

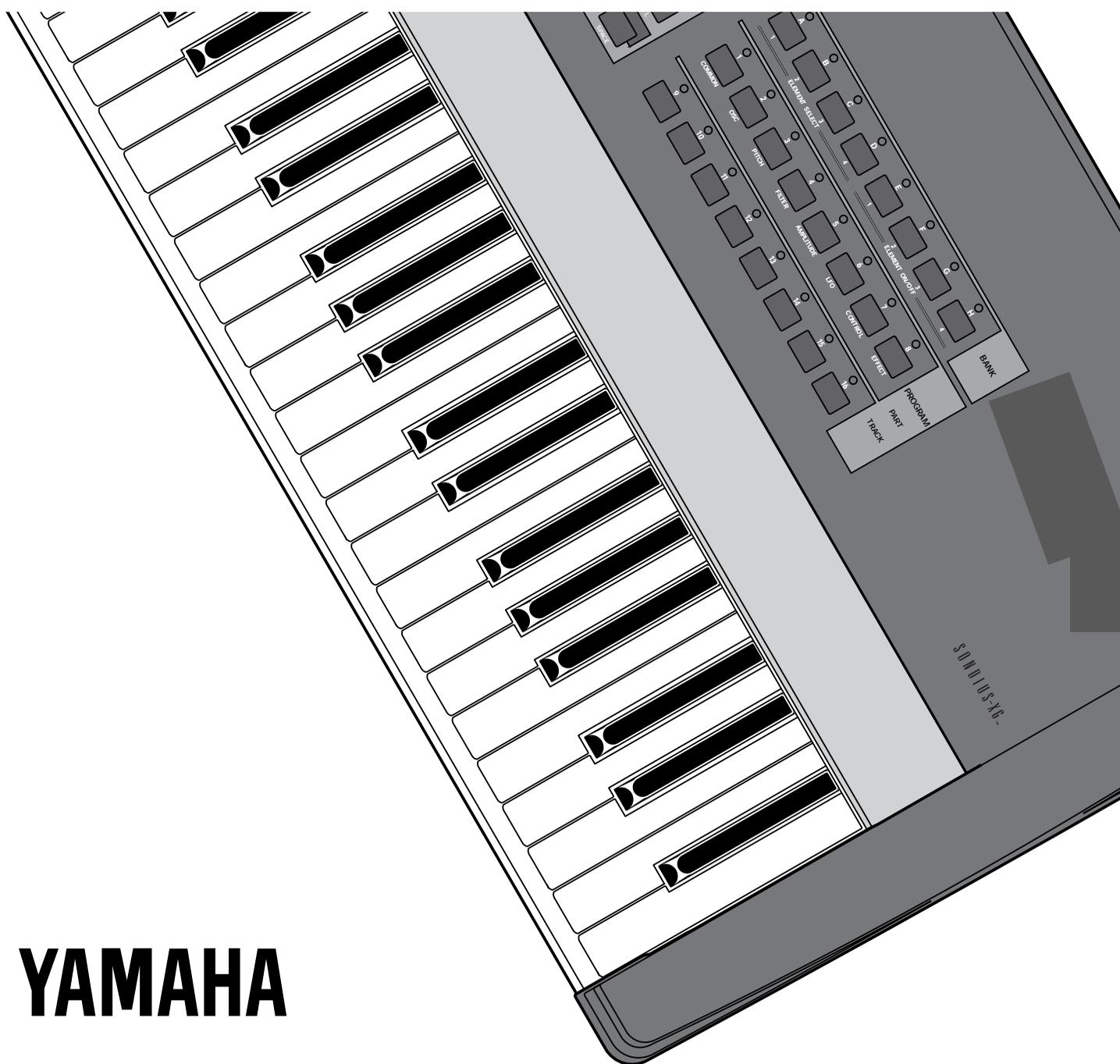
■ SINTETIZZATORE ■ CONTROLLO IN TEMPO REALE ■ EXTENDED SYNTHESIS

EX5 / EX7

■ GENERATORE SONORO ■ CONTROLLO IN TEMPO REALE ■ EXTENDED SYNTHESIS

EX5R

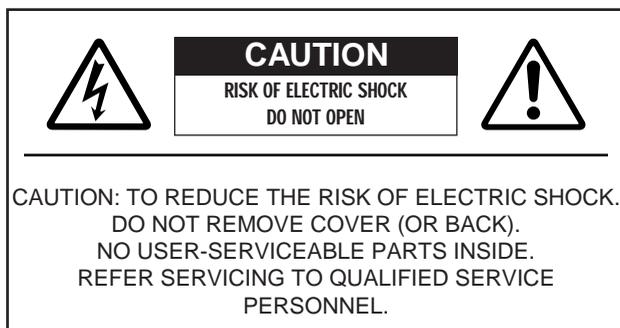
MANUALE DI ISTRUZIONI



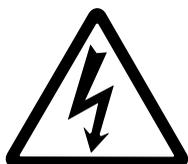
YAMAHA

SEZIONE MESSAGGI SPECIALI

MARCHI DI SICUREZZA DEL PRODOTTO: I prodotti elettronici Yamaha possono riportare sia etichette simili a quelle qui illustrate, sia facsimili stampati di tali marchi sull'imballo. Il significato di questi marchi é illustrato qui di seguito. Osservate le precauzioni indicate in questa pagina e le norme riportate nella sezione delle istruzioni di sicurezza.



Il punto esclamativo in un triangolo equilatero avverte l'utente della presenza di importanti istruzioni operative e di manutenzione nella documentazione allegata al prodotto.



Il lampo con la freccia in un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza di "voltaggio pericoloso" all'interno del prodotto, voltaggio sufficiente per rappresentare un rischio di shock elettrico.

NOTA IMPORTANTE: Tutti i prodotti elettronici Yamaha sono testati ed approvati da un laboratorio di sicurezza esterno, così da assicurare che, quando il prodotto é installato ed utilizzato correttamente, tutti i rischi prevedibili siano eliminati. **NON MODIFICATE** questa unità e non permettete alcun intervento se non quello del personale autorizzato da Yamaha. L'operatività del prodotto e/o gli standard di sicurezza potrebbero essere diminuiti da un intervento non corretto. La garanzia del prodotto potrebbe essere invalidata se l'unità é stata modificata.

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

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

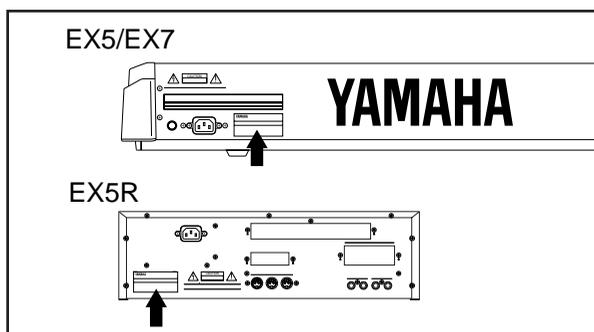
Note circa la batteria: E' possibile che questo strumento contenga una batteria non ricaricabile. La durata media di questo tipo di batteria é di circa cinque anni. Quando se ne rendesse necessaria la sostituzione, vi invitiamo a contattare un tecnico specializzato.

Attenzione: Non cercate di smontare o bruciare le batterie. Ricordate di non lasciarle a portata dei bambini. Disfatevi delle batterie scariche secondo le leggi del vostro Paese. Nota: in alcune nazioni i centri di assistenza devono per legge restituire le parti difettose. E' comunque possibile richiedere che il centro di assistenza metta a vostra disposizione tali parti.

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

RICORDATE: Le spese di riparazione dovute ad una mancata conoscenza dell'utilizzo di una funzione o di un effetto (quando l'unità opera come previsto) non sono coperte da garanzia da parte di Yamaha. Vi consigliamo di studiare attentamente questo manuale e di consultare il vostro rivenditore di fiducia prima di richiedere assistenza.

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



Modello _____

Nr. di serie _____

Data di acquisto _____

IMPORTANTI ISTRUZIONI DI SICUREZZA

IN QUESTO ELENCO SONO INCLUSE INFORMAZIONI RELATIVE ALLA
POSSIBILITA' DI DANNI ALLA PERSONA, SHOCK ELETTRICI ED INCENDIO.

AVVERTENZA- Quando usate qualsiasi prodotto elettronico, seguite sempre le precauzioni di base. Queste precauzioni includono, tra gli altri, i seguenti punti:

- 1.** Leggete tutte le avvertenze riportate nelle Istruzioni di Sicurezza, nelle Istruzioni per l'Installazione, nella Sezione Messaggi Speciali e nelle Istruzioni per l'Assemblaggio, riportate nel presente manuale, PRIMA di effettuare qualsiasi collegamento, incluso il collegamento alla presa di corrente.
- 2.** Non cercate di effettuare manutenzione sul prodotto, tranne quanto espressamente indicato nelle istruzioni relative alla manutenzione riservata all'utente. Tutte le altre operazioni di manutenzione e/o riparazione, devono essere eseguite da personale specializzato.
- 3.** Verifica dell'alimentazione: i prodotti Yamaha sono realizzati per il voltaggio dell'area in cui vengono distribuiti. Se doveste trasferirvi o se aveste dubbi circa il voltaggio usato nel vostro Paese, contattate il vostro rivenditore e verificate tale informazione. Il voltaggio richiesto è indicato sulla piastrina di identificazione descritta nella Sezione Messaggi Speciali.
- 4. ATTENZIONE-**Istruzioni per la messa a terra: Questo prodotto necessita di una messa a terra e ha una presa di corrente dotata di terra. In caso di malfunzionamento, la messa a terra consente di ridurre il rischio di shock elettrici. Se non riuscite ad inserire questa presa nella presa di corrente, contattate un elettricista per le modifiche necessarie. **NON** modificate la presa e non sostituirla con una di tipo diverso!
- 5. PRECAUZIONE:** Non posizionate questo prodotto o altri oggetti sul cavo di alimentazione o in un luogo dove qualcuno potrebbe calpestare o inciampare nel cavo. L'uso di una prolunga non è consigliato. Se dovete farne uso, il diametro minimo per una lunghezza di 7,5 metri (o meno) è di 18 AWG (un valore della scala American Wire Gauge). **NOTA:** minore è il numero di AWG, maggiore è la capacità di conduzione. Per cavi più lunghi, consultate un elettricista.
- 6.** Areazione: I prodotti elettrici, se non specificamente realizzati per installazioni in luoghi stagni, devono essere posizionati in luoghi che consentano una corretta areazione. Se non è indicata l'installazione in luogo stagno, è sottointeso che il prodotto deve avere una corretta areazione.
- 7.** Considerazioni circa la temperatura: I prodotti elettronici dovrebbero essere installati in luoghi che non influiscano eccessivamente sulla loro temperatura operativa, ovvero lontano da fonti di calore come radiatori o altre unità che generano calore.
- 8.** Questo prodotto non è stato progettato per l'utilizzo in luoghi umidi e non deve quindi essere utilizzato vicino all'acqua (piscine, basi umide) né esposto alla pioggia.
- 9.** Questo prodotto dovrebbe essere utilizzato solo con gli accessori con esso forniti o con gli optional (card, rack, supporti) raccomandati da Yamaha. Se usate rack o supporti opzionali, osservate tutte le istruzioni in dotazione ai prodotti.
- 10.** Il cavo di alimentazione dovrebbe essere scollegato dalla presa quando i prodotti elettronici restano inutilizzati per lunghi periodi di tempo. I cavi dovrebbero anche essere scollegati in caso di temporali o attività elettrica.
- 11.** E' importante fare attenzione affinché nessun liquido filtri nelle fessure eventualmente presenti sugli strumenti elettronici.
- 12.** La manutenzione di prodotti elettrici/ elettronici dovrebbe essere curata da personale qualificato, quando:
 - a. Il cavo di alimentazione è stato danneggiato;
 - b. Nelle fessure dello strumento sono caduti oggetti o filtrati liquidi;
 - c. Il prodotto è stato esposto alla pioggia;
 - d. Il prodotto non funziona correttamente;
 - e. Il prodotto è caduto o l'imballo è stato danneggiato.
- 13.** Questo prodotto, da solo o in abbinamento con amplificatori e cuffie o altoparlanti, è in grado di produrre livelli di suono talmente elevati da causare la perdita dell'udito. **NON** usatelo a lungo ad un livello di volume elevato. Se avvertite problemi all'udito, consultate subito uno specialista.
IMPORTANTE: Più elevato è il livello del suono, prima potrebbe verificarsi un danno all'udito.
- 14.** Alcuni prodotti Yamaha forniscono, in dotazione al prodotto o come optional, gli elementi per il fissaggio degli accessori. Alcuni di questi elementi sono stati studiati per essere montati o installati direttamente dal rivenditore. Assicuratevi che tutti gli elementi siano stabili PRIMA di utilizzarli. Gli sgabelli Yamaha sono stati

CONSERVATE QUESTO MANUALE

INFORMAZIONI FCC (U.S.A.)

1. AVVISO IMPORTATE: NON MODIFICATE QUESTA UNITA'!

Questo prodotto, se installato secondo le istruzioni contenute nel presente manuale, segue le norme FCC. Eventuali modifiche non approvate espressamente da Yamaha, potrebbero invalidare il vostro diritto di usare lo strumento.

2. IMPORTANTE: Quando collegate questo strumento ad accessori e/o ad un'altra apparecchiatura, usate solo cavi schermati di alta qualità. DEVONO essere usati i cavi forniti in dotazione a questa unità. Seguite tutte le istruzioni relative all'installazione, altrimenti potrebbe essere invalidata la vostra autorizzazione ad utilizzare questo strumento negli USA.

3. NOTA: Questo prodotto è stato testato e garantito in conformità alle specifiche tecniche stabilite per le apparecchiature digitali di Classe B, secondo le norme FCC parte 15. Queste norme sono atte a garantire una ragionevole misura di protezione contro interferenze con altri dispositivi elettronici. Questo strumento genera/ usa frequenze radio e, se non installato e utilizzato secondo le istruzioni riportate nel presente manuale, può provocare interferenze. L'osservazione delle norme FCC non garantisce che le interferenze non si manifestino in tutte le

installazioni. Se questo strumento dovesse causare interferenze nella ricezione, può essere eseguita una verifica disattivandolo e riattivandolo successivamente. E' possibile eliminare il problema seguendo una delle misure qui indicate:

Riposizionate questo strumento o l'apparecchio su cui si manifesta l'interferenza.

Utilizzate una presa che si trovi su un circuito diverso rispetto a quello dell'apparecchio sul quale si manifesta l'interferenza oppure installate dei filtri di linea per corrente alternata.

In caso di interferenza radio/ TV, riposizionate/ riorientate l'antenna. Se il cavo dell'antenna è di tipo a nastro da 300 ohm, modificalo con un tipo coassiale.

Se queste misure correttive non dessero dei risultati soddisfacenti, vi suggeriamo di contattare un rivenditore autorizzato Yamaha o direttamente: YAMAHA MUSICA ITALIA Spa, V.le Italia 88, Lainate (MI), Tel. 02/ 93577.1.

Queste informazioni di sicurezza sono fornite in base alle leggi U.S.A. ma dovrebbero essere osservate dagli utenti di tutti i Paesi.

* Valido solo per i prodotti distribuiti da YAMAHA CORPORATION (AMERICA)

PRECAUZIONI

LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DELL'USO

* Conservate queste precauzioni per qualsiasi riferimento futuro.



AVVERTENZE

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

- Questo strumento non contiene parti la cui manutenzione può essere eseguita dall'utente. Non cercate di smontarlo o modificare in alcun modo i componenti interni.
- Non esponete lo strumento alla pioggia, non usatelo vicino all'acqua o in condizioni di forte umidità. Non appoggiatevi nulla che contenga liquidi: potrebbero filtrare nelle aperture dell'unità.
- Se il cavo di alimentazione dovesse danneggiarsi o si verificasse un'improvvisa perdita del suono durante l'uso dello strumento o se un odore particolare o del fumo si manifestassero, disattivate subito l'unità, scollegate il cavo dalla presa di corrente e rivolgetevi al personale specializzato.
- Usate solo il voltaggio specificato per lo strumento (stampato sulla piastrina di identificazione dello strumento stesso).
- Collegate sempre la presa a tre pin all'appropriata presa di terra. (Per maggiori informazioni circa l'alimentazione, consultate pag.16.)
- Prima di pulire lo strumento, rimuovete il cavo di alimentazione dalla presa. Non inserite né rimuovete mai un cavo elettrico se avete le mani umide.
- Controllate periodicamente la presa di corrente e rimuovete eventuali depositi di sporco o polvere che si fossero accumulati.



ATTENZIONE

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

- Non posizionate il cavo di alimentazione vicino a sorgenti di calore come radiatori, etc. e non danneggiatelo appoggiandovi oggetti o posizionandolo in un luogo di passaggio dove fosse possibile inciamparvi.
 - Quando rimuovete il cavo dalla presa, afferratelo dalla spina, non tirate mai il cavo; potreste danneggiarlo.
 - Non collegate lo strumento ad una presa elettrica usando un connettore multiplo. Ciò potrebbe causare una perdita della qualità sonora o il surriscaldamento della presa.
 - Rimuovete il cavo dalla presa di corrente quando lo strumento non deve essere utilizzato per lunghi periodi di tempo o durante i temporali.
 - Prima di collegare lo strumento ad altre apparecchiature elettroniche, disattivate tutte le unità. Prima di attivare o di disattivare tutte le unità, impostate i livelli di volume al minimo.
 - Non esponete lo strumento a polvere o vibrazioni eccessive o a temperature estreme (la luce diretta del sole, un radiatore, un veicolo chiuso) per evitare il rischio di deformare il pannello o danneggiare i componenti interni.
 - Non usate lo strumento vicino ad altri prodotti elettrici come televisione, radio o altoparlanti perché potrebbe causare interferenze ed impedire il corretto funzionamento di queste apparecchiature.
 - Posizionate sempre lo strumento su una superficie solida e ben livellata da cui non possa cadere.
 - Prima di spostare lo strumento, scollegate tutti i cavi.
 - Quando pulite lo strumento, usate un panno soffice ed asciutto. Non usate solventi o prodotti chimici. Non appoggiate sullo strumento oggetti in vinile o plastica perché potrebbero scolorire il pannello o la tastiera.
 - Non appoggiatevi sullo strumento e non esercitate una forza eccessiva sui suoi tasti, interruttori o connettori.
 - Usate solo i supporti specifici per lo strumento. Quando assemblate un supporto, usate solo le viti in dotazione. Diversamente potreste danneggiare i componenti interni e non assicurare la stabilità del supporto stesso.
 - Usare per lunghi periodi di tempo lo strumento ad un volume eccessivo, può causare la perdita dell'udito. Se avvertiste problemi all'udito, consultate subito un medico.
- **SOSTITUZIONE DELLA BATTERIA DI BACKUP**
- Questo strumento contiene una batteria di backup interna non ricaricabile che consente di conservare i dati memorizzati anche quando lo strumento viene disattivato. Quando è necessario sostituire la batteria, a display viene visualizzato il messaggio "Change internal battery!". In questo caso, eseguite immediatamente un backup dei vostri dati e rivolgetevi poi al personale specializzato Yamaha per effettuare la sostituzione della batteria.
 - Non cercate di sostituire personalmente la batteria al fine di evitare danni. Fate sostituire la batteria solo da personale specializzato Yamaha.
 - Non lasciate mai la batteria di backup alla portata dei bambini che potrebbero inghiottirla. Se ciò dovesse avvenire, consultate subito un medico.
- **SALVATAGGIO DEI DATI USER**
- Salvate frequentemente i vostri dati su floppy disk per evitare l'eventuale perdita di dati importanti in seguito ad un malfunzionamento o ad un errore operativo.

Yamaha non è responsabile per i danni causati dall'uso improprio o dalle modifiche eseguite sullo strumento né per la perdita di dati.

Disattivate sempre lo strumento quando non lo utilizzate.

I sintetizzatori Yamaha EX5 ed EX7 ed il generatore sonoro EX5R, offrono una potenza di esecuzione e di produzione musicale superiore a quella di qualsiasi tastiera o generatore sonoro mai realizzato fino ad ora. Tutti e tre i modelli incorporano l'esclusivo sistema Extended Synthesis, dotato delle più avanzate tecnologie di generazione sonora disponibile... e in più un sistema di campionamento completo. Sono inoltre dotati di un sistema di effetti interni di altissima qualità che rende superfluo l'utilizzo di processori del suono esterni.

Il song sequencer a 16 tracce ed il pattern sequencer a 8 tracce, consentono operazioni di editing e programmazione estremamente sofisticate. L'esclusiva funzione di arpeggiatore a 4 tracce aggiunge ulteriori possibilità esecutive e di accompagnamento.

Le tastiere ed il generatore sonoro della serie EX Yamaha offrono inoltre il più versatile ed intuitivo sistema di controllo in tempo reale e sono espandibili per adattarsi a qualsiasi applicazione professionale.

Vi invitiamo a leggere almeno la sezione introduttiva di questo manuale di istruzioni per familiarizzare con il vostro EX5, EX5R o EX7 e a conservare il manuale per qualsiasi futuro riferimento.

Circa il Manuale di Istruzioni

Questo manuale di istruzioni è suddiviso in due sezioni principali: La Sezione Introduttiva e la Sezione Riferimento:

■ Sezione Introduttiva

Questa sezione è stata realizzata per fornire una panoramica generale dell'utilizzo di EX5, EX5R ed EX7 nonché alcuni consigli su come usare al meglio questi avanzati strumenti elettronici. Contiene inoltre riferimenti alle corrispondenti sezioni di Riferimento per maggiori approfondimenti. Usate la Sezione Introduttiva come guida alle principali caratteristiche e funzioni di EX5, EX5R ed EX7.

■ Sezione Riferimento

La Sezione di Riferimento contiene dettagliate istruzioni riguardanti le caratteristiche e le funzioni di tutti gli strumenti serie EX. Potrete trovare le informazioni necessarie facendo riferimento al sommario o all'indice riportato alla fine del manuale oppure attraverso la Sezione Introduttiva sopra descritta.

SONDIUS-XG™ (EX5/5R)

I prodotti recanti il logo SONDIUS-XG sono esclusivi di Stanford University e Yamaha, come indicato sul sito internet web < <http://www.sondius-xg.com> > .

Questo prodotto non è compatibile con il formato XG o con dati di song formato XG.

Accessori in dotazione

Dischetti dimostrativi 1-4
Manuale di istruzioni
Elenco dei dati (Data List)
Convertitore 2P-3P

La copia delle sequenze dei dati musicali e/o dei file audio digitali in commercio è proibita al di fuori dell'uso strettamente personale.

Le immagini e le videate LCD contenute in questo manuale di istruzioni hanno scopo solo didattico e potrebbero risultare differenti da quelle visualizzate sul vostro strumento.

I nomi dei marchi e dei prodotti riportati in questo manuale di istruzioni fanno riferimento a marchi di fabbrica di proprietà delle rispettive aziende.

Sommario

Sezione Introduttiva

Controlli & Connettori	8
Impostazione	16
Dischetti, Demo & set di dati in dotazione	25
Panoramica del sistema EX	28
Extended Synthesis	29
Sintesi AWM	29
Sintesi Virtual Acoustic (EX5/5R)	30
Sintesi AN (Analog Physical Modeling).....	33
Sintesi FDSP (Formulated Digital Signal Processing)	34
Selezione di Voci e Performance	36
Struttura Voci & Consigli di Editing ..	40
Panoramica del Sistema	40
Polifonia.....	45
Controllo dell'Editing.....	45
Procedura di memorizzazione Voce (Store)	48
Il Modo Performance	49
Procedura di memorizzazione Performance (Store).....	53
Limiti del Modo Performance DSP	54
I Controller	55
I Controller EX	55
Inserire & Rimodellare le Scene.....	57
Set di Controller	58
Funzioni Sequencer	60
Modi di Registrazione & Editing.....	62
Play Effects & Quantizzazione Groove ..	64
Il Sistema Effetti EX	65
Campionamento	69
Il Modo Key Map	72

Sezione Riferimento

Modo Voice	75
Modo Voice Play	75
Modo Voice Edit	76
Modo Voice Job	148
Modo Wave Edit	150
Modo Wave Job	154
Modo Performance	156
Modo Performance Play	156
Modo Performance Edit	158
Modo Performance Job	172
Modo Sample	175
Modo Sample Play	175
Modo Sample Record	176
Modo Sample Edit	179
Modo Sample Job	182
Modo Song	185
Modo Song Play	185
Modo Song Record	193
Modo Song Edit	201
Modo Song Job	206
Modo Pattern	219
Modo Pattern Play	219
Modo Pattern Record	223
Modo Pattern Edit	226
Modo Pattern Job	227
Modo Arpeggio	238
Modo Arpeggio Record	245
Modo Arpeggio Edit	247
Modo Arpeggio Job	249
Modo Disk	259
Modo Utility	270
Appendice	278
Schede/ Memorie opzionali	278
Malfunzionamenti.....	291
Messaggi LCD	294
Specifiche Tecniche.....	295
Indice	296

Sezione
Introduttiva

Sezione
Riferimento

Modo Voice

Modo
Performance

Modo Sample

Modo Song

Modo Pattern

Modo
Arpeggio

Modo Disk

Modo Utility

Appendice

Sezione Introduttiva

Controlli & Connettori

Le seguenti descrizioni dei controlli e dei connettori EX vi saranno d'aiuto per comprendere la logica generale dell'interfaccia.

Pannello Frontale

EX5/7

① Pulsanti OCTAVE [DOWN] e [UP] (solo EX5 ed EX7)

Traspongono l'intonazione della tastiera verso l'alto o verso il basso fino ad un massimo di 5 ottave, in unità di un'ottava. L'intonazione è trasposta di un'ottava nella direzione corrispondente, fino al valore massimo, ogni volta che viene premuto uno di questi pulsanti. Quando l'ottava attuale è superiore a quella normale, l'indicatore UP si illumina e vice versa. Quando è selezionata l'ottava normale non si illumina alcun indicatore.

② Rotella [PITCH] (solo EX5 ed EX7)

Consente di eseguire pitch bend sfumati verso l'alto o verso il basso. E' possibile assegnare numerose funzioni di controllo alla rotella PITCH.

⌘ Per maggiori informazioni, vedi pag.55.

③ Rotelle [MODULATION 1] e [MODULATION 2] (solo EX5 ed EX7)

Sono assegnabili a qualsiasi range di parametri controller per consentire uno straordinario controllo espressivo. La rotella MODULATION 2 può anche essere usata per "rimodellare" le scene, cioè per passare sfumando da una scene memorizzata ad un'altra.

⌘ Per maggiori informazioni, vedi pag.55.

④ Ribbon Controller (solo EX5 ed EX7)

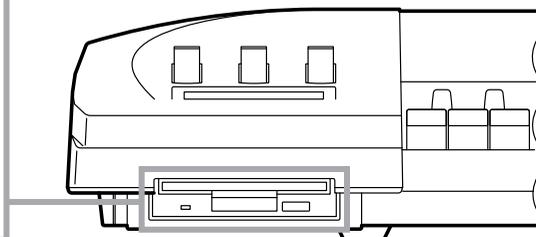
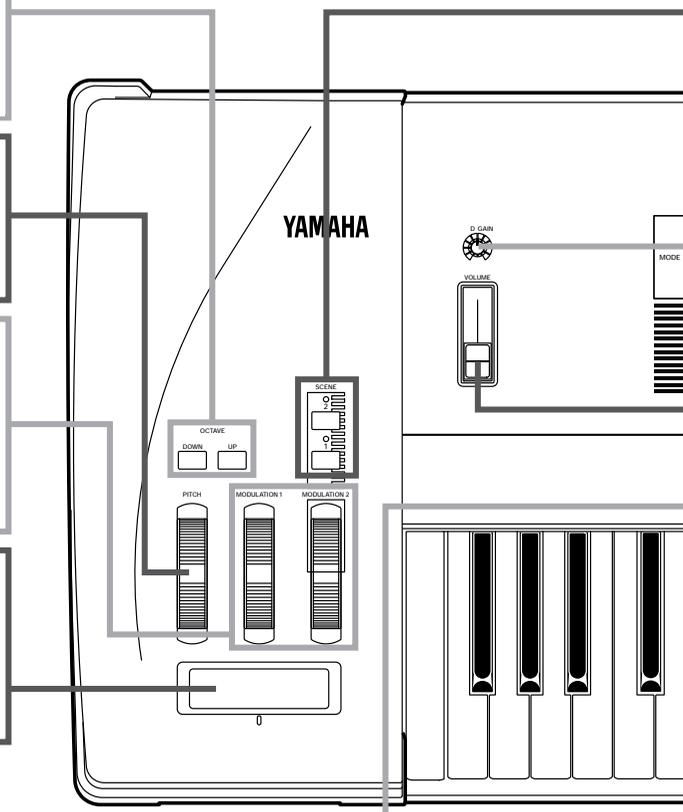
Il Ribbon Controller, uno dei controller espressivi EX, è sensibile al tocco e viene controllato facendo scorrere lievemente un dito sulla sua superficie, verso sinistra o verso destra. Il Ribbon Controller è assegnabile a tutti i parametri EX.

⌘ Per maggiori informazioni, vedi pag.56.

⑤ Disk Drive per Floppy

Il disk drive per floppy incorporato, consente di memorizzare in modo semplice ed economico, tutti i dati di voce. L'indicatore LED di "disco in uso", posizionato sotto lo slot, si illumina quando è in corso un'operazione su disco (NON rimuovete mai un disco né disattivate l'unità mentre è in corso un'operazione su disco). Il tasto Eject, anch'esso sotto lo slot, serve a rimuovere i dischi dal drive.

⌘ Per maggiori informazioni, vedi pag.259.



5 Pulsanti SCENE [1] e [2] ([SC1] e [SC2] sull'EX5R)

I pulsanti SCENE [1] e [2] possono essere usati per memorizzare e richiamare diverse impostazioni delle manopole Controller. E' quindi possibile richiamare all'istante un set completo di impostazioni di manopole. Le scene delle manopole vengono memorizzate usando i pulsanti SCENE in abbinamento al pulsante STORE (pag.57). Quando sono illuminati entrambi gli indicatori SCENE (cioè avviene premendo un pulsante SCENE mentre si tiene premuto l'altro), la rotella MODULATION 2 o un controller a pedale, sono utilizzabili per "rimodellare" le due scene memorizzate nei pulsanti SCENE [1] e [2] (pag.57).

6 Controllo Gain A/D

Regola il livello di ingresso delle prese INPUT R e L/MONO (la presa INPUT sull'EX7) e quindi il livello del segnale che appare all'ingresso del convertitore A/D (Analogo-to-Digital). Questo controllo è molto importante per impostare il livello di registrazione ottimale quando si registrano campioni nel modo SAMPLE.

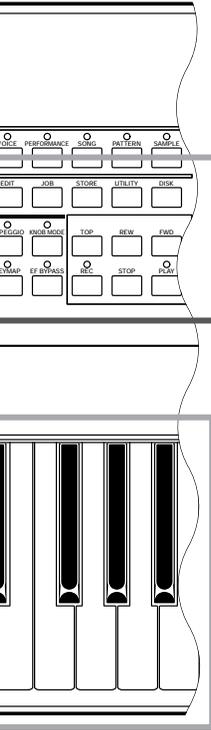
k Per maggiori informazioni, vedi pag.70.

7 Controllo VOLUME

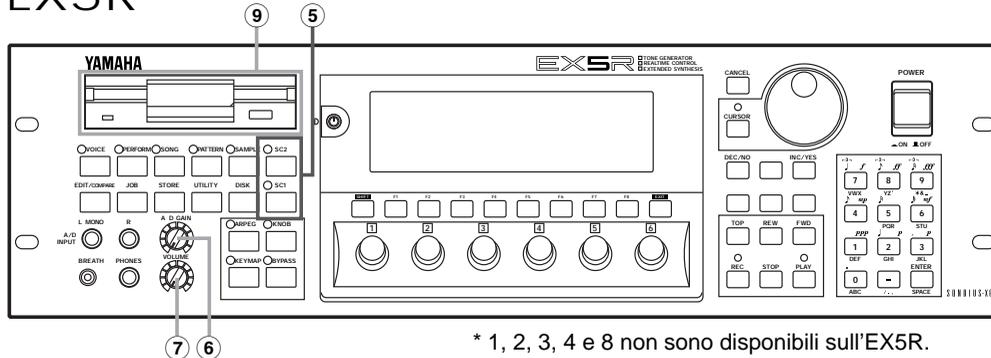
Regola il volume del suono trasmesso dalle prese OUTPUT L/MONO e R del pannello posteriore e dalla presa PHONES.

8 Tastiera (solo EX5 ed EX7)

EX5 è dotata di tastiera a 75 tasti mentre EX7 ha una tastiera a 61 tasti. Entrambe sono sensibili a dinamica ed aftertouch e consentono un ampio controllo espressivo.



EX5R



* 1, 2, 3, 4 e 8 non sono disponibili sull'EX5R.

EX5/7

10 Pulsante [KNOB MODE] (sull'EX5R [KNOB])

Le sei manopole Controller, sotto descritte, possono funzionare sia come controller del suono, sia come manopola di data entry (inserimento dati). Nei modi Song, Pattern, Sample, Edit, Job, Store, Utility e Disk, il pulsante [KNOB MODE] alterna tra data entry e controllo suono, permettendovi di provare l'effetto delle impostazioni relative alla manopola, senza dover uscire dal modo Edit. Nei modi Voice e Performance, le manopole funzionano solo come controller del suono.

11 Pulsante [ARPEGGIO] (sull'EX5R [ARPEG])

Attiva/ disattiva l'avanzato arpeggiatore automatico. Quando viene attivato l'arpeggiatore, appare il display Arpeggiator edit del modo Voice o Performance Edit.
k Per maggiori informazioni, vedi pag.238.

Nota Il pulsante [ARPEGGIO] funziona (può essere attivato/ disattivato) nei modi Voice, Performance e Song Play.

12 Pulsante [KEY MAP]

Attiva il modo Key Map in cui è possibile assegnare campioni, interi pattern o tracce pattern, a tasti diversi sulla tastiera.
k Per maggiori informazioni, vedi pag.72.

Nota Il pulsante [KEY MAP] funziona (può essere attivato/ disattivato) nei modi Voice, Performance e Song.

13 Pulsante [EF BYPASS] (sull'EX5R [BYPASS])

Attiva o disattiva il tipo di effetti specificato nel display Other Setup del modo Utility. Quando viene attivato (cioè quando l'indicatore è illuminato), vengono bypassati gli effetti specificati.
k Per maggiori informazioni, vedi pag.275.

14 Pulsanti Sequencer

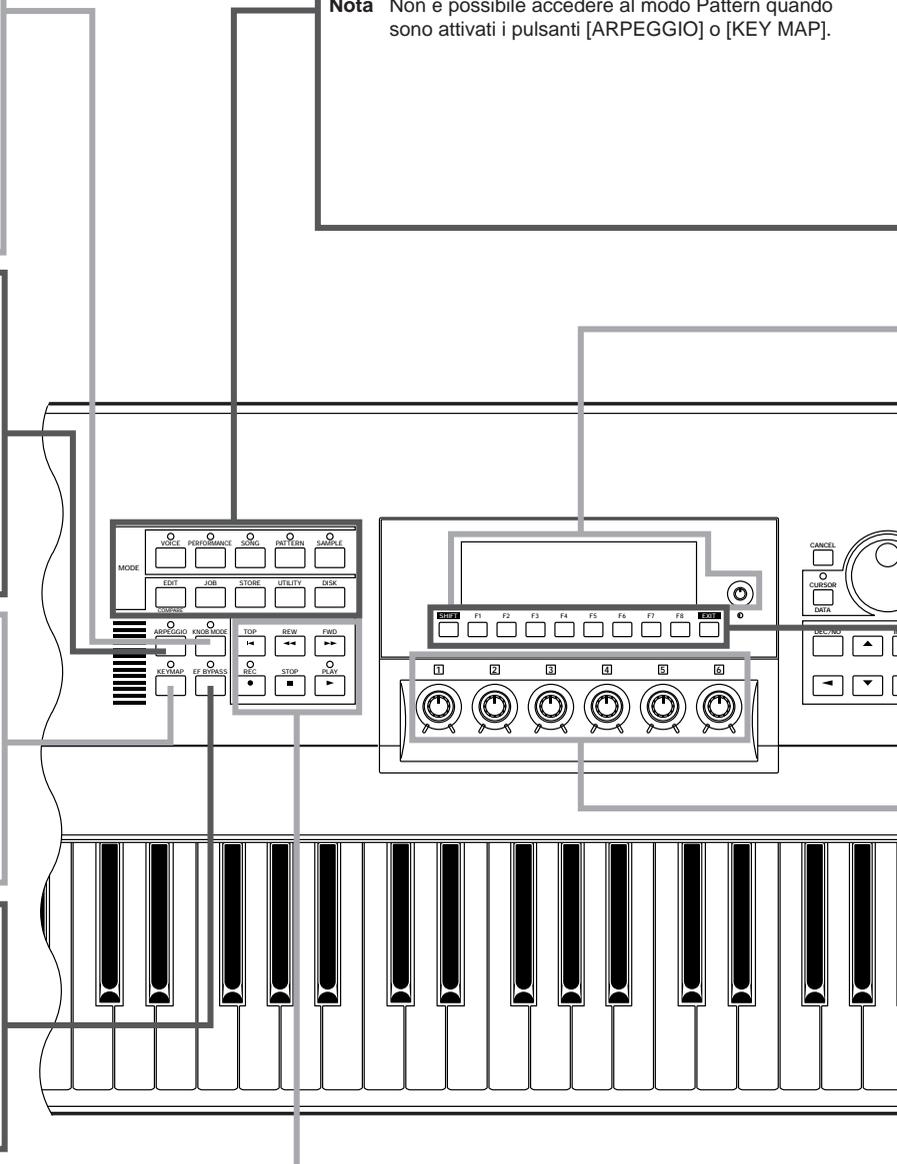
I pulsanti sequencer controllano la registrazione e la riproduzione nei modi Song, Pattern ed Arpeggio e vi permettono di localizzare una misura specifica all'interno di una song o pattern. L'aspetto e le funzioni di questi pulsanti è simile a quello dei controlli di un registratore a nastro.

[●] REC	Premete questo pulsante per attivare il modo record ready. Per avviare la registrazione dovete premere poi il pulsante START.	[◀] TOP	Questo pulsante vi porta direttamente alla prima misura (l'inizio) dell'attuale song o pattern.
[■] STOP	Premetelo per fermare la registrazione o la riproduzione.	[◀◀] REW	Premetelo per spostarvi indietro di una misura. **
[▶] START	Premetelo per avviare la registrazione o la riproduzione.	[▶▶] FWD	Premetelo per spostarvi avanti di una misura. **

15 Pulsanti MODE

I pulsanti MODE selezionano i modi EX corrispondenti o gli appropriati sub-modi. La fila superiore di pulsanti MODE si riferisce ai modi primari ed è dotata di pulsanti LED per visualizzare quale modo è attualmente attivo. La fila inferiore, seleziona i modi secondari o utility.

Nota Non è possibile accedere al modo Pattern quando sono attivati i pulsanti [ARPEGGIO] o [KEY MAP].



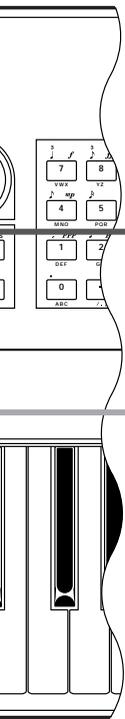
** Tenendo premuti questi tasti, lo scorrimento sarà continuo.

[VOICE]	Il modo Voice consente di selezionare, suonare ed editare singole voci. L'indicatore lampeggia anche in caso di ricezione di un messaggio MIDI di Sistema Esclusivo (pag.75).	[SAMPLE]	Dal modo Sample è possibile accedere ad avanzate funzioni di registrazione ed editing dei campioni (pag.175).
[PERFORMANCE]	Nel modo Performance potete selezionare, suonare ed editare singoli programmi "performance", con più voci in layer o in split ed effetti. Premete il pulsante [VOICE] tenendo premuto [PERFORMANCE] per accedere direttamente al modo Voice Edit dal modo Performance. L'indicatore del pulsante [PERFORMANCE] si illumina anche in caso di ricezione di un messaggio MIDI di Sistema Esclusivo (pag.75).	[EDIT]	Il pulsante [EDIT] dà accesso alle funzioni di editing per il modo selezionato: Voice, Performance, Song, Pattern o Sample.
[SONG]	Il modo Song consente l'accesso alle sofisticate funzioni di registrazione sequence, riproduzione ed editing offerte da EX5, EX5R ed EX7 (pag.185).	[JOB]	Ognuno dei modi principali (Voice, Performance, Song, Pattern e Sample) ha un certo numero di "job" accessibili premendo il pulsante [JOB].
[PATTERN]	Nel modo Song è possibile registrare e suonare i "pattern" sequence, utilizzabili individualmente o incorporati in song complete e nel modo Pattern è possibile editarli (pag.219).	[STORE]	Serve per memorizzare i dati editati in una locazione di memoria interna o le impostazioni delle manopole controller in uno dei pulsanti SCENE (pagg.48, 53 e 57).
		[UTILITY]	Il modo UTILITY include funzioni MIDI, di sistema e altre funzioni essenziali per l'operatività generale (pag.270).
		[DISK]	Il modo Disk include funzioni di salvataggio e caricamento relative ai dischi e altre funzioni utili per memorizzare e gestire effi-

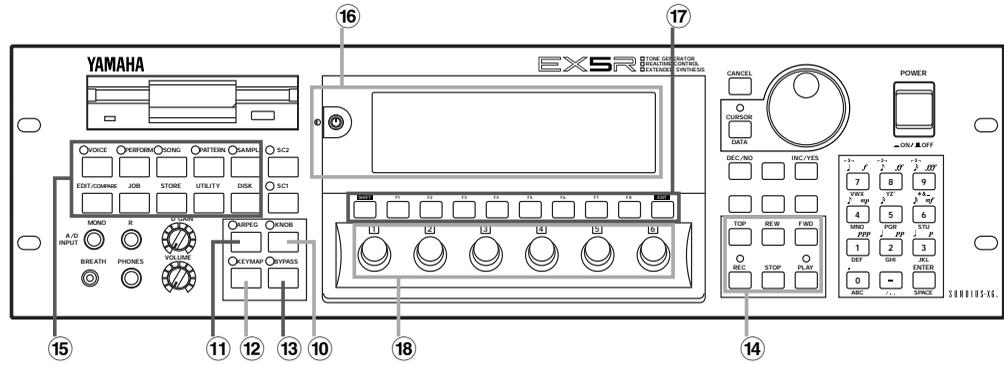
16 Display LCD & Controllo del Contrasto
 Questo ampio display multifunzione a cristalli liquidi visualizza tutti i parametri e vi consente di lavorare in modo estremamente semplice ed efficiente su EX5, EX5R ed EX7.
 Usate il controllo Contrast per regolare il contrasto del display e ottenere la migliore visibilità (la visibilità LCD varia a seconda delle angolazioni e della luce).

17 Pulsanti da [F1] a [F8], [SHIFT] e [EXIT]
 Le funzioni di questi pulsanti dipendono dal modo selezionato. Sono utilizzati per attivare una funzione indicata sul display immediatamente sopra il pulsante o per selezionare una pagina di parametri.
 Quando nell'angolo in basso a sinistra del display appare il simbolo "S", il pulsante [SHIFT] può essere utilizzato per selezionare un menu funzioni secondario per i pulsanti funzione: per accedere ad una funzione secondaria, premete il pulsante funzione appropriato tenendo premuto [SHIFT].
 Il pulsante [EXIT] vi riporta al livello superiore più vicino nella gerarchia del display quando vi trovate su un display editing, utility o disk. Nella maggior parte dei casi è possibile tornare direttamente al display del modo principale superiore, premendo direttamente il corrispondente pulsante MODE.

18 Manopole Controller
 Queste manopole costituiscono una parte importante dell'avanzata interfaccia utente EX. Possono essere assegnate per controllare un'enorme quantità di parametri di suono in tempo reale durante esecuzione/ riproduzione e possono funzionare come controlli di data entry nei modi editing, utility, disk e altri. Il pulsante [KNOB MODE] sopra descritto, determina la funzione assunta dalle manopole nei vari modi.
 Normalmente, quando ruotate una manopola controller usata per l'inserimento dati (data entry), il valore corrispondente cambia in modo *relativo*, cioè la manopola aumenta o diminuisce il valore del parametro in relazione al valore inizialmente visualizzato a display. Tuttavia, se ruotate una manopola controller tenendo premuto il pulsante [KNOB MODE], la relazione tra la posizione del controller ed il valore dei dati, diventa *assoluta* e la posizione centrale della manopola corrisponderà esattamente alla metà (centro) dell'estensione del parametro.



EX5R



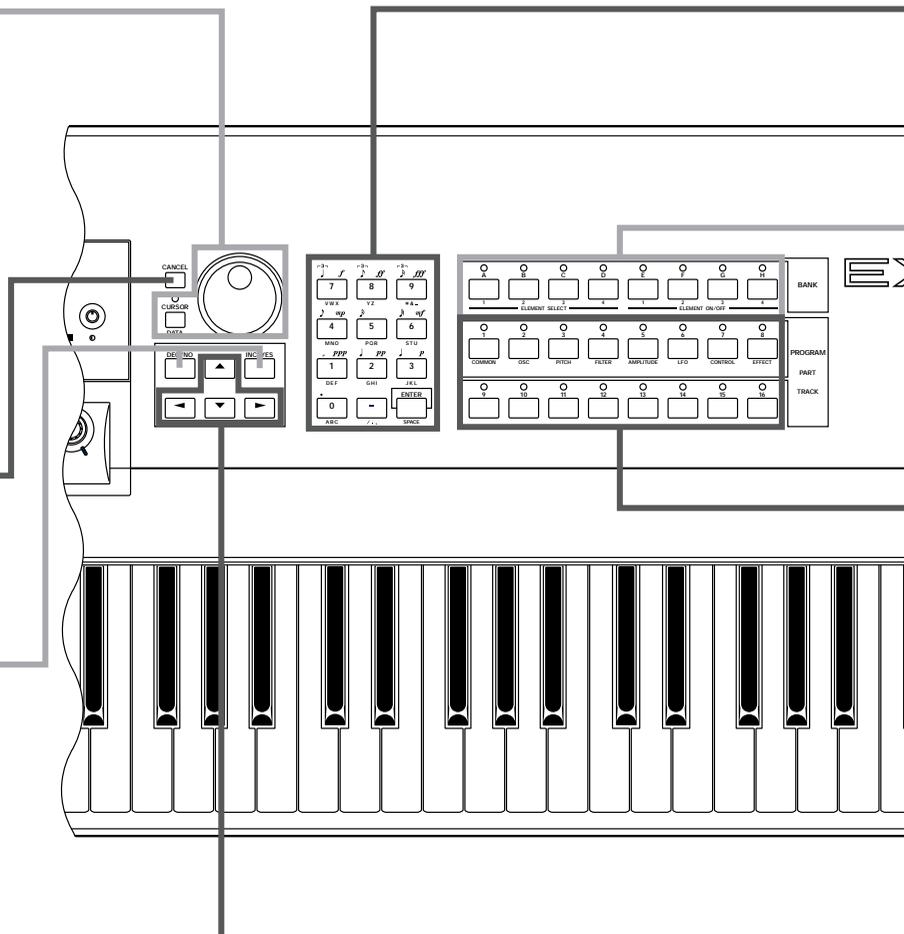
EX5/7

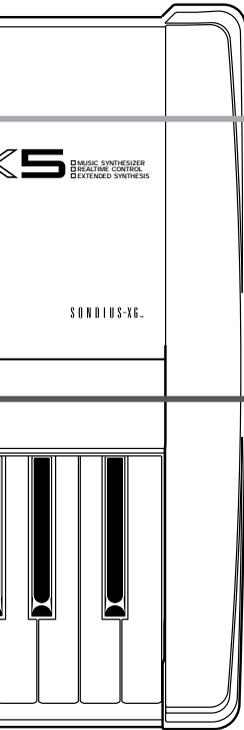
⑲ Dial Data e pulsante [CURSOR/ DATA]
Il Dial Data consente di lavorare, in modo veloce ed efficace, su svariati numeri di voci quando, ad esempio, state cercando una voce ma non ne conoscete il numero. E' anche utile per effettuare sostanziali modifiche di valore in qualsiasi modo editing e utility. Durante l'editing, normalmente il Data Dial aumenta o diminuisce il valore del parametro selezionato. Quando il pulsante [CURSOR/ DATA] è premuto e l'indicatore è illuminato, il Data Dial sposta il cursore all'interno del display anziché cambiare i valori. Ciò è utile per navigare in un display complesso che contiene molti parametri individuali.

⑳ Pulsante [CANCEL]
Se premuto prima che venga selezionato un altro parametro, il pulsante [CANCEL] consente di annullare un valore inserito e tornare al valore precedente.

㉑ Pulsanti [DEC/NO] e [INC/YES]
Sono usati per selezionare voci e valori di parametri di editing in ogni modo edit EX. Premendo questi pulsanti è possibile spostarsi di singole unità nella direzione indicata oppure, tenendoli premuti, di ottenere uno scorrimento continuo. Sono anche usati per rispondere "Yes" (sì) o "No" alle richieste di conferma che appaiono quando si eseguono determinate operazioni o durante il salvataggio/ caricamento dei dati.

㉒ Pulsanti cursore
Questi 4 pulsanti muovono il "cursore" intorno alla videata del display, illuminando i vari elementi disponibili per la selezione o i parametri disponibili per l'editing (il cursore è visualizzato come un blocco nero con caratteri bianchi).

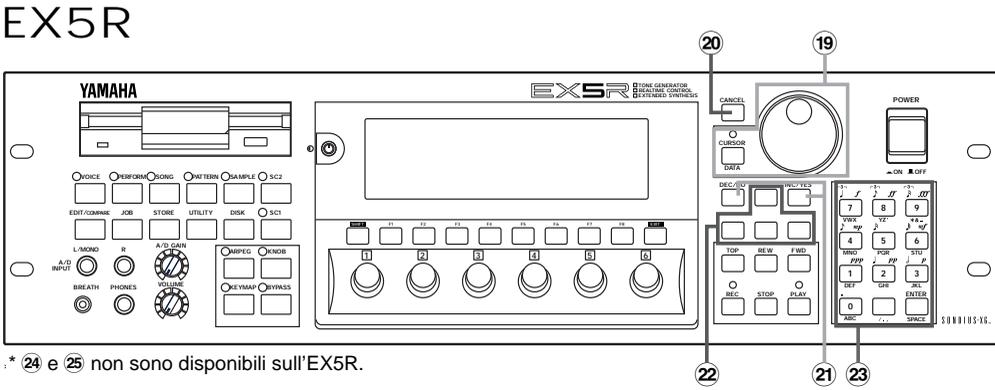




23 Keypad numerici e pulsante [ENTER]
 Questi pulsanti consentono l'inserimento diretto di valori numerici. Inserite il valore richiesto usando i pulsanti numerici (il numero inserito lampeggerà sui display) e premete il pulsante [ENTER] per confermare l'inserimento del valore specificato. Il pulsante [ENTER] viene anche usato per inserire note ed altri eventi durante l'editing di dati sequence e per eseguire un job specifico o una determinata funzione disk. I pulsanti numerici sono anche usati per specificare lunghezze di note e dinamiche (velocity) quando si eseguono registrazioni step nel modo SONG o PATTERN.
 k Per maggiori informazioni, vedi pag.199.

24 Pulsanti Bank da [A] a [H] (solo EX5 ed EX7)
 Ognuna delle memorie voce di EX5 ed EX7 – P1 (Preset 1), P2 (Preset 2), I1 (Internal 1) e I2 (Internal 2) – è dotata di 128 locazioni di memoria voce suddivise in 8 banchi di 16 voci ognuno. Le 128 memorie di performance sono anch'esse organizzate in 8 banchi di 16 setup di performance. Questi pulsanti selezionano il banco da cui sarà selezionata una singola voce o setup di performance. Durante l'editing dei parametri di voce, questi pulsanti sono anche usati per selezionare elementi "mute" (esclusi).

25 Pulsanti Program Number da [1] a [16] (solo EX5 ed EX7)
 I pulsanti program number (numero di programma) sono usati in abbinamento ai pulsanti bank (banco) per selezionare una delle 128 locazioni di memoria voce all'interno della memoria voce attualmente selezionata – P1 (Preset 1), P2 (Preset 2), I1 (Internal 1) e I2 (Internal 2) – nel modo VOICE oppure una delle 128 locazioni di memoria di performance nel modo Performance. Nel modo Voice Edit, i pulsanti da [1] a [8] sono utilizzabili per selezionare direttamente i vari display edit.



* 24 e 25 non sono disponibili sull'EX5R.

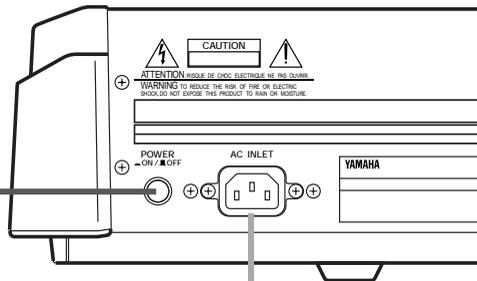
Pannello Posteriore

EX5

26 Interruttore [POWER]
Premetelo per attivare o disattivare l'unità. Su EX5 ed EX7 è posizionato sul pannello posteriore vicino alla presa del cavo di alimentazione. Su EX5R è posizionato sul pannello frontale.

28 Prese INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2
(solo EX5 ed EX5R)
Oltre alle prese stereo OUTPUT L/MONO e R, EX5 ed EX5R sono dotati di due uscite individuali: le prese INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2. Le singole "parti" di un setup di performance sono assegnabili a diverse uscite individuali attraverso il display PART del modo PERFORMANCE EDIT (vedi pag.164). E' possibile aggiungere altre quattro uscite individuali a EX5, EX5R ed EX7, installando la scheda Individual Output EXIDO 1 opzionale (pag.19).

29 Prese A/D INPUT L/MONO e R
(A/D INPUT su EX7)
E' possibile collegare a queste prese sorgenti di campionamento di linea e microfoniche. La sensibilità di ingresso di linea o del microfono è selezionabile dal parametro "line/ mic" nel display REC del modo Sample (pag.176) ed è possibile regolare la sensibilità di ingresso attraverso il controllo A/D GAIN del pannello di controllo.
k Per maggiori informazioni, vedi pag.70.

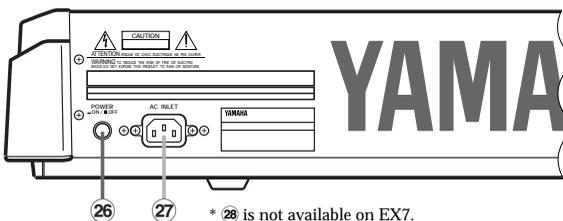


YAMAHA

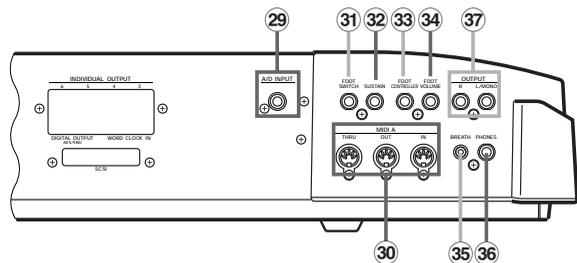
27 Presa cavo di alimentazione AC
Assicuratevi di inserire il cavo di alimentazione AC in questa presa prima di inserirlo nella presa a muro. Usate solo il cavo di alimentazione in dotazione a EX5, EX5R o EX7. Se il cavo è andato perduto o si è danneggiato e dovete sostituirlo, consultate il vostro rivenditore Yamaha. L'uso di un cavo non idoneo può causare shock elettrici o fuoco.

30 Prese MIDI IN, OUT e THRU
Le prese MIDI IN ricevono dati da un sequencer esterno o da altre unità MIDI atte a controllare o trasmettere dati all'EX. La presa MIDI THRU ritrasmette semplicemente i dati ricevuti al MIDI IN, consentendo di creare una catena di unità MIDI. Le prese MIDI OUT trasmettono i dati corrispondenti a tutte le performance EX e le operazioni di riproduzione. EX5 è dotata di due set di prese MIDI: MIDI A e MIDI B. Il gruppo MIDI A include le prese MIDI IN, OUT e THRU mentre il gruppo MIDI B include solo le prese MIDI IN e OUT.
k Per maggiori informazioni, vedi pag.22.

EX7



* 28 is not available on EX7.

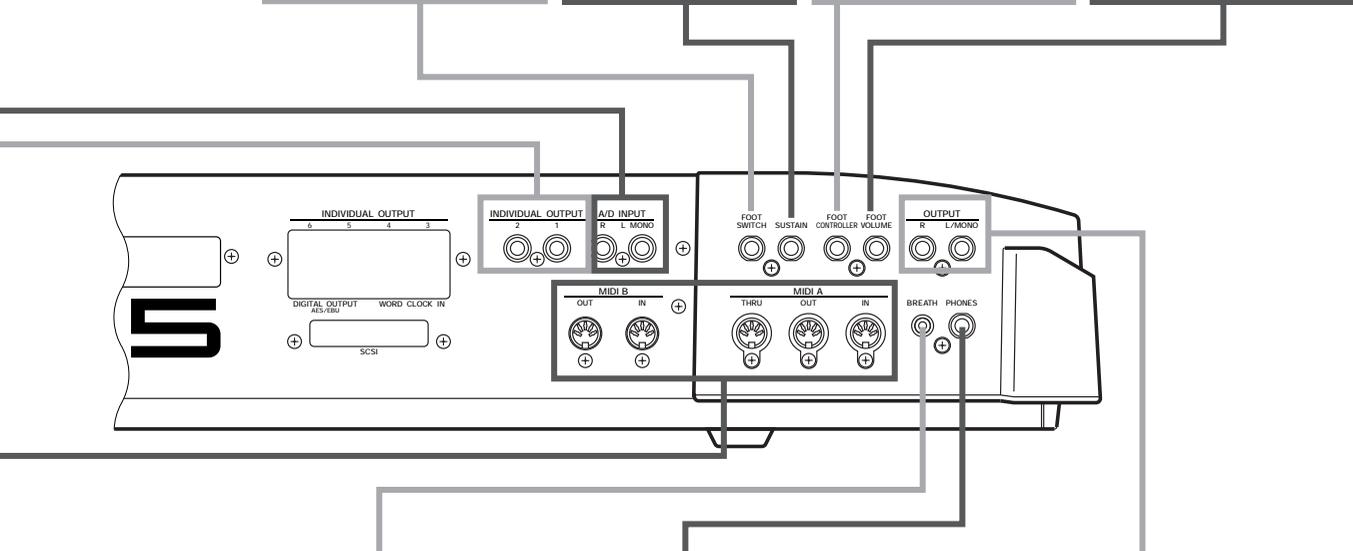


31 Presa FOOT SWITCH
(solo EX5 ed EX7)
E' possibile collegare a questa presa un interruttore a pedale Yamaha FC4 o FC5 (opzionale) per controllare svariate funzioni di tipo on/off: sustain, sostenuto, portamento, etc.
k Per maggiori informazioni, vedi pag.17.

32 Presa SUSTAIN
(solo EX5 ed EX7)
E' possibile collegare a questa presa un interruttore a pedale Yamaha FC4 o FC5 (opzionale) per controllare il sustain.

33 Presa FOOT CONTROLLER
(solo EX5 ed EX7)
E' possibile collegare a questa presa un controller a pedale Yamaha FC7 (opzionale) per controllare qualsiasi parametro controller EX.
k Per maggiori informazioni, vedi pag.17.

34 Presa FOOT VOLUME
(solo EX5 ed EX7)
E' possibile collegare a questa presa un controller a pedale Yamaha FC7 (opzionale) per controllare volume o espressione.

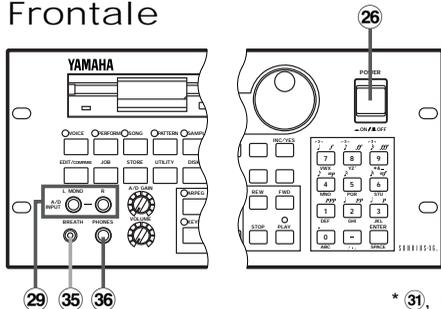


35 Presa Breath Controller
Collegate a questa presa un Breath Controller Yamaha BC3 (opzionale) per controllare l'espressività del parametro breath.
k Per maggiori informazioni, vedi pag.56.

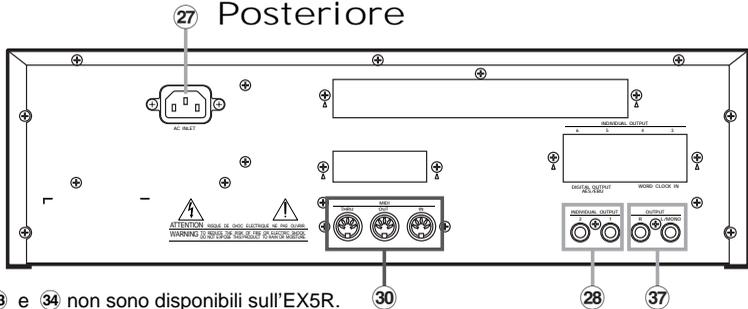
36 Presa PHONES
Accetta cuffie stereo (1/4") per monitorare il suono dell'EX senza utilizzare amplificatori esterni. La presa PHONES dell'EX5R è posizionata sul pannello frontale.

37 Prese OUTPUT L/MONO e R
Sono le uscite stereo principali di EX5, EX5R ed EX7. Assicuratevi di collegare entrambe le uscite ai canali appropriati di un sistema sonoro stereofonico per apprezzare al meglio la qualità dei suoni e degli effetti EX. Usate solo la presa L/MONO quando vi collegate a sistemi monofonici.

EX5R
Frontale



Posteriore



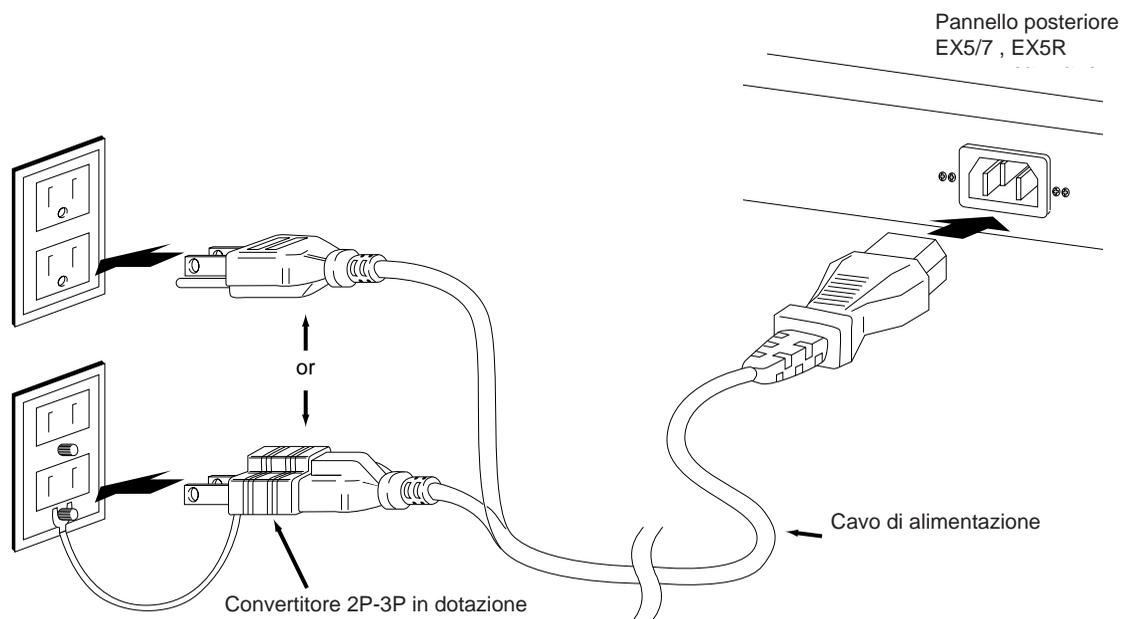
* 31, 32, 33 e 34 non sono disponibili sull'EX5R.

Impostazione

EX5 o EX7 possono essere utilizzati da soli – con un paio di cuffie o un normale amplificatore – oppure all'interno di complessi e potenti sistemi di produzione musicale. Naturalmente il generatore sonoro EX5R necessita di una tastiera MIDI esterna o di un altro tipo di controller.

Alimentazione

Prima di effettuare qualsiasi collegamento, assicuratevi che la "femmina" del cavo di alimentazione AC in dotazione a EX5, EX5R ed EX7, sia inserita correttamente nella presa AC del pannello posteriore. Dopo aver eseguito tutti i collegamenti necessari e posizionato EX5, EX5R o EX7 nel luogo in cui verranno utilizzati, inserite il cavo di alimentazione in una presa AC. Assicuratevi che l'interruttore POWER sia sempre in posizione OFF (disattivato) prima di inserire il cavo in una presa AC.



ATTENZIONE!

Assicuratevi che il vostro EX5, EX5R o EX7 sia conforme al voltaggio AC del Paese in cui desiderate utilizzarlo. Il collegamento ad una presa con voltaggio errato può danneggiare seriamente la circuiteria interna e causare shock elettrici.

Usate solo il cavo di alimentazione AC in dotazione ad EX5, EX5R o EX7. Se tale cavo dovesse andare perduto o danneggiarsi, consultate il vostro rivenditore Yamaha per sostituirlo. L'uso di un cavo non idoneo può causare shock elettrici.

Il tipo di cavo di alimentazione AC in dotazione ad EX5, EX5R ed EX7 può differire a seconda del Paese in cui avete acquistato lo strumento. Il collegamento errato ad una presa terra può causare shock elettrici. **NON** modificate la spina in dotazione ad EX5/ EX5R/ EX7. Se la spina non si inserisce nella presa, consultate un elettricista. Non usate un adattatore che non disponga di messa a terra.

Controller Esterni

Oltre ai molti controller in tempo reale disponibili sul pannello di EX5 ed EX7 (rotella PITCH, MODULATION 1, MODULATION 2 e Ribbon Controller) e alle sei manopole Controller di cui sono dotati EX5, EX5R ed EX7, a seconda delle necessità, è possibile collegare vari tipi di controller alle relative prese del pannello posteriore.

■ Interruttori a pedale (EX5 e EX7)

È possibile collegare un interruttore a pedale alla presa SUSTAIN per ottenere un controllo di sustain simile a quello di un pianoforte. È anche possibile collegare un secondo interruttore a pedale alla presa FOOTSWITCH per controllare funzioni diverse da on/off (attivazione/disattivazione) come ad esempio: sostenuto, portamento o arpeggio hold per la sofisticata funzione di arpeggiatore automatico. Le funzioni degli interruttori a pedale sono assegnate nel modo UTILITY, come descritto a pag. 275.

■ Controller a pedale (EX5 e EX7)

EX5 ed EX7 sono dotati di prese per due unità di controller a pedale Yamaha FC7 opzionali: FOOT VOLUME e FOOT CONTROLLER. Un FC7 collegato alla presa FOOT VOLUME può essere utilizzato per controllare volume generale o espressione. La funzione FOOT VOLUME desiderata può essere selezionata dal display Controller del modo Utility, come descritto a pag. 275. Un FC7 collegato alla presa FOOT CONTROLLER può essere assegnato per controllare vari parametri in tempo reale (vedi pagg. 104 e 163).

NOTE Per maggiori informazioni circa l'impostazione e l'operatività del controller a pedale, fate riferimento alle istruzioni in dotazione al Foot Controller FC7.

■ Breath Controller

Un Breath Controller può rappresentare uno strumento essenziale per dare un'espressività realistica a voci di strumenti a fiato e per consentire un controllo espressivo senza limiti su qualsiasi altro tipo di voce. Collegate un Breath Controller BC3 opzionale alla presa BREATH. Il Breath Controller è ideale per controllare quei parametri che normalmente vengono influenzati dal respiro di chi suona uno strumento a fiato: dinamica, timbro, intonazione e altri ancora.

NOTE Per maggiori informazioni circa l'impostazione e l'operatività del controller a pedale, fate riferimento alle istruzioni in dotazione al Breath Controller BC3.

Collegamenti Audio

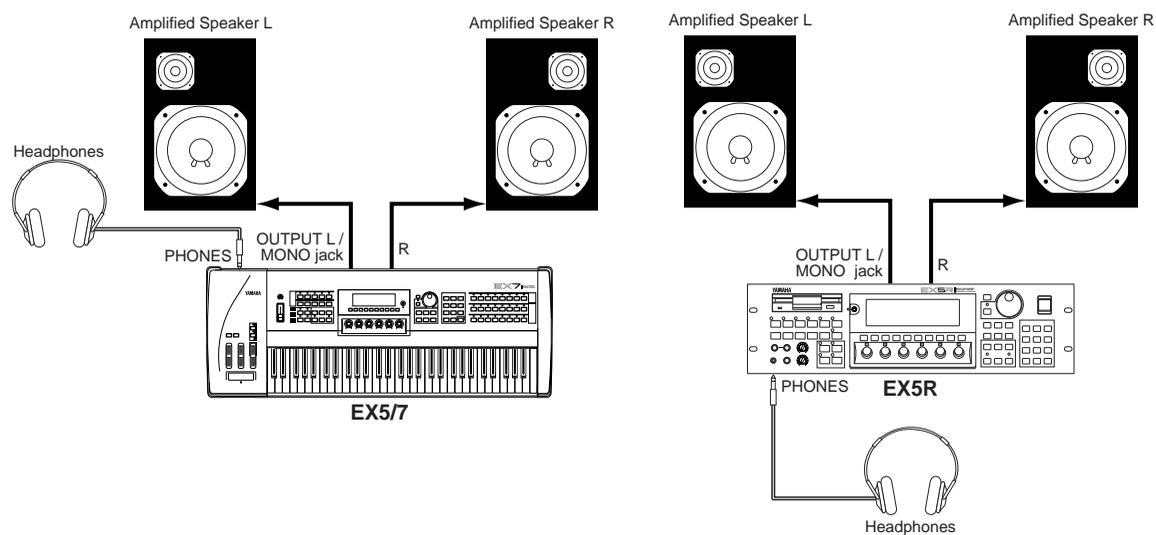
■ Cuffie

Per ascoltare ed esercitarsi senza disturbare, le cuffie sono ideali. Non é necessario creare un sistema sonoro completo per suonare gli strumenti in cuffia e, soprattutto, é possibile suonare a qualsiasi ora del giorno e della notte senza disturbare i vicini! Le cuffie Yamaha consigliate per gli strumenti EX sono: HPE-170, HPE-160 o HPE-150. E' comunque possibile utilizzare qualsiasi tipo di cuffia stereo con presa 1/4".

■ Amplificatore o Sistema sonoro stereofonico

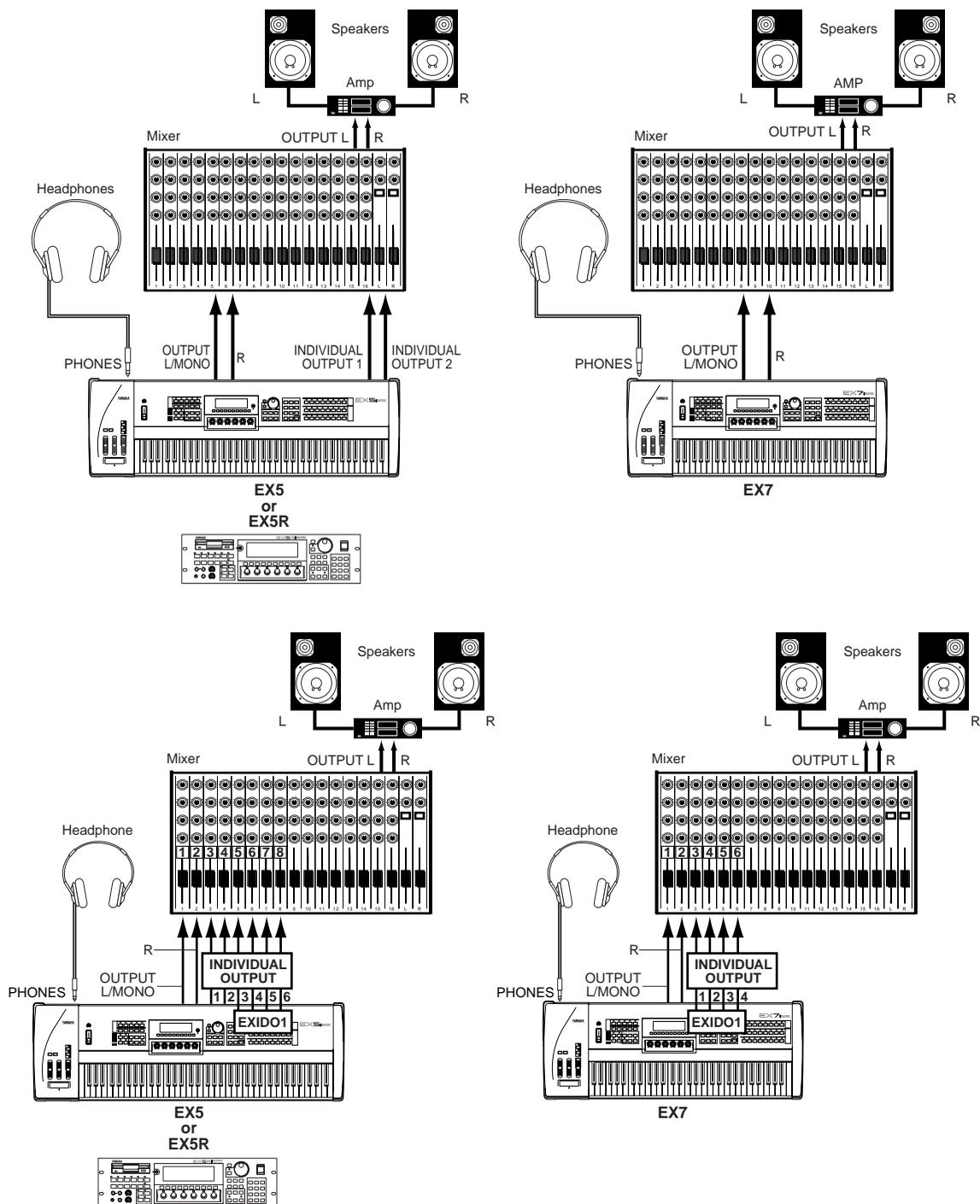
Le voci e gli effetti EX sono stati studiati per suonare al meglio in stereofonia ed é quindi consigliabile utilizzare sempre un sistema sonoro stereo per apprezzare la qualità espressiva delle voci EX. Le prese OUTPUT L/MONO e R sono collegabili direttamente ad amplificatori per tastiere o agli ingressi linea di una consolle di mixaggio. E' inoltre possibile collegare direttamente le uscite agli ingressi di un registratore a nastro stereo o multitraccia. Quando si effettuano collegamenti a sistemi sonori monofonici, é necessario usare solo la presa OUTPUT L/MONO.

NOTE Prima di effettuare i collegamenti, assicuratevi che sia l'EX che il sistema sonoro, siano disattivati.



■ Consolle di Mixaggio

Oltre alle prese stereo OUTPUT L/MONO e R, EX5 ed EX5R sono dotati di due uscite individuali: INDIVIDUAL OUTPUT 1 e 2. E' possibile aggiungere altre quattro uscite individuali (da 3 a 6) installando la scheda opzionale EXIDO1 Individual Output. Le uscite stereo ed individual possono essere alimentate per canali separati di una consolle di mixaggio e consentire così un processamento individuale. Le singole "parti" di un setup di performance sono assegnabili a diverse uscite individual utilizzando il display PART del modo PERFORMANCE EDIT (vedi pag. 164).

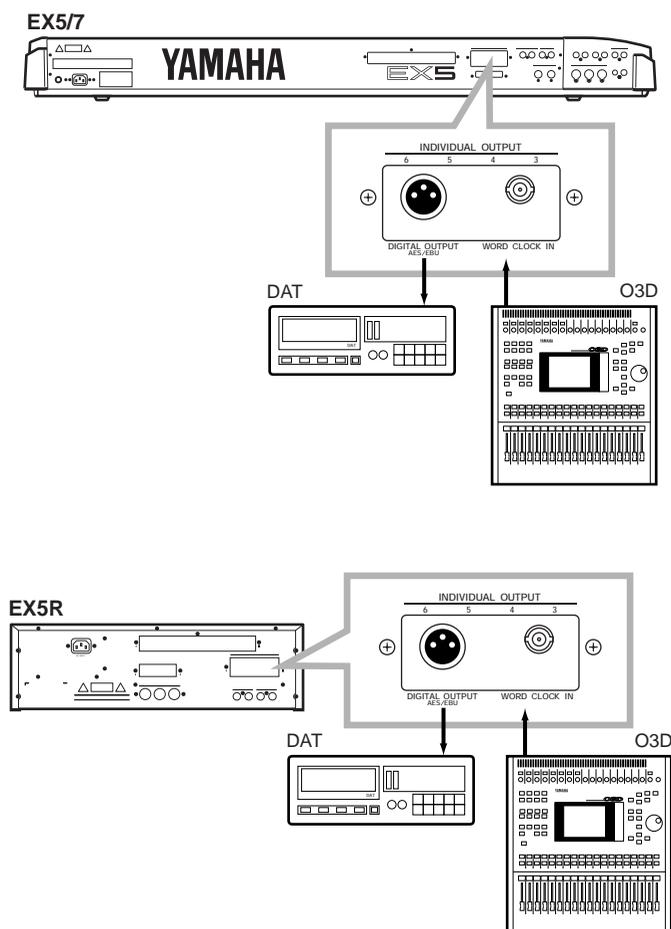


NOTE Vedi pag. 278 per informazioni circa l'installazione della scheda EXIDO1 Individual Output.

NOTE La scheda EXIDO1 Individual Output e la scheda EXDGO1 Digital Output utilizzano lo stesso slot ed é quindi possibile installarne solo una per volta.

■ Audio Digitale (Opzionale)

La scheda opzionale EXDGO1 Digital Output offre un'uscita digitale formato AES/EBU collegabile direttamente a registratori digitali, consolle di mixaggio o altre unità di processamento digitale esterne. Ciò consente di registrare o processare il suono EX con la massima qualità. La scheda EXDGO1 Digital Output é inoltre dotata di un connettore WORD CLOCK IN che consente una precisa sincronizzazione audio digitale con le unità digitali esterne.



NOTE Vedi pag. 278 per informazioni circa l'installazione della scheda EXDGO1 Digital Output.

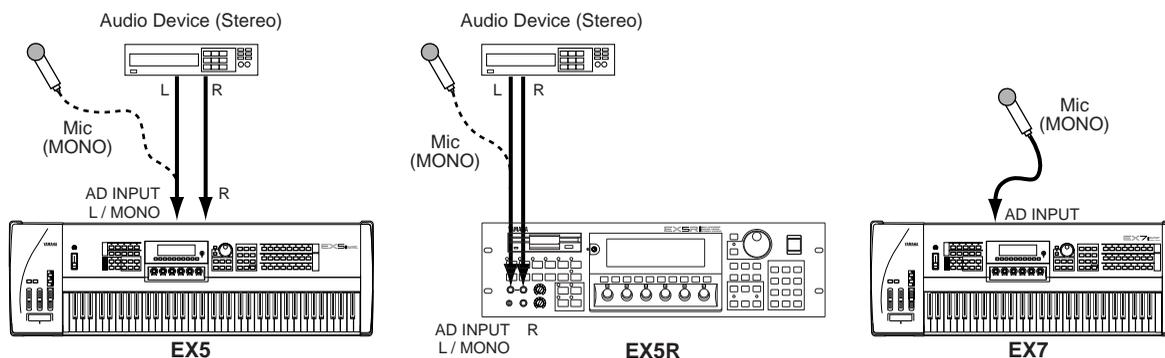
NOTE La scheda EXIDO1 Individual Output e la scheda EXDGO1 Digital Output utilizzano lo stesso slot ed é quindi possibile installarne solo una per volta.

NOTE Quando collegate la scheda EXDGO1 (presa Digital Output AES/EBU [XLR]) ad unità audio esterne, usate un cavo XLR con impedenza di 110 Ω.

NOTE Quando ricevete segnali di word clock da unità audio esterne, dovete collegare l'EXDGO1 (presa Word Clock In [BNC]) e l'unità audio esterna. In questo caso, usate un cavo connettore/ coassiale BNC con impedenza di 75 Ω.

■ Sorgenti di Campionamento esterne

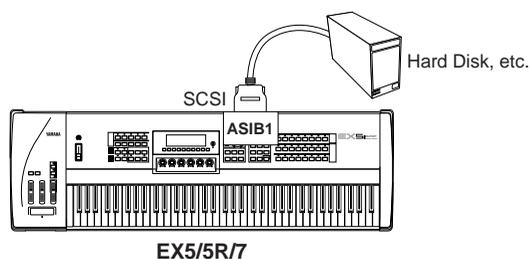
Il modo Sampling (campionamento) può essere usato per campionare sorgenti audio esterne o dati di voce interni. La sorgente esterna può essere rappresentata da una sorgente con livello di linea (es. un lettore CD) o un altro tipo di unità di riproduzione audio, oppure un microfono per il campionamento diretto di un suono "dal vivo". Le sorgenti di linea e microfoniche dovrebbero essere collegate alle prese AD INPUT. La sensibilità di ingresso di queste sorgenti è selezionabile attraverso il parametro "line/mic" del display REC nel modo Sample (pag. 176) ed è possibile effettuare una regolazione fine della sensibilità di ingresso grazie al controllo A/D GAIN del pannello di controllo. Vedi pag. 70 per maggiori informazioni.



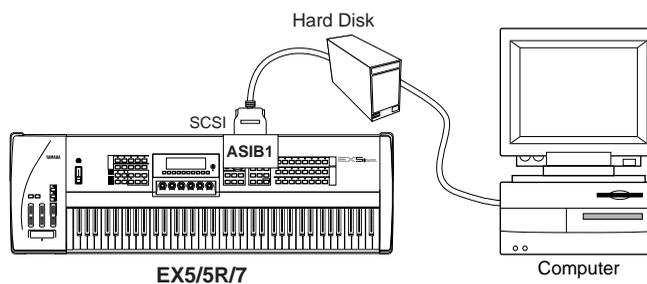
Interfaccia SCSI (Opzionale)

Quando viene installata la scheda opzionale di interfaccia SCSI ASIB1 (vedi pag. 278), EX5, EX5R o EX7 possono essere collegati direttamente ad un'unità SCSI esterna di storage dati per consentire di memorizzare e richiamare dati ad alta velocità e alto volume oppure possono essere collegati ad un personal computer per consentire il trasferimento dati tra EX e l'applicazione Yamaha Wave Editor (opzionale) caricata sul computer.

Collegata ad un'unità di storage dati esterna appropriata – hard disk, ZIP o JAZZ drive (vedi "NOTE" qui di seguito) – l'unità può essere formata da EX5, EX5R o EX7 attraverso il display Device Format del modo Disk (pag. 269). E' poi possibile salvare e caricare dall'hard disk voci, performance, song, pattern, arpeggi, onde ed altri dati a seconda di quanto specificato attraverso le funzioni del modo Disk descritte a pag. 259.



Quando vi collegate ad un personal computer (MacOS® o Windows®), sia in modo diretto che in catena attraverso un hard disk esterno (vedi "NOTE" relative ai numeri di SCSI ID, qui di seguito), potete trasferire i dati d'onda (wave) da EX5, EX5R o EX7 al computer, editarli usando l'applicazione Yamaha Wave Editor TWE (opzionale) e ritrasferirli poi a EX5, EX5R o EX7.



NOTE Per informazioni circa l'installazione della scheda di interfaccia SCSI ASIB1, consultate pag. 278.

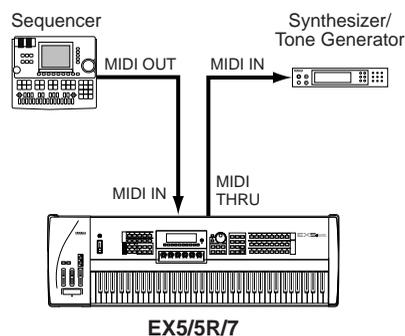
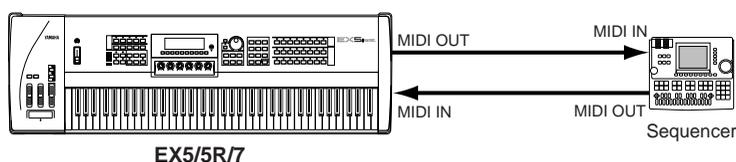
NOTE Ricordate che, poiché EX5, EX5R ed EX7 usano un formato dati esclusivo, l'hard disk esterno deve essere formattato da EX5, EX5R ed EX7 perché sia possibile la memorizzazione/ recupero diretto dei dati. EX5, EX5R ed EX7 non salveranno né leggeranno dati direttamente da un hard disk formattato da un computer o da un'apparecchiatura diversi e viceversa.

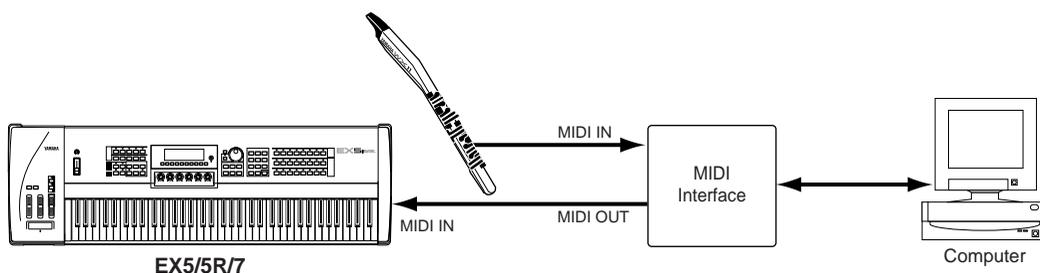
NOTE Quando collegate EX5, EX5R o EX7 ad un personal computer e/o ad un hard disk usando l'interfaccia SCSI, assicuratevi che il numero di SCSI ID delle unità EX – impostato dal display Other Setup del modo Utility (pag. 276) – non sia in conflitto con quello di altre unità SCSI della catena. In altre parole, non è possibile che due unità SCSI nella medesima catena SCSI, abbiano lo stesso numero di SCSI ID.

NOTE La scheda di interfaccia SCSI ASIB1 è dotata di un solo connettore SCSI e deve quindi essere collegata alla fine della catena SCSI (l'interfaccia ASIB1 ha una terminazione interna).

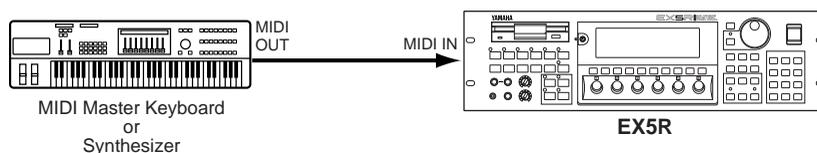
Collegamenti MIDI

Come qualsiasi altro strumento MIDI, EX5, EX5R ed EX7 possono essere usati con generatori sonori MIDI, sequencer, software computer e controller esterni e permettere così un'illimitata espansione del sistema e delle sue possibilità di controllo. Ad esempio, potrete controllare le unità EX da un wind controller Yamaha come il WX11 anziché da una tastiera e ottenere così maggiore realismo ed espressività dai timbri di strumenti a fiato.





Il generatore sonoro EX5R necessita inoltre di una master keyboard MIDI o di un altro tipo di controller MIDI esterno.



Per assicurare una fedele trasmissione di dati MIDI, priva di errori, é consigliabile utilizzare sempre cavi MIDI di alta qualità (chiedete al vostro rivenditore Yamaha di fiducia). Evitate inoltre di usare cavi MIDI di una lunghezza superiore ai 15 metri. Cavi di una lunghezza superiore potrebbero captare rumore e causare errori nei dati.

Canale di ricezione MIDI EX, numero di device, local on/ off ed altri parametri sono disponibili nel display MIDI del modo UTILITY descritto a pag. 274. Assicuratevi che questi parametri siano impostati correttamente in base alle corrispondenti impostazioni dell'unità MIDI esterna utilizzata.

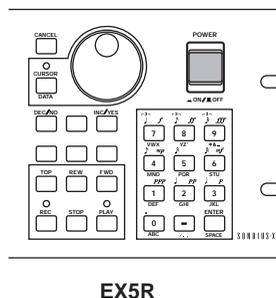
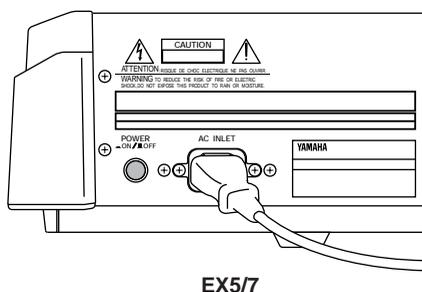
NOTE Per informazioni sulle specifiche MIDI, consultate la sezione "MIDI Data Format" nell'opuscolo Data List.

NOTE Quando usate EX5, EX5R o EX7 in abbinamento ad altre unità MIDI, é consigliabile consultare le specifiche MIDI (carta di implementazione, formato dati MIDI) di tutte le apparecchiature utilizzate per accertarne la piena compatibilità.

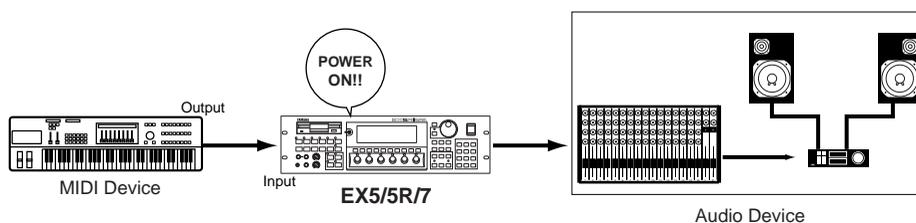
Procedura di Attivazione

Seguite sempre la procedura indicata per l'attivazione di un sistema sonoro. In tal modo ridurrete al minimo il rischio di danneggiare le apparecchiature.

- 1 **Prima di procedere con l'attivazione, assicuratevi che i controlli di livello principale/ volume del vostro sistema sonoro ed il controllo volume dell'EX siano regolati al minimo.**
- 2 **Attivate EX5, EX5R o EX7.**



- 3 **Attivate il sistema sonoro.**



- 4 **Alzate il livello di volume del sistema sonoro.**
- 5 **Alzate gradualmente il controllo VOLUME dell'EX suonando la tastiera per impostare il livello di ascolto desiderato.**



NOTE Quando vengono attivati o disattivati (ON/ OFF) EX5, EX5R ed EX7 trasmettono automaticamente dati di control change MIDI corrispondenti al loro status di controllo. Ciò può interferire con l'operatività di altre unità MIDI collegate alle prese MIDI OUT. Se EX5, EX5R o EX7 stanno trasmettendo dati MIDI ad altre unità MIDI, l'interruttore Power dell'EX deve essere attivato prima e disattivato dopo rispetto all'interruttore Power delle unità MIDI riceventi.

Dischetti, Demo & Set di dati in dotazione

EX5, EX5R ed EX7 hanno in dotazione quattro dischetti dimostrativi contenenti vari tipi di dati demo pre-programmati che potranno darvi un'idea delle avanzate capacità di questi strumenti nonché di numerosi esempi di programmazione, utili per aiutarvi a creare il tipo di suono desiderato. Ogni dischetto contiene un file all-data (suffisso ".S1A") che include una song dimostrativa e un file di set originale Yamaha (nome del file "FACTSET1/2/3/4.S1Y") che include le voci originali pre-programmate ed i setup di performance della fabbrica.

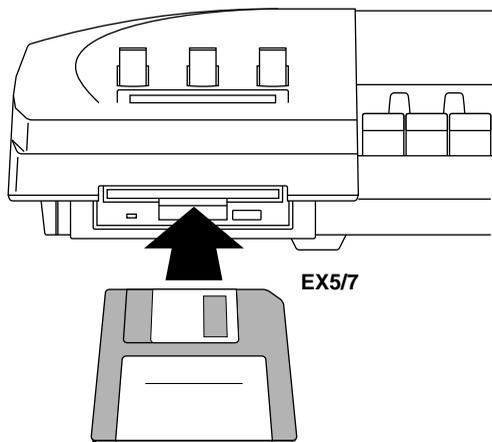
Provate a caricare questi file e a suonare song, pattern, arpeggi, voci e setup di performance o i campioni in essi contenuti. Consultate pag. 259 per informazioni dettagliate circa il caricamento dei dischi. Qui di seguito riportiamo la procedura generale per il caricamento e l'esecuzione delle song dimostrative.

NOTE Per informazioni circa il recupero dei dati della fabbrica, consultate "Recupero dei dati originali" qui di seguito.

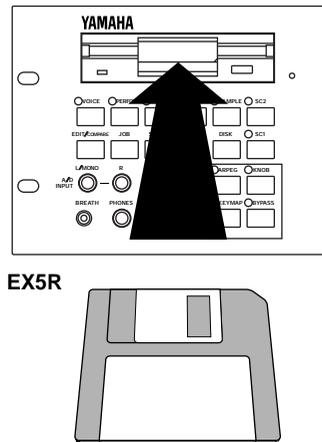
Caricamento ed esecuzione delle demo song

1 Inserite il dischetto Demonstration

Inserite il floppy disk Demonstration nel disk drive dell'EX (con l'etichetta verso l'alto).



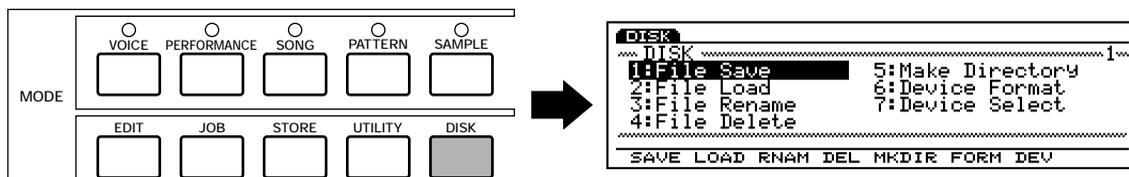
EX5/7



EX5R

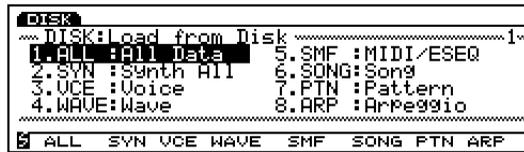
2 Accedete al modo Disk

Premete il pulsante [DISK] per accedere al modo Disk.



3 Selezionate File Load

Premete il pulsante funzione [F2] per accedere al menu File Load.

**4 Selezionate All Data**

Premete il pulsante funzione [F1] per selezionare All Data. Ricordate che i file all-data riportano nel nome del file il suffisso “.S1A”.

**5 Selezionate un file e caricatelo**

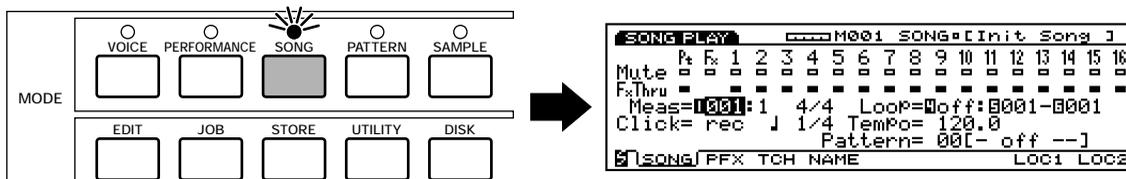
Usate il Dial Data, i pulsanti [DEC]/[INC] o il keypad numerico per selezionare un numero di file (tutti i file del dischetto Demonstration contengono demo song diverse) e premete poi il pulsante [ENTER]. Apparirà un display di conferma .



Premete il pulsante [INC/YES] per confermare e caricare i dati.

6 Suonate la song

Quando il file é stato caricato, premete prima il pulsante [PERFORM (NACE)] per selezionare il modo Performance e poi il pulsante [SONG] per accedere al modo Song. Premete poi il pulsante PLAY [▶] per avviare la riproduzione della demo song che avete caricato. La riproduzione si fermerà automaticamente al termine della song ma potrete anche fermarla in qualsiasi momento premendo il pulsante STOP [■].



IMPORTANT Prima di eseguire la song “DEMO2”, premete il pulsante [KEYMAP] per accedere al modo Key Map. Per suonare brani dimostrativi diversi da “DEMO2”, disattivate sempre il modo Key Map (premendo di nuovo il pulsante [KEYMAP] si annulla il modo Key Map).

7 Provate ad ascoltare altri file dimostrativi

Tornate al modo Disk e caricate altri file per ascoltare le song in essi contenute.

Recupero dei dati originali

Oltre alle voci preset (che non possono essere né cancellate né riprogrammate), EX5, EX5R ed EX7 sono dotati di numerose voci pre-programmate, setup di performance ed altri dati. Se eseguite operazioni che riprogrammano i dati contenuti nella memoria (inclusa l'inizializzazione del sistema sotto descritta), i dati preset andranno perduti. In caso desideraste recuperare i dati preset originali della fabbrica, è sufficiente che carichiate il file Factory Set – nome del file “FACTSET1/2/3/4.S1Y” — dal relativo dischetto Demonstration usando la funzione Load Synth All del modo Disk (la procedura è identica a quella sopra descritta per il caricamento dei file di song dimostrative, tranne che per la selezione del tipo di file (in questo caso 2. SYN]).



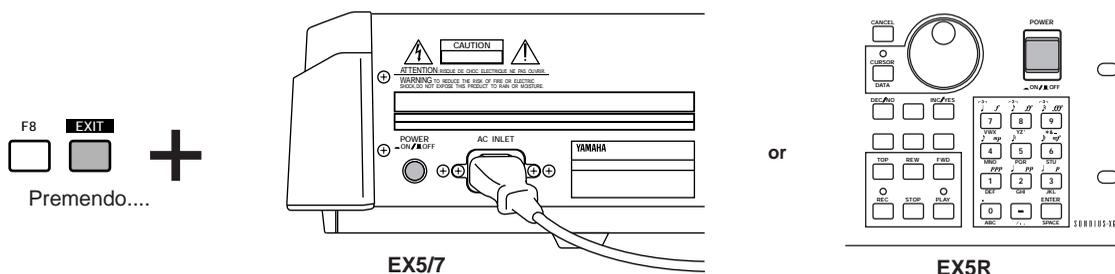
CAUTION Caricando i dati Factory Set si cancellerà qualsiasi altro dato contenuto nelle memorie EX di voce e performance! Assicuratevi di salvare su disco le voci o i setup di performance interni che desiderate conservare, prima di caricare i dati Factory Set.

NOTE Ognuno dei dischetti Demonstration contiene file Factory Set diversi (i loro contenuti sono identici tranne per le voci da 1 a 32 nella voce Internal 1). Consultate l'opuscolo Data List (Internal Voice 1) e scegliete il dischetto che contiene il file appropriato per il vostro EX5, EX5R o EX7.

Inizializzazione del Sistema

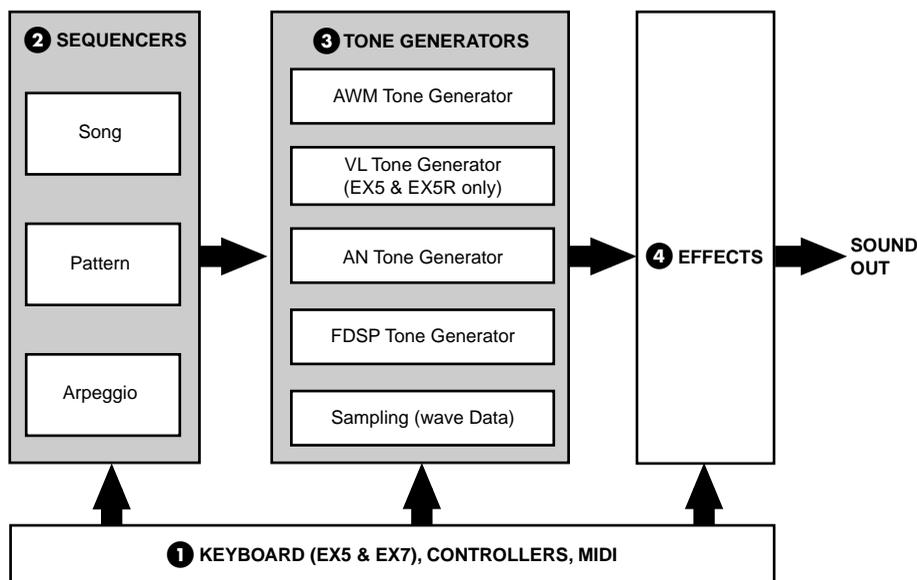
Per cancellare completamente tutti i dati contenuti nella memoria interna dell'EX e inizializzare tutto il sistema, attivate l'unità tenendo premuto il pulsante [EXIT].

CAUTION L'inizializzazione del sistema cancella tutti i dati EX contenuti nelle memorie di voce e performance! Assicuratevi di salvare su disco le voci o i setup di performance che desiderate conservare, prima di inizializzare il sistema.



Panoramica del Sistema EX

Il sistema EX può essere suddiviso in quattro blocchi principali, come illustrato qui di seguito:



1 Tastiera, controller e controllo MIDI.

EX5 ed EX7 sono dotati di tastiere (rispettivamente a 76 e 61 tasti) e di vari controller in tempo reale non disponibili sul generatore sonoro EX5R. Su EX5R è tuttavia possibile un controllo totale attraverso master keyboard o altri controller collegati via MIDI.

2 I sequencer: Song, Pattern e Arpeggiator.

EX5, EX5R e EX7 incorporano svariate funzioni di sequencing che li rendono molto efficaci per una sofisticata produzione musicale senza necessità di unità esterne.

NOTE Vedi pagg. 185, 219 e 238 per maggiori informazioni.

3 I generatori sonori: AWM, VL (solo EX5/5R), AN e FDSP.

La Extended Synthesis è il più potente insieme di tecnologie di generazione sonora disponibile in un'unica unità. Sia che desideriate la qualità sonora e la programmabilità tipica della sintesi AWM o l'incomparabile risposta musicale della sintesi VL (solo EX5 ed EX5R) o le potenti voci dei synth analogici o gli effetti più potenti ed i sistemi di simulazione di risonanza più avanzati, troverete qualsiasi cosa in uno degli strumenti serie EX.

EX5, EX5R ed EX7 incorporano inoltre un sistema di campionamento in grado di campionare i suoni da sorgenti esterne (linea o microfono) e da voci interne.

NOTE Per maggiori informazioni, vedi pagg. 77, 107, 112 e 123.

4 Effetti.

Il sistema effetti EX è all'avanguardia nel processamento del segnale digitale e consente di produrre effetti di qualità spesso superiore a quella di unità effetti dedicate. Nell'EX5, EX5R ed EX7, la programmazione effetti è parte integrale della programmazione voci e la possibilità di controllare specifici parametri di effetto in tempo reale, rende gli effetti indispensabili per un completo controllo espressivo.

NOTE Per maggiori informazioni, vedi pag. 65.

Extended Synthesis

Nel corso degli anni, Yamaha ha sviluppato varie tecnologie di sintesi musicale, ognuna con le proprie potenzialità e i propri vantaggi. EX5, EX5R ed EX7 rappresentano un'ulteriore evoluzione tecnologica in quanto racchiudono, in un'unica unità, tutte le più importanti tecnologie di generazione sonora realizzate da Yamaha. In questi strumenti troverete la qualità sonora e la programmabilità della sintesi AWM, la risposta musicale della sintesi VL (solo EX5 ed EX5R), la corposità delle voci di synth analogico, l'effettistica ed i sistemi di simulazione di risonanza più efficaci.

Ecco cos'è la Extended Synthesis: semplicemente il più potente insieme di tecnologie di generazione sonora mai riunite in un'unica tastiera o generatore di suoni.

NOTE Vedi pag. 45 per informazioni circa la polifonia di ogni generatore sonoro.

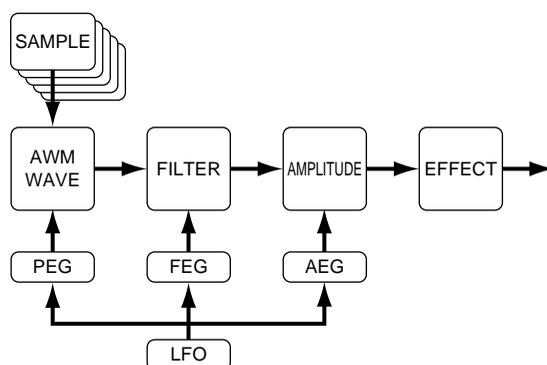
Sintesi AWM

AWM, "Advanced Wave Memory," è il sistema Yamaha che utilizza forme d'onda campionate in sintetizzatori e generatori sonori. Benché la base di tutte le voci AWM sia una forma d'onda campionata – un campione di un "vero" strumento, un classico suono di sintetizzatore o altri suoni creati elettronicamente – il sistema AWM dispone di numerosi generatori di involuppo, filtri, modulazione ed altri parametri applicabili alla forma d'onda base. E' inoltre possibile assegnare ad ogni voce fino a quattro elementi, ognuno con la propria "onda" ed un completo set di parametri editabili. La forza della sintesi AWM è rappresentata non solo dall'elevata qualità sonora (usa campioni a 16 bit, 44.1 kHz) ma anche dalla sua straordinaria capacità di "modellare" e controllare il suono dei campioni.

La sintesi AWM consente inoltre la creazione di "voci percussive" (drum) in cui è possibile assegnare diversi strumenti percussivi, con i relativi parametri di volume, intonazione e timbro, a singoli tasti sulla tastiera (da DO2 a SOL8).

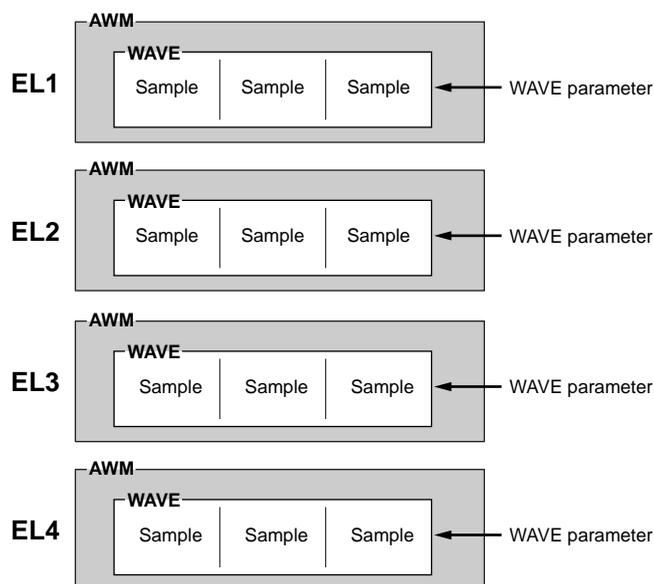
EX5, EX5R ed EX7 incorporano un sistema di campionamento in grado di campionare suoni da sorgenti esterne (linea o microfono) così come voci interne. Le forme d'onda campionate usando questa funzione possono essere utilizzate nelle voci AWM. Grazie a ciò, le possibilità di creare voci AWM completamente nuove, sono realmente illimitate.

■ Panoramica del Sistema AWM



■ Voci AWM in layer

Nelle voci AWM é possibile miscelare (layer) fino a 4 elementi AWM per creare sonorità estremamente ricche e corpose.



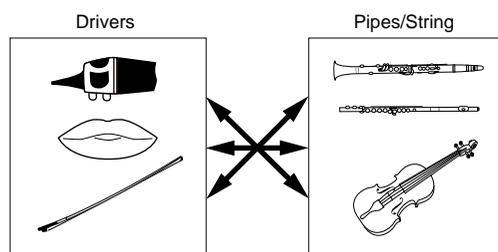
Sintesi Virtual Acoustic (solo EX5 e EX5R)

Per produrre il suono, il sistema di generazione sonora Yamaha Virtual Acoustic ("VL") non utilizza oscillatori, generatori di funzione, forme d'onda o campioni preset ma applica alla sintesi sonora una sofisticata tecnologia computerizzata basata sul "modellamento fisico". Come i "modelli" di computer vengono utilizzati per simulare sistemi meteorologici o caratteristiche di aerei in fase di progettazione, così il sistema VL simula vibrazioni, risonanze, riflessioni ed altri complessi fenomeni acustici che si verificano nei veri strumenti a fiato o a corda.

La sintesi VL offre molti vantaggi in termini di esecuzione musicale, non solo per quanto riguarda il suono ma anche per quanto riguarda il "comportamento" che rende gli strumenti acustici così... musicali! Per esempio, suonando più volte una nota nello stesso modo, non sempre si produce esattamente lo stesso suono – lo strumento risponde perfettamente ed é "vivo". Anziché controllare semplicemente parametri come volume o intonazione, la sintesi VL vi consente di controllare caratteristiche come emissione e pressione dell'ancia, grazie a complessi effetti dedicati che agiscono sul timbro del suono.

■ "Instrument" o "Wave" VL

L'"instrument" (strumento) o "wave" (onda) VL definiscono il tono o timbro fondamentale del suono. Il modello dello strumento consiste innanzitutto di un driver – sistema bocchino per ancia, bocchino per ottoni e archetto – e di un sistema di risonanza corrispondente alla canna e alla colonna d'aria o alla corda. Una delle più eclatanti caratteristiche della sintesi Virtual Acoustic é che é possibile utilizzare pressoché qualsiasi tipo di driver con qualsiasi tipo di canna o corda. EX5/ 5R sono dotati di 271 onde VL preset che incorporano tutte le caratteristiche necessarie e che sono assegnabili ad elementi di voci proprio come le onde AWM (le voci VL possono avere 1 elemento VL e fino a 3 elementi AWM).



■ Controller & Modifier

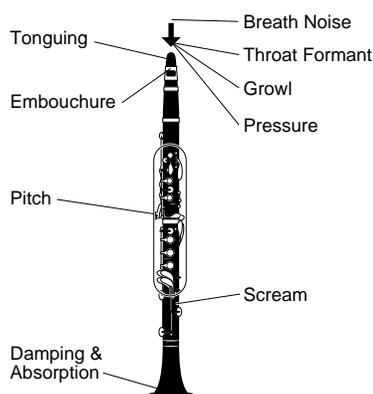
L'ingresso ad uno strumento a fiato acustico arriva da polmoni, trachea, cavo orale e labbra del musicista. Su uno strumento ad arco deriva dal movimento del braccio del musicista, trasmesso alla corda attraverso un archetto. Questi elementi formano una parte importante nel sistema di generazione del suono e, nel modello VL, sono detti "controller" (si tratta di parametri non di controller fisici come le rotelle o le manopole di modulazione). Il musicista influenza il suono dello strumento anche suonando tasti o piattelli o frets e questo aspetto di controllo costituisce un'altra parte del sistema dei "controller".

In sostanza, i parametri controller determinano il modo in cui suona uno strumento. Tutti questi parametri sono assegnabili a qualsiasi controller esterno utilizzabile con EX5 ed EX5R: controller a pedale, rotella di modulazione, manopole controller, ribbon controller, breath controller, etc.

Il parametro di pressione (pressure), ad esempio, potrebbe essere assegnato ad un breath controller in modo che il musicista possa controllare le dinamiche dello strumento variando la pressione dell'emissione applicata al controller – un modo naturale ed istintivo per suonare voci di strumenti a fiato. Allo stesso modo, i parametri "growl" e "throat" possono essere assegnati al breath controller per ottenere una risposta ed un effetto assolutamente realistici.

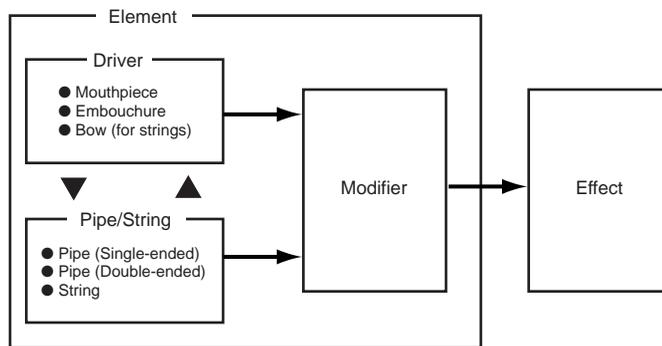
I "modifier", come Harmonic Enhancer e Dynamic Filter, vengono applicati dopo i controller VL. Benché possano sembrare dei semplici effetti, sono in realtà strettamente legati al modello di produzione del suono VL e influenzano in modo determinante il suono.

Alcuni dei parametri controller e modifier in dotazione a EX5 ed EX5R sono elencati qui di seguito.



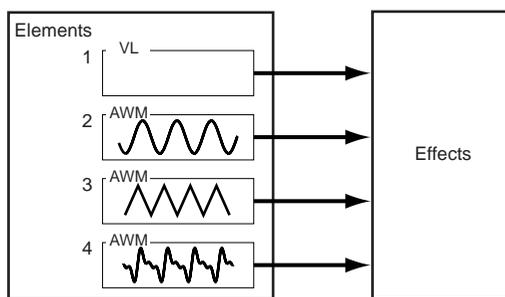
Throat Formant	Controlla le caratteristiche dell'emissione o dell'archetto del musicista.
Pressure	La quantità di pressione del fiato applicata all'ancia o al bocchino o la dinamica dell'archetto applicata alla corda.
Growl	Una periodica modulazione di pressione (dinamica dell'arco) che produce l'effetto "growl" tipico dei fiati.
Embouchure	Indica quanto sono serrate le labbra al bocchino o tra di loro oppure la forza dell'arco contro la corda.
Tonguing	Simula la tecnica half-tonguing usata dai sassofonisti cambiando l'apertura del bocchino.
Pitch	Cambia la lunghezza della colonna d'aria o della corda e di conseguenza l'altezza del suono.
Scream	Porta tutto il sistema ad un'oscillazione caotica, creando effetti ottenibili solo attraverso la tecnologia di modellamento fisico.
Breath Noise	Aggiunge il rumore del fiato per produrre effetti estremamente realistici con timbri di strumento a fiato.
Damping & Absorption	Simula gli effetti di frizione dell'aria nella canna o sulla corda e di perdite di alte frequenze alla fine della canna o della corda.
Harmonic Enhancer	L'Harmonic Enhancer determina la struttura armonica del suono fino a produrre variazioni timbriche radicali all'interno di una "famiglia" di strumenti (es. sax).
Filter	Questo modifier è simile ai filtri dinamici nei normali sintetizzatori, con modi passa-alti, passa banda, eliminazione di banda e passa bassi.

■ Panoramica del Sistema VL



■ Voci VL + AWM

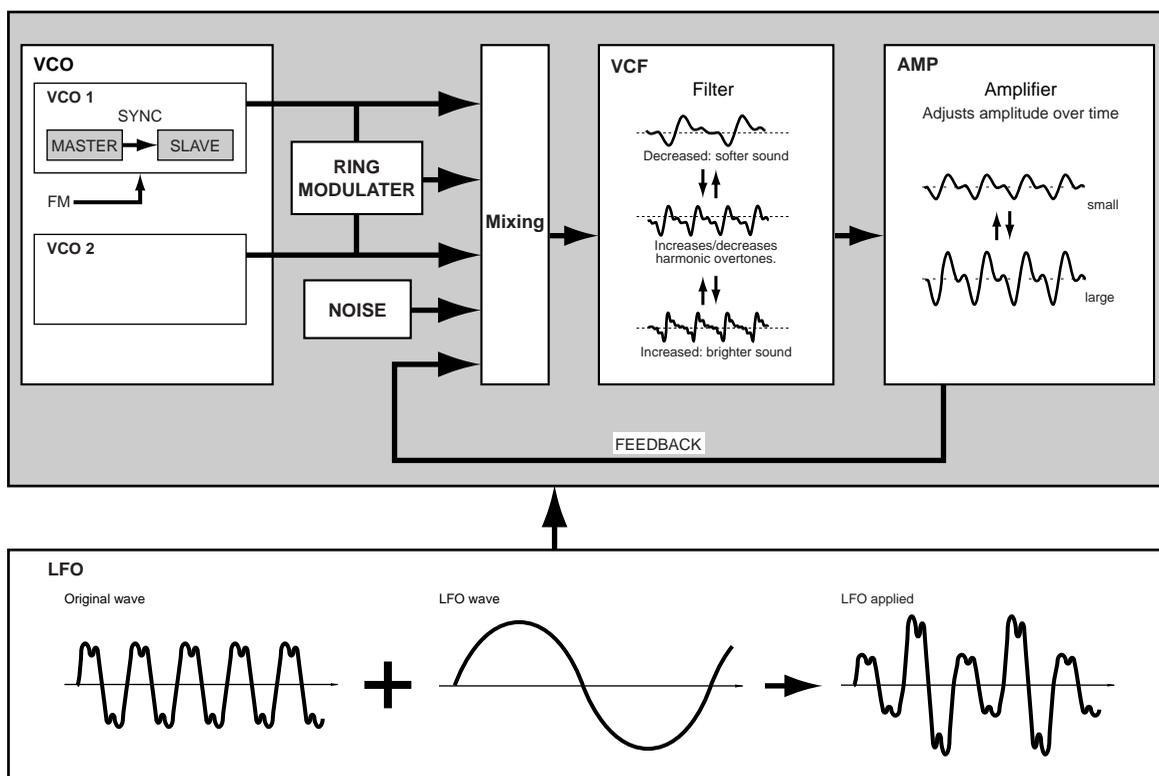
E' possibile combinare un singolo elemento VL con un massimo di tre elementi AWM.



Sintesi AN (Analog Physical Modeling)

Benché i sintetizzatori derivino dai sistemi VCO (Voltage Controlled Oscillators), VCF (Voltage Controlled Filters) e VCA (Voltage Controlled Amplifiers), i moderni generatori sonori digitali non sono in grado di riprodurre la potenza e le capacità di controllo interattivo di questi vecchi sistemi. La Sintesi Yamaha AN (Analog Physical Modeling), tuttavia, offre tutti i benefici della tradizionale sintesi analogica, con la stabilità, la riproducibilità ed il preciso controllo tipici della tecnologia digitale. E' in grado di riprodurre accuratamente il suono del classico sintetizzatore analogico senza utilizzare cavi patch e tabelle di settaggio ed eliminando l'instabilità del suono, vero cruccio dell'era analogica. La Sintesi AN offre anche molte funzioni impossibili sui sistemi analogici originali. Per esempio, é in grado di produrre una sintesi FM simile a quella che ha reso leggendario il sintetizzatore Yamaha DX7, uno dei più famosi di tutti i tempi. Oltre a voci di singoli elementi AN, EX5 ed EX5R consentono di sovrapporre due elementi AN e di creare suoni di synth analogico estremamente corposi.

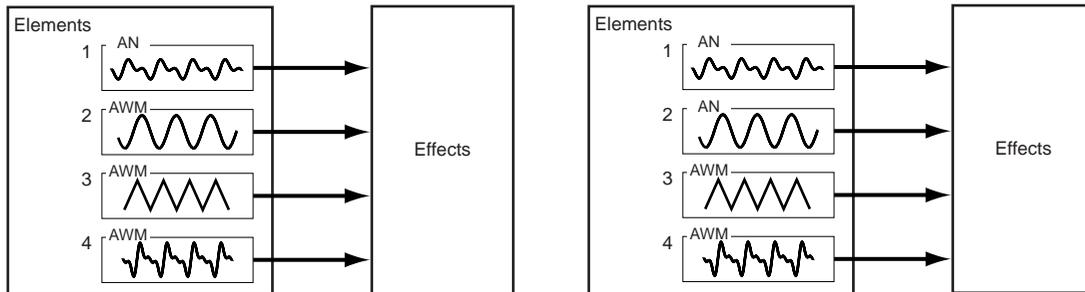
■ Panoramica del Sistema AN



■ Voci AN (Poly) + AWM

■ Voci AN (Layer) + AWM

Come illustrato nella figura seguente, nelle voci AN (Poly + AWM), un singolo elemento AN può essere combinato con un massimo di tre elementi AWM. Nell'EX5 ed EX5R, per le voci AN (Layer) + AWM, è possibile combinare due elementi AN con un massimo di due elementi AWM. Le voci AN + FDSP sono descritte nella sezione Sintesi FDSP, qui di seguito.

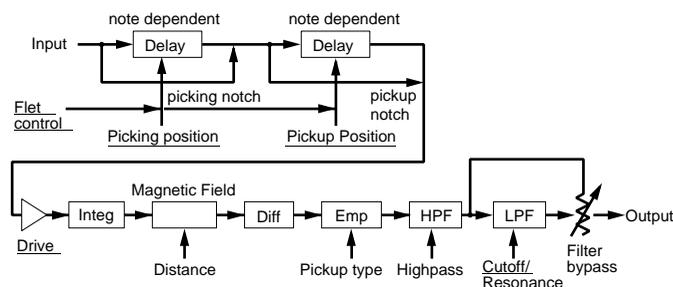


Sintesi FDSP (Formulated Digital Signal Processing)

FDSP, o "Formulated Digital Sound Processing," è in pratica un'aggiunta alla sintesi AWM. Aggiunge infatti al sistema di sintesi AWM base, un processore effetti dipendente dalla nota. Diversamente dai normali effetti, la sintesi FDSP usa singole note e dati di dinamica per controllare parametri di effetto consentendo così di simulare le caratteristiche di numerose componenti musicali nonché di produrre effetti completamente nuovi. Per esempio, la sintesi FDSP può modellare la frequenza e le caratteristiche derivanti dalla dinamica di chitarre elettromagnetiche o pickup per pianoforti, aggiungendo così una risposta più realistica a questo tipo di voci o dando una dimensione del tutto nuova ad altri suoni. FDSP può inoltre alterare il tempo di delay di flanger e chorus, in base alla nota suonata, dando vita così a sonorità davvero innovative e realistiche. Sono possibili molti altri effetti ancora.

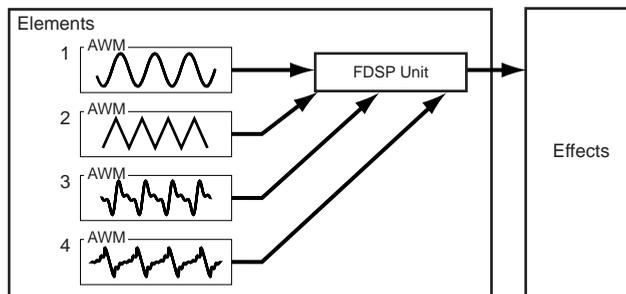
■ Panoramica del Sistema FDSP

Questo diagramma a blocchi è solo un esempio di una configurazione FDSP. In questo caso, il sistema FDSP è usato per modellare la risposta di un pickup di chitarra elettrica.



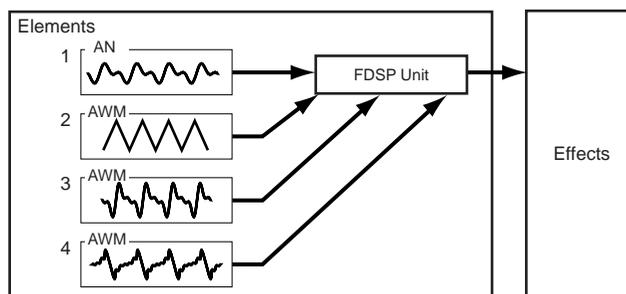
■ Struttura di un Elemento Voce FDSP

Fino a quattro elementi AWM possono essere sommati nello stadio FDSP o inviati direttamente alla normale unità effetti, a seconda di quanto richiesto.



■ Voci AN+FDSP

Le voci AN+ FDSP consentono di sovrapporre un elemento AN con un massimo di tre elementi AWM che alimentano lo stadio FDSP.



Selezione di Voci & Performance

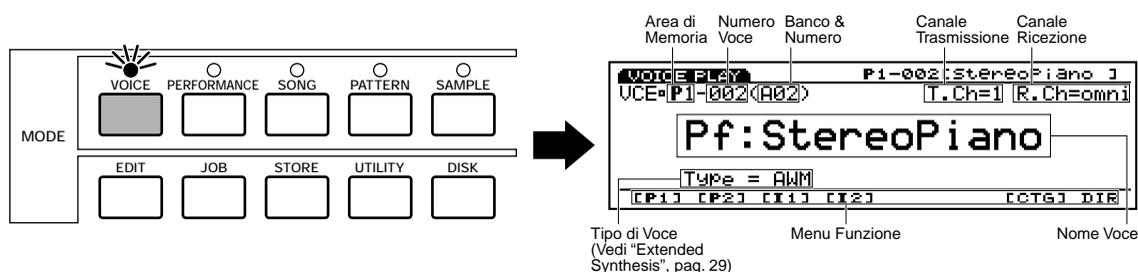
Una delle prime cose che desidererete fare con il vostro EX5, EX5R o EX7, sarà selezionare e suonare alcune delle sue voci o combinazioni di performance. In questa sezione vi spiegheremo come farlo. L'EX incorpora 256 voci preset organizzate in due memorie separate – Preset 1 ("P1") e Preset 2 ("P2") – ognuna contenente 128 voci. Sono disponibili anche due aree di memoria "Internal" di 128 voci ciascuna per la memorizzazione di voci originali o voci caricate da unità di storage esterne: Internal 1 ("I1") e Internal 2 ("I2"). La memoria voci EX è quindi in grado di contenere fino a 512 voci per volta, selezionabili ed eseguibili all'istante.

E' inoltre disponibile un'area interna di 128 locazioni di memoria per le combinazioni di performance; non è quindi necessario selezionare le aree di memoria come avviene nel modo Voice.

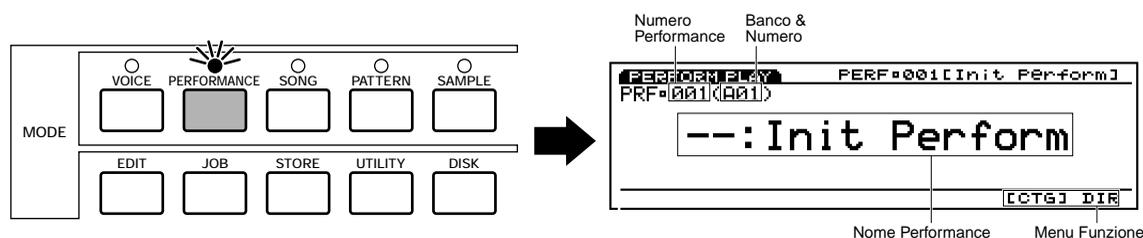
NOTE Se desideraste recuperare le voci originali della fabbrica, potrete ricaricarle dal file Factory Set in dotazione, come descritto a pag. 27.

1 Selezionate il Modo Voice o Performance

Per selezionare e suonare le voci, premete il pulsante MODE [VOICE] in modo che l'indicatore si illumini e nell'angolo in alto a sinistra della videata LCD appaia "VOICE PLAY". Il display del modo Voice dispone di alcuni elementi informativi in aggiunta al nome della voce attualmente selezionata. Le abbreviazioni nella sezione separata da una linea in basso sul display ("P1," "P2," etc) indicano le funzioni dei corrispondenti pulsanti funzione sotto la videata del display.



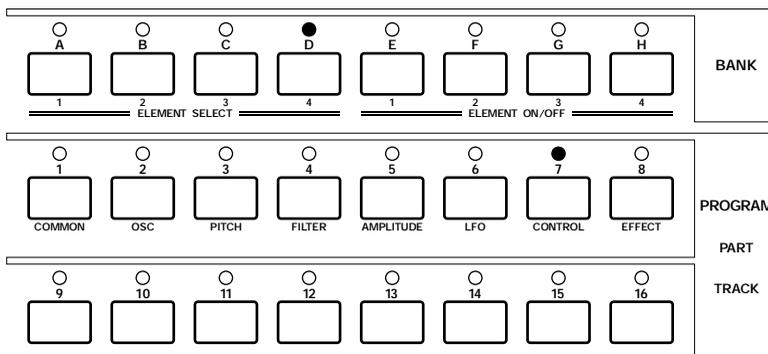
Per selezionare e suonare combinazioni di performance, premete il pulsante MODE [PERFORMANCE] in modo che l'indicatore si illumini e che nell'angolo in alto a sinistra della videata LCD appaia "PERFORM PLAY". Il display del modo Performance è più semplice rispetto a quello del modo Voice.



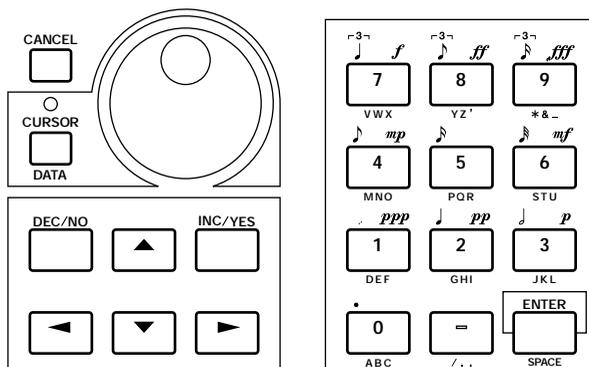
2 Selezionate una Voce o una Performance

Nel modo Voice, le aree di memoria P1, P2, I1 e I2 sono selezionabili direttamente premendo il corrispondente pulsante funzione: da [F1] a [F4]. Quando viene selezionata una nuova area di memoria, l'indicatore dell'area di memoria sul display lampeggia e la nuova voce non viene richiamata finché non è selezionata come descritto qui di seguito.

Ogni area di memoria contiene 8 banchi di 16 voci ciascuno (8 x 16 = 128). Il modo Performance dispone di un'area di memoria di 128 locazioni. Su EX5 ed EX7, è possibile selezionare qualsiasi voce o performance nell'attuale area di memoria, specificandone il banco usando i pulsanti BANK da [A] a [H] e il numero usando i pulsanti numerici PROGRAM da [1] a [16]. Per selezionare la voce o la performance "D7" (numero 55), ad esempio, premete prima il pulsante bank [D] e poi il pulsante di program number [7]. L'indicatore del pulsante bank [D] lampeggerà finché non verrà premuto il pulsante di program number [7]. A questo punto avrete selezionato la voce o la performance D7.



Il Dial Data e i pulsanti [DEC]/[INC], così come il keypad numerico, sono utilizzabili per selezionare voci e setup di performance sull'EX5R (vedi "Sistemi alternativi di selezione" qui di seguito).



NOTE Il numero della voce o performance selezionata sarà visualizzato nell'angolo in alto a sinistra del display. Ricordate che ogni voce o performance nell'area di memoria attiva può essere indicata in due modi: come numero decimale da 1 a 128 o come banco e numero (A1...A16, B1...B16, etc, fino a H1...H16).

Per selezionare un'altra voce o un'altra performance all'interno dello stesso banco, è sufficiente premere il corrispondente pulsante numerico PROGRAM. Per selezionare un banco diverso, invece, dovrete premere entrambi i pulsanti bank e program number (o il pulsante [ENTER] per selezionare la stessa voce o numero di performance in un banco diverso). Ciò consente di evitare la selezione di voci o performance non desiderate, finché non avrete specificato sia il banco che il numero relativo alla voce che volete utilizzare.

■ Sistemi di selezione alternativi

I pulsanti [INC] e [DEC]

I pulsanti [INC] e [DEC] sono adatti per le piccole modifiche – ad esempio la selezione di voci o numeri di performance vicini o di numeri distanti solo poche unità. Premete il pulsante [DEC] o [INC] per diminuire o aumentare il numero in unità di un numero alla volta oppure teneteli premuti per ottenere una diminuzione od un aumento continui nella direzione corrispondente.

Il Dial Data

Il Dial Data è un sistema veloce ed efficace per lavorare su molti numeri ed è molto utile ad esempio quando state cercando una voce o una performance ma non ne conoscete esattamente il numero. Ruotate semplicemente il dial data in senso orario per visualizzare i numeri più alti ed in senso antiorario per quelli più bassi e controllateli a video.

Il Keypad numerico

I pulsanti di numero sono la scelta migliore se conoscete il numero decimale corrispondente alla voce o alla performance che desiderate selezionare. Inserite semplicemente il numero (da "1" a "128" usando le cifre 1, 2 o 3 come necessario) e premete poi il pulsante [ENTER] per confermare la selezione.

■ La Directory Voice/Performance

La directory voice/performance visualizza i nomi di 16 voci o performance per volta, con il cursore posizionato sul numero attualmente selezionato. Per attivare il display directory, premete il pulsante [F8] – posizionato sotto "DIR" sul display. Le voci e le performance sono selezionate usando gli stessi sistemi sopra descritti oppure usando i pulsanti cursori per illuminare il numero ed il nome della voce o performance desiderata.

Quando la directory della voce viene selezionata, i nomi delle voci sono preceduti del corrispondente numero di voce. Premendo nuovamente il pulsante funzione [DIR], i numeri di voce vengono sostituiti dall'abbreviazione della categoria di voci relativa alla voce selezionata ("Pf" per pianoforte, "Or" per organo, etc.). A pag. 76 è riportato un elenco completo delle categorie di voci.

Per tornare al normale display di voce o di performance, premete il pulsante [EXIT].



F8



■ Selezione per Categoria

In entrambi i Modi Voice e Performance, il pulsante funzione [F7] è contrassegnato "[CTG]", ovvero "Category" (categoria). Premete il pulsante funzione [CTG] per selezionare in sequenza le voci che appartengono alla medesima categoria (ad esempio tutte le voci di pianoforte nella categoria "Pf"), a partire dalla voce attualmente selezionata.



F7



Voci Normal & Voci Drum

Le voci AWM possono essere suddivise in due gruppi : normal e drum.

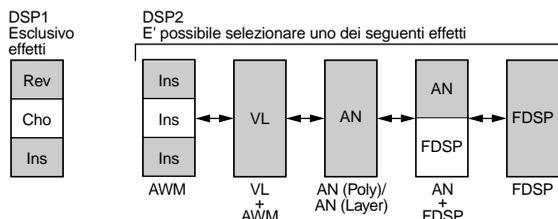
- Una voce normal é semplicemente una voce intonata che può essere suonata su una scala musicale da basso ad alto, come ad esempio un pianoforte o una tromba.
- Una voce drum é un set completo di batteria o altro suono percussivo, con un'intonazione fissa, assegnato a singole note sulla tastiera (da DO2 a SOL8). All'uscita dalla fabbrica, gli strumenti EX sono dotati di 9 voci drum, da 123 a 128 nel banco Preset 2, e da 126 a 128 nel banco Internal 2 (vedi opuscolo Data List per maggiori dettagli). E' possibile anche creare voci drum personalizzate (vedi pag. 141).

Limiti del Sistema DSP

Il sistema DSP (Digital Signal Processing) utilizzato per creare gli effetti EX é usato anche dai generatori sonori AN, FDSP e VL (solo EX5/ 5R) per creare le voci. Ciò significa che é disponibile meno capacità DSP per produrre effetti quando vengono utilizzati i tipi di voci sopra indicati. Ciò impone dei limiti, diversi per EX5/ 5R e per EX7. Le unità di effetto Riverbero e Chorus funzionano normalmente indipendentemente dal tipo di voce usata.

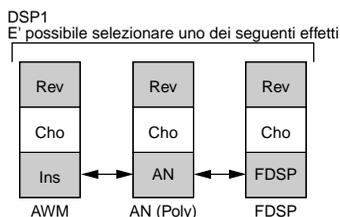
EX5/5R

Non ci sono limiti all'utilizzo di effetti insertion nel modo Voice dell'EX5 o EX5R. Nel modo Performance, invece, gli effetti insertion sono utilizzabili su un massimo di 4 parti (voci) se il setup di performance consiste interamente di voci AWM. Tuttavia, se nel setup di performance é usata una voce VL, AN o FDSP, é possibile usare un effetto insertion solo su una parte (voce).



EX7

Nel modo Voice dell'EX7, é possibile usare gli effetti insertion nelle voci AWM ma non in altri tipi di voci (AN o FDSP). Nel modo Performance, se il setup di performance é formato solo da voci AWM, é possibile usare un effetto insertion su una voce. Se il setup di performance contiene però una voce AN o FDSP, non sarà utilizzabile alcun effetto insertion.



Struttura Voci & Consigli di Editing

Anche se il sistema di generazione sonora Extended Synthesis é abbastanza complicato, il sistema generale e l'interfaccia sono stati studiati per facilitare al massimo l'editing delle voci. La comprensione del sistema dipende dalla familiarità con i singoli parametri legati ad ogni tipo di generatore sonoro (vedi elenco sotto riportato) ma in questa sezione forniremo informazioni che dovrebbero aiutarvi per un approccio organizzato all'editing delle voci su EX5/5R/7.

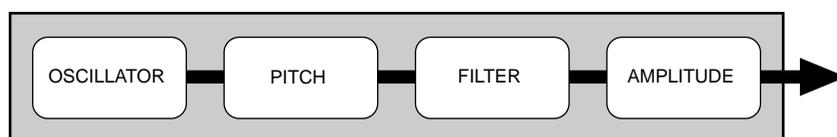
Per maggiori informazioni sui singoli parametri relativi ad ogni tipo di generatore sonoro, consultate le sezioni qui indicate:

Parametri AWM	Pag. 75
Parametri VL	Pag. 107
Parametri AN	Pag. 112
Parametri FDSP	Pag. 123

Panoramica del Sistema

■ Struttura del singolo elemento

Qualsiasi voce EX, indipendentemente dal tipo di generatore sonoro che utilizza, può avere da uno a quattro "elementi". La struttura di ogni elemento consiste di quattro "stage" (stadi), come illustrato nel diagramma a blocchi qui riportato.



Anche se i singoli parametri disponibili in ogni stage variano a seconda del tipo di generatore sonoro editato, la funzione base di ogni stage é identica.

OSCILLATOR

Non si tratta di un vero e proprio "oscillatore" ma é in questo stadio che viene prodotto il suono base della voce.

- In un elemento AWM, l'oscillatore é la forma d'onda o il campione su cui é basata la voce.
- In un elemento VL (solo EX5/ 5R) é il modello dello strumento: il sistema bocchino per ancia, bocchino per ottoni e archetto e il sistema di risonanza corrispondenti alla canna e alla colonna d'aria o alla corda.
- In un elemento AN é il VCO (Voltage Controlled Oscillator) simulato del sistema di sintesi analogica simulato.
- Poiché gli elementi FDSP si basano sulla sintesi AWM, uno stage di oscillatore AWM é uguale in un elemento AWM.

NOTE Informazioni sul parametro AWM OSCILLATOR : a partire da pag. 80.

NOTE Informazioni sul parametro VL OSCILLATOR : a partire da pag. 108.

NOTE Informazioni sul parametro AN OSCILLATOR : a partire da pag. 113.

PITCH

Lo stadio PITCH determina l'altezza del suono. Oltre a permettere di controllare l'intonazione della voce da una tastiera o da dati di nota MIDI, consente il controllo di intonazione attraverso la rotella di pitch bend, l'aftertouch di tastiera o qualsiasi altro controller assegnabile. Lo stadio PITCH include anche generatori di inviluppo di intonazione programmabili, che possono essere programmati per produrre variazioni di intonazione basate sul tempo nonché parametri di key scaling utilizzabili per produrre curve diverse di intonazione.

NOTE Informazioni sul parametro AWM PITCH : a partire da pag. 83.

NOTE Informazioni sul parametro VL PITCH : a partire da pag. 108.

NOTE Informazioni sul parametro AN PITCH : a partire da pag. 117.

FILTER

Questo stadio controlla i filtri in dotazione al tipo di generatore sonoro selezionato e consente così un controllo timbrico sia statico che dinamico. I filtri dinamici sono impostabili in base alla risposta al tocco della tastiera o ad altri controller mentre i generatori di inviluppo di filtro possono produrre variazioni timbriche in base al tempo. Il tipo ed il numero di parametri di filtro disponibili, varia a seconda del tipo di generatore sonoro selezionato.

NOTE Informazioni sul parametro AWM FILTER : a partire da pag. 86.

NOTE Informazioni sul parametro VL FILTER : a partire da pag. 109.

NOTE Informazioni sul parametro AN FILTER : a partire da pag. 118.

AMPLITUDE

Questo stadio include tutti i parametri che influenzano l'ampiezza o il livello di volume del suono, incluso controllo di livello base, dinamiche di tocco, scaling del livello di tastiera e generazione di ampiezza di inviluppo.

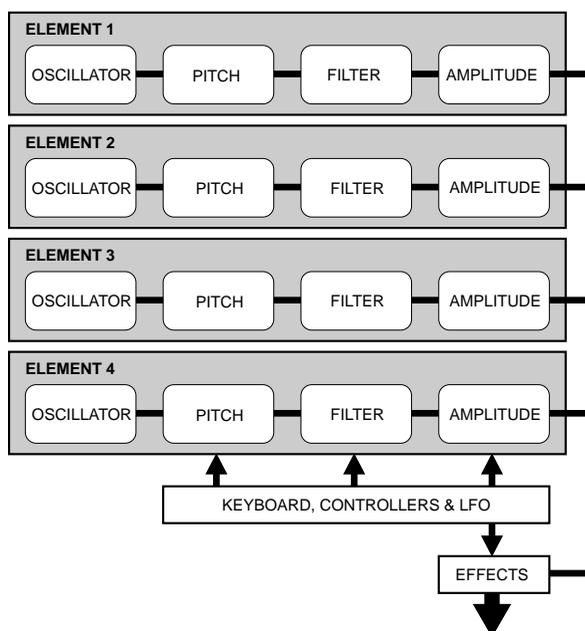
NOTE Informazioni sul parametro AWM AMPLITUDE : a partire da pag. 96.

NOTE Informazioni sul parametro VL AMPLITUDE : a partire da pag. 110.

NOTE Informazioni sul parametro AN AMPLITUDE : a partire da pag. 119.

■ Struttura Generale del Sistema

Se ora uniamo tutti e quattro gli elementi e li aggiungiamo nei blocchi controlli ed effetti, il sistema avrà la seguente struttura:



In questo diagramma, il blocco KEYBOARD, CONTROLLERS & LFO influenza gli stadi di PITCH, FILTER e AMPLITUDE di ogni elemento, così come il blocco EFFECT.

TASTIERA, CONTROLLER & LFO

Le tastiere di EX5 ed EX7 sono dotate di risposta initial e aftertouch utilizzabile per il controllo in tempo reale di svariati parametri. EX5R non è dotato di tastiera ma accetta i corrispondenti dati MIDI in arrivo da un'unità esterna utilizzabile per ottenere lo stesso effetto. Il sistema di assegnazione del controllo in tempo reale è estremamente versatile e consente di assegnare pressoché qualsiasi controller a qualsiasi parametro – o più parametri, a seconda delle esigenze – per garantire uno straordinario controllo espressivo. L'LFO (in alcuni elementi si tratta di più LFO) può essere usato per pitch, filter e/o modulazione di ampiezza.

NOTE Informazioni sul parametro CONTROLLER: a partire da pag. 103.

EFFETTI

Il sistema effetti interni EX dispone di numerosi effetti programmabili tra cui una naturale riverberazione, effetti di modulazione come chorus e flanging, compressore, distorsore, auto-wah, rotary speaker e molti ancora. I controller sono assegnabili a specifici parametri di effetto per ottenere illimitate variazioni di effetto in tempo reale.

NOTE Informazioni sul parametro EFFECT : a partire da pag. 105.

ELEMENTI FDSP

La struttura degli elementi FDSP è leggermente diversa da quelle sopra illustrate, con l'aggiunta di uno stadio FDSP tra l'elemento AWM e il blocco effetti. I parametri FDSP sono disponibili dalla pagina di parametro FDSP accessibile attraverso la pagina di parametro COM (COMMON).

NOTE Informazioni sul parametro FDSP : a partire da pag. 123.

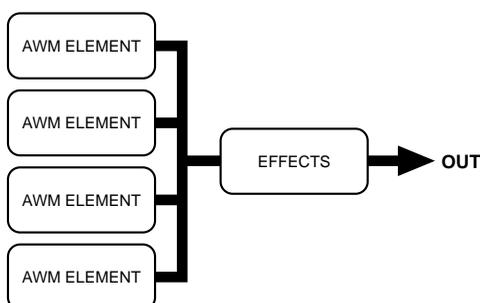
■ Combinazioni di Elementi

Benché abbiamo già illustrato nella sezione "Extended Synthesis" a pag.29, le varie combinazioni di elementi possibili per ogni tipo di voce, ne tratteremo nuovamente in quanto pertinenti all'argomento qui trattato.

Ricordate che é possibile creare una voce con un solo elemento oppure combinarne un massimo di quattro. Le combinazioni di elementi possibili, sotto elencate, influenzeranno molto l'approccio all'editing della voce. Il tipo di elemento/i usato sarà sempre ciò che dovrete decidere per primo quando create una nuova voce.

Voci AWM (EX5, EX5R ed EX7)

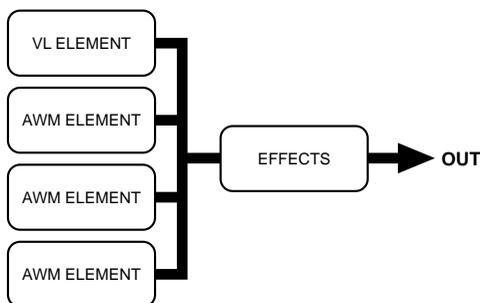
Le voci AWM possono avere da 1 a 4 elementi AWM. Se state creando una voce AWM, sarà questo il tipo di voce che sceglierete. Ricordate che é anche possibile partire con un elemento AWM quando si desidera usare un'onda campionata personalmente usando la funzione Sampling oppure forme d'onda campionate importate da un'altra sorgente. La capacità di combinare elementi AWM significa che potrete, ad esempio, combinare singoli campioni per le porzioni di attacco e di sustain del suono di uno strumento, controllandoli in modo indipendente.



NOTE Maggiori informazioni circa le voci AWM a pag. 77.

Voci VL (solo EX5 ed EX5R)

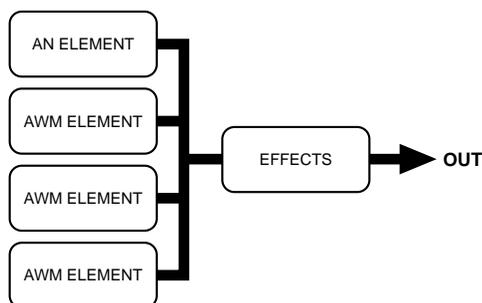
Le voci VL possono avere 1 elemento VL e da 1 a 3 elementi AWM. In molti casi preferirete usare solo l'elemento VL per enfatizzare il pieno realismo e la potenza espressiva del generatore sonoro VL. Tuttavia, la possibilità di aggiungere elementi AWM consente una flessibilità senza precedenti per rendere più corposo e profondo il suono VL.



NOTE Maggiori informazioni circa le voci VL a pag. 107.

Voci AN(Poly) (EX5, EX5R ed EX7)

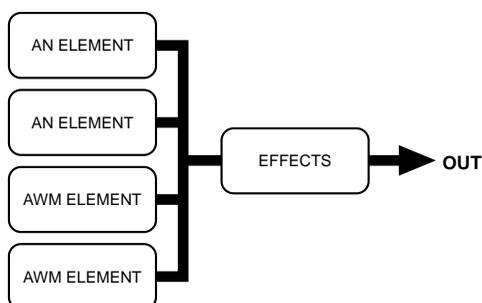
Una voce AN (Poly) standard può avere 1 elemento AN e da 1 a 3 elementi AWM. Se state cercando di creare un suono di synth analogico o FM, probabilmente è meglio che iniziate con il solo elemento AN. L'aggiunta di elementi AWM è necessaria per rendere il suono più "moderno"



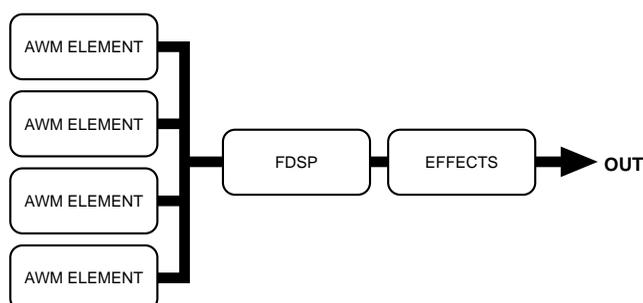
NOTE Maggiori informazioni circa le voci AN a pag. 112.

Voci AN(Layer) (solo EX5 ed EX5R)

Le voci AN layer possono avere 1 o 2 elementi AN e 1 o 2 elementi AWM. Quando avete necessità di creare un suono di pad corposo e potente o una voce di tipo analogico, potrete provare a combinare i due elementi AN in questo tipo di voce. Ancora una volta, gli elementi AWM sono disponibili per aggiungere campioni realistici o altri tessuti sonori.

**Voci FDSP (EX5, EX5R ed EX7)**

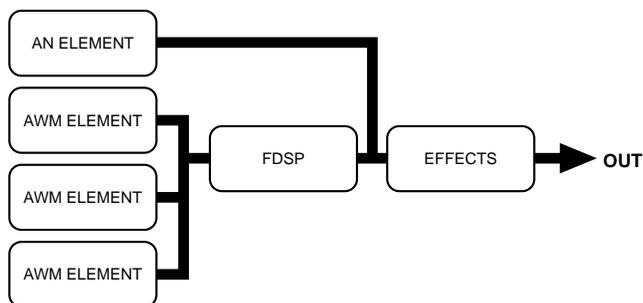
Le voci FDSP hanno da 1 a 4 elementi AWM con uno stadio FDSP tra gli elementi e l'effetto principale. Lo stadio FDSP può essere applicato a qualsiasi o a tutti gli elementi AWM utilizzati, a seconda delle necessità.



NOTE Maggiori informazioni circa le voci FDSP a pag. 123.

Voci AN+ FDSP (solo EX5 ed EX5R)

Le voci AN+ FDSP possono avere 1 elemento AN e da 1 a 3 elementi FDSP. Lo stadio FDSP può essere applicato a qualsiasi o a tutti gli elementi AWM utilizzati, a seconda delle esigenze.



Polifonia

La polifonia massima di EX5 ed EX5R è di 126 note mentre la polifonia massima di EX7 è di 64 note. Non per tutti i tipi di voci è però disponibile la piena polifonia. Lo specchietto qui di seguito riportato elenca la polifonia massima per ogni tipo di voce.

Tipo Voce	Polifonia EX5/5R	Polifonia EX7
AWM/Drum*	126	64
VL+AWM	1+AWM	—
FDSP	16	8
AN(Poly)+AWM	2+AWM	1+AWM
AN(Layer)+AWM	1+AWM	—
AN+FDSP	AN: 1; FDSP: 8	—

*Ricordate che la polifonia reale potrebbe essere inferiore in alcune circostanze.

Controllo dell'Editing

EX5, EX5R ed EX7 offrono numerosi strumenti e tecniche per facilitare l'editing delle voci. Qui di seguito illustreremo alcuni dei sistemi principali.

■ Selezione dell'Elemento

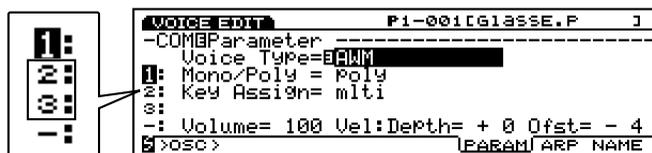
Quando si edita una voce di più elementi, è necessario selezionare l'elemento specifico che desiderate editare. Su tutti i modelli potrete eseguire la selezione usando il display edit, i pulsanti cursore e il dial/pulsanti di data entry. EX5 ed EX7, in più, consentono la selezione degli elementi usando i pulsanti di selezione BANK da [1] a [4] (recanti l'etichetta "ELEMENT SELECT"), che corrispondono agli elementi da 1 a 4. Nel modo VOICE EDIT, premendo uno qualsiasi di questi pulsanti, si selezionerà l'elemento corrispondente per l'editing. L'elemento attualmente selezionato è indicato da un numero bianco in campo nero alla sinistra del display di edit e da un indicatore illuminato sopra al pulsante ELEMENT SELECT corrispondente. E' possibile selezionare ed abilitare qualsiasi elemento nella pagina OSC ma solo gli elementi attivi (on) possono essere selezionati quando è visualizzata qualsiasi altra pagina di editing. E' possibile selezionare solo un elemento per volta.



■ Esclusione di Elementi

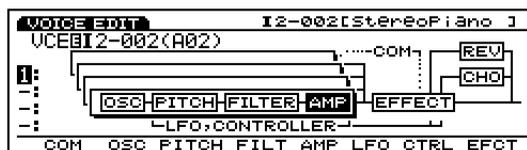
Un'altra necessità durante l'editing di voci a più elementi, è rappresentata dalla possibilità di disattivare/ attivare singoli elementi. Per esempio, potreste desiderare concentrarvi sul suono di un singolo elemento ed "escludere" (mute) quindi gli altri elementi per poter sentire ogni minima modifica nell'elemento prescelto. Su EX5 ed EX7 è possibile escludere i singoli elementi usando i pulsanti di selezione BANK da [5] a [8] (recanti l'etichetta "ELEMENT ON/OFF"). Gli indicatori di pulsante corrispondenti agli elementi che sono attivi, saranno illuminati e si spegneranno quando l'elemento corrispondente verrà escluso. Gli elementi esclusi sono indicati da un piccolo numero di elemento alla sinistra del display edit.

Su tutti i modelli, è possibile attivare/ disattivare i singoli elementi durante l'editing, anche premendo il pulsante con il numero corrispondente sul keypad numerico tenendo premuto il pulsante [SHIFT].



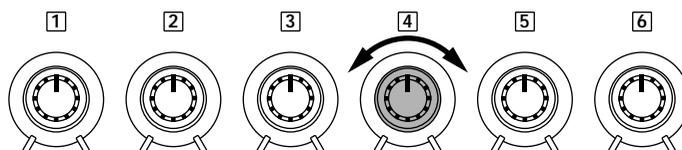
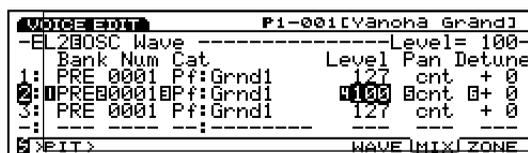
■ Selezione Diretta della Pagina di Editing

Una volta nel modo Voice Edit, potete selezionare direttamente ogni pagina di editing usando uno dei seguenti sistemi: con il pulsante [F1] per selezionare le pagine di editing in sequenza oppure selezionare qualsiasi pagina premendo il corrispondente pulsante funzione mentre tenete premuto il pulsante [SHIFT]. Su EX5 ed EX7 tutte le pagine di editing di alto livello sono accessibili dai pulsanti PROGRAM da [1] a [8] – corrispondenti rispettivamente alle pagine di parametro COMMON, OSC, PITCH, FILTER, AMPLITUDE, LFO, CONTROL ed EFFECT (indicati sul pannello sotto i pulsanti corrispondenti).



■ Selezione del modo delle Manopole Controller

Le manopole Controller sono impostate per funzionare come controlli di data entry per l'editing delle voci. Un piccolo numero bianco in campo nero accanto ad un parametro nel display, indica che la manopola Controller con il numero corrispondente, regolerà quel parametro.



E' inoltre possibile provare l'effetto delle manopole Controller mentre queste influenzano il suono della voce. Premete il pulsante [KNOB MODE] in modo che si illumini l'indicatore: riporterete istantaneamente le manopole al controllo del suono. Quando siete pronti per continuare l'editing, premete di nuovo il pulsante [KNOB MODE] per disattivare l'indicatore e resettare le manopole sul modo data entry.

- **Valore Relativo & Assoluto di Data Entry della manopola Control**
 Normalmente, quando ruotate una manopola Controller usata per l'inserimento dati (data entry), il valore corrispondente cambia in modo relativo – cioè la manopola aumenta o diminuisce il valore del parametro in base al valore inizialmente visualizzato. In altre parole, la posizione centrale della manopola Controller corrisponderà approssimativamente al valore del parametro visualizzato sul display prima che la manopola fosse ruotata.
 Se ruotate una manopola Controller tenendo premuto il pulsante [KNOB MODE], la relazione tra posizione del controller e valore dei dati diventa invece assoluta e la posizione centrale della manopola corrisponderà al centro esatto dell'estensione del parametro.
- **Compare & Store**
 Quando alterate qualsiasi parametro nel modo Voice Edit, in alto a sinistra sul display appare una piccola "E" bianca in campo nero, ad indicare che la voce è stata editata ma non ancora memorizzata.

```

VOICE EDIT          P1-0010
-COMBParameter -----
Voice Type=AWM
E| Mono/Poly = Poly

```

Potete anche premere il pulsante [EDIT/COMPARE] mentre vi trovate nel modo edit per alternare tra suono originale ed editato (quando la funzione Compare è attiva – cioè quando state monitorando il suono originale – in alto a sinistra sul display appare una "E" bianca in campo nero).

```

VOICE EDIT          P1-0010
-COMBParameter -----
Voice Type= AWM
E| Mono/Poly = Poly

```

Quando uscite dal modo Voice Edit, la "E" rimane in alto a sinistra sul display finché non memorizzate la voce editata o non selezionate un altro numero di voce o un altro modo. Se selezionate un altro numero di voce o modo prima di memorizzare la voce editata, questa andrà perduta! Assicuratevi quindi di memorizzare i dati di voce editati che desiderate conservare, seguendo la procedura descritta a pag. 48.

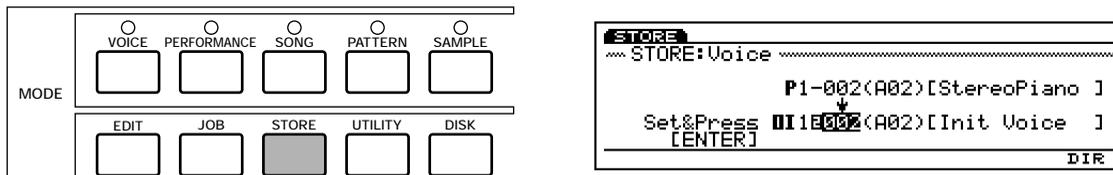
NOTE Se desiderate recuperare le voci originali, potete ricaricarle in qualsiasi momento dal file Factory Set in dotazione (vedi procedura a pag.27).

Procedura di Memorizzazione Voce (Store)

Per memorizzare (store) una voce editata:

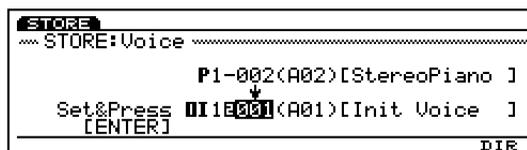
1 Premete il pulsante [STORE]

Dopo aver editato la voce, premete il pulsante [STORE] quando vi trovate ancora nel modo Voice Edit oppure immediatamente dopo essere tornati al modo Voice Play (non selezionate una voce o un modo diversi prima di memorizzare i dati editati o questi andranno perduti!).



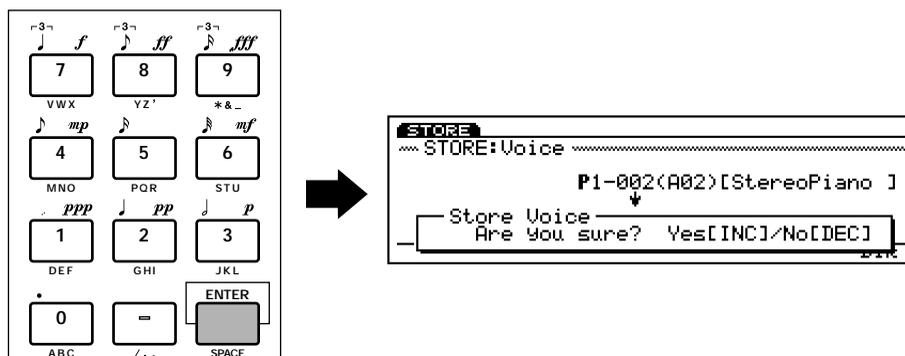
2 Selezionate la voce destinazione

Usate i pulsanti Cursore insieme al Dial Data, i pulsanti [DEC]/[INC], il keypad numerico o la manopola Controller 1 per selezionare la locazione di memoria Voce interna in cui desiderate salvare i dati editati. Su EX5 ed EX7 possono essere usati anche i pulsanti BANK e PROGRAM.



3 Premete [ENTER] e confermate

Premete il pulsante [ENTER]. Apparirà il display di conferma "Are you sure?" (siete sicuri?). Premete il pulsante [INC/YES] per confermare e memorizzare i dati editati. Premete [DEC/NO] se desiderate annullare l'operazione di memorizzazione.

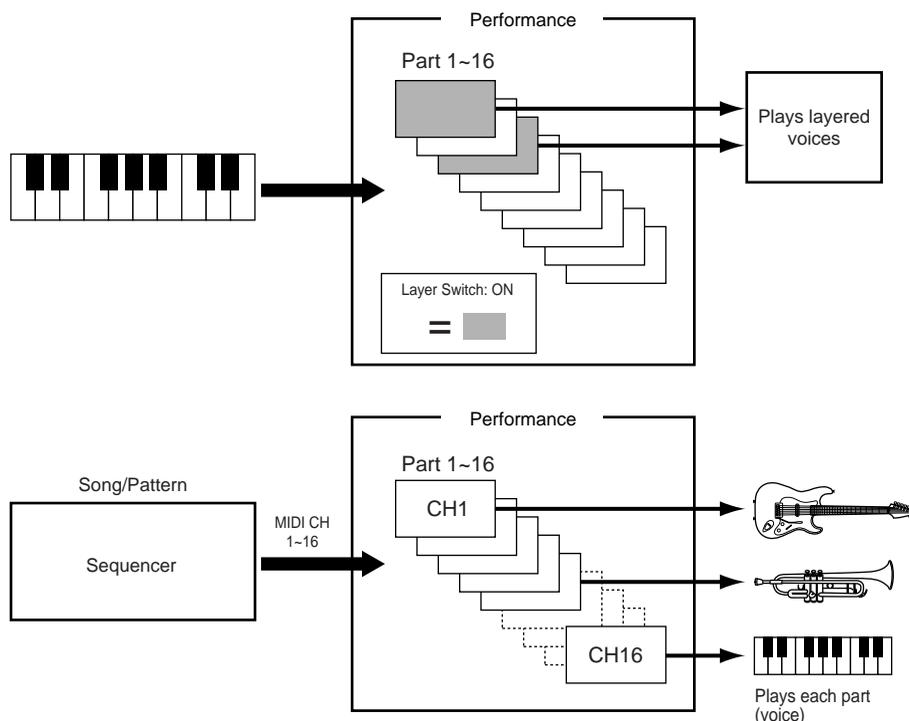


4 Premete [EXIT]

Quando i dati sono stati salvati (a display comparirà la scritta "Completed!"), premete il pulsante [EXIT] per tornare al display precedente.

Il Modo Performance

Il modo Performance EX consente di assegnare 16 voci diverse a "parti" diverse e di combinarle in vari modi. I risultati possono essere ideali per esecuzioni in tempo reale o per operazioni di sequencing attraverso il modo EX Song o Pattern o da controlli MIDI esterni. In qualsiasi caso, il modo Performance offre una versatilità ed un controllo non disponibili nel modo Voice.

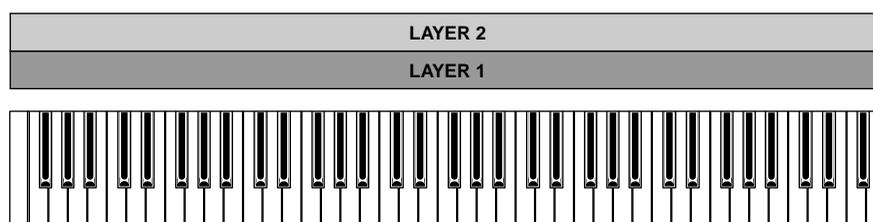


■ Layer

E' possibile combinare in layer (miscelare) due voci diverse (dette "parti" nel modo Performance) e suonarle simultaneamente. Per ogni parte sono disponibili parametri indipendenti di volume, pan, effetti, così da consentire un controllo totale sul mixaggio delle parti per la creazione del suono finale. Miscelare le voci consente di combinare voci simili per creare sonorità estremamente ricche e corpose. E' anche possibile scordare (detune) i layer in relazione tra loro per ottenere una maggiore profondità. Voci completamente diverse sono inoltre miscelabili per creare sonorità inusuali: un esempio tra i più comuni è la sovrapposizione di pianoforte ed archi ma le opportunità sono infinite ...

NOTE Vedi parametri del modo Performance Edit, pag. 158, per assegnazione parti, volume, pan, effetti e relativi parametri.

Esempio: una semplice performance a 2 layer.



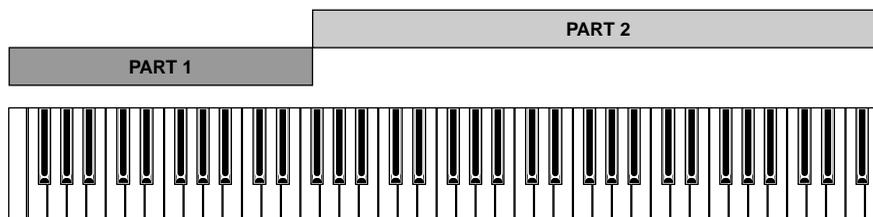
NOTE E' possibile miscelare le voci, benché i suoni prodotti potrebbero avere dei ritardi a seconda della voci combinate.

■ Split di tastiera

Anziché miscelare le parti di voci sulla stessa estensione di tastiera, è possibile assegnare parti diverse ad aree diverse della tastiera. Un semplice esempio è assegnare una voce di basso alla sezione della mano sinistra della tastiera ed una voce di piano alla sezione della mano destra.

NOTE I parametri Note Limit nel modo Performance Edit sono usati per assegnare le varie parti ai range di nota indicati (pag. 166).

Esempio: semplice split di tastiera in 2 parti.

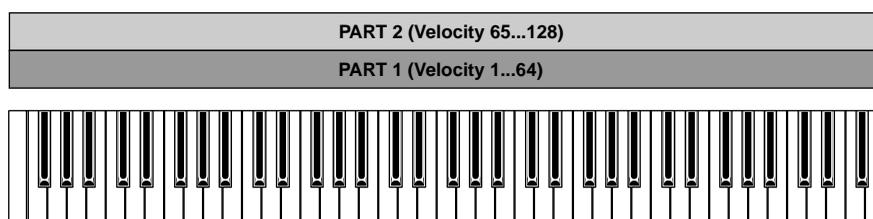


■ Selezione di dinamica (velocity)

La selezione della dinamica rappresenta un'ulteriore plus del layer in quanto assegna le voci miscelate a diversi range dinamici. Ad esempio è possibile creare una voce di basso slap usando due layer: il primo consiste in un suono di basso fingered e il secondo in un suono di basso slap. Se assegnamo il primo layer – il bass fingered – ad un range dinamico da 1 a 64 e il layer di basso slap ad un range dinamico da 65 a 128 (il range dinamico complessivo della tastiera va da 1 a 128), accadrà che quando suoniamo la tastiera in modo lieve otterremo il suono di basso fingered mentre quando la suoniamo con forza, otterremo il suono di basso slap.

NOTE La selezione di dinamica può essere eseguita usando i parametri Velocity Limit del modo Performance Edit (pag. 166).

Esempio: layer dinamici.



■ Accompagnamento con Arpeggiatore (Arpeggiator)

L'Arpeggiatore EX (pag.61) é in grado di produrre un numero illimitato di pattern adattabili a qualsiasi tipo di accompagnamento e capaci di arricchire ogni genere musicale. L'Arpeggiatore può essere assegnato a qualsiasi parte del modo Performance e quindi in un setup con tastiera splittata, é possibile controllare un pattern Arpeggiator con la mano sinistra mentre si suona la linea melodica con la destra. E' anche possibile controllare due pattern Arpeggiator in "contrappunto" da diverse sezioni della tastiera. L'Arpeggiatore può essere facilmente attivabile/ disattivabile durante l'esecuzione, grazie al pulsante [ARPEGGIO] del pannello (apparirà il display editor di Arpeggio – premete [EXIT] per tornare al display Performance Play).

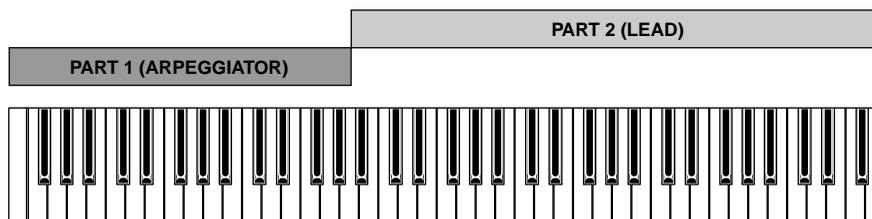
NOTE La programmazione dell'arpeggiatore é descritta a pag. 238. L'Arpeggiatore é assegnato alle parti della Performance attraverso il parametro Arpeggio nel modo Performance Edit (pag. 160).

```

PERFORM EDIT      PERF#001[Init Perform]
-COMBArpeggio -----Arp Sw= on-
Sw =E on  Type =0001:PRE[UP]Oct1 ]
Tempo= 120 Ctrl = off
Hold = off NoteLimit= C-2 - G 8
MIDI:Ch= 1 MIDI A= off MIDI B= off
[COM] PART MLT      [ARP]

```

Esempio: controllo di arpeggio con mano sinistra + melodia con mano destra.



■ Generatore sonoro Multitimbrico

Un'altra importante funzione del modo Performance, é quella di assegnare ed impostare le varie parti per il modo Song o Pattern del sequencer interno dell'EX o per il controllo MIDI multitimbrico da sequencer MIDI esterni o programmi sequencing a computer. Le 16 parti del modo Performance corrispondono alle 16 tracce del modo Song, quindi le voci assegnate alle parti Performance sono eseguite dalle corrispondenti tracce Song. Il modo Pattern utilizza solo le prime 8 tracce/ parti. I parametri di volume, pan ed effetto del modo Performance, definiscono il mix generale della sequenza.

NOTE I modi Song e Pattern sono descritti rispettivamente a pag. 185 e pag. 219.

■ Editing della Voce dal Modo Performance

Potrebbe accadere che desideriate editare una voce usata nel modo Performance anziché editare solo i parametri Performance. E' possibile passare direttamente al modo Voice Edit dal modo Performance o Performance Edit, semplicemente premendo il pulsante [VOICE] mentre tenete premuto il pulsante [PERFORMANCE]. Inizialmente apparirà il display del modo Performance con i pulsanti funzione [F1] e [F2] assegnati alla selezione della parte.



Usate i pulsanti [F1] e [F2] per selezionare la parte corrispondente alla voce che desiderate editare e premete il pulsante [EDIT] per accedere al modo Voice Edit. Una volta editata la voce, premete il pulsante [PERFORMANCE] per tornare al modo Performance.

NOTE Il tipo di voce non può essere cambiato quando si utilizza questo metodo per accedere al modo Voice Edit. Se desiderate cambiare tipo di voce, usate il normale modo Voice Edit – accessibile dal modo Voice.

NOTE Quando editate la voce con l'interruttore Layer (pag. 166) attivato, verranno prodotte le voci delle altre parti il cui interruttore Layer è attivato. Quando editate la voce con l'interruttore Layer disattivato, verrà prodotta solo la voce che state editando.

■ Compare & Store

Come nel modo Voice Edit, quando alterate qualsiasi parametro nel modo Performance Edit, in alto a sinistra sul display appare una piccola "E" bianca in campo nero, ad indicare che la performance è stata editata ma non ancora memorizzata.



Potete premere il pulsante [EDIT/COMPARE] dal modo edit per passare dal suono originale a quello editato e viceversa (un simbolo "E" appare in alto a sinistra sul display quando è attiva la funzione Compare – "E" significa che si sta monitorando il suono originale).



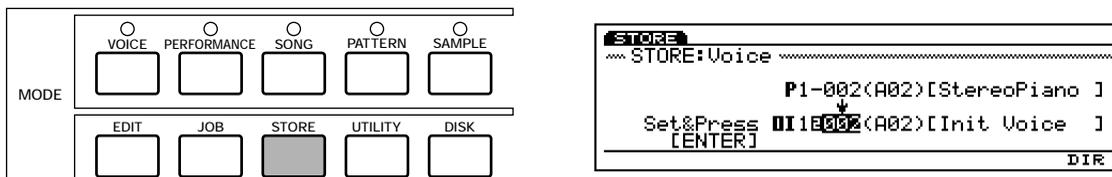
Quando uscite dal modo Performance Edit, la "E" rimane in alto a sinistra sul display finché non memorizzate la performance editata o selezionate un altro numero di performance o un altro modo. Se selezionate un altro numero di Performance o un altro modo prima di memorizzare la performance editata, questa andrà perduta! Assicuratevi quindi di memorizzare i dati di performance che desiderate conservare, seguendo la procedura descritta a pag.53.

Procedura di Memorizzazione di Performance (Store)

Per memorizzare un setup di performance editato:

1 Premete il pulsante [STORE]

Dopo aver editato il setup di performance, premete il pulsante [STORE] mentre vi trovate ancora nel modo Performance Edit o subito dopo essere tornati nel modo Performance Play (non selezionate un altro setup di performance o un altro modo prima di memorizzare i dati editati o li perderete!).

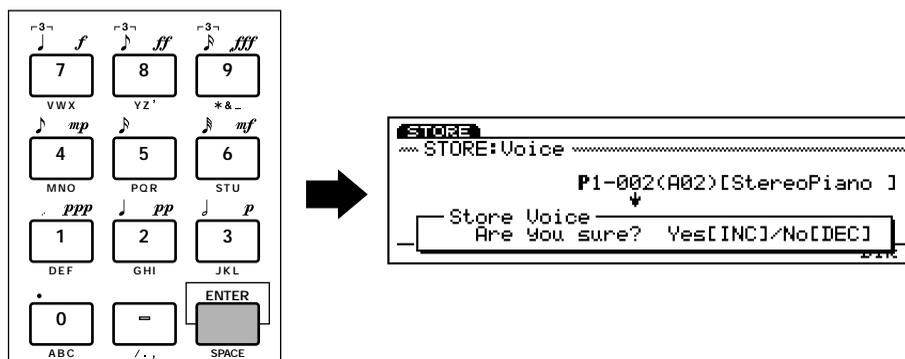


2 Selezionate la Performance di destinazione

Usate il Dial Data, i pulsanti [DEC]/[INC], il keypad numerico o la manopola Controller 1 per selezionare la locazione di memoria di Performance in cui desiderate memorizzare i dati editati. Su EX5 ed EX7 é possibile usare anche i pulsanti BANK e PROGRAM.

3 Premete [ENTER] e confermate

Premete il pulsante [ENTER]. Apparirà un display di conferma "Are you sure?" (siete sicuri?). Premete il pulsante [INC/YES] per confermare e memorizzare i dati editati. Premete [DEC/NO] se desiderate annullare l'operazione di memorizzazione.



4 Premete [EXIT]

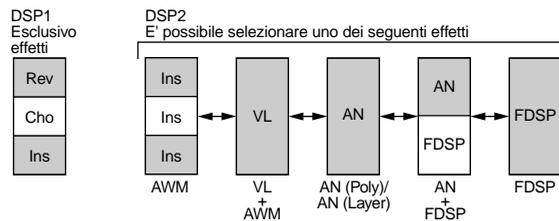
Quando i dati saranno stati memorizzati (sul display apparirà il messaggio "Completed!"), premete il pulsante [EXIT] per tornare al display precedente.

Limiti del Modo Performance DSP

Il sistema DSP (Digital Signal Processing) utilizzato per creare gli effetti EX è usato anche dai generatori sonori AN, FDSP e VL (solo EX5/5R) per creare le voci. Ciò significa che è disponibile meno capacità DSP per produrre effetti quando vengono usati i tipi di voci sopra indicati e che esistono quindi dei limiti, diversi per EX5/5R ed EX7. Le unità di effetto Riverbero e Chorus funzionano normalmente, indipendentemente dal tipo di voce usata.

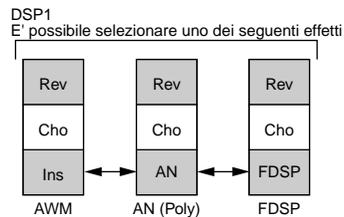
EX5/5R

Non esistono limiti all'utilizzo degli effetti Insertion nel modo Voice dell'EX5 o EX5R. Nel modo Performance, però gli effetti Insertion possono essere usati su un massimo di 4 parti (voci) se il setup di performance consiste interamente di voci AWM. Se nel setup di performance è usata una voce VL, AN o FDSP, sarà possibile usare un effetto Insertion solo in una parte (voce).



EX7

Nel modo Voice dell'EX7, gli effetti Insertion possono essere usati nelle voci AWM ma non in altri tipi di voci (AN o FDSP). Nel modo Performance, se il setup di performance consiste solo di voci AWM, sarà possibile usare un effetto Insertion solo su una voce. Se però il setup di performance include una voce AN o FDSP, non sarà possibile usare alcun effetto Insertion.



I Controller

Oltre alle rotelle di pitch bend e modulazione standard, EX5 ed EX7 dispongono di numerosi controller assegnabili utilizzabili per un controllo totale del suono. Anche il generatore sonoro EX5R è dotato di numerosi controller che permettono di controllare programmazione e performance.

I modelli a tastiera sono dotati di una seconda rotella di modulazione e di un ribbon controller, oltre ad una piena risposta di initial e aftertouch di tastiera. Tutti i modelli dispongono di 6 manopole Controller assegnabili agli stessi parametri come la rotella di modulazione ed il ribbon controller, consentendo così un controllo simile a quello dei sintetizzatori analogici. Un'altra potente funzione, associata alle manopole Controller, è rappresentata da una memoria "scene" che dispone di due pulsanti scene utilizzabili per inserire o "rimodellare" (morph) setup di manopole Controller memorizzati. Le manopole Controller funzionano anche come controlli di data entry per veloce ed efficienti operazioni di editing. Le prese aggiuntive consentono il collegamento di un controller a pedale (EX5 ed EX7) e di un breath controller (particolarmente indicato per l'uso con le voci VL).

Un'altra importante caratteristica comune a tutti i modelli è la possibilità di creare "set" di controller, liberamente assegnabili: ad esempio è possibile assegnare controller diversi a parametri totalmente differenti, un singolo controller a più parametri, più controller ad un singolo parametro o qualsiasi altra combinazione.

I Controller EX

Tutti i controller utilizzabili con EX5 ed EX7 sono elencati qui di seguito. Poiché EX5R è un generatore sonoro, non dispone di molti dei controller fisici presenti sui modelli a tastiera. Tuttavia, l'EX5R riceve dati di control change MIDI e consente quindi di utilizzare allo stesso modo i corrispondenti controller su una tastiera o su altre unità di controllo master MIDI.

Rotella Pitch (EX5/EX7)

La rotella auto-centrante PITCH di EX5 ed EX7 può essere assegnata a svariati parametri interni ma la sua funzione "standard" è quella di controllare l'intonazione: spostatela verso l'alto (in direzione opposta alla tastiera) per alzare l'intonazione o verso il basso (in direzione della tastiera) per abbassarla. L'intonazione normale viene prodotta quando la rotella PITCH è in posizione centrale.

NOTE Indipendentemente dal parametro a cui è assegnata la rotella PITCH, utilizzandola vengono trasmessi dalle prese MIDI OUT dati MIDI di controllo di intonazione (pitch control).

Rotella Modulation 1 (EX5/EX7)

Questa rotella produce l'effetto minimo quando si trova nella posizione inferiore e l'effetto massimo quando si trova nella posizione superiore. Può essere assegnata a svariati parametri di controllo ma la sua funzione normale consiste nel controllo della profondità di modulazione (modulation depth).

Rotella Modulation 2 (EX5/EX7)

Questa seconda rotella di modulazione non è auto-centrante ma ha un click di stop al centro che la rende ideale per l'assegnazione di parametri che hanno un'impostazione centrale "normale" con variazioni verso l'alto e verso il basso. La rotella MODULATION 2 è anche usata per "rimodellare le scene" (vedi "Inserire & Rimodellare le Scene" qui di seguito).

NOTE Anche un controller a pedale opzionale, collegato alla presa FOOT CONTROLLER del pannello posteriore, può essere assegnato alla funzione scene morphing — pag. 58.

Ribbon Controller (EX5/EX7)

Il Ribbon Controller é un sensore sensibile al tocco controllabile facendo scorrere leggermente il dito sulla sua superficie, verso sinistra o verso destra. E' assegnabile a tutti i parametri EX.

Manopole Controller (EX5/EX5R/EX7)

Oltre alla loro funzione in qualità di controlli di data entry per i modi editing, utility ed altri ancora, ognuna delle sei manopole Controller può essere assegnata indipendentemente a qualsiasi parametro EX disponibile per il controllo in tempo reale nei modi Voice Play e Performance Play.

Breath Controller (EX5/EX5R/EX7)

E' possibile assegnare un Breath Controller Yamaha BC3 opzionale, collegato alla presa BREATH del pannello posteriore, per il controllo di qualsiasi parametro EX. I parametri ideali per il controllo attraverso il Breath Controllo sono Pressure, Tonguing, Throat, Growl e altri parametri del generatore sonoro VL.

Controller a pedale (EX5/EX7)

Un controller a pedale Yamaha FC7 collegato alla presa FOOT CONTROLLER del pannello posteriore, può essere assegnato a qualsiasi parametro di controller EX. Il vantaggio di usare un controller a pedale é ovviamente quello di avere sempre le mani libere per suonare la tastiera (o usare altri controller).

Interruttore a pedale (EX5/EX7)

Un interruttore a pedale Yamaha FC4 o FC5, collegato alla presa FOOTSWITCH del pannello posteriore, può essere assegnato ad un determinato range di parametri, attraverso il display Controller Setup del modo Utility (pag.275). Naturalmente, l'interruttore a pedale ha una vera utilità solo se assegnato a parametri di tipo on/off e non a parametri che consentono un controllo continuo.

Aftertouch (EX5/EX7)

L'aftertouch di tastiera vi consente di controllare qualsiasi parametro attraverso la pressione applicata ad un tasto dopo averlo inizialmente premuto. Si tratta forse del tipo di controllo espressivo più personale. Come la maggior parte dei controller EX, l'aftertouch di tastiera può essere assegnato alla maggior parte dei parametri disponibili.

MIDI (EX5/EX5R/EX7)

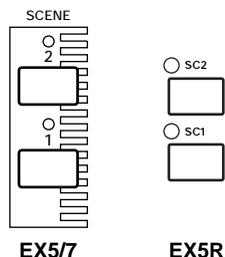
Specialmente sul generatore sonoro EX5R, che non é dotato di tutti i controller disponibili sui modelli a tastiera, la maggior parte delle operazioni di controllo dei parametri avviene attraverso messaggi di control change MIDI. Il protocollo MIDI dispone di svariati numeri di control change, alcuni dei quali sono pre-assegnati a specifici controller – ad esempio "001" é la rotella di modulazione. Tutti sono disponibili per l'assegnazione ai parametri di controllo EX ed é quindi possibile usare unità di controllo MIDI esterne per disporre di un controllo totale.

■ **Grande capacità di controllo MIDI**

Oltre a controllare il generatore sonoro interno, tutti i controller sopra elencati – con la sola eccezione della rotella PITCH – sono assegnabili per la trasmissione di dati di controllo MIDI utilizzando qualsiasi numero di control change. In questo modo i controller EX possono essere usati per controllare più unità MIDI e più parametri.

Inserire & Rimodellare le Scene

I pulsanti SCENE [1] e [2] possono essere usati per memorizzare e richiamare diverse impostazioni delle manopole Controller per le voci; é quindi possibile richiamare istantaneamente un intero set di impostazioni di manopole. E' anche possibile "rimodellare" (morph) le scene memorizzate per ottenere nuovi effetti espressivi. Le scene sono memorizzabili indipendentemente con ogni combinazione di voce e performance interne e sono quindi disponibili all'istante quando viene richiamata una voce o una performance.

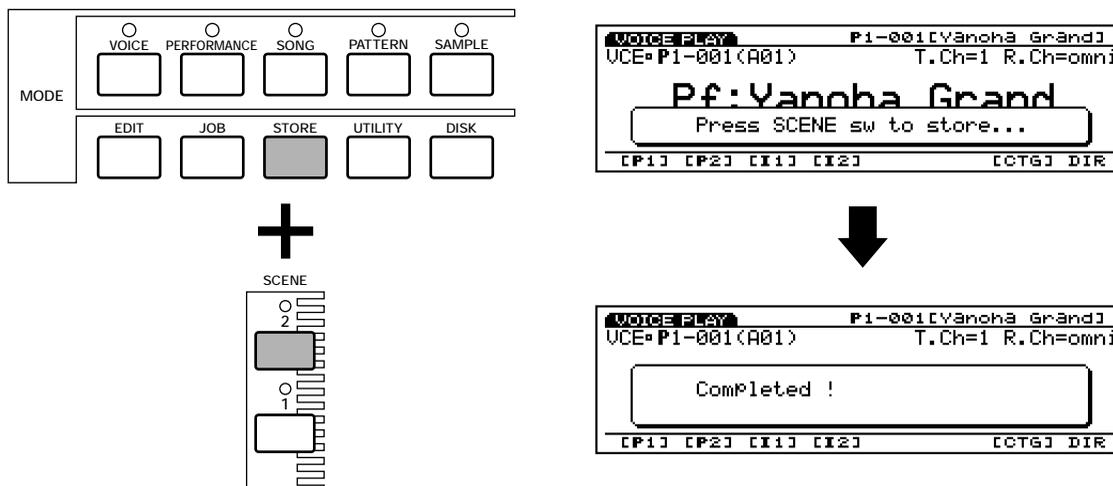


■ Memorizzare una Scene

Usando le assegnazioni preset delle manopole Controller oppure quelle da voi create, entrate nel modo VOICE PLAY o PERFORMANCE PLAY ed impostate le manopole Controller per produrre il suono richiesto. Per memorizzare la "scene" premete semplicemente il pulsante SCENE [1] o [2] tenendo premuto il pulsante [STORE]. Ripetete l'operazione per le rimanenti scene.

Per memorizzare le impostazioni effettuate per una combinazione di voci o performance, é necessario eseguire l'operazione di Voice Store (pag.48) o Performance Store (pag.54).

Diversamente le vostre impostazioni di scene andranno perdute non appena selezionerete un'altra voce, performance o modo.



■ Attivare & Richiamare le Scene

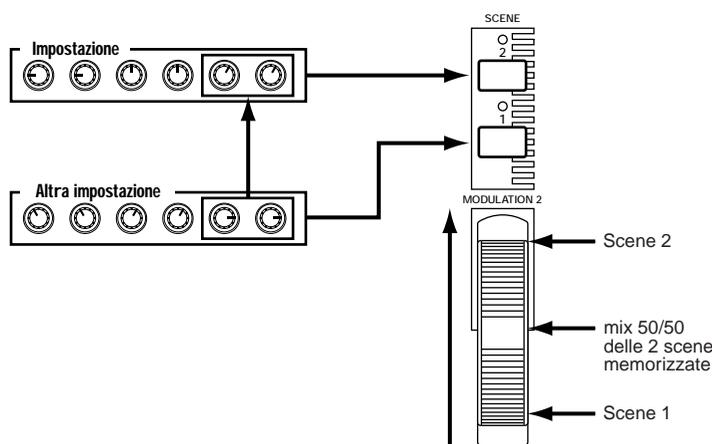
Per richiamare una scene memorizzata premete semplicemente il corrispondente pulsante SCENE in modo che l'indicatore si illumini. Se premete di nuovo lo stesso pulsante scene e l'indicatore si spegne, la scene richiamata verrà disattivata e avranno di nuovo effetto le attuali impostazioni di manopole Controller del pannello. Mentre é attiva una scene, potete passare direttamente all'altra scene premendo il tasto corrispondente – l'indicatore della scene precedentemente attiva si spegnerà e si illuminerà quello della nuova scene.

■ Controllo Scene (Scene Morphing)

Il termine "morph" deriva dalla parola "metamorfosi" e significa cambiamento da una forma ad un'altra. Nel caso delle scene EX significa cambiamento graduale da una scena ad un'altra anziché un passaggio brusco come descritto nella sezione precedente.

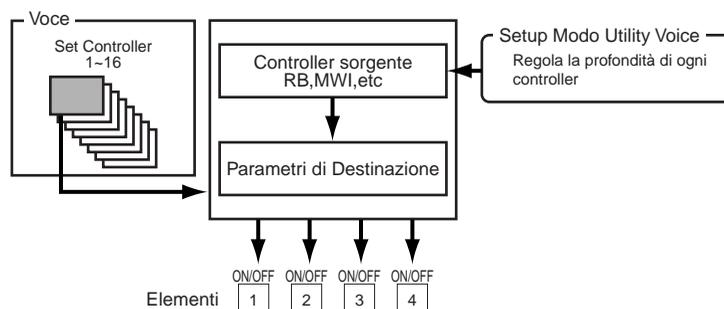
Per passare da una scena ad un'altra in modo graduale, premete prima un pulsante SCENE tenendo premuto l'altro in modo che entrambi gli indicatori SCENE si illuminino contemporaneamente. Potete poi usare la rotella MODULATION 2 per passare gradualmente dalla SCENE 1 (rotella in posizione di minimo) alla SCENE 2 (rotella in posizione di massimo). Con la rotella MODULATION 2 in posizione centrale (click di stop) avrete un mix di circa 50/50 delle due scene memorizzate. Premete un tasto SCENE qualsiasi per disattivare scene morphing.

NOTE Benché normalmente la rotella MODULATION 2 sia assegnata all'operazione di scene morphing, in alternativa è possibile usare il FOOT CONTROLLER (assegnato dal display Controller Setup del MODO UTILITY – pag. 276) se si desidera riservare la rotella MODULATION 2 al controllo di altri parametri mentre è attiva la funzione scene morphing.



Set di Controller

Una delle più potenti caratteristiche del sistema di controller EX consiste nella capacità di creare "set" di controller. Per ogni voce è possibile creare fino a 16 set di controller. Ogni set consente di assegnare qualsiasi o tutti i controller "source" (sorgente) ad uno dei parametri disponibili.



I controller sorgente (source) sono:

Display Abbreviation	Controller
PB	PITCH Wheel
RB	Ribbon Controller
MW1	MODULATION Wheel 1
MW2	MODULATION Wheel 2
KN1	Controller Knob 1
KN2	Controller Knob 2
KN3	Controller Knob 3
KN4	Controller Knob 4
KN5	Controller Knob 5
KN6	Controller Knob 6
AT	Keyboard Aftertouch
FC	Foot Controller
BC	Breath Controller

I parametri destinazione sono organizzati in 8 gruppi, qui di seguito elencati. I parametri disponibili in ogni gruppo per un determinato tipo di voce dipendono dal tipo di voce e da come è impostata, dal tipo di effetti selezionati, etc.

I gruppi di parametri destinazione sono:

Display Abbreviation	Controller
COM	Common
EF1	Effect 1 (Insertion)
EF2	Effect 2 (Insertion)
FDSP	FDSP Tone Generator
AWM	AWM Tone Generator
AN	AN Tone Generator
DR	AWM Drum Voice
VL	VL Tone Generator

Un set di controller può, ad esempio, assegnare un singolo controller come il Ribbon Controller ad un singolo parametro come la profondità di ampiezza di modulazione LFO del generatore sonoro AWM. Oppure può assegnare più controller allo stesso parametro: Ribbon Controller, Controller a Pedale e Manopola Controller 1 possono essere tutti assegnati per controllare la profondità di modulazione di ampiezza LFO del generatore sonoro AWM. D'altro canto, lo stesso controller è assegnabile per controllare diversi parametri in setup di controller diversi e quindi alla fine è possibile avere un solo controller che controlla 16 parametri diversi allo stesso tempo!

NOTE Le assegnazioni dei set di controller sono illustrate a pag.104.

■ Riposizionamento dei Set di Controller (remapping)

Quando è selezionato il display Controller Set del modo Voice Edit, "[REMAP]" appare sopra il pulsante funzione [F3]. Questo pulsante può essere usato per "riposizionare" (remap) numeri di set di controller non adiacenti ed organizzarli in numeri sequenziali di set vicini tra loro. Per esempio, se avete creato set di controller 1, 3, 6 e 10, premendo il pulsante [REMAP] riassegnerete questi set ai numeri 1, 2, 3 e 4. Se è selezionata una voce VL, premendo [REMAP] avverrà quanto sopra descritto e verrà aggiunto un numero di set di controller preset "consigliato" per la voce selezionata, nei numeri di set di controller successivi.

Funzioni Sequencer

EX5, EX5R ed EX7 hanno tre funzioni sequencing separate, adatte a diversi scopi:

● Modo Song

Il Song Sequencer EX è un sequencer a 16 tracce dotato di effetti in tempo reale – inclusa la quantizzazione "groove" – e di varie funzioni di editing. Una memoria di 30.000 note offre a questo sequencer la possibilità di registrare e riprodurre song complete con ricchi tessuti musicali e complessi arrangiamenti. Nella memoria interna è possibile conservare solo una song per volta ma, come tutti gli altri dati EX, a seconda delle necessità, le song possono essere salvate e caricate su floppy disk o su altre unità di storage dati esterne.

```

SONG PLAY: M001 SONG=[Init Song J
P: F: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
Mute [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
FxThru [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Meas=[001]: 1 4/4 Loop=[Off]: 0001-0001
Click= rec J 1/4 Tempo= 120.0
Pattern= 00[- off --]
[SONG] PFX TCH NAME LOC1 LOC2
  
```

CAUTION La memoria Song verrà sempre cancellata alla disattivazione dello strumento. Se desiderate conservare una song registrata, usate l'opzione Save Song del modo Disk per salvare su disco tutti i dati.

NOTE Informazioni circa la registrazione e riproduzione di song: a partire da pag. 185.

● Modo Pattern

Il Pattern Sequencer a 8 tracce incorpora quasi tutte le funzioni e le caratteristiche del song sequencer a 16 tracce ma è più adatto alla produzione e alla gestione di pattern o phrase più brevi, come ad esempio tracce ritmiche, groove dance o altre phrase frequentemente usate. I pattern sono utilizzabili da soli oppure all'interno di song (il modo Song ha una "Pattern Track" – traccia pattern – dedicata) oppure possono essere assegnati a tasti specifici e riprodotti in vari modi nel modo Key Map (pag.72). E' possibile conservare in memoria, riprodurre, in sequenza all'interno di una song, o distribuire sulla tastiera, fino a 50 pattern.

```

PATTERN PLAY: M001 PTN=01[NewTrackJ
Mute 1 2 3 4 5 6 7 8 No=01[NewTrack]
FxThru [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
Meas=[001]: 1 4/4 MaxLng= 4
Click= rec J 1/4 Tempo= 120.0
[PTN] PFX TCH NAME
  
```

NOTE Informazioni circa la registrazione e riproduzione di pattern: a partire da pag. 219.

● Arpeggiatore

E' possibile memorizzare come parametri di performance pattern di arpeggio a 4 tracce – dal più semplice al più sofisticato – per richiamarli poi automaticamente ed utilizzarli con singoli setup di performance o voci nel modo Voice. L'Arpeggiatore EX facilita la creazione di arpeggi automatici, pattern in stile techno o un illimitato numero di altre phrase ripetitive.

```

ARP PLAY          M001 ARP#051[Init Arp]
Mute 1 2 3 4
  [ ] [ ] [ ] [ ]
FxThru [ ] [ ] [ ] [ ]
Meas= 001:1 4/4 Length= 4 Key= sort
Click= rec J 1/4 Tempo= 120 Vel= seq
[ARP] PFX MODE NAME
  
```

Nel modo Performance l'Arpeggiatore può essere assegnato a qualsiasi parte del modo Performance. In un setup con tastiera splittata é quindi possibile controllare un pattern di Arpeggiatore con la mano sinistra mentre con la destra si suona la melodia. E' anche possibile avere due pattern di arpeggio in "contrappunto" controllati da diverse sezioni della tastiera. Sia nel modo Voice che nel modo Performance, l'Arpeggiatore é facilmente attivabile/ disattivabile mentre si suona: é sufficiente usare il pulsante [ARPEGGIO] del pannello (apparirà il display editor Arpeggio – premete [EXIT] per tornare al display Performance o Voice Play). L'Arpeggiatore é dotato degli stessi avanzati effetti e possibilità di editing dei sequencer Song e Pattern. Sono disponibili 50 pattern di arpeggi preset ed é possibile crearne altri 50 "user" e conservarli in memoria finché necessario.

```

PERFORM EDIT     PERF#001[Init Perform]
-COMBARpeggio -----Arp Sw= on-
Sw  =E on  Type =001:PRE[U*Oct1 ]
Tempo= 120 Ctrl1 = off
Hold = off NoteLimit= C 2 - G 8
MIDI:Ch= 1 MIDI A= off MIDI B= off
[COM] PART MLT [ARP]
  
```

```

VOICE EDIT      P1#001[Vanča Grand]
-COMBARpeggio -----Arp Sw= on-
1 Sw  =E on  Type =001:PRE[U*Oct1 ]
2 Tempo= 30 Ctrl1 = off
3 NoteLimit= C 2 - G 8
-
[>OSC>] PARAM [ARP] NAME
  
```

NOTE Informazioni circa la riproduzione e registrazione dell'Arpeggiatore: a partire da pag. 238.

Arpeggio Hold

Questa comoda funzione aggiunge potenza all'esecuzione dell'Arpeggiatore. Quando é attiva la funzione hold, il pattern di arpeggio continuerà a ripetersi dopo che sono stati rilasciati i tasti, finché non verrà premuto un altro tasto. Ciò significa che in un setup di performance con tastiera splittata in cui l'arpeggiatore é assegnato alla sezione della mano sinistra della tastiera, sarà sufficiente ad esempio suonare un accordo con la mano sinistra quando é richiesto un cambio di accordo. Per tutto il resto del tempo, l'arpeggiatore continuerà a suonare automaticamente mentre voi suonate la melodia sulla parte destra della tastiera.

Nel modo Performance, il parametro Hold viene attivato/ disattivato dal parametro Hold nel display Arpeggio (pag. 160). Nel modo Voice viene attivato/ disattivato dal parametro Arp Hold nel display Voice Mode Setup del modo Utility (pag. 272). In ogni caso, comunque, la funzione Hold può essere attivata/ disattivata premendo il pulsante [ARPEGGIO] tenendo premuto [SHIFT].

```

PERFORM EDIT     PERF#002[Init Perform]
-COMBARpeggio -----Arp Hold= on-
Sw  = off  Type = 001:PRE[U*Oct1 ]
Tempo= 120 Ctrl1 = off
Hold =E on  NoteLimit=BC 2 -GG 8
MIDI:Ch= 1 MIDI A= off MIDI B= off
[COM] PART MLT [ARP]
  
```

Modi di Registrazione & Editing

Il numero ed il tipo di modi di registrazione disponibili varia per ogni funzione del sequencer EX:

SEQUENCER FUNCTION	RECORD MODES
SONG	Replace, Overdub, Step, Multi, Punch
PATTERN	Replace, Overdub, Step, Multi
ARPEGGIO	Replace, Overdub, Step

```

SONG REC          M001 SONG=I[Init Song J
Mute  P: F: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
                     
F:Thru                
Meas=001:1B 4/4 Loop=0off:0001-0001
Click= rec J 1/4 Tempo= 120.0
Track= Tr1 Src= normal
SONG/ PFX          STEP OVER RPLC PNCH
  
```

```

PATTERN REC      PTN=01[NewTrackJ
Mute  1 2 3 4 5 6 7 8 No=01[NewTrackJ
             
F:Thru        
Meas= 001:1B 4/4 MaxLng= 4
Click= rec J 1/4 Tempo= 120.0
Track= Tr1
P/PTN/          STEP OVER RPLC
  
```

```

ARP REC          ARP=05I[Init ArpJ
Mute  1 2 3 4
         
F:Thru    
Meas= 001:1B 4/4 Length=0 4 Key=0sort
Click= rec J 1/4 Tempo= 120 Vel= seq
Track= Tr1
ARP/           STEP OVER RPLC
  
```

● Replace

Nel modo di registrazione in tempo reale "Replace", EX5, EX5R o EX7 registrano esattamente ciò che suonate mentre lo suonate, cancellando il materiale precedentemente contenuto nella traccia di registrazione. Questo è il modo che viene normalmente usato quando si registra una nuova traccia improvvisando dal nulla. Il fatto che la registrazione avviene in tempo reale, significa che verranno registrate tutte le sottili variazioni di tempo e le sfumature dell'esecuzione (così come gli errori naturalmente). Se risulta necessario effettuare delle modifiche dopo la registrazione eseguita con il modo Replay, le funzioni editing EX (pag.201) forniscono tutto il supporto indispensabile.

● Overdub

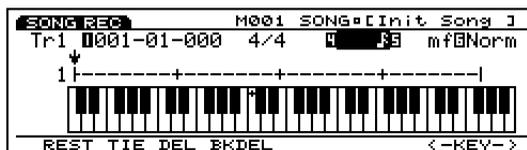
Il modo di registrazione in tempo reale "Overdub" consente lo stesso tipo di registrazione in tempo reale del modo Replace ma il materiale precedentemente contenuto nella traccia di registrazione non viene cancellato. E' quindi possibile aggiungere nuovo materiale su una traccia già registrata. Ciò è molto utile quando ad esempio si registra una traccia di batteria e poi si desidera aggiungere suoni di bass drum e snare e poi ancora hi-hat e tom e alla fine sovraincidere anche i piatti, etc.

● Punch

Il modo Punch, disponibile solo nel modo Song, è una variazione del modo di registrazione Replace. In questo caso è possibile specificare le misure a cui si desidera iniziare e finire la registrazione. E' inoltre possibile specificare la misura da cui si desidera che inizi la riproduzione prima della registrazione. E' un sistema perfetto per ri-registrare una sezione di una traccia – da una o due misure ad un intero ritornello, a seconda delle necessità – lasciando inalterato il resto della traccia.

● Step

Il modo di registrazione Step vi consente di inserire nota per nota con un preciso controllo tempo, lunghezza e volume di ogni nota. E' possibile registrare intere tracce usando il modo Step oppure usarlo per aggiungere dati ad una traccia esistente. Il modo di registrazione Step consente di registrare passaggi molto veloci o complessi che sarebbe impossibile suonare in tempo reale.



● Multi

I modi Song e Pattern dispongono anche di un modo di registrazione in tempo reale "Multi", in cui tutte le 16 o 8 tracce sono registrabili simultaneamente. Ciò può essere utile, ad esempio, per registrare un'intera sequenza da un sequencer esterno o da un computer via MIDI. Su EX5 ed EX7 è possibile registrare una traccia dalla tastiera EX e il resto via MIDI.

■ Editing delle sequenze

L'editing delle sequenze può essere eseguito sia attraverso una selezione completa di "job", sia attraverso le dettagliate funzioni del modo edit.

I job includono svariate funzioni utilizzabili per modificare in vari modi una traccia o parte di traccia o sequenza. Sono disponibili numerose opzioni di quantizzazione, clock shift, gate e modifica di dinamica, trasposizione, estrazione dati, chord sorting e altro ancora.

Le dettagliate possibilità di editing di EX5, EX5R ed EX7 consentono di correggere facilmente gli errori commessi durante la registrazione di song, pattern o arpeggi e più in generale di rifinire il suono. Il modo di editing "change" (modifica) di Song, Pattern e Arpeggio, vi permette di modificare singolarmente tempo, intonazione, tempo di gate (lunghezza) e dinamica di ogni nota di una song o pattern. E' disponibile anche un modo di editing "insert" che consente l'inserimento di note, program change, sustain on/off, pitch bend, modulazione, pan, volume, espressione ed altri eventi in qualsiasi punto della sequenza.

NOTE Song Job a pag. 206, dettagli di editing a pag. 201.

NOTE Pattern Job a pag. 227, dettagli di editing a pag. 226.

NOTE Arpeggio Job a pag. 249, dettagli di editing a pag. 247.

Play Effects & Quantizzazione Groove

Un'importante caratteristica di tutte le funzioni dei sequencer EX è "Play Effects" (effetti play), inclusa la "Quantizzazione Groove". Play Effects influenza la riproduzione di song, pattern o arpeggio in tempo reale ma non viene registrata realmente con i dati di sequenza. In Play Effects è inclusa la Quantizzazione Groove ed un numero di parametri offset che influenzano tempo, dinamica, tempo di gate e trasposizione. La Quantizzazione Groove è diversa dalla normale quantizzazione in quanto specifiche battute all'interno di una traccia vengono spostate in base al tempo della battuta per creare un "groove" naturale. Sia il tempo che la dinamica di alcune note possono essere influenzate dalla quantizzazione groove. Ciò significa che, diversamente dalla quantizzazione standard, che può rendere il suono di una sequenza freddo e meccanico, la quantizzazione groove può invece esaltare il feeling di una traccia. Sono disponibili 100 "template" (maschere) groove preset che potrete semplicemente selezionare ed utilizzare. Ogni template groove influenza diverse battute in modo diverso, creando così groove differenti. E' disponibile inoltre un Groove Editor in cui è possibile creare i propri template personali specificando il tempo preciso e la dinamica per ogni battuta.

```
SONG PLAY          M001 SONG=[Init Song 1]
[1]: Play Effect
-groove---Val= J+J%  Typ= 032:16 House
Str= 32% Tim= 4% Vel= 176% Gat= 4%
-Offset-----Rate-----
Cik= +768 Vel= + 0 Vel= 0% Gat= 176%
Trns= - 1
SONG [PEX] TCH NAME ALL TR GROOVE
```

NOTE Informazione circa l'editing groove a pag. 190.

Il Sistema Effetti EX

Il sistema effetti EX non è un "extra" ma un sistema di processamento digitale del segnale di altissima qualità, in grado di produrre effetti paragonabili se non superiori a quelli di molte unità effetti dedicate. Nell'EX5, EX5R ed EX7, la programmazione effetti è parte integrante e importante nella programmazione delle voci e la possibilità di controllare specifici parametri di effetto in tempo reale, li rende indispensabili anche per un controllo espressivo.

Sono disponibili due tipi di effetti principali: "system" e "insertion". Gli effetti system influenzano tutto il suono, sia che si tratti di una voce che di un intero setup di performance, di una song, etc. Gli effetti insertion, invece, possono essere applicati singolarmente ad ogni voce e quindi, in un setup di performance che ad esempio utilizza quattro voci, è possibile applicare effetti insertion completamente diversi tra loro ad ogni voce oltre agli effetti system generali che influenzano tutte le voci del setup di performance.

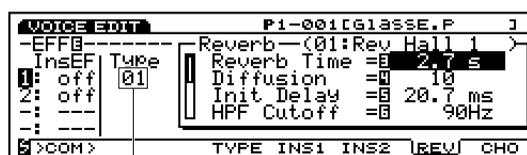
Effetti System

Sono disponibili due "unità" di effetti system per enfatizzare il suono generale: Riverbero e Chorus.

■ Riverbero

L'unità effetti Riverbero dispone di 12 diversi effetti di riverbero, incluse realistiche simulazioni della naturale riverberazione in ambienti diversi. E' possibile effettuare impostazioni di riverbero indipendenti per ogni voce nel modo Voice e per ogni setup di performance nel modo Performance.

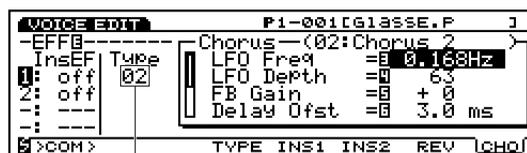
NOTE Informazioni circa i parametri degli effetti: a partire da pag. 105.



Tipo di riverbero attualmente selezionato

■ Chorus

L'unità effetti Chorus include una selezione di 17 tipi di effetti chorus, tra cui flanging, phasing, symphonic ed altri. La maggior parte di questi effetti sono ideali per dare spessore ed aggiungere animazione al suono. E' possibile effettuare impostazioni indipendenti di chorus per ogni voce nel modo Voice e per ogni setup di performance nel modo Performance.

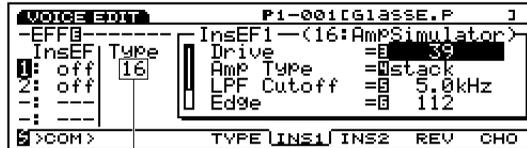


Tipo di Chorus attualmente selezionato

NOTE Per un elenco di tutti gli effetti system, consultate l'opuscolo Data List.

Effetti Insertion

Oltre alle unità effetti Riverbero e Chorus, sono disponibili due unità effetti insertion. L'unità Effect 1 include 24 effetti tra cui chorus, distorsore ed overdrive, amp simulation, auto wah, equalizzatore, etc. L'unità Effect 2 aggiunge svariati delay, riverberi ed altri effetti per un totale di 79 effetti. Nel modo Voice, gli effetti insertion sono applicabili individualmente ad ogni voce e possono essere attivati/ disattivati singolarmente per ogni elemento all'interno della voce. Nel modo Performance, gli effetti insertion programmati per ogni voce all'interno del setup di performance, possono essere attivati/ disattivati a seconda delle esigenze.

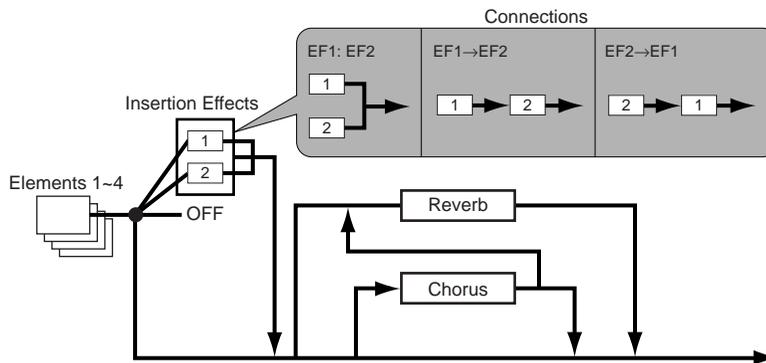


Tipo di effetto attualmente selezionato

NOTE Per un elenco di tutti gli effetti system, consultate l'opuscolo Data List.

Gli Effetti nel Modo Voice

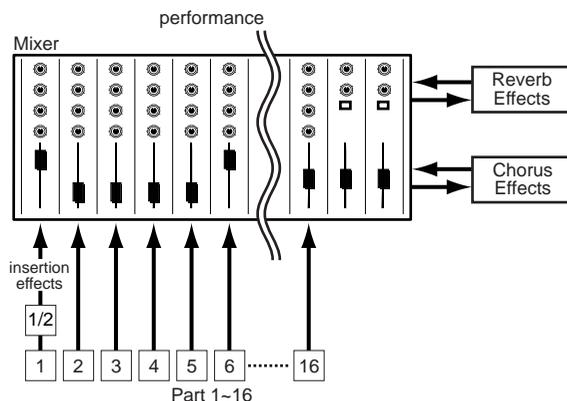
Nel modo Voice, è possibile programmare tipi di effetti ed impostazioni di parametri diversi per ogni unità effetti (Riverbero, Chorus, Effetti Insertion) e memorizzarli con ogni voce. Inoltre, due effetti insertion sono attivabili/ disattivabili indipendentemente per ogni elemento della voce. E' anche possibile specificare il modo di collegamento degli effetti insertion (serie o parallelo) ed indicare l'ordine delle unità effetti in caso di collegamento in serie. Il segnale combinato di tutti gli elementi di voce – dopo l'applicazione degli effetti insertion – viene applicato alle unità effetti system Riverbero e Chorus.



NOTE Informazioni circa l'assegnazione degli effetti nel modo Voice a pag. 105.

Gli Effetti nel Modo Performance

Nel modo Performance, gli effetti insertion influenzano tutte le voci esattamente nel modo in cui sono stati impostati nel modo Voice. Tuttavia, le impostazioni delle unità di Riverbero e Chorus effettuate nel modo Voice non vengono utilizzate nel modo Performance. Nel modo Performance, ogni parte ha parametri di Reverb Send (mandata riverbero) e Chorus Send (mandata chorus) che determinano il modo in cui Riverbero o Chorus vengono applicati alla parte corrispondente. Gli effetti insertion impostati nel modo Voice possono essere attivati o disattivati per ogni parte nel modo Performance.



NOTE Informazioni circa l'assegnazione degli effetti nel modo Performance a pag. 161.

Effect Bypass

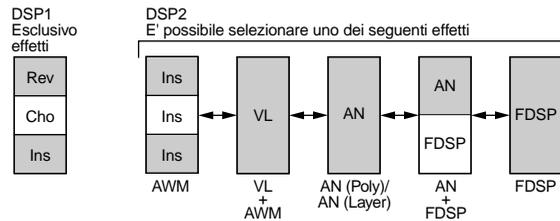
E' possibile attivare (on) o disattivare (off) temporaneamente specifici tipi di effetti, semplicemente premendo il pulsante [EF BYPASS] (sull'EX5R [BYPASS]). Per usare questa funzione, dovrete specificare nel display Other Setup del modo Utility, l'effetto da bypassare (pag. 276).

Limiti DSP

Il sistema DSP (Digital Signal Processing) utilizzato per creare gli effetti EX é usato anche dai generatori sonori AN, FDSP e VL (solo EX5/5R) per creare le voci. Ciò significa che é disponibile meno capacità DSP per produrre effetti quando vengono usati i tipi di voci sopra indicati e che esistono quindi dei limiti, diversi per EX5/5R ed EX7. Le unità di effetto Riverbero e Chorus funzionano normalmente, indipendentemente dal tipo di voce usata.

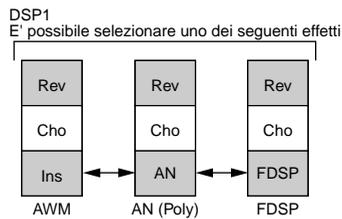
EX5/5R

Non esistono limiti all'utilizzo degli effetti Insertion nel modo Voice dell'EX5 o EX5R. Nel modo Performance, però gli effetti Insertion possono essere usati su un massimo di 4 parti (voci) se il setup di performance consiste interamente di voci AWM. Se nel setup di performance é usata una voce VL, AN o FDSP, sarà possibile usare un effetto Insertion solo in una parte (voce).



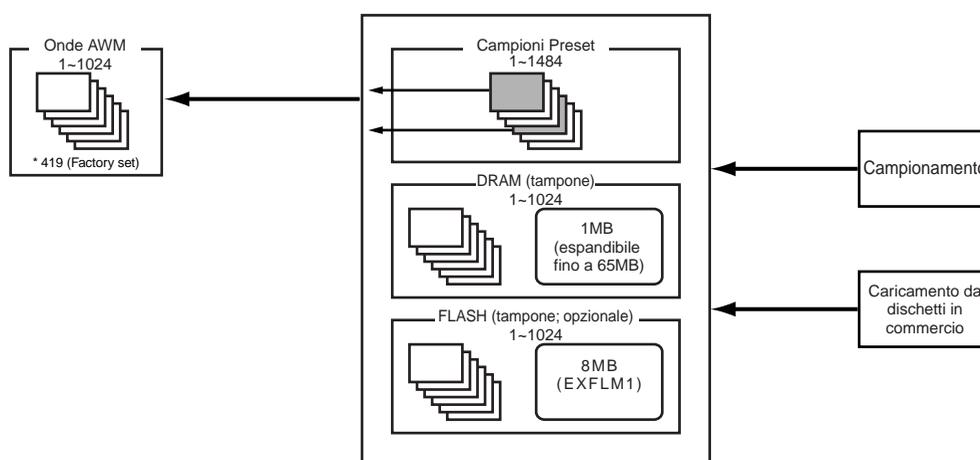
EX7

Nel modo Voice dell'EX7, gli effetti Insertion possono essere usati nelle voci AWM ma non in altri tipi di voci (AN o FDSP). Nel modo Performance, se il setup di performance consiste solo di voci AWM, sarà possibile usare un effetto Insertion solo su una voce. Se però il setup di performance include una voce AN o FDSP, non sarà possibile usare alcun effetto Insertion.



Campionamento (Sampling)

Il modo **Sample** (campionamento) vi consente di "campionare" suoni da un microfono o da una sorgente di linea e di utilizzarli in elementi di voce AWM (i campioni sono assegnati agli elementi di voce attraverso il display OSC di Voice Edit, pag. 80) o assegnarli a singoli tasti sulla tastiera nel modo **Key Map** (pag. 72). E' anche possibile campionare direttamente dal sistema di generazione sonora interno dell'EX e quindi campionare suoni e phrase per **Key Map**, ad esempio, senza utilizzare apparecchiature esterne. Il modo **Sample** include anche numerose funzioni di editing dell'onda utilizzabili per regolare in modo "fine" i campioni ed ottenere il suono ottimale. Durante l'uso, i campioni vengono conservati nella memoria d'onda RAM interna. EX5, EX5R ed EX7 hanno una memoria d'onda di 1 MB espandibile fino a 65 MB di memoria tampone, per la memorizzazione dei campioni, grazie all'installazione della Scheda Flash Memory EXFLM1 opzionale (pag. 278). Le forme d'onda campionate possono essere salvate su floppy disk o su unità esterne attraverso l'interfaccia SCSI ASIB1 (pag. 278). I file d'onda in formato standard WAV, AIFF o AKAI prodotti usando altre apparecchiature, possono essere caricati grazie alla funzione **Load Wave** (pag. 266) del modo **Disk** e utilizzati da EX5, EX5R ed EX7.



Impostazione e Campionamento da una Sorgente Esterna

■ Collegamento alla sorgente

Per campionare da una sorgente esterna, è necessario per prima cosa collegare la sorgente – microfono o linea – all'EX5, EX5R o EX7. Se usate solo un microfono, collegatelo alla presa L/ MONO A/D INPUT dell'EX5 o EX5R (l'EX7 ha solo una presa A/D INPUT). Se usate una coppia di microfoni con EX5 o EX5R, collegateli alle prese L/ MONO e R A/D INPUT. E' consigliabile l'uso di microfoni dinamici con un'impedenza di circa 150 ohm (gli strumenti EX non supportano microfoni a condensatore phantom-powered (attivi)).

■ Modo di Registrazione & Impostazioni di Input

Una volta collegate le sorgenti (se intendete campionare da una sorgente esterna), premete il pulsante [SAMPLE] per accedere al modo Sample e poi il pulsante funzione [F8] ("[REC]") per accedere al display SAMPLE REC.

Se state campionando con EX5 o EX5R, dovrete impostare il parametro Rec Mode per il campionamento mono o stereo (non é necessario per l'EX7 poiché é dotato solo di una presa MONO A/D INPUT):

```
SAMPLE PLAY          SMPL#0001[NewSamP1]
Play Mode=Emono
Sample = RAM 0001 --:NewSamP1
DRAM : 524288 Free : 524288 word
FLASH : 0 Free : 0 word
[REC]
```

F8



L	Campiona solo da L A/D INPUT
R	Campiona solo da R A/D INPUT
L+R	Ingresso combinato dalle prese L e R A/D INPUT per campione mono.
stereo	Campiona in stereo i segnali L e R A/D INPUT per file separati.

Assicuratevi anche di impostare il parametro Source su "A/D" se state campionando da una sorgente esterna e il parametro mic/line su "mic" se desiderate campionare da un microfono o su "line" se desiderate campionare da un lettore CD o da altre sorgenti di linea.

```
SAMPLE REC          SMPL#0001[NewSamP1]
Rec Mode =L+R Source=A/D
Sample = RAM 0001 --:NewSamP1
Trigger = level
Length = 11sec ( 485100)
[STANBY]
```

Input Level Mic/Line Level

Trigger Level

F8



Quando campionate da una sorgente di linea usando l'EX7, potrebbe essere necessario utilizzare un cavo stereo-a-mono o un cavo "Y" per combinare i segnali di canali di uscita sinistro e destro di un'unità sorgente per l'ingresso nella presa mono A/D INPUT dell'EX7.

■ Impostazione dei Livelli

Una volta collegata la sorgente e impostati i parametri Rec Mode, Source e mic/line, potete usare il controllo A/D GAIN in abbinamento agli indicatori di livello a barra a destra del nome del nuovo campione, per impostare il livello di ingresso ottimale.

Iniziate impostando il controllo A/D GAIN in posizione MIN e suonate la sorgente al volume massimo. Ruotate gradualmente il controllo A/D GAIN in senso orario finché le barre grafiche non si estendono fino a circa l'80-90% della loro lunghezza massima. In questo modo avrete impostato approssimativamente il livello ottimale per la vostra sorgente.

Se le barre grafiche si estendono completamente verso destra, indipendentemente dall'impostazione del controllo A/D GAIN, il livello di uscita della sorgente é probabilmente troppo alto. Compensatelo riducendo il livello di uscita dell'unità sorgente.

■ Registrazione del campione

Dopo esservi assicurati che la sorgente sia collegata correttamente e che siano stati impostati i parametri ed i livelli di ingresso, regolate se necessario il Trigger Level (pag. 177), impostate la lunghezza massima desiderata del campione usando il parametro Length (pag. 177) e premete il pulsante funzione [F8] ("[STANDBY]"). A display apparirà la scritta "Waiting..." (attendere). Suonate la sorgente e il campionamento inizierà automaticamente non appena verrà colto un segnale che eccede il Livello Trigger. Potete anche iniziare il campionamento manualmente premendo il pulsante funzione [F8] che a questo punto sarà diventato "[START]". Dopo l'inizio del campionamento (a display apparirà la scritta "Now recording" – in fase di registrazione), il pulsante funzione [F8] cambierà in "[STOP]" e vi permetterà di fermare la registrazione, premendolo in qualsiasi momento. Il campionamento continuerà per il tempo specificato dal parametro Length o finché non verrà raggiunto il limite della memoria campione o non sarà interrotto manualmente.

NOTE EX5, EX5R ed EX7 registrano ad una frequenza di campionamento di 44.1 kHz.

NOTE Vedi pag. 176 per informazioni circa il campionamento dai generatori sonori interni.

■ Editing del campione

Una volta registrato un campione, usate il modo Sample Job (pag. 182) e Sample Edit (pag. 179) per effettuare operazioni di normalize, extract, tune, loop etc. e perfezionare il vostro campione.

Salvataggio di campioni su disco

Ricordate che la memoria campione standard dell'EX è volatile. Ciò significa che quanto in essa contenuto andrà perduto alla disattivazione dello strumento. Gli 8MB di memoria disponibili grazie alla scheda opzionale EXFLM1 Flash Memory sono invece di memoria tampone e conservano i campioni salvati anche alla disattivazione dello strumento. Poiché è possibile registrare solo sulla memoria di campione RAM volatile, dovrete usare la funzione Copy Sample job (pag. 183) per copiare i campioni sulla memoria tampone.

Sia che abbiate installato la memoria tampone opzionale o meno, è sempre consigliabile (essenziale se non avete installato la memoria tampone) salvare su disco i campioni che desiderate conservare, usando la funzione Save Wave (pag. 264) del modo Disk.

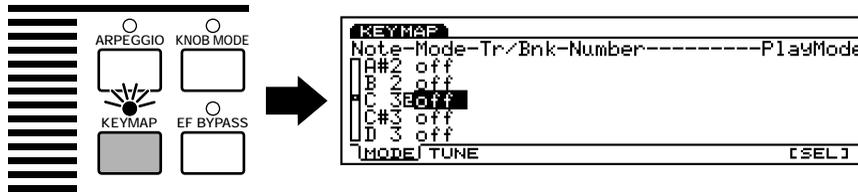
Il Modo Key Map

Il modo Key Map vi consente di assegnare singoli campioni, pattern o tracce pattern a diversi tasti sulla tastiera (o numeri di nota MIDI nel caso dell'EX5R). I campioni e/o pattern assegnati possono essere suonati dall'EX5/EX7 o da un sequencer esterno o da altri controller MIDI (su tutti i modelli). Key Map consente inoltre di combinare ad esempio la riproduzione di campioni ritmici in loop con pattern per creare nuovi tessuti ritmici controllabili "dal vivo", in tempo reale.

Procedura di Key Map

1 Accedete al modo Key Map

Premete il pulsante [KEYMAP] per accedere al modo Key Map. Le note non assegnate sono visualizzate a display come "off". (Se necessario, premete il pulsante [F1] per selezionare la videata Mode.)



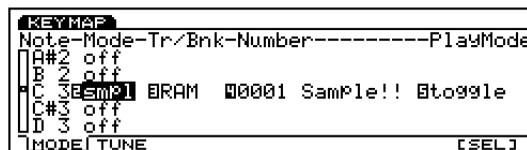
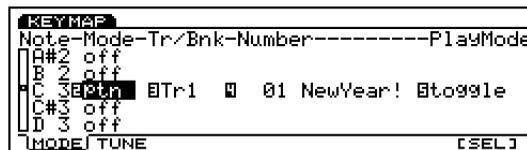
NOTE I pulsanti funzione [KEYMAP] sono attivabili/ disattivabili nel modo Voice, Performance e Song.

2 Selezionate una nota

Selezionate una nota a cui desiderate assegnare un campione o un pattern, usando i pulsanti cursore ▲ e ▼ per illuminare a display la nota desiderata (l'elenco delle note scorrerà verso l'alto o verso il basso, come richiesto), oppure premete il tasto desiderato sulla tastiera, tenendo premuto il pulsante funzione [F8] ("[SEL]").

3 Selezionate l'assegnazione di pattern o di campione

Usate il Dial Data, i pulsanti [DEC]/[INC] o la manopola Controller 2 per selezionare "ptn" se desiderate assegnare un pattern ad un tasto oppure "smp" se desiderate assegnare un campione.



4 Specificate un pattern o un campione

Se desiderate assegnare un pattern alla nota selezionata, usate i pulsanti cursore in abbinamento al Dial Data, ai pulsanti [DEC]/[INC] o alle appropriate manopole Controller, per specificare una traccia — “Tr1 ... Tr8” per una singola traccia oppure “all” per tutto il pattern — e il numero di pattern (il nome del pattern apparirà alla destra del numero).

```

KEYMAP
Note-Mode-Tr/Bnk-Number-----PlayMode
C 3 Ptn  E[Tr1]  01 NewYear!  Btoggle
C#3 Ptn  Tr2    02 NewTrack  toggle
D 3 Ptn  Tr3    03 NewYear3  toggle
D#3 Ptn  Tr4    04 NewTrack  toggle
E 3 Ptn  all    01 NewYear!  toggle
[MODE] TUNE [SEL]
  
```

Se desiderate assegnare un campione alla nota selezionata, usate i pulsanti cursore in abbinamento al Dial Data, ai pulsanti [DEC]/[INC] o alle appropriate manopole Controller, per specificare la memoria campione "RAM" (interna) o "FLS" (flash memory, se é installata la scheda EXFLM1 Flash Memory opzionale) e il numero del campione desiderato (il nome del campione apparirà alla destra del numero).

```

KEYMAP
Note-Mode-Tr/Bnk-Number-----PlayMode
C 3 smPl  RAM   0001 Sample!!  toggle
C#3 smPl  RAM   0002 NewSamPl  toggle
D 3 smPl  E[RAM] 0003 NewSamPl  Btoggle
D#3 smPl  FLS   0004 NewSamPl  toggle
E 3 smPl  FLS   0001 NewSamPl  toggle
[MODE] TUNE [SEL]
  
```

5 Specificate un modo play

Il parametro all'estrema destra del display, che segue il numero di pattern o di campione, specifica il modo play per il tasto corrispondente.

toggle	La riproduzione di pattern o campioni inizia quando viene premuto il tasto e termina quando il tasto viene premuto una seconda volta.
oneshot	La riproduzione di pattern o campioni inizia quando viene premuto il tasto e si ferma automaticamente quando il pattern o campione é stato suonato una volta per intero.
gating	La riproduzione di pattern o campioni inizia quando viene premuto il tasto e termina quando il tasto viene rilasciato.

6 Proseguite in base alle vostre esigenze

Ripetete la procedura sopra descritta e assegnate pattern e campioni a tutti i tasti desiderati.

- NOTE** Le assegnazioni di Key Map saranno sempre cancellate alla disattivazione dello strumento. Per conservare un setup Key Map, usate l'opzione Save ALL del modo Disk per salvare tutti i dati su disco.
- NOTE** E' possibile assegnare solo un campione, pattern o traccia pattern ad ogni tasto.
- NOTE** Il numero di campioni disponibili per l'assegnazione ai tasti, dipende dal numero di campioni attualmente presenti nella memoria campione EX (max. 1024).

Circa la videata Tune

Premendo il pulsante [F2] si seleziona la videata Tune, disponibile solo per i campioni, che include due parametri relativi all'accordatura : Coarse e Fine.

```
KEYMAP
Note-Mode-Tr/Bnk-Number-----Coarse-Fine
A#2 off
B 2 off
C#3 38501 BRAM 00001 NewSamP1 B+ 0 B-64
D 3 off
MODE [TUNE] [SEL]
```

Coarse: Alza o abbassa l'intonazione di ogni campione in unità di semitoni.

Impostazioni: -64~ + 63

Fine: Consente di eseguire regolazioni "fine" nell'intonazione di ogni elemento.

Impostazioni: -64~ + 63

Usando questi due parametri é possibile regolare la velocità di riproduzione dei campioni EX così come dei dati registrati a diverse frequenze di campionamento.

Sezione di Riferimento

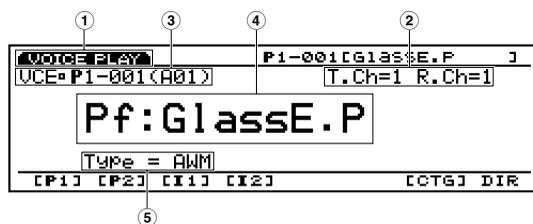
Modo Voice

Modo Voice Play

Il Modo Voice Play vi consente di suonare le 256 Voci Preset e le Voci User da voi create.

Videata Modo Voice Play

Premete il pulsante [VOICE] sul pannello per accedere al modo Voice Play. Quando sarete nel modo Voice Play, apparirà la seguente videata. I suoi contenuti sono illustrati qui di seguito.



① Titolo della videata (screen title)

Indica il modo Voice Play.

② Canale di Trasmissione/ Canale di Ricezione

Indica il canale MIDI usato per le voci nel modo Voice. I canali di trasmissione/ ricezione sono impostati nel Voice Mode Setup del modo Utility (pag. 271).

③ Area Numero di Voce

Visualizza la locazione di Memoria, il numero di Programma (001~ 128) e il Banco (A~ H)/ numero di Programma (1~ 16) della voce attualmente selezionata. Per esempio, il numero di voce visualizzato, P1-001 (A01) indica che si tratta della voce 001 nella locazione di memoria Preset 1 ed è la voce 01 del Banco A.

Memoria

Esistono due tipi di memoria: Preset e Internal (user). Ogni Preset — P1 (Preset 1) e P2 (Preset 2)— contiene 128 voci preset. Ogni Internal — I1 (Internal 1) e I2 (Internal 2)— contiene 128 aree user per la creazione delle vostre voci.

Numero di Voce

I numeri di voce sono indicati in due modi, come illustrato qui di seguito: da 1 a 128 o 8 (A~ H) banchi di 16 voci ciascuno (8 x 16 = 128).

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

④ Categoria/Nome della Voce

Categoria della Voce

Le voci sono organizzate in Categorie Voci con codice a due lettere. Ogni codice di Categoria corrisponde ad una voce.

LCD	Category	LCD	Category
--	No Assign	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Sound Effects
Cp	Chromatic Percussion	Et	Ethnic
Or	Organ	Pc	Percussive
Gt	Guitar	Se	Sound Effects
Ba	Bass	Dr	Drums
St	Strings/Orchestral	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocal
Br	Brass	Co	Combination
Rd	Reed	Wv	Material Wave
Pi	Pipe	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

Nome di Voce

Visualizza il nome attuale fino ad un massimo di 12 lettere.

⑤ Tipo di Voce (voice type)

Indica il tipo di voce attualmente selezionato.

NOTE Per maggiori informazioni circa il tipo di voce, fate riferimento a pag.77.

Selezione delle Voci

Sono disponibili vari sistemi per selezionare le voci. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag. 36.

Voice Mode Setup

Nel modo Voice, è possibile impostare i collegamenti delle voci con il generatore sonoro interno e/o con unità esterne. Nel Voice Mode Setup del modo Utility, è possibile assegnare numeri di control (pag. 271).

Modo Voice Edit

Esistono due tipi di voci: normal e drum. I parametri di edit per ogni tipo di voce sono illustrati separatamente poiché rappresentano i diversi elementi che formano una voce normal.

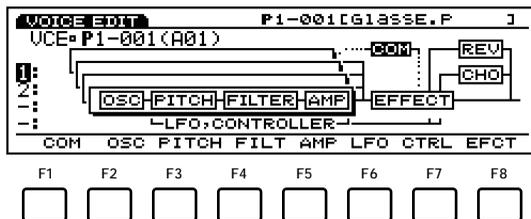
NOTE Per maggiori informazioni circa le voci e gli elementi, consultate pag.43.

[VOICE]

Normal+ [EDIT] AWM Element	77
[F1:COMMON]	77
[F6:Parameter]	77
[F7:Arpeggio]	79
[F3:Arpeggio-Edit]	79
[F8:Name]	79
[F2:OSCILLATOR]	80
[F6:Wave]	80
[F3:Wave-Edit]	81
[F7:Mix]	81
[F8:Zone]	82
[F3:PITCH]	83
[F6:Parameter]	83
[F7:Scaling]	83
[F8:EG]	84
[F4:FILTER]	86
[F4:Static Control Filter]	86
[F5:Dynamic Control Filter]	91
[F6:Sensitivity]	93
[F7:Scaling]	94
[F8:EG]	95
[F5:AMPLITUDE]	96
[F6:Parameter]	96
[F7:Scaling]	97
[F8:EG]	98
[F6:LFO]	100
[F7:LFO1]	101
[F8:LFO2]	102
[F7:CONTROLLER]	103
[F7:Pitch Control]	103
[F8:Controller Set]	104
[F3:Remap]	104
[F8:EFFECT]	105
[F4:Type]	105
[F5:Insertion Effect 1]	106
[F6:Insertion Effect 2]	106
[F7:Reverb]	107
[F8:Chorus]	107
Normal+ [EDIT] VL Element	107
Normal+ [EDIT] AN Element	112
FDSP	123
Drum+ [EDIT]	141

Per accedere al modo Voice Edit, premete il pulsante [EDIT] sul pannello: apparirà il seguente menu. Sotto sono riportati gli otto menu del modo Voice Edit.

NOTE Prima di accedere al modo Voice Edit, selezionate la voce da editare. E' possibile editare tutti i parametri di una voce e memorizzarli come nuova voce.



- [F1]: COM (Impostazioni Common applicate in modo uguale a tutti gli elementi)
- [F2]: OSC (Impostazioni Tone generator – generatore sonoro – relative a Oscillator)
- [F3]: PITCH (Impostazioni relative a Pitch)
- [F4]: FILT (Impostazioni relative a Filter, per il tono)
- [F5]: AMP (Impostazioni relative ad Amplitude, per il volume)
- [F6]: LFO (Impostazioni relative al Low Frequency Oscillator, per la modulazione)
- [F7]: CTRL (Impostazioni relative ai Controller)
- [F8]: EFCT (Impostazioni relative agli Effetti)

Element Mute

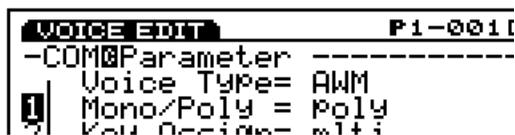
Durante l'editing di una voce, potreste voler escludere temporaneamente tutti gli altri elementi. Per informazioni circa l'esclusione (mute) di ogni elemento, consultate pag.44.

Compare & Store

Quando modificate un parametro nel modo Voice Edit, in alto a sinistra sul display appare una piccola "E" ad indicare che la voce è stata editata ma non ancora memorizzata.



Premendo il pulsante [EDIT/COMPARE] nel modo edit, potreste alternare tra suono originale e suono editato (un simbolo "E" appare in alto a sinistra quando è attiva la funzione Compare ad indicare che si sta monitorando il suono originale).



Quando uscite dal modo Voice Edit, il simbolo "E" resta in alto a sinistra sul display finché non memorizzate la voce editata o selezionate un altro numero di voce o un altro modo. Se selezionate un altro numero di voce o modo prima di memorizzare la voce editata, i dati andranno perduti. Assicuratevi di memorizzare i dati di voce che desiderate conservare (vedi pag. 48).

NOTE La funzione Compare non è disponibile quando si cambia tipo di voce.

NOTE Se desiderate creare una voce dal nulla, potrete usare la funzione di inizializzazione di voce (modo Voice Job, pag. 148) per inizializzare la voce selezionata.

Voce Normal (Elemento AWM)

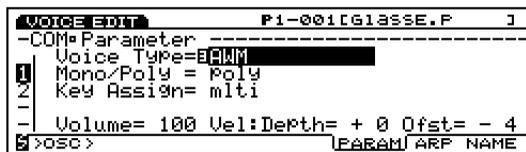
[F1]: COM (Common)

Common Edit include le impostazioni che influenzano tutti gli elementi (massimo 4) della voce selezionata. Sono disponibili tre menu.

- [F6]: PARAM (Parametri)
- [F7]: ARP (Arpeggio)
- [F3]: [ARP EDIT]
- [F8]: NAME (Nome)

[F6]: PARAM (Parametri)

Vari parametri di controllo, come Voice Type, determinano le caratteristiche fondamentali di una voce.



■ Voice Type

Per selezionare il tipo di voce. Selezionando un tipo di voce si determina anche il tipo di elementi usati nella voce.

□ Impostazioni:

AWM:

Usa fino ad un massimo di 4 elementi AWM. Si tratta di forme d'onda registrate digitalmente o "campioni" di strumenti musicali e altri suoni.

VL+ AWM (solo EX5/5R):

Usa 1 elemento VL per la sintesi Virtual Acoustic + 3 elementi AWM. Una volta selezionato il tipo di voce VL, il primo elemento nella videata OSC (pag.108) viene fissato all'elemento VL.

FDSP (Formulated Digital Sound Processing):

Utilizza ognuno dei quattro elementi AWM (fino ad un massimo di quattro) applicati all'unità FDSP. Quando selezionate un tipo FDSP, a display viene visualizzato anche il menu FDSP. E' possibile accedervi usando il pulsante [F5] in basso sulla videata COM (pag. 123).

AN (Poly)+ AWM ("AN+ AWM" sull'EX7):

Usa un elemento AN per la sintesi Analog Physical Modeling + tre elementi AWM. Selezionando Analog Poly, il primo elemento nella videata OSC (pag.113) è fissato su un elemento AN.

AN (Layer)+ AWM (solo EX5/5R):

Questo tipo può usare due elementi AN per la sintesi Analog Physical Modeling + due elementi AWM. Ciò consente di miscelare i due elementi AN. Selezionando Analog Layer, il primo ed il secondo elemento nella videata OSC (pag.113) sono fissati su elementi AN.

AN+ FDSP (solo EX5/5R):

Questo tipo può usare un elemento AN per la sintesi Analog Physical Modeling + tre elementi AWM applicabili all'unità FDSP. Selezionate Analog + FDSP e usate [F5] in basso sulla videata COM per accedere al menu FDSP (pag.123). Il primo elemento nella videata OSC (pag.113) è fisso su un elemento AN.

Drum:

Usa un massimo di 128 elementi AWM, ognuno dei quali è assegnato a specifici tasti o numeri di nota.

NOTE I parametri disponibili e il menu edit del modo Voice Edit cambieranno a seconda del tipo di voce selezionata. Per maggiori informazioni circa VL vedi pag.30; circa FDSP pag.34; Analog pag.33; Drum pag.39.

Polifonia

La polifonia massima di EX5 ed EX5R è di 126 note mentre quella di EX7 è di 64 note. La piena polifonia non è però disponibile per tutti i tipi di voci. Lo specchietto qui di seguito riporta la polifonia massima disponibile per ogni tipo di voce.

Voice Type	EX5/5R Polyphony	EX7 Polyphony
AWM/Drum*	126	64
VL+AWM	1+AWM	—
FDSP	16	8
AN(Poly)+AWM	2+AWM	1+AWM
AN(Layer)+AWM	1+AWM	—
AN+FDSP	AN: 1; FDSP: 8	—

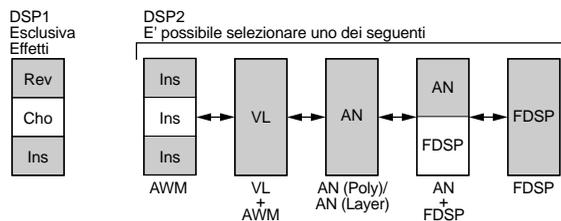
*Ricordate che in certe condizioni, la polifonia reale potrebbe risultare ridotta.

Limiti DSP

Il sistema DSP (Digital Signal Processing) utilizzato per creare gli effetti EX è usato anche dai generatori sonori AN, FDSP e VL (solo EX5/5R) per creare le voci. Ciò significa che è disponibile meno capacità DSP per produrre effetti quando vengono usati i tipi di voci sopra indicati e che esistono quindi dei limiti, diversi per EX5/5R ed EX7. Le unità di effetto Riverbero e Chorus funzionano normalmente, indipendentemente dal tipo di voce usata.

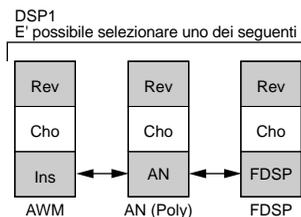
EX5/5R

Non esistono limiti all'utilizzo degli effetti Insertion nel modo Voice dell'EX5 o EX5R. Nel modo Performance, però gli effetti Insertion possono essere usati su un massimo di 4 parti (voci) se il setup di performance consiste interamente di voci AWM. Se nel setup di performance è usata una voce VL, AN o FDSP, sarà possibile usare un effetto Insertion solo in una parte (voce).



EX7

Nel modo Voice dell'EX7, gli effetti Insertion possono essere usati nelle voci AWM ma non in altri tipi di voci (AN o FDSP). Nel modo Performance, se il setup di performance consiste solo di voci AWM, sarà possibile usare un effetto Insertion solo su una voce. Se però il setup di performance include una voce AN o FDSP, non sarà possibile usare alcun effetto Insertion.



■ **Mono/Poly**

Seleziona se la voce viene suonata in monofonia (solo una nota per volta) o in polifonia (più note che suonano simultaneamente).

□ **Impostazioni:** mono, poly

■ **Key Assign**

Seleziona sngl (single) o mlti (multi) Key Assign. Con un'impostazione sngl (single), se un generatore sonoro riceve due volte la stessa nota, la prima nota si ferma quando viene ricevuta nuovamente la stessa nota. Con un'impostazione mlt multi), quando si ricevono più note, i suoni vengono assegnati ad un canale dopo l'altro, rendendo possibile la generazione sonora di più parti.

□ **Impostazioni:** sngl, mlti

■ **Volume**

Imposta il volume della voce.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Vel Depth (Velocity Depth)**

Determina la profondità della sensibilità di dinamica.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Vel Offset (Velocity Offset)**

Imposta il valore di dinamica offset.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

NOTE Modificando il valore si aggiunge o si sottrae rispetto all'attuale valore di dinamica.

[F7]: ARP (Arpeggio)

Qui di seguito elenchiamo i parametri relativi all'Arpeggiatore.

```

VOICE EDIT P1-001[G]LASSSE.P ]
-COM=Arpeggio -----ARP Sw= off-
1 Sw =Eoff Type =E001:PRE[UP]Oct1 ]
2 Tempo= 120 Ctrl = off
- NoteLimit= C 2 - G 8
-
] >OSC > PARAM LABEL NAME
    
```

■ **Arp Sw (Arpeggio Switch)**

Attiva/ disattiva l'Arpeggiatore.

□ **Impostazioni:** on, off

NOTE Il pulsante ARPEGGIO sul pannello frontale, ha la stessa funzione.

■ **Arp Type (Arpeggio Type)**

Seleziona il tipo di arpeggio.

□ **Impostazioni:** Vedi Arpeggio Type a pag. 242.

■ **Arp Tempo (Arpeggio Tempo)**

Imposta il tempo dell'arpeggio.

□ **Impostazioni:** 30~ 250

■ **Tempo Ctrl (Tempo Control)**

Imposta se una delle manopole controlla o meno il tempo di arpeggio.

□ **Impostazioni:** off, manopola 1~ 6

■ **Arp Note LimitL (Note Limit Low)**

Determina la nota più bassa dell'arpeggio sull'estensione della tastiera.

□ **Impostazioni:** DO-2~ SOL8

NOTE La nota più bassa impostata qui e la nota impostata per Arp Note High (Note Limit High; vedi sotto) determina l'estensione di note in cui suonerà l'arpeggio.

■ **Arp Note LimitH (Note Limit High)**

Determina la nota più alta dell'arpeggio sull'estensione della tastiera.

□ **Impostazioni:** DO-2~ SOL8

[F3]: ARP-EDIT (Arpeggio Edit)

Una volta selezionato il tipo di arpeggio "USR" (USER), il menu ARP EDIT è accessibile usando [F3] in basso sulla videata. Premete [F3] per accedere alla videata ARP EDIT che vi consente di creare il vostro tipo di arpeggio personalizzato (User arpeggio). Per maggiori informazioni, vedi pag. 238.

```

VOICE EDIT P1-001[V]ANONA GrandJ ]
-COM=Arpeggio -----ARP Type= 051-
1 Sw =Eoff Type =E051:USR[Init Arp] ]
2 Tempo= 120 Ctrl = off
- NoteLimit= C 2 - G 8
-
] >OSC > [ARP-EDIT] PARAM LABEL NAME
    
```

[F8]: NAME

Vi consente di assegnare un nome alla voce editata, usando un massimo di dodici caratteri.

Category name	Voice name
VOICE EDIT	P1-001[G]LASSSE.P]
-COM=Name	-----
	Pf[G]LASSSE.P]
	0123456789!#\$%&'()*~^-_{}~"*/.,
	ABCDEFGHIJKLMN O PQRSTU VWXYZ/:;<=>
	abcdefghijklmnopqrstuvwxyz[\]
>OSC >	PARAM ARP NAME]

Impostare il nome della voce (Voice Name)

- 1 Premete [F8] per accedere alla videata Name.
 - 2 Muovete il cursore [↓] all'estrema sinistra usando il pulsante Cursore.
 - 3 Usate [INC]/[DEC] o il dial Data per selezionare Category.
- NOTE** I nomi delle categorie vi aiutano ad individuare le voci che avete creato. Se non desiderate specificare un nome, selezionate (...), nessuna assegnazione.
- 4 Spostate il cursore [↓] su Name.
 - 5 Usate [INC]/[DEC] o il dial Data per selezionare lettere, numeri o simboli.
 - 6 Muovete il cursore [↓] usando i pulsanti cursore e selezionate il carattere successivo.
 - 7 Ripetete l'operazione finché non avrete terminato di impostare il nome del file.

E' anche possibile inserire numeri, lettere o simboli usando il keypad numerico. Ad ogni pulsante sono assegnate più lettere o simboli (le lettere o simboli elencati sotto, si riferiscono al pulsante sopra corrispondente). Sono disponibili lettere maiuscole e minuscole. Per esempio, ogni volta che premete il pulsante 0, i numeri e le lettere disponibili vengono visualizzati nel seguente ordine: 0→A→B→C→a→b→c. "SPACE" (uno spazio) é assegnato al pulsante [ENTER]. Potete spostarvi tra le locazioni di inserimento usando il pulsante cursore sopra menzionato.

Numeri e lettere disponibili:
Indicati nella figura sopra riportata.

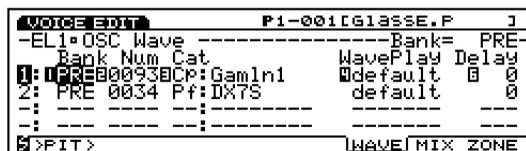
[F2]: OSC (Oscillator)

Il parametro Oscillator genera le onde sonore che creano una voce. Una voce consiste di un massimo di quattro elementi (pag.29). E' possibile selezionare l'onda per ogni elemento e regolare i vari parametri. Sono disponibili quattro menu.

- [F6]: WAVE
- [F3]: WAVE-EDIT
- [F7]: MIX
- [F8]: ZONE

[F6]: WAVE

Seleziona le onde per gli elementi (massimo 4 per voce) e imposta i parametri relativi alla configurazione Loop di ogni onda.



Bank (Wave Bank)

Nel Banco Voci (Voice Bank) selezionato, questo parametro vi permette di scegliere un banco d'onda contenente le onde disponibili. E' possibile selezionare un banco diverso per ogni elemento.

- Impostazioni:** PRE (Preset), RAM (DRAM), FLS (Flash Memory)

NOTE Quando un elemento non é utilizzato, nel banco saranno visualizzati dei trattini (--) e il cursore non potrà selezionare Num (Number) e alcuni altri elementi.

Number

Nel banco d'onda selezionato, questo parametro permette di selezionare il numero di onda desiderato. Dopo aver selezionato il numero, a destra del numero sono visualizzati la lettera della categoria d'onda e il nome dell'onda.

- Impostazioni:** (per informazioni circa ogni onda, consultate la Wave List nell'opuscolo Data List)

NOTE Alcune onde non contengono nomi di categorie.

Cat (Category)

Seleziona la categoria contenente l'onda che desiderate usare. Sostituendo una categoria ad un'altra, si seleziona la prima onda della nuova categoria selezionata.

- Impostazioni:** Vedi elenco di seguito.

LCD	Category	LCD	Category
--	No Assign	Pd	Synth Pad
Pf	Piano	Fx	Synth Sound Effects
Cp	Chromatic Percussion	Et	Ethnic
Or	Organ	Pc	Percussive
Gt	Guitar	Se	Sound Effects
Ba	Bass	Dr	Drums
St	Strings/Orchestral	Sc	Synth Comping
En	Ensemble	Vo	Vocal
Br	Brass	Co	Combination
Rd	Reed	Wv	Material Wave
Pi	Pipe	Sq	Sequence
Ld	Synth Lead		

NOTE I trattini visualizzati nella categoria, indicano che l'onda attuale non é assegnabile con una categoria.

■ Wave Play

Seleziona il modo in cui viene riprodotta l'onda. Sono possibili cinque opzioni: "FwdLp," "FwdLpEx," "FwdNoLp," "RevNoLp" o "default."

□ Impostazioni:

FwdLp:

Mentre è premuto un tasto (tenuto premuto), la riproduzione dell'onda inizia dal punto Start e si sposta fino al punto Top ripetendosi continuamente dal punto Top al punto End.

FwdLpEx:

E' come "FwdLp" finché il tasto è tenuto premuto. Quando però rilasciate il tasto, EX5/5R/7 annullano la riproduzione in loop e vanno oltre il punto End suonando il resto dei dati del campione e fermandosi alla fine dei dati.

FwdNoLp:

Ogni volta che viene suonato un tasto, l'onda viene riprodotta una volta dal punto Start al punto End.

RevNoLp:

Ogni volta che viene suonato un tasto, l'onda viene riprodotta una volta al contrario, dal punto End al punto Start.

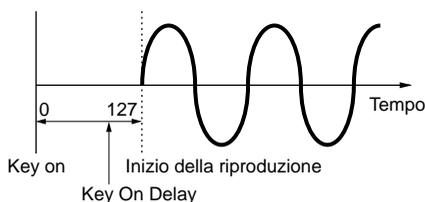
default:

Segue l'impostazione originale effettuata nel modo Wave Edit o Sample Edit.

■ KeyOn Delay

Imposta la quantità di delay dal punto in cui viene suonata la nota sulla tastiera a quando viene prodotto il suono. E' possibile impostare una diversa quantità di KeyOn delay per ogni elemento.

□ Impostazioni: 0~ 127



[F3]: WAVE-EDIT

Proviamo ad editare le onde. Selezionando "RAM" per il banco Wave, si aggiunge [F3] (WAVE-EDIT) per consentire l'editing delle onde. Per informazioni circa WAVE EDIT, vedi pag. 150.

VOICE EDIT		P1-001[G]ASSE.P		1	
-EL1	OSC Wave	-----	Bank=	PRE-	
	Bank Num	Cat	Level	Pan	Detune
1:	PRE 0093	---:Gmln1	100	cnt	0+ 0
2:	PRE 0034	Pf:DX7S	100	cnt	+ 0
[F3]PIT>		[WAVE-EDIT]	WAVE	[MIX]	ZONE

NOTE Quando in WAVE viene selezionato PRE (Preset) o FLS (Flash memory), la videata WAVE-EDIT non è disponibile.

[F7]: MIX

Imposta il bilanciamento di uscita tra le onde dei vari elementi che compongono una voce.

VOICE EDIT		P1-001[G]ASSE.P		1	
-EL1	OSC Wave	-----	Bank=	PRE-	
	Bank Num	Cat	Level	Pan	Detune
1:	PRE 0093	---:Gmln1	100	cnt	0+ 0
2:	PRE 0034	Pf:DX7S	100	cnt	+ 0
[F7]PIT>		WAVE	[MIX]	ZONE	

■ Bank (Wave Bank)

■ Number

■ Cat (Category)

Questi parametri sono identici a quelli descritti per la videata WAVE. Per informazioni, vedi pag.80.

■ Level

Imposta il livello di uscita di ogni onda che vi consente di regolare il bilanciamento di uscita tra ogni elemento.

□ Impostazioni: 0~ 127

■ Pan

Imposta il pan di ogni onda. Questa funzione determina il posizionamento sinistro o destro di ogni elemento nello spettro stereofonico.

□ Impostazioni: scl (Scaling Pan), L63 (sinistra)~ cnt (centro)~ R63 (destra), rnd (Random Pan)

NOTE In scl (Scaling Pan), come riferimento viene impostata un'intonazione base che determina il grado a cui il suono si sposta verso destra o verso sinistra nello spettro stereofonico. Il controllo dipende dall'intonazione suonata sulla tastiera in relazione all'intonazione base. Rnd (Random Play) fa sì che il suono appaia in modo casuale da sinistra a destra nello spettro stereo. Per le impostazioni Scaling Pan e Random Pan, l'estensione fissa del movimento sonoro e l'intonazione standard, vengono indicate dai parametri KeyFlw (Key Follow) e Pan della videata PARAM di AMP (Amplitude).

■ Detune

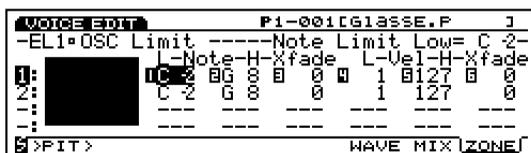
Imposta il valore di detune (scordatura) per ogni onda. Detune è efficace per rendere il suono più corposo alzando o abbassando l'intonazione di ogni singolo elemento con incrementi o decrementi "fine" in relazione tra loro.

□ Impostazioni: -75~ 0~ + 75

NOTE Dalla videata PITCH PARAM sono disponibili anche i parametri Level, Pan & Detune.

[F8]: ZONE

Imposta la zona di ogni elemento (l'estensione di tastiera e di dinamica all'interno della quale vengono riprodotti i suoni). Per ogni elemento è possibile impostare una zona diversa.



■ Note Limit Low

Imposta, per ogni elemento, la nota più bassa della zona sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** DO-2~ SOL8

NOTE La nota più bassa qui impostata e il valore di Limit High (Note Limit High, di seguito) determinano l'estensione di note eseguibili sulla tastiera.

■ Note Limit High

Imposta la nota più alta che ogni elemento può suonare.

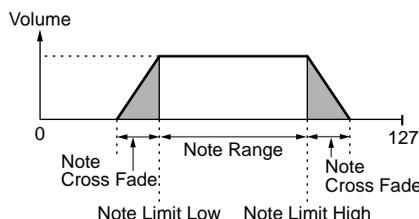
□ **Impostazioni:** DO-2~ SOL8

NOTE Non è possibile impostare un valore di Note Limit Low superiore a quello di Note Limit High o un valore di Note Limit High inferiore a quello di Note Limit Low.

NOTE E' possibile indicare il tasto premendo realmente un tasto sulla tastiera mentre tenete premuto [F8].

■ Note Xfade (Note Cross Fade)

Imposta l'estensione di cross fade (Note Limit Low e High) di ogni elemento. Aumentando il valore, aumenta l'estensione. Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.



□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Vel Limit Low (Velocity Limit Low)

Imposta il valore di dinamica più basso di ogni onda di elemento individuata quando si suona la tastiera.

□ **Impostazioni:** 1~ 127

NOTE Il valore di dinamica più basso qui impostato e quello impostato in Vel Limit High (Velocity Limit High) determinano l'estensione di dinamica dell'onda dell'elemento selezionato.

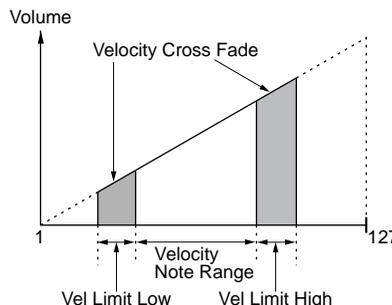
■ Vel Limit High (Velocity Limit High)

Imposta il valore più alto di dinamica di ogni onda di elemento individuata quando si suona la tastiera.

□ **Impostazioni:** 1~ 127

■ Vel Xfade (Velocity Cross Fade)

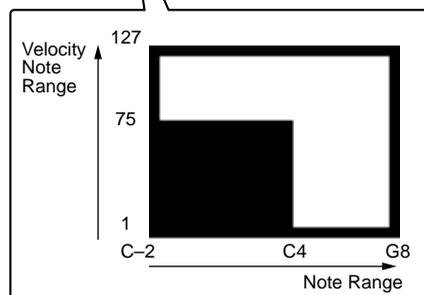
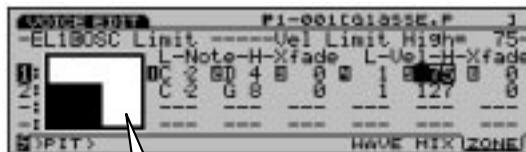
Imposta l'estensione della dinamica di cross fade (Vel Limit Low e High) per ogni elemento. Aumentando il valore, aumenta l'estensione. Un'impostazione "0" non produce alcun effetto.



□ **Impostazioni:** 0~ 127

Display Zone Graphical

Sulla sinistra di questa videata, viene visualizzata la "zone" (l'estensione di tastiera e di dinamica a cui verrà prodotto il suono). L'estensione di nota è indicata dall'asse orizzontale mentre l'estensione di dinamica di nota è indicata dall'asse verticale. Regolando ogni valore di parametro, la forma del box nero, che rappresenta l'estensione di nota, cambia di conseguenza. Le zone di altri elementi sono raggruppate e visualizzate sotto la zona dell'elemento attualmente selezionata.



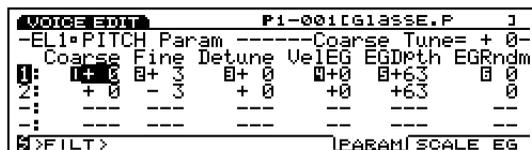
[F3]: PITCH

I parametri Pitch regolano l'intonazione dell'onda e configurano il sistema tuning (accordatura). Sono disponibili tre menu con diversi parametri applicabili ad ogni elemento.

- [F6]: PARAM (Parameters)
- [F7]: SCALE
- [F8]: EG (Envelope Generator)

[F6]: PARAM (Parameters)

Regola l'accordatura di ogni onda e le impostazioni PEG. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento.



■ Coarse Tune

Alza o abbassa l'intonazione di ogni onda di elemento in unità di semitoni.

- **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Fine Tune

Regola in modo "fine" l'intonazione dell'onda di ogni elemento.

- **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Detune

Imposta il valore di detune per ogni elemento. Detune é efficace per rendere più corposo il suono alzando o abbassando l'intonazione di ogni elemento in unità di Hertz (Hz).

- **Impostazioni:** -75~ 0~ + 75

NOTE Il parametro Detune qui descritto corrisponde a quello della videata MIX di OSC.

■ Vel→EG (Velocity→EG)

Imposta la sensibilità di dinamica per PEG (Pitch Envelope Generator – generatore di inviluppo di intonazione). Valori positivi fanno sì che suonando con più forza una nota si produca un cambiamento maggiore nell'intonazione. Valori negativi producono l'effetto opposto.

- **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

■ EG Depth

Imposta la quantità di modifica di intonazione in PEG. Un'impostazione di "0" non produce alcuna modifica e conserva l'intonazione originale.

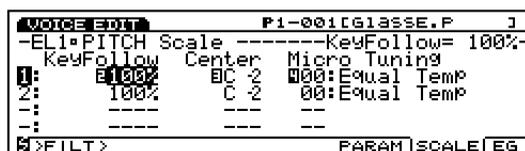
- **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ EG Random

Cambia il parametro Hold Level (pag.85) del PEG in modo casuale. Più alto é il valore, maggiore é la modifica di intonazione. Un'impostazione di "0" non produce alcuna modifica e conserva l'intonazione originale.

- **Impostazioni:** 0~ 15

[F7]: SCALE

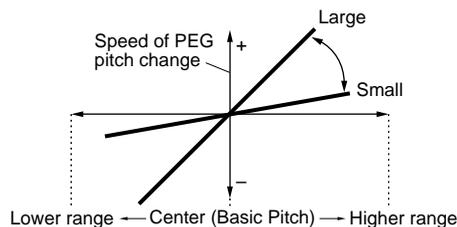


Imposta la scala di intonazione per ogni elemento, determinando l'accordatura.

■ KeyFollow

Imposta il KeyFollow per ogni elemento. La funzione KeyFollow regola la modifica di intonazione del PEG in relazione alle note suonate sulla tastiera. Quando é applicato KeyFollow, la quantità di modifica di intonazione del PEG viene regolata in base ad ogni nota relativa all'intonazione Center (centrale, vedi sotto) sulla tastiera.

- **Impostazioni:** 0, 5, 10, 20, 50, 100%



■ Center Key

Imposta l'intonazione base per il KeyFollow di ogni elemento. La stessa modifica di intonazione impostata nel PEG può essere ottenuta esattamente per la nota impostata come Center pitch (intonazione centrale). Le altre intonazioni saranno influenzate in proporzione ai valori impostati per il parametro KeyFollow.

- **Impostazioni:** DO-2~ SOL8

■ Micro Tuning

Imposta Micro Tuning (un sistema di accordatura o meglio un temperamento) per ogni elemento usato. A partire dall'accordatura standard "temperamento equabile", sono disponibili altri 32 sistemi di accordatura.

❑ **Impostazioni:** Vedi specchio qui di seguito.

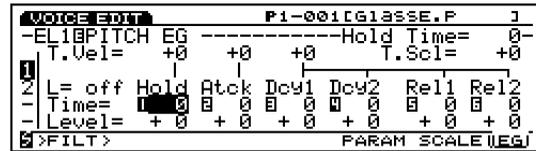
Nr.	Tipo	Tonalità	Descrizione
00	Temperamento Equabile	—	L'accordatura di "compromesso" usata negli ultimi 200 anni per la musica occidentale e presente quasi su ogni tastiera elettronica. Ogni mezza unità è esattamente metà di un'ottava e si può suonare indifferentemente in qualsiasi tonalità. Nessun intervallo è però perfettamente accordato.
01~12	Maggiore perfetta	Do~Si	Fa sì che la maggior parte degli intervalli (specialmente la terza maggiore e la quinta perfetta) nella scala maggiore, sia naturale. Gli altri intervalli saranno alterati in proporzione. Dovrete specificare la tonalità (Do~Si) in cui suonerete.
13~24	Minore perfetta	La~Sol#	Come la maggiore perfetta ma studiata per la scala minore.
25	Werckmeister	—	A.Werckmeister, un contemporaneo di Bach, ha studiato questa accordatura per suonare gli strumenti a tastiera in ogni tonalità. Ogni tonalità ha caratteristiche proprie.
26	Kirnberger	—	Johan Philipp Kirnberger era interessato al temperamento della scala per consentire l'esecuzione in qualsiasi tonalità.
27	Vallotti & Young	—	F. Vallotti e T.Young (meta del 1700) hanno realizzato questa regolazione in base all'accordatura Pitagorica in cui le prime sei quinte sono inferiori della stessa quantità.
28	1/4 trasposta	—	E' la scala di temperamento equabile, trasposta di 50 centesimi verso l'alto.
29	1/4 tono	—	24 note per ogni ottava, spaziate in modo uguale. (Suonare 24 note per completare un'ottava).
30	1/8 tono	—	48 note per ottava, spaziate in modo uguale. (Suonare 48 note per completare un'ottava).
31	Indian	Do~Si	Usata nella musica Indiana (solo tasti bianchi [Do-Si]).

[F8]: EG (Pitch Envelope Generator)

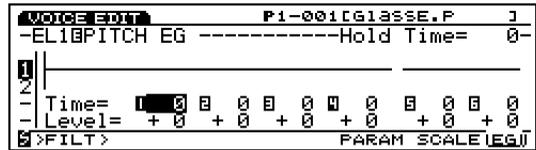
Imposta il PEG (Pitch Envelope Generator – generatore di involuppo di intonazione) che determina il modo in cui l'intonazione cambia nel tempo dal momento in cui viene premuto un tasto al momento in cui viene rilasciato. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento.

Quando impostate il PEG, premete [F8] e appariranno alternativamente due tipi di videate. Potrete alternare tra le due per impostare ogni parametro.

Videata All Parameters



Videata Envelope



■ Hold Time Vel (Hold Time Velocity)

Imposta la sensibilità di dinamica per Hold Time. Quando Hold Time Vel é regolato su un valore positivo, con più forza viene suonata la tastiera, più velocemente avviene una modifica. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

❑ **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

NOTE Questo parametro non é visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ Atck Time Vel (Attack Time Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per Attack Time. Quando Atck Time Vel é impostato su un valore positivo, con più forza sarà suonata la tastiera, più velocemente avverrà un cambiamento. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

❑ **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

NOTE Questo parametro non é visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ Other Time Vel (Other Time Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per Decay 1/2 Time e Release 1/2 Time. Quando questo parametro é impostato su un valore positivo, con più forza sarà suonata la tastiera, più velocemente avverrà un cambiamento. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

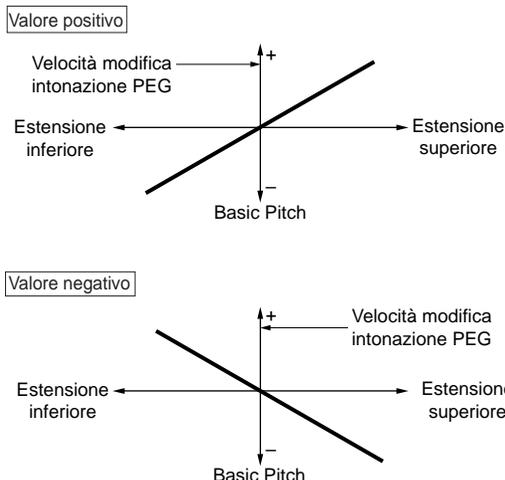
❑ **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

NOTE Questo parametro non é visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ Time Scale

La funzione Time Scale determina la velocità di modifica del PEG in base all'intonazione suonata sulla tastiera. Quando Time Scale é impostato su un valore positivo, più bassa sarà la nota suonata sulla tastiera e più lenta sarà la modifica nel tempo. Più alta sarà la nota suonata e più veloce sarà la modifica. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

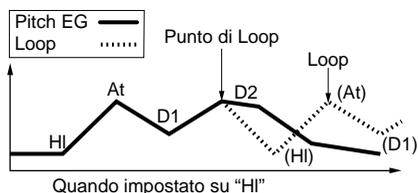
□ **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7



NOTE Questo parametro non é visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ L (Loop)

Determina il loop per il PEG. Come illustrato nella figura seguente, questa funzione imposta la posizione a cui tornare dopo aver raggiunto Decay 2 (il punto di loop). Selezionando "off" si disattiva la funzione loop.



□ **Impostazioni:** off, HI (Hold), At (Attack), D1 (Decay 1)

NOTE Questo parametro non é visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ Hold Time

Imposta il tempo di Hold.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Atck Time (Attack Time)

Imposta il tempo di attacco.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Dcy 1/2 Time (Decay 1/2 Time)

Imposta il tempo di Decay 1/2.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Rel1/Rel2 Time (Release 1/2 Time)

Imposta il tempo di Release 1/2.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Hold Level

Imposta il livello di Hold.

□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

■ Atck Level (Attack Level)

Imposta il livello di Attacco.

□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

■ Dcy 1/2 Level (Decay 1/2 Level)

Imposta il livello di Decay 1/2.

□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

■ Rel1/Rel2 Level (Release 1/2 Level)

Imposta il livello di Release 1/2.

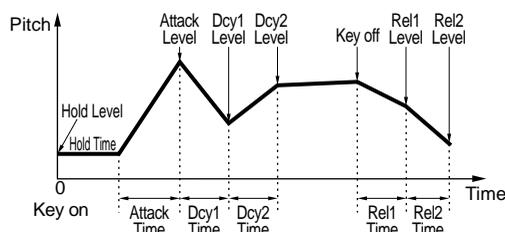
□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

Impostazione di Pitch Envelope Generator

Sono disponibili sei impostazioni di Time (la velocità delle modifiche) e sei di Level (per l'intonazione) che determinano il modo in cui l'intonazione del suono cambia nel tempo, da quando viene premuto un tasto a quando viene rilasciato e il modo in cui il suono decade. Premete [F8] per selezionare la videata ENVELOPE; potete impostare ogni valore usando il display grafico Envelope.

L'intonazione di una nota suonata può essere impostata in modo da continuare ad un livello specifico per un certo periodo di tempo, regolando i parametri Hold Level e Hold Time. E' possibile controllare la modifica dell'intonazione nel tempo impostando Attack Time/Level e Dcy1/2 Time/Level.

Quando poi viene rilasciato il tasto, la modifica di intonazione nel tempo può essere controllata impostando il parametro Rel1/2 Time/Level. Se necessario, potete impostare Time Velocity e Loop nella videata ALL PARAMETERS.



[F4]: FILT (Filter)

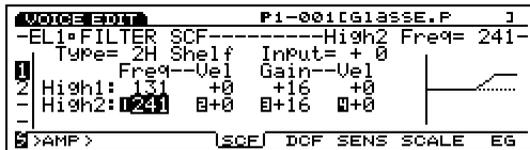
I parametri Filter configurano l'impostazione del filtro applicabile ad ogni elemento per modificare il timbro del suono. Sono disponibili cinque menu:

- [F4]: SCF (Static Control Filter)
- [F5]: DCF (Dynamic Control Filter)
- [F6]: SENS (Sensitivity)
- [F7]: SCALE
- [F8]: EG (Envelope Generator)

[F4]: SCF (Static Control Filter)

Imposta i parametri per il filtro Static Control. L'SCF ha vari tipi di filtri che passano una specifica banda di frequenza e filtrano altre frequenze. E' possibile impostare il filtraggio per ogni elemento.

NOTE EX5/5R/7 hanno altri due filtri che consentono di creare svariati suoni. Si tratta di due set di filtri DCF (Dynamic Control Filter). Per informazioni, pag. 91.



■ Type

Seleziona il tipo di filtro. I parametri disponibili dipendono dal tipo di filtro selezionato.

- **Impostazioni:** L/H Shelf (Low/High Shelving Filter), 2L Shelf (2-Low Shelving Filter), 2H Shelf (2-High Shelving Filter), LPF (Low Pass Filter), HPF (High Pass Filter), BPF (Band Pass Filter), InvertLPF (Inverted Low Pass Filter), PEQ (Parametric Equalizer), thru, boost 6dB/12dB/18dB

■ Input Gain

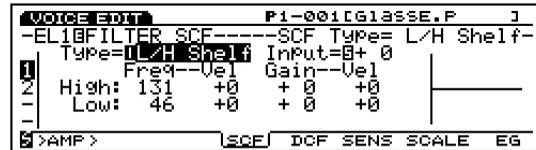
Imposta il gain del segnale inviato all'unità SCF (Static Control Filter). Maggiore è il valore e maggiore sarà la quantità di gain del segnale in ingresso.

- **Impostazioni:** -32~ + 0

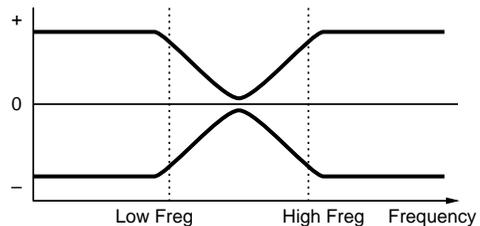
NOTE Input Gain non è disponibile per i seguenti tipi: thru, boost 6dB/12dB/18dB. Input Gain è comune a tutti gli altri tipi, tranne per i quattro sopra indicati.

I tipi di filtro disponibili ed i relativi parametri sono illustrati qui di seguito.

L/H Shelf (Low/High Shelving Filter)



Un filtro di tipo shelving in grado di aumentare o diminuire il livello di segnale sia nelle alte che nelle basse frequenze (high, low frequency).



■ High Freq (High Frequency)

Imposta il punto shelving dell'alta frequenza. Usate High Gain (vedi sotto) per alzare o abbassare il livello di segnale sopra il punto specificato.

- **Impostazioni:** 131~ 241

■ Low Freq (Low Frequency)

Imposta il punto shelving della bassa frequenza. Usate Low Gain (vedi sotto) per alzare o abbassare il livello di segnale sotto il punto specificato.

- **Impostazioni:** 46~ 182

■ High/Low Freq Vel (High/Low Frequency Velocity)

Imposta la sensibilità di dinamica per le estensioni di frequenza specificate da High Freq e Low Freq. Quando questo parametro è impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota sulla tastiera, più alte saranno le frequenze di High Freq e Low Freq. Ciò crea una più evidente modifica nel timbro del suono. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

- **Impostazioni:** -7~ + 7

■ High/Low Gain

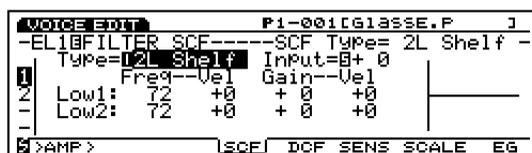
Imposta il livello di segnale per le frequenze che passano sopra il punto High Freq e per quelle che passano sotto il punto Low Freq.

- **Impostazioni:** -32~ 0~ + 32

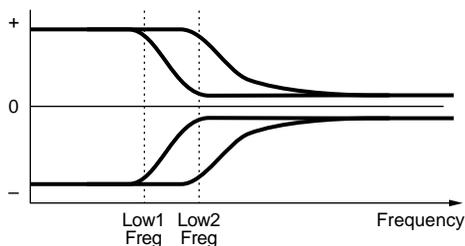
■ **High/Low Gain Vel (High/Low Gain Velocity)**
 Imposta la sensibilità di dinamica per i livelli di segnale indicati da High Gain e Low Gain. Quando è impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota sulla tastiera, più gain viene applicato. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ +7

2L Shelf (2-Low Shelving Filter)



Un filtro di tipo shelving che aumenta o diminuisce i livelli di segnale per due estensioni di basse frequenze (Low1 e Low 2).



■ **Low1/2 Freq (Low 1/2 Frequency)**
 Imposta i due punti shelving delle basse frequenze, Low1 e Low2. Usate Low 1/2 Gain (vedi sotto) per aumentare o diminuire i livelli di segnale sotto il punto specificato.

□ **Impostazioni:** 72~ 182

NOTE Le due estensioni di frequenza sotto il punto shelving si sovrapporranno.

■ **Low1/2 Freq Vel (Low1/2 Frequency Velocity)**
 Imposta la sensibilità alla dinamica per le estensioni di frequenza specificate dal parametro Low 1/2 Freq. Quando Low 1/2 Freq Vel è impostato su un valore positivo, con più forza sarà suonata una nota sulla tastiera, più alte saranno le frequenze di Low 1/2 Freq. Ciò consente di creare una maggiore modifica nel timbro del suono. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ +7

Low1/2 Gain

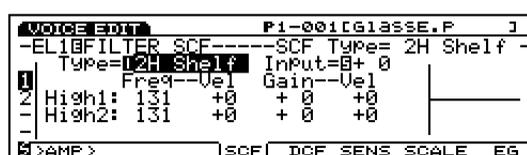
Imposta i livelli di segnale per le frequenze che passano sotto i punti Low1/2 Freq.

□ **Impostazioni:** -16~ 0~ +16

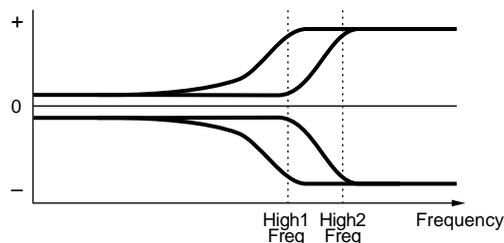
■ **Low1/2 Gain Vel (Low1/2 Gain Velocity)**
 Imposta la sensibilità alla dinamica per i livelli di segnale regolati da Low1/2 Gain. Quando Low1/2 Gain Vel è impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota sulla tastiera, più gain viene applicato. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ +7

2H Shelf (2-High Shelving Filter)



Un filtro di tipo shelving che aumenta o diminuisce i livelli di segnale per le due estensioni di alta frequenza (High1 e High 2).



■ **High1/2 Freq (High 1/2 Frequency)**
 Imposta i due punti shelving di alta frequenza, High1 e High2. Usate High1/2 Gain (vedi sotto) per aumentare o diminuire ogni livello di segnale sopra il punto specificato.

□ **Impostazioni:** 131~ 241

NOTE Le due estensioni di frequenza sopra il punto shelving si sovrappongono.

■ **High1/2 Freq Vel (High1/2 Frequency Velocity)**
 Imposta la sensibilità di dinamica per le estensioni di frequenza specificate da High1/2 Freq. Quando High1/2 Freq Vel è impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota sulla tastiera, più alte sono le frequenze di High1/2 Freq. Ciò crea una maggiore modifica nel timbro del suono. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ +7

■ High1/2 Gain

Imposta i livelli di segnale per le frequenze che passano sopra i punti High1/2.

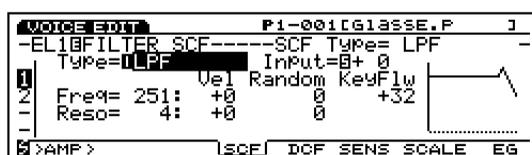
□ **Impostazioni:** -16~ 0~ + 16

■ High1/2 Gain Vel (High1/2 Gain Velocity)

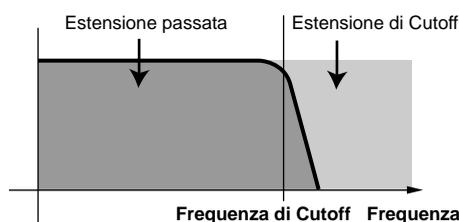
Imposta la sensibilità di dinamica per i livelli di segnale regolati dal parametro High1/2. Quando High1/2 Gain Vel è impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota sulla tastiera maggiore gain viene applicato. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ + 7

LPF (Low Pass Filter)



Il filtro LPF lascia passare solo i segnali al di sotto della frequenza di cutoff (punto) impostata nel parametro Freq (sotto) e taglia tutti i segnali al di sopra di tale punto.



VCF Type = Low Pass Filter

■ Freq (Frequency)

Imposta il valore di frequenza di cutoff. Determina la frequenza di cutoff del filtro o la frequenza sopra la quale vengono filtrate tutte le altre frequenze.

□ **Impostazioni:** 0~ 251

■ Freq Vel (Frequency Velocity)

Imposta la sensibilità di dinamica per la frequenza di cutoff. Quando Freq Vel è impostata su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota, più alta è la frequenza di cutoff. Ciò crea una notevole modifica nel timbro del suono. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ + 7

■ Freq Random (Frequency Random)

Questo parametro fa spostare la frequenza di cutoff in modo casuale. Maggiore è il valore, maggiore è la modifica della frequenza di cutoff. Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.

□ **Impostazioni:** 0~ 7

■ Freq KeyFollow

Imposta il KeyFollow per la frequenza di cutoff impostata nel parametro Freq. Freq KeyFollow regola la frequenza di cutoff attraverso le note suonate sulla tastiera. Quando Freq KeyFollow è impostato su un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera: più alta è la frequenza di cutoff. Quando viene impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata, più alta diventa la frequenza di cutoff.

□ **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Reso (Resonance)

Determina la quantità di risonanza ovvero di enfaticazione delle armoniche vicino alla frequenza di cutoff. Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.

□ **Impostazioni:** 0~ 31

■ Reso Vel (Resonance Velocity)

Imposta la sensibilità di dinamica per il valore regolato in Reso. Quando Reso Vel è impostato su un valore positivo, con più forza si suona una nota sulla tastiera, maggiore risulta la modifica nel timbro del suono. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

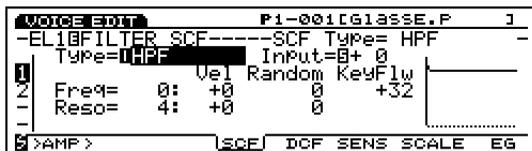
□ **Impostazioni:** -7~ + 7

■ Reso Random (Resonance Random)

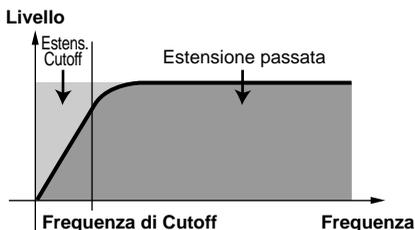
Questo parametro fa variare la quantità di effetto di Resonance in modo casuale. Maggiore è il valore e maggiore è la modifica nella quantità di risonanza. Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.

□ **Impostazioni:** 0~ 7

HPF (High Pass Filter)



L'HPF lascia passare i segnali sopra la frequenza di cutoff specificata dal parametro Freq (sotto) e taglia i segnali al di sotto di tale frequenza.



■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza di cutoff. Determina la frequenza di cutoff del filtro o meglio la frequenza sotto la quale vengono tagliate tutte le altre frequenze.

□ **Impostazioni:** 0~ 251

Tutti gli altri parametri relativi a questo filtro sono identici a quelli illustrati per i parametri LPF (Low Pass Filter), a pag. 88.

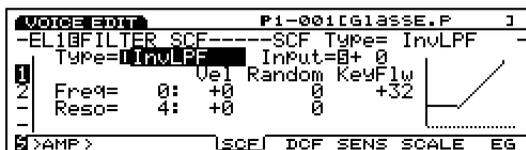
■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza di cutoff. Passeranno solo le frequenze intorno alla frequenza di cutoff mentre le altre verranno filtrate.

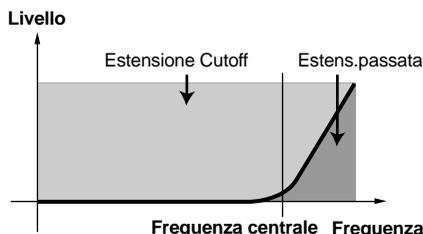
□ **Impostazioni:** 0~ 251

Tutti gli altri parametri relativi a questo filtro sono identici a quelli illustrati per i parametri LPF. Vedi pag. 88.

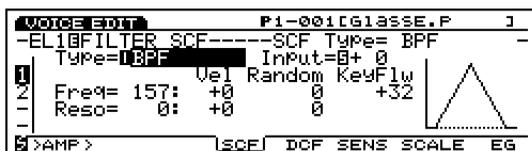
InvertLPF (Inverted Low Pass Filter)



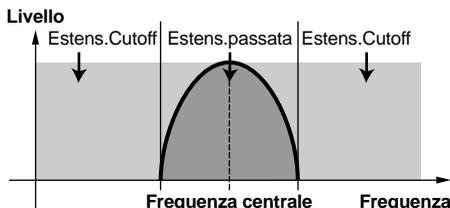
Questo parametro inverte la funzione dell'LPF. I segnali sotto la frequenza di cutoff specificata, vengono filtrati mentre le altre frequenze passano. InvLPF e LPF formano una curva simmetrica sull'asse orizzontale.



BPF (Band Pass Filter)



Il filtro BPF lascia passare solo una banda di frequenza centrata sulla frequenza di cutoff e taglia tutte le altre frequenze.



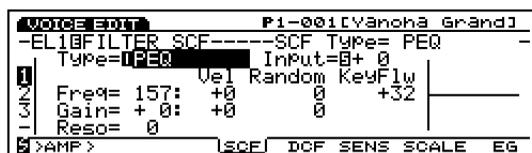
■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza di cutoff. Le frequenze al di sotto della frequenza di cutoff vengono filtrate.

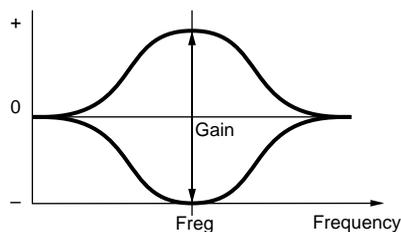
□ **Impostazioni:** 0~ 229

Tutti gli altri parametri relativi a questo filtro sono identici a quelli illustrati per i parametri LPF. Vedi pag. 88.

PEQ (Parametric Equalizer)



Questo parametro aumenta o diminuisce i livelli di segnale intorno alla frequenza impostata in Freq (vedi sotto), usando il parametro Gain.



■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale. I livelli di segnale della banda di frequenza qui impostata possono essere aumentati o diminuiti dall'impostazione Q.

□ **Impostazioni:** 83~ 251

■ Freq Vel (Frequency Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per la frequenza specificata dal parametro Freq. Quando Freq Vel è regolato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota sulla tastiera, maggiore diventa la frequenza (impostata in Freq) e la modifica nel timbro del suono. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ + 7

■ Freq Random (Frequency Random)

Questo parametro muove casualmente la frequenza impostata nel parametro Freq. Superiore è il valore e maggiore è la modifica della frequenza centrale (center). Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.

□ **Impostazioni:** 0~ 7

■ Freq KeyFollow

Imposta KeyFollow per la frequenza centrale specificata in Freq. Freq KeyFollow regola la frequenza centrale attraverso le note suonate sulla tastiera. Quando Freq KeyFollow è regolato su un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera e più alta diventa la frequenza centrale. Quando viene impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più alta è la frequenza centrale.

□ **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Gain

Imposta il livello di segnale dell'SCF (Filtro Static Control). Questo parametro aumenta o diminuisce i livelli di segnale intorno alla frequenza specificata nel parametro Freq.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 32

■ Gain Vel (Gain Velocity)

Imposta la sensibilità di dinamica per il livello di segnale specificato dal parametro Gain. Quando Gain Vel è impostato su un valore positivo, con più forza si suona una nota sulla tastiera, maggiore è il gain che viene applicato. Valori negativi avranno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ + 7

■ Gain Random

Gain Random sposta in modo casuale il livello impostato dal parametro Gain. Superiore è il valore e maggiore è la modifica di livello di gain. Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.

□ **Impostazioni:** 0~ 7

■ Reso (Frequency Characteristics)

Seleziona le caratteristiche di frequenza. Sono disponibili 32 diversi tipi di Reso.

□ **Impostazioni:** 0~ 31

Thru

Lascia passare tutte le frequenze senza applicare alcun filtro.

boost 6dB/12dB/18dB

Aumenta il volume rispettivamente di 6dB 12dB e 18dB.

[F5]: DCF (Dynamic Control Filter)



Configura i parametri per il filtro Dynamic Control. Esistono vari tipi di filtri che modificano il timbro del suono lasciando passare solo specifiche frequenze attraverso i contenuti armonici (le altre frequenze vengono filtrate e quindi tagliate). E' possibile applicare un filtraggio diverso ad ogni elemento. L'effetto del filtro DCF può essere cambiato nel tempo usando Filter Envelope Generator (FEG, generatore di involuppo del filtro, a pag. 96).

NOTE Mentre i filtri SCF sono principalmente usati per le voci base, senza modifica nel tempo, i filtri DCF sono usati per modificare il contenuto armonico nel tempo, dall'attacco iniziale al decadimento finale, usando il filtro FEG. Ciò vi consente di simulare vari tipi di strumenti musicali e di creare suoni che modificano il timbro nel tempo.

■ DCF1 Type (Filter 1 Type)

Seleziona il tipo di filtro. I parametri disponibili variano a seconda del tipo di filtro selezionato.

- Impostazioni:** LPF24A (Low Pass Filter 24A), LPF24D (Low Pass Filter 24D), LPF18 (Low Pass Filter 18), LPF12 (Low Pass Filter 12), LPF6 (Low Pass Filter 6), HPF (High Pass Filter), BPF (Band Pass Filter), BEF (Band Elimination Filter), thru

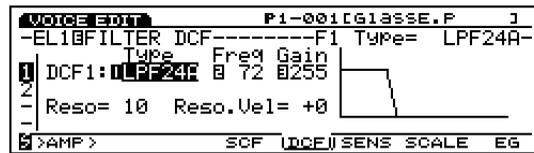
■ DCF2 Type (Filter 2 Type)

Se viene selezionato un tipo di filtro diverso da LPF24A, LPF24D, LPF18 e Thru, è possibile usare simultaneamente due filtri DCF (DCF1/2). I parametri DCF2 Type verranno aggiunti alla videata. I due filtri DCF possono essere collegati in serie o in parallelo. Per maggiori informazioni, consultate la sezione successiva.

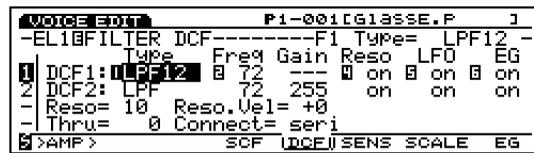
- Impostazioni:** LPF (Low Pass Filter), BPF (Band Pass Filter), HPF (High Pass Filter), BEF (Band Elimination Filter)

Premete [F5] e appariranno alternativamente le due seguenti videate di tipi di parametro. Se necessario, cambiate le videate quando regolate ogni parametro. Per maggiori informazioni, consultate la sezione successiva.

Videata Frequency Characteristics



Videata All Parameters



■ DCF1/2 Freq (F1/2Frequency)

Imposta la frequenza di cutoff. La frequenza di cutoff qui impostata avrà effetto per il segnale che passa attraverso i filtri DCF 1/2.

- Impostazioni:** 0~ 255

■ DCF1/2 Gain

Imposta la quantità di livello di segnale per i filtri DCF1/2.

- Impostazioni:** 0~ 255

NOTE Se viene selezionato un filtro diverso da LPF24A, LPF24D e LPF18 e l'impostazione Connect (vedi sotto) è impostata su seri (serial), in DCF1 Gain saranno visualizzati i trattini (---). In questo caso il gain dei segnali passati attraverso DCF1 e DCF2 viene regolato da DCF2 Gain.

■ Reso (Resonance)

Determina la quantità di risonanza, o enfasi, interno alla frequenza di cutoff ed aggiunge al suono un effetto pronunciato. L'impostazione effettuata qui influenza in egual modo sia il filtro DCF1 che il filtro DCF2.

- Impostazioni:** 0~ 31

■ Reso. Vel (Resonance Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per il valore specificato nel parametro Reso. Quando Reso Vel è impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota sulla tastiera, maggiore è la modifica di timbro che si verifica. Valori negativi hanno l'effetto opposto. L'impostazione qui regolata influenza in egual modo i filtri DCF1 e DCF2.

- Impostazioni:** -7~ +7

■ Thru Gain

Determina la quantità di segnali che non passano attraverso il filtro, ovvero il segnale originale.

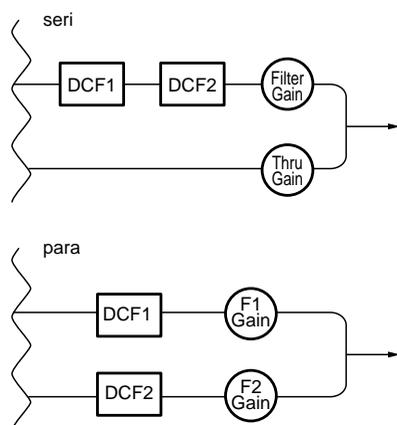
□ **Impostazioni:** 0~ 255

NOTE Thru Gain viene visualizzato ed ha effetto solo quando è selezionato un tipo di filtro diverso da LPF24A, LPF24D, LPF18 e Thru e se l'impostazione Connect (vedi sotto) è impostata su seri (serial).

■ Connect

Imposta il collegamento di DCF1 e DCF2. Sono disponibili due tipi di collegamenti.

□ **Impostazioni:** seri (serial), para (parallel)



NOTE Il parametro Connect è visualizzato solo quando è selezionato un tipo di filtro diverso da LPF24A, LPF24D, LPF18 o Thru.

NOTE I tre parametri seguenti vengono visualizzati solo quando è selezionato un tipo di filtro diverso da LPF24A, LPF24D, LPF18 o Thru e non è selezionata la videata Frequency Characteristics.

Parametri aggiunti nella videata All Parameters.

■ DCF1/2 Reso (F1/2 Resonance)

Attiva/disattiva l'effetto di risonanza per DCF1/2.

□ **Impostazioni:** on, off

■ DCF1/2 LFO (F1/2 LFO)

Attiva/ disattiva l'effetto LFO (Low Frequency Oscillator) per DCF1/2.

□ **Impostazioni:** on, off

■ DCF1/2 EG (F1/2 EG)

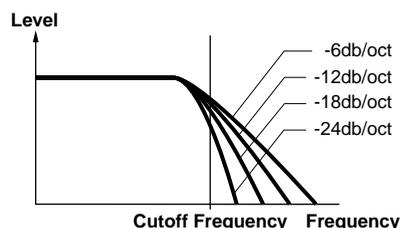
Attiva/ disattiva l'effetto PEG per DCF1/2.

□ **Impostazioni:** on, off

Sono disponibili i seguenti tipi di filtri per DCF 1/2.

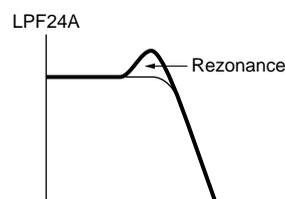
LPF (Low Pass Filter)

LPF lascia passare i segnali al di sotto della frequenza di cutoff specificata e taglia quelli al di sopra. Sono disponibili cinque diversi tipi di Filtri Low Pass per DCF1.



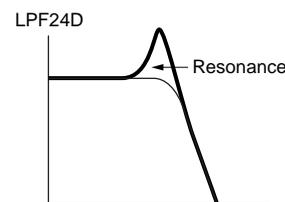
LPF24A (Low Pass Filter 24A):

Filtro dinamico digitale simile al filtro passa bassi a -24dB/ottava di un sintetizzatore analogico.



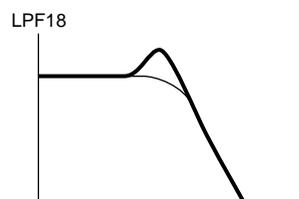
LPF24D (Low Pass Filter 24D):

Filtro dinamico digitale di tipo passa bassi a -24dB/ottava con una notevole risonanza.



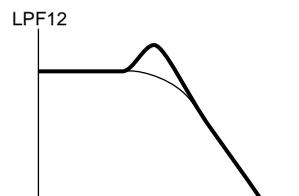
LPF18 (Low Pass Filter 18):

Filtro dinamico digitale di tipo passa bassi a -18dB/ottava.



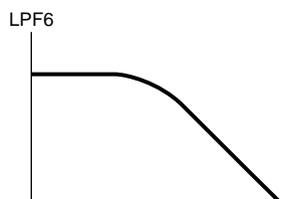
LPF12 (Low Pass Filter 12):

Filtro dinamico digitale di tipo passa bassi a -12dB/ottava.



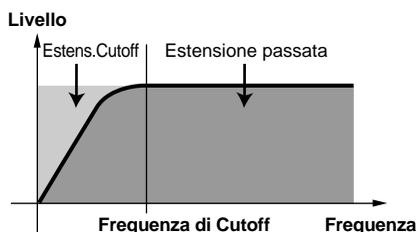
LPF6(Low Pass Filter 6):

Filtro dinamico digitale di tipo passa bassi a -6dB/ottava, senza risonanza.



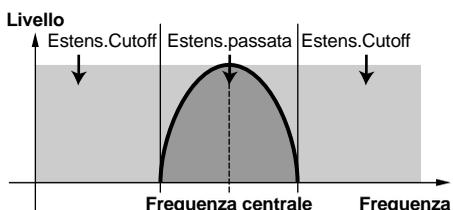
HPF (High Pass Filter)

Il filtro HPF lascia passare i segnali sopra la frequenza di cutoff specificata e taglia quelli al di sotto della frequenza di cutoff.



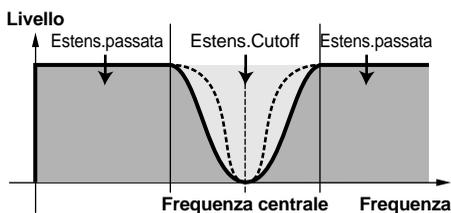
BPF (Band Pass Filter)

Il filtro BPF lascia passare i segnali intorno alla frequenza di cutoff specificata e taglia gli altri.



BEF (Band Elimination Filter)

Il filtro BEF taglia i segnali intorno alla frequenza di cutoff specificata e lascia passare gli altri segnali.

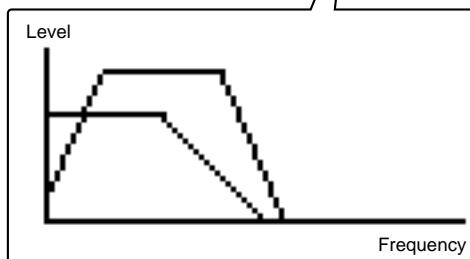
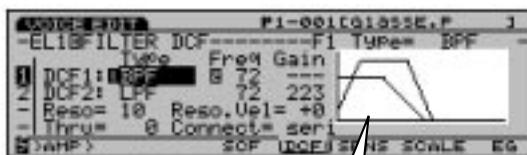


Thru

La funzione Thru bypassa il filtro e lascia inalterato il segnale (dry).

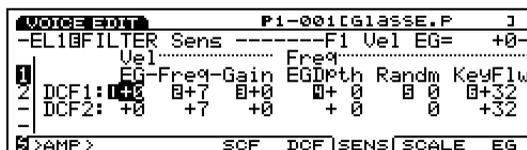
Display Filter Graphic

A destra della videata Frequency Characteristics, è visualizzata la curva delle caratteristiche di frequenza del filtro. L'ampiezza della banda di frequenza è indicata dall'asse orizzontale mentre il livello è indicato dall'asse verticale. Quando viene regolato ogni parametro, le modifiche sono visualizzate sul display grafico. Quando sono utilizzati due filtri DCF (DCF1/2), le due curve vengono visualizzate una sull'altra.



[F6]: SENS (Sensitivity)

Imposta la sensibilità del filtro DCF per ogni elemento. E' possibile impostare un valore diverso per i due filtri DCF di ogni elemento.



NOTE Quando è selezionato LPF24A, LPF24D o LPF18, vengono visualizzati solo i parametri DCF1 (vedi pag. 91).

■ F1/2 Vel EG (Filter 1/2 Velocity EG)

Imposta la sensibilità alla dinamica per FEG. Quando è regolato su un valore positivo, con più forza viene suonata la nota sulla tastiera e maggiore risulta la modifica nel suono filtrato. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7 ~ +7

Modo Voice

■ **F1/2 Vel Freq (Filter 1/2 Velocity Frequency)**

Imposta la sensibilità alla dinamica per il parametro di frequenza di cutoff. Quando F1/2 Vel Freq é impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota sulla tastiera più alta diventa la frequenza di cutoff e maggiore é la modifica nel timbro del suono. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ + 7

■ **F1/2 Vel Gain (Filter 1/2 Velocity Gain)**

Imposta la sensibilità alla dinamica per il livello di gain. Quando F1/2 Vel Gain é impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota sulla tastiera, maggiore é la quantità di gain che viene applicato. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ + 7

■ **F1/2 Freq EG Depth (Filter 1/2 Frequency EG Depth)**

Imposta la profondità di modifica nel tempo della frequenza di cutoff. Maggiore é il valore, maggiore é la modifica della profondità. Valori negativi produrranno un inviluppo invertito.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **F1/2 Freq Random (Filter 1/2 Frequency Random)**

Freq Random fa spostare la frequenza di cutoff in modo casuale. Più alto é il valore, maggiore é la modifica nel movimento. Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.

□ **Impostazioni:** 0~ 15

■ **F1/2 Freq KeyFlw (Filter 1/2 Frequency KeyFollow)**

Imposta il KeyFollow per la frequenza di cutoff. Il parametro F1/2 Freq KeyFollow regola la frequenza di cutoff usando le note suonate sulla tastiera. Quando é impostato su un valore positivo, più alta é la nota suonata, più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando viene impostato un valore negativo, più bassa é la nota suonata, più alta risulta la frequenza di cutoff.

□ **Impostazioni:** -64~ + 63

[F7]: SCALE

Imposta la scalatura del filtro. La funzione di scalatura del filtro regola la frequenza di cutoff del filtro in base alle note suonate sulla tastiera. Esistono quattro Break Point, ognuno con le proprie impostazioni di livello di offset. E' possibile impostare un valore diverso per i due filtri DCF di ogni elemento.



Premete [F2] e [F3] per selezionare rispettivamente le videate DCF1 e DCF2.

■ **BP 1~ 4 point**

■ **BP 1~ 4 Level**

□ **Impostazioni:**

BP 1/2/3/4 Point: DO-2~ SOL8

BP 1/2/3/4 Level: -128~ + 127

Impostazione di Filter Scaling.....

Imposta i nomi di nota (intonazione) e i livelli di offset per ogni punto break (BP1-4) come illustrato nel seguente esempio.



In questo esempio, con una frequenza di cutoff di 64, il nome di nota E1 (MI1) al punto BP1 é impostato sul valore di offset -4. B2 (Sol2) al punto BP2 é + 10. G4 (Sol4) al punto BP3 é + 17 e A5 (La5) al punto BP4 é + 4.

Le frequenze di cutoff diverse da quelle di ogni Break Point saranno collegate direttamente tra i due Break Point adiacenti.

NOTE Imposta i nomi di nota Break Point dal BP1 inferiore al BP4 superiore. Ricordate che, per esempio, il nome di nota BP1 non può essere impostato su un valore superiore al BP2 adiacente.

NOTE Il livello di Break Point é un valore offset e aumenterà o diminuirà rispetto alla frequenza di cutoff attualmente selezionata. Anche se un valore di offset é impostato sopra o sotto i limiti della frequenza di cutoff, non andrà oltre i limiti superiore ed inferiore della frequenza di cutoff.

NOTE Una nota impostata sotto il Break Point BP1 diventa il livello BP1. Allo stesso modo una nota impostata sotto il Break Point BP4 diventa il livello BP4.

[F8]: EG (Filter Envelope Generator)

Imposta il FEG che determina in che modo il timbro del suono cambia nel tempo, da quando il tasto viene premuto, tenuto e poi rilasciato. FEG ha effetto per entrambi i DCF1/2 ed è possibile regolare impostazioni diverse per ogni elemento.

Quando impostate il FEG, premete[F8] e appariranno alternativamente le due videate seguenti. Potete alternare tra le due per impostare ogni parametro.

Videata All Parameters

```

VOICE EDIT P1-001EG135SE.P 1
-EL1BFILTER EG-----Hold Time= 0-
T.Vel= +0 +0 +0 T.Scl= +0
2 L= off Hold Atck Dcy1 Dcy2 Rel1 Rel2
Time= 0 0 0 0 0 0 127 127
Level= +127 +127 +127 +127 +0 +0
[>AMP> SCF DCF SENS SCALE UEG]
    
```

Videata Envelope

```

VOICE EDIT P1-001EG135SE.P 1
-EL1BFILTER EG-----Hold Time= 0-
[ ]
2 L= off Hold Atck Dcy1 Dcy2 Rel1 Rel2
Time= 0 0 0 0 0 0 127 127
Level= +127 +127 +127 +127 +0 +0
[>AMP> SCF DCF SENS SCALE UEG]
    
```

■ Hold Time Vel (Hold Time Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per Hold Time. Quando Hold Time Vel è impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata la tastiera, più lungo risulta il tempo di attacco (Attack Time). Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

NOTE Questo parametro non viene visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ Atck Time Vel (Attack Time Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per il tempo di attacco (Attack Time). Quando Atck Time Vel è impostato su un valore positivo, con più forza si suona la tastiera, più lungo risulta il tempo di attacco. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

NOTE Questo parametro non viene visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ Other Time Vel (Other Time Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per Decay 1/2 Time e Release 1/2 Time. Quando Other Time Vel è impostato su un valore positivo, con più forza si suona la tastiera, più lunga risulta la modifica nel tempo. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

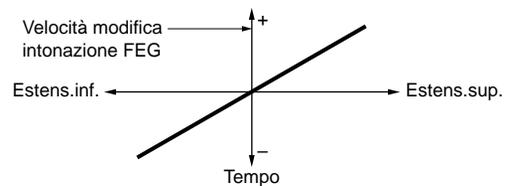
NOTE Questo parametro non viene visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ Time Scale

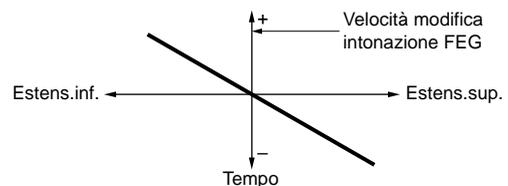
La funzione Time Scale determina la velocità di modifica di FEG in base all'intonazione suonata sulla tastiera. Quando Time Scale è impostato su un valore positivo, più bassa è la nota suonata sulla tastiera, più lenta è la modifica nel tempo. Allo stesso modo, più alta è la nota suonata sulla tastiera, più veloce è la modifica nel tempo. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

Valore positivo



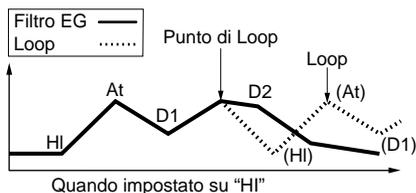
Valore negativo



NOTE Questo parametro non viene visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ L (Loop)

Imposta il punto di loop per FEG. Come indicato nel diagramma seguente, questa funzione imposta la posizione a cui tornare dopo che è stato raggiunto Decay 2 (punto di loop). Selezionando "off" si disattiva la funzione loop.



□ **Impostazioni:** off, HI (Hold), Atck (Attack), D1 (Decay 1)

NOTE Questo parametro non è visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ Hold Time

Imposta il tempo di Hold.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Attack Time

Imposta il tempo di Attacco.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Dcy 1/2 Time (Decay 1/2 Time)

Imposta il tempo di Decay 1/2.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Rel1/Rel2 Time (Release 1/2 Time)

Imposta il tempo di Release 1/2.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Hold Level

Imposta il livello di Hold.

□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

■ Attack Level

Imposta il livello di Attacco.

□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

■ Dcy 1/2 Level (Decay 1/2 Level)

Imposta il livello di Decay 1/2.

□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

■ Rel1/Rel2 Level (Release 1/2 Level)

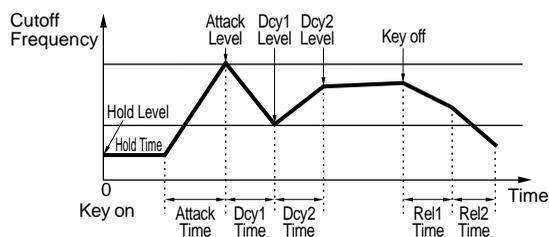
Imposta il livello di Release 1/2.

□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

Impostare Filter Envelope Generator

Sono disponibili sei impostazioni Time (la velocità delle modifiche) e sei impostazioni Level (la quantità di modifiche) che determinano come il timbro del suono cambia nel tempo, da quando viene premuto il tasto a quando viene rilasciato, e il modo in cui ogni suono decade. Premete[F8] per selezionare la videata ENVELOPE. Ogni valore può essere impostato dal display grafico Envelope. Il livello di una nota suonata può essere impostato per continuare fino ad un determinato livello per un determinato periodo di tempo, regolando Attack Level e Attack Time. Il cambiamento di livello nel tempo può essere controllato impostando Dcy 1/2/3 Time/Level. Quando il tasto viene rilasciato, la modifica di intonazione nel tempo può essere controllata impostando Rel 1/2 Time/Level. Anche Time Velocity e Loop possono essere impostati nella videata All Parameters.

NOTE Il livello qui indicato si riferisce alla quantità di valore di offset relativo all'attuale frequenza di cutoff.



[F5]: AMP (Amplitude)

I parametri Amplitude impostano il volume di ogni elemento. Sono disponibili tre menu.

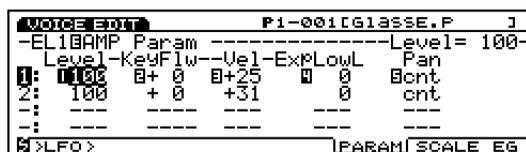
[F6]: PARAM (Parameters)

[F7]: SCALE

[F8]: EG (Envelope Generator)

[F6]: PARAM (Parameters)

Determina il livello di uscita per ogni elemento. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento.



■ Level

Imposta il livello di uscita di ogni elemento.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Level KeyFollow

Imposta Level KeyFollow per ogni elemento. Questa funzione determina il livello di uscita in base alle note suonate sulla tastiera. Quando viene applicata, il livello di uscita aumenta o diminuisce in base all'intonazione base, qui impostata su DO3.

□ **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Level Vel (Level Velocity)

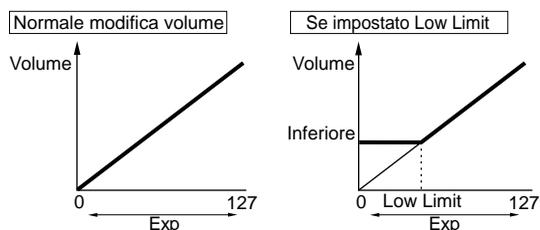
Imposta il livello di dinamica per ogni elemento. Questa funzione vi permette di controllare il volume attraverso la dinamica suonata sulla tastiera (la forza con cui viene suonata la tastiera). Quando Level Vel é impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata una nota, maggiore é la modifica di volume che si verifica. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -64~ + 63

■ ExpLowLimit (Expression Low Limit)

Imposta Expression Low Limit per ogni elemento. Il limite inferiore é regolabile in modo che anche quando viene suonato un timbro sotto il valore impostato, il volume non scende sotto il limite inferiore indicato.

□ **Impostazioni:** 0~ 127



■ Pan

Determina il posizionamento sinistro o destro di ogni elemento nello spettro stereofonico. Selezionate "scl" per attivare scaling pan. In questo modo, l'estensione specificata del movimento di scaling pan da sinistra a destra, può essere controllato da Pan KeyFollow. Selezionate "rnd" per attivare Random Pan. In questo caso, l'ampiezza del suono che si sposta da sinistra a destra, può essere controllato da Random Depth.

□ **Impostazioni:** scl (Scaling Pan), L63 (sinistra)~ cnt (centro)~ R63 (destra)~ rnd (Random)

■ Pan KeyFollow

Questo parametro viene visualizzato quando selezionate "scl" (Scaling Pan) in Pan. La funzione Pan KeyFollow determina la posizione del suono nello spettro stereofonico in base alle note suonate sulla tastiera. Quando viene applicato Pan KeyFollow, il posizionamento si sposta in base ad ogni nota, in relazione all'intonazione base di Do3 (Center).

□ **Impostazioni:** 0~ 15

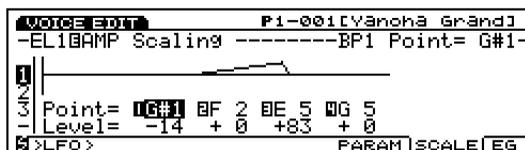
■ Random Depth

Questo parametro viene visualizzato quando selezionate "rnd" (Random Pan) in Pan per consentire di impostare la profondità (ampiezza - width) di Random Pan. Questa funzione sposta il suono casualmente nello spettro stereofonico.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

[F7]: SCALE

Imposta l'ampiezza della scalatura. Questa funzione permette di controllare il livello di uscita dell'elemento attraverso l'intonazione suonata sulla tastiera. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento. Per informazioni circa l'impostazione del livello dell'elemento, fate riferimento a Element Level a pag. 81.



■ BP 1~ 4 point

■ BP 1~ 4 Level

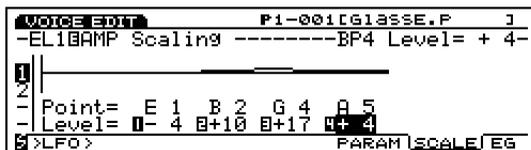
□ **Impostazioni:**

BP1/2/3/4 Point: DO-2~ SOL8

BP1/2/3/4 Level: -128~ + 127

Impostare Amplitude Scaling

E' possibile impostare la nota (intonazione) ed il livello di offset per ogni break point (BP1-4), come illustrato nel seguente esempio.



In questo esempio, E1 ha un livello di -4. Ciò significa che il livello di uscita presente é di 76 perché 80-4 equivale a 76. B2 ha un valore di offset di + 10; quindi il livello é 80+ 10= 90. G4 é + 17, quindi il livello é 80+ 17= 97. A5 con un offset di 4, risulterebbe 80+ 4= 84. I livelli di uscita diversi da quelli indicati ad ogni Break Point saranno collegati direttamente tra i due Break Point adiacenti.

NOTE Impostate i nome di nota Break Point da BP1 a BP4 in ordine ascendente.

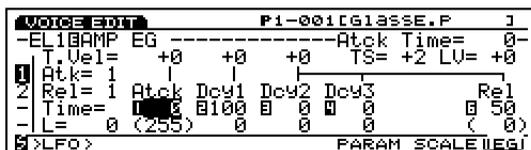
NOTE Il valore di offset del livello Break Point aumenterà o diminuirà in relazione al valore attualmente selezionato per ogni elemento. L'estensione di valori possibili per un elemento va da 0 a 127. Quindi, anche se un valore di Break Point di + 50 viene applicato ad un elemento impostato su 80, il livello non diventerà 130 ma 127, che é il livello massimo.

NOTE Una nota impostata sotto il break point BP1 diventerà il livello BP1. Allo stesso modo una nota impostata sopra il break point BP4, diventerà il livello BP4.

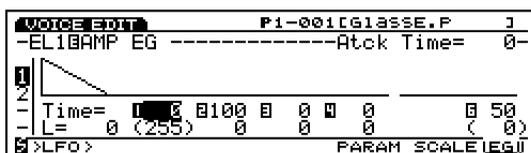
[F8]: EG (Amplitude Envelope Generator)

Imposta AEG. Determina cioè il modo in cui l'ampiezza cambierà nel tempo da quando il tasto viene premuto, tenuto e rilasciato. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento. Quando impostate AEG, premete[F8]; appariranno alternativamente due tipi di videate. Selezionatele per impostare ogni parametro.

Videata All Parameters



Videata Envelope



Atck Time Vel (Attack Time Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per Attack Time. Quando Attack Time Vel é impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata la tastiera, più lungo diventa il tempo di hold. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

Impostazioni: -7~ 0~ + 7

NOTE Questo parametro può essere usato per Attack Mode1 (pag.99). Non é visualizzato nella videata ENVELOPE.

Dcy 1 Time Vel (Decay 1 Time Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per Decay 1 Time. Quando Dcy 1 Time Vel é impostato su un valore positivo, con più forza viene suonata la tastiera, più lungo diventa il tempo di Decay 1 Time. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

Impostazioni: -7~ 0~ + 7

NOTE Questo parametro può essere usato per Attack Mode 2 (pag.99). Non é visualizzato nella videata ENVELOPE.

Other Time Vel (Other Time Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per Decay 2/3 e Release 1/2 Time. Quando Other Time Vel é impostato su un valore positivo, con più forza si suona la tastiera, più lunga risulta la modifica nel suono. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

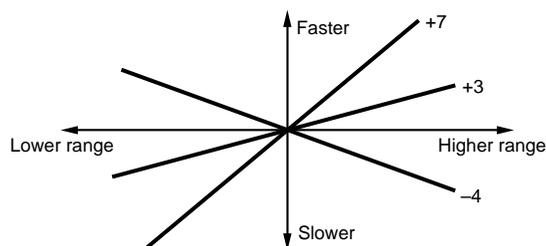
Impostazioni: -7~ 0~ + 7

NOTE Questo parametro non é visualizzato nella videata ENVELOPE.

Time Scale

La funzione Time Scale determina la velocità di modifica di AEG in base all'intonazione. Quando Time Scale é impostato su un valore positivo, più bassa é la nota suonata sulla tastiera e più lenta é la modifica nel tempo. Allo stesso modo, più alta é la nota suonata sulla tastiera e più veloce é la modifica. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

Impostazioni: -7~ 0~ + 7



NOTE Questo parametro non é visualizzato nella videata ENVELOPE.

■ **Decay Level Vel (Decay Level Velocity)**

Aumenta o diminuisce Decay Level con la dinamica.

□ **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

■ **Attack Mode**

Seleziona l'Attack Mode (1 o 2) o alterna tra i due modi.

□ **Impostazioni:** 1 (Attack Mode 1), 2 (Attack Mode 2)

NOTE Troverete maggiori informazioni circa i due modi nei paragrafi successivi.

■ **Release Mode**

Seleziona il Release Mode (1 o 2) o alterna tra i due modi. Quando é selezionato il modo Release 2, Release Time 2 e Release Level 2 (impostato su "0") vengono aggiunti per consentire la creazione di una curva di inviluppo ancora più complessa.

□ **Impostazioni:** 1 (Release Mode 1), 2 (Release Mode 2)

■ **Attack Time**

Imposta il tempo di Attacco.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Dcy 1~ 3 Time (Decay 1-3 Time)**

Imposta il tempo di Decay 1-3.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE E' possibile impostare Decay 1 Time solo quando é selezionato Attack Mode 2.

■ **Rel (Rel 1/2) Time**

Imposta il tempo di rilascio (Release).

□ **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE E' possibile impostare Release 1/2 Time solo quando é selezionato Release Mode 2.

■ **Init Level (Initial Level)**

Imposta il livello iniziale (Initial) (in modo "Hold").

□ **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE Questo parametro ha effetto solo quando é selezionato "Attack mode 1".

■ **Dcy 1~ 3 Level**

Imposta il livello di Decay 1-3.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Rel1 Level**

Imposta il livello di Release 1 (in Release Mode 2)

□ **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE Release 1 Level é fisso su "0" nel modo Release Mode 1. Release 2 Level é fisso su "0" nel modo Release Mode 2.

Impostare Amplitude Envelope Generator

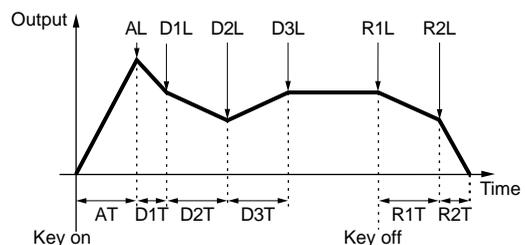
Sono disponibili sei impostazioni Time (tempi di modifica) e sette impostazioni di Level che determinano il modo in cui il volume del suono cambia nel tempo, da quando un tasto viene premuto e poi rilasciato nonché il modo in cui il suono decade.

Premete [F8] per selezionare la videata ENVELOPE. Qui é possibile impostare ogni valore con il display grafico Envelope.

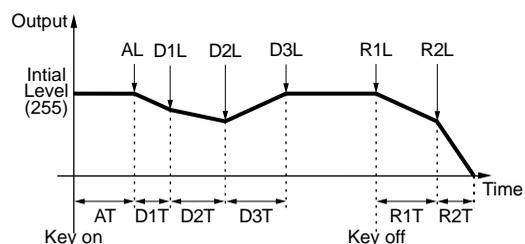
Esistono due tipi di modi Attack (1 e 2) per AEG. Attack Mode 1 ha un attacco e Attack Mode 2 ha un attacco a due fasi. Selezionate dalla videata All Parameters, il modo Attack che desiderate usare.

Dalla videata All Parameters, é anche possibile impostare i valori desiderati per Time Velocity e Time Scaling.

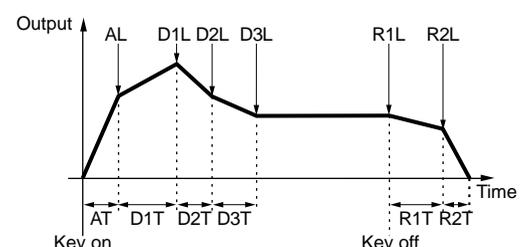
Attack Mode 1



Initial Level = Attack Level



Attack Mode 2



[F6]: LFO (Low Frequency Oscillator)

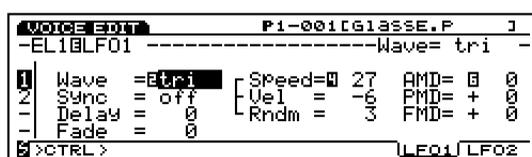
I parametri LFO impostano l'LFO. L'oscillatore LFO genera i segnali di bassa frequenza che consentono di applicare la modulazione a specifici aspetti della voce. Applicando un'onda LFO (forma di modulazione) a pitch, filter o amplitude, si creano effetti come vibrato, waw e tremolo. Sono disponibili due LFO (LFO1 e LFO2) per applicare l'LFO ad ogni elemento.

[F7]: LFO1 (Low Frequency Oscillator1)

[F8]: LFO2 (Low Frequency Oscillator2)

[F7]: LFO1 (Low Frequency Oscillator1)

Imposta i parametri per LFO1. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento.



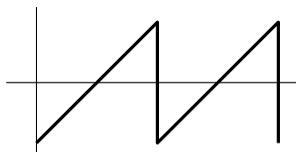
■ Wave

Seleziona l'onda LFO1. E' possibile creare vari tipi di suoni modulati a seconda dell'onda selezionata. Sono disponibili tre tipi di onde.

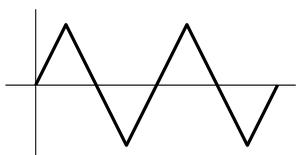
□ **Impostazioni:** saw, tri, squ

NOTE LFO1 può modulare intonazione, filtro e ampiezza (pitch, filter e amplitude) simultaneamente.

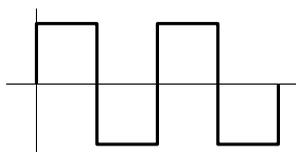
saw (dente di sega)



tri (triangle - triangolare)

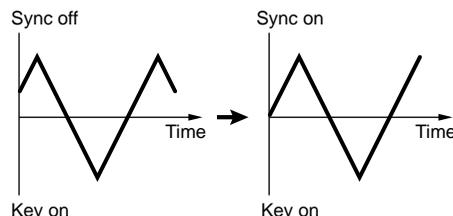


squ (square - quadra)



■ Sync

Attiva/disattiva il Sync (sincronia). Quando Sync è disattivato, l'oscillatore LFO viene sempre resettato ogni volta che si preme un tasto.



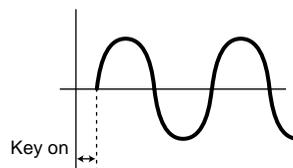
□ **Impostazioni:** off, on

■ Delay

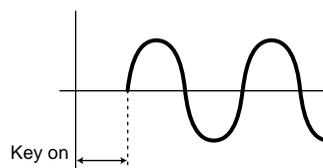
Imposta il tempo di delay da quando viene suonata la tastiera a quando inizia la modulazione LFO. Come illustrato qui di seguito, maggiore è il valore e più lungo è il tempo di delay.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

Delay breve (short delay)



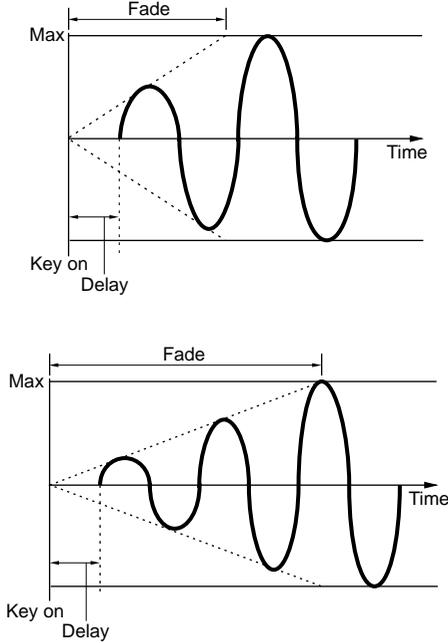
Delay lungo (long delay)



■ Fade

Imposta l'effetto di fade-in dell'LFO dopo che è passato il tempo di delay impostato. Come illustrato nella figura qui di seguito, maggiore è il valore e più tempo è necessario perché l'effetto di LFO raggiunga il picco di modulazione.

□ **Impostazioni:** 0~ 255

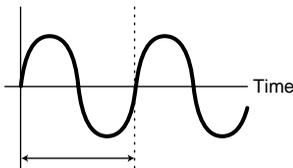


■ Speed

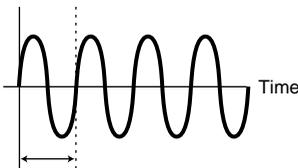
Imposta la velocità della modulazione d'onda LFO. Maggiore è il valore, superiore è la velocità.

□ **Impostazioni:** 0~ 63

Lento



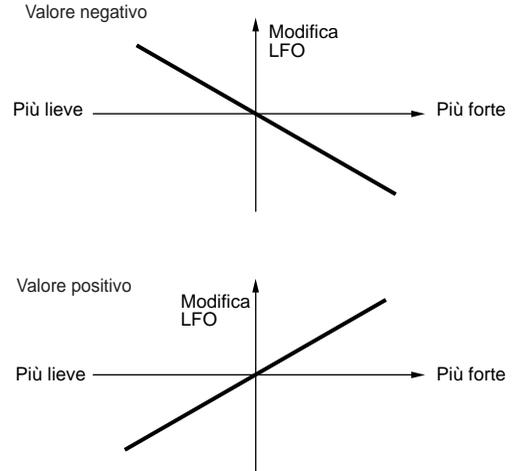
Veloce



■ Vel (Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per la velocità di LFO. Quando Vel è regolato su un valore positivo, con più forza viene suonata la tastiera, maggiore è la modulazione LFO. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

□ **Impostazioni:** -7~ + 7

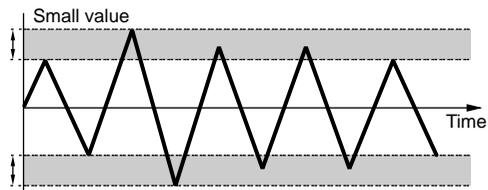


■ Rndm (Random)

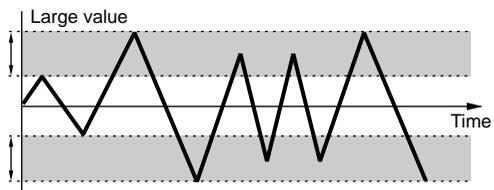
Sposta e cambia la profondità della velocità LFO (AMOD, PMOD e FMOD, sotto) in modo casuale. Maggiore è il valore e maggiore è la modifica. Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.

□ **Impostazioni:** 0~ 15

Valore piccolo (small)



Valore grande (large)



■ AMD (Amplitude Modulation Depth)

Determina quanto l'LFO influenzerà il livello di uscita. A valori superiori corrisponde una modifica di volume maggiore.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ PMD (Pitch Modulation Depth)

Determina di quanto l'LFO influenzerà l'intonazione (pitch). A valori superiori corrisponde una maggiore modifica di intonazione. Valori negativi invertono la fase dell'onda LFO.

□ **Impostazioni:** -255~ 0~ + 255

■ FMD (Filter Modulation Depth)

Determina di quanto l'LFO influenzerà la frequenza del filtro di cutoff. Valori superiori aumenteranno la modifica della frequenza di cutoff. Valori negativi invertiranno la fase dell'onda LFO.

□ **Impostazioni:** -127~ 0~ + 127

NOTE Se DCF non è impostato correttamente potreste non sentire l'effetto.

[F8]: LFO2
(Low Frequency Oscillator 2)

Imposta i parametri per LFO2. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento.

```

VOICE EDIT                               P1-001[G]ASSE.P  ]
-----ELI1LFO2-----Wave= tri -----
1 Wave =Etri Speed=0 30 Phase=0 0
2 Sync = on
- Delay = 0 Dest = 03:Pitch
- Fade = 0 Depth= 0
[>CTRL>                                LFO1 LFO2]
    
```

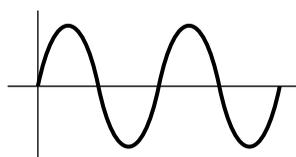
■ Wave

Selezione l'onda LFO 2. Le onde selezionate qui, modulano amplitude, filter e pitch per creare rispettivamente effetti come tremolo, waw e vibrato.

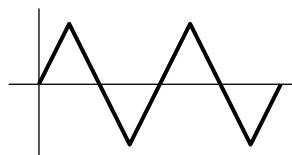
□ **Impostazioni:** sine, tri, saw u, saw d, squ, trpzd, s/h 1, s/h 2

NOTE Rispetto all'LFO1 precedentemente illustrato, l'LFO2 ha molti più tipi di onde. Tuttavia è in grado di modulare solo un elemento per volta.

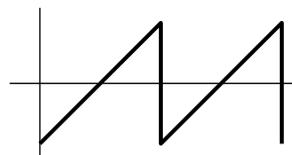
sine (sine wave - sinusoidale)



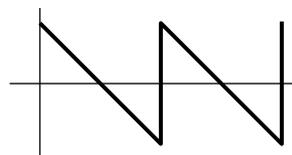
tri (triangle wave - triangolare)



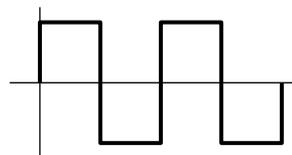
saw u (saw up wave - a dente di sega alto)



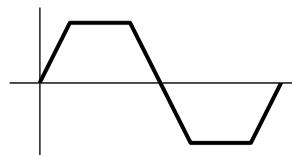
saw d (saw down wave - a dente di sega basso)



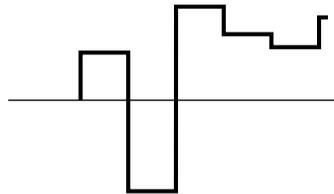
squ (square wave - quadra)



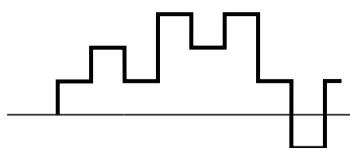
trpzd (trapezoid wave - trapezoidale)



s/h 1 (sample & hold1)



s/h 2 (sample & hold2)



■ **Sync**

I parametri per LFO2 Sync sono identici a quelli per LFO1 Sync. Consultate pag. 100.

■ **Delay**

I parametri per LFO2 Delay sono identici a quelli per LFO1 Delay. Consultate pag. 100.

■ **Fade**

I parametri per LFO2 Fade sono identici a quelli per LFO1 Fade. Consultate pag. 101.

■ **Speed**

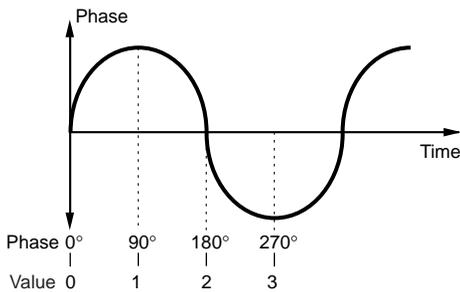
I parametri per LFO2 Speed sono identici a quelli per LFO1 Speed. Consultate pag. 101.

■ **Phase**

Imposta la fase dell'onda di modulazione della frequenza LFO a cui è premuto un tasto.

Come illustrato nella seguente figura, i valori 0-3 corrispondono ai gradi di fase rispettivamente nel seguente modo: 0, 90, 180 e 270.

□ **Impostazioni:** 0~ 3



■ **Dest (Destination)**

Seleziona gli elementi da modulare con l'onda LFO2.

- **Impostazioni:**
- 00: OFF
 - 01: volume
 - 02: pan
 - 03: pitch
 - 04: LFO1speed
 - 05: LFO1 PMD
 - 06: LFO1 AMD
 - 07: LFO1 FMD

■ **Depth**

Imposta la profondità della modulazione d'onda LFO2.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

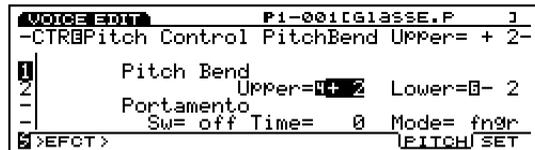
[F7]: CTRL (Controller)

I parametri Controller impostano i Controller. Partendo dalla rotella [PITCH] del pannello frontale, è possibile impostare vari controller per ogni elemento. I menu disponibili sono due:

- [F7]: PITCH (Pitch Control)
- [F8]: SET (Controller Set)
- [F3]: [REMAP]

[F7]: PITCH (Pitch Control)

Imposta i parametri per pitch bend e portamento. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento.



■ **Pitch Bend Upper**

Imposta il grado di modifica di intonazione in unità di semitoni (mezza unità) quando la rotella [PITCH] viene mossa verso l'alto. Per esempio, un valore di +12 significa che spostando la rotella [PITCH] verso l'alto è possibile alzare l'intonazione di un massimo di un'ottava.

□ **Impostazioni:** -48~ 0~ +24

■ **Pitch Bend Lower**

Imposta il grado di modifica di intonazione in unità di semitoni (mezza unità) quando la rotella [PITCH] viene mossa verso il basso. Per esempio, un valore di -12 significa che spostando la rotella [PITCH] verso il basso è possibile abbassare l'intonazione di un massimo di un'ottava.

□ **Impostazioni:** -48~ 0~ +24

■ **Port Sw (Portamento Switch)**

Attiva/disattiva (on/off) il portamento. Il portamento crea una lieve sfumatura di intonazione da una nota a quella successiva. E' una funzione comune che viene applicata in egual modo a tutti gli elementi.

□ **Impostazioni:** off, on

■ **Port Time (Portamento Time)**

Imposta il tempo della sfumatura di intonazione tra due note suonate in successione. A valori superiori corrisponde un tempo di sfumatura più lungo (lento).

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Port Mode (Portamento Mode)

Seleziona il modo portamento. Il modo in cui il portamento si muove è diverso a seconda che nel menu Common sia selezionato il parametro Mono o Poly.

□ **Impostazioni:** fng (fingered), full

Quando nel menu Common è selezionato "Mono":

fng (fingered): Il portamento viene applicato solo quando suonate dei legati (suonare una nota prima di aver rilasciato quella precedente).

full: Il portamento viene sempre applicato.

Quando nel menu Common è selezionato "Poly":

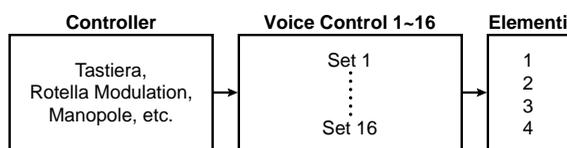
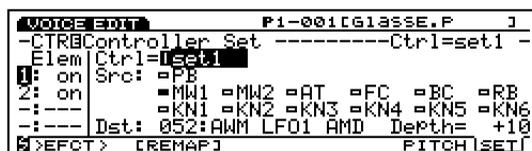
Come per il modo mono (monofonico) tranne che il portamento viene applicato a più note.

[F8]: SET (Controller Set)

E' possibile assegnare svariate funzioni ad un controller come le manopole Control del pannello frontale o la tastiera. Ad esempio, l'aftertouch di tastiera può essere assegnato per controllare il vibrato o la rotella di [MODULAZIONE] può essere assegnata per applicare risonanza.

Le funzioni di controllo sono assegnabili per influenzare uno specifico elemento.

L'assegnazione dei controlli ad una voce è detta "voice control" (controllo di voce) ed è possibile assegnare ad una voce fino ad un massimo di 16 diversi Set di Voice Controller.



Quando selezionate [F8]: SET, la funzione [F3]: REMAP verrà aggiunta alla videata.

[F3]: REMAP

La funzione Remap vi consente di organizzare i Set Voice Controller. Per esempio, quando avete creato quattro Set Controller numerati 1, 3, 4 e 7, i numeri saranno organizzati da 1 a 4.

NOTE Quando premete il pulsante [F3] per eseguire la funzione Remap mentre sono in uso tutti i Set Controller, verrà visualizzato il messaggio "Controller Sets Full" (set controller esauriti) ad indicare che la funzione Remap non può essere eseguita.

■ Ctrl (Controllers)

Seleziona il numero di voice control. Quando create un Set Voice Controller, selezionate prima il numero di control.

□ **Impostazioni:** Set 1-16 (Voice Controller set 1-16)

■ Elem Sw (Element Switch)

Imposta l'attivazione ("on") o disattivazione ("off") per il controller per ogni elemento.

□ **Impostazioni:** 1-4 per ogni elemento, on, off

■ Src Sw (Source Switch)

Imposta le unità di controllo che controllano le funzioni selezionate con Dst Param (Destination Parameter). Attivate i controller che desiderate usare (on). Sono disponibili 13 tipi di controller ed è possibile selezionare più controller per volta.

□ **Impostazioni:** PB (Rotella Pitch Bend), AT (After Touch), FC (Foot Controller), BC (Breath Controller), RC (Ribbon Controller), MW1 (Rotella Modulation 1), MW2 (Rotella Modulation 2), KN1~ 6 (Manopole 1-6); per ogni controller, on, off

NOTE Quando sono selezionati elementi VL o AN, il parametro Vel (Velocity) si aggiungerà a "Src Sw". E' possibile controllare i parametri Dest attraverso la dinamica di tastiera.

■ Dest Param (Destination Parameter)

Imposta la funzione di controllo che sarà assegnata al set voice control. La funzione qui selezionata sarà controllata dal controller selezionato in Src Sw (Source Switch).

□ **Impostazioni:** (Fate riferimento all'elenco Controller nell'opuscolo Data List)

NOTE I parametri destination (di destinazione) disponibili vanno dal Nr.45 al Nr.78. Per maggiori informazioni fate riferimento all'elenco Controller.

■ Dest Depth (Destination Depth)

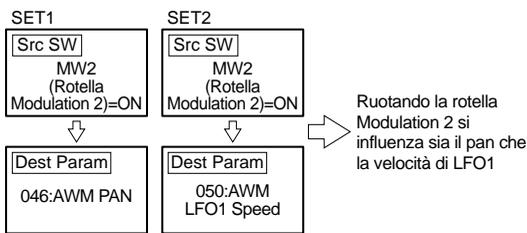
Imposta la profondità per la funzione di controllo selezionata in Dst Param.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ 63

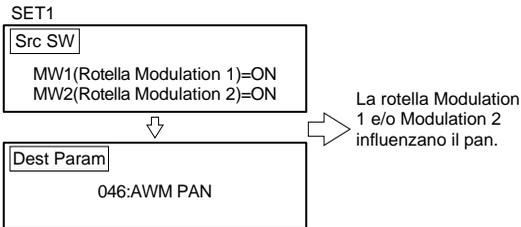
Assegnare Controller ai Set Controller

Grazie ai 16 set di voice controller, sono possibili varie combinazioni. Ad esempio un Scr Sw (Source Switch, interruttore Source) può controllare vari parametri Destination (Dest Param) o più Source Switch (Scr Sw) possono controllare un solo Dest Param (parametro Destination).

Esempio 1: Un interruttore Source controlla vari Parametri Destination.



Esempio 2: Vari interruttori Source controllano un parametro Destination.



[F8]: EFCT (Effects)

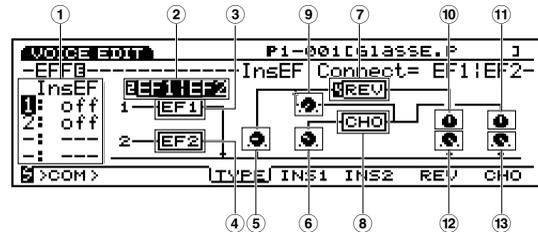
I parametri Effect impostano i parametri relativi ai due tipi di effetti Insertion e agli effetti System (Riverbero e Chorus). Il flusso di segnale degli effetti può essere controllato dalla videata del display grafico durante l'assegnazione dei valori. Sono disponibili cinque menu.

- [F4]: TYPE
- [F5]: INS1 (Insertion 1)
- [F6]: INS2 (Insertion 2)
- [F7]: REV (Reverb)
- [F8]: CHO (Chorus)

NOTE Per maggiori informazioni circa gli effetti Insertion e System, consultate pag.65.

F4: TYPE

Imposta il tipo di Effetto Insertion 1/2 e Riverbero e Chorus. E' possibile impostare i livelli di mandata e ritorno per ogni unità effetti.



■ ① InsEF Elem Sw (Insertion Effect Element Switch)

Seleziona l'unità effetti Insertion per ogni elemento. Quando è regolato su "off", l'unità effetti Insertion viene bypassata.

□ **Impostazioni:** Per ogni elemento, 1 (Unità effetti Insertion 1), 2 (Unità effetti Insertion 2), off

NOTE Se selezionate ed editate una voce AN o FDSP sull'EX7, non potrete usare gli effetti Insertion. Per maggiori informazioni, consultate pag. 54.

■ ② InsEF Connect (Insertion Effects Connect)

Imposta la configurazione degli effetti Insertion 1 e 2. Il display grafico visualizza il flusso del segnale e le modifiche effettuate nel tipo di collegamento.

□ **Impostazioni:** 1: 2 (collegamento parallelo), 1 > 2 (il segnale passa dall'effetto Insertion 1 all'effetto Insertion 2 attraverso un collegamento seriale), 2 > 1 (il segnale passa dall'effetto Insertion 2 all'effetto Insertion 1 attraverso un collegamento seriale).

■ **③ InsEF1 (Insertion Effect 1)**

Seleziona il tipo di effetto per Insertion 1.

□ **Impostazioni:** 00 (thru)~ 24

NOTE Per maggiori informazioni circa ogni tipo di effetto, consultate l'elenco Effect Type nell'opuscolo Data List.

■ **④ InsEF2 (Insertion Effect 2)**

Seleziona il tipo di effetto per Insertion 2.

□ **Impostazioni:** 00 (thru)~ 79

NOTE Per maggiori informazioni circa ogni tipo di effetto, consultate l'elenco Effect Type nell'opuscolo Data List.

■ **⑤ Rev Send (Reverb Send)**

Imposta il livello di mandata del segnale trasmesso in uscita da Insertion 1/2 (o bypassato) ed inviato all'unità di Riverbero.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **⑥ Cho Send (Chorus Send)**

Imposta il livello di mandata del segnale trasmesso in uscita da Insertion 1/2 (o bypassato) ed inviato all'unità di Chorus.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **⑦ Rev (Reverb)**

Seleziona il tipo di riverbero per l'unità Reverb.

□ **Impostazioni:** 00 (off)~ 12

NOTE Per maggiori informazioni circa ogni tipo di riverbero, consultate l'elenco Effect Type nell'opuscolo Data List.

■ **⑧ Cho (Chorus)**

Seleziona il tipo di chorus per l'unità Chorus.

□ **Impostazioni:** 00 (off)~ 17

NOTE Per maggiori informazioni circa ogni tipo di chorus, consultate l'elenco Effect Type nell'opuscolo Data List.

■ **⑨ Cho→Rev (Chorus→Reverb)**

Imposta il livello di mandata del segnale trasmesso in uscita dall'unità Chorus e inviato all'unità Riverbero.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **⑩ Rev Pan (Reverb Pan)**

Imposta il pan (posizionamento stereo) del segnale inviato in uscita dall'unità di Riverbero.

□ **Impostazioni:** L64 (sinistra)~ cnt (centro)~ R63 (destra)

■ **⑪ Cho Pan (Chorus Pan)**

Imposta il pan (posizionamento stereo) del segnale trasmesso in uscita dall'unità di Chorus.

□ **Impostazioni:** L64 (sinistra)~ cnt (centro)~ R63 (destra)

■ **⑫ Rev Return (Reverb Return)**

Imposta il livello di ritorno del segnale trasmesso in uscita dall'unità di Riverbero.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

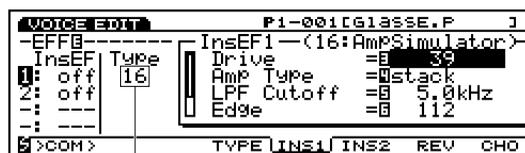
■ **⑬ Cho Return (Chorus Return)**

Imposta il livello di ritorno del segnale trasmesso in uscita dall'unità di Chorus.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

[F5]: INS1 (Insertion 1)

Imposta vari parametri per l'effetto Insertion 1 attualmente selezionato.



Tipo di effetto attualmente selezionato

□ **Impostazioni:** (Il numero di parametri e valori disponibili differisce a seconda del tipo di effetto attualmente selezionato. Per maggiori informazioni consultate l'elenco Parameter riportato sull'opuscolo Data List)

[F6]: INS2 (Insertion 2)

Imposta vari parametri per l'effetto Insertion 2 attualmente selezionato.

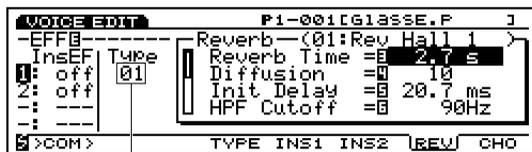


Tipo di effetto attualmente selezionato

□ **Impostazioni:** (Il numero di parametri e valori disponibili differisce a seconda del tipo di effetto attualmente selezionato. Per maggiori informazioni consultate l'elenco Parameter riportato sull'opuscolo Data List)

[F7]: REV (Reverb)

Imposta vari parametri per l'effetto di Riverbero attualmente selezionato.

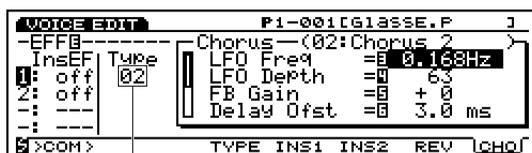


Tipo di Riverbero attualmente selezionato

- **Impostazioni:** (Il numero di parametri e valori disponibili differisce a seconda del tipo di Riverbero attualmente selezionato. Per maggiori informazioni consultate l'elenco Parameter riportato sull'opuscolo Data List)

[F8]: CHO (Chorus)

Imposta vari parametri per l'effetto di Chorus attualmente selezionato.



Tipo di Chorus attualmente selezionato

- **Impostazioni:** (Il numero di parametri e valori disponibili differisce a seconda del tipo di Chorus attualmente selezionato. Per maggiori informazioni consultate l'elenco Parameter riportato sull'opuscolo Data List)

Normal Voice (VL Element) (solo EX5/5R)

La spiegazione seguente include solo le differenze tra elementi VL ed elementi AWM. Le rimanenti funzioni e parametri sono uguali a quelli per gli elementi AWM. Per maggiori informazioni, consultate le relative sezioni a partire da pag.77.

[VOICE]

Normal+ [EDIT] VL Element

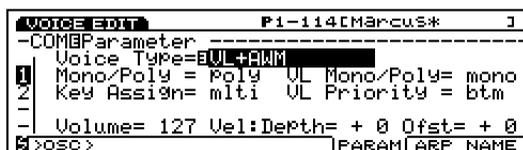
[F1:COMMON.....	107
[F6:Parameter].....	107
[F7:Arpeggio].....	79
[F3:Arpeggio-Edit]	79
[F8:Name].....	79
[F2:OSCILLATOR].....	108
[F6:Wave]	108
[F7:Mix]	81
[F8:Zone].....	82
[F3:PITCH]	108
[F6:Parameter]	83
[F7:Scaling]	83
[F6:EG]	109
[F4:FILTER]	109
[F7:EQ]	109
[F8:DCF]	110
[F5:AMPLITUDE]	110
[F6:Parameter]	96
[F8:EG]	110
[F6:LFO].....	111
[F8:LFO]	111
[F7:CONTROLLER].....	111
[F7:Pitch Control]	103
[F8:Controller Set].....	111
[F3:Remap].....	111
[F8:EFFECT]	105
[F4:Type]	105
[F5:Insertion Effect 1]	106
[F6:Insertion Effect 2]	106
[F7:Reverb].....	107
[F8:Chorus]	107

* I parametri riportati nei menu in corsivo, sono identici a quelli degli elementi AWM.

[F1]: COM (Common)

[F6]: PARAM (Parameters)

Quando come tipo di voce nel menu PARAM è selezionato VL, è possibile creare una voce con un elemento VL e tre elementi AWM. Il primo elemento è fisso come elemento VL ed i restanti elementi sono riservati agli elementi AWM. I parametri qui di seguito illustrati, verranno aggiunti alla videata.



■ VL Mono/Poly (VL Monophonic/Polyphonic)

Seleziona il modo in cui l'elemento VL produce il suono. L'elemento VL può produrre solo un suono per volta, tuttavia, come illustrato qui di seguito, il modo in cui il suono viene prodotto è diverso a seconda che sia selezionato il modo "mono" (monofonico) o "poly" (polifonico). Selezionate il modo più adatto al vostro stile esecutivo.

□ Impostazioni:

mono:

Se viene rilasciato un tasto (che stava suonando) mentre un altro tasto è tenuto premuto, verrà triggerata una nuova nota.

poly:

Se il tasto che stava suonando viene rilasciato mentre vengono premuti altri tasti, l'altra nota non verrà triggerata.

NOTE Per gli altri tre elementi AWM, il modo in cui ogni elemento produce il suono viene determinato dai parametri Mono/ Poly a pag. 79.

■ VL Priority

Determina la priorità per le note suonate come elemento VL. Quando vengono suonati allo stesso tempo accordi o più note, è possibile specificare quale nota suonerà: "last", l'ultima nota suonata; "top", quella più alta o "bottom", quella più bassa.

□ **Impostazioni:** last, top, btm (bottom)

[F2]: OSC (Oscillator)

[F6]: WAVE

VOICE EDIT		P1-114[Marcus*]		J	
-EL1*OSC Wave -----Bank=VL----					
1:	Bank Num	Cat	WavePlay	Delay	
2:	PRE 0176	Ba:Slap	default	0	
[F6]PIT> [WAVE]MIX ZONE					

■ Bank

E' possibile selezionare VL solo per il primo Elemento.

■ Number

Seleziona il numero d'onda dell'elemento VL. A destra del numero è visualizzato il nome della categoria dell'onda ed il nome dell'onda.

□ **Impostazioni:** Per maggiori informazioni circa ogni tipo di onda, vedi l'opuscolo Data List.

■ WavePlay

Quando è selezionato l'elemento VL, WavePlay non è attivo e saranno visualizzati i trattini (---).

■ KeyOn Delay

Quando è selezionato l'elemento VL, KeyOn Delay non è attivo e saranno visualizzati i trattini (---).

[F3]: WAVE-EDIT

Quando è selezionato l'elemento VL, Wave Edit non è attivo. Per maggiori informazioni circa Wave Edit, vedi pag. 150.

VOICE EDIT		P1-114[Marcus*]		J	
-EL1*OSC Wave -----Bank=VL----					
1:	Bank Num	Cat	WavePlay	Delay	
2:	PRE 0176	Ba:Slap	default	0	
[F6]PIT> [WAVE]MIX ZONE					

[F3]: PITCH (Pitch Parameters)

[F6]: PARAM (Parameters)

Per l'elemento VL sono disponibili solo i parametri Coarse Tune e Detune. I valori impostabili con questi parametri sono uguali a quelli illustrati per gli elementi AWM a pag.83. I restanti parametri non sono attivi e al loro posto vengono visualizzati i trattini (---).

VOICE EDIT		P1-001[GLASSE.P]		J	
-EL1*PITCH Param -----Coarse Tune= + 0-					
1:	Coarse	Fine	Detune	VelEG	EGDpth
2:	+ 0	- 3	+ 0	+0	+63
[F6]FILTR> [PARAM]SCALE EG					

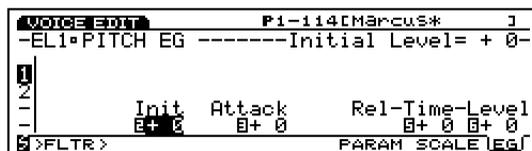
[F7]: SCALE

Imposta la scala di intonazione per l'elemento VL. I parametri disponibili sono uguali a quelli per gli elementi AWM a pag. 83.

VOICE EDIT		P1-114[Marcus*]		J	
-EL1*PITCH Scale -----KeyFollow= 100%-					
1:	KeyFollow	Center	Micro Tuning		
2:	100%	C 3	00:Equal Temp		
[F6]FILTR> [PARAM]SCALE EG					

[F8]: EG (Pitch Envelope Generator)

Quando l'elemento VL viene selezionato nella videata PEG, appare la seguente videata.



■ Initial Level

Imposta l'intonazione iniziale dell'elemento VL quando viene suonata una nota. Quando Initial Level é impostato su un valore positivo, l'intonazione generata sar  superiore a quella dell'intonazione corretta. Valori negativi, abbassano l'intonazione rispetto all'intonazione corretta. L'intonazione corretta si ottiene quando Initial Level é su un valore di "0".

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Attack Time

Imposta la quantit  di tempo necessario perch  l'elemento VL raggiunga l'intonazione corretta da quando viene suonata una nota. Quando Attack Time é impostato su un valore positivo, la modifica avviene pi  lentamente. Valori negativi accelerano la modifica.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Release Time

Imposta la quantit  di tempo necessario per raggiungere l'intonazione specificata da Release Level dal momento in cui viene rilasciato un tasto. Quando Release Level é impostato su un valore positivo, la modifica avviene pi  lentamente. Quando é regolato su valori negativi, la modifica é pi  veloce.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Release Level

Imposta l'ultima intonazione della nota da quando viene rilasciato un tasto. Se Release Level é regolato su un valore positivo, l'intonazione prodotta cambia verso una superiore. Valori negativi abbassano l'intonazione prodotta. Selezionando un valore di "0" si ottiene un'intonazione che si avvicina a quella corretta.

□ **Impostazioni:** -49~ 0~ + 50

[F4]: FILT (Filter)

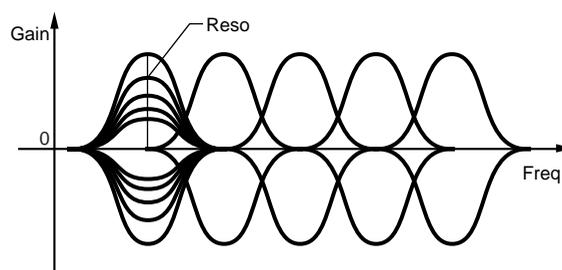
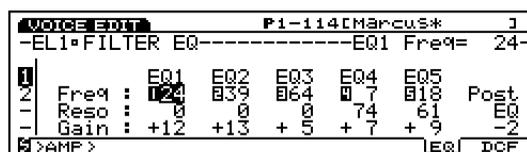
Quando é selezionato l'elemento VL, sono disponibili i due seguenti menu per i parametri Filter.

[F7]: EQ (Equalizer)

[F8]: DCF (Dynamic Control Filter)

[F7]: EQ (Equalizer)

L'equalizzatore parametrico a 5 bande, dotato di parametri, Frequency, Q e Gain, consente ulteriori possibilit  di modellamento del suono. E' inoltre disponibile un parametro post EQ.



■ EQ1 ~ EQ5 Freq (EQ1 ~ EQ5 Frequency)

Imposta la frequenza centrale di ogni banda.

□ **Impostazioni:** 0~ 48 per ogni punto da EQ1~ EQ5

■ EQ1 ~ EQ5 Reso (EQ1 ~ EQ5 Resonance)

Aumenta o diminuisce la frequenza centrale di ognuna delle cinque bande di frequenza impostate in Freq. Ci  vi consente, insieme alla possibilit  di controllo del livello di Gain, di creare curve EQ decisamente uniche.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ EQ1 ~ EQ5 Gain

Imposta ogni livello di segnale della frequenza centrale per EQ1-EQ5.

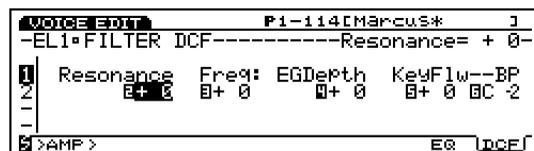
□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Post EQ

Regola il livello di uscita del segnale che passa dall'EQ. Il segnale regolato qui, viene inviato ad un effetto Insertion.

□
-8~ 0~ + 8

[F8]: DCF (Dynamic Control Filter)



■ Resonance

Parametri che vi consentono di esaltare specifiche frequenze intorno alla frequenza di cutoff.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Cutoff Freq (Cutoff Frequency)

Imposta la frequenza di cutoff per il filtro.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Freq EG Depth (Frequency EG Depth)

Imposta la profondità di modifica nel tempo della frequenza di cutoff. Maggiore è il valore e maggiore sarà la modifica di profondità. Valori negativi produrranno un inviluppo inverso.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Freq K.Follow (Frequency Key Follow)

Imposta la frequenza di cutoff per KeyFollow. La funzione Freq K.Follow regola la frequenza di cutoff in base alle note suonate sulla tastiera. Quando viene applicata, la frequenza di cutoff cambia in base all'intonazione impostata in Freq K.Flw BP (vedi sotto). Quando è impostato un valore positivo, più bassa è la nota suonata e più bassa diventa la frequenza di cutoff. Quando è selezionato un valore negativo, più alta è la nota suonata e più bassa è la frequenza di cutoff.

□ **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Freq K.Flw BP (Frequency KeyFollow Break Point)

Imposta l'intonazione base per Frequency KeyFollow.

□ **Impostazioni:** DO-2~ SOL8

[F5]: AMP (Amplitude)

Quando è selezionato un elemento VL, per i parametri Amplitude sono disponibili due menu.

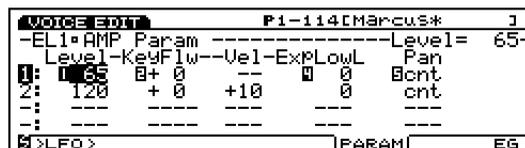
[F6]: PARAM (Parameters)

[F8]: EG (Envelope Generator)

[F6]: PARAM (Parameters)

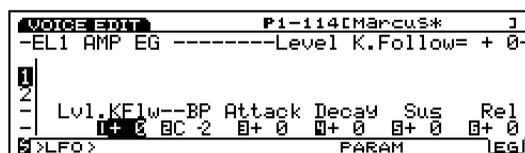
Quando è selezionato l'elemento VL, Level Vel (Level Velocity) non è attivo. Le altre impostazioni sono uguali a quelle degli elementi AWM.

Per maggiori informazioni, consultate pag. 96.



[F8]: EG (Envelope Generator)

Imposta il generatore di inviluppo di ampiezza (AEG) per l'elemento VL.



■ Level K.Follow (Level KeyFollow)

Imposta il Level KeyFollow per l'elemento VL. La funzione Level K.Follow regola il livello di uscita in base alle note suonate sulla tastiera. Quando viene applicato, il livello di trasmissione in uscita cambia in base al livello di uscita impostato in Level K.Flw BP (vedi sotto). Quando è regolato su un valore positivo, più bassa è la nota suonata e più basso risulta il livello di uscita. Quando si imposta un valore negativo, più alta è la nota suonata e più basso diventa il livello di uscita.

□ **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Level K.Flw BP (Level Key Follow Break Point)

Imposta l'intonazione base per Level KeyFollow dell'elemento VL.

□ **Impostazioni:** DO-2~ SOL8

■ Attack Time

Imposta la quantità di tempo necessario per raggiungere il picco di volume dal momento in cui viene suonata una nota. Quando Attack Time è impostato su un valore positivo, il picco viene raggiunto più lentamente mentre con un valore negativo è raggiunto più velocemente.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Decay Time

Imposta la quantità di tempo necessaria per raggiungere il livello di sustain dal picco di volume. Quando Attack Time è regolato su un valore positivo, la modifica avviene più lentamente. Valori negativi accelerano la modifica.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Sustain Level

Imposta il Sustain Level (al termine del Decay Time) a cui il suono resta ad un livello costante mentre è premuto il tasto.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Release Time

Imposta la quantità di tempo necessaria perché il suono decada ad un volume di 0, da quando viene rilasciato il tasto. Quando Release Time è impostato su un valore positivo, il decadimento avviene più lentamente. Valori negativi provocano un decadimento più veloce.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

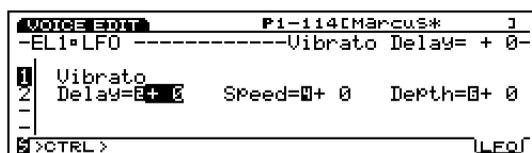
[F6]: LFO (Low Frequency Oscillator)

Quando è selezionato un elemento VL, è disponibile un menu di parametri LFO .

[F8]: LFO (Low Frequency Oscillator)

[F8]: LFO (Low Frequency Oscillator)

Imposta i parametri LFO per l'elemento VL. Applicando modulazione LFO all'intonazione, si crea un effetto di vibrato.



■ Vibrato Delay

Imposta il tempo di delay (ritardo) da quando viene suonata la tastiera a quando inizia il vibrato. Maggiore è il valore e più lungo sarà il tempo di delay prima che inizi il vibrato. Valori negativi accorciano il tempo di delay. Informazioni circa il Delay a pag. 100.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Vibrato Speed

Imposta la velocità dell'effetto di vibrato. Maggiore è il valore e più veloce è il movimento del vibrato . Per informazioni circa Speed, vedi pag. 101.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Vibrato Depth

Imposta la profondità del vibrato. Maggiore è il valore e più profondo è l'effetto.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

[F7]: CTRL (Controller)

I menu disponibili per l'elemento VL sono:

[F7]: PITCH
[F8]: SET
[F3]: REMAP

[F7]: PITCH

I parametri disponibili sono gli stessi dell'elemento AWM (pag. 103).

[F8]: SET

Al parametro Scr (Source) viene aggiunto "Velocity" che consente di controllare i parametri Dest (Destination) attraverso la dinamica di tastiera. I parametri disponibili vanno dal nr.126 alla fine. Per maggiori informazioni, consultate l'elenco Controller nell'opuscolo Data List.

Quando selezionate [F8]: SET, anche la funzione [F3] REMAP verrà aggiunta alla videata. Questa funzione vi permette di organizzare i set di Voice Controller. Ad esempio, quando avete creato 4 Set Controller numerati 1, 3, 4 e 7, i numeri saranno riorganizzati direttamente dall'1 al 4. Inoltre, premendo [F3] REMAP potrete utilizzare i Set Voice Controller consigliati per la voce VL attualmente selezionata.

NOTE Quando premete [F3] per eseguire la funzione Remap e sono in uso tutti i Set Controller, a display viene visualizzato il messaggio "Controller Sets Full" (set controller esauriti) ad indicare che la funzione Remap non è consentita.

Voce Normal (Elemento AN)

Le spiegazioni seguenti si occupano solo delle differenze tra elementi AN ed elementi AWM. Le restanti funzioni e parametri sono identici a quelli degli elementi AWM. Per maggiori informazioni, consultate le relative sezioni del manuale di istruzioni.

VOICE

Normal+ [EDIT] AN Element

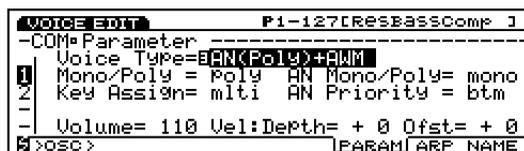
---[F1:COMMON]	112
---[F6:Parameter]	112
---[F7:Arpeggio]	79
---[F3:Arpeggio-Edit]	79
---[F8:Name]	79
---[F2:OSCILLATOR]	113
---[F3:Algorithm]	113
---[F4:VCO]	114
---[F5:Modulation]	116
---[F6:Wave]	116
---[F7:Mix]	81
---[F8:Zone]	82
---[F3:PITCH].....	117
---[F6:Parameter]	83
---[F7:Scaling].....	83
---[F8:EG]	117
---[F4:FILTER]	118
---[F7:VCF]	118
---[F8:EG]	119
---[F5:AMPLITUDE]	119
---[F6:Parameter]	96
---[F7:Mixing]	119
---[F8:EG]	120
---[F6:LFO]	121
---[F8:LFO]	121
---[F7:CONTROLLER].....	123
---[F7:Pitch Control]	103
---[F8:Controller Set]	123
---[F8:EFFECT]	105
---[F4:Type].....	105
---[F5:Insertion Effect 1].....	106
---[F6:Insertion Effect 2].....	106
---[F7:Reverb].....	107
---[F8:Chorus].....	107

* I parametri nei menu sopra riportati in corsivo, sono identici a quelli degli elementi AWM.

[F7]: CTRL (Controller)

[F6]: PARAM (Parameters)

Quando dal menu PARAM viene selezionato un tipo di voce AN, AN (Poly)+ AWM, AN (Layer)+ AWM o AN+ FDSP, alla videata saranno aggiunti i seguenti parametri.



NOTE Sull'EX7 non sono disponibili i tipi di voce AN (Layer)+ AWM e AN+ FDSP.

NOTE Quando è selezionato un tipo di voce AN+ FDSP, il pulsante funzione [F5] dedicato a FDSP in basso sulla videata, verrà aggiunto per consentire l'accesso anche ai parametri FDSP. Informazioni su FDSP a pag. 123.

NOTE Se è selezionato un tipo di voce AN (Poly)+ AWM o AN+ FDSP, il primo elemento è fisso come elemento AN. Se è selezionata una voce AN (Layer)+ AWM, il primo ed il secondo elemento sono fissi come elementi AN. I restanti elementi sono riservati ad AWM. (Impostati nella videata OSC WAVE).

■ AN Mono/Poly (AN Monophonic/Polyphonic)

Seleziona il modo in cui un elemento AN produce il suono. Esistono due possibilità: "mono" monofonico e "poly" polifonico. Tuttavia, anche se per un elemento AN è selezionato il modo Poly, con l'EX7 è possibile produrre solo una nota e due note massimo con EX5/5R. Selezionate il modo più adatto alle vostre esigenze.

□ Impostazioni:

mono:

È possibile produrre solo una nota per volta. Se sono premuti due tasti simultaneamente, verrà triggerata una nuova nota quando si rilascerà il primo tasto che sta attualmente producendo il suono.

poly:

Con l'EX7 è possibile produrre solo un suono per volta. EX5/5R, in modo Poly, possono produrre uno o due suoni, a seconda del tipo di voce selezionato. Nel modo Poly, se sono premuti due o più tasti simultaneamente, quando viene rilasciato il tasto che sta producendo il suono, le altre note non verranno retriggerate.

Voice Type	EX5/5R	EX7
AN(Poly)	2 notes	1 note
AN(Layer)	1 note	—
AN+FDSP	1 note	—

NOTE Per gli altri tre (o due) elementi AWM, il modo in cui ogni elemento produce il suono, è determinato dal parametro AWM Mono/Poly, a pag. 79.

■ AN Priority

Determina la priorità per le note suonate come elemento AN. Quando vengono eseguiti contemporaneamente accordi o più note, è possibile selezionare quale nota suonerà: "last", l'ultima nota suonata; "top", la nota più alta; "bottom", la nota più bassa.

❑ **Impostazioni:** last, top, btm (bottom)

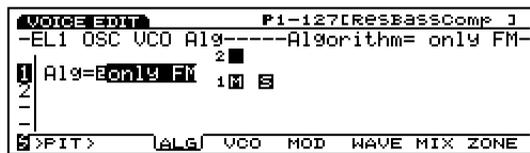
[F2]: OSC (Oscillator)

Nella videata WAVE/MIX/ZONE di OSC, quando viene selezionato un elemento AN (quando il cursore si posiziona su uno dei parametri degli elementi AN), alla videata si aggiungono tre menu relativi ad AN, come illustrato qui di seguito.

- [F3]: ALG (Algorithm)
- [F4]: VCO (Voltage Controlled Oscillator)
- [F5]: MOD (Modulation)
- [F6]: WAVE
- [F7]: MIX
- [F8]: ZONE

[F3]: ALG (Algorithm)

Un algoritmo definisce il modo in cui due oscillatori VCO1 (master e slave) sono collegati in relazione all'FM (Frequency Modulation). E' possibile selezionare un algoritmo ed impostare i parametri relativi al "sync" e ad FM.



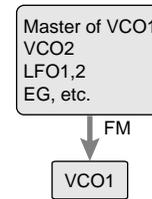
NOTE Per maggiori informazioni circa il concetto generale di generatore sonoro VCO e AN, vedi pag. 33.

■ Algorithm

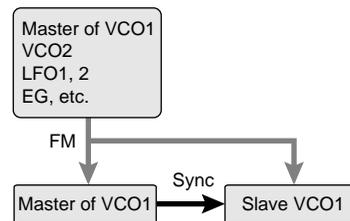
Serve per selezionare l'algoritmo. E' possibile scegliere tra uno dei quattro algoritmi sotto elencati. I parametri disponibili differiscono a seconda dell'algoritmo attualmente selezionato.

❑ **Impostazioni:** only FM, FM/both, FM/mstr (master), FM/slv (slave)

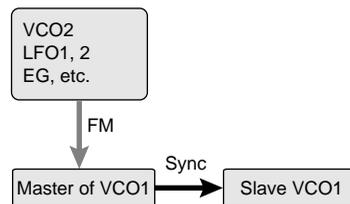
only FM (Sync é disattivato): Quando é selezionato, non sono disponibili altri parametri.



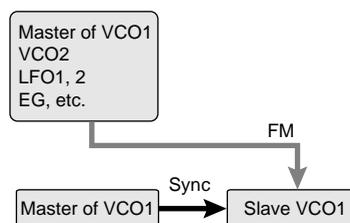
FM/both (Sync é attivato e FM é applicato ad entrambi gli oscillatori Master e Slave): Quando é selezionato, vengono aggiunti i parametri Sync Pitch, Depth, Src.



FM/mstr (Sync é attivato e FM é applicato all'oscillatore Master): Quando é selezionato, i parametri FM Modulator, Depth e Src vengono aggiunti a quelli per "FM/both."



FM/slv (Sync é attivato e FM é applicato all'oscillatore Slave): I parametri disponibili sono uguali a quelli per "FM/mstr."



Sync

Sincronizzando l'oscillatore master e slave in VCO1 si aumenteranno le armoniche dell'onda e si otterranno suoni più completi. Sync si attiva automaticamente quando viene selezionato un algoritmo diverso da FM.

NOTE L'algoritmo FM non contiene gli oscillatori master e slave ma funziona come un VCO.

FM (Frequency Modulation)

Nell'FM, l'onda sorgente che modula un'altra onda è detta "modulator" (modulatore), mentre le onde che vengono modulate sono dette "carrier" (portanti). Indipendentemente dall'algoritmo selezionato per un elemento AN, VCO1 è sempre fisso sulla portante FM. Il modulatore FM cambia in base all'algoritmo e può essere selezionato dall'oscillatore master VCO1, VCO2, LFO1/2, EG o altri.

I parametri qui di seguito non si riferiscono agli algoritmi FM. Quando viene selezionato un algoritmo FM, questi parametri non vengono visualizzati.

■ Sync Pitch

Regola l'intonazione dell'oscillatore slave in unità di semitoni. Vi consente di creare una differenza nell'intonazione tra gli oscillatori master e slave e di controllare l'intervallo armonico che ne risulta. E' così possibile creare un suono con molti sovratoni armonici o un tono più brillante. Maggiore è il valore, maggiore è l'effetto mentre inferiore è il valore e più soft risulta il tono. Un'impostazione di "0" produce un'intonazione uguale a quella dell'oscillatore master.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Sync Depth

Imposta la quantità di profondità di controllo da Sync Src (Sync Source, sorgente di sync) nel tempo. Maggiore è il valore, maggiore sarà la modifica nella profondità.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Sync Src (Sync Source)

Imposta il segnale sorgente che applica la modulazione nel tempo all'oscillatore slave.

□ **Impostazioni:** fixed, PEG, FEG, LFO1, LFO2

NOTE Quando è impostato su "fixed," non si verifica alcuna modulazione nel tempo.

■ FM Modulator

Seleziona l'unità sorgente per ottenere la modulazione di frequenza. La forma d'onda della sorgente qui selezionata, modula l'onda VCO1.

□ **Impostazioni:** fixed, PEG, FEG, LFO1, LFO2

NOTE Quando è impostato su "fixed," non si verifica alcuna modifica di modulazione nel tempo.

■ FM Depth

Regola la quantità di modulazione creata dal modulatore FM. Maggiore è il valore, maggiore è la profondità di modulazione.

□ **Impostazioni:** -64~ + 63

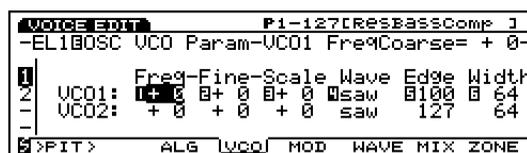
■ FM Src (FM Source)

Imposta la sorgente di modulazione che controlla FM Depth.

□ **Impostazioni:** VCO2, VCO1, VCO1s (sub oscillator), PEG, FEG, LFO1, LFO2

[F4]: VCO (Voltage Controlled Oscillator)

Imposta i parametri relativi ai due VCO (VCO1/2) utilizzabili dall'elemento AN.



■ VCO1/2 FreqCoarse (VCO1/2Frequency Coarse)

Regola l'intonazione di ogni oscillatore VCO1/2 in unità di semitoni. Un'impostazione di "0" produce un'intonazione uguale a quella base per l'onda VCO1/2 attualmente selezionata.

□ **Impostazioni:** -64~ 0 (intonazione base)~ + 63

■ VCO1/2 Freq Fine (VCO1/2Frequency Fine)

Regola l'intonazione di ogni oscillatore VCO1/2 in unità di centesimi.

□ **Impostazioni:** -49~ 0~ + 50centesimi

■ VCO1/2 PitchScale

Imposta il Pitch Scale per ogni oscillatore VCO 1/2. La funzione Pitch Scale corregge la modifica di intonazione di VCO1/2 in base alle note suonate sulla tastiera. Quando viene applicato Pitch Scale, la modifica di intonazione aumenta o diminuisce in base all'intonazione specifica, indicata qui come numero di nota MIDI 64 (E3 - mi3).

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ VCO1/2 Wave

Seleziona l'onda per ogni oscillatore VCO1/2. Le onde disponibili per VCO1 dipendono dall'attuale stato del Sync (on/off).

□ **Impostazioni:**

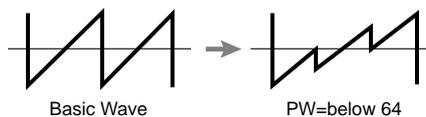
VCO1 (Sync regolato su on: diverse da solo FM): saw, pulse, innr1/2/3 (inner1/2/3)

VCO1 (Sync regolato su off: solo FM): saw, pulse, saw2, mix

VCO2: saw, pulse, saw2, mix

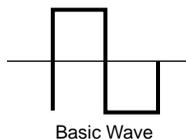
saw (onda Sawtooth - dente di sega)

Come visualizzato nella figura, il nome di questa onda deriva dalla sua forma. Viene usata per creare suoni di ottoni, come la tromba, e suoni di archi, come il violino. Poiché contiene tutte le armoniche nello spettro, produce un suono pieno e ricco. Quando è usata con la funzione Pulse Width (pag.116), aumentando le armoniche pari, è possibile alzare l'intonazione di un massimo di un'ottava.



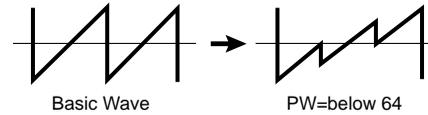
pulse (onda Pulse - quadra)

L'onda pulse (o square, quadra), viene usata per creare suoni di strumenti a fiato. Quando Pulse Width è impostato su 64, la forma d'onda conterrà solo armoniche con numeri dispari.



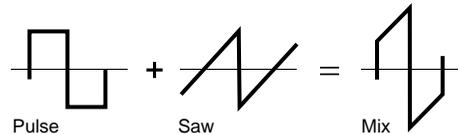
saw2 (Sawtooth2 - dente di sega 2)

Questa onda è leggermente diversa rispetto all'onda saw. Lo spettro dell'onda saw2 viene creato da un'onda a dente di sega combinata con un'onda quadra. Quando Pulse Width è impostato su 64, la forma dell'onda è uguale a quella saw. Modificando Pulse Width, le armoniche pari aumentano ed aumenta anche il volume dell'onda saw. Anche se l'intonazione viene alzata di un'ottava, l'intonazione base (basic pitch) non varia.



mix (Mix)

Questa onda è un mix di onde a dente di sega e quadre.



Innr1 (Inner1: Inner1)

Innr2 (Inner2: Inner2)

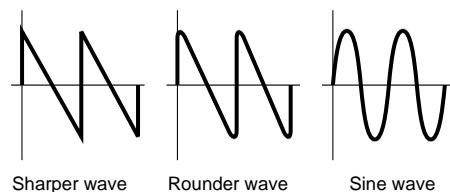
Innr3 (Inner3: Inner3)

Attivo quando la funzione Sync è regolata su on. Questa forma d'onda è trasmessa in uscita in base alla formula strutturale di Sync. Questi tre tipi hanno effetto se usati in abbinamento a Pulse Width.

■ VCO1/2 Edge

Regola la forma di ogni onda VCO1. Maggiore è il valore e più appuntita (acuta) diventa l'onda (sharp) mentre con valori inferiori, l'onda diventa più tonda (round) e soft. Questo parametro può rendere il suono più duro o più lieve.

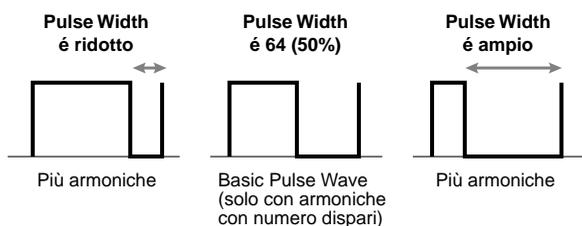
□ **Impostazioni:** 0~ 127



■ VCO1/2 PulseWidth

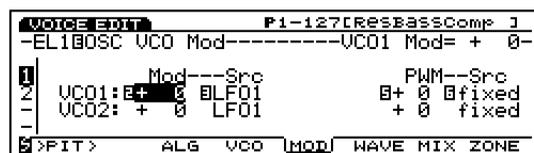
Regola l'ampiezza di ogni onda quadra (pulse) VCO1/2. Quando pulse è impostato su un valore di 64, l'onda quadra è bilanciata e genera solo armoniche dispari. Quando si aumenta o si diminuisce il valore di 64, più cambia pulse width e più il suono diventa pieno a causa dell'aumento delle armoniche. In generale, il parametro Pulse Width è usato per controllare l'ampiezza dell'onda quadra (o pulse) ma, sull'EX5/ 5R/ 7, può essere anche usato per onde diverse, ampliando così le possibilità di creazione dei suoni.

□ **Impostazioni:** 0~ 64~ 127 (0%~ 50%~ 99%)



[F5]: MOD (Modulation)

Impostazioni relative alla modulazione (VCO1/2).



■ VCO1/2 Mod (VCO1/2 Modulation)

Imposta la profondità della modulazione di intonazione per ogni onda VCO1/2, applicata da LFO1 o LFO2. Quando è regolato su un valore positivo, più alto è il valore e maggiore è l'estensione di modifica di intonazione. Valori negativi invertono la fase del segnale di forma d'onda di LFO1 o LFO2.

□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

■ VCO1/2 Mod Src (VCO1/2 Modulation Source)

Seleziona il segnale sorgente (LFO1 o LFO2) che verrà usato per modulare l'intonazione di ogni onda VCO1/2.

□ **Impostazioni:** LFO1, LFO2

■ VCO1 ModSw (VCO1 Modulation Switch)

Quando l'intonazione dell'onda VCO1 viene modulata da LFO1 o LFO2, questa impostazione seleziona quale forma d'onda sarà modulata (l'oscillatore master o quello slave di VCO1).

□ **Impostazioni:** master (oscillatore master), slave (oscillatore slave), both (entrambi gli oscillatori master e slave)

NOTE Ha effetto solo quando è selezionato VCO1 e Sync è impostato su "on" (diverso da solo FM). Questo parametro non è selezionabile con VCO2.

■ VCO1/2 PWM (Pulse Width Modulation)

Imposta la quantità di profondità di pulse width per ogni onda VCO1/2, regolata dal parametro PWM Src (Pulse Width Modulation Source). Quando è impostato su un valore positivo, più alto è il valore e maggiore è la modifica di ampiezza. Impostazioni negative invertono la fase del segnale della forma d'onda dalla sorgente.

□ **Impostazioni:** -64~ + 63

■ PWM Src (Pulse Width Modulation Source)

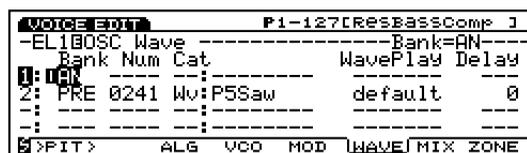
Imposta l'onda sorgente usata per modulare pulse width nell'onda VCO1/2. Pulse width viene modulato dalla forma d'onda del segnale della sorgente qui selezionata.

□ **Impostazioni:** fixed, PEG, FEG, LFO1, LFO2, LFO2p (phase), LFO2f (fast)

NOTE Quando impostato su "fixed," non si verifica alcuna modifica di modulazione nel tempo.

NOTE Low Frequency Oscillator 2 Phase (LFO2p) rallenta l'onda LFO2 di 60 gradi. Low Frequency Oscillator 2 Fast (LFO2f) accelera leggermente la velocità del ciclo LFO2.

[F6]: WAVE



Bank

Nella videata COM PARAM (sopra illustrata), quando è selezionato il tipo di voce AN (Poly)+ AWM o AN+ FDSP, la prima onda dell'elemento è sempre un elemento AN. Quando è selezionato Analog Layer, il primo ed il secondo elemento sono sempre elementi AN. I tre o due rimanenti elementi possono essere usati come elementi AWM.

Impostazioni: AN, off

NOTE A differenza del generatore sonoro AWM, Num (Wave Number) nell'elemento AN non è accessibile. Inoltre LoopMode e KeyOn Delay non sono attivi e per quei parametri a display verrà visualizzato (--).

[F7]: MIX

I parametri disponibili sono uguali a quelli per gli elementi AWM (pag. 81).

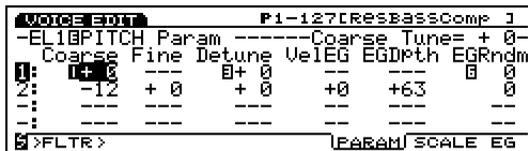
[F8]: ZONE

I parametri disponibili sono uguali a quelli per gli elementi AWM (pag. 82).

[F3]: PITCH (Pitch Parameters)

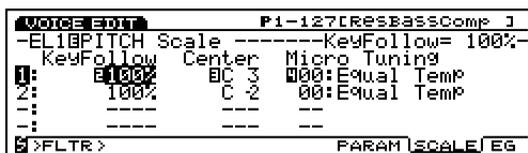
[F6]: PARAM (Parameters)

E' possibile usare i parametri Coarse Tune, Detune e Random per impostare un elemento AN. Le impostazioni disponibili sono uguali a quelle per gli elementi AWM (pag. 83). Tutti gli altri parametri non sono attivi e vengono visualizzati con (--).



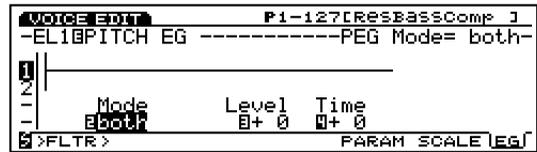
[F7]: SCALE

Imposta il pitch scale per l'elemento AN. I parametri disponibili sono uguali a quelli per gli elementi AWM (pag. 83).



[F8]: EG (Envelope Generator)

Quando nella videata PEG viene selezionato un elemento AN, appare la seguente videata.



PEG Mode

Seleziona il VCO che sarà influenzato dal PEG.

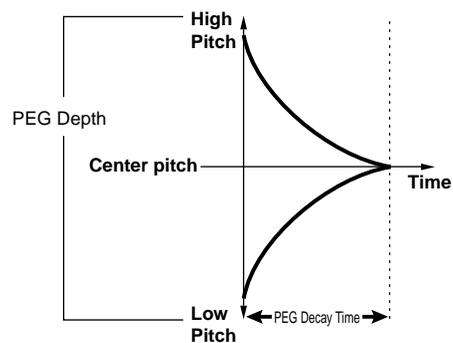
Impostazioni: VCO1, VCO2, both (sia VCO1 che VCO2)

PEG Depth

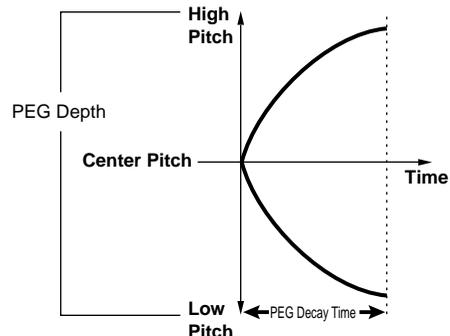
Imposta la quantità di modifica di intonazione del PEG in unità di semitoni. Quando PEG Decay Time (vedi sotto) è impostato su un valore positivo, il valore qui impostato corrisponderà all'intonazione subito dopo che un tasto è stato suonato. Quando PEG Decay Time è impostato su un valore negativo, il valore qui impostato rappresenterà l'ultima intonazione dopo che l'intonazione base ha subito una modifica (vedi figura sotto). Quando è regolato su un valore positivo, più alto è il valore e più alta diventa l'intonazione. Un valore di "0" produce l'intonazione base e non si verificherà alcuna modifica.

Impostazioni: -64~ 0 (basic pitch)~ + 63

PEG Decay = Positive setting



PEG Decay = Negative setting



■ PEG Decay Time

Imposta il tempo di decadimento di PEG. Quando è regolata su valori positivi, questa impostazione determina la quantità di tempo necessaria perché il suono raggiunga la sua intonazione base (basic pitch) partendo dal livello PEG Depth. Quando è regolata su valori negativi, questa impostazione determina la quantità di tempo a partire dall'intonazione base per impostare il livello PEG Depth.

- **Impostazioni:** -64 (0.3 millisecondi) ~ + 63 (10.6 millisecondi)

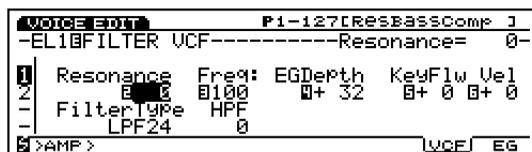
NOTE Vedi la figura precedente per comprendere la relazione tra PEG Depth e PEG Decay.

[F4]: FILT (Filter)

Quando è selezionato un elemento AN, sono disponibili due tipi di menu relativi alle impostazioni del filtro.

- [F7]: VCF (Voltage Controlled Filter)
- [F8]: EG (Envelope Generator)

[F7]: VCF (Voltage Controlled Filter)



Impostazioni relative al VCF. Il VCF è un filtro che influenza la struttura armonica dell'onda VCO permettendo a specifiche frequenze di passare e tagliandone altre. Esistono vari tipi di filtri che cambiano il timbro del suono. Come spiegheremo successivamente, FEG può anche essere usato per influenzare il modo in cui il timbro del suono cambia nel tempo.

■ Resonance

Imposta la forza dell'effetto di risonanza. Questa impostazione determina la quantità di risonanza vicino alla frequenza di cutoff e crea dei suoni davvero originali.

- **Impostazioni:** -12~ 0~ + 102

■ FilterType

Seleziona il tipo di filtro.

- **Impostazioni:** LPF24, LPF18, LPF12, BPF, HPF, BEF

NOTE Per maggiori informazioni circa ogni tipo di filtro, vedi pag. 86.

■ Cutoff Freq (Cutoff Frequency)

Imposta la frequenza di cutoff.

- **Impostazioni:** 0~ 127

■ HPF Freq (High Pass Filter Cutoff Frequency)

Imposta la frequenza di cutoff del filtro passa alti (High Pass Filter). Le frequenze sopra la frequenza di cutoff passano mentre quelle al di sotto vengono tagliate. Maggiore è il valore, più alta diventa la frequenza di cutoff e più brillante risulta il suono. Questo filtro passa alti funziona separatamente dal filtro selezionato in Filter Type.

- **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE Per informazioni generali circa High Pass Filter, vedi pag. 89.

■ Freq EG Depth (Frequency EG Depth)

Imposta la profondità di modifica della frequenza di cutoff nel tempo. Maggiore è il valore e maggiore sarà la quantità di modifica. Quando è impostato su un valore negativo, la forma dell'involuppo viene invertita.

- **Impostazioni:** -127~ 0~ + 128

■ Freq K.Follow (Frequency Key Follow)

Imposta Key Follow per la frequenza di cutoff. Questo Key Follow di frequenza regola la frequenza di cutoff in base alla nota suonata sulla tastiera. Quando è impostato su un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando viene impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più alta risulta la frequenza di cutoff.

- **Impostazioni:** -32~ + 63

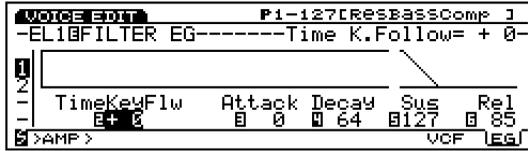
■ Freq Vel Sens (Frequency Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per FEG Depth. Il timbro del suono può essere modificato in base alla quantità di pressione applicata su ogni tasto. L'effetto cambia a seconda delle impostazioni FEG.

- **Impostazioni:** -64~ + 63

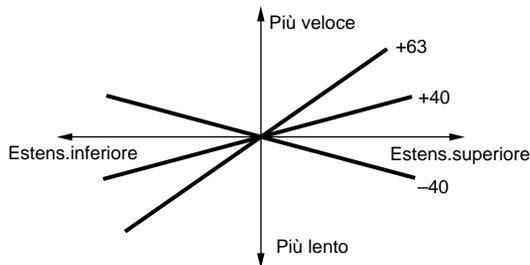
[F8]: EG (Filter Envelope Generator)

Imposta il FEG per un elemento AN. E' possibile controllare il timbro del suono nel tempo, dal momento in cui viene suonato un tasto al momento in cui viene rilasciato.
Ha effetto per i filtri VCF 1/2.



■ Time K.Follow (Time KeyFollow)

Imposta Time Key Follow per un elemento AN. Questa funzione regola la velocità di modifica del timbro nel tempo, in base alla nota suonata sulla tastiera. Più bassa è la nota e più lenta è la modifica nel tempo mentre più alta è la nota e più veloce diventa la modifica. Valori negativi producono l'effetto opposto.



□ **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Attack Time

Imposta la quantità di tempo da quando viene suonata la nota fino al livello massimo di frequenza di cutoff.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Decay Time

Imposta la quantità di tempo di decadimento dal livello massimo di frequenza di cutoff al livello di sustain.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Sustain Level

Dopo essere passati da Decay Time, questo parametro imposta il livello di sustain che la frequenza di cutoff mantiene finché è premuto un tasto (key on).

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Release Time

Imposta la quantità di tempo impiegata dal segnale per raggiungere il valore "0" iniziale dopo che il tasto è stato rilasciato.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

[F5]: AMP (Amplitude)

Quando è selezionato un elemento AN, sono disponibili tre tipi di menu.

[F6]: PARAM (Parameters)

[F7]: MIX

[F8]: EG (Envelope Generator)

[F6]: PARAM (Parameters)

Le impostazioni disponibili sono uguali a quelle per gli elementi AWM (vedi pag. 96).

[F7]: MIX

Determina le impostazioni relative al volume di VCO1 e VCO2. E' possibile controllare il mix, ovvero bilanciamento, dei livelli di segnale di VCO1/2, Noise e Ring Modulator.

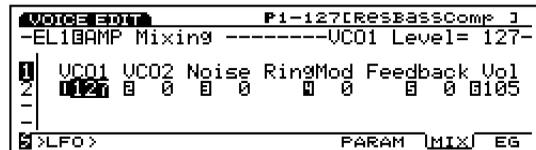
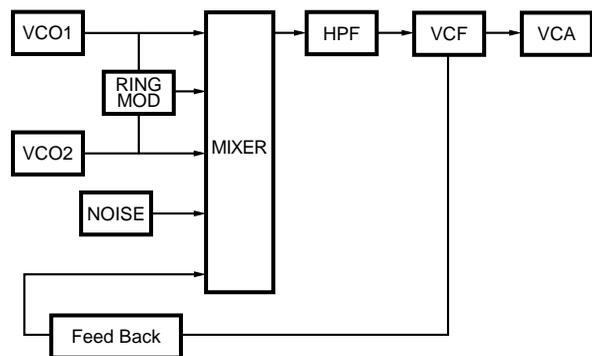


Diagramma a blocchi



■ VCO1 Level

Imposta il livello di segnale dell'onda inviata da VCO1 al mixer. Quando non desiderate applicare il segnale VCO1, impostate il livello su "0."

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ VCO2 Level

Imposta il livello di segnale dell'onda inviata da VCO2 al mixer. Quando non desiderate applicare il segnale VCO2, impostate il livello su "0."

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Noise Level

Imposta il livello del segnale inviato dall'unità Noise al mixer. Quando non desiderate applicare il segnale Noise, impostate il livello su "0."

□ **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE Il segnale Noise può essere usato per creare effetti molto particolari, applicando al segnale Noise vari tipi di filtri, come VCF e HPF.

■ Ring Mod Level (Ring Modulation Level)

Imposta il livello del segnale inviato dal Ring Modulator al mixer. Quando non desiderate applicare il segnale Ring Modulator, impostate il livello su "0."

NOTE Il Ring Modulator combina le onde VCO1 e VCO2 e trasmette in uscita una combinazione di tutte le componenti di frequenza di entrambe le onde. Maggiore è il valore impostato, più sono le possibilità di creare suoni con intervalli dissonanti con un effetto metallico.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Feedback Level

Imposta il livello di segnale di feedback trasmesso in uscita da AMP e rinviato ("fed back") all'ingresso del mixer. A seconda della quantità di feedback, è possibile ottenere suoni più o meno corposi.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE Il feedback dovrebbe essere applicato lentamente e con cautela. Una quantità eccessiva di feedback può creare frequenze troppo alte e danneggiare gli altoparlanti.

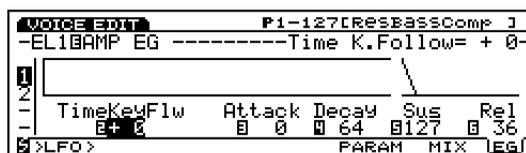
■ Volume

Imposta il volume di uscita dall'AMP. Determina il volume di uscita reale dell'onda dell'elemento AN. (Dopo questa fase il segnale passa al processore effetti.)

□ **Impostazioni:** 0~ 127

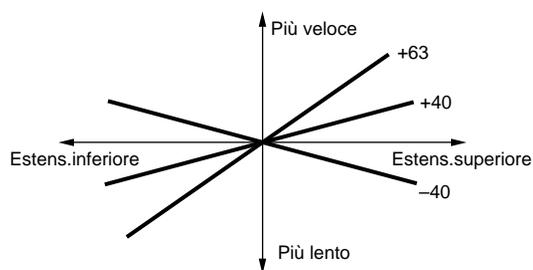
[F8]: EG (Amplitude Envelope Generator)

Imposta AEG per l'elemento AN. Vi permette di determinare la modifica del volume nel tempo, da quando viene suonato un tasto a quando viene rilasciato.



■ Time K.Follow (Time KeyFollow)

Imposta Time Key Follow per l'elemento AN. Questa funzione regola la velocità di modifica del volume nel tempo, in base alla nota suonata sulla tastiera. Più bassa è la nota suonata e più lenta è la modifica nel tempo mentre più alta è la nota e più veloce diventa la modifica. Valori negativi producono l'effetto opposto.



□ **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Attack Time

Imposta la quantità di tempo da quando è suonata una nota a quando raggiunge il livello di volume massimo.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Decay Time

Imposta la quantità di tempo di decadimento dal livello di volume massimo al livello di sustain.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Sustain Level

Dopo Decay Time, questo parametro imposta il livello di sustain che viene mantenuto finché il tasto è premuto (key on).

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Release Time

Imposta la quantità di tempo necessaria perché il segnale raggiunga lo "0", dopo il rilascio del tasto.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

[F6]: LFO (Low Frequency Oscillator)

Quando é selezionato un elemento AN, é disponibile solo un menu per le impostazioni LFO.

[F8]: LFO (Low Frequency Oscillator)

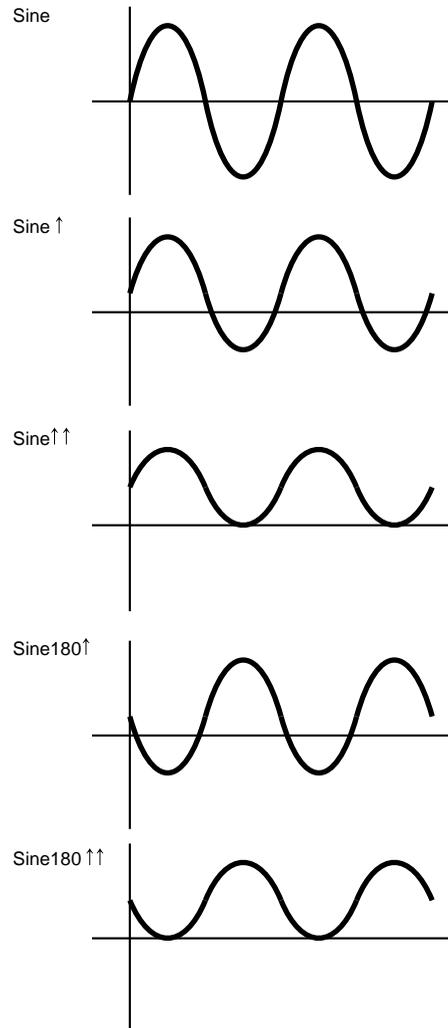
[F8]: LFO (Low Frequency Oscillator)

Imposta l'LFO per un elemento AN. L'LFO é un oscillatore che genera segnali di bassa frequenza non udibili, in grado di applicare modulazione a specifici aspetti della voce. Applicando un'onda LFO (forma di modulazione) a VCO (intonazione), filtro o ampiezza, si creano rispettivamente effetti come vibrato, waw e tremolo. Sono disponibili due LFO (LFO1 e LFO2).

```

VOICE EDIT          P1-127[RESESSComp 1
-----LFO2 Wave= sine
LFO1:              Delay= 0 Sync= off
Wave= sine         Speed= 88 FMD= + 0
                   AMD= + 0
LFO2:
Wave= sine         Speed= 32
[>CTRL>          LFO]
  
```

Sine Wave



■ LFO1 Wave (Low Frequency Oscillator1 Wave)

Seleziona l'onda LFO1. E' possibile creare vari tipi di suoni modulati (ciclici), a seconda dell'onda selezionata. Sono disponibili 21 tipi di onde.

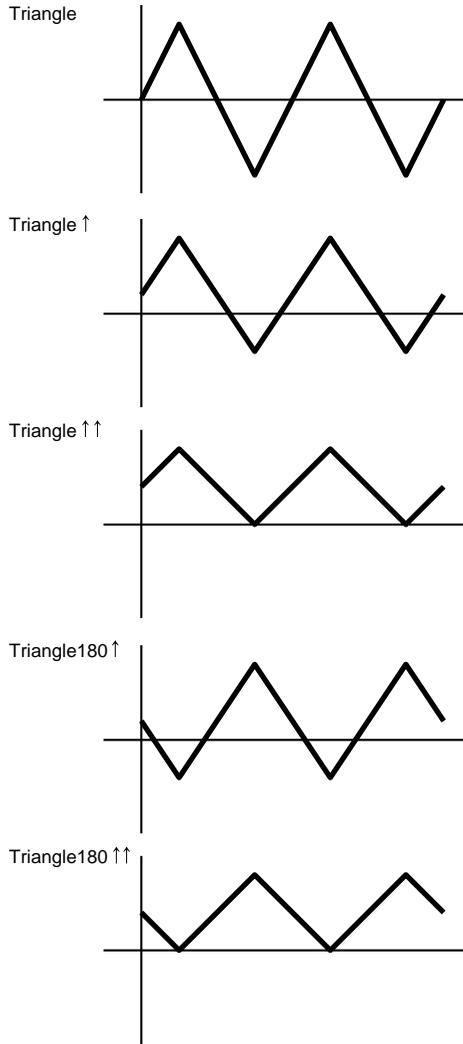
□ **Impostazioni:** sine, sine↑, sine↑↑, sine180↑, sine180↑↑, tri, tri↑, tri↑↑, tri180↑, tri180↑↑, squ, squ↑↑, squ180↑↑, saw dwn, saw dwn↑↑, saw up, saw up↑↑, s/h, s/h↑↑, s/h2, s/h2↑↑

NOTE VCO1/2, filter e amplitude possono essere modulati simultaneamente dall'LFO1.

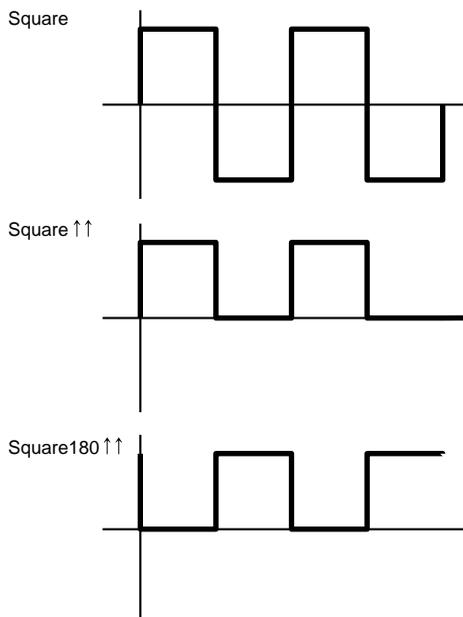
NOTE Le impostazioni relative alla modulazione per VCO1/2 possono essere specificate nella videata OSC MOD (pag. 116).

Qui di seguito sono elencate le forme d'onda base per ogni forma d'onda di segnale.

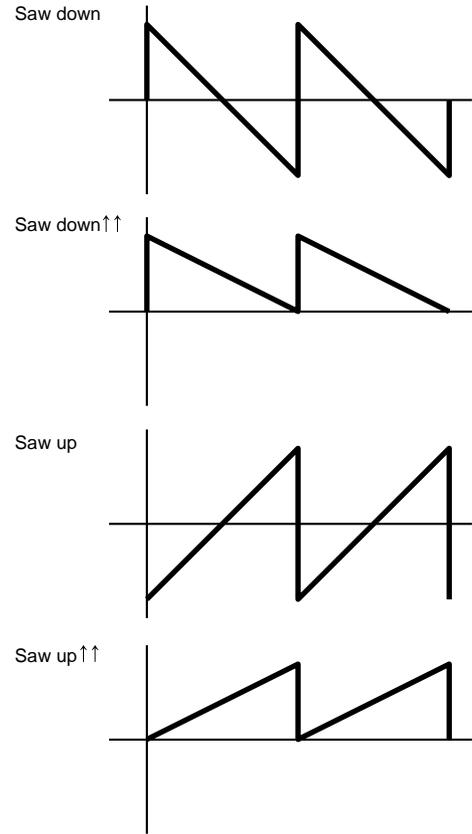
Tri (Triangle) Wave



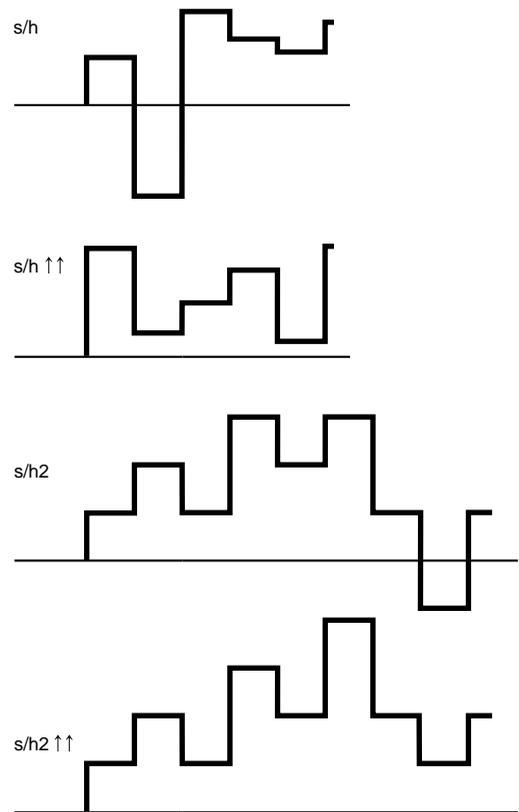
Squ (Square) Wave



Saw (Sawtooth) Wave



s/h (Sample & Hold) Wave



■ LFO1 Delay

Imposta il ritardo del tempo da quando viene suonata la tastiera a quando inizia la modulazione LFO. Superiore è il valore, più lungo è il tempo di delay. Per informazioni, consultate il grafico del display a pag. 100.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ LFO1 Speed

Imposta la velocità dell'onda LFO1. Superiore è il valore, più veloce è l'onda. Per informazioni, consultate il grafico Speed a pag. 101.

□ **Impostazioni:** 0~ 255

■ LFO1 Sync

Determina se la fase dell'onda LFO1 viene resettata o meno quando si suona la tastiera. Come illustrato nella figura seguente, quando viene suonata la tastiera, la fase dell'onda LFO si resetta. Se non desiderate che ciò avvenga, selezionate l'impostazione "off".

□ **Impostazioni:** on, off

NOTE Per maggiori informazioni circa il reset della fase, fate riferimento a pag. 103.

■ LFO1 FMD (LFO1 Frequency Modulation)

Determina di quanto LFO1 influenzerà la frequenza di cutoff del filtro. Maggiore è il valore e maggiore sarà la modifica. Con valori negativi, la fase di LFO1 viene invertita.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ LFO1 AMD (LFO1 Amplitude Modulation)

Determina di quanto LFO1 influenzerà il volume. Maggiore è il valore, maggiore è la modifica di volume. Quando sono impostati valori negativi, la fase di LFO1 viene invertita.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ LFO2 Wave (Low Frequency Oscillator 2 Wave)

Seleziona il segnale di forma d'onda per LFO2. Usando l'onda selezionata qui, potete applicare a VCO1/2 una modulazione in modo da creare un effetto di vibrato. Sono disponibili due segnali di forma d'onda.

□ **Impostazioni:** sine, tri (triangle)

NOTE Per informazioni circa sine e tri (triangle), vedi pag. 121.

NOTE Le impostazioni relative alla modulazione per VCO1/2 possono essere impostate nella videata OSC MOD (pag. 116).

■ LFO2 Speed

Imposta la velocità dell'onda LFO2. Maggiore è il valore, maggiore è la velocità. Per ulteriori informazioni, vedi grafico Speed a pag. 101.

□ **Impostazioni:** 0~ 255

[F7]: CTRL (Controller)

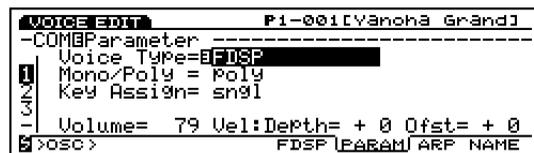
[F8]: SET (Controller Set)

"Velocity" viene aggiunto al parametro Src (Source). E' possibile controllare i parametri Dest (Destination) attraverso la dinamica (velocity) di tastiera. I parametri destinazione sono disponibili dal nr.79 al nr.120. Per maggiori informazioni, consultate l'elenco Controller List dell'opuscolo Data List.

FDSP (Formulated Digital Sound Processing)

Quando dal menu PARAM (COM) è selezionato come tipo di voce FDSP o AN+ FDSP (EX5/5R), il menu FDSP viene aggiunto in basso sulla videata, come funzione [F5]. Ognuno dei quattro elementi AWM per il tipo di voce FDSP ed i tre elementi AWM per il tipo di voce AN + FDSP, utilizzano l'unità FDSP per creare una voce.

NOTE L'unità FDSP, attraverso un preciso processamento di ogni dato di nota delle voci, consente di aggiungere una nuova dimensione alla creazione della voce, non possibile con i normali effetti. Per maggiori informazioni circa FDSP, consultate pag. 34.

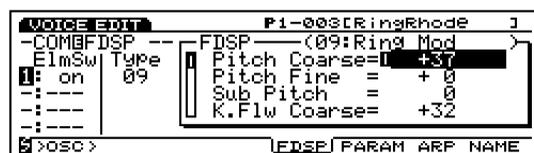


NOTE Il tipo di voce AN+ FSDP non è disponibile sull'EX7.

[F1]: COM (Common)

[F5]: FDSP

Dopo aver selezionato il tipo di voce FDSP (o AN+ FDSP), premete [F5] e apparirà il sub menu FDSP.



■ ElmSw (Element Switch)

Questo pulsante attiva (on) o disattiva (off) l'unità FDSP per ogni elemento AWM.

- **Impostazioni:** on o off per ogni elemento, 1~ 4 (per voci AN+ FDSP, elementi 2~ 4)

■ Type

Seleziona il tipo FDSP che sarà utilizzato. A partire dai simulatori di pickup per chitarra, sono disponibili svariati tipi FDSP che supportano una nuova creazione del suono. I parametri disponibili differiscono a seconda del tipo FDSP selezionato.

- **Impostazioni:** 01: EP Pickup (Electric Piano Pickup)
02: EG Pickup (Electric Guitar Pickup)
03: Water
04: PWM (Pulse Width Modulation)
05: Flange
06: Phaser
07: Self FM
08: Tornado
09: Ring Mod (Ring Modulator)
10: Seismic

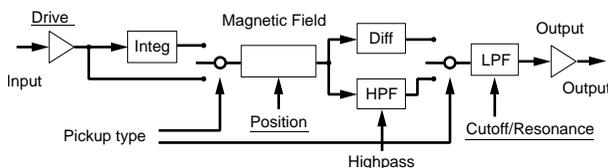
NOTE Il tipo FDSP qui selezionato é applicato allo stesso modo a tutti gli elementi AWM impostati su "on".

NOTE Per maggiori informazioni circa i parametri per ogni tipo FDSP, consultate l'elenco FDSP Parameter List dell'opuscolo Data List.

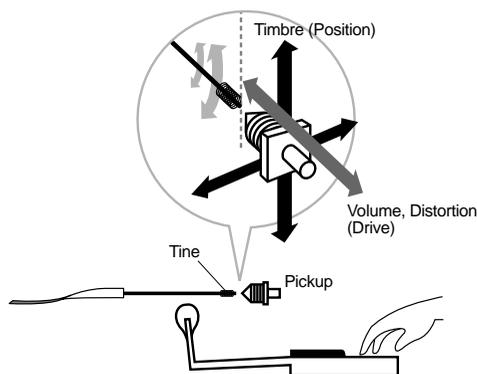
Spiegazione di ogni tipo FDSP

01: EP Pickup (Electric Piano Pickup)

EP Pickup simula il pickup elettromagnetico di un pianoforte elettrico. Il meccanismo con cui viene formato EP Pickup é il seguente: prima il segnale inviato all'unità FDSP viene convertito nella vibrazione della lamella di un piano elettrico. Poi la vibrazione viene colta dal pickup opposto alla lamella. In seguito il segnale colto dal pickup viene modificato dalle caratteristiche di frequenza proprie del pickup elettromagnetico e trasmesso in uscita. Questo sistema incorpora la tecnologia Yamaha Virtual Acoustic.



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura sono disponibili come parametri Destination per il Set Controller FDSP (pag. 141).



■ Pickup Type

Imposta il tipo di pickup: normal, integrate e differenziate.

- **Impostazioni:**

normal:

Produce una leggera simulazione.

integrate:

Produce una corretta simulazione fisica; la relazione tra la vibrazione della lamella e il flusso magnetico del pickup.

different (differentiate):

Produce una simulazione che enfatizza gli acuti.

■ Drive

Imposta l'ampiezza della vibrazione della lamella ovvero la distanza tra lamella e pickup. Maggiore é il valore e più enfasi viene applicata alla modifica nel timbro influenzato dalla modifica di volume del segnale in ingresso.

- **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Drive K.Flw(Drive KeyFollow)

Imposta il Drive KeyFollow per una voce. Questa funzione controlla la modifica di quantità di Drive in base alle note suonate sulla tastiera. Quando é impostato un valore positivo, più alte sono le note suonate sulla tastiera e maggiore é la modifica del timbro. Quando viene impostato un valore negativo, più bassa é la nota suonata e maggiore é la modifica del timbro.

- Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ BP Low (Break Point Low)

Imposta i Break Point che influenzano i parametri Position e Out Level in base alla modifica di intonazione, nell'estensione di note sotto il DO3. E' possibile impostare i valori in unità di semitoni a partire da DO3, considerato come valore 0.

- **Impostazioni:** -48 (= DO-1)~ 0 (= DO3)

■ **BP High (Break Point High)**

Imposta i Break Point che influenzano i parametri Position e Out Level in base alla modifica di intonazione nell'estensione di note sopra DO3. I valori sono impostabili in unità di semitoni a partire da DO3, considerato come valore 0.

□ **Impostazioni:** 0 (= DO3)~ + 48 (= DO7)

■ **Position**

Imposta la distanza tra la posizione della lamella e il centro del pickup, per modificare le armonie. Maggiore é il valore e più lontana é la distanza dal centro.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Pos High Kf (Position High KeyFollow)**

Fissa la posizione della distanza nell'estensione di note superiori al BP High (Break Point High). Quando é regolato su un valore positivo, più alta é la nota suonata e maggiore diventa la distanza. Quando viene inserito un valore negativo, più alta é la nota suonata, inferiore é la distanza.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Pos Hmid Kf (Position High Mid KeyFollow)**

Fissa la posizione della distanza nell'estensione di note tra DO3 e BP High (Break Point High).

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Pos Lmid Kf (Position Low Mid KeyFollow)**

Fissa la posizione della distanza nell'estensione di note tra DO3 e BP Low (Break Point Low). Quando é regolato su un valore positivo, più bassa é la nota suonata, inferiore é la distanza. Quando é regolato su un valore negativo, più bassa é la nota suonata, maggiore é la distanza.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Pos Low Kf (Position Low KeyFollow)**

Fissa la posizione della distanza nell'estensione di nota inferiore a BP Low (Break Point Low).

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Out Level (Output Level)**

Imposta il livello di uscita del pickup.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Out High Kf (Out High KeyFollow)**

Fissa la modifica nel livello di uscita del pickup nell'estensione di nota superiore a BP High (Break Point High). Quando é impostato su un valore positivo, più alta é la nota suonata e maggiore é la modifica nel livello di uscita. Quando é impostato su un valore negativo, più bassa é la nota suonata, maggiore é la modifica nel livello di uscita.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Out Hmid Kf (Out High Mid KeyFollow)**

Fissa la modifica nel livello di uscita del pickup nell'estensione di note tra DO3 e BP High (Break Point High). Quando é impostato su un valore positivo, più alta é la nota suonata e maggiore é la modifica nel livello di uscita. Quando é impostato un valore negativo, più bassa é la nota suonata e maggiore é la modifica nel livello di uscita.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Out Lmid Kf (Out Low Mid KeyFollow)**

Fissa la modifica nel livello di uscita del pickup nell'estensione di note tra DO3 e BP Low (Break Point Low). Quando é impostato su un valore positivo, più bassa é la nota suonata sulla tastiera e minore é la modifica nel livello di uscita. Quando é impostato un valore negativo, più bassa é la nota suonata e maggiore é la modifica nel livello di uscita.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Out Low Kf (Out Low KeyFollow)**

Fissa la modifica nel livello di uscita del pickup nell'estensione di note inferiori a BP Low (Break Point Low).

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **HPF (High Pass Filter)**

Imposta la frequenza di cutoff che taglia l'estensione inferiore dei segnali di uscita del pickup. Questa impostazione non é disponibile quando é selezionato il tipo di pickup "differentiate".

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ HPF K.Fl.w (High Pass Filter KeyFollow)

Imposta KeyFollow per la frequenza di cutoff di High Pass Filter (filtro passa alti). La funzione High Pass Filter KeyFollow controlla la modifica nella frequenza di cutoff attraverso le note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più alta diventa la frequenza di cutoff. Quando l'impostazione è "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la frequenza di cutoff cambia in proporzione all'intonazione.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza di cutoff del Low Pass Filter (filtro passa bassi), un filtro che simula le caratteristiche di induzione (capacità di avvolgimento elettrico) di un pickup elettromagnetico. Questa frequenza di cutoff del filtro non ha alcuna relazione con l'HPF sopra descritto.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Freq K.Fl.w (Frequency KeyFollow)

Imposta KeyFollow per Freq (frequenza). La funzione Frequency KeyFollow controlla la modifica nella frequenza di cutoff, attraverso le note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più alta diventa la frequenza di cutoff. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più alta diventa la frequenza di cutoff. Quando l'impostazione è "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la frequenza di cutoff cambia in proporzione all'intonazione.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ Resonance

Imposta la qualità di risonanza di un pickup elettromagnetico. Questa impostazione determina la quantità di risonanza vicino alla frequenza di cutoff impostata in Freq.

□ **Impostazioni:** 0~ 31

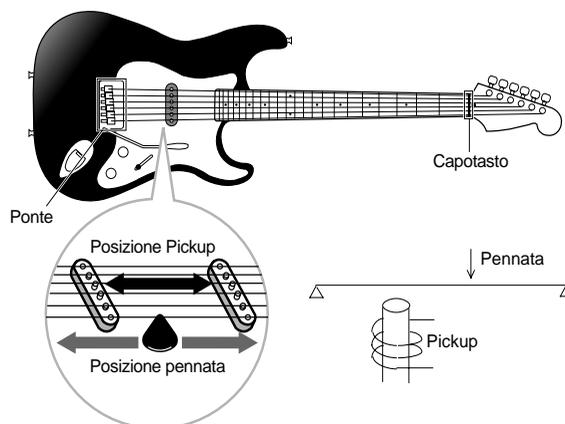
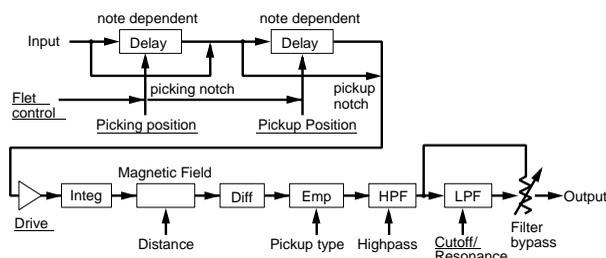
■ Pan

Imposta il pan per il tipo FDSP selezionato. Questa funzione determina il posizionamento sinistro o destro di ogni FDSP nello spettro stereofonico.

□ **Impostazioni:** L63 (sinistra)~ cnt (centro)
~ R63 (destra)

02: EG Pickup (Electric Guitar Pickup)

EG Pickup simula il pickup elettromagnetico di una chitarra elettrica: le modifiche tonali dovute alla posizione del pickup e della pennata e le caratteristiche di un pickup elettromagnetico. Il meccanismo con cui viene formato il tipo EG Pickup è il seguente: prima il segnale inviato all'unità FDSP viene convertito in vibrazione di corda. Poi, la vibrazione viene colta dal pickup. In seguito, il segnale colto dal pickup viene modificato con le caratteristiche di frequenza proprie del pickup elettromagnetico e trasmesso in uscita. Questo sistema incorpora la tecnologia Yamaha Virtual Acoustic.



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura sopra sono disponibili come parametri Destination per il set Controller FDSP (pag. 141).

■ Pickup Type

Imposta il tipo di pickup: single (single coil) o humback.

□ Impostazioni:

single:

Produce i suoni del registro più alto, una delle tipiche caratteristiche di un pickup single coil.

humback:

Produce i suoni caldi tipici di un pickup hum backing.

■ Coarse

Imposta l'intonazione base del segnale in ingresso, in unità di semitoni. Un'impostazione di "0" produce un'intonazione di DO3 = 261.63Hz.

□ **Impostazioni:** -24~ 0 (DO3)~ + 24

■ Picking Pos (Picking Position)

Imposta la posizione della pennata. Un'impostazione di "0" posiziona la pennata esattamente sul ponte mentre a "127" la pennata è al centro delle corde.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Picking P Kf (Picking Position KeyFollow)

Imposta il KeyFollow per Picking Position. Questa funzione controlla, attraverso le note suonate sulla tastiera, la modifica di timbro determinata dalla posizione della pennata. Quando è impostata su un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera e più la posizione della pennata si avvicina al capotasto. Quando è impostata su valori negativi, più bassa è la nota suonata, più la posizione della pennata si avvicina al capotasto.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ PickingNotch

Imposta la posizione della pennata che determina le modifiche tonali. Quando è regolato su un valore positivo, si ottengono effetti di correzione fisica intorno al valore massimo. Quando è impostato su un valore negativo, è possibile ottenere effetti fisicamente impossibili. Un'impostazione di "0" non produce alcuna modifica di timbro.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 32

NOTE Quando qui l'impostazione è "0", i parametri "Picking Pos," "Picking P Kf," "Pickup Pos" e "Pickup P Kf" non saranno attivi.

■ Pickup Pos (Pickup Position)

Imposta la posizione del pickup. Un'impostazione di "0" posiziona il pickup esattamente sul ponte mentre un valore di "127" lo sposta al centro delle corde.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Pickup P Kf (Pickup Position KeyFollow)

Imposta il KeyFollow per Pickup Position. Questa funzione controlla, attraverso le note suonate sulla tastiera, la modifica di timbro determinata dalla posizione del pickup. Quando è impostata su un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera e più la posizione del pickup si avvicina al capotasto. Quando è impostata su valori negativi, più bassa è la nota suonata, più la posizione del pickup si avvicina al capotasto.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Pickup Notch

Imposta la posizione del pickup che determina le modifiche tonali. Quando è regolato su un valore positivo, si ottengono effetti di correzione fisica intorno al valore massimo. Quando è impostato su un valore negativo, è possibile ottenere effetti fisicamente impossibili. Un'impostazione di "0" non produce alcuna modifica di timbro.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 32

■ Drive

Imposta l'ampiezza della vibrazione della corda. Più alto è il valore e maggiore è la modifica nel timbro influenzato dal cambiamento di volume del segnale in ingresso.

□ **Impostazioni:** -48~ 0~ + 48

■ Distance

Imposta la distanza tra pickup e corde. Inferiore è il valore (più vicino), maggiore è il livello di uscita e più enfatizzata risulta la distorsione del pickup elettromagnetico.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Output

Imposta il livello di uscita del pickup.

□ **Impostazioni:** -48~ 0~ + 48

■ Output KFlw (Output KeyFollow)

Imposta il KeyFollow per Output. Questa funzione controlla il livello di uscita del pickup in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato su un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera e maggiore è la modifica del livello di uscita. Quando è impostato su un valore negativo, più bassa è la nota suonata e maggiore è la modifica del livello di uscita.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 32

■ HPF (High Pass Filter)

Imposta la frequenza di cutoff che taglia l'estensione inferiore dei segnali di uscita del pickup.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ HPF K.Flw (High Pass Filter KeyFollow)

Imposta il KeyFollow per la frequenza di cutoff del filtro passa alti (High Pass Filter). Questa funzione controlla la modifica della frequenza di cutoff provocata dalle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più bassa è la nota suonata e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando è impostato un valore di "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la frequenza di cutoff cambia in proporzione all'intonazione.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza di cutoff del filtro passa bassi che simula le caratteristiche di induzione (capacità di avvolgimento elettrico) di un pickup elettromagnetico. (Questa frequenza di cutoff del filtro non ha alcuna relazione con quella dell'HPF sopra descritto).

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Resonance

Imposta la qualità di risonanza di un pickup elettromagnetico. Questa impostazione determina la quantità di risonanza vicino alla frequenza di cutoff specificata in Freq.

□ **Impostazioni:** 0~ 31

■ FilterBypass

Imposta la percentuale che bypassa il filtro Freq sopra descritto.

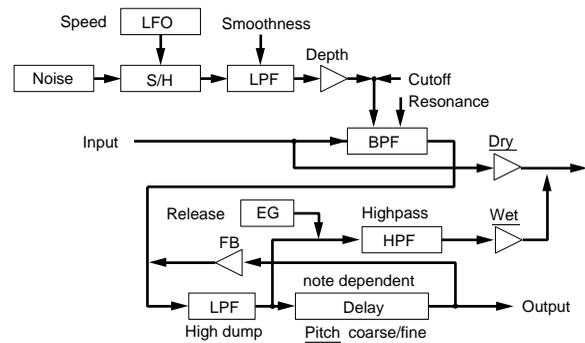
□ **Impostazioni:** 0~ 127 (= 100%)

■ Pan

Come in EP Pickup. Per informazioni: pag.126.

03: Water

L'unità FDSP utilizza un algoritmo esclusivo per modificare il segnale in ingresso nel suono "acqua"; un'applicazione della sintesi Virtual Analog. L'impressione di acqua corrente è determinata dalla modulazione del filtro Sample & Hold LFO, applicata al segnale in ingresso. Anche il passaggio del segnale attraverso le corde risonanti in corrispondenza di ogni intonazione, dà l'impressione di più intonazioni.



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura sono disponibili come parametri Destination per il Set Controller FDSP (pag.141).

■ Pitch Coarse

Imposta, in unità di semitoni, l'intonazione base del segnale in ingresso. Un'impostazione di "0" produce un'intonazione di DO3= 261.63Hz.

□ **Impostazioni:** -64~ 0 (DO3)~ + 63

■ Pitch Fine

Regola in modo fine l'intonazione base delle corde risonanti.

□ **Impostazioni:** -50~ 0~ + 50

■ KeyFollow

Imposta KeyFollow per l'intonazione delle corde risonanti. Questa funzione controlla la modifica di intonazione delle corde risonanti, in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera e più alta risulta l'intonazione delle corde risonanti. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata sulla tastiera e più alta risulta l'intonazione delle corde risonanti. Quando è impostato su "+ 32," KeyFollow funziona al 100% e l'intonazione delle corde risonanti si sposta in proporzione all'intonazione suonata sulla tastiera. Quando il valore impostato è "0", l'intonazione delle corde risonanti è fissa.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ Freq (Frequency)

Imposta la frequenza centrale per la modulazione del filtro Sample & Hold LFO.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Freq K.Flw(Frequency KeyFollow)

Imposta KeyFollow per la modulazione del filtro della frequenza centrale. Questa funzione Key Follow controlla la modifica della frequenza centrale in base alle note suonate sulla tastiera. Quando é impostata su un valore positivo, più alta é la nota suonata sulla tastiera e più alta risulta la frequenza centrale. Quando é impostata su un valore negativo, più bassa é la nota suonata sulla tastiera e più alta risulta la frequenza centrale.

□ **Impostazioni:** -15~ 0~ + 15

■ Resonance

Imposta la forza del filtro di risonanza. Questa impostazione determina la quantità di risonanza vicino alla frequenza centrale impostata in Freq.

□ **Impostazioni:** 0~ 63

■ Freq Mod (Frequency Modulation)

Imposta la profondità di modulazione del filtro. Maggiore é il valore, maggiore é la modifica della frequenza centrale. Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.

□ **Impostazioni:** 0~ 63

■ Mod Speed (Modulation Speed)

Imposta la velocità di modifica per la modulazione del filtro Sample & Hold LFO. Maggiore é il valore e più velocemente avviene la modifica. Ciò vi consente di ottenere un suono in cui l'acqua dà l'impressione di muoversi rapidamente.

□ **Impostazioni:** 2~ 200

■ Mod Smooth (Modulation Smooth)

Imposta la fluidità della modulazione del filtro Sample & Hold LFO. Maggiore é il valore, superiore é il grado di "viscosità".

□ **Impostazioni:** 0~ 63

■ Feedback

Imposta la forza della risonanza delle corde risonanti. Maggiore é il valore, più l'intonazione diventa articolata. Se il valore viene però aumentato eccessivamente, l'atmosfera dell'acqua tende a scomparire.

□ **Impostazioni:** 0~ 63

■ Feedback Kf (Feedback KeyFollow)

Imposta KeyFollow per il Feedback. Questa funzione controlla la modifica della risonanza (per le corde risonanti) basandosi sulle note suonate sulla tastiera. Quando é impostato un valore positivo, più alta é la nota suonata sulla tastiera e maggiore é la modifica di risonanza. Quando é impostato un valore negativo, più bassa é la nota suonata sulla tastiera e maggiore é la modifica di risonanza.

□ **Impostazioni:** -15~ 0~ + 15

■ High Dump

Imposta la quantità di decadimento nelle alte frequenze per le corde risonanti. Maggiore é il valore e superiore risulta il decadimento delle alte frequenze. Questa impostazione corrisponde alla simulazione che determina il materiale delle corde.

□ **Impostazioni:** 0~ 15

■ High Dump Kf (High Dump KeyFollow)

Imposta KeyFollow per la quantità di decadimento delle alte frequenze. Questa funzione controlla la modifica di quantità di decadimento delle alte frequenze, basandosi sulle note suonate sulla tastiera. Quando é impostato un valore positivo, più alta é la nota suonata sulla tastiera e maggiore é la modifica. Quando é impostato un valore negativo, più bassa é la nota suonata sulla tastiera e maggiore é la modifica.

□ **Impostazioni:** -15~ 0~ + 15

■ ReleaseTime

Imposta il tempo di release, rilascio (il tempo da note-off, rilascio della nota, a quando il suono finisce).

□ **Impostazioni:** 0~ 48

■ HPF (High Pass Filter)

Imposta la frequenza di cutoff che taglia le estensioni inferiori del suono di acqua.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Wet Level

Imposta il livello di uscita per il suono di acqua. E' possibile regolare il bilanciamento di FDSP (Water) abbinando questo parametro e il Dry Level, qui di seguito illustrato. Un'impostazione di "0" non produce alcun suono in uscita. Impostazioni con valori negativi invertono la fase della forma d'onda.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Dry Level

Imposta il livello di uscita per il segnale originale in ingresso. Un'impostazione di "0" non produce alcuna trasmissione in uscita. Le impostazioni con valore negativo invertono la fase della forma d'onda.

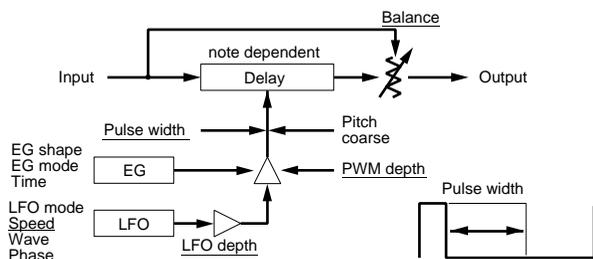
□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Pan

Come per EP Pickup. Per informazioni, vedi pag.126.

04: PWM (Pulse Width Modulation)

Il PWM è una specie di effetto di chorus, simile al pulse width modulation dei synth analogici. Generalmente è possibile ottenere un'onda pulse (quadra) dalla differenza tra un'onda a dente di sega spostata di fase e l'onda originale e modulando la fase con delay dell'onda risultante, usando LFO e/o EG. Seguendo questo principio, secondo cui le caratteristiche di frequenza sono simili ad un filtro comb, PWM vi consente di simulare la pulse width modulation di VCO. E' possibile inoltre aggiungere effetti di chorus simili alla normale pulse width modulation poiché questo programma diminuisce le armoniche specifiche di ogni tipo di segnale in ingresso. L'LFO può essere impostato per ogni singola nota o per tutte le note contemporaneamente, mentre l'EG può essere impostato per ogni singola nota.



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura, sono disponibili come parametri Destination per il set Controller FDSP (pag. 141).

■ Pitch Coarse

Regola la lunghezza del delay in unità di semitoni. Un'impostazione di "0" produce una lunghezza di delay corrispondente all'intonazione di DO3 = 261.63Hz. In generale dovrebbe essere regolato sull'intonazione base del segnale in ingresso.

□ **Impostazioni:** -64~ 0 (DO3)~ + 63

■ KeyFollow

Imposta KeyFollow per la lunghezza del delay. Questa funzione controlla la lunghezza del delay in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostata su "+ 32," KeyFollow funziona al 100% e la lunghezza del delay si sposta in proporzione inversa all'intonazione suonata sulla tastiera. Con un valore di "0", la lunghezza del delay è fissa. Per evitare che l'effetto risulti irregolare, normalmente l'impostazione consigliata è "+ 32".

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

NOTE Quando applicate pulse width modulation, impostate il valore su "+ 32."

■ Pulse Width

Regola l'ampiezza dell'onda pulse (quadra). Quando Pulse Width è impostato su un valore di "64", l'onda quadra è bilanciata e genera solo armoniche dispari. Quando si aumenta o si diminuisce il valore rispetto a "64", l'ampiezza dell'onda quadra (pulse width) si restringerà e verrà prodotto un suono con più armoniche (vedi pag. 116).

□ **Impostazioni:** 0~ 64~ 127(0%~ 50%~ 99%)

■ PWM Depth (Pulse Width Modulation Depth)

Imposta la profondità di pulse width modulata da LFO e EG.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ PWM DepthVel (Pulse Width Modulation Depth Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per PWM depth. PWM Depth può essere controllato dalla dinamica con cui vengono suonate le note sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ LFO Mode (Low Frequency Oscillator Mode)

Imposta il modo LFO (il modo in cui funziona l'LFO). Sono disponibili tre modi.

□ **Impostazioni:**

common:

L'LFO funziona allo stesso modo per tutte le note. In generale si seleziona questo modo per pulse width modulation.

key reset:

L'LFO funziona per ogni singola nota. Ogni volta che viene suonata una nota, la fase dell'onda LFO viene resettata.

random:

L'LFO funziona per ogni singola nota. Ogni volta che viene suonata una nota, la fase dell'onda LFO cambia in modo casuale.

■ **LFO Depth (Low Frequency Oscillator Depth)**

Imposta la profondità dell'onda LFO per pulse width modulation. Quando è regolato su "0" funziona solo l'EG. Quando è regolato su "32", l'onda LFO va da "0" all'estensione dell'ampiezza di EG. Quando è regolato su "64" i valori assoluti dell'onda LFO vanno dal limite positivo a quello negativo di EG amplitude.

□ **Impostazioni:** 0~ 64

■ **LFO Speed (Low Frequency Oscillator Speed)**

Imposta la frequenza dell'onda LFO. Maggiore è il valore, più rapida è la velocità.

□ **Impostazioni:** 1~ 255

■ **LFO Wave (Low Frequency Oscillator Wave)**

Seleziona il tipo di onda LFO. L'onda selezionata qui determina le caratteristiche della modulazione e consente di modulare il suono in vari modi.

□ **Impostazioni:** triangle (onda Triangle), sin (onda Sine)

NOTE Per maggiori informazioni circa ogni onda LFO, consultate pag. 121.

■ **LFO Phase (Low Frequency Oscillator Phase)**

Imposta la fase dell'onda LFO resettata quando viene suonata una nota.

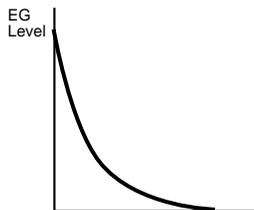
□ **Impostazioni:** 0, 90, 180, 270 (gradi).

■ **EG Mode (Envelope Generator Mode)**

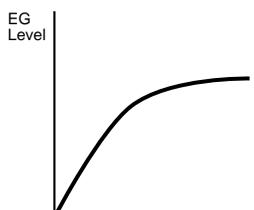
Imposta il modo EG (il modo in cui funziona l'EG). Sono disponibili tre modi.

□ **Impostazioni:**

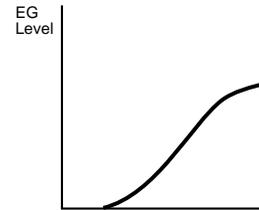
decay: L'effetto EG decade.



attack: L'effetto EG aumenta.



fade in: L'effetto EG aumenta gradualmente dopo un delay.

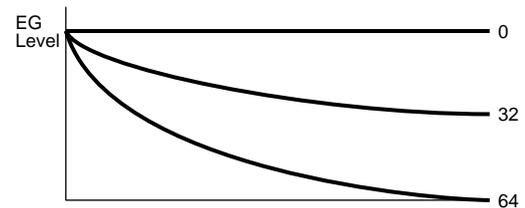


■ **EG Shape (Envelope Generator Shape)**

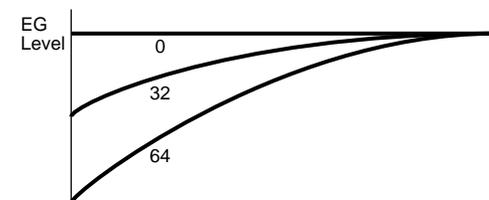
Imposta la forma (profondità) dell'involuppo. Quando è impostato su "0" non esiste alcun involuppo. Quando è impostato su "32", la profondità è del 50% e su "64" è del 100%. Se nel modo EG è selezionato il tipo "fade in", ad un valore superiore a "32" entra in funzione il delay.

□ **Impostazioni:** 0~ 64

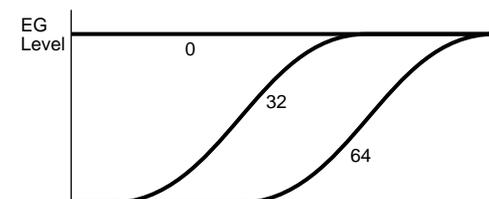
EG Mode: decay



EG Mode: attack



EG Mode: fade in



■ **EG Time (Envelope Generator Time)**

Imposta il tempo da quando viene suonata la nota a quando termina l'EG.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ EG Time Kflw (Envelope Generator Time KeyFollow)

Imposta KeyFollow per EG Time. Questa funzione KeyFollow controlla la quantità del tempo EG in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera e più breve è il tempo EG. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata sulla tastiera e più breve è il tempo EG.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Balance

Imposta il bilanciamento del mixaggio tra il segnale originale in ingresso ed il segnale con delay. Un'impostazione di "0" indica che verrà prodotto solo il segnale originale in ingresso. Quando è impostato un valore positivo, viene prodotta la differenza tra il segnale in ingresso e il segnale con delay e al valore "+ 32", si otterrà il normale effetto di pulse width modulation. Quando è impostato un valore negativo, il segnale in ingresso e il segnale con delay vengono sommati e al valore di "+ 32" si ottiene un effetto di chorus.

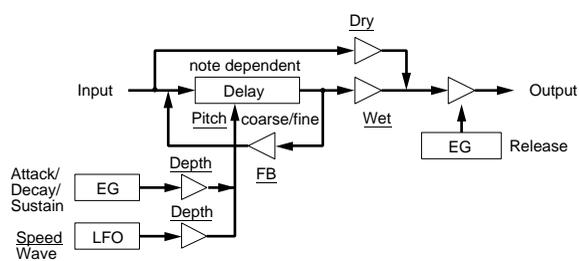
□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 32

■ Pan

Come EP Pickup. Vedi pag.126.

05: Flange

Flange vi consente di ottenere l'effetto flanging per ogni nota. I segnali originali in ingresso e i segnali con delay sono mixati per produrre dei cali e i loro feedback producono dei picchi che creano un filtro comb davvero unico. Le frequenze dei cali e dei picchi sono modificabili modulando la lunghezza del delay attraverso LFO e/o EG. L'LFO è impostato per tutte le note contemporaneamente mentre l'EG può essere impostato per ogni singola nota.



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura sono disponibili come parametri Destination per il set Controller FDSP (pag. 141).

■ Pitch Coarse

Regola la lunghezza del delay in unità di semitoni. Un'impostazione di "0" produce una lunghezza di delay corrispondente all'intonazione di DO3 = 261.63Hz. In generale l'impostazione ottimale è l'intonazione base del segnale in ingresso.

□ **Impostazioni:** -64~ 0 (DO3)~ + 63

■ Pitch Fine

Regola la lunghezza del delay in incrementi di un centesimo.

□ **Impostazioni:** -50~ 0~ + 50

■ KeyFollow

Imposta KeyFollow per la lunghezza del delay. Questa funzione controlla la lunghezza del delay in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato il valore "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la lunghezza del delay si sposta in proporzione inversa rispetto all'intonazione suonata sulla tastiera. Quando è impostato un valore di "0", la lunghezza del delay è fissa.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ EG Depth (Envelope Generator Depth)

Imposta la profondità EG che influenza la lunghezza del delay.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ EG Depth Vel (Envelope Generator Depth Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per EG depth. EG depth può essere controllato dalla dinamica con cui vengono suonate le note sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Attack Time

Imposta la quantità di tempo da quando viene suonata la nota a quando è raggiunto il livello massimo.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Attack T.Kf (Attack Time KeyFollow)

Imposta KeyFollow per Attack Time. Questa funzione controlla il tempo di attacco in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e minore è il tempo di attacco. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e minore è il tempo di attacco.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Decay Time

Imposta il tempo di decadimento EG (il tempo di decadimento dal livello massimo fino ad arrivare al livello di sustain).

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Decay T.Kf (Decay Time KeyFollow)

Imposta KeyFollow per il Decay Time. Questa funzione KeyFollow controlla il tempo di decadimento in base alle note suonate sulla tastiera. Quando é impostato un valore positivo, più alta é la nota suonata e più breve é il tempo di decadimento. Quando é impostato un valore negativo, più bassa é la nota suonata e più breve é il tempo di decadimento.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Sustain Lvl (Sustain Level)

Imposta il livello di sustain EG (il livello che deve essere raggiunto da quando viene suonata una nota, finché la nota viene tenuta).

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ ReleaseTime

Imposta il tempo di release EG (il tempo da quando viene rilasciata la nota – key off – a quando il suono finisce).

□ **Impostazioni:** 0~ 48

■ LFO Depth (Low Frequency Oscillator Depth)

Imposta la profondità dell'onda LFO.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ LFO Speed (Low Frequency Oscillator Speed)

Imposta la frequenza dell'onda LFO. Maggiore é il valore, più rapida é la velocità.

□ **Impostazioni:** 1~ 255

■ Feedback

Imposta la quantità di feedback del flanger. Maggiore é il valore e più picchi di frequenza vengono enfatizzati, producendo suoni molto pronunciati.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Feedback Vel(Feedback Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per la quantità di feedback. La quantità di feedback può essere controllata dalla dinamica a cui vengono suonate le note sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Wet Level

Imposta il livello di uscita per il segnale influenzato dal flanger. Potete regolare il bilanciamento FDSP (Flange) abbinando questo parametro a Dry Level (vedi sotto).

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Dry Level

Imposta il livello di uscita per il segnale originale in ingresso.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

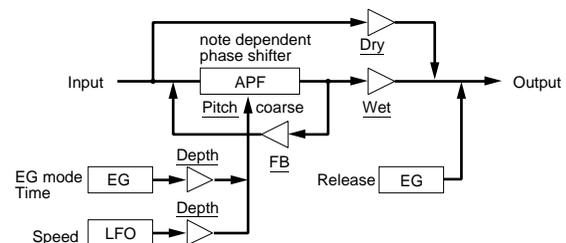
■ Pan

Come per EP Pickup. Vedi pag. 126.

06: Phaser

Vi consente di ottenere un effetto di phaser per ogni nota. I segnali originali in ingresso ed i segnali spostati di fase, ottenuti passando un filtro all pass (passa tutto), vengono mixati per produrre dei cali mentre i loro feedback del delay ripetuto producono dei picchi. Le frequenze dei cali e dei picchi possono essere modificate modulando il fattore del filtro all pass, usando LFO e/o EG. Ciò vi consente di ottenere effetti speciali sincronizzando correttamente lo spostamento di fase alle frequenze di intonazione. L'LFO é impostato per tutte le note contemporaneamente mentre l'EG può essere impostato per ogni singola nota.

NOTE Un filtro all pass é un tipo di filtro che cambia le caratteristiche delle fasi. E' possibile invertire la fase al limite di una frequenza specifica.



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura sono disponibili come parametri Destination per il set Controller FDSP (pag. 141).

■ Pitch Coarse

Regola la frequenza di picco in unità di semitoni. Un'impostazione di "0" produce la frequenza corrispondente all'intonazione di DO3 = 261.63Hz.

□ **Impostazioni:** -64~ 0 (DO3)~ + 63

■ KeyFollow

Imposta il KeyFollow per la modifica di frequenza peak (picco). Questa funzione controlla la prima frequenza di picco in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore di "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la frequenza di picco si sposta in proporzione all'intonazione suonata sulla tastiera. Quando il valore è impostato su "0", la frequenza di picco è fissa.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ EG Depth (Envelope Generator Depth)

Imposta la profondità EG che influenza la frequenza di picco.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ EG Depth Vel (Envelope Generator Depth Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per EG depth. La profondità di EG può essere infatti controllata dalla dinamica con cui vengono suonate le note sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ EG Mode(Envelope Generator Mode)

Imposta il modo EG (il modo in cui funziona EG). Sono disponibili due modi.

□ **Impostazioni:**

decay: L'effetto EG decade.

attack: L'effetto EG aumenta.

■ EG Time (Envelope Generator Time)

Imposta la quantità di tempo da quando viene suonata una nota a quando termina EG.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ EG Time Kflw (Envelope Generator Time KeyFollow)

Imposta il KeyFollow per EG Time. Questa funzione controlla la quantità di tempo EG in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più breve risulta il tempo EG. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più breve è il tempo EG.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ ReleaseTime

Imposta il tempo di rilascio (release time) EG, cioè il tempo da quando viene rilasciato il tasto a quando il suono finisce.

□ **Impostazioni:** 0~ 48

■ LFO Depth (Low Frequency Oscillator Depth)

Imposta la profondità dell'onda LFO.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ LFO Speed (Low Frequency Oscillator Speed)

Imposta la frequenza dell'onda LFO. Maggiore è il valore e più rapida è la velocità.

□ **Impostazioni:** 1~ 255

■ Feedback

Imposta la quantità di feedback del phaser. A valori superiori i picchi di frequenza vengono enfatizzati e si ottengono suoni più pronunciati.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Feedback Vel (Feedback Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per la quantità di feedback. La quantità di feedback può essere controllata dalla dinamica con cui viene suonata una nota sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Wet Level

Imposta il livello di uscita del segnale a cui è applicato il phaser. È possibile regolare il bilanciamento FDSP (Phaser) combinando questo parametro e il parametro Dry Level.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Dry Level

Imposta il livello di uscita del segnale originale in ingresso.

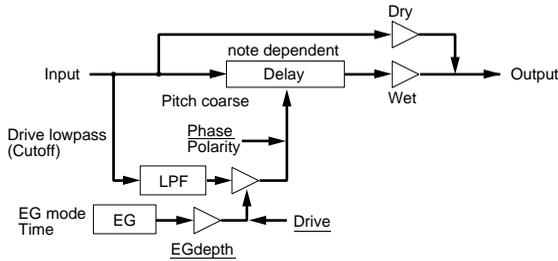
□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Pan

Come per EP Pickup. Vedi pag. 126.

07: Self FM

Self FM vi consente di aggiungere ai suoni altre armoniche più ricche. Il meccanismo con cui si forma il tipo Self FM é il seguente: prima i segnali in ingresso vengono inviati all'unità di delay; poi le fasi di ogni segnale vengono inviate dall'unità delay e modulate (fase/ frequenza) dai segnali in ingresso stessi in modo che le onde risultino distorte. Grazie a questo sistema si ottengono armoniche extra.



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura possono essere usati come parametri Destination per il set Controller FDSP (pag.141).

■ Pitch Coarse

Regola la lunghezza del delay in unità di semitoni. Un'impostazione di "0" produce una lunghezza di delay corrispondente all'intonazione di DO3 = 261.63Hz. Aumentando il valore, diminuisce la profondità della modulazione. Se l'intonazione base del segnale in ingresso viene abbassata di un'ottava (-12), la lunghezza del delay sarà lunga il doppio. Un'impostazione di -24 abbassa l'intonazione di due ottave e rende il delay quattro volte più lungo.

□ **Impostazioni:** -64~ 0 (DO3)~ + 63

■ KeyFollow

Imposta il KeyFollow per la lunghezza del delay. Questa funzione controlla la lunghezza del delay in base alle note suonate sulla tastiera. Quando é impostato "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la lunghezza del delay si sposta in proporzione inversa rispetto all'intonazione suonata sulla tastiera. Quando é impostato un valore di "0", la lunghezza del delay é fissa. Per evitare che l'effetto risulti irregolare, questo valore dovrebbe essere impostato su "+ 32".

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

Polarity

Imposta la direzione della modulazione del segnale in ingresso. Sono disponibili due impostazioni, positiva (0) e negativa (1).

□ Impostazioni:

0 (positive): Il delay aumenta con l'aumentare del segnale in ingresso.

1 (negative): Il delay diminuisce con il diminuire del segnale in ingresso.

■ Phase

Imposta la posizione centrale della fase del segnale in ingresso per la modulazione. Il timbro cambierà in base alla posizione specificata.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Drive

Imposta la profondità della modulazione.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Drive K.Flw (Drive KeyFollow)

Imposta il KeyFollow per il Drive. Questa funzione controlla la profondità della modulazione in base alle note suonate sulla tastiera. Quando é impostato un valore positivo, più alta é la nota suonata e più profonda risulta la modulazione. Quando é impostato un valore negativo, più bassa é la nota suonata e più profonda risulta la modulazione.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Drive EG (Drive EG Depth)

Imposta la profondità EG (EG depth) che influenza la profondità della modulazione.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Drive EG Vel (Drive Envelope Generator Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per il Drive EG. La profondità EG può essere controllata dalla dinamica con cui vengono suonate le note sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ LPF (Low Pass Filter)

Imposta la frequenza di cutoff che taglia l'estensione superiore dei segnali in ingresso per la modulazione.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **LPF K.Flw (Low Pass Filter KeyFollow)**
 Imposta il KeyFollow per la frequenza di cutoff del filtro Low Pass (passa bassi). Questa funzione controlla la frequenza di cutoff in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più alta diventa la frequenza di cutoff. Quando è impostato un valore di " + 32", KeyFollow funziona al 100% e la frequenza di cutoff cambia in proporzione all'intonazione.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ **EG Mode (Envelope Generator Mode)**
 Imposta il modo EG (il modo in cui funziona l'EG). Sono disponibili due modi.

□ **Impostazioni:**
decay: L'effetto EG decade.
attack: L'effetto EG aumenta.

■ **EG Time (Envelope Generator Time)**
 Imposta la quantità di tempo da quando viene suonata una nota a quando termina l'EG.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **EG Time Kflw(Envelope Generator Time KeyFollow)**
 Imposta il KeyFollow di EG time. Questa funzione controlla la modifica nella lunghezza del tempo EG, in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più breve è il tempo EG. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più breve è il tempo EG.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Wet Level**
 Imposta il livello di uscita del segnale a cui è applicato Self FM. E' possibile regolare il bilanciamento FDSP (Self FM) combinando questo parametro al parametro Dry Level.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Wet Vel (Wet Level Velocity)**
 Imposta la sensibilità alla dinamica per Wet Level. Ciò vi consente di controllare il livello di uscita del segnale modulato, attraverso la forza con cui suonate la tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Dry Level**
 Imposta il livello di uscita del segnale originale in ingresso.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

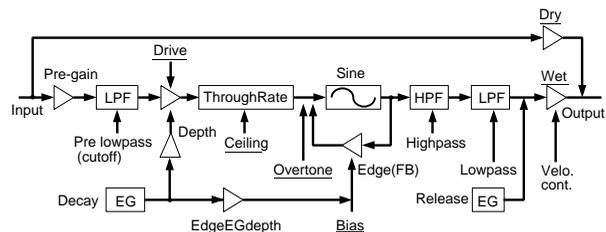
■ **Dry Vel (Dry Level Velocity)**
 Imposta la sensibilità alla dinamica per Dry Level. Ciò vi consente di controllare il livello di uscita del segnale originale in ingresso, attraverso la forza con cui suonate la tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Pan**
 Come per EP Pickup. Vedi pag. 126.

08: Tornado

Tornado è un tipo di operatore di sintesi FM con frequenza del portante su "0", che utilizza come modulatore il segnale in ingresso. Il segnale in ingresso viene modificato dall'LPF e da uno speciale limiter, così da creare una forma d'onda modulator appropriata. La forma d'onda modulator simula l'onda sinusoidale. Maggiore è l'intensità di modulazione e maggiore è la modifica della fase a cui fare riferimento per enfatizzare l'estensione delle frequenze più alte. Diminuendo l'intensità di modulazione, diminuisce anche il contenuto armonico. E' disponibile il feedback per FM (parametro "Edge Bias") per ottenere suoni composti da una vera e propria onda sinusoidale e dai ricchi contenuti armonici dell'onda a dente di sega.



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura possono essere usati come parametri Destination per il set Controller FDSP (pag.141).

■ **Pre Gain**
 Imposta il gain per amplificare il segnale in ingresso usato per la modulazione.

□ **Impostazioni:** 0~ 120

■ **Pre LPF (Low Pass Filter)**
 Imposta la frequenza di cutoff che taglia l'estensione superiore dei segnali in ingresso per la modulazione.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Drive**

Imposta la profondità della modulazione.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Drive K.Flw (Drive KeyFollow)**

Imposta il KeyFollow per il Drive. Questa funzione controlla la profondità della modulazione in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più profonda è la modulazione. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più profonda è la modulazione.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **EG Depth (Envelope Generator Depth)**

Imposta la profondità EG (EG Depth) che influenza la profondità della modulazione.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **EG Depth Vel (Envelope Generator Depth Velocity)**

Imposta la sensibilità alla dinamica per EG Depth. EG Depth può essere controllato dalla dinamica a cui sono suonate le note sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Decay Time**

Imposta il tempo di decadimento EG (EG decay time), cioè il tempo di decadimento dal livello massimo a quando viene raggiunto il livello di sustain.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **ReleaseTime**

Imposta il tempo di rilascio EG (EG release time), cioè il tempo da quando viene rilasciato un tasto (key-off) a quando termina il suono.

□ **Impostazioni:** 0~ 48

■ **Overtone**

Controlla il contenuto armonico. Più alto è il valore e più aumenta il numero di sovratoni armonici pari.

□ **Impostazioni:** 0~ 64

■ **Ceiling**

Imposta la frequenza del limite superiore per i sovratoni armonici che vengono enfatizzati.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Edge Bias**

Determina la quantità di feedback FM. Più alto è il valore e più ampia è l'estensione armonica in modo da includere le armoniche dell'estensione superiore. Il valore qui impostato verrà aggiunto alla quantità di feedback controllata dall'EG.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Edge EGDepth (Edge Envelope Generator Depth)**

Imposta la profondità EG per il feedback FM.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **HPF (High Pass Filter)**

Imposta la frequenza di cutoff che taglia l'estensione inferiore dei segnali modulati.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **HPF K.Flw (High Pass Filter KeyFollow)**

Imposta il KeyFollow per la frequenza di cutoff del filtro passa alti (HPF). Questa funzione controlla la frequenza di cutoff in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando il valore è impostato su "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la frequenza di cutoff cambia in proporzione all'intonazione.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ **LPF (Low Pass Filter)**

Imposta la frequenza di cutoff che taglia l'estensione superiore dei segnali modulati.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **LPF K.Flw (Low Pass Filter KeyFollow)**

Imposta il KeyFollow per la frequenza di cutoff del filtro passa bassi (LPF). Questa funzione controlla la frequenza di cutoff in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando il valore è impostato su "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la frequenza di cutoff cambia in proporzione all'intonazione.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ **Wet Gain**

Imposta il livello massimo di uscita per il segnale modulato.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Wet Vel (Wet Level Velocity)**

Imposta la sensibilità alla dinamica per Wet Level.

Ciò vi consente di controllare il livello di uscita del segnale modulato, attraverso la forza con cui suonate la tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Wet Level**

Imposta il livello di uscita per il segnale influenzato da Tornado. Potete regolare il bilanciamento FDSP (Tornado) abbinando questo parametro e il parametro Dry Level.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Dry Level**

Imposta il livello di uscita per il segnale originale in ingresso.

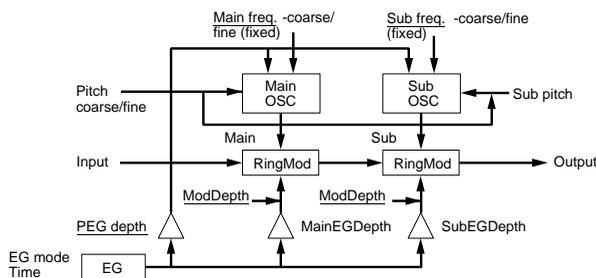
□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Pan**

Come per EP Pickup. Vedi pag. 126.

09: Ring Mod (Ring Modulator)

Ring Mod modula il segnale originale in ingresso (come portante) usando i modulatori della modulazione di ampiezza (AM). Quando è impostato sul valore massimo (200%) di profondità di modulazione (che equivale ad un normale "ring modulator"), vengono generate due componenti di frequenza: una è la somma dei segnali portante e modulatore, l'altra è la differenza tra i due segnali. Diminuendo la profondità di modulazione, l'intensità dei componenti di frequenza del portante è più rilevante nell'uscita. Quando l'impostazione è 0%, viene trasmesso in uscita solo il segnale originale in ingresso. Anche se questo programma utilizza un'onda sinusoidale come onda di modulazione, Ring Mod è dotato di armoniche più complicate perché consente di utilizzare due modulatori AM (main e sub).



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura possono essere usati come parametri Destination per il set Controller FDSP (pag.141).

■ **Pitch Coarse**

Imposta l'intonazione dell'onda del modulatore main in unità di semitoni.

Un'impostazione di "0" produce un'intonazione di DO3 = 261.63Hz.

□ **Impostazioni:** -64~ 0 (DO3)~ + 63

■ **Pitch Fine**

Regola l'intonazione dell'onda del modulatore main.

□ **Impostazioni:** -50~ 0~ + 50

■ **Sub Pitch**

Imposta l'intonazione dell'onda del modulatore sub in unità di semitoni in proporzione all'intonazione dell'onda del modulatore main.

Un'impostazione di "0" produce una frequenza di "0" mentre un'impostazione di "127" fa sì che l'intonazione dell'onda del modulatore sub corrisponda a quella dell'onda del modulatore main.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **K.Flw Coarse (KeyFollow Coarse)**

Imposta il KeyFollow per Pitch Coarse. Questa funzione controlla l'intonazione della forma d'onda di modulazione, in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore di "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la modifica di intonazione dell'onda di modulazione si sposta in proporzione all'intonazione suonata sulla tastiera. Quando è impostato un valore "0", l'intonazione dell'onda di modulazione è fissa.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ **K.Flw Fine (KeyFollow Fine)**

Imposta il KeyFollow per Pitch Fine per consentire di regolare in modo fine la funzione KeyFollow Coarse.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ PEG Depth (Pitch Envelope Generator Depth)

Imposta la profondità PEG che influenza l'intonazione dell'onda di modulazione.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ PEG DepthVel (Pitch Envelope Generator Depth Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per PEG depth. PEG depth può essere controllato dalla dinamica con cui sono suonate le note sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ M.FreqCoarse (Main Frequency Coarse)

Imposta il valore di offset per la frequenza dell'onda di modulazione main. Il valore qui impostato viene aggiunto o sottratto a quello della frequenza impostata in Pitch Coarse.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

NOTE Un valore negativo alzerà la frequenza ma il valore sarà offset se per l'altro parametro è impostato un valore positivo.

■ M.FreqFine (Main Frequency Fine)

Regola in modo fine il valore offset impostato in M.FreqCoarse.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ S.FreqCoarse (Sub Frequency Coarse)

Imposta il valore offset per la frequenza dell'onda di modulazione sub. Il valore qui impostato viene aggiunto o sottratto alla frequenza impostata in Sub Pitch.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ S.FreqFine (Sub Frequency Fine)

Regola in modo fine il valore di offset impostato in S.FreqCoarse.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

NOTE Quando i quattro parametri sopra indicati, Main/Sub Frequency Coarse/Fine, sono impostati su 0, la frequenza di modulazione è determinata solo da KeyFollow. In questo caso, impostando KeyFollowCoarse su + 32, corrisponderà ad impostare l'operatore in proporzione alla sintesi FM.

■ EG Mode (Envelope Generator Mode)

Imposta il modo EG (EG mode), cioè il modo in cui funziona l'EG. Sono disponibili due modi .

□ **Impostazioni:**

decay: L'effetto EG decade.

attack: L'effetto EG aumenta.

■ EG Time (Envelope Generator Time)

Imposta la quantità di tempo da quando viene suonata una nota a quando termina l'EG.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ EG Time Kflw (Envelope Generator Time KeyFollow)

Imposta il KeyFollow per EG Time. Questa funzione controlla la quantità di tempo EG in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più breve risulta il tempo EG. Quando è impostato su un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più breve risulta il tempo EG.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ M.Mod Depth (Main Modulation Depth)

Imposta la profondità di modulazione del modulatore main.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ M.Mod EG (Main Modulation Envelop Generator Depth)

Imposta EG depth per la profondità di modulazione del modulatore main.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ M.Mod EG Vel (Main Modulation Envelop Generator Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per EG depth della modulazione main. EG depth per la modulazione main può anche essere controllato dalla dinamica con cui vengono suonate le note sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ S.Mod Depth (Sub Modulation Depth)

Imposta la profondità di modulazione del modulatore sub.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ S.Mod EG (Sub Modulation Envelop Generator Depth)

Imposta EG depth per la profondità di modulazione del modulatore sub.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ S.Mod EG Vel (Sub Modulation Envelop Generator Velocity)

Imposta la sensibilità alla dinamica per EG depth della modulazione sub. EG depth per la modulazione sub può essere controllato dalla dinamica con cui si suonano le note sulla tastiera.

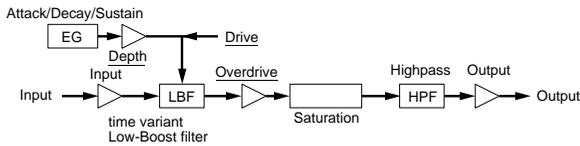
□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Pan**

Come per EP Pickup. Vedi pag.126.

10: Seismic

Seismic fa "rombare" il suono. Il segnale in ingresso viene inviato al filtro time-variant low-boost e poi passato attraverso l'overdrive. Poiché è possibile controllare dall'EG la quantità di low-boost (spinta dei bassi), Seismic non solo enfatizzerà la parte bassa dei suoni ma aggiungerà anche un effetto tipo compressore. Inoltre, poiché l'overdrive ha effetto per ogni nota, a differenza dai normali effetti, Seismic può offrire davvero una nuova dimensione ai vostri suoni.



NOTE Gli elementi sottolineati nella figura possono essere usati come parametri Destination per il set Controller FDSP (pag.141).

■ **Input Level**

Imposta il livello di ingresso per l'unità FDSP.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 16

■ **Drive**

Imposta la quantità di low-boost.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Drive Vel (Drive Velocity)**

Imposta la sensibilità alla dinamica per la quantità di low-boost. La quantità di low-boost può essere controllata dalla dinamica a cui vengono suonate le note sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Drive K.Flw (Drive KeyFollow)**

Imposta il KeyFollow per il Drive. Questa funzione controlla la quantità di low-boost in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera e maggiore è il low-boost. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e maggiore è il low-boost.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Drive EG (Drive Envelope Generator Depth)**

Imposta la profondità EG (EG depth) che influenza la quantità di low-boost.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Drive EG Vel (Drive Envelope Generator Velocity)**

Imposta la sensibilità alla dinamica per il Drive EG. EG Depth può essere controllato dalla dinamica con cui viene suonata la tastiera.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Attack Time**

Imposta la quantità di tempo da quando la nota è suonata a quando raggiunge il livello massimo.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Attack T.Kf (Attack Time KeyFollow)**

Imposta il KeyFollow per Attack Time. Questa funzione controlla il tempo di attacco in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più breve risulta il tempo di attacco. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più breve risulta il tempo di attacco.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Decay Time**

Imposta il tempo di decadimento EG (EG decay Time) cioè il tempo del decadimento dal livello massimo al livello di sustain.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Decay T.Kf (Decay Time KeyFollow)**

Imposta il KeyFollow per Decay Time. Questa funzione controlla il tempo di decadimento in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata e più breve risulta il tempo di decadimento. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più breve risulta il tempo di decadimento.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Sustain Lvl (Sustain Level)**

Imposta il livello di sustain EG (EG sustain level), cioè il livello che deve essere raggiunto partendo dal livello massimo.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Overdrive**

Imposta la quantità di overdrive.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **HPF (High Pass Filter)**

Imposta la frequenza di cutoff che taglia l'estensione inferiore dei segnali in uscita.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **HPF K.Flw (High Pass Filter KeyFollow)**

Imposta il KeyFollow per la frequenza di cutoff del filtro passa alti (HPF). Questa funzione controlla la modifica nella frequenza di cutoff in base alle note suonate sulla tastiera. Quando è impostato un valore positivo, più alta è la nota suonata sulla tastiera e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando è impostato un valore negativo, più bassa è la nota suonata e più alta risulta la frequenza di cutoff. Quando è impostato un valore "+ 32", KeyFollow funziona al 100% e la frequenza di cutoff cambia in proporzione all'intonazione.

□ **Impostazioni:** -32~ 0~ + 64

■ **Output (Output Level)**

Imposta il livello di uscita finale.

□ **Impostazioni:** -60~ 0~ + 60

■ **Pan**

Come per EP Pickup. Vedi pag. 126.

[F7]: Ctrl (Controller)

[F8]: SET (Controller Set)

Le "Destinations" (destinazioni) valide per le voci FDSP sono i controller dal Nr.36 al Nr.44. Consultate l'elenco Controller nell'opuscolo Data List.

Drum Voice (voce drum)

L'editing della voce Drum vi consente di creare il vostro kit percussivo personalizzato assegnando elementi AWM ad ogni nota (pitch range DO2 ~ SOL8) e di impostare vari parametri relativi a volume, intonazione e timbro.



NOTE Potete usare come elementi anche i vostri dati campionati.

NOTE Per informazioni circa le voci drum, vedi pag. 39.

Poiché molti dei parametri sono uguali a quelli delle voci normal (elemento AWM), illustreremo solo quelli diversi.

VOICE

└─ **Drum+ [EDIT]**

- └─ **[F1:COMMON]**142
 - └─ **[F6:Parameter]**142
 - └─ **[F7:Arpeggio]**79
 - └─ **[F3:Arpeggio-Edit]**79
 - └─ **[F8:Name]**79
- └─ **[F2:OSCILLATOR]**142
 - └─ **[F5:Tune]**.....143
 - └─ **[F6:Wave]**144
 - └─ **[F7:Mix]**.....145
 - └─ **[F8:Zone]**.....146
- └─ **[F3:PITCH]**83
 - └─ **[F8:EG]**84
- └─ **[F4:FILTER]**.....86
 - └─ **[F4:Static Control Filter]**86
 - └─ **[F5:Dynamic Control Filter]**91
 - └─ **[F6:Sensitivity]**.....93
 - └─ **[F8:EG]**95
- └─ **[F5:AMPLITUDE]**96
 - └─ **[F8:EG]**98
- └─ **[F6:LFO]**147
 - └─ **[F8:LFO]**147
- └─ **[F7:CONTROLLER]**103
 - └─ **[F7:Pitch Control]**103
 - └─ **[F8:Controller Set]**.....104
- └─ **[F8:EFFECT]**148
 - └─ **[F4:Type]**.....148
 - └─ **[F5:Insertion Effect 1]**106
 - └─ **[F6:Insertion Effect 2]**106
 - └─ **[F7:Reverb]**.....107
 - └─ **[F8:Chorus]**.....107

* I parametri nei menu riportati in corsivo sono identici a quelli degli elementi AWM.

[F1]: COM (Common)

[F6]: PARAM (Parameters)

Quando nel menu PARAM, come Voice Type (tipo di voce) è selezionato Drum, è possibile usare un massimo di 128 elementi AWM per creare voci drum (cioè kit percussivi).



NOTE Quando è selezionato Drum come tipo di voce, i pulsanti ELEMENT SELECT 1-4 (EX5/7) dedicati alle voci normal, non sono attivi.

NOTE Per informazioni circa ogni tipo di voce, vedi pag. 29.

[F2]: OSC (Oscillator)

Queste impostazioni si riferiscono ai campioni che formano una voce. Poiché è possibile formare una voce drum (drum kit) con un massimo di 128 elementi AWM (vedi pag.39), OSC vi consente di selezionare il campione per ogni elemento e di impostare ogni parametro. Sono disponibili quattro menu.

- [F5]: TUNE
- [F6]: WAVE
- [F7]: MIX
- [F8]: ZONE

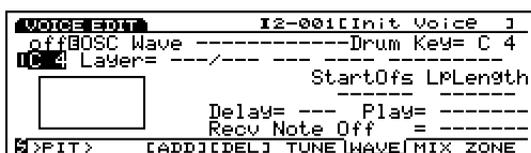
NOTE Per informazioni circa elementi e campioni, vedi pag. 29.

Procedura per assegnare elementi ai tasti & Editing

NOTE E' possibile assegnare un elemento nelle videate TUNE, WAVE, MIX o ZONE, disponibili dal menu OSC.

1 Selezionate un tasto a cui desiderate assegnare un elemento.

Ruotate il dial Data o KNOB1 per selezionare il tasto (nome di nota) a cui sarà assegnato un elemento.

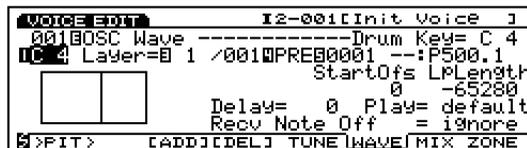


NOTE Nella videata a cui non è assegnato un elemento, sarà visualizzato il simbolo (--) e il cursore non potrà essere spostato.

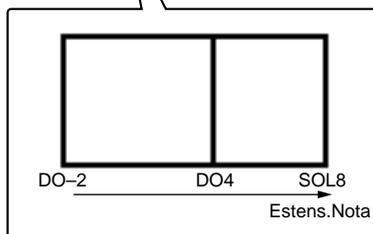
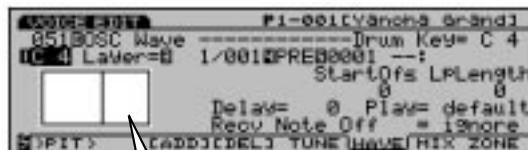
NOTE E' possibile usare anche i pulsanti INC/DEC o il keypad numerico.

2 Assegnate l'elemento

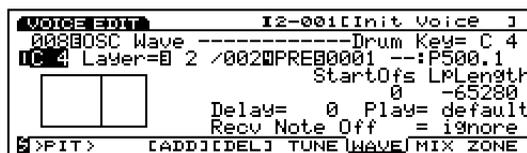
Premete [F3] per eseguire la funzione ADD. Il campione (PRE:0001) viene assegnato come primo elemento per quel tasto.



La posizione del tasto dell'elemento attualmente selezionato viene confermata come indicato a video. Il display corrisponde alla scala musicale da DO-2 a SOL8.



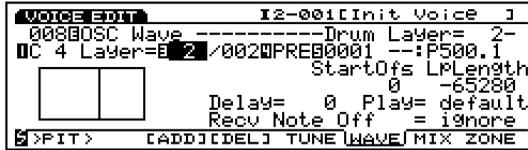
Se lo desiderate, potete assegnare più elementi allo stesso tasto (layer). Per creare i layer, proseguite premendo di nuovo [F3].



NOTE E' possibile sovrapporre (layer) fino a 128 elementi, continuando a premere il pulsante F3. Tuttavia, quando un tasto usa più elementi, il numero di elementi disponibili per gli altri tasti, diminuisce. I primi quattro elementi, a partire dal numero più basso, suoneranno contemporaneamente per un singolo tasto.

3 (Quando si imposta più di un layer per tasto) Selezionate un layer.

Quando sono stati assegnati molti layer al tasto attualmente selezionato, spostate il cursore su Layer e selezionate il layer a cui desiderate assegnare un elemento.



NOTE Questi punti della procedura non sono necessari se desiderate assegnare solo un elemento al tasto attualmente selezionato.

4 Selezionate un campione.

Spostate il cursore su Sample Bank (banco campione) e Sample Number (numero campione) per selezionare il banco ed il numero desiderati. Il campione è assegnato al layer del tasto attualmente selezionato.



5 Impostate i parametri.

Spostate il cursore sul parametro desiderato e impostate ogni valore.

6 Assegnazione ad altri tasti.

Ripetete i punti 1~ 5 per assegnare gli elementi ai restanti tasti e completate così una voce drum.

**.....
 Cancellare un elemento da ogni tasto**

NOTE E' possibile cancellare un elemento dalle videate TUNE, WAVE, MIX o ZONE, disponibili dal menu OSC.

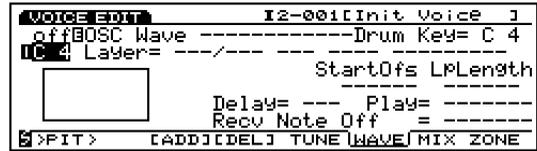
1 Selezionate il tasto da cui desiderate cancellare un elemento.

Ruotate il dial Data o KNOB 1 per selezionare il tasto (nome di nota) che desiderate cancellare.

NOTE Potete anche usare i pulsanti [INC]/[DEC] o il keypad numerico.

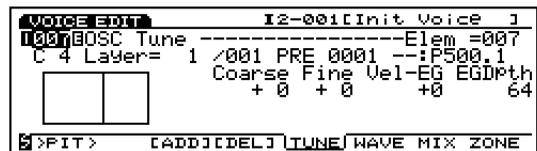
2 Cancellate l'elemento.

Premete il pulsante [F4] per eseguire la funzione [DEL]. Gli elementi assegnati a quel tasto e tutti i layer verranno cancellati. Il simbolo (--) sarà visualizzato per ogni parametro nella videata e il cursore non potrà più spostarsi su quelle aree.



[F5]: TUNE

Imposta l'accordatura (tune) per ogni elemento EG. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento.



■ Drum Key

Seleziona il tasto (nome di nota) a cui verrà assegnato un elemento. Ad ogni tasto qui selezionato verrà assegnato un elemento (sample). La selezione dei tasti può essere confermata alla sinistra del display. Per maggiori informazioni, vedi pag. 146.

Impostazioni: DO-2~ SOL8

NOTE A differenza delle voci normali, gli elementi drum sono assegnati ad ogni tasto.

NOTE Quando ad un tasto non è assegnato un elemento, il simbolo (--) verrà visualizzato per ogni parametro nella videata e non sarà possibile muovere il cursore.

■ Drum Layer

Seleziona il layer (vedi sopra). Un elemento sarà assegnato ad ogni layer e sarà possibile impostare i parametri relativi al layer selezionato. Questo parametro è selezionabile solo quando è assegnato più di un elemento al tasto attuale, premendo il pulsante F3 (ADD).

Impostazioni: 1~ 128 (a seconda del numero degli elementi assegnati)

■ Sample Bank

Seleziona il banco di campioni desiderato. Per ogni elemento è possibile selezionare un banco diverso.

- **Impostazioni:** PRE (Preset), RAM (DRAM), FLS (Flash Memory)

NOTE FLS ha effetto solo quando una scheda EXFLM1 è stata montata in EX5/5R/7.

■ Sample Number

Seleziona il numero di campione desiderato dal banco campioni. La categoria ed il nome del campione del numero selezionato, vengono visualizzati a destra del numero. E' possibile selezionare un numero di campione diverso per ogni elemento.

- **Impostazioni:** Per maggiori informazioni circa ogni campione, consultate l'opuscolo Data List.

■ Coarse Tune

Regola l'intonazione del campione di ogni elemento in unità di semitoni.

- **Impostazioni:** -64~ + 63

NOTE Un'impostazione che ecceda il limite superiore o inferiore dell'estensione del numero di nota MIDI (DO-2~ SOL8) non ha alcun effetto.

■ Fine Tune

Regola in dettaglio l'intonazione del campione di ogni elemento.

- **Impostazioni:** -64~ + 63

■ Pitch EG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)

Imposta la sensibilità di dinamica per PEG. A valori positivi, con più forza viene suonata una nota e maggiore risulta la modifica di intonazione. Valori negativi producono l'effetto opposto.

- **Impostazioni:** -7~ 0~ + 7

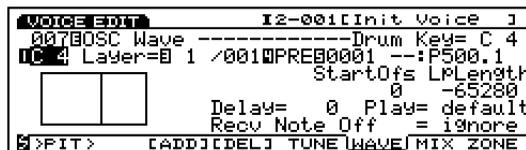
■ Pitch EG Depth

Imposta la quantità di modifica di intonazione per PEG. Un'impostazione di "0" non produce alcuna modifica e conserva l'intonazione originale.

- **Impostazioni:** 0~ 127

[F6]: WAVE

Seleziona i campioni di elementi (massimo 128) che formano una voce e determina le impostazioni di Loop in relazione ad ogni campione. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento.



NOTE Benché il nome del menu WAVE in questo caso venga usato per le voci Drum come per le voci Normal, la voce Drum seleziona direttamente un campione non un'onda.

■ Drum key

■ Drum Layer

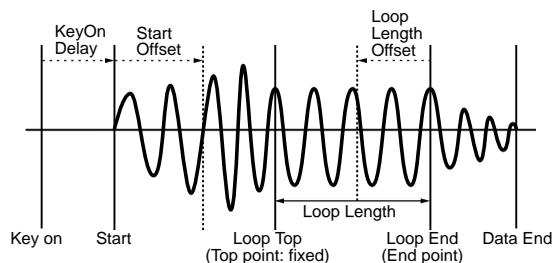
■ Sample Bank

■ Sample Number

Si tratta degli stessi parametri illustrati nella videata TUNE. Vedi pag. 143.

■ Start Offset

Imposta il valore offset per il punto in cui inizia realmente il suono del campione.



- **Impostazioni:** 0~ 65535

■ Loop Length Offset

Imposta il punto end (fine) del loop del campione (vedi figura sopra).

- **Impostazioni:** 0~ 65535

■ KeyOn Delay

Imposta la quantità di delay da quando viene premuto il tasto a quando viene prodotto il suono.

- **Impostazioni:** 0~ 127

■ Sample Play

Imposta il modo in cui sarà suonato il campione.

- **Impostazioni:** FwdLp, FwdLpEx, FwdNoLp, RevNoLp, default

NOTE Per maggiori informazioni circa ogni impostazione, vedi pag. 81.

■ Recv Note Off (Receive Note Off)

Imposta se saranno ricevuti o ignorati i messaggi MIDI di Note Off per ogni elemento.

- **Impostazioni:** receive, ignore

[F7]: MIX

Imposta il bilanciamento mix (uscita) per i campioni degli elementi che configurano una voce drum.



■ Drum key

■ Drum Layer

■ Sample Bank

■ Sample Number

Si tratta degli stessi parametri illustrati nella videata Tune. Vedi pag.143.

■ Level

Imposta il livello di uscita per ogni elemento. Questa impostazione regola il bilanciamento di uscita per ogni strumento percussivo che forma una voce drum.

- **Impostazioni:** 0~ 127

■ Pan

Imposta il posizionamento destro e sinistro di ogni elemento di suono nello spettro stereo. Vi consente di regolare il posizionamento di ogni strumento della voce drum (drum kit) all'interno dello spettro stereofonico. Quando è impostato su "rnd", il suono si muove in modo casuale. E' possibile controllare l'estensione del movimento verso sinistra o verso destra, usando l' impostazione Random Depth.

- **Impostazioni:** L63 (sinistra)~ cnt (centro)~ R63 (destra), rnd (Random Pan - casuale)

■ Rev Send (Reverb Send)

Imposta il livello di mandata (Send) del segnale in uscita dagli effetti Insertion 1/2 (o bypassato) e inviato all'unità di Riverbero.

- **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE Il valore qui impostato verrà moltiplicato per il valore impostato in Reverb Send (videata EFCT) e trasmesso in uscita come il reale livello di mandata riverbero (Reverb Send).

NOTE Per maggiori informazioni circa gli effetti, vedi pag.148.

■ Cho Send (Chorus Send)

Imposta il livello di mandata (Send) del segnale in uscita dagli effetti Insertion 1/2 (o bypassato) e inviato all'unità di Chorus.

- **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE Il valore qui impostato verrà moltiplicato per il valore impostato in Chorus Send (videata EFCT) e trasmesso in uscita come il reale livello di mandata chorus (Chorus Send).

NOTE Per maggiori informazioni circa gli effetti, vedi pag.148.

■ Random Depth

Quando in Pan selezionate "rnd" (Random Pan) appare questo parametro. Questa funzione sposta il suono in modo casuale nello spettro stereofonico. Usate questo parametro per impostare la profondità (range-estensione) di Random Pan.

- **Impostazioni:** 1~ 127

■ ExpLowLimit (Expression Low Limit)

Imposta Expression Low Limit (limite inferiore di espressione) per ogni campione. Il limite inferiore può essere impostato in modo che anche quando viene suonato un timbro sotto il valore impostato, il volume non vada al di sotto del limite inferiore specificato.

- **Impostazioni:** 0~ 127

■ Level Vel (Level Velocity)

Imposta il livello di dinamica per ogni campione. La funzione Level Velocity controlla il volume in base alla forza con cui è suonata la tastiera. Quando si imposta un valore positivo, con più forza si suona la tastiera, maggiore è la modifica di volume. Valori negativi hanno l'effetto opposto.

- **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ **Out (Output Select)**

Seleziona l'uscita di ogni elemento. Queste impostazioni vi consentono di inviare ogni elemento ad un'uscita diversa.

- **Impostazioni:** L&R (OUTPUT L&R), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6, i1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT1&2), i3&4, i5&6

NOTE Per esempio, quando é selezionato "i1&2", il canale L sar  trasmesso dalla presa INDIVIDUAL OUTPUT1 e il canale R dalla presa INDIVIDUAL OUTPUT2.

NOTE EX5 é dotato di due prese Individual Output (1 e 2) mentre EX5R ed EX7 non sono dotati di prese Individual Output. E' possibile aggiungere delle uscite Individual sullo strumento, installando una scheda Individual Output (EXIDO1) opzionale. Per maggiori informazioni, vedi pag.19.

■ **InseF Elem Sw (Insertion Effect Element Switch)**

Seleziona l'unit  effetti Insertion a cui viene inviato un segnale da ogni elemento. Quando é selezionato "off", l'unit  effetti Insertion viene bypassata.

- **Impostazioni:** Per ogni elemento, 1 (Insertion Effect unit 1), 2 (Insertion Effect unit 2), off

NOTE Per maggiori informazioni circa gli effetti, vedi pag. 148

[F8]: ZONE

Imposta l'estensione dinamica a cui viene prodotto il suono per ogni elemento. E' possibile impostare una zona diversa per ogni elemento.



- **Drum key**
- **Drum Layer**
- **Sample Bank**
- **Sample Number**

Sono gli stessi parametri illustrati nella videata TUNE. Vedi pag.143.

■ **Vel Limit Low (Velocity Limit Low)**

Imposta il valore inferiore di dinamica di ogni campione di elemento colto quando viene suonata la tastiera.

- **Impostazioni:** 1~ 127

NOTE Il valore di dinamica inferiore qui impostato e il valore impostato in Vel Limit High (Velocity Limit High) determinano l'estensione dinamica del campione dell'elemento selezionato.

■ **Vel Limit High (Velocity Limit High)**

Imposta il valore superiore di dinamica di ogni campione di elemento colto quando viene suonata la tastiera.

- **Impostazioni:** 1~ 127

■ **Vel Xfade (Velocity Cross Fade)**

Imposta l'estensione dinamica del cross fade (Vel Limit Low e High) per ogni elemento. Aumentando il valore, si amplia l'estensione. Un'impostazione di "0" non produce alcun effetto.

- **Impostazioni:** 0~ 127

NOTE Per maggiori informazioni circa Velocity Cross Fade, fate riferimento a pag. 82.

■ **Alternate Group**

Questa impostazione viene usata per terminare due suoni che in un normale kit di batteria non potrebbero suonare fisicamente allo stesso tempo o che non suonerebbero in modo naturale se suonati insieme. Ad esempio, non é possibile che una vera batteria suoni un hi-hat chiuso ed uno aperto simultaneamente. Quindi, gli elementi che dovrebbero suonare allo stesso tempo devono essere assegnati allo stesso numero di gruppo. Sono disponibili 127 tipi di numeri di gruppo. Quando non ha importanza se due elementi suonano simultaneamente o quando é preferibile che suonino insieme, selezionate "off."

- **Impostazioni:** off, 1~ 127

■ **Key Assign**

Seleziona sngl (single) o mlti (multi) Key Assign. Nel modo sngl (single), se il generatore sonoro riceve la stessa nota due volte, la prima nota viene interrotta quando viene ricevuta la stessa nota. Nel modo mlti (multi), quando vengono ricevute le stesse note, i suoni sono assegnati ad un canale dopo l'altro, permettendo cos  di ottenere una generazione sonora multipla.

- **Impostazioni:** sngl, mlti

[F3]: PITCH

E' disponibile un tipo di menu relativo all'intonazione per l'editing di una voce Drum. I parametri e le impostazioni sono identici a quelli illustrati per l'elemento AWM. Fate riferimento a pag. 83.

[F8]: EG (Envelope Generator)

[F4]: FILT (Filter)

Esistono quattro tipi di menu relativi ai filtri per l'editing di una voce Drum. I parametri e le impostazioni sono uguali a quelli per gli elementi AWM. Per informazioni, vedi pag. 86.

- [F4]: SCF (Static Control Filter)
- [F5]: DCF (Dynamic Control Filter)
- [F6]: SENS (Sensitivity)
- [F8]: EG (Envelope Generator)

[F5]: AMP (Amplitude)

Per l'editing di una voce Drum è disponibile solo un tipo di menu relativo all'ampiezza (amplitude). I parametri e le impostazioni sono uguali a quelle per gli elementi AWM. Per informazioni, vedi pag. 96.

- [F8]: EG (Envelope Generator)

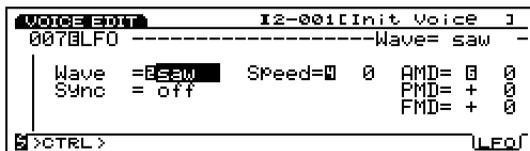
[F6]: LFO (Low Frequency Oscillator)

Esiste solo un tipo di menu di impostazioni relative all'LFO per l'editing di una voce Drum.

- [F8]: LFO (Low Frequency Oscillator)

[F8]: LFO (Low Frequency Oscillator)

Imposta i parametri relativi all'LFO. E' possibile impostare un valore diverso per ogni elemento.



Wave

Seleziona l'onda LFO. Usando le onde qui selezionate, potete modulare il suono in vari modi. Sono disponibili tre tipi di onde.

- Impostazioni:** saw, tri, squ

NOTE LFO può modulare contemporaneamente pitch, filter e amplitude.

NOTE Per informazioni circa ogni onda, vedi pag. 122.

Sync

Questo interruttore attiva/disattiva il sync. Quando è regolato su "on", l'oscillatore LFO viene resettato ogni volta che si suona la tastiera.

- Impostazioni:** on, off

NOTE Per informazioni circa il reset di LFO, vedi pag. 103.

Speed

Imposta la velocità di modifica dell'onda LFO. Maggiore è il valore, più rapida è la modifica.

- Impostazioni:** 0~ 63

NOTE Per maggiori informazioni, consultate la figura Speed a pag. 101.

AMD (Amplitude Modulation Depth)

Determina di quanto l'LFO influenzerà il volume. Maggiore è il valore, più ampio sarà il grado di modifica nel volume.

- Impostazioni:** 0~ 127

PMD (Pitch Modulation Depth)

Determina di quanto l'LFO influenzerà l'intonazione. Maggiore è il valore, maggiore sarà la modifica di intonazione. Quando si impostano valori negativi, la fase dell'LFO viene invertita.

- Impostazioni:** -255~ 0~ + 255

FMD (Filter Modulation Depth)

Determina di quanto l'LFO influenzerà la frequenza di cutoff del filtro. Maggiore è il valore, maggiore sarà la modifica. Quando si impostano valori negativi, la fase dell'LFO viene invertita.

- Impostazioni:** -127~ 0~ + 127

[F7]: Ctrl (Controller)

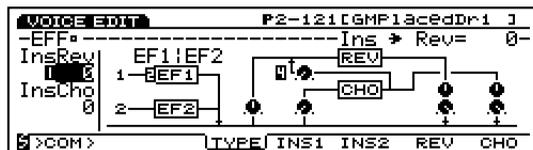
[F8]: SET(Controller Set)

Le destinazioni ("Destination") abilitate per le voci drum sono i numeri di control da 121 DRPAN a 125 DR FEG Depth. Consultate l'elenco Controller nell'opuscolo Data List.

[F8]: EFCT (Effects)

Imposta gli effetti per gli elementi drum. E' possibile collegare i segnali di un massimo di 128 elementi drum a Insertion Effect 1 o 2 e poi inviarli all'unità Riverbero/Chorus. I parametri "InsRev" e "InsCho", aggiunti alla videata Type, vi consentiranno di enfatizzare l'effetto per gli elementi drum specificati. Gli altri parametri sono uguali a quelli per gli elementi AWM. Vedi pag. 105.

[F4]: TYPE



■ Ins→Rev

Imposta il livello di mandata del segnale in uscita dall'unità Insertion e inviato all'unità Riverbero. Passando specifici elementi attraverso l'effetto Insertion e impostando qui il livello di uscita, potrete effettuare impostazioni differenti per la quantità di Riverbero applicata agli elementi specificati.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Ins→Cho

Imposta il livello di mandata del segnale in uscita dall'unità Insertion e inviato all'unità Chorus. Passando specifici elementi attraverso l'effetto Insertion e impostando qui il livello di uscita, potrete effettuare impostazioni differenti per la quantità di Chorus applicata agli elementi specificati.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

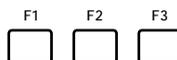
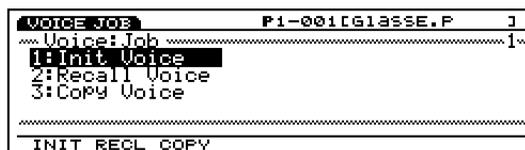
NOTE E' possibile determinare se ogni effetto verrà applicato o meno ad ogni elemento, dalla videta Mix (pag. 145).

Modo Voice Job

Questi job vi consentono di inizializzare o di richiamare le voci create nel modo Voice Edit.

Per accedere al modo Voice Job, premete il pulsante [JOB] sul pannello mentre vi trovate nel modo Voice. Quando sarete nel modo Voice Job, apparirà il seguente menu. Sono disponibili tre tipi di job nel modo Voice Job. Premete [F1] (INIT), [F2] (RECL) o [F3] (COPY) per selezionare un job.

NOTE E' necessario selezionare la voce che verrà inizializzata o richiamata, prima di accedere al modo Voice Job.



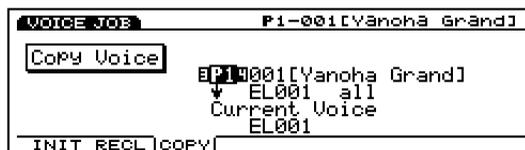
[F1]: INIT (Initialize)

[F2]: RECL (Recall)

[F3]: COPY (Copy)

Procedura per eseguire un Job

- 1 Dal modo Voice Play selezionate il numero di voce per cui desiderate eseguire l'operazione job.
- 2 Premete [JOB] per accedere al modo Voice Job .
- 3 Premete [F1] (INIT), [F2] (RECL) o [F3] (COPY) per selezionare un job. Apparirà la videata del job selezionato.

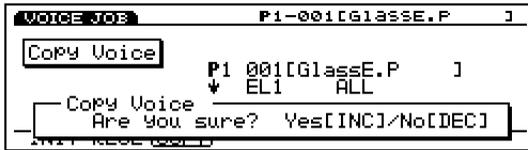


NOTE E' possibile selezionare ogni job anche spostando il cursore sul nome del job desiderato a video e premendo [ENTER].

- 4 Spostate il cursore su un parametro e usate i pulsanti [INC]/[DEC], il dial Data, il keypad numerico o le manopole 1~ 6 per impostare i valori.

NOTE Questa operazione non é necessaria per Initialize e Recall.

- 5 Premete [ENTER]. Apparirà il seguente menu che vi chiederà conferma dell'operazione.



- 6 Premete [YES] per eseguire un job. A video apparirà per qualche istante "Completed!" ad indicare che il job è stato eseguito. Poi riapparirà la videata precedente.

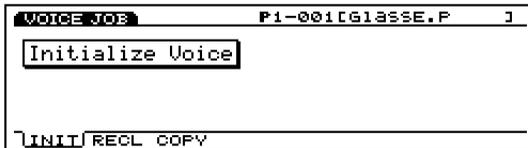
Premete [NO] per annullare il job.

NOTE "Executing..." sarà visualizzato quando Voice Job impiegherà qualche istante per essere eseguito. Ricordate che se l'unità viene disattivata mentre è visualizzato questo messaggio, i dati potrebbero andare distrutti.

- 7 Premete due volte [EXIT] per uscire dal modo Voice Job e tornare al modo Voice Play.

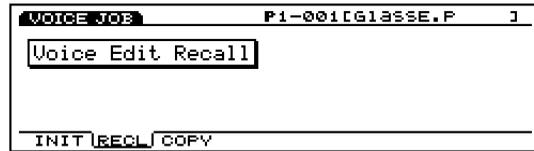
[F1]: Init Voice(Initialize Voice)

Questo job vi consente di richiamare i valori iniziali per ogni voce (inizializzare). L'inizializzazione dovrebbe essere usata prima dell'editing, ad esempio quando si crea dal nulla una nuova voce.



[F2]: Recall Voice

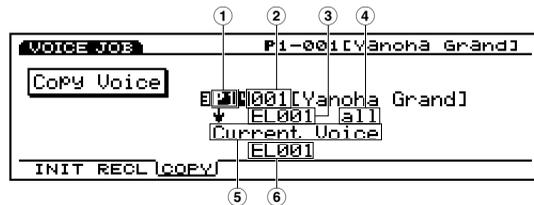
Se non memorizzate una voce durante l'editing, selezionando un'altra voce, i dati editati relativi alla voce precedente andranno perduti. Il job Recall vi consente di richiamare i dati originali che erano stati editati, anche se avete selezionato un'altra voce.



NOTE Anche dopo aver disattivato e riattivato l'unità, potete recuperare i dati che erano stati editati.

[F3]: Copy Voice

Questo job vi consente di copiare i dati comuni di una voce o dati specifici di un determinato elemento, nella voce che state attualmente editando. Questo job è utile per usare una porzione di dati di una voce per creare un'altra voce.



NOTE Questo job non copia una voce come voce user ma copia i diversi valori di parametro per una voce in un'altra voce (indipendentemente da voci preset o user).

■ ① Source Voice Bank

Impostate il banco voci sorgente (source).

- Impostazioni:** P1 (Preset 1), P2 (Preset 2), I1 (Internal 1), I2 (Internal 2)

■ ② Source Voice Number

Impostate il numero di voce sorgente da cui avverrà la copia.

- Impostazioni:** 001~ 128

■ ③ Source Element

Impostate l'elemento della voce sorgente che sarà copiato. Quando copiate i dati comuni a tutti gli elementi, selezionate Common.

- Impostazioni:** Common (tutti gli elementi), EL1 (Element 1), EL2, EL3, EL4

■ ④ **Tipi di dati sorgente (source data)**
 Selezionate il tipo di dati che saranno copiati. E' possibile specificare dati comuni a tutti gli elementi e dati specifici per determinati elementi.

Quando per Source Element (elemento sorgente) è selezionato Common (tutti gli elementi):
 ALL (tutti i dati di voce), PARAM (impostazioni di parametro), ARP (impostazioni di arpeggio), EFCT (impostazioni di effetto), CTRL (impostazioni di controller), NAME (nome di voce)

Quando per Source Element è selezionato Element 1~ 4 (elementi da 1 a 4) :
 ALL (tutti i dati per quell'elemento), OSC (impostazioni di oscillatore), PITCH (impostazioni di intonazione), FILTER (impostazioni di filtro), AMP (impostazioni di ampiezza), LFO (impostazioni di Low Frequency Oscillator - oscillatore basse frequenze)

■ ⑤ **Voce attuale**
 Fissata sulla voce attualmente editata.

■ ⑥ **Elemento di destinazione (Destination)**
 Imposta l'elemento della voce destinazione in cui avverrà la copia. Questo parametro viene visualizzato solo quando è selezionato un elemento nel parametro Source Element.

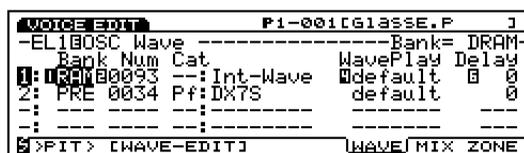
□ **Impostazioni:** EL1 (Element 1), EL2, EL3, EL4

Modo Wave Edit

Quando selezionate un banco DRAM (RAM) e un numero d'onda (0001~ 1024) da Bank e Number del display WAVE nel menu OSC del modo Voice Edit, alla videata verrà aggiunto il sub menu [F3] (WAVE-EDIT).

Premete [F3] per accedere al modo Wave Edit. In questo modo potete creare le onde che formano una voce, miscelando i campioni preset e/o i campioni da voi creati, specificando l'estensione di tastiera per ogni campione. Le onde da voi create in questa fase possono essere usate anche come onde preset.

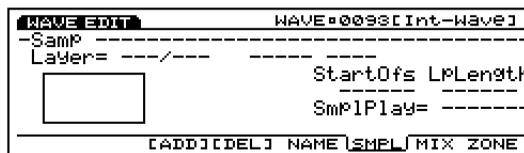
NOTE Il banco/ numero (bank/number) (D)RAM è selezionabile solo quando per l'editing sono stati specificati elementi AWM.



Premete [EXIT] per uscire dal modo Wave Edit. EX5/5R/7 tornano al display originale (modo Voice Edit).

NOTE Nel modo Wave Edit, un'onda campione non viene modificata e quindi non viene distrutta. L'editing, in questo modo, non cambia le onde campione ma indica il loro layer, i loro range di tastiera e il loro bilanciamento.

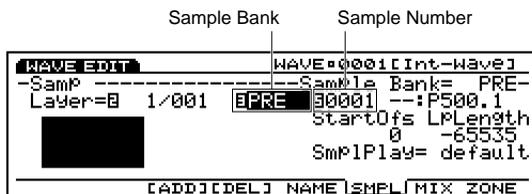
Nel modo Wave Edit, sono disponibili i quattro seguenti tipi di menu. Premete [F5] (NAME), [F6] (SMPL), [F7] (MIX) o [F8] (ZONE) per selezionare il display desiderato. Per aggiungere o rimuovere dei layer sono disponibili le funzioni "ADD", assegnata a [F3] (ADD) e "Delete", assegnata a [F4] (DEL).



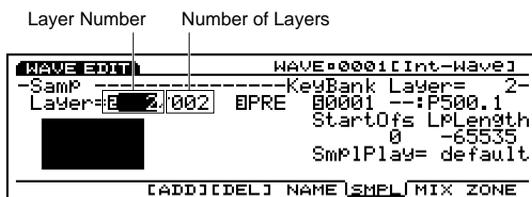
- [F5]: NAME (impostazioni per assegnare nomi alle onde)
- [F6]: SMPL (impostazioni relative alla riproduzione dei campioni)
- [F7]: MIX (impostazioni relative al bilanciamento d'uscita)
- [F8]: ZONE (impostazioni relative all'estensione sonora)

Wave Edit: procedura base (creare una nuova onda)

- 1 Nel display WAVE, selezionate il numero di onda da editare.
Selezionate il banco DRAM (RAM) ed un numero di onda (Int-Wave) dal banco. Verrà aggiunto automaticamente [F3] (WAVE-EDIT).
- 2 Premete [F3] (WAVE-EDIT) per accedere al modo Wave Edit.
Verranno aggiunti [F3] (ADD) e [F4] (DEL).
- 3 Premete [F6] (SMPL), [F7] (MIX) o [F8] (ZONE) per accedere al display desiderato.
- 4 Premete [F3] per eseguire la funzione Add. Il primo layer verrà assegnato con "PRE: 001."
- 5 Selezionate il banco ed il numero di campione (Sample Bank, Sample Number) che desiderate utilizzare.



- 6 Impostate i parametri necessari per il primo layer. Accedete agli altri display in base alle necessità ed impostate i relativi parametri.
- 7 Se necessario, premete [F3] (ADD) per aggiungere il secondo layer. A questo punto anche il numero di layer passa automaticamente al numero successivo. Le impostazioni del layer precedente (in questo caso il primo) vengono copiate nel layer aggiunto.



NOTE Quando premete [F4], il layer attualmente selezionato viene cancellato.

- 8 Selezionate un campione che sarà usato come secondo layer.
- 9 Impostate i parametri necessari per il secondo layer. Accedete agli altri display in base alle esigenze ed impostate i relativi parametri.

- 10 Ripetete i punti 7-9 e impostate i parametri per ogni layer.
- 11 Premete [F5] (NAME) per accedere al display NAME ed impostate il nome per l'onda creata.

- 12 Premete [EXIT] per uscire dal modo Wave Edit. EX5/5R/7 tornano al modo Voice Edit.

NOTE Potete usare il modo Wave Job (pag. 154) per copiare onde già esistenti o cancellare le onde non necessarie.

Pulsanti [F3] (ADD) e [F4] (DEL)

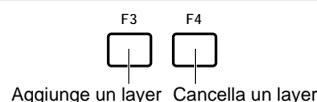
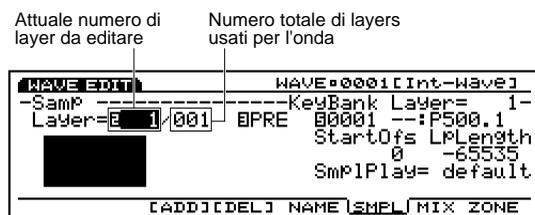
Un'onda può essere formata da uno o più layer (fino ad un massimo di 128). Ad ogni layer è assegnato un campione. Impostando la stessa estensione sonora (sound range) per ogni layer, potete sovrapporre due o più campioni.

NOTE Benché sia possibile sovrapporre tanti layer quanti desiderate, suonano simultaneamente solo due campioni per volta. In questo caso, i campioni con i numeri di layer inferiori, hanno la priorità.

Quando editate un'onda per la prima volta, il numero di layer di default è impostato su uno.

Potete aggiungere un layer ogni volta che premete [F3] (ADD). Come illustrato in figura, potete confermare l'attuale numero di layer usato per l'onda e selezionare un campione per tale layer.

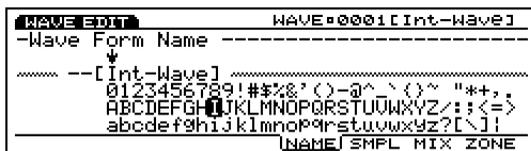
Potete selezionare un layer e cancellarlo, premendo [F4] (DEL).



NOTE Il numero massimo di layer è 1024 per DRAM e FLS (Flash), rispettivamente.

[F5]: NAME

Vi consente di assegnare all'onda un nome di un massimo di otto caratteri. E' anche possibile inserire un nome di categoria a cui appartiene l'onda, spostando il cursore a sinistra del nome dell'onda e usando i pulsanti [INC]/[DEC] o il dial Data per selezionare due lettere di un nome di categoria.



NOTE Il sistema per assegnare un nome e una categoria ad un'onda, é identico a quello per una Voce. Per maggiori informazioni, vedi pag. 79.

[F6]: SMPL (Sample)

Dispone delle impostazioni relative alla riproduzione dei campioni che compongono un'onda. E' possibile effettuare le impostazioni per ogni layer.



Layer

Seleziona il numero di layer a cui sarà assegnato un campione. Una volta selezionato un numero di layer, saranno visualizzate le impostazioni di parametro del layer selezionato. Alternando tra i vari numeri di layer, é possibile effettuare le impostazioni per ogni campione in tutti i layer.

Impostazioni: 1~ 128 (A seconda del numero totale di layer utilizzati per ogni onda)

NOTE "Layer" é visualizzato nella stessa posizione anche nei display [F7]: MIX e [F8]: ZONE.

Sample Bank

Seleziona il banco campione contenente il campione desiderato. E' possibile selezionare un banco diverso per ogni layer.

Impostazioni: PRE (Preset), DRAM (includere SIMM), FLS (Flash Memory)

NOTE E' possibile selezionare anche "FLS" e il suo numero di campione. La selezione però non ha effetto se non installate la scheda EXFLM1 opzionale.

NOTE "Sample Bank" é visualizzato nella stessa posizione anche nei display [F7]: MIX e [F8]: ZONE.

Sample Number

Seleziona il numero di campione desiderato dal banco sample. Quando viene selezionato un numero, il nome e la categoria del campione corrispondente sono visualizzati a destra del numero. E' possibile selezionare un numero di campione diverso per ogni layer.

Impostazioni: 0001~ 1024

NOTE "Sample Number" é visualizzato nella stessa posizione anche nei display [F7]: MIX e [F8]: ZONE.

Zone Graphical Display

E' possibile avere una conferma visiva della zona (tastiera/estensione dinamica) all'interno della quale viene suonato il campione. Per informazioni circa l'impostazione di una zona, consultate pag. 153.

StartOfs (Start Offset)

Imposta il valore offset per il punto Start (iniziale) della riproduzione del campione. Il valore qui impostato aumenterà o diminuirà il punto Start di ogni campione.

Impostazioni: 0~ 65535

LpLength (Loop Length)

Imposta il valore offset per la lunghezza del loop della riproduzione in loop del campione. Il valore qui impostato aumenterà o diminuirà la lunghezza del loop di ogni campione.

Impostazioni: 0~ 65535

SmplPlay (Sample Play)

Seleziona il modo in cui viene riprodotto il campione. Sono disponibili cinque opzioni: "FwdLp," "FwdLpEx," "FwdNoLP," "RevNoLp" o "default."

Impostazioni:

FwdLp:

Mentre é premuto un tasto, la riproduzione del campione si sposta dal punto Top (iniziale) e si ripete in continuazione dal punto Top al punto End (finale).

FwdLpEx:

Finché é premuto il tasto, é come "FwdLp". Quando però rilasciate il tasto, Ex5/5R/7 annullano la riproduzione in loop, vanno oltre il punto End e riproducono il resto dei dati campionati, fermandosi al termine dei dati.

FwdNoLp:

Ogni volta che viene suonato un tasto, il campione é riprodotto una volta dal punto Start al punto End.

RevNoLp:

Ogni volta che viene suonato un tasto, il campione é riprodotto una volta, dal punto End al punto Start.

default:

Segue l'impostazione originale regolata nel modo Sample Edit.

[F7]: MIX

Imposta mix (uscita), pan e altre impostazioni relative all'intonazione di ogni campione che compone un'onda. Le impostazioni possono essere effettuate per ogni layer.



NOTE I parametri Layer e Sample Bank/Number sono identici a quelli del display SMPL. Per maggiori informazioni circa questi parametri, vedi pag. 152.

NOTE Il display Zone Graphical a sinistra della videata, indica l'estensione di tastiera/ dinamica del layer attualmente selezionato. Per maggiori informazioni circa il display Zone Graphical, vedi sotto.

■ Lvl (Level)

Imposta il livello di uscita per ogni campione. Questa impostazione regola il bilanciamento di uscita per i campioni/layers.

Impostazioni: 0~ 127

■ Pan

Imposta il posizionamento sinistro o destro di ogni campione all'interno dello spettro stereo. Questa impostazione regola la posizione in cui appare ogni campione nello spettro stereofonico.

Impostazioni: L64 (sinistra)~ cnt (centro)~ R63 (destra)

■ Freq Mode (Frequency Mode)

Imposta l'intonazione di ogni campione, in semitoni per ogni tasto (ratio) o sulla stessa intonazione per tutta la tastiera (fixed).

Impostazioni: ratio, fixed

■ Coar (Coarse Tune)

Regola l'intonazione del campione per ogni layer, in unità di semitoni.

Impostazioni: -64~ 0~ + 63

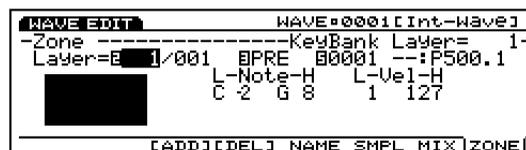
■ Fine (Fine Tune)

Regola in modo fine l'intonazione del campione per ogni layer.

Impostazioni: -64~ 0~ + 63

[F8]: ZONE

Imposta la zona di ogni campione (le estensioni di tastiera e di dinamica entro cui vengono suonati i timbri). E' possibile impostare una zona diversa per ogni campione/layer.



NOTE I parametri Layer e Sample Bank/Number sono identici a quelli del display SMPL. Per maggiori informazioni circa questi parametri, vedi pag. 152.

■ Note Limit Low

Imposta per ogni campione la nota più bassa della zona sulla tastiera.

Impostazioni: DO-2~ SOL8

NOTE La nota inferiore qui impostata e la nota impostata in Note Limit High determinano l'estensione a cui verrà prodotto il campione selezionato.

■ Note Limit High

Imposta per ogni campione la nota più alta della zona sulla tastiera.

Impostazioni: DO-2~ SOL8

NOTE La nota di Note Limit Low non può essere impostata su un valore superiore a quello di Note Limit High e viceversa.

■ Vel Limit Low (Velocity Limit Low)

Imposta il valore di dinamica inferiore di ogni campione colto quando viene suonata la tastiera.

Impostazioni: 1~ 127

NOTE Il valore di dinamica inferiore qui impostato e il valore impostato in Vel Limit High determinano l'estensione di dinamica per il campione selezionato.

■ Vel Limit High (Velocity Limit High)

Imposta il valore di dinamica superiore di ogni campione colto quando viene suonata la tastiera.

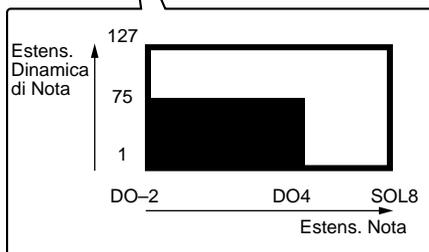
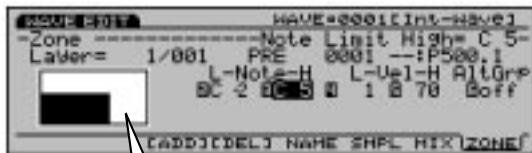
Impostazioni: 1~ 127

NOTE Il valore di Vel Limit Low non può essere superiore a quello di Vel Limit High e viceversa, il valore di Vel Limit High non può essere inferiore a quello di Vel Limit Low.

Display Zone Graphical

A sinistra di questa videata, viene visualizzata la zona (estensione di tastiera e di dinamica entro cui viene prodotto il suono). L'estensione di nota è indicata dall'asse orizzontale mentre l'estensione di dinamica di nota è indicata dall'asse verticale. Regolando il valore di ogni parametro, la forma del box nero, che rappresenta l'estensione di nota, cambia di conseguenza.

NOTE Quando selezionate un layer diverso, la zona del layer viene visualizzata nel display Zone Graphical. Non è possibile visualizzare più di una zona contemporaneamente.



Modo Wave Job

Nel modo Wave Edit, premete [JOB] per accedere al modo Wave Job. Questi job vi consentono di copiare e cancellare le onde create nel modo Wave Edit.

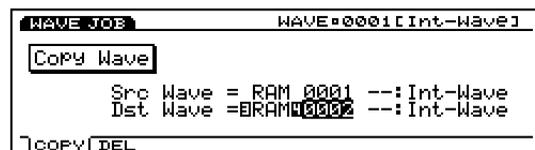
Quando entrate nel modo Wave Job, verrà visualizzato il seguente menu. Sono disponibili due tipi di job nel modo Wave Job, Copy wave (copia d'onda) e Delete wave (cancellazione d'onda). Premete [F1] (COPY) o [F2] (DEL) per selezionare un job.



[F1]: COPY (Copy wave)
[F2]: DEL (Delete wave)

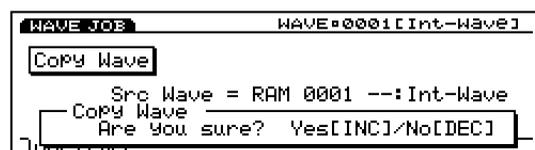
Procedura per eseguire un Job

- 1 Nel modo Wave Edit, premete [JOB] per accedere al modo Wave Job.
- 2 Premete [F1] (COPY) o [F2] (DEL) per selezionare il job da eseguire. Sarà visualizzata la videata del job selezionato.



NOTE E' anche possibile selezionare ogni job spostando il cursore a video sul nome del job desiderato e premendo [ENTER].

- 3 Spostate il cursore su un parametro e usate i pulsanti [INC]/[DEC], il dial Data, il keypad numerico o le manopole 1~ 6 per impostare i valori.
- 4 Premete [ENTER]. Apparirà il seguente menu che vi chiederà conferma dell'operazione.



- 5 Premete [YES] per eseguire il job. "Completed!" apparirà a video ad indicare che il job è stato eseguito e verrà visualizzata la videata precedente.

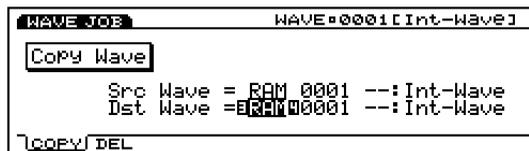
Premete [NO] per annullare il job.

NOTE "Executing..." sarà visualizzato quando Wave Job necessita di qualche istante per l'esecuzione. Se disattivate lo strumento mentre è visualizzato "Executing...", i dati potrebbero danneggiarsi.

- 6 Premete due volta [EXIT] per uscire dal modo Wave Job e tornare al modo Wave Edit.

[F1]: Copy Wave

Questo job copia dati d'onda in un numero d'onda specificato. E' possibile copiare più di un layer contemporaneamente.



■ Src Wave (Source Wave)

Imposta il banco/ numero d'onda sorgente.

- Wave Bank:** RAM (DRAM, include SIMM), FLS (Flash Memory)

NOTE E' possibile anche selezionare "FLS" e il suo numero di onda. La selezione ha effetto però solo se è installata una scheda EXFLM1 opzionale.

- Wave Number:** 0001~ 1024

■ Dst Wave (Destination Wave)

Imposta il banco/ numero di onda destinazione in cui avverrà la copia.

- Wave Bank:** RAM (DRAM, include SIMM), FLS (Flash Memory)

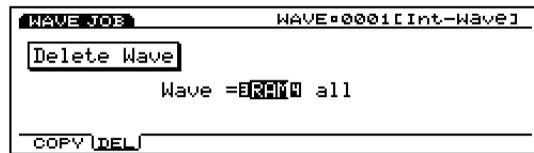
- Wave Number:** 0001~ 1024

NOTE Quando copiate da RAM a FLS, se c'è memoria FLS sufficiente, anche i dati di campione usati per l'onda verranno copiati.

NOTE E' possibile anche selezionare "FLS" e il suo numero di onda. La selezione ha effetto però solo se è installata una scheda EXFLM1 opzionale.

[F2]: Delete Wave

Questo job cancella un'onda specifica o tutte le onde contemporaneamente.



■ Wave

Imposta il banco/numero d'onda dell'onda che sarà cancellata. Per cancellare tutte le onde del banco selezionato, impostate il parametro wave number (numero d'onda) su "all."

- Wave Bank:** RAM (DRAM, include SIMM), FLS (Flash Memory)

- Wave Number:** all, 0001~ 1024

Modo Performance

Modo Performance Play

Il modo Performance Play vi consente di suonare in tempo reale le Performance da voi create e di usare EX5/5R/7 come poteti generatori sonori multitimbrici sfruttando la funzione sequencer interna (modo Song/ modo Pattern) o un sequencer esterno.

Nel modo Performance Edit é possibile assegnare voci e voci percussive ad un massimo di 16 parti con diverse impostazioni di canale MIDI. Ciò significa che EX5/5R/7 sono in grado di operare come 16 (massimo) generatori sonori singoli. Inoltre, é possibile assegnare più parti allo stesso canale MIDI per creare dei layer.

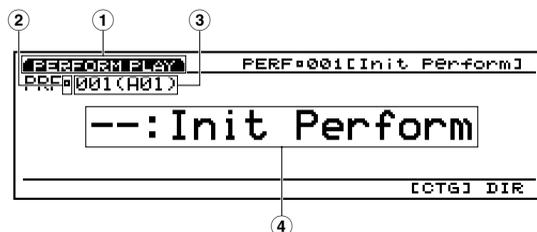
Per le Performance da voi create sono disponibili otto banchi Internal (A-H) ognuno con 16 Programmi per un totale di 128 locazioni di memoria. Con EX5/7, tutte le Performance sono velocemente accessibili da pannello, premendo i pulsanti Bank/Program. Ciò costituisce un enorme vantaggio per esecuzioni in tempo reale in studio o dal vivo.

Qui di seguito illustriamo la videata che appare quando viene selezionato il modo Performance Play e come selezionare una Performance.

NOTE Per ottenere la funzione di arpeggiatore nel modo Performance, é necessario che l'interruttore Arpeggio e l'Interruttore Layer (pag.166) siano abilitati prima di attivare l'arpeggiatore premendo il pulsante ARPEG(GIO) sul pannello.

Videata Modo Performance Play

Premete il pulsante [PERFORM] sul pannello per accedere al modo Performance Play. Quando entrerete in questo modo, apparirà la seguente videata. I contenuti sono:



① Screen Title (titolo della videata)

Indica il modo Performance Play.

② Edit/Compare

Quando la Performance attualmente selezionata é in fase di editing (vedi pag. 159), viene visualizzato un simbolo "E" (Edit). Quando si confrontano i suoni (pag. 159), viene visualizzato un simbolo "C" (Compare-confronto).

③ Performance number (numero performance)

Sono visualizzati il numero di Performance selezionata (001~ 128) e il Banco (A~ B)/ Programma (1~ 16). "001" indica il numero di Performance, "A" indica il Banco/Programma. "01" indica il numero di Programma per il Banco attuale

■ Circa i numeri di Performance

Ogni Performance ha un numero di Performance (001~ 128) e un numero di Banco (A-H) con un numero di Programma da 1 a 16. Con EX5/7 é possibile accedere alla Performance in due modi: con il keypad numerico per i numeri di Performance o con i pulsanti Bank e Program per i numeri di Banco/Programma.

NOTE I pulsanti Bank e Program non sono disponibili sull'EX5R.

La relazione tra numero di Performance e numero di Banco/Programma é illustrata qui di seguito.

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

Selezione di una Performance

Per selezionare una Performance sono disponibili sei sistemi, a seconda delle esigenze e dello stato attuale.

- Usate i pulsanti Bank/Program.
- Indicate il numero di Performance usando il keypad numerico.
- Usate i pulsanti INC/DEC.
- Usate il dial Data.
- Usate la funzione Category Search.
- Usate la funzione Directory Screen.

Tutti questi metodi operativi sono uguali a quelli usati nel modo Voice Play. Per maggiori informazioni circa la selezione delle voci, fate riferimento a pag. 36.

NOTE E' possibile editare la voce usata per una parte specifica di una performance, dal modo Performance. Per maggiori informazioni, vedi pag. 159.

NOTE Non é possibile usare per una performance due o più voci AN, FDSP o VL (EX5/5R). Inoltre, sull'EX7, se usate una voce AN o FDSP per una parte, non potete usare gli effetti Insertion per una voce della stessa performance. Per maggiori informazioni, vedi pag.54.

④ Performance Category/name

■ Performance Category (categoria)

Un'abbreviazione di due lettere per la categoria del suono é posizionata alla sinistra del nome della Performance. Questa abbreviazione vi consente di vedere all'istante il tipo di voce selezionata.

NOTE Per maggiori informazioni circa le categorie, vedi pag. 76.

■ Performance name (nome performance)

E' possibile visualizzare un nome di Performance di un massimo di 12 caratteri.

Modo Performance Edit

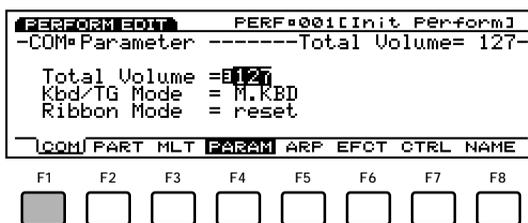
Qui di seguito illustreremo i parametri relativi al modo Performance Edit. Le impostazioni di alcuni di questi parametri influenzano tutte le parti mentre quelle di altri parametri influenzano ogni singola parte. Queste impostazioni possono essere memorizzate in ogni Performance.

Premete il pulsante [EDIT] sul pannello mentre vi trovate nel modo Performance, per accedere al modo Performance Edit. Quando sarete nel modo Performance Edit, apparirà la seguente videata. Il modo Performance Edit è diviso in due gruppi: COM (impostazioni comuni applicate in egual modo a tutte le parti) e PART/MLT (impostazioni relative ad ogni parte). In PART e MLT (multi) sono condivise tutte le impostazioni possibili per i parametri. Nella videata PART, ogni parte viene visualizzata ed impostata individualmente mentre nella videata MLT, sono visualizzate tutte le 16 parti in una chart (elenco) ed è possibile effettuare le impostazioni all'interno di tale chart.

NOTE Prima di entrare nel modo Performance Edit, è necessario selezionare la Performance che desiderate editare.

COM Menu

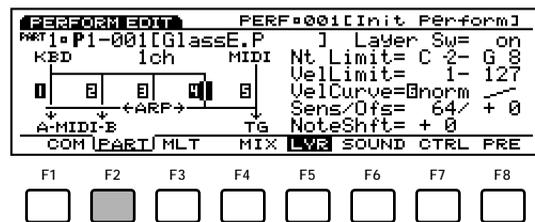
- [F1]: COM (impostazioni comuni applicate in egual modo a tutte le parti)
- [F2]: PART
- [F3]: MLT



- [F4]: PARAM (impostazioni relative ai parametri Common)
- [F5]: ARP (impostazioni relative all'Arpeggiatore)
- [F6]: EFCT (impostazioni relative agli Effetti)
- [F7]: CTRL (impostazioni relative ai Controller)
- [F8]: NAME (impostazioni relative a Performance Name)

PART Menu

- [F1]: COM
- [F2]: PART (impostazioni per ogni Parte: è visualizzata 1 Parte)
- [F3]: MLT

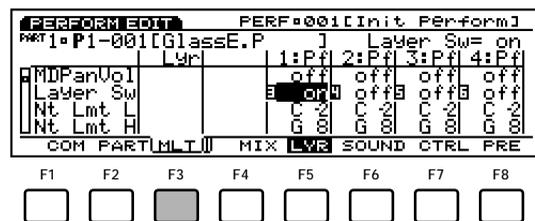


Questi pulsanti vi consentono di accedere al parametro desiderato, passando direttamente alla pagina relativa.

- [F4]: MIX (impostazioni relative al Mix)
- [F5]: LYR (impostazioni relative ai Layer)
- [F6]: SOUND (impostazioni relative al Suono)
- [F7]: CTRL (impostazioni relative ai Controller)
- [F8]: PRE (impostazioni relative ai Preset)

MULTI Menu

- [F1]: COM
- [F2]: PART
- [F3]: MLT (impostazioni per ogni parte: sono visualizzate tutte le parti - All Parts)



Questi pulsanti vi consentono di accedere al parametro desiderato, scorrendo verso il basso o verso l'alto.

- [F4]: MIX (impostazioni relative al Mix)
- [F5]: LYR (impostazioni relative ai Layer)
- [F6]: SOUND (impostazioni relative al Suono)
- [F7]: CTRL (impostazioni relative ai Controller)
- [F8]: PRE (impostazioni relative ai Preset)

Circa il simbolo E (Edit)

Quando si effettua un'impostazione o un cambio di operazione, nell'angolo in alto a sinistra della videata, accanto al numero della parte, appare il simbolo "E" (Edit). Questo simbolo vi consente di avere conferma che la Performance attualmente selezionata è in fase di editing e che non è ancora stata salvata.



NOTE Le impostazioni editate verranno conservate anche dopo essere entrati nel modo Performance Play. Tuttavia, selezionando una Performance differente, le impostazioni vanno perdute. Quindi, se tornate al modo Performance Edit prima di selezionare un'altra Performance, sarà visualizzato il simbolo "E".

NOTE Il simbolo "E" è visualizzato anche nella videata del modo Performance Play.

Circa la funzione Compare

Nel modo Performance Edit potete ascoltare e confrontare il suono originale non editato ed il suono editato.

1 Nella videata Performance Edit, premete il pulsante EDIT.

Il simbolo "E" (Edit) visualizzato nell'angolo in alto a sinistra della videata (accanto al numero di parte) cambia in un simbolo "C" (Compare) e potrete sentire il suono originale prima di editarlo (stato di Compare).



NOTE Quando siete in stato di Compare, il cursore non apparirà a video ed i pulsanti Funzione F1~ F8 e le manopole 1~ 6 non potranno essere usate per operazioni di editing.

2 Premete di nuovo EDIT per uscire dallo stato di Compare e tornare all'editing in corso precedentemente.

Editing della Voce dal Modo Performance

Potrebbe accadere che desideriate editare una voce usata nel modo Performance anziché editare solo i parametri di Performance. Potete passare direttamente al modo Voice Edit dal modo Performance o Performance Edit, premendo il pulsante [VOICE] mentre tenete premuto il pulsante [PERFORMANCE]. Apparirà il display del modo Performance con i pulsanti funzione [F1] e [F2] assegnati alla selezione della parte.

Usate i pulsanti [F1] e [F2] per selezionare la parte corrispondente alla voce che desiderate editare e premete il pulsante [EDIT] per accedere al modo Voice Edit. Una volta editata la voce come desiderato, premete il pulsante [PERFORMANCE] per tornare al modo Performance.

NOTE Il tipo di voce (voice type) non può essere modificato quando viene usato questo sistema per accedere al modo Voice Edit. Usate il normale modo Voice Edit – accessibile dal modo Voice – se desiderate cambiare tipo di voce.

NOTE Quando editate la voce con Layer Switch (pag. 166) attivato, verranno prodotte tutte le voci delle parti per cui è attivo Layer Switch. Quando editate la voce con Layer Switch disattivato, verrà prodotta solo la voce attualmente editata.

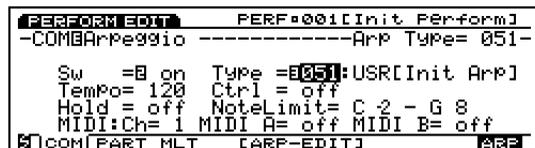
[F1]: COM (Common)

Le impostazioni del parametro Common vengono applicate in modo uguale a tutte le 16 parti della performance. Sono disponibili cinque tipi di menu:

- [F4]: PARAM (Parameters)
- [F5]: ARP (Arpeggiator)
- [F6]: EFCT (Effect)
- [F7]: CTRL (Controllers)
- [F8]: NAME (Performance Name)

[F4]: PARAM (Parameters)

Questi parametri si riferiscono al volume generale delle parti e alle impostazioni di tastiera/generatore sonoro.



■ Total Volume

Imposta il volume generale della performance. Il volume relativo ad ogni parte verrà illustrato più oltre (pag.164).

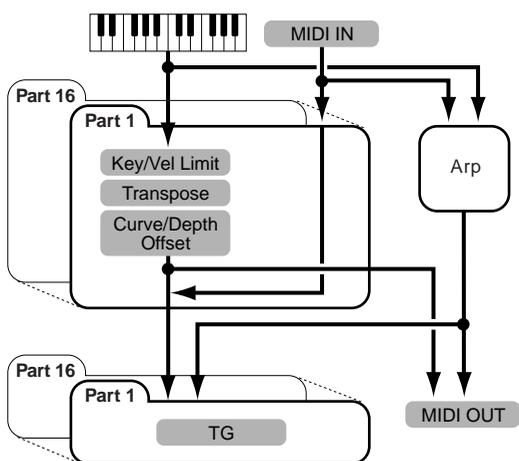
□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Kbd/TG Mode (Keyboard/Tone Generator Mode)

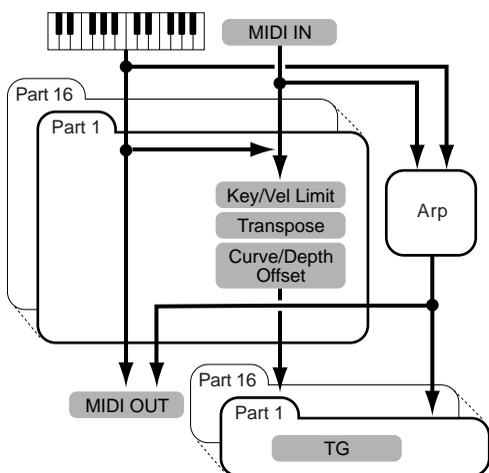
Configura il modo in cui è collegato il generatore sonoro (il flusso di segnale) nel modo Performance. Selezionate M.KBD (Master Keyboard) quando usate principalmente la tastiera per lavorare oppure TG (Tone Generator) quando usate l'unità come generatore sonoro per il sequencer.

□ **Impostazioni:** M.KBD, TG

M.KBD (Modo Master Keyboard)



TG (Modo Tone Generator)



■ Ribbon Mode

Imposta il modo in cui funziona il Ribbon Controller. Quando è selezionato "reset", se rilasciate il dito dal Ribbon Controller, il valore viene resettato alla posizione centrale del Ribbon. Quando è selezionato "hold", se rilasciate il dito dal Ribbon, viene mantenuto il valore della posizione in cui avete lasciato il Ribbon.

□ **Impostazioni:** reset, hold

NOTE Questo parametro non è disponibili sull'EX5R.

[F5]: ARP (Arpeggio)

Parametri relativi all'Arpeggiatore. Selezionate il menu ARP usando [F5]: verrà visualizzato il seguente menu di impostazione di directory.

```

PERFORM EDIT      PERF#001[Init Perform]
-COMBARpeggio -----Arp Sw= off-
Sw  =Eoff  Type =E001:PRE[UP]Oct1 ]
Tempo= 120  Ctrl1 = off
Hold = off  NoteLimit= C-2 - G 8
MIDI:Ch= 1  MIDI A= off MIDI B= off
[LOCM]PART MLT      [ARP]
    
```

[F5]: [ARP-EDIT] (Arpeggio Edit)

[F8]: ARP

[F5]: ARP-EDIT (Arpeggio Edit)

Quando per Arpeggio Type (con Arpeggiator attivato), è selezionato "USR" (USER) 51-100, al menu ARP-EDIT, in basso alla videata, viene aggiunto il pulsante [F5]. Dopo essere entrati nella videata ARP-EDIT usando [F5], potete eseguire le operazioni di editing dell'Arpeggio. Potrete quindi creare i vostri arpeggi personali (vedi pag. 238).

```

PERFORM EDIT      PERF#001[Init Perform]
-COMBARpeggio -----Arp Type= 051-
Sw  =E on  Type =E051:USR[Init Arp]
Tempo= 120  Ctrl1 = off
Hold = off  NoteLimit= C-2 - G 8
MIDI:Ch= 1  MIDI A= off MIDI B= off
[LOCM]PART MLT      [ARP-EDIT]  [ARP]
    
```

[F8]: ARP

Vi consente di selezionare il tipo di arpeggio che verrà utilizzato nella Performance selezionata, di determinare il modo in cui funzionerà l'arpeggiatore e di selezionare le relative impostazioni MIDI.

```

PERFORM EDIT      PERF#001[Init Perform]
-COMBARpeggio -----Arp Sw= off-
Sw  =Eoff  Type =E001:PRE[UP]Oct1 ]
Tempo= 120  Ctrl1 = off
Hold = off  NoteLimit= C-2 - G 8
MIDI:Ch= 1  MIDI A= off MIDI B= off
[LOCM]PART MLT      [ARP]
    
```

■ **Arp Sw (Arpeggio Switch)**

Attiva/ disattiva l'arpeggiatore.

□ **Impostazioni:** off, on

NOTE Il pulsante ARPEGGIO del pannello frontale, ha la stessa funzione. Tuttavia, per attivare realmente la funzione, nella videata LYR (Layer) di ogni parte, impostate Layer Sw (Layer Switch) e Arpeggio Switch su "on" (vedi pag. 166).

■ **Arp Type (Arpeggio Type)**

Imposta il tipo di arpeggio.

□ **Impostazioni:** Vedi elenco Arpeggio Type (opuscolo Data List).

■ **Arp Tempo (Arpeggio Tempo)**

Imposta il tempo dell'arpeggio.

□ **Impostazioni:** 30~ 250

■ **Tempo Ctrl (Tempo Control)**

Imposta se una delle manopole controlla il tempo dell'arpeggio o meno.

□ **Impostazioni:** off, manopola 1~ 6

■ **Arp Hold (Arpeggio Hold)**

Attiva/ disattiva Arpeggio Hold. Quando è attivato, anche se togliete le dita dalla tastiera dopo aver suonato, l'arpeggio continuerà in loop all'infinito.

□ **Impostazioni:** on, off

■ **Arp Note LimitL (Note Limit Low)**

Imposta la nota più bassa dell'estensione dell'arpeggio sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** DO-2~ SOL8

NOTE La nota più bassa qui impostata e la nota impostata per Arp Note High (Note Limit High), determinano l'estensione di note entro cui suoneranno gli arpeggi.

■ **Arp Note LimitH (Note Limit High)**

Imposta la nota più alta dell'estensione dell'arpeggio sulla tastiera.

□ **Impostazioni:** DO-2~ SOL8

■ **Arp MIDI Ch (Arpeggio MIDI Channel)**

Imposta il canale MIDI per l'arpeggiatore. Viene arpeggiata la voce della parte assegnata allo stesso canale MIDI.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

■ **Arp MIDI A/B (Arpeggio MIDI OUT A/B)**

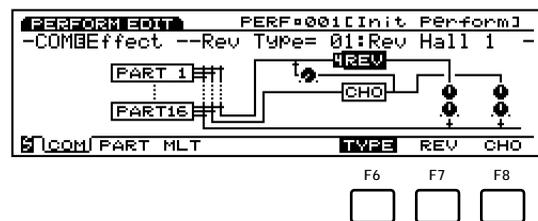
Quando è regolato su "on", imposta l'uscita della phrase della nota MIDI dell'arpeggiatore da ogni MIDI OUT A/B. Quando è regolato su "off" non viene trasmessa in uscita alcuna nota.

□ **Impostazioni:** on, off

NOTE Per l'EX5 sono disponibili Arpeggio MIDI Out A/B. Nel caso di EX5R e EX7, è disponibile solo un set di Arp MIDI Out.

[F6]: EFCT (Effects)

Si tratta di impostazioni di parametro relative agli effetti System (effetti applicati in egual modo a tutte le parti). Quando viene selezionato il menu EFCT usando [F6], appare il seguente menu.



[F6]: TYPE

[F7]: REV (Reverb)

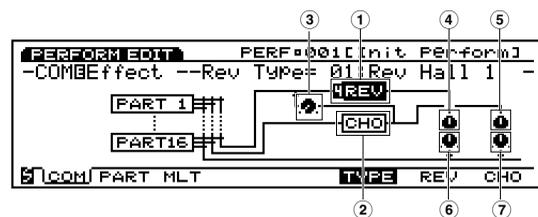
[F8]: CHO (Chorus)

NOTE Gli effetti Insertion (applicati ad ogni parte) non vengono impostati qui, bensì nel modo Voice Edit (pag. 105).

NOTE Per informazioni circa gli effetti, vedi pag. 65.

[F6]: TYPE

Imposta il tipo di Riverbero e Chorus. Potete impostare i livelli di mandata e ritorno di ogni unità effetti per completare la quantità totale di segnale dell'effetto per ogni parte.



■ ① **Rev Type (Reverb Type)**

Seleziona il tipo di riverbero per l'unità Riverbero.

□ **Impostazioni:** 00 (off)~ 12

NOTE Per maggiori informazioni circa ogni tipo di riverbero, consultate l'elenco Effect Type dell'opuscolo Data List.

■ ② Cho Type (Chorus Type)

Seleziona il tipo di chorus per l'unità Chorus.

□ **Impostazioni:** 00 (off)~ 17

NOTE Per informazioni circa ogni tipo di Chorus, consultate l'elenco Effect Type dell'opuscolo Data List.

■ ③ Cho→Rev (Chorus→Reverb)

Imposta il livello di mandata del segnale in uscita dall'unità di Chorus ed inviato all'unità di Riverbero.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ ④ Rev Pan (Reverb Pan)

Imposta il posizionamento pan del segnale trasmesso in uscita dall'unità di Riverbero.

□ **Impostazioni:** L64 (sinistra)~ cnt (centro)~ R63 (destra)

■ ⑤ Cho Pan (Chorus Pan)

Imposta il posizionamento pan del segnale trasmesso in uscita dall'unità di Chorus.

□ **Impostazioni:** L64 (sinistra)~ cnt (centro)~ R63 (destra)

■ ⑥ Rev Return (Reverb Return)

Imposta il livello di ritorno del segnale in uscita dall'unità di Riverbero.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ ⑦ Cho Return (Chorus Return)

Imposta il livello di ritorno del segnale in uscita dall'unità di Chorus.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

[F7]: REV (Reverb)

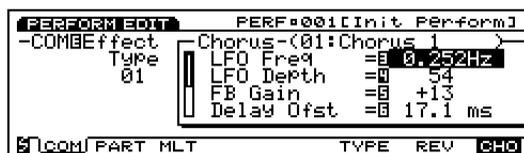
Imposta vari parametri per l'effetto di Riverbero attualmente selezionato.



□ **Impostazioni:** (Parametri e valori disponibili, dipendono dal tipo di riverbero selezionato. Per maggiori informazioni circa ogni tipo di riverbero, consultate l'elenco Effect Type dell'opuscolo Data List).

[F8]: CHO (Chorus)

Imposta vari parametri per l'effetto di Chorus attualmente selezionato.

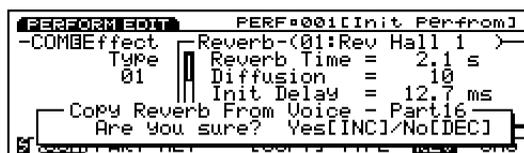


□ **Impostazioni:** (Parametri e valori disponibili, dipendono dal tipo di chorus selezionato. Per informazioni circa ogni tipo di chorus, consultate l'elenco Effect Type dell'opuscolo Data List).

[F5]: COPY

Quando è selezionato [F7]: REV o [F8]: CHO, la funzione Copy verrà aggiunta al pulsante [F5]. Questa funzione vi consente di copiare impostazioni di riverbero o di chorus per la voce della parte attualmente selezionata e di incollarle come impostazioni di riverbero o di chorus della Performance.

① Premete [F5]: COPY mentre è selezionato [F7]: REV o [F8]: CHO. Apparirà la seguente finestra di dialogo.



② Premete il pulsante [YES] per eseguire la funzione di copia.

NOTE Premete [NO] per annullare l'operazione e tornare alla videata precedente.

③ A display apparirà il messaggio "Completed!" ad indicare che la funzione Copy è stata eseguita.

[F7]: CTRL (Controller)

Queste impostazioni si riferiscono ai Controller. A partire dalla rotella [PITCH], le impostazioni comuni a tutte le parti, sono raggruppate in una videata simile ad una chart e possono essere impostate dalla chart stessa. Quando si seleziona il menu CTRL usando il pulsante [F7], vengono visualizzati i seguenti menu. I pulsanti [F7] e [F8] possono essere usati per scorrere tra i vari tipi di unità.

- [F6]: WHEEL (rotella)
- [F7]: KNOB (manopola)
- [F8]: OTHER (altro)

F6:WHEEL	PB (Pitch Bend Wheel) RC (Ribbon Controller) MW1 (Modulation Wheel 1) MW2 (Modulation Wheel 2)
F7:KNOB	KN1 (Knobs 1) KN2 (Knobs 2) KN3 (Knobs 3) KN4 (Knobs 4) KN5 (Knobs 5) KN6 (Knobs 6)
F8:OTHER	AT (Attack Touch) FC (Foot Controller) BC (Breath Controller)

Ognuno dei parametri sotto elencati può essere impostato per i 13 tipi di unità (controller) sopra indicati.

■ Assign

Assegna una funzione di controllo (numero di control change MIDI) ad ogni unità.

- **Impostazioni:** 000~ 095 (Vedi Control List nell'opuscolo Data List)

NOTE A seconda dello strumento (ad esempio nel caso della rotella [PITCH]), la funzione di controllo potrebbe essere fissa.

■ Depth

Imposta la profondità del controllo della funzione di controllo selezionata in Assign.

- **Impostazioni:** -8~ 0~ + 7

■ Ofst (Offset)

Regola con precisione la profondità di controllo per il valore impostato in Depth. Il valore qui impostato verrà aggiunto o sottratto dal valore impostato in Depth.

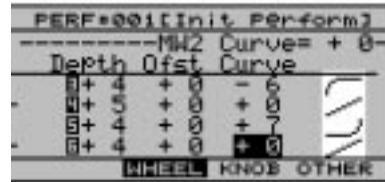
- **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Curve

Imposta la direzione del movimento e il grado di modifica per il valore (curva control) specificato da Depth e da Offset. Per esempio, quando la rotella [PITCH] viene spostata verso l'alto (direzione positiva [+]), determina se il valore impostato si muove in direzione positiva [+] per alzare l'intonazione o in direzione negativa [-] per abbassarla.

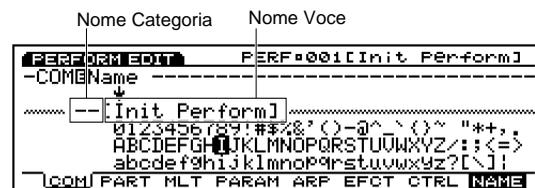
La curva Control

Visualizzata a sinistra della videata, è la curva di controllo relativa ad ogni unità. Potete fare riferimento a questa curva quando impostate ogni valore.



[F8]: NAME

Date un nome alla Performance che avete creato, usando un massimo di dodici caratteri.



NOTE Il sistema usato per assegnare un nome ad una Performance è identico a quello per assegnare un nome ad una Voce. Vedi pag. 79.

[F2]: PART

Vi consente di editare una delle 16 parti che compongono una performance. I parametri impostabili sono uguali a quelli illustrati per la videata MLT (multi).

- [F4]: MIX
- [F5]: LYR (Layer)
- [F6]: SOUND (Sound)
- [F7]: CTRL (Controller)
- [F8]: PRE (Preset)

[F4]: MIX

Questi parametri si riferiscono per lo più alle impostazioni di uscita come volume, pan e livelli di mandata effetti. Con queste impostazioni potete ottenere l'esatto bilanciamento tra ogni parte del mix.

PERFORM EDIT		PERF#001[Init Perform]	
Part	1-001[Glasse.P	Bank=	P1
Volume	= 100	Reverb Send =	40
Pan	= cnt	Chorus Send =	0
Out Select	= L&R	InseF Switch=	off
Detune	= + 0	Mono/Poly	= Poly
MIDI Pan/Vol=	off	Key Assign	= mlti
COM PART MLT		MIX LYR SOUND CTRL PRE	

■ Part

Seleziona la parte da editare. Quando viene selezionata una parte, saranno visualizzate le attuali impostazioni di parametro per la parte selezionata. Quando è selezionato "L", potrete regolare le impostazioni generali (come volume e pan) per le parti i cui parametri di "Layer Switch" (menu LYR) sono attivati. Per le parti "L" sono disponibili i menu Mix ([F4]) e Sound ([F6]).

PERFORM EDIT		PERF#001[Init Perform]	
Part	L	Bank=	P1
Volume	= 127	Reverb Send =	40
Pan	= cnt	Chorus Send =	0
Detune	= + 0	Mono/Poly	= Poly
COM PART MLT		MIX LYR SOUND	

□ **Impostazioni:** L, 1~ 16

NOTE Nella videata PART e nella videata MLT (vedi più oltre), la parte che desiderate editare, può essere visualizzata usando i pulsanti di pannello PART 1-16 (solo EX5/7).

■ Bank (Voice Bank)

Seleziona il banco contenente la voce da usare per la parte. E' possibile selezionare un banco diverso per ogni parte.

□ **Impostazioni:** P1 (Preset 1), P2 (Preset 2), I1 (Internal 1), I2 (Internal 2)

■ Number

Seleziona il numero di voce da usare all'interno del banco voci selezionato. Quando selezionate un numero, il nome della voce selezionata viene visualizzato a destra del nome della voce. E' possibile selezionare un numero di voce diverso per ogni parte.

□ **Impostazioni:** 001~ 128 (per informazioni circa ogni voce, consultate la Voice List dell'opuscolo Data List)

■ Volume

Regola il volume di ogni parte e vi consente di controllare il bilanciamento di volume per ciascuna parte.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Pan

Regola la posizione di pan per ogni parte. Queste impostazioni vi consentono di posizionare ogni parte all'interno dello spettro stereofonico.

□ **Impostazioni:** L63 (sinistra)~ cnt (centro) ~ R63 (destra)

■ Out Select (Output Select)

Seleziona l'uscita per ogni parte. Queste impostazioni vi consentono di inviare ogni parte ad un'uscita diversa.

□ **Impostazioni:** L&R (OUTPUT L&R), ind1 (INDIVIDUAL OUTPUT1), ind2, ind3, ind4, ind5, ind6, i1&2 (INDIVIDUAL OUTPUT1&2), i3&4, i5&6, Drum

NOTE Per esempio, quando è selezionato "i1&2", il canale L verrà trasmesso in uscita da INDIVIDUAL OUTPUT1 e il canale R da INDIVIDUAL OUTPUT2.

NOTE EX5 è dotato di due uscite Individual (1 e 2) mentre EX5R e EX7 non dispongono di uscite Individual. E' possibile aumentare o aggiungere uscite Individual, installando una scheda opzionale Individual Output (EXIDO1). Per maggiori informazioni, vedi pag. 278.

NOTE Quando per la voce drum (parte) è selezionato "drum", gli elementi drum di questa voce saranno trasmessi in uscita in base alle destinazioni di uscita impostate per ogni elemento in Output Select (pag.146) del modo Voice Edit.

■ Detune

Imposta il valore di detune (scordatura) di ogni parte. Detune è efficace per rendere il suono più corposo alzando o abbassando l'intonazione di tutti gli elementi in relazione tra loro, con leggeri incrementi o decrementi.

□ **Impostazioni:** -128~ 0~ + 127

■ **MIDI Pan/Vol (MIDI Pan/Volume)**

Imposta MIDI Pan/Volume su "on" o "off" quando si seleziona un'altra performance. Pan e Volume vengono inviati al MIDI [OUT] quando l'impostazione è "on" e non vengono inviati quando è "off".

□ **Impostazioni:** on, off

■ **Rev Send (Reverb Send)**

Imposta il livello di mandata di ogni parte del segnale in uscita dall'effetto Insertion (o bypassato) e poi inviato all'unità di riverbero.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **Cho Send (Chorus Send)**

Imposta il livello di mandata di ogni parte del segnale in uscita dall'effetto Insertion (o bypassato) e poi inviato all'unità di chorus.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ **InsEF Sw (Insertion Effect Switch)**

Imposta l'unità effetti Insertion per ogni parte su "on" o "off". Quando l'impostazione è "on" viene usata l'unità effetti Insertion mentre quando è su "off" non vengono usati effetti Insertion.

□ **Impostazioni:** on, off

NOTE Il tipo di effetto Insertion è selezionato nel modo Voice Edit (see page 106).

NOTE Se eccedete il limite DSP (pag.54), questo interruttore non può essere attivato. In questo caso a video potrebbe apparire il messaggio "DSP resource full" (risorsa DSP esaurita).

■ **Mono/Poly (Monophonic/Polyphonic)**

Seleziona se la voce viene suonata in monofonia (solo una nota per volta) o in polifonia (più note simultaneamente).

□ **Impostazioni:** mono, poly

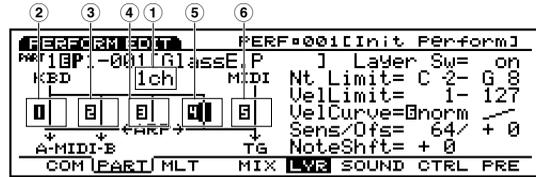
■ **Key Assign**

Seleziona sngl (single) o mlti (multi) Key Assign per ogni parte. Con l'impostazione sngl (single), se il generatore sonoro riceve due volte la stessa nota, la prima nota si interrompe quando viene ricevuta la stessa nota successiva. Se è impostato mlti (multi), quando vengono ricevute due note uguali, i suoni sono assegnati ad un canale dopo l'altro, permettendo così di generare più parti contemporaneamente.

□ **Impostazioni:** sngl, mlti

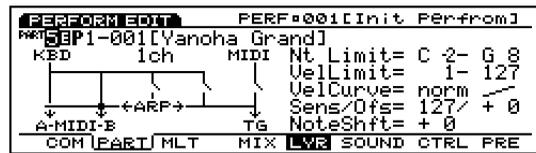
[F5]: LYR (Layer)

I parametri Layer sono principalmente legati alle impostazioni MIDI, inclusi canale MIDI, Arpeggiator on/off, Note Limit e Velocity per ogni parte. Queste impostazioni vi permettono di controllare l'uscita MIDI di ogni parte.



Premendo il pulsante [F5] si selezionano alternativamente le due videate seguenti. Selezionate la videata necessaria per impostare il parametro desiderato.

• **Display grafico di segnale MIDI**



• **Display grafico di Note/Velocity Limit**



■ **Part**

■ **Bank (Voice Bank)**

■ **Number**

Questi parametri sono uguali a quelli illustrati per la videata MIX. Vedi pag.164.

■ **① MIDI Ch (MIDI Channel)**

Imposta il canale MIDI per ogni parte.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

■ **② ③ Trns MIDI A/B (Transmit to MIDI A/B)**

Imposta Trns MIDI A/B su "on" o "off." I dati MIDI provenienti dalla tastiera/controller vengono inviati ad ogni uscita MIDI (MIDI OUT A/B) quando l'impostazione è "on" e non vengono inviati quando l'impostazione è "off."

□ **Impostazioni:** on, off

NOTE La trasmissione a MIDI Out A/B è disponibile per l'EX5. Nel caso di EX5R e EX7 è disponibile solo un set di prese MIDI OUT.

■ ④ ArpeggioSw (Arpeggio Switch)

Determina se la parte attualmente selezionata verrà arpeggiata o meno.

□ **Impostazioni:** on, off

■ ⑤ Layer Sw (Layer Switch)

Imposta Layer SW su "on" o "off." Quando è su "on" potete suonare due parti in un layer.

□ **Impostazioni:** on, off

NOTE Quando i Layer Switch di una parte vengono attivati, potete regolare le impostazioni generali (come volume e pan) per tutte le parti (pag. 171).

NOTE I suoni in layer prodotti potrebbero avere un ritardo a seconda della combinazione di voci.

■ ⑥ MIDI to TG (MIDI to Tone Generator)

Quando è impostato su "on," i dati MIDI in ingresso al MIDI IN verranno ricevuti dal generatore sonoro. Quando l'impostazione è "off" non verranno ricevuti dati MIDI.

□ **Impostazioni:** on, off

Circa il display grafico di segnale MIDI

A sinistra della videata si trova un'immagine grafica che consente di monitorare il flusso di segnale e di impostare su "on" o "off" ognuno dei cinque interruttori (switch) sopra illustrati.



■ Note Limit L/H (Note Limit Low/High)

Imposta l'estensione di note (la nota più bassa e quella più alta) sulla tastiera, per ogni parte. La parte suonerà solo entro questa estensione.

□ **Impostazioni:** Ogni Low e High (impostabili tra DO-2~ SOL8)

■ Vel Limit L/H (Vel Limit Low/High)

Imposta l'estensione di dinamica (il valore più basso e più alto) per ogni parte. La parte suonerà solo entro l'estensione di dinamica qui impostata.

□ **Impostazioni:** Ogni Low e High (impostabili tra DO-2~ SOL8)

NOTE Quando il modo Kbd/TG Mode (pag. 160) è impostato su M.KBD Mode, Note Limit Low/High e Vel Limit Low/High, sono attivi per l'uscita MIDI [OUT].

Circa il display grafico Note/Velocity Limit

La parte sinistra della videata mostra l'estensione e la dinamica di ogni nota per 16 parti, impostate con i parametri sopra illustrati.



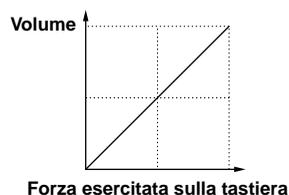
Spostate il cursore sul numero della Parte in alto a sinistra e selezionate la parte per cui desiderate impostare Note Limit e/o Velocity Limit. Muovete poi il cursore su Note Limit L/H e/o Vel Limit L/H e specificate ogni estensione. Ogni volta che modificate i valori, le estensioni rappresentate dalle barre si allungheranno o si accorceranno di conseguenza.

■ VelCurve (Velocity Curve)

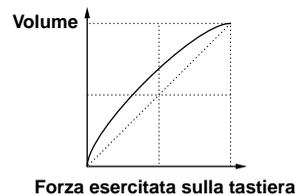
Imposta Velocity Curve (curva dinamica) per ogni parte. Queste impostazioni determinano come sarà prodotto il suono in base alla forza con cui vengono suonate le note sulla tastiera. A destra del valore impostato, viene visualizzata la curva di dinamica sotto forma di grafico.

□ **Impostazioni:** norm (normal), soft, hard, wide, fix

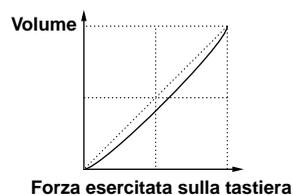
norm (normal): La dinamica è proporzionale alla forza con cui viene suonata la tastiera.



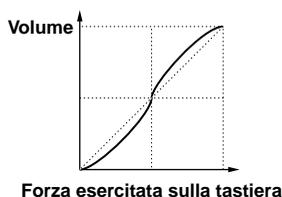
soft: Questa curva aumenta il livello di volume se si suona in modo lieve ed è adatta per i pianisti che hanno un tocco molto leggero.



hard: Questa curva aumenta il livello di volume se si suona con forza ed è adatta per i pianisti che hanno un tocco molto pesante.



wide: Questa curva diminuisce il livello di volume se si suona in modo lieve e l'aumenta se si suona con forza. Vi consente di produrre una più ampia estensione dinamica.



fix: Imposta la dinamica su un valore fisso e il generatore sonoro produrrà il suono a quel valore, indipendentemente dalla forza con cui viene suonata la tastiera. Il valore fisso è impostato attraverso Vel Sens Value, più sotto.



■ Vel Sens/Ofst (Velocity Sensitivity/Offset)

Imposta i valori di Velocity Sensitivity (sensibilità alla dinamica) e di Offset per ogni parte.

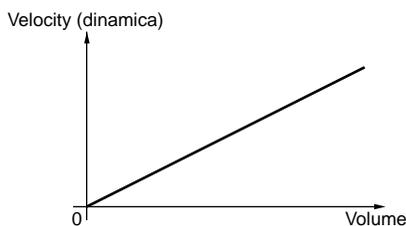
□ **Impostazioni:**

Vel Sens (Velocity Sensitivity): 0~ 127

Vel Ofst (Velocity Offset): -64~ 0~ + 63

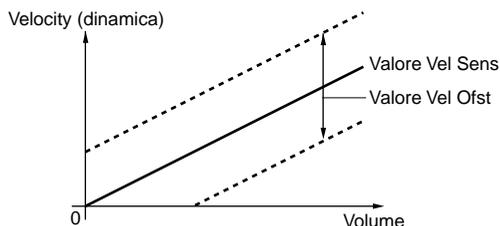
Vel Sens (Velocity Sensitivity):

Come illustrato in figura, maggiore è il valore e maggiore è la modifica di volume.



Vel Ofst (Velocity Offset):

Come illustrato in figura, il valore qui impostato viene aggiunto o sottratto dal valore di dinamica.



■ NoteShift

Traspone l'intonazione della voce di ogni parte in unità di semitoni.

□ **Impostazioni:** -24~ + 24

[F6]: SOUND

Questi parametri si riferiscono principalmente al suono, come EG e Portamento. Vi permettono di determinare e controllare volume, intonazione e timbro di ogni parte.

```

PERFORM EDIT          PERF#001Init PerformJ
**1BP1-001[G]assE.P  J      Attack= + 0
EG: Atck=B+ 0      Decay=0+ 0      Releas=0+ 0
PEG: Atck= + 0      R.Lvl= + 0      R.Time= + 0
      Init= + 0      Bright= + 0      Harmoni= + 0
Vib: Rate= + 0      Delay= + 0      Depth= + 0
Port: Sw= off      Time= 0      Mode= fng
COM|PART|MLT      MIX LVR SOUND CTRL PRE
  
```

■ Part

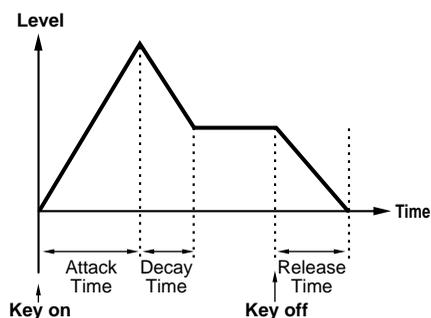
■ Bank (Voice Bank)

■ Number

Questi parametri sono identici a quelli illustrati per la videata MIX. Vedi pag. 164.

EG (Envelope Generator)

Imposta l'EG per ogni parte. I tre parametri seguenti vi permettono di creare la modifica di intonazione, timbro e volume nel tempo, da quando il tasto è suonato a quando lo si rilascia.



■ Attack Time

Imposta la quantità di tempo necessaria per raggiungere il livello di picco, da quando viene suonata una nota. Quando Attack Time è regolato su un valore positivo, il picco viene raggiunto più lentamente. Valori negativi fanno sì che il picco venga raggiunto più rapidamente.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Decay Time

Imposta la quantità di tempo necessaria per raggiungere il livello impostato in Decay Time partendo dal livello di picco. Quando Decay Time è regolato su un valore positivo, la modifica avviene più lentamente. Valori negativi accelerano la modifica.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

NOTE Decay Time è impostato per ogni voce nel modo Voice Edit.

■ Release Time

Imposta la quantità di tempo necessaria perché il suono decada a 0 da quando viene rilasciato il tasto. Quando Release Time è regolato su un valore positivo, il decadimento avviene più lentamente. Valori negativi accelerano il decadimento.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

PEG (Pitch Envelope Generator)

Imposta il PEG per ogni parte. I quattro parametri qui di seguito illustrati vi consentono di creare la modifica di intonazione nel tempo, da quando il tasto viene suonato a quando viene rilasciato. Attack Time e Release Time qui impostati fissano il valore degli stessi parametri di EG nel modo Voice Edit.

■ PEG Atck (PEG Attack)

Imposta la quantità di tempo necessaria da quando viene suonata una nota a quando viene raggiunta l'intonazione corretta. Quando Attack Time è impostato su un valore positivo, la modifica avviene più lentamente. Quando è regolato su un valore negativo, la modifica è più veloce.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ PEG RelL (PEG Release Level)

Imposta la quantità di tempo necessaria per raggiungere l'ultima intonazione da quando viene rilasciato il tasto. Quando è impostato su un valore positivo, l'intonazione è acuta (più alta) rispetto all'intonazione corretta. Un'impostazione negativa abbassa l'intonazione rispetto a quella corretta. Un'impostazione di "0" produce un suono che cambia nell'intonazione corretta.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ PEG RelT (PEG Release Time)

Imposta la quantità di tempo necessaria per raggiungere l'intonazione impostata in PEG RelL, da quando viene rilasciato il tasto. Quando

è impostato un valore positivo, la modifica avviene più lentamente. I valori negativi accelerano la modifica.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ PEG Init (PEG Initial)

Imposta l'intonazione iniziale prodotta quando viene suonata la tastiera. Quando è impostato su un valore positivo, l'intonazione è acuta (più alta) rispetto all'intonazione corretta. Un'impostazione negativa abbassa l'intonazione rispetto a quella corretta. Un'impostazione di "0" produce un suono che cambia nell'intonazione corretta.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Bright

Regola la frequenza di cutoff per il filtro impostato per la voce. I valori da 0 a 127 sono convertiti in -64~ 0~ + 63 e aggiunti ai dati della voce originale.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Harmonic

Regola la risonanza del filtro impostato per la voce. I valori da 0 a 127 vengono convertiti in -64~ 0~ + 63 e aggiunti ai dati della voce originale.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

Vib (Vibrato)

Impostazioni relative all'effetto di vibrato per ogni parte. I tre parametri qui illustrati vi permettono di creare l'effetto di vibrato.

■ VibRate (Vibrato Rate)

Imposta la velocità dell'effetto di vibrato. Maggiore è il valore, più veloce è il movimento del vibrato.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ VibDelay (Vibrato Delay)

Imposta il tempo di delay da quando è suonata la tastiera a quando inizia il vibrato. Maggiore è il valore, più lungo è il tempo di delay prima che inizi il vibrato. Valori negativi accorciano il tempo di delay.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ VibDepth (Vibrato Depth)

Imposta la profondità del vibrato. Maggiore è il valore e più profondo è l'effetto di vibrato.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

Port (Portamento)

Impostazioni relative all'effetto di Portamento per ogni parte. Sono disponibili tre parametri:

■ Port Sw (Portamento Switch)

Attiva/ disattiva il portamento. Il portamento crea una sfumatura di intonazione da una nota a quella successiva.

□ **Impostazioni:** off, on

■ Port Time (Portamento Time)

Imposta il tempo di sfumatura di intonazione (pitch glide) tra note suonate in successione. Più alto è il valore impostato e più la sfumatura risulta lunga (lenta).

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Port Mode (Portamento Mode)

Seleziona il modo Portamento. Il modo in cui il Portamento si sposta, cambia a seconda che nella videata MIX sia selezionato Mono o Poly (pag.165).

□ **Impostazioni:** fngr (fingered), full

Quando nel menu Mix è selezionato "Mono" :

fngr (fingered): Il portamento fingered viene applicato solo quando si suonano dei legati (una nota prima di rilasciare quella precedente).

full: Il portamento viene sempre applicato.

Quando nel menu Mix è selezionato "Poly" :

Come per il modo mono (monofonico) tranne che il portamento viene applicato a più note.

[F7]: CTRL (Controllers)

E' possibile assegnare svariate funzioni di controllo ad un controller come le manopole CONTROL del pannello frontale o la tastiera. Per esempio, l'aftertouch di tastiera può essere assegnato per controllare il vibrato e la rotella [MODULATION] per applicare risonanza. Le funzioni di controllo possono essere assegnate per influenzare un elemento specifico di una voce per ogni parte. L'assegnazione dei controlli ad una voce è detta "voice control" (controllo voce) ed è possibile assegnare ad una voce fino a 16 tipi diversi di controlli voce.

NOTE Escludendo le impostazioni di master keyboard, le impostazioni di controllo voce qui effettuate, sono uguali a quelle illustrate nel menu SET (Controller Set) di Voice Edit (pag.104). Illustreremo qui solo il contenuto delle sezioni diverse da quelle SET.



■ Part

■ Bank (Voice Bank)

■ Number

Questi parametri sono uguali a quelli illustrati per la videata MIX. Vedi pag. 164.

■ Trns Sw (Transmission Switch)

Seleziona i controller necessari per funzionare come master keyboard nel modo Performance. Impostate i controller che desiderate usare su "on" (attivati). Sono disponibili 16 tipi di controller ed è possibile selezionare la loro trasmissione o meno in uscita.

□ **Impostazioni:** PB (Rotella Pitch Bend), FV (Foot Volume), FS (Foot Switch), Sus (Sustain), AT (After Touch), FC (Foot Controller), C (Breath Controller), RB (Ribbon Controller), MW1 (Modulation Wheel 1), MW2 (Modulation Wheel 2), KN1~ 6 (Knobs1-6); per ogni controller, on, off

■ Pitch Bend Upper

Imposta il grado di modifica di intonazione in unità di metà semitoni quando la rotella [PITCH] viene spostata verso l'alto. Per esempio un valore di + 12 significa che, quando la rotella [PITCH] viene spostata verso l'alto, l'intonazione può essere alzata al massimo di un'ottava.

□ **Impostazioni:** -48~ 0~ + 24

■ Pitch Bend Lower

Imposta il grado di modifica di intonazione in unità di metà semitoni quando la rotella [PITCH] viene spostata verso il basso. Per esempio un valore di -12 significa che, quando la rotella [PITCH] viene spostata verso il basso, l'intonazione può essere abbassata al massimo di un'ottava.

□ **Impostazioni:** -48~ 0~ + 24

[F8]: PRE (Preset)

Impostazioni relative ai valori preset e alle caratteristiche MIDI, applicate al generatore sonoro per ogni parte.

PERFORMANCE	PERF#001	Init Perform
**1BP1-001	GlassE.P	1 PC To MIDI=off
Bank/PC:MD=001	006300000001	PS=0 64
TG= off MD= off	MW1 MW2 AT FC BC RB	
Controller	0 64 0 127 0 64	
TG= off MD= off	KN1 KN2 KN3 KN4 KNE KNE	
Knob	64 64 64 64 64 64	
COM LEART/MLT	MIX LVR SOUND CTRL	PRE

■ Part

■ Bank (Voice Bank)

■ Number

Questi parametri sono uguali a quelli illustrati per la videata MIX. Vedi pag. 164.

Bank/PC:MD (Bank/Program Change: MIDI)

Imposta i messaggi di program change e bank select (cambio programma e selezione di banco) inviati ad un'unità MIDI esterna quando si eseguono modifiche di banco/programma sul pannello frontale di EX5/ 5R/7. E' possibile impostare un valore diverso per ogni parte.

■ PC To MIDI

Imposta se i messaggi di program change e bank select vengono inviati o meno ad un'unità MIDI esterna. Quando è regolato su "on" i messaggi vengono trasmessi. Quando è regolato su "off" non vengono trasmessi.

Impostazioni: off, on

■ MD BankMSB (MIDI Bank Select MSB)

Imposta i messaggi di bank select MSB inviati ad un'unità MIDI esterna quando si eseguono modifiche di banco/ programma.

Impostazioni: 000~ 127

■ MD BankLSB (MIDI Bank Select LSB)

Imposta i messaggi di bank select LSB inviati ad un'unità MIDI esterna quando si eseguono modifiche di banco/ programma.

Impostazioni: 000~ 127

NOTE I messaggi di Bank Select sono messaggi MIDI usati per cambiare un banco voci. Combinando i due messaggi di Bank Select MSB e LSB, è possibile specificare un singolo banco voci. I banchi disponibili ed i numeri di control change differiscono a seconda del generatore sonoro utilizzato. Per maggiori informazioni, consultate il manuale del generatore sonoro che state usando.

■ MIDI PC (MIDI Program Change)

Imposta i numeri di programma MIDI inviati ad un'unità MIDI esterna quando si eseguono modifiche di banco/ programma.

Impostazioni: 001~ 128

NOTE Ricordate che i numeri di programma vanno da 001~ 128, ma che il reale numero di program change MIDI va da 0~ 127. Ricordate quindi che i numeri sono spostati di uno.

Controller

■ InitVal PB (Initial Value Pitch Bend)

Imposta il valore preset per il pitch bend di una parte.

Impostazioni: 0~ 127

■ Ctrl To TG (Controller To Tone Generator)

Quando si eseguono modifiche di banco/ programma, questo parametro imposta se i valori preset per i sei controller sotto elencati (AT, FC, BC, RC, MW1, MW2) vengono trasmessi o meno al generatore sonoro interno. Quando è regolato su "on" avviene la trasmissione. Quando è regolato su "off" la trasmissione non ha luogo.

Impostazioni: off, on

■ Ctrl To MIDI (Controller To MIDI)

Quando si eseguono modifiche di banco/ programma, questo parametro imposta se i valori preset per i sei controller sotto elencati (AT, FC, BC, RC, MW1, MW2) vengono trasmessi o meno ad un'unità MIDI esterna. Quando è regolato su "on" avviene la trasmissione. Quando è regolato su "off" la trasmissione non ha luogo.

Impostazioni: off, on

■ InitVal MW1/MW2/AT/FC/BC/RB (Initial Values)

Imposta i valori preset di control change, inviati da ogni controller.

Impostazioni: Ognuna delle seguenti unità può essere impostata da 0~ 127: AT (After Touch), FC (Foot Controller), BC (Breath Controller), RB (Ribbon Controller), MW1 (Modulation Wheel 1), MW2 (Modulation Wheel 2)

Knob

■ Knob To TG (Knob To Tone Generator)

Quando si effettuano modifiche di banco/ programma, imposta se i valori preset per le manopole 1-6 vengono inviati o meno al generatore sonoro. Quando è regolato su "on", i messaggi vengono trasmessi. Quando è regolato su "off" non avviene alcuna trasmissione.

□ **Impostazioni:** off, on

■ Knob To MIDI

Quando si effettuano modifiche di banco/ programma, imposta se i valori preset per le manopole 1-6 vengono inviati o meno ad un'unità MIDI esterna. Quando è regolato su "on", i messaggi vengono trasmessi. Quando è regolato su "off" non avviene alcuna trasmissione.

□ **Impostazioni:** off, on

■ InitVal KN1~ 6 (Initial Values KN1~ 6)

Imposta i valori preset di control change inviati dalle manopole 1-6.

□ **Impostazioni:** Ognuna delle manopole 1-6 può essere impostata da 0~ 127

NOTE I contenuti dei control change per ogni controller e per le manopole 1-6 sono specificati nella videata CTRL.

Ascolto delle impostazioni effettuate nel menu Preset

L'EX trasmetterà in uscita le impostazioni di parametro eseguite nel menu preset, quando premete il pulsante [ENTER] tenendo premuto [SHIFT]. Potrete ascoltarne i risultati.

[F3]: MLT (Multi)

L'impostazione dei parametri per ogni parte può essere eseguita dalla chart. È possibile visualizzare più parti simultaneamente ed editare ogni parte. I parametri disponibili sono quelli illustrati per la videata PART, pag.164.

Quando è selezionato il menu MLT con [F3], vengono visualizzati i seguenti cinque tipi di menu di categoria. Potrete scorrerli e selezionare il parametro desiderato, usando i pulsanti [F4]~ [F8].

- [F4]: MIX (impostazioni relative a MIX)
- [F5]: LYR (impostazioni relative ai Layer)
- [F6]: SOUND (impostazioni relative al Suono)
- [F7]: CTRL (impostazioni relative ai Controller)
- [F8]: PRE (impostazioni relative ai Preset)

Ogni volta che viene premuto [F3], la sezione Part cambia per visualizzare alternativamente le Parti 1~ 4, Parti 5~ 10 e Parti 11~ 16.

Lyr~ Part 1~ 4

PERFORM EDIT		PERF#001[Init Perfrom]	
**11BP1-001[Vanoha Grand]	Lyr	1:Pff	2:Pff
Bank		P1	P1
Number	001	001	001
Volume	127	127	127
Pan	cnt	cnt	cnt
COM PART MLT		MIX	LYR SOUND CTRL PRE

F3

Part 5~ 10

PERFORM EDIT		PERF#001[Init Perfrom]	
**7BP1-001[Vanoha Grand]	Lyr	5:Pff	6:Pff
Bank		P1	P1
Number	001	001	001
Volume	127	127	127
Pan	cnt	cnt	cnt
COM PART MLT		MIX	LYR SOUND CTRL PRE

F3

Part 11~ 16

PERFORM EDIT		PERF#001[Init Perfrom]	
**13BP1-001[Vanoha Grand]	Lyr	11:Pff	12:Pff
Bank		P1	P1
Number	001	001	001
Volume	127	127	127
Pan	cnt	cnt	cnt
COM PART MLT		MIX	LYR SOUND CTRL PRE

F3

La colonna "Lyr" vi consente di regolare le impostazioni generali (come volume e pan) per le parti il cui parametro Layer Switch (menu LYR) è regolato su "on". Potete regolare ogni impostazione conservando i relativi valori di bilanciamento delle parti.

NOTE Nella videata MLT, è possibile selezionare direttamente la Parte da editare, usando i pulsanti PART 1-16 del pannello frontale (EX5/7).

I parametri disponibili sono elencati qui di seguito. Per informazioni circa i contenuti di ogni parametro ed i valori disponibili, consultate quanto già illustrato per la videata PART (pag.164).

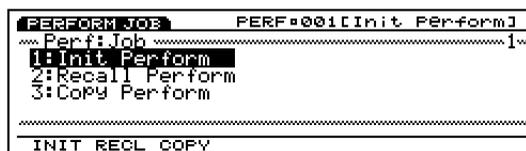
	Lyr	1: Pf	2: Pf	3: Pf	14: Pf	15: Pf	16: Pf
Bank		P1	P1	P1	P1	P1	P1
Number		001	001	001	001	001	001
Volume	100	100	100	100	100	100	100
Pan	cnt	cnt	cnt	cnt	cnt	cnt	cnt
Rev Send	40	40	40	40	40	40	40
Cho Send	0	0	0	0	0	0	0
InsEF Sw		off	off	off	off	off	off
Out Sel		L&R	L&R	L&R	L&R	L&R	L&R
Detune	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
MonoPoly	poly	poly	poly	poly	poly	poly	poly
KeyAssign		mti	mti	mti	mti	mti	mti
MDPanVol		off	off	off	off	off	off
Layer Sw		on	on	on	on	on	on
Nt Lmt L		C-2	C-2	C-2	C-2	C-2	C-2
Nt Lmt H		G8	G8	G8	G8	G8	G8
VelLmt L		1	1	1	1	1	1
VelLmt H		127	127	127	127	127	127
NoteShft		+0	+0	+0	+0	+0	+0
Vel Sens		64	64	64	64	64	64
Vel Crve		norm	norm	norm	norm	norm	norm
Vel Ofst		+0	+0	+0	+0	+0	+0
Arpeggio		on	on	on	on	on	on
Tx MIDIA		on	on	on	on	on	on
Tx MIDIB		on	on	on	on	on	on
MIDItoTG		on	on	on	on	on	on
MIDI Ch		1	2	3	14	15	16
Bright	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Harmonic	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Attack	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Decay	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Release	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
Vib Rate	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
VibDelay	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
VibDepth	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
PEG Init	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
PEG Atck	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
PEG RelL	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
PEG RelT	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0
PortSw	off	off	off	off	off	off	off
PortTime	0	0	0	0	0	0	0
PortMode		fngr	fngr	fngr	fngr	fngr	fngr
PB Upper		+2	+2	+2	+2	+2	+2
PB Lower		-2	-2	-2	-2	-2	-2
PB Trns		on	on	on	on	on	on
RB Trns		on	on	on	on	on	on
MW1 Trns		on	on	on	on	on	on
MW2 Trns		on	on	on	on	on	on
KN1 Trns		on	on	on	on	on	on
KN2 Trns		on	on	on	on	on	on
KN3 Trns		on	on	on	on	on	on
KN4 Trns		on	on	on	on	on	on
KN5 Trns		on	on	on	on	on	on
KN6 Trns		on	on	on	on	on	on
AT Trns		on	on	on	on	on	on
FC Trns		on	on	on	on	on	on
BC Trns		on	on	on	on	on	on
Sus Trns		on	on	on	on	on	on
FS Trns		on	on	on	on	on	on
FV Trns		off	off	off	off	off	off
CtrlToMD		off	off	off	off	off	off
CtrlToTG		off	off	off	off	off	off
KnobToMD		off	off	off	off	off	off
KnobToTG		off	off	off	off	off	off
PC toMD		off	off	off	off	off	off
Bank MSB	063	063	063	063	063	063	063
Bank LSB	000	000	000	000	000	000	000
MIDI PC	001	001	001	001	001	001	001
Init PB	64	64	64	64	64	64	64
Init MW1	0	0	0	0	0	0	0
Init MW2	64	64	64	64	64	64	64
Init AT	0	0	0	0	0	0	0
Init FC	127	127	127	127	127	127	127
Init BC	0	0	0	0	0	0	0
Init RB	64	64	64	64	64	64	64
Init KN1	64	64	64	64	64	64	64
Init KN2	64	64	64	64	64	64	64
Init KN3	64	64	64	64	64	64	64
Init KN4	64	64	64	64	64	64	64
Init KN5	64	64	64	64	64	64	64
Init KN6	64	64	64	64	64	64	64

Modo Performance Job

Questi job vi permettono di inizializzare, richiamare o copiare performance create nel modo Performance Edit (o in fase di editing).

Premete il pulsante [JOB] sul pannello mentre vi trovate in modo Performance. Accederete al modo Performance Job. Quando entrate nel modo Performance Job, apparirà il seguente menu. Sono disponibili due tipi di job nel modo Performance Job. Premete [F1] (INIT), [F2] (RECL) o [F3] (COPY) per selezionare un job.

NOTE Prima di entrare nel modo Performance Job è necessario selezionare la performance che desiderate inizializzare, richiamare o copiare. (Vedi pag. 172).

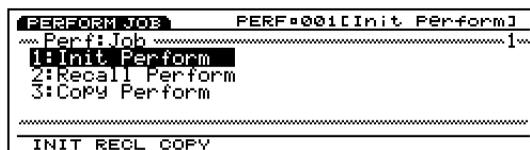


F1 F2 F3

 [F1]: INIT (Initialize)
 [F2]: RECL (Recall)
 [F3]: COPY (Copy)

Procedura per eseguire un Job

- 1 Nel modo Performance Play, selezionate il numero di performance per il quale desiderate eseguire un job.
- 2 Premete [JOB] per accedere al modo Performance Job.
- 3 Premete [F1] (INIT), [F2] (RECL) o [F3] (COPY) per selezionare il job da eseguire. Apparirà la videata del job selezionato.



NOTE E' possibile selezionare un job anche spostando il cursore sul nome del job desiderato a video e premendo [ENTER].

- 4 Spostate il cursore su un parametro e usate i pulsanti [INC]/[DEC], il dial Data, il keypad numerico o le manopole 1~ 6 per impostare i valori.

NOTE Questa operazione non è necessaria per eseguire le funzioni Initialize e Recall.

- 5 Premete [ENTER]. Apparirà il seguente menu che vi chiederà conferma dell'operazione.



- 6 Premete [YES] per eseguire il job. A video apparirà il messaggio "Completed!" ad indicare che il job è stato eseguito e tornerà poi la videata precedente.

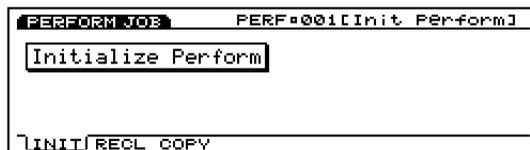
Premete [NO] per annullare il job.

NOTE "Executing..." apparirà quando è necessario un po' di tempo per eseguire un job. Se disattivate lo strumento mentre è visualizzato "Executing..." potreste distruggere i dati.

- 7 Premete due volte [EXIT] per uscire dal modo Performance Job e tornare al modo Performance Play.

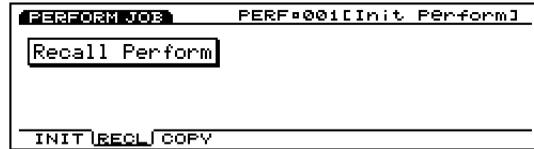
[F1]: Init Perform (Initialize Performance)

Questo job vi consente di richiamare i valori iniziali per ogni performance (inizializzazione). L'inizializzazione dovrebbe essere usata prima dell'editing, ad esempio quando si creano dal nulla delle nuove performance.



[F2]: Recall Perform (Recall Performance)

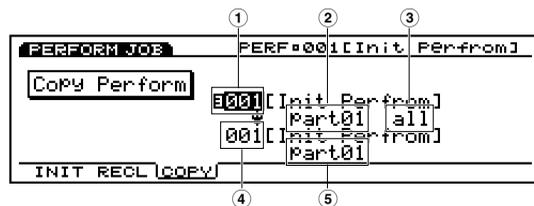
Se non memorizzate una performance durante l'editing, selezionando un'altra performance perderete i dati di editing della precedente performance. Il job Recall consente di ritornare ai dati originali che erano in fase di editing, anche dopo aver selezionato un'altra performance.



NOTE E' possibile recuperare i dati editati, anche dopo aver disattivato e riattivato lo strumento.

[F3]: Copy Perform (Copy Performance)

Questo job vi permette di copiare i dati comuni di una performance ed i dati specifici di una determinata parte nella performance attualmente selezionata. Questo job è utile per usare porzioni di dati di una performance quando si desidera crearne una nuova.



NOTE Questo job non copia una performance così com'è nella memoria interna. Copia invece i diversi valori di parametro per una performance nel buffer edit di un'altra performance.

■ ① Source Performance Number

Imposta il numero di performance sorgente da cui avverrà la copia.

□ **Impostazioni:** 001~ 128

■ ② Source Part

Imposta la parte di performance sorgente da cui avverrà la copia. Quando copiate dati comuni a tutte le parti, selezionate Common.

□ **Impostazioni:** Common (tutte le parti), PART01 (Parte 1)~ PART16 (Parte 16)

■ ③ Types of source data

Seleziona i tipi di dati che saranno copiati. E' possibile specificare dati common (comuni) che influenzano tutte le parti oppure dati specifici per parti specifiche.

Quando per Source Part é selezionato Common (tutte le part):

ALL (tutti i dati di performance), PARAM (impostazioni di parametro), ARP (impostazioni di arpeggio), EFCT (impostazioni di effetti), CTRL (impostazioni di controller), NAME (nome della performance)

Quando per Source Part é selezionato

PART01~ 16:

ALL (tutti i dati di quella parte), MIX (impostazioni mix), LAYER (impostazioni layer), SOUND (impostazioni di suono), CTRL (impostazioni di controller), PRE (impostazioni preset)

■ ④ Destination Performance Number

Fisso alla performance attualmente selezionata (destinazione).

NOTE Prima di accedere al modo Performance Job, é necessario selezionare la performance di destinazione nel modo Performance Play.

■ ⑤ Destination Part

Imposta la parte della performance di destinazione in cui avverrà la copia. Questo parametro é visualizzato solo quando nel parametro Source Part é selezionata una parte.

□ **Impostazioni:** PART01~ 16

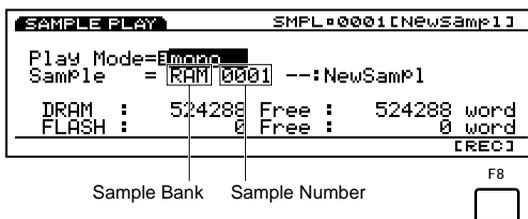
Modo Sample

Modo Sample Play

Questo modo vi consente di selezionare un campione e di riprodurlo. E' possibile accedere al modo Sample Record anche dal modo Sample Play e da qui campionare i suoni. La memoria interna può registrare fino ad un massimo di 1024 campioni. Inoltre, per organizzare i campioni dopo averli registrati, è possibile memorizzarli su floppy disk così da utilizzarli anche successivamente a seconda delle esigenze.

NOTE Per maggiori informazioni circa le basi del campionamento, vedi pag. 69.

Premete il pulsante [SAMPLE] sul pannello per accedere al modo Sample Play. Quando entrate nel modo Sample Play, apparirà a video il seguente menu. E' possibile selezionare un numero di campione e riprodurlo nonché campionare premendo [F8] (REC) per accedere al modo Sample Record.



NOTE In basso sulla videata, sono visualizzati, in unità di parole (word), la restante capacità di memoria totale (a sinistra) e la memoria totale disponibile (destra) DRAM e FLASH.

■ Play Mode

Imposta il modo di riproduzione del campione. Sono disponibili le opzioni "stereo" e "mono" (monofonico). Quando è selezionato il modo "stereo", vengono visualizzati i banchi/ numeri di campione per due canali, L (sinistro) e R (destra). Quando è selezionato il modo "mono", sarà visualizzato solo un banco/ numero di campione.

Impostazioni: stereo, mono

■ Sample Bank

Imposta il banco contenente il campione che desiderate suonare. Quando è selezionato "stereo", è possibile impostare un diverso banco di campioni per L (canale sinistro) e R (canale destro). Selezionando "FLASH", la selezione non ha effetto se non è stata installata su EX5/5R/7 una scheda di memoria tampone opzionale EXFLM1.

Impostazioni: RAM, FLASH

NOTE Impostazioni: EX5/5R/7 contengono, all'uscita dalla fabbrica, 1MB di memoria DRAM. Installando una coppia di SIMM DRAM da 72 pin è possibile aumentare la memoria interna fino ad un massimo di 65MB (incluso 1MB di memoria originale).

NOTE La memoria DRAM interna (incluse le SIMM DRAM) è di tipo tampone e quindi, alla disattivazione dello strumento, tutti i dati in memoria vengono cancellati. In questo modo, quando riattivate lo strumento, non troverete alcun campione nella memoria interna.

■ Sample Number

Imposta il campione da eseguire. Quando è selezionato "stereo", è possibile impostare un banco campioni diverso per L (canale sinistro) e R (canale destro).

Impostazioni: 1~ 1024

NOTE Benché il numero di campioni arrivi fino a 1024, la quantità di dati registrabili dipende dalla memoria disponibile. Quando la memoria a disposizione è stata esaurita, la registrazione si ferma. Quindi, anche se sono visualizzati 1024 numeri di campioni, ciò non significa necessariamente che tutti i numeri contengano dati di campioni e possano essere riprodotti.

NOTE EX5/5R/7 possono caricare e riprodurre file in formato WAV, AIFF e AKAI. Per maggiori informazioni circa il caricamento dei file, vedi pag.265.

Modo Sample Record

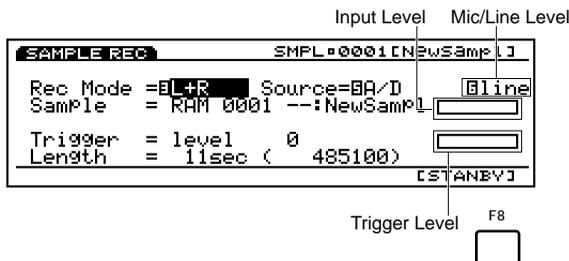
Il campionamento (sampling) avviene nel modo Sample Record. Collegate un microfono esterno a EX5/5R/7 per registrare (campionare) un suono. Quel suono potrà poi essere suonato come uno strumento. Il suono campionato, inoltre, può essere ri-campionato dopo aver processato il suono aggiungendo vari effetti (funzione re-sampling). E' possibile suonare i timbri campionati, assegnandoli a qualsiasi nota sulla tastiera (keymap). Inoltre, usando la funzione Wave Edit (pag.150), potrete creare un'onda e suonarla come voce AWM. (E' necessario usare una tastiera MIDI esterna per eseguire il campione con l'EX5R). Per organizzare i campioni dopo averli registrati, potete memorizzarli su floppy disk e riutilizzarli così successivamente all'occorrenza.

NOTE I campioni registrati possono essere salvati su floppy disk o su un'unità SCSI esterna, come un hard disk drive, nel formato di file originale EX. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag. 263.

Come accedere al Modo Sample Record

Nel modo Sample Play, premete [F8] (REC) per accedere al modo Sample Record. Il pulsante funzione [F8] andrà in "STANDBY" ed apparirà la seguente videata.

Premete [EXIT] per tornare al modo Sample Play.



■ Rec Mode (Record Mode)

Imposta il modo Sample Record. Sono disponibili le seguenti selezioni: L (modo di registrazione canale sinistro), R (modo di registrazione canale destro), mono (modo di registrazione monofonico) e stereo (modo di registrazione stereo [solo per EX5/ 5R]).

□ **Impostazioni:** L, R, mono, stereo (solo EX5/5R)

NOTE Sull'EX7, quando è selezionato "A/D" in Source (vedi qui di seguito), come modo di registrazione viene automaticamente impostato "mono".

■ Source

Seleziona la sorgente (source) di registrazione. Quando campionate, ad esempio, usando un microfono collegato alle prese A/D INPUT,

selezionate "A/D" (Analog/ Digital). Quando è selezionato "A/D", le barre del livello di ingresso di ogni canale saranno visualizzate in base al modo di registrazione selezionato. Se intendete ri-campionare un campione della memoria interna, selezionate "Internal". In questo caso le barre di livello non vengono visualizzate.

□ **Impostazioni:** A/D, Internal

■ Mic/Line Level

Imposta il livello di ingresso per le prese A/D INPUT (solo quando è selezionato "A/D"). Quando collegate un microfono, selezionate Mic (Mic Level) e quando collegate un'unità audio come un lettore CD, selezionate Line (Line Level).

□ **Impostazioni:** Line, Mic

■ Input Level Bar

Quando come sorgente di registrazione è selezionato A/D, le barre del livello di ingresso di ogni canale, saranno visualizzate in base al modo di registrazione selezionato. Guardando il movimento delle barre, potete controllare i livelli di ingresso di un'unità esterna ed usarle quindi per un'eventuale regolazione.

■ Trigger

Imposta il tipo di trigger (il modo in cui il campione è triggerato) per il campionamento. Il tipo di trigger disponibile differisce a seconda della sorgente di registrazione selezionata. Quando "A/D" è impostata come sorgente di registrazione, potete selezionare "manual" o "level". Selezionando "manual", potete avviare il campionamento quando lo desiderate, premendo il pulsante [F8: START]. Quando è selezionato "level", il campionamento inizia in automatico quando il livello di ingresso passa il valore specificato (livello di trigger). Se selezionate "level", il parametro Value (valore) viene aggiunto alla videata consentendovi di impostare un livello preciso di trigger. Quando come sorgente di registrazione è impostato "Internal", potete selezionare "key" o "seq" (sequencer). Quando è selezionato "key", potete avviare il campionamento premendo un tasto sulla tastiera. Quando è selezionato "seq", il campionamento inizia automaticamente in simultanea all'inizio della riproduzione di una song/pattern.

□ **Impostazioni:**

Quando come Source è selezionato "A/D":
manual, level

Quando come Source è selezionato "Internal":
key, seq

■ Trigger Level

Quando come metodo di trigger è selezionato "level", viene visualizzato Trigger Level. Questo parametro imposta il livello di trigger a cui inizia il campionamento. Quando il segnale in ingresso dalle prese A/D INPUT passa il valore impostato (livello trigger), il campionamento inizia automaticamente. Quando impostate il livello trigger, potete vedere il livello del valore muoversi nelle barre di livello mentre eseguite le regolazioni e confrontare così il valore di trigger iniziale attraverso la barra di livello di ingresso per avere conferma del livello a cui inizierà il campionamento.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Length

Questo parametro visualizza il tempo di campionamento disponibile (di registrazione). Il tempo viene visualizzato sia in secondi che in parole (word). Il valore qui impostato determina la lunghezza (quantità di tempo) a cui viene registrato il campione.

□ **Impostazioni:** La lunghezza cambia a seconda della capacità di memoria DRAM e FLASH. All'uscita dalla fabbrica, EX5/5R/7 contengono 1MB di DRAM, sufficiente per 12 secondi di registrazione mono.

Procedura Campionamento 1 (Campionare da un'unità esterna come un microfono)

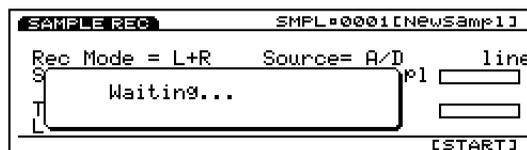
.....
Innanzitutto collegate alle prese A/D INPUT (pag. 14), il microfono o l'unità audio che userete per il campionamento.

- 1 Nel modo Sample Play, premete [F8] (REC) per accedere al modo Sample Record.
- 2 Impostate il modo di registrazione desiderato e selezionate "A/D" come Source (sorgente).
- 3 Impostate il parametro a destra di Source su "Mic" o "Line", a seconda del tipo di livello del segnale in ingresso. Quando collegate un microfono, selezionate Mic (Mic Level). Quando collegate un'unità audio come un lettore CD, selezionate Line (Line Level).
- 4 Regolate il gain di ingresso usando la manopola [A/D GAIN] sul pannello frontale.
- 5 Impostate il modo trigger usando il parametro Trigger. Quando è selezionato "Level", impostate anche il livello di trigger.
- 6 Con il parametro Length, controllate il tempo di campionamento disponibile. Se necessario, impostate la lunghezza del campionamento.

- 7 Controllate il livello di ingresso del microfono o dell'unità audio, utilizzando le barre di livello di ingresso (input level bars).

NOTE Per impostare il banco/ numero di campione destinazione (anche quando nel modo Sample Play per il banco sample è selezionato FLS), viene selezionato automaticamente un numero di campione DRAM vuoto. Non è quindi necessario selezionare un numero di campione.

- 8 Premete [F8] (STANDBY) per attivare lo standby di campionamento. A display apparirà la scritta "Waiting..." (attendere).



- 9 Iniziate a campionare usando il metodo trigger impostato al punto 5.

Quando è selezionato "manual":

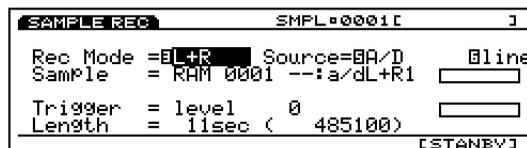
Premete [F8] (START) per iniziare il campionamento.

Quando è selezionato "level":

Quando il segnale in ingresso proveniente ad esempio da un microfono, passa il valore impostato (trigger level), inizia automaticamente il campionamento.

Quando è in corso il campionamento, a display appare "Now Recording..." (in registrazione).

- 10 Premete [F8] (STOP) per fermare il campionamento. Sarà visualizzato il banco/numero campionato.



NOTE Se la lunghezza impostata per il campione viene raggiunta prima che premiate [F8] (STOP), il campionamento si fermerà automaticamente.

- 11 Premete [EXIT] per tornare al modo Sample Play e ascoltare il nuovo campione registrato.
- 12 Per eseguire un altro campionamento, ripetete la procedura ai punti 1~ 11.

NOTE Quando disattivate lo strumento, i dati della memoria interna vengono cancellati. Ricordate di salvare i dati più importanti su floppy disk o su unità di storage esterne (pag.259).

NOTE E' possibile editare i dati campionati usando la funzione Sample Edit del modo Sample Edit e la funzione Copy del modo Sample Job. Nel modo Voice Edit (pag.76), inoltre, potete usare i dati campionati come un elemento di onda per creare una voce. E' inoltre possibile assegnare i dati campionati ad ogni tasto (funzione keymap, pag.72) e suonarli sulla tastiera.

Procedura Campionamento2 (Ri-campionare dal generatore sonoro/Memoria interna)

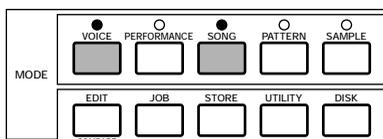
E' possibile ri-campionare un campione registrato precedentemente o un'onda preset, così come avviene per phrase di song/ pattern.

NOTE Quando ri-campionate il campione precedentemente registrato, dovete prima editarlo nel modo Sample Edit ed usarlo nel modo Voice Edit (pag.76) come elemento/onda per una voce interna e poi memorizzare la voce interna.

- 1 Nel modo Voice Play, selezionate una voce che desiderate campionare. Nel caso campionate una phrase di song/pattern, eseguite prima le operazioni necessarie per preparare la phrase alla riproduzione (ad esempio, selezionando una performance per una song/ pattern o numero di pattern).

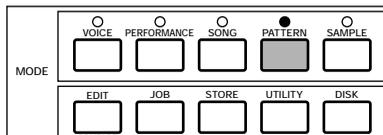
Esempio 1:

Quando si campiona una voce (selezionate il numero di voce nel modo Voice Play)



Esempio 2:

Quando si campiona un pattern (selezionate un numero di pattern nel modo Pattern Play e selezionate una performance per il pattern, nel modo Performance Play)



- 2 Accedete al modo Sample Play e premete [F8] (REC) per accedere al modo Sample Record.
- 3 Impostate il modo di registrazione desiderato e selezionate "Internal" come Source.
- 4 Impostate il metodo di trigger usando il parametro Trigger. Quando campionate una voce suonata sulla tastiera, selezionate "key". Quando invece campionate una phrase di song/ pattern, selezionate "seq."
- 5 Controllate il tempo di campionamento disponibile, usando il parametro Length. Se necessario, impostate la lunghezza del campionamento.

NOTE Per impostare il banco/ numero di campione destinazione (anche se è selezionato FLS come banco campione nel modo Sample Play), viene selezionato in automatico un numero di campione DRAM vuoto. Non è quindi necessario selezionare un numero di campione.

- 6 Premete [F8] (STANDBY) per abilitare lo stato di standby di campionamento e a video apparirà il messaggio "Waiting..." (attendere).

- 7 Avviate il campionamento usando il metodo trigger specificato al punto 4.

Quando è selezionato "key":

Premete un tasto qualsiasi sulla tastiera per avviare il campionamento.

Quando è selezionato "seq":

Premete il pulsante [PLAY] del sequencer per avviare il campionamento.

Quando è in corso il campionamento, viene visualizzato il messaggio "Now Recording..." (in registrazione).

- 8 Premete [F8] (STOP) per fermare il campionamento. A video sarà visualizzato il banco/numero campionato.

NOTE Se la lunghezza impostata per il campione viene raggiunta prima che premiate [F8] (STOP), il campionamento si fermerà automaticamente.

- 9 Premete [EXIT] per tornare al modo Sample Play ed ascoltare il campione appena registrato.

- 10 Per eseguire un altro campionamento, ripetete la procedura ai punti 1~ 9.

NOTE E' possibile editare i dati campionati usando la funzione Sample Edit del modo Sample Edit e la funzione Copy del modo Sample Job. Nel modo Voice Edit (pag.76), inoltre, potete usare i dati campionati come un elemento di onda per creare una voce. E' inoltre possibile assegnare i dati campionati ad ogni tasto (funzione keymap, pag.72) e suonarli sulla tastiera.

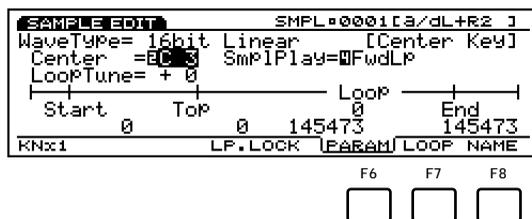
NOTE I campioni vengono registrati nella DRAM della memoria interna. E' possibile però trasferire i campioni nell'FLS (scheda Flash Memory EXFLM1 opzionale; se correttamente installata) usando la funzione Copy Sample nel modo Sample Job. Una volta registrati o editati, i campioni vengono trasferiti all'EXFLM1 e possono essere utilizzati come le onde preset (i dati non sono cancellati quando si disattiva lo strumento).

NOTE Quando si disattiva lo strumento, tutti i dati della memoria interna vengono cancellati. Ricordate di salvare i dati più importanti su floppy disk o su unità di storage esterne (pag.259).

Modo Sample Edit

Nel modo Sample Edit è possibile editare i campioni registrati nel modo Sample Record e dare loro la forma desiderata.

Premete il pulsante [EDIT] del pannello mentre vi trovate in modo Sample, per accedere al modo Sample Edit. Non è possibile accedere al modo Sample Edit se il target del numero di campione (nel banco RAM) non contiene dati. Quando entrate nel modo Sample Edit, apparirà il seguente sub menu. Sono disponibili le tre impostazioni qui di seguito indicate. Premete [F6]~ [F8] per selezionare il menu necessario.



- [F6]: PARAM (impostazioni relative alla riproduzione dei campioni)
- [F7]: LOOP (impostazioni relative al loop del campione)
- [F8]: NAME (impostazioni per l'assegnazione di un nome al campione)

NOTE Nelle videate [F6]: PARAM e [F7]: LOOP, verranno aggiunti [F1]: KNx* (manopola x [unità]) e [F4]: LP. LOCK (Loop Lock). Nella videata [F7]: LOOP verrà aggiunto anche [F3]: ZOOM*. Per informazioni circa ogni elemento vedi le spiegazioni qui di seguito.

NOTE Prima di accedere al modo Sample Edit, è necessario selezionare nel modo Sample Play (pag. 175) il campione che si desidera editare. Tutti i parametri possono essere applicati ad ogni campione. Dopo aver terminato l'editing, ricordate di salvare i dati su floppy disk o su unità di storage esterne.

NOTE Alla disattivazione dell'unità, i dati della memoria interna vengono cancellati. Ricordate di salvare i dati importanti su floppy disk o unità esterne (pag.259).

NOTE Il campione registrato come dato stereo può essere editato in stereo. Tuttavia, se combinate e impostate due diversi campioni come dati L/R, non potete accedere al modo Sample Edit.

[F6]: PARAM (Parameter)

Sono disponibili numerosi parametri per impostare gli aspetti base della riproduzione del campione, come ad esempio impostare il punto Start/End dell'onda e il modo in cui suonerà il campione.



Wave Type

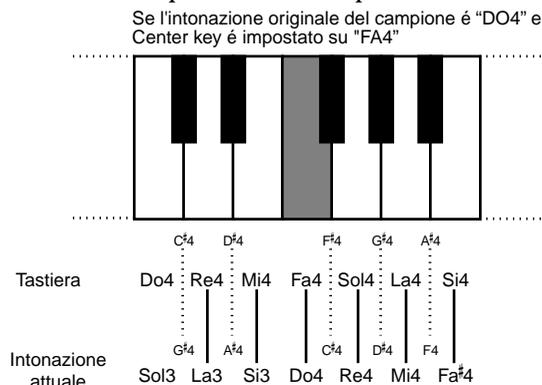
Visualizza il tipo di onda campione. La frequenza di campionamento per un campione registrato su EX5/5R/7 è fissa a 16 bit lineari /44.1 KHz.

NOTE EX5/5R/7 possono caricare e riprodurre file in formato WAV, AKAI e AIFF. In questo caso, possono essere visualizzati tipi di onde diverse da 16 bit lineari/ 44.1KHz, come ad esempio 12 bit lineari, 8 bit lineari e 8 bit LPC (compressi).

NOTE Per informazioni circa il caricamento di file di campioni, vedi pag. 263.

Center key

Assegna l'intonazione originale del campione ad un tasto sulla tastiera. Usando questo tasto come riferimento di intonazione centrale, potete alzare o abbassare l'intonazione in unità di semitoni e riprodurre il campione.



Impostazioni: DO-2~ SOL8

LoopTune

Regola in modo fine l'intonazione della sezione di loop per la riproduzione.

Impostazioni: -63~ 0~ + 63

SmplPlay (Sample Play)

Determina il modo in cui sarà riprodotto il campione. Sono disponibili quattro opzioni: "FwdLp," "FwdLpEx," "FwdNoLp" o "RevNoLp."

Impostazioni:

FwdLp:

Mentre un tasto è premuto (tenuto premuto), la riproduzione del campione inizia dal punto Start, si muove al punto Top e poi si ripete in continuazione dal punto Top al punto End.

FwdLpEx:

E' come "FwdLp" finché il tasto è premuto. Quando rilasciate il tasto, EX5/5R/7 annullano la riproduzione in loop, vanno al di là del punto End e suonano il resto dei dati campione, fermandosi alla fine dei dati.

FwdNoLp:

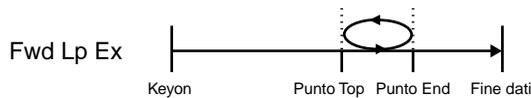
Ogni volta che viene suonato un tasto, il campione sarà riprodotto una volta dal punto Start al punto End.

RevNoLp:

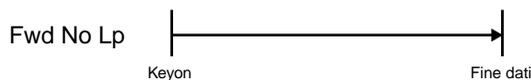
Ogni volta che viene suonato un tasto, il campione sarà riprodotto una volta dal punto End al punto Start.



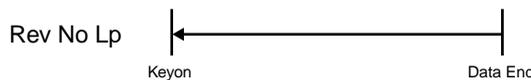
Riproduzione continua fino al rilascio del tasto.



Simile a "Fwd Lp" ma quando rilasciate il tasto la riproduzione continua fino alla fine dei dati.



La riproduzione avviene una volta.



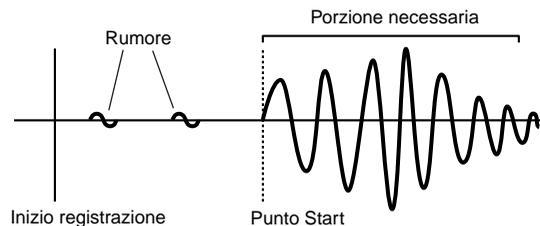
La riproduzione avviene una volta all'inverso.

Unità dei parametri di riproduzione del campione

Se modificate i seguenti parametri di riproduzione del campione usando il dial Data o i pulsanti [INC]/[DEC], potrebbe essere necessario un po' di tempo perché il valore del parametro è troppo grande. In questi casi, premete [F1]: KNx* (manopola x Unità) per cambiare l'unità a 10, 100, 1000 o 10000 e usate le relative manopole per regolare i valori. Per esempio, usate l'unità 10 o 1 per determinare in modo preciso posizione o lunghezza.

Wave Start

Imposta il punto Start per la riproduzione del campione. Come illustrato nella figura seguente, il punto Start può essere impostato per rimuovere rumore indesiderato presente nel campione prima di quel punto.

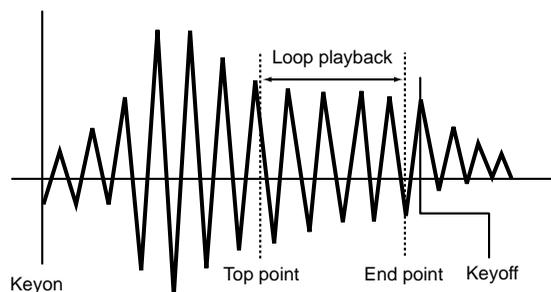


□ **Impostazioni:** Cambiano a seconda della lunghezza del campione.

Loop Top

Imposta il punto Top della riproduzione in loop (il punto in cui inizia il loop) all'interno dell'estensione dell'intero campione.

Per esempio, quando impostate un loop per il suono sostenuto di un violino, il punto Top e il punto End vengono normalmente impostati dopo la porzione di attacco del suono. In questo modo, la riproduzione del campione inizia dalla porzione d'attacco che determina le caratteristiche del violino e ripete la stessa porzione di suono sostenuta (con sustain). Per suoni privi di una porzione di attacco ben distinta, potete lasciare questo parametro impostato come il punto Start.



□ **Impostazioni:** Cambiano a seconda della lunghezza del campione.

Loop Length

Visualizza ed imposta la lunghezza dal punto Top al punto End. Spostando questo valore, il valore del punto End aumenterà o diminuirà di conseguenza.

□ **Impostazioni:** Cambiano a seconda della lunghezza del campione.

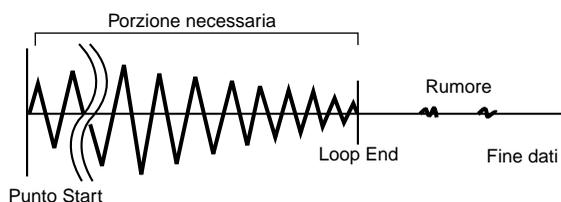
■ Fraction

Regola in modo fine la lunghezza del loop. Per esempio, quando il loop è impostato su 100 e Loop Fraction è impostato su 1, il loop diventa lungo 100 punti e 1/64 punto.

□ **Impostazioni:** 0~ 63

■ Loop End

Imposta il punto End della riproduzione del loop all'interno dell'estensione di tutto il campione. Come illustrato in figura, il punto End può essere impostato per rimuovere rumore indesiderato presente prima di quel punto nel campione.



□ **Impostazioni:** Cambiano a seconda della lunghezza del campione.

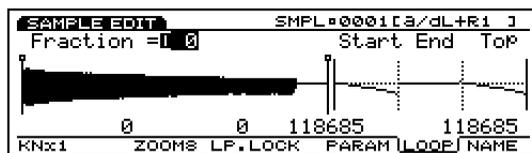
Circa la funzione Loop Lock

Modificando il punto Start o Top potrebbe variare la lunghezza del loop impostato. In questo modo potreste inavvertitamente cambiare la lunghezza del loop durante l'editing. Se non desiderate cambiare la lunghezza del loop, potete fissarla premendo il pulsante [F4] (LP.LOCK). Premendolo di nuovo si annulla la funzione Loop Lock.

[F7]: LOOP

Qui potete visualizzare tutta l'onda. Nella metà destra della videata sono evidenziati i punti Start, End e Top in modo da permettervi di impostare accuratamente il punto Start e i punti Top e End per la riproduzione in loop.

NOTE Questi parametri corrispondono a quelli del display PARAM (Parameter). Se modificate i valori di alcuni parametri, le modifiche si rispecchiano anche nei relativi parametri in PARAM e viceversa.



I seguenti parametri sono identici a quelli del display PARAM. Per maggiori informazioni circa ogni parametro, vedi pag.179.

■ Fraction (Loop Fraction)

Imposta Loop Fraction. E' uguale al parametro corrispondente del display PARAM.

□ **Impostazioni:** 0~ 63

■ START (Start Point)

Imposta il punto Start per la riproduzione del campione.

■ TOP

Imposta il punto Top della riproduzione in loop (il punto in cui inizia il loop) all'interno della estensione di tutto il campione.

■ LOOP

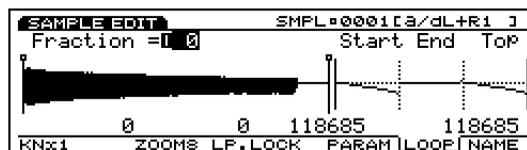
Visualizza ed imposta la lunghezza dal punto Top al punto End. Variando questo valore, il valore del punto End aumenterà o diminuirà di conseguenza.

■ END (End Point)

Imposta il punto End della riproduzione in loop all'interno dell'estensione di tutto il campione.

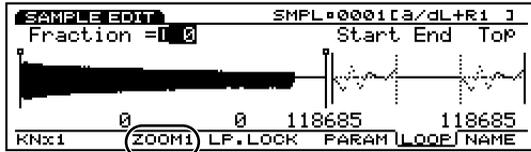
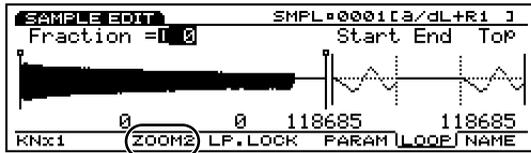
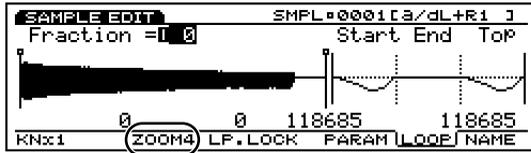
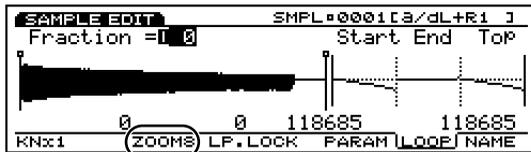
■ Wave Display

Visualizza un'immagine di tutta l'onda campione.



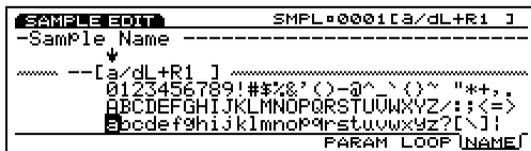
Onde per i punti Start/Top/End & Funzione Magnifying

Nella metà destra della videata, sono visualizzate le onde per i punti Start/Top/End. Premendo il pulsante [F3] potrete ingrandire i tre punti per eseguire regolazioni minimali. Ad ogni pressione l'ingrandimento cambia da 8, 4, 2 a 1. Poiché il punto End è seguito dal punto Top, potete controllare visivamente il punto di collegamento del loop.



[F8]: NAME

Vi consente di assegnare al campione un nome di un massimo di otto caratteri.



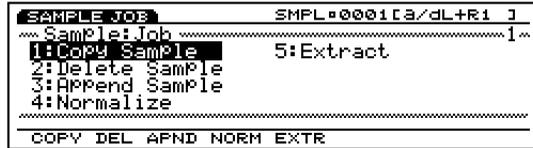
NOTE La procedura per assegnare un nome ad un campione e alla sua categoria é uguale a quella per una Voce. Per informazioni vedi pag. 79.

NOTE Quando il campione é editato come dati stereo, sono attive solo le prime cinque lettere (es. ***** L 01).

Modo Sample Job

Questi job vi consentono di copiare, cancellare o aggiungere campioni creati nel modo Sample Edit.

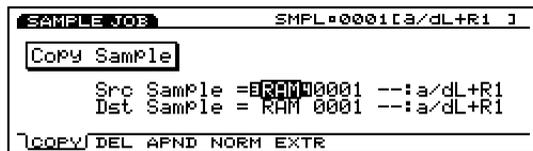
Premete il pulsante [JOB] del pannello mentre vi trovate in modo Sample e accederete al modo Sample Job. Quando entrate in modo Sample Job, apparirà il seguente menu. Sono disponibili cinque tipi di job. Premete [F1] (COPY), [F2] (DEL), [F3] (APND), [F4] (NORM) o [F5] (EXTR) per selezionare un job.



- [F1]: COPY (Copy sample)
- [F2]: DEL (Delete sample)
- [F3]: APND (Append sample)
- [F4]: NORM (Normalize)
- [F5]: EXTR (Extract)

Procedura per eseguire un job

- 1 Nel modo Sample Play o Sample Edit, premete [JOB] per accedere al modo Sample Job.
- 2 Premete [F1] (COPY), [F2] (DEL), [F3] (APND), [F4] (NORM) o [F5] (EXTR) per selezionare il job da eseguire. Apparirà la videata del job selezionato.



NOTE E' possibile selezionare ogni job anche spostando il cursore sul nome del job desiderato a video e premendo [ENTER].

- 3 Muovete il cursore su un parametro e usate i pulsanti [INC]/[DEC], il dial Data, il keypad numerico o le manopole 1~ 6 per impostare i valori.

- 4 Premete [ENTER]. Apparirà il seguente menu che vi chiederà conferma dell'operazione.

```

SAMPLE JOB          SMPL#0001CB/dL+R1 J
Copy Sample
Src Sample = RAM 0001 --:a/dL+R1
Copy Sample
Are You sure? Yes[INC]/No[DEC]
COPY DEL AFND NORM EXTR
  
```

- 5 Premete [YES] per eseguire il job. A video apparirà il messaggio "Completed!" (completo) ad indicare che il job è stato eseguito. Riapparirà poi la videata precedente.

Premete [NO] per annullare il job.

NOTE Il messaggio "Executing..." apparirà quando è necessario del tempo per eseguire Sample Job. Ricordate che se disattivate lo strumento mentre è visualizzato questo messaggio, potreste danneggiare i dati.

- 6 Premete due volte [EXIT] per uscire dal modo Sample Job e tornare al modo Sample Play.

[F1]: Copy Sample

Questo job copia i dati da un campione sorgente ad un campione destinazione. Vengono copiate allo stesso tempo anche le impostazioni di parametro eseguite nel modo Sample Edit.

```

SAMPLE JOB          SMPL#0001CB/dL+R1 J
Copy Sample
Src Sample = RAM 0001 --:a/dL+R1
Dst Sample = RAM 0001 --:a/dL+R1
COPY DEL AFND NORM EXTR
  
```

- **Src Sample (Source Sample Bank)**
Seleziona il banco campione sorgente.

Impostazioni: DRAM, FLS (FLASH)

NOTE "FLASH" è abilitato solo quando è stata installata una scheda Flash Memory EXFLM1 opzionale. "FLASH" può essere selezionato anche quando la scheda non è installata ma in tal caso apparirà un messaggio di errore e l'operazione non potrà essere eseguita.

- **Src Sample (Source Sample Number)**
Seleziona il numero di campione sorgente da cui avverrà la copia.

Impostazioni: 0001~ 1024

- **Dst Sample (Destination Sample Bank)**
Seleziona il banco campione destinazione della copia.

Impostazioni: DRAM, FLS (FLASH)

- **Dst Sample (Source Sample Number)**
Seleziona il numero di campione destinazione della copia.

Impostazioni: 0001~ 1024

[F2]: Delete Sample

Questo job cancella il campione specificato. Vengono inizializzate anche le impostazioni di parametro effettuate nel modo Sample Edit.

```

SAMPLE JOB          SMPL#0001CB/dL+R1 J
Delete Sample
Sample = RAM 0001 --:a/dL+R1
COPY DEL AFND NORM EXTR
  
```

- **Src Sample (Source Sample Bank)**
Seleziona il banco campione sorgente.

Impostazioni: DRAM, FLS (FLASH)

NOTE "FLASH" è abilitata solo quando è stata installata una scheda Flash Memory EXFLM1 opzionale. "FLASH" può essere selezionato anche quando la scheda non è installata ma in tal caso apparirà un messaggio di errore e l'operazione non potrà essere eseguita.

- **Src Sample (Source Sample Number)**
Seleziona il numero del campione che verrà cancellato. Selezionate "all data" per cancellare tutti i campioni contenuti nel banco campioni specificato.

Impostazioni: all data, 0001~ 1024

[F3]: Append Sample

Questo job collega i dati del campione sorgente 2 alla fine del campione sorgente 1 (aggiunge il campione sorgente 2 al campione sorgente 1) e li copia nel campione destinazione. Dopo aver eseguito la funzione Append, i dati originali dei campioni sorgente 1 e 2 resteranno invariati. Il banco campione disponibile è solo DRAM (RAM).

```

SAMPLE JOB          SMPL#0001CB/dL+R1 J
Append Sample
Src1 Sample = RAM 0001 --:a/dL+R1
Src2 Sample = RAM 0001 --:a/dL+R1
Dst Sample = RAM 0001 --:a/dL+R1
COPY DEL AFND NORM EXTR
  
```

■ **Src1 Sample (Source 1 Sample Number)**

Imposta il numero sorgente del campione 1.

□ **Impostazioni:** 0001~ 1024

■ **Src2 Sample (Source 2 Sample Number)**

Imposta il numero sorgente del campione 2 che verrà aggiunto.

□ **Impostazioni:** 0001~ 1024

■ **Dst Sample (Destination Sample Number)**

Imposta il numero di destinazione del campione in cui avverrà la copia.

□ **Impostazioni:** 0001~ 1024

[F4]: Normalize Sample

Questo job "normalizza" i dati del campione indicato e copia i dati in una specifica destinazione. Il job normalize aumenta il volume del suono campionato al livello massimo prima della distorsione. Ciò consente di correggere, senza distorcerli, i dati registrati ad un livello troppo basso. Dopo aver eseguito la funzione Normalize, i dati del campione sorgente restano invariati. Il banco campioni disponibile è solo DRAM (RAM).

```

SAMPLE JOB          SMPL#0001[a/dL+R1 ]
-----
Normalize Sample
-----
Src Sample = RAM 0001 --:a/dL+R1
Dst Sample = RAM 0001 --:a/dL+R1
-----
COPY DEL AFND NORM|EXTR
    
```

■ **Src Sample (Source Sample Number)**

Imposta il numero sorgente del campione che verrà normalizzato.

□ **Impostazioni:** 0001~ 1024

■ **Dst Sample (Destination Sample Number)**

Imposta il numero di destinazione del campione in cui verrà copiato il campione normalizzato.

□ **Impostazioni:** 0001~ 1024

[F5]: Extract Sample

Questo job estrae una parte specifica dal campione indicato e la copia in un altro campione. I dati estratti non vengono cancellati dal campione sorgente. A differenza della funzione Copy Sample, è possibile estrarre solo una parte dei dati del campione. Il banco di campioni disponibili è solo DRAM (RAM).

```

SAMPLE JOB          SMPL#0001[NewSampl ]
-----
Extract Sample
-----
Src Sample = RAM 0001 --:NewSampl
Dst Sample = RAM 0001 --:NewSampl
Start = 0      0 End = 0
-----
COPY DEL AFND NORM|EXTR
    
```

■ **Src Sample (Source Sample Number)**

Imposta il numero sorgente del campione da cui saranno estratti i dati.

□ **Impostazioni:** 0001~ 1024

■ **Dst Sample (Destination Sample Number)**

Imposta il numero di destinazione del campione in cui verranno copiati i dati estratti.

□ **Impostazioni:** 0001~ 1024

■ **Start/End**

Quando si modifica il campione sorgente da cui avviene l'estrazione, si impostano in automatico i punti Start/End di quel campione. La lunghezza qui impostata diventa la lunghezza dei dati estratti. Se necessario potete anche regolare l'estensione dei dati estratti.

□ **Impostazioni:** Queste impostazioni cambieranno a seconda della lunghezza del campione sorgente da cui avviene l'estrazione .

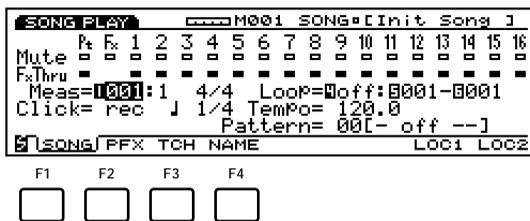
Modo Song

Modo Song Play

Questo modo usa il sequencer interno per eseguire le song e ha varie funzioni relative alla riproduzione delle song. E' possibile accedere al modo Record dal modo Song Play e registrare una song. Le song registrate sono memorizzabili su floppy disk e potete quindi utilizzarle in qualsiasi momento.

NOTE Per maggiori informazioni circa il sequencer, vedi pag.60.

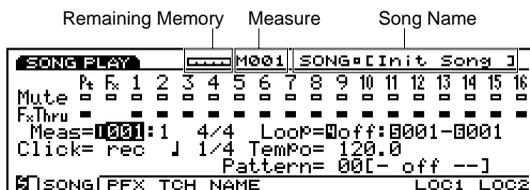
Premete il pulsante [SONG] sul pannello per accedere al modo Song Play. Quando entrate nel modo Song Play, appare la seguente videata. Nel modo Song Play sono disponibili quattro tipi di menu.



- [F1]: SONG (impostazioni relative alla riproduzione della song)
- [F2]: PFX (impostazioni relative a Play Effects)
- [F3]: TCH (impostazioni relative ai canali di trasmissione della traccia)
- [F4]: NAME (impostazioni relative all'assegnazione di nomi alle song)

[F1]: SONG

Questi parametri sono usati per impostare le funzioni Mute e Play Effects Thru per ogni traccia di song (tracce 1~ 16, traccia Pt, traccia Fx). Possono essere impostati su "on" o "off". Sono disponibili anche impostazioni relative alla riproduzione della song, come Tempo e Loop.



■ Remaining Memory

Questo grafico a barre indica la quantità di memoria disponibile per la registrazione o la restante quantità di memoria del sequencer interno. E' comune a tutte le funzioni del sequencer interno, Song, Pattern e Arpeggio.

■ Measure/SONG (Song Name)

Vengono visualizzati il nome della song e l'attuale numero di misura. Questi elementi non sono modificabili.

Track Section

Queste impostazioni sono usate per attivare o disattivare le funzioni Mute e Play Effects Thru per ogni traccia, anche durante la riproduzione.

■ Track Number

Una song consiste di 1~ 16 tracce di sequenza, tracce Pt (Pattern) e tracce Fx (Pattern Play Effects). Il numero di traccia (Track Number) si illumina (box colorato in nero) per le tracce che sono state registrate o che contengono dati.

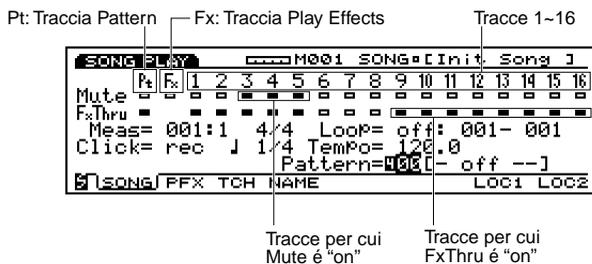
■ Mute

Imposta Mute per una traccia, spostando il cursore sulla linea Mute e usando il dial Data o [INC]/[DEC] per selezionare "on" o "off". Come illustrato in figura, il box nero indica che Mute è attivato. Quando Mute è attivato, quella traccia viene esclusa (mute) durante la riproduzione ed il suono viene temporaneamente sospeso. Quando Mute è disattivato, sarà visualizzato solo il contorno del box, Mute viene annullato e il suono verrà prodotto.

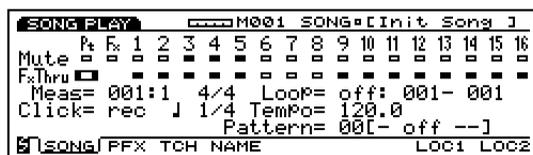
■ Play Effects Thru

Imposta FxThru (Play Effects Thru) per una traccia, spostando il cursore sulla linea FX Thru e usando il dial Data o [INC]/[DEC] per selezionare "on" o "off". Come illustrato in figura, il box nero indica che FXThru è attivato. Quando questa funzione è attiva per una traccia, gli effetti Play vengono temporaneamente bypassati durante la riproduzione. Quando è disattivata, viene visualizzato solo il contorno del box, la funzione FxThru viene annullata e le impostazioni di Play Effect sono di nuovo abilitate.

NOTE La funzione Play Effects Thru non è disponibile per le tracce Pattern Play Effects.



NOTE Quando il cursore é sulla linea Mute o FxThru, potete selezionare direttamente una traccia premendo il corrispondente pulsante TRACK [1~ 16] sul pannello (solo EX5/7). Potete impostare "on" o "off" direttamente, tenendo premuto il pulsante [F1] PTN e premendo il pulsante TRACK [1~ 8] desiderato mentre il cursore é sulla linea Mute o FxThru.



■ Meas (Measure)

Imposta ed indica i numeri di Measure (misura) e Beat (battuta) nella song attualmente selezionata.

□ **Impostazioni:** 001~ 999

NOTE E' possibile usare anche i pulsanti sequencer [REW] e [FWD] per riavvolgere o avanzare velocemente ed il pulsante [TOP] per tornare alla prima misura della song.

■ Time Signature

Indica la segnatura del tempo di una song. La segnatura del tempo può essere impostata nel modo Song Record (vedi pag. 193).

■ Click (Metronome) (Click Mode)

Imposta il modo in cui suona il metronomo (Click). Sono disponibili quattro modi: "off" (non suona), "rec" (suona durante la registrazione), "play" (suona durante la riproduzione e la registrazione) e "all" (suona sempre). Questa funzione é utile per suonare a tempo durante un'esecuzione o in fase di registrazione.

□ **Impostazioni:** off, rec, play, all

NOTE Nella videata PFX (pag. 187), é possibile impostare suono e volume del metronomo (Click).

■ Click (Metronome) Beat

Imposta il beat (unità di nota) per quando suona il metronomo (Click).

□ **Impostazioni:** 1/4, 1/8, 1/16

■ Loop

Attiva/ disattiva la riproduzione in Loop. La funzione Loop suona sempre in loop in base alle misure indicate come Punto Start e Punto End.

□ **Impostazioni:** on, off

■ Loop Start/End Point

Imposta l'estensione del loop (la misura iniziale e la misura finale della riproduzione). Come già accennato, quando il Loop é attivo, l'estensione specificata viene riprodotta ripetutamente.

□ **Impostazioni:** Ogni Punto Start e Punto End può essere impostato da 001~ 999.

NOTE Se avviate la song ad una misura precedente all'estensione di loop, questa funzione inizierà quando sarà raggiunto il Punto Start. Se avviate invece la song ad una misura successiva all'estensione di loop, la song verrà riprodotta come qualsiasi altra song e si fermerà automaticamente alla fine.

■ Tempo

Imposta il tempo per la song suonata.

□ **Impostazioni:** 30.0~ 250.0

■ Pattern

Visualizza il pattern impostato per la misura della song attualmente selezionata. Quando un pattern non é stato registrato nell'attuale traccia pattern, potete selezionare un pattern adatto alla song. La registrazione della traccia pattern é illustrata a pag.196 e viene effettuata nel modo Song Record.

□ **Impostazioni:** off, 01~ 50, end

NOTE Nel modo Pattern Record (pag. 223), é possibile creare fino a 50 tipi di pattern.

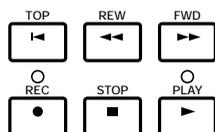
[F7]/[F8]: LOC1/LOC2 (Location 1/2)

I pulsanti funzione [F7] e [F8] possono essere impostati con i numeri di misura (locazione) appropriati. Successivamente é possibile richiamare queste locazioni sia che la song venga riprodotta o meno. Premete [F7] e [F8] per richiamare questi punti "location".

Per impostare Location 1, premete [F7] tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. Allo stesso modo, per impostare Location 2, premete [F8] tenendo premuto [SHIFT] sul numero di misura corrispondente alla misura che desiderate richiamare. Premete [F7] o [F8] per richiamare la misura (locazione-location) qui impostata.

Song Control

La riproduzione della song viene controllata attraverso i pulsanti del sequencer.



[TOP]: Riporta la song alla prima misura.

[REW] (Rewind): Riavvolge i dati attraverso i numeri di misura della song.

[FWD] (Forward): Avanza velocemente attraverso i numeri di misura della song.

[REC] (Recording): Attiva il modo Song Record.

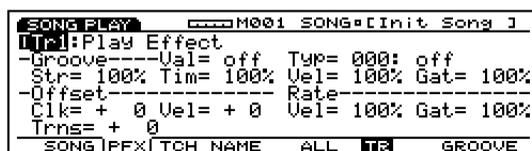
[STOP]: Ferma la riproduzione.

[PLAY]: Avvia la riproduzione.

[F2]: PFX (Play Effects)

Queste impostazioni si riferiscono a Play Effect. La funzione Play Effect vi consente di regolare temporaneamente la dinamica ed il tempo del suono delle note MIDI. E' possibile modificare il groove della riproduzione senza alterare i dati originali e applicare vari groove ad un pattern usando i 100 diversi template groove disponibili o creando i vostri template groove personali. Per ogni traccia è possibile impostare più Play Effect.

Premete [F2]: apparirà la videata PFX. Le funzioni [F5] (All), [F6] (TR) e [F8] (GROOVE) vengono aggiunte alla videata. Premendo il pulsante [F8], si apre la videata Groove Template in cui è possibile creare i propri template groove e controllare i contenuti dei template groove predefiniti.



Procedura per impostare Play Effects

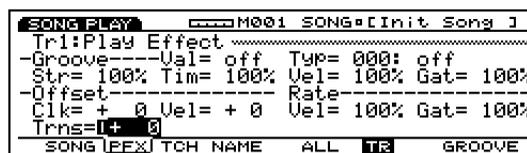
1 Avviate la riproduzione della song.

Premete [PLAY] per avviare la riproduzione della song.

NOTE Play Effects può essere impostato quando la song è ferma oppure in tempo reale durante la riproduzione della song. In questo modo potrete controllare ed ascoltare l'effetto risultante da Play Effects.

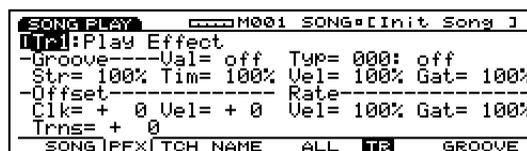
2 Selezionate [F5] ALL o [F6] TR.

Quando desiderate applicare Play Effects in modo uguale a tutte le tracce, premete [F5] per selezionare ALL (tutte le tracce). Quando desiderate impostare Play Effects in modo diverso per ogni singola traccia, premete [F6] per selezionare TR (ogni traccia).



3 Selezionate la traccia a cui desiderate applicare Play Effects.

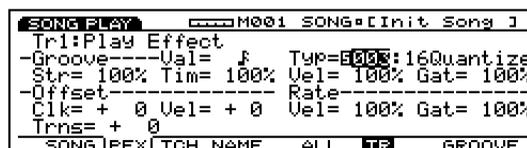
Quando selezionate TR (ogni traccia) al punto 2, selezionate una delle 16 tracce disponibili, Tr 1~ 16.



NOTE Questo punto non ha rilevanza quando selezionate ALL (tutte le tracce) al punto 2

4 Selezionate un template groove.

Spostate il cursore su Type e selezionate un template groove. Quando selezionate un template groove User, continuate spostando il cursore su Val (Value-valore) e selezionate un valore di Quantize (quantizzazione).



NOTE Quando viene selezionato un template tra i template groove Preset 1~ 100, il valore di Quantize può essere confermato ma non modificato.

5 Impostate ogni parametro.

Impostate i parametri necessari.

6 Impostate Play Effects per altre tracce.

Ripetete i punti 3~ 5 e impostate Play Effects per le tracce desiderate.

■ Tr (Track Number)

Indica il numero di traccia attualmente selezionato (1~ 16). Selezionate la traccia che sarà influenzata da Play Effects.

□ **Impostazioni:** Tr1~ 16

NOTE E' possibile anche usare i pulsanti TRACK [1~ 16] del pannello per selezionare il numero di traccia (solo EX5/7).

NOTE Quando con [F5] selezionate ALL, qualsiasi traccia selezionate qui, le impostazioni di Play Effects saranno uguali per tutte le tracce.

Groove

Potete selezionare un template groove a piacere e impostare i parametri per ogni template groove.

■ Val (Quantize value)

Indica il valore di Quantize per ogni traccia. Questo valore imposta la nota base che sarà usata dal template groove per correggere il tempo. E' possibile modificare questo valore solo quando è selezionato un template groove User.

□ **Impostazioni:** off, $\frac{F}{4}$, $\frac{F}{8}$, $\frac{F}{16}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{16}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{3}{8}$, $\frac{1}{2} + \frac{1}{4}$

■ Type

Visualizza ed imposta il tipo di template (Template Type) per ogni traccia. Per applicare vari groove, selezionate un template tra i 100 template groove Preset o tra quelli User (vedi pag.190). Quando non usate un template, impostate questo parametro su 000 (off).

□ **Impostazioni:** 000 (off), 001~ 100, 101 (usr)

NOTE Per informazioni circa i template groove Preset, consultate l'elenco Groove Template dell'opuscolo Data List.

■ Str (Quantize Strength)

Imposta la percentuale di spostamento del tempo dei dati di song verso la posizione grid (pag.191) predefinita nel template groove. Come illustrato in figura, quando è impostato su 100% il tempo viene spostato esattamente sulla posizione grid impostata nel template groove. Quando è regolato su 0%, i dati di song non vengono modificati.

□ **Impostazioni:** 0~ 100%

■ Tim (Timing)

Imposta la percentuale del valore di Clock Shift (pag.189) predefinito nel template groove, che deve essere aggiunto al tempo dei dati di song. Quando è regolato su 100%, Clock Shift viene calcolato senza variazioni. Quando è regolato su 0%, Clock Shift diventa 0 e il tempo dei dati originali non cambia. Quando è regolato sopra il 100%, il valore di Clock Shift eccede il suo valore originale.

□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

■ Vel (Velocity)

Imposta la percentuale di valore di Velocity Offset (pag.189), predefinita nel template groove, da aggiungere alla dinamica dei dati di song. Quando è regolato su 100%, il valore di Velocity Offset impostato dal template viene calcolato senza variazioni. Quando è regolato su 0%, Velocity Offset diventa 0 e la dinamica dei dati originali non cambia. Quando è impostato sopra il 100%, il valore di Velocity Offset eccede il suo valore originale.

□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

NOTE Se il valore qui impostato regola un valore di dinamica inferiore a "1", verrà sostituito con "1."

NOTE Se il valore qui impostato regola un valore di dinamica superiore a "127", verrà sostituito con "127."

■ Gat (Gate Time)

Imposta la percentuale del valore di Gate Time Rate (pag.190) da aggiungere al tempo di gate (il Gate Time, tempo di gate, è la lunghezza delle note) dei dati di song. Quando è regolato su 100%, il tempo di gate dei dati di song cambierà in base al Gate Time Rate predefinito. Quando è impostato su 0%, il tempo di gate dei dati originali non varia. Quando è impostato sopra il 100%, il tempo di gate cambia in modo maggiore rispetto all'impostazione di Gate Time Rate.

□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

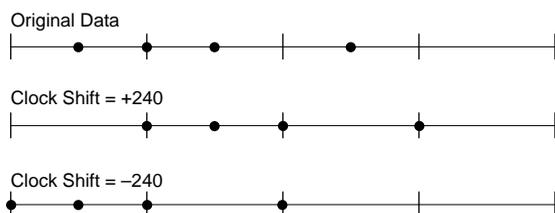
NOTE Se il valore qui impostato regola un valore di gate time inferiore a "1", verrà sostituito con "1."

Offset

Imposta i valori di offset di Clock Shift e Velocity per ogni traccia.

■ Clk (Clock Shift)

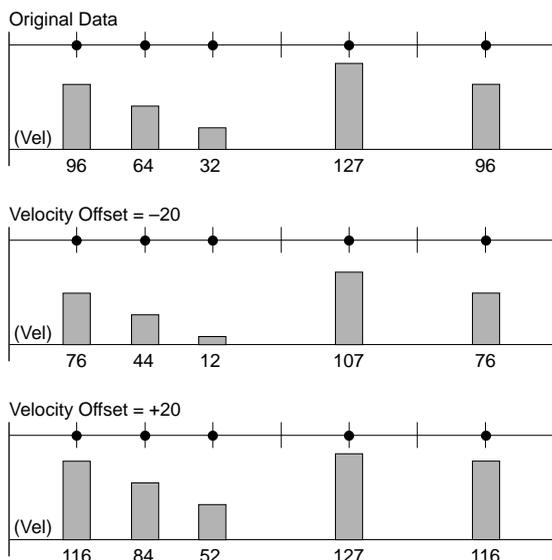
La funzione Clock Shift sposta il tempo di riproduzione avanti o indietro in unità di clock. Un'unità di clock corrisponde a 1/480 di una nota da 1/4. Quando è impostato su valori positivi, il tempo di riproduzione si muove all'indietro. Quando è impostato su valori negativi, si muove in avanti. Per esempio, come illustrato in figura, quando è regolato su +240, il tempo di riproduzione viene spostato indietro di mezza nota da 1/4 (una nota da 1/8).



□ **Impostazioni:** -999~ 0~ + 999

■ Vel (Velocity)

Imposta il valore di offset di Velocity (velocity, dinamica, è la forza con cui viene suonata la tastiera). Il valore qui impostato aumenta o diminuisce il valore di dinamica dei dati originali. Quando è regolato su un valore positivo, la dinamica risulta più forte. Quando è regolato su un valore negativo, la dinamica è più debole. Quando è impostato su 0, la dinamica dei dati originali non cambia.



□ **Impostazioni:** -99~ 0~ + 99

NOTE Se il valore qui impostato regola un valore di dinamica inferiore a "1", il valore viene sostituito con "1."

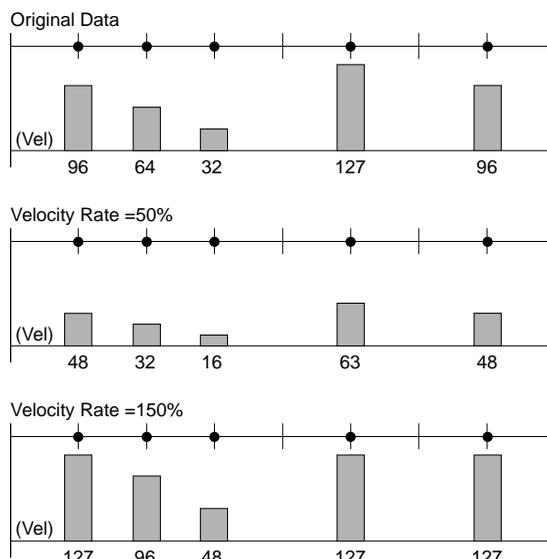
NOTE Se il valore qui impostato regola un valore di dinamica superiore a "127", il valore viene sostituito con "127."

Rate

Imposta il valore percentuale di Velocity e Gate Time per ogni traccia.

■ Vel (Velocity)

Imposta il valore di Velocity Rate. Moltiplicando la dinamica dei dati originali per il valore di dinamica qui impostato, si ottiene il reale valore di dinamica per la riproduzione. Quando è regolato su 100%, non avviene alcuna modifica rispetto al valore di dinamica originale. Quando è impostato su un valore superiore a 100%, la dinamica diventa più forte mentre quando è regolato su un valore inferiore a 100%, la dinamica si ammorbidisce.



□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

NOTE Se il valore qui impostato regola un valore di dinamica inferiore a "1", il valore viene sostituito con "1."

NOTE Se il valore qui impostato regola un valore di dinamica superiore a "127", il valore viene sostituito con "127."

■ Gat (Gate Time)

Imposta il valore di Gate Time Rate. Moltiplicando il tempo di gate dei dati originali per il valore di tempo di gate qui impostato, si ottiene il reale valore di Gate Time per la riproduzione. Quando è impostato su 100%, non si verifica alcuna modifica nei valori di gate time originali. Quando è impostato su un valore superiore a 100%, il tempo di gate si allunga mentre quando il valore è inferiore a 100%, il tempo di gate si abbrevia.

□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

NOTE Se il valore qui impostato regola un valore di dinamica inferiore a "1", il valore viene sostituito con "1."

Transpose

■ Trns (Transpose)

Regola l'intonazione in unità di semitoni per tutti i dati di song in ogni traccia. Per esempio, quando è impostato un valore di + 12, l'intonazione di tutti i dati aumenta di un'ottava.

□ **Impostazioni:** -127~ 0~ + 127

NOTE Se l'impostazione di trasposizione eccede il limite superiore/ inferiore del numero di nota MIDI (0~ 127) non è considerata valida.

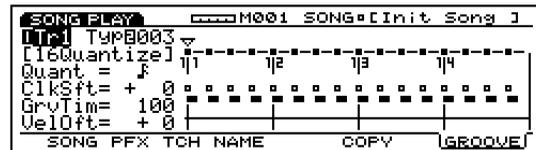
[F5]: ALL [F6]: TR(Track)

Quando è selezionato [F5]: ALL, tutte le modifiche effettuate influenzeranno tutte le tracce.

Quando è selezionato [F6]: TR, tutte le modifiche effettuate influenzeranno la traccia specificata.

[F8]: GROOVE (Groove Template)

Premendo il pulsante [F8] si accede alla videata GROOVE. Qui è possibile creare i propri template User o controllare le impostazioni di un template groove Preset. Alla videata si aggiunge la funzione [F6] COPY.



I template groove vi consentono l'accesso istantaneo per aggiungere un sapore "groove" alle vostre song, modificando il tempo dei dati di song grazie alla funzione Play Effect. Ogni template groove contiene i parametri in una misura.

E' possibile creare i propri template personali copiando un template tra i 100 tipi Preset e modificandolo a piacere. Oppure potrete creare un template impostando tutti i parametri dal nulla.

Procedura per creare un Template User

① Selezionate un template groove User.

E' possibile selezionare un template groove User in due modi.

Se create un template groove User basato su un template groove Preset:

1.1 Copiate un template groove Preset usando la funzione Copy (pag.192).

Se create un template groove User dal nulla:

1.2. Selezionate "usr" (User) nel parametro Tmplt (Template) per selezionare un template groove User.

② Impostate il grid (griglia) o il valore di Quantize.

Nel parametro Quant (valore di Quantize), selezionate la nota che sarà il valore base per effettuare le correzioni di tempo. Questa selezione determina la griglia template (grid).

③ Impostate il parametro per ogni grid.

Usate i pulsanti cursore orizzontali [^ / □] per spostare il simbolo u su un grid che desiderate editare e i pulsanti cursore verticali [„ /] per selezionare i parametri necessari ed impostare il valore.

NOTE E' possibile editare i parametri anche durante la riproduzione della song.

■ Tr (Track Number)

Indica il numero di traccia attualmente selezionato (1~ 16). Selezionate la traccia per la quale desiderate editare il template groove.

□ **Impostazioni:** Tr1~ 16

NOTE Anche i pulsanti TRACK [1~ 16] sul pannello possono essere usati per selezionare un numero di traccia (solo EX5/7).

■ Type

Visualizza l'attuale tipo di template per ogni traccia. I contenuti per ogni traccia saranno visualizzati in Groove View. E' possibile selezionare diversi tipi di template. A questo punto, se desiderate creare un template User, selezionate "usr". I parametri sotto indicati possono essere selezionati e modificati solo quando è selezionato il template User (usr)

□ **Impostazioni:** off (000), 001~ 100, 101 (usr)

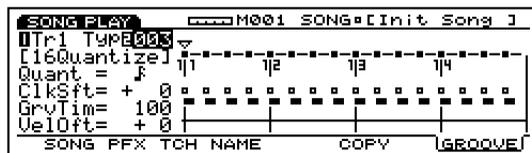
■ Quant (Quantize value)

Indica il valore di Quantize per il template groove attualmente selezionato. Questo valore determina la nota che rappresenterà il valore base per tutte le correzioni di tempo effettuate per ogni template groove. Il valore qui impostato può essere regolato con il parametro Groove Strength nella videata Play Effect. Quando è selezionato un tipo di template "usr", è possibile modificare i valori. Cambiando i valori, le griglie (vedi sotto) di Groove View, cambiano di conseguenza.

□ **Impostazioni:** off, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{16}$, $\frac{1}{32}$, $\frac{1}{64}$, $\frac{1}{128}$, $\frac{1}{256}$, $\frac{1}{512}$

Groove View

Questo display vi consente di visualizzare le impostazioni Grid, Clock Shift, Gate Time e Velocity, basate sul valore di Quantize. Groove View vi permette di controllare le impostazioni dei template groove Preset e di creare e controllare i vostri template groove User.



Grid

Grid (griglia) è l'unità base usata quando si imposta un template groove ed è visualizzata in Groove View in unità di Measure (misura), Beat (battuta) e Clock. Le specifiche delle modifiche di grid dipendono dal valore di Quantize. Il template è configurato con otto battute.

u Mark

Questo simbolo vi consente di selezionare un grid specifico. Muovete i pulsanti cursore orizzontali [^ /<] per spostarvi avanti o indietro tra i grid. Quando il simbolo u viene spostato su un grid, verranno visualizzate le attuali impostazioni di parametro per il grid selezionato e potrete avere conferma dei valori indicati. Quando è selezionato un template groove User, è possibile impostare i valori di parametro in unità di grid.

■ ClkSft (Clock Shift)

Il parametro Clock Shift sposta il tempo di riproduzione in avanti o indietro in unità di clock. Con i template groove User, potete impostare la quantità di movimento, in avanti o indietro, per il numero di clock in ogni posizione di grid. Il valore qui impostato può essere regolato dal parametro Groove Timing nella videata Play Effect.

Con i template groove Preset, i valori di Clock Shift possono essere controllati ad ogni grid ma non editati.

□ **Impostazioni:** I valori dal numero di Clock centrale tra la prima nota e la nota attuale, fino al numero di Clock centrale tra la nota attuale e quella successiva (l'attuale valore di Clock impostabile cambierà a seconda del valore di Quantize).

■ GrvTim (Groove Gate Time)

Questo parametro modifica il tempo di gate dei dati originali. Con i template groove User, potete impostare la quantità di incrementi/decrementi per il tempo di gate dei dati originali, in ogni posizione di grid. Il valore qui impostato può essere regolato con il parametro Groove Gate Time nella videata Play Effect.

Con i template groove Preset, i valori di Groove Gate Time possono essere controllati ad ogni grid ma non editati.

□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

■ VelOft (Velocity Offset)

Questo parametro modifica la dinamica dei dati originali. Con i template groove User potete impostare la quantità di incrementi/decrementi per il valore di dinamica dei dati originali in ogni posizione di grid. Il valore qui impostato è regolabile con il parametro Groove Velocity nella videata Play Effect.

Con i template groove Preset, i valori di Velocity Offset possono essere controllati ad ogni grid ma non editati.

□ **Impostazioni:** -99~ 0~ + 99

[F6]: COPY

Vi consente di copiare il template groove Preset attualmente selezionato in un template groove User. E' possibile usare un template groove Preset come base per la creazione di un template groove User.

- 1 Spostate il cursore sul parametro Type e selezionate il template groove Preset che desiderate copiare.
- 2 Premete [F6] (COPY) per eseguire la funzione Copy. Quando l'operazione sarà terminata apparirà il messaggio "Completed!" e verrà automaticamente selezionato il template groove User.

[F3]: TCH (Transmit Channel)

Imposta il canale di trasmissione per ogni traccia e dove saranno inviati i dati. Spostate il cursore su un parametro (grid sugli incroci), impostate l'interruttore su "on" o "off" e specificate i canali MIDI usando [INC]/[DEC].

Track	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
TG	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
MIDI-A	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
MIDI-B	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
T-Ch	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

NOTE E' possibile anche usare i pulsanti TRACK [1~ 16] sul pannello per selezionare un numero di traccia (solo EX5/7).

■ TG (Tone Generator)

Imposta se i dati di ogni traccia vengono trasmessi in uscita o meno al generatore sonoro interno.

□ **Impostazioni:** + (trasmessi), ÷ (non trasmessi)

■ MIDI-A/MIDI-B (MIDI OUT A/B)

Imposta se i dati di ogni traccia vengono trasmessi in uscita dal MIDI OUT A/B ad un'unità esterna.

□ **Impostazioni:** + (trasmessi), ÷ (non trasmessi)

NOTE "MIDI B" non è attivo su EX5R ed EX7.

■ T-Ch (Transmit Channel)

Imposta il canale di trasmissione MIDI per ogni traccia.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

[F5]: ALL [F6]: TR(Track)

Quando è selezionato [F5]: ALL, le modifiche effettuate saranno valide per tutte le tracce.

Quando è selezionato [F6]: TR le modifiche effettuate saranno valide per la traccia specificata.

[F4]: NAME (Song Name)

Vi consente di assegnare un nome ad una song usando un massimo di dieci lettere/ numeri.



Impostazione di un nome di file

- 1 Premete[F4]: apparirà la videata NAME.
- 2 Usate [INC]/[DEC] o il dial Data per selezionare un numero, una lettera o un simbolo.
- 3 Spostate il cursore e selezionate il carattere successivo.
- 4 Ripetete i punti 2 e 3 per impostare il nome di file di song.

E' possibile inserire anche numeri, lettere o simboli usando il keypad numerico. Ad ogni tasto sono assegnate più lettere e simboli (lettere e simboli disponibili sono indicati sotto ogni tasto). Sono disponibili anche lettere maiuscole o minuscole. Per esempio, ogni volta che premete il tasto 0, il numero e le lettere disponibili vengono visualizzati nel seguente ordine: 0→A→B→C→a→b→c. SPACE (uno spazio) è assegnato al pulsante[ENTER]. E' anche possibile spostarsi attraverso le locazioni di inserimento (numeri, lettere e simboli) usando il pulsante cursore.

Numeri e lettere disponibili:

Vedi figura sopra.

Modo Song Record

Nel modo Song Record sono disponibili due modi per registrare le song: registrazione in tempo reale e registrazione step. Sono disponibili inoltre molte funzioni relative alla registrazione delle song. Per organizzare le vostre song dopo averle registrate, potete memorizzarle su floppy disk in modo da riutilizzarle successivamente per ogni esigenza.

Registrazione Real time (in tempo reale):

Esattamente come un registratore multitraccia, la performance viene registrata mentre la suonate. Poiché la performance è registrata esattamente nel modo in cui viene suonata, la registrazione riporta fedelmente tutte le sottili sfumature espressive dell'esecuzione.

Registrazione Step:

È come scrivere la musica su uno spartito: ogni nota viene programmata separatamente. È possibile controllare ogni battuta nella misura a video mentre si esegue l'operazione. Questo tipo di registrazione è ideale per la programmazione di pattern e phrase ripetitivi, per ritmi base e linee di basso che richiedono la massima precisione. Questo sistema di registrazione è anche utile per inserire il tempo di trigger dei loop di campioni per gli intermezzi.

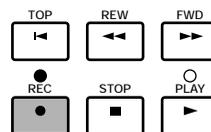
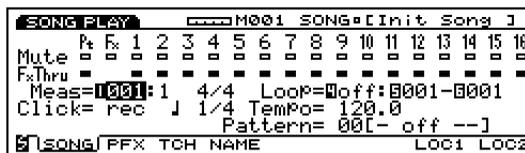
È possibile creare delle song usando i pattern creati nel modo Pattern (pag.219). Quindi, prima create i vari pattern nel modo Pattern; poi componete la parte di accompagnamento inserendo i pattern sulla traccia pattern nell'ordine che vorrete specificare. Suonate poi e registrate le varie parti sulle tracce 1~ 16 una per volta e completate così la song. Le tracce Pattern e le tracce Song condividono le stesse 16 parti del generatore sonoro. Impostate i canali MIDI in modo da evitare che le parti si sovrappongano.

Per registrare Play Effects in tempo reale per la traccia pattern, è disponibile una traccia Pattern Play Effects e per registrare dati di tempo è disponibile una traccia Tempo.

Accedere al modo Song Record

Nel modo Song Play, premete il pulsante sequencer [REC] (Recording). La spia [REC] si illuminerà ad indicare che è stato attivato il modo Song Record e che ora si è in uno stato di standby.

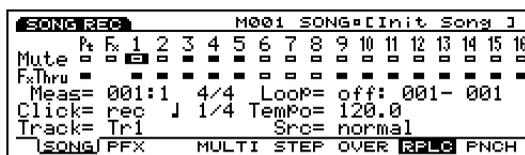
Premete di nuovo [REC] o [STOP] per tornare al modo Song Play.



NOTE Per informazioni circa il sequencer, vedi pag.60.

Quando entrate nel modo Song Record, a video appariranno i seguenti menu. Nel modo Song Record sono disponibili sette menu.

NOTE Prima di entrare nel modo Song Record mode, create le performance (pag.156) ed i pattern (pag. 219) che desiderate usare.



[F1]: SONG (impostazioni relative alla registrazione della song)

[F2]: PFX (impostazioni relative a Play Effect)

Modo di Registrazione

[F4]: MULTI (Seleziona il modo Multi)

[F5]: STEP (Seleziona la registrazione Step)

[F6]: OVER (Seleziona Overdubbing)

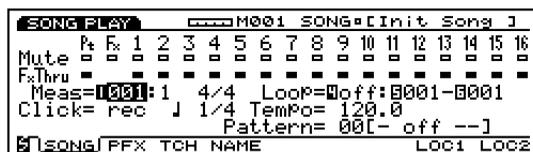
[F7]: RPLC (Seleziona la registrazione Replace)

[F8]: PNCH (Seleziona la registrazione Pinch In)

[F1]: SONG

Sono disponibili varie impostazioni per la registrazione di song, come ad esempio la selezione di una traccia per la registrazione e l'impostazione della segnatura di tempo e del tempo. Oltre a queste impostazioni, sono disponibili Mute on/off, Play Effects on/off e riproduzione in Loop per ogni traccia di riproduzione (tracce 1~ 16, traccia Pt, traccia Fx).

Molti di questi parametri sono disponibili anche nel modo Song Play (pag.185). Illustreremo qui solo i parametri non descritti già nel modo Song Play.



■ Meas(Measure)

Imposta la misura a cui inizierà la registrazione. Viene visualizzato anche il numero di Beat (battuta) ma non è possibile modificarlo.

□ **Impostazioni:** 001~ 999

NOTE E' possibile anche usare i pulsanti sequencer [REW] e [FWD] per riavvolgere ed avanzare e il pulsante [TOP] per tornare alla prima misura della song.

■ Time Signature

Imposta la segnatura di tempo per la song.

□ **Impostazioni:** 1/4~ 8/4, 1/8~ 16/8, 1/16~ 16/16

NOTE I dati di segnatura di tempo vengono registrati sulla traccia pattern. E' possibile modificare la segnatura di tempo di tutta la song oppure cambiarla a metà anche dopo la registrazione.

Quando nel modo Song Record è selezionato PNCH (Punch In), il parametro "Loop" cambierà in parametro "Rec From-To".

■ Rec From-To

Imposta le misure in cui inizierà e finirà la registrazione Punch In. E' disponibile e viene visualizzato solo quando è selezionato PNCH (Punch In).

□ **Impostazioni:** 001~ 999 per From e per To.

■ Track

Seleziona la traccia per la registrazione. Le tracce 1~ 16 possono essere selezionate anche usando TRACK [1~ 16](solo EX5/7).

□ **Impostazioni:** Tr1~ 16(tracce1~ 16), Pattern (traccia Pattern), PFX (traccia Pattern Play Effects), Tempo (traccia Tempo)

NOTE Le tracce Pattern Play Effects e le tracce 1~ 16 sono tutte sulla stessa linea nella parte superiore della videata.

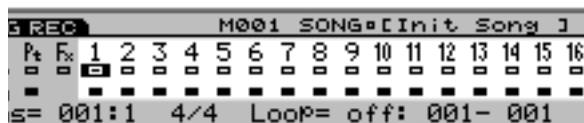
A seconda della traccia selezionata, verranno aggiunti i seguenti parametri.

Per le Tracce 1~ 16

■ Src(Source)

Seleziona la sorgente di registrazione: i dati di performance suonati sulla tastiera (normal) o i dati di accordo arpeggiato creato da Arpeggiator (Arpeggio).

NOTE Quando viene selezionata una traccia diversa da Tr1~ 16 (tracce 1~ 16), [F2] (PFX), [F4] (MULTI) e [F5] (STEP) non possono essere selezionati.



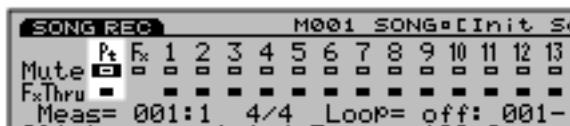
□ **Impostazioni:** normal, arpeggio

NOTE Per informazioni circa la registrazione delle tracce 1~ 16, vedi pag. 196.

Per la Traccia Pattern

■ Ptn No (Pattern Number)

Seleziona il pattern che verrà registrato alla misura attualmente selezionata nella traccia Pattern.



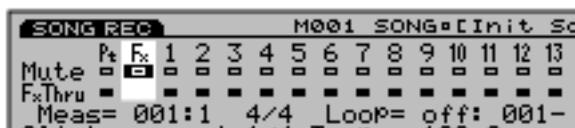
□ **Impostazioni:** off, 01~ 50, end (il punto in cui finisce la song)

NOTE Per informazioni circa la registrazione della traccia Pattern, vedi pag. 196.

Per la Traccia Pattern Play Effects (PFX)

■ Ptn Tr (Pattern Track)

Seleziona una delle tracce 1-8 (in un Pattern) in cui saranno applicati e registrati i Pattern Play Effects.



□ **Impostazioni:** Tr1~ 8, All

NOTE Per informazioni circa la registrazione della traccia Play Effects, vedi pag. 197.

[F2]: PFX (Settings for Play Effects)

Queste funzioni sono identiche a quelle illustrate nel modo Song Play. Le impostazioni Play Effects possono essere effettuate per le tracce 1-16. Per informazioni circa ogni parametro, vedi pag. 187.

NOTE Le impostazioni Play Effects nel modo Song Record vengono eseguite traccia per traccia (non è possibile impostare tutte le tracce simultaneamente). Non è inoltre possibile creare qui un template groove User.

Recording Mode

Nel modo Song Record sono disponibili vari modi di registrazione (recording mode), assegnati a [F4]~ [F8].

[F4]: MULTI

Attiva/ disattiva il modo Multi. Premete [F4], MULTI è illuminato, quindi il modo Multi è attivo, e tutte le tracce possono essere registrate in tempo reale. Questo tipo di registrazione è usata principalmente quando si utilizza un sequencer esterno. Per esempio, sulla traccia attualmente selezionata (la traccia selezionata nei parametri) la performance eseguita sulla tastiera di EX5/7 viene registrata mentre, allo stesso tempo, i dati di performance vengono registrati su altre tracce da un sequencer esterno.

NOTE Nel modo Multi, è possibile selezionare il tipo di registrazione Over Dubbing, Replace o Punch In.

NOTE Quando il modo Multi è disattivato, la registrazione in tempo reale può avvenire solo su una traccia specificata.

[F5]: STEP

Attiva/ disattiva il modo di registrazione Step. Premete [F5], STEP si illumina e quindi è attivo il modo di registrazione Step. Le note possono essere programmate una per volta. Premete [F6]~ [F8] per annullare il modo di registrazione Step e tornare alla registrazione in tempo reale.

NOTE Quando è illuminato un modo diverso da STEP è sempre attiva la registrazione in tempo reale.

[F6]: OVER (Over Dubbing)

Attiva/ disattiva la registrazione Over dubbing. Premete [F6], OVER si illumina e viene attivato Over dubbing. Quando registrate in tempo reale, potete registrare sopra i dati precedentemente registrati. Ad esempio, dopo aver registrato una parte di bass drum, potete usare questa funzione per registrare sopra una parte di snare o hi-hat, senza cancellare i dati originali. Premete [F7]/ [F8] per annullare la registrazione Over dubbing.

[F7]: RPLC (Replace)

Attiva/disattiva la registrazione Replace. Premete [F7], RPLC si illumina e viene attivata la registrazione Replace. Quando registrate in tempo reale, potete registrare sopra i dati precedentemente registrati (cancellando e sostituendo i dati originali con i nuovi dati mentre registrate). Premete [F6]/ [F8] per annullare la registrazione Replace.

[F8]: PNCH (Punch In)

Attiva/ disattiva la registrazione Punch In. Premete [F8], PNCH si illumina e viene attivata la registrazione Punch In. Quando registrate in tempo reale, potete registrare (programmare sopra i dati originali) su una specifica estensione impostata dal parametro Rec From-To. Premete [F6]/ [F8] per annullare la registrazione Punch In.

Real Time Recording: Tr1 ~Tr16

La registrazione in tempo reale (real time) è simile ad un registratore multitraccia su cui registrate la performance esattamente com'è. Sono disponibili tre metodi di registrazione, Over Dubbing (registra sopra i dati originali senza cancellarli), Replace (cancella e sostituisce i dati originali), Punch In (registra per un determinato numero di misure). Inoltre, è disponibile il modo Multi che, quando è disattivato vi permette di registrare su tutte le tracce simultaneamente e quando è attivato vi consente di registrare una traccia per volta.

- 1 Nel modo Song Play premete [REC] per accedere al modo Song Record (standby di registrazione).
- 2 Nella videata SONG (pag.194), impostate i parametri necessari alla registrazione, come segnatura del tempo, tempo e metronomo (Click).
 - NOTE** Se necessario, impostate Play Effects per ogni traccia, nella videata PFX.
- 3 Con il parametro Meas, impostate il numero di misura iniziale per la registrazione.
- 4 Con il parametro Track, selezionate le tracce (Tr1-16) per la registrazione.
- 5 Con il parametro Src, selezionate l'esecuzione su tastiera o l'Arpeggio.
- 6 Selezionate uno dei seguenti modi di registrazione: [F6] (Over Dubbing), [F7] (Replace), [F8] (Punch In). Per registrare su tutte le tracce simultaneamente, premete [F4] (MULTI). Il modo Multi viene attivato e si illumina.
 - NOTE** Se selezionate Punch In, specificate le misure di inizio e fine per la registrazione (vedi pag.195).
- 7 Premete [PLAY] e, dopo due misure di countdown, avrà inizio la registrazione. La luce verde di [PLAY] lampeggerà in sincrono con il metronomo (Click).
 - NOTE** Durante il countdown di due misure, Meas (misura) visualizzerà il countdown da -2 a -1.
 - NOTE** Durante la registrazione Punch In, la riproduzione procederà come di consueto finché non verrà raggiunta la misura di inizio. A quella misura, fino alla misura finale, i dati verranno sovraincisi (i dati originali saranno sovraincisi e cancellati). Quando si raggiungerà la misura finale, la funzione di registrazione Punch In verrà annullata e la riproduzione continuerà se dopo quel punto sono presenti altri dati.

- 8 Premete [STOP] per fermare la registrazione e EX5/5R/7 torneranno automaticamente al modo Song Play.

NOTE Dopo aver terminato la registrazione, sono disponibili varie funzioni di editing che vi consentono di correggere le note suonate in modo errato o il tempo. (Modo Song Edit - pag.206 e Modo Song Job - pag.201) .

NOTE Quando disattivate lo strumento, i dati di song vanno persi. Ricordate di salvare su floppy disk o su altre unità di backup opzionali i dati più importanti (pag. 259).

Real Time Recording: Pattern

La funzione Pattern real time recording, vi consente di prendere dei pattern dai 50 tipi di pattern precedentemente creati nel modo Pattern Record e di registrarli nella traccia Pattern. Selezionate il pattern più adatto alla song e registratelo sulla traccia. Sono disponibili due modi di registrazione: Replace e Punch In. Non è possibile usare il modo Multi e la registrazione Over Dubbing.

- 1 In modo Song Play, premete [REC] per accedere al modo Song Record.
- 2 Nella videata SONG (pag. 194) impostate i parametri necessari alla registrazione come segnatura del tempo, tempo e metronomo (Click).
- 3 Con il parametro Meas, impostate il numero di misura iniziale per la registrazione.
- 4 Con il parametro Track, selezionate la traccia Pattern per la registrazione.
- 5 Premete [F7] (Replace) o [F8] (Punch In), per selezionare il modo di registrazione.
 - NOTE** Se selezionate Punch In, specificate le misure di inizio e fine per la registrazione (vedi pag.195).
- 6 Con il parametro Ptn No, selezionate il primo numero di pattern da registrare.
- 7 Premete [PLAY] e, dopo due misure di countdown, avrà inizio la registrazione. La luce verde di [PLAY] lampeggerà in sincrono con il click del metronomo.
 - NOTE** Durante il countdown di due misure, Meas (misura) visualizzerà il countdown da -2 a -1.

- 8 Cambiate i numeri di pattern che desiderate usare e registrarli. Durante la registrazione, senza spostare il cursore dal parametro Ptn No, usate il dial Data, [INC]/[DEC] ed il keypad numerico per impostare i numeri di pattern.

NOTE I pattern sono registrati in unità di misura. Quando per una misura è selezionato "off", il pattern non verrà registrato. Assicuratevi di registrare "end" alla fine di una song, diversamente l'esecuzione non terminerà ed il numero di misura continuerà ad avanzare finché non premete il pulsante [STOP].

NOTE Nel modo di registrazione Punch In, la riproduzione procederà come di consueto finché non viene raggiunta la misura specificata per l'inizio della registrazione ed i dati saranno sovraincisi (i dati originali saranno sovraincisi e cancellati). Quando viene raggiunta la misura finale, la registrazione Punch In si annulla e la riproduzione continua se dopo quel punto sono presenti altri dati.

- 9 Premete [STOP] per fermare la registrazione e EX5/5R/7 torneranno automaticamente al modo Song Play.

NOTE Dopo aver terminato la registrazione, sono disponibili varie funzioni di editing che vi consentono di correggere le note suonate in modo errato o il tempo. (Modo Song Edit - pag.206 e Modo Song Job - pag.201) .

NOTE Quando disattivate lo strumento, i dati di song vanno perduti. Ricordate di salvare su floppy disk o su altre unità di backup opzionali i dati più importanti (pag. 259).

Real Time Recording: PFX

La funzione di registrazione in tempo reale Pattern Play Effects, registra l'effetto di Play Effects per ogni traccia (1-8) dei pattern registrati sulla traccia Pattern della song. Il groove dei pattern può essere modificato in tempo reale e poi registrato. Mentre ascoltate la riproduzione dei pattern, potete modificare e registrare i parametri Play Effects usando le manopole 1-6 e il dial Data. Sono disponibili tre tipi di registrazione: Over Dubbing, Replace e Punch In.

- 1 In modo Song Play, premete [REC] per accedere al modo Song Record.
- 2 Nella videata SONG (pag. 194) impostate i parametri necessari alla registrazione come segnatura del tempo, tempo e metronomo (Click).
- 3 Con il parametro Meas, impostate il numero di misura iniziale per la registrazione.

- 4 Con il parametro Track, selezionate la traccia Pattern PFX (Pattern Play Effects) per la registrazione.

- 5 Con il parametro Ptn Tr, selezionate la traccia pattern (1-8) per registrare l'effetto di Play Effects.

NOTE Se desiderate registrare Play Effects su tutte le tracce simultaneamente, selezionate "All" dal parametro Ptn Tr.

- 6 Selezionate uno dei seguenti modi di registrazione: [F6] (Over Dubbing), [F7] (Replace), [F8] (Punch In).

NOTE Se selezionate Punch In, specificate le misure di inizio e fine per la registrazione (vedi pag.195).

- 7 Premete [PLAY] e, dopo due misure di countdown, avrà inizio la registrazione. La luce verde di [PLAY] lampeggerà in sincrono con il click del metronomo.

NOTE Durante il countdown di due misure, Meas (misura) visualizzerà il countdown da -2 a -1.

- 8 Mentre registrate, modificate ogni parametro. Durante la registrazione, spostate il cursore su un parametro e usate il dial Data, [INC]/[DEC] o il keypad numerico per modificare il valore.

NOTE Tutte le modifiche di parametro verranno registrate al tempo esatto, mentre le effettuate. I parametri sono identici a quelli illustrati per i modi Song/ Pattern Play. Per maggiori informazioni, fate riferimento a pag. 185.

NOTE Nel modo di registrazione Punch In, la riproduzione procederà come di consueto finché non viene raggiunta la misura specificata per l'inizio della registrazione ed i dati saranno sovraincisi (i dati originali saranno sovraincisi e cancellati). Quando viene raggiunta la misura finale, la registrazione Punch In si annulla e la riproduzione continua se dopo quel punto sono presenti altri dati.

- 9 Premete [STOP] per fermare la registrazione e EX5/5R/7 torneranno automaticamente al modo Song Play.

NOTE Dopo aver terminato la registrazione, sono disponibili varie funzioni di editing che vi consentono di correggere le note suonate in modo errato o il tempo. (Modo Song Edit - pag.206 e Modo Song Job - pag.201) .

NOTE Quando disattivate lo strumento, i dati di song vanno perduti. Ricordate di salvare su floppy disk o su altre unità di backup opzionali i dati più importanti (pag. 259).

Real Time Recording: Tempo

La funzione di registrazione in tempo reale Tempo registra le modifiche di tempo nella traccia Tempo della song. E' possibile modificare il tempo in un punto qualsiasi della song. Sono disponibili due modi di registrazione: Replace e Punch In. Il modo Multi e la registrazione Over Dubbing non possono essere utilizzati.

❶ In modo Song Play, premete [REC] per accedere al modo Song Record.

❷ Nella videata SONG (pag. 194) impostate i parametri necessari alla registrazione come segnatura del tempo, tempo e metronomo (Click).

❸ Con il parametro Meas, impostate il numero di misura iniziale per la registrazione.

❹ Con il parametro Track, selezionate il tempo (traccia tempo).

❺ Con il parametro Tempo, selezionate il primo tempo da registrare.

❻ Premete[F7](Replace) o [F8](Punch In), per selezionare il modo di registrazione.

NOTE Se selezionate Punch In, specificate le misure di inizio e fine per la registrazione (vedi pag.195).

❼ Premete [PLAY] e, dopo due misure di countdown, avrà inizio la registrazione. La luce verde di [PLAY] lampeggerà in sincrono con il click del metronomo.

NOTE Durante il countdown di due misure, Meas (misura) visualizzerà il countdown da -2 a -1.

❽ Mentre registrate, regolate il valore del tempo. Durante la registrazione, senza spostare il cursore dal parametro Tempo, usate il dial Data, [INC]/[DEC] o il keypad numerico per impostare il tempo.

NOTE Il tempo viene registrato in unità di "misure".

NOTE Nel modo di registrazione Punch In, la riproduzione procederà come di consueto finché non viene raggiunta la misura specificata per l'inizio della registrazione ed i dati saranno sovraincisi (i dati originali saranno sovraincisi e cancellati). Quando viene raggiunta la misura finale, la registrazione Punch In si annulla e la riproduzione continua se dopo quel punto sono presenti altri dati.

❾ Premete [STOP] per fermare la registrazione e EX5/5R/7 torneranno automaticamente al modo Song Play.

NOTE Dopo aver terminato la registrazione, sono disponibili varie funzioni di editing che vi consentono di correggere le note suonate in modo errato o il tempo. (Modo Song Edit - pag.206 e Modo Song Job - pag.201) .

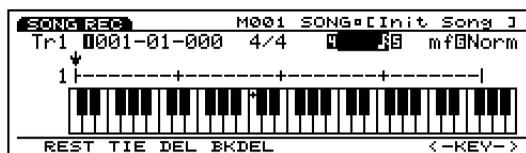
NOTE Quando disattivate lo strumento, i dati di song vanno perduti. Ricordate di salvare su floppy disk o su altre unità di backup opzionali i dati più importanti (pag. 259).

Step Recording: Tr1 ~Tr16

Nella registrazione Step, i dati di performance (lunghezza di nota [gate time], intonazione e dinamica) vengono programmati uno per volta.

Videata Step Recording

Durante la registrazione Step (dopo aver premuto [PLAY]), viene visualizzata la seguente videata.



NOTE L'estensione di tastiera disponibile va da DO-1 a SI7.

Uso dei pulsanti cursore nella registrazione Step

Pulsanti cursore orizzontali [^ □]:
Si spostano sul numero di Measure, Note Length, Velocity e Gate Time nel menu.

Pulsanti cursore verticali [▲▼]:
Selezionano il punto di inserimento all'interno di una misura.

■ Track Number

Indica la traccia della song attualmente selezionata che sarà registrata. Il numero di traccia visualizzato non è modificabile. E' necessario selezionare la traccia per la registrazione prima di accedere alla registrazione Step.

■ Location (Measure, Beat, Clock)

Indica l'attuale posizione del cursore ↓ o la locazione di inserimento della nota, visualizzando il numero di Measure, Beat e Clock. Potete cambiare il numero di Measure spostando il cursore sul numero con i pulsanti cursore orizzontali.

■ Time Signature

Visualizza la segnatura del tempo della song attualmente selezionata in fase di registrazione. La segnatura di tempo visualizzata non è modificabile. E' necessario selezionare la segnatura di tempo per la registrazione prima di accedere al modo Step.

■ Note Length

Imposta la lunghezza della nota che verrà inserita. Dopo aver selezionato il parametro Note Length usando i pulsanti cursore orizzontali, specificate la lunghezza di nota per ogni nota usando il keypad numerico che riporta sopra ogni tasto diversi simboli di nota. Potete anche usare il dial Data o [INC]/[DEC] per regolare la lunghezza di nota in unità di clock.

□ Impostazioni:

[usando il keypad numerico]

nota piena (1920), nota da 1/2 (960), nota da 1/4 (480), nota da 1/8 (240), nota da 1/16(120), nota da 1/32(60), terzina di nota da 1/4 (320), terzina di nota da 1/8 (160), terzina di nota da 1/16 (80), nota puntata;

[usando il dial Data o [INC]/[DEC]]

qualsiasi valore numerico inseriate

■ Velocity

Imposta la dinamica per la nota inserita. Dopo aver selezionato il parametro Velocity usando i pulsanti cursore orizzontali, specificate la dinamica di nota per ogni nota usando il keypad numerico che sopra ogni tasto riporta diversi simboli di dinamica. Potete anche usare il dial Data o [INC]/[DEC] per regolare in modo preciso il valore di dinamica.

□ Impostazioni:

[usando il keypad numerico]

ppp(8), pp(24), p(40), mp(56), norm(64), mf(72), f(88), ff(104), fff(120);

[usando il dial Data o [INC]/[DEC]]

1~ 127, EXT(selezionate EXT quando inserite il valore di dinamica dalla tastiera)

■ Gate Time Display

Imposta la lunghezza della nota che suona.

- Impostazioni: Stac(Staccato)= 50%, Norm(Normal)= 90%, Slur = 99%

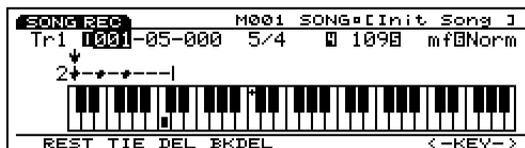
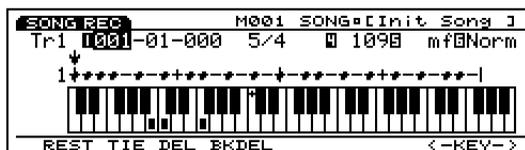
■ Beat Graph

Beat Graph vi consente di controllare e impostare la locazione di inserimento della nota all'interno di una misura. Un piccolo trattino "-" indica la lunghezza di una nota da 1/32. Quindi otto trattini "-" equivalgono alla lunghezza di una nota da 1/4 e 32 trattini "-" equivalgono alla lunghezza di una nota piena. Per esempio, in un tempo di 4/4, 32 trattini "-" indicano la lunghezza di una misura. La locazione Beat è indicata da una breve linea verticale. Quando inserite una nota usando la tastiera, il cursore ↓ avanzerà della lunghezza della nota inserita. Potete usare i pulsanti cursore verticali per spostare il cursore ↓ e selezionare le locazioni di inserimento. Il simbolo ● sarà visualizzato su "-" alla locazione in cui è stata inserita la nota.

La videata di registrazione Step può variare a seconda della segnatura di tempo selezionata.

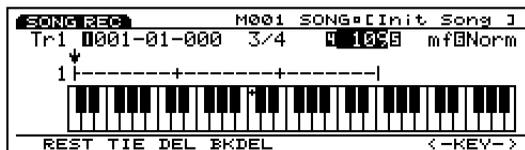
Esempio 1

Quando è impostato un tempo di 5/4.
Una misura richiede due videate.



Esempio 2

Quando è impostato un tempo di 3/4.



Visualizzazione della tastiera

Visualizza la nota/e attualmente inserita nella posizione del cursore ↓. Se spostate il cursore ↓ sulla locazione in cui è stata inserita la nota (la locazione in cui il simbolo “●” è su beat graph), la nota/e inserita verrà indicata sul tasto/i della tastiera illustrata in figura. Potete usare [F7]/[F8] (< -KEY->) per scorrere a destra e a sinistra della tastiera. Usando il simbolo ”+ ” sulla tastiera (fisso a DO3) come riferimento, potete visualizzare l’area superiore ed inferiore della tastiera non attualmente visibile.

Le note possono essere inserite dalla tastiera di EX5/7 o da un’unità MIDI esterna.

Estensione di tastiera visualizzata: DO-2~ SOL8

NOTE Per l’EX5R, usate una tastiera MIDI esterna per inserire le note.

- **[F1]/[F2]/[F3]/[F4]:**
REST/TIE/DEL(Delete)/BKDEL(Back Delete)
 Ai pulsanti funzione [F1]/[F2]/[F3]/[F4] sono assegnate utili funzioni come l’inserimento di pause e la cancellazione di note. Per maggiori informazioni, consultate pag. 201.

Procedura per la registrazione Step

- 1 Nel modo Song Play, premete [REC] per accedere al modo Song Record (stato di standby di registrazione).
- 2 Impostate la segnatura del tempo nella videata SONG (pag. 194).
- 3 Con il parametro Meas, impostate il numero della misura iniziale per la registrazione.
- 4 Con il parametro Track, selezionate la traccia (Tr1-16) per la registrazione.
- 5 Premete [F5](STEP) per selezionare il modo di registrazione Step.
- 6 Premete [PLAY], la luce verde [PLAY] si illuminerà e apparirà la videata Step Recording.

7 Impostate la lunghezza di nota e la dinamica e inserite la nota usando la tastiera. Il cursore ↓ si muove automaticamente in avanti ad una distanza uguale alla lunghezza della nota inserita.

8 Ripetete il punto 7 e programmate una nota per volta.

9 Premete [STOP] per fermare la registrazione. EX5/5R/7 torneranno automaticamente al modo Song Play.

NOTE Dopo aver terminato la registrazione, sono disponibili varie funzioni di editing che vi consentono di correggere le note suonate in modo errato o il tempo. (Modo Song Edit - pag.206 e Modo Song Job - pag.201) .

NOTE Quando disattivate lo strumento, i dati di song vanno persi. Ricordate di salvare su floppy disk o su altre unità di backup opzionali i dati più importanti (pag. 259).

Inserimento di note

1 Impostate la lunghezza della nota.

Spostate i cursori orizzontali sul parametro Note Length e indicate la lunghezza di nota usando il keypad numerico (con i simboli di nota). La lunghezza della nota può essere specificata in unità di clock anche usando il dial Data o [INC]/[DEC].

Per inserire note puntate, selezionate un valore di nota base e poi premete il tasto ”0” sul keypad numerico. Per inserire note con un doppio punto, dopo aver specificato il valore della nota base, premete due volte il tasto ”0”.

2 Impostate la dinamica della nota.

Spostate i cursori orizzontali sul parametro Velocity e specificate la dinamica di nota usando il keypad numerico (con i simboli di dinamica). La dinamica di nota (con i valori numerici) può essere impostata anche con il dial Data o [INC]/[DEC].

Selezionate “EXT” nel parametro Velocity per inserire la dinamica suonata sulla tastiera.

3 Inserite le note.

Quando tenete premuto un tasto, la nota con la lunghezza e la dinamica specificate ai punti 1 e 2 verranno inserite nella nota (intonazione) suonata sulla tastiera. Il cursore ↓ si sposta automaticamente in avanti di una distanza uguale alla lunghezza della nota che è stata inserita.

Per inserire accordi, suonate più di un tasto simultaneamente. Potete anche registrare una nota sopra quella già registrata in quella locazione.

Inserire Staccati&Legati (Staccato&Slur)

Spostate il cursore sul parametro Gate Time dopo aver selezionato Sta (Staccato) o Slur (legato) e suonate una nota sulla tastiera per inserire quella nota. La nota viene inserita con il tempo di gate selezionato. Normalmente l'impostazione è Norm (Normal).

Inserire Pause (Rest)

Dopo aver inserito la lunghezza della nota usando il keypad numerico, premete [F1] REST per inserire una pausa. Il cursore ↓ si sposta automaticamente in avanti ad una distanza uguale alla lunghezza della pausa inserita.

Inserire Legature (Tie)

Questa funzione è usata per collegare, o legare, le note vicine con la stessa intonazione. Per eseguire una legatura, premete [F2] TIE. La lunghezza di nota attualmente impostata nel parametro Note Length, verrà aggiunta alla nota inserita prima che venga eseguita l'operazione Tie.

Cancellare delle note

Sono disponibili due sistemi per cancellare delle note: Delete e Back Delete. Premete [F3] DEL (Delete) per cancellare la nota nell'attuale posizione del cursore ↓. Premete [F4] BKDEL (Back Delete) per cancellare la nota precedente (un'unità indietro) alla posizione del cursore ↓. Per gli accordi, entrambe le funzioni cancellano tutte le note simultaneamente.

Modo Song Edit

Nel modo Song Edit è possibile editare eventi di song registrate in tempo reale o in step.

Per accedere al modo Song Edit, premete il pulsante [EDIT] sul pannello mentre siete in modo Song. Quando entrate in modo Song Edit, viene visualizzato l'elenco Track Event List per la traccia attualmente selezionata nel modo Song Play. Premete [F1]~ [F4] per selezionare uno dei quattro tipi di tracce (vedi sotto) da editare. I dati disponibili e l'elenco Event List visualizzato variano a seconda del tipo di traccia selezionata.

I metodi per l'editing della song (Song Edit) saranno illustrati separatamente per ogni tipo di traccia.

Tr1	Note	Gate	Vel
009-04-233	C4	00-346	(J) 008
009-04-473	B4	00-211	(J) 008
010-01-094	D4	00-275	(J) 008
010-01-217	C4	00-236	(J) 008
010-01-402	C4	00-430	(J) 008



[F1]: SEQ (Tr1~ 16: Editing tracce sequence 1~ 16)

[F2]: PFX (Editing traccia Pattern Play Effects)

[F3]: PTN (Editing traccia Pattern)

[F4]: TEMPO (Editing traccia Tempo)

Circa la locazione di ogni Evento

Tr1	Note	Gate	Vel
001-01-000	C4	00-001	(F) 06
001-02-000	C4	00-001	(F) 06
001-03-000	C4	00-001	(F) 06

E' possibile conoscere la locazione per ogni evento, consultando Measure/Beat/Clock a destra della videata.

- ① **Measure:** 1~ 999
- ② **Beat:** 1~ 16 (il valore massimo cambierà a seconda delle impostazioni di beat)
- ③ **Clock:** 000~ 479
- ④ **Top of Track (indica l'inizio della traccia)**
- ⑤ **End of Track (indica la fine della traccia)**

Insert

Per inserire un evento, prima specificate la locazione di inserimento e poi premete [ENTER].

Change

Per modificare la locazione di un evento, specificate la locazione e premete [ENTER].

Delete

Per cancellare un evento, spostate il cursore sull'evento e premete [F8] (Delete).

NOTE Per informazioni circa ogni evento, vedi di seguito.

NOTE La funzione Undo/ Redo del modo Song Job, vi consente di annullare l'operazione di editing che avete eseguito o di ripetere l'operazione.

[F1]: SEQ (Tr1~16: Sequence tracks 1~16)

Quando editate tracce sequence, potete inserire nuovi dati di eventi o modificare locazione e valore dei dati di evento già esistenti. Premete [F1] (SEQ) per visualizzare la videata Sequence Track Event List. Le funzioni [F5] INS (Insert) e [F6] CHNG (Change) vengono aggiunte al menu insieme alla funzione [F8] DEL (Delete) per cancellare gli eventi.

Tr1	Note	Gate	Vel
007-02-105	F 3	03-248 ()	99
007-02-106	B 3	03-244 ()	90
007-02-114	D 3	03-239 ()	65
008-01-470	C 3	03-200 ()	100
008-01-475	C 3	03-163 ()	106

Dati di eventi editabili

Note

Dati di editing relativi alla nota (Note Name, Gate Time, Velocity).

Note	Gate	Vel
001-01-000	C 3 00-086 (F.)	86

Impostazioni:

- Note:** DO-2~ SOL8
- Gate (Gate Time: Beat/Clock):** 00~ 99/000~ 479
- Note symbol:** Visualizza la lunghezza della nota più vicina al valore impostato in Gate Time.
- Vel (Velocity):** 1~ 127

Bend (Pitch Bend)

Edita i dati di Pitch Bend (valore).

Bend	Value
001-01-000 Pitch Bend	+ 0

Impostazioni:

- Value:** -8192~ + 8191

PC (Program Change)

Edita i dati di Program Change (Bank MSB/ LSB e numero di Voce). La Voce cambierà quando incontrerà questo evento in una song.

PC	Bank	Num	Name
001-01-000	000-000-00	1	Init Voice

Impostazioni:

- Bank MSB (Bank MSB):** 000~ 127, *** (non assegnato)
- Bank LSB (Bank LSB):** 000~ 127, *** (non assegnato)
- NUM (Number):** 001~ 128
- Bank/Voice Name (visualizzato ma non selezionabile)**

NOTE Per informazioni circa banchi/ numeri di voci, vedi elenco Voice List nell'opuscolo Data List.

CC (Control Change)

Edita i dati di Control Change (Control Number e relativo valore).

CC	Control	Value
001-01-000	000 Bank MSB	0

Impostazioni:

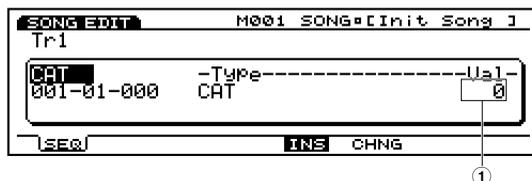
- Control:** 000 (off), 001~ 127
- Value:** 0~ 127

NOTE Per informazioni circa i Control Number, vedi opuscolo Data List.

NOTE Per informazioni circa i dati di Control Change, vedi opuscolo Data List.

■ CAT (Channel After Touch)

Regola il valore di Channel After Touch (aftertouch di canale, cioè applicato ad un canale - traccia).

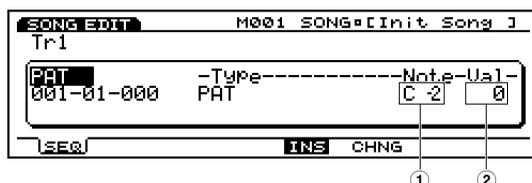


□ Impostazioni:

- ① Value: 0~ 127

■ PAT (Polyphonic After Touch)

Edita i dati di Polyphonic After Touch (nota e relativo valore). L'After Touch viene applicato ad ogni nota singolarmente.

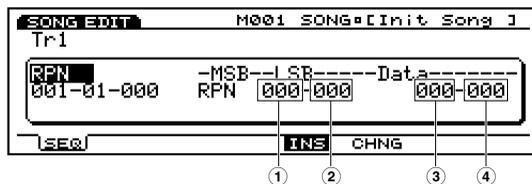


□ Impostazioni:

- ① Note: DO-2~ SOL8
- ② Value: 0~ 127

■ RPN (Registered Parameter Number)

Edita il Registered Parameter Number (RPN MSB/LSB e Data entry MSB/LSB).

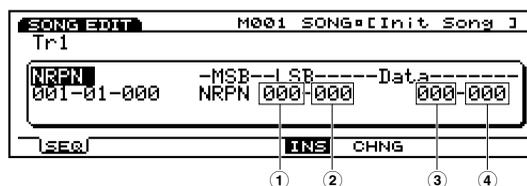


□ Impostazioni:

- ① RPN MSB: 000~ 127
- ② RPN LSB: 000~ 127
- ③ Data (Data entry MSB): *** (non assegnato), 000~ 127
- ④ Data (Data entry LSB): *** (non assegnato), 000~ 127

■ NRPN (Non Registered Parameter Number)

Edita il Non Registered Parameter Number (NRPN MSB/LSB e Data entry MSB/LSB).

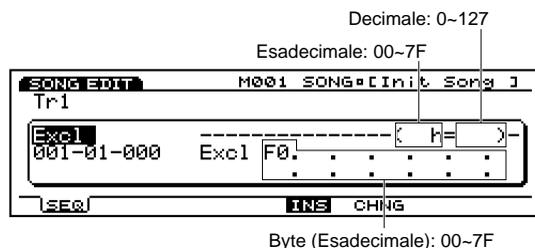


□ Impostazioni:

- ① NRPN MSB: 000~ 127
- ② NRPN LSB: 000~ 127
- ③ Data (Data entry MSB): *** (non assegnato), 000~ 127
- ④ Data (Data entry LSB): *** (non assegnato), 000~ 127

■ Excl (System Exclusive)

Edita i messaggi di Sistema Esclusivo (byte).



NOTE Anche se F0 (stato Exclusive), che indica l'inizio del messaggio di sistema esclusivo, verrà automaticamente impostato e visualizzato all'inizio, sarà necessario inserire F7 (End of exclusive - fine dei messaggi esclusivi) manualmente alla fine del messaggio.

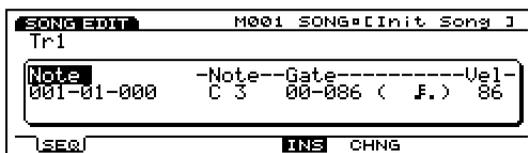
NOTE Per informazioni circa i messaggi di sistema esclusivo, vedi opuscolo Data List.

Inserimento di Eventi

E' possibile inserire nuovi eventi non contenuti nei dati di performance.

- 1 Nel modo Song Play, premete [ENTER] per accedere al modo Song Edit.
- 2 Premete [F1] (SEQ) per visualizzare l'elenco Sequence Track Event List.
- 3 Premete Track [1~ 16] per selezionare un numero di traccia da editare. Verrà visualizzata la Event List della traccia selezionata.
 - NOTE** Per l'EX5R, selezionate la traccia prima di entrare nel modo Song Edit.
 - NOTE** Potete scorrere tra l'elenco Event List e cercare le locazioni di inserimento, usando i pulsanti cursore verticali „ / . Quando il cursore si sposta su un evento, i dati di nota corrispondenti suoneranno.
 - NOTE** Se premete il pulsante [CURSOR] per illuminarne la spia, potrete usare il dial Data per spostare rapidamente il cursore.

- 4 Premete [F5] (INS: Insert): apparirà il menu Insert.



- 5 Spostate il cursore su Event Type in alto a sinistra sul menu Insert ed indicate il tipo di evento da inserire.
 - NOTE** Per informazioni circa i tipi di eventi, vedi pag. 202.
- 6 Spostate il cursore su Measure/Beat/Clock e impostate la locazione desiderata.
- 7 Spostate il cursore su ogni parametro e impostate il valore per ognuno.
- 8 Premete [ENTER] per inserire un evento.

Modifica degli Eventi

E' possibile modificare gli eventi contenuti nei dati di performance.

- 1 Nel modo Song Play, premete [ENTER] per accedere al modo Song Edit.
- 2 Premete [F1] (SEQ) per visualizzare l'elenco Sequence Track Event List.

- 3 Premete Track[1~ 16] per selezionare un numero di traccia da editare. Verrà visualizzata la Event List della traccia selezionata.

NOTE Per l'EX5R, selezionate la traccia prima di entrare nel modo Song Edit.

NOTE Quando seguite questa procedura CHNG si illumina e viene selezionato automaticamente. Se necessario, premete [F6] per selezionare CHNG.

- 4 Spostate il cursore sulla locazione dell'evento da modificare ed editate i parametri.

NOTE Potete scorrere tra l'elenco Event List e cercare le locazioni di inserimento, usando i pulsanti cursore verticali „ / . Quando il cursore si sposta su un evento, i dati di nota corrispondenti suoneranno.

NOTE Se premete il pulsante [CURSOR] per illuminarne la spia, potrete usare il dial Data per spostare rapidamente il cursore.

NOTE Per informazioni circa i tipi di eventi e di parametri, vedi pag. 202.

- 5 Usate [INC]/[DEC], il dial Data o il keypad numerico per modificare ed impostare i valori.

- 6 Premete [ENTER] per eseguire la modifica.

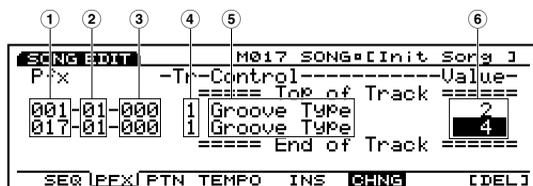
Cancellazione di Eventi

E' possibile cancellare dai dati di performance, eventi specifici.

- 1 Nel modo Song Play, premete [ENTER] per accedere al modo Song Edit.
- 2 Premete [F1] (SEQ) per visualizzare l'elenco Sequence Track Event List.
- 3 Premete Track[1~ 16] per selezionare un numero di traccia da editare. Verrà visualizzata la Event List della traccia selezionata.
 - NOTE** Per l'EX5R, selezionate la traccia prima di entrare nel modo Song Edit.
- 4 Spostate il cursore sulla locazione dell'evento da cancellare.
- 5 Premete [F8] [DEL] (Delete) per cancellare l'evento attualmente selezionato (l'evento su cui é posizionato il cursore).

[F2]: PFX (Pattern Play Effects Track)

Quando editate la traccia Pattern Play Effects, potete inserire nuovi dati di controllo Play Effects per ogni traccia pattern (1~ 8) e modificare la locazione ed il valore dei dati di evento esistenti. Premete [F2] (PFX) per visualizzare l'elenco Pattern Play Effects Track Event List. Al menu vengono aggiunte le funzioni [F6] CHNG (Change), [F5] INS (Insert) e [F8] DEL (Delete) per cancellare i dati.



Impostazioni:

- ① **Measure:** 1~ 999
- ② **Beat:** 1~ 16
- ③ **Clock:** 000~ 479
- ④ **Tr (Pattern Track):** 1~ 8
- ⑤ **Control (control type):** Groove Type
Quantize Strength
Groove Timing
Groove Velocity
Groove Gate Time
Gate Time Rate
Clock Offset
Velocity Rate
Velocity Offset
Transpose
- ⑥ **Value:** I valori cambiano a seconda del tipo di controllo.

NOTE Per informazioni circa ogni tipo di controllo ed i relativi valori, vedi pag. 188.

Inserimento di dati Control

La procedura base é identica a quella per l'inserimento di tracce Sequence. Premete [F2] (PFX) per selezionare la traccia Pattern Play Effects ed effettuate gli inserimenti.



Modifica dei dati Control

La procedura base é identica a quella per la modifica delle tracce Sequence. Premete [F2] (PFX) per selezionare la traccia Pattern Play Effects ed effettuate le modifiche.

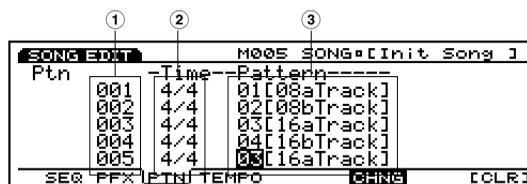
NOTE Non é possibile modificare i tipi di Control nel display Change. Questa operazione deve essere eseguita in fase di inserimento di dati Control (pag. 204).

Cancellazione di dati Control

La procedura base é identica a quella per la cancellazione delle tracce Sequence. Premete [F2] (PFX) per selezionare la traccia Pattern Play Effects ed eseguite le cancellazioni.

[F3]: PTN (Pattern Track)

Quando si editano le Tracce Pattern, é possibile modificare la segnatura del tempo registrato ed i pattern, in unità di misure. Premete [F3] (PTN) per visualizzare l'elenco Pattern Track Event List. Al menu vengono aggiunte le funzioni [F6] CHNG (Change) e [F8] CLR (Clear) per la cancellazione dei dati.



Impostazioni:

- ① **Measure:** 001~ 999
- ② **Meter:** 1/4~ 8/4, 1/8~ 16/8, 1/16~ 16/16
- ③ **Pattern number:** off, 01~ 50, end

Modifica della Segnatura del Tempo e dei Pattern

La procedura base é identica a quella per la modifica delle tracce Sequence. Premete [F2] (PFX) per selezionare la traccia Pattern ed eseguite le modifiche.

NOTE Alla fine della song, selezionate ed inserite "end" per il numero di pattern. Diversamente, la song non si fermerà alla locazione desiderata.

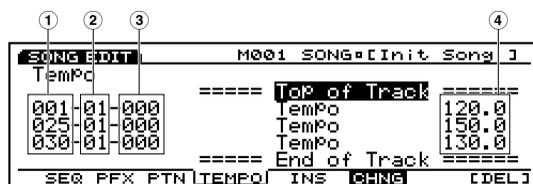
Cancellazione di Pattern

La procedura base é identica a quella per la cancellazione delle tracce Sequence. Premete [F2] (PFX) per selezionare la traccia Pattern ed eseguite la funzione Clear.

NOTE Anche se cancellate un pattern, la segnatura del tempo non viene cancellata.

[F4]: TEMPO (Tempo Track)

Quando editate la traccia Tempo, potete inserire i dati di tempo (modifiche di tempo) e le modifiche di locazione e valore degli attuali dati di tempo. Premete [F4] (TEMPO) per visualizzare l'elenco Tempo Track Event List. Al menu saranno aggiunte anche le funzioni [F5] INS (Insert), [F6] CHNG (Change) e [F8] DEL (Delete) per la cancellazione dei dati.



Impostazioni:

- ① **Measure:** 1~ 999
- ② **Timing:** 1~ 16
- ③ **Clock:** 000~ 479
- ④ **Value:** 30.0~ 250.0

Inserimento di dati di Tempo

La procedura base é identica a quella per l'inserimento di tracce Sequence. Premete [F4] (TEMPO) per selezionare la traccia Tempo ed eseguite gli inserimenti.



Modifica di dati di Tempo

La procedura base é identica a quella per la modifica delle tracce Sequence. Premete [F4] (PTN) per selezionare la traccia Tempo ed eseguite le modifiche.

Cancellazione di dati di Tempo

La procedura base é identica a quella per la cancellazione di tracce Sequence. Premete [F4] (TEMPO) per selezionare la traccia Tempo ed eseguite le cancellazioni.

Modo Song Job

Sono disponibili vari job per le song create nel modo Song Edit (o in fase di editing). Questi job vi consentono di eseguire varie operazioni, tra cui copia e cancellazione, in unità di misura o traccia.



- [F2]: JOB1
- [F3]: JOB2
- [F4]: JOB3
- [F7]: UNDO/REDO

[SONG]

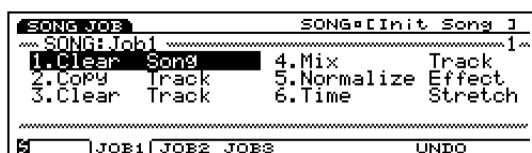
[JOB]

[F2:JOB1]	207
[Clear Song]	207
[Copy Track]	208
[Clear Track]	208
[Mix Track]	208
[Normalize Effect]	208
[Time Stretch]	208
[F3:JOB2]	209
[Copy Measure]	209
[Erase Measure]	209
[Create Measure]	209
[Delete Measure]	210
[Thin Out]	210
[Extract]	210
[Chord Sort]	211
[Chord Sparate]	211
[F4:JOB3]	212
[Quantize]	212
[Move Clock]	214
[Modify GateTime]	215
[Modify Velocity]	216
[Transpose]	217
[Shift Note]	217
[Crescendo]	217
[Shift Event]	218
[F7:UNDO]	218

Premete il pulsante [JOB] sul pannello mentre vi trovate in modo Song, per accedere al modo Song Job. Quando entrate nel modo Song Job, appare il seguente menu. Sono disponibili 22 tipi di job nel modo Song Job, suddivisi in tre gruppi JOB1~ 3. Premete [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) o [F4] (JOB3) per selezionare un menu. La funzione Undo/ Redo è assegnata a [F7] che annulla le modifiche effettuate nel job più recente.

Procedura per eseguire un Job

- 1 Nel modo Song Play, selezionate la traccia song per cui desiderate eseguire un job.
- 2 Premete [JOB] per accedere al modo Song Job.
- 3 Premete [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) o [F4] (JOB3) per selezionare un menu. Verrà visualizzato il menu selezionato.



- 4 Spostate il cursore su un job e premete [ENTER]. Apparirà la videata del job selezionato.

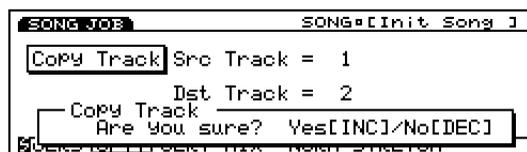


NOTE Potete visualizzare i job anche premendo [F1]~ [F8] tenendo premuto [SHIFT].

- 5 Spostate il cursore su un parametro e usate [INC]/[DEC], il dial Data, il keypad numerico o le manopole 1~ 6 per impostare i valori.

NOTE A seconda del job selezionato, l'impostazione dei valori potrebbe non essere necessaria.

- 6 Premete [ENTER]. Apparirà il seguente menu che vi chiederà conferma dell'operazione.



- 7 Per eseguire il job premete [YES]. A video apparirà il messaggio "Completed!" ad indicare che il job è stato eseguito. Verrà visualizzata poi la videata precedente.

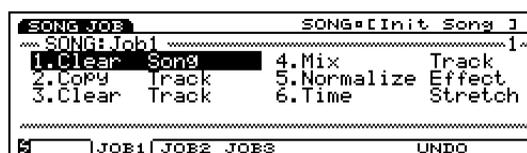
Per annullare il job, premete [NO].

NOTE Quando Song Job necessita di qualche tempo per completare l'operazione, a video apparirà il messaggio "Executing...". Se disattivate l'unità mentre è visualizzato questo messaggio, i dati potrebbero andare distrutti.

- 8 Premete due volte [EXIT] per uscire dal modo Song Job e tornare al modo Song.

[F2]: JOB1

Premete [F2] (JOB1) e apparirà il menu JOB1. Sono disponibili sei job che lavorano in unità di traccia di song.



1. Clear Song (cancella tutti i dati di song)
2. Copy Track (copia i dati di una traccia specifica su un'altra traccia)
3. Clear Track (cancella tutti i dati dalla traccia specificata)
4. Mix Track (miscela una traccia in un'altra)
5. Normalize Effect (applica le impostazioni Play Effects permanentemente ad ogni traccia)
6. Time Stretch (espande o comprime il tempo nell'estensione specificata per la traccia indicata)

1. Clear Song

Questo job cancella tutti i dati di traccia da una song ed inizializza Play Effects ed altre impostazioni della song.



2. Copy Track

Questo job copia tutti i dati da una traccia specifica ad un'altra. I dati Play Effects ed altre impostazioni della song vengono copiati contemporaneamente. Questa operazione riprogramma qualsiasi dato già esistente nella traccia di destinazione.



■ Src Track (Source Track)

Imposta la traccia sorgente che verrà copiata.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

■ Dst Track (Destination Track)

Imposta la traccia destinazione della copia.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

3. Clear Track

Questo job cancella tutti i dati dalla traccia specificata.



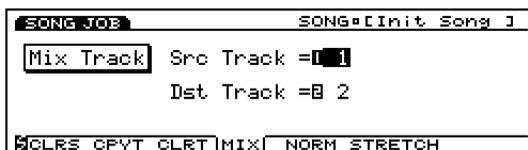
■ Track

Imposta la traccia che verrà cancellata.

□ **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16), ptn (Traccia Pattern), pfx (Traccia Pattern Play Effect), tempo, all (tutte le tracce)

4. Mix Track

Questo job mixa tutti i dati di una specifica traccia sequence (Mix source track) con quelli di un'altra traccia (Mix destination track). Al termine dell'operazione, la traccia destinazione contiene sia i suoi dati originali sia copia dei dati della traccia sorgente.



■ Src Track (Source track)

Imposta la traccia sorgente Mix.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

■ Dst Track (Destination track)

Imposta la traccia di destinazione Mix.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

5. Normalize Effect

Questo job riprogramma i dati di una traccia sequence specifica e applica le impostazioni Play Effects (pag.187) permanentemente a quella traccia. Le impostazioni Play Effects di quella traccia saranno resettate al loro stato iniziale.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguita l'operazione Normalize Effect.

□ **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16), all (tutte le tracce)

6. Time Stretch

Questo job espande o comprime il tempo nell'estensione specificata di una determinata traccia. L'operazione influenza tutti i tempi di note step, gate e di evento, espandendo o comprimendo tutta l'estensione specificata.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Time Stretch.

□ **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16), all (tutte le tracce)

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (dalla misura iniziale a quella finale) in cui sarà eseguito Time Stretch.

□ **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

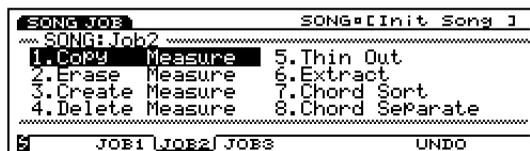
■ Time

Imposta la percentuale di espansione o compressione dell'estensione specificata.

□ **Impostazioni:** 50~ 200%

[F3]: JOB2

Premete [F3] (JOB2) e verrà visualizzato il menu JOB2. Sono disponibili otto job eseguibili in unità di misura.



1. Copy Measure (copia i dati nell'estensione specificata)
2. Erase Measure (cancella i dati nell'estensione specificata)
3. Create Measure (inserisce misure vuote in tutte le tracce)
4. Delete Measure (cancella specifiche misure da tutte le tracce)
5. Thin Out (riduce i dati come i dati di controller)
6. Extract (estrae dati specifici dall'estensione indicata)
7. Chord Sort (estrae eventi chordal note, attraverso l'intonazione, in una specifica estensione di una traccia)
8. Chord Separate (ordina note di accordo con un intervallo specifico)

1. Copy Measure

Questo job copia tutti i dati da un'estensione specifica di una traccia in un'altra. E' possibile spostare i dati all'interno della stessa traccia. Questa operazione riprogramma qualsiasi dato già esistente nella traccia destinazione.



■ Src Track (source track)

Imposta la traccia sorgente che verrà copiata.

- **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16), ptn (Traccia Pattern), pfx (Traccia Pattern Play Effect), tempo, all (tutte le tracce)

NOTE Per ptn (traccia Pattern), pfx (traccia Pattern Play Effect), tempo e all (tutte le tracce), la traccia di destinazione può copiare solo da una traccia sorgente uguale a quella di destinazione. Quando è selezionato "ptn," "pfx," "tempo" o "all" la traccia destinazione cambia automaticamente per adattarsi alla selezione.

■ Src Meas (Source Measure)

Imposta l'estensione (misura iniziale e finale) della traccia sorgente.

- **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Dst Track (Destination Track)

Imposta la traccia destinazione della copia.

- **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16), ptn (Traccia Pattern), pfx (Traccia Pattern Play Effect), tempo, all (tutte le tracce)

■ Dst Meas (Destination Measure)

Imposta la prima misura di destinazione che verrà copiata (la misura a cui inizia la copia).

- **Impostazioni:** 001~ 999

■ Times

Imposta il numero di volte per cui avverrà la copia.

- **Impostazioni:** 01~ 99

2. Erase Measure

Questo job cancella tutti i dati da un'estensione specifica di una traccia. Anche se i dati vengono cancellati, le misure vuote restano.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguita l'operazione Erase Measure.

- **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16), ptn (Traccia Pattern), pfx (Traccia Pattern Play Effect), tempo

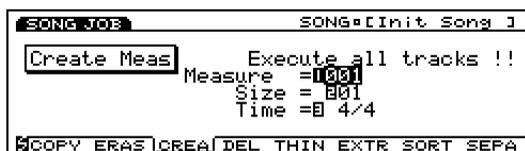
■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui avverrà Erase Measure.

- **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

3. Create Measure

Questo job inserisce contemporaneamente una o più misure vuote in tutte le tracce (tracce Sequence 1~ 16, Pattern, Pattern Play Effect e Tempo).



■ Measure

Imposta la locazione (misura di inizio per l'inserimento) in cui saranno inserite le misure vuote.

❑ **Impostazioni:** 001~ 999

■ Size

Imposta il numero di misure vuote da inserire.

❑ **Impostazioni:** 01~ 99

■ TIME

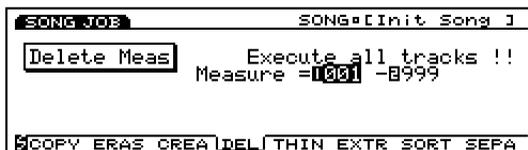
Imposta la segnatura del tempo per le misure vuote.

❑ **Impostazioni:** 1/4~ 8/4, 1/8~ 16/8, 1/16~ 16/16

NOTE Poiché potete impostare liberamente la segnatura del tempo, potete usare la funzione Create Measure per creare una song con metratura dispari.

4. Delete Measure

Questo job cancella un'estensione specifica di misure da una song. L'estensione specificata viene rimossa da tutte le tracce (tracce sequence 1~ 16, Pattern, Pattern Play Effect e Tempo) contemporaneamente. Qualsiasi misura successiva all'ultima misura dell'estensione specificata, si sposterà in avanti per riempire il vuoto.



■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura di inizio e misura di fine) in cui viene eseguito Delete Measure.

❑ **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

5. Thin Out

Questo job rimuove ogni occorrenza di eventi non di nota dall'estensione di traccia indicata. Lo scopo è quello di ridurre la quantità di dati e liberare la memoria.

NOTE Quando l'intervallo di ogni evento è superiore a 60 clock, i dati non vengono rimossi.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Thin Out.

❑ **Impostazioni:** 1~ 16(tracce Sequence 1~ 16), tempo

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura di inizio e misura di fine) in cui viene eseguito Thin Out.

❑ **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Events

Imposta il tipo di evento che verrà ridotto. Quando è selezionato "CC" (Control Change), verrà aggiunto un parametro di impostazione e sarà possibile indicare il numero di control.

Quando in Track è selezionato "tempo", la modifica di tempo viene impostata automaticamente negli Eventi. Questa impostazione quindi non è necessaria.

❑ **Impostazioni:** Pitch Bend, Control Change(Numeri di Control da 000~ 127), Ch After Touch (Channel After Touch), PolyAfter Touch (Polyphonic After Touch)

6. Extract

Questo job sposta tutte le istanze di dati specifici da una determinata estensione di una traccia sequence alla stessa estensione di un'altra traccia sequence. A seguito di questa operazione, nella traccia sorgente non restano più i dati di evento specificati. Se nella traccia destinazione sono contenuti già dei dati, i dati estratti e quelli già esistenti vengono mixati.

E' possibile anche usare questo job per cancellare i dati di evento specificati anziché rimuoverli. Potrete farlo impostando la traccia di destinazione dell'estrazione su "off".



■ **Track**

Seleziona la traccia da cui avverrà l'estrazione (Extract source) e la traccia in cui avverrà la copia (Extract destination).

□ **Impostazioni:**

Extract Source: 1~ 16

Extract Destination: 1~ 16, off (i dati estratti vengono cancellati)

■ **Measure**

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Extract.

□ **Impostazioni:**001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ **Events**

Imposta il tipo di evento da estrarre.

Quando viene selezionato un evento diverso da "Sys. Exclusive", si aggiungono parametri addizionali per l'estensione dell'evento ed è possibile impostare l'estensione.

□ **Impostazioni:**Note, Program Change, Pitch Bend, Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch) , PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch), Sys.Exclusive(System Exclusive)

■ **Event Range**

Imposta l'estensione dell'estrazione dell'evento. L'unità di valore differisce a seconda dell'evento selezionato.

□ **Note:** DO-2~ SOL8

□ **Program Change, Control Change (Control number), Ch After Touch, PolyAfterTouch:** 0~ 127

□ **Pitch Bend:** -8192~ + 8192

7. Chord Sort

Questo job "classifica" eventi di note di accordi (eventi di note simultanee) in ordine di intonazione. Le note possono essere ordinate dall'intonazione più alta alla più bassa o viceversa. E' possibile ordinare gli accordi nell'estensione specificata di una traccia sequence. Per esempio, se le note MI3, DO3 e SOL3 iniziano tutte allo stesso tempo, il job le organizza in ordine di DO3, MI3, SOL3 (se impostato su "up order") o su SOL3, MI3, DO3 (se impostato su "down order").



■ **Track**

Imposta la traccia in cui viene eseguito Chord Sort .

□ **Impostazioni:**1~ 16 (Tracce sequence 1~ 16)

■ **Measure**

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Chord Sort .

□ **Impostazioni:**001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ **Type**

Imposta il tipo di Chord Sort. Quando è regolato su "up order" gli accordi vengono ordinati dall'intonazione inferiore a quella superiore. Quando è regolato su "down order" gli accordi vengono ordinati dall'intonazione superiore a quella inferiore.

□ **Impostazioni:** 001~ 999 up order, down order

8. Chord Separate

Questo job organizza le note dell'accordo in base ad un intervallo specifico (nell'estensione della traccia sequence indicata). Per esempio, se il valore Clock è impostato su 30, un accordo formato da DO3, MI3, SOL3, verrà suonato come un DO3 (con il tempo originale degli accordi) seguito 30 clock più tardi dal MI3 e altri 30 clock dopo dal SOL3. Questa funzione può separare facilmente qualsiasi accordo ed è utile, ad esempio, quando si desidera simulare determinate tecniche di chitarra.

NOTE Non è possibile spezzare accordi nella misura successiva o nell'accordo successivo.



■ **Track**

Imposta la traccia in cui viene eseguito Chord Separate.

□ **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16)

■ **Measure**

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Chord Separate.

□ **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

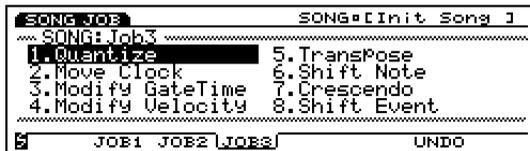
■ **Clock**

Imposta l'intervallo di clock inserito tra le note.

□ **Impostazioni:** 1~ 999

[F4]: JOB3

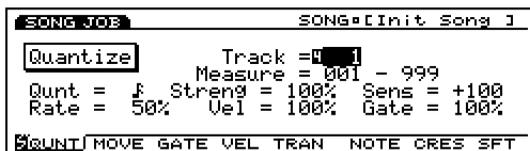
Premete [F4] (JOB3) e apparirà il menu JOB3. Sono disponibili otto job per i dati di evento di nota contenuti su una traccia specifica.



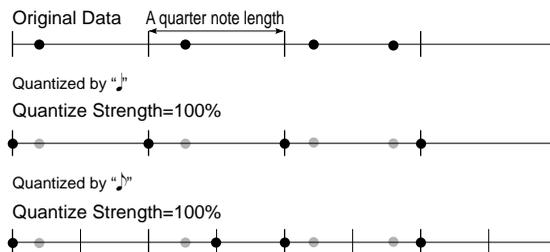
1. Quantize (corregge il tempo delle note in un'estensione specifica)
2. Move Clock (sposta tutti gli eventi in un'estensione specifica)
3. Modify GateTime (modifica i tempi di gate della nota [length] in un'estensione specifica)
4. Modify Velocity (modifica le dinamiche di nota in un'estensione specifica)
5. Transpose (traspone tutte le note in un'estensione specifica)
6. Shift Note (sostituisce tutte le istanze di una nota selezionata con quanto specificato, in una determinata estensione)
7. Crescendo (aumenta o diminuisce gradualmente la dinamica delle note in un'estensione specifica)
8. Shift Event (cambia un tipo di evento in un altro in un'estensione specifica)

1. Quantize

Questo job quantizza eventi di note in una specifica estensione di traccia. Potete usare questa funzione, ad esempio, per correggere le imperfezioni di tempo di una performance che avete registrato in tempo reale.



Le funzioni Quantize Strength e Sensitivity vi consentono di regolare varie impostazioni. L'impostazione Strength varia la percentuale di valore di quantizzazione mentre l'impostazione Sensitivity specifica l'estensione a cui viene applicata la quantizzazione. Potete combinare queste impostazioni, per esempio, per regolare solo le note lontane dalla linea di quantizzazione, ovvero dal valore originale di quantizzazione, lasciando inalterate le note vicine a tale valore.



L'impostazione Rate aggiunge uno "swing" al ritmo. Vi permette di ritardare leggermente gli eventi di nota in ogni battuta pari aggiungendo così un pò di "swing". Se state usando un valore di quantizzazione di una nota da 1/8, ad esempio, il delay (ritardo) sarà applicato agli eventi di nota della seconda, quarta, sesta ed ottava battuta della misura.

E' possibile migliorare ulteriormente lo swing modificando dinamica e tempo di gate degli eventi di nota con delay.

■ Track

Imposta la traccia in cui verrà eseguito Quantize.

Impostazioni: 1~ 16(Tracce Sequence 1~ 16)

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Chord Separate.

Impostazioni: 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Qunt (Quantize Value)

Imposta il valore di nota standard a cui Quantize corregge il tempo.

$\text{F}+\text{F}\text{E}$ usa come valori di nota standard note da 1/16 e terzine di nota da 1/16 mentre $\text{J}+\text{J}\text{E}$ usa come valori standard note da 1/8 e terzine di nota da 1/8. Se usate il valore quantize, terzine di nota da 1/16 o da 1/8, per le song che contengono note da 1/16 (o da 1/8) e terzine di nota da 1/16 (o da 1/8), tutte le note saranno quantizzate al tempo della terzina e ciò potrebbe rovinare la song. In questi casi, se usate come valori di nota standard $\text{F}+\text{F}\text{E}$ o $\text{J}+\text{J}\text{E}$, le note più vicine al tempo della nota da 1/16 (o da 1/8) saranno trattate come le note da 1/16 (o da 1/8) e quelle più vicine al tempo delle terzine di nota da 1/16 (o da 1/8), saranno trattate come le terzine di nota da 1/16 (o da 1/8), risolvendo così il problema.

Impostazioni: off, F , FE , F , JE , J , JE , J , $\text{F}+\text{F}\text{E}$, $\text{J}+\text{J}\text{E}$

■ Streng (Quantize Strength)

Durante la quantizzazione, il valore Strength imposta la percentuale di tempo a cui vengono spostati gli eventi di nota verso la linea di quantizzazione, cioè il valore di quantize originale.

Un'impostazione di 100% sposta del tutto ogni nota verso la linea di quantizzazione.

Un'impostazione di 50%, sposta ogni nota solo per metà verso la linea di quantizzazione.

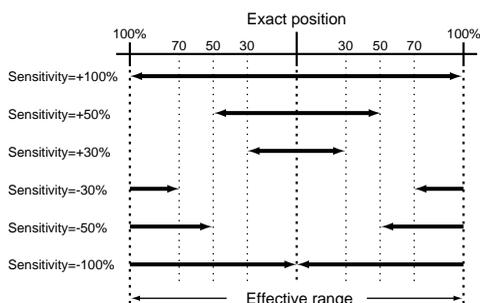
□ **Impostazioni:** 0%~ 100%

■ Sens (Quantize Sensitivity)

Sensitivity vi consente di specificare l'estensione a cui viene applicata l'impostazione di quantizzazione. L'estensione dei dati da quantizzare è indicata da valori percentuali (%).

Nella figura sotto riportata, un valore di 100% significa che metà del valore di quantizzazione si estende a destra (avanti) e a sinistra (indietro) della linea di quantizzazione. Ad esempio, se il valore di quantizzazione è una nota da 1/4, il valore di Sensitivity di 100% indica le posizioni di nota da 1/8 all'estrema destra e sinistra rispetto alla linea di quantizzazione. Se impostate Sensitivity su 100% (o -100%), la quantizzazione viene applicata a tutte le note. Se impostate Sensitivity su 50% la quantizzazione viene applicata solo alle note a metà dell'intervallo intorno alla linea di quantizzazione. Come nell'esempio precedente, con Sensitivity regolato sul 50% con un valore di quantizzazione di nota da 1/4, vengono influenzate tutte le note entro il valore di nota da 1/16, su entrambi i lati della linea, mentre le note più lontane restano invariate. Se impostate Sensitivity su -50% con un valore di quantizzazione di nota da 1/4, verranno quantizzate tutte le note superiori a 1/16, lontane dalla linea di quantizzazione mentre le note più vicine resteranno invariate.

Quindi, usando valori positivi si spostano solo le note vicine alla linea mentre usando valori negativi si spostano solo le note più lontane dalla linea.



□ **Impostazioni:** -100%~ + 000%~ + 100%

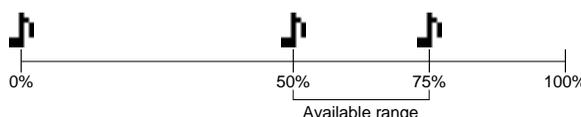
NOTE L'utilizzo di questa funzione vi consente di correggere le note che sono evidentemente fuori tempo, senza variare le sottili discrepanze esistenti. Per ottenere questo risultato, in genere si imposta Sensitivity circa su -30% e -50% per quantizzare le note abbastanza lontane rispetto alla nota quantize di riferimento.

■ Rate (Swing Rate)

Questa impostazione vi consente di ritardare (delay) leggermente gli eventi di nota in tutte le battute pari del valore quantize impostato, dando così al ritmo un pò di "swing". Se state usando valori di quantizzazione di terzina, l'EX applica il delay alle note in ogni terza battuta della terzina. Se state usando un valore di quantizzazione di 1/8 o 1/16, l'EX applica il delay solo alle battute pari.

La percentuale di Swing Rate (di quanto viene spostata la nota) può essere impostata a partire dalla lunghezza di due o tre valori di quantizzazione. Le impostazioni Rate disponibili differiscono a seconda del valore di quantize.

Quando il valore quantize é: 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 :



In questo caso, il 100% rappresenta il doppio della lunghezza del valore di quantize. Quindi la posizione originale delle battute pari che sarà influenzata dall'impostazione di Rate è 50%. Un'impostazione del 50% non produce regolazioni e quindi le battute pari restano esattamente al centro, senza produrre swing. Valori superiori al 50% spostano il tempo in avanti per produrre uno swing nel ritmo. Il valore massimo, 75%, sposta il tempo di metà del valore di quantizzazione (nota puntata).

Quando il valore quantize é: ♩, ♪, ♫:



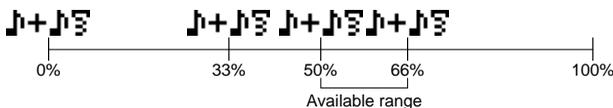
In questo caso, il 100% rappresenta tre volte la lunghezza del valore quantize. La posizione originale della terza battuta nella terzina che verrà influenzata dall'impostazione Rate é quindi 66%.

Un'impostazione del 66% non produce alcuna regolazione e lascia nella sua posizione originale, senza swing, la terza battuta della terzina.

Valori superiori al 66% spostando in avanti il tempo e producono un effetto swing per il ritmo.

Il valore massimo, 83%, sposta il tempo di metà del valore di quantizzazione (una sestina).

Quando il valore quantize é: ♪+♪, ♫ o ♫+♫:



In questo caso, 100% rappresenta il doppio della lunghezza del valore di ♪ o ♫. Quindi, la posizione originale della battuta pari (la seconda nota) che sarà influenzata dall'impostazione Rate, é 50%.

Un'impostazione del 50% non produce alcuna regolazione e la battuta pari resta nella sua posizione originale, senza swing.

Valori superiori al 50% spostano in avanti il tempo e producono un effetto swing per il ritmo.

Il valore massimo, 66%, sposta il tempo sulla terza battuta della terzina.

□ **Impostazioni:**

Quando il valore quantize é ♩, ♪, ♫, ♫:
50%~ 75%

Quando il valore quantize é ♩, ♪, ♫:
66%~ 83%

Quando il valore quantize é ♪+♪ or ♫+♫:
50%~ 66%

NOTE Se impostate Quantize Strength su un valore inferiore al 100%, le note spostate potrebbero trovarsi su tempi successivi rispetto alle note normali che seguono. In questo caso, l'EX sposterà allo stesso modo tutte le note successive.

■ **Vel (Swing Velocity)**

Questa impostazione vi permette di modificare, al valore di quantizzazione impostato, la dinamica degli eventi di note delle battute pari, dando al ritmo un senso di "swing".

Ricordate che la dinamica é la forza con cui viene premuto un tasto. Potete usare questa impostazione per aumentare o diminuire la forza delle note in ogni battuta pari.

Un'impostazione del 100% non modifica la dinamica originale. Impostazioni inferiori al 100%, diminuiscono la dinamica delle note nelle battute pari mentre valori superiori al 100% la aumentano. Il valore di dinamica non eccede i limiti superiore ed inferiore, 1 e 127.

□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

■ **Gate (Swing Gate Time)**

Questa impostazione vi consente di modificare, per il valore di quantize impostato, il tempo di gate degli eventi di nota di tutte le battute pari, dando al ritmo un senso di "swing".

Il tempo di gate é la lunghezza del tempo a cui é suonata una nota. Potete usare questa impostazione per allungare o accorciare le note delle battute pari. Un'impostazione del 100% lascia inalterato il tempo di gate. Impostazioni inferiori al 100% abbreviano il tempo di gate delle note delle battute pari, mentre impostazioni superiori al 100% lo allungano. Il valore di tempo di gate non eccede il limite inferiore di 1.

□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

2. **Move Clock**

Questo job sposta tutti i dati di eventi dell'estensione specificata di una determinata traccia, in unità di clock. Questo job non sposterà mai un evento oltre il punto di inizio o di fine dell'estensione specificata; qualsiasi evento fosse spostato oltre questo punto viene riportato all'inizio o alla fine dell'estensione.



NOTE Se preferite spostare gli eventi in unità di misure, potete usare il job Copy Measure (pag.209).

■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Move Clock.

- **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16), pfx, tempo

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Move Clock.

- **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

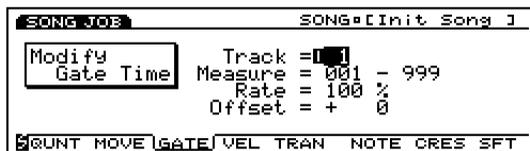
■ Clock

Imposta la distanza (avanti o indietro) a cui vengono spostati i dati. Ricordate che sono disponibili 480 clock per battuta (beat) quando si imposta la distanza a cui saranno spostati i dati.

- **Impostazioni:** -9999~ + 0~ + 9999

3. Modify GateTime

Questo job altera il tempo di gate delle note nell'estensione specificata. Il tempo di gate indica la lunghezza del tempo durante il quale viene tenuta una nota. Per le voci con sustain, il tempo di gate equivale al tempo reale di riproduzione. E' possibile modificare il tempo di gate usando due tipi di parametri: Rate e Offset.



Il tempo di gate modificato verrà ottenuto in base alla formula qui riportata.

$$\text{Tempo di gate modificato} = \text{tempo di gate originale} \times \text{Rate} + \text{valore Offset}$$

Il tempo di gate non eccede il limite inferiore di 1.

■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Modify GateTime.

- **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16)

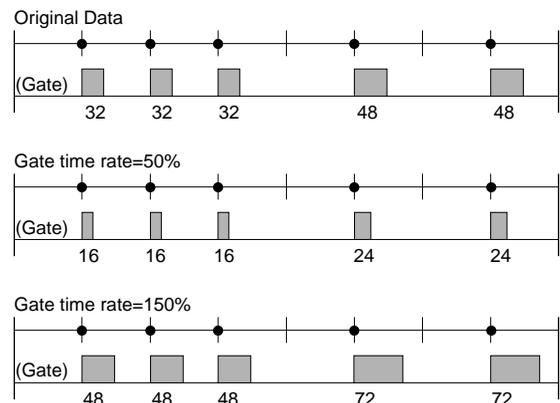
■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Modify GateTime.

- **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Rate

Aumenta o diminuisce il tempo di gate di tutte le note nell'estensione specificata, moltiplicando il valore di Rate. Un'impostazione del 100% non produce alcuna modifica. Un'impostazione inferiore al 100% produce un tempo di gate più breve mentre un'impostazione superiore al 100% produce un tempo di gate più lungo.



- **Impostazioni:** 000%~ 100%~ 200%

■ Offset

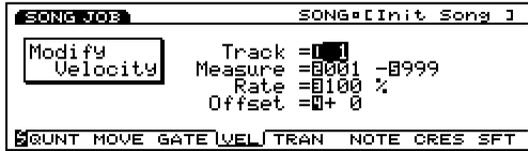
Aumenta o diminuisce il tempo di gate di tutte le note nell'estensione specificata, moltiplicando il valore di Offset. Un'impostazione di 0 non produce alcuna modifica. Valori negativi diminuiscono il tempo di gate mentre valori positivi lo aumentano.

- **Impostazioni:** -9999~ + 0~ + 9999

4. Modify Velocity

Questo job altera la dinamica delle note nell'estensione specificata. La dinamica si riferisce alla forza con cui viene premuto un tasto. Potete modificarla usando due tipi di parametri: Rate e Offset.

NOTE Il volume può variare a seconda della voce selezionata che potrebbe avere diverse impostazioni di dinamica nel modo Voice Edit.



Il valore di dinamica modificato viene ottenuto con la seguente formula.

$$\text{Dinamica modificata} = \text{valore dinamica originale} \times \text{Rate} + \text{valore Offset}$$

Il valore di dinamica non eccede i limiti superiore ed inferiore di 1 e 127.

■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Modify Velocity.

□ **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16)

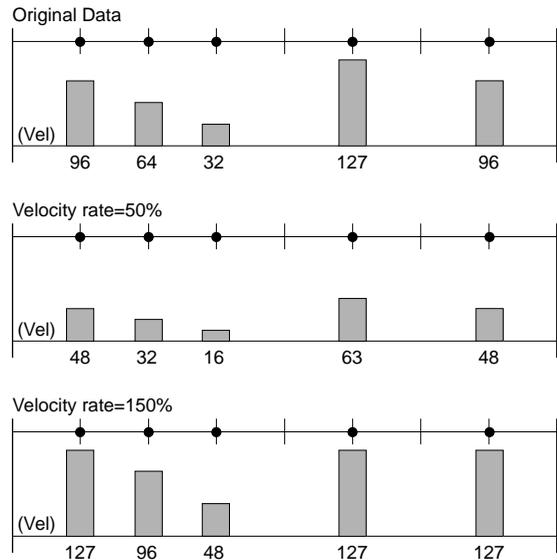
■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Modify Velocity.

□ **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Rate

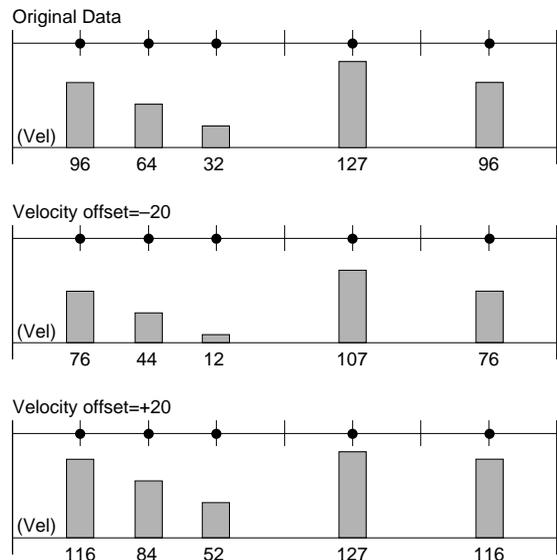
Aumenta o diminuisce la dinamica di tutte le note nell'estensione specificata, moltiplicando il valore di Rate. Un'impostazione del 100% non produce alcuna modifica. Un'impostazione inferiore al 100% diminuisce la dinamica mentre un'impostazione superiore al 100% la aumenta.



□ **Impostazioni:** 000%~ 100%~ 200%

■ Offset

Aumenta o diminuisce la dinamica di tutte le note nell'estensione specificata, aggiungendo il valore di Offset. Un'impostazione di 0 non produce alcuna modifica. Valori negativi diminuiscono la dinamica mentre valori positivi la aumentano.



□ **Impostazioni:** -99~ + 00~ + 99

5. Transpose

Questo job vi consente di trasportare in semitoni le note dell'estensione specificata di una determinata traccia sequence.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Transpose.

Impostazioni: 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16)

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Transpose.

Impostazioni: 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Transpose

Imposta il valore di trasposizione (semitoni). Un valore di + 12 traspone tutte le note indicate di un'ottava sopra mentre un valore di -12 le traspone di un'ottava sotto.

Impostazioni: -99~ + 0~ + 99

6. Shift Note

Questo job sostituisce tutte le occorrenze di un'intonazione specifica (entro l'estensione indicata di una determinata traccia sequence) con un'altra intonazione.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Shift Note.

Impostazioni: 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16)

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Shift Note.

Impostazioni: 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ FromNote (source note)

Imposta la sorgente di intonazione che sarà modificata.

Impostazioni: DO-2~ SOL8

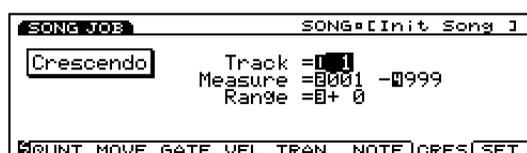
■ To Note(destination note)

Imposta l'intonazione destinazione.

Impostazioni: DO-2~ SOL8

7. Crescendo

Questo job aumenta o diminuisce gradualmente il volume della vostra performance. Produce l'effetto di crescendo (aumento) o diminuendo (diminuzione) applicando una modifica graduale alla dinamica dell'estensione indicata per una traccia specifica.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Crescendo.

Impostazioni: 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16)

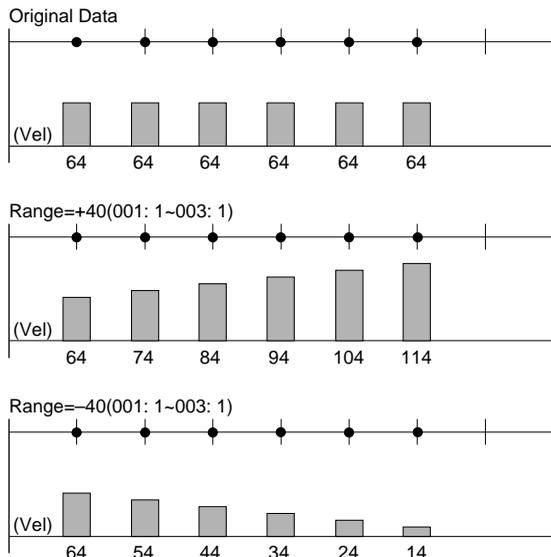
■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Crescendo.

Impostazioni: 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Range

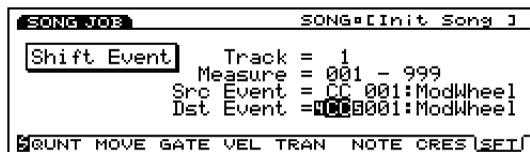
Imposta la quantità di crescendo/diminuendo. E' possibile specificare il valore di dinamica finale che deve essere raggiunto alla fine dell'estensione indicata. Impostazioni positive producono un crescendo mentre impostazioni negative producono un diminuendo. Il valore di dinamica non eccede i limiti superiore ed inferiore di 1 e 127.



❑ **Impostazioni:** -99~ + 0~ + 99

8. Shift Event

Questo job sostituisce tutte le occorrenze di un particolare tipo di evento (entro l'estensione indicata della traccia sequence specificata) con altri tipi di eventi. Per esempio, potete usare questa funzione per cambiare i dati di breath controller in eventi di aftertouch di canale.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Shift Event.

❑ **Impostazioni:** 1~ 16 (Tracce Sequence 1~ 16)

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Shift Event.

❑ **Impostazioni:** 001~ 999 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Src Event (Source Event)

Seleziona la sorgente che sarà modificata.

❑ **Impostazioni:** Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: numeri di nota), Note (Vel: valori di dinamica di ogni nota)

■ Dst Event (Destination Event)

Imposta l'evento destinazione a cui viene sostituito l'evento sorgente.

❑ **Impostazioni:** Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: la modifica di dati dell'evento sorgente sarà sostituita con i numeri di nota con la dinamica fissa di 64 e il tempo di gate fisso di 108), Note (Vel: la modifica di dati dell'evento sorgente sarà sostituita con le dinamiche dell'intonazione fissa di DO3 e fissata al tempo di gate di 108).

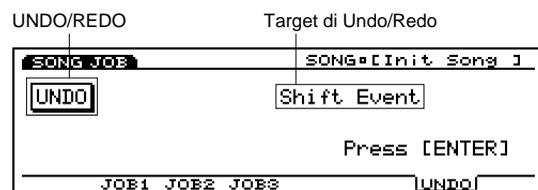
[F7]: UNDO/REDO

La funzione Undo/Redo è assegnata a [F7]. Undo annulla le modifiche effettuate nella più recente operazione di registrazione, editing o job e riporta i dati allo stato precedente. Redo, disponibile solo dopo aver eseguito un Undo, annulla l'effetto di Undo e recupera le modifiche. Quando eseguite un job inavvertitamente o commettete degli errori durante la registrazione o l'editing, usate questo job per recuperare i dati che altrimenti andrebbero perduti.

Undo/Redo è sempre attivo dopo un'operazione di registrazione, editing e job. Appena eseguite un Undo, il nome del job cambia in REDO. UNDO e REDO si alternano dopo un'operazione di Undo/Redo. Se i dati non vengono modificati, Undo/Redo non si attiva.

Procedura per eseguire Undo/Redo

❶ Premete[F7] (UNDO/REDO): apparirà la videata UNDO/REDO.



UNDO/REDO:

È visualizzata l'operazione disponibile, UNDO o REDO.

Il target di Undo/Redo:

Il target (obiettivo) della funzione Undo/Redo verrà visualizzato. Si tratterà del nome dell'operazione di registrazione, editing o job eseguita più di recente.

❷ Premete[ENTER] per eseguire Undo/Redo. A video apparirà il messaggio "Completed!" ad indicare che la funzione di annulla è stata eseguita e apparirà la videata precedente.

NOTE Se [F7] (UNDO) viene premuto senza che prima sia stata eseguita un'operazione, a video apparirà il messaggio "Undefined job" (job indefinito) e non sarà possibile eseguire l'Undo.

Modo Pattern

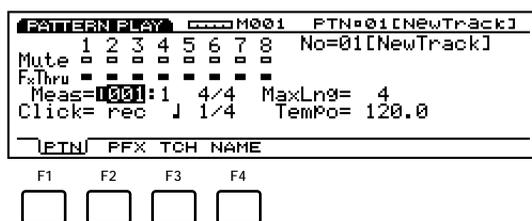
Modo Pattern Play

Questo modo usa il sequencer interno per suonare i pattern ed è dotato di numerose funzioni relative all'esecuzione dei pattern. Potete accedere al modo Pattern Record dal modo Pattern Play e qui registrare un massimo di 50 pattern. Questi pattern possono essere usati per creare una song. Per organizzare i pattern dopo averli registrati, memorizzateli su floppy disk così da poterli utilizzare quando necessario.

NOTE I pattern sono configurati con molte tracce fino a 16 misure e vengono sempre riprodotti in loop (ripetutamente).

NOTE Per informazioni circa il sequencer, vedi pag. 60.

Premete il pulsante [PATTERN] sul pannello per accedere al modo Pattern Play. Quando entrate nel modo Pattern Play, appare la seguente videata. In questo modo sono disponibili quattro tipi di menu.



[F1]: PTN (impostazioni relative all'esecuzione dei pattern)

[F2]: PFX (impostazioni relative a Play Effects)

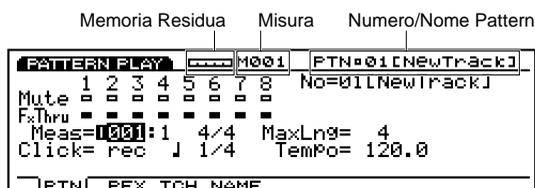
[F3]: TCH (impostazioni relative ai canali di trasmissione della traccia)

[F4]: NAME (impostazioni relative all'assegnazione di nomi ai pattern)

NOTE Non è possibile accedere al modo Play quando è attivo il pulsante [ARPEGGIO] o [KEYMAP].

[F1]: PTN (Pattern)

Questi parametri sono usati per impostare le funzioni Mute e Play Effects Thru per ogni traccia pattern (1-8). Possono essere regolati su "on" o "off". Sono disponibili inoltre impostazioni relative all'esecuzione dei pattern, come Tempo.



■ Remaining Memory

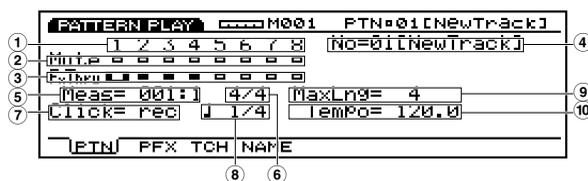
Questa barra indica la quantità di memoria disponibile per la registrazione o la memoria residua del sequencer interno. È comune a tutte le funzioni del sequencer interno: Song, Pattern e Arpeggio.

■ Measure/PTN (Pattern Name)

Il numero/nome del pattern e l'attuale numero di misura sono indicati a video. Questi elementi non possono essere modificati.

Track Section

Queste impostazioni sono usate per attivare/disattivare Mute e Play Effects Thru per ogni traccia, anche durante la riproduzione del pattern.



■ ① Track Number

Un pattern consiste di 1~ 8 tracce sequence. Il numero di traccia si illumina (box in nero) per le tracce che sono state registrate e contengono dati.

■ ② Mute

Imposta Mute per una traccia. Spostando il cursore sulla linea Mute ed usando il dial Data o [INC]/[DEC], potete attivare/disattivare questa funzione. Come illustrato nella videata, il box nero indica che Mute è regolato su "on". Quando Mute è attivo, quella traccia viene esclusa durante la riproduzione ed il suono è temporaneamente sospeso. Quando Mute è regolato su "off", viene visualizzato solo il contorno del box, Mute è annullato e il suono viene nuovamente prodotto.

■ ③ Play Effects Thru

Imposta FxThru (Play Effects Thru) per una traccia. Spostando il cursore sulla linea FX Thru ed usando il dial Data o [INC]/[DEC], potete regolare questa funzione su "on" o "off". Quando FxThru é attivato per una traccia, Play Effects viene temporaneamente bypassato durante la riproduzione. Quando é disattivato, viene visualizzato solo il contorno del box, la funzione FxThru é annullata e le impostazioni Play Effects sono nuovamente abilitate.

NOTE Quando il cursore é sulla linea Mute o FxThru, potete selezionare una traccia premendo il corrispondente pulsante TRACK [1~ 8] sul pannello (solo EX5/7). Potete regolare Mute o Fx Thru direttamente su "on" o "off" tenendo premuto il pulsante [F1] PTN e premendo il pulsante TRACK [1~ 8] desiderato mentre il cursore si trova sulla linea Mute o FxThru.

■ ④ No (Pattern Number)

Seleziona il numero di pattern che verrà riprodotto. A destra del numero di pattern sarà visualizzato il nome del pattern.

□ **Impostazioni:** 01-50

■ ⑤ Meas (Measure)

Imposta ed indica i numeri di Measure e Beat per il pattern attualmente selezionato. Vi consente di impostare i valori in misure.

□ **Impostazioni:** L'impostazione varia a seconda della lunghezza del pattern (001-016).

NOTE Per avanzare e riavvolgere potete anche usare i pulsanti sequencer [REW] e [FWD]; per tornare alla prima misura del pattern, usate il pulsante [TOP].

■ ⑥ Time Signature

Indica la segnatura del tempo di un pattern. L'impostazione della segnatura del tempo viene effettuata nel modo Pattern Record (pag. 223).

■ ⑦ Click (Click Mode)

Imposta il suono del metronomo (Click). Sono disponibili quattro modi: "off" (non suona), "rec" (suona durante la registrazione), "play" (suona durante la riproduzione e la registrazione) e "all" (suona sempre). Questa funzione é utile per suonare a tempo durante un'esecuzione o una registrazione.

□ **Impostazioni:** off, rec, play, all

■ ⑧ Metronome (Click) Beat

Imposta il beat (unità di nota) per quando suona il metronomo (Click).

□ **Impostazioni:** 1/4, 1/8, 1/16

■ ⑨ MaxLng (Maximum Length)

Visualizza la lunghezza della traccia più lunga, impostata in "Length" nella videata [F2]: PFX.

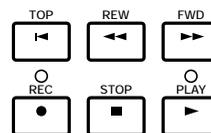
■ ⑩ Tempo

Imposta il tempo per il pattern suonato.

□ **Impostazioni:** 30.0~ 250.0

Circa il controllo di riproduzione dei pattern

La riproduzione dei pattern é controllata dai pulsanti sequencer. Il pattern suonerà sempre in loop automaticamente, da quando lo avviate a quando lo fermate.



[TOP]: Riporta il pattern alla prima misura.

[REW]: (Rewind): Riavvolge i numeri di misura del pattern.

[FWD]: (Forward): Avanza velocemente tra i numeri di misura del pattern.

[REC]: (Recording): Abilita il modo Pattern Record.

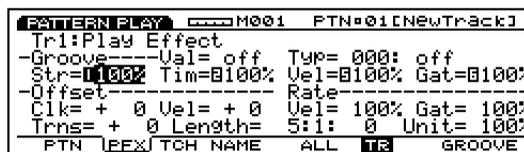
[STOP]: Ferma la riproduzione.

[PLAY]: Avvia la riproduzione.

[F2]: PFX (Play Effects)

Queste impostazioni si riferiscono a Play Effects. Questa funzione vi permette di regolare in modo temporaneo la dinamica ed il tempo del suono delle note MIDI. Potete modificare il groove di riproduzione senza alterare i dati originali. Potete inoltre applicare vari groove al pattern, usando i 100 diversi tipi di template groove disponibili o creando dei template groove personali. E' possibile impostare diversi Play Effects per ogni traccia.

Premete [F2]: appare la videata PFX e alla videata vengono aggiunte le funzioni [F5] (All), [F6] (TR) e [F8] (GROOVE). Premendo il pulsante [F8] si apre la videata Groove Template in cui potete creare i vostri template groove e controllare i contenuti dei template groove preset.



Procedura per impostare Play Effects

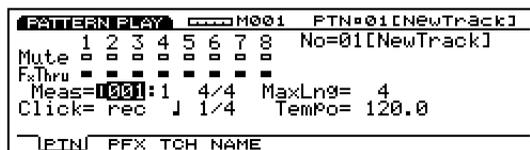
1 Avviate la riproduzione del pattern.

Premete il pulsante [PLAY] per avviare il pattern.

NOTE Play Effects può essere impostato quando un pattern è fermo oppure in tempo reale durante la riproduzione del pattern. In questo modo potete controllare l'effetto derivante da Play Effects.

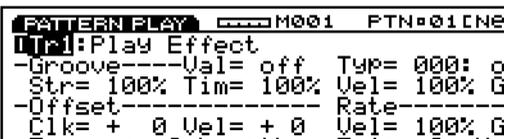
2 Selezionate [F5] ALL o [F6] TR.

Quando desiderate applicare lo stesso Play Effects a tutte le tracce, premete [F5] per selezionare ALL (tutte le tracce). Quando desiderate impostare Play Effects in modo diverso per ogni singola traccia, premete [F6] e selezionate TR (ogni traccia).



3 Selezionate la traccia a cui desiderate applicare Play Effects.

Quando selezionate TR (ogni traccia) al punto 2, selezionate una delle otto tracce disponibili, Tr 1-8.



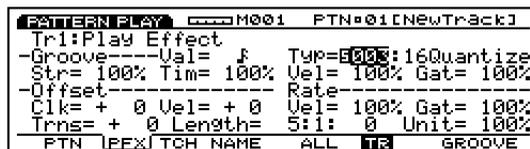
NOTE Questa operazione non è necessaria quando selezionate ALL (All Tracks) al punto 2.

4 Impostate la lunghezza del loop.

Muovete il cursore su Length (measure/ beat / clock) e impostate la lunghezza del loop (viene ripetuta una phrase impostata). La lunghezza qui specificata determina il loop di riproduzione del pattern.

5 Selezionate un template groove.

Spotate il cursore su Type e selezionate un template groove. Quando selezionate un template groove User, continuate spostando il cursore su Val (Value) e impostate un valore di Quantize .



NOTE Quando selezionate uno dei template groove Preset 1~ 100, il valore di Quantize può essere controllato ma non modificato.

6 Impostate gli altri parametri.

Impostate gli altri parametri a seconda delle necessità.

7 Impostate Play Effects per altre tracce.

Ripetete i punti 3~ 6 e specificate le impostazioni di Play Effects per le tracce desiderate.

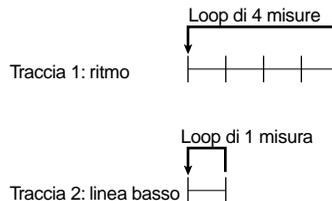
Questi parametri sono uguali a quelli illustrati per la videata PFX del modo Song Play. Qui di seguito illustreremo solo i parametri diversi. Per informazioni circa i parametri, vedi pag.187.

I parametri non contenuti nella videata PFX del modo Song Play, vengono aggiunti in basso alla videata PFX del modo Pattern Play.

Length (Loop Length)

Imposta e visualizza la lunghezza del loop (measure/ beat/ clock) per ogni traccia. Qui potete impostare la lunghezza di ogni traccia per determinare la lunghezza di ogni loop riprodotto. E' possibile modificare la lunghezza del loop di ogni traccia e, per esempio, come illustrato nella figura seguente, effettuare le impostazioni in modo che un loop di una misura di linea di basso abbia un'impostazione Play Effects mentre un loop di quattro misure di parte ritmica abbia impostazioni di Play Effects differenti. Combinando i due potrete creare groove molto complessi.

NOTE Prima di registrare il pattern, impostate qui la lunghezza di ogni traccia.



Measure Number

Visualizza ed imposta il numero di misura della traccia attualmente selezionata.

Impostazioni: 1~ 16

Beat Number

Visualizza ed imposta il numero di battuta della traccia attualmente selezionata. Le impostazioni disponibili dipendono dalla segnatura del tempo attuale.

Impostazioni: 1~ 8

■ Clock Number

Visualizza ed imposta il numero di clock della traccia attualmente selezionata. Le impostazioni disponibili dipendono dalla segnatura del tempo attuale.

□ **Impostazioni:** 000~ 479

■ Unit

Potete allungare o abbreviare il tempo di riproduzione di ogni traccia. Un'impostazione del 200%, ad esempio, raddoppierà il tempo di riproduzione e produrrà un tempo veloce la metà. Al contrario, un'impostazione del 50% dimezzerà il tempo di riproduzione e raddoppierà la velocità del tempo. Modificando la velocità dei dati sequence di ogni traccia, potete creare ritmi molto interessanti.

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

[F5]: ALL [F6]: TR(Track)

Quando è selezionato [F5]: ALL tutte le modifiche influenzeranno tutte le tracce.

Quando è selezionato [F6]: TR tutte le modifiche influenzeranno solo la traccia specificata.

[F8]: GROOVE (Groove Template)

Premete [F8] (GROOVE): apparirà la videata GROOVE. Qui potete creare i vostri template User per i pattern o controllare i contenuti dei template groove Preset. Alla videata viene inoltre aggiunta la funzione [F6] COPY.

I template groove vi consentono di aggiungere un effetto groove al vostro pattern, cambiando il tempo dei dati di pattern grazie alla funzione Play Effects. Ogni template groove contiene i parametri in una misura.

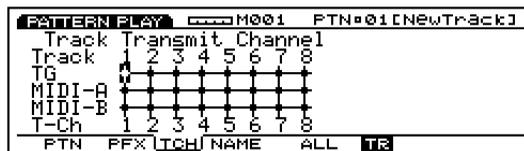
E' possibile creare un template User copiando uno dei 100 tipi di template groove Preset e modificandolo oppure impostando tutti i parametri dal nulla.

Tutti i parametri della videata GROOVE e le impostazioni usate per le tracce pattern (1~ 8) sono uguali a quelli della videata GROOVE del modo Sample Play. Per informazioni, vedi pag.190.

NOTE La funzione Copy non è attiva quando per TYPE è selezionato "off".

[F3]: TCH (Transmit Channel)

Imposta il canale di trasmissione per ogni traccia e la destinazione dei dati. Spostate il cursore su un parametro, impostate l'interruttore su "on" o "off" e specificate il canale MIDI usando [INC]/[DEC].



NOTE Premete TRACK [1-8] per selezionare ogni numero di traccia (solo EX5/7).

■ TG (Tone Generator)

Determina se i dati di ogni traccia vengono trasmessi o meno al generatore sonoro interno.

□ **Impostazioni:** + (trasmessi), ÷ (non trasmessi)

■ MIDI-A/MIDI-B (MIDI OUT A/B)

Determina se i dati di ogni traccia vengono trasmessi o meno ad un'unità esterna dal MIDI OUT A/B.

□ **Impostazioni:** + (trasmessi), ÷ (non trasmessi)

NOTE "MIDI B" non è attivo su EX5R ed EX7.

■ T-Ch (Transmit Channel)

Imposta il canale di trasmissione MIDI per ogni traccia.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

[F4]: NAME (Pattern Name)

Vi consente di assegnare un nome ad un pattern usando un massimo di otto lettere e/o numeri.



NOTE La procedura per assegnare un nome ad un pattern è uguale a quella per le song. Vedi pag. 192.

Modo Pattern Record

Nel modo Pattern Record sono disponibili due sistemi di registrazione dei pattern: real time (tempo reale) e step. Sono disponibili inoltre varie funzioni relative alla registrazione dei pattern. E' possibile memorizzare nella memoria interna fino a 50 pattern oppure e' possibile salvarli su floppy disk per utilizzarli poi a seconda delle necessita'.

Registrazione Real Time: Come con i registratori multitraccia, la performance viene registrata mentre la suonate, conservando tutte le sottili sfumature dell'esecuzione.

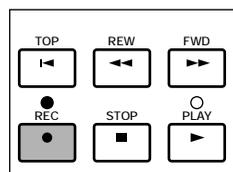
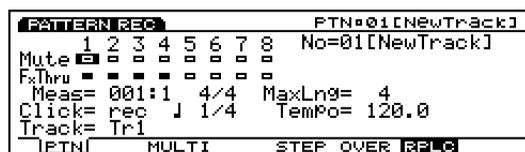
Registrazione Step: E' come scrivere la musica su uno spartito: ogni nota viene programmata separatamente. E' possibile avere una conferma a video di ogni battuta della misura mentre si esegue la programmazione. Questo tipo di registrazione e' ideale per programmare pattern e phrase ripetitivi, basi ritmiche e linee di basso che richiedono estrema precisione. Questo metodo di registrazione e' anche utile per inserire tempi di trigger di loop di campioni per gli intermezzi.

I pattern precedentemente creati sono utili per comporre una song. Potrete creare, memorizzare e programmare (registrare) vari pattern di accompagnamento in qualsiasi ordine, su qualsiasi traccia pattern nel modo Song Record (vedi pag.193). In questo modo, e' possibile creare in modo semplice e veloce un'intera sezione di accompagnamento. Le otto tracce pattern e le 16 tracce song condividono le stesse 16 parti del generatore sonoro. Impostate i canali MIDI in modo da evitare che le parti si sovrappongano.

Come accedere al Modo Pattern Record

Nel modo Pattern Play, premete il pulsante sequencer [REC] (Recording). La spia [REC] si illuminerà ad indicare che e' stato abilitato il modo Pattern Record e vi troverete in stato di standby.

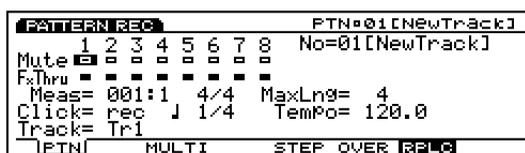
Premete di nuovo [REC] o [STOP] per tornare al modo Song Play.



NOTE Per informazioni base circa il sequencer, vedi pag. 60.

Quando entrate nel modo Pattern Record, a video appariranno i seguenti menu. Sono disponibili cinque menu.

NOTE Prima di entrare in modo Pattern Record, create le performance (pag. 156) che desiderate utilizzare.



[F1]: PTN (impostazioni relative alla registrazione di pattern)

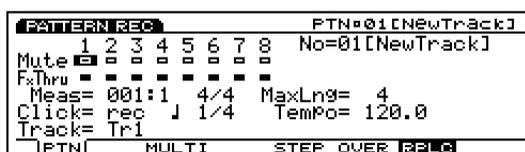
Modo di registrazione

- [F4]: MULTI (Modo Multi)
- [F5]: STEP (Registrazione Step)
- [F6]: OVER (Overdubbing)
- [F7]: RPLC (Registrazione Replace)

[F1]: PTN (Pattern)

Sono disponibili varie impostazioni relative alla registrazione di pattern, come ad esempio la selezione di una traccia per la registrazione e l'impostazione della segnatura del tempo e del tempo. Oltre a ciò, sono disponibili Mute on/off e Play Effects Thru on/off per ognuna delle tracce di riproduzione (tracce 1~ 8).

Molti di questi parametri sono comuni al modo Pattern Play (pag.219). Descriveremo qui di seguito solo i parametri diversi rispetto a quelli del modo Pattern Play.



■ No (Pattern Number)

Seleziona il numero del pattern che verrà registrato. Il nome del pattern sarà visualizzato a destra del numero.

□ **Impostazioni:** 01~ 50

■ Meas (Measure)

I numeri Measure/Beat (misura/battuta) saranno visualizzati ma non potranno essere modificati. La posizione di inizio per la registrazione è fissa a "001: 1."

■ Time Signature

Imposta la segnatura del tempo per il pattern.

□ **Impostazioni:** 1/4~ 8/4, 1/8~ 16/8, 1/16~ 16/16

NOTE E' possibile modificare la segnatura del tempo dopo la registrazione.

■ Track

Seleziona la traccia per la registrazione. Le tracce 1~ 8 possono essere selezionate anche usando TRACK [1~ 8] (solo EX5/7).

□ **Impostazioni:** Tr1~ 8(tracce 1~ 8)

NOTE Le tracce pattern 1~ 8 sono posizionate sulla stessa linea in alto sulla videata.

Modo di Registrazione

Nel modo Pattern Record i vari modi di registrazione sono stati assegnati a [F3] e [F5]~ [F7].

[F3]: MULTI

Attiva/ disattiva il modo Multi. Premete [F3], MULTI è illuminato, quindi il modo Multi è attivo, e tutte le tracce possono essere registrate in tempo reale. Questo tipo di registrazione è usata principalmente quando si utilizza un sequencer esterno. Per esempio, sulla traccia attualmente selezionata (la traccia selezionata nei parametri) la performance eseguita sulla tastiera di EX5/7 viene registrata e, allo stesso tempo, i dati di performance vengono registrati su altre tracce da un sequencer esterno.

NOTE Nel modo Multi, è possibile selezionare il tipo di registrazione Over Dubbing o Replace.

NOTE Quando il modo Multi è disattivato, la registrazione in tempo reale può avvenire solo su una traccia specifica per volta.

[F5]: STEP

Attiva/ disattiva il modo di registrazione Step. Premete [F5], STEP si illumina e quindi è attivo il modo Step. E' possibile programmare le note una per volta. Premete [F6]~ [F7] per annullare il modo Step e tornare alla registrazione in tempo reale.

NOTE Quando non è illuminato STEP è sempre attiva la registrazione in tempo reale.

[F6]: OVER(Over Dubbing)

Attiva/ disattiva la registrazione Over dubbing. Premete [F6], OVER si illumina e si attiva Over dubbing. Quando registrate in tempo reale, potete registrare sopra dati già registrati. Ad esempio, dopo aver registrato una parte di bass drum, potete usare questa funzione per registrare sopra una parte di snare o hi-hat, senza cancellare i dati originali. Premete [F5]/ [F7] per annullare Over dubbing.

[F7]: RPLC(Replace)

Attiva/disattiva la registrazione Replace. Premete [F7], RPLC si illumina e si attiva la registrazione Replace. Quando registrate in tempo reale, potete registrare sopra dati già registrati (cancellando e sostituendo i dati originali con i nuovi dati mentre registrate). Premete [F6]/ [F8] per annullare la registrazione Replace.

Real Time Recording

La registrazione in tempo reale (real time) è simile ad un registratore multitraccia su cui registrate mentre suonate su ogni traccia (Tr1-8). Sono disponibili due metodi di registrazione, Over Dubbing (registra sopra i dati originali senza cancellarli) e Replace (cancella e sostituisce i dati originali). Inoltre, è disponibile il modo Multi che, quando è attivato vi permette di registrare su tutte le tracce simultaneamente e quando è disattivato vi consente di registrare una traccia per volta.

- ❶ Nel display PTN (modo Pattern Play), selezionate il numero di pattern (01-50) da registrare.
- ❷ Nel display PFX (modo Pattern Play), impostate Length (lunghezza loop) per ogni traccia(1-8).
- ❸ Nel modo Pattern Play, premete [REC] per accedere al modo Pattern Record (standby di registrazione).
- ❹ Nel display PTN, effettuate le impostazioni necessarie per la registrazione: segnatura del tempo, tempo, click, etc.

- 5 Selezionate la traccia (Tr1-8) per la registrazione, usando il parametro Track.
- 6 Selezionate uno dei seguenti modi di registrazione: [F6] (Over Dubbing) o [F7] (Replace). Per registrare simultaneamente su tutte le tracce, premete [F3] (MULTI): il modo Multi si attiverà e si illuminerà la spia.

- 7 Premete [PLAY] e dopo due misure di count down avrà inizio la registrazione. Registrate suonando la tastiera. La spia verde [PLAY] lampeggerà in sincrono con il click del metronomo.

NOTE Durante le due misure di countdown, Meas (measure) visualizzerà il countdown da -2 a -1.

- 8 Premete [STOP] per fermare la registrazione. L'EX tornerà automaticamente al modo Pattern Play.

NOTE Dopo aver terminato la registrazione, nel modo Pattern Edit (pag.226) e Pattern Job (pag.227), potete sfruttare varie funzioni di editing per correggere errori di nota o di tempo.

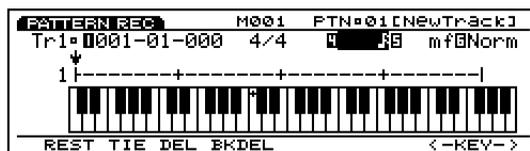
Step Recording

Nella registrazione Step, i dati di performance (lunghezza di nota, intonazione e dinamica) vengono programmati uno per volta.

Videata Step Recording

Quando sarete nel modo di registrazione Step (dopo aver premuto [PLAY]), apparirà la seguente videata.

Tutte le funzioni qui illustrate sono identiche a quelle per la registrazione STEP nel modo Song Record. Per informazioni circa ogni parametro e il modo per inserire le note, vedi pag.198.



Procedura per la registrazione Step

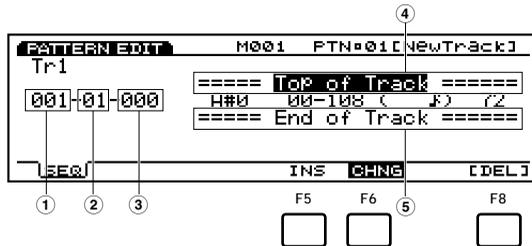
- 1 Nel display PTN del modo Pattern Play, selezionate il numero di pattern (01-50) da registrare.
- 2 Nel display PFX (modo Pattern Play), impostate Length (lunghezza loop) per ogni traccia(1-8)
- 3 Nel modo Pattern Play, premete [REC] per accedere al modo Pattern Record (standby di registrazione).
- 4 Nel display PTN, impostate la segnatura del tempo per la registrazione.
- 5 Impostate il numero di misura iniziale per la registrazione, usando il parametro Meas.
- 6 Selezionate la traccia (Tr1-8) per la registrazione, usando il parametro Track.
- 7 Premete [F5] (STEP) per selezionare il modo di registrazione Step.
- 8 Premete [PLAY], la spia verde [PLAY] si illuminerà ed apparirà la videata Step Recording.
- 9 Impostate la lunghezza della nota e la dinamica e inserite la nota usando la tastiera. Automaticamente il cursore ↓ si sposta in avanti ad una distanza uguale alla lunghezza della nota inserita.
- 10 Ripetete il punto 9 e programmate una nota per volta.
- 11 Premete [STOP] e fermate la registrazione. L'EX tornerà automaticamente al modo Pattern Play.

NOTE Dopo aver terminato la registrazione, nel modo Pattern Edit (pag.226) e Pattern Job (pag.227), potete sfruttare varie funzioni di editing.

Modo Pattern Edit

Nel modo Pattern, premete il pulsante [EDIT] sul pannello per accedere al modo Pattern Edit. In questo modo, potete editare gli eventi dei pattern per ogni traccia sequence 1~ 8, registrata in tempo reale o in step.

[F5] INS (Insert) vi consente di inserire nuovi eventi mentre [F6] CHNG (Change) vi permette di modificare la posizione o il valore dei dati esistenti. Con [F8] DEL (Delete) potrete cancellare gli eventi non necessari.



- ① **Measure:** 1~ 16 (il valore massimo cambia a seconda dell'impostazione Length)
- ② **Beat:** 1~ 16 (il valore massimo cambia a seconda dell'impostazione Beat)
- ③ **Clock:** 000~ 479
- ④ **Top of Track (indica l'inizio della traccia)**
- ⑤ **End of Track (indica la fine della traccia)**

[F5]: INS (Insert: inserisce un nuovo evento)
 [F6]: CHNG (Change: cambia la posizione o il valore di un evento)
 [F8]: DEL (Delete: cancella un evento)

NOTE La funzione Undo/Redo del modo Pattern Job vi consente di annullare l'operazione di editing appena effettuata o di ripetere l'operazione.

Dati di eventi editabili

I dati di eventi editabili sono gli stessi delle tracce sequence 1~ 16 del modo Song Edit. Per maggiori informazioni, vedi pag. 202.

Inserimento di eventi

Ora potete inserire nuovi dati di eventi non inclusi nei dati del pattern.

- ① Nel modo Pattern Play, premete [EDIT] per accedere al modo Pattern Edit. Sarà visualizzato l'elenco Event List.

- ② Premete Track [1~ 8] per selezionare il numero di traccia da editare. A video apparirà l'elenco Event List della traccia selezionata.

NOTE Per l'EX5R, selezionate una traccia prima di accedere al modo Pattern Edit.

NOTE Potete scorrere tra l'elenco Event List e cercare le locazioni di inserimento, usando i pulsanti cursore „ / „. Quando il cursore viene spostato su un evento, i dati di nota suoneranno.

NOTE Se premete il pulsante [CURSOR] per illuminarne la spia, potrete usare il dial Data per spostare velocemente il cursore.

- ③ Premete [F5] (INS: Insert): apparirà il menu Insert.



- ④ Spostate il cursore su Event Type in alto a sinistra del menu Insert ed indicate il tipo di evento da inserire.

NOTE Per informazioni circa i tipi di eventi ed i parametri, vedi pag. 202.

- ⑤ Spostate il cursore su Measure/Beat/Clock e indicate la locazione specifica.

- ⑥ Spostate il cursore su ogni parametro ed impostate il valore per ognuno.

- ⑦ Premete [ENTER] per inserire l'evento.

Modifica degli eventi

E' possibile modificare gli eventi dei dati pattern.

- ① Nel modo Pattern Play, premete [EDIT] per accedere al modo Pattern Edit.

- ② Premete Track [1~ 8] per selezionare il numero di traccia da editare (solo EX5/7). L'elenco Event List della traccia selezionata, apparirà a video.

NOTE Quando seguite la procedura sopra indicata, CHNG si illumina e viene selezionato automaticamente. Se necessario, premete [F6] per selezionare CHNG.

- 3 Spostate il cursore sulla locazione dell'evento che desiderate modificare ed editate i parametri.

NOTE Potete scorrere tra l'elenco Event Liste cercare le locazioni di inserimento, usando i pulsanti cursore verticali „ / e spostarvi su un parametro usando i pulsanti cursore orizzontali ^ /□ . Quando il cursore viene spostato su un evento, i dati di nota suoneranno.

NOTE Se premete il pulsante [CURSOR] per illuminarne la spia, potrete usare il dial Data per spostare velocemente il cursore.

NOTE Per informazioni circa i tipi di eventi ed i parametri, vedi pag. 202.

- 4 Usate [INC]/[DEC], il dial Data o il keypad numerico per modificare ed impostare i valori.
- 5 Premete [ENTER] per eseguire la modifica.

Cancellazione di eventi

E' possibile cancellare un evento specifico dai dati di pattern.

- 1 Nel modo Pattern Play, premete [EDIT] per accedere al modo Pattern Edit.
- 2 Premete Track [1~ 8] per selezionare il numero di traccia da editare (solo EX5/7). L'elenco Event List della traccia selezionata, apparirà a video.
- 3 Spostate il cursore sulla locazione dell'evento che desiderate cancellare.
- 4 Premete [F8] [DEL] (Delete) per cancellare l'evento attualmente selezionato (l'evento su cui é posizionato il cursore).

Modo Pattern Job

Sono disponibili vari job per i pattern creati nel modo Pattern Record/Edit. Questi job vi consentono di copiare o cancellare o eseguire molte altre operazioni in unità di misura o traccia.

PATTERN JOB		PTN#01[NewTrack]	
PATTERN: Job1			
1. Copy Pattern	5. Mix Track	Track	
2. Clear Pattern	6. Append Pattern	Track	
3. Copy Track	7. Split Pattern	Track	
4. Clear Track	8. Time Stretch	Track	



[F2]: JOB1
 [F3]: JOB2
 [F4]: JOB3
 [F7]: UNDO/REDO

[PATTERN]		
└─ [JOB]		
	[F2:JOB1]	228
	└─ [Copy Pattern]	229
	└─ [Clear Pattern]	229
	└─ [Copy Track]	229
	└─ [Clear Track]	229
	└─ [Mix Track]	229
	└─ [Append Pattern]	230
	└─ [Split Pattern]	230
	└─ [Time Stretch]	231
	[F3:JOB2]	231
	└─ [Copy Measure]	231
	└─ [Erase Measure]	231
	└─ [Get Phrase]	232
	└─ [Put Phrase]	232
	└─ [Thin Out]	232
	└─ [Extract]	233
	└─ [Chord Sort]	233
	└─ [Chord Separate]	234
	[F4:JOB3]	234
	└─ [Quantize]	234
	└─ [Move Clock]	235
	└─ [Modify GateTime]	235
	└─ [Modify Velocity]	235
	└─ [Transpose]	236
	└─ [Shift Note]	236
	└─ [Crescendo]	236
	└─ [Shift Event]	237
	[F7:UNDO]	237

Nel modo Pattern, premete il pulsante [JOB] sul pannello per accedere al modo Pattern Job. Quando entrate nel modo Pattern Job, appare il seguente menu. Sono disponibili 24 tipi di job, suddivisi in tre gruppi JOB1~ 3. Premete [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) o [F4] (JOB3) per selezionare un menu. La funzione Undo/Redo é assegnata a [F7] e annulla le modifiche effettuate nell'ultimo job eseguito.

Procedura per eseguire un job

- 1 Nel modo Pattern Play, selezionate il pattern per cui desiderate eseguire un job.
- 2 Premete [JOB] per accedere al modo Pattern Job.
- 3 Premete [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) o [F4] (JOB3) per selezionare un menu. Sarà visualizzato il menu selezionato.



- 4 Spostate il cursore su un job e premete [ENTER]. Apparirà la videata del job selezionato.

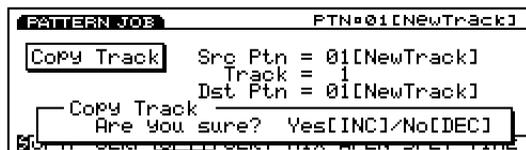


NOTE Potete visualizzare i job anche premendo [F1]~ [F8] tenendo premuto [SHIFT].

- 5 Spostate il cursore su un parametro e usate [INC]/[DEC], il dial Data, il keypad numerico o le manopole 1~ 6 per impostare i valori.

NOTE A seconda del job selezionato potrebbe non essere necessario impostare un valore.

- 6 Premete [ENTER]. Apparirà il seguente menu che vi chiederà conferma dell'operazione.



- 7 Premete [YES] per eseguire il job. A video apparirà il messaggio "Completed!" ad indicare che il job é stato eseguito. Riapparirà poi la videata precedente.

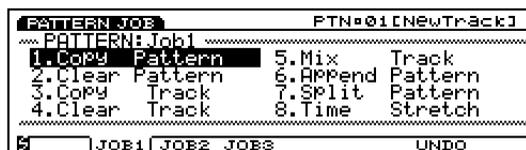
Premete [NO] per annullare il job.

NOTE "Executing..." apparirà quando il Pattern Job necessita di qualche tempo per l'esecuzione. Ricordate che mentre é visualizzato questo messaggio, se disattivate lo strumento, potreste distruggere i dati.

- 8 Premete due volte [EXIT] per uscire del modo Pattern Job e tornare al modo Pattern Edit.

[F2]: JOB1

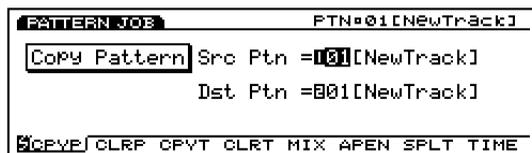
Premete [F2] (JOB1) e apparirà il menu JOB1. Sono disponibili 8 job eseguibili in unità di pattern o di traccia.



1. Copy Pattern (copia tutti i dati di pattern in un altro pattern)
2. Clear Pattern (cancella tutti i dati da un pattern)
3. Copy Track (copia dati di una traccia specifica in un'altra traccia)
4. Clear Track (cancella tutti i dati dalla traccia specificata)
5. Mix Track (mixa una traccia in un'altra)
6. Append Pattern (aggiunge un pattern ad un altro)
7. Split Pattern (divide il pattern in due pattern)
8. Time Stretch (espande o comprime il tempo in una determinata estensione di una traccia specifica)

1. Copy Pattern

Questo job copia tutti i dati da un pattern sorgente ad un pattern indicato come destinazione. Anche i dati Play Effect ed altre impostazioni del pattern vengono copiati simultaneamente.



■ Src Ptn (Source Pattern)

Imposta il numero di pattern sorgente che verrà copiato.

□ **Impostazioni:** 1~ 50

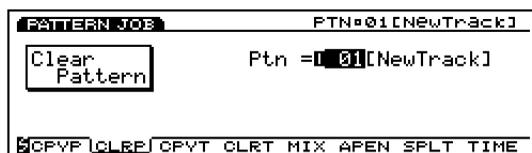
■ Dst Ptn (Destination Pattern)

Imposta il numero di pattern destinazione della copia.

□ **Impostazioni:** 1~ 50

2. Clear Pattern

Questo job cancella tutti i dati da un pattern ed inizializza Play Effects ed altre impostazioni del pattern.



■ Ptn

Imposta il numero del pattern che sarà cancellato.

□ **Impostazioni:** 1~ 50

3. Copy Track

Questo job copia tutti i dati da una traccia specifica in un'altra. Anche i dati Play Effects ed altre impostazioni vengono copiati simultaneamente. Questa operazione riprogramma qualsiasi dato già esistente nella traccia destinazione.



■ Src Ptn (Source Pattern)

Imposta il numero di pattern sorgente.

□ **Impostazioni:** 1~ 50

■ SrcTrk (Source Track)

Imposta la traccia sorgente che verrà copiata.

□ **Impostazioni:** 1~ 8

■ Dst Ptn (Destination Pattern)

Imposta il numero di pattern destinazione.

□ **Impostazioni:** 1~ 50

■ Dst Trk (Destination Track)

Imposta la traccia destinazione della copia.

□ **Impostazioni:** 1~ 8

4. Clear Track

Questo job cancella tutti i dati da una traccia specifica del pattern attualmente selezionato. In questo caso il job inizializza Play Effects e le altre impostazioni di quella traccia.



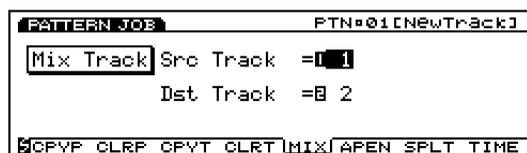
■ Track

Imposta la traccia che verrà cancellata.

□ **Impostazioni:** 1~ 8, all

5. Mix Track

Questo job mixa tutti i dati di una specifica traccia sequence (traccia Mix source) del pattern attualmente selezionato, con i dati di un'altra traccia (traccia Mix destination). Al termine dell'operazione, la traccia destinazione contiene sia i dati originali sia una copia dei dati della traccia sorgente.



■ **Src Track (source track)**

Imposta la traccia sorgente del Mix.

□ **Impostazioni:** 1~ 8

■ **Dst Track (Destination track)**

Imposta la traccia destinazione del Mix.

□ **Impostazioni:** 1~ 8

6. Append Pattern

Questo job vi consente di collegare i dati di due tracce specifiche per completare un pattern. Un pattern sorgente (pattern Append source) viene collegato alla fine di un pattern destinazione (pattern Append destination).



■ **Src Ptn (Source Pattern)**

Imposta il numero di pattern sorgente di Append.

□ **Impostazioni:** 1~ 50

■ **SrcTrk (Source Track)**

Imposta la traccia del pattern sorgente di Append che verrà copiata nel pattern destinazione.

□ **Impostazioni:** 1~ 8

■ **Dst Ptn (Destination Pattern)**

Imposta il numero di pattern destinazione di Append.

□ **Impostazioni:** 1~ 50

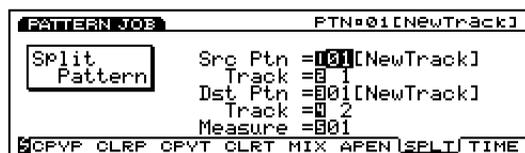
■ **Dst Track (Destination Track)**

Imposta la traccia del pattern destinazione di Append.

□ **Impostazioni:** 1~ 8

7. Split Pattern

Questo job splitta (divide) i dati di un pattern (pattern Split source) ad una misura specifica e sposta la seconda metà dei dati di traccia splittati, all'inizio della traccia di un altro pattern (pattern Split destination). La prima metà dei dati di traccia splittati, restano nella loro locazione originale. Questo job riprogramma qualsiasi dato già esistente nella locazione di destinazione.



■ **Src Ptn (Source Pattern)**

Imposta il numero di pattern sorgente di Split.

□ **Impostazioni:** 1~ 50

■ **SrcTrack (Source Track)**

Imposta la traccia di pattern sorgente di Split.

□ **Impostazioni:** 1~ 8

■ **Dst Ptn (Destination Pattern)**

Imposta il numero di pattern destinazione di Split in cui saranno spostati i dati.

□ **Impostazioni:** 1~ 50

■ **Dst Track (Destination Track)**

Imposta la traccia del pattern destinazione di Split in cui saranno spostati i dati.

□ **Impostazioni:** 1~ 8

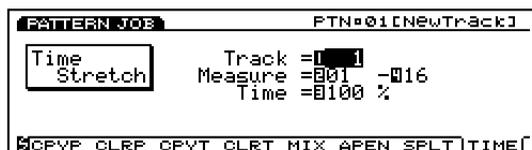
■ **Measure**

Imposta il numero di misura nella traccia del pattern sorgente (questo numero di misura indica l'inizio della seconda metà dei dati).

□ **Impostazioni:** 1~ 16

8. Time Stretch

Questo job espande o comprime il tempo in una determinata estensione della traccia specificata. L'operazione influenza tutti i tempi di step, gate della nota e il timing degli eventi, espandendo o comprimendo tutta l'estensione specificata.



■ Track

Imposta la traccia in cui viene eseguito Time Stretch.

□ **Impostazioni:** 1~ 8, all

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (dalla misura iniziale a quella finale) in cui viene eseguito Time Stretch.

□ **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

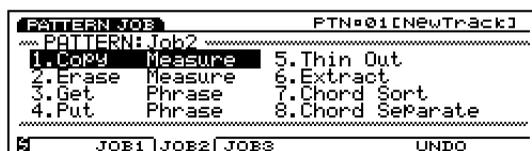
■ Time

Imposta la percentuale di espansione o compressione dell'estensione specificata.

□ **Impostazioni:** 50~ 200%

[F3]: JOB2

Premete [F3] (JOB2) e apparirà il menu JOB2. Sono disponibili otto job eseguibili in unità di misura.



1. Copy Measure (copia i dati nell'estensione specificata)
2. Erase Measure (cancella i dati nell'estensione specificata)
3. Get Phrase (prende i dati sequence da una traccia song)
4. Put Phrase (copia i dati di una traccia pattern in una traccia sequence di song)
5. Thin Out (riduce i dati, come i dati controller)
6. Extract (estrae specifici dati da una determinata estensione)
7. Chord Sort (estrae eventi di note di accordo, in base all'intonazione, in una determinata estensione di traccia)
8. Chord Separate (ordina note di accordo con un intervallo specifico)

1. Copy Measure

Questo job copia tutti i dati da un'estensione specifica di una traccia in un'altra. E' possibile spostare i dati all'interno della stessa traccia. Questa operazione riprogramma qualsiasi dato già esistente nella traccia destinazione.



■ Src Track (Source Track)

Imposta la traccia sorgente che verrà copiata.

□ **Impostazioni:** 1~ 8, all

■ Src Meas (Source Measure)

Imposta l'estensione (misura iniziale e finale) della traccia sorgente.

□ **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Dst Track (Destination Track)

Imposta la traccia destinazione della copia.

□ **Impostazioni:** 1~ 8, all

■ Dst Meas (Destination Measure)

Imposta la prima misura di destinazione che verrà copiata (la misura a cui inizia la copia).

□ **Impostazioni:** 01~ 16

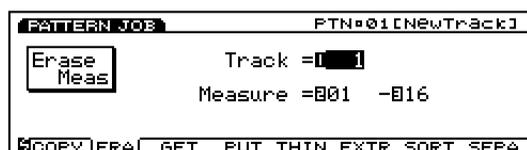
■ Times

Imposta il numero di volte per cui avverrà la copia.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

2. Erase Measure

Questo job cancella tutti i dati da un'estensione specifica di una traccia. Anche se i dati vengono cancellati, le misure vuote restano.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguita l'operazione Erase Measure.

□ **Impostazioni:** 1~ 8, all

■ **Measure**

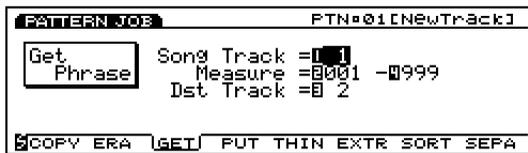
Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui avverrà Erase Measure.

- **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

3. Get Phrase

Questo job prende dati sequence da una traccia song e li posiziona nella traccia pattern selezionata. Questo job riprogramma qualsiasi dato già esistente nella traccia destinazione.

NOTE La lunghezza massima di misure che possono essere "prese" è di 16. Se cercate di prendere dati per più di 16 misure, apparirà un messaggio di errore e non sarà possibile eseguire Get Phrase.



■ **Src Song Track (Source Song Track)**

Imposta la traccia sequence di song sorgente.

- **Impostazioni:** 1~ 16

■ **Measure**

Imposta l'estensione della misura (misura iniziale e misura finale) per la phrase che verrà presa.

- **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

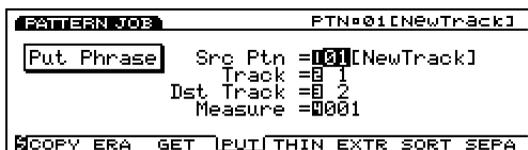
■ **Dst Track (Destination Track)**

Imposta la traccia destinazione per la phrase che viene presa.

- **Impostazioni:** 1~ 8

4. Put Phrase

Questo job copia dati di una traccia pattern specifica in una traccia sequence di una song. Ogni dato precedentemente contenuto nella traccia sequence di destinazione, viene cancellato. I dati phrase sono copiati nella song, indipendentemente dalla segnatura del tempo.



■ **Src Ptn (Source Pattern)**

Imposta il numero di pattern sorgente che verrà copiato.

- **Impostazioni:** 1~ 50

■ **Track (Source Track)**

Imposta la traccia pattern sorgente contenente la phrase che verrà copiata.

- **Impostazioni:** 1~ 8

■ **Dst Track (Destination Track)**

Imposta la traccia sequence della song per la phrase destinazione della copia.

- **Impostazioni:** 1~ 16

■ **Measure**

Imposta la misura di destinazione iniziale (la misura a cui inizia la copia) in cui viene copiata la phrase.

- **Impostazioni:** 001~ 999

5. Thin Out

Questo job rimuove da una specifica estensione di traccia ogni occorrenza diversa da un evento di nota. Lo scopo è quello di ridurre la quantità di dati e liberare così la memoria.

NOTE Quando l'intervallo di ogni evento è maggiore di 60 clock, i dati non vengono rimossi.



■ **Track**

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Thin Out.

- **Impostazioni:** 1~ 8

■ **Measure**

Imposta l'estensione di misura (dalla misura iniziale a quella finale) in cui verrà eseguito Thin Out.

- **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Events

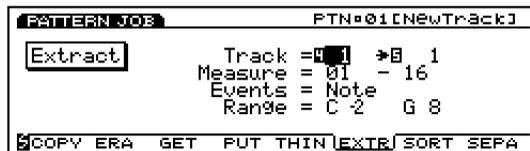
Imposta il tipo di evento che verrà ridotto. Quando è selezionato "Control Change" verrà aggiunto un parametro di impostazione che consentirà di impostare il numero di control.

- **Impostazioni:** Pitch Bend, Control Change (numeri di Control da 000~ 127), Ch After Touch (Channel After Touch), PolyAfter Touch (Polyphonic After Touch)

6. Extract

Questo job sposta tutte le istanze di dati specifici da una determinata estensione di una traccia sequence alla stessa estensione di un'altra traccia sequence. A seguito di questa operazione, nella traccia sorgente non restano più i dati di evento specificati. Se nella traccia destinazione sono contenuti già dei dati, i dati estratti e quelli già esistenti vengono mixati.

E' possibile anche usare questo job per cancellare i dati di evento specificati anziché rimuoverli. Potrete farlo impostando la traccia di destinazione dell'estrazione su "off".



■ Track

Seleziona la traccia da cui avverrà l'estrazione (Extract source) e la traccia in cui avverrà la copia (Extract destination).

- **Impostazioni:**
 - Extract source:** 1~ 8
 - Extract destination:** 1~ 8, off (i dati estratti vengono cancellati)

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Extract.

- **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Events

Imposta il tipo di evento da estrarre.

Quando viene selezionato un evento diverso da "Sys. Exclusive", si aggiungono parametri addizionali per l'estensione dell'evento ed è possibile impostare l'estensione.

- **Impostazioni:** Note, Program Change, Pitch Bend, Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch), Sys.Exclusive(System Exclusive)

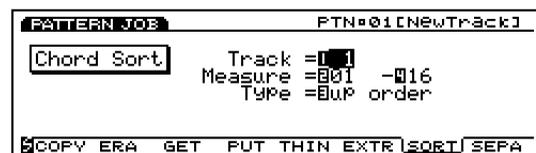
■ Event Range

Imposta l'estensione dell'estrazione dell'evento. L'unità di valore differisce a seconda dell'evento selezionato.

- **Note:** DO-2~ SOL8
- **Program Change, Control Change (Control number), Ch After Touch, PolyAfterTouch:** 0~ 127
- **Pitch Bend:** -8192~ + 8192

7. Chord Sort

Questo job "classifica" eventi di note di accordi (eventi di note simultanee) in ordine di intonazione. Le note possono essere ordinate dall'intonazione più alta alla più bassa o viceversa. E' possibile ordinare gli accordi nell'estensione specificata di una traccia sequence. Per esempio, se le note MI3, DO3 e SOL3 iniziano tutte allo stesso tempo, il job le organizza in ordine di DO3, MI3, SOL3 (se impostato su "up order") o su SOL3, MI3, DO3 (se impostato su "down order").



■ Track

Imposta la traccia in cui viene eseguito Chord Sort.

- **Impostazioni:** 1~ 8

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Chord Sort.

- **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Type

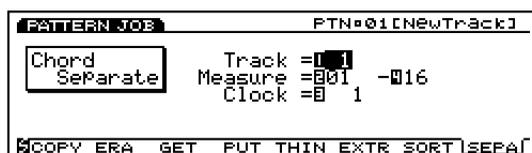
Imposta il tipo di Chord Sort. Quando è regolato su "up order" gli accordi vengono ordinati dall'intonazione inferiore a quella superiore. Quando è regolato su "down order" gli accordi vengono ordinati dall'intonazione superiore a quella inferiore.

- **Impostazioni:** up order, down order

8. Chord Separate

Questo job organizza le note dell'accordo in base ad un intervallo specifico (nell'estensione della traccia sequence indicata). Per esempio, se il valore Clock é impostato su 30, un accordo formato da DO3, MI3, SOL3, verrà suonato come un DO3 (con il tempo originale degli accordi) seguito 30 clock più tardi dal MI3 e altri 30 clock dopo dal SOL3. Questa funzione può separare facilmente qualsiasi accordo ed é utile, ad esempio, quando si desidera simulare determinate tecniche di chitarra.

NOTE Non é possibile spezzare gli accordi della misura successiva o l'accordo seguente.



■ Track

Imposta la traccia in cui viene eseguito Chord Separate.

□ **Impostazioni:** 1~ 8

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Chord Separate.

□ **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Clock

Imposta l'intervallo di clock inserito tra le note.

□ **Impostazioni:** 1~ 999

[F4]: JOB3

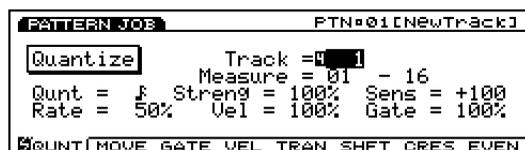
Premete [F4] (JOB3) e apparirà la videata del gruppo JOB3. Sono disponibili otto job per dati di eventi di nota su una traccia specifica.



1. Quantize (corregge il tempo delle note in un'estensione specifica)
2. Move Clock (sposta tutti gli eventi in un'estensione specifica)
3. Modify GateTime (modifica i tempi di gate della nota [length] in un'estensione specifica)
4. Modify Velocity (modifica le dinamiche di nota in un'estensione specifica)
5. Transpose (traspone tutte le note in un'estensione specifica)
6. Shift Note (sostituisce tutte le istanze di una nota selezionata con quanto specificato, in una determinata estensione)
7. Crescendo (aumenta o diminuisce gradualmente la dinamica delle note in un'estensione specifica)
8. Shift Event (cambia un tipo di evento in un altro in un'estensione specifica)

1. Quantize

Questo job quantizza eventi di note in una specifica estensione di traccia. Potete usare questa funzione, ad esempio, per correggere le imperfezioni di tempo di una performance che avete registrato in tempo reale.



NOTE Per maggiori informazioni circa funzioni e parametri, vedi pag. 212, Quantize nel modo Song Job.

■ Track

□ **Impostazioni:** 1~ 8, all

■ Measure

□ **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Qunt (Quantize Value)

□ **Impostazioni:** ♯, ♯♯, ♯, ♯♯, ♯, ♯♯, ♯, ♯+♯♯, ♯+♯♯

■ Streng (Quantize Strength)

□ **Impostazioni:** 0%~ 100%

■ Sens (Quantize Sensitivity)

□ **Impostazioni:** -100%~ + 000%~ + 100%

■ Rate (Swing Rate)

□ **Impostazioni:**

Quando il valore di quantize é ↓, ↓↓, ↓↓, ↓↓ :
50%~ 75%

Quando il valore di quantize é ↓↓, ↓↓, ↓↓ :
66%~ 83%

Quando il valore di quantize é ↓+↓ o ↓+↓ :
50%~ 66%

■ Vel (Swing Velocity)

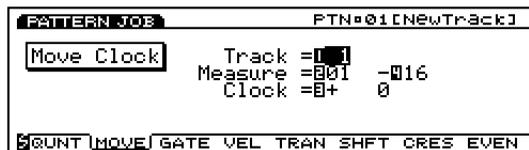
□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

■ Gate (Swing Gate Time)

□ **Impostazioni:** 0%~ 100%~ 200%

2. Move Clock

Questo job sposta tutti i dati di evento dell'estensione specificata di una determinata traccia, in unità di clock. Questo job non sposterà mai un evento oltre il punto di inizio o di fine dell'estensione specificata; qualsiasi evento fosse spostato oltre questo punto viene riportato all'inizio o alla fine dell'estensione.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.214 (Move Clock nel modo Song Job).

■ Track

□ **Impostazioni:** 1~ 8

■ Measure

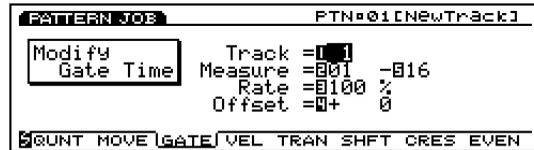
□ **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Clock

□ **Impostazioni:** -9999~ + 0~ + 9999

3. Modify GateTime

Questo job altera il tempo di gate delle note nell'estensione specificata. Il tempo di gate indica la lunghezza del tempo durante il quale viene tenuta una nota. Per le voci con sustain, il tempo di gate equivale al tempo reale di riproduzione. E' possibile modificare il tempo di gate usando due tipi di parametri: Rate e Offset.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.215 (Modify Gate Time nel modo Song Job).

■ Track

□ **Impostazioni:** 1~ 8

■ Measure

□ **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Rate

□ **Impostazioni:** 000%~ 100%~ 200%

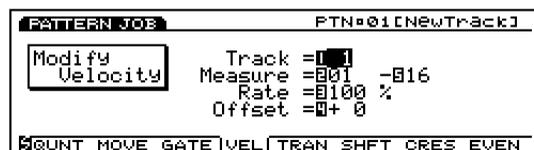
■ Offset

□ **Impostazioni:** -9999~ + 0~ + 9999

4. Modify Velocity

Questo job altera la dinamica delle note nell'estensione specificata. La dinamica si riferisce alla forza con cui viene premuto un tasto. Potete modificarla usando due tipi di parametri: Rate e Offset.

NOTE Il volume può variare a seconda della voce selezionata che potrebbe avere diverse impostazioni di dinamica nel modoVoice Edit.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.216 (Modify Velocity nel modo Song Job).

■ Track

□ **Impostazioni:** 1~ 8

■ Measure

- Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Rate

- Impostazioni:** 000%~ 100%~ 200%

■ Offset

- Impostazioni:** -99~ + 0~ + 99

5. Transpose

Questo job vi consente di trasporre in semitoni le note dell'estensione specificata di una determinata traccia pattern.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.217 (Transpose nel modo Song Job).

■ Track

- Impostazioni:** 1~ 8

■ Measure

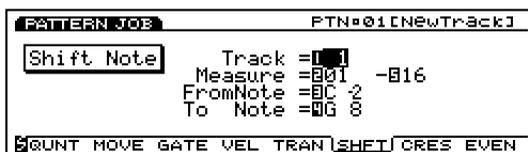
- Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Transpose

- Impostazioni:** -99~ + 0~ + 99

6. Shift Note

Questo job sostituisce tutte le occorrenze di un'intonazione specifica (entro l'estensione indicata di una determinata traccia pattern) con un'altra intonazione.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.217 (Shift Note nel modo Song Job).

■ Track

- Impostazioni:** 1~ 8

■ Measure

- Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ FromNote

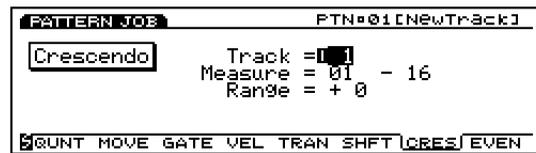
- Impostazioni:** DO-2~ SOL8

■ To Note

- Impostazioni:** DO-2~ SOL8

7. Crescendo

Questo job aumenta o diminuisce gradualmente il volume della vostra performance. Produce l'effetto di crescendo (aumento) o diminuendo (diminuzione) applicando una modifica graduale alla dinamica dell'estensione indicata per una traccia specifica.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.217 (Crescendo nel modo Song Job).

■ Track

- Impostazioni:** 1~ 8

■ Measure

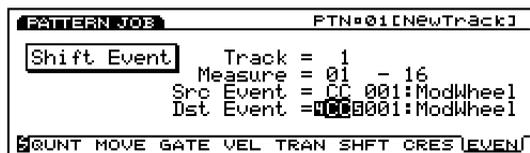
- Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Range

- Impostazioni:** -99~ + 0~ + 99

8. Shift Event

Questo job sostituisce tutte le occorrenze di un particolare tipo di evento (entro l'estensione indicata della traccia pattern specificata) con altri tipi di eventi.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.218 (Shift Event nel modo Song Job).

■ Track

Impostazioni: 1~ 8

■ Measure

Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Src Event (Source Event)

Impostazioni: Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: numeri di nota), Note (Vel: valori di dinamica di ogni nota)

■ Dst Event (Destination Event)

Imposta l'evento Shift Event in cui sarà cambiato l'evento sorgente.

Impostazioni: Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: la modifica di dati nell'evento sorgente sarà sostituita con i numeri di nota con dinamica fissa 64 e tempo di gate fisso 108), Note (Vel: la modifica di dati dell'evento sorgente sarà sostituita con le dinamiche con intonazione fissa a DO3 e tempo di gate fisso 108).

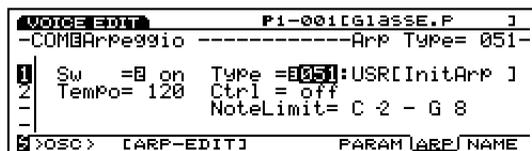
[F7]: UNDO/REDO

La funzione Undo/Redo é assegnata a [F7]. Undo annulla le modifiche effettuate nella più recente operazione di registrazione, editing o job e riporta i dati allo stato precedente. Redo, disponibile solo dopo aver eseguito un Undo, annulla l'effetto di Undo e recupera le modifiche. Quando eseguite un job inavvertitamente o commettete degli errori durante la registrazione o l'editing, usate questo job per recuperare i dati che altrimenti andrebbero perduti.

NOTE Per maggiori informazioni, vedi pag. 218.

Modo Arpeggio

Quando selezionate un tipo di arpeggio user dal parametro "Type" nel submenu ARP (Arpeggio) di COM, nel modo Voice Edit (o submenu ARP di COM nel modo Performance Edit), la funzione [ARP-EDIT] verrà assegnata al pulsante [F3] (oppure [F5] nel modo Performance Edit). Premete [F3] (o [F5]) per accedere al modo Arpeggio.



Premete [EXIT] per uscire dal Modo Arpeggio e tornare al modo Voice Edit (o al modo Performance Edit).

NOTE Potete anche aprire la videata del modo Arpeggio premendo il pulsante [ARPEGGIO] sul pannello, dal modo Voice Play (o Performance Play).

NOTE Il pulsante [ARPEGGIO] funziona (può essere attivato o disattivato) quando vi trovate in modo Voice, Performance e Song Play.

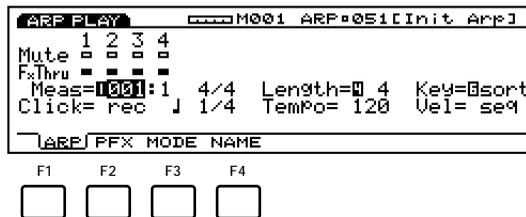
Videata del Modo Arpeggio

Questa videata, disponibile solo per i pattern di arpeggio "user", vi consente di riprodurre i dati sequence dell'arpeggio registrato, traccia per traccia e di editare ogni contenuto, incluse le impostazioni Play Effects. Potete accedere al modo Arpeggio Record da questa videata e registrare un massimo di 50 dati sequence di arpeggio. Per organizzare i vostri dati dopo la registrazione, memorizzateli su floppy disk per poterli utilizzare successivamente quando necessario.

NOTE Per ulteriori informazioni circa l'Arpeggiatore, vedi pag. 61.

NOTE Se desiderate creare un arpeggio simile ad un preset già esistente, copiate l'arpeggio preset per crearne uno user, usando il modo Arpeggio Job (pag.249) ed editate le impostazioni come desiderate, da questa videata o nel modo Arpeggio Edit (pag. 247).

Quando visualizzate la videata del Modo Arpeggio, appare il seguente menu. Nella videata del modo Arpeggio sono disponibili quattro tipi di sub menu.

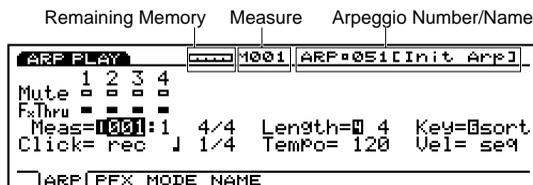


- [F1]: ARP (impostazioni relative agli arpeggi)
- [F2]: PFX (impostazioni relative a Play Effects)
- [F3]: MODE (impostazioni relative al modo in cui suona ogni traccia arpeggio)
- [F4]: NAME (impostazioni relative all'assegnazione di nomi agli arpeggi)

NOTE Il sequencer arpeggio non legge messaggi di program change e di sistema esclusivo.

[F1]: ARP (Arpeggio)

Questi parametri sono usati per impostare le funzioni Mute e Play Effects Thru per ogni traccia arpeggio (tracce 1-4). Possono essere regolati su "on" o "off". E' possibile ascoltare e confermare i contenuti degli arpeggi user.



■ Remaining Memory

Questa barra indica la quantità di memoria disponibile per la registrazione o la quantità di memoria residua del sequencer interno. E' comune a tutte le funzioni del sequencer interno: Song, Pattern ed Arpeggio.

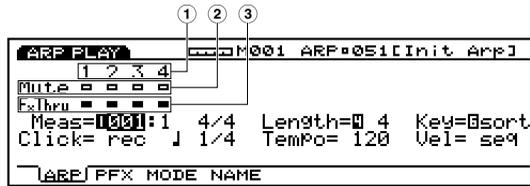
■ Measure/ARP (Arpeggio Type Number/Name)

Saranno visualizzati il numero/nome dell'arpeggio e l'attuale numero di misura. Questi elementi non sono modificabili.

NOTE Prima di visualizzare la videata del modo Arpeggio dovrete selezionare il tipo di arpeggio che desiderate registrare, suonare o editare, da "USR" 051~ 100 del menu ARP, COM, nel modo Voice/Performance Edit.

Sezione Track

Queste impostazioni sono usate per attivare/disattivare Mute e Play Effects Thru per ogni traccia, anche durante la riproduzione dell'arpeggio.



1 Track Number

Un arpeggio consiste di 1~ 4 tracce sequence. Il numero di traccia si illumina (box in nero) per le tracce che sono state registrate o che contengono dati.

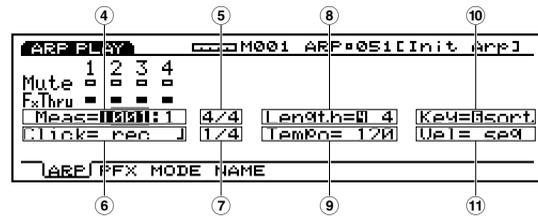
2 Mute

Imposta Mute per una traccia: spostate il cursore sulla linea Mute ed usate il dial Data o [INC]/[DEC] per selezionare "on" o "off". Come visualizzato nella videata, il box in nero indica che Mute é attivo. Quando Mute é attivo, quella traccia viene esclusa durante la riproduzione e il suono é momentaneamente sospeso. Quando Mute é "off", viene visualizzato solo il contorno del box, Mute é annullato e il suono viene nuovamente riprodotto.

3 Play Effects Thru

Imposta FxThru (Play Effects Thru) per una traccia: spostate il cursore sulla linea FX Thru e usate il dial Data o [INC]/[DEC] per selezionare "on" o "off". Come visualizzato nella videata, il box nero indica che FxThru é attivo. Quando FxThru é attivo per una traccia, le impostazioni Play Effects sono temporaneamente bypassate durante la riproduzione. Quando FxThru é disattivato, é visualizzato solo il contorno del box, la funzione FxThru é annullata e le impostazioni Play Effects sono nuovamente abilitate.

NOTE Quando il cursore é sulla linea Mute o FxThru, potete selezionare una traccia premendo il corrispondente pulsante TRACK [1~ 4] sul pannello (solo EX5/7). Potete attivare/disattivare direttamente Mute o FxThru tenendo premuto il pulsante [F1] ARP e premendo il pulsante TRACK [1~ 4] desiderato mentre il cursore si trova sulla linea Mute o FxThru.



4 Meas (Measure)

Indica i numeri di Measure (misura) e Beat (battuta) per l'arpeggio selezionato. Vi consente l'impostazione in unità di misure.

Impostazioni: Le impostazioni variano a seconda della lunghezza dell'arpeggio (001~ 016).

NOTE E' possibile usare anche i pulsanti sequencer [REW] e [FWD] per riavvolgere o avanzare ed il pulsante [TOP] per tornare alla prima misura dell'arpeggio.

5 Time Signature

Indica la segnatura del tempo di un arpeggio. L'impostazione della segnatura del tempo avviene nel modo Arpeggio Record (pag.245).

6 Click (Click Mode)

Imposta il modo in cui suona il metronomo (Click). Sono disponibili quattro modi: "off" (non suona), "rec" (suona durante la registrazione) "play" (suona durante la registrazione e la riproduzione) e "all" (suona sempre). Questa funzione é utile per suonare a tempo durante esecuzioni e registrazioni.

Impostazioni: off, rec, play, all

7 Metronome (Click) Beat

Imposta il beat (unità di nota) per quando suona il metronomo (Click).

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

8 Length

Imposta la lunghezza dell'arpeggio in unità di misure. Potete impostare la lunghezza di un arpeggio per determinare la lunghezza del loop riprodotto. Per esempio, se riproducete dati sequence di una misura di 1/8 con questo parametro impostato su "4", la riproduzione avverrà fino alla fine della quarta misura e poi tornerà alla misura iniziale e si ripeterà in loop dalla prima misura alla quarta.

Impostazioni: 1~ 16

9 Tempo

Imposta il tempo per l'arpeggio eseguito.

Impostazioni: 30.0~ 250.0

10 Key

Imposta il modo in cui l'arpeggio risponde quando vengono premuti i tasti sulla tastiera. Sono disponibili i seguenti tre modi:

Impostazioni:

sort:

L'arpeggio suona in ordine ascendente (dall'intonazione più bassa alla più alta).

thru:

L'arpeggio suona nell'ordine in cui sono stati premuti i tasti.

drct(direct):

L'arpeggio suona le note mentre suonate la tastiera. Se programmate program change come cutoff (brillantezza) e pan nei dati sequence, i control change verranno automaticamente riprodotti quando viene riprodotto l'arpeggio.

NOTE Quando selezionate "sort" e "thru", l'ordine con cui vengono riprodotte le note dipende dalle impostazioni dei dati sequence e dal modo selezionato.

11 Vel(Velocity)

Imposta la dinamica per l'arpeggio durante la riproduzione. Sono disponibili i due seguenti modi:

Impostazioni:

seq(sequence):

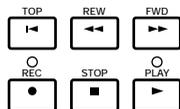
Seleziona il preset di dinamica per i dati sequence di arpeggio.

thru:

Seleziona la dinamica attualmente suonata sulla tastiera.

Ascolto dell'Arpeggiatore

Se desiderate ascoltare solo i dati sequence di arpeggio, usate i pulsanti sequencer sul pannello. Premete [PLAY] per avviare l'arpeggio. L'arpeggio viene riprodotto in continuazione finché non premete [STOP]. Se desiderate ascoltare i dati sequence di arpeggio con varie impostazioni, incluse Play Effects, suonate la tastiera. L'Arpeggiatore si attiverà con impostazioni come tempo, length, etc.



[TOP]: Riporta l'arpeggio alla prima misura.

[REW]: (Rewind): Riavvolge i numeri di misura dell'arpeggio.

[FWD]: (Forward): Avanza velocemente tra i numeri di misura dell'arpeggio.

[REC]: (Recording): Abilita il modo Arpeggio Record.

[STOP]: Ferma la riproduzione.

[PLAY]: Avvia la riproduzione.

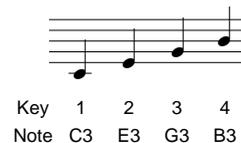
Impostazioni di intonazione per l'arpeggio

L'arpeggiatore riproduce le note (intonazioni) suonate sulla tastiera in un determinato modo ed ordine, in base ai dati sequence preset. A differenza dai nomi delle note e dai numeri di nota MIDI (es. DO3, 60), usati in Song e Pattern, i nomi di intonazione nella programmazione di arpeggi sono descritti usando i numeri Key -tasto- (1~ 16) ed i numeri Octave -ottava-.

Per esempio, immaginate i seguenti dati sequence che riproducono le note con un tempo di nota da 1/4.

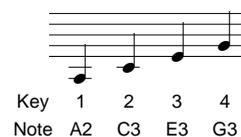
ARP EDIT	M001 ARP#051[Init Arp]
Tr3	-K--0--Gate-----Vel-
	==== Top of Track =====
001-01-000	1 +0 00-432 () 72
001-02-000	2 +0 00-432 () 72
001-03-000	3 +0 00-432 () 72
001-04-000	4 +0 00-432 () 72
[SEQ]	INS [CHG] [DEL]

In questo caso, quando suonate la tastiera, ad esempio DO3, MI3, SOL3 e SI3, i numeri Key vengono assegnati automaticamente in ordine ascendente ad ogni nota suonata sulla tastiera.



Poiché i dati sequence sono programmati per suonare nell'ordine sopra indicato (dal numero Key 1, 2, 3 al 4) e con un tempo di nota da 1/4, le note DO3, MI3, SOL3 e SI3 saranno prodotte in sequenza.

Quando poi suonate la tastiera i numeri Key (LA2, DO3, MI3 e SOL3) vengono assegnati automaticamente in ordine ascendente ad ogni nota suonata sulla tastiera.



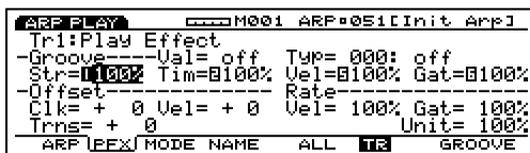
Poiché i dati sequence sono programmati per suonare nell'ordine sopra indicato (dal numero Key 1, 2, 3 al 4) e con un tempo di nota da 1/4, le note LA3, DO3, MI3 e SOL3 saranno riprodotte in sequenza.

In questo modo, le intonazioni (note) suonate sulla tastiera vengono assegnate ai numeri Key in base ai dati sequence dell'arpeggio.

[F2]: PFX (Play Effects)

Queste impostazioni si riferiscono a Play Effects. La funzione Play Effects vi consente di regolare temporaneamente la dinamica ed il tempo delle note MIDI. E' possibile modificare il groove della riproduzione senza alterare i dati originali e applicare vari groove ad un pattern usando i 100 diversi template groove disponibili o creando i vostri template groove personali. Per ogni traccia é possibile impostare più Play Effects.

Premete [F2]: apparirà la videata PFX. Le funzioni [F5] (All) ,[F6] (TR) e [F8] (GROOVE) vengono aggiunte alla videata. Premendo il pulsante [F8], si apre la videata Groove Template in cui é possibile creare i propri template groove e controllare i contenuti dei template groove predefiniti.



Procedura per impostare Play Effects

1 Avviate l'arpeggio premendo il pulsante sequence [START] sul pannello.

NOTE Se desiderate usare la tastiera (EX5/7) per avviare l'arpeggio, dovete attivare l'Arpeggiatore premendo il pulsante [ARPEGGIO] sul pannello (o impostando il parametro Sw su "on" nella videata ARP) prima di selezionare la videata Play Effects.

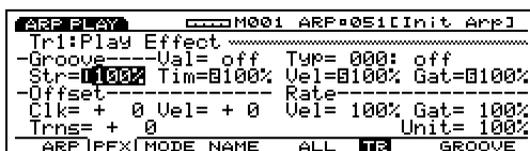
Suonate la tastiera per attivare l'arpeggiatore.

NOTE Play Effects può essere impostato quando l'arpeggio é fermo oppure in tempo reale durante la riproduzione dell'arpeggio. In questo modo potete controllare l'effetto risultante da Play Effects.

2 Selezionate [F5] ALL o [F6] TR.

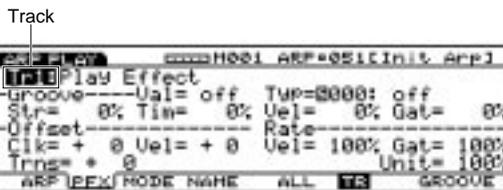
Quando desiderate applicare Play Effects in modo uguale a tutte le tracce, premete [F5] per selezionare ALL (tutte le tracce).

Quando desiderate impostare Play Effect in modo diverso per ogni singola traccia, premete [F6] per selezionare TR (ogni traccia).



3 Selezionate la traccia a cui desiderate applicare Play Effects.

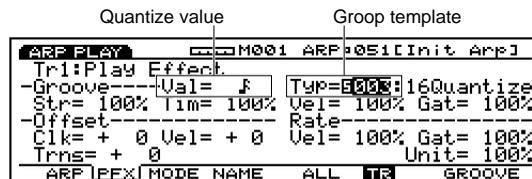
Quando selezionate TR (ogni traccia) al punto 2, selezionate una delle 16 tracce disponibili, Tr 1~ 4.



NOTE Questo punto non ha rilevanza quando selezionate ALL (tutte le tracce) al punto 2.

4 Selezionate un template groove.

Spostate il cursore su Type e selezionate un template groove. Quando selezionate un template groove User, continuate spostando il cursore su Val (Value-valore) e selezionate un valore di Quantize (quantizzazione).



NOTE Quando viene selezionato un template tra i template groove Preset 1~ 100, il valore di Quantize può essere confermato ma non modificato.

5 Impostate ogni parametro.

Impostate i parametri necessari.

6 Impostate Play Effects per altre tracce.

Ripetete i punti 2~ 5 e impostate Play Effects per le tracce desiderate.

Questi parametri sono identici a quelli illustrati per la videata PFX nel modo Song Play. Qui di seguito spiegheremo quindi solo i parametri differenti. Per informazioni dettagliate fate riferimento a pag.187.

Alla videata PFX viene aggiunto anche il parametro Unit.

■ Unit

E' possibile estendere o accorciare il tempo di riproduzione di ogni traccia. Per esempio, impostando un valore di 200% il tempo di riproduzione raddoppierà e si otterrà un tempo veloce la metà di quello originale. Al contrario, impostando un valore di 50%, il tempo di riproduzione sarà dimezzato e il tempo diventerà due volte più veloce. Quando il valore è 100%, il tempo dei dati originali non cambia. Modificando la velocità dei dati sequence di ogni traccia, potrete creare ritmi molto particolari.

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

[F8]: GROOVE (Groove Template)

Premendo il pulsante [F8] si accede alla videata GROOVE. Qui è possibile creare i propri template User per gli arpeggi o controllare le impostazioni di un template groove Preset. Alla videata si aggiunge la funzione [F6] COPY.

I template groove vi consentono l'accesso istantaneo per aggiungere un sapore "groove" alle vostre song, modificando il tempo dei dati di song grazie alla funzione Play Effect. Ogni template groove contiene i parametri in una misura. E' possibile creare i propri template personali copiando un template tra i 100 tipi Preset e modificandolo a piacere. Oppure potrete creare un template impostando tutti i parametri dal nulla.

Tutti i parametri della videata GROOVE e le impostazioni usate per le tracce arpeggio (tracce 1~ 4) sono uguali a quelli illustrati per la videata GROOVE del modo Song Play. Per informazioni, fate riferimento a pag. 190.

[F3]: MODE

Imposta il modo in cui suona ogni traccia di arpeggio.

ARP PLAY		M001 ARP#051[Init Arp]	
Mute	1 2 3 4	Tr1	00: non search
Fx.Thru	■ ■ ■ ■	Tr2	00: non search
		Tr3	00: non search
		Tr4	00: non search

ARP PFX |MODE| NAME

Sezione Track

Queste impostazioni sono usate per attivare o disattivare Mute e Play Effects per ogni traccia, anche durante la riproduzione dell'arpeggio. Sono uguali a quelle della videata ARP.

■ Mode

Imposta il modo in cui suonano le tracce di arpeggio 1~ 4. Le note arpeggiate vengono prodotte in base alle regole del modo selezionato quando suonate la tastiera. Sono disponibili i 17 modi seguenti:

Ogni modo è illustrato usando come esempio i seguenti dati sequence di arpeggio con "sort" selezionato per Key (modo Keyboard pag.240).

Dati Sequence (esempio)

timing	key	oct	gate	vel
001-01-000	1	+0	00-432	72
001-02-000	2	+0	00-432	72
001-03-000	3	+0	00-432	72
001-04-000	4	+0	00-432	72

□ **Impostazioni:** vedi sotto.

00: non search

Quando le note (intonazioni) corrispondenti ai dati sequence di arpeggio non vengono suonate sulla tastiera, non saranno riprodotte.

DO3, MI3, SOL3 e SI3 sono suonati in ordine.



DO3 e MI3 sono suonati in ordine.



01: search low

Quando le note (intonazioni) corrispondenti ai dati sequence di arpeggio non vengono suonate sulla tastiera, verranno colte e riprodotte le note ad esse più vicine.

DO3, MI3, SOL3 e SI3 sono suonati in ordine.



DO3, MI3 e SOL3 sono suonati in ordine.



DO3 e MI3 sono suonati in ordine.



E' suonato DO3.



Nei seguenti modi, la riproduzione dell'arpeggio è indipendente dai dati di intonazione (pitch) della sequenza di arpeggio. I tipici accordi arpeggiati verranno formati in base alle note suonate sulla tastiera e al tempo dei dati sequence.

02: note up 1oct (octave): L'accordo (phrase) suonato sarà di un'ottava sopra.

DO3, MI3, SOL3 e SI3 sono suonati in ordine.



DO3, MI3 e SOL3 sono suonati in ordine.



DO3 e MI3 sono suonati in ordine.



E' suonato DO3.



03: note up 2oct: L'accordo (phrase) è di due ottave sopra.

DO3, MI3, SOL3 e SI3 sono suonati in ordine.



DO3 e MI3 sono suonati in ordine.



E' suonato DO3.



04: note up 4oct: L'accordo (phrase) è di quattro ottave sopra.

05: note down 1oct: L'accordo (phrase) è di un'ottava sotto.

DO3, MI3, SOL3 e SI3 sono suonati in ordine.



DO3, MI3 e SOL3 sono suonati in ordine.



DO3 e MI3 sono suonati in ordine.



E' suonato DO3.



06: note down 2oct: L'accordo (phrase) è di due ottave sotto.

07: note down 4oct: L'accordo (phrase) è di quattro ottave sotto.

08: alternate1 1oct: L'accordo (phrase) sale di un'ottava e poi scende.

DO3, MI3, SOL3 e SI3 sono suonati in ordine.



DO3, MI3 e SOL3 sono suonati in ordine.



DO3 e MI3 sono suonati in ordine.



E' suonato DO3.



09: alternate1 2oct: L'accordo (phrase) sale di due ottave e poi scende.

10: alternate1 4oct: L'accordo (phrase) sale di quattro ottave e poi scende.

11: alternate2 1oct: L'accordo (phrase) sale di un'ottava e poi scende fino alla nota più bassa. E' leggermente diverso da 08.

DO3, MI3, SOL3 e SI3 sono suonati in ordine.



DO3, MI3 e SOL3 sono suonati in ordine.



DO3 e MI3 sono suonati in ordine.



E' suonato DO3.



12: alternate2 2oct: L'accordo (phrase) sale di due ottave e poi scende. E' leggermente diverso da 09.

13: alternate2 4oct: L'accordo (phrase) sale di quattro ottave e poi scende. E' leggermente diverso da 10.

14: random 1oct: Suona verso l'alto e verso il basso nell'arco di un'ottava, in base all'accordo (phrase).

15: random 2oct: Suona verso l'alto e verso il basso nell'arco di due ottave, in base all'accordo (phrase).

16: random 4oct: Suona verso l'alto e verso il basso nell'arco di quattro ottave, in base all'accordo (phrase).

NOTE Basandosi sui contenuti dei dati sequence registrati é possibile creare svariate phrase ritmiche.

Arpeggi riprodotti come accordi

I dati sequence di arpeggio possono consistere di accordi, più note nella stessa locazione di tempo, come i dati riportati nel seguente esempio.

Dati sequence (esempio)

timing	key	oct	gate	vel
001-01-000	1	+0	00-432	72
001-01-000	2	+0	00-432	72
001-01-000	3	+0	00-432	72
001-02-000	1	+1	00-432	72
001-02-000	2	+1	00-432	72
001-02-000	3	+1	00-432	72
001-03-000	1	+0	00-432	72
001-03-000	2	+0	00-432	72
001-03-000	3	+0	00-432	72
001-04-000	1	+1	00-432	72
001-04-000	2	+1	00-432	72
001-04-000	3	+1	00-432	72

In questo caso, quando suonate sulla tastiera ad esempio DO3, MI3, SOL3 e SI3 in ordine, l'arpeggio che ne risulta sarà riprodotto come accordi e varierà a seconda del modo selezionato:

Dati sequence

00:non search

01:search low



02:note up 1oct



[F4]: NAME (Arpeggio Type Name)

Vi consente di assegnare un nome ad un arpeggio usando un massimo di otto lettere e/o numeri.



NOTE La procedura per assegnare un nome ad un arpeggio é uguale a quella per assegnare i nomi alle song. Vedi pag. 192.

Modo Arpeggio Record

Nel modo Arpeggio Record sono disponibili due modi per registrare gli arpeggi: registrazione in tempo reale e registrazione step. Sono disponibili inoltre molte funzioni relative alla registrazione degli arpeggi ed è possibile registrare nella memoria interna fino a 50 arpeggi, ognuno accompagnato con le impostazioni della videata del modo Arpeggio. Per organizzare i vostri arpeggi dopo averli registrati, potete memorizzarli su floppy disk per riutilizzarli in qualsiasi occasione.

Registrazione Real Time (in tempo reale):

Esattamente come un registratore multitraccia, la performance viene registrata mentre la suonate. Poiché la performance è registrata esattamente nel modo in cui viene suonata, la registrazione riporta fedelmente tutte le sottili sfumature espressive dell'esecuzione.

Registrazione Step: E' come scrivere la musica su uno spartito: ogni nota viene programmata separatamente. E' possibile controllare ogni battuta nella misura a video mentre si esegue l'operazione. Questo tipo di registrazione è ideale per la programmazione di pattern e phrase ripetitivi, per ritmi base e linee di basso che richiedono la massima precisione.

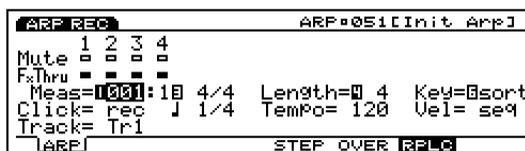
L'Arpeggiatore usa i dati sequence qui registrati come pattern base. Un arpeggio consiste di quattro tracce. Le tracce arpeggio, le tracce pattern e le tracce song condividono le stesse 16 parti del generatore sonoro. I canali MIDI per ogni traccia arpeggio possono essere impostati con il parametro Arp CH del Voice Mode Setup nel modo Voice e del menu COM nel modo Performance.

NOTE Il sequencer arpeggio non legge messaggi di program change e di sistema esclusivo.

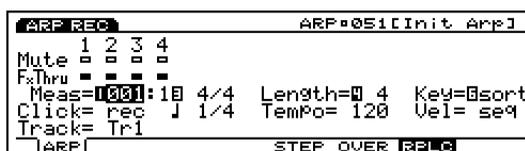
Come accedere al Modo Arpeggio Record

Nel modo Arpeggio, premete il pulsante sequencer [REC] (Recording). La spia [REC] si illuminerà ad indicare che è stato attivato il modo Arpeggio Record e che ora si è in uno stato di standby.

Premete di nuovo [REC] o [STOP] per tornare alla videata del modo Arpeggio.



Quando entrate in modo Arpeggio Record, a video appariranno i seguenti submenu. Nel modo Arpeggio Record sono disponibili quattro menu.



[F1]: ARP (impostazioni relative alla registrazione di arpeggi)

Modo di Registrazione

[F5]: STEP (Seleziona la registrazione Step)

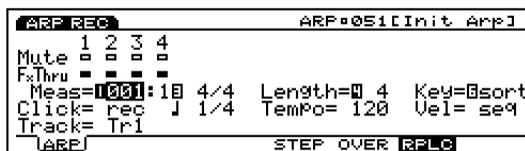
[F6]: OVER (Seleziona Overdubbing)

[F7]: RPLC (Seleziona la registrazione Replace)

[F1]: ARP (Arpeggio)

Sono disponibili varie impostazioni per la registrazione di un arpeggio, come ad esempio la selezione di una traccia per la registrazione e l'impostazione della segnatura di tempo e del tempo. Oltre a queste impostazioni, sono disponibili Mute on/off e Play Effects Thru per ogni traccia di riproduzione (tracce 1~ 4).

Molti di questi parametri sono disponibili anche nella videata del modo Arpeggio (pag.238). Illustreremo qui solo i parametri differenti.



■ Meas (Measure)

I numeri Measure/Beat (misura/battuta) sono visualizzati ma non modificabili. La posizione iniziale per la registrazione è fissa a "001: 1."

■ Time Signature

Imposta la segnatura di tempo per l'arpeggio.

□ **Impostazioni:** 1/4~ 8/4, 1/8~ 16/8, 1/16~ 16/16

NOTE E' possibile modificare la segnatura del tempo dopo la registrazione.

■ Track

Seleziona la traccia per la registrazione. Le tracce 1~ 4 possono essere selezionate anche usando TRACK [1~ 4](solo EX5/7).

□ **Impostazioni:** Tr1~ 4(tracce 1~ 4)

NOTE Le tracce arpeggio 1~ 4 sono sulla stessa linea nella parte superiore della videata.

Modo di Registrazione

Nel modo Arpeggio Record sono disponibili vari modi di registrazione, assegnati a [F3] e a [F5]~ [F7].

[F5]: STEP

Attiva/ disattiva il modo di registrazione Step. Premete [F5], STEP si illumina e si attiva la registrazione Step. Le note possono essere programmate una per volta. Premete [F6]~ [F7] per annullare Step e tornare alla registrazione in tempo reale.

NOTE Quando STEP non è illuminato, è sempre attiva la registrazione in tempo reale.

[F6]: OVER(Over Dubbing)

Attiva/ disattiva la registrazione OVER dubbing. Premete [F6], OVER si illumina e OVER dubbing si attiva. Quando registrate in tempo reale, potete registrare sopra dati già registrati. Ad esempio, dopo aver registrato note da 1/4, potete usare questa funzione per registrare note da 1/16, senza cancellare i dati originali. Premete [F5]/ [F7] per annullare la registrazione Over dubbing.

[F7]: RPLC (Replace)

Attiva/disattiva la registrazione Replace. Premete [F7], RPLC si illumina e si attiva la registrazione Replace. Quando registrate in tempo reale, potete registrare sopra i dati già registrati (cancellando e sostituendo i dati originali con i nuovi dati mentre registrate). Premete [F5]/ [F6] per annullare Replace.

Real Time Recording

La registrazione in tempo reale (real time) è simile ad un registratore multitraccia su cui registrate mentre suonate su ogni traccia (Tr1-4). Sono disponibili due tipi di registrazione, Over Dubbing (registra sopra i dati originali senza cancellarli) e Replace (cancella e sostituisce i dati originali).

❶ Nella videata Arpeggio Mode, premete [REC] per accedere al modo Arpeggio Record (standby di registrazione).

NOTE Prima di visualizzare la videata Arpeggio Mode dovreste selezionare un numero di arpeggio user per la registrazione.

❷ Nel display ARP, impostate i parametri per la registrazione, come lunghezza, segnatura del tempo, tempo e click del metronomo.

❸ Con il parametro Meas, impostate il numero di misura iniziale per la registrazione.

❹ Con il parametro Track, selezionate la traccia (Tr1-4) per la registrazione.

❺ Selezionate uno dei modi di registrazione: [F6] (Over Dubbing) o [F7] (Replace).

❻ Premete [PLAY] e, dopo due misure di count down, avrà inizio la registrazione. Registrare qualcosa suonando la tastiera. La luce verde di [PLAY] lampeggerà in sincrono con il click del metronomo.

NOTE Durante il countdown di due misure, Meas (misura) visualizzerà il countdown da -2 a -1.

❼ Premete [STOP] per fermare la registrazione : l'EX tornerà alla videata del modo Arpeggio.

NOTE Dopo la registrazione, sono disponibili varie funzioni di editing per correggere le note suonate in modo errato o il tempo. (Modo Arpeggio Edit - pag.247 e Modo Arpeggio Job - pag.249) .

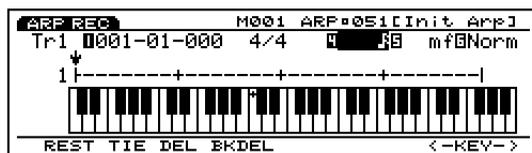
Step Recording

Nella registrazione Step, i dati di performance (lunghezza di nota [gate time], intonazione e dinamica) vengono programmati uno per volta.

Videata Step Recording

Nel modo Step Recording (dopo aver premuto [PLAY]), appare la seguente videata.

Tutte queste funzioni sono uguali a quelle illustrate per la registrazione STEP del modo Song Record. Per informazioni circa i parametri e il modo per inserire le note, vedi pag.198.



Procedura per la registrazione Step

- 1 Nella videata del modo Arpeggio, premete [REC] per accedere al modo Arpeggio Record (standby di registrazione).

NOTE Prima di visualizzare la videata del modo Arpeggio, dovrete selezionare un numero di arpeggio user per la registrazione.

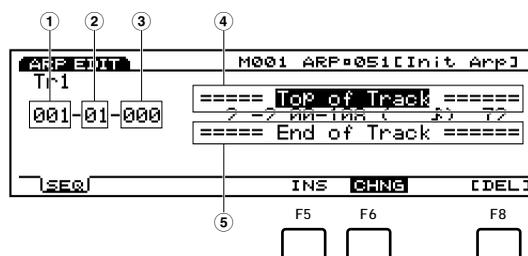
- 2 Nel display ARP, eseguite le impostazioni necessarie per la registrazione, come lunghezza, segnatura del tempo e tempo (vedi pag.246).
- 3 Impostate il numero di misura iniziale per la registrazione usando il parametro Meas.
- 4 Con il parametro Track, selezionate la traccia per la registrazione (Tr1-4).
- 5 Premete [F5] (STEP) per selezionare il modo di registrazione Step.
- 6 Premete [PLAY], la spia verde [PLAY] si illuminerà ed apparirà la videata Step Recording.
- 7 Impostate la lunghezza della nota e la dinamica ed inserite la nota usando la tastiera. Il cursore ↓ si sposterà in avanti ad una distanza pari alla lunghezza della nota inserita.
- 8 Ripetete il punto 7 e programmate una nota per volta.
- 9 Premete [STOP] per fermare la registrazione. L'EX tornerà automaticamente alla videata del modo Arpeggio.

NOTE Dopo la registrazione, sono disponibili varie funzioni di editing (Modo Arpeggio Edit - pag.247 e Modo Arpeggio Job - pag.249).

Modo Arpeggio Edit

Nella videata del modo Arpeggio (o del modo Arpeggio Job), potete accedere al modo Arpeggio Edit premendo il pulsante [EDIT] sul pannello. Nel modo Arpeggio Edit è possibile editare gli eventi per ogni traccia sequence 1~ 4 di un arpeggio user, registrata in tempo reale o in step.

[F5] INS (Insert) vi consente di inserire nuovi eventi e [F6] CHNG (Change) vi permette di modificare la posizione o il valore di eventi già esistenti. [F8] DEL (Delete) consente di cancellare gli eventi non necessari.



- 1 **Measure:** 1~ 16 ((il valore massimo cambierà a seconda delle impostazioni Length)
- 2 **Beat:** 1~ 16 ((il valore massimo cambierà a seconda delle impostazioni Beat)
- 3 **Clock:** 000~ 479
- 4 **Top of Track (indica l'inizio della traccia)**
- 5 **End of Track (indica la fine della traccia)**

[F5]: INS (Insert: inserisce un nuovo evento)

[F6]: CHNG (Change: cambia la posizione o il valore di un evento)

[F8]: DEL (Delete: cancella un evento)

Per uscire dal modo Arpeggio Edit e tornare alla videata del modo Arpeggio, premete [EXIT].

Dati di evento editabili

I dati di evento editabili sono uguali a quelli per le tracce sequence 1~ 16 del modo Song Edit. Per maggiori informazioni, vedi pag. 202.

Inserimento di eventi

E' possibile inserire nuovi eventi non contenuti nei dati sequence di arpeggio.

- 1 Nella videata del modo Arpeggio (o del modo Arpeggio Job), premete [EDIT] per accedere al modo Pattern Edit. Sarà visualizzato l'elenco Event List.
- 2 Premete Track [1~ 4] per selezionare un numero di traccia da editare (EX5/7). Verrà visualizzata la Event List della traccia selezionata.
 - NOTE** Per l'EX5R, selezionate la traccia prima di entrare nel modo Arpeggio Edit.
 - NOTE** Potete scorrere nell'elenco Event List e cercare le locazioni di inserimento, usando i pulsanti cursore verticali u /d . Quando il cursore si sposta su un evento, i dati di nota corrispondenti suoneranno.
 - NOTE** Se premete il pulsante [CURSOR] per illuminarne la spia, potrete usare il dial Data per spostare rapidamente il cursore.
- 3 Premete [F5] (INS: Insert): apparirà il menu Insert.



- 4 Spostate il cursore su Event Type in alto a sinistra sul menu Insert ed indicate il tipo di evento da inserire.
 - NOTE** Per informazioni circa i tipi di eventi, vedi pag. 202.
- 5 Spostate il cursore su Measure/Beat/Clock e impostate la locazione desiderata.
- 6 Spostate il cursore su ogni parametro e impostate il valore per ognuno.
- 7 Premete [ENTER] per inserire un evento.
- 8 Premete [EXIT] per uscire dal modo Arpeggio Edit e tornare alla videata del modo Arpeggio.

Modifica degli Eventi

E' possibile modificare gli eventi contenuti nei dati sequence di arpeggio.

- 1 Nella videata del modo Arpeggio (o del modo Arpeggio Job), premete [EDIT] per accedere al modo Pattern Edit. Sarà visualizzato l'elenco Event List.

- 2 Premete Track [1~ 4] per selezionare un numero di traccia da editare (EX5/7). Verrà visualizzata la Event List della traccia selezionata.

NOTE Per l'EX5R, selezionate la traccia prima di entrare nel modo Arpeggio Edit.

NOTE Quando seguite questa procedura CHNG si illumina e viene selezionato automaticamente. Se necessario, premete [F6] per selezionare CHNG.

- 3 Spostate il cursore sulla locazione dell'evento da modificare ed editate i parametri.

NOTE Potete scorrere nell'elenco Event List e cercare le locazioni di inserimento, usando i pulsanti cursore verticali u /d e spostarvi su un parametro usando i pulsanti cursore orizzontali l /r . Quando il cursore si sposta su un evento, i dati di nota corrispondenti suoneranno.

NOTE Se premete il pulsante [CURSOR] per illuminarne la spia, potrete usare il dial Data per spostare rapidamente il cursore.

NOTE Per informazioni circa i tipi di eventi e di parametri, vedi pag. 202.

- 4 Usate [INC]/[DEC], il dial Data o il keypad numerico per modificare ed impostare i valori.
- 5 Premete [ENTER] per eseguire la modifica.
- 6 Premete [EXIT] per uscire dal modo Arpeggio Edit e tornare alla videata del modo Arpeggio.

Cancellazione di Eventi

E' possibile cancellare un evento specifico dai dati di arpeggio.

- 1 Nella videata del modo Arpeggio (o del modo Arpeggio Job), premete [EDIT] per accedere al modo Pattern Edit. Sarà visualizzato l'elenco Event List.
- 2 Premete Track [1~ 4] per selezionare un numero di traccia da editare (EX5/7). Verrà visualizzata la Event List della traccia selezionata.

NOTE Per l'EX5R, selezionate la traccia prima di entrare nel modo Arpeggio Edit.

- 3 Spostate il cursore sulla locazione dell'evento da cancellare.

- 4 Premete [F8] [DEL] (Delete) per cancellare l'evento attualmente selezionato (l'evento su cui è posizionato il cursore).

- 5 Premete [EXIT] per uscire dal modo Arpeggio Edit e tornare alla videata del modo Arpeggio.

Modo Arpeggio Job

Sono disponibili vari job per gli arpeggi user creati nel modo Arpeggio Edit (o in fase di editing). Questi job vi consentono di eseguire varie operazioni, tra cui copia e cancellazione, in unità di misura o traccia.



- [F2]: JOB1
- [F3]: JOB2
- [F4]: JOB3
- [F7]: UNDO/REDO

[ARPEGGIO]		
	[JOB]	
		[F2:JOB1]250
		[Copy Arpeggio]250
		[Clear Arpeggio]250
		[Copy Track]251
		[Clear Track]251
		[MIX Track]251
		[Append Arpeggio]251
		[Split Arpeggio]252
		[Time Stretch]252
		[F3:JOB2]252
		[Copy Measure]253
		[Erase Measure]253
		[Get Phrase]253
		[Thin Out]254
		[Extract]254
		[Chord Sort]255
		[Chord Separate]255
		[F4:JOB3]255
		[Quantize]256
		[Move Clock]256
		[Modify Gate Time]256
		[Modify Velocity]257
		[Transpose]257
		[Shift Note]257
		[Crescendo]258
		[Shift Event]258
		[F7:UNDO]258

Nella videata del modo Arpeggio (o Arpeggio Edit) potete accedere al modo Arpeggio Job premendo il pulsante [JOB] sul pannello. Quando entrate nel modo Arpeggio Job sarà visualizzato il seguente menu. Sono disponibili 23 tipi di job nel modo Arpeggio Job, suddivisi in tre gruppi JOB1~ 3. Premete [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) o [F4] (JOB3) per selezionare un menu. La funzione Undo/ Redo è assegnata a [F7] e annulla le modifiche effettuate nel job più recente.

Procedura per eseguire un Job

- 1 Nella videata del modo Arpeggio, selezionate l'arpeggio per cui desiderate eseguire un job.
- 2 Premete [JOB] per accedere al modo Arpeggio Job.
- 3 Premete [F2] (JOB1), [F3] (JOB2) o [F4] (JOB3) per selezionare un menu. Verrà visualizzato il menu selezionato.

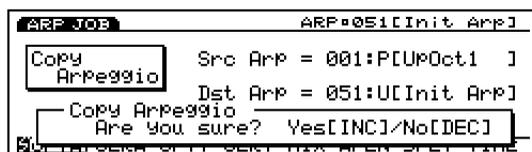


- 4 Spostate il cursore su un job e premete [ENTER]. Apparirà la videata del job selezionato.



- NOTE** Potete visualizzare i job anche premendo [F1]~ [F8] tenendo premuto [SHIFT].
- 5 Spostate il cursore su un parametro e usate [INC]/[DEC], il dial Data, il keypad numerico o le manopole 1~ 6 per impostare i valori.
- NOTE** A seconda del job selezionato, l'impostazione dei valori potrebbe non essere necessaria.

- 6 Premete [ENTER]. Apparirà il seguente menu che vi chiederà conferma dell'operazione.



- 7 Per eseguire il job premete [YES]. A video apparirà il messaggio "Completed!" ad indicare che il job è stato eseguito. Verrà visualizzata poi la videata precedente.

Per annullare il job, premete [NO].

NOTE Quando Arpeggio Job necessita di qualche tempo per completare l'operazione, a video apparirà il messaggio "Executing...". Se disattivate l'unità mentre è visualizzato questo messaggio, i dati potrebbero andare distrutti.

- 8 Premete due volte [EXIT] per uscire dal modo Arpeggio Job e tornare alla videata del modo Arpeggio.

[F2]: JOB1

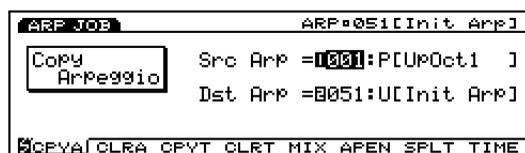
Premete [F2] (JOB1) e apparirà il menu JOB1. Sono disponibili otto job che lavorano in unità di arpeggio o rispettiva traccia.



1. Copy Arpeggio (copia tutti i dati di arpeggio in un altro arpeggio)
2. Clear Arpeggio (cancella tutti i dati da un arpeggio)
3. Copy Track (copia dati di una traccia specifica in un'altra)
4. Clear Track (cancella tutti i dati da una specifica traccia)
5. Mix Track (Mixa una traccia in un'altra)
6. Append Arpeggio (aggiunge un arpeggio ad un altro)
7. Split Arpeggio (divide un arpeggio in due arpeggi)
8. Time Stretch (espande o comprime il tempo in una determinata estensione di una traccia specifica)

1. Copy Arpeggio

Questo job copia tutti i dati da un arpeggio sorgente ad un arpeggio indicato come destinazione (numeri user 51~ 100). Anche i dati Play Effect ed altre impostazioni dell'arpeggio vengono copiati simultaneamente. E' utile per creare un arpeggio user simile ad un arpeggio preset esistente.



■ Src Arp (Source Arpeggio)

Imposta il numero di arpeggio sorgente che verrà copiato.

□ **Impostazioni:** 1~ 100

■ Dst Arp (Destination Arpeggio)

Imposta il numero di arpeggio destinazione della copia.

□ **Impostazioni:** 51~ 100

2. Clear Arpeggio

Questo job cancella tutti i dati da un arpeggio ed inizializza Play Effects ed altre impostazioni dell'arpeggio.



■ Clear Arp

Imposta il numero dell'arpeggio che sarà cancellato.

□ **Impostazioni:** 51~ 100

3. Copy Track

Questo job copia tutti i dati da una traccia specifica in un'altra. Anche i dati Play Effects ed altre impostazioni vengono copiati simultaneamente. Questa operazione riprogramma qualsiasi dato già esistente nella traccia destinazione.



■ Src Arp (Source Arpeggio)

Imposta il numero di arpeggio sorgente.

Impostazioni: 01~ 100

■ SrcTrack (Source Track)

Imposta la traccia sorgente che verrà copiata.

Impostazioni: 1~ 4

■ Dst Arp (Destination Arpeggio)

Imposta il numero di arpeggio destinazione.

Impostazioni: 51~ 100

■ Dst Track (Destination Track)

Imposta la traccia destinazione della copia.

Impostazioni: 1~ 4

4. Clear Track

Questo job cancella tutti i dati da una traccia specifica dell'arpeggio attualmente selezionato. In questo caso il job inizializza Play Effects e le altre impostazioni di quella traccia.



■ Track

Imposta la traccia che verrà cancellata.

Impostazioni: 1~ 4, all

5. Mix Track

Questo job mixa tutti i dati di una specifica traccia sequence (traccia Mix source) del pattern attualmente selezionato, con i dati di un'altra traccia (traccia Mix destination). Al termine dell'operazione, la traccia destinazione contiene sia i dati originali sia una copia dei dati della traccia sorgente.



■ Src Track (Source Track)

Imposta la traccia sorgente del Mix.

Impostazioni: 1~ 4

■ Dst Track (Destination Track)

Imposta la traccia di destinazione del Mix.

Impostazioni: 1~ 4

6. Append Arpeggio

Questo job vi consente di collegare i dati di due tracce specifiche per completare un arpeggio. Un arpeggio sorgente (arpeggio Append source) viene collegato alla fine di un arpeggio destinazione (arpeggio Append destination).



■ Src Arp (Source Arpeggio)

Imposta il numero di arpeggio sorgente di Append.

Impostazioni: 51~ 100

■ SrcTrack (Source Track)

Imposta la traccia dell'arpeggio sorgente di Append che verrà copiata nell'arpeggio destinazione.

Impostazioni: 1~ 4

■ Dst Arp (Destination Arpeggio)

Imposta il numero di arpeggio destinazione di Append.

Impostazioni: 51~ 100

■ Dst Track (Destination Track)

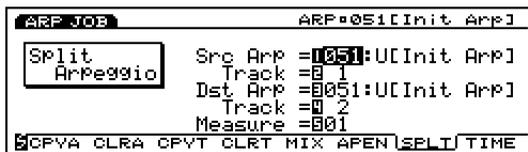
Imposta la traccia di arpeggio destinazione di Append.

□ **Impostazioni:** 1~ 4

NOTE Se cercate di unire dati che renderebbero la traccia di arpeggio più lunga di 16 misure, apparirà un messaggio di errore e non sarà possibile eseguire Append.

7. Split Arpeggio

Questo job splitta (divide) i dati di un arpeggio (arpeggio Split source) ad una misura specifica e sposta la seconda metà dei dati di traccia splittati, all'inizio della traccia di un altro arpeggio (arpeggio Split destination). La prima metà dei dati di traccia splittati, restano nella loro locazione originale. Questo job riprogramma qualsiasi dato già esistente nella locazione di destinazione.



■ Src Arp (Source Arpeggio)

Imposta il numero di arpeggio sorgente di Split.

□ **Impostazioni:** 51~ 100

■ Src Track (Source Track)

Imposta la traccia di arpeggio sorgente di Split.

□ **Impostazioni:** 1~ 4

■ Dst Arp (Destination Arpeggio)

Imposta il numero di arpeggio destinazione di Split in cui saranno spostati i dati.

□ **Impostazioni:** 51~ 100

■ Dst Track (Destination Track)

Imposta la traccia dell'arpeggio destinazione di Split in cui saranno spostati i dati.

□ **Impostazioni:** 1~ 4

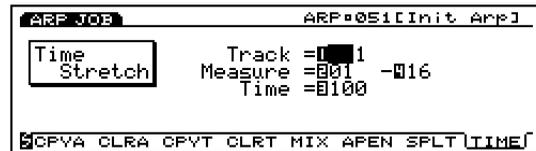
■ Measure

Imposta il numero di misura nella traccia dell'arpeggio sorgente (questo numero di misura indica l'inizio della seconda metà dei dati).

□ **Impostazioni:** 1~ 16

8. Time Stretch

Questo job espande o comprime il tempo in una determinata estensione della traccia specificata. L'operazione influenza tutti i tempi di step, gate della nota e il timing degli eventi, espandendo o comprimendo tutta l'estensione specificata.



■ Track

Imposta la traccia in cui viene eseguito Time Stretch.

□ **Impostazioni:** : 1~ 4

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (dalla misura iniziale a quella finale) in cui viene eseguito Time Stretch.

□ **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

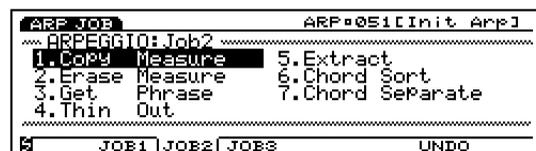
■ Time

Imposta la percentuale di espansione o compressione dell'estensione specificata.

□ **Impostazioni:** 50~ 200%

[F3]: JOB2

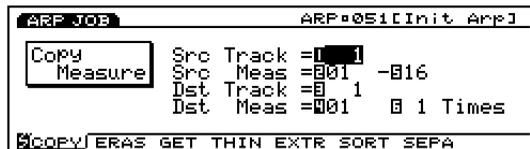
Premete [F3] (JOB2) e apparirà il menu JOB2. Sono disponibili sette job eseguibili in unità di misura.



1. Copy Measure (copia i dati nell'estensione specificata)
2. Erase Measure (cancella i dati nell'estensione specificata)
3. Get Phrase (prende i dati sequence da una traccia song)
4. Thin Out (riduce i dati, come i dati controller)
5. Extract (estrae specifici dati da una determinata estensione)
6. Chord Sort (estrae eventi di note di accordo, in base all'intonazione, in una determinata estensione di traccia)
7. Chord Separate (ordina note di accordo con un intervallo specifico)

1. Copy Measure

Questo job copia tutti i dati da un'estensione specifica di una traccia sequence di arpeggio in un'altra. E' possibile spostare i dati all'interno della stessa traccia. Questa operazione riprogramma qualsiasi dato già esistente nella traccia destinazione.



■ Src Trk (Source Track)

Imposta la traccia sorgente che verrà copiata.

Impostazioni: 1~ 4, all

■ Src Meas (Source Measure)

Imposta l'estensione (misura iniziale e finale) della traccia sorgente.

Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Dst Trk (Destination Track)

Imposta la traccia destinazione della copia.

Impostazioni: 1~ 4, all

■ Dst Meas (Destination Measure)

Imposta la prima misura di destinazione che verrà copiata (la misura a cui inizia la copia).

Impostazioni: 01~ 16

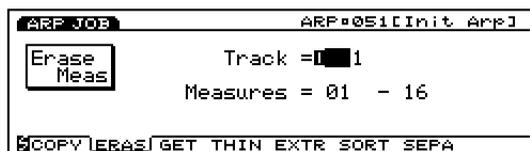
■ Times

Imposta il numero di volte per cui avverrà la copia.

Impostazioni: 1~ 16

2. Erase Measure

Questo job cancella tutti i dati da un'estensione specifica di una traccia. Anche se i dati vengono cancellati, le misure vuote restano.



■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguita l'operazione Erase Measure.

Impostazioni: 1~ 4, all

■ Measure

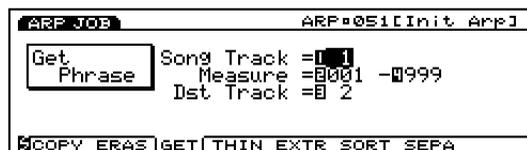
Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui avverrà Erase Measure.

Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

3. Get Phrase

Questo job prende dati sequence da una traccia song e li posiziona nella traccia arpeggio selezionata. Questo job riprogramma qualsiasi dato già esistente nella traccia destinazione.

NOTE La lunghezza massima di misure che possono essere "prese" é di 16. Se cercate di prendere dati per più di 16 misure, apparirà un messaggio di errore e non sarà possibile eseguire Get Phrase



■ Src Song Track (Source Song Track)

Imposta la traccia sequence di song sorgente.

Impostazioni: 1~ 16

■ Measure

Imposta l'estensione della misura (misura iniziale e misura finale) per la phrase che verrà presa.

Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Dst Track (Destination Track)

Imposta la traccia destinazione per la phrase che viene presa.

Impostazioni: 1~ 4

4. Thin Out

Questo job rimuove da una specifica estensione di traccia ogni occorrenza diversa da un evento di nota. Lo scopo è quello di ridurre la quantità di dati e liberare così la memoria.

NOTE Quando l'intervallo di ogni evento è maggiore di 60 clock, i dati non vengono rimossi.

```

ARP JOB                               ARP#0511[Init. Arp]
Thin Out                               Track = 001
                                         Measures = 001 - 016
                                         Events = 0CC0001:ModWheel
COPY ERAS GET THIN|EXTR|SORT SEPA
    
```

■ Track

Imposta la traccia in cui sarà eseguito Thin Out.

Impostazioni: 1~ 4

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (dalla misura iniziale a quella finale) in cui verrà eseguito Thin Out.

Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Events

Imposta il tipo di evento che verrà ridotto. Quando è selezionato "Control Change" verrà aggiunto un parametro di impostazione che consentirà di impostare il numero di control.

Impostazioni: Pitch Bend, Control Change (numeri di Control da 000~ 127), Ch After Touch (Channel After Touch), PolyAfter Touch (Polyphonic After Touch)

5. Extract

Questo job sposta tutte le istanze di dati specifici da una determinata estensione di una traccia sequence alla stessa estensione di un'altra traccia sequence. A seguito di questa operazione, nella traccia sorgente non restano più i dati di evento specificati. Se nella traccia destinazione sono contenuti già dei dati, i dati estratti e quelli già esistenti vengono mixati.

```

ARP JOB                               ARP#0511[Init. Arp]
Extract                               Track = 001 → 001
                                         Measures = 01 - 16
                                         Events = Note(Key:Oct)
                                         Range = 1 +0 1 +0
COPY ERAS GET THIN|EXTR|SORT SEPA
    
```

■ Track

Seleziona la traccia da cui avverrà l'estrazione (Extract source) e la traccia in cui avverrà la copia (Extract destination).

Impostazioni:

Extract source: 1~ 4

Extract destination: 1~ 4

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Extract.

Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Events

Imposta il tipo di evento da estrarre. Quando viene selezionato un evento diverso da "Sys. Exclusive", si aggiungono parametri aggiuntivi per l'estensione dell'evento ed è possibile impostare l'estensione.

Impostazioni: Note, Program Change, Pitch Bend, Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), PolyAfterTouch (Polyphonic After Touch), Sys.Exclusive(System Exclusive)

■ Event Range

Imposta l'estensione dell'estrazione dell'evento. L'unità di valore differisce a seconda dell'evento selezionato.

Note: Key= 1~ 16, Oct= -4~ + 3

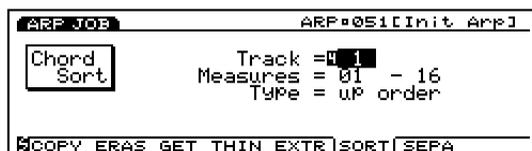
Program Change, Control Change (Control number), Ch After Touch, PolyAfterTouch: 0~ 127

Pitch Bend: -8192~ + 8192

NOTE Per informazioni circa il numero Key ed il numero Octave, vedi pag.240.

6. Chord Sort

Questo job "classifica" eventi di note di accordi (eventi di note simultanee) in ordine di intonazione. Le note possono essere ordinate dall'intonazione più alta alla più bassa o viceversa. E' possibile ordinare gli accordi nell'estensione specificata di una traccia sequence. Per esempio, se le note MI3, DO3 e SOL3 iniziano tutte allo stesso tempo, il job le organizza in ordine di DO3, MI3, SOL3 (se impostato su "up order") o su SOL3, MI3, DO3 (se impostato su "down order").



■ Track

Imposta la traccia in cui viene eseguito Chord Sort

- Impostazioni:** 1~ 4

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Chord Sort.

- Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Type

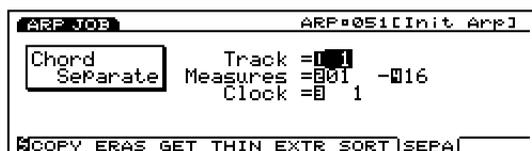
Imposta il tipo di Chord Sort. Quando è regolato su "up order" gli accordi vengono ordinati dall'intonazione inferiore a quella superiore. Quando è regolato su "down order" gli accordi vengono ordinati dall'intonazione superiore a quella inferiore.

- Impostazioni:** up order, down order

7. Chord Separate

Questo job organizza le note dell'accordo in base ad un intervallo specifico (nell'estensione della traccia sequence indicata). Per esempio, se il valore Clock è impostato su 30, un blocco di accordi formati da DO3, MI3, SOL3, verrà suonato come un DO3 (con il tempo originale degli accordi) seguito 30 clock più tardi dal MI3 e altri 30 clock dopo dal SOL3. Questa funzione può separare facilmente qualsiasi accordo ed è utile, ad esempio, quando si desidera simulare determinate tecniche di chitarra.

NOTE Non è possibile spezzare gli accordi della misura successiva o l'accordo seguente.



■ Track

Imposta la traccia in cui viene eseguito Chord Separate.

- Impostazioni:** 1~ 4

■ Measure

Imposta l'estensione di misura (misura iniziale e misura finale) in cui viene eseguito Chord Separate.

- Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Clock

Imposta l'intervallo di clock inserito tra due note adiacenti.

- Impostazioni:** 1~ 999

[F4]: JOB3

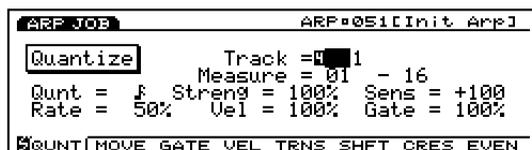
Premete [F4] (JOB3) e verrà visualizzata la videata del gruppo JOB3. Sono disponibili otto job per dati di eventi di nota di una traccia specifica.



1. Quantize (corregge il tempo delle note in un'estensione specifica)
2. Move Clock (sposta tutti gli eventi in un'estensione specifica)
3. Modify GateTime (modifica i tempi di gate della nota [length] in un'estensione specifica)
4. Modify Velocity (modifica le dinamiche di nota in un'estensione specifica)
5. Transpose (traspone tutte le note in un'estensione specifica)
6. Shift Note (sostituisce tutte le istanze di una nota selezionata con quanto specificato, in una determinata estensione)
7. Crescendo (aumenta o diminuisce gradualmente la dinamica delle note in un'estensione specifica)
8. Shift Event (cambia un tipo di evento in un altro in un'estensione specifica)

1. Quantize

Questo job quantizza eventi di nota in una specifica estensione di traccia. Potete usare questa funzione, ad esempio, per correggere le imperfezioni di tempo di una performance che avete registrato in tempo reale.



NOTE Per maggiori informazioni circa funzioni e parametri vedi pag.212, Quantize nel modo Song Job.

■ Track

Impostazioni: 1~ 4, all

■ Measure

Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Qunt (Quantize Value)

Impostazioni: f, f#, f, j, j#, j, j#, j, j+, j#, j+, j#

■ Streng (Quantize Strength)

Impostazioni: 0%~ 100%

■ Sens (Quantize Sensitivity)

Impostazioni: -100%~ + 000%~ + 100%

■ Rate (Swing Rate)

Impostazioni:

Quando il valore quantize é j, j#, f, f# :
50%~ 75%

Quando il valore quantize é j#, j#, f# :
66%~ 83%

Quando il valore quantize é j+, j# or f+, f# :
50%~ 66%

■ Vel (Swing Velocity)

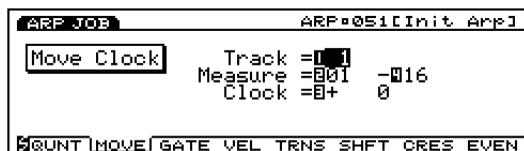
Impostazioni: 0%~ 100%~ 200%

■ Gate (Swing Gate Time)

Impostazioni: 0%~ 100%~ 200%

2. Move Clock

Questo job sposta tutti i dati di evento dell'estensione specificata di una determinata traccia di arpeggio, in unità di clock. Questo job non sposterà mai un evento oltre il punto di inizio o di fine dell'estensione specificata; qualsiasi evento fosse spostato oltre questo punto viene riportato all'inizio o alla fine dell'estensione.



NOTE Per maggiori informazioni circa funzioni e parametri vedi pag.212, Move Clock nel modo Song Job.

■ Track

Impostazioni: 1~ 4

■ Measure

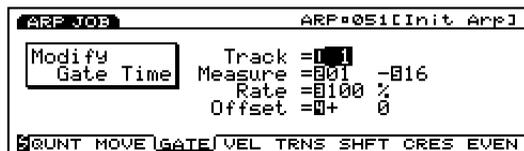
Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Clock

Impostazioni: -9999~ + 0~ + 9999

3. Modify GateTime

Questo job altera il tempo di gate delle note nell'estensione specificata. Il tempo di gate indica la lunghezza del tempo durante il quale viene tenuta una nota. Per le voci con sustain, il tempo di gate equivale al tempo reale di riproduzione. E' possibile modificare il tempo di gate usando due tipi di parametri: Rate e Offset.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.215 (Modify Gate Time nel modo Song Job).

■ Track

Impostazioni: 1~ 4

■ Measure

- **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Rate

- **Impostazioni:** 000%~ 100%~ 200%

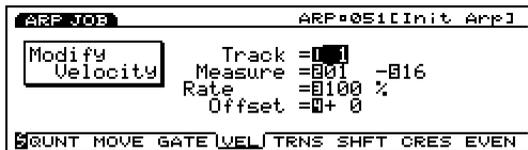
■ Offset

- **Impostazioni:** -9999~ + 0~ + 9999

4. Modify Velocity

Questo job altera la dinamica delle note nell'estensione specificata. La dinamica si riferisce alla forza con cui viene premuto un tasto. Potete modificarla usando due tipi di parametri: Rate e Offset.

NOTE Il volume può variare a seconda della voce selezionata che potrebbe avere diverse impostazioni di dinamica nel modo Voice Edit.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.216 (Modify Velocity nel modo Song Job).

■ Track

- **Impostazioni:** 1~ 4

■ Measure

- **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Rate

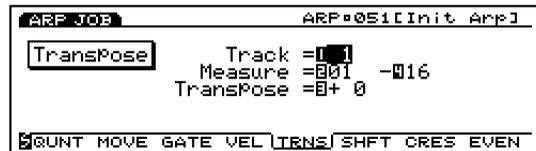
- **Impostazioni:** 000%~ 100%~ 200%

■ Offset

- **Impostazioni:** -99~ + 0~ + 99

5. Transpose

Questo job vi consente di trasporre in semitoni le note dell'estensione specificata di una determinata traccia di arpeggio.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.217 (Transpose nel modo Song Job).

■ Track

- **Impostazioni:** 1~ 4

■ Measure

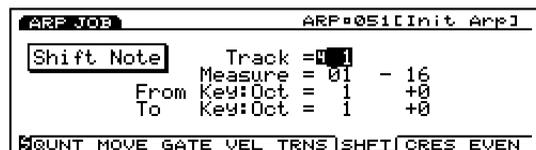
- **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Transpose

- **Impostazioni:** -99~ + 0~ + 99

6. Shift Note

Questo job sostituisce tutte le occorrenze di un'intonazione specifica (entro l'estensione indicata di una determinata traccia di arpeggio) con un'altra intonazione.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.217 (Shift Note nel modo Song Job)

■ Track

- **Impostazioni:** 1~ 4

■ Measure

- **Impostazioni:** 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ From Key: Oct

- **Impostazioni:**
Key Number: 1~ 16
Octave: -4~ 0~ + 3

■ To Key: Oct

□ Impostazioni:

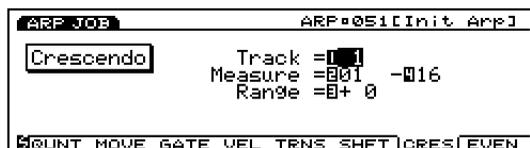
Key Number: 1~ 16

Octave: -4~ 0~ + 3

NOTE Per informazioni circa il numero Key ed il numero Octave, vedi pag. 240.

7. Crescendo

Questo job aumenta o diminuisce gradualmente il volume dell'arpeggio. Produce l'effetto di crescendo (aumento) o diminuendo (diminuzione) applicando una modifica graduale alla dinamica dell'estensione indicata per una traccia specifica.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.217 (Crescendo nel modo Song Job).

■ Track

□ Impostazioni: 1~ 4

■ Measure

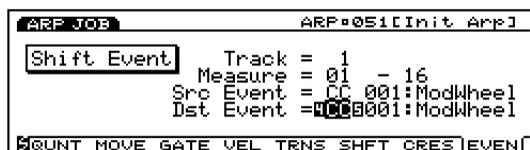
□ Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Range

□ Impostazioni: -99~ + 0~ + 99

8. Shift Event

Questo job sostituisce tutte le occorrenze di un particolare tipo di evento (entro l'estensione indicata della traccia di arpeggio specificata) con altri tipi di eventi.



NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni ed i parametri, consultate pag.218 (Shift Event nel modo Song Job).

■ Track

□ Impostazioni: 1~ 4

■ Measure

□ Impostazioni: 01~ 16 (per la misura iniziale e la misura finale)

■ Src Event (Source Event)

□ Impostazioni: Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: numeri di nota), Note (Vel: valori di dinamica di ogni nota)

■ Dst Event (Destination Event)

Imposta l'evento Shift Event in cui sarà modificato l'evento sorgente.

□ Impostazioni: Control Change, Ch After Touch (Channel After Touch), Pitch Bend, Note (Note#: la modifica di dati nell'evento sorgente sarà sostituita con i numeri di nota con dinamica fissa 64 e tempo di gate fisso 108), Note (Vel: la modifica di dati dell'evento sorgente sarà sostituita con le dinamiche con intonazione fissa a DO3 e tempo di gate fisso 108).

[F7]: UNDO/REDO

La funzione Undo/Redo é assegnata a [F7]. Undo annulla le modifiche effettuate nella più recente operazione di registrazione, editing o job e riporta i dati allo stato precedente. Redo, disponibile solo dopo aver eseguito un Undo, annulla l'effetto di Undo e recupera le modifiche. Quando eseguite un job inavvertitamente o commettete degli errori durante la registrazione o l'editing, usate questo job per recuperare i dati che altrimenti andrebbero perduti.

NOTE Per maggiori informazioni, vedi pag. 218.

Modo Disk

Nel modo Disk é possibile trasferire dati tra floppy disk ed EX5/5R/7. E' possibile salvare su floppy disk e ricaricare da floppy disk i dati salvati. Inoltre, installando una scheda SCSI opzionale, i dati possono essere trasferiti tra EX5/5R/7 ed un'unità di storgaggio dati SCSI esterna come un hard disk.

Unità utilizzabili

Floppy Disk

A sinistra di EX5/5R/7 é presente un disk drive per floppy. Gli strumenti EX possono usare due tipi di floppy disk: 3,5" 2HD e 3,5" 2DD.

Unità SCSI esterna:

E' possibile utilizzare unità SCSI esterne come hard disk, CD-ROM (formato CD-ROM: ISO 9660, Mac/ISO Hybrid [solo dati ISO], Mixed Mode CD [solo dati Track1]), ZIP e JAZZ. Per usare un'unità SCSI esterna, é necessario installare la scheda SCSI opzionale ASIB1. Per informazioni circa l'installazione, vedi pag. 278.

Avvertenze

Uso del drive per floppy (FDD) e dei Floppy Disk

- Maneggiate i floppy disk e usate il disk drive con cautela. Seguite le avvertenze qui riportate.
- **Inserire/Estrarre Floppy Disk**
 - Per inserire un floppy disk nel disk drive: Tenete il disco in modo che l'etichetta sia rivolta verso l'alto e la plachetta sia in direzione dello slot. Inserite lentamente il disco nello slot e spingetelo finché non sentite un click e il pulsante eject non viene spinto verso l'esterno.
 - Per estrarre un floppy disk: Prima di espellere il disco assicuratevi che l'FDD sia fermo (controllate che il LED sotto lo slot sia spento).
 - Premete il pulsante eject fino in fondo; il disco verrà automaticamente espulso. Quando il disco é uscito, rimuovetelo.

- Non cercate mai di rimuovere il disco o di disattivare l'unità durante la registrazione, la lettura o la riproduzione. Potreste danneggiare il disco e il disk drive.
- Se il pulsante eject viene premuto troppo velocemente o se non viene premuto fino in fondo, il disco potrebbe non uscire correttamente. Il pulsante eject potrebbe bloccarsi in una posizione a metà lasciando uscire il floppy disk solo di pochi millimetri. In tal caso non cercate di estrarre il floppy perché usando la forza potreste danneggiare il dischetto o il meccanismo del disk drive. Per rimuovere un disco parzialmente espulso, cercate di premere nuovamente il pulsante eject o di spingere di nuovo il disco nello slot e ripetere l'operazione.
- Assicuratevi di rimuovere il floppy disk dal drive prima di disattivare l'unità. Se lasciate un dischetto nel drive per troppo tempo, potrebbe impolverarsi e causare errori di lettura e programmazione dei dati.

■ Pulizia della testina del disk drive

- Pulite regolarmente la testina di lettura/programmazione del drive. Questi strumenti usano una testina magnetica di precisione che, dopo un uso prolungato, raccoglie particelle magnetiche dai dischi usati e potrebbe causare errori di lettura e programmazione.
- Yamaha consiglia l'utilizzo di un dischetto di pulizia (in commercio) per pulire la testina almeno una volta al mese. Rivolgetevi al vostro rivenditore Yamaha di fiducia.

NOTE Non inserite mai nel disk drive nulla di diverso dai floppy disk. Altri oggetti potrebbero causare gravi danni.

Circa i Floppy Disks

■ Maneggiare i floppy disk con cura:

- Non posizionate oggetti pesanti su un disco né applicatevi mai un'eccessiva pressione. Conservateli sempre nelle loro custodie.
- Non esponete i dischi alla luce diretta del sole, a temperature estreme, ad umidità eccessiva, polvere o liquidi.

- Non aprite la linguetta di scorrimento e non toccate o esponete la superficie interna del floppy disk.
- Non esponete il disco a campi magnetici come quelli prodotti da televisione, altoparlanti, motori, etc. I campi magnetici possono cancellare parzialmente o del tutto i dati su disco e rendere il disco illeggibile.
- Non usate mai un floppy disk che risulta deformato.
- Attaccate solo le etichette in dotazione ai floppy disk e assicuratevi che siano ben salde ed in posizione corretta.

■ Per proteggere i dati (linguetta di protezione)

Per evitare cancellazioni accidentali di dati importanti, impostate la linguetta di protezione in posizione protect (aperta).

■ Backup dei dati

Per maggior sicurezza, Yamaha consiglia di conservare due copie dei dati importanti su due floppy disk separati. Ciò vi consentirà di poter contare sempre su un backup nel caso uno dei dischi si danneggiasse.

Tipi di dati

Il modo disk gestisce i seguenti nove tipi di dati. I dati gestiti variano a seconda del tipo di dati.

System, Performance, Voice, Wave, Sample, Song, Pattern, Arpeggio, Keymap

Tipi di file

EX5/5R/7 sono in grado di salvare e caricare i seguenti tipi di file.

■ 1. All Data

Un file "All Data" gestisce tutti i dati della memoria interna come singolo file.

Dati
System, Performance, Voice, Wave, Sample, Song, Pattern, Arpeggio, Keymap

Estensione del file
.S1A

■ 2. Synth All

Un file "Synth All" gestisce come singolo file tutti i dati interni di voce e performance (265 voci e 128 performance) ed i dati di sistema (system).

Dati
System, Performance, Voice

Dati gestibili come singolo file quando vengono caricati
1 Performance, 1 Voice

Estensione del file
.S1Y

■ 3. Voice

Un file "Voice" gestisce come singolo file i 256 dati di voce (esclusi i dati Wave).

Dati
Voice (Element)

Dati gestibili come singolo file quando vengono caricati
1 Voice (Element)

Estensione del file
.S1V

■ 4. Wave

Un file "SMPL" gestisce come singolo file tutti i dati d'onda (wave) e di campione (sample).

Dati
Wave, Sample

Dati gestibili come singolo file quando vengono caricati
1 onda e tutti i campioni usati dall'onda

Estensione del file
.S1M

■ 5. SMF (MIDI File)

Un file "SMF" gestisce come Standard MIDI File (SMF) i dati della traccia Sequence (TR1~ TR16) e della traccia Tempo creati nel modo Song. In un file "SMF" non sono inclusi dati di Play Effects, Output Select e Controller.

Dati
Save= SMF Format 0
Load= SMF Format 0/1 (Note 1) e ESEQ (Note 2)
*Funzione Direct Play (Note 3) (SMF Format 0 file)

Estensione del file
.MID

■ 6. SONG

Un file "SONG" gestisce come singolo file tutti i dati di song (1 song) creati nel modo Song. In un file "Song" non sono inclusi dati di Play Effects, Track Transmit Channel e Controller.

- **Dati**
Song
- **Estensione del file**
.S1S

■ 7. PTN (Pattern):

Un file "PTN" gestisce come singolo file tutti i dati di pattern user creati nel modo Pattern. In un file "PTN" non sono inclusi dati di Play Effects e Track Transmit Channel.

- **Dati**
Patterns
- **Dati gestibili come singolo file quando vengono caricati**
1 Pattern
- **Estensione del file**
.S1P

■ 8. ARP (Arpeggio)

Un file "ARP" gestisce come singolo file tutti i dati di arpeggio User. In un file "ARP" non sono inclusi dati di Play Effects e Track Transmit Channel.

- **Dati**
Arpeggio
- **Dati gestibili come singolo file quando vengono caricati**
1 Arpeggio
- **Estensione del file**
.S1R

Nota 1: SMF (Standard MIDI File) é il formato di file comune per i dati sequence, supportato da molti strumenti musicali di marche diverse e da software per computer. Se un file di song viene salvato in formato Standard MIDI File, i dati creati su un'unità MIDI possono essere editati o riprodotti su altre unità MIDI. Esistono due tipi di formati SMF.

- **Format 0:** Gestisce i dati su una traccia e poi li trasmette su più canali MIDI.
- **Format 1:** Gestisce i dati su più tracce e poi li trasmette su più canali MIDI.

Nota 2: ESEQ é un formato sequencer sviluppato da Yamaha. I dati di song creati da strumenti musicali digitali Yamaha come QS300, QY700, Disklavier e Clavinova (tranne i dischetti in commercio per Disklavier e Clavinova) possono essere caricati e riprodotti.

Nota 3: La funzione "Direct Play" vi consente di avviare subito la riproduzione della song, senza caricare i dati da disco. EX5/5R/7 riproducono file di song Formato 0 leggendo i dati su disco. E' utile per controllare i contenuti di un disco.

Funzione Auto Load

File che caricano automaticamente dati da disco

Nel modo Disk é disponibile una funzione che carica automaticamente un file da un floppy disk quando si attiva lo strumento (per questa funzione, il floppy disk deve essere inserito nel drive prima dell'attivazione).

Il tipo di file che può essere caricato e riprodotto automaticamente é "All Data".

- **Auto Load:** Un nome di file chiamato "AUTOLOAD.S1A" verrà caricato automaticamente all'attivazione.

Procedura per le operazioni del Modo Disk

- 1 Premete [DISK] sul pannello per accedere al modo Disk. Nella videata apparirà il seguente menu base con sette tipi di operazioni.



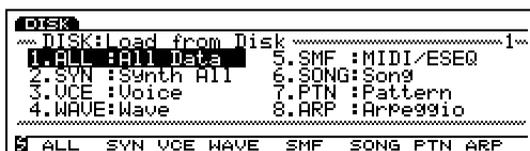
Basic Menu

- [F1]: SAVE (File Save: salva i file su un floppy disk)
- [F2]: LOAD (File Load: carica un file da un floppy disk)
- [F3]: RNAM (File Rename: assegna un nome ad un file)
- [F4]: DEL (File Delete: cancella i file non necessari)
- [F5]: MKDIR (Make Directory: imposta le directory del file)
- [F6]: FORM (Device Format: formatta il disk drive per floppy disk)
- [F7]: DEV (Device Select: seleziona le unità da usare)

- 2 Spostate il cursore su uno dei sette tipi di menu base e premete [ENTER] per selezionare un'operazione. Potete selezionare un'operazione direttamente dal menu base premendo [F1]~[F7] sotto la videata.



- 3 (Quando è selezionato prima 1: SAVE, 2: LOAD, 3: RENAME o 4: DELETE) selezionate un tipo di file. Spostate il cursore su un tipo di file e premete [ENTER]. Potete anche selezionare direttamente un tipo di file premendo [F1]~[F8] sotto la videata.



NOTE Quando in basso a sinistra sulla videata è visualizzato il simbolo , è possibile usare il pulsante [SHIFT]. Premete [SHIFT] per accedere alle operazioni del menu precedente (in questo caso il menu base con SAVE, LOAD, RNAM, etc.). Tenete premuto [SHIFT] e premete un pulsante funzione [F1]~ [F7] per selezionare direttamente un'operazione.

NOTE Per tornare al menu precedente, premete [EXIT], nell'angolo in basso a destra della videata.

Pulsanti funzione dopo la selezione del menu base

Al punto 2, quando è stato selezionato un menu base diverso da [F6]: Device Format e [F7]: Device Select, in basso sulla videata saranno visualizzati [F2]: 123..., [F3]: ABC..., [F6]: PLAY, [F7]: NAME e [F8]: DIR.

[F2]: 123... (ordine cronologico) e [F3]: ABC... (File Name)

Ogni volta che premete i pulsanti Funzione (function), i nomi di file del disco saranno visualizzati in ordine. Premete [F2] per visualizzare i file del tipo specificato, nell'ordine in cui sono stati salvati o premete [F3] per visualizzare i file in ordine alfabetico. Potete trovare velocemente il file desiderato, usando questi pulsanti funzione.

[F6]: PLAY

Quando selezionate un tipo di file "SMF" (Formato 0) per l'operazione di caricamento (File Load), alla videata verrà aggiunto [F6] (PLAY) ad indicare che è attiva la funzione Direct Play (pag.261). Premete [F6] per riprodurre il file SMF selezionato. Quando inizia la riproduzione, "PLAY" cambia in "STOP". Premete [F6] (STOP) per fermare la riproduzione (la riproduzione si fermerà e "STOP" tornerà ad essere "PLAY").

NOTE Anche quando alla videata viene aggiunto [F6] (PLAY), non è possibile usare la funzione Direct Play per riprodurre un tipo di file "SMF" Formato 1.

[F7]: NAME (File Name)

1: Quando dal menu base è selezionato [F1]: SAVE , [F3]: RENAME o [F5]: Make Directory, alla videata si aggiunge [F7] NAME (File Name). Qui potete assegnare nomi ai file o modificare i nomi di file (pag.263).

[F8]: DIR (Directory)

Premete [F8] DIR per visualizzare la videata Directory (un elenco dei file). Questa funzione è utile per selezionare i file. Premendo [F2] o [F3], è possibile visualizzare i file della directory disk (a video) nell'ordine in cui sono stati salvati o in ordine alfabetico. Spostate il cursore sul file che desiderate selezionare. Per tornare alla videata precedente, premete EXIT.

- 4 Premete i pulsanti cursore per spostare il cursore sugli elementi e usate [INC]/ [DEC] o il dial Data per selezionare il file desiderato.

File Directory

"DIR" visualizzato in un nome di file indica che è presente una sub-directory. Per accedervi spostate il cursore per selezionare il nome della sub-directory e premete [ENTER]. La sub-directory del file sarà visualizzata una linea sotto il nome del file contenente DIR. Se selezionate il nome del file "up dir" (up directory) all'interno della sub-directory e premete [ENTER], la videata tornerà alla directory precedente.

Cambiare dischi

(Quando è collegato un disco esterno)

Spostate il cursore su Device Name (nome dell'unità) e usate [INC]/[DEC] o il dial Data per selezionare un'unità (disco) e premete [ENTER]. Il disk drive attuale viene sostituito dal nuovo disco selezionato.

- 5 Premete [F7] per visualizzare la videata Name e assegnare un nome ad un file.

- 6 Premete [ENTER].
Apparirà il seguente menu, chiedendovi conferma dell'operazione.
- 7 Premete [YES] (INC) per eseguire l'operazione. Premete [NO] per annullare il job.
Quando l'operazione è in corso, a display appare "Executing...". Quando l'operazione è terminata, a display appare "Complete!".
- 8 Quando avete terminato le operazioni, premete EXIT (il numero di volte cambia) per uscire dal modo Disk.

Potete uscire dal modo Disk anche premendo un altro pulsante Mode.

[F1]: SAVE (File Save)

Questa operazione salva su disco il file da voi creato.



NOTE Per salvare dati su floppy disk, è necessario prima formattare (inizializzare) il disco (vedi pag. 269).

Per assegnare un nome ad un nuovo file salvato, premete [F7]: NAME per visualizzare la videata Name e assegnate un nome di un massimo di otto caratteri. Per informazioni circa l'assegnazione di nomi ai file, vedi sotto. Per riprogrammare nomi di file già esistenti, premete [F8]: DIR e visualizzate la videata Directory.

Premendo il pulsante [F2] o [F3] appariranno a video i file su disco nell'ordine in cui sono stati salvati o in ordine alfabetico.

Grazie a queste funzioni, potete trovare velocemente il file desiderato.

NOTE Per informazioni circa i tipi di dati selezionabili, vedi pag. 260.

NOTE Quando le dimensioni del file sono superiori allo spazio disponibile sul floppy disk, apparirà il messaggio "Disk Full". In questo caso cancellate i dati non necessari per avere più memoria sul disco oppure ripetete l'operazione usando un disco diverso.

NOTE Quando cercate di salvare un file il cui nome esiste già, sarà visualizzato il messaggio "Overwrite? Are you sure?" (riprogramma? siete sicuri?).

CAUTION Ricordate che errori operativi possono cancellare irrimediabilmente dati importanti contenuti su disco.

Impostazione di un nome di file

1 Premete [F7] e apparirà la videata NAME.



2 Usate [INC]/[DEC] o il dial Data per selezionare un numero, una lettera o un simbolo.

3 Muovete il cursore e selezionate il carattere successivo.

4 Ripetete i punti 2 e 3 per impostare il nome del file di song.

E' possibile inserire numeri, lettere o simboli anche usando il keypad numerico. Ad ogni pulsante corrispondono più lettere o simboli (indicati sotto ogni pulsante). Per esempio, ogni volta che premete 0, i numeri e le lettere disponibili appaiono nel seguente ordine: 0→A→B→C. SPACE (uno spazio) è assegnato al pulsante [ENTER]. Potete anche spostarvi sulle locazioni di inserimento (numeri, lettere e simboli) usando il pulsante cursore.

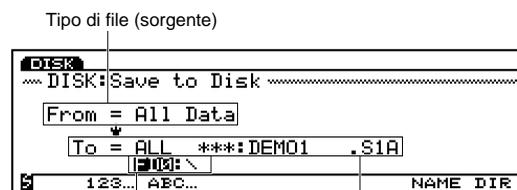
Numeri e lettere disponibili:

Vedi figura sopra.

NOTE Le lettere minuscole non sono disponibili. L'impostazione del nome è basata sulle specifiche MS-DOS. Se usate una lettera non inclusa in MS-DOS, al posto della lettera non riconosciuta viene inserito un trattino "_".

[F1]: ALL (All Data)

Salva come singolo file tutti i dati della memoria interna.



Device name/directory (destination) File number/name (destination)
Nome/directory unità (destinazione) Numero/nome file (destinazione)

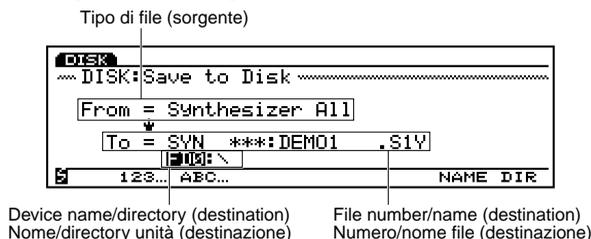
Impostazioni:

File number (destination)
Device name/directory (destination)

NOTE Quando esiste solo una directory, l'indicazione directory del disco non viene visualizzata.

[F2]: SYN (Synth All)

Salva come singolo file, tutti i dati interni di voce e performance (265 voci e 128 performance) ed i dati di sistema. Nei file "SYN" non sono inclusi dati sequence e sample.

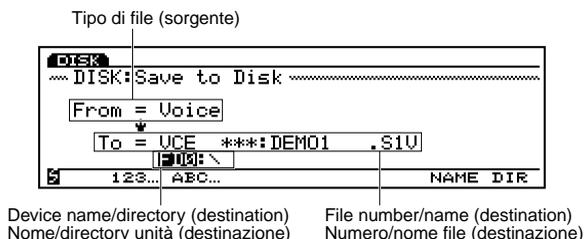


Impostazioni:

- File number (destination)
- Device name/directory (destination)

[F3]: VCE (Voice)

Salva come singolo file i 256 dati di voce (esclusi i dati d'onda - wave). I dati sample non sono inclusi nei file "VCE".

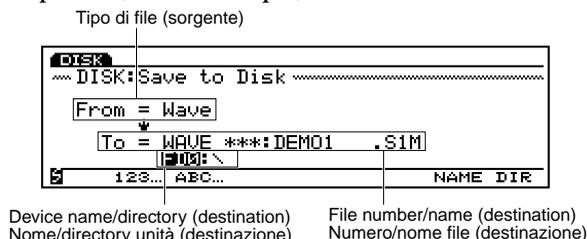


Impostazioni:

- File number (destination)
- Device name/directory (destination)

[F4]: WAVE

Salva come singolo file tutti i dati d'onda e di campione (wave e sample).



Impostazioni:

- File number (destination)
- Device name/directory (destination)

[F5]: SMF (MIDI File)

Salva come Standard MIDI File (SMF) i dati della traccia Sequence (TR1~ TR16) e della traccia Tempo (creati come dati song nel modo Song). Nel file "SMF" non sono inclusi dati come Play Effects.



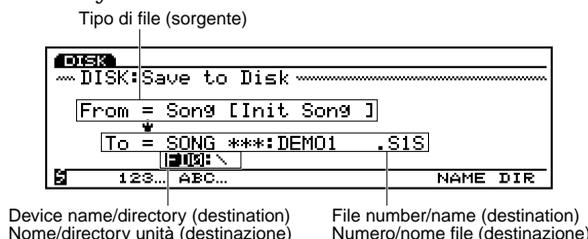
Impostazioni:

- File number (destination)
- Device name/directory (destination)

CAUTION Quando salvate un file SMF, tutti i tipi di file sono visualizzati e selezionabili come file di destinazione. Attenzione a non riprogrammare e cancellare inavvertitamente dati importanti!

[F6]: SONG

Salva come singolo file tutti i dati di song creati nel modo Song. In un file Song non sono inclusi dati come Play Effects.

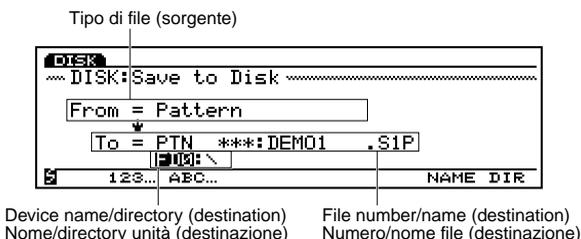


Impostazioni:

- File number (destination)
- Device name/directory (destination)

[F7]: PTN (Pattern)

Salva come singolo file tutti i dati di pattern User creati nel modo Pattern.



Impostazioni:

- File number (destination)
- Device name/directory (destination)

[F8]: ARP (Arpeggio)

Salva come singolo file tutti i dati di arpeggio User.

Tipo di file (sorgente)



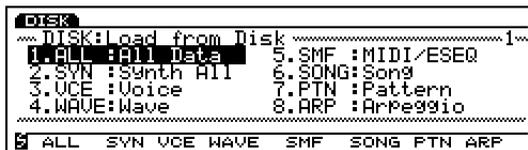
Device name/directory (destination) File number/name (destination)
 Nome/directory unità (destinazione) Numero/nome file (destinazione)

Impostazioni:

- File number (destination)
- Device name/directory (destination)

[F2]: LOAD (File Load)

Questa operazione carica nella memoria interna un file contenuto su disco.



Se sul disco sono contenuti molti file, visualizzando la videata Directory (premendo [F8]: DIR) troverete più facilmente il file desiderato. Premete il pulsante [F2] o [F3]: a video saranno visualizzati i file su disco nell'ordine in cui sono stati salvati o in ordine alfabetico. Potete cercare il file desiderato più velocemente usando queste funzioni. Mentre vi trovate nella videata Directory premendo [F2] o [F3] potete visualizzare i file directory del disco nell'ordine in cui sono stati salvati o in ordine alfabetico.

NOTE Per informazioni circa i tipi di dati selezionabili, vedi pag. 260.

NOTE E' disponibile una funzione che carica in automatico un file da floppy quando l'unità viene attivata (in questo caso il floppy deve essere inserito quando l'unità è ancora disattivata). Per informazioni, vedi Funzione Auto Load a pag. 261.

CAUTION Quando caricate dati nella memoria interna, i dati già esistenti saranno cancellati. Attenti!

CAUTION Errori operativi possono cancellare per sempre dati importanti contenuti su disco.

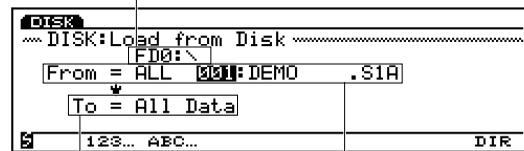
NOTE Quando la memoria residua non è sufficiente, appare il messaggio "Memory full". In questo caso, cancellate i dati non necessari per recuperare memoria o ripetete l'operazione di caricamento usando un altro disco.

NOTE Quando cercate di caricare un tipo di file non contenuto nel disco, apparirà il messaggio "File not found!" (file non trovato) e non sarà possibile eseguire l'operazione.

[F1]: ALL (All Data)

Carica un file "ALL" dal disco nella memoria interna.

Device name/directory (source)
 Nome/directory unità (sorgente)



File type (destination) File type and file number/name (source)
 Tipo di file (destinazione) Tipo di file e numero/nome file (sorgente)

Impostazioni:

- Device name/directory (destination)
- File number (destination)

[F2]: SYN (Synth All)

Carica un file "Synth All" dal disco nella memoria interna. Potete caricare tutti i dati di performance e di voce o solo una performance/voce specifica per volta.



Device name/directory (source) File type and file number/name (source)
 Nome/directory unità (sorgente) Tipo file e numero/nome file (sorgente)



Tipo di dati destinazione Tipo di dati sorgente

■ Synth All source data (From)

(Se necessario, selezionate l'unità sorgente dei dati). Spostate il cursore su un numero di file e selezionate il file sorgente per l'operazione load (caricamento). E' possibile caricare un file di performance/voice (128 performance e 256 voci). Spostate il cursore su "All Data" e usate [INC]/ [DEC] per selezionare "Performance" (128 performance) o "Voice" (256 voci). E' anche possibile specificare e caricare una performance / voce specifica. In questo caso solo un numero di performance/ voce specifica sarà sostituito con i dati appena caricati.

■ Synth All destination data (To)

La destinazione selezionabile varia a seconda dell'impostazione specificata in "From" (da).

□ Impostazioni:

Dati sorgente (From):	Destinazione (To):
All Data	→ All Data
Performance & Voice	→ Performance & Voice
Performance All	→ Performance All
001~128	→ 001~128
Voice All	→ Voice All
Bank I1~I2 (001~128)	→ Bank I1~I2 (001~128)

NOTE In All Data, non sono inclusi i dati di sistema.

[F3]: VCE (Voice)

Carica un file "Voice" dal disco nella memoria interna. Potete caricare tutte le voci o solo una voce specifica per volta.



Device name/directory (source) File type and file number/name (source)
 Nome/directory unità (sorgente) Tipo di file e numero/nome file (sorgente)



Tipo di dati destinazione Tipo di dati sorgente

Modo Disk

■ Voice source data (From)

(Se necessario, selezionate l'unità sorgente dei dati). Spostate il cursore su un numero di file e selezionate il file sorgente per l'operazione load (caricamento). E' possibile caricare un file di Voice (256 voci).E' anche possibile specificare e caricare una voce specifica. In questo caso solo un numero di voce specifica sarà sostituito con i dati appena caricati.

■ Voice destination data (To)

La destinazione selezionabile varia a seconda dell'impostazione specificata in "From" (da).

□ Impostazioni:

Dati sorgente (From):	Destinazione (To):
All Data	→ All Data
Voice Bank I1~I2 (001~128)	→ Voice Bank I1~I2 (001~128)

[F4]: WAVE

Carica un file di onda (wave) dal disco nella memoria interna. E' possibile caricare tutti i dati d'onda o solo un'onda specifica per volta.



Device name/directory (source) File type and file number/name (source)
 Nome/directory unità (sorgente) Tipo di file e numero/nome file (sorgente)



Tipo di dati destinazione Tipo di dati sorgente

■ Sample source data (From)

(Se necessario, selezionate l'unità sorgente dei dati). Spostate il cursore su un numero di file e selezionate il file sorgente per l'operazione load (caricamento). E' possibile caricare tutti i dati d'onda in una sola volta oppure specificare e caricare un'onda specifica. In questo caso solo un numero di onda specifica sarà sostituito con i dati appena caricati.

■ Sample destination data (To)

La destinazione selezionabile varia a seconda dell'impostazione "From".

□ Impostazioni:

Dati sorgente (From):	Destinazione (To):
All Data	→ All Data
0001~1024	→ Wave DRAM or FLASH (0001~1024)

NOTE E' possibile caricare campioni di file WAV, AIFF e AKAI. Per i file WAV e AIFF potete selezionare come sorgente "1 file" o "all files". Quando é selezionato "1 file", sarà caricato il file attualmente visualizzato. Quando é selezionato "all file", saranno caricati tutti i file WAV o AIFF nella directory specificata.

[F5]: SMF (MIDI File)

Carica un file ESEQ con estensione ".ESQ" o un file MIDI con estensione ".MID" dal disco alla memoria interna.

NOTE Per informazioni circa il formato di file ESEQ, vedi File Type a pag. 261.



Tipo di dati destinazione Tipo di file e numero/nome file (sorgente)

Quando un file Standard MIDI ed un file ESEQ sono contenuti sullo stesso disco, entrambi i file saranno visualizzati nella stessa videata.

□ Impostazioni:

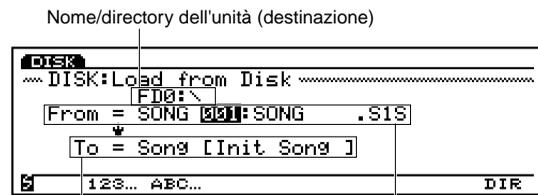
Device name/directory (source)
File number (source)

Funzione Direct Play

Con SMF formato 0, é possibile riprodurre un file senza caricarlo. Selezionate un file SMF formato 0, premete [F6] e la riproduzione partirà immediatamente. In questo caso i dati non vengono caricati nella memoria interna ma solo letti direttamente dal disco e riprodotti. Ciò é particolarmente utile per ascoltare velocemente le song su disco. Per maggiori informazioni circa Direct Play, vedi File Type a pag.261.

[F6]: SONG

Carica un file di song da disco nella memoria interna. I dati come Play Effects, Track Transmit Channel e Controller non sono inclusi in un file song.



Tipo di dati destinazione Tipo di file e numero/nome file (sorgente)

□ Impostazioni:

Device name/directory (source)
File number (source)

[F7]: PTN (Pattern)

Carica un file di pattern da disco nella memoria interna. I dati come Play Effects, Track Transmit Channel e Controller non sono inclusi in un file pattern.



Nome/directory unità (sorgente) Tipo di file e numero/nome file (sorgente)



Tipo di dati destinazione Tipo di dati sorgente

■ Pattern source data (From)

(Se necessario selezionate l'unità sorgente dei dati). Muovete il cursore su un numero di file e selezionate un file sorgente per l'operazione load (caricamento). E' possibile caricare un file pattern di 50 pattern. E' anche possibile specificare e caricare solo un determinato pattern. In questo caso, solo il numero del pattern specificato verrà sostituito con i nuovi dati.

■ Pattern destination data (To)

La destinazione selezionabile varia a seconda dell'impostazione "From."

□ Impostazioni:

Source data (From):	Destination (To):
All Data	→ All Data
Pattern 1-50	→ Pattern 1-50

[F8]: ARP (Arpeggio)

Carica un file di arpeggio dal disco nella memoria interna. In un file arpeggio non sono inclusi dati come Play Effects, Track Transmit Channel e Controller.



Nome/directory unità (sorgente) Tipo di file e numero/nome file (sorgente)



Tipo di dati destinazione Tipo di dati sorgente

■ Arpeggio source data (From)

(Se necessario selezionate l'unità sorgente dei dati). Muovete il cursore su un numero di file e selezionate un file sorgente per l'operazione load (caricamento). E' possibile caricare un file di arpeggio di 50 arpeggi. E' anche possibile specificare e caricare solo un determinato arpeggio. In questo caso, solo il numero dell'arpeggio specificato verrà sostituito con i nuovi dati.

■ Arpeggio destination data (To)

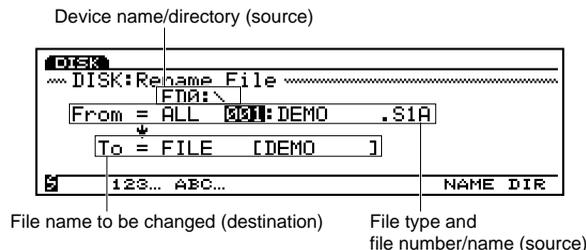
La destinazione selezionabile varia a seconda dell'impostazione "From."

□ Impostazioni:

Dati Sorgente (From):	Destinazione (To):
All Data	→ All Data
Arpeggio 51-100	→ Arpeggio 51-100

[F3]: RNAME (File Rename)

Questa operazione assegna un nuovo nome ad un file su disco.



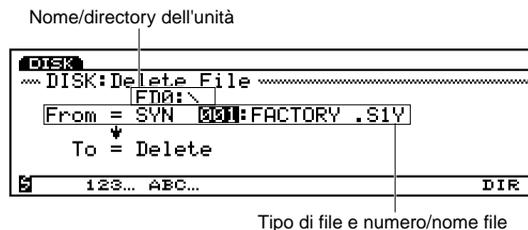
(Se necessario, selezionate prima un'unità). Selezionate il tipo ed il numero di file (nome) che desiderate modificare e premete [F7]: NAME per visualizzare la videata Name e inserite il nuovo nome. Per informazione circa l'assegnazione di un nome ad un file, vedi pag. 263.

Una volta inserito un nome, premete [EXIT] per chiudere la videata Name e premete [ENTER]. Apparirà il messaggio "Rename File: Are you sure?". Premete [INC/YES] per eseguire la funzione Rename o [DEC/NO] per annullare l'operazione.

NOTE Non è possibile assegnare un nome identico a quello di un file già esistente.

[F4]: DEL (Delete)

Questa operazione cancella un file da disco.



(Se necessario, selezionate prima un'unità). Selezionate il tipo ed il numero di file (nome) da cancellare e premete [ENTER]. Apparirà il messaggio "Delete File: Are you sure?". Premete [INC/YES] per eseguire la funzione Delete o [DEC/NO] per annullare l'operazione.

[F5]: MKDIR (Make Directory)

Questa operazione crea una directory. E' possibile creare una directory all'interno di un'altra, detta sub-directory. Ciò vi consente di gestire più file in modo sistematico.

NOTE E' possibile eseguire un massimo di due layer di sub-directory.

NOTE Non é possibile assegnare ad una directory un nome uguale a quello di un'altra directory.

```
DISK
-----
Make Directory
-----
TO = DIR  ***:DIR123
  F10: \
-----
123... ABC...      NAME DIR
```

NOTE Quando esiste un solo layer di directory, non verrà visualizzata l'indicazione di disk directory .

(Se necessario, selezionate prima un'unità). Selezionate una directory e premete [F7]: NAME per visualizzare la videata Name e inserire il nome della sub-directory che desiderate creare . Per informazione circa l'assegnazione di un nome ad una directory, vedi pag. 263.

Una volta inserito un nome, premete [EXIT] per chiudere la videata Name e premete [ENTER]. Apparirà il messaggio "Make Directory: Are you sure?". Premete [INC/YES] per eseguire la funzione Make Directory o [DEC/NO] per annullare l'operazione.

NOTE "DIR" visualizzato in un nome di file indica che esiste una sub-directory. Per accedervi, spostate il cursore per selezionare il nome della sub-directory e premete [ENTER]. La sub-directory del file sarà visualizzata su una linea sotto il nome del file che contiene DIR. Se selezionate il nome del file "up dir" (up directory) all'interno della sub-directory e premete [ENTER], la videata tornerà alla directory precedente.

[F6]: FORM (Device Format)

Questa operazione formatta (inizializza) il disco. E' necessario formattare floppy disk nuovi o unità SCSI esterne come hard disk, ZIP e JAZ Z disk drive prima di utilizzarli.

NOTE Per informazioni circa le unità SCSI esterne, vedi "Unità utilizzabili" (pag. 259).

NOTE Poiché il disco "TOOL" in dotazione con i drive ZIP/JAZZ ha uno speciale tipo di processamento, EX5/5R/ 7 non possono formattare questi dischi. Per formattarli usate un computer utilizzando il software in dotazione a ZIP/JAZZ. In generale, EX5/5R/7 possono formattare dischi ZIP/JAZZ normali. Per maggiori informazioni circa questi dischi consultate i relativi manuali di istruzione.

```
DISK
-----
DISK:Format Disk
Device=F10
Please insert a blank disk
and
Press [ENTER]
-----
SAVE LOAD RNAM DEL MKDIR FORM DEV
```

Inserite nel disk drive un nuovo disco (quando usate un'unità SCSI esterna, assicuratevi che sia collegata correttamente) e premete [ENTER]. Il LED sotto lo slot del drive inizierà a lampeggiare e partirà l'operazione di formattazione. Durante la formattazione, a video apparirà il messaggio "Executing..." .

CAUTION Se riformattate un disco già formattato e contenente dati, tutti i dati saranno cancellati. Attenzione a non cancellare dati importanti.

CAUTION Non cercate di rimuovere con la forza un disco dal disk drive durante la formattazione: danneggereste il disk drive.

CAUTION Fate attenzione quando sono collegate più unità SCSI esterne, a non formattare o cancellare dati sul disk drive sbagliato.

[F7]: DEV (Device Select)

Questa operazione visualizza il contenuto di un floppy disk e di un'unità SCSI esterna collegata. Vengono visualizzati anche nome dell'unità, nome del disco, quantità di memoria usata e quantità di memoria disponibile.

```
DISK
-----
DISK:Device Select
Device=F10 [YAMAHALEX ]
Used      1115 KB   Free      308 KB
-----
SAVE LOAD RNAM DEL MKDIR FORM DEV
```

Modo Utility

Nel modo Utility è possibile eseguire impostazioni che influenzano tutto il sistema, escluso il menu [F2] per le impostazioni del modo Voice.



- [F1]: SYN (impostazioni relative alla tastiera)
- [F2]: VOICE (impostazioni relative al modo Voice)
- [F3]: SEQ (impostazioni relative al sequencer)
- [F4]: MIDI (impostazioni relative al MIDI)
- [F5]: SYS (impostazioni relative al sistema)
- [F6]: OTHER (altre impostazioni)
- [F7]: MSG (messaggio visualizzato all'attivazione)

Procedura per il Modo Utility

1 Premete [UTILITY] per accedere al modo Utility.

2 Premete [F1]~ [F7] per selezionare un menu.

NOTE Potete selezionare un menu anche spostando il cursore sul menu e premendo [ENTER].



3 Spostate il cursore su un parametro e usate il dial Data, [INC]/[DEC] o il keypad numerico per impostare i parametri.

NOTE Se selezionate il menu [F2] (Voice) e [F3] (SEQ), verrà aggiunto ogni sub-menu. Mentre è visualizzato ogni sub-menu potete selezionare l'altro menu tenendo premuto [SHIFT] e premendo uno dei menu.

NOTE Quando entrate nel modo Utility, la spia del pulsante [KNOB] sul pannello si disattiva ad indicare che la funzione Knob ora è abilitata per l'inserimento dati. Potete usare le manopole (Knob) 1~ 6 per modificare i valori di ogni parametro.

4 Quando avrete terminato le impostazioni dei valori, premete un'altro pulsante mode per uscire dal modo Utility.

[F1]: SYN (Synthesizer Setup)

Synthesizer Setup vi consente di effettuare impostazioni per tutta la tastiera, come volume ed intonazione.



■ Master Volume

Imposta il volume master per tutta la tastiera.

□ **Impostazioni:** 0~ 127

■ Master Tune

Regola l'accordatura per tutta la tastiera. L'intonazione può essere regolata in unità di centesimi.

□ **Impostazioni:** -102.4~ + 102.3

■ Master Note Shift

Regola l'intonazione in unità di semitoni. Questa impostazione influenza solo il generatore sonoro interno e non sarà trasmessa in uscita via MIDI.

□ **Impostazioni:** -24~ + 24

NOTE Le impostazioni che eccedono il limite superiore o inferiore della tastiera (DO2~ SOL8) non sono valide e quindi le note che eccedono tali limiti saranno sostituite con note di un'ottava diversa.

■ Keyboard Transpose

Regola l'intonazione della tastiera in unità di semitoni. Questa impostazione viene trasmessa in uscita via MIDI.

□ **Impostazioni:** -63~ + 63

NOTE Questo parametro non è disponibile sull'EX5R.

NOTE Le impostazioni che eccedono il limite superiore o inferiore della tastiera (DO2~ SOL8) non sono valide e quindi le note che eccedono tali limiti saranno sostituite con note di un'ottava diversa.

■ Controller Reset

Imposta se il valore del controller viene conservato (hold) o inizializzato (reset) quando si seleziona una voce diversa. I controller includono: rotella di Modulazione, After Touch, Foot Controller, Breath Controller, Ribbon Controller (tranne EX5R) e manopole.

Impostazioni: hold, reset

Quando é selezionato "reset" i seguenti valori di controller saranno resettati ai valori di default.

Pitch Bend: centro

Rotella Modulation: minimo

After Touch: minimo

Foot Controller: minimo

Breath Controller: minimo

Ribbon Controller: centro

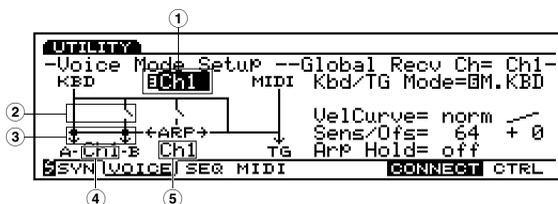
Manopole 1~ 6: centro

[F2]: VOICE (Voice Mode Setup)

Voice Mode Setup vi consente di effettuare impostazioni per la tastiera ed i controller usati nel modo Voice. Quando é selezionato Voice Mode Setup, saranno visualizzati i sub-menu [F7]: CONNECT e [F8]: CTRL (Controller).

[F7]: CONNECT

Imposta il flusso di segnale, ovvero il modo in cui la tastiera e/o i controller sono collegati al generatore sonoro interno e determina altre impostazioni come curva di dinamica per il modo Voice.



■ ① Global Recv Ch (Global Receive Channel)

Imposta il canale di ricezione MIDI.

Impostazioni: Ch1~ Ch16, omn (omni: tutti i canali)

■ ② TrnsMIDI A/B (Transmit MIDI A/B)

Imposta se le operazioni sulla tastiera e/o sui controller vengono trasmesse ad unità esterne attraverso le prese MIDI OUT A/B.

Impostazioni: | (trasmesse), ↘ (non trasmesse)

■ ③ Arp MIDI A/B (Arpeggio MIDI A/B)

Imposta se i dati di arpeggio vengono trasmessi o meno ad unità esterne attraverso le prese MIDI OUT A/B.

Impostazioni: + (trasmesse) ÷ (non trasmesse)

NOTE MIDI B per i due parametri sopra descritti é disponibile solo per l'EX5.

■ ④ MIDI Trans Ch (MIDI Transmit Channel)

Imposta il canale MIDI a cui saranno trasmesse le operazioni sulla tastiera e/o sui controller.

Impostazioni: Ch1~ Ch16

■ ⑤ Arp MIDI Ch (Arpeggio MIDI Channel)

Imposta il canale MIDI a cui saranno inviati i dati di arpeggio.

Impostazioni: Ch1~ Ch16

■ Kbd/TG Mode (Keyboard/Tone Generator Mode)

Imposta il modo in cui il generatore sonoro é collegato nel modo Voice. Quando é usato come master keyboard, selezionate M.KBD (Master Keyboard). In generale, l'impostazione é sempre TG (Tone Generator).

Impostazioni: M.KBD, TG

■ VelCurve (Velocity Curve)

Imposta la curva di dinamica nel modo Voice. Questa impostazione determina il modo in cui il suono viene prodotto in base alla forza con cui sono suonate le note sulla tastiera.

A destra del valore selezionato, viene visualizzata graficamente la curva di dinamica.

Impostazioni: norm (normale), soft, hard, wide, fix (fissa)

■ Vel Sens/Ofst (Velocity Sensitivity/Offset)

Imposta il valore di Velocity Sensitivity e Offset.

Impostazioni:

Vel Sens (Velocity Sensitivity): 0~ 127

Vel Ofst (Velocity Offset): -64~ 0~ + 63

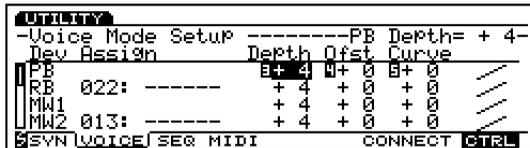
■ Arpeggio Hold (Arpeggio Hold)

Attiva/disattiva la funzione Arpeggiator Hold nel modo Voice. Quando Arpeggiator Hold è impostato su "on", una volta suonata la tastiera (una nota), anche se rilasciate il tasto, l'Arpeggiatore continuerà automaticamente a suonare finché non viene suonata un'altra nota.

□ **Impostazioni:** on, off

[F8]: CTRL (Controller)

Imposta i parametri relativi ai controller nel modo Voice.



Ognuno dei parametri sotto elencati può essere impostato per i 13 tipi di controller sopra descritti.

■ Assign

Imposta una funzione di controllo (numero di control MIDI) per ogni controller.

□ **Impostazioni:** 000~ 095 (Vedi Control List sull'opuscolo Data List)

F6:WHEEL	PB (Pitch Bend Wheel) RC (Ribbon Controller) MW1 (Modulation Wheel 1) MW2 (Modulation Wheel 2)
F7:KNOB	KN1 (Knobs 1) KN2 (Knobs 2) KN3 (Knobs 3) KN4 (Knobs 4) KN5 (Knobs 5) KN6 (Knobs 6)
F8:OTHER	AT (Attack Touch) FC (Foot Controller) BC (Breath Controller)

NOTE Alcuni controller, come la rotella di Pitch Bend, sono fissi ad una specifica funzione di controllo e non possono quindi modificare la loro funzione.

■ Depth

Imposta la profondità di controllo per la funzione di controllo attualmente selezionata.

□ **Impostazioni:** -8~ 0~ + 7

■ Ofst (Offset)

Regola in modo fine la profondità di controllo impostata in Depth. Questo valore imposta un offset o aumenta o diminuisce il valore Depth.

□ **Impostazioni:** -64~ 0~ + 63

■ Curve

Imposta e modifica la curva di controllo (visualizzata a destra dei valori).

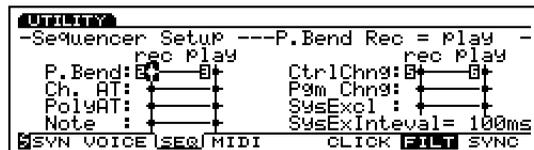
□ **Impostazioni:** -6~ 0~ + 7

La Curva Control (di controllo)

Visualizzata a destra della videata, è l'immagine della curva di controllo attuale di ogni unità. Potete fare riferimento a questa immagine per selezionare la curva.

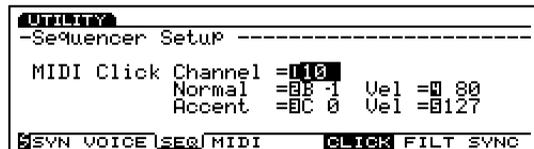
[F3]: SEQ (Sequencer Setup)

Sequencer Setup vi consente di eseguire impostazioni relative alle funzioni del sequencer. Quando è selezionato Sequencer Setup, vengono visualizzati i sub-menu [F6]: CLICK, [F7]: FILTER (Filter) e [F8]: SYNC.



[F6]: CLICK (MIDI Click)

Imposta il click usato durante la registrazione o la riproduzione.



■ Channel

Imposta il canale MIDI per i dati di suono del click da inviare al generatore sonoro interno.

□ **Impostazioni:** 1~ 16

■ Normal (Normal: Note name, Velocity)

Seleziona il nome di nota (percussione) e la dinamica per le battute normali.

□ **Impostazioni:** Note Name = DO-2~ SOL8, Vel (Velocity) = 1~ 127

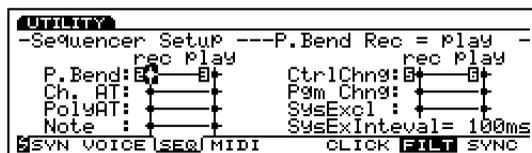
■ Accent (Accent: Note name, Velocity)

Seleziona il nome di nota (percussione) e la dinamica per la prima battuta accentata.

□ **Impostazioni:** Note Name = DO-2~ SOL8, Vel (Velocity) = 1~ 127

[F7]: FILT (Filter)

Imposta se per ogni evento MIDI viene applicato o meno un filtro (il segnale non viene trasmesso in ingresso o in uscita).



Il filtro può essere applicato in fase di registrazione o di riproduzione dei dati. Gli eventi MIDI filtrati non verranno registrati né riprodotti.

Qui di seguito elenchiamo gli eventi MIDI che possono essere filtrati.

■ Filtri

Sys Ex (System Exclusive - sistema esclusivo)

Ch. AT (Channel After Touch - aftertouch di canale)

PolyAT (Polyphonic After Touch - aftertouch polifonico)

Note

CtrlChng (Control Change)

Pgm Chng (Program Change)

P. Bend (Pitch Bend)

□ Impostazioni:

rec (record): ÷ (non ricevuto/trasmesso),
 + (ricevuto/trasmesso)

play (playback): ÷ (non ricevuto/trasmesso),
 + (ricevuto/trasmesso)

■ SysEX Interval (System Exclusive Interval)

Quando si riproducono dati di sistema esclusivo (dati bulk) registrati sulle tracce sequence, questo parametro imposta l'intervallo inserito per ogni 1KB.

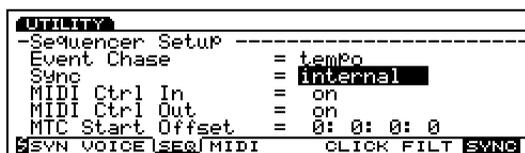
Quando i dati bulk vengono inviati dall'EX ad un'unità esterna, potrebbero verificarsi errori MIDI a causa dell'inadeguata capacità di ricezione dell'unità esterna. Questa impostazione imposta un intervallo di tempo che permette all'unità ricevente di avere tempo sufficiente per processare i dati bulk.

□ Impostazioni: 0~ 900 (msec)

NOTE La riproduzione potrebbe risultare leggermente più lenta a seconda dell'intervallo impostato. Quando si verifica un errore MIDI, cercate di impostare un intervallo leggermente superiore e inviate i dati.

[F8]: SYNC

Regola le impostazioni relative alla sincronizzazione tra sequencer interno e unità esterne.



■ Event Chase

Event Chase consente, durante la riproduzione, l'avanzamento o il riavvolgimento, di non evitare un determinato evento. Quando impostate Event Chase per un evento specifico, anche quando avanzate o riavvolgete, i dati di playback saranno riprodotti correttamente.

□ **Impostazioni:** Tempo; Tempo, PC (Tempo, Program Change); Tempo, PC, Ctrl (Tempo, Program Change, Control Change); All (tutti gli eventi)

NOTE Quando è impostato Event Chase, anche se una song o una phrase vengono suonate da un punto a metà (non dall'inizio), l'evento specificato verrà colto e riprodotto ad alta velocità dall'inizio della song. Per questo motivo, l'avvio della riproduzione potrebbe risultare più lento così come le operazioni di fast forward/ rewind.

NOTE Quando l'impostazione è "ALL", dalla presa MIDI OUT potrebbero essere trasmessi troppi dati MIDI e potrebbe verificarsi un errore MIDI sull'unità MIDI esterna.

■ Sync

Quando sincronizzate una performance con un'unità MIDI esterna, questo parametro seleziona se EX5/5R/7 usano il proprio clock interno o il clock MIDI ed i segnali MTC ricevuti al MIDI IN.

Quando è impostato su "internal", l'EX usa il clock interno. Selezionate "internal" quando usate l'EX da solo o come master per controllare il tempo di unità MIDI esterne.

Quando è impostato su "MIDI-A" (o "MIDI-B"), l'EX sarà controllato dai segnali di clock MIDI ricevuti al MIDI IN (-A) o (MIDI-B). Selezionate "MIDI-A" o ("MIDI-B") quando l'EX è usato come slave (controllato da un'unità MIDI esterna).

Quando è impostato su "MTC MIDI-A" (o "MTC MIDI-B"), l'EX invia segnali MMC dalla corrispondente presa MIDI OUT. (Per "MTC MIDI-A," la presa MIDI OUT(-A) e per "MTC MIDI-B," la presa MIDI OUT(-B)). Selezionate "MTC MIDI-A" (o "MTC MIDI-B") quando l'EX è usato come slave (controllato da un'unità MIDI esterna come un registratore multitraccia conforme allo standard MMC).

NOTE MTC (MIDI Time Code) è un Time Code che controlla il tempo di più unità audio attraverso i cavi MIDI. Il codice è formato da "ore, minuti, secondi e frame". L'EX non può trasmettere l'MTC da solo e quindi per suonare in sincrono usando l'MTC è necessario usare un'unità come Yamaha MD4, in grado di trasmettere l'MTC.

NOTE MMC (MIDI Machine Control) è uno standard usato per controllare unità come registratori multitraccia, usando un sequencer MIDI. Ciò significa che quando vengono attivate su un sequencer operazioni come start/stop, fast forward / rewind, il registratore multitraccia (che riceve i segnali dal sequencer) si muoverà in base all'operazione corrispondente. Il registratore multitraccia, quindi, manterrà la stessa locazione del sequencer durante la riproduzione. Questa impostazione dovrebbe essere utilizzata quando l'EX è in sincrono come slave per una performance o quando si crea musica usando un'unità esterna conforme allo standard MMC, come i registratori multitraccia ad esempio.

Impostazioni: internal, MIDI-A, MTC MIDI-A, MIDI-B, MTC MIDI-B

NOTE "MIDI B" e "MTC MIDI-B" sono disponibili solo sull'EX5.

■ MIDI Ctrl In (MIDI Control In)

Imposta se vengono ricevuti o meno segnali di clock MIDI (start, stop, continue start, song position pointer).

Impostazioni: on (ricevuti) off (non ricevuti)

■ MIDI Ctrl Out (MIDI Control Out)

Imposta se vengono inviati o meno segnali di clock MIDI (start, stop, continue start, song position pointer).

Impostazioni: on (ricevuti) off (non ricevuti)

■ MTC Start Offset (MTC Start Offset)

Imposta la locazione di inizio per il sequencer interno con le seguenti unità: "hour, minute, second, frame" (ore, minuti, secondi, frame). Il sequencer interno partirà al tempo predeterminato quando riceverà l'MTC.

Impostazioni: 0~ 99 per Hour, Minute, Second e Frame

[F4]: MIDI (MIDI Setup)

MIDI Setup vi consente di effettuare impostazioni relative al MIDI per tutta la tastiera.

```

UTILITY
-----
-MIDI Setup -----
Global Recv Ch  = 10m Device No =Ball
MIDI Trns Ch   = Ch1 TrnsMIDI A= on
MIDI-A Echo Back = off TrnsMIDI B= off
Receive GM On  = disable Local = on
Receive Pgm Chng = on
-----
SYN VOICE SEQ MIDI CTRL OTHER MSG
  
```

■ Global Recv Ch (Global Receive Channel)

Imposta il canale di ricezione MIDI per il controllo dell'EX con un'unità esterna come un sequencer MIDI o un computer.

Impostazioni: 1~ 16, omn (omni: tutti i canali)

■ MIDI Trns Ch

Imposta il canale MIDI a cui saranno inviate le operazioni della tastiera e/o dei controller.

Impostazioni: Ch1~ Ch16

■ MIDI Echo Back

Trasmette dal MIDI OUT tutti i dati ricevuti al MIDI IN(A).

Impostazioni: on (trasmessi), off (non trasmessi)

NOTE Quando i MIDI IN/OUT di un'unità MIDI esterna sono collegati ai MIDI IN/OUT dell'EX, questo parametro dovrebbe essere impostato su "Off."

NOTE Nel caso dell'EX5, questa impostazione è valida solo per il MIDI IN-A.

■ Receive GM On

Imposta se viene ricevuto il messaggio GM On. Quando è regolato su "enable" (abilitato) è possibile ricevere messaggi di GM On.

Impostazioni: disable (non riceve GM On), enable (riceve GM On)

■ Receive Pgm Chng (Receive Program Change)

Imposta se avviene o meno uno scambio di messaggi di program change tra l'EX e l'unità esterna. Quando è selezionato "ignore bank select", EX5/5R/7 ricevono i messaggi di program change ma ignorano i messaggi di bank select inviati da un'unità esterna.

Impostazioni: on, ignore bank select, off (non trasmessi/ ricevuti)

NOTE Quando vengono caricati da un'unità esterna o da un floppy disk, dati sequence, questa impostazione dovrebbe essere regolata su "on."

■ Device No (Device Number)

Imposta il numero di device (unità) MIDI. Quando si inviano o si ricevono messaggi di sistema esclusivo come bulk dump o messaggi di parameter change con un'unità esterna, è necessario fare in modo che i numeri di device dell'EX e dell'unità esterna corrispondano.

□ **Impostazioni:** off, 1~ 16, all

■ Trns MIDI A/B

Imposta se le operazioni sulla tastiera e/o sui controller vengono trasmessi o meno ad un'unità esterna dalle prese MIDI OUT A/B.

□ **Impostazioni:** on, off

NOTE Il parametro MIDI B è disponibile solo sull'EX5.

■ Local (MIDI Control Out)

Imposta Local su "on" o "off". Quando Local è disattivato (off), la tastiera e/o i controller di EX5/5R/7 sono scollegati dal generatore sonoro interno e, anche se li suonate, la tastiera non produrrà alcun suono. I dati di performance EX, però, vengono trasmessi dalla presa MIDI OUT ed il generatore sonoro interno può ricevere i segnali in ingresso dalla presa MIDI IN.

□ **Impostazioni:** on (collegato), off (scollegato)

[F5]: CTRL (Controller Setup)

Controller Setup vi consente di effettuare le impostazioni per vari controller.



Per quanto concerne il Foot Controller (controller a pedale), potete impostarlo nel modo Voice (pag.104) e nel modo Performance (pag.169).

■ Foot SW Assign (Footswitch Assign)

Seleziona la funzione di control change per il Footswitch. Quando è collegato un interruttore a pedale opzionale Yamaha FC4 o FC5, potete controllare la funzione qui assegnata usando il pedale.

□ **Impostazioni:** off, 000~ 100

NOTE Questo parametro non è disponibile sull'EX5R.

NOTE Per maggiori informazioni circa le funzioni Control Numbers e Control Change, fate riferimento all'opuscolo Data List.

■ Foot Volume Assign

Seleziona quale Controller Change (Main Volume o Expression) è controllato da Foot Volume. Quando è collegato un controller a pedale opzionale Yamaha FC7 o FC9, potete controllare con il pedale, Main Volume o Expression.

□ **Impostazioni:** 007: Main Vol (Main Volume), 011: Express. (Expression)

NOTE Questo parametro non è disponibile sull'EX5R.

NOTE Per maggiori informazioni circa Main Volume e Expression, consultate l'opuscolo Data List.

■ Breath Controller Assign

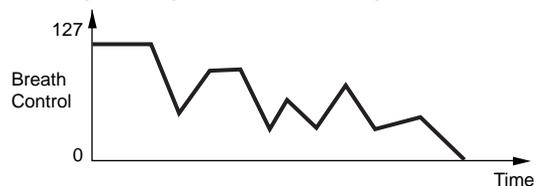
Imposta il controller per Breath Control. Quando è selezionato "Breath Ctrl", il Breath Control viene eseguito dal Breath Controller. Allo stesso modo, quando è selezionato "Velocity", il controllo è assegnato alla dinamica. Quando è selezionato "Touch EG", il controllo viene eseguito da Touch EG.

□ **Impostazioni:** Breath Ctrl (Breath Control), Velocity, Touch EG

Espressività dei Controller

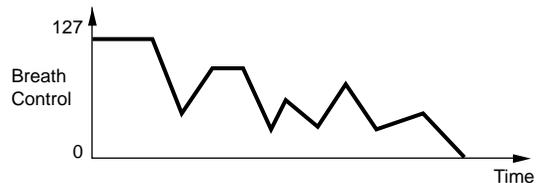
L'espressività (expressivity) varia a seconda del controller selezionato.

Immagine originale di breathing



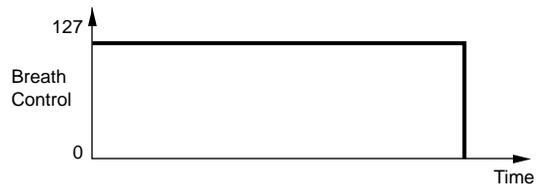
Breath Ctrl

Potete controllare il breathing soffiando nel Breath Controller.



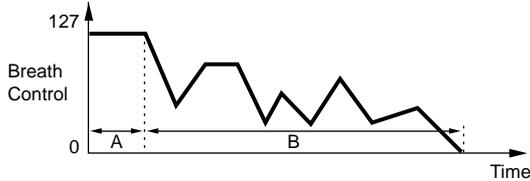
Velocity

L'attacco iniziale determina la forza di breath sostenuta dall'inizio alla fine.



Touch EG

Potete esprimere la porzione "A" con la dinamica e la porzione "B" con l'aftertouch.



■ Scene Controller Assign

Imposta il controller per Scene Control. Potete selezionare la rotella Modulation Wheel2 o il Foot Controller.

- **Impostazioni:** MW2 (Modulation Wheel 2), FC (Foot Controller)

NOTE Per maggiori informazioni circa Scene Control, vedi pag. 57.

■ Ribbon Controller Mode

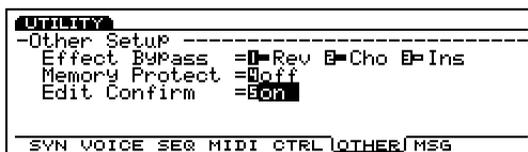
Imposta se il valore del Ribbon Controller torna al valore centrale quando rilasciate il dito dal Ribbon Controller (reset) o se viene conservato il valore corrispondente a quanto impostato prima di rilasciare il dito (hold).

- **Impostazioni:** hold, reset

NOTE Questo parametro non è disponibile sull'EX5R.

[F6]: OTHER (Other Setup)

Other Setup vi consente di eseguire varie impostazioni che influenzano tutto il sistema.



■ Effect Bypass

Seleziona il tipo di effetto bypassato (l'effetto che non viene applicato) quando [EF BYPASS] ([BYPASS] sull'EX5R) del pannello frontale è premuto.

- **Impostazioni:** Rev (Reverb), Cho (Chorus), Ins (Insertion) ognuno può essere impostato su:
 - (Off: l'effetto è applicato),
 - (On: l'effetto è bypassato)

■ Memory Protect

Imposta se i dati dell'attuale Voce, Performance, Pattern User sono protetti o meno. Quando è regolato su "on" non è possibile memorizzare i dati. Questa impostazione è usata solo in modo temporaneo, quando non si desidera perdere i dati user creati.

- **Impostazioni:** on, off

■ Edit Confirm

Imposta se quando eseguite un Job o memorizzate dei dati, verrà visualizzato o meno il messaggio "Are you sure?" (siete sicuri?). Potreste desiderare evitare di dover confermare le operazioni quando siete ormai esperti nell'uso dell'EX. Quando questo parametro è regolato su "on", il messaggio viene visualizzato. Quando è regolato su "off" il messaggio non è visualizzato.

- **Impostazioni:** on, off

■ SCSI ID

Imposta il numero di SCSI ID per l'EX. Il numero di SCSI ID dell'EX è impostato su "2" all'uscita dalla fabbrica. Quando collegate l'EX ad un'unità SCSI con lo stesso numero di SCSI ID, è necessario cambiare il numero di ID di una delle unità.



NOTE Il parametro "SCSI ID" non è visualizzato o selezionato a meno che non installiate una scheda di interfaccia SCSI opzionale ASIB1.

NOTE Per collegare un'unità SCSI all'EX, è necessario prima installare la scheda di interfaccia SCSI opzionale ASIB1.

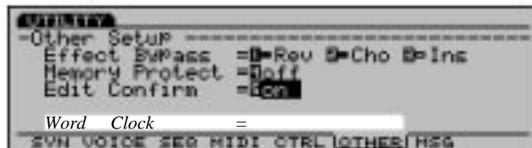
NOTE Quando modificate il numero di SCSI ID, è necessario che disattivate e riattivate l'unità perché l'impostazione abbia effetto.

- **Impostazioni:** 0~ 7

■ Word Clock

Imposta se l'EX é usato come master o slave di Word Clock. "Word Clock" é la sincronizzazione del segnale audio che passa attraverso unità digitali. E' necessario usare Word Clock quando sono collegate una o più unità audio digitali per la riproduzione o la registrazione.

Quando l'EX é usato come master, Word Clock é impostato su una frequenza di campionamento di 44.1 kHz. Quando é usato come slave, Word Clock cambia automaticamente sul clock ricevuto al WORD CLOCK IN (WORD CLOCK IN: presa EXDGO1 opzionale).



- **Impostazioni:** internal (EX = master), external (EX = slave)

NOTE Il parametro "Word Clock" non viene visualizzato o selezionato se non é stata installata una scheda di uscita digitale opzionale EXDGO1.

NOTE Perché l'EX trasmetta un segnale digitale, é necessario installare la scheda di uscita digitale opzionale EXDGO1.

NOTE Quando viene ricevuto word clock da un'unità audio esterna, dovrete collegare l'EXDGO1 (presa Word Clock In [BNC]) e l'unità audio esterna. In questo caso usate il connettore/ cavo coassiale BNC con impedenza di 75Ω.

[F7]: MSG (Greeting Message)

Imposta il messaggio che sarà momentaneamente visualizzato all'attivazione dello strumento. Questo messaggio può essere composto da un massimo di 20 caratteri.



- NOTE** Per maggiori informazioni circa l'inserimento dei caratteri, vedi pag. 79.

Appendice

Schede opzionali/ Memorie

Una vasta gamma di schede/ memorie opzionali, vi consentono di espandere le funzioni di EX5/5R/7. E' possibile usare le seguenti schede/memorie.

● EXIDO1 (Individual Output Board)

EXIDO1 aumenta il numero di uscite audio assegnabili. EX5/5R sono dotati di 4 uscite, L/MONO, R e Individual Output 1, 2. Installando la scheda, dotata di quattro Individual Output 3~ 6, si porta il totale di uscite a otto. EX7 è dotato di uscite L/MONO e R stereo e, con le uscite Individual Out 1~ 4 della scheda, può arrivare a 6 uscite totali.

● EXDGO1 (Digital Output Board)

EXDGO1 consente di ottenere un'uscita digitale AES/EBU ed una presa Word Clock In.

IMPORTANT EXDGO1 e EXIDO1: non è possibile installare due schede contemporaneamente.

● ASIB1 (SCSI Interface Board)

E' possibile installare un connettore SCSI in EX5/5R/7. Ciò vi consente di collegare unità SCSI esterne come hard disk drive, ZIP, JAZZ drive e CD-ROM drive. Le operazioni per le unità SCSI esterne vengono eseguite nel modo Disk.

● EXFLM1 (Flash Memory Board)

Alla disattivazione dello strumento, tutti i dati contenuti nella memoria RAM vanno perduti. I dati di memoria Flash (tampone) restano invece memorizzati. Quando è installata una memoria Flash, come la memoria ROM, è possibile usare i dati quando si attiva il sistema. In EX5/5R/7, la memoria Flash (4MB x 2= 8MB) può essere usata per memorizzare dati di campioni (sample). I dati possono essere riprogrammati in qualsiasi momento.

IMPORTANT Ricordate che EXFLM1 dovrebbe essere sempre utilizzata in coppie.

● DRAM SIMM

DRAM SIMM (Single In-line Memory Module) possono essere usate come RAM per registrare dati di campioni. E' necessario usare SIMM DRAM da 72 pin (4, 8, 16, 32MB) in coppia. La memoria interna di 1MB può aumentare di 64MB, per un totale di 65MB. (Tuttavia, poiché i dati sono volatili è necessario memorizzarli su floppy disk o su unità SCSI esterne).

IMPORTANT Le SIMM DRAM devono sempre essere usate in coppie della stessa capacità.

Precauzioni per installare le schede opzionali

CAUTION Seguite sempre le seguenti precauzioni e installate correttamente le schede.

- Per evitare di usare parti errate e commettere errori durante l'installazione seguite esattamente la procedura descritta.
- Prima di iniziare l'installazione, assicuratevi di avere un cacciavite a portata di mano.
- Tutte le viti necessarie sono fornite in dotazione alle schede o installate in EX5/5R/7. Non usate viti diverse da quelle installate su EX5/5R/7 o in dotazione alle schede. Viti errate potrebbero causare danni o malfunzionamenti.
- Fate attenzione a non posizionare erroneamente le viti poiché tutte vengono utilizzate.
- La vite deve essere assicurata alla scheda in modo da garantirne la completa stabilità.
- Maneggiate le schede con cura. Se la scheda dovesse cadere o subire qualsiasi tipo di shock, potrebbero verificarsi danni o malfunzionamenti.
- Quando spostate un cavo, fate attenzione a non farlo appoggiare sulla circuiteria della scheda. Forzare il cavo può causare danni e conseguenti malfunzionamenti.
- Non toccate le parti di metallo della circuiteria della scheda, potreste causare un falso contatto.
- Quando collegate i cavi o inserite direttamente una scheda (ad esempio le SIMM DRAM), assicuratevi che siano collegati o inseriti correttamente. I cavi e le schede non collegati in modo idoneo possono causare falsi contatti e corto circuiti che danneggiano e provocano malfunzionamenti.
- Fate attenzione all'elettricità statica. A volte l'elettricità statica influenza i chip IC della scheda principale. Prima di sollevare la scheda opzionale, riducete la possibilità di elettricità statica, toccate parti in metallo diverse dall'area colorata o una presa terra su unità con messa a terra.

Precauzioni per l'acquisto delle SIMM DRAM

.....
Alcune delle SIMM DRAM in commercio non funzionano con EX5/5R/7. Yamaha non è responsabile per il malfunzionamento delle SIMM DRAM. Prima di acquistarle, consultate il rivenditore presso il quale avete acquistato EX5/5R/7 o il distributore Yamaha più vicino.

Note importanti circa tipo/configurazione di SIMM DRAM.

- Dovete usare SIMM DRAM da 72 pin (4, 8, 16, 32MB) a coppie con la stessa memoria.
- Dovete usare SIMM DRAM con tempo di accesso di 70ns o meno.
- Possono essere usati tipi uguali e non uguali o tipi EDO.
- Non è possibile usare SIMM DRAM corrispondenti a ECC.
- Per EX5/7 (tastiere) dovete usare SIMM DRAM con altezza inferiore a 32mm.
- Yamaha consiglia di selezionare le SIMM DRAM adatte alle specifiche standard per la configurazione interna imposta da JEDEC*. Ricordate comunque che le raccomandazioni non sempre assicurano che le SIMM DRAM funzionino con EX5/5R/7.

* JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) è un'associazione che si occupa di apparecchiature elettroniche e stabilisce le regole per la configurazione standard dei terminali nelle apparecchiature elettriche.

Come installare la Scheda/Memoria opzionale (EX5/7)

Il metodo di installazione varia a seconda del tipo di strumento, tastiere EX5/7 e modulo di dimensioni EIA, EX5R. I metodi sono illustrati separatamente nelle pagine seguenti. Leggete attentamente le istruzioni relative allo strumento che utilizzerete. La scheda ed il cavo da utilizzare sono descritti all'inizio di ogni procedura di installazione.

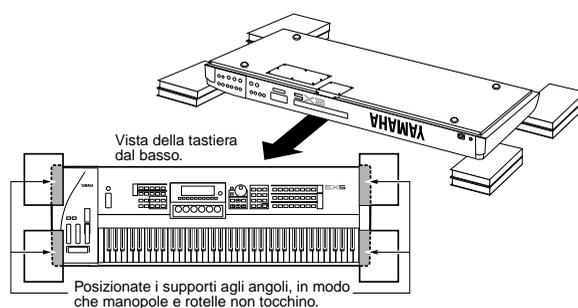
NOTE Per informazioni circa l'installazione sull'EX5R, vedi pag. 285.

Preparazione

Su EX5/7, ci sono due tipi di coperchi: uno per le schede opzionali e uno per le memorie. Rimuovete il coperchio in base a ciò che desiderate installare (scheda o memoria).

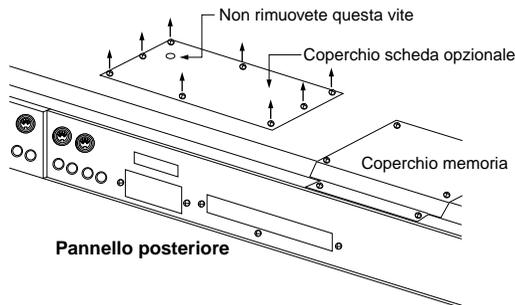
Come rimuovere il coperchio della scheda opzionale (EXID01, EXDGO1, ASIB1)

- 1 Disattivate l'EX e scollegate il cavo di alimentazione.
- 2 Capovolgete la tastiera per accedere al lato inferiore. Per proteggere manopole e rotelle, posizionate la tastiera in modo che i quattro angoli siano supportati da qualche oggetto come giornali o cuscini.



IMPORTANT Fate attenzione che la tastiera non cada e non si muova.

- 3 Spostatevi in una posizione frontale rispetto al pannello posteriore di EX5/7 e rimuovete le viti dal coperchio della scheda, sul lato sinistro, usando un cacciavite (otto viti). Non rimuovete la vite grande illustrata in figura.

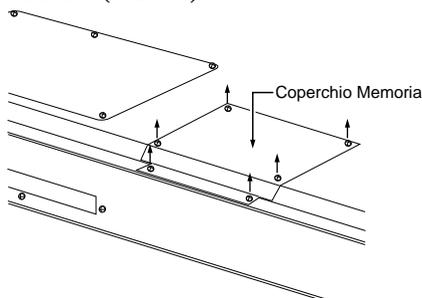


Rimuovete il coperchio della scheda e vedrete i connettori di installazione.

Come rimuovere il coperchio della Memoria (EXFLM1, DRAM SIMM)

I punti 1 e 2 sono identici a quelli illustrati per rimuovere il coperchio di una scheda.

- 3 Spostatevi in posizione frontale rispetto al pannello posteriore di EX5/7 e rimuovete le viti dal coperchio della memoria, a destra, usando un cacciavite (sei viti).



Rimuovete il coperchio della memoria e vedrete le prese di installazione.

NOTE Per informazioni circa l'installazione sull'EX5R, vedi pag. 285.

Come installare EXIDO1 in EX5/7

Elementi necessari

- EXIDO1 (Individual Output Board) x 1
- Cavo flat x 1 (in dotazione a EXIDO1)

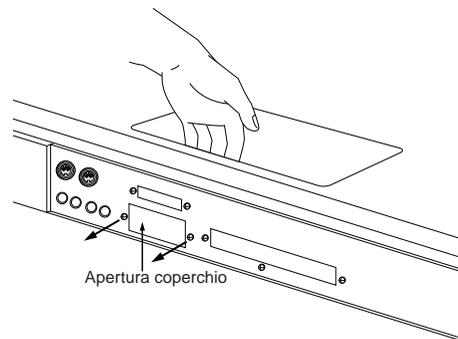
Installazione

Potete installare EXIDO1 dopo aver rimosso il coperchio della scheda. Per maggiori informazioni al riguardo vedi la sezione precedente.

IMPORTANT Se è già installata la scheda di interfaccia SCSI, ASIB1, dovrete rimuoverla prima di proseguire. Se desiderate installare le due schede simultaneamente, installate prima EXIDO1.

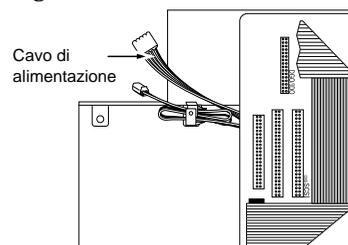
CAUTION Quando installate la scheda opzionale (da quando rimuovete il coperchio a quando lo richiudete) tutte le operazioni devono essere eseguite con il cavo di alimentazione scollegato.

- 1 Rimuovete le due viti dal coperchio di EXIDO1/ EXDGO1 (tenete il coperchio dall'interno di EX5/7 mentre lo rimuovete). Le due viti saranno usate successivamente quando bloccherete EXIDO1. Attenti a non perderle!

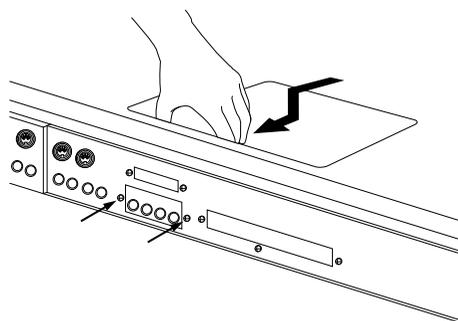


NOTE Dopo aver rimosso il coperchio non lasciatelo dentro a EX5/7. Sistematelo in un posto sicuro.

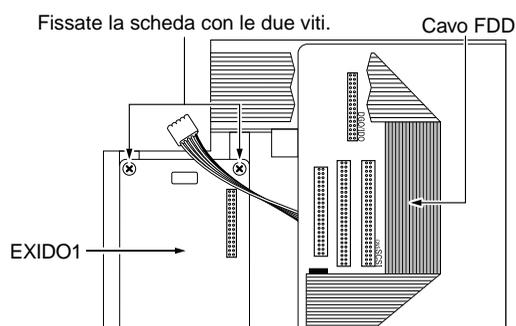
- 2 Rimuovete il cavo di alimentazione (cavo da 5 pin, 1 rosso e 4 bianchi) di EXIDO1 / EXDGO1. Assicuratevi di non appoggiarlo su altri cavi o sui circuiti della scheda mentre lo togliete dall'apposito gancio e lo mettete da parte. Riavvolgete il cavo restante.



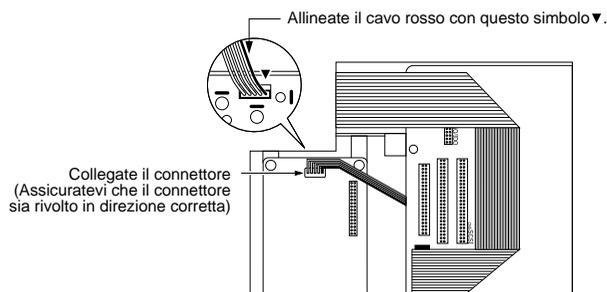
- 3 Tenete EXIDO1 con la mano e usate le due viti rimosse al punto 1 per attaccare la scheda al pannello posteriore di EX5/7.



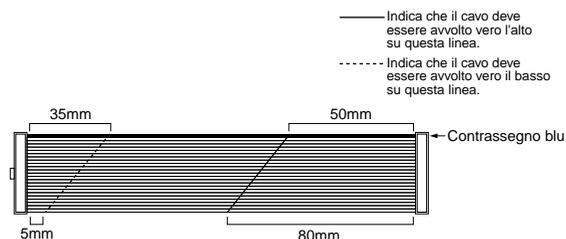
- 4 Usate le due viti attaccate a EXIDO1 per attaccare la scheda all'alloggiamento metallico di EX5/7.



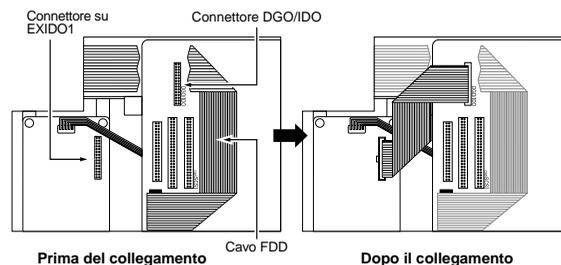
- 5 Collegate alla presa EXIDO1 il cavo di alimentazione di EXIDO1/ EXDGO1 che avevate tolto al punto 2. Attenzione a non collegare il connettore in direzione errata.



- 6 Come illustrato in figura, piegate il cavo alle dimensioni specificate.



- 7 Controllate la posizione del connettore DGO/IDO nell'EX5/7 e collegate EXIDO1 ed EX5/7 usando il cavo flat. Il connettore DGO/IDO si trova sotto il cavo FDD. Sul pannello è indicato "DGO/IDO".



- NOTE Quando alzate il cavo FDD per collegare il cavo flat alla presa DGO/IDO, il cavo FDD potrebbe staccarsi dal connettore. Assicuratevi che sia inserito correttamente dopo aver collegato la scheda opzionale.

- 8 Riposizionate il coperchio della scheda seguendo in ordine inverso la procedura usata per rimuoverlo.

- NOTE Le prese Individual Output aggiunte, vengono numerate nel seguente modo.
- EX5: INDIVIDUAL OUTPUT 3~ 6
 - EX7: INDIVIDUAL OUTPUT 1~ 4

- NOTE Per informazioni circa le impostazioni Individual Output, vedi pag.19.

Come installare EXDGO1 in EX5/7

Elementi necessari

- EXDGO1 (Digital Output Board) x 1
- Cavo flat x 1 (in dotazione a EXDGO1)

Installazione

Potete installare EXDGO1 dopo aver rimosso il coperchio della scheda. Per maggiori informazioni circa la rimozione dei coperchi delle schede, vedi le sezioni precedenti.

IMPORTANTI Se è già installata la scheda di interfaccia SCSI, ASIB1, dovrete rimuoverla prima di proseguire. Se desiderate installare le due schede simultaneamente, installate prima EXIDGO1.

CAUTION Quando installate la scheda opzionale (da quando rimuovete il coperchio a quando lo richiudete) tutte le operazioni devono essere eseguite con il cavo di alimentazione scollegato.

La procedura di installazione di EXDGO1 è uguale a quella per EXIDO1. Consultate la sezione precedente.

NOTE Per informazioni circa le impostazioni di Word Clock vedi Modo Utility (pag. 277).

Quando EXDGO1 è stata installata correttamente i segnali L e R vengono trasmessi in digitale.

NOTE Quando collegate EXDGO1 (presa digitale AES/EBU [XLR]) ad un'unità audio esterna, usate un cavo XLR con impedenza di 110Ω

NOTE Quando ricevete word clock da un'unità audio esterna, dovrete collegare EXDGO1 (presa Word Clock In [BNC]) e l'unità audio esterna. In questo caso, usate il connettore/cavo coassiale BNC con impedenza di 75Ω

Come installare ASIB1 in EX5/7

Elementi necessari

- ASIB1 (SCSI Interface Board) x 1
- Cavo SCSI (Cavo flat 50P; lunghezza: 280mm) x 1 (in dotazione a ASIB1)
- Taglierino o forbici (per tagliare un cavo)

IMPORTANTI Quando aprite la confezione della scheda ASIB1 troverete due cavi SCSI collegati alla scheda e due cavi di alimentazione (2 pin), uno inserito nella scheda e l'altro non inserito. Per installare ASIB1 nell'EX, usate il cavo SCSI corto (280 mm). E' necessario prima rimuovere dalla scheda ASIB1 il cavo SCSI lungo (480 mm) e il cavo di alimentazione a 2 pin.

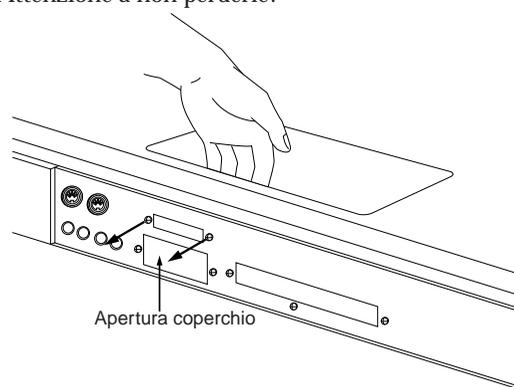
Installazione

Potete installare ASIB1 dopo aver rimosso il coperchio della scheda. Per maggiori informazioni circa la rimozione dei coperchi delle schede, vedi le sezioni precedenti.

IMPORTANTI Quando installate simultaneamente due schede come ASIB1 e EXIDO1 (o EXDGO1), installate prima EXIDO1 (o EXIDGO1).

CAUTION Quando installate la scheda opzionale (da quando rimuovete il coperchio a quando lo richiudete) tutte le operazioni devono essere eseguite con il cavo di alimentazione scollegato.

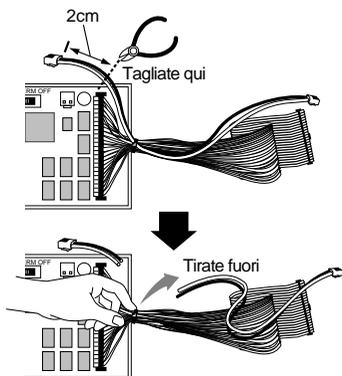
- 1 Rimuovete le due viti dal coperchio di ASIB1 (tenete il coperchio dall'interno di EX5/7 mentre lo rimuovete). Le due viti saranno usate poi per bloccare ASIB1. Attenzione a non perderle!



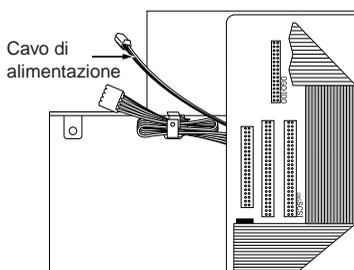
NOTE Dopo aver tolto il coperchio, non lasciatelo dentro a EX5/7 ma riponetelo in un posto sicuro.

- 2 Scollegate il cavo SCSI lungo (480mm) dalla presa (CN1) di ASIB1.

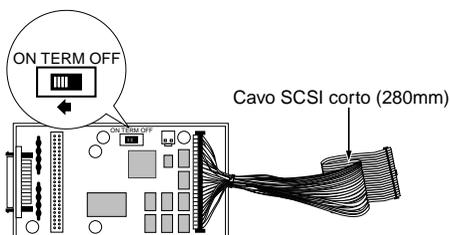
- 3 Scollegate il cavo di alimentazione a 2 pin da ASIB1 e rimuovetelo. Per rimuovere il cavo, tagliatelo e tiratelo fuori come illustrato in figura.



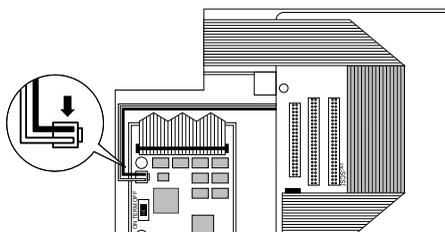
- 4 Rimuovete il cavo di alimentazione ASIB1 (cavo a 2 pin, 1 rosso e 1 bianco) dall'apposito gancio di avvolgimento di EX5/7. Assicuratevi di non mettere il cavo su altri cavi o sui circuiti della scheda mentre lo rimuovete. Riavvolgete il cavo restante.



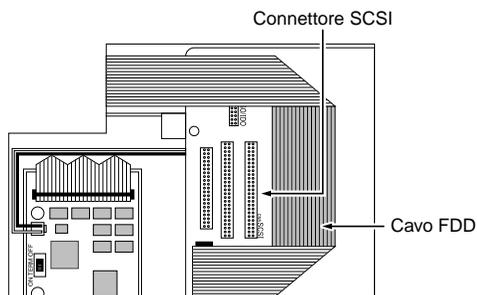
- 5 Impostate l'interruttore TERM (Terminator) della scheda ASIB1 su ON.



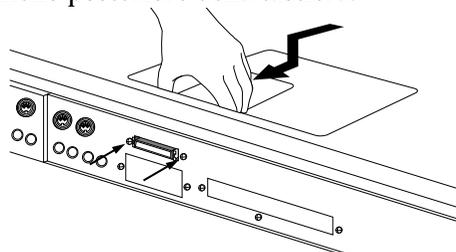
- 6 Collegate il cavo di alimentazione di ASIB1, accantonato al punto 4 al connettore CN2 (vicino all'interruttore TERM) di ASIB1. Attenzione a collegare il connettore nella direzione corretta.



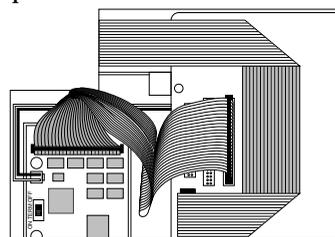
- 7 Controllate la locazione del connettore SCSI in EX5/7 (vedi figura) e collegate ASIB1 e EX5/7 usando il cavo SCSI. Sul pannello, vicino alla presa SCSI, è indicato "SCSI".



- 8 Sostenete ASIB1 con la mano e usate le due viti rimosse al punto 1 per attaccare la scheda al pannello posteriore della tastiera.



- 9 Sistemate il cavo SCSI in modo che si posizioni tra ASIB1 ed il pannello.



- 10 Riposizionate il coperchio della scheda seguendo la procedura di rimozione in ordine inverso.

NOTE Per informazioni circa le impostazioni SCSI ID, vedi modo Utility (pag. 276).

Come installare EXFLM1 / SIMM DRAM in EX5/7

Elementi necessari

- EXFLM1 x 2 (usate solo a coppie)
 - o
- DRAM SIMM x 2 (usate solo a coppie)

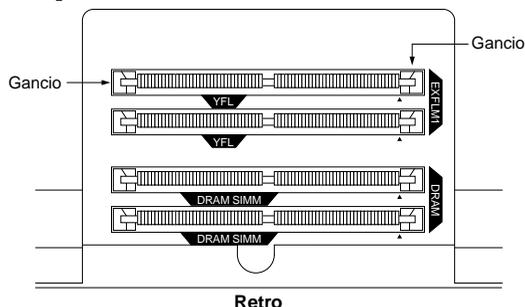
NOTE Assicuratevi di usare sempre EXFLM1 in coppie così come SIMM DRAM in coppie con la stessa capacità di memoria.

Installazione

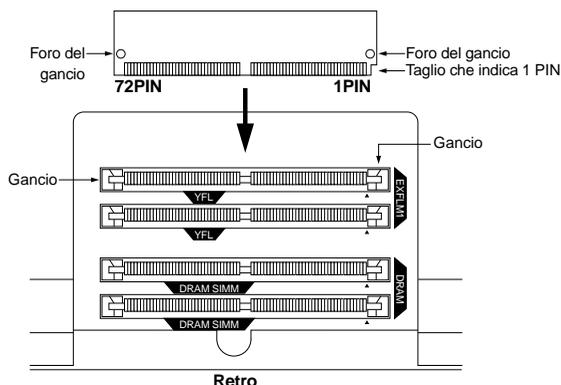
Potete installare EXFLM1 e la SIMM DRAM dopo aver rimosso il coperchio della scheda. Per maggiori informazioni circa la rimozione dei coperchi delle schede, vedi le sezioni precedenti.

CAUTION Quando installate la scheda opzionale (da quando rimuovete il coperchio a quando lo richiudete) tutte le operazioni devono essere eseguite con il cavo di alimentazione scollegato.

- 1 Controllate la locazione degli slot di memoria. Stando di fronte al pannello posteriore di EX5/7 le due file (a destra delle prese "EXFLM1") sono le prese EXFLM1. Le due file (a destra delle prese "DRAM") prima di EXFLM1 sono le prese per la SIMM DRAM.

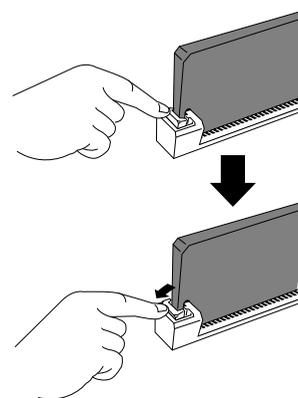
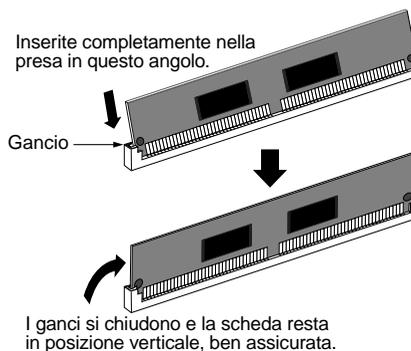


- 2 Sulla memoria di EXFLM1 e della SIMM DRAM c'è un taglio nella scheda vicino a 1PIN. Inserite la scheda nella presa in modo che 1PIN sia allineato con il simbolo 1PIN (u) sotto la scheda di EX5/7.



IMPORTANT Le prese per EXFLM1 e la SIMM DRAM sono molto simili. Fate attenzione a non inserire la memoria nella presa errata.

- 3 Installate EXFLM1 o la SIMM DRAM inserendo la prima scheda nella presa più vicina a voi. Inserite EXFLM1 o la SIMM DRAM completamente nella presa in un angolo, come illustrato in figura. Poi spingete nella direzione sotto illustrata in modo che la scheda assuma una posizione verticale e il gancio entri nel suo alloggiamento. Ripetete la procedura per la seconda scheda.



- 4 Riposizionate il coperchio della memoria seguendo la procedura di rimozione in ordine inverso.

NOTE Per rimuovere da una presa EXFLM1 o la SIMM DRAM, tenete aperti i due ganci della presa (uno ad ogni capo) e spingete su EXFLM1 o sulla SIMM DRAM in modo che venga rilasciata dai ganci e si liberi e poi spingete fuori.

Come installare la Scheda/Memoria opzionale (EX5R)

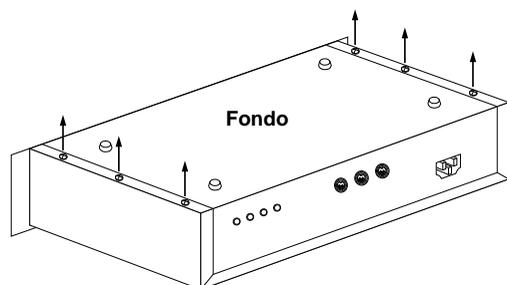
Preparazione

Sull'EX5R, rimuovete il coperchio superiore dell'unità per eseguire tutte le installazioni di schede/memorie opzionali.

NOTE Per informazioni circa la procedure per EX5/7, vedi pag. 279.

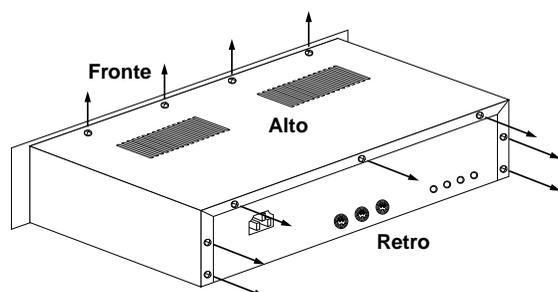
Come rimuovere il coperchio superiore di EX5R

- 1 Disattivate l'EX e scollegate il cavo di alimentazione.
- 2 Capovolgete l'unità e rimuovete le sei viti ai lati sinistro e destro, che assicurano il coperchio dell'EX5R.

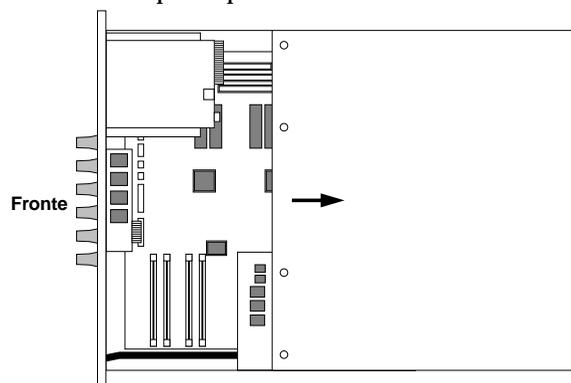


IMPORTANT Non rimuovete le altre viti.

- 3 Riportate l'unità in posizione normale e rimuovete le quattro viti sulla superficie superiore, davanti all'unità e le sette viti sul retro.



- 4 Rimuovete il coperchio superiore dell'EX5R facendolo scorrere all'indietro e vedrete i connettori/prese per l'installazione.



Come riposizionare il coperchio superiore dell'EX5R

Riposizionate il coperchio superiore seguendo la procedura indicata per la rimozione, in ordine inverso. (Prima riposizionate la sette viti posteriori poi le quattro superiori e poi le sei viti sul fondo dell'unità).

NOTE Per informazioni circa la procedure per EX5/7, vedi pag. 279.

Come installare EXIDO1 nell' EX5R

Elementi necessari

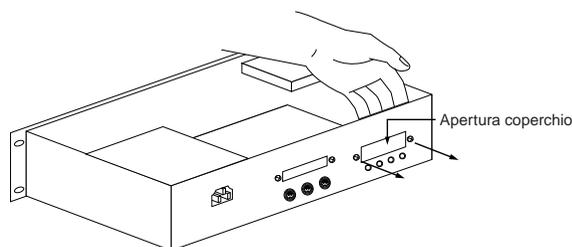
- EXIDO1 (Individual Output Board) x 1
- Cavo flat x 1 (in dotazione a EXIDO1)

Installazione

Potete installare EXIDO1 dopo aver rimosso il coperchio superiore dell'unità. Per maggiori informazioni al riguardo vedi le sezioni precedenti.

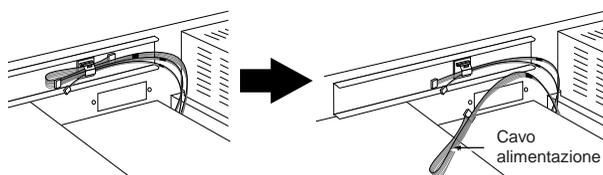
CAUTION Quando installate la scheda opzionale (da quando rimuovete il coperchio a quando lo richiudete) tutte le operazioni devono essere eseguite con il cavo di alimentazione scollegato..

- 1 Rimuovete le due viti dal coperchio di EXIDO1/ EXDGO1 (tenete il coperchio dall'interno dell' EX5R mentre lo rimuovete). Le due viti saranno usate poi per agganciare EXIDO1. Non perdetele!

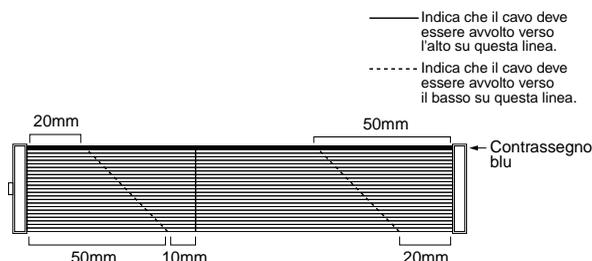


NOTE Dopo aver rimosso il coperchio non lasciatelo dentro l'EX5R e riponetelo in un luogo sicuro.

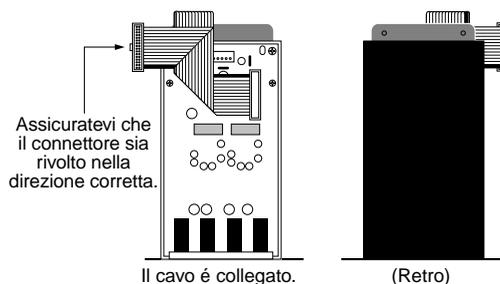
- 2 Rimuovete il cavo di alimentazione di EXIDO1/ EXDGO1 (cavo a 5 pin, 1 rosso e 4 bianchi) dall'apposito gancio sull'EX5R. Assicuratevi di non lasciare il cavo su altri cavi o sui circuiti della scheda e riponetelo in un luogo sicuro. Rimettete il cavo restante nell'apposito alloggiamento.



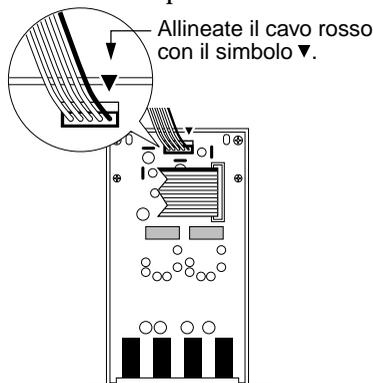
- 3 Come illustrato in figura, avvolgete il cavo flat alle dimensioni specificate.



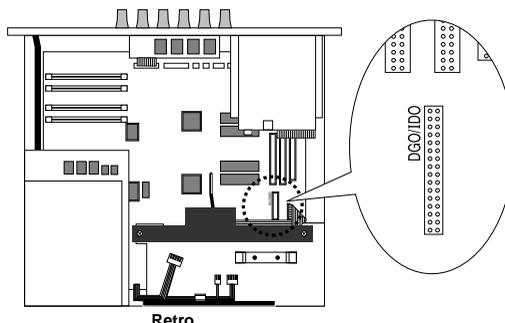
- 4 Collegate il cavo flat all'EXIDO1.



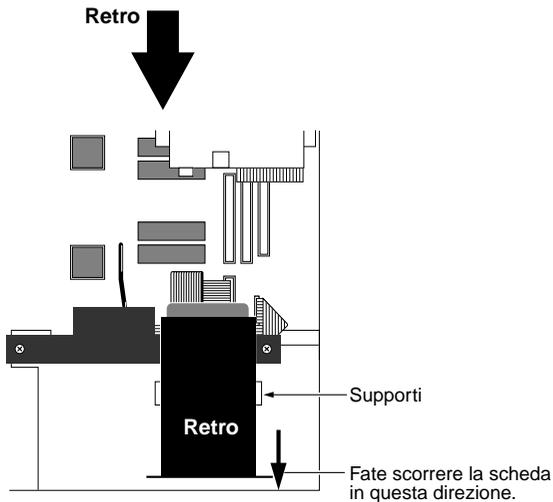
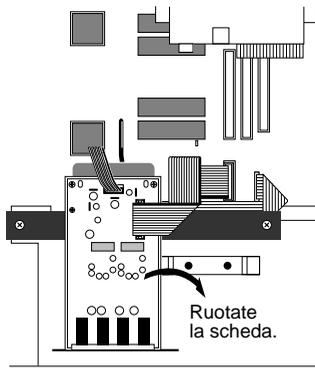
- 5 Collegate il cavo di alimentazione di EXIDO1/ EXDGO1, accantonato al punto 2, alla presa dell'EXIDO1. Attenzione a collegare il connettore nella posizione corretta.



- 6 Controllate la posizione del connettore DGO/IDO dell'EX5R e collegate l'EXIDO1 e l'EX5R usando il cavo flat. Stando di fronte al pannello posteriore, il connettore DGO/IDO è a destra, come illustrato in figura. Sul pannello è riportata la scritta "DGO/IDO".

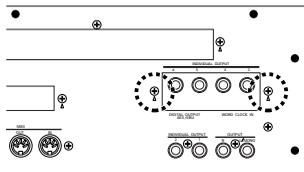


- 7 Capovolgete l'EXIDO1 e posizionatelo sugli appositi supporti.



IMPORTANT EXIDO1 e EXDGO vengono installate nell'EX5R capovolte (con la scheda rivolta verso il basso). Se installate diversamente, i numeri delle prese output non corrispondono alle impostazioni di Individual Out.

- 8 Fate scorrere EXIDO1 verso il pannello posteriore dell'EX5R e usate le due viti rimosse al punto 1 per attaccare la scheda al pannello posteriore.



- 9 Riposizionate il coperchio superiore dell'EX5R. Per informazioni vedi pag. 285.

NOTE Per informazioni circa le impostazioni di Individual Output, vedi pag.19.

Come installare EXDGO1 (Digital Output Board) nell'EX5R

Elementi necessari

- EXDGO1 (Digital Output Board) x 1
- Cavo flat x 1 (in dotazione a EXDGO1)

Installazione

Potete installare EXDGO1 dopo aver rimosso il coperchio superiore dell'EX5R. Per la procedura da seguire, vedi le sezioni precedenti.

CAUTION Quando installate la scheda opzionale (da quando rimuovete il coperchio a quando lo richiudete) tutte le operazioni devono essere eseguite con il cavo di alimentazione scollegato.

La procedura per installare EXDGO1 é identica a quella per EXIDO1. Vedi la sezione precedente. Illustreremo solo i punti relativi all'installazione diversi rispetto alla procedura per installare EXIDO1.

NOTE Come EXIDO1, EXDGO1 viene installata capovolta.

NOTE Per informazioni circa le impostazioni Word Clock, vedi modo Utility (pag. 277).

Quando EXDGO1 é installata correttamente, i segnali L e R saranno trasmessi in uscita in digitale.

NOTE Quando collegate EXDGO1 (presa Digital Output AES/EBU [XLR]) e un'unità audio esterna, usate un cavo XLR con impedenza di 110Ω

NOTE Quando ricevete messaggi di word clock da unità audio esterne, dovete collegare EXDGO1 (presa Word Clock In [BNC]) e l'unità audio esterna. In questo caso, usate un cavo di connessione/coassiale BNC con impedenza di 75Ω.

Come installare ASIB1 (SCSI Interface Board) nell' EX5R

Elementi necessari

- ASIB1 (SCSI Interface Board) x 1
- Cavo SCSI (cavo flat 50P; lunghezza: 280mm) x 1 (in dotazione a ASIB1)
- Taglierino o forbici (per tagliare un cavo)

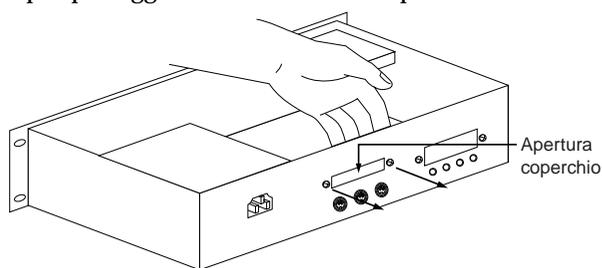
IMPORTANTI Quando aprite la confezione della scheda ASIB1 troverete due cavi SCSI collegati alla scheda e due cavi di alimentazione (2 pin), uno inserito nella scheda e l'altro non inserito. Per installare ASIB1 nell'EX, usate il cavo SCSI corto (280 mm). E' necessario prima rimuovere dalla scheda ASIB1 il cavo SCSI lungo (480 mm) e il cavo di alimentazione a 2 pin.

Installazione

Potete installare ASIB1 dopo aver rimosso il coperchio superiore dell'EX5R. Per la procedura da seguire, vedi le sezioni precedenti.

CAUTION Quando installate la scheda opzionale (da quando rimuovete il coperchio a quando lo richiudete) tutte le operazioni devono essere eseguite con il cavo di alimentazione scollegato.

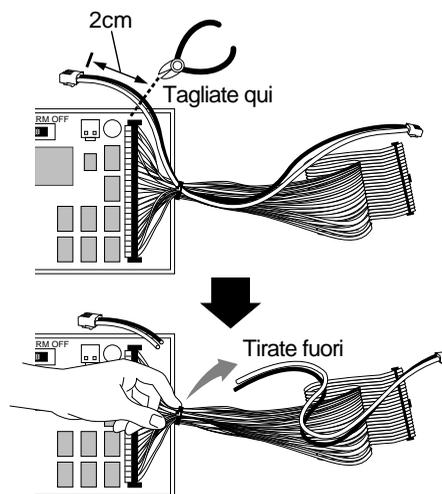
- 1 Rimuovete le due viti dal coperchio di ASIB1 (tenete il coperchio dall'interno dell' EX5R mentre lo rimuovete). Le due viti saranno usate poi per agganciare ASIB1. Non perdetele!



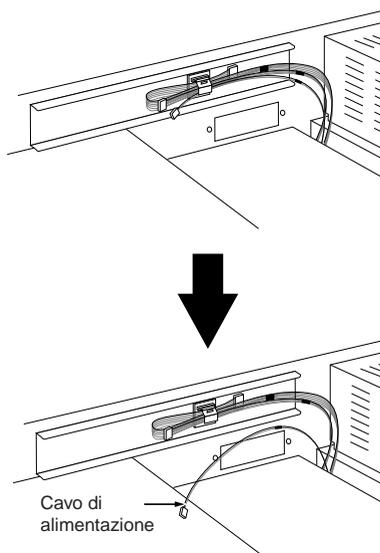
NOTE Dopo aver rimosso il coperchio non lasciatelo dentro l'EX5R e riponetelo in un luogo sicuro.

- 2 Scollegate il cavo SCSI lungo (480mm) dalla presa (CN1) di ASIB1.

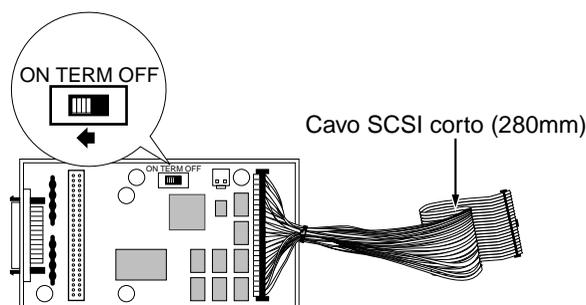
- 3 Scollegate il cavo di alimentazione a 2 pin da ASIB1 e rimuovetelo. Per rimuovere il cavo, tagliatelo e tiratelo fuori come illustrato in figura.



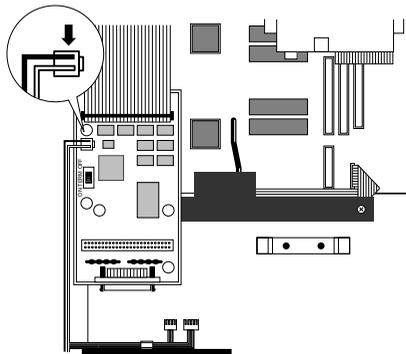
- 4 Rimuovete il cavo di alimentazione ASIB1 (cavo a 2 pin, 1 rosso e 1 bianco) dall'apposito gancio di avvolgimento di EX5R. Assicuratevi di non mettere il cavo su altri cavi o sui circuiti della scheda mentre lo rimuovete. Riavvolgete il cavo restante.



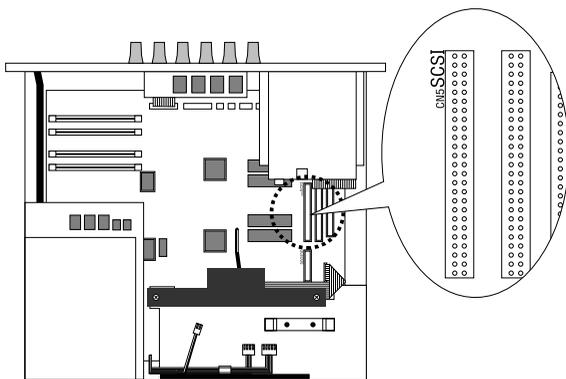
- 5 Impostate l'interruttore TERM (Terminator) della scheda ASIB1 su ON.



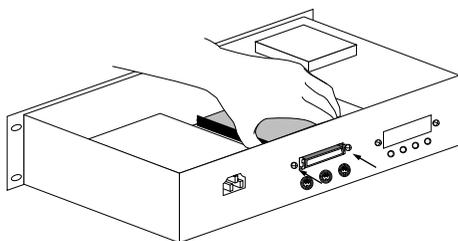
- 6 Collegare il cavo di alimentazione di ASIB1, accantonato al punto 4 al connettore CN2 (vicino all'interruttore TERM) di ASIB1. Attenzione a collegare il connettore nella direzione corretta.



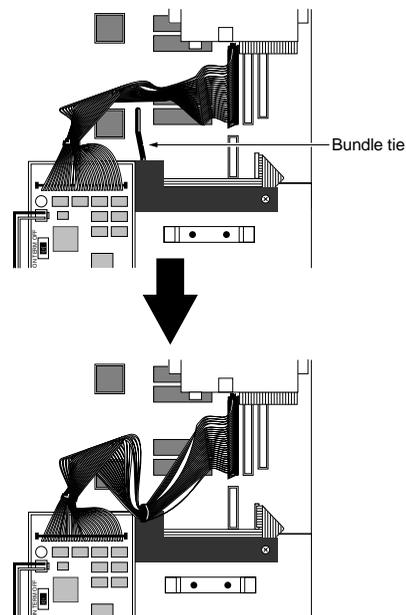
- 7 Controllate la locazione del connettore SCSI in EX5R (vedi figura) e collegate ASIB1 e EX5R usando il cavo SCSI. Sul pannello, vicino alla presa SCSI, è indicato "SCSI".



- 8 Sostenete ASIB1 con la mano e usate le due viti rimosse al punto 1 per attaccare la scheda al pannello posteriore dell'EX5R.



- 9 Usate l'apposito gancio vicino a ASIB1 per avvolgere insieme i cavi.



- 10 Riposizionate il coperchio superiore dell'EX5R. Per informazioni vedi le sezioni precedenti.

NOTE Per informazioni circa le impostazioni SCSI ID, vedi modo Utility (pag.276).

Come installare EXFLM1 / SIMM DRAM nell'EX5R

Elementi necessari

- EXFLM1 x 2 (usate solo a coppie)
- DRAM SIMM x 2 (usate solo a coppie)

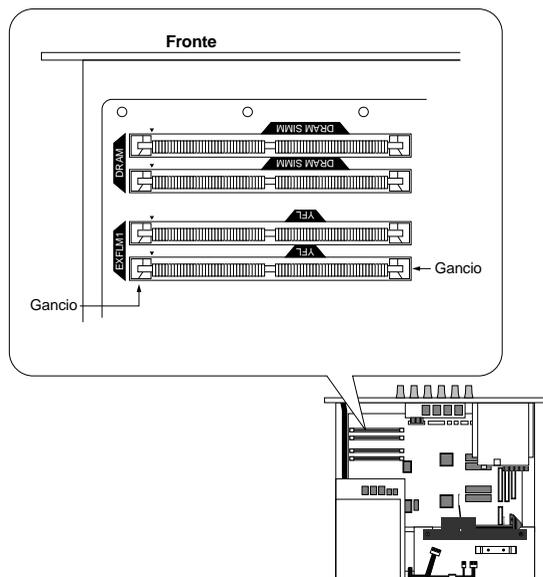
NOTE Assicuratevi di usare sempre EXFLM in coppie così come SIMM DRAM in coppie con la stessa capacità di memoria.

Installazione

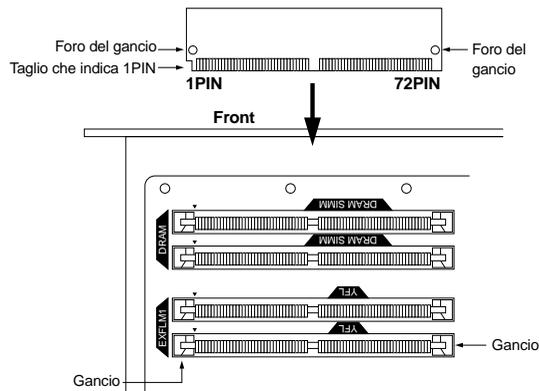
Potete installare EXFLM1 e la SIMM DRAM dopo aver rimosso il coperchio superiore dell'EX5R. Per maggiori informazioni circa la rimozione del coperchio, vedi le sezioni precedenti.

CAUTION Quando installate la scheda opzionale (da quando rimuovete il coperchio a quando lo richiudete) tutte le operazioni devono essere eseguite con il cavo di alimentazione scollegato.

- 1 Controllate la locazione degli slot di memoria. Stando di fronte al pannello posteriore di EX5R le due file DRAM SIMM (a sinistra delle prese "DRAM") sono dietro alla scheda, sul lato sinistro dell'EXT4. Le due file di fronte alle file della SIMM DRAM (a sinistra delle prese "EXFLM1"), sono le prese EXFLM1.

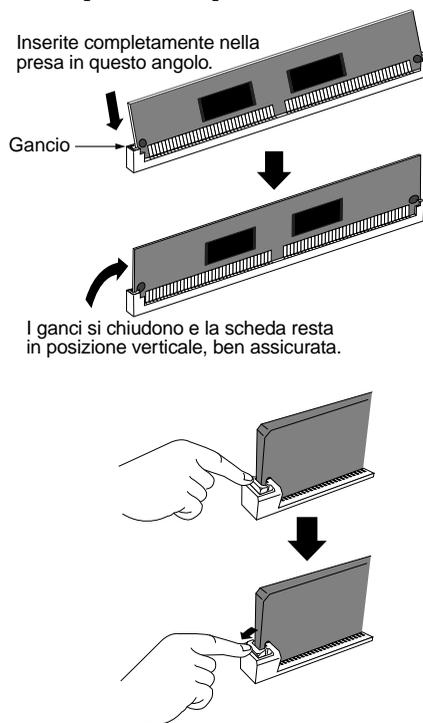


- 2 Sulla memoria di EXFLM1 e della SIMM DRAM c'è un taglio nella scheda vicino a 1PIN. Inserite la scheda nella presa in modo che 1PIN sia allineato con il simbolo 1PIN (u) sulla scheda dell'EX5R.



IMPORTANT Le prese per EXFLM1 e la SIMM DRAM sono molto simili. Fate attenzione a non inserire la memoria nella presa errata.

- 3 Installate EXFLM1 o la SIMM DRAM inserendo la prima scheda nella presa più lontana da voi. Inserite EXFLM1 o la SIMM DRAM nella presa in un angolo, come illustrato in figura. Poi spingete nella direzione illustrata in modo che la scheda assuma una posizione verticale e il gancio entri nel suo alloggiamento. Ripetete la procedura per la seconda scheda.



- 4 Riposizionate il coperchio superiore dell'EX5R. Per informazioni vedi le sezioni precedenti.

NOTE Per rimuovere da una presa EXFLM1 o la SIMM DRAM, tenete aperti i due ganci della presa (uno ad ogni capo) e fate pressione su EXFLM1 o sulla SIMM DRAM in modo che venga rilasciata dai ganci e si liberi e poi spingete fuori.

Malfunzionamenti

Questa sezione illustra una serie di possibili malfunzionamenti e i riferimenti di pagina per alcuni problemi comuni. La maggior parte dei problemi sono causati semplicemente da errori di impostazione. Prima di rivolgervi a personale tecnico specializzato, consultate questa sezione per controllare se vi è possibile individuare e risolvere il problema verificatosi.

Nessun suono

- Il volume é regolato correttamente? (P. 9)
- (Su EX5/7) Quando il controller a pedale é collegato alla presa FOOT VOLUME, il pedale Volume é premuto? (P. 17)
- Il parametro Volume in PARAM, nel menu COM (Voice Edit) é impostato correttamente? (P. 77)
- Il parametro Level in PARAM, nel menu AMP (Voice Edit) é impostato correttamente? (P. 96)
- Il parametro Level in MIX, nel menu OSC (Voice Edit) é impostato correttamente? (P. 81)
- L'estensione di nota/dinamica in ZONE, nel menu OSC (Voice Edit) é impostata correttamente? (P. 82)
- Sono stati esclusi tutti gli elementi (Mute)? (P. 77)
- I filtri impostati per ogni elemento possono aver inavvertitamente tagliato il suono? (P. 86)
- (Elementi AN) Il parametro PulseWidth in VCO, nel menu OSC (Voice Edit) é impostato correttamente? (P. 116)
- Le impostazioni degli effetti sono corrette? (P. 105)
- I canali di ricezione MIDI sono impostati correttamente? (P. 165, 271)
- Le unità audio esterne sono collegate correttamente? (P. 18)
- Local é impostato su off? (P. 275)
- Le impostazioni di Velocity Sensitivity, Note Limit e Velocity Limit sono corrette? (P. 166, 82)
- (Quando riproducete una song usando il sequencer interno o un'unità MIDI esterna) le impostazioni di volume ed espressione per la song sono corrette?
- (Quando riproducete una performance usando il sequencer interno o un'unità MIDI esterna) le impostazioni MIDI, i canali di trasmissione di ogni traccia sequencer ed i canali di ricezione per ogni parte della performance, sono regolati correttamente? (P. 171)
- (Performance) Il volume di ogni parte é impostato ad un livello adeguato? (P. 167)
- (Performance) Output Select per ogni parte é impostato correttamente? (P. 167)

L'arpeggiatore non suona

- Le parti dell'arpeggiatore sono state escluse (mute)? (P. 239)
- Le impostazioni di Velocity Sensitivity e Velocity Limit sono corrette? (P. 166)
- L'estensione di nota per l'arpeggiatore é impostata correttamente? (P. 161)
- (Arpeggio User) I dati sequence sono stati registrati correttamente? (P. 245)
- (Modo Performance) Layer Switch e Arpeggio Switch per le parti sono stati attivati? (P. 171)

I suoni sono distorti

- Le impostazioni degli effetti sono corrette? (P. 105)
- Il livello di volume é eccessivo? (P. 79, 96)
- (Elementi AN) I parametri FM e Sync in ALG, nel menu OSC (Voice Edit) hanno impostazioni troppo elevate? (P. 114)
- (Elementi AN) Il livello di Feedback in MIX, nel menu AMP (Voice Edit) é troppo elevato? (P. 120)

I suoni sono deboli

- I parametri MIDI di volume o espressione sono impostati su valori troppo bassi?
- Velocity Sens/Offset in Voice Mode Setup (modo Utility) sono impostati su valori troppo bassi? (P. 271)
- La frequenza di cutoff dei filtri é impostata su valori troppo bassi o troppo alti? (P. 110, 118)

L'intonazione é errata

- Master Tune in Synthesizer Setup (modo Utility) é impostato correttamente? (P. 270)
- L'intonazione relativa ai parametri PARAM, nel menu PITCH (Voice Edit) é impostata correttamente? (P. 83)
- Il sistema di accordatura selezionato con il parametro Micro Tuning in SCALE, nel menu PITCH (Voice Edit) é appropriato? (P. 84)
- (Elementi AN) Il parametro Sync Pitch in ALG, nel menu OSC (Voice Edit) é impostato correttamente? (P. 114)
- Pitch Modulation Depth in LFO1, nel menu LFO (Voice Edit) é impostato su un valore troppo alto? (P. 102)
- (Performance) Note Shift per ogni parte in LYR (Layer) é impostato su un valore diverso da 0? (P. 171)
- (Performance) Detune per ogni parte in MIX é impostato su un valore diverso da 0? (P. 171)

Il suono é interrotto

- Il numero totale di note per i dati, eccede la polifonia massima? (P. 78)
- (Arpeggio User) Le impostazioni di dinamica e di play effects per l'arpeggio sono regolate correttamente? (P. 239)

Suona solo una nota per volta

- E' selezionato "mono" per il parametro Mono/Poly in PARAM, nel menu COM (Voice Edit)? (P. 79)
- (Performance)E' selezionato "mono" per il parametro Mono/Poly di ogni parte? (P. 165)

Non viene applicato alcun effetto

- Il pulsante [EF BYPASS] é disattivato? (P. 10)
- Il parametro InsEF Elem Sw in TYPE nel menu EFCT é attivato? Il tipo di effetto é diverso da 00 (thru) selezionato per ogni tipo di effetto in TYPE, nel menu EFCT?(P. 105)
- (Performance) InsEF Elem Sw per ogni parte é disattivato? Il tipo di effetto é diverso da 00 (thru) selezionato per ogni tipo di effetto in TYPE, nel menu COM?(P. 165)

Messaggi LCD

	Messaggi	Informazioni
1	MIDI buffer full!	E' stato impossibile processare i dati MIDI perché sono stati ricevuti troppi dati in una volta.
2	Memory full!	La memoria residua del sequencer interno è stata esaurita.
3	MIDI data error!	Si è verificato un errore durante la ricezione di dati MIDI.
4	MIDI checksum err!	Si è verificato un errore durante la ricezione di dati bulk.
5	Change internal battery!	La batteria di backup interna si è esaurita. Sostituirla.
6	Data empty!	Sono stati ricevuti dati sequence (bulk) ma non contengono dati.
7	Illegal data!	Sono stati ricevuti dati MIDI errati.
8	Please turn off keymap&arp!	Impossibile selezionare un modo. Disattivate Keymap/Arpeggiator.
9	Please turn off keymap!	Impossibile selezionare un modo. Disattivate Keymap
10	MIDI bulk received!	Sono stati ricevuti dati bulk MIDI.
11	MIDI bulk receiving!	L'EX sta ricevendo dati bulk MIDI.
12	Preset data!	Impossibile editare i dati perché si tratta di dati preset.
13	SCSI error!	Il numero di SCSI ID non è impostato correttamente.
14	Disk full!	Non c'è più memoria sul disco.
15	File not found!	Impossibile trovare il tipo di file specificato.
16	Bad disk!	Il disco è danneggiato.
17	Disk not ready!	Il disco non è stato inserito.
18	Disk unformatted!	Il disco non è stato formattato correttamente.
19	Write protected!	Il disco è protetto da scrittura.
20	Illegal disk!	Il tipo di formato del disco è errato.
21	Already file exist!	Esiste un file con lo stesso nome.
22	Illegal file!	I dati del file sono danneggiati.
23	Can't make directory!	Non è possibile eseguire più di due livelli di directory.
24	Unknown file format!	Il tipo di formato del file non è adatto all'EX.
25	SMF illegal timebase!	Il tempo base del file SMF specificato è errato.
26	Can't set VL control!	Non è possibile creare un VL controller set perché i set di controller sono completi.
27	Can't undo. OK?	Non è possibile eseguire l'operazione di Undo.
28	Device number is off!	I dati bulk non possono essere trasmessi/ricevuti perché il numero di device è disattivato.
29	Device number mismatch!	I dati bulk non possono essere trasmessi/ricevuti perché i numeri di device non corrispondono.
30	MIDI bulk transmitting!	L'EX sta trasmettendo dati bulk MIDI.
31	SMDI canceled!	Wave Editor è stato annullato.
32	SMDI sample received!	L'EX ha ricevuto dati sample da Wave Editor.
33	SMDI sample receiving!	L'EX sta ricevendo dati sample da Wave Editor.
34	SMDI sample transmitting!	L'EX sta trasmettendo dati sample a Wave Editor.
35	Too many wave layers!	Il numero di layer d'onda è esaurito.
36	Flash memory full!	Non c'è più memoria disponibile sulla scheda Flash Memory.
37	Sample memory full!	Non c'è più memoria disponibile sul campione (D)RAM.
38	Too many waveforms!	Il numero di onde è esaurito.
39	Too many samples!	Il numero di campioni è esaurito.
40	DSP resource full!	DSP è stato abilitato per un altro uso.
41	Element memory full!	Il numero di elementi è esaurito.
42	EL mute - Number Sw [1]..[4]	Per escludere gli elementi, premete il pulsante numerico corrispondente tenendo premuto [SHIFT].
43	Press SCENE Sw to store...	Per memorizzare la scene, premete [SCENE] tenendo premuto [STORE].
44	Completed!	Visualizzato quando l'EX ha completato un'operazione.
45	Executing...	Visualizzato durante l'esecuzione di un comando.
46	Now working...	Visualizzato quando l'EX sta lavorando usando dischi, etc.
47	Now recording...	Visualizzato durante la registrazione di un campione.
48	Waiting...	Visualizzato quando l'EX è pronto per registrare un campione.
49	Processing data.	Visualizzato durante il processamento di un campione.
50	Now changing...	Visualizzato quando il disk drive viene sostituito con un altro.
51	Now playing...	Visualizzato durante la riproduzione usando la funzione Direct Play.
52	Too many layers!	Non è possibile attivare simultaneamente più di due interruttori layer.

Specifiche Tecniche

		EX5	EX5R	EX7
TASTIERA	Numero di tasti	76	--	61
	Risposta al tocco	Sensibile alla dinamica, Aftertouch		Sensibile alla dinamica, Aftertouch
SISTEMA GENERAZIONE SONORA	Generatori sonori	AWM2, VL, AN, FDSP; Campionamento (44.1kHz)		AWM2, AN, FDSP; Campionamento (44.1kHz)
	Polifonia	128		64
VOCE	Tipi di Voci	AWM, VL+AWM, FDSP, AN+AWM (Poly/Layer), AN+FDSP, Drum		AWM, FDSP, AN+AWM, Drum
	Numero di Voci	512 (256 Preset, 256 Internal [User]) *Fino a 4 elementi per ogni Voce Normal / fino a 128 elementi per la Voce Drum		
	Modi	Voice Play, Voice Edit, Voice Store, Voice Job		
WAVE (ONDA)	Preset	16MByte		
	User	1MB DRAM *Espandibile fino a 73MB (64MB SIMM + 8MB Flash Memory opzionali)		
	Modi	Wave Edit, Wave Job		
PERFORMANCE	Multitimbricit�	16		
	Numero di Performance	128		
	Modi	Performance Play, Performance Edit, Performance Store, Performance Job		
SAMPLE	Campionamento	16 bit lineari, 44.1KHz		
	Modi	Sample Play, Sample Record, Sample Edit, Sample Job		
EFFETTI	Riverbero	12		
	Chorus	17		
	Insertion	79		
SCENE	Scene 1, 2, Scene Control, Scene Store			
SONG	Tracce	16 tracce sequence, Pattern, Play Effects, Tempo		
	Risoluzione di nota	1/480 di una nota da 1/4		
	MIDI Sync	Internal, MIDI Clock, MTC		
	Capacit�	ca. 30.000 note		
	Formato	Song (Load/Save), SMF Formato 0 (Load/Save), SMF Formato 1 e ESEQ (Load)		
	Modi di registrazione	Multi, Overdub, Replace, Punch In, Step		
	Modi	Song Play (Play Effects), Song Record, Song Edit, Song Job		
PATTERN	Tracce	8		
	Numero di Pattern	50		
	Modi di registrazione	Multi, Overdub, Replace, Step		
	Modi	Pattern Play, Pattern Record, Pattern Edit, Pattern Job		
ARPEGGIATORE	Tracce	4		
	Numero di Arpeggi	50 Preset, 50 User		
	Modi di registrazione	Overdub, Replace, Step		
	Modi	Arpeggio Play, Arpeggio Record, Arpeggio Edit, Arpeggio Job		
KEYMAP	128 tasti assegnabili con Campioni e Tracce (1 o tutte)			
DISK	Tipi di file	All Data, Synth All, Voice, Wave, SMF, Song, Pattern, Arpeggio		
	Funzioni	Save, Load, Rename, Delete, Make Directory, Format, Device Select		
	Altro	Direct Play, Auto Load * E' possibile caricare (non salvare) i seguenti file: SMF Formato 1 e ESEQ, AKAI, AIFF e WAV		
UTILITY	Synthesizer Setup, Voice Mode Setup, Sequencer Setup, MIDI Setup, Controller Setup, Other Setup			
CONTROLLI	Octave Up/Down(EX5/7), Pitch(EX5/7), Modulation 1,2(EX5/7), Ribbon Controller(EX5/7), Disk Drive per floppy, Scene1,2, A/D Gain, Volume, 10 pulsanti Mode, Arpeggio, Manopola Mode, Keymap, EF Bypass, 6 pulsanti Sequencer, Shift, F1 -F8, Exit, 6 manopole, Cursor/Data, dial Data, Cancel, Inc/Yes, Dec/No, Cursori, Keypad numerico, Enter, 8 pulsanti Bank (EX5/7), 16 pulsanti Program/Part/Track (EX5/7), Power Controller(EX5/7), Foot Volume(EX5/7), Output L/Mono R, Phones,Breath, MIDI In, Out, Thru, MIDI B In, Out(EX5), 2 slot per schede opzionali, presa AC * Le prese input/output sono di tipo cuffia.			
CONNESSIONI	Individual Output 1,2(EX5/5R), A/D Input L/Mono R(EX5/5R), A/D Input(EX7), Footswitch(EX5/7), Sustain(EX5/7), Foot Controller(EX5/7), Foot Volume(EX5/7), Output L/Mono R, Phones,Breath, MIDI In, Out, Thru, MIDI B In, Out(EX5), 2 slot per schede opzionali, presa AC * Le prese input/output sono di tipo cuffia.			
DISPLAY	64 x 240 (retroilluminato) con manopola Contrast			
ACCESSORI IN DOTAZIONE	Manuale di istruzioni, Data List, 4 dischetti dimostrativi (song dimostrative e file Factory Set), convertitore 2P-3P			
ACCESSORI OPZIONALI	Scheda EXID01 Individual Output, Scheda EXDGO1 Digital Output, Scheda interfaccia SCSI ASIB1, EXFLM1 Flash Memory, DRAM SIMM, Interruttore a pedale FC 4/5, Controller a pedale FC 7, Breath Controller BC3			
CONSUMO	32 watt		30 watt	
IMPEDENZIA DI USCITA	Uscita: +18 dBm (10 k ohm), Cuffie: +12 dBm (33 ohm)			
DIMENSIONI	1268 x 407 x 129 mm	480 x 397 x 138	1061 x 407 x 129 mm	
PESO	20 kg	9.8 kg	15 kg	

* Le specifiche e le descrizioni riportate in questo manuale hanno solo scopo informativo. Yamaha Corp. si riserva il diritto di modificare prodotti o specifiche in qualsiasi momento senza preavviso. Poich  specifiche e optional possono differire a seconda dei Paesi, consultate il vostro rivenditore Yamaha.

Indice

O~9

123... (ordine cronologico)	262
2H Shelf (filtro 2-High Shelving)	87
2L Shelf (filtro 2-Low Shelving)	87
u Simbolo	191

A

ABC... (Nome del File)	262
Accedere al modo Song Record	193
Accedere al modo Arpeggio Record	245
Accedere al modo Pattern Record	223
Accedere al modo Sample Record	176
Accent (Accent: Note name, Velocity)	272
Alimentazione	16
ALL	190, 192, 222
ALG (Algoritmo)	113
Algoritmo.....	113
ALL (All Data)	263, 265
All Data	260
Alternate Group	146
Alternativi (Metodi di selezione)	38
AMD (Amplitude Modulation Depth)	102, 147
AMP (Amplitude)	96, 110, 119, 147
AN (Layer)+AWM - voci	34
AN (Poly)+AWM - voci	34
AN Mono/Poly (AN Monofonico/Polifonico)	112
AN Priorità	113
AN Sintesi (Analog Physical Modeling)	33
AN - panoramica del sistema	33
AN+FDSP - voci	35
Append Arpeggio	251
Append Pattern	230
Append Sample	183
Appendice	278
Arpeggiatore	61
ARP (Arpeggio) .. 79, 160, 238, 245, 261, 265, 268	
Arp Hold (Arpeggio Hold)	161, 272
Arp MIDI A/B (Arpeggio MIDI A/B)	271
Arp MIDI A/B (Arpeggio MIDI OUT A/B)	161
Arp MIDI Ch (Arpeggio MIDI Channel)	161, 271
Arp Note LimitH (Note Limit High)	79, 161
Arp Note LimitL (Note Limit Low)	79, 161
Arp Sw (Arpeggio Switch)	79, 161
Arp Tempo (Arpeggio Tempo)	79, 161
Arp Type (Arpeggio Type)	79, 161
ARP-EDIT (Arpeggio Edit)	79, 160
Arpeggiatore - Accompagnamento	51
Arpeggio - destinazione dei dati (To)	268
Arpeggio - modo Edit	247
Arpeggio Hold	61
Arpeggio - modo Job	249
Arpeggio - modo	238
Arpeggio - videata Mode	238
Arpeggio - riprodotto come accordi	244
Arpeggio- modo di registrazione	245
Arpeggio source data (From)	268
ArpeggioSw (Arpeggio Switch)	166
ASIB1 (Scheda interfaccia SCSI)	278
Assign	163, 272
Assegnare controller ai Set Controller	105
Atck Level (Attack Level)	85
Atck Time (Attack Time)	85

Atck Time Vel (Attack Time Velocity)	84, 95, 98
Attack Level	96
Attack Mode	99
Attack T.Kf (Attack Time KeyFollow)	132, 140
Attack Time.....	96, 99, 109, 111, 119, 120, 132, 140, 167
Audio - collegamenti	18
Ascolto dell'Arpeggiatore	240
Ascolto delle impostazioni effettuate nel Menu ..	
Preset	171
Auto Load - funzione	261
AWM - sintesi	29
AWM - panoramica del sistema	29

B

Balance - bilanciamento	132
Bank	108, 117
Bank (Banco Voice)	164, 165, 167, 169, 170
Bank (Banco Wave)	80, 81
Bank/PC:MD (Bank/Program Change: MIDI)	170
Beat Graph	199
Beat Number	221
BEF (Band Elimination Filter)	93
Bend (Pitch Bend)	202
boost 6dB/12dB/18dB	90
BP 1-4 Livello	94, 97
BP 1-4 Punto	94, 97
BP High (Break Point High)	125
BP Low (Break Point Low)	124
BPF (Band Pass Filter)	89, 93
Breath Controller	17
Breath Controller Assign	275
Bright	168

C

Cat (Categoria)	81
CAT (Channel After Touch - di canale)	203
CC (Control Change)	202
Circa il display Note/Velocity Limits Graphical ..	166
Circa il controllo Pattern Playback	220
Circa il numero di Performance	156
Circa la funzione Compare	159
Circa il simbolo E (Edit)	159
Circa i Floppy Disk.....	259
Circa la locazione di ogni Evento	201
Circa la funzione Loop Lock	181
Circa il display grafico MIDI Signal	166
Circa la videata Tune	74
Circa l'unità dei parametri di riproduzione del campione	180
Ceiling	137
Center Key	83, 179
Cambio dei dischi (Quando è collegato un disco esterno)	262
Channel - canale	272
Cho (Chorus)	106, 107, 162
Cho Pan (Chorus Pan)	106, 162
Cho Return (Chorus Return)	106, 162
Cho Send (Chorus Send)	106, 145, 165
Cho Type (Chorus Type)	162
Chord Separate	211, 234, 255
Chord Sort	211, 233, 255
Chorus	65
Cho→Rev (Chorus→Reverb)	106, 162

Clear Arp	250
Clear Arpeggio	250
Clear Pattern	229
Clear Song	207
Clear Track	208, 229, 251
Cancellazione di Pattern	205
Click (Modo Click)	220, 239
Click (Metronome) (Modo Click)	186
Click (Metronome) Beat	186
CLICK (Click MIDI)	272
Clk (Clock Shift)	189
ClkSft (Clock Shift)	191
Clock	211, 215, 234, 235, 255, 256
Clock - numero	222
Coar (Coarse Tune)	153
Coarse	127
Coarse Tune	83, 144
COM (Common)	77, 107, 112, 123, 142, 159
COM Menu	158
Compare & Store	47, 52
Compare e Store	77
Collegamenti	92, 271
Collegamento della sorgente	69
Come installare ASIB1 (Scheda SCSI Interface) nell'EX5R	288
Come installare ASIB1 nell'EX5/7	282
Come installare EXDGO1 (Scheda Digital Output) nell'EX5R	287
Come installare EXDGO1 nell'EX5/7	282
Come installare EXFLM1/ DRAM SIMM nell'EX5R	290
Come installare EXFLM1/ DRAM SIMM nell'EX5/7	284
Come installare EXIDO1 nell'EX5R	286
Come installare EXIDO1 nell'EX5/7	280
Come installare schede/memorie opzionali (EX5R) ..	285
Come installare schede/memorie opzionali (EX5/7) ..	279
Come rimuovere il coperchio di EX5R	285
Come rimuovere il coperchio della memoria (EXFLM1, DRAM SIMM)	280
Come rimuovere il coperchio della scheda opzionale (EXIDO1, EXDGO1, ASIB1)	279
Come riposizionare il coperchio di EX5R	285
Controller	55
Controlli & Connettori	8
Controlli dell'EX	55
Controller	170
Controller - selezione delle manopole	46
Controller Reset	271
Controller - Set	58
Controller - riposizionamento dei set	59
Controller & Modifier	31
COPY	162, 192
Copy Arpeggio	250
Copy Measure	209, 231, 253
Copy Pattern	229
Copy Perform (Copy Performance)	173
Copy Sample	183
Copy Track	208, 229, 251
Copy Voice	149
Copy Wave	155
Create Measure	209
Crescendo	217, 236, 258

CTRL (Controller)	103, 111, 123, 141, 147, 163, 272
CTRL (Controller Setup)	275
Ctrl (Controller)	104, 169
Ctrl To MIDI (Controller To MIDI)	170
Ctrl To TG (Controller To Tone Generator)	170
Cuffie	18
Curva Control	163, 272
Curve	163, 272
Cutoff Freq (Cutoff Frequency)	110, 118

D

Data backup	260
DCF (Dynamic Control Filter)	91, 110
DCF1 Type (Filter 1 Type)	91
DCF1/2 EG (F1/2 EG)	92
DCF1/2 Freq (F1/2Frequency)	91
DCF1/2 Gain	91
DCF1/2 LFO (F1/2 LFO)	92
DCF1/2 Reso (F1/2 Resonance)	92
DCF2 Type (Filter 2 Type)	91
Dcy 1 Time Vel (Decay 1 Time Velocity)	98
Dcy 1/2 Level (Decay 1/2 Level)	85, 96
Dcy 1/2 Time (Decay 1/2 Time)	85, 96
Dcy 1-3 Level	99
Dcy 1-3 Time (Decay 1-3 Time)	99
Decay Level Vel (Decay Level Velocity)	99
Decay T.Kf (Decay Time KeyFollow)	133, 140
Decay Time	111, 119, 120, 133, 137, 140, 168
DEL (Delete)	268
Delay	100, 103
Delete Measure	210
Delete Sample	183
Delete Wave	155
Delete (cancellazione di elementi dai tasti)	143
Delete (cancellazione dati Control)	205
Delete (cancellazione Eventi)	204, 227, 248
Delete (cancellazione note)	201
Delete (dati Tempo)	206
Depth	103, 163, 272
Dest (Destination)	103
Dest Depth (Destination Depth)	105
Dest Param (Destination Parameter)	104
Destination Part	174
Destination Performance Number	174
Detune	81, 83, 164
DEV (selezione dell'unità)	269
Device No (numero di device)	275
Device (unità utilizzabili)	259
Digital Audio (Optional)	20
Direct Edit Page (selezione)	46
Direct Play (funzione)	267
Directory Voice/Performance	38
Disk - Modo	259
Distance	127
Dotazione: Dischi, Demo & Set Dati originali	25
DRAM SIMM	278
Drive	124, 127, 135, 137, 140
Drive EG (Drive EG Depth)	135
Drive EG (Drive Envelope Generator Depth)	140
Drive EG Vel (Drive Envelope Generator Velocity)	135, 140
Drive K.FlW (Drive KeyFollow)	135, 137, 140
Drive K.FlW(Drive KeyFollow)	124
Drive Vel (Drive Velocity)	140
Drum - pulsante	143, 144, 145, 146
Drum Layer	143, 144, 145, 146
Drum - voce	141

Dry Level	130, 133, 134, 136, 138
Dry Vel (Dry Level Velocity)	136
DSP - limiti	39, 68, 78
Dst Arp (Destination Arpeggio)	250, 251, 252
Dst Event (Destination Event)	218, 237, 258
Dst Meas (Destination Measure)	209, 231, 253
Dst Ptn (Destination Pattern)	229, 230
Dst Sample (Destination Sample Bank)	183
Dst Sample (Destination Sample Number)	184
Dst Sample (Source Sample Number)	183
Dst Track (Destination Track)	208, 209, 230, 231, 232, 251, 252, 253
Dst Trk (Destination Track)	229, 253
Dst Wave (Destination Wave)	155

E

Edge Bias	137
Edge EGDepth (Edge Envelope Generator Depth)	137
Edit Confirm	276
Edit (editing del campione)	71
Editing - controllo	45
EFCT (Effetti)	105, 148, 161
Effect Bypass	67, 276
Effetti nel Modo Performance	67
Effetti nel Modo Voice	66
EG (Amplitude Envelope Generator)	98, 120
EG (Envelope Generator)	110, 117, 167
EG (Filter Envelope Generator)	95, 119
EG (Pitch Envelope Generator)	84, 109
EG Depth	83
EG Depth (Envelope Generator Depth)	132, 134, 137
EG Depth Vel (Envelope Generator Depth Velocity)	132, 134, 137
EG Mode (Envelope Generator Mode)	131, 136, 139
EG Mode(Envelope Generator Mode)	134
EG Pickup (Electric Guitar Pickup)	126
EG Random	83
EG Shape (Envelope Generator Shape)	131
EG Time (Envelope Generator Time)	131, 134, 136, 139
EG Time Kflw (Envelope Generator Time KeyFollow)	132, 134, 139
EG Time Kflw(Envelope Generator Time KeyFollow)	136
Elementi necessari	280, 282, 284, 286, 287, 288, 289
Elem Sw (Element Switch)	104
Element - combinazioni	43
Element Mute	77
Element - esclusione di elementi	46
Element - selezione di elementi	45
ElmSw (Element Switch)	124
END (End Point)	181
EP Pickup (Electric Piano Pickup)	124
EQ (Equalizer)	109
EQ1-EQ5 Freq (EQ1-EQ5 Frequency)	109
EQ1-EQ5 Gain	109
EQ1-EQ5 Reso (EQ1-EQ5 Resonance)	109
Erase Measure	209, 231, 253
Eventi	210, 211, 233, 254
Event Chase	273
Event - dati di eventi editabili	202, 226, 247
Event Range	211, 233, 254
EX - panoramica del sistema	28
Excl (System Exclusive)	203
EXDGO1 (Scheda Digital Output)	278
EXFLM1 (Scheda Memory)	278
EXIDO1 (Scheda Individual Output)	278
ExpLowLimit (Expression Low Limit)	97, 145

Espressività di ogni controller	275
Extended MIDI Control - possibilità	56
Extended Synthesis	29
External - controller esterni	17
External - sorgenti di campionamento esterne	21
External - unità SCSI esterne	259
Extract	210, 233, 254
Extract Sample	184

F

[F1]/[F2]/[F3]/[F4]: REST/TIE/DEL(Delete)/BKDEL(Back Delete)	200
F1/2 Freq EG Depth (Filter 1/2 Frequency EG Depth)	94
F1/2 Freq KeyFlw (Filter 1/2 Frequency KeyFollow)	94
F1/2 Freq Random (Filter 1/2 Frequency Random)	94
F1/2 Vel EG (Filter 1/2 Velocity EG)	93
F1/2 Vel Freq (Filter 1/2 Velocity Frequency)	94
F1/2 Vel Gain (Filter 1/2 Velocity Gain)	94
[F3] (ADD) and [F4] (DEL) Keys	151
Fade	101, 103
FDSP	123
FDSP (Formulated Digital Sound Processing)	123
FDSP Synthesis (Formulated Digital Signal Processing)	34
FDSP - panoramica del sistema	34
FDSP - Struttura Elemento Voce	35
Feedback	129, 133, 134
Feedback Kf (Feedback KeyFollow)	129
Feedback Level	120
Feedback Vel (Feedback Velocity)	134
Feedback Vel(Feedback Velocity)	133
File - Directory	262
FILT (Filter)	86, 109, 118, 147, 273
Filtri	273
Filter - display grafico	93
FilterBypass	128
FilterType	118
Fine (Fine Tune)	153
Fine Tune	83, 144
Flange	132
Floppy Disk	259
FM (Frequency Modulation)	114
FM Depth	114
FM Modulator	114
FM Src (FM Source)	114
FMD (Filter Modulation Depth)	102, 147
Foot Controller (EX5 e EX7)	17
Foot SW Assign (Footswitch Assign)	275
Foot Switches (EX5 e EX7)	17
Foot Volume Assign	275
FORM (Device Format)	269
Fraction	181
Fraction (Loop Fraction)	181
Freq (Frequency)	88, 89, 90, 126, 128, 129
Freq EG Depth (Frequency EG Depth)	110, 118
Freq K.FlW (Frequency KeyFollow)	126
Freq K.FlW BP (Frequency KeyFollow Break Point)	110
Freq K.FlW(Frequency KeyFollow)	129
Freq K.Follow (Frequency Key Follow)	110, 118
Freq KeyFollow	88, 90
Freq Mod (Frequency Modulation)	129
Freq Mode (Frequency Mode)	153
Freq Random (Frequency Random)	88, 90
Freq Vel (Frequency Velocity)	90
Freq Vel Sens (Frequency Velocity Sensitivity)	118
From Key: Oct	257

FromNote	236
FromNote (nota sorgente)	217

G

Gain	90
Gain Random	90
Gain Vel (Gain Velocity)	90
Gat (Gate Time)	188, 190
Gate (Swing Gate Time)	214, 235, 256
Gate Time - Display	199
Get Phrase	232, 253
Global Recv Ch (Global Receive Channel) ..	271, 274
Grid	191
Groove	188
GROOVE (Groove Template)	190, 222, 242
Groove - visualizzazione	191
GrvTim (Groove Gate Time)	191

H

Harmonic	168
High Dump	129
High Dump Kf (High Dump KeyFollow)	129
High Freq (High Frequency)	86
High/Low Freq Vel (High/Low Frequency Velocity) ..	86
High/Low Gain	86
High/Low Gain Vel (High/Low Gain Velocity)	87
High1/2 Freq (High 1/2 Frequency)	87
High1/2 Freq Vel (High1/2 Frequency Velocity) ..	87
High1/2 Gain	88
High1/2 Gain Vel (High1/2 Gain Velocity)	88
Hold Level	85, 96
Hold Time	85, 96
Hold Time Vel (Hold Time Velocity)	84, 95
HPF (High Pass Filter) ..	89, 93, 125, 128, 129, 137, 141
HPF Freq (High Pass Filter Cutoff Frequency)	118
HPF K.FlW (High Pass Filter KeyFollow)	126, 128, 137, 141

I

Impostazione di un nome di file.....	192, 263
Impostazione dei livelli	70
Impostazione di Amplitude Envelope Generator ..	99
Impostazione di Amplitude Scaling	98
Impostazione di Filter Envelope Generator	96
Impostazione di Filter Scaling	94
Impostazione di Pitch Envelope Generator	85
Impostazione di Voice Name	80
Impostazione	16
Impostazione e campionamento da una sorgente sonora esterna	69
Individual Element - struttura	40
Init Level (Initial Level)	99
Init Voice(Initialize Voice)	149
Init Perform (Initialize Performance)	173
Initial Level	109
InitVal KN1-6 (Initial Values KN1-6)	171
InitVal MW1/MW2/AT/FC/BC/RB (Initial Values)	170
InitVal PB (Initial Value Pitch Bend)	170
Input Gain	86
Input Level	140
Input Level Bar	176
Inserire Note	200
Inserire Pause	201
Inserire Staccati & Legati	201
Inserire Legature	201
INS1 (Insertion 1)	106
INS2 (Insertion 2)	106

InsEF Connect (Insertion Effects Connect)	105
InsEF Elem Sw (Insertion Effect Element Switch)	105, 146
InsEF Sw (Insertion Effect Switch)	165
InsEF1 (Insertion Effect 1)	106
InsEF2 (Insertion Effect 2)	106
Inserire Dati Control	205
Inserire Eventi	204, 226, 248
Inserire dati di Tempo	206
Inserire/Estrarre Floppy Disk	259
Insertion - effetti	66
Installazione	280, 282, 284, 286, 287, 288, 289
Instrument Amplifier o Stereo Sound System	18
Ins→Cho	148
Ins→Rev	148
Introduzione - sezione	8
InvertLPF (Inverted Low Pass Filter)	89

J

JOB1	207, 228, 250
JOB2	209, 231, 252
JOB3	212, 234, 255

K

K.FlW Coarse (KeyFollow Coarse)	138
K.FlW Fine (KeyFollow Fine)	138
Kbd/TG Mode (Keyboard/Tone Generator Mode)	160, 271
Key	240
Key Assign	79, 146, 165
Key Mapping Procedure	72
Keyboard - illustrazione tastiera	200
Keyboard - trasposizione	270
KeyFollow	83, 128, 130, 132, 134, 135
KeyOn Delay	81, 108, 144
Knob - manopola	171
Knob To MIDI	171
Knob To TG (Knob To Tone Generator)	171

L

L (Loop)	85, 96
L/H Shelf (Low/High Shelving Filter)	86
Layer	152
Layers	49
Layer Sw (Layer Switch)	166
Layer di voci AWM	30
LCD - messaggi	294
Length	177, 239
Length (Loop Length)	221
Level	81, 96, 145
Level K.FlW BP (Level Key Follow Break Point) ..	110
Level K.Follow (Level KeyFollow)	110
Level KeyFollow	97
Level Vel (Level Velocity)	97, 145
LFO (Low Frequency Oscillator) 100, 111, 121, 147	
LFO Depth (Low Frequency Oscillator Depth)	131, 133, 134
LFO Mode (Low Frequency Oscillator Mode)	130
LFO Phase (Low Frequency Oscillator Phase) ..	131
LFO Speed (Low Frequency Oscillator Speed)	131, 133, 134
LFO Wave (Low Frequency Oscillator Wave)	131
LFO1 (Low Frequency Oscillator1)	100
LFO1 AMD (LFO1 Amplitude Modulation)	123
LFO1 Delay	123
LFO1 FMD (LFO1Frequency Modulation)	123
LFO1 Speed	123
LFO1 Sync	123

LFO1 Wave (Low Frequency Oscillator1 Wave) 121	
LFO2 (Low Frequency Oscillator 2)	102
LFO2 Speed	123
LFO2 Wave (Low Frequency Oscillator 2 Wave) 123	
LOAD (File Load)	265
Load and Play the Demo Songs	25
LOC1/LOC2 (Location 1/2)	186
Local (MIDI Control Out)	275
Location (Misura, Battuta, Clock)	198
LOOP	181, 186
Loop End	181
Loop Length	180
Loop Length Offset	144
Loop Start/End Point	186
Loop Top	180
LoopTune	179
Low Freq (Low Frequency)	86
Low1/2 Freq (Low 1/2 Frequency)	87
Low1/2 Freq Vel (Low1/2 Frequency Velocity)	87
Low1/2 Gain	87
Low1/2 Gain Vel (Low1/2 Gain Velocity)	87
LPF (Low Pass Filter)	88, 92, 135, 137
LPF K.FlW (Low Pass Filter KeyFollow)	136, 137
LpLength (Loop Length)	152
Lvl (Level)	153
LYR (Layer)	165

M

Malfunzionamenti	291
Maneggiare il drive per Floppy Disk (FDD) e i Floppy Disk	259
M.FreqCoarse (Main Frequency Coarse)	139
M.FreqFine (Main Frequency Fine)	139
M.Mod Depth (Main Modulation Depth)	139
M.Mod EG (Main Modulation Envelop Generator Depth)	139
M.Mod EG Vel (Main Modulation Envelop Generator Velocity) 139	
Master Note Shift	270
Master Tune	270
Master Volume	270
MaxLng (Maximum Length)	220
MD BankLSB (MIDI Bank Select LSB)	170
MD BankMSB (MIDI Bank Select MSB)	170
Meas (Measure)	186, 220, 224, 239, 246
Meas(Measure)	194
Measure 208, 209, 210, 211, 212, 215, 216, 217, 218, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258	
Measure - numero di misura	221
Measure/ARP (Arpeggio Type Number/Name) ..	238
Measure/PTN (Pattern Name)	219
Measure/SONG (Song Name)	185
Memory - protezione di memoria	276
Memoria residua	185, 219, 238
Memorizzare una Scene	57
Metronome (Click) Beat	220, 239
MIX	81, 117, 119, 145, 153, 164
Mic/Line Livello	176
Micro Tuning	84
MIDI (MIDI Setup)	274
MIDI Ch (MIDI Channel)	165
MIDI - Collegamenti.....	22
MIDI Ctrl In (MIDI Control In)	274
MIDI Ctrl Out (MIDI Control Out)	274
MIDI Echo Back	274
MIDI Pan/Vol (MIDI Pan/Volume)	165
MIDI PC (MIDI Program Change)	170

MIDI to TG (MIDI to Tone Generator)	166
MIDI Trans Ch (MIDI Transmit Channel)	271
MIDI Trns Ch	274
MIDI-A/MIDI-B (MIDI OUT A/B)	192, 222
Mix di tracce	208, 229, 251
Mixing Console	19
MKDIR (Make Directory)	269
MLT (Multi)	171
MODO	242
MOD (Modulation)	116
Mod Smooth (Modulation Smooth)	129
Mod Speed (Modulation Speed)	129
Modifica dei dati Control	205
Modifica degli Eventi	204, 226, 248
Modifica dei dati Tempo	206
Modifica di segnatura del tempo e di Pattern	205
Modifica di GateTime	215, 235, 256
Modifica di Velocity	216, 235, 257
Modo Key Map	72
Modo Pattern	60
Modo Song	60
Mono/Poly	79
Mono/Poly (Monophonic/Polyphonic)	165
Move Clock	214, 235, 256
MSG (Greeting Message)	277
MTC Start Offset (MTC Start Offset)	274
Multi	63, 195, 224
MULTI Menu	158
Multi-timbre Tone Generator	51
Mute	185, 219, 239

N

NAME	79, 152, 163, 182
NAME (Nome del tipo di Arpeggio)	244
NAME (Nome del Patter)	222
NAME (Nome della Song)	192
No (Pattern Number)	220, 224
Noise Level	120
Normal (Normal: Note name, Velocity)	272
Normalize - effetto	208
Normalize - normalizzare il campione	184
Nota	202
Note Length	199
Note Limit High	82, 153
Note Limit L/H (Note Limit Low/High)	166
Note Limit Low	82, 153
Note Xfade (Note Cross Fade)	82
NoteShift	167
NRPN (Non Registered Parameter Number)	203
Numero	80, 81, 108, 164, 165, 167, 169, 170

O

Offset	188, 215, 216, 235, 236, 257
Ofst (Offset)	163, 272
Optional - schede/ memorie	278
OSC (Oscillator)	80, 108, 113, 142
OTHER (Other Setup)	276
Other Time Vel (Other Time Velocity)	84, 95, 98
Out (Output Select)	146
Out High Kf (Out High KeyFollow)	125
Out Hmid Kf (Out High Mid KeyFollow)	125
Out Level (Output Level)	125
Out Lmid Kf (Out Low Mid KeyFollow)	125
Out Low Kf (Out Low KeyFollow)	125
Out Select (Output Select)	164
Output - uscite	128
Output (Output Level)	141

Output KFlw (Output KeyFollow)	128
OVER (Over Dubbing)	195
OVER(Over Dubbing)	224, 246
Overdrive	141
Overdub	62
Overtone	137

P

Pan	81, 97, 126, 128, 130, 132, 133, 134, 136, 138, 140, 141, 145, 153, 164
Pan KeyFollow	97
Pannello Frontale	8
Pannello Posteriore	14
PARTE	164, 165, 167, 169, 170
PARAM (Parameter)	179
PARAM (Parametri)	77, 83, 96, 107, 108, 110, 112, 117, 119, 142, 159
PART Menu	158
PAT (Polyphonic After Touch)	203
Pattern	186
Pattern destination data (To)	268
Pattern - Modo Edit	226
Pattern - Modo Job	227
Pattern - Modo	219
Pattern Play - Modo	219
Pattern Record - Modo	223
Pattern source data (From)	267
PC (Program Change)	202
PC To MIDI	170
PEG (Pitch Envelope Generator)	168
PEG Atck (PEG Attack)	168
PEG Decay Time	118
PEG Depth	117
PEG Depth (Pitch Envelope Generator Depth)	139
PEG DepthVel (Pitch Envelope Generator Depth Velocity)	139
PEG Init (PEG Initial)	168
PEG - Modo	117
PEG ReL (PEG Release Level)	168
PEG ReT (PEG Release Time)	168
PEQ (Parametric Equalizer)	90
Performance - Categoria	157
Performance Edit - Modo	158
Performance Job - Modo	172
Performance - Modo	156
Performance - limitazioni DSP del modo	54
Performance - nome	157
Performance Play - Modo	156
Performance Play Mode - videata	156
Performance - procedura di memorizzazione	53
PFX (Traccia Pattern Play Effects)	205
PFX (Play Effects)	187, 220, 241
PFX (Impostazioni relative a Play Effects)	195
Phase	103, 135
Phaser	133
Picking P Kf (Picking Position KeyFollow)	127
Picking Pos (Picking Position)	127
PickingNotch	127
Pickup Notch	127
Pickup P Kf (Pickup Position KeyFollow)	127
Pickup Pos (Pickup Position)	127
Pickup Type	124, 127
PITCH	83, 111, 146
PITCH (Pitch Control)	103
PITCH (Pitch Parameters)	108, 117
Pitch Bend Lower	103, 169
Pitch Bend Upper	103, 169
Pitch Coarse	128, 130, 132, 133, 135, 138

Pitch EG Depth	144
Pitch EG VelSens (PEG Velocity Sensitivity)	144
Pitch Fine	128, 132, 138
Pitch Related Settings for Arpeggio	240
Play Effects & Groove Quantization	64
Play Effects Thru	185, 220, 239
Play - Modo	175
PMD (Pitch Modulation Depth)	102, 147
PNCH (Punch In)	195
Polarità	135
Polifonia	45, 78
Port (Portamento)	169
Port Mode (Portamento Mode)	104, 169
Port Sw (Portamento Switch)	103, 169
Port Time (Portamento Time)	103, 169
Pos High Kf (Position High KeyFollow)	125
Pos Hmid Kf (Position High Mid KeyFollow)	125
Pos Lmid Kf (Position Low Mid KeyFollow)	125
Pos Low Kf (Position Low KeyFollow)	125
Position	125
Post EQ	109
Potenzialità del Modo Performance	49
Procedura di attivazione	24
PRE (Preset)	170
Pre Gain	136
Pre LPF (Low Pass Filter)	136
Precauzioni	259
Precauzioni per installare schede opzionali	278
Precauzioni nell'acquisto di SIMM DRAM	279
Preparazione	279, 285
Procedura base di Wave Edit (creare una nuova onda)	151
Procedura per assegnare elementi ai tasti, e per l'editing	142
Procedura per creare un Template User	190
Procedura per le operazioni nel modo Disk	261
Procedura per eseguire un Job	148, 154, 172, 182, 207, 228, 249
Procedura per eseguire Undo/Redo	218
Procedura per Sampling 1 (campionare da unità esterne come un microfono)	177
Procedura per Sampling 2 (ricampionare dal generatore sonoro interno/ memoria)	178
Procedura per impostare Play Effects	187, 221, 241
Procedura per le operazioni in modo Utility	270
Procedura per la registrazione Step	200, 225, 247
Procedura memorizzazione Voci	48
Proteggere i dati (Write-protect Tab)	260
Ptn	229
PTN (Pattern)	219, 223, 261, 264, 267
PTN (Pattern Track)	205
Ptn No (Pattern Number)	194
Ptn Tr (Pattern Track)	195
Pulizia della testina del disk drive	259
Pulsanti funzione dopo la selezione del menu base	262
Pulse Width	130
Punch	62
Put Phrase	232
PWM (Pulse Width Modulation)	130
PWM Depth (Pulse Width Modulation Depth)	130
PWM DepthVel (Pulse Width Modulation Depth Velocity)	130
PWM Src (Pulse Width Modulation Source)	116

Q

Quant (Quantize value)	191
Quantize	212, 234, 256
Qunt (Quantize Value)	212, 234, 256

R

Random Depth	97, 145
Range	217, 236, 258
Rate	189, 215, 216, 235, 236, 257
Rate (Swing Rate)	213, 235, 256
Registrazione Real Time	224, 246
Registrazione Real Time: Pattern	196
Registrazione Real Time: PFX	197
Registrazione Real Time: Tempo	198
Registrazione Real Time: Tr1-Tr16	196
Registrazione Step	225, 246
Registrazione Step - videata	198, 225, 246
Registrazione Step: Tr1-Tr16	198
Rec From-To	194
Rec Mode (modo di registrazione)	176
Recall Perform (richiamare Performance)	173
Recall Voice (richiamare Voci)	149
Receive GM On	274
Receive Pgm Chng (Receive Program Change)	274
Record Mode & Input Settings	70
Recording Mode (modo registrazione)	195, 224, 246
Registrazione il campione	71
Recv Note Off (Receive Note Off)	145
Riferimenti	75
Rel (Rel 1/2) Time	99
Rel1 Level	99
Rel1/Rel2 Level (Release 1/2 Level)	85, 96
Rel1/Rel2 Time (Release 1/2 Time)	85, 96
Relative & Absolute Controller Knob Data Entry	47
Release Level	109
Release Mode	99
Release Time	109, 111, 119, 121, 168
ReleaseTime	129, 133, 134, 137
REMAP	104
Replace	62
req Vel (Frequency Velocity)	88
Reso (Frequency Characteristics)	90
Reso (Resonance)	88, 91
Reso Random (Resonance Random)	88
Reso Vel (Resonance Velocity)	88
Reso. Vel (Resonance Velocity)	91
Resonance	110, 118, 126, 128, 129
Recupero dei dati della fabbrica	27
Rev (Reverb)	106, 107, 162
Rev Pan (Reverb Pan)	106, 162
Rev Return (Reverb Return)	106, 162
Rev Send (Reverb Send)	106, 145, 165
Rev Type (Reverb Type)	161
Riverbero	65
Ribbon Controller - Modo	276
Ribbon - Modo	160
Ring Mod (Ring Modulator)	138
Ring Mod Level (Ring Modulation Level)	120
RNAM (File Rename)	268
Rndm (Random)	101
RPLC (Replace)	195, 246
RPLC(Replace)	224
RPN (Registered Parameter Number)	203

S

S.FreqCoarse (Sub Frequency Coarse)	139
S.FreqFine (Sub Frequency Fine)	139
S.Mod Depth (Sub Modulation Depth)	139
S.Mod EG (Sub Modulation Envelop Generator Depth)	139
S.Mod EG Vel (Sub Modulation Envelop Generator Velocity)	139

Sample - banco	144, 145, 146, 152, 175
Sample destination data (To)	267
Sample Edit - Modo	179
Sample Job - Modo	182
Sample - Modo	175
Sample - Numero	144, 145, 146, 152, 175
Sample Play	145
Sample Play - Modo	175
Sample Record - Modo	176
Sample source data (From)	266
Sampling - campionamento	69
SAVE (File Save)	263
Salvare campioni su disco	71
SCALE	83, 94, 97, 108, 117
Scene Control (Scene Morphing)	58
Scene Controller Assign	276
Scene - richiamare & selezionare	57
Scene - inserire & rimodellare	57
SCF (Static Control Filter)	86
SCSI ID	276
SCSI Interface (Option)	21
SET	111
Seismic	140
Selezione di una Performance	157
Selezione per categoria	38
Selezione di Voci	76
Self FM	135
Sens (Quantize Sensitivity)	213, 235, 256
SENS (Sensitivity)	93
SEQ (Sequencer Setup)	272
SEQ (Tr1-16: Sequence tracks 1-16)	202
Sequence - Editing	63
Sequence - Modi di registrazione & Editing	62
Sequencer - Funzioni	60
SET (Controller Set)	104, 123, 141
SET(Controller Set)	147
Shift Event	218, 237, 258
Shift Note	217, 236, 257
Sistema Effetti EX	65
Size	210
SMF (MIDI File)	260, 264, 267
SMPL (Sample)	152
SmpIPlay (Sample Play)	152, 179
SONG	185, 194, 261, 264, 267
SONDIUS-XG	6
Song - Controllo	187
Song Edit - Modo	201
Song Job - Modo	206
Song - Modo	185
Song Play - Modo	185
Song Record - Modo	193
SOUND - suono	167
Source - sorgente	176
Source Part - parte sorgente	173
Source Performance Number	173
Specifiche Tecniche	295
Speed	101, 103, 147
Spiegazione di ogni tipo di FDSP	124
Split Arpeggio	252
Split Keyboard	50
Split Pattern	230
Src Arp (Source Arpeggio)	250, 251, 252
Src Event (Source Event)	218, 237, 258
Src Meas (Source Measure)	209, 231, 253
Src Ptn (Source Pattern)	229, 230, 232
Src Sample (Source Sample Bank)	183
Src Sample (Source Sample Number)	183, 184

Src Song Track (Source Song Track)	232, 253
Src Sw (Source Switch)	104
Src Track (Source Track)	208, 209, 230, 231, 251, 252
Src Trk (Source Track)	253
Src Wave (Source Wave)	155
Src(Source)	194
Src1 Sample (Source 1 Sample Number)	184
Src2 Sample (Source 2 Sample Number)	184
SrcTrack (Source Track)	230, 251
SrcTrk (Source Track)	229, 230
START (Start Point)	181
Start Offset	144
Start/End	184
StartOfs (Start Offset)	152
Step	63, 195, 224, 246
Str (Quantize Strength)	188
Streng (Quantize Strength)	213, 235, 256
Struttura generale del sistema	42
Sub Pitch	138
Sustain Level	111, 119, 120
Sustain Lvl (Sustain Level)	133, 140
Sync	100, 103, 114, 147, 273
SYN (Synth All)	264, 265
SYN (Synthesizer Setup)	270
Sync Depth	114
Sync Pitch	114
Sync Src (Sync Source)	114
Synth All	260
SysEX Interval (System Exclusive Interval)	273
System - effetti	65
System - inizializzazione	27
System - panoramica	40
Sythn All destination data (To)	266
Sythn All source data (From)	266

T

T-Ch (Transmit Channel)	192, 222
TCH (Transmit Channel)	192, 222
Tempo	186, 220, 239
TEMPO (Tempo Track)	206
Tempo Ctrl (Tempo Control)	79, 161
TG (Tone Generator)	192, 222
Thin Out	210, 232, 254
Thru	90, 93
Thru Gain	92
Time	208, 210, 231, 252
Tim (Timing)	188
Times	209, 231, 253
Time K.Follow (Time KeyFollow)	119, 120
Time Scale	85, 95, 98
Time Signature	186, 194, 199, 220, 224, 239, 246
Time Stretch	208, 231, 252
TOP	181
To Key: Oct	258
To Note	236
To Note(destination note)	217
Tornado	136
Total Volume	160
Tr (Track Number)	188, 191
TR(Track)	190, 192, 222
Traccia Pattern Play Effects (PFX)	195
Traccia Pattern	194
Tracce 1-16	194
Traccia 194, 208, 209, 210, 211, 212, 215, 216, 217, 218, 224, 229, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 246, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258	
Traccia (Source Track)	232

Traccia - numero	185, 198, 219, 239
Track Section	185, 219, 239, 242
Transpose	190, 217, 236, 257
Trigger	176
Trigger Level	177
Trns (Transpose)	190
Trns MIDI A/B	275
Trns MIDI A/B (Transmit to MIDI A/B)	165
Trns Sw (Transmission Switch)	169
TrnsMIDI A/B (Transmit MIDI A/B)	271
TUNE	143
Type (tipo) .. 86, 105, 124, 148, 160, 161, 188, 191,	211, 233, 255
Tipi di Dati	260
Tipi di File	260
Tipi di Dati sorgente (source)	174

U

UNDO/REDO	218, 237, 258
Unit	222, 242
Uso dei pulsanti cursore nella registrazione Step	198
Utility - Modo	270

V

Val (Quantize value)	188
VCE (Voice)	264, 266
VCF (Voltage Controlled Filter)	118
VCO (Voltage Controlled Oscillator)	114
VCO1 Level	119
VCO1 ModSw (VCO1 Modulation Switch)	116
VCO1/2 Edge	115
VCO1/2 Freq Fine (VCO1/2Frequency Fine)	114
VCO1/2 FreqCoarse (VCO1/2Frequency Coarse)	114
VCO1/2 Mod (VCO1/2Modulation)	116
VCO1/2 Mod Src (VCO1/2 Modulation Source)	116
VCO1/2 PitchScale	115
VCO1/2 PulseWidth	116
VCO1/2 PWM (Pulse Width Modulation)	116
VCO1/2 Wave	115
VCO2 Level	120
Vel (Swing Velocity)	214, 235, 256
Vel (Velocity)	101, 188, 189
Vel Depth (Velocity Depth)	79
Vel Limit High (Velocity Limit High)	82, 146, 153
Vel Limit L/H (Vel Limit Low/High)	166
Vel Limit Low (Velocity Limit Low)	82, 146, 153
Vel Offset (Velocity Offset)	79
Vel Sens/Ofst (Velocity Sensitivity/Offset)	167, 271
Vel Xfade (Velocity Cross Fade)	82, 146
Vel(Velocity)	240
VelCurve (Velocity Curve)	166, 271
Velocity	199
Velocity Switching	50
VelOfst (Velocity Offset)	191
Vel→EG (Velocity→EG)	83
Vib (Vibrato)	168
VibDelay (Vibrato Delay)	168
VibDepth (Vibrato Depth)	168
VibRate (Vibrato Rate)	168
Vibrato Delay	111
Vibrato Depth	111
Vibrato Speed	111
Virtual Acoustic Synthesis (solo EX5 e EX5R)	30
VL "Instrument" o "Wave"	30
VL + AWM - Voci	32
VL Mono/Poly (VL Monofonico/Polifonico)	108
VL - Priorità	108

VL - Panoramica del sistema	32
Voice	260
Voce Normal (Elemento AN)	112
Voce Normal (Elemento AWM)	77
Voce Normal (Elemento VL) (solo EX5/5R)	107
Voci Normal & Voci Drum	39
VOICE (Voice Mode Setup)	271
Voci & Performance - Selezione	36
Voice destination data (To)	266
Voice Edit - Modo	76
Voice - Editing dal modo Performance	52, 159
Voice Job - Modo	148
Voice - Modo	75
Voice Mode Setup	76
Voice Play - Modo	75
Voice Play - Videata	75
Voice source data (From)	266
Voice - Struttura & Consigli di Editing	40
Voice - Tipi di voci	77
Volume	79, 120, 164

W

Water	128
WAVE ..80, 100, 102, 108, 116, 144, 147, 155, 260,	264, 266
Wave - Display	181
Wave Edit - Modo	150
Wave Job - Modo	154
Wave Play	81
Wave Start	180
Wave Type	179
WAVE-EDIT	81, 108
WavePlay	108
Wave - onde per punti di Start/Top/End e Funzione Magnifying	181
Wet Gain	138
Wet Level	129, 133, 134, 136, 138
Wet Vel (Wet Level Velocity)	136, 138
Word Clock	277

Z

ZONE	82, 117, 146, 153
Zone Graphical - Display	82, 152, 154

Fotocopia questa pagina.

Compila e rispeditisci in busta chiusa il coupon sotto riportato a:

YAMAHA MUSICA ITALIA S.p.A.
SERVIZIO ASSISTENZA CLIENTI
V.LE ITALIA, 88 - 20020 LAINATE (MI)

Per informazioni tecniche:

YAMAHA-LINE 02/ 93572760
TUTTI I GIORNI DALLE 14.30 ALLE 17.15

... Se trovate occupato... inviate un fax al seguente numero:

02/ 93572119

... Se avete la posta elettronica (e-mail):

yline@infomta.post.yamaha.co.jp

Cognome	Nome		
Ditta/ Ente			
Indirizzo			
CAP	Città	Prov.	
Tel.	Fax	E-mail	
Strumento acquistato			
Nome rivenditore		Data acquisto	
<i>Sì, inseritemi nel vostro data base per:</i>			
<ul style="list-style-type: none">● <i>Poter ricevere depliantis dei nuovi prodotti</i>● <i>Ricevere l'invito per le demo e la presentazione in anteprima dei nuovi prodotti</i>			
Per consenso espresso al trattamento dei dati personali a fini statistici e promozionali della vostra società, presa visione dei diritti di cui all'articolo 13 legge 675/1996.			
_____		_____	
Data		FIRMA	

YAMAHA

YAMAHA MUSICA ITALIA SpA

Viale Italia 88 - 20020 Lainate (MI) - Tel. 02/ 93577.1 Fax 02/ 9374708