

CAMPIONATORE PROFESSIONALE

A3000

Guida di Implementazione alla Versione 2

Uso di questa Guida di Implementazione

Questa guida illustra le nuove caratteristiche e le modifiche operative introdotte con la Versione 2 del campionatore professionale Yamaha A3000. Usate la guida come supplemento al manuale di istruzioni, basato sulla Versione 1.

Note

- Questa guida utilizza i seguenti due simboli per indicare le pagine di riferimento.
 - ☞ **X** Fa riferimento ad una pagina del Manuale di Istruzioni.
 - **XX** Fa riferimento ad una pagina della presente Guida di Implementazione.
- Le illustrazioni e le videate LCD riportate nella presente guida hanno solo scopo didattico e potrebbero differire da quelle visualizzate sullo strumento.

Importanti informazioni circa l'acquisto delle SIMM di espansione per l'A3000

L'A3000 non supporta tutte le SIMM in commercio. Prima di acquistare le SIMM, consultate il vostro rivenditore Yamaha o un distributore Yamaha autorizzato. Yamaha non si assume alcuna responsabilità per eventuali malfunzionamenti delle SIMM.

Tipo di SIMM e relativa configurazione.

- E' necessario usare SIMM a 72-pin con tempo di accesso di 70ns o inferiore. La capacità del modulo SIMM può essere di 4MB, 8MB, 16MB o 32MB. L'A3000 è progettato per l'utilizzo con SIMM da 32-bit ma può installare anche SIMM da 36-bit (tipo parity).
- Quando acquistate le SIMM, assicuratevi che non utilizzino più di 18 chip di memoria per modulo. (Le SIMM con più di 18 chip non funzionano correttamente sull'A3000).
- Le SIMM devono essere installate in coppie: potete installare sia due, sia quattro SIMM. Entrambi i moduli di una coppia, devono avere la medesima capacità di memoria.
- L'A3000 è dotato di 2MB di memoria di campionamento ed è in grado di raggiungere 128MB di memoria. Se aggiungete una coppia di SIMM da 32MB, ad esempio, aumentate la memoria di campionamento disponibile fino ad un totale di 66MB (2 + 32x2). Se installate quattro SIMM da 32MB, la memoria di campionamento raggiunge i 128MB (e i 2MB originali vengono disabilitati).
- Yamaha consiglia di acquistare SIMM conformi allo standard JEDEC*. Ricordate comunque che la conformità a tale standard non garantisce che le SIMM funzionino correttamente con l'A3000.
* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) imposta gli standard per le configurazioni dei terminali di apparecchiature elettroniche.

La riproduzione di software protetto da copyright per scopi diversi da quello dell'utilizzo personale, è illegale.



Grazie per avere acquistato la Versione 2 del campionatore professionale Yamaha A3000. Questa nuova versione offre ancora più funzioni rispetto alla precedente. La Versione 2 dell'A3000 dispone di funzioni uniche, adatte a svariate applicazioni musicali professionali.

Leggete attentamente questa guida per maggiori informazioni circa le nuove funzioni della Versione 2. Conservatela insieme al manuale di istruzioni dell'A3000 per qualsiasi futuro riferimento.

Sommario

Capitolo 1 Nuove Funzioni

Le principali nuove funzioni	6
Altre nuove funzioni	9

Capitolo 2 Implementazioni

Modifiche del sistema	14
Modifiche nel MODO PLAY	16
Modifiche nel MODO EDIT	28
Modifiche nel Modo di Registrazione	34
Modifiche nel MODO DISK	36
Modifiche nel MODO UTILITY	37

Appendice

Nuovi messaggi di errore	42
Modifiche nel Formato Dati MIDI	43

1

Capitolo 1 Nuove Funzioni

Le principali nuove funzioni

Questa sezione riassume le più importanti modifiche introdotte con la Versione 2. Per informazioni dettagliate circa queste funzioni, consultate le pagine qui indicate.

Funzioni relative alla produzione del suono

La Versione 2 include molte nuove impostazioni relative al suono: nuovi filtri, nuovi LFO, nuove impostazioni di effetti, etc. Ricordate che queste impostazioni sono valide solo su apparecchiature implementate con la Versione 2. I campioni e i programmi che utilizzano queste funzioni potrebbero non essere riprodotti correttamente se trasferiti su un'apparecchiatura Versione 1.

Dieci nuovi tipi di filtro → 32

La Versione 2 aggiunge dieci nuovi tipi di filtro: LowPass3, Peak1, Peak2, 2Peaks, 2Dips, DualLPFs, LPF+Peak, DualHPFs, HPF+Peak e LPF+HPF. Potrete quindi disporre di un totale di 16 tipi di filtro per variare ulteriormente il suono.

Program LFO (LFO di programma) → 26, 27

Un nuovo *program LFO* (low frequency oscillator) consente di modulare i parametri di programma e il suono di tutti i campioni all'interno del programma. Program LFO può essere comandato dal clock MIDI esterno e vi consente così di controllare in tempo reale la frequenza LFO.

Random Pan, Random Cutoff Frequency e Random Q/Width → 31, 32

E' possibile impostare una variazione casuale di pan, filter cutoff frequency e filter Q/Width in modo che il tono e la posizione del suono cambino ad ogni nota.

Uso di Note Number e Velocity come "Controller" Standard → 25, 33

Effettuate le impostazioni così che i parametri selezionati cambino valore in modo dinamico in base all'intonazione e alla forza delle note prodotte.

Più ampia gamma di parametri Controller → 25, 33

La Versione 2 aumenta il numero di parametri controllabili dai controller. A livello di programma, la Versione 2 aggiunge profondità di effetto e profondità di program-LFO. A livello di campionamento, la Versione 2 aggiunge livello del filtro EG, distanza della frequenza di cutoff e guadagno del filtro.

Mandata effetti ad uscite assegnabili → 24

Sulla Versione 1, solo le uscite principali potevano produrre il suono in arrivo dal circuito effetti. Con la Versione 2 é possibile trasmettere gli effetti da tutte le uscite dell'A3000: uscite principali, assegnabili e digitali.

Mandata effetti ad uscite assegnabili → 24

La Versione 2 offre nuovi modi per configurare i tre blocchi effetti: 1/2 → 3 e 1 → 2 ← 3.

Implementazioni operative

Easy Editing ancora più semplice → 24

La Versione 2 raggruppa i parametri Easy Edit in otto pagine, facilitandone così l'individuazione e l'impostazione. Aggiunge inoltre tre nuovi parametri: cutoff-frequency distance, filter gain e AEG decay rate.

Reset del valore premendo la manopola → 14

Grazie alla nuova versione è possibile resettare su 0 istantaneamente qualsiasi parametro, premendo la manopola. Per tornare all'impostazione originale sarà sufficiente premere di nuovo la manopola. Questa funzione consente di confrontare facilmente i suoni prodotti con due diverse impostazioni.

Selezione del campione ruotando la Manopola 1 → 14

Sulla Versione 1, la manopola (knob) 1 era usata solo per cambiare pagina. Sulla Versione 2, invece, è possibile scegliere tra la funzione di cambio pagina e la funzione di selezione del campione. Quest'ultima vi consente di cambiare velocemente i campioni mentre lavorate sulle videate di editing. Ogni volta che cambiate il campione, il nome del nuovo campione viene visualizzato per qualche istante sulla videata.

Funzioni di inserimento caratteri ancora più avanzate → 15

Il nuovo buffer è in grado di contenere quattro nomi anziché uno. La videata di inserimento caratteri (character-entry) offre la nuova funzione CAPS (alterna tra lettere maiuscole e minuscole) e la funzione JUMP (per passare direttamente a locazioni diverse nell'elenco alfanumerico).

Operazioni MIDI-to-Sample più sofisticate → 16, 40

La funzione MIDI-to-Sample vi consente di modificare il campione in fase di editing, suonando delle note su una tastiera esterna. La Versione 2 migliora notevolmente questa funzione.

Salvataggio dati su più FDs → 14

Sulla Versione 1, i salvataggi su floppy disk erano limitati alla capacità del disco. La Versione 2, invece, consente di salvare i dati su più dischi e di eseguire così salvataggi illimitati di dati.

Migliore supporto hard disk → 15

La Versione 2 supporta hard-disk di un massimo di 8GB (con partizioni di 1GB). Grazie a ciò, l'accesso al disco è molto più veloce rispetto alla Versione 1.

Migliore supporto per dati di altre marche → 36

Con la Versione 2 è migliorata la compatibilità con CD-ROM e hard disk progettati per campionatori di altre marche.

Nuove funzioni di editing

DIVIDE LOOP

→ 20

Taglia automaticamente la sezione loop di un campione esistente e posiziona le varie porzioni sulla tastiera per consentirvi di suonarle in qualsiasi ordine. Ideale per generare nuove variazioni di intermezzi.

REMIX LOOP

→ 30

Un modo semplice per creare nuovi intermezzi: taglia la sezione del loop di un campione esistente, esegue le regolazioni necessarie e riarrangia le porzioni. Continuate l'operazione finché non ottenete il risultato ottimale e memorizzate poi il nuovo loop come nuovo campione.

Stereo-to-Mono Sample Copy

→ 18

Ora è possibile riprodurre un campione stereo come campione monofonico, sia mixando entrambe le tracce, sia conservando solo una delle tracce.

ARRANGE PROGRAM e ARRANGE SAMPLE BANK

→ 18, 19

Questi nuovi comandi riposizionano automaticamente i campioni all'interno del programma o del banco campioni selezionato. I campioni sono posizionati su tasti consecutivi della tastiera.

MOVE

→ 20

Questo nuovo comando sposta i campioni da un programma in un banco campioni, da un banco campioni in un programma o da un banco campioni in un altro. L'opzione "freeze" vi consente di trasferire le impostazioni easy edit del programma (o le impostazioni di bank-level del banco) nei campioni in modo che quando questi si spostano, portino con sé tali informazioni.

Altre nuove funzioni

Le tre pagine seguenti illustrano altre nuove funzioni. Alcune di queste aumentano il vostro controllo creativo, mentre altre semplificano soltanto le operazioni. Ancora una volta, per maggiori informazioni, vi invitiamo a consultare le pagine indicate.

Modo PLAY

- Ora potete selezionare la copia di destinazione direttamente dalla pagina Copy COMMAND (→17).
- La pagina SETINIT ora vi consente di scegliere, come default di programma, le attuali impostazioni di programma o altre impostazioni preset dell'A3000. (La selezione delle impostazioni della fabbrica - default - non era disponibile sulla Versione 1). (→17).
- Il nuovo comando EXPORT vi consente di salvare i campioni su floppy disk in formato AIFF. (→22).
- Il nuovo comando "Freeze Program" trasferisce le impostazioni easy-edit del programma nei campioni del programma e nei banchi campione. (→22)
- La manopola 5 della pagina PLAY | SAMPLE SmpSel ora dispone di quattro operazioni: SAVE (salvataggio di campione o banco), NEWBNK (creazione di banco), DELETE (cancellazione di campione o banco) e DUPL (duplicazione di campione o banco). (→23).
- Le pagine di setup di program-effect (programmazione effetti) ora includono nuove impostazioni relative alla profondità e alla destinazione di uscita dell'effetto. (→24).
- Ora é possibile selezionare la conversione esponenziale dei valori di control change in ingresso (la Versione 1 consentiva solo la conversione lineare). (→25).
- In condizioni standard, la nota inizia a suonare alla ricezione di un messaggio di Note-On e termina alla ricezione di un messaggio di Note-Off. La Versione 2 vi consente di modificare l'operazione in modo che i messaggi di Note-Off vengano ignorati ed ogni nuovo messaggio di Note-On interrompa automaticamente il precedente Note-On. (→26).

Modo EDIT

- Ora é possibile impostare il tipo di curva per i crossfade di loop. (→28).
- Ora la pagina SETINIT vi consente di scegliere come default del campione, sia le attuali impostazioni del campione sia le impostazioni dell'A3000 regolate dalla fabbrica. (La selezione delle impostazioni della fabbrica non era possibile sulla Versione 1). (→29).
- Il nuovo comando "Freeze Sample Bank" trasferisce le impostazioni di un "bank" direttamente nei campioni contenuti nel bank stesso. (→29).

- Gli address di loop-start e loop-end ora vengono conservati dopo il ricampionamento. (→28).
- Un nuovo comando "Copy Parameters" vi consente di copiare le impostazioni di parametro da un campione o banco in un altro. (→29).
- La manopola 5 della pagina EDIT | MAP/OUT KeyRnge, ora vi consente di impostare il valore del tasto basso o del tasto alto in modo che equivalga (e sia fisso) all'impostazione della tonalità originale. (→31).
- Il parametro velocity sensitivity (sensibilità alla dinamica), della pagina Velocity Range, ora accetta le impostazioni da -127 a +127 (sulla Versione 1 l'estensione era da -63 a +63). (→31).
- Ora è possibile selezionare la conversione esponenziale dei valori di control change in ingresso (sulla Versione 1 era disponibile solo la conversione lineare). (→33).
- L'impostazione Coarse tune sulla pagina EDIT |MAP/OUT Pitch ora è abilitata anche per i banchi campioni.

Modo RECORDING

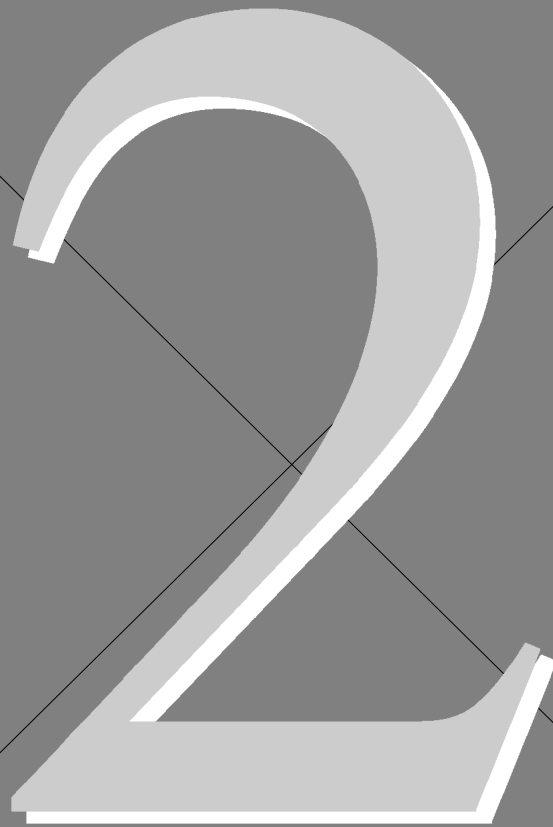
- Ora sulle pagine "recording standby" e "recording-in-progress" appare un level meter (metro di livello). (→34).
- Una nuova funzione PAUSE vi consente di sospendere temporaneamente l'operazione quando state registrando una serie di campioni. (→34).
- E' possibile impostare l'A3000 in modo che posizioni le serie di campioni da voi registrati, in un singolo banco campioni. (→34).
- La pagina REC | SETUP KeyRnge include un nuovo parametro Map. Se impostate il parametro su auto, l'A3000 riposiziona (rimapperà) automaticamente i campioni registrati. (→35).
- Il parametro width è stato aggiunto alla pagina degli effetti di registrazione. (→35).
- L'impostazione di monitor on/off, ora è memorizzata nella memoria tampone e non andrà quindi perduta alla disattivazione dello strumento. (→35).

Modo DISK

- Per i floppy disk è ora disponibile la funzione di formattazione veloce: "Quick". (→36).
- I nomi di campioni, sequenze, volume e dei file importati, sono ora visualizzati in ordine alfabetico.

Modo UTILITY


- Un nuovo comando "Create Oscillators" genera automaticamente forme d'onda base come quadra, sinusoidale, etc. (→37).
- La manopola 5 della pagina UTILITY | SEQUENCE SeqSel dispone di tre operazioni: NEW (creazione di una nuova sequenza), SAVE (salvataggio di sequenza) e DELETE (cancellazione di sequenza). (→37).
- Se iniziate a registrare una sequenza che contiene già dei dati, l'A3000 vi chiederà conferma prima di sostituire i dati originali. (→38).
- Il pulsante ASSIGNABLE ora supporta due operazioni aggiuntive: abilita/ disabilita MIDI-to-Sample e abilita/ disabilita i controller a manopola e i pulsanti funzione. (→38).
- La funzione SYSTEM include una nuova pagina di setup del pulsante AUDITION. (→39).
- Ora é possibile impostare i pulsanti Mode e Function in modo che operino indipendentemente (potete così premere i pulsanti in qualsiasi ordine quando navigate nella matrice). (→39).
- La pagina di memory status (stato della memoria), ora visualizza sia la memoria disponibile sia la memoria totale. (→39).
- La Versione 2 é dotata di una maggior quantità di memoria di parametro.



Capitolo 2
Implementazioni

Modifiche del Sistema

Salvataggi e caricamenti di più FD

 81

La Versione 2 ora può salvare volumi su più floppy disk. I salvataggi FD non sono più limitati alla capacità di un singolo disco.

Se l'A3000 esaurisce la memoria del primo FD durante il salvataggio, visualizza un messaggio che chiede se si desidera continuare il salvataggio su più dischi. Se decidete di continuare, rispondete OK al messaggio e seguite poi le istruzioni a display.

Non è necessario usare dischi formattati. L'A3000 può formattare nuovi dischi senza dover annullare la procedura di salvataggio.

I dischi usati per salvataggi su più FD hanno un formato speciale e devono essere considerati come un set. Non è possibile usare il modo DISK per controllare singoli campioni o programmi memorizzati sui dischi o per salvare altri dati su questi dischi. Per ricaricare i dati, dovete ricaricare tutto il volume.

Quando eseguite un salvataggio, l'A3000 assegna ad ogni disco lo stesso nome seguito da un numero sequenziale. Poiché non è possibile controllare i nomi di singoli e l e m e n t i contenuti sul disco, è consigliabile usare nomi che ne suggeriscano il contenuto.

Per ricaricare il volume: inserite il primo disco, andate sulla funzione DISK | VOLUME e iniziate il caricamento seguendo la normale procedura. Inserite i restanti dischi in base alle istruzioni riportate a video.


Modifica del valore di un'impostazione segnata

 87

Se state cambiando il valore di un'impostazione segnata, potete immediatamente portare il valore a +0 premendo la manopola. Se premete la manopola una seconda volta, il valore torna a quello iniziale. Se il valore iniziale è per esempio -49, premendo una volta la manopola si porterà il valore a +0; premendo di nuovo la manopola il valore tornerà a -49. Ricordate che se portate il valore a +0 e poi selezionate una videata diversa, il valore diverso da zero (nel buffer toggle) andrà perduto.

Nota: sono disponibili alcune videate in cui la pressione del pulsante è assegnata ad operazioni diverse e non funzionerà quindi come sopra illustrato.

Turn Action della manopola 1 (Knob 1)

 86

Sulla Versione 1, la funzione Turn action della manopola 1 è utilizzata per cambiare pagina all'interno della funzione selezionata. Sulla Versione 2, sono disponibili due opzioni:

1. Impostate la funzione Knob 1 turn action in modo che selezioni la pagina (come sulla Versione 1).
2. Impostate la funzione Knob 1 turn action in modo che cambi la selezione del campione. Ogni volta che variate selezione, il nuovo nome del campione appare sulla linea superiore della videata per circa un secondo.

Per assegnare la funzione Knob 1 turn action, andate alla pagina UTILITY | SYSTEM Keys. Se effettuate l'impostazione in modo che la manopola funzioni come selettore del campione, per cambiare pagina dovete usare i pulsanti funzione.

Nuove funzioni di inserimento del nome (Name Entry)

88

```

PQRSTUW [SteelDrum      I
←→ <+ENTER> →PASTE    >EXIT    >OK

```

- Il buffer Paste della manopola 3 ora memorizza gli ultimi quattro nomi inseriti (la Versione 1 salvava solo l'ultimo nome inserito). Dopo aver ruotato la manopola 3 per selezionare PASTE, potete premere la manopola per scorrere tra cinque nomi: i quattro nomi nel buffer ed il "quinto" nome visualizzato originariamente a video.
- La manopola 3 ora può funzionare anche per alternare tra lettere maiuscole e minuscole. Ruotate la manopola per selezionare CAPS e premetela per indicare se l'attuale carattere (il carattere su cui si trova il cursore) sarà maiuscolo o minuscolo.
- La manopola 3 include anche una nuova funzione "jump" che vi consente di navigare più velocemente tra i caratteri disponibili. Ruotate la manopola per selezionare JUMP e premetela per passare a parti diverse dell'elenco alfanumerico (1 → A → a →1 ...). E' possibile ruotare poi la manopola 2 per selezionare il carattere.
- Una finestra di 7 caratteri dell'elenco alfanumerico viene visualizzata in alto a sinistra sulla videata. Il carattere attualmente selezionato appare direttamente sopra la freccia verso l'alto posizionata sopra la manopola 2.

Supporto su Hard Disk

- L'A3000 ora supporta hard disk di un massimo di 8GB. La partizione massima supportata é di 1GB. (Per usare un disco da 8GB dovrete dividerlo in 8 partizioni).
- La velocità generale di accesso al disco é stata aumentata. Per ottenere la massima velocità di caricamento, disattivate l'impostazione Play&Load (nella pagina DISK | DISK DskMode). (→36).

Modifiche nel MODO PLAY

PLAY - PROGRAM/ SAMPLE SELECTION

👉 95

```
Pan001: "Pan 001"      SmpSolo MIDI →Smp
"sine wave"           "off upper"
```

Come prima, è possibile passare direttamente a questa speciale videata da quasi tutte le pagine (tranne dalle pagine di comando), premendo la manopola 1. La videata fa parte del modo PLAY ma, diversamente dalle altre, può essere selezionata direttamente da tutti i modi e funzioni.

- Ora è possibile accedere alle pagine di comando direttamente da questa pagina (preme-ndo il pulsante Command).
- La funzione della manopola 5 MIDI → Smp (MIDI-to-sample) è stata implementata per offrire una migliore gestione nei casi in cui una determinata nota è assegnata a più campioni (*layering*). Sulla Versione 1, non era possibile prevedere quali di questi cam-pioni la nota avrebbe selezionato per l'editing. Sulla Versione 2, la nota selezionerà i campioni indicati, in modo sequenziale. E' anche possibile scegliere se la funzione deve lavorare solo rispetto agli oggetti "upper" (superiori: campioni liberi e banchi cam-pioni) o solo agli oggetti "lower" (inferiori: solo campioni, ignorando tutti i banchi cam-pioni).

In particolare il parametro MIDI → Smp ora dispone di tre impostazioni: off, upper e lower (mentre la Versione 1 disponeva solo di off e on). L'impostazione off disabilita la funzione, come nella Versione 1. L'impostazione upper specifica solo campioni liberi e banchi campioni mentre l'impostazione lower specifica solo i campioni (ignorando i banchi campioni). Riportiamo qui di seguito alcuni esempi.

- Mettiamo il caso che selezionate upper, che la nota DO3 sia impostata per produr-re suono da Campione A, Campione B e Banco Campioni C e che il Banco Campioni C contenga i campioni X e Y. In questo caso, il successivo inserimento della nota DO3, cambierà la selezione nel seguente modo:
Campione A → Campione B → Banco Campioni C → Campione A.....
- Ora mettiamo il caso che selezionate lower e che il setup sia uguale a quello sopra descritto. In questo caso il successivo inserimento della nota DO3 cambierà la sele-zione nel seguente modo:
Campione A → Campione B → Campione X → Campione Y → Campione A.....

Il nuovo parametro LayerSelection nella pagina UTILITY | MIDI MIDI→ Smp determina se la selezione sequenziale dei campioni in layer qui descritti, funziona (1) solo su questa pagi-na o (2) su tutte le pagine in cui è supportato MIDI→ Smp. (→ 40).

PLAY - Pulsante COMMAND - COPY

102

```

Command 001: "Pgm 001"      +002: "Pgm 002"
# >COPY          Effect 1      Effect 2

```

- Ora potete usare la manopola 3 per selezionare gli elementi da copiare. Potete scegliere di copiare tutti i parametri (AllParam), assegnazioni di campioni e dati easy edit (Merge) oppure impostazioni di effetti per qualsiasi blocco effetti (Effect 1, Effect 2 o Effect 3). Ricordate che AllParam sostituisce tutti i dati contenuti nella destinazione. Se selezionate Merge, l'A3000 aggiunge tutti i campioni ed i banchi campioni del programma sorgente al programma destinazione (regolando su on le impostazioni ToPgm) e copia le impostazioni easy-edit relative a questi campioni e banchi.
- La manopola 2 seleziona il programma da copiare (non é più possibile usare la manopola 3 a questo scopo) e la manopola 4 seleziona il programma destinazione (non potete più usare la manopola 5 a questo scopo). Se state copiando le impostazioni per un blocco effetti, usate la manopola 5 per selezionare il blocco destinazione delle impostazioni.
- Se desiderate, potete usare questa funzione per copiare i dati di effetti da un blocco in un altro dello stesso programma: selezionate lo stesso programma sia come sorgente che come destinazione ed impostate valori diversi per gli effetti sorgente e destinazione.

PLAY - Tasto COMMAND - SETINIT

104

```

Command      [EFFECT]  [SETUP]  [CONTROL]
# >SETINIT   off        off      off

```

I parametri EFFECT, SETUP e CONTROL possono essere singolarmente impostati su off, current o factory (sulla Versione 1 erano disponibili solo off e on).

Se selezionate current, l'A3000 registra gli attuali valori come default del programma (equivalente all'impostazione on della Versione 1). Se selezionate factory, l'A3000 registra i default della fabbrica come default del programma.

PLAY - Pulsante COMMAND - ARNG_PGN [Arrange Program]

Command	Ch	Area	MapFrom	Key
⌘ >ARNG_PGN	1	C-2 (+G 8)	C 1+	white

Si tratta di un nuovo comando, accessibile da qualsiasi funzione del modo PLAY. Usate questo comando per riposizionare i campioni del programma sulla tastiera. Il comando posiziona i campioni su tasti successivi della tastiera, un campione per tasto. I campioni vengono posizionati in base all'ordine della relativa impostazione di estensione Low.

Ricordate che il comando non influenza i banchi campioni del programma.

- Premete la manopola 1 per eseguire il comando.
- La manopola 2 seleziona il canale di ricezione MIDI. Il comando posizionerà solo i campioni impostati per operare sul canale selezionato. Se impostate il valore su all, il comando posizionerà tutti i campioni (tranne quelli eliminati dall'impostazione della manopola 3).
- La manopola 3 seleziona l'estensione dei campioni da posizionare. Ricordate che é possibile selezionare solo la nota inferiore dell'estensione (low); la nota superiore (high) é fissa su SOL8. L'A3000 riposiziona solo i campioni le cui estensioni di tastiera rientrano interamente nell'estensione da voi impostata in questa fase. In altre parole, l'A3000 non riposiziona alcun campione la cui impostazione Low sia al di sotto del valore di nota qui impostato.
- La manopola 4 seleziona la nota iniziale del nuovo arrangiamento. L'A3000 riposiziona il primo campione (il campione con l'impostazione Low più bassa) su questa nota, il campione successivo sulla nota seguente più alta e così via su tutta la tastiera.
- La manopola 5 seleziona se i campioni vengono riposizionati su tutti i tasti (all) o solo sui tasti bianchi (white).

PLAY - Pulsante COMMAND - DUPL [Duplicate]

👉 107

Command	Side	⊖ "Share Ambience"	To
⌘ >DUPL	L/R	⊖ "Share Ambience"	*

Se state duplicando un campione stereo, usate la manopola 2 per selezionare il tipo di operazione.

- L/R Duplica il campione stereo senza modifiche (crea un nuovo campione stereo).
- L+R Miscela i due canali del campione stereo (crea un campione monofonico).
- L Copia solo il canale sinistro (crea un campione monofonico).
- R Copia solo il canale destro (crea un campione monofonico).

PLAY - Pulsante COMMAND - ARNG_SB [Arrange Sample Bank]

Command	Ch	Area	Mar-Fron	Key
&#gt;ARNG_SB	1	C-2 (+G 8)	C 1+	white

Si tratta di un nuovo comando, accessibile dalla funzione SAMPLE del modo PLAY.

Usate questo comando per riposizionare automaticamente i campioni all'interno del banco campioni selezionato. Il comando riposiziona i campioni su tasti successivi della tastiera, un campione per tasto. I campioni sono posizionati in base all'ordine della relativa impostazione di estensione Low.

- Premete la manopola 1 per eseguire il comando.
- La manopola 2 seleziona il canale di ricezione MIDI. Il comando posizionerà solo i campioni impostati per operare sul canale selezionato. Se impostate il valore su all, il comando posizionerà tutti i campioni all'interno del banco (tranne quelli eliminati dall'impostazione della manopola 3).
- La manopola 3 seleziona l'estensione dei campioni da posizionare. Ricordate che é possibile selezionare solo la nota inferiore dell'estensione (low); la nota superiore (high) é fissa su SOL8. L'A3000 riposiziona solo i campioni le cui estensioni di tastiera rientrano interamente nell'estensione da voi impostata in questa fase. In altre parole, l'A3000 non riposizionerà alcun campione la cui impostazione Low sia al di sotto del valore di nota qui impostato.
- La manopola 4 seleziona la nota iniziale del nuovo arrangiamento. L'A3000 riposizionerà il primo campione (il campione con l'impostazione Low più bassa) su questa nota, il campione successivo sulla nota seguente più alta e così via su tutta la tastiera.
- La manopola 5 seleziona se i campioni vengono riposizionati su tutti i tasti (all) o solo sui tasti bianchi (white).

PLAY - Pulsante COMMAND - MOVE


Command	Type	SampleBank	
 >Move	Pgm→	"Drum Kit	"

Si tratta di un nuovo comando, accessibile dalla funzione SAMPLE del modo PLAY. Usate questo comando per spostare i campioni da un banco campioni al programma selezionato, dal programma selezionato ad un banco campioni o da un banco campioni ad un altro.

Ricordate che se l'obiettivo dell'operazione é un campione o banco campioni usato anche in un altro programma, l'A3000 sostituirà questi campioni con dei "duplicati" prima di effettuare lo spostamento (in modo che i campioni ed i banchi campioni originali restino invariati all'interno dell'altro programma che li utilizza).

- Premete la manopola 1 per eseguire lo spostamento.
- La manopola 2 seleziona il tipo di operazione. Se selezionate Pgm→ , il comando sposta tutti i campioni liberi dell'attuale programma (cioé tutti i campioni che non sono contenuti all'interno dei banchi campioni) nel banco campioni specificato. Se selezionate Pgm (Freeze) →, il comando esegue la stessa operazione ma regola anche i campioni in modo che riportino le funzioni Easy-Edit del programma. Se scegliete invece Pgm ←, il comando estrae tutti i campioni dal banco campioni selezionato e li posiziona nel programma (come campioni liberi). Pgm ← (Freeze) é simile a Pgm ← ma in questo caso il comando imposterà ognuno dei campioni in modo che riportino le impostazioni del banco campioni, prima di posizzionarli nel programma. Se selezionate SB → SB, il comando sposta tutti i campioni da un banco campioni in un altro.
- Usate le manopole 3, 4 e 5 per impostare i banchi campioni sorgente e destinazione.

PLAY - Pulsante COMMAND - LOOPDIV [Divide Loop]

Command	Division	Length	MapFrom	Key
 >LOOPDIV	1/8	200%	C 1+	white

Si tratta di un nuovo comando, accessibile dalla funzione SAMPLE del modo PLAY. Usate questo comando per spezzare la sezione di loop di un campione selezionato in un determinato numero di porzioni più piccole posizionate su tasti successivi della tastiera. Potete poi suonare le porzioni in qualsiasi ordine sulla tastiera.

Più specificamente, il comando funziona riproducendo la sezione in loop del campione selezionato, come una serie di campioni più piccoli, posizionando tali campioni in un banco campioni e distribuendoli su tasti consecutivi della tastiera. I dati di forma d'onda non vengono riprodotti: i campioni più piccoli continuano a fare riferimento ai dati di forma d'onda del campione originale. (La forma d'onda verrà conservata in memoria anche se cancellate il campione originale. Per cancellare la forma d'onda originale, dovrete cancellare sia i campioni originali sia tutti i campioni più piccoli).

- Gli address di wave start per i nuovi campioni sono impostati in modo che ogni campione inizi sulla parte successiva insieme alla sezione in loop della forma d'onda originale ("sezione in loop" si riferisce alla sezione tra l'address di loop start della forma d'onda e l'address di loop end). Per esempio, se la sezione in loop inizia all'address 0 e ha una lunghezza di 1000 e voi la suddividete in 10 porzioni, il primo campione nuovo (porzione) inizierà alla locazione 0, il secondo a 100 e così via.
- Gli address di waveform end per i nuovi campioni sono determinati dalla manopola 3, come descritto qui di seguito.
- Il modo loop per i nuovi campioni é impostato su "Forward, No Loop" (--- →). Gli address di loop start e loop end per ogni nuovo campione sono impostati allo stesso modo degli address wave start e wave end del campione (determinati come qui descritto).
- Il comando assegna il nome Div SmpBank X al nuovo banco campioni (X indica un numero sequenziale).
- Premete la manopola 1 per eseguire il comando.
- Ruotate la manopola 2 per selezionare il numero di campioni più piccoli (numero di divisioni) da creare. Il comando divide l'area di riproduzione in loop del campione originale nel numero di porzioni specificato e crea nuovi campioni per suonare ognuna di queste porzioni.
- Ruotate la manopola 3 per selezionare il parametro Length (lunghezza) per i nuovi campioni: ToEnd o un valore percentuale (da 10% a 800% , in unità di 10%). Se impostate la manopola 3 su "ToEnd", tutti i campioni suoneranno fino alla fine della forma d'onda originale (i loro address end saranno impostati come gli address loop-end della forma d'onda originale). Se impostate la manopola 3 su $X\%$, l'A3000 imposta gli address end in modo che la distanza tra ogni address start ed end del campione, siano uguali a $X\%$ (*lunghezza originale della sezione loop del campione*) / (*numero di divisioni*). Se impostate la manopola 3 su 100%, per esempio, i nuovi campioni suoneranno una porzione di lunghezza uguale a quella della sezione di loop in modo che tutta la sezione venga interamente coperta, senza sovrapposizioni. Se impostate la manopola 3 su un valore inferiore al 100%, tutti i campioni avranno la stessa lunghezza e non si sovrapporranno ma nell'insieme si verificheranno dei "vuoti". Se impostate un valore superiore al 100%, i campioni si sovrapporranno e quelli verso la fine del loop potrebbero avere un tempo di riproduzione inferiore (poiché potrebbero raggiungere l'address wave end del campione originale prima di aver suonato per il tempo necessario).
- La manopola 4 seleziona la nota di inizio per il posizionamento (mapping) del campione. L'A3000 posizionerà il primo campione (la divisione che suona la prima parte del loop) su questa nota e il campione successivo sulla nota più alta successiva e così via per tutta la tastiera.
- La manopola 5 seleziona se i campioni vengono posizionati su tutti i tasti (all) oppure solo sui tasti bianchi (white).

PLAY - Pulsante COMMAND - EXPORT

Command	Sample
⌘>EXPORT	"save up"

Si tratta di un nuovo comando, accessibile dalla funzione SAMPLE del modo PLAY.

Potrete usare questo comando per esportare (salvare) un campione su floppy disk con formato del file AIFF e caricare i file in un computer per utilizzarli con svariate applicazioni in commercio.

Se selezionate un banco campioni per il salvataggio, l'A3000 esporta tutti i campioni contenuti nel banco.

Ricordate che la maggior parte delle impostazioni di parametro relative al suono del campione andranno perse nel corso della conversione. Benché sia possibile ricaricare il file AIFF nell'A3000, le impostazioni originali non potranno essere recuperate.

- Premete la manopola 1 per eseguire il comando.
- Usate la manopola 2 o la manopola 3 per selezionare il campione o il banco campioni che desiderate esportare.

Nota: Tutti i dati devono trovare posto su un solo floppy disk. Non é possibile esportare dati su più dischetti.

PLAY - Pulsante COMMAND - FREZ_PGM [Freeze Program]

Command	Type	Sample
⌘>FREZ_PGM	Smp	"sine wave"

Si tratta di un nuovo comando, accessibile dalla funzione EASY EDIT del modo PLAY.

Il comando "congela" il suono del programma trasferendo la maggior parte delle impostazioni di easy edit direttamente nei campioni e nei banchi campioni del programma. In altre parole, questo comando modifica i campioni ed i banchi in modo che il suono su cui si sta eseguendo un'operazione di easy edit, risulti "incorporato" in tali campioni.

Questo comando funziona solo con campioni liberi e con banchi campioni. Non influenza quindi i campioni all'interno dei banchi campioni.

Dopo aver effettuato il trasferimento, il comando rinizializza le impostazioni Easy Edit trasferite. Ricordate che non é possibile trasferire e rinizializzare le seguenti impostazioni di Easy Edit (in particolari condizioni, potrebbero venire escluse dal trasferimento anche altre impostazioni).

Nel caso di campioni:	Impostazione di MIDICtl (MIDI Control)
Nel caso di banchi campioni:	MIDICtl ; impostazione Fine della pagina Pitch; impostazioni RngShft (range shift), LoLimit e HiLimit della pagina KeyLimit.

- Premete la manopola 1 per eseguire il comando.
- Ruotate la manopola 2 per selezionare se l'obiettivo é un singolo campione (Smp) o tutti i campioni ed i banchi campioni di un programma (allSmp).
- Se avete selezionato Smp con la manopola 2, usate la manopola 3 per selezionare il campione o il banco campioni da regolare.

PLAY - Pulsante COMMAND - PgmSel [Select Program]

☞ 110

```
[Pgm001] Program
PgmSel      001: "Pgm 001 " >SAVE >ALL
```

Sulla Versione 1, premendo la manopola 4 (SAVE) o la manopola 5 (ALL) é possibile spostarsi su una pagina speciale. Sulla Versione 2, queste operazioni vi portano alla pagina del comando SAVE standard.

Quando premete la manopola 4 (SAVE), il tipo di salvataggio si imposta automaticamente su Pgm. Quando premete la manopola 5 (ALL), il tipo di salvataggio si imposta su AllPgm(wp).

PLAY - Pulsante COMMAND - SmpSel [Select Sample]

☞ 112

```
[Pgm001] Sample ToPgm
SmpSel    "sine wave " off >SAVE
```

- Ruotando la manopola 5 é possibile scegliere tra quattro operazioni. Potete premere la manopola per eseguire l'operazione:

SAVE	Accede direttamente alla pagina di comando SAVE standard.
NEWBNK	Crea un banco campioni.
DELETE	Cancella il campione o il banco attualmente selezionato.
DUPL	Duplica il campione o il banco attualmente selezionato.

- Se ruotate la manopola 4 per regolare ToPgm su off mentre sono in corso le impostazioni di Easy Edit, la Versione 2 vi richiederà conferma dell'operazione prima di procedere alla disassegnazione del campione.

PLAY - Pulsante COMMAND - ToBank [Assign Sample to Bank]☞ 115

Se selezionate un campione già assegnato ad un programma o ad un altro banco campioni, quando premete la manopola 5 (ADD), apparirà la seguente pagina.

```
Sample is used in Pgm o SmpBank.
"Snare Ambience *" >EXIT >DUPL&ADD
```

Ora potete selezionare una delle seguenti operazioni, ruotando la manopola ed eseguirla premendo la manopola.

DUPL&ADD	Crea una copia (duplica) del campione ed assegna il duplicato al banco campioni selezionato.
MOVE&ADD	Rimuove il campione dal suo programma o banco campioni originale e lo posiziona nel banco selezionato.

PLAY - EASY EDIT

119

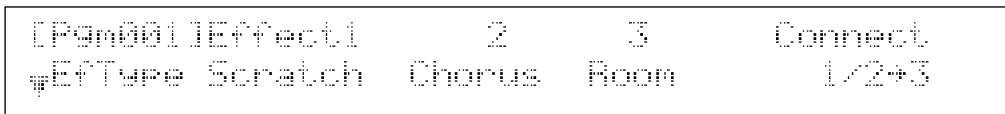


Nella Versione 2 i parametri Easy Edit sono raggruppati in un certo numero di pagine così da facilitarne l'utilizzo e sono disponibili alcuni nuovi parametri. Le pagine ed i parametri Easy Edit sono i seguenti:

Pagina	Parametri
Mix	Level, Pan, MIDI Receive Channel
Output	Main Output, Main Out level, Assignable Output, Assignable Out Level
Filter	Cutoff, Distance, Q/Width, Gain
Pitch	Coarse, Fine
AEGRate	AEG Attack Rate, Decay Rate, Release Rate
KeyLimit	Key Range Shift, Key Low Limit, Key High Limit, Key Crossfade
VelLimit	Velocity Low Limit, Velocity High Limit, Velocity Crossfade
Mode&Ctl	Poly/Mono, Portamento, Alternate Group, MIDI Control

PLAY - EFFECT - EfType

121



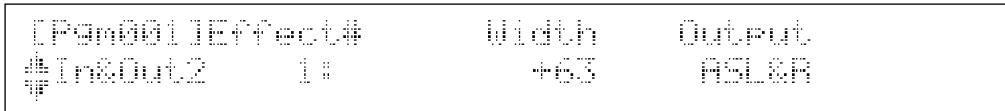
La manopola 5 dispone di due nuove impostazioni Connect: 1/2 → 3 e 1 → 2 ← 3.

- 1/2 → 3 La trasmissione in uscita dal blocco effetti 2 passa attraverso blocco effetti 3. Il blocco effetti 1 opera indipendentemente.
- 1 → 2 ← 3 La trasmissione in uscita dal blocco effetti 1 e dal blocco effetti 3 passa attraverso il blocco effetti 2.

PLAY - EFFECT - In&Out1 , In&Out2

126

La pagina In&Out della Versione 1 é stata rinominata In&Out1 ed é stata aggiunta una nuova pagina In&Out2. Potete usare la nuova pagina per impostare profondità e destinazione di uscita per ogni blocco effetti.



- La manopola 3 imposta la profondità del blocco effetti (espansione stereo).
- La manopola 4 imposta la destinazione di uscita del blocco. Sulla Versione 1, l'uscita era sempre diretta alle uscite stereo dell'A3000. Sulla Versione 2, invece, potete scegliere le uscite stereo o qualsiasi coppia di uscite assegnabili o l'uscita digitale. Questa impostazione non é disponibile per i blocchi effetti la cui uscita sia diretta ad un altro blocco effetti (come impostato dal parametro Connect nella pagina PLAY | EFFECT EfType).

PLAY - SETUP - ADOut [Output Setup for A/D Input Signal]

134

```
[Pgn001] MainOut      Level  AsgnOut  AsLevel
#ADOut  Ef1-Scratch   64     off      64
```

Il display MainOut sopra la manopola 2 é stato leggermente implementato. Se impostate la destinazione di uscita su un blocco effetti, ora la videata indica entrambi i blocchi (Ef1, Ef2 o Ef3) e il tipo di effetto impostato per quel blocco. La Versione 1 indica solo il blocco (Effect1, Effect2 o Effect3).

PLAY - CONTROL - PgmCtl1 [Program Controller Setup 1]

136

```
[Pgn001] Matrix#      # Device  Function
#PgmCtl1  1#  ProgramLFO      EF3      #Width
```

- La manopola 3 dispone di tre "device" aggiuntivi: Note Number, Velocity e Program LFO.
- *Program LFO* é una nuova funzione della Versione 2. Per impostare program LFO in modo che modifichi uno specifico parametro, regolate la manopola 3 su ProgramLFO e ruotate la manopola 4 o la manopola 5 per selezionare il parametro. (Il program LFO stesso viene impostato sulle pagine PgmLFO1 e PgmLFO2 di PLAY | CONTROL, vedi sotto).
Nota: Non é possibile selezionare ProgramLFO in questa pagina se il tipo Wave (sulla pagina PgmLFO1) é impostato su Saw o Square.
- Sulla Versione 1, l'area di display della manopola 3 visualizza solo il numero di controller. Sulla Versione 2, invece, il display visualizza sia il numero di controller che il nome della device (se presente) corrispondente. Se avete impostato una manopola per funzionare come controller, il nome della manopola ed il canale di trasmissione saranno visualizzati accanto al numero di controller (per esempio, 073/K4(5) indica che la manopola 4 é impostata per funzionare come Controller 073 e trasmettere sul canale 5).
- Le manopole 4 e 5 includono quattro nuovi parametri: EF1:Width, EF2:Width, EF3:Width e PgmLFODepth. I primi tre controllano le profonditá rispettivamente per i blocchi effetti da 1 a 3 mentre PgmLFODepth controlla la profonditá del program LFO.

PLAY - CONTROL - PgmCtl2 [Program Controller Setup 2]

139

```
[Pgn001] Matrix#      Type      Range
#PgmCtl2  1#  +ofst(-exp)  +32
```

Il tipo di controllo abilitato per la manopola 3, con la Versione 2, dispone di due nuove impostazioni: +ofst(=esp) e -ofst(+esp). Come l'impostazione +offset, queste due nuove impostazioni fanno in modo che l'A3000 converta i valori di control change in ingresso nei corrispondenti valori della sua estensione {da 0 a Range}. La differenza é che +offset usa una conversione lineare mentre +ofst(=esp) produce modifiche esponenziali superiori a valori di control change inferiori e -ofst(+esp) produce modifiche superiori a valori superiori.

PLAY - CONTROL - Reset

[Controller Reset]

141

[Pano01]	MIDICh	CtlReset	NoteOn
⌘Reset	1#	on	normal

Oltre alla sua funzione originale, questa pagina ora può essere anche usata per impostare il modo Note On. La manopola 4 imposta il modo per il canale MIDI specificato: normal o toggle.

- normal Un messaggio di Note-On in ingresso fa suonare la nota.
Un messaggio di Note-Off in ingresso fa smettere di suonare la nota.
- toggle Gli eventi di Note-Off vengono ignorati. Ogni nuovo evento di Note-On disattiva la riproduzione di qualsiasi nota triggerata da un precedente evento di Note-On. (Solo 1 nota per volta può essere "on").

PLAY - CONTROL - PgmLFO1

[Program-LFO Setup1]

[Pano01]	Wave	Sync	Tempo	Cycle
⌘PgmLFO1	Sine	Manual	120	1x8

I program LFO sono una nuova funzione di cui è dotata la Versione 2. Le pagine di setup per i program LFO si trovano nella funzione CONTROL del modo PLAY.

Il program LFO applica la stessa velocità di modulazione a tutti i campioni assegnati al programma. Selezionate i parametri modulati usando le pagine PLAY | CONTROL PgmCtl1 e EDIT | MIDI/CTRL SmpCtl1. (Per la selezione, impostate Device su ProgramLFO e Function sul parametro desiderato).

Ricordate che program LFO non funziona mentre è attivo il sequencer incorporato nell'A3000.

- La manopola 2 seleziona il tipo di forma d'onda LFO. Assicuratevi di impostare il valore su off se non desiderate usare un program LFO con il programma attuale. Se impostate l'onda su Saw o Square, le impostazioni di program LFO nella pagina PLAY | CONTROL PgmCtl1 vengono disabilitate. (Le impostazioni di program LFO nella pagina EDIT | MIDI/CTRL SmpCtl1 restano attive).
- La manopola 3 seleziona il metodo usato per determinare la velocità LFO. Se selezionate manual, la velocità viene impostata localmente in base all'impostazione Tempo della manopola 4 e all'impostazione Cycle della manopola 5. (Un ciclo LFO corrisponde all'intervallo di tempo del valore della nota selezionata al tempo selezionato). Se selezionate MIDI, la velocità LFO è sincronizzata ad un clock MIDI esterno. In questo caso la manopola 4 non ha alcun effetto e la manopola 5 imposta la lunghezza della nota del ciclo (il ciclo LFO equivale al tempo impiegato dal clock MIDI per generare la lunghezza di nota specificata).

PLAY - CONTROL - PgmLFO2 [Program-LFO Setup2]

[PgmLFO1]	InitPhase	[RstCh]	[RstNote]
#PgmLFO2	0 <input type="checkbox"/>	1	C 3

- La manopola 2 imposta la fase iniziale dell'LFO. Se SYNC = MIDI, questa fase coincide con l'inizio della lunghezza di nota del clock MIDI. Se SYNC = manual, la fase viene prodotta dal reset dell'LFO. Le condizioni di reset stesse vengono impostate dalle manopole 3 e 4 come illustrato qui di seguito.
- La manopola 3 imposta il canale MIDI utilizzabile per resettare l'LFO. Potete impostare il valore su off (reset disabilitato); audition (reset generato premendo il pulsante AUDITION); da 1 a 16 (reset generato dagli eventi di note-on solo sul canale MIDI specificato) oppure su Bch (reset generato dagli eventi di note-on ricevuti sul canale di ricezione base).
- La manopola 4 imposta la nota specifica che genera il reset. Questa impostazione é disponibile solo se la manopola 3 é impostata su 1-16 o su Bch. E' possibile selezionare qualsiasi nota singola sulla tastiera (DO2 ~ SOL8) o selezionare all (tutte le note). Il reset viene generato quando sul canale MIDI selezionato dalla manopola 3 viene ricevuto un evento di note-on per la nota specificata.
- E' consigliabile utilizzare la nota qui selezionata solo come "interruttore di reset" ed evitare di assegnarle qualsiasi campione. Benché sia possibile usare questa nota sia per la riproduzione che per le operazioni di reset, il tempo di riproduzione potrebbe risultare notevolmente ritardato.

Modifiche nel MODO EDIT

EDIT - Pulsante COMMAND - REVERT 👉 149

```
Command      Sample
#>REVERT    ( "triangle" )
```

Questa pagina ora visualizza anche il nome del campione o del banco campioni selezionato.

EDIT - Pulsante COMMAND - NORM 👉 150

```
Command      Sample
#>NORM      ( "triangle" )
```

Questa pagina ora visualizza anche il nome del campione selezionato per normalization.

EDIT - Pulsante COMMAND - RESMPL-TmStrch [Resampling-Time Stretch] 👉 151

```
Command      Func Length( 8.242) Accuracy
#>RESMPL    TmStrch + 8.000( 97%) normal
```

Sulla Versione 1, la lunghezza era sempre indicata in unità di address. Sulla Versione 2, potete visualizzare la lunghezza anche in unità di beat o di tempo impostando il parametro EndType (nella pagina EDIT | TRIM/LOOP Config) su beat o time.

EDIT - Pulsante COMMAND - REVERS [Reverse] 👉 157

```
Command      Sample
#>REVERS    ( "triangle" )
```

Questa pagina ora visualizza anche il nome del campione selezionato per reversal.

EDIT - Pulsante COMMAND - LOOPXFD [Loop Crossfade] 👉 158

```
Command      Width      Curve      Area
#>LOOPXFD    20%      -exponent  sustain
```

- Il parametro Area è stato spostato dalla manopola 3 alla manopola 4.
- La manopola 3 ora è usata per selezionare la curva di crossfade (pag.156 manuale di istruzioni).

EDIT - Pulsante COMMAND - SETINIT [Register Initial Parameter Values]  160

Command	Type	Sample
#>SETINIT	current	("triangle")

La Versione 2 vi consente di selezionare il tipo di inizializzazione: current o factory.

current Riporta i valori del campione selezionato ai valori di default
factory Usa le impostazioni di default dell'A3000

Quando ruotate la manopola per selezionare current, la videata visualizza il nome del campione attualmente selezionato.

EDIT - Pulsante COMMAND - FREZ_SB [Freeze Sample Bank]

Command	Type	LpMode
#>FREZ_SB	Param&LpMode	----->

Si tratta di un nuovo comando accessibile da qualsiasi funzione del modo EDIT. Il comando "congela" il suono del banco campioni, copiando le impostazioni di parametro del banco direttamente nei campioni all'interno del banco. Dopo aver completato la copia, il comando rinizializza le impostazioni del banco campioni.

- Premete la manopola 1 per eseguire il comando.
- Ruotate la manopola 2 o la manopola 3 per selezionare il tipo di operazione. E' possibile selezionare tra i tre seguenti tipi disponibili:

param Copia le impostazioni come sopra descritto.
LpMode Cambia il modo loop di tutti i campioni come selezionato con la manopola 4 (ma non copia le impostazioni).
param&LpMode Dopo aver copiato le impostazioni nei campioni, cambia il modo loop di tutti i campioni come selezionato con la manopola 4.

EDIT - Pulsante COMMAND - COPY_PRM [Copy Parameters]

Command	"sau up"	"	To
#>COPY_PRM	("sine wave")

Si tratta di un nuovo comando accessibile da qualsiasi funzione del modo EDIT. Questo comando copia le impostazioni di parametro da un campione o da un banco selezionato nel campione o nel banco attualmente selezionato.

Vengono copiate tutte le impostazioni tranne le seguenti:
Original Key, Fine Tune, Key Range Low, Key Range High, Loop Mode,
Wave Addresses, Loop Addresses

Usate la manopola 2 o la manopola 3 per selezionare il campione o il banco da cui copiare le impostazioni.

EDIT - TRIM/LOOP - Wave [Edit Waveform]

164

[Pan001]	Start	End	Step	
#>WAVE	854	73119	x100	#EXTRACT

La manopola 5 dispone di due funzioni: EXTRACT e NORM (normalize). Ruotate la manopola per selezionare la funzione e poi premetela per eseguirla.

EDIT - TRIM/LOOP - LoopRmx [Remix Loop]

[Pan001]	Orig: "Drum Beats 1	"	[----]
#LoopRmx	Type=A	Vari=A	#REMIX

Si tratta di un nuovo comando accessibile dalla funzione TRIM/LOOP del modo EDIT. Questo comando crea un nuovo pattern loop spezzando e riarrangiando un pattern loop esistente. Ciò consente di creare facilmente nuovi pattern drum (percussivi) partendo da campioni di pattern drum esistenti. Questa funzione è maggiormente adatta a pattern lunghi 1 o 2 battute.

Nello specifico il comando genera un riarrangiamento temporaneo della sezione loop del campione selezionato (l'area della forma d'onda tra gli address di loop-start e loop-end). Se siete soddisfatti del nuovo loop ottenuto, potete salvarlo in un nuovo campione, diversamente provate a crearne un altro. Per ottenere i migliori risultati, assicuratevi di impostare correttamente gli address loop del campione prima di eseguire il remix.

La manopola 2 (Type) e la manopola 3 (Vari) impostano i parametri generali per un remix "intelligente" ma casuale. L'impostazione Type determina le porzioni del loop a cui saranno applicate le modifiche mentre l'impostazione Vari (variation) seleziona la probabile quantità di modifica (variation A produce la modifica minore mentre D produce la modifica maggiore). Combinazioni diverse produrranno risultati molto differenti.

Per cominciare impostate le manopole 2 e 3 sui valori appropriati. Potete poi ruotare la manopola 4 per impostare l'icona dell'altoparlante su on o off. Quando siete pronti, premete la manopola 4 per creare il nuovo pattern.

Se selezionate l'impostazione on per l'icona dell'altoparlante, l'A3000 riproduce immediatamente il nuovo pattern. Indipendentemente dall'impostazione dell'icona, potete ascoltare il nuovo pattern premendo il pulsante AUDITION.

Se non siete soddisfatti del nuovo pattern, potete premere la manopola 4 per creare un altro pattern. Ogni operazione genera un pattern diverso (anche se non modificate le impostazioni Type e Vari). Continuate fino ad ottenere il pattern desiderato.

Quando siete soddisfatti del pattern ottenuto, premete la manopola 5 per memorizzarlo in un nuovo campione. L'A3000 genera il nome per il nuovo campione aggiungendo un numero sequenziale (il numero tra parentesi in alto a destra sulla videata) al nome del campione originale. Il campione originale non viene modificato.

EDIT - MAP/OUT - KeyRnge [Key Range]

170

```
[Pgn001] #OrigKey  #Low  #High  KeyXfd
#KeyRnge      F#3    =Orig  =Orig  off
```

I parametri Low e High delle manopole 3 e 4 dispongono di una nuova impostazione: =Orig.

- Per impostare il parametro Low su =Orig, ruotate completamente verso sinistra la manopola 3. Questa impostazione regola la tonalità bassa del campione sulla tonalità originale del campione.
- Per impostare il parametro High su =Orig, ruotate completamente verso destra la manopola 4. Questa impostazione regola la tonalità alta del campione sulla tonalità originale del campione.

EDIT - MAP/OUT - VelRnge [Velocity Range]

172

```
[Pgn001] #Low  #High  VelXfd  VelSense
#VelRnge  0    127   off     +127
```

Il parametro VelSense della manopola 5 ora consente impostazioni da -127 a +127 (sulla Versione 1 i valori erano da -63 a +63).

EDIT - MAP/OUT - Lvl&Mode [Level & Mode]

174

```
[Pgn001] Level  Pan  Poly/Mono  Porta
#Lvl&Mode  100  Rnd  Poly     off
```

Al parametro Pan della manopola 3 è stata aggiunta l'impostazione Rnd ("random", casuale). Se impostate il valore su Rnd, il pan cambierà in modo casuale ogni volta che verrà suonata una nota.

EDIT - MAP/OUT - Output

176

```
[Pgn001] MainOut  Level  AssnOut  AsLevel
#Output  Ef1-Scratch  127    off     127
```

Il display MainOut sopra la manopola 2 è stato ulteriormente implementato. Se impostate la destinazione di uscita su un blocco effetti, ora la videata indica sia il blocco effetti (Ef1, Ef2 o Ef3) sia il tipo di effetto attualmente impostato per quel blocco. La Versione 1 indicava solo il blocco (Effect1, Effect2 o Effect3).

EDIT - FILTER - Filter 182

```
[Pan001] Type Cutoff Distance Q/Width
#Filter 2Peaks 62 +19 4
```

La Versione 2 include i seguenti nuovi tipi di filtri (impostazioni Type della manopola 2):

LowPass3	Filtro passa bassi #3
Peak1	Enfasi ad una frequenza specificata
Peak2	Enfasi ad una frequenza specificata
2Peaks	Enfasi a due frequenze specificate
2Dips	De-enfasi a due frequenze specificate
DualLPFs	Due filtri passa bassi
LPF+Peak	Filtro passa bassi combinato con filtro peak
Dual+HPFs	Due filtri passa alti
HPF+Peak	Filtro passa alti combinato con filtro peak
LPF+HPF	Filtro passa bassi combinato con filtro passa alti

Ricordate che se selezionate uno degli ultimi sette filtri dell'elenco sopra riportato, dovrete impostare due frequenze. Usate la manopola 3 (Cutoff) per impostare la prima frequenza e usate poi il nuovo parametro Distance (manopola 4) per impostare la seconda frequenza attraverso la sua distanza (positiva o negativa) rispetto alla prima. Un'impostazione di distanza 0 farà coincidere le due frequenze. (Per le frequenze LPF+Peak, HPF+Peak e LPF+HPF, il valore Cutoff imposta la frequenza per il filtro indicato sul lato sinistro mentre l'impostazione Distance imposta la frequenza per il filtro indicato sul lato destro).

Sulla Versione 1, la manopola 4 controllava il parametro FltGain. Sulla Versione 2, questo parametro ora é assegnato alla manopola 5 nella pagina FltSens.

EDIT - FILTER - FltSens [Filter Sensitivity] 184

```
[Pan001] Vel+Cutoff Vel+Q/Width FltGain
#FltSens Rnd1 Rnd5 +0
```

- Ai parametri Vel → Cutoff e Vel → Q/Width delle manopole 2 e 4 sono state aggiunte cinque nuove impostazioni "random": da Rnd1 a Rnd5. E' possibile selezionare queste impostazioni ruotando la manopola verso destra (in modo che si sposti dopo +63). Ogni valore fa sì che, ogni volta che viene suonata una nota, la caratteristica corrispondente (frequenza o Q/Width) vari in modo casuale intorno all'impostazione originale; Rnd1 produce la variazione minore mentre Rnd5 produce la variazione massima.
- Non é più possibile usare la manopola 3 per impostare il parametro Vel → Cutoff o la manopola 5 per impostare il parametro Vel → Q/Width.
- La manopola 5 ora imposta il parametro FltGain (filter gain). Sulla Versione 1 questo parametro si trovava sulla pagina Filter (vedi pag.182 del manuale di istruzioni).

EDIT - MIDI/CTRL - SmpCtl1 [Sample Controller Setup1]

210

[Pcn001Matrix#	Device	Function
#SmpCtl1 1:	ProgramLFO	FEG Level

- La manopola 3 dispone di tre device aggiuntivi: Note Number, Velocity e Program LFO.
- *Program LFO* è una nuova funzione della Versione 2. Per impostare program LFO in modo che modifichi un controller specifico, regolate semplicemente la manopola 3 su Program LFO e ruotate la manopola 4 o la manopola 5 per selezionare il parametro. (Program LFO è impostato sulle pagine PgmLFO1 e PfmLFO2 di PLAY | CONTROL.
- Sulla Versione 1, l'indicazione Device visualizzava solo il numero del controller; sulla Versione 2, visualizza sia il numero del controller sia la device corrispondente (se presente). Se avete impostato una manopola per funzionare come controller, il nome della manopola ed il canale di trasmissione appariranno accanto al numero del controller (ad esempio 073/K4(5) indica che la manopola 4 è impostata per funzionare come Controller 073 e trasmettere sul canale 5).
- Le manopole 4 e 5 includono tre nuovi parametri: FEG Level (filter-EG level), CutoffDistanc (distanza tra le frequenze del filtro) e Filter Gain.

EDIT - MIDI/CTRL - SmpCtl2 [Sample Controller Setup2]

213

[Pcn001Matrix#	Type	Range
#SmpCtl2 1:	+ofst (-exp)	+32

La manopola 3 dispone di due nuove impostazioni: +ofst(-exp) e -ofst(+exp). Come +offset, queste due nuove impostazioni faranno sì che l'A3000 converta il valore di control change ricevuto in un corrispondente valore di estensione {da 0 a Range}. La differenza è che +offset usa una conversione lineare mentre +ofst(-exp) produce modifiche esponenzialmente superiori a valori di control change inferiori e -ofst(+exp) produce modifiche superiori a valori più elevati.

Modifiche nel Modo Recording

REC - RECORD - Record 👉 223

```

[Pan001] ..... 106s (+ 106s)
Record ..... >OPTIMIZE >60
    
```

La pagina "recording standby" (pausa di registrazione) e le videate "recording in progress" (registrazione in corso) sono state modificate. Entrambe le videate ora visualizzano un level meter (metro di livello) e in alto a destra di ognuna è indicata la tonalità originale che verrà applicata al campione registrato.

Se l'operazione di registrazione è impostata su New+ (nella pagina Target del modo RECORD | SETUP), sopra la manopola 3 della pagina di standby apparirà un comando PAUSE. E' possibile interrompere lo stato di standby premendo la manopola. Quando siete pronti, potete riavviare lo stato di standby premendo la manopola 4 (Continue).

REC - SETUP - Target 👉 230

```

[Pan001] Sample ToPan
# Tar-Get New+ "New Sample" NewSB
#
    
```

Se la manopola 2 è impostata su New+, la manopola 5 (ToPgm) dispone di tre impostazioni: off, on e NewSB. Se selezionate NewSB, l'A3000 posiziona tutti i campioni registrati durante quella serie, in un nuovo banco campioni.

REC - SETUP - KeyRnge [Key Range]

232

```
[Pgn001] Map      #OrigKey      #Low      #High
#KeyRnge manual   C 3          =Orig     =Orig
```

```
[Pgn001] Map      #OrigKey      Key
#KeyRnge auto     C 1          white
```

La manopola 2 dispone di un nuovo parametro `Map`. Questo parametro seleziona il metodo usato per posizionare i nuovi campioni registrati: `manual` o `auto`.

Se selezionate `manual`, potete usare la manopola 3 per impostare la tonalità originale e le manopole 4 e 5 per impostare i tasti bassi e alti. Ricordate che i valori dei tasti bassi e alti ora possono anche essere impostati su `=Orig` (tonalità originale del campione). Per impostare il valore dei bassi su `=Orig`, ruotate la manopola 5 completamente verso destra.

Se selezionate `auto`, potete usare la manopola 3 per impostare la tonalità originale. L'A3000 poi imposta automaticamente i tasti bassi ed alti equivalenti alla tonalità originale in modo che l'estensione consista di una singola nota.

Se registrate una serie di campioni con l'impostazione `auto`, l'A3000 posiziona automaticamente i campioni su tasti successivamente più alti della tastiera. Usate la manopola 4 per selezionare se i campioni devono essere assegnati solo ai tasti bianchi (`white`) o a tutti i tasti (`all`).

REC - EFFECT - In&Out1, In&Out2

240

La pagina `In&Out` della Versione 1 è stata rinominata `In&Out1` ed è stata aggiunta una nuova pagina `In&Out2`.

Potete usare la nuova pagina per impostare la profondità per ogni effetto di registrazione.

```
[Pgn001] RecEf#      Width
#In&Out2    1#        +63
```

La manopola 3 imposta la profondità dell'effetto (espansione stereo).

REC - MONITOR - Monitor

243

```
[Pgn001] Output      Level      Monitor
#Monitor  Stereo       100       off
```

L'A3000 ora conserva l'impostazione `Monitor` (manopola 5) nella memoria tampone e quindi il valore di tale impostazione non va perduto alla disattivazione dello strumento.

Modifiche nel MODO DISK

DISK - Pulsante COMMAND - FD_FMT 👉 258

```

Command      Type      Name
#>FD_FMT    Quick    "New FD"
    
```

La pagina di formattazione per floppy disk include un nuovo comando di formattazione: Quick. Questo comando vi consente di riformattare velocemente un disco che è già stato formattato almeno una volta.

Se eseguite questo comando su un disco che non è mai stato formattato, un messaggio a display vi informerà che è necessario effettuare la normale formattazione e vi chiederà se desiderate continuare. In tal caso dovrete specificare il tipo di disco (2HD o 2DD).

DISK - DISK - DskMode [Disk Mode]

```

CPM001ITopPartition    Play&Load
#>DskMode              16      enable
    
```

Si tratta di una nuova pagina accessibile selezionando la funzione DISK |DISK e spostandosi sull'ultima pagina.

L'impostazione della manopola 1 (TopPartition) consente di lavorare con hard disk con più partizioni e con CD-ROM studiati per l'uso con campionatori diversi. L'impostazione seleziona il numero della prima partizione accessibile dall'A3000. Questa impostazione non ha alcuna importanza quando state lavorando con dischi dedicati per l'uso con l'A3000.

La manopola 4 (Play&Load) vi consente di selezionare se è possibile suonare dall'A3000 mentre si stanno caricando dati da disco. Regolatela su on per abilitare l'esecuzione ed il caricamento simultanei o su off per disabilitarli. Ricordate che se abilitate questa impostazione, il tempo di caricamento risulterà più lungo e che in fase di caricamento, la polifonia dell'A3000 scenderà a 32.

Modifiche nel MODO UTILITY

UTILITY - Pulsante COMMAND - CREATE_OSC [Create Oscillators]

```
Command
>CREATE_OSC
```

Si tratta di un nuovo comando accessibile dalla funzione MASTER del modo UTILITY. Questo comando genera automaticamente i sette seguenti campioni di "oscillatori": sine wave, saw up, triangel, square, pulse 1, pulse 2 e pulse 3. Per eseguire il comando, premete la manopola 1.

Ricordate che il comando non creerà alcun campione se esiste già un nome di campione uguale.

UTILITY - PANEL PLAY - KnobSet

👉 292

```
[Pgn001] Knob#    Device    Ctrl    T-ch
#KnobSet    2:073/K4( 5)    on      AUDITION
```

L'assegnazione di parametri per le manopole 3 e 5 é stata modificata: la manopola 3 ora imposta Device mentre la manopola 4 imposta l'abilitazione del controller (Ctrl) e la manopola 5 il canale di trasmissione (T-ch).

- Sulla Versione 1, l'indicazione Device visualizzava solo il numero di controller. Sulla Versione 2 visualizza sia il numero di controller sia la device corrispondente (se presente). Se avete impostato una manopola per funzionare come controller, il nome della manopola ed il canale di trasmissione appariranno accanto al numero di controller (ad esempio, 073/K4(5) indica che la manopola 4 é impostata per funzionare come Controller 073 e trasmettere sul canale 5).
- Il parametro T-Ch (canale di trasmissione) della manopola 5 ora può essere regolato su AUDITION. Se impostate il valore su AUDITION, la manopola funzionerà come controller durante la riproduzione di audition.

UTILITY - SEQUENCE - SeqSel [Select Sequence]

👉 296

```
[Pgn001] Sequence
#SeqSel "....." #NEW
```

La manopola 5 ora consente di eseguire tre operazioni: >NEW (creare una nuova sequenza; come nella Versione 1), >SAVE (salvare la sequenza attualmente selezionata) e >DELETE (cancellare la sequenza attualmente selezionata). Ruotate la manopola per selezionare l'operazione e premetela per eseguirla.

UTILITY - SEQUENCE - Play&Rec [Playing&Recording]

👉 297

```

[Pan001]ISpeed(%)
#Play&Rec +0 >REC >PLAY
    
```

Se cercate di registrare una sequenza che contiene già dei dati, l'A3000 ora vi chiederà conferma prima di riprogrammare i dati originali.

UTILITY - SYSTEM - KEYS

👉 300

```

[Pan001]ASSIGNABLE Knob1Type
#Keys Knob & FKey on/off sample
    
```

- Ora potete accedere direttamente a questa pagina da quasi ogni locazione, premendo COMMAND+ ASSIGNABLE.
- Ora il tasto ASSIGNABLE supporta altre due operazioni, come selezionato dal parametro ASSIGNABLE delle manopole 2 e 3. La nuova impostazione Knob & FKEY on/ off, imposta il pulsante ASSIGNABLE in modo che abiliti o disabiliti simultaneamente l'azione controller della manopola e l'azione play del pulsante funzione. La nuova impostazione MIDI → Smp on/ off, regola il pulsante ASSIGNABLE in modo che attivi/disattivi la funzione MIDI-to-sample.
- La manopola 5 (Knob 1 Type) ora è usata per selezionare l'azione di rotazione (turn action) della manopola 1. Questa impostazione influenza l'azione di rotazione di tutte le pagine dell'A3000. Sulla Versione 1, la rotazione della manopola 1 può essere usata solo per passare da pagina a pagina. Sulla Versione 2, la rotazione può essere usata sia per selezionare le pagine, sia per accedere alla selezione dei campioni.

Per selezionare l'azione di selezione pagina, impostate Knob1Type su page. Per selezionare l'azione di selezione campione, impostate Knob1Type su sample. Ricordate che se impostate la manopola 1 per selezionare i campioni, dovreste usare i pulsanti funzione per cambiare le pagine.

- Sulla Versione 1, la manopola 5 imposta il parametro AUDITION. Questo parametro ora è stato assegnato alla nuova pagina Audition, sotto descritta. Ora il nome del parametro è TrigMode.

UTILITY - SYSTEM - Audition

```
[Pn001] Effect   EasyEd   NameView   TrigMode
#Audition   on       off        disable    toggle
```

Si tratta di una nuova pagina, posizionata tra le pagine Keys e Display nella funzione UTILITY |SYSTEM. Potete accedere direttamente a questa pagina da quasi ogni locazione, premendo COMMAND +AUDITION.

- La manopola 2 (Effect) seleziona se il suono audition viene passato attraverso gli effetti di programma. Selezionate on se desiderate che il suono passi attraverso gli effetti oppure off per scollegare gli effetti. Ricordate che se impostate il valore su on e il parametro Main Out (pagina EDIT |MAP/ OUT| Output) su uno dei blocchi effetti, potete usare la funzione audition per sentire il suono dell'effetto selezionato.
- La manopola 3 (EasyEd) seleziona se le impostazioni Easy Edit del programma vengono applicate o meno al suono audition. Selezionate on per applicare le impostazioni Easy Edit oppure off per disabilitarle.
- La manopola 4 (NameView) seleziona se la videata visualizza il nome del campione suonato dal pulsante AUDITION. Se è impostata su enable, visualizza il nome mentre se è impostata su disable non viene visualizzato alcun nome. Se selezionate enable, il nome apparirà a video per circa 1 secondo ogni volta che eseguite audition.
- La manopola 5 (TrigMode) imposta il modo trigger del pulsante AUDITION. Questo parametro equivale al parametro AUDITION della Versione 1 (nella pagina Keys della Versione 1). Se impostate il modo su normal, il pulsante AUDITION produce suono solo mentre è premuto. Se impostate il modo su toggle, ad ogni pressione del pulsante si attiva/ disattiva la riproduzione di audition.

UTILITY - SYSTEM - Page

👉 303

```
[Pn001]          atModeChange   atFuncChange
#Page           HoldFunction     LastPage
```

Il parametro atModeChange delle manopola 2 e 3 ora supporta una nuova impostazione HoldFunction. Se la selezionate, i pulsanti mode ed i pulsanti funzione lavoreranno in modo indipendente – la selezione del pulsante funzione non cambierà più automaticamente ogni volta che premete un diverso pulsante mode. Potrete quindi spostarvi su qualsiasi punto nella matrice, premendo in qualsiasi ordine i corrispondenti pulsanti mode e funzione.

UTILITY - SYSTEM - FreeMem [Free Memory]

👉 304

```
[Pn001] Wave (kB)          Param(kB)
#FreeMem ( 18430/ 18432)   (424/426)
```

Questa videata ora indica sia la quantità di memoria libera che la quantità di memoria totale. Il valore Wave(kB) visualizza *free_wave_memory/total_wave_memory* mentre il valore Param(kB) visualizza *free_parameter_memory/total_parameter_memory*.

UTILITY - MIDI - MIDI → Smp [MIDI-to-Sample]

OPan001	LayerSelection	NameView
#MIDI→Smp	atSelectionPage	disable

Si tratta di una nuova pagina accessibile selezionando la funzione UTILITY | MIDI e spostandosi poi sull'ultima pagina.

Usate questa pagina per impostare la funzione "MIDI to sample". Queste impostazioni hanno effetto solo se l'operazione MIDI-to-sample é abilitata nella pagina PROGRAM/ SAMPLE SELECTION.

Richiamando la funzione MIDI-to-sample potrete usare l'inserimento di note-on MIDI per attivare il campione in fase di editing.

- La manopola 2 o 3 (LayerSelection) seleziona quale ciclo sequenziale (a seconda dell'impostazione upper o lower effettuata nella pagina PROGRAM/SAMPLE SELECTION) é usato sulle pagine che supportano MIDI-to-sample. E' possibile impostare il valore come qui di seguito illustrato. Per informazioni circa il funzionamento del layer, consultate la sezione relativa alla pagina PROGRAM/SAMPLE SELECTION sopra riportata (→16).

atAllPages	Il ciclo layer é supportato su tutte le pagine. L'inserimento ripetuto di una determinata nota fa sì che l'A3000 scorra ciclicamente tra tutti i campioni (banchi) assegnati a questa nota.
atSelectionPage	Il ciclo layer é usato solo quando state lavorando sulla pagina PROGRAM/SAMPLE SELECTION. Quando lavorate su altre pagine, l'A3000 non scorrerà ciclicamente tra i campioni in risposta a ripetuti inserimenti della stessa nota.

- La manopola 5 (NameView) seleziona se la videata visualizza il nome del campione (banco) ogni volta che un messaggio MIDI in ingresso seleziona un campione (banco). Impostatela su enable per visualizzare il nome o su disable per annullare la visualizzazione. Se selezionate enable, il nome resterà a video per circa 1 secondo dopo la selezione avvenuta attraverso un messaggio MIDI in ingresso.



Appendice

Nuovo Messaggio di Errore

Sulla Versione 2 è stato aggiunto il seguente messaggio di errore.

Too many samples. Non è stato possibile eseguire l'operazione perché erano stati indicati come obiettivo troppi campioni. Il numero massimo di campioni posizionabili in una sola volta è di 128. Il numero massimo di campioni per banco campioni è di 127.

Modifiche nel Formato Dati MIDI

Qui di seguito sono riportate le modifiche del formato dati MIDI, contenute nella Versione 2.

3. Altri Messaggi in Tempo Reale

Sono stati aggiunti i seguenti messaggi (⇨ 353).

- 3.1.2 Timing clock, Start, Continue, Stop
 Se Program-LFO Sync é impostato su MIDI, l'A3000 controlla in tempo reale il periodo e la fase LFO in base ai seguenti messaggi in ingresso: timing clock (F8), start (FA), continue (FB) e stop (FC).

5. Altri Messaggi di Sistema Esclusivo Yamaha

5.3. Parameter change (modifica di parametro)

Sono stati aggiunti i seguenti messaggi (⇨ 357).

5.3.7.	Object link change		
	0	11110000	F0
	1	01000011	43
	2	0001nnnn	nnnn = Device Number (numero di device)
	3	01011000	58
	4	00000100	04
	5	0ccccccc	
	↓	↓	upper object name (16 bytes) - nome object superiore
	20	0ccccccc	
	21	0ttttttt	upper object type - tipo object superiore
	22	0ccccccc	
	↓	↓	lower object name (16 bytes) - nome object inferiore
	37	0ccccccc	
	38	0ttttttt	lower object type - tipo object inferiore
	39	0ddddddd	data (0: link off, 1: link on)
	40	11110111	F7

Questo messaggio cambia il collegamento (link) tra gli object upper e lower (superiori e inferiori) specificati, ovvero tra programma e campione, programma e banco campioni o campione e banco campioni. Il messaggio non avrà alcuna conseguenza se lo stato attuale dell'object specificato non permette modifiche di collegamento o se uno degli object necessita di essere duplicato per consentire di abilitare la modifica di collegamento.

5.3.8.	Object link request	
	0	11110000 F0
	1	01000011 43
	2	0001nnnn nnnn = Device Number (numero di device)
	3	01011000 58
	4	00000100 04
	5	0ccccccc
	↓	↓
		upper object name (16 bytes) - nome object superiore
	20	0ccccccc
	21	0ttttttt upper object type - tipo object superiore
	22	0ccccccc
	↓	↓
		lower object name (16 bytes) - nome object inferiore
	37	0ccccccc
	38	0ttttttt lower object type - tipo object inferiore
	39	11110111 F7

Riporta il messaggio Object-Link-Change Format indicante l'attuale collegamento tra gli object upper e lower (superiore ed inferiore) specificati. Questo messaggio viene solo ricevuto.

6. Tavola 1 Parametri Sound (suono)

■ Program Bulk Dump

Sono stati aggiunti o modificati i seguenti parametri (⇨ 357).

p	s	v	nome
0072	UC	b	b0: AD in on, b2-1: AD in source, b5-3: effect connect, b6: program LFO sync
0073	UC	b	b2-0: program LFO cycle, b5-3: program LFO wave, b7-6: program LFO init phase
0076	US	b	b0: MIDI channel1 note on normal/toggle.... b15: MIDI channel1 note on normal/toggle....
0084	SC	-	reserved
0085	SC	-	reserved
0087	SC	-2,-1,0-16	program LFO reset channel (*2)
0092	UC	25-250	program LFO tempo
0093	SC	-1,0-127	program LFO reset note (*3)
(*2)	-2:off,	-1: AUDITION	
(*3)	-1:all		

■ Parameter Block (blocco parametri)

[Control Matrix]

Sono stati modificati i seguenti parametri (⇨ 358).

p	s	v	nome
0000	UC	0-125	control device
0001	UC	0-m	control function (program:m=63, sample:m=21)
0002	UC	0-3	control type
0003	SC	±63	control range

[Sample Parameters] (parametri di campione)

Sono stati aggiunti o modificati i seguenti parametri (⇨ 358).

p	s	v	nome
0058	UC	0-127,128	key range high (*2)
0059	SC	-1,0-127	key range low (*3)
0097	UC	0-16	filter type
0104	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (*4)
0105	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (*4)
0120	SC	±127	key velocity sensitivity
0125	SC	±63	filter distance
(*2)	128: "=Orig"		
(*3)	-1: "=Orig"		
(*4)	64-68: "Rnd1"- "Rnd5"		

[Easy Edit Parameters] (parametri easy edit)

Sono stati aggiunti o modificati i seguenti parametri (☞ 358).

p	s	v	nome
0024	SC	±127	pan offset
0026	SC	±127	fine tune offset
0038	SC	±127	AEG decay rate offset
0042	SC	±63	filter gain offset
0043	SC	±31	filter Q/width offset
0044	SC	±127	filter distance offset

[Effect Parameters] (parametri effetti)

Sono stati aggiunti o modificati i seguenti parametri (☞ 359).

p	s	v	nome
0004	UC	0-5	output
0005	SC	-126-0	width
0006	UC	-	reserved

<Tavole di modifiche di parametro per i parametri di suono>

■ Parametri Program

Sono stati aggiunti o modificati i seguenti parametri (☞ 359).

P1	P2	P3	P4	P5	P6	s	v	nome
1	2	0-15	-	-	-	UC	0,1	note on normal/toggle
1	11	-	-	-	-	UC	0-6	program LFO cycle
1	12	-	-	-	-	UC	0,1	program LFO sync
1	14	-	-	-	-	UC	25-250	program LFO tempo
1	16	-	-	-	-	UC	0-5	program LFO wave
1	21	0-2	6	-	-	UC	0-5	effect output
1	21	0-2	7	-	-	SC	-126-0	effect width
1	22	0-3	0	-	-	UC	0-125	control device 1-4
1	22	0-3	1	-	-	UC	0-63	control function 1-4
1	22	0-3	2	-	-	UC	0-3	control type 1-4
1	23	-	-	-	-	UC	0-4	effect connection
1	24	-	-	-	-	UC	0-3	program LFO init phase
1	25	-	-	-	-	UC	-2,-1,0-16	program LFO reset channel (*2)
1	26	-	-	-	-	UC	-1,0-127	program LFO reset note (*3)
2	0-9	0-99	4	0	-	SC	±127	pan offset
2	0-9	0-99	5	0	-	SC	±127	fine tune offset
2	0-9	0-99	20	0	-	SC	±31	filter Q/width offset
2	0-9	0-99	27	-	-	SC	±127	AEG decay rate offset
2	0-9	0-99	28	-	-	SC	±63	filter gain offset
2	0-9	0-99	29	-	-	SC	±127	filter distance offset

(*2) -2: off, -1: AUDITION

(*3) -1: all

■ Blocchi di Parametri

[Sample Parameters] (parametri di campione)

Sono stati aggiunti o modificati i seguenti parametri (⇨ 360).

P1	P2	P3	P4	P5	P6	s	v	nome
2	10	-	-	-	-	UC	0-127,128	key range high (*2)
2	10	-	-	-	-	SC	-1,0-127	key range low (*3)
2	21	-	-	-	-	UC	0-16	filter type
2	26	-	-	-	-	SC	±63,64-68	cutoff velocity sensitivity (*4)
2	27	-	-	-	-	SC	±63,64-68	Q/width velocity sensitivity (*4)
2	41	-	-	-	-	SC	±127	key velocity sensitivity
2	52	-	-	-	-	SC	±63	filter distance
2	83	0-5	0	-	-	UC	0-125	control device 1-4
2	83	0-5	1	-	-	UC	0-21	control function 1-4
2	83	0-5	2	-	-	UC	0-3	control type 1-4

(*2) 128: "=Orig"

(*3) -1: "=Orig"

(*4) 64-68: "Rnd1" - "Rnd5"

7. Tavola 2 Parametri System (di sistema)

■ System Parameter Bulk Dump

Sono stati aggiunti o modificati i seguenti parametri (⇒ 360).

p	s	v	nome
0022	UC	b	b:0omni, b1:program change enable, b2:length lock, b3:auto zero, b4:auto snap, b5:audition with easy edit, b6:audition with effect, b7:play&load
0023	UC	-1,0-16	knob2 control MIDI transmit channel (*3)
0024	UC	-1,0-16	knob3 control MIDI transmit channel (*3)
0025	UC	-1,0-16	knob4 control MIDI transmit channel (*3)
0026	UC	-1,0-16	knob5 control MIDI transmit channel (*3)
(*3)	-1:	AUDITION	

■ Tavola System-Parameter Change

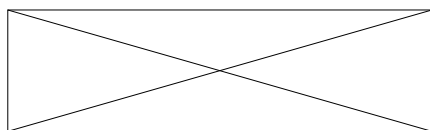
Sono stati aggiunti o modificati i seguenti parametri (⇒ 360).

P1	P2	P3	s	v	nome
1	7	0-3	UC	-1,0-16	knob2-5 control MIDI transmit channel (*3)
1	28	-	UC	0,1	audition with easy edit
1	29	-	UC	0,1	audition with effect
1	30	-	UC	0-4	loop remix type
1	31	-	UC	0-3	loop remix variation
1	32	-	UC	0,1	play&load
(*3)	-1:	AUDITION			

8. Tavola 3 Numeri di interruttore switch remote

Sono stati aggiunti i seguenti parametri (⇒ 361).

ppppppp	Nome a Pannello
20	[COMMAND] + [ASSIGNABLE]
21	[COMMAND] + [AUDITION]



YAMAHA MUSICA ITALIA SpA - V.le Italia 88 - 20020 Lainate (MI)
Tel. 02/93577.1 Fax 02/9374708