Bit Crusher	Consente di configurare il livello dell'impostazione Side che segue il valore Mid quando M/S è attivo
Space Type	Space Type	Space Simulator	Consente di selezionare il tipo di simulazione di spazio.
Speaker Air	Speaker Air	U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, British Combo, British Legend	Consente di enfatizzare le caratteristiche della cassa dell'altoparlante.
Speaker Type	Speaker Type	Amp Simulator 1, Comp Distortion Delay	Consente di selezionare il tipo di simulazione dell'altoparlante.
		U.S. Combo, Jazz Combo, U.S. High Gain, British Lead, Small Stereo, British Combo, British Legend, Multi FX	Consente di impostare il tipo di altoparlante.
Speed	Speed	VCM Flanger	Consente di impostare la frequenza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di delay.
		VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo	Consente di impostare la frequenza dell'onda LFO che controlla la modifica ciclica della modulazione di fase.
		VCM Auto Wah	Consente di impostare la velocità dell'LFO.
		Vinyl Break	Consente di impostare l'intervallo di tempo durante il quale il suono si interrompe.
Speed Adjust	Speed Adjust	Vinyl Break	Consente di regolare con precisione la velocità.
Speed Control	Speed Control	Rotary Speaker 1, Rotary Speaker 2	Consente di cambiare la velocità di rotazione (Slow/Fast)
		VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di cambiare la velocità di rotazione (Slow/Stop/Fast)
Spiral	Spiral Switch	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di attivare o disattivare l'LFO.
Spiral Speed	Spiral Speed	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare la velocità della variazione di intonazione.
Spiral Sync	Spiral Sync	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare il ciclo standard per modificare l'intonazione in passi.

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Spread	Spread	Ensemble Detune, VCM Flanger, VCM Phaser Stereo, Control Phaser	Consente di impostare la modalità di diffusione del suono.
Stage	Stage	VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo, Tempo Phaser, Dynamic Phaser, Control Phaser	Consente di impostare il numero di passi per lo shifter di fase.
Step Mode	Spiral Step Mode	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare l'intonazione in modo che cambi in modo continuo (uniforme) o per gradi.
Step Transition	Spiral Step Transition Rate	Spiralizer P, Spiralizer F, Tempo Spiralizer P, Tempo Spiralizer F	Consente di impostare il tempo di transizione affinché l'intonazione cambi per gradi.
Sample Rate	Sample Rate	Bit Crusher	Consente di ridurre Sample Rate
Sampling Freq	Sampling Frequency Control	Lo-Fi	Consente di controllare la frequenza di campionamento.

T

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Texture	Texture	Parallel Compressor, Presence, VCM Mini Filter, VCM Mini Booster	Consente di apportare varie modifiche al timbro degli effetti.
Threshold	Threshold	Comp Distortion, Classic Compressor, Downward Compressor, Upward Compressor	Consente di impostare il livello di ingresso per l'effetto da applicare.
Threshold Level	Dyna Threshold Level	Dynamic Flanger, Dynamic Phaser, Dynamic Ring Modulator, Dynamic Filter	Consente di impostare il livello minimo a cui si attiva il circuito di inviluppo.
Time Sweep	Time Sweep	Beat Repeat	Consente di apportare una modifica graduale alla durata di ciascuna ripetizione.
Tone	Tone	Rotary Speaker 2, VCM Rotary Speaker Classic, VCM Rotary Speaker Overdrive, VCM Rotary Speaker Studio	Consente di impostare il controllo del tono.
Tone Shift	Tone Shift	British Lead	Consente di selezionare la caratteristica di controllo del tono.
Transition Rate	Delay Transition Rate	Control Delay	Consente di impostare la velocità di transizione per modificare l'opzione Delay Time corrente in base al nuovo valore Delay Time
Treble	Treble	British Combo, British Lead, British Legend, Jazz Combo, U.S. High Gain	Consente di regolare la qualità del tono degli alti.
Type	Type	VCM Flanger, Control Flanger	Consente di selezionare il tipo di flanger.
		VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Consente di selezionare il tipo wah.
		Early Reflection, Gated Reverb, Reverse Reverb	Consente di selezionare il tipo di riflessione.
		US High Gain, British Lead	Consente di selezionare il tipo di amplificatore.
		Analog Delay Retro, Analog Delay Modern	Consente di impostare il carattere del delay.
		Parallel Compressor	Consente di impostare il tipo di compressore.
		Mini Filter, Mini Boost	Consente di impostare il tipo di filtro.

U

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Upper Range	Upper Range	VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile del filtro wah.
		Control Flanger	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile di Flanger Control
		Control Phaser	Consente di impostare il valore massimo per l'intervallo variabile di Phase Control

V

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Vib Speed	Vib Speed	Jazz Combo	Consente di impostare la velocità del vibrato. Disponibile quando Chorus è impostato su Vib.
Vocoder Attack	Vocoder Attack	Vocoder	Consente di impostare il valore di attacco dell'uscita del vocoder.
Vocoder Rls	Vocoder Release	Vocoder	Consente di impostare il valore di rilascio dell'uscita del vocoder.
Volume	Volume	U.S. Combo, Jazz Combo	Consente di impostare il livello del preamplificatore.
Vowel	Vowel	Talking Modulator	Consente di selezionare un tipo di vocale.

W

Nome visualizzato	Nome del parametro	Tipi di effetto che utilizzano il parametro	Descrizione
Wah Pedal	Wah Pedal	Multi FX	Consente di impostare la posizione del pedale wah.
Wah Sw	Wah SW	Multi FX	Consente di impostare il tipo wah.
Wall Vary	Wall Vary	Space Simulator	Consente di impostare il tipo di parete della stanza simulata. Valori più alti producono riflessioni più diffuse.
Width	Width	Space Simulator	Consente di impostare la larghezza della stanza simulata.
Width High	Width High	Stereophonic Optimizer	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda High
Width Low	Width Low	Stereophonic Optimizer	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda Low
Width Mid 1	Width Mid1	Stereophonic Optimizer	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda Mid1
Width Mid 2	Width Mid2	Stereophonic Optimizer	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda Mid2
Width Mid 3	Width Mid3	Stereophonic Optimizer	Consente di regolare il bilanciamento stereo della banda Mid3
Word Length	Word Length	Lo-Fi	Consente di impostare la risoluzione del suono o quanto il suono risulta grossolano.

Scelte rapide e operazioni speciali

Oltre alle operazioni di scelta rapida tramite il pulsante [SHIFT], ecc., è possibile eseguire operazioni speciali anche premendo due volte un pulsante o tenendolo premuto.

Scelte rapide

Procedura	Funzione
[SHIFT] + manopola da 1 a 4 (da 5 a 8)	Consente di impostare la manopola sulla modalità ad alta precisione (le modifiche dei valori vengono rallentate) Questa opzione è utile quando si desidera ottimizzare un valore
[SHIFT] + [EDIT/⟲]	Consente di richiamare la schermata Copy/Exchange
[SHIFT] + KNOB POSITION [LEFT]	Consente di registrare il valore Assign 1–8 assegnato alla manopola sul pulsante KNOB POSITION [LEFT]
[SHIFT] + KNOB POSITION [MID]	Consente di registrare il valore Assign 1–8 assegnato alla manopola sul pulsante KNOB POSITION [MID]
[SHIFT] + KNOB POSITION [RIGHT]	Consente di registrare il valore Assign 1–8 assegnato alla manopola sul pulsante KNOB POSITION [RIGHT]
[SHIFT] + [PAGE JUMP]	Consente di modificare i parametri che possono essere cambiati con il pulsante [QUICK EDIT] in modo che corrispondano ai parametri attualmente visualizzati nella schermata
[SHIFT] + [PART SELECT]	Consente di abilitare i pulsanti PART per attivare o disattivare l'impostazione dell'esclusione dell'audio
[SHIFT] + Gruppo di parti [1–8/9–16]	Consente ai pulsanti e agli slider PART di passare tra le parti 9–16
[SHIFT] + [COMMON]	Consente di selezionare Common per elementi, operatori e oscillatori.
[SHIFT] + PART [1]–[8]	Consente di selezionare una voce tra gli elementi 1–8, gli operatori 1–8, gli oscillatori 1–3 e il rumore.
[SHIFT] + OCTAVE [–]	Consente di impostare il valore di trasposizione su –1 (riduzione)
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Consente di impostare il valore di trasposizione su +1 (aumento)
[SHIFT] + OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Consente di impostare il valore di trasposizione su 0 (reset).
[SHIFT] + SCENE [1]–[8]	Consente di registrare la scena creata su uno dei pulsanti SCENE [1]–[8].
[SHIFT] + [DEC/NO]	Consente di impostare il valore del parametro selezionato su –10 (riduzione) Consente di tornare alla pagina precedente nella schermata Live Set
[SHIFT] + [INC/YES]	Consente di impostare il valore del parametro selezionato su +10 (aumento) Consente di passare alla pagina successiva nella schermata Live Set
[SHIFT] + [ARP]	Consente di richiamare la schermata Arp Edit
[SHIFT] + [MSEQ]	Consente di richiamare la schermata Motion Seq Edit
[SHIFT] + [CONTROL ASSIGN]	Consente di richiamare la schermata Control View
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]	Consente di richiamare la schermata info (schermata property) (solo la schermata Home)
[SHIFT] + [LIVE SET]	Consente di passare alla schermata Live Set Register
[SHIFT] + [CATEGORY]	Consente di aprire la schermata Part Category Search per la parte selezionata
[SHIFT] + [UTILITY]	Consente di visualizzare il valore del parametro.
[SHIFT] + [NAVIGATION]	Consente di richiamare la schermata FX Overview
[SHIFT] + [QUICK SETUP]	Consente di richiamare la schermata Effect Switch
[SHIFT] + [STORE]	Consente di richiamare la schermata Load
[SHIFT] + [SPLIT]	Consente di richiamare la schermata Homecon la vista Part-Note selezionata
[SHIFT] + [SONG/PATTERN]	Consente di richiamare la schermata Rhythm Pattern
[SHIFT] + [TEMPO/TAP]	Consente di attivare o disattivare la funzione di blocco del pannello (solo nella schermata Home o Live Set)
[SHIFT] + [A/D INPUT]	Consente di richiamare la schermata Audio In Mixing
[SHIFT] + [PORTAMENTO]	Consente di richiamare la schermata Pitch Edit
[SHIFT] + [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2]	Consente di richiamare la schermata Control Settings
[UTILITY] + [DAW REMOTE]	Consente di selezionare Calibration Touch Panel
OCTAVE [–] + OCTAVE [+]	Consente di reimpostare lo spostamento di ottava.

Altre operazioni

Procedura	Funzione
Pressione rapida del pulsante PART per due volte	Consente di passare da Internal a External Quando si passa a External, il nome della parte viene visualizzato in blu
Tenere premuto il pulsante [CATEGORY]	Consente di reimpostare Bank/Favorite (Bank/Favorite Select) su All

Elenco messaggi

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
**** library will be overwritten.**	Il file della libreria con lo stesso nome è già stato caricato quando si è tentato di caricare una libreria. I dati esistenti verranno sovrascritti quando verranno caricati i nuovi dati. Il nome del file della libreria che si sta tentando di caricare viene visualizzato al posto di **.	
**** Control Assign full.**	Impossibile eseguire l'operazione perché non è disponibile alcun set di controller. Il nome della parte che si sta tentando di aggiungere al set di controller viene visualizzato al posto di "**".	Eliminare il set di controller non necessario e ripetere l'operazione.
**** will be deleted.**	I dati verranno cancellati a seguito di questa operazione.	
**** will be loaded to Pattern.**	Il file .mid verrà caricato nel pattern.	
**** will be loaded to Song.**	Il file .mid verrà caricato nella song.	
**** will be loaded.**	Il file verrà caricato.	
**** will be overwritten.**	Al momento del salvataggio, la performance, il file, la cartella o la configurazione rapida con lo stesso nome esiste già. I dati esistenti saranno sovrascritti da quelli salvati. Il nome della performance, del file, della cartella o della configurazione rapida che si sta tentando di salvare viene visualizzato al posto di "**".	
Activate the source controller to assign.	È possibile assegnare i parametri al controller che si sta per attivare.	Utilizzare il controller che si desidera assegnare.
Advanced settings will be initialized.	È possibile inizializzare le impostazioni di [UTILITY] → Settings → Scheda Advanced.	
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Vengono ripristinate le impostazioni predefinite di fabbrica.	Si consiglia di salvare anticipatamente le impostazioni necessarie che si desidera mantenere su un'unità flash USB.
All data is initialized upon power-on.	Lo strumento è stato impostato per ripristinare le impostazioni di fabbrica all'accensione.	
All data will be overwritten by **	Quando viene eseguito il caricamento, tutti i dati verranno sovrascritti. Il nome del file di backup che si sta tentando di caricare viene visualizzato al posto di "**".	
All Favorite Marks will be cleared.	Tutti i contrassegni dei preferiti verranno eliminati.	
All settings will be initialized. User data is kept.	Le impostazioni per lo strumento verranno inizializzate. I dati dell'utente non verranno cancellati.	
All sound will be stopped during optimization.	La memoria interna verrà ripristinata.	
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	L'area dell'utente nella memoria utente verrà inizializzata.	Si consiglia di salvare anticipatamente le impostazioni necessarie che si desidera mantenere su un'unità flash USB.
Arpeggio bypass disabled.	Arpeggio Bypass è disabilitato.	

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
Arpeggio full.	Impossibile eseguire l'operazione perché Arpeggio è pieno.	Eliminare i dati di User Arpeggio non necessari dalla schermata [UTILITY] → Contents → Data Utility.
Assignable knob full.	Impossibile eseguire l'operazione perché tutte le knob assegnabili sono utilizzate nel set di controller.	Eliminare qualsiasi set di controller non necessario che abbia una knob assegnabile impostata come sorgente e ripetere l'operazione.
Audio file is not found.	Impossibile trovare il file audio specificato.	
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	La registrazione audio si è interrotta automaticamente perché l'unità flash USB è piena.	Utilizzare una nuova unità flash USB o eliminare i file non necessari, quindi ritentare l'operazione.
Audition full.	Impossibile eseguire l'operazione perché i dati di User Audition sono pieni.	Eliminare i dati di User Audition non necessari dalla schermata [UTILITY] → Contents → Data Utility.
Auto power off disabled.	La funzione Auto Power Off è stata disabilitata.	
Bulk data protected.	Non è possibile ricevere dati bulk a causa dell'impostazione.	
Can't process.	Impossibile elaborare l'operazione richiesta.	
Can't register unstored performance.	Impossibile registrare la performance nell'esibizione dal vivo perché il banco o il numero di programma in fase di modifica non è stato ancora impostato.	
Completed.	Il job specificato di caricamento, salvataggio, formattazione o altro tipo è stato completato.	
Connecting to USB device...	Collegamento dell'unità flash USB allo strumento.	
Converting Pattern to Song.	Il pattern è in fase di conversione.	
CPU Fan Error	La ventola di raffreddamento incorporata si è fermata.	Questa condizione potrebbe causare un aumento della temperatura interna e lo strumento potrebbe smettere di funzionare. Effettuare immediatamente il backup di tutti i dati necessari, spegnere lo strumento e contattare il rivenditore Yamaha.
Current user data will be overwritten by **.	I dati utente esistono già nella destinazione del file da caricare. Se si procede, i dati utente esistenti verranno sovrascritti. Il nome del file utente che si sta tentando di caricare viene visualizzato al posto di "**".	
Curve full	Impossibile eseguire l'operazione perché i dati di User Curve sono pieni.	Eliminare i dati di User Curve non necessari dalla schermata [UTILITY] → Contents → Data Utility.
Data memory full.	(Quando si carica un file della libreria) Non è possibile salvare i dati del contenuto nella libreria perché la memoria dello strumento è piena.	
Device number is off.	Non è possibile inviare o ricevere dati bulk poiché il numero di dispositivo è errato.	
Device number mismatch.	Non è possibile inviare o ricevere dati bulk poiché il numero di dispositivo non corrisponde.	
Dividing the drum track makes new performance data. Performance full.	Impossibile eseguire perché non c'è spazio nella performance creata utilizzando Divide Drum Track.	

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
Dividing the drum track makes new performance data. You can't undo this operation.	Verrà creata una nuova performance utilizzando Divide Drum Track. L'operazione non può essere annullata.	
File is not found.	Non sono presenti file per il tipo selezionato.	
File or folder already exists.	Esiste già un file o una cartella con lo stesso nome.	
File or folder path is too long.	Impossibile aprire la cartella o il file specificato perché il nome del percorso è troppo lungo.	
Folder is not empty.	Si sta tentando di eliminare una cartella che contiene dei dati.	
Folder is too deep.	Impossibile aprire la cartella perché la gerarchia delle cartelle è troppo profonda.	
Illegal bulk data.	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati bulk o delle richieste bulk.	
Illegal file name.	Il nome file non è valido.	
Illegal file.	Il file specificato non può essere gestito o caricato in questo strumento.	
Illegal parameters.	Sono stati specificati parametri errati.	
Illegal sample data.	I dati campione specificati non sono supportati.	
Illegal smart morph data.	I dati di Smart Morph specificati non sono supportati.	
Keybank full.	Durante il caricamento, il numero totale di keybank supera il numero massimo.	
Keyboard control lock disabled.	Keyboard Lock è disabilitato.	
Knob value stored.	Knob Value è stato memorizzato.	
Library full.	Il numero totale di librerie supera il numero massimo.	
Micro Tuning full.	Impossibile eseguire perché i dati di User Micro Tuning sono pieni.	Eliminare i dati di User Micro Tuning non necessari dalla schermata [UTILITY] → Contents → Data Utility.
MIDI buffer full.	Impossibile elaborare perché è stata ricevuta una quantità eccessiva di dati MIDI contemporaneamente.	
MIDI checksum error.	Il checksum del messaggio di sistema esclusivo ricevuto non è corretto.	
No data.	Non ci sono dati nella traccia selezionata o nell'intervallo specificato. Selezionare nuovamente l'intervallo.	
No read/write authority to the file.	Nessuna autorizzazione di lettura o scrittura per questo file.	
Note ranges will be initialized.	L'intervallo di note sarà inizializzato.	
Now initializing all data...	È in corso il ripristino delle impostazioni di fabbrica.	
Now initializing...	Alcuni dati sono in fase di inizializzazione.	
Now loading...	Il file è in fase di caricamento.	
Now receiving MIDI bulk data...	Lo strumento sta ricevendo dati bulk MIDI.	
Now saving...	Il file è in fase di salvataggio.	
Now transmitting MIDI bulk data...	Lo strumento sta inviando dati bulk MIDI.	
Panel unlocked.	Il blocco del pannello è stato disabilitato.	

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
Part * will be overwritten.**	Esiste già una parte nella destinazione della copia. Se si continua l'operazione, la parte esistente nella destinazione della copia verrà sovrascritta.	
Part full.	Impossibile aprire la schermata Rhythm Pattern perché non erano presenti parti disponibili.	Eliminare le parti non necessarie e ripetere l'operazione.
Pattern full.	Impossibile eseguire l'operazione perché il pattern è pieno.	
Pattern will be converted to Song.	Il pattern sarà convertito in una song.	
Performance data in * will be loaded.**	Verranno caricati i Performance Data nel file per un modello precedente.	
Performance full.	Impossibile eseguire l'operazione perché Performance è pieno.	
Please connect USB device.	Collegare un'unità flash USB.	
Please keep power on.	Scrittura dei dati nella flash ROM.	Non spegnere lo strumento quando è visualizzato questo messaggio. Se lo strumento viene spento mentre è visualizzato questo messaggio, i dati utente potrebbero andare persi o il sistema potrebbe essere danneggiato, impedendone il corretto avvio alla successiva accensione dello strumento.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Riavviare lo strumento per abilitare le modifiche alle impostazioni di ingresso e uscita audio.	
Please reboot to enable the new USB Driver Mode.	Riavviare lo strumento per abilitare le modifiche alle impostazioni della modalità del driver USB.	
Please reboot to maintain internal memory.	Riavviare lo strumento per riparare la memoria dello strumento.	
Please stop audio play/rec.	Interrompere la registrazione o la riproduzione dell'audio, quindi riprovare.	
Please stop sequencer.	Arrestare il sequencer (pattern o song), quindi riprovare.	
Please store the pattern to change the chain play mode.	Memorizzare il pattern prima di cambiare la modalità di playback continuo.	
Please wait...	Elaborazione in corso.	Attendere.
Press [SHIFT]+[TEMPO/TAP] to unlock panel.	Il blocco del pannello è stato abilitato. Premere [SHIFT] + [TEMPO/TAP] per sbloccare il pannello.	
Quick Setup ** is loaded.	Quick Setup è stata caricata.	
Recall latest edits.	Consente di richiamare gli ultimi dati della performance modificati e di inserirli nel buffer di modifica.	
Redo **.	Consente di eseguire nuovamente l'operazione (Redo) che era stata annullata. Il nome dell'operazione viene visualizzato al posto di "**".	
Sample is protected.	Il campione è protetto, pertanto non può essere modificato.	
Sample is too long.	La dimensione del campione è eccessiva, pertanto non può essere caricato.	
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Per registrare una funzione in una scena, è necessario innanzitutto attivare Memory (Memory Switch) per la funzione.	Aprire la schermata da [PERFORMANCE (HOME)] → Scene e attivare lo switch.

Messaggio	Descrizione	Operazione richiesta
Undo **.	Consente di annullare l'azione immediatamente precedente (annullamento). Il nome dell'operazione viene visualizzato al posto di "**".	
Unsupported USB device.	Questo dispositivo USB non è supportato da questo strumento.	
USB connection terminated.	L'unità flash USB è stata spenta a causa di un flusso di corrente anomalo.	Scollegare l'unità flash USB, quindi premere un pulsante qualsiasi sul pannello superiore.
USB device is full.	L'unità flash USB è piena e non è possibile salvare i file.	Utilizzare una nuova unità flash USB o eliminare i file non necessari, quindi ritentare l'operazione.
USB device is write-protected.	L'unità flash USB che si sta utilizzando è protetta da scrittura.	
USB device read/write error.	Si è verificato un errore durante la lettura/scrittura sull'unità flash USB.	
USB device will be formatted.	L'unità flash USB verrà formattata.	
User auditions will be overwritten with stored songs.	La User Audition esistente verrà sovrascritta dalla song attualmente memorizzata.	
VCM Rotary is disabled except in Part 1.	VCM Rotary può essere utilizzato solo con la parte 1. Non può essere utilizzato su altre parti.	
Voice data in * will be loaded.**	Verranno caricati i Voice Data nel file per un modello precedente.	
Waveform full.	Il numero totale di forme d'onda supera il numero massimo.	

Comparsa di un problema

Se non viene emesso alcun suono o il suono emesso non è di buona qualità, controllare la sezione relativa alla risoluzione dei problemi prima di concludere che il prodotto sia difettoso.
Molti problemi possono essere risolti eseguendo Initialize All Data, dopo aver effettuato il backup dei dati su un'unità flash USB.
Se il problema persiste, contattare un rivenditore Yamaha.

La risposta del touchscreen è inappropriata

- **Il cursore punta alla posizione precisa che è stata toccata sul touchscreen?**

  In caso contrario, calibrare il touchscreen.

  [UTILITY] + [DAW REMOTE] → Calibrate Touch Panel

  [UTILITY] → Settings → System → Calibrate Touch Panel

Nessun suono

- **Gli slider di controllo 1-8 sono impostati al minimo?**

  Provare a spostare gli slider di controllo 1–8 per modificarne la posizione.

- **Allo strumento sono collegati amplificatori, altoparlanti o cuffie?**

  Poiché questo strumento non dispone di altoparlanti incorporati, è necessario collegare amplificatori, altoparlanti o cuffie per sentire i suoni.

- **Questo strumento e tutti i dispositivi collegati sono accesi?**

- **Sono state configurate tutte le impostazioni appropriate del livello, comprese quelle del volume master sullo strumento e del volume sul dispositivo collegato?**

  Quando un foot controller è collegato al jack FOOT CONTROLLER, provare a muoverlo.

- **L'opzione Local Control è impostata su Off?**

  Se l'opzione Local Control è impostata su Off, non viene emesso alcun suono quando si suona la tastiera.

  [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → Local Control

- **È selezionata una parte vuota?**

  In caso affermativo, assegnare un suono alla parte o selezionare un'altra parte.

- **Lo switch di disattivazione dell'audio per ciascuna parte è attivato?**

  Se lo switch di disattivazione dell'audio è attivato, non viene emesso alcun suono quando si suona la tastiera.

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → Mute

- **L'opzione Keyboard Control Switch di ciascuna parte è disattivata?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → Keyboard Control Switch

- **L'opzione Arp Play Only della parte selezionata è attiva?**

  Se l'opzione Arp Play Only è attiva, la parte corrispondente emette un suono solo mediante la riproduzione dell'arpeggio.

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → General / Pitch → Part Settings → Arp Play Only

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Arpeggio → Common → Arp Play Only

- **Il volume MIDI o le impostazioni di espressione MIDI sono troppo bassi quando si utilizza il controller esterno?**

- **Le impostazioni degli effetti e del filtro sono corrette?**

  Se si utilizza un filtro, provare a variare la frequenza di taglio, poiché alcune impostazioni di taglio potrebbero filtrare del tutto il suono.

  [SHIFT] + [NAVIGATION]

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Effect

  Per le parti normali (AWM2) e le parti di batteria

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Selezionare Element o Drum Key → Filter

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Effect

  Per le parti normali (FM-X) e le parti normali (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Filter / Amp

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Effect

- **Vocoder è selezionato come tipo di effetto Insertion della parte?**

  In caso affermativo, impostare i parametri relativi ai jack A/D INPUT in base ai valori corretti, quindi suonare la tastiera mentre si parla o si canta nel microfono collegato a questo strumento. Verificare che la manopola A/D INPUT [GAIN] sul pannello superiore sia impostata su un valore diverso da 0.

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Effect → Routing

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Audio In

- **Il volume o le impostazioni del livello sono troppo basse?**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings → Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Part Settings → Dry Level

  Per le parti normali (AWM2) e le parti di batteria

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Selezione di Element o Drum Key → Amplitude → Level/Pan → Level

  Per le parti normali (FM-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Selezione di Operator → Level → Level

  Per la parte normale (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Selezione di Oscillator → OSC/Tune → Out Level

- **Le impostazioni Element Switch, Note Limit, Velocity Limit e Velocity Offset sono appropriate?**

  Per le parti normali (AWM2) e le parti di batteria

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Selezione di Element o Drum Key → Osc/Tune

  Per le parti normali (FM-X) e le parti normali (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings

- **Lo switch di disattivazione dell'audio per ciascun elemento oppure operatore della parte è attivato?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part Common → Stato Element, Operator oppure Oscillator nella barra di navigazione
- **Con una parte normale (FM-X), il livello della portante è impostato su "0"?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Selezione di Operator → Level → Level
- **L'impostazione di uscita di ciascuna parte è disattivata?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → General/Pitch → Part Settings → Part Output
- **Le impostazioni del controller sono corrette?**
  Se l'opzione Destination è impostata su Volume o Cutoff, non viene prodotto alcun suono a seconda dell'impostazione e dello stato del controller.
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Mod/Control → Control Assign

Non viene emesso alcun suono dai jack A/D INPUT

- **Il microfono collegato è attivato?**
- **Allo strumento è collegato un microfono dinamico?**
- **Il cavo tra il microfono o l'apparecchiatura audio e lo strumento è collegato correttamente?**
- **La manopola A/D INPUT [GAIN] è impostata sul minimo?**
- **Il pulsante [A/D INPUT] è attivato (illuminato)?**
- **Controllare se il collegamento del cavo ai jack A/D INPUT corrisponde alle impostazioni Mono/Stereo per il jack.**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Audio In → Mixing → A/D In Input Mode
- **Le impostazioni Mic o Line sono appropriate?**
  Impostare su Mic quando è collegato un microfono o qualsiasi dispositivo con un livello di uscita basso. Impostare su Line quando è collegato un dispositivo audio, uno strumento elettronico o qualsiasi dispositivo con un livello di ingresso elevato.
  [UTILITY] → Settings → Audio I/O → A/D Input
- **Le impostazioni del volume della parte di ingresso A/D sono troppo basse?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Audio In → Mixing → A/D In Volume
- **Le impostazioni dell'effetto per la parte di ingresso A/D sono appropriate?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Audio In → Routing
- **L'impostazione di uscita della parte di ingresso A/D è appropriata?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/⟲] → Audio In → Mixing → A/D In Output Select
- **Controllare se è stato selezionato l'effetto Vocoder.**
  Se l'effetto Insertion è impostato sull'uso del Vocoder, il suono di ingresso dal connettore A/D INPUT potrebbe non produrre suoni se non si suona la tastiera.
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/⟲] → Effect → Routing

La riproduzione continua senza arrestarsi

- **Se il pulsante [KEYBOARD HOLD] è attivo, provare a disattivarlo.**
- **Se il pulsante [ARP] è attivo, provare a disattivarlo.**
- **Nella schermata Pattern/Song/Audio, premere il pulsante [■] (Stop).**
- **Se il suono di un effetto (come un delay) continua e non si interrompe, modificare l'impostazione dell'effetto o selezionare una performance diversa.**
- **Se il suono del clic continua, verificare l'impostazione seguente.**

  Se impostato su Always, verrà sempre riprodotto il suono del clic. Impostare questo parametro su un valore diverso da Always.

  [UTILITY] → Tempo Settings → Click Mode

Suono distorto

- **Il volume impostato è troppo alto?**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Volume

  [UTILITY] → Settings → Audio I/O

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔁] → General/Pitch → Perf Settings → Volume

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → General/Pitch → Part Settings → Volume

  Per le parti normali (AWM2)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Selezione di Element → Amplitude → Level/Pan → Level

  Per parti di batteria

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Selezione di Key → Level/Pan → Level

  Per le parti normali (FM-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Selezione di Operator → Level → Level

  Per la parte normale (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Selezione di Oscillator → OSC/Tune → Out Level

Il suono è tagliato

- **Il suono nel suo insieme supera la polifonia massima?**
  - AWM2 (forme d'onda preimpostate): 128 suoni (forme d'onda sia stereo sia mono)
  - AWM2 (forme d'onda utente o libreria): 128 suoni (forme d'onda sia stereo sia mono)
  - FM-X: 128
  - AN-X: 12

Viene suonata solo una nota alla volta

- **Controllare se la modalità di generazione dei suoni è impostata su Mono.**

  Per suonare gli accordi, impostare questo parametro su Poly.

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Part Settings → Mono/Poly

Intonazione errata

- **L'impostazione Tune è troppo lontana da 0?**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Tone Generator Tune

- **Lo spostamento di nota o il detuning per ogni parte è impostato su un valore diverso da 0?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Pitch → Note Shift

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Pitch → Detune

- **Se la parte è fuori intonazione, è stato selezionato un temperamento speciale nell'impostazione dell'accordatura micro?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Pitch → Micro Tuning Name

- **È stato impostato un temperamento speciale in Global Tuning?**

  [UTILITY] → Settings → Sound → Global Settings

- **Se la parte ha un'intonazione errata, verificare se l'opzione LFO Pitch Modulation Depth è impostata su un valore troppo alto.**

  Per le parti normali (AWM2)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Selezione di Element → Element LFO → Pitch Mod

  Per le parti normali (FM-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Mod/Control → 2nd LFO → Pitch Modulation Depth

  Per la parte normale (AN-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → General/Pitch → Pitch LFO → Pitch LFO Depth

- **Se la parte è fuori intonazione, l'accordatura di massima e quella fine sono disallineate?**

  Per le parti normali (AWM2) e le parti di batteria

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Selezione di Element o Drum Key → Osc/Tune → Coarse

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Selezione di Element o Drum Key → Osc/Tune → Fine

  Per le parti normali (FM-X)

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Selezione di Operator → Form/Freq → Coarse

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Selezione di Operator → Form/Freq → Fine

- **Se la parte è fuori intonazione, la destinazione del controller è impostata sull'intonazione?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → Mod/Control → Control Assign → Destination

- **Per una parte AN-X, l'opzione Voltage Drift è impostata su un valore eccessivamente grande?**

  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔗] → General/Pitch → AN-X Settings → Voltage Drift

Non viene applicato alcun effetto

Controllare le impostazioni degli effetti utilizzando [SHIFT] + [NAVIGATION].

- **Lo switch Effect è disattivato?**
  [UTILITY] → Effect Switch
- **I valori Variation Send e Reverb Send sono impostati al livello più basso?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Effect → Routing → Var Send
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Effect → Routing → Rev Send
- **I valori Variation Return e Reverb Return sono impostati al livello più basso?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔁] → Effect → Routing → Var Return
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Common → [EDIT/🔁] → Effect → Routing → Rev Return
- **L'effetto Insertion in tutti gli elementi o per tutti i tasti della parte è impostato su Thru?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Effect → Routing → Connect o Element 1–8
- **(Per gli effetti System) Il tipo di effetto selezionato per ciascun effetto è impostato su No Effect?**
- **(Per gli effetti Insertion) Il tipo di effetto selezionato per ciascun effetto è impostato su Thru?**
- **L'impostazione dello switch di Insertion è appropriata?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Effect → Ins A o Ins B

Impossibile avviare l'arpeggio

- **Il pulsante [ARP] è attivo?**
  Controllare il numero di parti per le quali è attivato l'interruttore arpeggio. È possibile riprodurre contemporaneamente gli arpeggi per un massimo di otto parti.
- **Le impostazioni Arpeggio Note Limit e Velocity Limit sono appropriate?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Arpeggio → Common
- **L'opzione Arpeggio Type è impostata su Off?**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Arpeggio → Individual → Name
- **Controllare le impostazioni dell'interruttore arpeggio di ciascuna parte.**
  Se lo switch dell'arpeggio è disattivato, l'arpeggio non verrà riprodotto anche quando si attiva il pulsante [ARP] sul pannello superiore.
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/🔁] → Arpeggio → Common, Individual o Advanced → Arp Part

Impossibile interrompere l'arpeggio

- **Se non è possibile interrompere la riproduzione dell'arpeggio rilasciando il dito dal tasto, impostare lo switch Arpeggio Hold su Off.**
  [PERFORMANCE (HOME)] → Selezione di Part → [EDIT/] → Arpeggio → Common → Hold
- **Disattivare il pulsante [KEYBOARD HOLD] sul pannello superiore.**

La riproduzione del pattern o della song non viene avviata premendo il pulsante [▶] (Play)

- **Sono presenti dati nella song o nel pattern selezionato?**

Impossibile registrare l'audio del pattern o della song

- **È disponibile spazio in memoria per registrare un pattern o una song?**
  La memoria dello strumento può contenere fino a 128 pattern e 128 song. Se si tenta di registrare più di 128 song o pattern, verrà visualizzato il messaggio Song full e non sarà più possibile registrare.

Lo scambio di dati tra lo strumento e il computer collegato non funziona correttamente

- **L'impostazione della porta sul computer è corretta?**
- **È stato selezionato il terminale corretto (MIDI o USB) nella schermata Utility?**
  [UTILITY] → Settings → MIDI I/O → MIDI IN/OUT

La trasmissione o la ricezione di dati bulk dump MIDI non funziona correttamente

- **Receive Bulk è protetto?**
  Impostare MIDI Receive Bulk su On.
  [UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Receive Bulk
- **Per abilitare la ricezione dei dati registrati utilizzando la funzione Bulk dump di questo strumento, è necessario impostare lo stesso numero di dispositivo sia per la trasmissione sia per la ricezione.**
  [UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number
- **Sul dispositivo MIDI collegato è impostato lo stesso numero di dispositivo?**
  [UTILITY] → Settings → Advanced → MIDI Device Number

Impossibile salvare sull'unità flash USB

- **L'unità flash USB è protetta da scrittura?**
- **Vi è spazio libero sufficiente sull'unità flash USB?**

  Aprire la schermata Content e impostare il dispositivo su un'unità flash USB. Controllare se lo spazio di memorizzazione libero mostrato nell'angolo in alto a destra dello schermo è 0,0 KB.

  [UTILITY] → Contents → Save
- **Si sta utilizzando un'unità flash USB di cui è stato confermato il funzionamento con questo strumento?**

  Controllare il seguente URL per l'elenco dei dispositivi USB di cui è stato confermato il funzionamento con questo strumento.

  https://download.yamaha.com/

Sul display sono presenti dei punti neri (non illuminati) o dei punti bianchi (sempre illuminati)

Si tratta di una caratteristica comune degli LCD a colori e non si tratta di un malfunzionamento.

Ripristino delle impostazioni predefinite di fabbrica (Initialize All Data)

AVVISO

Quando la funzione Initialize All Data viene eseguita, tutte le performance e le song archiviate nella memoria utente e le impostazioni di tutto lo strumento presenti nella schermata Utility verranno ripristinate ai valori predefiniti di fabbrica. Si consiglia di salvare anticipatamente i dati importanti che si desidera mantenere su un'unità flash USB.

1. Aprire la schermata delle impostazioni da [UTILITY] → Settings → System.

Viene richiamata la schermata delle impostazioni per l'intero strumento.

2. Toccare Initialize All Data.

Viene visualizzata la schermata di conferma.

Per annullare l'operazione, toccare il pulsante Cancel(NO) nella schermata o premere il pulsante [DEC/NO] sul pannello superiore.

3. Toccare il pulsante Initialize(YES) nella schermata o premere il pulsante [INC/YES] sul pannello superiore.

Viene eseguita l'operazione Initialize All Data.

© 2025 Yamaha Corporation
Published 03/2026 LB-C0