

KORG

1 3

ITALIANO
OS Ver. 2.00
MAN0001094



Manuale di istruzioni

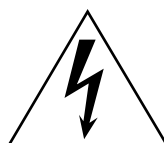
Importanti istruzioni relative alla sicurezza

- Leggete tutte le istruzioni.
- Conservate le istruzioni per qualsiasi riferimento futuro.
- Osservate scrupolosamente tutte le avvertenze fornite.
- Seguite tutte le istruzioni.
- Evitate di utilizzare il dispositivo in prossimità dell'acqua.
- Impedite qualsiasi contatto tra gli apparati elettrici e l'acqua o altri tipi di liquido. Non collocate recipienti contenenti acqua sopra o nelle immediate vicinanze dell'apparato.
- Per la pulizia, usate solo un panno asciutto e morbido.
- Evitate di ostruire qualsiasi presa di ventilazione, ed installate il dispositivo secondo le direttive fornite dal produttore.
- Non collocate il prodotto in prossimità di fonti di calore, come per esempio radiatori, termoconvettori, stufe e qualsiasi altro apparato (come per esempio amplificatori) in grado di generare calore.
- Evitate di modificare la spina polarizzata o predisposta per la messa a terra. Una spina polarizzata è provvista di due connettori, di cui uno leggermente più largo. Una spina tripolare invece è fornita di due connettori più uno con compiti di messa a terra. Il connettore più grande della spina polarizzata ed il terzo connettore della spina tripolare rappresentano elementi che garantiscono la sicurezza in caso di corto circuiti. Qualora la presa di corrente del vostro impianto elettrico non sia compatibile con la spina fornita con il prodotto, consultate un tecnico specializzato per la sostituzione o l'adeguamento della presa di rete (solo per U.S.A. e Canada)
- Evitate di sottoporre a calpestio o piegare eccessivamente il cavo di alimentazione elettrico, specialmente in prossimità dello strumento o della presa di rete.
- Utilizzate esclusivamente gli accessori e le opzioni consigliati dal produttore.
- Disconnettete lo strumento dalla presa di corrente durante i temporali o quando non ne prevedete l'uso per un lungo periodo di tempo.
- Lo spegnimento dell'unità non ne determina un completo isolamento dalla rete elettrica, per cui è consigliabile estrarre la spina dalla presa di corrente qualora non si preveda l'uso dello strumento per un periodo di tempo piuttosto prolungato.
- Affidate qualsiasi tipo di manutenzione al personale specializzato. Gli interventi di controllo dovrebbero essere richiesti nel caso in cui si accerti una qualsiasi anomalia dell'unità, dovuto per esempio al danneggiamento del cavo di alimentazione o della spina di corrente, ad eventuali shock da contatto con altri oggetti, alla penetrazione di liquidi all'interno dell'unità, all'esposizione dello strumento alla pioggia o all'umidità e qualsiasi altra causa che ne impedisca il corretto funzionamento.
- Non collocate l'unità ad una distanza eccessiva dalla presa di corrente elettrica.
- Evitate di posizionare ed utilizzare lo strumento in spazi angusti o scarsamente ventilati, come per esempio contenitori per il trasporto o simili.
- Utilizzate solo carrelli, supporti, treppiedi, staffe o tavoli specificamente predisposti ad accogliere attrezzatura professionale o comunque suggeriti dal produttore ed acquistabili come opzione. Prestate particolare attenzione nell'uso dei carrelli, per evitare incidenti e danni fisici a cose e/o persone durante gli spostamenti.



WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



Il simbolo in alto (una freccia racchiusa in un triangolo equilatero) avverte l'utente della presenza di elementi e dispositivi non isolati elettricamente, dalla potenza sufficiente ad indurre uno shock elettrico alle persone.



Il simbolo in basso (un punto esclamativo racchiuso in un triangolo equilatero) indica invece la presenza di importanti istruzioni relative all'operatività ed alla manutenzione cui far riferimento nella documentazione che accompagna il prodotto.

ATTENZIONE

L'utilizzo di una batteria diversa da quella prevista o suggerita dal produttore potrebbe provocare un'esplosione. Sostituire la batteria secondo le direttive fornite, e solo con una batteria dello stesso tipo o equivalente.

NOTA IMPORTANTE PER IL CONSUMATORE

Il presente prodotto è stato assemblato in base alle precise norme che regolano le specifiche tecniche ed il voltaggio dei prodotti così come richiesto da ciascun paese di destinazione per il quale ne è prevista la commercializzazione. Se avete acquistato l'unità via internet o mediante ordine postale/telefonico, siete tenuti ad accertare la conformità del prodotto ai requisiti di sicurezza richiesti dal paese nel quale intendete utilizzare lo strumento.

ATTENZIONE: L'uso del presente dispositivo in paesi per i quali non ne è prevista la commercializzazione o vendita potrebbe rivelarsi pericoloso, ed invalidare la garanzia offerta dal produttore/distributore.

Conservate lo scontrino o la ricevuta come prova dell'avvenuto acquisto. In mancanza di questi potrebbe non essere possibile usufruire della garanzia offerta dal produttore/distributore.

Marchio CE per l'Armonizzazione degli Standard Europei

Il marchio CE apposto sui prodotti della nostra azienda per gli apparati funzionanti in CA sino al 31 Dicembre 1996 ne indica la conformità alla Direttiva EMC (89/336/EEC) e alla Direttiva sul marchio CE (93/68/EEC).

Il marchio CE apposto dopo il 1° Gennaio 1997 ne indica la conformità alla Direttiva EMC (89/336/EEC), alla Direttiva sul marchio CE (93/68/EEC) e alla Direttiva sulle Basse Tensioni (73/23/EEC).

Inoltre, il marchio CE apposto sui prodotti della nostra azienda per gli apparati funzionanti a Batteria ne indica la conformità alla Direttiva EMC (89/336/EEC) e alla Direttiva sul marchio CE (93/68/EEC).

Conservazione dei dati

I dati in memoria possono in certi casi andare persi a causa di errori da parte dell'utente. Salvate i dati importanti su dischetto. Korg non è responsabile per eventuali danni causati dalla perdita di dati.

Display

Alcune pagine del manuale mostrano il display con spiegazioni di una funzione o di un'operazione. Tutti i nomi dei suoni, dei parametri e i valori mostrati sono solo degli esempi e potrebbero non corrispondere a quanto realmente visualizzato dal display dello strumento.

Pulizia del display

Usate un panno morbido di cotone per pulire il display. Altri materiali, per esempio salviette di carta, possono graffiarlo e danneggiarlo. È possibile adoperare prodotti per la pulizia dei computer, purché siano concepiti appositamente per l'uso su schermi LCD.

Non spruzzate nessun liquido direttamente sullo schermo LCD. Inumidite invece con la soluzione detergente il panno con cui pulirete lo schermo.

Marchi registrati

Macintosh è un marchio registrato della Apple Computer, Inc. MS-DOS e Windows sono marchi registrati della Microsoft Corporation. TC-Helicon è un marchio registrato della TC Electronic, Inc. Tutti gli altri marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari.

Esclusione di responsabilità

Le informazioni contenute in questo manuale sono state attentamente riviste e controllate. A causa del nostro costante impegno a migliorare i nostri prodotti, le specifiche potrebbero differire da quanto descritto nel manuale. Korg non è responsabile per eventuali differenze tra le specifiche e la descrizione contenuta nel manuale d'istruzioni. Specifiche soggette a cambiamenti senza preavviso.

Garanzia

I prodotti Korg sono costruiti in accordo alle più rigorose normative elettriche e meccaniche in vigore in vari paesi del mondo. Questi prodotti sono garantiti in ogni paese esclusivamente dal distributore Korg. I prodotti Korg non venduti con apposita garanzia del costruttore o del distributore, o privi di numero di serie, non possono usufruire di assistenza sotto garanzia. Questa norma è ad esclusiva tutela del consumatore.

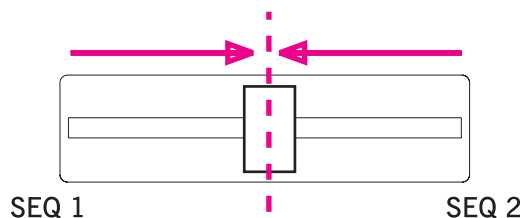
Servizio e assistenza al musicista

Per riparazioni, rivolgetevi al più vicino Centro di Assistenza Autorizzato Korg. Per gli ultimi aggiornamenti, seguite il link <http://www.korgpa.com>.

Copyright © 2003 Korg Italy Spa. Stampato in Italia.

Cursore BALANCE

All'accensione dello strumento, portate il cursore BALANCE in posizione centrale. In questo modo, sia il Sequencer 1 (SEQ1) che il Sequencer 2 (SEQ2) si troveranno al massimo volume, e non si correrà il rischio di avviare una Song senza udire nulla.



Indice generale

Introduzione

Pannello frontale	8
Pannello posteriore	16
Benvenuti!	19
L'esecuzione dal vivo	19
Indirizzi utili	19
Contenuto della scatola	20
Note sul presente manuale	20
Effettuare il backup (copia di sicurezza) dei file di sistema ..	20
Caricare il sistema operativo	21
Ripristinare i dati originali	21
Per iniziare	22
Collegare il cavo di alimentazione AC	22
Accendere e spegnere lo strumento	22
Controllare il Volume (Master & Acc/Seq)	22
Il cursore BALANCE	22
Cuffie	22
Uscite Audio	22
Ingressi Audio	23
Collegamenti MIDI	23
Pedale Damper	23
Demo	23
Il leggio	23
Glossario	24
Sound	24
Style	24
Tracce Keyboard (di tastiera)	24
Performance	25
Sequencer	25
Guida ai SIMBOLI	25
L'interfaccia in breve	26
L'interfaccia utente Color TouchView™	26
Modi operativi	27
Voci evidenziate e selezionate	27
Parametri non disponibili (in grigio)	27

Guida rapida

Accendere lo strumento ed ascoltare le song demo	30
Accendere lo strumento e visualizzare la schermata principale	30
Ascoltare le song demo	30
Ascoltare i Sound	31
Selezionare un Sound e suonarlo sulla tastiera	31
Suonare due o tre Sound contemporaneamente	33
Suonare un Sound diverso con ogni mano	35
Modificare il punto di Split	36
Alzare o abbassare l'ottava delle tracce Upper	37
Drawbar digitali	37
Selezionare e salvare le Performance	40
Selezionare una Performance	40
Salvare le impostazioni in una Performance	41
Selezionare e ascoltare gli Style	44
Selezionare e ascoltare gli Style	45

Tempo	46
Intro, Fill, Variation, Ending	47
Single Touch Settings (STS)	48
I Pad	48
Bilanciare il volume tra le tracce dello Style e la tastiera	49
Regolare il volume di ogni singola traccia	50
Modificare lo stato on/off delle tracce Style	51
Aggiungere accordi alla melodia suonata con la mano destra (funzione ENSEMBLE)	51
Song Play	53
Selezionare la Song da riprodurre	53
Riprodurre una Song	55
Modificare il volume delle tracce	56
Impostare lo stato on/off delle tracce della Song	58
Mixare due Song	59
Ascoltare un CD Audio	60
Il SongBook	62
Selezionare la entry desiderata dalla Lista Principale	62
Visualizzare il nome dell'artista o il genere musicale	63
Organizzare le entry	64
Cercare le entry	64
Aggiungere nuove entry	66
Creare una Custom List	67
Selezionare e utilizzare una Custom List	69
Selezionare una STS di SongBook	70
Cantare con un microfono collegato	71
Collegare il microfono	71
Armonizzare la voce	73
Porre in Solo la voce (TalkBack)	74
Bloccare le impostazioni del Voice Processor	74
Registrazione di una nuova Song	75
Accedere al modo Backing Sequence (Quick Record)	75
Prepararsi alla registrazione	76
Registrazione	77
Secondo passaggio di registrazione (Overdubbing)	78
Salvare la Song su disco	78

Riferimento

Selezionare i vari elementi	82
Finestra Sound Select	82
Finestra Performance Select	83
Finestra Style Select	83
Finestra Pad Select	84
Selezione STS	84
Finestra Song Select	84
Modo operativo Style Play	87
Impostazioni iniziali	87
L'interazione tra Style, Performance ed STS	87
Pagina principale (Vista Normal)	87
Pagina vista Style Tracks	89
Pannello Volume	90
Pannello STS Name	91
Pannello Mic	91
Pannello Sub-Scale	92
Pannello Pad	92
Pannello Split	93

Menu Edit	93
Struttura della pagina di Edit	93
Mixer/Tuning: Volume/Pan	94
Mixer/Tuning: FX Send	94
Mixer/Tuning: Tuning	95
Mixer/Tuning: Sub Scale	96
Effects: FX Select	97
Effects: FX A...D	97
Track Controls: Mode	98
Track Controls: Drum Volume	99
Track Controls: Easy Edit	99
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	100
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	101
Keyboard/Ensemble: Ensemble	101
Style Controls: Drum/Fill	102
Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around	103
Pad/Switch: Pad	103
Pad/Switch: Assignable Switch	104
Preferences: Style Preferences	104
Preferences: Global Setup	106
Menu di Pagina	107
Finestra di dialogo Write Performance	107
Finestra di dialogo Write Single Touch Setting	108
Finestra di dialogo Write Style Performance	108
Finestra di dialogo Write Global-Style Play Setup	108
Il banco DIRECT HD	109
Il banco DIRECT FD	110
Modo operativo Style Record	111
Import/Export degli Style	112
Entrare nel modo operativo Style Record	112
Uscire e salvare o annullare le modifiche	113
Ascoltare lo Style in modo Edit	113
Elenco degli eventi registrati	113
Pagina principale - Record 1	114
Pagina principale - Record 2	118
Procedura di registrazione dello Style	118
Menu Edit	121
Struttura delle pagine di Edit	121
Event Edit: Event Edit	122
Event Edit: Filter	124
Style Edit: Quantize	125
Style Edit: Transpose	125
Style Edit: Velocity	126
Style Edit: Cut	127
Style Edit: Delete	128
Style Edit: Delete All	129
Style Edit: Copy	129
Style Element Track Controls: Sound/Expression	130
Style Element Track Controls: Keyboard Range	131
Style Element Chord Table: Chord Table	131
Style Track Controls: Type/Trigger/Tension	131
Import: Import Groove	132
Import: Import SMF	133
Export: SMF	133
Menu di pagina	134
Finestra di dialogo Write Style	134
Finestra di dialogo Copy Sounds	135
Finestra di dialogo Copy Expression	135
Finestra di dialogo Copy Key Range	135
Finestra di dialogo Copy Chord Table	136
Finestra Overdub Step Recording	136
Modo Pad Record	138
Struttura dei Pad	138
Entering the Pad Record mode	138
Uscire salvando o cancellando le variazioni apportate	139
Ascoltare il Pad mentre ci si trova in modo Record/Edit	139
Pagina principale - Pad Record	139
Procedura Pad Record	141
Menu Edit	142
Struttura della pagina Edit	142
Event Edit: Event Edit	142
Pad Edit: Quantize	143
Pad Edit: Transpose	143
Pad Edit: Velocity	143
Pad Edit: Cut	144
Pad Edit: Delete	144
Pad Edit: Delete All	145
Pad Edit: Copy from Style	145
Pad Edit: Copy from Pad	146
Pad Track Controls: Sound/Expression	146
Pad Chord Table	147
Import: Import Groove	147
Import: Import SMF	148
Export: SMF	148
Menu di pagina	149
Finestra di dialogo Write Pad	149
Modo operativo Song Play	150
Controlli di trasporto	150
MIDI Clock	150
Master Volume, Sequencer Volume, Balance	150
Parametri della traccia	150
Standard MIDI File e Sound	150
Parametri Sound e messaggi NRPN	151
Tracce di Tastiera, di Sequencer e Pad	151
Pagina principale	151
Pagine Tracce Song 1-8 e 9-16	155
Pannello Volume	156
Pannello Jukebox	156
Pannello Lyrics (Testi)	157
Pannello STS Name	159
Pannello Mic	159
Pannello Sub-Scale	159
Pannello Pad	159
Pannello Split	159
Menu Edit	159
Struttura della pagina di Edit	159
Alternare la selezione dei due sequencer durante le operazioni di editing	160
Mixer/Tuning: Volume/Pan	160
Mixer/Tuning: FX Send	161
Mixer/Tuning: Tuning	162
Mixer/Tuning: Sub Scale	162
Effects: FX Select	162
Effects: FX A...D	163
Track Controls: Mode	163
Track Controls: Drum Volume	163
Track Controls: Easy Edit	163
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	163
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	164
Keyboard/Ensemble: Ensemble	164
Pad/Switch: Pad	164
Pad/Switch: Assignable Switch	164
Jukebox Editor	164
Groove Quantize	165
Preferences: Track Settings	166
Preferences: General Control	167

Menu di pagina	168
Finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup	169
Riprodurre i file MP3	169
Riprodurre le tracce del CD Audio	169
SongBook	170
Book	170
Book Edit 1	173
Book Edit 2	174
Custom List	175
List Edit	176
Lyrics/STS	177
Info	177
Menu di pagina	178
Modo operativo Sequencer	179
Controlli di trasporto	179
Le Song ed il formato Standard MIDI File	179
Le Song ed i Preset del Voice Processor	179
Sequencer Play - Pagina principale	179
Entrare in modo Record	181
Modo Record: Pagina Multitrack Sequencer	182
Modo Record: Pagina Step Record	184
Modo Record: Pagina Backing Sequence (Quick Record)	186
Modo Record: Pagina Step Backing Sequence	189
Menu Edit	192
Struttura della pagina di Edit	192
Mixer/Tuning: Volume/Pan	192
Mixer/Tuning: FX Send	193
Mixer/Tuning: Tuning	193
Mixer/Tuning: Sub Scale	194
Effects: FX Select	194
Effects: FX A...D	194
Track Controls: Mode	195
Track Controls: Drum Volume	195
Track Controls: Easy Edit	195
Event Edit: Event Edit	195
Event Edit: Filter	197
Song Edit: Quantize	197
Song Edit: Transpose	198
Song Edit: Velocity	198
Song Edit: Cut/Insert Measures	199
Song Edit: Delete	200
Song Edit: Copy	200
Song Edit: Move	201
Preferences: Global Setup	201
Menu di pagina	202
Finestra di dialogo Write Global-Sequencer Setup	202
Finestra Song Select	203
Finestra Save Song	203
Modo operativo Sound	205
I canali MIDI	205
Come selezionare gli oscillatori	205
Sound, Drum Sound, Digital Drawbars	205
Pagina principale	205
Pagina Digital Drawbars	207
Menu Edit	208
Struttura della pagina di Edit	209
Basic: Sound Basic	209
Basic: OSC Basic	210
Basic: Vel/Key Zone	211
DrumKit: Sample Setup (Drum Sounds)	211
DrumKit: Voice Mixer (Drum Sounds)	213
Pitch: Pitch Mod	213
Pitch: Pitch EG	215
Filter: Filter Type	216
Filter: Filter Mod	217
Filter: Filter LFO	219
Filter: Filter EG	219
Amp: Amp Level/Pan	221
Amp: Amp Mod	222
Amp: Amp EG	223
LFO: LFO1	225
LFO: LFO2	226
Effects: FX Select	226
Effects: FX1	227
Effects: FX2	227
Menu di Pagina	227
Finestra di dialogo Write Sound	228
Finestra di dialogo Copy Oscillator	228
Finestra di dialogo Copy FX	228
Finestra di dialogo Copy Drum Kit	229
Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)	230
Modo operativo Sampling	232
Entrare ed uscire dal modo Sampling	232
Procedura di registrazione (Sampling)	232
Menu Edit	233
Sampling: Record	233
Sampling: Edit	234
Sampling: Loop Edit	235
Sampling: Sampling Info	237
Time Slice	237
La procedura Time Slice	240
La procedura Extend	241
Multisample: Edit MS	242
Multisample: Key Assign	242
Menu di pagina	243
Finestra di dialogo Write Sample	244
Finestra di dialogo Write MultiSample	244
Finestra di dialogo Write Slice	245
Finestra di dialogo Delete Sample	245
Finestra di dialogo Delete Multisample	245
Finestra di dialogo Export Sample	246
Finestra di dialogo Export Multisample	246
Modo di edit Global	247
Cos'è e come è strutturato il modo Global	247
Pagina principale	247
Menu Edit	247
Struttura della pagina di Edit	248
General Controls: Basic	248
General Controls: Transpose Control	249
General Controls: Scale	250
General Controls: Lock	250
General Controls: Interface	252
Controllers: Pedal/Switch	253
Controllers: Assignable Sliders	253
Controllers: EC5	254
MIDI: MIDI Setup / General Controls	254
MIDI: MIDI In Control	255
MIDI: MIDI In Channels	256
MIDI: MIDI Out Channels	257
MIDI: Filters	257
Audio Output: Sty/Kbd	257
Audio Output: Seq1	258
Audio Output: Seq2	258
Audio Output: Drums	258

Audio Output: Audio In	259
Audio Output: Metro / S/PDIF	259
Audio Output: MP3/CD	260
Voice Processor Setup: Setup	261
Voice Processor Setup: Lead Voice	261
Voice Processor Setup: Dynamics / EQ	262
Voice Processor Setup: Talk	263
Voice Processor Preset: Preset	263
Voice Processor Preset: Thicken / Pitch	264
Voice Processor Preset: Voice Modeling	266
Voice Processor Preset: Harmony	267
Voice Processor Preset: Harmony Voices	268
Voice Processor Preset: Effects	270
Voice Processor Preset: Controls	271
Voice Processor: I moduli opzionali Pitch Correction e Voice Modeling	271
Armonizzazione ed Intonazione con il Voice Processor	272
Video Interface: Video Out	275
Touch Panel Calibration	275
Menu di pagina	276
Finestra di dialogo Write Global - Global Setup	276
Write Global - Finestra di dialogo Midi Setup	276
Write Global - Finestra di dialogo Talk Configuration	277
Write Global - Finestra di dialogo Voice Processor Setup	277
Write Global - Finestra di dialogo Voice Processor Preset	277
Ambiente di edit Disk	278
Supporti di memorizzazione e memoria interna	278
Selezione e de-selezione dei file	278
Tipi di file	278
Struttura del disco	279
Pagina principale	279
Struttura di una pagina	279
Strumenti di navigazione	280
Load	280
Save	283
Copy	286
Erase	288
Format	288
Utility	289
Preferences	290
USB/CD	291
USB/CD: USB	291
USB/CD: CD	292
Menu di pagina	295
Gestione dei dischi	296
Software supplementare	297
MIDI	298
Cos'è il MIDI?	298
Standard MIDI File	299
Lo standard General MIDI	299
Il canale Global	299
I canali Chord 1 e Chord 2	299
Il canale Control	299
Setup MIDI	299
Collegare il Pa1X ad una Master keyboard	300
Collegare il Pa1X ad una fisarmonica MIDI	300
Collegare il Pa1X ad un sequencer esterno	301
Controllare altri strumenti dal Pa1X	302

Appendice

Dati originali	304
Style	304
Style Element	308
Single Touch Settings (STS)	308
Sound	309
Drum Kit	316
Tabelle Drum Kit	317
Multisample	333
Drum Sample	336
Performance	339
Pad	341
Elenco dei suoni assegnati ai Pad nelle versioni di sistema operativo precedenti alla 2.0	344
MIDI Setup	345
Effetti	346
Schemi	346
Sorgenti di modulazione dinamica	346
Filter/Dynamic	347
Pitch/Phase Mod.	357
Mod./P.Shift	366
ER/Delay	371
Reverb	377
Mono - Mono Chain	379
Parametri assegnabili	394
Elenco delle funzioni assegnabili allo Switch a Pedale ed alla pedaliera EC5	394
Elenco delle funzioni assegnabili all'Assignable Pedal ed ai cursori Assignable Slider	395
Elenco delle funzioni assegnabili agli Assignable Switch	396
Elenco delle funzioni assegnabili ai Controller di tipo Continuo per il Voice Processor	397
Elenco delle funzioni assegnabili agli Switch per il Voice Processor	397
Scale	398
MIDI Controller	399
MIDI Implementation Chart	400
Parametri	401
Parametri del pannello di controllo e dei modi operativi	401
Parametri Style, Pad e Song	407
Accordi riconosciuti	408
Installare l'hard disk (solo Pa1X)	410
Installare il drive CD-RW	412
Installare il modulo RAM opzionale	414
Installare le schede opzionali ROM	416
Installare l'interfaccia video (VIF3)	418
NTSC, PAL, SECAM	418
Precauzioni	418
Elenco delle parti	418
Installazione in Pa1X Pro	419
Installazione su Pa1X	420
Collegamento e configurazione	421

Installare la scheda MP3 (EXBP-MP3)	422
Precauzioni	422
Elenco delle parti	422
Installazione	423
Registrazione dei file MP3	425
Note	426
Scorciatoie	427
Soluzione dei problemi	428
Specifiche tecniche	430
Indice analitico	432

Pa21

professional
arranger



Pa21

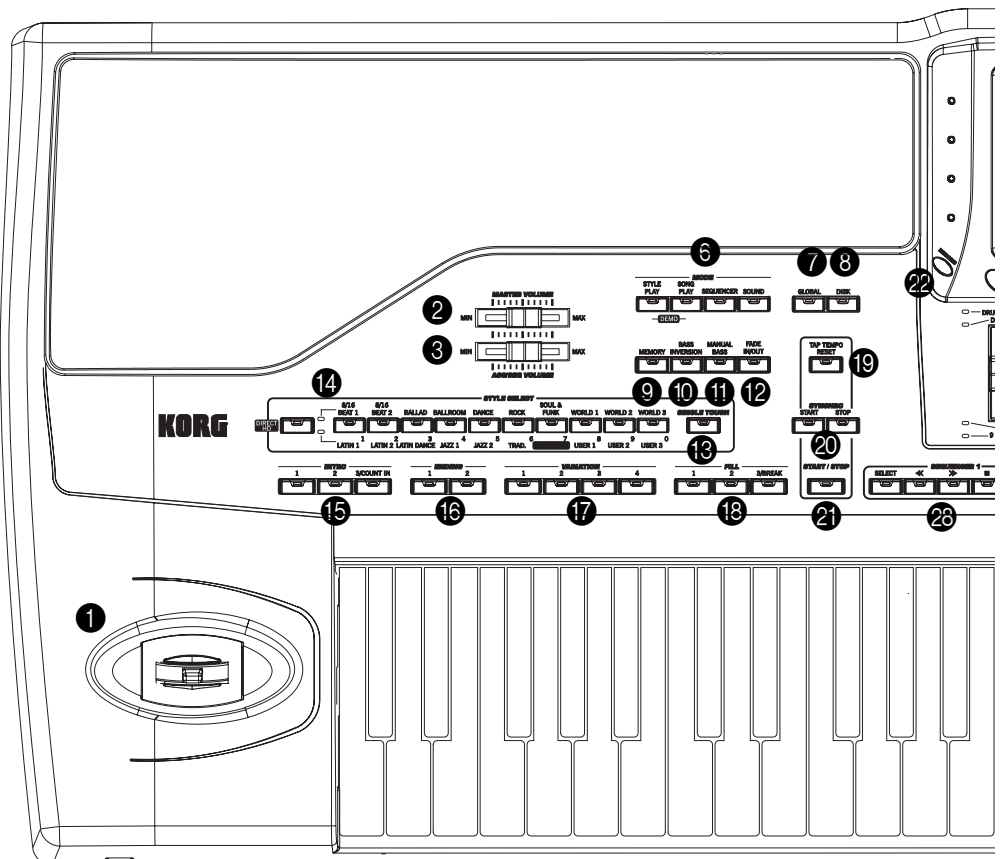
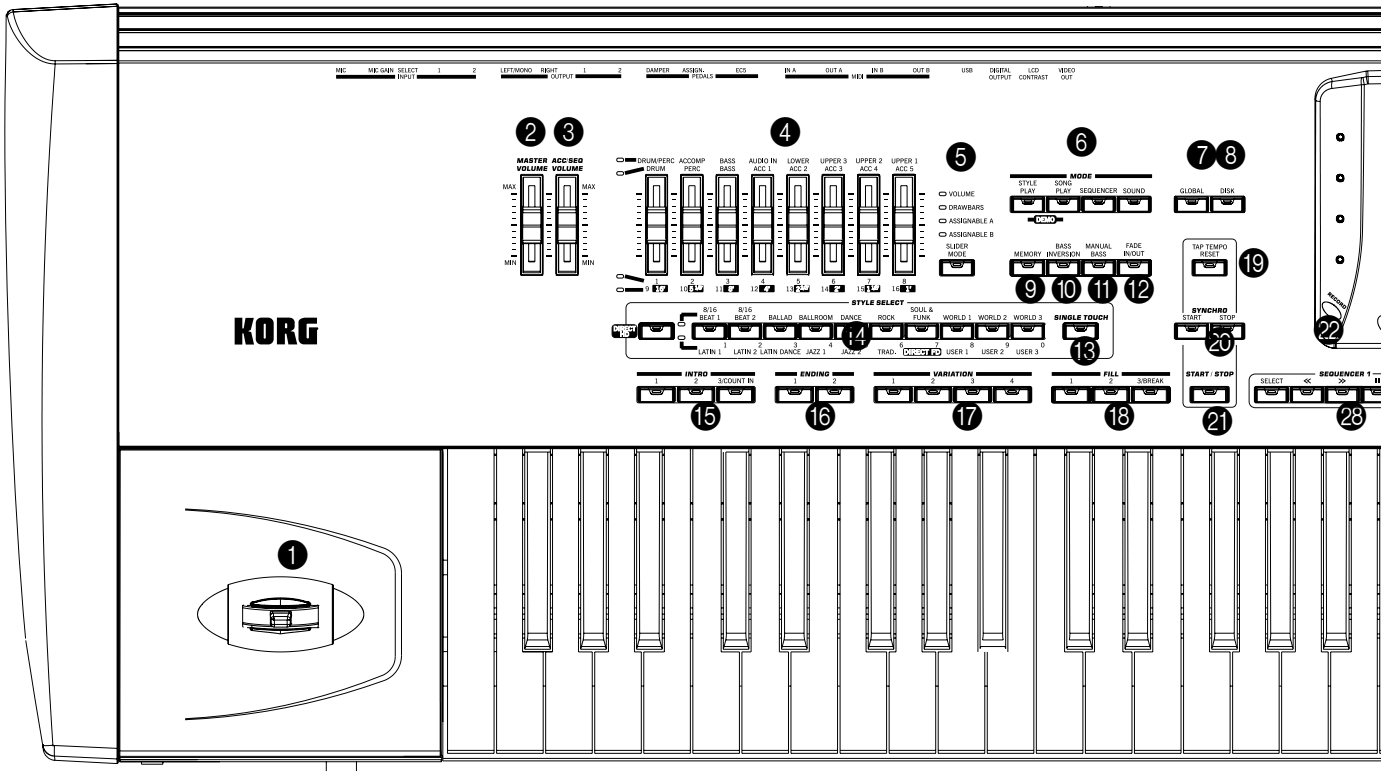
professional
arranger

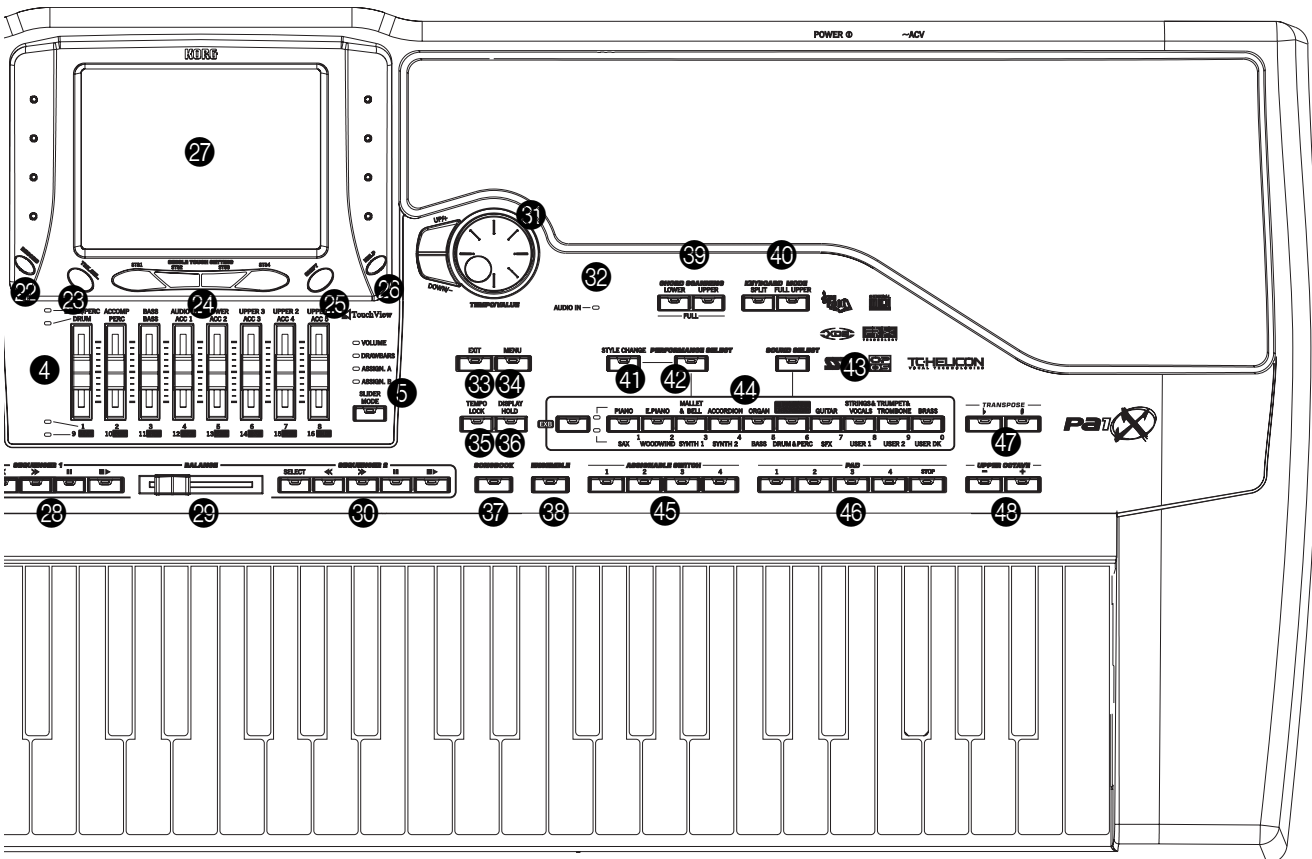
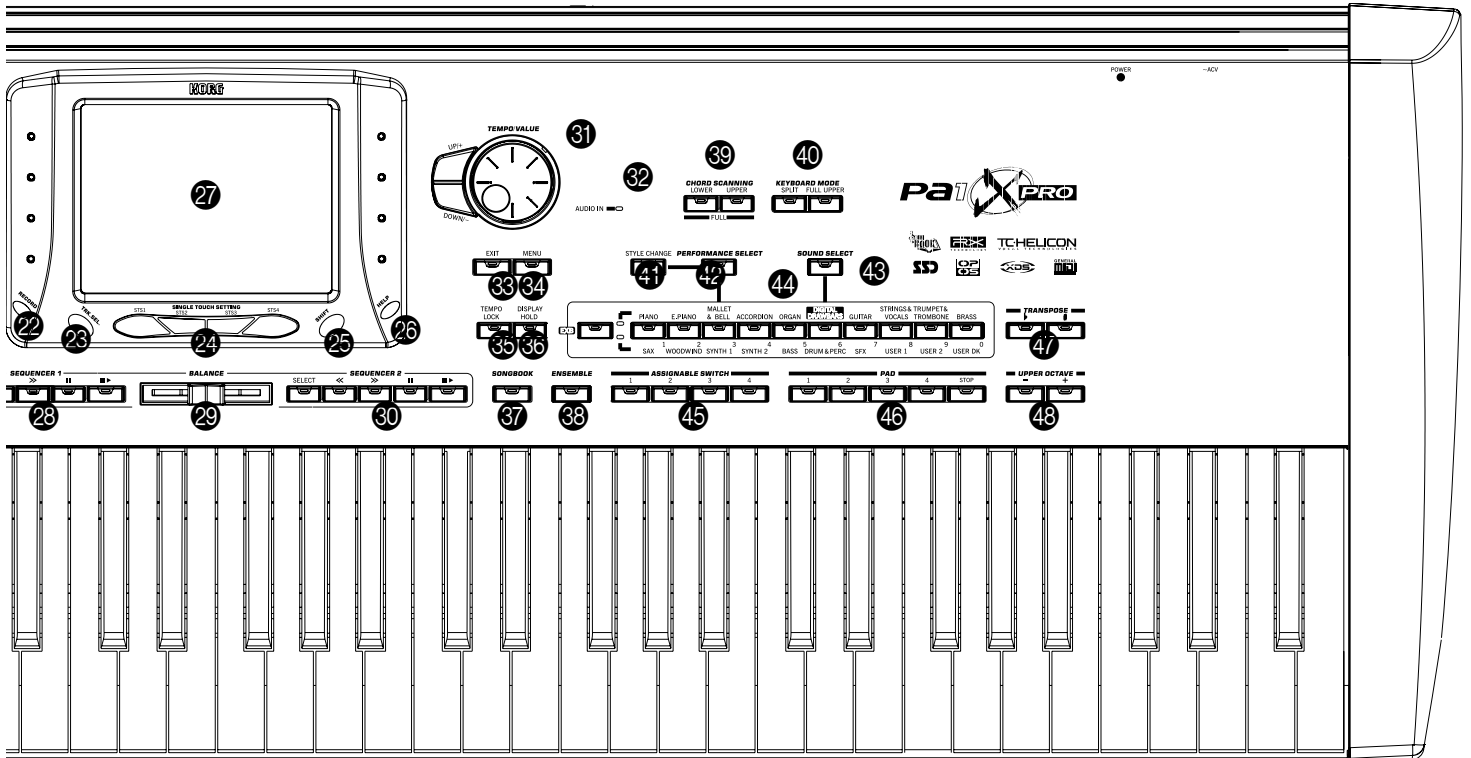


PRO

Introduzione

Pannello frontale





1 JOYSTICK

Il joystick consente di ottenere diversi tipi di effetti, e ciò in base alla direzione del suo movimento.

- X (+/-) Effetto di Pitch Bend (modifica dell'intonazione). Il movimento del joystick verso sinistra (-) abbassa l'intonazione della nota suonata. Quello verso destra (+) lo incrementa.
- Y+ Effetto di Modulazione, attivato dal movimento del joystick in avanti.
- Y- Effetto assegnato nel modo Sound, attivato dal movimento del joystick indietro.

2 MASTER VOLUME

Cursore incaricato di controllare il volume generale dello strumento, che influisce sugli altoparlanti integrati (solo sul Pa1X), sulle uscite audio principali LEFT/MONO e RIGHT e sul volume della presa HEADPHONES (cuffie). Il cursore non agisce sul segnale inviato alle uscite ausiliarie 1 e 2.

Il cursore controlla inoltre il volume del segnale in ingresso al connettore MIC, ma non quello in entrata agli ingressi di linea (1 e 2).

Attenzione: Con il volume al massimo, alcune Song, Style o Sound dall'arrangiamento particolarmente ricco potrebbero causare la distorsione del suono in uscita dagli altoparlanti interni del Pa1X durante i picchi di segnale. Nel caso ciò dovesse accadere, abbassate leggermente il Master Volume.

3 ACC/SEQ VOLUME

Cursore che gestisce il volume delle tracce di accompagnamento (modo Style Play) o delle tracce della Song, fatta eccezione per le tracce di tastiera (modi Song Play e Sequencer). Il cursore controlla solo il volume relativo, il cui valore massimo è determinato dalla posizione del cursore MASTER VOLUME.

4 CURSORI ASSEGNABILI

►GBL^{Gbl}

Cursori la cui funzione può essere assegnata secondo necessità (vedi "Controllers: Assignable Sliders" a pagina 253). Sono disponibili quattro modi operativi, selezionabili con la pressione del tasto SLIDER MODE (vedi sotto).

5 SLIDER MODE

►PERF ►STS ►STS^{SB}

Tasto che permette di selezionare uno dei quattro modi operativi per i cursori assegnabili.

- VOLUME Ogni cursore controlla il volume della corrispondente traccia mostrata sul display.
- DRAWBARS Ogni cursore gestisce la corrispondente drawbar del Sound Digital Drawbars selezionato.
- ASSIGN. A Opzione che rappresenta il primo set d'impostazioni per i cursori assegnabili.
- ASSIGN. B Secondo set d'impostazioni per i cursori assegnabili.

6 Sezione MODE

Ciascuno dei presenti tasti richiama uno dei modi operativi dell'arranger. La selezione di un modo esclude automaticamente gli altri.

STYLE PLAY Tasto per l'accesso al modo operativo Style Play, che permette la riproduzione degli Style (accompagnamento automatico) e/o fino a quattro tracce di tastiera (Keyboard track).

Nella pagina principale, le tracce di tastiera sono mostrate sulla parte destra del display; la pagina è accessibile mediante la pressione del tasto EXIT da una qualsiasi delle pagine di edit Style Play. Per selezionare la pagina da un modo operativo diverso, premete il tasto STYLE PLAY per ripristinare il modo Style Play. Se sul display non appaiono le tracce di tastiera, premete il tasto TRK. SEL. per visualizzarle.

Lo Style Play rappresenta il modo operativo di default dello strumento.

SONG PLAY Tasto per l'accesso al modo operativo Song Play, che permette la riproduzione, direttamente da disco, delle Song in formato Standard MIDI File (SMF) o (come opzione) dei file MP3 ed Audio CD. Dato che il Pa1X è provvisto di due sequencer, è anche possibile riprodurre due Song contemporaneamente, gestendone il mix grazie al cursore BALANCE.

Oltre alle tracce della Song, è possibile riprodurre fino a quattro tracce di tastiera da sovrapporre alla Song stessa. Nella pagina principale, le tracce di tastiera sono mostrate sulla parte destra del display; la pagina è accessibile mediante la pressione del tasto EXIT da una qualsiasi delle pagine di edit Song Play. Per selezionare la pagina da un modo operativo diverso, premete il tasto SONG PLAY per ripristinare il modo Song Play. Utilizzate il tasto TRK. SEL. per alternare sul display le tracce di tastiera a quelle della Song.

SEQUENCER Tasto per l'accesso al modo operativo Sequencer, che consente di riprodurre, registrare o modificare le Song. Il modo Backing Sequence permette la registrazione di una nuova Song basata sulle tracce di tastiera e Style, ed il susseguente salvataggio come un nuovo Standard MIDI File.

SOUND Tasto per l'accesso al modo operativo Sound, che consente la riproduzione dei singoli Sound con la tastiera ed il rispettivo editing. La pressione del tasto RECORD determina l'accesso al modo operativo Sampling, che permette l'uso del campionario integrato del Pa1X.

Il Pa1X è fornito anche di un modo DEMO, al quale è possibile accedere premendo simultaneamente i tasti STYLE PLAY e SONG PLAY. Questo consente l'ascolto di alcuni brani dimostrativi che aiutano da subito a comprendere tutta la potenza sonora di cui è capace il Pa1X.

7 GLOBAL

Tasto che richiama l'ambiente di edit Global, che permette l'impostazione di molti parametri che influiscono sulle funzionalità dell'intero strumento. Il modo Global si sovrappone al modo operativo corrente, che rimane quindi in funzione sullo sfondo. Per uscire dal modo Global e ripristinare il modo operativo corrente, premete il tasto EXIT.

8 DISK

Tasto che consente di richiamare l'ambiente operativo Disk, nel quale è possibile eseguire diverse operazioni relative ai file ed ai dischi (Load, Save, Format, etc...). Il modo Disk si sovrappone al modo operativo corrente, che rimane quindi in funzione sullo

sfondo. Per uscire dal modo Disk e ripristinare il modo operativo corrente, premete il tasto EXIT.

9 MEMORY ▶SB

Tasto che determina lo stato on/off della funzione Lower e Chord Memory. Il modo operativo del tasto (solo Chord Memory oppure Lower/Chord Memory) può essere specificato nella pagina di edit "Preferences: Style Preferences" (del modo Style Play, vedi pagina 104). Quando il tasto controlla la funzione Lower/Chord Memory, le due opzioni on/off consentono rispettivamente di:

Nota: Questa funzione può essere attivata automaticamente suonando più forte sulla tastiera. Vedi "Velocity Control" a pagina 105.

ON Mantenere in memoria il suono assegnato alla sinistra del punto di split e l'accordo per l'accompagnamento automatico, anche dopo aver rilasciato la pressione dalle note della tastiera.

OFF Interrompere il suono e gli accordi generati nel momento in cui si rilasciano le note premute sulla tastiera.

10 BASS INVERSION ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tasto che determina lo stato on/off della funzione Bass Inversion.

Nota: Questa funzione può essere attivata automaticamente suonando più forte sulla tastiera. Vedi "Velocity Control" a pagina 105.

ON Opzione che permette di far riconoscere la nota più grave di un accordo come tonica quando questo è suonato come rivolto. Ciò permette di specificare accordi dalla forma complessa, come per esempio Am7/G o "F/C".

OFF Opzione che consente di far riconoscere la nota più grave dell'accordo come parte dell'accordo, e non necessariamente come tonica.

11 MANUAL BASS ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tasto che specifica lo stato on/off della funzione Manual Bass.

Nota: Alla pressione del tasto MANUAL BASS, il volume della traccia di basso è automaticamente impostato sul valore massimo consentito. Il volume originale è ripristinato nel momento in cui si disattiva (off) il tasto MANUAL BASS.

ON Opzione che determina l'interruzione dell'accompagnamento automatico (tranne che per le tracce Drum e Percussion), per consentire la riproduzione manuale della traccia Bass nel registro Lower della tastiera. Per ripristinare nuovamente l'accompagnamento automatico, premete uno dei tasti CHORD SCANNING.

OFF Impostazione che permette la riproduzione automatica della traccia Bass da parte dello Style.

12 FADE IN/OUT

Quando lo Style non è in riproduzione, la pressione del presente tasto consente di avviare lo stesso con un crescendo di volume (fade-in; da volume zero al massimo).

Quando lo Style è in riproduzione, la pressione del tasto ne determina l'interruzione con una graduale diminuzione del volume (fade-out).

Non è necessario in questo caso premere il tasto START/STOP per avviare/arrestare lo Style.

13 SINGLE TOUCH

Tasto che imposta lo stato on/off della funzione Single Touch.

ON Opzione che consente, quando si sceglie uno Style diverso (o di nuovo lo stesso Style), la selezione automatica della Single Touch Setting (STS1), che a sua volta determina il cambio delle tracce di tastiera e dei relativi effetti, nonché delle tracce e degli effetti impiegati dallo Style.

OFF Impostazione che permette, quando si sceglie uno Style diverso (o di nuovo lo stesso Style), di cambiare solo le tracce e gli effetti dello Style, ma non le tracce di tastiera ed i corrispondenti effetti usati.

14 Sezione STYLE SELECT ▶PERF

Tasti che consentono l'accesso alla finestra Style Select, nella quale selezionare lo Style. Consultate il paragrafo "Finestra Style Select" a pagina 83 per ulteriori dettagli al riguardo.

Il tasto all'estrema sinistra consente di selezionare la fila superiore o inferiore di banchi dello Style, oppure i banchi DIRECT HD (questo però solo nel caso sia stato installato l'hard disk). Premete ripetutamente il tasto per selezionare alternativamente una delle due file di banchi. (Quando entrambi i LED sono accesi, premete nuovamente il tasto per spegnerli).

LED SUPERIORE ACCESO

Indica la selezione degli Style della fila superiore

LED INFERIORE ACCESO

Indica la selezione degli Style della fila inferiore

ENTRAMBI I LED ACCESI

Indica la selezione dei banchi DIRECT HD (se disponibili). L'accesso agli Style Direct HD può avvenire premendo i tasti numerici [1-9].

Nota sui banchi di Style ed i rispettivi nomi. Gli Style che vanno da "8BEAT/16 BEAT" a "WORLD 3", e da "LATIN1" a "TRADITIONAL" sono Style standard, non generalmente sovrascrivibili dall'utente con l'operazione Load (a meno che non si disattivi la protezione; vedi "Factory Style and Pad Protect" a pagina 290).

Gli Style "DIRECT FD" sono Style accessibili direttamente dal floppy disk (senza quindi il bisogno di effettuarne il preventivo caricamento). Consultate il paragrafo "Il banco DIRECT FD" a pagina 110.

Gli Style "DIRECT HD" sono accessibili direttamente dall'hard disk (se installato; caricamento preventivo non richiesto neanche in questo caso). Vedi "Il banco DIRECT HD" a pagina 109.

Gli Style compresi tra "USER1" ed "USER3" sono locazioni di memoria utilizzabili per il caricamento di nuovi Style da disco.

Ciascun tasto (banco Style) è composto da quattro pagine, ognuna delle quali a sua volta contenente fino ad otto Style. Repeatedly press a bank button to cycle between the available pages.

15 Tasti INTRO 1-3/COUNT IN ▶PERF ▶PERF^{Sty}

Tasti che determinano l'impostazione dell'arranger in modo Intro (Introduzione). Dopo la pressione di uno dei presenti tasti,

lo Style viene avviato con l'Intro selezionato. Il LED INTRO si spegne automaticamente al termine dell'intro.

Premendo ciascun tasto due volte (LED lampeggiante), è possibile riprodurre l'intro in loop. Per uscire dal loop, selezionate un qualsiasi altro elemento dello Style (Fill, Intro, Variation...).

Nota: L'Intro 1 riproduce una breve sequenza musicale con accordi differenti, mentre l'Intro 2 genera un pattern basandosi sull'ultimo accordo riconosciuto. L'Intro 3 consiste generalmente in una battuta di conteggio preliminare (Count In).

16 Tasti ENDING 1-2 ▶PERF ▶PERF^{Sty}

Quando lo Style è in riproduzione, i presenti tasti attivano una coda (Ending) che pone termine al playback dello Style. I tasti consentono cioè di interrompere la riproduzione di uno Style in maniera molto musicale. Quando lo Style è fermo, i presenti tasti agiscono come due Intro addizionali.

Premendo ciascun tasto due volte (LED lampeggiante), è possibile riprodurre l'Ending in loop. Per uscire dal loop, selezionate un qualsiasi altro elemento dello Style (Fill, Intro, Variation...).

Nota: L'Ending 1 riproduce una breve sequenza musicale con accordi differenti, mentre l'Ending 2 genera un pattern basandosi sull'ultimo accordo riconosciuto.

17 Tasti VARIATION 1-4 ▶PERF ▶PERF^{Sty}

Tasti che permettono la selezione di una delle quattro variazioni per lo Style corrente. Ciascuna variazione può essere composta da suoni e pattern diversi.

18 Tasti FILL 1-3/BREAK ▶PERF ▶PERF^{Sty}

Tasti che consentono la riproduzione di un fill-in. Premendo ciascun tasto due volte (LED lampeggiante), è possibile riprodurre il fill in loop. Per uscire dal loop, selezionate un qualsiasi altro elemento dello Style (Fill, Intro, Variation...).

Nota: Il Fill 3 è generalmente un Break.

Nota: Questa funzione può essere attivata automaticamente suonando più forte sulla tastiera. Vedi "Velocity Control" a pagina 105.

19 Tasto TAP TEMPO/RESET

Tasto con doppia funzione, che agisce in maniera diversa a seconda dello stato dello Style (stop/play).

Tap Tempo: Quando lo Style non è in riproduzione, la pressione ripetuta e ad intervalli regolari del tasto consente di specificare, al termine, l'impostazione del tempo da utilizzare per l'accompagnamento automatico.

Reset: Quando lo Style è in riproduzione, la pressione del tasto determina il ritorno del pattern dello Style al battere precedente.

20 Tasti SYNCHRO START / STOP ▶SB

Tasti che permettono di specificare lo stato on/off delle funzioni Synchro Start e Synchro Stop.

START ON, STOP OFF

Con la presente condizione, la pressione di un accordo nell'area dedicata al riconoscimento degli accordi (generalmente al di sotto del punto di split, vedi "Sezione CHORD SCANNING" a pagina 14) avvia automaticamente lo Style. Se necessario, è anche possibile attivare uno degli INTRO prima di avviare lo Style.

START ON, STOP ON

Quando entrambi i LED sono accesi, il rilascio delle note premute determina l'arresto temporaneo dello Style in riproduzione. Lo Style può essere riavviato mediante la pressione di un altro accordo.

START OFF, STOP OFF

Opzione che disabilita tutte le funzioni Synchro.

21 START/STOP

Tasto che avvia o interrompe la riproduzione dello Style.

Nota: Questa funzione può essere attivata automaticamente suonando più forte sulla tastiera. Vedi "Velocity Control" a pagina 105.

[SHIFT] Usando la combinazione di tasti denominata "Panic", è possibile resettare tutte le note 'bloccate' ed i controller del Pa1X e quelli di tutti gli strumenti connessi alla porta MIDI OUT. Per ottenere ciò, premete i tasti SHIFT + START/STOP.

22 RECORD

Tasto che consente l'impostazione dello strumento in modo Record o Sampling (questo in base al modo operativo corrente).

23 TRK.SEL. (TRACK SELECT)

Tasto che permette, in base al modo operativo corrente, di alternare le diverse viste sul display relative alle tracce.

MODO STYLE PLAY

Il tasto alterna la vista delle tracce di tastiera (Keyboard) a quella delle tracce Style.

MODO SONG PLAY

Il tasto alterna la vista delle tracce di tastiera (Keyboard) a quella delle tracce 1-8 e 9-16 della Song.

MODO SEQUENCER

Il tasto alterna la vista delle tracce 1-8 a quella delle tracce 9-16 della Song.

24 Tasti SINGLE TOUCH SETTING

Tasti che consentono la selezione delle quattro impostazioni denominate Single Touch Settings. Ogni entry relativa agli Style ed al SongBook può comprendere fino a quattro Single Touch Settings (STS). Ogni STS permette, con la semplice pressione del corrispondente tasto, di configurare automaticamente le tracce di tastiera ed i relativi effetti, così come di richiamare i preset del Voice Processor. Quando il LED SINGLE TOUCH è acceso, la selezione di uno Style determina anche la selezione automatica di una STS.

25 SHIFT

Tasto che, usato in combinazione con diversi altri, permette l'accesso a funzioni supplementari.

26 HELP

Tasto che permette l'accesso all'aiuto contestuale.

27 DISPLAY COLOR TOUCHVIEW™

Schermo a cristalli liquidi che rappresenta l'interfaccia che permette l'interazione con lo strumento.

28 CONTROLLI DI TRASPORTO SEQUENCER 1

Il Pa1X è provvisto di due sequencer (Sequencer 1 e Sequencer 2), ognuno dei quali fornito dei propri controlli di trasporto. Quelli del Sequencer 1 sono inoltre usati in modo Sequencer.

<< e >> Comandi di Rewind (riavvolgimento rapido) e Fast Forward (avanzamento veloce). Utilizzati mentre la Song è in riproduzione, consentono di scorrere il brano musicale indietro ed avanti a velocità avanzata.

La singola pressione dei tasti determina l'accesso alla misura precedente o successiva della Song. Se mantenuti premuti, permettono di far scorrere la Song indietro o avanti fino al loro rilascio.

SHIFT Nel modo Jukebox (Sequencer 1), tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo i presenti tasti è possibile selezionare la Song che precede o quella che segue la corrente nell'elenco di brani presenti nel file Jukebox (vedi "Jukebox Editor" a pagina 164).

Nella riproduzione di tracce da CD Audio, tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo i presenti tasti è possibile selezionare la traccia audio che precede o quella che segue la corrente.

PAUSE Tasto che pone in pausa la riproduzione della Song nella posizione corrente. La successiva pressione del tasto PAUSE o PLAY/STOP ripristina nuovamente il playback della Song.

PLAY/STOP Tasto che avvia o interrompe la riproduzione della Song corrente. Interrompendo la Song, il parametro Song Position è automaticamente resettato alla misura 1 (cioè all'inizio della Song).

SHIFT In modo Song Play, tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto PLAY/PAUSE, è possibile avviare in sincronia entrambi i sequencer.

29 Corsore BALANCE

In modo Song Play, il presente cursore consente di bilanciare il volume dei due sequencer interni. La posizione del cursore all'estrema sinistra permette l'ascolto del solo Sequencer 1; quella all'estrema destra il monitoraggio del solo Sequencer 2. La posizione centrale permette l'ascolto di entrambi i Sequencer al volume massimo.

30 CONTROLLI DI TRASPORTO SEQUENCER 2

Controlli di trasporto del Sequencer 2. Fate riferimento alle note relative al Sequencer 1 appena descritte.

31 Sezione TEMPO/VALUE ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

La manopola DIAL ed i tasti DOWN/- ed UP/+ possono essere usati ai fini del controllo del Tempo, per assegnare un valore differente al parametro correntemente selezionato sul display, o anche per scorrere un elenco di file nelle pagine Song Select e Disk.

DIAL La rotazione in senso orario incrementa il valore o il tempo. Quella in senso antiorario ne determina il decremento.

SHIFT Utilizzato in combinazione con il tasto SHIFT, la manopola agisce sempre sul controllo del Tempo.

DOWN/- ed UP/+

Il tasto DOWN/- decrementa il valore o il tempo; UP/+ ne permette viceversa l'incremento.

Premendo simultaneamente i tasti è possibile resettare il valore di Tempo in base all'impostazione specificata per lo Style selezionato.

32 LED AUDIO IN

LED che mostra il livello del segnale audio in ingresso ai connettori INPUT. L'intensità del livello è distinta da tre colori differenti.

SPENTO	Nessun segnale in ingresso.
Verde	Livello in ingresso debole o poco intenso. Se il LED diventa verde troppo spesso, è necessario aumentare il livello del segnale in ingresso agendo sui controlli GAIN e/o sul volume che gestisce il livello d'uscita della sorgente esterna.
Arancione	Livello ottimale. Da utilizzare per il maggior tempo possibile durante la registrazione.
Rosso	Livello troppo alto, che può causare la distorsione del segnale in ingresso. L'accensione occasionale del colore rosso è generalmente tollerata per i picchi di segnale, ma se avviene troppo frequentemente può causare una degradazione del segnale, per cui è consigliabile usare i controlli GAIN e/o il controllo che gestisce il livello d'uscita della sorgente audio esterna per abbassare leggermente il livello d'ingresso allo strumento.

Consultate pagina 17 per ulteriori informazioni sulla sezione INPUT ed il controllo del volume.

33 EXIT

Tasto che consente l'esecuzione di diversi comandi tra i quali:

- uscire dal menu di pagina edit senza effettuare alcuna selezione
- chiudere il menu di pagina senza effettuare alcuna selezione
- tornare alla pagina principale del modo operativo corrente
- uscire dagli ambienti operativi Global o Disk, e tornare alla pagina corrente del modo operativo sullo sfondo
- uscire dalla finestra di dialogo Sound Select di uno Style o una Performance

34 MENU

Tasto la cui pressione determina l'accesso al menu di pagina del modo operativo o di edit corrente. L'apertura del menu edit consente la selezione diretta della sezione di edit desiderata, mediante la pressione sul display della corrispondente voce.

Il tasto EXIT permette inoltre di tornare alla pagina principale del modo operativo corrente, oppure alla pagina corrente del modo operativo sullo sfondo quando in precedenza era stato selezionato il modo Global o Disk.

Per conoscere in dettaglio la struttura di ciascun modo operativo o ambiente di edit, e di come agisca il tasto MENU in ciascun modo, consultate i corrispondenti capitoli.

35 TEMPO LOCK

Tasto che permette di specificare lo stato on/off della funzione Tempo Lock.

ON Impostazione che impedisce il cambio di tempo nel momento in cui si seleziona uno Style o Performance diverso da quello corrente. Il tempo può tuttavia essere modificato manualmente utilizzando la manopola DIAL.

OFF Impostazione che determina, nel momento in cui si seleziona uno Style o Performance diverso da quello corrente, la selezione del valore di tempo con esso memorizzato.

36 DISPLAY HOLD

Tasto che consente di specificare lo stato on/off della funzione Display Hold.

ON Opzione che permette di mantenere attiva sul display la finestra temporaneamente aperta (come per esempio la Sound Select) fino al momento in cui si preme il tasto EXIT o quello di un modo operativo.

OFF Impostazione che determina la chiusura della finestra temporaneamente aperta dopo un certo periodo di tempo, oppure dopo aver effettuato la selezione di una voce.

37 SONGBOOK

Tasto che permette di richiamare il modo SongBook, che consente di navigare nel database interno di Song ed entry.

38 ENSEMBLE ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tasto che determina lo stato on/off della funzione Ensemble. Quando è attiva, la melodia suonata con la mano destra è armonizzata con gli accordi suonati con la sinistra.

Nota: La funzione Ensemble può essere usata solo quando la tastiera è in modo SPLIT, e con il modo LOWER Chord Scanning selezionato.

39 Sezione CHORD SCANNING ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Nei modi Style Play e Sequencer-Backing Sequence, i presenti tasti consentono di definire la maniera con cui l'arranger riconosce gli accordi.

LOWER L'arranger riconosce gli accordi composti con le note presenti al di sotto del punto di split. Il numero minimo di note che permette il riconoscimento degli accordi è specificato dal parametro Chord Scanning Mode (vedi "Modo Chord Recognition" a pagina 104).

UPPER L'arranger riconosce gli accordi composti con le note presenti al di sopra del punto di split. Per poter essere riconosciuto, l'accordo deve essere composto da un minimo di tre note.

FULL (entrambi i LED accesi)

Gli accordi sono riconosciuti a prescindere dalla posizione delle note suonate sulla tastiera. Per poter essere riconosciuto, l'accordo deve essere composto da un minimo di tre note. (L'opzione può essere usata anche dopo aver selezionato il modo Split per la sezione Keyboard Mode).

LED SPENTI Riconoscimento degli accordi disabilitato. Dopo aver premuto il tasto START/STOP, le uniche tracce in riproduzione corrispondono a quelle di accompagnamento Drum e Percussion.

40 Sezione KEYBOARD MODE ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tasti che definiscono la disposizione delle quattro tracce di tastiera sulla tastiera stessa.

SPLIT Determina l'assegnazione della traccia Lower al di sotto del punto di split, e delle tracce Upper 1, Upper 2 ed Upper 3 al di sopra. Per default, la selezione della presente opzione determina anche la selezione del modo di Chord Scanning LOWER (vedi "Modo Chord Recognition" a pagina 104).

FULL UPPER

Permette l'assegnazione delle tracce Upper 1, Upper 2 e/o Upper 3 all'intera estensione della tastiera, e contemporaneamente disattiva la traccia Lower. Per default, la selezione della presente impostazione determina anche la selezione del modo di Chord Scanning FULL (vedi "Modo Chord Recognition" a pagina 104).

41 STYLE CHANGE

Tasto che permette di specificare lo stato on/off della funzione Style Change.

ON Alla selezione di una Performance, lo Style potrebbe cambiare, e questo in base al numero di Style memorizzato con la Performance richiamata.

OFF La selezione di una Performance non determina il cambio dello Style, nè dell'impostazione delle rispettive tracce. L'unica variazione riguarda in questo caso le tracce di tastiera (Keyboard).

42 PERFORMANCE SELECT

Tasto la cui pressione consente l'utilizzo dei tasti della sezione SOUND/PERFORMANCE SELECT ai fini della selezione di una Performance.

43 SOUND SELECT

Tasto la cui pressione permette l'uso della sezione SOUND/PERFORMANCE SELECT ai fini della selezione di un Sound da assegnare alla traccia selezionata.

44 Sezione SOUND/PERFORMANCE SELECT

▶PERF ▶STS ▶PERF^{Sty} ▶STS^{SB} ▶SB

Tasti la cui pressione comporta l'accesso alla finestra di dialogo Sound Select o Performance Select, quest'ultime utilizzabili per la selezione di un Sound o una Performance. Consultate "Finestra Sound Select" a pagina 82, o "Finestra Performance Select" a pagina 83. Per conoscere l'elenco completo dei suoni disponibili, fate riferimento al capitolo "Sound" a pagina 309.

Il tasto all'estrema sinistra consente di selezionare la fila superiore o inferiore dei banchi Sound o Performance. Premendo ripetutamente il tasto la selezione è alternata tra la fila superiore ed inferiore.

LED SUPERIORE ACCESO

Indica la selezione della fila superiore di Sound o Performance.

LED INFERIORE ACCESO

Segnala la selezione della fila superiore di Sound o Performance.

ENTRAMBI I LED ACCESI

Segnala la selezione dei banchi di Sound o Performance delle schede suoni aggiuntive EXB.

Sul pannello frontale, i **banchi dei Sound** sono identificati dal nome dei strumenti, mentre i **banchi delle Performance** da numeri (1-10; 0=banco 10).

Nota sui banchi dei Sound ed i rispettivi nomi. I Sound che vanno da “PIANO” a “SFX” sono standard, non modificabili direttamente dall’utente.

I Sound “USER1” e “USER2” sono locazioni di memoria utilizzabili per il caricamento di nuovi Sound da disco.

“USER DK” può essere usato per il caricamento di nuovi Drum Kit.

Ciascun banco dei Sound è composto da diverse pagine, ognuna delle quali può contenere fino ad 8 Sound. Repeatedly press a bank button to cycle between the available pages.

45 ASSIGNABLE SWITCH (1-4) ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Switch (interruttori) a cui è possibile assegnare la funzione desiderata. Consultate “Pad/Switch: Assignable Switch” a pagina 104 per ulteriori informazioni al riguardo.

46 PAD (1-4, STOP) ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Ogni Pad corrisponde ad una traccia Pad dedicata. Usate questi tasti per avviare fino a quattro suoni o sequenze contemporaneamente.

- Premete un solo tasto PAD per avviare un singolo suono o sequenza.
- Premete più di un tasto PAD per avviare più suoni o sequenze.

Le sequenze suonano fino alla loro conclusione. A questo punto, esse possono fermarsi o continuare a ripetersi, a seconda dello stato del loro parametro “One Shot/Loop” (vedi “Pad Type” a pagina 146).

Premendo il tasto STOP della sezione PAD potete interrompere simultaneamente la riproduzione di tutte le sequenze correntemente in playback:

- Premete il tasto STOP per interrompere tutte le sequenze in riproduzione.
- Mantenete premuto il tasto STOP e premete il tasto (o più tasti) PAD per arrestare la (le) sequenza corrispondente.

Nota: I Pad condividono le voci di polifonia con tutte le altre tracce, per cui è consigliabile utilizzarli con una certa ‘parsimonia’ nel caso in cui lo Style o l’arrangiamento della Song risultino piuttosto complessi.

Sincronizzazione dei Pad. Nel modo Style Play, i Pad sono sincronizzati al tempo dello Style. Nel modo Song Play, questi sono invece sincronizzati al tempo impostato per l’ultimo Sequencer selezionato per il playback. Assumiamo per esempio che abbiate premuto il tasto SEQ2-PLAY: in questo caso, premendo uno dei tasti PAD potrete sincronizzare la sequenza triggerata alla Song del Sequencer 2.

Nota: I Pad possono essere sincronizzati agli Standard MIDI File, ma non ai file MP3 o alle Tracce Audio di un CD. Di conseguenza, quando assegnate un file MP3 o una Traccia Audio CD al Sequen-

cer, i PAD saranno riprodotti in sync con l’ultimo Standard MIDI File assegnato a quel Sequencer.

Tasto Play per Pad e Sequencer. Premendo uno dei tasti PLAY per avviare il playback di uno dei due Sequencer, la riproduzione di tutti i Pad sarà immediatamente interrotta.

47 TRANSPOSE ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶SB

Tasti che consentono di trasporre l’intonazione della tastiera di un semitono per volta (Master Transpose). Il valore di trasposizione è normalmente mostrato nell’intestazione di ogni pagina sul display.

STYLE PLAY **T:0** <no chord>

La pressione simultanea di entrambi i tasti consente di resettare il valore di Master Transpose a zero.

Nota: Il valore di Master Transpose non influisce sulle tracce impostate in modo Drum (e, anche se in uno stato diverso, sulle tracce Drum e Percussion). Consultate “Track Controls: Mode” a pagina 98, e “Track Controls: Mode” a pagina 163.

♭ Tasto che abbassa il valore di Master Transpose di un semitono per volta.

Tasto che incrementa il valore di Master Transpose di un semitono per volta.

48 OCTAVE ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tasti che permettono di trasporre l’intonazione della traccia selezionata di un’ottava per volta (12 semitoni; ±2 ottave al massimo). Il valore di trasposizione applicato (in ottave) è sempre indicato accanto al nome della traccia.

▶ Grand Piano
B:Piano

La pressione simultanea di entrambi i tasti consente di resettare il valore di Octave Transpose a zero.

Nota: Il valore di Octave Transpose non influisce sulle tracce impostate in modo Drum (e, anche se in uno stato diverso, sulle tracce Drum e Percussion).

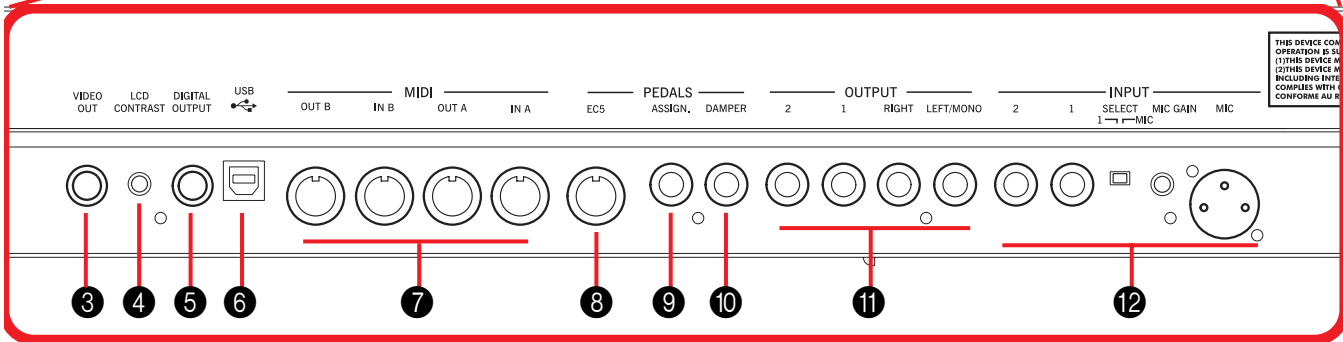
– Tasto che abbassa l’intonazione della traccia selezionata di un’ottava per volta.

+ Tasto che incrementa l’intonazione della traccia selezionata di un’ottava per volta.

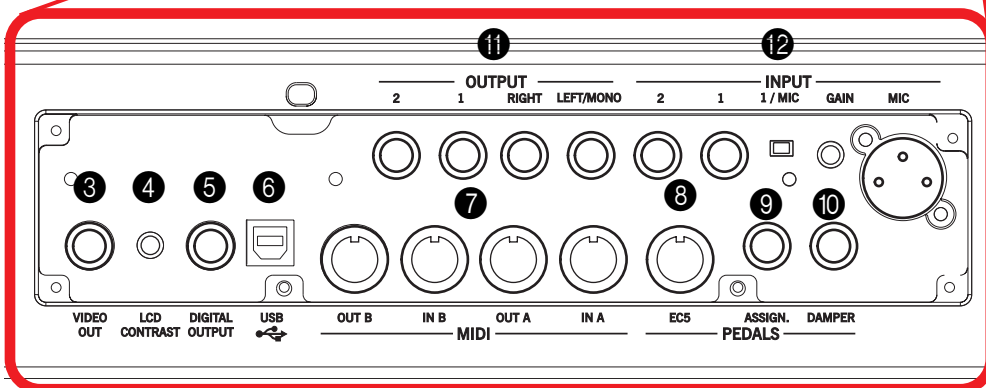
Pannello posteriore



1 2



1 2



1 PRESA DI ALIMENTAZIONE

Presca alla quale collegare il cavo di alimentazione fornito in dotazione.

2 INTERRUPTORE POWER

Pulsante di accensione/spengimento dello strumento.

3 VIDEO OUT (opzionale)

Uscita video opzionale, che permette il collegamento del PA1X ad un televisore o ad un monitor. Il connettore RCA è fornito di serie con lo strumento, anche quando la scheda d'interfaccia video VIF3 non è installata. Consultate il paragrafo "Installare l'interfaccia video (VIF3)" a pagina 418 per maggiori informazioni.

4 LCD CONTRAST

Manopola che consente di regolare il contrasto del display.

5 DIGITAL OUTPUT

Uscita digitale che permette il collegamento del PA1X all'ingresso S/PDIF di un'altra unità digitale, come per esempio un mixer digitale, una card audio, un DAT o un masterizzatore per CD stand-alone. Il segnale in uscita dal presente connettore equivale a quello in uscita dai jack LEFT/MONO & RIGHT. Fate riferimento al paragrafo "S/PDIF On/Off" a pagina 260 per ulteriori dettagli.

6 USB

Porta USB Type B (slave), utilizzabile per il collegamento del Pa1X ad un personal computer ed il trasferimento dei dati tra gli hard disk. Vedi "Collegamenti USB dell'Hard Disk" a pagina 291 per ulteriori informazioni.

7 INTERFACCIA MIDI

L'interfaccia MIDI permette la connessione del Pa1X ad un controller esterno (master keyboard, chitarra o fisarmonica MIDI, controller a fiato...), ad una serie di expander, oppure ad un computer sul quale è installato un sequencer o un editor. Sono presenti due set di porte IN ed OUT. Per ulteriori dettagli sull'argomento e su come utilizzare l'interfaccia MIDI, consultate il capitolo "MIDI".

IN A/B Porte che consentono la ricezione dei messaggi MIDI trasmessi da un computer o controller esterno. Collegate i presenti connettori alle porte MIDI OUT del controller esterno o dell'interfaccia MIDI del computer.

OUT A/B Porte la cui funzione di solito equivale a quella di MIDI OUT, tranne nel caso in cui se ne configuri l'uso come MIDI THRU. Fate riferimento ai paragrafi "MIDI A Out/Thru Mode" e "MIDI B Out/Thru Mode" a pagina 255 per maggiori dettagli su come modificarne lo stato.

Con la condizione OUT, i presenti connettori trasmettono i messaggi MIDI generati dalla tastiera, dai controller e/o dal sequencer interno del Pa1X. Collegate le porte OUT agli ingressi MIDI IN di un expander o computer esterno.

Con la condizione THRU, i connettori ritrasmettono all'esterno una copia esatta dei messaggi ricevuti dal Pa1X attraverso la porta IN dello stesso gruppo (A o B). L'opzione permette di collegare in serie più strumenti MIDI.

8 EC5

Connettore che permette il collegamento della pedaliera multiswitch (cioè a più interruttori) Korg EC5, ai fini del controllo in tempo reale di diverse funzioni. Per la programmazione, fate riferimento a "EC5-A...E" a pagina 10.

9 ASSIGN.

Porta utilizzabile per il collegamento di un pedale a controllo continuo o del tipo a switch (interruttore), come per esempio il Korg EXP2 o l'XVP10. Per la programmazione, consultate "Pedal/Footswitch" a pagina 9.

10 DAMPER

Ingresso che permette il collegamento di un pedale Damper, come per esempio il Korg PS1, PS o DS1H. Per conoscere come impostare o modificare la polarità del pedale, consultate il paragrafo "Damper Polarity" a pagina 9.

11 OUTPUT

Uscite audio sbilanciate che consentono l'invio del segnale (cioè del suono) ad un mixer, ad un sistema di diffusione sonora (PA), ad una coppia di altoparlanti amplificati o, più semplicemente, ad un impianto hi-fi.

Per maggiori informazioni su come impostare l'uscita audio delle tracce, oppure il routing degli ingressi audio, fate riferimento alla sezione "Audio Output" a partire da pagina 257.

LEFT/MONO, RIGHT

Coppia di connettori che rappresenta l'uscita stereo principale, utilizzabile per l'invio del mix stereo finale ad un dispositivo esterno (mixer, registratore, etc.). Utilizzate il cursore MASTER VOLUME per specificare il livello d'uscita.

1, 2 Uscite audio ausiliarie, sfruttabili per l'invio all'esterno di un sub-mix stereo di alcune delle tracce, oppure di un singolo suono per il quale si desidera usare un processore d'effetti/amplificatore separato.

Nota: Il cursore MASTER VOLUME non influisce sul livello d'uscita dei presenti connettori. Il segnale è inviato all'esterno dry, cioè senza alcun effetto eventualmente utilizzato.

12 INPUT

Connettori che permettono il collegamento di un microfono dinamico, di un'altra tastiera/sintetizzatore o di un riproduttore CD.

1, 2 *Attivi solo quando lo switch 1/MIC è impostato su 1.* Ingressi sbilanciati utilizzabili per il collegamento di una sorgente audio di linea, come per esempio un riproduttore CD o un sintetizzatore.

1/MIC Switch (interruttore) che permette di specificare il connettore da usare per il segnale in ingresso. L'impostazione "1" abilita entrambi gli ingressi di linea 1 & 2. "MIC" determina invece l'attivazione del solo ingresso microfonico. Consultate il paragrafo "Audio Output: Audio In" a pagina 259 per maggiori informazioni al riguardo.

GAIN Manopola che consente di regolare il livello di sensibilità dell'ingresso MIC (da 20 a 55dB).

MIC

Attivo solo quando lo switch 1/MIC è impostato su MIC. Ingresso audio bilanciato utilizzabile per il collegamento di un microfono dinamico. Per collegare un microfono a condensatore, è necessario far ricorso ad un modulo in grado di fornire alimentazione phantom (fate riferimento alle istruzioni fornite con il microfono in vostro possesso). Il segnale in ingresso è inviato direttamente al Voice Processor.

Usate la manopola GAIN per regolare il livello d'ingresso del segnale, e controllate lo stato del LED AUDIO IN sul pannello frontale per verificare che il livello sia ottimale.

Benvenuti!

Benvenuti nel mondo dell'Arranger Professionale Pa1X e Pa1X Pro di Korg! Il Pa1X rappresenta il più potente arranger disponibile oggi sul mercato, sia dal punto di vista professionale che da quello dell'appassionato utente casalingo.

Ecco alcuni dei punti di forza del vostro nuovo strumento:

- Tecnologia RX, un'innovativa struttura operativa di sistema alla base di ogni aspetto del Pa1X – dalla sintesi sonora al display e al modo in cui ogni singola funzione interagisce con le altre.
- Sistema di generazione sonora HI (Hyper Integrated) di Korg, la potente e flessibile sintesi già impiegata sui nostri sintetizzatori professionali.
- Sistema operativo multitasking OPOS (Objective Portable Operating System), che consente il caricamento dei dati anche durante l'esecuzione strumentale.
- Sistema operativo aggiornabile da floppy disk, che garantisce l'implementazione di nuove caratteristiche a costo zero!
- Espansioni hardware opzionali, tra le quali un'uscita video ausiliaria, l'ampliamento della memoria RAM, drive CD Player/Writer, due banchi di suoni ROM, una scheda encoder/decoder MP3 ed hard disk interno (di serie sul Pa1X Pro). Perché accontentarsi del minimo!
- Solid State Disk (SSD), per l'aggiornamento continuo del sistema operativo – un modo pratico ed elegante di mandare in pensione la vecchia memoria ROM (e perciò non riscrivibile).
- Accesso diretto agli Style direttamente da floppy disk ed hard disk.
- Compatibilità con lo standard General MIDI Level 2 (per quel che concerne i suoni).
- Oltre 870 Sound disponibili, inclusi più di 47 Drum Kit.
- Quattro processori multieffetto per l'elaborazione delle tracce interne, per ciascuno dei quali è possibile scegliere tra gli 89 tipi di effetto, compreso un Vocoder per il processore FX D).
- 320 locazioni di memoria dedicate alle Performance e più di 1.800 Single Touch Settings (STS) precaricate, che permettono di richiamare istantaneamente le impostazioni di tastiera e gli effetti desiderati.
- Oltre 450 Style precaricati.
- Registrazione ed editing degli Style.
- Doppio Sequencer XDS con Crossfader.
- Sequencer a 16 tracce completo e flessibile.
- Database musicale interno completamente programmabile (SongBook), che facilita e velocizza la ricerca dei brani musicali.
- Campionatore integrato, che consente la creazione e l'editing di nuovi suoni e groove audio.
- Sofisticato processore vocale (Voice Processor) fornito di effetti ed harmonizer a 4-voci, filiazione diretta della tecnologia TC-Helicon™.
- Preamplificatore microfonic di altissima qualità, con 20 ~ 55dB di guadagno.

- Ingressi ed uscite audio forniti di convertitori ADC & DAC di elevata qualità.
- Interfaccia utente grafica a colori con display TouchView™.
- Otto cursori programmabili, utilizzabili anche come i drawbar di un organo.
- *Solo sul Pa1X*: Sistema di bi-amplificazione digitale con Auto Loudness ed altoparlanti a 4-vie Bass Reflex, capaci di garantire la massima fedeltà sonora.
- *Solo sul Pa1X Pro*: Hard disk interno in dotazione standard, con inclusi due set precaricati di suoni Real Drums e Turkish/Arabic World.

L'esecuzione dal vivo

Il Pa1X è stato accuratamente progettato per fornire il meglio di sé nelle esibizioni "live". E' infatti lo strumento che più di ogni altro è riuscito ad integrare il concetto di "tempo reale" in ogni sua singola funzione. Le Performance consentono la selezione immediata delle tracce e degli Style più appropriati; le STS permettono di richiamare istantaneamente le tracce di tastiera; gli Style rappresentano quanto di più simile ad una vera band di supporto si possa mai desiderare per le esibizioni dal vivo; il SongBook, infine, costituisce il modo più facile e rapido di selezionare un brano musicale da un database interno praticamente illimitato.

Indirizzi utili

Il vostro rivenditore Korg non vi ha solo permesso di mettere le mani su un gioiello di strumento, ma è anche in grado di fornirvi un'ampia gamma di accessori hardware e software. Visitate spesso il negozio dove avete effettuato l'acquisto per conoscere le ultime novità con le quali potrete indubbiamente espandere le già enormi potenzialità del Pa1X!

Il distributore Korg può fornirvi tutte le informazioni di cui avete bisogno: non esitate a telefonargli o scrivergli per verificare la disponibilità dei servizi aggiuntivi. Per quanto riguarda l'Italia e la Svizzera italiana, gli indirizzi cui fare riferimento sono i seguenti:

Italia	Syncro Srl, Via dell'Artigianato n. 14/16, Zona Industriale CAIN, 60026 Numana (AN) Tel. 071-7391914, Fax 071-7391918, E-mail syncro@sygroup.it
Svizzera	Musik Meyer AG, Spitalstr. 74, 8952 Schlieren, Schweiz

Diversi distributori Korg hanno un sito su internet, in cui è possibile trovare informazioni utili e software per la Pa1X. Il sito più interessante per l'utente di lingua italiana è il seguente:

www.korg.it

Per conoscere e scaricare gli ultimi aggiornamenti del sistema operativo, oltre a molti altri file di sistema (come per esempio il backup completo dei dati precaricati), l'indirizzo giusto è il sito ufficiale del Pa1X:

www.korgpa.com

Altre utili informazioni possono inoltre essere desunte dai siti:

www.korg.co.jp

www.korg.com

www.korg.co.uk

www.jam-industries.com

www.korgfr.net

www.korg.de

www.letusa.es

Contenuto della scatola

Assicuratevi che la scatola contenga tutte le voci descritte in basso. Nel caso in cui anche uno solo degli accessori dovesse mancare, contattate immediatamente il rivenditore Korg dove avete effettuato l'acquisto.

- Il Pa1X o il Pa1X Pro (naturalmente!)
- Leggio
- Cavo di alimentazione elettrica
- Manuale d'uso (il presente documento)
- Kit di assemblaggio del drive CD, incluse le viti

Note sul presente manuale

Il presente manuale è suddiviso in quattro sezioni:

- Un' **Introduzione**, che fornisce una panoramica complessiva dello strumento e descrive le operazioni di base.
- Una **Guida Rapida**, che contiene una serie di consigli pratici per iniziare subito a suonare.
- Una **Guida di Riferimento**, che descrive in dettaglio ogni singola pagina ed ogni parametro visualizzabile sul display.
- Un' **Appendice**, con l'elenco completo dei suoni disponibili e tutta una serie di informazioni utili all'utente esperto.

All'interno del manuale sono presenti le seguenti abbreviazioni:

- ▶ **PERF** Segnala la possibilità di salvare il parametro su una Performance mediante la selezione del comando Write Performance dal menu di pagina.
- ▶ **PERF^{Sty}** Indica la possibilità di salvare il parametro sulla Style Performance corrente mediante la selezione del comando Write Style Performance dal menu di pagina.
- ▶ **STS** Segnala la possibilità di salvare il parametro su una della Single Touch Settings dello Style corrente mediante la selezione del comando Write STS dal menu di pagina.
- ▶ **STS^{SB}** Indica la possibilità di salvare il parametro su una delle Single Touch Settings di una entry del SongBook dopo aver spuntato l'opzione Write STS nella pagina Book Edit del modo operativo SongBook.
- ▶ **GBL** Segnala la possibilità di salvare il parametro in ambiente Global mediante la selezione di uno dei comandi Write Global disponibili nel menu di pagina. L'ambiente Global è suddiviso in più aree, ciascuna delle quali riconoscibile da un'icona più piccola presente alla destra dell'abbreviazione GBL relativa al parametro in oggetto. Ulteriori informazioni sono disponibili in ciascun capitolo della Guida di Riferimento.

Effettuare il backup (copia di sicurezza) dei file di sistema

Una copia del sistema operativo è già stata inclusa sull'hard disk del Pa1X Pro. Si consiglia di effettuare i backup (copie di sicurezza) regolarmente, soprattutto nel caso in cui si apportino spesso modifiche ai dati interni, in maniera da ridurre al minimo il rischio di perdere tutte le variazioni eseguite a causa di malfunzionamenti accidentali o imperizia d'uso.

Se possedete un Pa1X standard, e perciò non provvisto di serie dell'hard disk, vi suggeriamo di effettuare il backup di tutti i dati (compresi quelli relativi ai suoni, alle Performance ed agli Styles) su una serie di floppy disk, per consentirne in seguito il ripristino nel caso questi vengano danneggiati.

Per conoscere l'esatta procedura di backup del Sistema Operativo, consultate il paragrafo "Save OS to Floppy Disk" a pagina 289.

Per il backup dei dati originali (Style, Programmi...), fate riferimento al paragrafo "Backup Resources" a pagina 289.

Caricare il sistema operativo

Il vostro Pa1X può essere costantemente aggiornato man mano che nuove versioni del sistema operativo vengono rese disponibili da Korg. Gli aggiornamenti possono essere scaricati dal sito internet www.korgpa.com. Prima di installare il software, leggete tutte le istruzioni fornite sul sito.

Per controllare quale versione del sistema operativo è installato sul vostro Pa1X, andate alla pagina "Utility" del modo Disk (vedi "OS Version Number" a pagina 290).

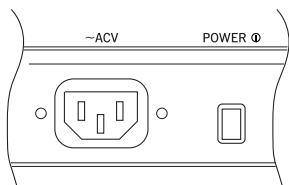
Ripristinare i dati originali

Nel caso abbiate bisogno di ripristinare i dati originali dello strumento, una copia di questi è già presente sull'hard disk (del Pa1X Pro). Per il Pa1X, è possibile creare un set di dischi di backup (vedi "Backup Resources" a pagina 289), da utilizzare successivamente per il ripristino dei dati originali.

Per conoscere come ripristinare i dati originali, fate riferimento al paragrafo "Restore Resources" a pagina 290.

Per iniziare

Collegare il cavo di alimentazione AC



Collegate il cavo di alimentazione elettrica alla presa dedicata sul retro dello strumento, e successivamente inserite la spina del cavo nella presa di corrente. Il Pa1X utilizza un flessibile adattatore di tensione universale che permette

di usare lo strumento su qualsiasi tipo di rete elettrica.

Accendere e spegnere lo strumento

- Premete il pulsante POWER collocato sul pannello posteriore per accendere lo strumento. Il display si accende, mostrando la procedura di inizializzazione.

Nota: All'accensione, lo strumento potrebbe iniziare automaticamente il caricamento dei campioni PCM utilizzati dagli User Sound, e questo in base all'impostazione del parametro "PCM Autoload" (vedi pagina 291). L'operazione richiede tuttavia un certo periodo di tempo per poter essere portata a termine.

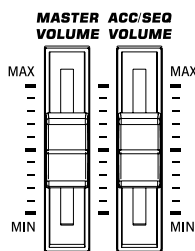
• Per spegnere lo strumento, premete nuovamente il pulsante POWER sul pannello posteriore.

Attenzione: Allo spegnimento dello strumento, tutti i dati contenuti nella memoria RAM (le Song registrate o modificate in modo Sequencer, i Campioni oggetto di editing e non ancora salvati) andranno persi, così come i MIDI Grooves generati dalla funzione Time Slice.

Viceversa, i dati contenuti nella memoria SSD (i timbri Factory precaricati da Korg, gli User Sound, le Performance, gli Style ed i Multisample) saranno preservati. Lo stesso dicasi per i Campioni salvati, che saranno conservati nella cartella PCM dell'hard disk.

Controllare il Volume (Master & Acc/Seq)

- Utilizzate il cursore MASTER VOLUME per controllare il volume generale dello strumento. Il cursore consente di gestire il volume in uscita dagli altoparlanti integrati (presenti solo sulla versione Pa1X), quello dell'uscita principale (LEFT/MONO & RIGHT) OUTPUT, ed il livello della presa HEADPHONES (cuffie).



Il segnale in uscita dai jack 1 & 2 OUTPUT non è influenzato da tale cursore, per cui il corrispondente volume deve essere gestito mediante i controlli del mixer o delle casse amplificate esterne.

Nota: Accertatevi sempre che all'accensione lo strumento sia impostato su un livello di volume minimo o moderato, e quindi alzate gradualmente il cursore MASTER VOLUME. Evitate di utilizzare lo strumento al volume massimo o comunque non confortevole per un lungo periodo di tempo.

- Usate il cursore ACC/SEQ VOLUME per controllare il volume delle tracce Style (batteria, percussioni, basso...). Il cursore gestisce inoltre il volume delle tracce di entrambi i Sequencer interni, non influenzando tuttavia sulle tracce di tastiera (Keyboard).

Il cursore BALANCE

Il cursore BALANCE controlla il volume relativo dei due Sequencer interni del Pa1X (Sequencer 1 e Sequencer 2).

- Spostate il cursore completamente a sinistra per ottenere il livello di volume massimo del Sequencer 1 e contemporaneamente azzerare quello del Sequencer 2.
- Spostate invece il cursore completamente a destra per ottenere il livello di volume massimo del Sequencer 2 e contemporaneamente azzerare quello del Sequencer 1.
- Posizionate il cursore al centro per ottenere lo stesso livello di volume per entrambi i Sequencer.

Nota: All'accensione dello strumento, accertatevi che il cursore sia posizionato al centro, per evitare che la Song venga riprodotta ad un volume troppo basso.

Cuffie

Collegate un paio di cuffie stereofoniche alla presa HEADPHONES, collocata sulla parte sinistra della tastiera (proprio sotto il joystick). Utilizzate un paio di cuffie con un'impedenza compresa tra 16 e 200Ω (50Ω suggerita). Se desiderate usare più cuffie, usate uno splitter amplificato per distribuire il segnale in uscita a più cuffie.

Uscite Audio

Le uscite audio permettono il collegamento del Pa1X ad un sistema di amplificazione esterno. Per quanto riguarda il Pa1X Pro, che non è fornito degli altoparlanti integrati, questo rappresenta l'unico modo per monitorare i suoni dello strumento (non considerando ovviamente le cuffie).

Connessione Stereo. Collegate due cavi mono all'uscita principale (LEFT/MONO, RIGHT) OUTPUT. Inserite l'altra estremità dei cavi in un ingresso stereo del mixer (o a due ingressi mono), in due casse amplificate, oppure all'ingresso TAPE/AUX del vostro impianto audio. Evitate in ogni caso di collegare i cavi alla presa PHONO dell'impianto audio!

Connessione Mono. Collegare un cavo mono all'uscita audio LEFT/MONO OUTPUT. Inserire l'altra estremità del cavo in un ingresso mono del mixer, in una cassa amplificata oppure in uno dei canali della presa TAPE/AUX del sistema hi-fi (in questo caso sarà possibile ascoltare il suono solo da un canale, a meno che non impostiate l'amplificatore in modo Mono).

Uscite separate. Il Pa1X può essere collegato a quattro canali del mixer. Questo risulta particolarmente conveniente in registrazione, oppure quando risulta necessario ruotare il segnale del sequencer o una traccia di accompagnamento ad un canale individuale, per esempio nel caso in cui si desideri processare la traccia di batteria o di basso per mezzo di un compressore o riverbero esterno, oppure effettuare il mix di tracce separate su un mixer esterno.

Collegate un'estremità dei quattro cavi mono rispettivamente all'uscita stereo principale (LEFT/MONO, RIGHT) ed alle uscite audio 1, 2 OUTPUT. Inserite l'altra estremità dei cavi nei quattro ingressi mono del mixer. Per far sì che il segnale venga inviato anche alle uscite ausiliarie (1, 2), è tuttavia necessario programmare le tracce che si desidera ruotare a tali uscite (vedi la sezione "Audio Output" del capitolo Global, a partire da pagina 257).

Nota: Le tracce ruotate alle uscite audio ausiliarie OUTPUT 1 o 2 sono rimosse dal mix principale inviato agli altoparlanti integrati ed all'uscita audio principale LEFT/MONO & RIGHT OUTPUTS.

Nota: Il segnale in uscita dai jack OUTPUT 1 & 2 non è processato dagli effetti.

Utilizzate il cursore MASTER VOLUME per regolare il volume del segnale in uscita dai jack LEFT/MONO & RIGHT OUTPUT. Impostate il volume del segnale in uscita dai jack ausiliari 1 & 2 OUTPUT usando i controlli del mixer o delle casse amplificate esterne.

Ingressi Audio

Collegate il microfono, la chitarra o un altro strumento agli ingressi audio INPUT sul pannello posteriore del Pa1X. Il segnale microfonico può anche essere inviato al Voice Processor per una più sofisticata elaborazione sonora.

Scegliete il routing più adatto al tipo di dispositivo/strumento connesso. Utilizzate a tal proposito lo switch 1/MIC della sezione INPUT. Selezionate la posizione "MIC" se desiderate collegare un microfono all'ingresso MIC, oppure la posizione "1" se intendete connettere una sorgente con segnale di linea mono o stereo (come per esempio un sintetizzatore o un riproduttore CD esterno) agli ingressi 1 & 2 INPUT.

Consultate il capitolo "Cantare con un microfono collegato" a pagina 71, e la sezione "Audio Output: Audio In" a pagina 259, per maggiori informazioni sul collegamento e l'impostazione degli ingressi audio e delle sorgenti sonore.

Collegamenti MIDI

Il generatore di tono interno del Pa1X può anche essere gestito da un controller esterno, come per esempio una master keyboard, una chitarra MIDI, un controller a fiato, una fisarmonica MIDI, un pianoforte digitale etc.

Il Pa1X può a sua volta controllare altri dispositivi MIDI, oppure essere connesso ad un computer per la registrazione degli eventi su un sequencer esterno.

Fate riferimento al capitolo "MIDI" per ulteriori informazioni sui collegamenti MIDI.

Pedale Damper

Collegate un pedale Damper (pedale di Sustain) all'ingresso DAMPER posto sul pannello posteriore dello strumento. Utilizzate un modello Korg PS1, PS2, DS1H oppure uno compatibile. Per conoscere come impostare la polarità del pedale, fate riferimento al paragrafo "Damper Polarity" a pagina 253.

Demo

Per apprezzare da subito le enormi potenzialità sonore e timbriche del Pa1X, ascoltate le diverse Song dimostrative di cui lo strumento è fornito.

1. Premete contemporaneamente i tasti STYLE PLAY e SONG PLAY. I rispettivi LED iniziano a lampeggiare.
Se a questo punto non si preme nessun altro tasto, tutte le Song demo vengono riprodotte (in sequenza).
2. Selezionate una delle opzioni disponibili per ascoltare la Song Demo desiderata.
3. Per interrompere la riproduzione del brano dimostrativo, premete il pulsante STOP sul display, oppure un tasto qualsiasi della sezione MODE per uscire definitivamente dal modo DEMO.

Il leggio

Il Pa1X è provvisto di serie di un leggio. Inserite i suoi supporti laterali negli appositi fori collocati sul pannello posteriore dello strumento.

Glossario

Prima di iniziare, concedetevi qualche momento per familiarizzare con i termini ed i nomi menzionati nel presente manuale e che descrivono i vari elementi del Pa1X.

Questa parte del manuale illustra brevemente i principali elementi che contraddistinguono il concetto alla base del Pa1X. Un arranger professionale (Pa) utilizza una terminologia leggermente diversa da quella impiegata su un sintetizzatore tradizionale o una workstation. Prendendo confidenza con i termini e le funzioni descritte in questa sezione sarete in grado di comprendere meglio come le diverse parti del Pa1X interagiscono tra loro per creare una performance musicale dallo straordinario realismo. Senza considerare il fatto che ciò vi aiuterà anche a usare il resto del manuale con il massimo profitto.

Sound

Il Sound costituisce l'unità fondamentale alla base di una tastiera Arranger. Ciascun Sound rappresenta in pratica il timbro distintivo di uno strumento musicale (pianoforte, basso, sax, chitarra...) che però può essere modificato, salvato, richiamato ed assegnato secondo necessità ad una qualsiasi traccia. Il singolo Sound può essere riprodotto sulla tastiera nel modo operativo Sound, mentre nei modi Style Play o Sequencer, questi possono essere liberamente assegnati alle tracce del Sequencer, degli Style o della tastiera.

Style

Lo Style è il cuore pulsante di un arranger professionale. Nella sua forma più semplice, può essere descritto come formato da otto parti o "Tracce" (Tracks).

Drums

La traccia Drum fornisce l'accompagnamento percussivo, riproducendo continuamente una frase ritmica mediante gli strumenti standard che costituiscono generalmente un Drum Kit (Kit di batteria).

Percussion

La traccia Percussion consente di aggiungere una traccia ritmica addizionale costituita da strumenti percussivi non presenti normalmente in un kit di batteria (conga, shaker, cowbell, etc.).

Le tracce Drum e Percussion in pratica ripetono la stessa frase ritmica in loop, a prescindere dagli accordi suonati. Ciò non toglie che è possibile assegnare Drum Kit differenti alle diverse parti, oppure modificare il Kit stesso secondo le proprie esigenze.

Bass & Accompaniment

La traccia Bass e le cinque tracce (max) Style addizionali sono incaricate ognuna di riprodurre frasi musicalmente adatte e sincronizzate alle tracce Drum e Percussion. La differenza principale rispetto alle tracce percussive però, risiede nel fatto che le note generate da codeste tracce *variano* in base alla progressione di accordi suonati sulla tastiera.

Anche in questo caso, comunque, è possibile assegnare il Sound desiderato ad una qualsiasi delle tracce dello Style.

Variation

Per ciascun Style sono disponibili quattro Variation. In generale, ogni Variation differisce leggermente dalle altre. Il grado di complessità dell'arrangiamento cresce man mano che si passa dalla Variation 1 alla 4, con un progressivo aumento degli strumenti coinvolti (tracce). Questo permette di ottenere un tipo di arrangiamento dinamico flessibile e notevolmente articolato, senza tuttavia perdere di vista il "feel" originale dello Style.

Fill-in

Durante una performance, il batterista spesso esegue un "fill" - cioè un passaggio ritmico che sottolinea o prepara (per esempio) la transizione tra il verso ed il chorus - in maniera da enfatizzare il cambio evitando al contempo un pattern troppo statico e ripetitivo. Il Pa1X è provvisto di tre Fill-in specificatamente programmati per ciascun Style. Il Fill-in può essere composto dalla sola batteria, dalla batteria più uno strumento armonico o anche da un "break" silente.

Intro & Ending

Ciascun Style può inoltre essere ulteriormente arricchito con un set di introduzioni e code (Intro ed Ending, appunto), capaci di fornire gli spunti ideali per iniziare o chiudere nel modo più naturale l'esecuzione strumentale. Per ogni Intro/Ending è disponibile generalmente una versione lunga ed una più corta, con la prima armonicamente più elaborata, e la seconda formata da un accordo fisso. E' anche previsto l'uso di un Intro del tipo "count-in" (conteggio preliminare).

Tracce Keyboard (di tastiera)

Oltre alle tracce Style, la tastiera consente anche la riproduzione in tempo reale di altre quattro tracce. Ognuna di queste può essere attribuita ad una determinata zona della tastiera o limitata da un intervallo di velocity specificato, ma generalmente tre di queste sono assegnabili al di sopra del punto di split (tracce Upper), ed una al di sotto (traccia Lower). Ciò consente la riproduzione in layer (cioè sovrapposta) delle tracce Upper e contemporaneamente l'esecuzione di una linea di basso con quella Lower. Il punto di split può essere assegnato ad una qualsiasi nota della tastiera. Le tracce di tastiera possono essere quindi utilizzate per l'esecuzione strumentale in tempo reale insieme alle tracce Style o a quelle del Sequencer.

STS (Single Touch Settings)

Le Single Touch Setting permettono di cambiare istantaneamente i suoni assegnati a ciascuna delle tracce Keyboard (di tastiera) con la semplice pressione di un pulsante, in maniera da facilitare ulteriormente l'integrazione di più timbri rendendo così più varia la performance. Per ogni Style o entry del SongBook è possibile memorizzare fino a quattro STS (Single Touch Settings).

Ensemble

Abilitando la funzione Ensemble, è possibile abbellire la singola nota suonata da una traccia Keyboard mediante l'aggiunta di altre note per la costituzione di un voicing completo dell'accordo. Questo è reso possibile dal fatto che la funzione Ensemble è in grado di riconoscere l'accordo correntemente adottato dallo Style. Naturalmente, i parametri Ensemble consentono anche di scegliere il tipo di voicing desiderato – da una semplice armonia ad una nota fino ad un'intera sezione di fiati – e persino trilli in perfetto stile marimba!

Performance

La Performance rappresenta l'elemento più completo del Pa1X – un tipo d'impostazione capace di memorizzare lo Style (con tutti i suoni appropriati), le tracce Keyboard (ed i timbri selezionati) ed le rispettive Single Touch Settings, le impostazioni di Tempo, di trasposizione etc... Le Performance possono essere salvate nelle apposite locazioni di memoria dei corrispondenti banchi, oppure salvate in formato "database" utilizzando la funzione SongBook.

Sequencer

Il Sequencer agisce come un registratore, in grado perciò di "catturare" e riprodurre le performance musicali. Quello del Pa1X può funzionare in diversi modi. Nel modo operativo Backing Sequence, ciascun elemento dello Style e Real-Time (Keyboard e Pad) può essere registrato su una singola traccia con un solo passaggio, velocizzando così notevolmente le operazioni d'incisione delle Song. Il sequencer può inoltre essere adoperato linearmente come avviene per la registrazione tradizionale, dove l'incisione degli eventi è eseguita su una traccia per volta.

Guida ai SIMBOLI

Sul pannello frontale del Pa1X avrete sicuramente notato sette icone stilizzate. Se il significato di tali simboli vi è sconosciuto, leggete i paragrafi qui di seguito descritti per capire cosa rappresentano.



Il SongBook rappresenta un database interno che permette di richiamare istantaneamente tutte le impostazioni principali (Style, Performance, Sound, Tempo, etc...) necessarie ad eseguire una particolare Song.

Il SongBook è già fornito di numerose entry (voci), ma è tuttavia possibile aggiungerne delle altre o modificare quelle esistenti secondo necessità. La caratteristica fondamentale del SongBook è che consente di ricercare una Song in base a precisi criteri di ricerca (titolo, compositore, genere musicale, etc.)



La tecnologia RX è il motore che sta alla base del concetto Pa1X – dal sistema di sintesi sonora al display e a tutti gli aspetti che determinano l'interazione tra i diversi elementi dell'arranger.



Il Pa1X è provvisto di un processore vocale interno professionale, che include effetti di riverbero, delay, compressore e persino un harmonizer a quattro voci! Le già potenti funzionalità del processore possono essere ulteriormente ampliate aggiungendo i moduli opzionali Pitch Correction e Vocal Modeling. Tutti gli effetti sono marchiati TC Helicon, unanimamente riconosciuto come l'incontrastato leader nella tecnologia per l'elaborazione vocale.



Solid State Disk (SSD) è un tipo di memoria digitale protetta incaricata di conservare intatti tutti i dati relativi ai file del sistema operativo così come quelli delle risorse musicali del Pa1X (Sound, Style, Performance, etc...) allo spegnimento dello strumento. La SSD consente inoltre di aggiornare facilmente il sistema operativo mediante floppy disk.



X-fade Dual Sequencer. Avete capito bene! Il Pa1X è davvero fornito di DUE sequencer! E' anche presente un cursore Cross-fader (X-fader) in stile DJ che consente una transizione naturale da una Song all'altra, oppure di alternare la riproduzione dei due brani musicali. L'ennesimo modo per esaltare le vostre esibizioni dal vivo!



Object Portable Operating System, un sistema che permette al Pa1X di eseguire più funzioni contemporaneamente, come per esempio caricare sul primo sequencer i dati da floppy disk mentre il secondo riproduce una Song.



General MIDI (GM) è uno standard mondiale che assicura la compatibilità dei suoni e dei messaggi tra strumenti GM costruiti da produttori differenti. Ciò permette, per esempio, di riprodurre sul Pa1X i brani musicali creati su strumenti GM e salvati in formato GM.

L'interfaccia in breve

L'interfaccia utente Color TouchView™

Il Pa1X è provvisto di una pratica interfaccia utente di tipo grafico, basata sul sistema (brevettato da Korg) Color TouchView™. I paragrafi che seguono descrivono i principali elementi che la compongono.

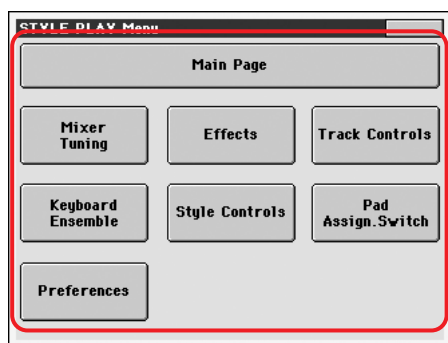
Pagine

I parametri sono raggruppati in pagine separate, quest'ultime selezionabili mediante la pressione dei corrispondenti tab presenti nella parte inferiore del display.



Menu e sezioni

Le pagine sono raggruppate in sezioni, ciascuna delle quali selezionabile con i corrispondenti pulsanti del menu Edit che appare in seguito alla pressione del tasto MENU sul pannello frontale.



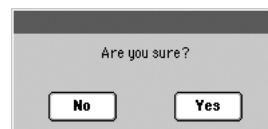
Finestre in sovrapposizione

La pressione sul display del nome di un Sound, Style o Song determina l'apertura di una finestra che si sovrappone alla pagina correntemente selezionata. Dopo aver effettuato la selezione di una voce nella finestra, oppure dopo aver premuto il tasto EXIT, la finestra si chiude e sul display appare nuovamente la pagina corrente.



Finestre di dialogo

In maniera del tutto simile a quelle appena descritte, le finestre di dialogo si sovrappongono alla pagina corrente. Premete uno dei pulsanti sul display per rispondere alla richiesta del Pa1X e chiudere la finestra di dialogo.



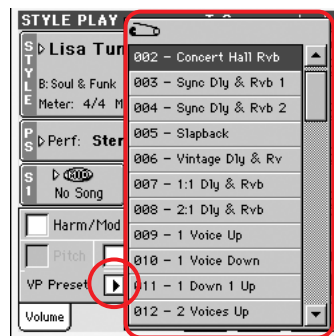
Menu di pagina

La pressione dell'icona nell'angolo superiore destro del display di ogni pagina permette di accedere ad un menu nel quale è possibile selezionare una serie di comandi. Toccate uno dei comandi per effettuarne la selezione (oppure un punto qualsiasi all'esterno del menu per non eseguire alcuna selezione e chiudere il menu stesso).



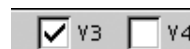
Menu a scomparsa

La presenza di una freccia accanto al nome di un parametro segnala la possibilità di accedere ad un menu a scomparsa. Premete la freccia per aprire il menu e selezionate una delle opzioni disponibili (oppure toccate un punto qualsiasi all'esterno del menu per non eseguire alcuna selezione e chiudere il menu stesso).



Caselle di spunta

Tipo di parametro che consente di specificare la condizione (stato) on/off di una determinata funzione. Ogni pressione del parametro alterna di volta in volta lo stato.



Campi numerici

Per ogni valore numerico sottolineato sul display, la seconda pressione del valore stesso consente l'accesso ad una tastierina numerica.

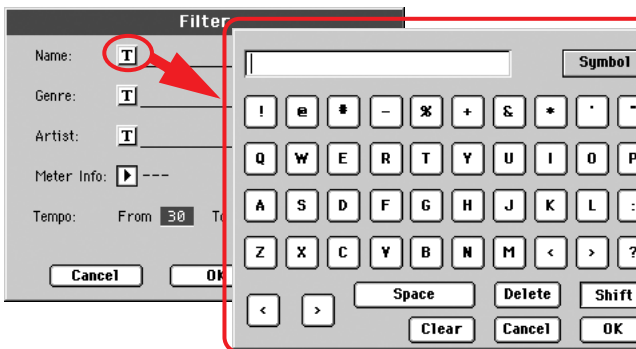


Campi alfabetici

Per ogni linea di testo sottolineata sul display, la seconda pressione del testo stesso permette l'accesso ad un elenco di opzioni.

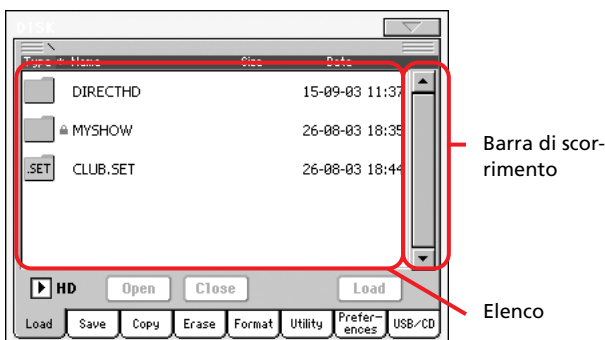
Modifica dei nomi

Il pulsante **T** (Text Edit) che appare accanto ad un nome segnala la possibilità di modificarne i caratteri. Premete il pulsante per accedere alla finestra Text Edit, e modificate il nome secondo necessità.



Elenchi e barre di scorrimento

I file contenuti su disco, così come altri tipi di dati, sono mostrati in elenchi. Utilizzate la barra di scorrimento per visualizzare l'intero contenuto di ciascun elenco.



Icone

Le diverse icone mostrate sul display permettono di identificare rapidamente il tipo di file, cartella o Song.

Modi operativi

Le pagine del Pa1X sono suddivise in diversi modi operativi. Ciascuno di questi può essere selezionato mediante la pressione del corrispondente tasto della sezione MODE sul pannello frontale.

Ogni modo operativo è contraddistinto da un *colore diverso*, che permette di riconoscere a prima vista l'ambiente operativo corrente.

Tre modi speciali (Global, Disk e SongBook) si sovrappongono a quello corrente, che rimane quindi sempre attivo sullo sfondo. Dal SongBook è possibile richiamare il modo Style Play o Song Play.

Voci evidenziate e selezionate

Qualsiasi operazione effettuata sui parametri, sui dati o file, riguarda sempre la voce evidenziata sul display. Selezionate quindi prima il parametro, e poi il tipo di operazione che intendete eseguire.



Parametri non disponibili (in grigio)

I parametri o comandi correntemente non disponibili sono mostrati in grigio sul display. Ciò ne impedisce di fatto la selezione, che tuttavia potrebbe essere possibile per un'opzione o una pagina diversa.



Paa1

professional
arranger



Paa1

professional
arranger

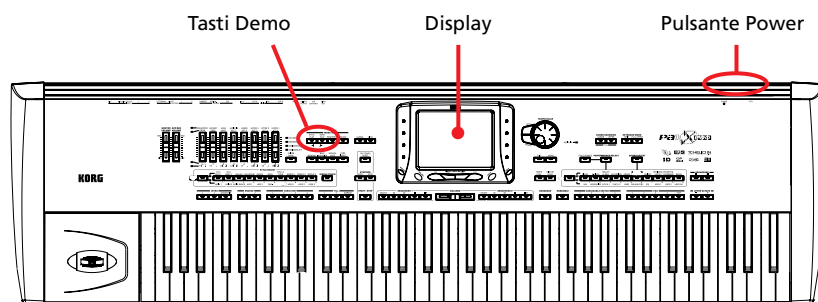


PRO

Guida rapida

Accendere lo strumento ed ascoltare le song demo

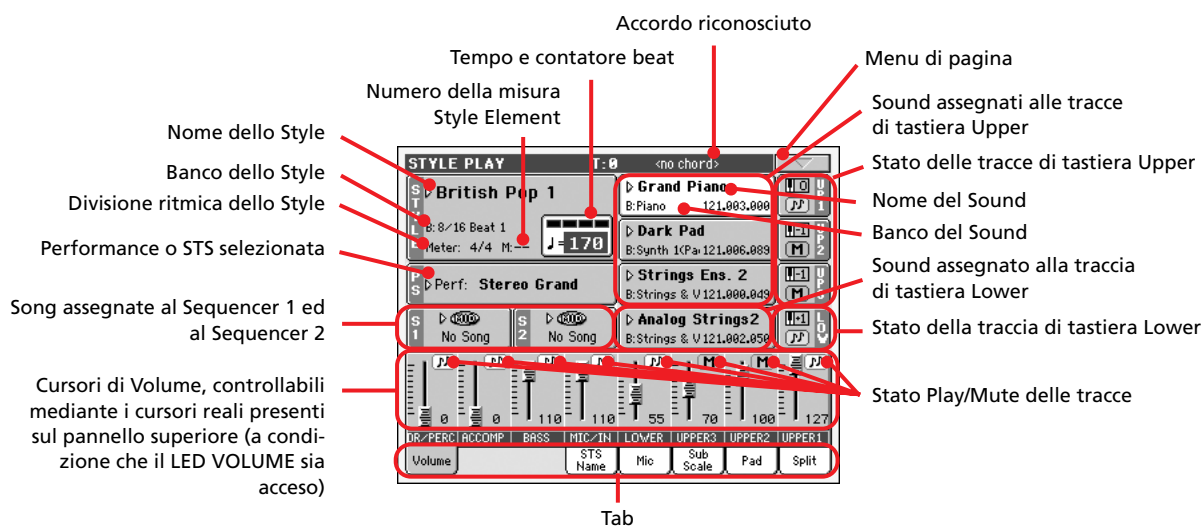
Innanzitutto, accendete lo strumento, prendete confidenza con la schermata principale, ed ascoltate le song dimostrative.



Accendere lo strumento e visualizzare la schermata principale

Premete il pulsante POWER sul pannello posteriore per accendere lo strumento.

All'accensione, nel display dello strumento appare per alcuni secondi un messaggio di benvenuto, dopodiché subentra la schermata principale.



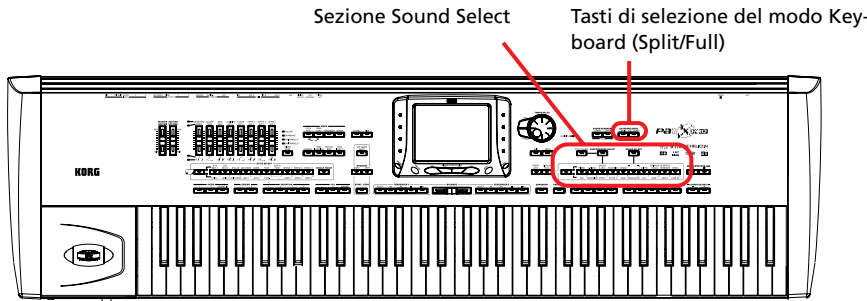
Ascoltare le song demo

Il Pa1X è provvisto di alcune song dimostrative che vi consentiranno di apprezzare da subito il suo enorme potenziale sonoro.

- 1 Per aprire la pagina Demo, premete contemporaneamente i tasti **STYLE PLAY** e **SONG PLAY**.
- 2 Seguite le istruzioni mostrate nel display. È tutto!

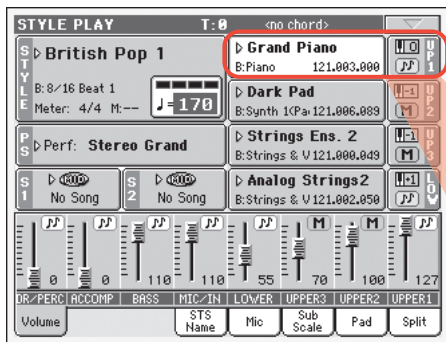
Ascoltare i Sound

La tastiera consente la riproduzione di fino a tre Sound in simultanea. È anche possibile suddividere la tastiera in due parti, per poter in questo modo riprodurre tre timbri diversi con la parte Upper (mano destra), ed un timbro con la parte Lower (mano sinistra).



Selezionare un Sound e suonarlo sulla tastiera

- 1 Accertatevi di aver selezionato la traccia Upper 1 e che la stessa sia in condizioni di Play.

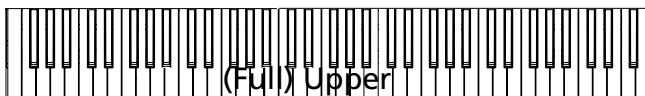
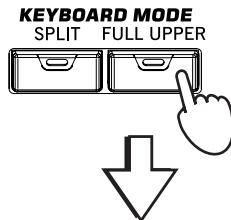


La traccia selezionata è distinta dallo sfondo bianco. Quest'esempio mostra la selezione della traccia Upper 1. Nel caso non sia selezionata, premete nel display l'area indicata per selezionarla.

L'icona di stato indica che la traccia Upper 1 è in condizione Play. Qualora la traccia sia in Mute, premete l'area indicata per modificarne lo stato.

i Nota: Verificate che le tracce Upper 2 ed Upper 3 siano state poste in Mute e che non producano alcun suono. Nel caso in cui sia possibile udire più di un Sound, vedi pagina 33 su come porre in Mute le tracce.

- 2 Se desiderate riprodurre il Sound selezionato sfruttando l'intera estensione della tastiera, accertatevi che la stessa sia in modo Full Upper. Nel caso in cui sia stata invece divisa in due parti (split), premete il tasto FULL UPPER nella sezione KEYBOARD MODE del pannello superiore.



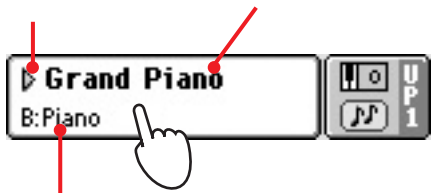
3 Premete nel display l'area della traccia Upper 1 per accedere alla finestra di dialogo Sound Select.

Il triangolo indica la possibilità di toccare il nome del Sound per aprire la finestra di dialogo Sound Select

Nome del Sound

Il nome del Sound appare inoltre sull'intestazione della pagina

Traccia di destinazione per il Sound selezionato

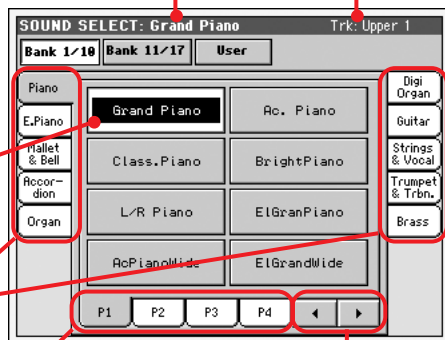


Banco del Sound

Sound mostrato in video inverso (sfondo nero). Premete l'area per effettuarne la selezione

Premete uno dei tab laterali per scegliere un banco dei suoni diverso

Premete uno dei tab inferiori per selezionare una pagina del Sound diversa



I pulsanti Previous/Next Page divengono disponibili quando i tab sono più di quattro

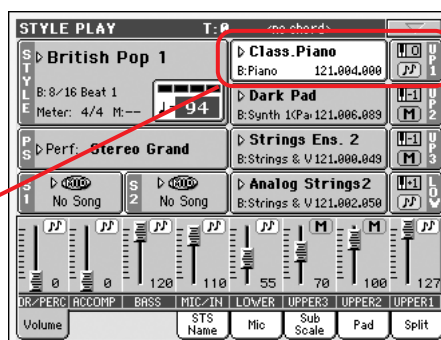
i Nota: L'accesso alla finestra di dialogo Sound Select può anche avvenire premendo uno dei tasti delle sezioni PERFORMANCE/SOUND SELECT - a patto che il LED del tasto SOUND SELECT sia acceso. Ciò permette di raggiungere direttamente il banco del Sound desiderato.



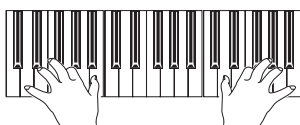
4 Selezionate un Sound dalla finestra di dialogo Sound Select.



La finestra Sound Select si chiude, ed il display mostra nuovamente la pagina principale che indica l'assegnazione del Sound selezionato alla traccia Upper 1



5 Suonate sulla tastiera.

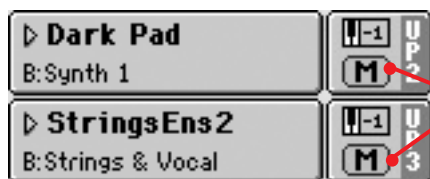


i Nota: È possibile lasciare aperta la finestra di dialogo Sound Select nel display anche dopo aver scelto un Sound. Per ottenere ciò, premete il tasto DISPLAY HOLD per accendere il LED corrispondente.



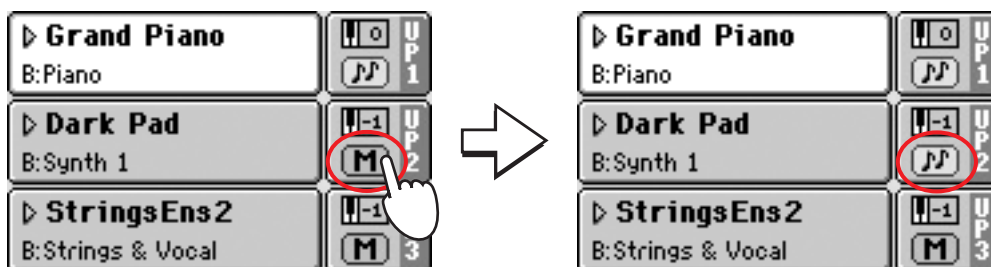
Suonare due o tre Sound contemporaneamente

Lo strumento consente la riproduzione simultanea di tre Sound nella parte Upper della tastiera.

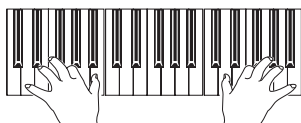


Notate l'icona 'M' (Mute) presente nelle caselle di stato delle tracce Upper 2 e Upper 3. Tali tracce sono escluse dall'ascolto

- 1 Premete l'icona **M** (Mute) nella casella di stato Upper 2 per porre la traccia stessa in condizioni Play.

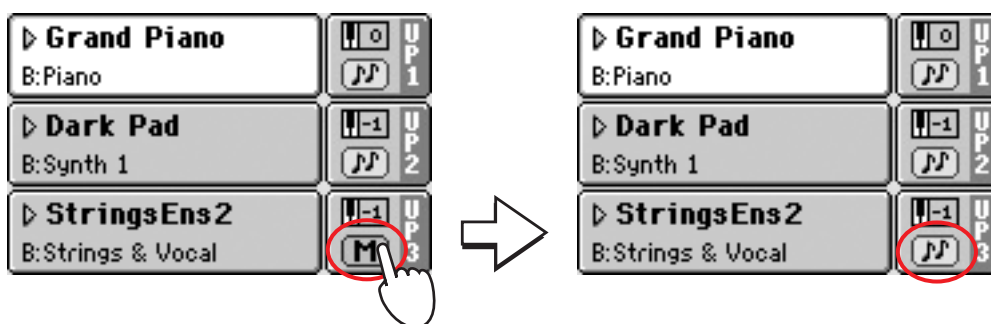


- 2 Suonate sulla tastiera.

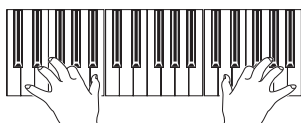


Notate come il timbro di 'Dark Pad' (assegnato alla traccia Upper 2) sia riprodotto ora insieme al timbro di 'Grand Piano' (assegnato alla traccia Upper 1).


- 3 Premete l'icona **M** (Mute) nella casella di stato Upper 3 per porre anche questa traccia in condizioni Play.

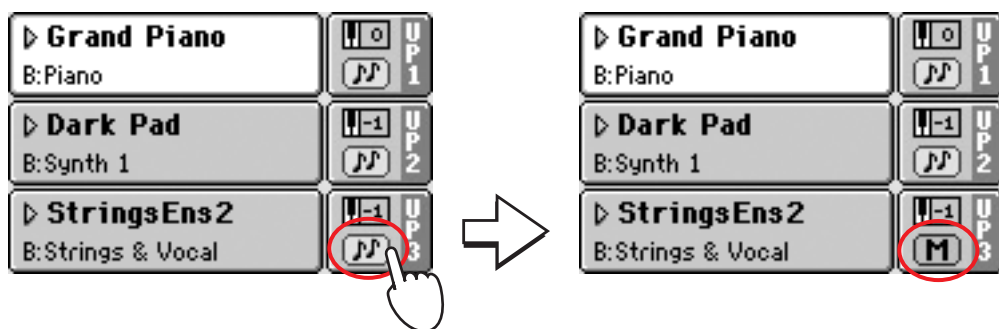


- 4 Suonate sulla tastiera.

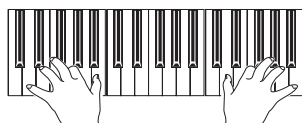


Notate come il timbro 'StringEns2' (assegnato alla traccia Upper 3) sia ora riprodotto insieme al timbro 'Dark Pad' (assegnato alla traccia Upper 2) ed al suono di 'Grand Piano' (attribuito alla traccia Upper 1).


- 5 Premete l'icona  (Play) nella casella di stato Upper 3 per porre nuovamente in Mute la traccia Upper 3.

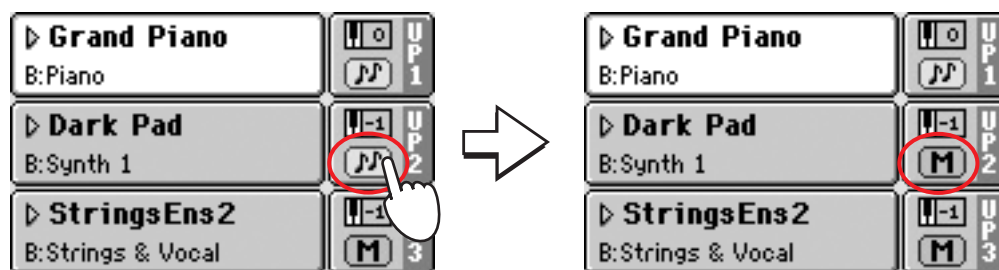


- 6 Suonate sulla tastiera.

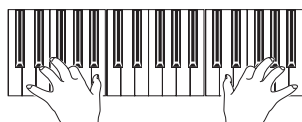


Notate come il timbro 'StringEns2' (assegnato alla traccia Upper 3), posto nuovamente in Mute, non emetta alcun suono. Gli unici suoni monitorabili appartengono in questo caso ai timbri assegnati alle tracce Upper 1 ed Upper 2.

- 7 Premete l'icona  (Play) nella casella di stato Upper 2 per porre nuovamente in Mute la traccia Upper 2.



- 8 Suonate sulla tastiera.

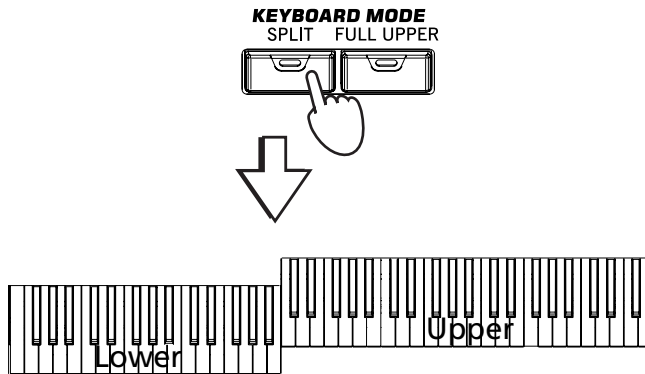


Notate come ora il timbro 'Dark Pad' (assegnato alla traccia Upper 2), posto nuovamente in Mute, non emetta alcun suono. In questo caso, l'unico suono in uscita appartiene al timbro assegnato alla traccia Upper 1.

Suonare un Sound diverso con ogni mano

Il Pa1X consente, oltre all'assegnazione di tre Sound diversi da riprodurre con la mano destra, anche la selezione e la riproduzione di un timbro separato per la mano sinistra.

- 1 Premete il tasto **SPLIT** nella sezione **KEYBOARD MODE** del pannello frontale per suddividere la tastiera in due parti: **Lower** (mano sinistra) ed **Upper** (mano destra).

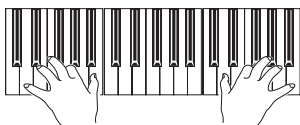


- 2 Accertatevi che la traccia **Lower** sia in condizioni **Play**.

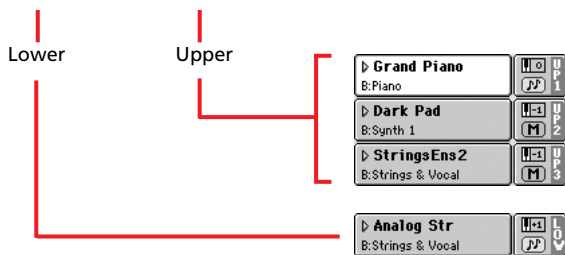


Se la traccia Lower è in condizioni di Mute, premete l'icona di stato e verificate che la stessa cambi nell'icona Play

- 3 Suonate sulla tastiera.

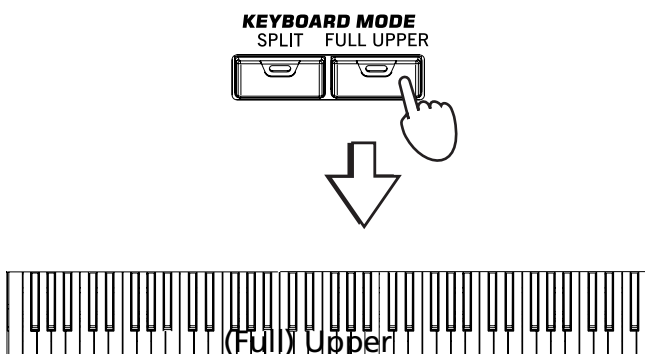


Notate come ora la tastiera sia divisa in due parti, ognuna delle quali in grado di riprodurre suoni differenti

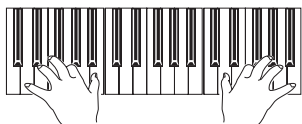


i Suggestion: Alla traccia Lower è possibile assegnare un Sound diverso, esattamente come già visto per la traccia Upper 1. Vedi "Selezionare un Sound e suonarlo sulla tastiera" a pagina 31.

- 4 Premete il tasto **FULL UPPER** nella sezione **KEYBOARD MODE** del pannello frontale per disabilitare la suddivisione della tastiera, e tornare così al modo normale di utilizzo.

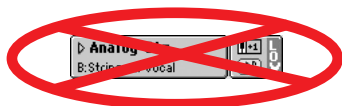


5 Suonate sulla tastiera.



Notate come ora la tastiera sia nuovamente unita (estensione completa)

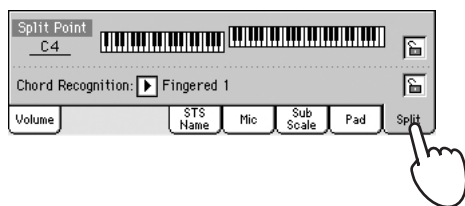
Upper



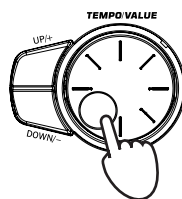
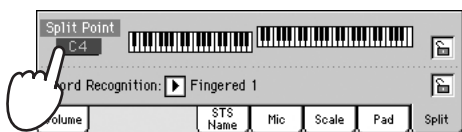
Modificare il punto di Split

Nel caso in cui il punto di split (suddivisione della tastiera in due parti) non corrisponda alle effettive esigenze, assegnate un nuovo punto di Split.

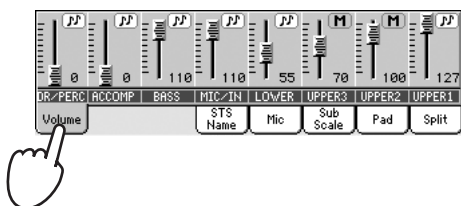
1 Premete il tab Split per visualizzare il pannello Split Point.



2 Toccate un punto qualsiasi della tastiera nel display, poi suonate una nota sulla tastiera per definire il nuovo punto di split. Oppure, premete e selezionate il parametro Split Point, ed utilizzate la manopola DIAL per selezionare un nuovo punto di split.



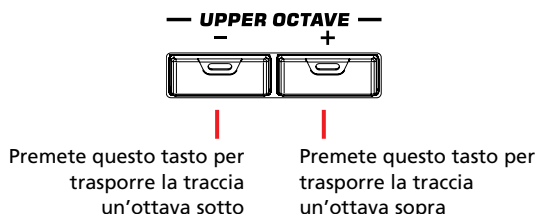
3 Premete il tab Volume per richiamare il pannello Volume.



Alzare o abbassare l'ottava delle tracce Upper

Qualora l'intonazione delle tracce Upper risulti troppo alta o troppo bassa (o comunque non rispondente alle effettive necessità), è possibile modificarne l'ottava di riferimento.

- 1 Utilizzate i tasti UPPER OCTAVE sul pannello frontale per trasporre contemporaneamente tutte le tracce Upper.



i Nota: Il valore di trasposizione di ottava per ciascuna traccia Upper è indicato nella rispettiva casella di stato.

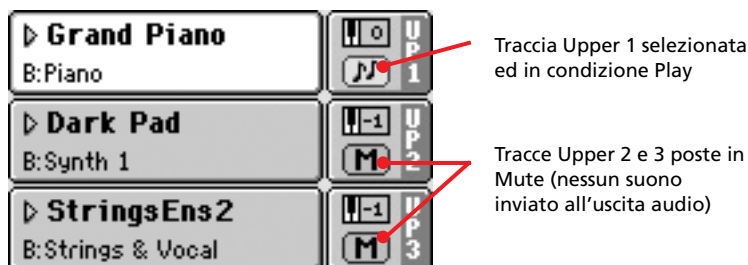


- 2 Se desiderate resettare l'impostazione di ottava, premete entrambi i tasti UPPER OCTAVE.

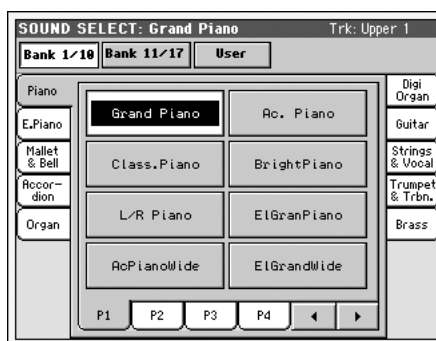
Drawbar digitali

Il Pa1X è provvisto di un particolare suono chiamato "Digital Drawbar Organ", in grado di riprodurre fedelmente le timbriche dei grandi organi elettromeccanici a ruote foniche del passato. Lo strumento permette l'utilizzo dei cursori reali presenti sul pannello frontale per modificare le impostazioni delle drawbar, ed il successivo salvataggio delle impostazioni su una Performance (vedi il paragrafo "Salvare le impostazioni in una Performance" a pagina 41).

- 1 Ponete in Mute tutte le tracce Upper tranne la Upper 1. Selezionate la traccia Upper 1.



- 2 Premete l'area con il nome del Sound per accedere alla finestra Sound Select.

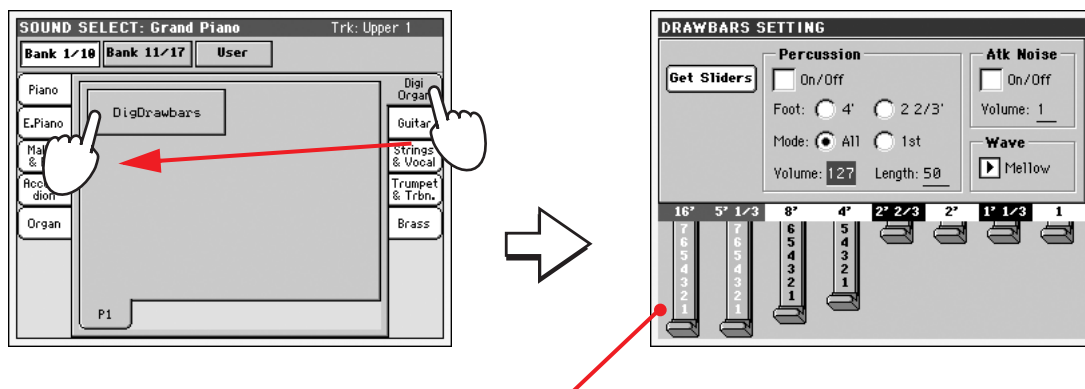


i Nota: La selezione di un suono Digital Drawbar può anche essere effettuata premendo il tasto DIGITAL DRAWBAR nella sezione PERFORMANCE/SOUND SELECT del pannello superiore.



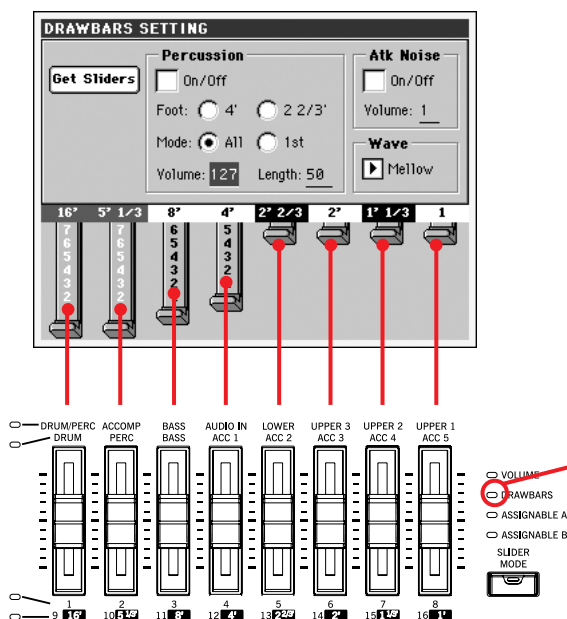
3 Selezionate il banco Digi Organ, e quindi l'unico Sound disponibile.

A causa della particolare natura di questo tipo di suoni, il Pa1X è provvisto di un solo Sound Digital Drawbar Organ. Tutte le diverse impostazioni delle drawbar sono memorizzate nelle varie Performance, per cui la selezione di ciascuna di queste permette di variare notevolmente le caratteristiche timbriche del suono.



Dopo aver selezionato il Sound Digital Drawbar Organ, nel display appare la pagina Drawbar Setting

4 Non appena nel display appare la pagina Drawbar Setting, il LED del modo DRAWBAR si accende a segnalare che è ora possibile usare i cursori reali come se fossero i drawbar di un organo. Muovete i cursori reali per modificare le impostazioni delle drawbar secondo necessità.



Per modificare le impostazioni del Digital Drawbar Organ mediante i cursori reali, è necessario che il LED DRAWBARS LED risulti acceso

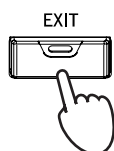
i Nota: Non è indispensabile essere nella pagina Digital Drawbars per poter utilizzare i cursori reali ai fini della modifica del suono. Una volta assegnato il Drawbar Organ ad una traccia Keyboard infatti, è possibile apportare le variazioni desiderate anche attraverso la pagina principale, a condizione che il LED DRAWBARS risulti acceso.

5 Selezionate i parametri desiderati nella presente pagina, ed effettuate le variazioni per ascoltare in che modo ciascuna di esse influisca sul Sound.

6 Una volta trovata l'impostazione ideale, effettuate il salvataggio su una Performance, così come descritto più avanti in questa sezione.

i Suggerimento: Come alternativa all'uso dei cursori reali per la modifica del suono, è possibile toccare un drawbar nel display ed usare i controlli TEMPO/VALUE per apportare le variazioni.

7 Premete il tasto EXIT per tornare alla pagina principale.



Selezionare e salvare le Performance

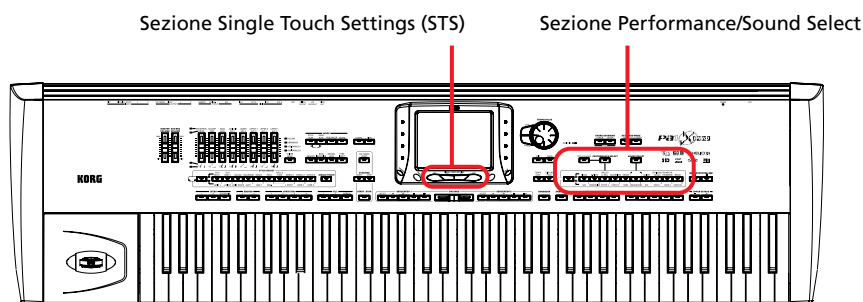
La Performance è il vero centro dell'intero concetto che è alla base della filosofia Pa1X. Diversamente dalla selezione dei singoli suoni, la scelta di una Performance permette di richiamare più timbri contemporaneamente insieme agli effetti ed alle impostazioni di trasposizione più appropriati, per non menzionare i Preset del Voice Processor e numerosi altri parametri che renderanno la vostra esecuzione strumentale molto più completa e musicale.

Le Performance possono accogliere tutte le modifiche delle impostazioni del pannello di controllo, insieme anche a quelle del Digital Drawbar Organ. Le molte Performance disponibili con lo strumento sono tutte pronte all'uso, ma nulla vi vieta di variarne e salvare i valori dei singoli parametri per renderle più adatte alle diverse situazioni musicali che man mano vi si presentano.

Oltre alle Performance, potete in alternativa salvare le impostazioni personalizzate sulle **Single Touch Setting (STS)**, che rendono possibile la scrittura di tutti i parametri delle tracce di tastiera (Keyboard Track). Per ciascun Style o SongBook sono disponibili quattro STS, che potete richiamare direttamente mediante l'uso dei corrispondenti tasti collocati proprio al di sotto del display.

Per quanto riguarda le tracce Style, potete invece salvare le relative impostazioni su un terzo tipo di oggetto, denominato **Style Performance**.

Da notare che, all'accensione, lo strumento seleziona per default sempre la Performance 1. Ciò significa che se desiderate iniziare sempre da un'impostazione con la quale vi sentite più vostro agio, dovrete salvare tale set-up nella locazione di memoria dedicata appunto alla Performance 1.



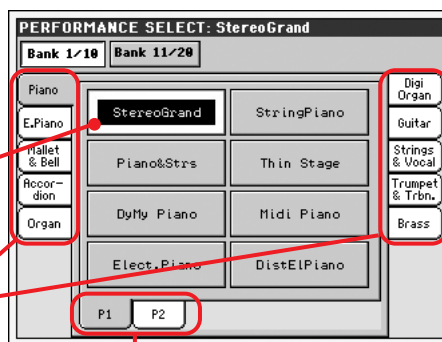
Selezionare una Performance

- 1 Premete l'area Performance nel display per accedere alla finestra Performance Select.



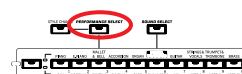
Performance mostrata in video inverso (sfondo nero). Premete il nome della Performance per effettuarne la selezione

Premete uno dei tab laterali per scegliere un banco Performance diverso

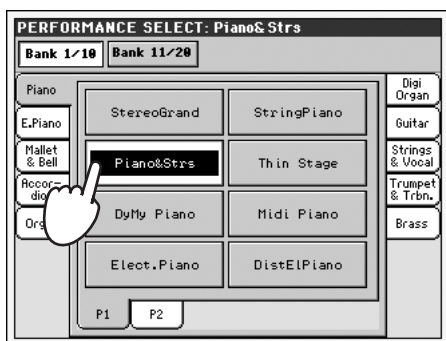


Premete uno dei tab inferiori per selezionare una pagina Performance diversa

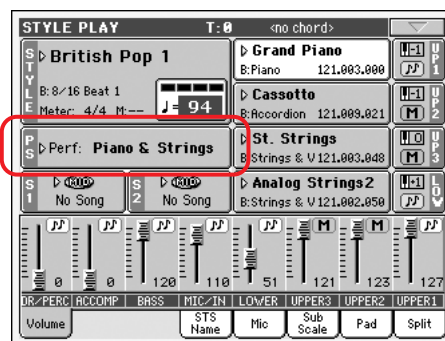
i Nota: L'accesso alla finestra Performance Select può anche avvenire premendo uno dei tasti delle sezioni PERFORMANCE/SOUND SELECT – a patto che il LED del tasto PERFORMANCE SELECT sia acceso. Ciò permette di raggiungere direttamente il banco delle Performance desiderato.



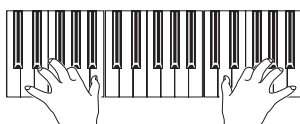
2 Selezionate una delle Performance dalla finestra Performance Select.



La finestra Performance Select si chiude, e nel display appare nuovamente la pagina principale (a patto che il LED DISPLAY HOLD risulti spento). Suoni, effetti ed altre impostazioni possono variare in base al tipo di regolazioni effettuate per ciascuna Performance



3 Suonate sulla tastiera.



La selezione della Performance ha determinato anche il ripristino di tutte le impostazioni in essa contenute. Suoni, effetti ed altri parametri sono stati richiamati temporaneamente nella memoria buffer dello strumento.

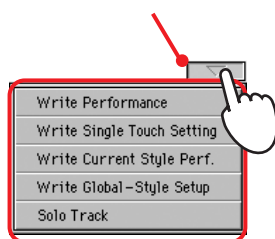
i Nota: Quando il **LED del tasto STYLE CHANGE** è acceso, la selezione di una Performance potrebbe richiamare automaticamente uno Style diverso e le rispettive impostazioni (Suoni, effetti, regolazioni delle Drawbar per le tracce Style etc.)

Salvare le impostazioni in una Performance

Tutte le impostazioni del pannello di controllo, oltre a quelle delle tracce di tastiera (Keyboard Track), degli effetti selezionati e dei Preset del Voice Processor, possono essere salvate in una Performance, per consentirne facilmente in seguito l'utilizzo.

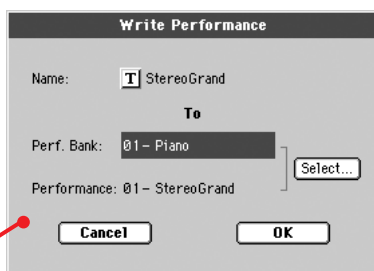
1 Premete l'icona del menu di pagina per accedere al corrispondente menu.

Icona del menu di pagina



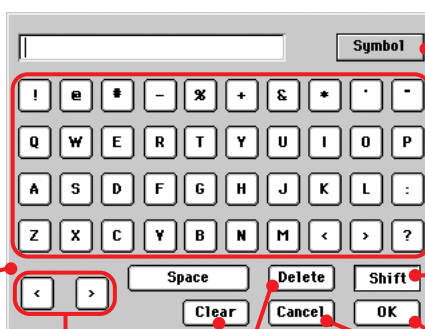
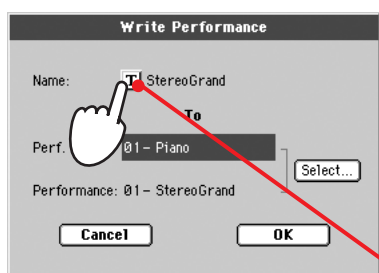
Menu di pagina

2 Selezionate il comando 'Write Performance' per accedere alla finestra di dialogo Write Performance.



Dopo aver scelto il comando Write Performance dal menu, nel display appare la finestra di dialogo Write Performance

3 Se necessario, attribuite un nuovo nome alla Performance.



Premete il pulsante Symbol per inserire caratteri speciali

Usate i caratteri alfabetici per inserire il testo

Usate il pulsante SHIFT per alternare i caratteri in maiuscolo a quelli in minuscolo

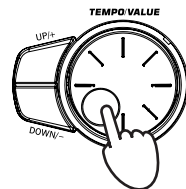
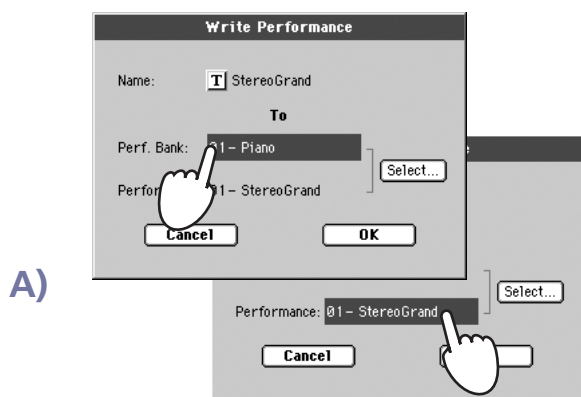
Premete l'icona con il simbolo 'T' per accedere alla successiva finestra di dialogo Text Edit

Utilizzate i pulsanti '<' e '>' per spostare il cursore

Premete il pulsante Clear per cancellare l'intera stringa di testo, oppure Delete per cancellare solo un singolo carattere

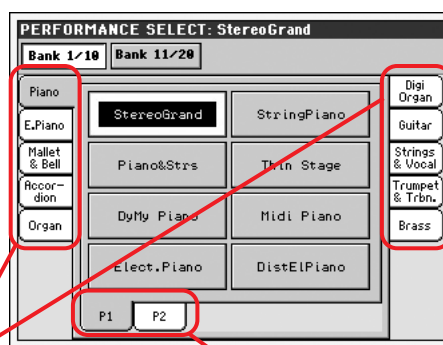
Al termine, premete il pulsante OK per confermare il nuovo nome, oppure Cancel per annullare tutte le variazioni

4 Selezionate il Banco (Bank) e la Performance di destinazione in memoria sulle quali effettuare il salvataggio dei dati.



Per scegliere le locazioni di destinazione (Banco e Performance) sulle quali effettuare il salvataggio, selezionate i parametri Bank e Performance, ed utilizzate i tasti TEMPO/VALUE

oppure...



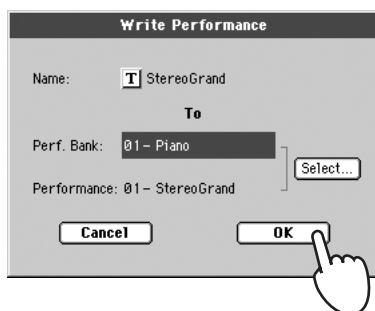
La Performance è mostrata in video inverso. Premete il nome della Performance per effettuarne la selezione

Nota: Le locazioni denominate 'Empty' sono vuote. Non contengono cioè alcun dato

Premete uno dei tab laterali per selezionare un banco Performance diverso

Premete uno dei tab inferiori per selezionare una pagina Performance differente

5 Dopo aver modificato il nome della Performance ed aver scelto la locazione di destinazione per il salvataggio, premete il pulsante OK per eseguire la scrittura in memoria (in alternativa premete il pulsante Cancel per annullare l'operazione).



⚠ Attenzione: Il salvataggio di una Performance di memoria già usata determina la sovrascrittura dei dati in essa presenti.

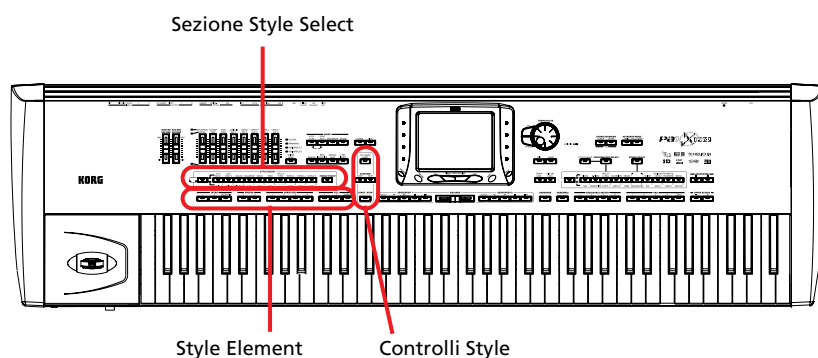
Selezionare e ascoltare gli Style

Il Pa1X è un *arranger*, cioè uno strumento musicale in grado di fornire un accompagnamento automatico o *arrangiamento*. Ciascun stile di arrangiamento è perciò definito di conseguenza, "Style".

Uno Style è composto da diversi Style Elements (Intro, Variation, Fill, Ending), corrispondenti alle varie sezioni di un brano musicale. La selezione degli Style Element permette di variare in maniera flessibile e musicale l'esecuzione strumentale convenzionale.

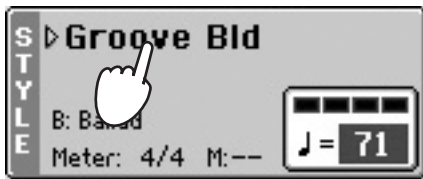
La scelta di uno Style determina automaticamente la selezione di una Style Performance, composta a sua volta da un insieme di parametri ed impostazioni relative alle tracce Style. Quando il LED SINGLE TOUCH è acceso, insieme allo Style selezionato è richiamata anche la prima delle quattro Single Touch Settings (STS) associata con lo Style in oggetto. Oltre a ciò, l'operazione comporta anche la configurazione automatica delle tracce di tastiera (Keyboard Track), dei Pad, degli effetti ed altri parametri utili.

Utilizzate i controlli Style per avviare o arrestare lo Style.



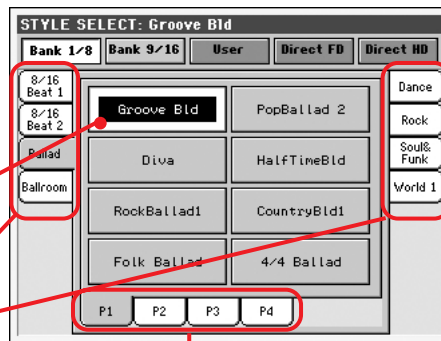
Selezionare e ascoltare gli Style

1 Premete l'area Style nel display per accedere alla finestra Style Select.



Lo Style è mostrato in video inverso (sfondo nero). Premete il nome dello Style per effettuarne la selezione

Premete uno dei tab laterali per selezionare un banco Style diverso

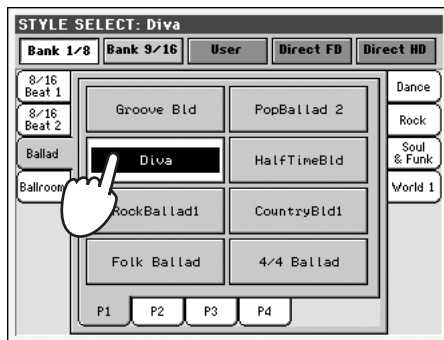


Premete uno dei tab inferiori per selezionare una pagina Style differente

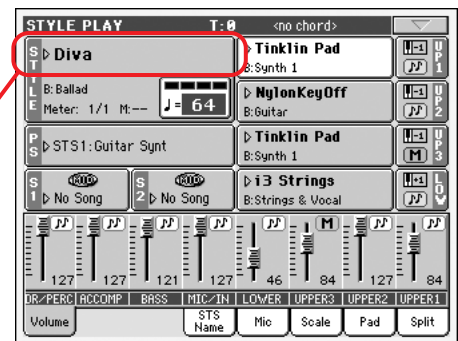
i Nota: L'accesso alla finestra Style Select può inoltre avvenire premendo uno dei tasti della sezione STYLE SELECT sul pannello frontale. Ciò permette di "saltare" direttamente al banco Style corrispondente.



2 Selezionate uno Style dalla finestra Style Select.



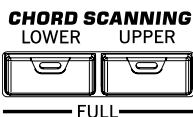
La finestra Style Select si chiude, ed il display mostra nuovamente la pagina principale, con lo Style pronto ad essere riprodotto



i Nota: È possibile lasciare aperta la finestra Style Select nel display anche dopo aver effettuato la selezione dello Style. Per ottenere ciò, premete il tasto DISPLAY HOLD ed accendere il rispettivo LED.

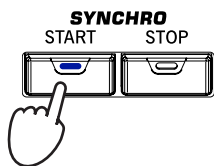


3 Accertatevi di aver selezionato uno dei modi di Chord Scanning.

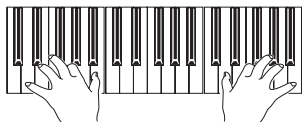


Il riconoscimento degli accordi può avvenire a patto che almeno uno dei LED dei tasti Chord Scanning risulti acceso. Lower: permette il riconoscimento degli accordi suonati alla sinistra del punto di split; Upper: consente il riconoscimento degli accordi suonati alla destra del punto di split; Full: gli accordi sono riconosciuti a prescindere dalla posizione delle note sulla tastiera

4 Premete il tasto SYNCHRO-START per accendere il relativo LED.



5 Suonate sulla tastiera.

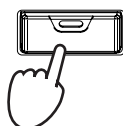


Abilitando la funzione Syncho-Start, lo Style inizia a suonare non appena premete una nota o un accordo nell'area Chord recognition (vedi pagina 104). Suonate gli accordi con la mano sinistra e la melodia con la mano destra. L'arranger seguirà il vostro stile strumentale

i Nota: Lo Style può essere sì avviato premendo semplicemente il tasto START/STOP, ma la funzione Syncho-Start permette di sincronizzare l'inizio dello Style con la pressione delle note o accordi sulla tastiera. Questo rappresenta sicuramente il miglior modo per integrare musicalmente gli Style con l'esecuzione strumentale.

6 Premete il tasto START/STOP per fermare lo Style.

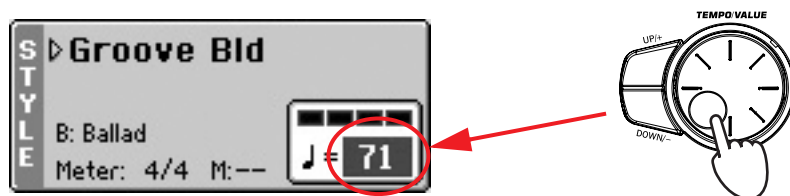
START / STOP



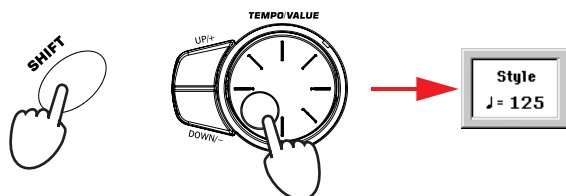
Tempo

L'impostazione di Tempo è salvata insieme a ciascun Style o Performance, ma è possibile modificarne il valore in qualsiasi momento. Le procedure adottabili sono essenzialmente due:

- Dopo aver selezionato il parametro Tempo, utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per modificarne il valore.



- Se il parametro Tempo non è selezionato, mantenete premuto il tasto SHIFT ed utilizzate la manopola DIAL per impostare il valore secondo necessità. Il tempo selezionato appare in una piccola finestra sul display.

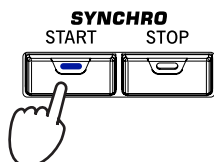


- Premete contemporaneamente i tasti UP e DOWN per richiamare il valore di tempo memorizzato.

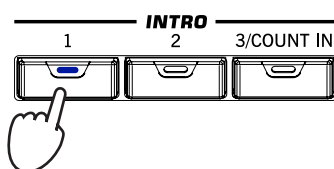
Intro, Fill, Variation, Ending

L'uso degli Style può essere integrato da diversi "Style Element", che contribuiscono a rendere notevolmente più complesso e ricco lo stile strumentale. Ciascun Style può essere composto essenzialmente da quattro pattern di base (Variation), tre Intro (oppure due Intro ed un Count-In), tre Fill (o due Fill ed un Break) ed infine due Ending.

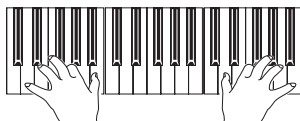
- 1 Accertatevi che il LED del tasto SYNCHRO-START sia acceso (in caso contrario, premete il tasto per accendere il LED).



- 2 Premete uno dei tasti INTRO per predisporre alla riproduzione il rispettivo pattern introduttivo.

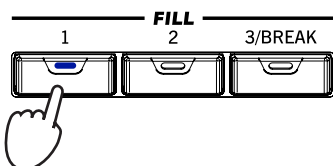


- 3 Suonate sulla tastiera.

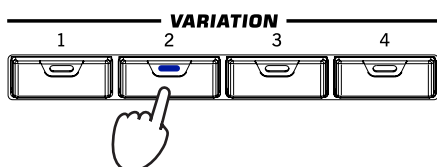


Lo Style parte utilizzando l'Intro selezionato, al termine del quale farà seguito il pattern di base (la Variation selezionata)

- 4 Durante l'esecuzione strumentale, premete uno dei tasti FILL per selezionare un Fill.



- 5 Prima del termine del Fill, premete uno dei tasti VARIATION per selezionare una variazione del pattern di base.

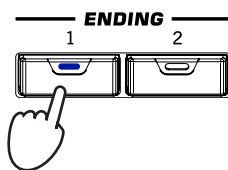


La Variation selezionata è riprodotta al termine del Fill

i Nota: Non è indispensabile selezionare un Fill prima di selezionare una Variation differente, ma è tuttavia consigliato per rendere più scorrevole ed interessante il passaggio tra i due pattern.

i Nota: Non è necessario selezionare una Variation durante la riproduzione del Fill, poiché questa potrebbe essere richiamata automaticamente al termine del Fill stesso. Vedi "Fill Mode (1...3)" a pagina 102.

- Per terminare l'esecuzione strumentale, premete uno dei tasti ENDING, per far sì che lo Style concluda la riproduzione con un finale (Ending, appunto) appropriato.



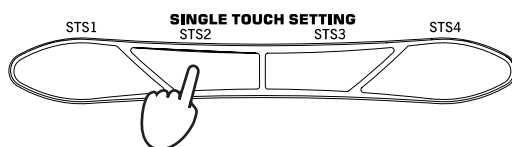
Lo Style si arresta automaticamente al termine dell'Ending selezionato

Single Touch Settings (STS)

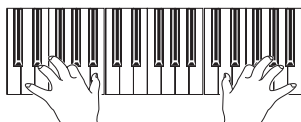
Ogni Style o entry (voce) di SongBook è fornito di quattro impostazioni appositamente previste per le tracce di tastiera, e denominate STS (abbreviazione di "Single Touch Settings"). La STS # (numero) 1 è automaticamente selezionata nel momento in cui scegliete uno Style, a condizione che il LED SINGLE TOUCH risulti acceso. La STS#1 è inoltre richiamata quando selezionate una voce di SongBook.

Le STS rimangono disponibili anche quando passate al modo operativo Song Play dallo Style Play, per consentire l'impostazione di una configurazione diversa per le tracce Keyboard e la scelta di un Preset differente per il Voice Processor (processore vocale) mentre ascoltate le Song.

- Premete uno dei quattro tasti STS posizionati al di sotto del display.



- Suonate sulla tastiera.



La selezione della STS ha determinato anche il ripristino di tutte le impostazioni in essa contenute. Suoni, effetti ed altri parametri sono stati richiamati temporaneamente nella memoria buffer dello strumento

- Provate anche le altre STS, e controllate come le impostazioni cambino per ognuna di esse.

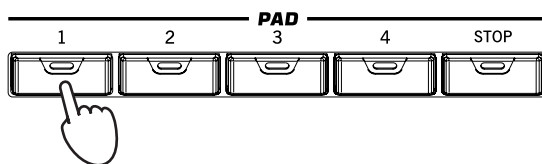
i *Nota:* Le STS sono simili alle Performance, ma sono state impostate in maniera più accurata per meglio adattarsi allo Style cui sono associate.

i *Suggerimento:* Per vedere il nome delle quattro STS disponibili per lo Style corrente, selezionate il pannello STS Name.

I Pad

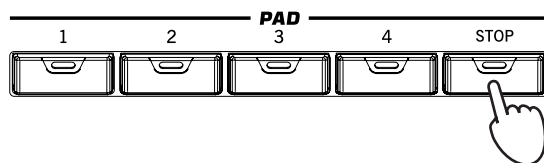
Ciascuna Performance o STS permette l'assegnazione di singoli suoni o pattern ad ognuno dei quattro tasti PAD. I suoni o i pattern possono essere riprodotti contemporaneamente alle tracce di tastiera e Style.

- Premete uno dei quattro tasti PAD.



i *Suggerimento:* Per vedere i suoni o i pattern associati ai quattro Pad nella Performance o nella STS corrente, selezionate il tab Pad.

- 2** Se il tasto PAD selezionato attiva un suono o un pattern continuo (per esempio, l'Applauso) e desiderate interromperlo, premete il tasto STOP.



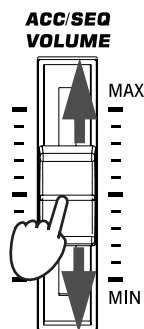
- 3** Selezionate una Performance diversa, e notate come i suoni o i pattern assegnati ai PAD cambino di conseguenza.

Potete premere più tasti PAD allo stesso tempo, e far suonare due o più suoni o sequenze allo stesso tempo. Premete STOP per fermare tutte le sequenze. Tenete STOP premuto e premete uno dei tasti PAD per fermare solo il Pad selezionato.

Bilanciare il volume tra le tracce dello Style e la tastiera

La regolazione di volume delle tracce Style può risultare utile nel caso in cui ci sia la necessità di sfumare lentamente le stesse mantenendo al contempo invece il volume delle tracce di tastiera al livello normale.

- Mentre lo Style è in riproduzione, utilizzate il cursore ACC/SEQ VOLUME per modificarne il volume. Notate come il volume delle tracce Keyboard rimanga invece invariato anche dopo aver effettuato l'operazione.



Regolare il volume di ogni singola traccia

È possibile modificare il volume di riproduzione di ciascuna traccia Style e di tastiera in maniera indipendente, abbassando (per esempio) la traccia di basso oppure alzando quella di pianoforte per un assolo.

- 1 Usate i cursori reali (verificate che il LED VOLUME sia acceso) per impostare il volume di ciascuna traccia di tastiera, così come del 'gruppo' tracce Style.

Con la vista Normal, tutte le tracce Style sono visualizzate in tre 'gruppi'

Il LED che segnala i 'gruppi' di tracce Style e le tracce di tastiera si accende

Il controllo del volume è possibile solo nel caso in cui il LED VOLUME risulti acceso. Quando non lo sia, premete ripetutamente il tasto SLIDER MODE per modificarne lo stato. Da notare che la condizione del tasto SLIDER MODE è salvato insieme alla Performance

- 2 Per impostare il volume di ciascuna traccia Style individualmente, premete il tasto TRK. SEL. (TRACK SELECT) per modificare la vista del display.

La vista Style rende possibile visualizzare e controllare tutte le tracce Style mediante i corrispondenti cursori reali

Il LED che segnala le singole tracce Style si accende

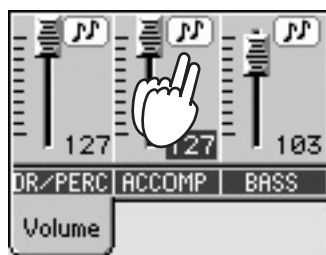
i Suggerimento: In alternativa, potete modificare il volume delle tracce selezionando l'area della traccia, e cambiando il volume con i controlli TEMPO/VALUE.

- 3 Per tornare alla vista Normal, premete nuovamente il tasto TRK. SEL. Il LED del tasto TRK. SEL. si spegne.

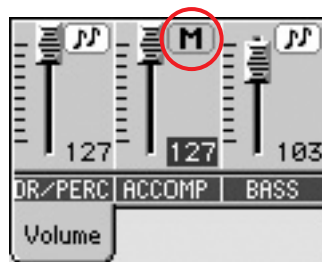
Modificare lo stato on/off delle tracce Style

È possibile determinare lo stato on/off di qualsiasi traccia Style anche durante l'esecuzione strumentale, per esempio ponendo in mute le tracce di accompagnamento e lasciando invece attive quelle di batteria (Drum) e di basso (Bass).

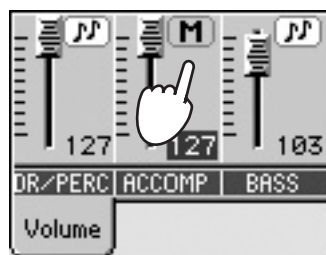
- 1 Mentre lo Style è in riproduzione, toccate un punto qualsiasi sulla striscia di canale di una traccia ACCOMP per effettuarne la selezione (il valore di volume è indicato in video inverso su sfondo scuro), quindi toccate una seconda volta per porre la traccia in Mute.



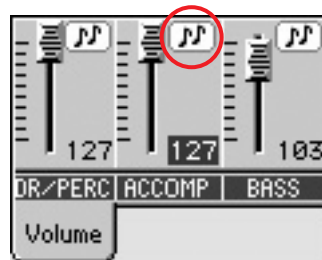
Traccia ACCOMP posta in Mute. Notate come i suoni di accompagnamento (a parte Drum, Percussion e Bass) non siano più inviati all'uscita audio



- 2 Per ripristinare lo stato Play dei suoni di accompagnamento, premete l'icona Mute sulla traccia ACCOMP.

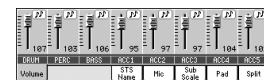
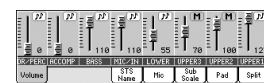


Traccia ACCOMP nuovamente in condizioni Play. Tutti gli strumenti di accompagnamento sono nuovamente udibili



- 3 Se desiderate impostare lo stato Play/Mute di ogni singola traccia Style, premete il tasto TRK. SEL. per accedere alla vista Style Tracks.
- 4 Premete nuovamente il tasto TRK. SEL. per tornare alla vista Normal. Il LED del tasto TRK. SEL. si spegne.

i Nota: Con la vista Normal del modo Style Play, tutte le tracce Style sono riunite sotto tre tracce "combinare". Se desiderate visualizzare ogni singola traccia Style, dovrete necessariamente selezionare la vista Style Tracks premendo il tasto TRK. SEL.

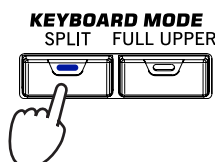


Aggiungere accordi alla melodia suonata con la mano destra (funzione ENSEMBLE)

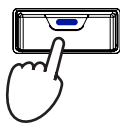
Lo strumento consente di aggiungere gli accordi suonati con la mano sinistra alla melodia eseguita con quella destra.

- 1 Premete il tasto SPLIT nella sezione KEYBOARD MODE per suddividere la tastiera in due parti.

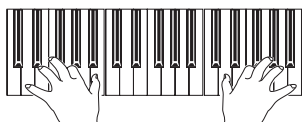
Ciò è indispensabile affinché possiate selezionare la funzione Ensemble.



- 2 Premete il tasto **ENSEMBLE** e controllate che il LED corrispondente si accenda.

ENSEMBLE

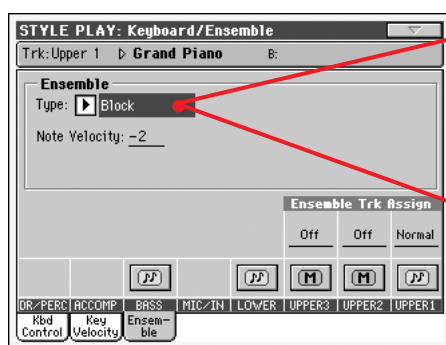
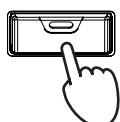
- 3 Suonate accordi con la mano sinistra, e singole note di melodia con la mano destra.



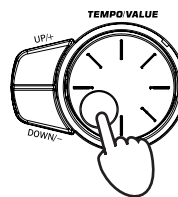
Notate come le note suonate con la destra siano automaticamente armonizzate in base agli accordi composti con la mano sinistra

- 4 Per selezionare un diverso tipo di armonizzazione, mantenete premuto il tasto **SHIFT** e premete il tasto **ENSEMBLE** per accedere alla pagina Ensemble.

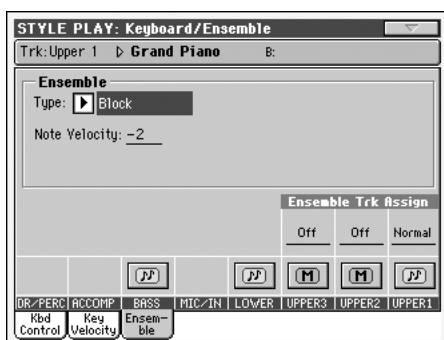
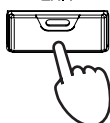
Quella mostrata è una 'scorciatoia' per richiamare questa pagina. Il modo ufficiale consiste nell'accedere all'Edit premendo il tasto **MENU**, e selezionando la pagina Ensemble.

**ENSEMBLE**

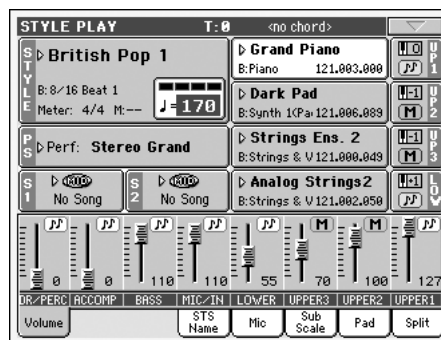
Mentre il parametro Ensemble è selezionato, utilizzate i controlli **TEMPO/VALUE** per scegliere uno degli stili di armonizzazione disponibili



- 5 Dopo aver effettuato la scelta dello stile di armonizzazione, premete il tasto **EXIT** per tornare alla pagina principale.

**EXIT**

Per tornare alla pagina principale (del modo operativo corrente) da una qualsiasi pagina edit, premete il tasto **EXIT**



- 6 Premete nuovamente il tasto **ENSEMBLE** per spegnere il relativo LED e disabilitare l'armonizzazione automatica.

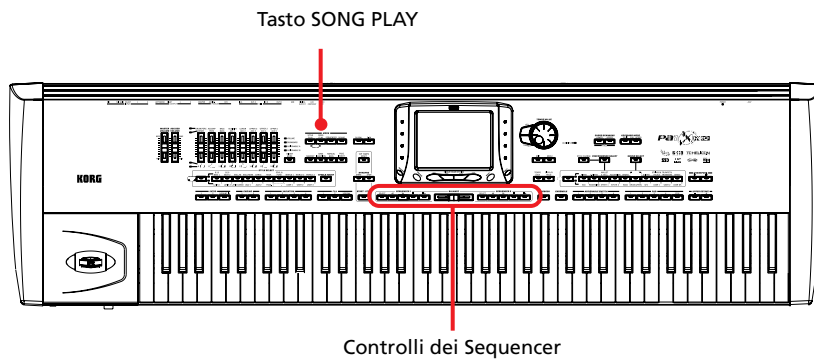
ENSEMBLE

Song Play

Il Pa1X è provvisto di due sequencer interni, sfruttabili simultaneamente per ottenere il mix di due song differenti. La lettura dei brani musicali avviene direttamente dal disco, per cui non è necessario eseguirne il caricamento preventivo sulla memoria ai fini della successiva riproduzione.

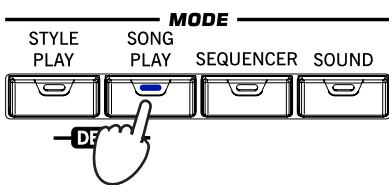
Il Pa1X è in grado di leggere Song in diversi formati: Standard MIDI File (SMF), KAR, MP3 e CD Audio (lettori MP3 e CD Audio disponibili come opzione). Da notare che, tuttavia, la funzione Double Sequencer (XDS) non può essere utilizzata con due file MP3 oppure due tracce CD Audio riprodotti in simultanea, mentre è consentito riprodurre una traccia MP3 su un sequencer ed una traccia CD Audio sull'altro.

I testi e gli accordi contenuti in alcuni file MIDI possono inoltre essere visualizzati nel display, facilitando ulteriormente il lavoro dal vivo. Installando anche la scheda opzionale di interfaccia Video, è inoltre possibile visualizzare i testi su un video esterno.

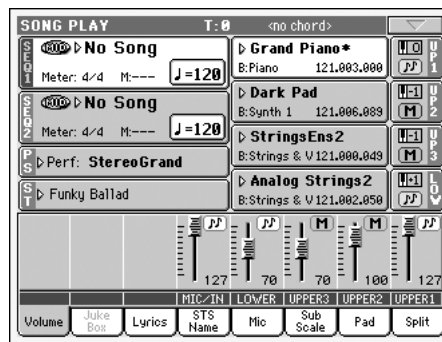


Selezionare la Song da riprodurre

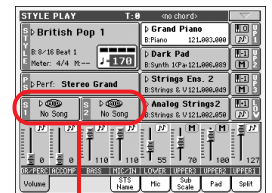
1 Premete il tasto SONG PLAY per accedere al modo operativo Song Play.



Dopo aver premuto il tasto SONG PLAY, nel display appare la pagina principale del modo operativo Song Play

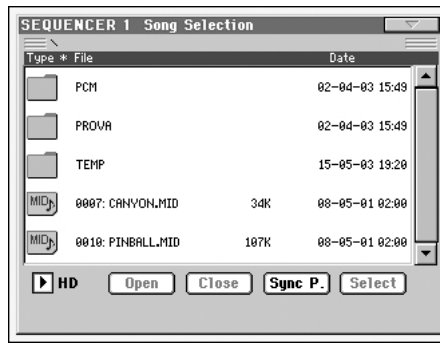
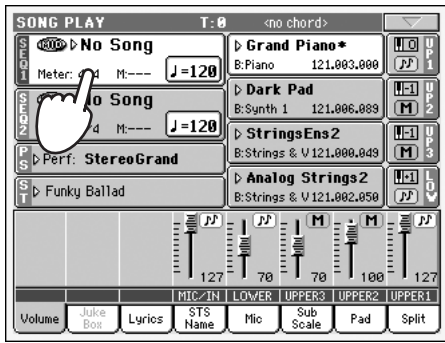


i **Suggerimento:** Il modo operativo Style Play rende possibile la pre-selezione delle Song da assegnare ad entrambi i sequencer, in maniera da consentirne la riproduzione non appena si accede al suddetto modo.

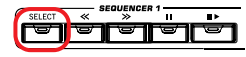


Area Song della pagina principale del modo operativo Style Play

2 Premete l'area Sequencer 1 per aprire la finestra Song Select (oppure il tasto SELECT della sezione Sequencer 1 sul pannello frontale).

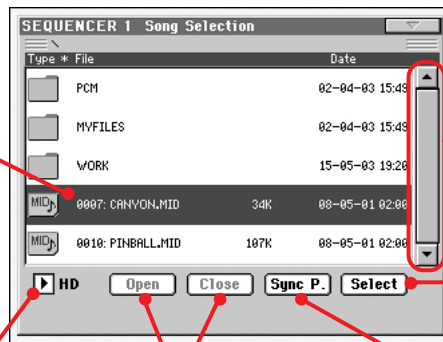


i *Suggerimento: In alternativa, per accedere alla finestra Song Select potete premere il tasto SELECT nella sezione SEQUENCER 1 del pannello frontale.*



3 Utilizzate la barra di scorrimento laterale per visualizzare l'elenco completo delle Song disponibili, e quindi selezionate il brano desiderato.

Nome della Song indicato in video inverso (su sfondo scuro). Premete il nome della Song per effettuare la selezione



Usate la barra di scorrimento laterale per visualizzare l'elenco completo delle Song. In alternativa, selezionate una voce e usate la manopola DIAL

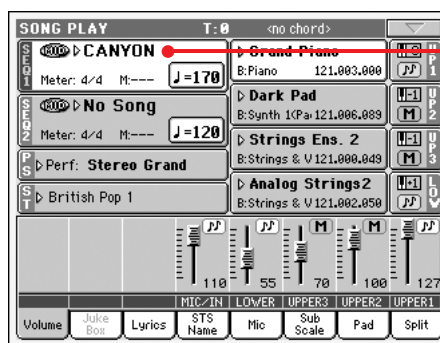
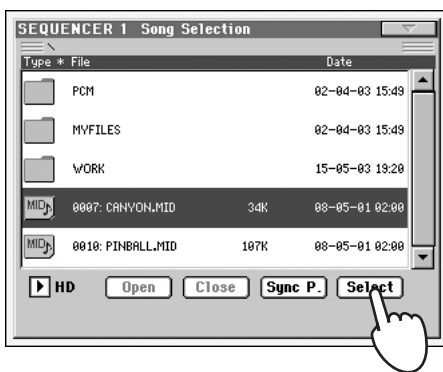
Premete il pulsante Select per selezionare la Song in video inverso, ed assegnarla al Sequencer 1

Usate il menu a scomparsa per selezionare uno dei dispositivi di memorizzazione (floppy disk, hard disk...).

Utilizzate i pulsanti Open e Close per navigare tra le cartelle

Utilizzate il pulsante Sync P. (Synchronized Path) per vedere nuovamente la Song selezionata

4 Dopo aver selezionato la Song, premete il pulsante Select per confermare la scelta e chiudere la finestra Song Select.



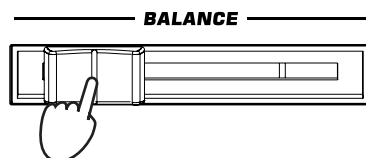
Song selezionata

Dopo aver premuto il pulsante Select, nel display appare nuovamente la pagina principale del modo operativo Song Play

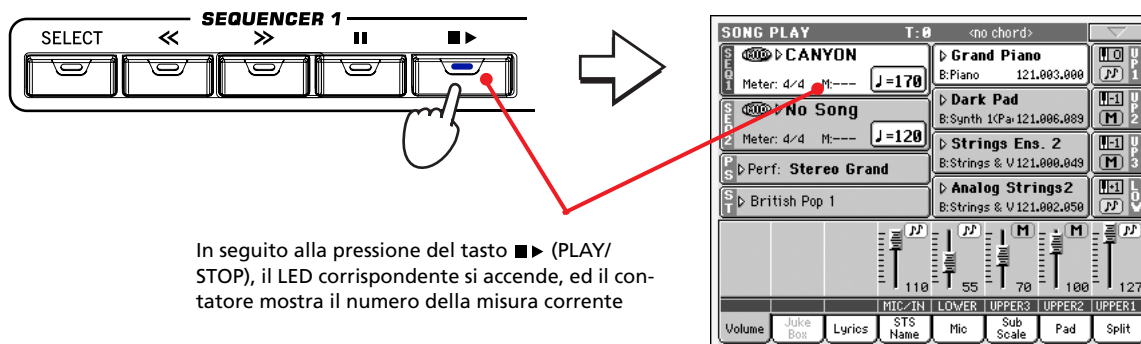
Riprodurre una Song

Una volta selezionata la Song, è possibile eseguirne la riproduzione.

- 1 Accertatevi che il cursore **BALANCE** sia completamente spostato verso sinistra (cioè verso il Sequencer 1).

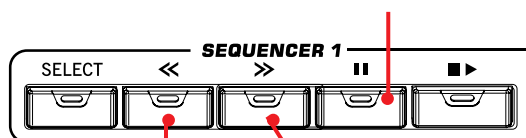


- 2 Premete il tasto **▶** (PLAY/STOP) della sezione **SEQUENCER 1** per avviare la riproduzione della Song.



- 3 Usate i controlli della sezione **SEQUENCER 1** per gestire la riproduzione della Song.

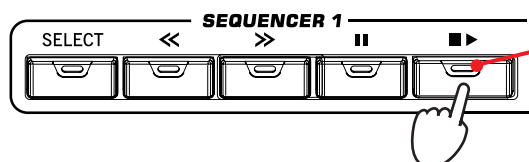
Premete il tasto **PAUSE** per fermare la Song sulla posizione corrente. Premete nuovamente il tasto (oppure **PLAY/STOP**) per ripristinare la riproduzione



Premete il tasto **REWIND** una sola volta per accedere all'inizio della misura corrente. Tenetelo premuto per tornare indietro di più misure

Premete il tasto **FAST FORWARD** per accedere all'inizio della misura successiva. Tenetelo premuto per avanzare di più misure

- 4 Se intendete arrestare la riproduzione della Song e tornare alla prima misura, premete nuovamente il tasto **▶** (PLAY/STOP).



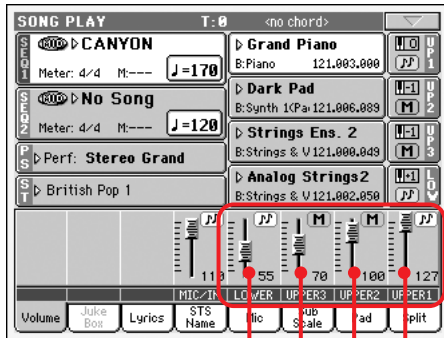
Dopo aver arrestato la riproduzione della Song, il LED del tasto **PLAY/STOP** si spegne

i Nota: Il sequencer si arresta automaticamente al termine della Song.

Modificare il volume delle tracce

Durante la riproduzione delle Song, a volte può accadere di dover modificare il livello di volume delle singole tracce per eseguire un mix "al volo". Per fare ciò, adottate la procedura in basso descritta.

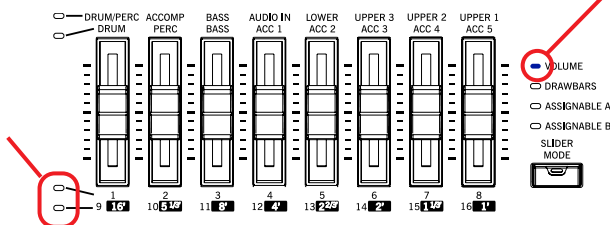
- 1 Con la vista Normal selezionata, utilizzate i cursori reali per impostare il volume di ciascuna traccia di tastiera (accertatevi che il LED VOLUME risulti acceso).



Tracce di tastiera

LED VOLUME, il cui stato dipende all'ultima performance selezionata. Se necessario, premete più volte il tasto SLIDER MODE fino ad accenderlo

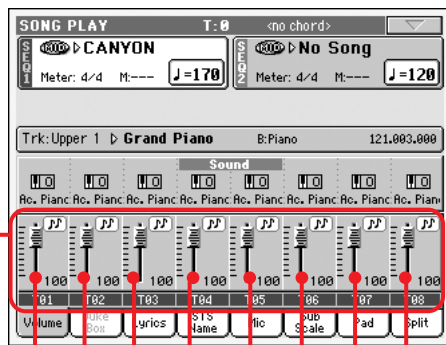
Con la vista Normal selezionata (tracce di tastiera visualizzate) entrambi i LED sono spenti



- 2 Premete una sola volta il tasto TRK. SEL. (TRACK SELECT) per visualizzare le tracce 1-8 (vista Track 1-8).

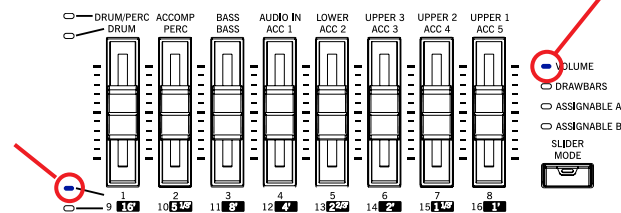


Con la vista Track 1-8 è possibile visualizzare (e controllare mediante i corrispondenti cursori reali) le prime 8 tracce della Song selezionata



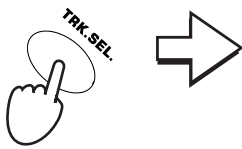
LED VOLUME acceso

Il LED che segnala le tracce 1-8 si accende

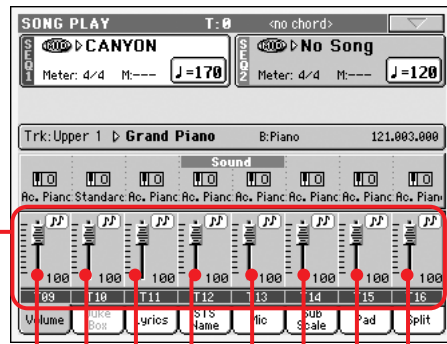


i Nota: Le modifiche apportate alla Song non sono automaticamente salvate, ma sono invece resettate ogni volta che premete il tasto **▶** (PLAY/STOP). Per salvare in memoria le variazioni, occorre effettuare l'editing della Song nel modo operativo Sequencer.

3 Premete nuovamente il tasto TRK. SEL. per visualizzare le tracce 9-16 (vista Track 9-16).

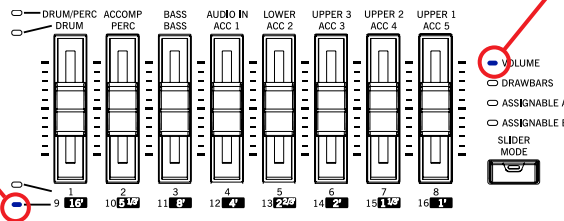


Con la vista Track 9-16 è possibile visualizzare (e controllare mediante i corrispondenti cursori reali) il secondo gruppo di 8 tracce della Song selezionata

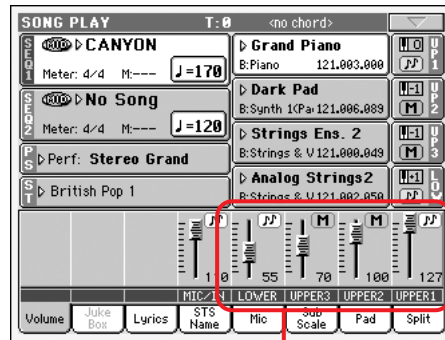
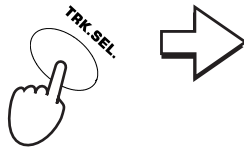


LED VOLUME acceso

Il LED che segnala le tracce 9-16 si accende

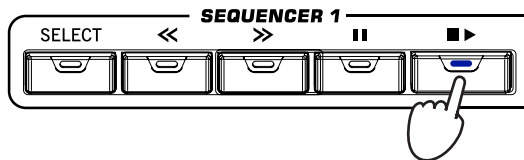


4 Premete nuovamente il tasto TRK. SEL. per tornare alla vista Normal (tracce di tastiera).



Tracce Keyboard

5 Premete il tasto ■▶ (PLAY/STOP) per avviare la riproduzione della Song.

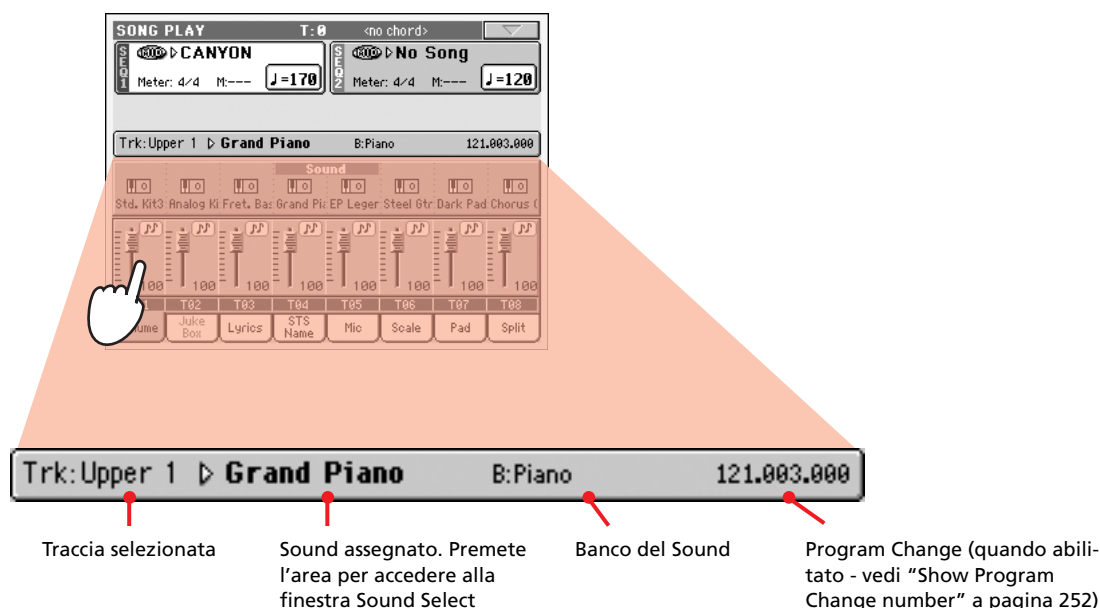


6 Durante l'ascolto della Song, alternate le viste Normal, Track 1-8 e Track 9-16 per controllare quali tracce siano correntemente in riproduzione.

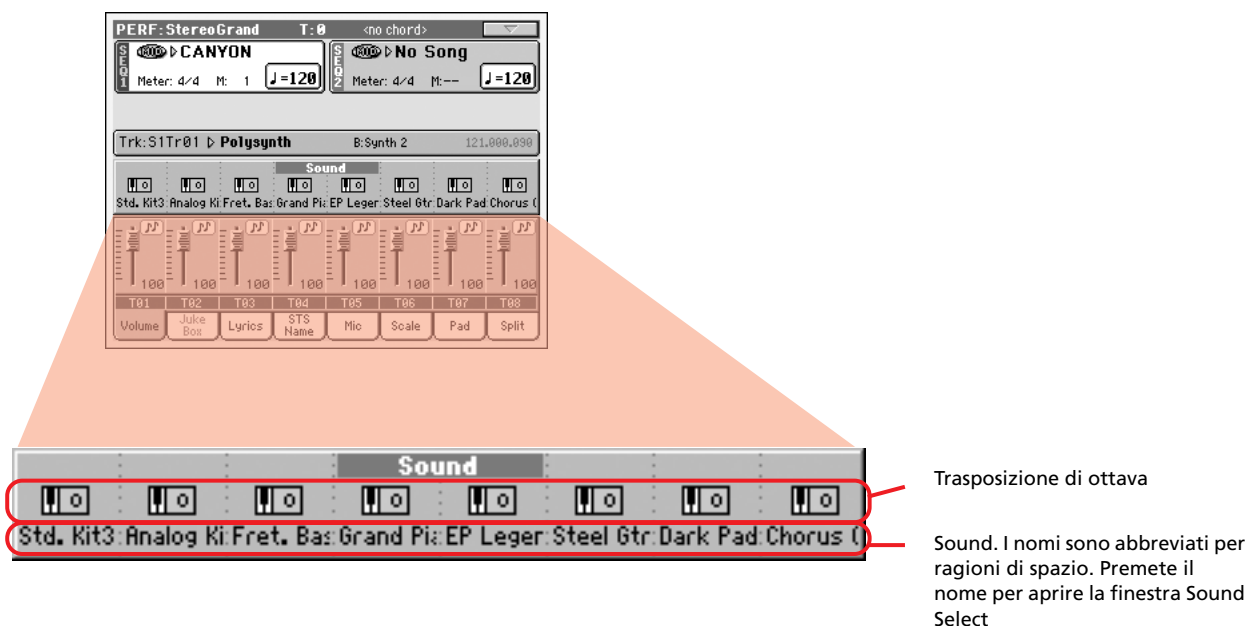
Dato che a ciascuna traccia è stato assegnato un Sound, è sufficiente ricercare il nome del suono che si sta ascoltando per individuare la traccia in oggetto.

i *Suggerimento:* In alternativa, potete modificare il volume di ogni traccia toccandone l'area relativa nel display per selezionarla, utilizzando poi i controlli della sezione TEMPO/VALUE per cambiare il volume.

- Toccate la striscia di canale della traccia nel display per visualizzare i dettagli nella corrispondente linea Track Info.



- In alternativa, utilizzate le aree Sound delle viste Track 1-8 e Track 9-16 per controllare i suoni assegnati a ciascuna traccia.



Impostare lo stato on/off delle tracce della Song

Durante la riproduzione del brano musicale (Song), potreste aver bisogno di porre in mute una o più tracce, per esempio nel caso in cui ci sia il bisogno di cantare insieme alla Song, oppure suonare una parte strumentale dal vivo al posto di quella registrata nel brano musicale.

La regolazione dello stato on/off relativo al Muting delle tracce della Song è identico a quello già visto per le tracce Style. Vedi a tal proposito il paragrafo “Modificare lo stato on/off delle tracce Style” a pagina 51 per ulteriori informazioni.

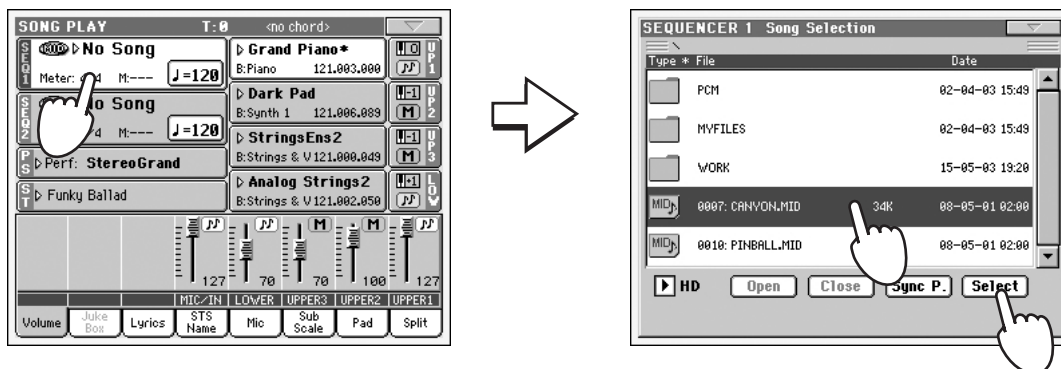
i Nota: Le modifiche apportate alla Song non sono automaticamente salvate in memoria. Per poter ottenere ciò, eseguite l'editing della Song in ambiente operativo Sequencer.



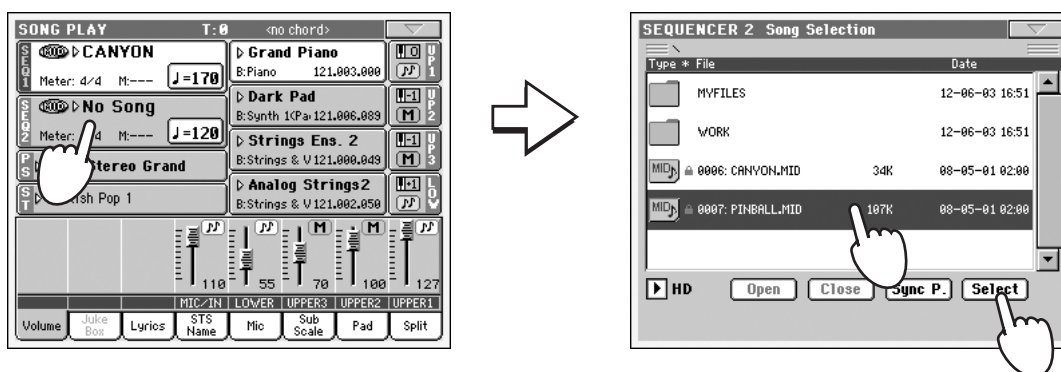
Mixare due Song

I due sequencer interni del Pa1X permettono la riproduzione contemporanea di due Song separate. È in questo caso possibile usare il cursore BALANCE per eseguire un mix tra i due brani musicali.

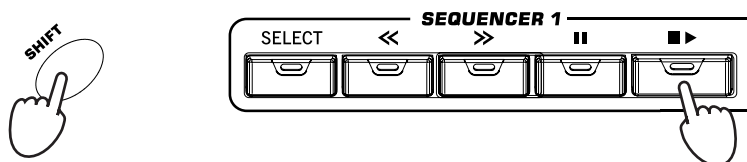
- 1 Premete l'area Sequencer 1 per aprire la finestra Song Select e selezionate la Song per il Sequencer 1. Premete il pulsante Select per confermare la scelta.



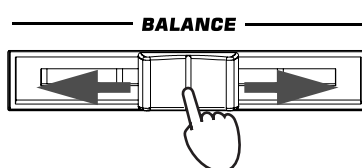
- 2 Dopo aver assegnato la Song al Sequencer 1, premete l'area Sequencer 2 (una prima volta per selezionarla ed una seconda per accedere alla finestra Song Select). Scegliete la Song da assegnare al Sequencer 2, e premete il pulsante Select per confermare la selezione.



- 3 Tenete premuto il tasto SHIFT, e premete uno dei due tasti ■▶ (PLAY/STOP) per avviare in sincronia i due Sequencer.



- 4 Durante la riproduzione dei brani musicali, spostate il cursore BALANCE per mixare le due Song.



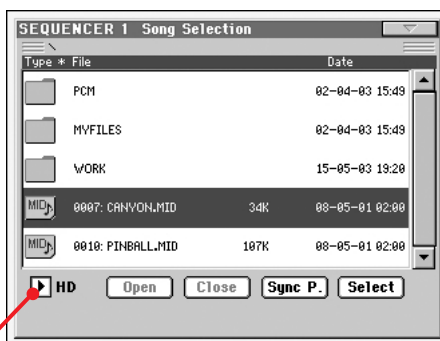
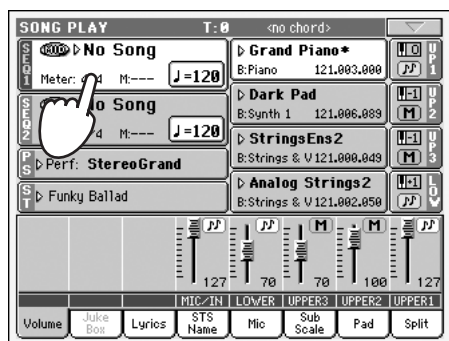
i Suggerimento: Non è indispensabile avviare i due Sequencer contemporaneamente. È per esempio possibile far partire una sola Song – e quindi avviare la seconda solo quando la prima è prossima alla fine. Questo vi permetterà di utilizzare il cursore BALANCE per sfumare lentamente la Song che sta per terminare ed al contempo far salire il volume di quella che ne prenderà il posto (effetto di crossfade).

- 5 Durante la riproduzione è tuttavia possibile controllare ogni singolo Sequencer in maniera indipendente utilizzando i rispettivi controlli di trasporto.
- 6 Premete il tasto ■▶ (PLAY/STOP) appropriato per fermare il Sequencer corrispondente.

Ascoltare un CD Audio

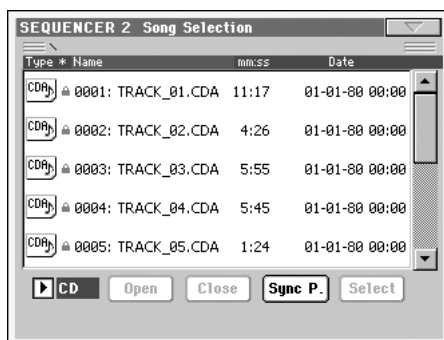
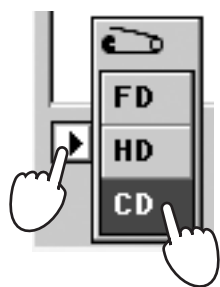
L'ascolto di un CD audio è possibile solo dopo aver installato sul Pa1X il drive opzionale CDRW-1. In questo caso è possibile sia assegnare una traccia del CD ad uno dei due sequencer, sia mixare la stessa con un file MIDI riprodotto dall'altro sequencer.

- 1 Inserite il CD nel drive CD Player.
- 2 Premete l'area Sequencer per accedere alla finestra Song Select.



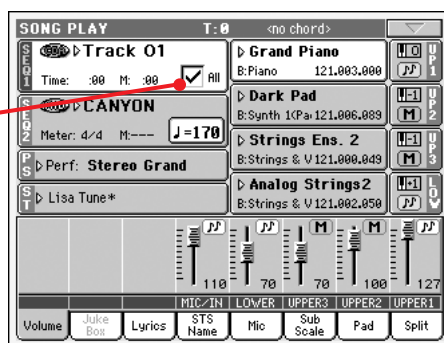
Menu a scomparsa del dispositivo

- 3 Utilizzate il menu a scomparsa del dispositivo per selezionare il CD Player.



- 4 Selezionate una delle tracce contenute nel CD, e quindi premete il pulsante Select per assegnare la stessa al Sequencer desiderato.

Spuntate la casella All per ascoltare tutte le tracce del CD, a partire da quella selezionata. Premete il tasto **▶▶** (PLAY/STOP) per avviare la riproduzione



- 5 Utilizzate i controlli di trasporto del Sequencer per avviare/arrestare la traccia del CD selezionata.

Potete passare alla traccia successiva del CD tenendo premuto il tasto SHIFT, e premendo il tasto >>. Tenete premuto il tasto SHIFT, e premete invece il tasto <<, per passare alla traccia precedente del CD.

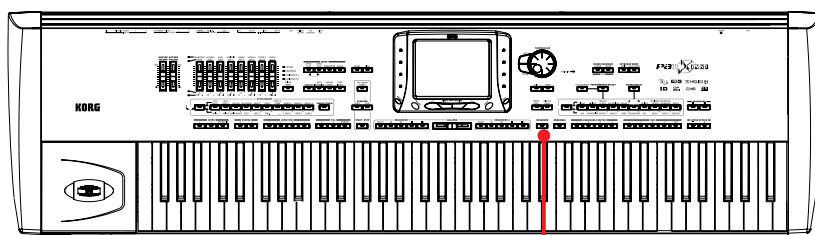
Il SongBook

Una delle caratteristiche più importanti del Pa1X è il suo database interno di autori e generi musicali, che permette di organizzare gli Style e le Song (in formato SMF, KAR e – opzionalmente – MP3) in maniera da facilitarne la ricerca. Ogni entry (voce) del database può includere l'autore, il titolo, il genere musicale, il numero, la chiave, il tempo e la divisione ritmica della song. Selezionando quindi la entry desiderata, è possibile richiamare lo Style associato ed il file MP3 o MIDI corrispondente.



Oltre ad agevolare notevolmente la gestione del materiale da eseguire dal vivo, il SongBook consente anche di associare fino a quattro STS a ciascuna Song o file MP3, in modo da velocizzare il ripristino di un setup completo per le tracce di tastiera, compresi gli effetti ed i preset del Voice Processor, per poter quindi implementare al meglio l'esecuzione strumentale che prevede una base formata da una Song in formato SMF o un file MP3.

Il SongBook naturalmente può essere ulteriormente ampliato con le entry di vostra scelta, oltre a consentire la modifica di quelle già presenti fornite di serie da Korg, che ammontano ad alcune centinaia. In più, il SongBook permette la creazione di diverse liste personalizzate in grado di adattarsi alle situazioni musicali del momento.



Tasto SONGBOOK

Selezionare la entry desiderata dalla Lista Principale

Il Pa1X è provvisto di serie di un vasto database musicale, modificabile secondo le vostre necessità. Il database può essere esplorato in diversi modi.

- 1 Mentre vi trovate nel modo operativo Style Play o Song Play, premete il tasto SONGBOOK per aprire la finestra SongBook.

Style o Song correntemente assegnata ai sequencer o all'arranger

SONGBOOK

➔

Type	Name	Genre	Key	Tempo	Metre
2	much afterworld	Ballad	----	84	4/4
3	A day in paradise	Pop	----	100	4/4
4	A gigolo	Pop	----	130	4/4
5	A groovy love	Ballad	----	73	4/4
6	A hard day/night	Pop	----	138	4/4
7	A whiter shade	Ballad	----	74	4/4

Usate la barra di scorrimento laterale per visualizzare tutte le entry dell'elenco. In alternativa, selezionate una voce ed utilizzate la manopola DIAL

Lista Principale del SongBook

Premete la casella di spunta per abilitare la vista Filter

Premete il pulsante Filter per modificare le impostazioni di filtro

Pulsante che permette di aggiungere la entry selezionata alla Custom List (se abilitato – vedi pagina 67)

Premete il pulsante Select per selezionare la entry corrente da riprodurre

2 Scorrete le entry.

Le icone presenti nella colonna Type permettono di riconoscere il tipo di entry (vedi "Icona del tipo di Song" a pagina 152 per maggiori dettagli). La colonna Genre (genere musicale) è mostrata per default, ma potete anche richiamare al suo posto la colonna Artist (artista; vedi il paragrafo seguente "Visualizzare il nome dell'artista o il genere musicale").

3 Dopo aver individuato e selezionato la entry desiderata nel display, premete il pulsante Select.

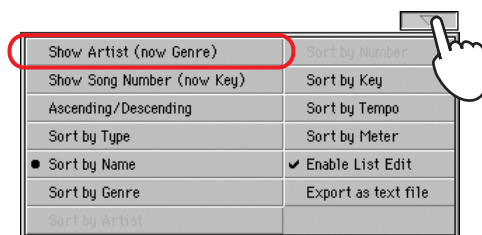
La selezione di una entry determina il ripristino dello Style corrispondente, del file SMF, KAR, o MP3 (opzionale) e di una delle quattro STS. Viene inoltre selezionato il modo operativo adatto (Style Play o Song Play).

Lo Style, o il file SMF, KAR o MP3, appare nella parte alta dello schermo.

Visualizzare il nome dell'artista o il genere musicale

Per motivi di spazio, il display può accomodare solo una tra le colonne Genre (genere musicale) o Artist (artista) per volta. Non è possibile cioè visualizzare insieme i due campi.

1 Premete l'icona del menu di pagina per accedere al menu corrispondente.

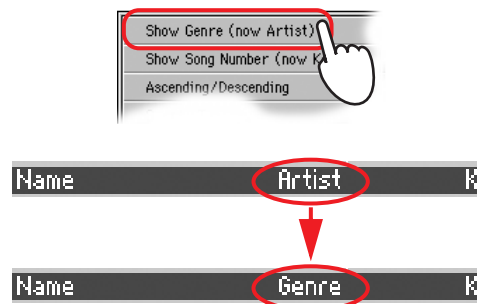


i Nota: I campi Artist e Key di tutte le entry fornite di serie sono stati intenzionalmente lasciati vuoti.

2 Scegliete la voce Show Artist (Now Genre) per passare dalla visualizzazione del campo Genre a quella del campo Artist. Sul display appare la colonna Artist.



3 Aprite nuovamente il menu di pagina, e selezionate la voce Show Genre (Now Artist). Sul display appare nuovamente la colonna Genre.



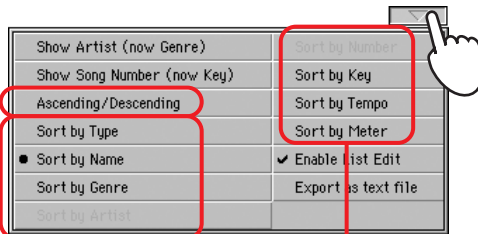
Organizzare le entry

Le entry possono essere visualizzate nel display secondo l'ordine desiderato.

- 1 **Premete l'icona del menu di pagina per accedere al corrispondente menu.**

Selezionate l'ordine ascendente o discendente delle entry visualizzate

Scegliete una delle opzioni per modificare l'ordine di visualizzazione delle entry. L'opzione selezionata appare in rosso in testa alla lista di entry.



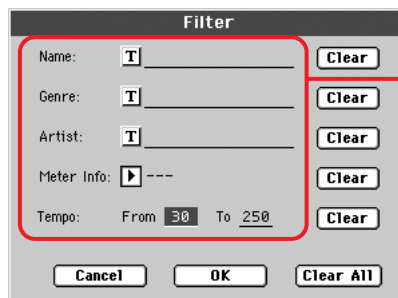
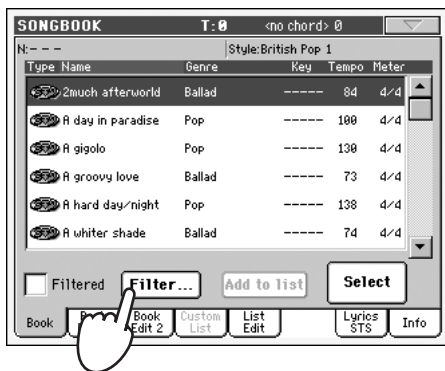
- 2 **Selezionate una delle opzioni di visualizzazione disponibili.**

Le entry sono mostrate nel display in base al tipo di visualizzazione scelta.

Cercare le entry

Il database del SongBook può raggiungere dimensioni ragguardevoli in termini di dati contenuti. Per tale motivo è stata prevista una speciale funzione filtro che permette di stabilire determinati criteri di ricerca, come per esempio l'autore oppure il titolo della song.

- 1 **Premete il pulsante Filter nel display per accedere alla successiva finestra di dialogo.**

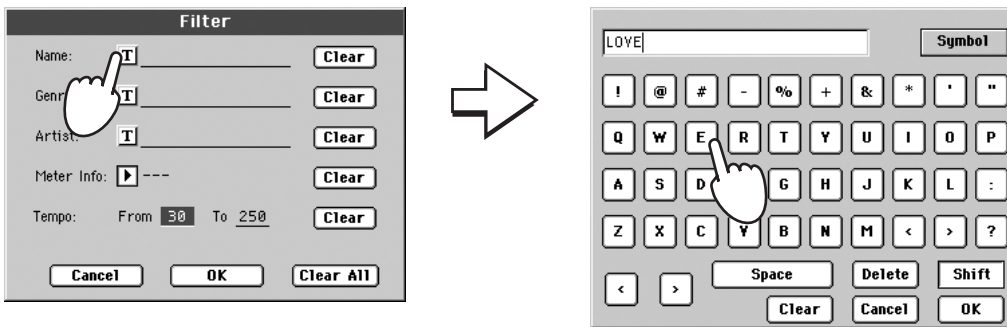


Criteri di ricerca disponibili. "Genre" e "Artist" sono entrambi inclusi, anche se solo uno dei suddetti campi può essere visualizzato nel display

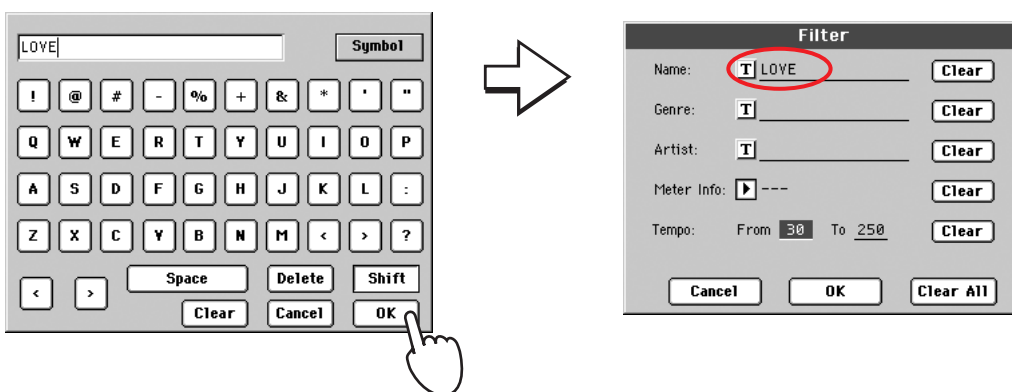
- 2 **Premete il pulsante **T** (Text Edit) accanto al criterio (o ai criteri) di ricerca per accedere alla successiva finestra di dialogo, nella quale definire la richiesta.**

Supponiamo per esempio che ci sia il bisogno di rintracciare tutte le song che contengano nel titolo la parola "love". In questo caso, selezionate il pulsante di testo accanto al criterio 'Name', ed

inserirte la parola 'love' nella successiva finestra di dialogo. Le lettere in maiuscolo sono irrilevanti ai fini della ricerca.

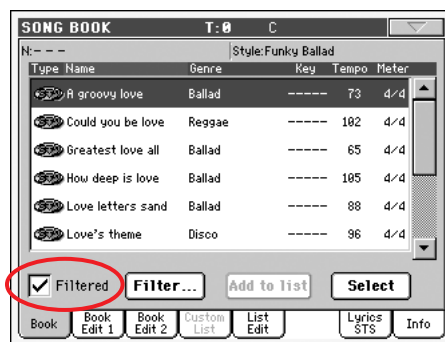


3 Premete il pulsante OK nel display per chiudere la finestra di dialogo Text Edit. Il nome inserito rappresenta ora il criterio di ricerca.



4 Premete il pulsante OK per chiudere la finestra di dialogo Filter e tornare alla pagina SongBook.

Dopo aver premuto il pulsante OK ed aver chiuso la finestra di dialogo Filter, verificate che nella pagina principale la casella di spunta Filtered risulti spuntata, a conferma del fatto che il filtro è stato attivato. Notate come ora l'Elenco Principale riporti solo le entry rispondenti al criterio di ricerca impostato.



5 Per visualizzare nuovamente l'intero database del SongBook, premete nuovamente la casella di spunta Filtered per cancellare il segno di spunta.

Aggiungere nuove entry

Il database del SongBook può essere ampliato inserendo nuove entry.

- 1** Selezionate il modo operativo **Style Play** o **Song Play**, in base al tipo di entry che desiderate aggiungere al database del SongBook.
- 2** Selezionate lo **Style**, lo **Standard MIDI File** o l'**MP3 (opzionale)** da aggiungere al SongBook.
 Assegnate la Song selezionata al Sequencer 1. Le Song assegnate al Sequencer 2 non vengono salvate nella entry del SongBook.
- 3** Impostate/modificate tutte le tracce di tastiera e di **Style** selezionando i suoni, gli effetti o altri parametri secondo necessità.
 Le modifiche alle tracce degli Standard MIDI File non vengono salvate nel SongBook. Vengono invece considerati i dati contenuti nello Standard MIDI File originale.
- 4** Se lo desiderate, scegliete anche un **Preset** diverso per il processore vocale (**Voice Processor**).
- 5** Dopo aver preparato la entry, premete il pulsante **SONGBOOK**, e quindi il tab **Book Edit 1** per accedere alla pagina corrispondente.

Nome dello Style, o del file SMF, KAR o MP3 memorizzato nella entry (purché "Write Current Resource" sia selezionato durante il salvataggio). Parametri della entry

Nome della Entry

Se è selezionato, permette di salvare nella entry le tracce dello Style, o il percorso del file SMF, KAR or MP3. Se non selezionato, nella entry vengono salvate le tracce originali dello Style. Questo parametro è obbligatorio quando si crea una nuova entry premendo il tasto New Song.

Casella di spunta che, una volta selezionata, permette il salvataggio delle tracce Keyboard correnti e delle impostazioni del Voice Processor su una delle quattro STS disponibili per ciascuna entry. È anche possibile uscire dal SongBook, modificare le tracce di tastiera e quindi tornare al SongBook per salvare le nuove impostazioni su una STS differente. Premete l'icona Text Edit per modificare il nome della STS.

Risorsa selezionata. Se è stato selezionato uno Style, o un file SMF, KAR o MP3 diverso, può differire dalla risorsa salvata (che appare alla sommità della pagina).

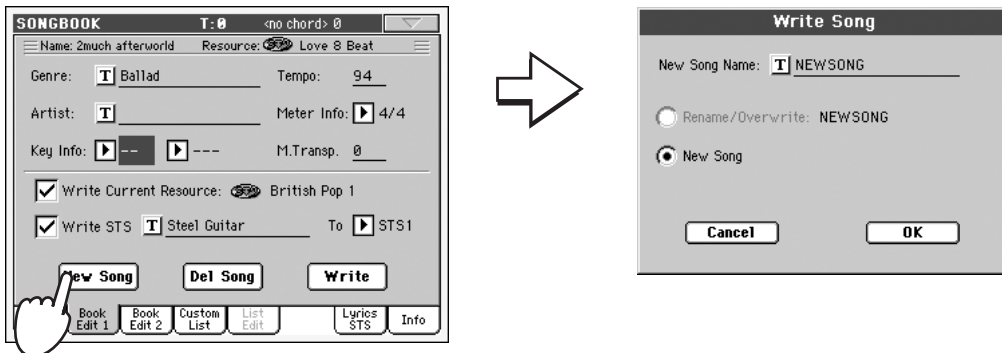
Una delle quattro STS disponibili per ciascuna entry, sulla quale è possibile salvare le impostazioni correnti delle tracce di tastiera e del Voice Processor

Premete New Song per creare una nuova entry.

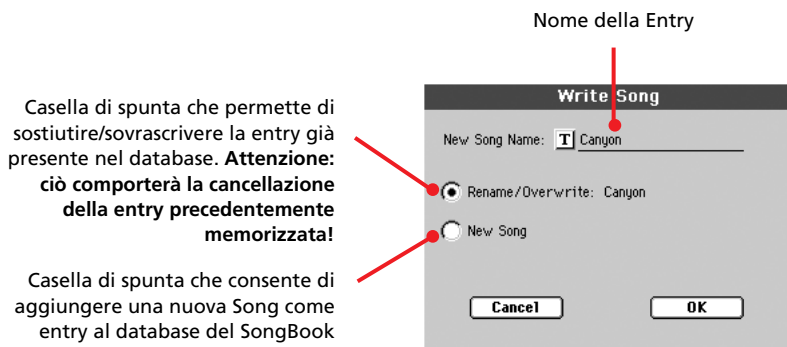
- 6** Premete il tasto **New Song** nel display per aggiungere una nuova voce alla lista del SongBook.
- 7** Premete il pulsante **T** (Text Edit) accanto al campo (o ai campi) che desiderate modificare, ed inserite successivamente il nome. Impostate anche tutti gli altri parametri.

Potete indicare il genere, il nome dell'artista e il nome della STS associata. Selezionate un valore di Tempo corrispondente al tempo della song, e selezionate il Meter e la Key della song. Potete inoltre indicare un valore di Master Transpose, automaticamente richiamato nel momento in cui scegliete la entry.

8 Dopo aver completato tutti i campi desiderati (cercando di includere tutto il necessario), premete il pulsante Write nel display per accedere alla corrispondente finestra di dialogo.



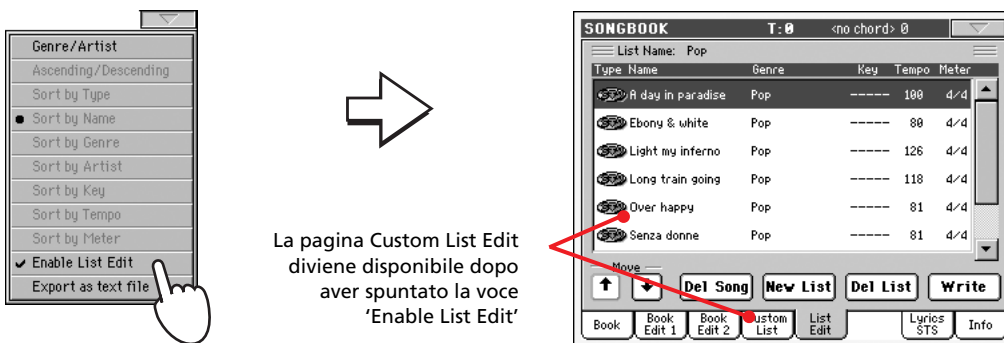
9 Premete il pulsante **T** (Text Edit) per assegnare il nome alla nuova entry, e quindi premete il pulsante OK nel display per salvare la entry nel database del SongBook.



Creare una Custom List

Il SongBook permette altresì la creazione di una serie di elenchi Custom (personalizzati) capaci di comprendere tutte le entry da utilizzare nelle diverse situazioni musicali. Prima di iniziare l'operazione, accertatevi di avere inserito tutte le entry necessarie nel database del SongBook (vedi il paragrafo "Aggiungere nuove entry" di cui sopra).

1 In modo SongBook, aprite il menu di pagina e spuntate la voce 'Enable List Edit'.

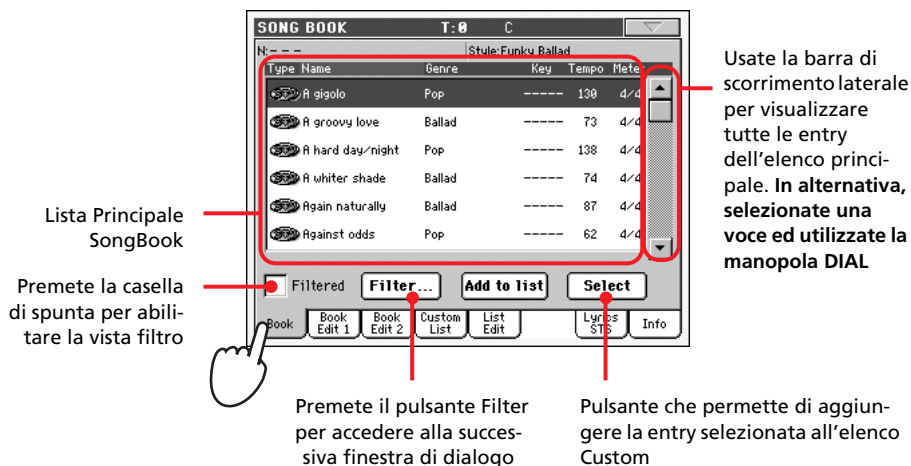


La pagina Custom List Edit diviene disponibile dopo aver spuntato la voce 'Enable List Edit'

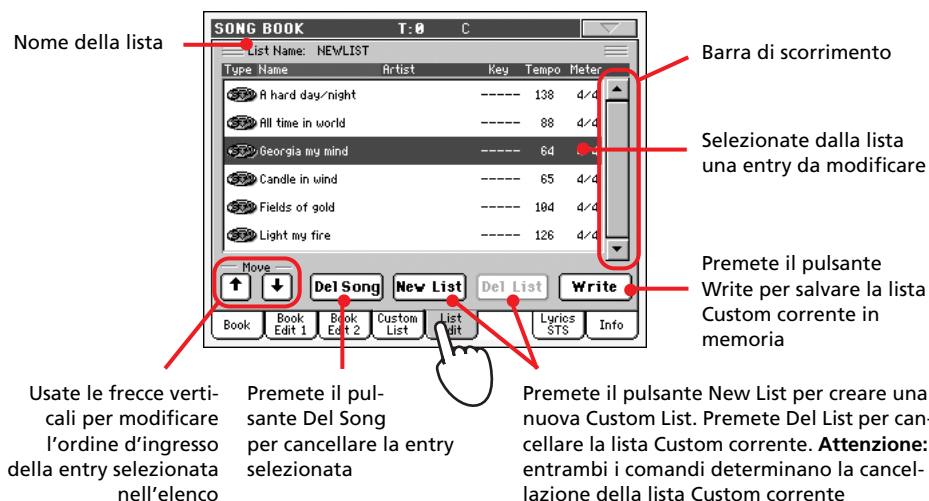
2 Selezionate una Custom List da modificare.

Per modificare una lista già esistente, premete il tab Custom List per selezionare il pannello Custom List, e selezionare una delle liste disponibili. Per creare una nuova lista, premete il tab List Edit per aprire la pagina List Edit, e premete il pulsante New List per creare una nuova lista vuota.

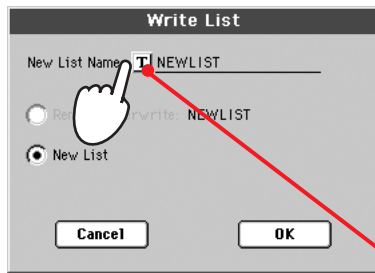
- 3** Premete il tab Book per accedere alla corrispondente pagina e visualizzare l'intera lista. Utilizzate le varie opzioni di organizzazione, filtro e ricerca (vedi paragrafi precedenti) per rintracciare le entry desiderate. Una volta trovata la entry che intendete inserire nell'elenco, premete il pulsante Add to List.



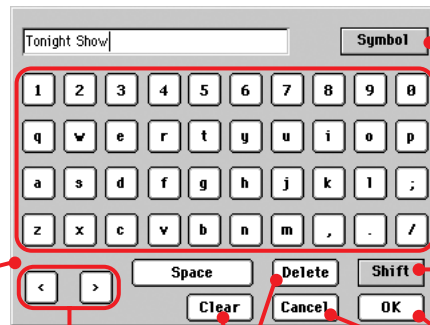
- 4** Dopo aver inserito tutte le entry all'elenco Custom, premete il tab List Edit per accedere alla pagina List Edit, ed utilizzate i vari comandi per modificare l'elenco secondo necessità.



- 5** Quando l'elenco Custom è pronto, premete il pulsante Write nel display per effettuarne la scrittura in memoria. Se lo desiderate, assegnate un nuovo nome alla lista.



Premete l'icona 'T' per aprire la finestra di dialogo Text Edit.



Usate i pulsanti '<' e '>' per spostare il cursore.

Premete Clear per cancellare l'intera stringa di testo, Delete per cancellare un solo carattere.

Premete Symbol per visualizzare i caratteri speciali.

Usate i tasti alfabetici per inserire il testo.

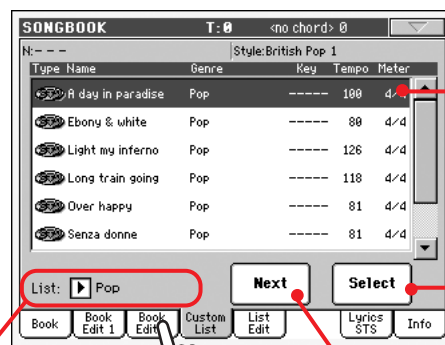
Usate il tasto SHIFT per selezionare alternativamente i caratteri maiuscoli o minuscoli.

Al termine, premete OK per confermare il nuovo nome, o Cancel per annullare le modifiche.

Selezionare e utilizzare una Custom List

Dopo la creazione di una o più Custom List, potete selezionarne una da usare durante lo spettacolo.

- 1** Premete il tab Custom List per selezionare la pagina Custom List.
- 2** Usate il menu pop-up List per selezionare una delle Custom List disponibili.



Usate il menu pop-up List per selezionare una delle Custom List disponibili.

Premete Next per selezionare la entry successiva nella lista. (Questo comando può anche essere assegnato ad un Assignable Switch).

Entry in esecuzione. Per selezionare una entry diversa, selezionatela nella lista e premete il tasto Select nel display.

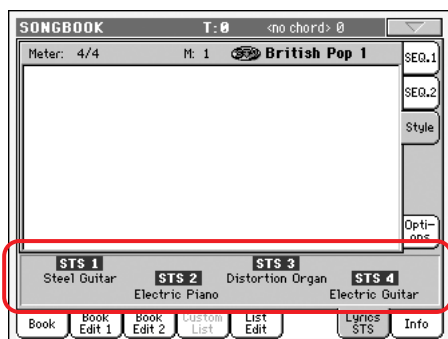
Premete Select per mandare in riproduzione la entry selezionata nella lista (se è diversa da quella che sarebbe selezionata automaticamente).

- 3** Selezionate una delle entry nella lista (la entry diventa blu), e premete il tasto Select nel display per iniziare ad eseguire le song della lista a partire da questo punto (la entry selezionata diventa verde).

Selezionare una STS di SongBook

È possibile associare fino a quattro STS ad ogni entry basata su Standard MIDI File o file MP3.

- 1 **Premete il tab Lyrics/STS per aprire la pagina Lyrics/STS e vedere il nome delle quattro STS associate alla corrente entry di SongBook.**



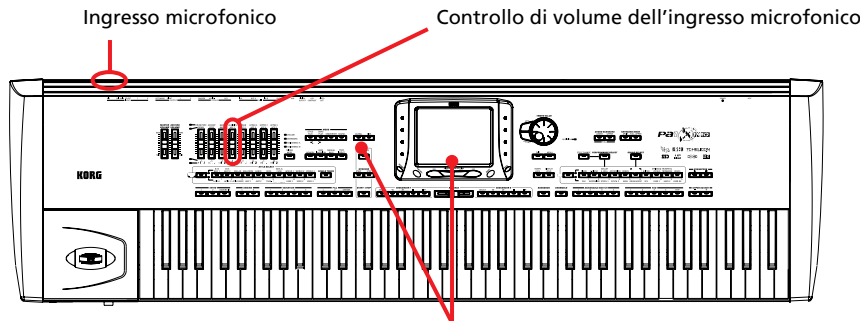
STS associati alla entry corrente.

- 2 **Selezionate la STS toccando il suo nome nel display. In alternativa, potete premere il tasto SINGLE TOUCH corrispondente alla STS desiderata.**

La STS viene selezionata. Le tracce di tastiera e le impostazioni del Voice Processor potrebbero cambiare.

Cantare con un microfono collegato

Il Pa1X è provvisto di un potente processore digitale dedicato all'elaborazione del segnale vocale, basato su una tecnologia sviluppata dalla TC Helicon, e che include effetti, funzioni di armonizzazione a quattro parti e (come opzione) un correttore di pitch ed un voice modeling.



L'accesso all'editing dei parametri del Voice Processor può essere effettuato dalla pagina principale (tab Mic) o premendo il tasto GLOBAL (voci Voice Processor Setup e Voice Processor Preset)

Collegare il microfono

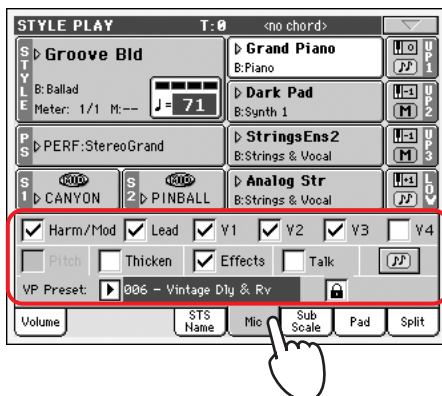
Per integrare le parti vocali all'esecuzione strumentale eseguita con il Pa1X, è innanzitutto necessario collegare un microfono all'ingresso audio MIC. L'ingresso supporta tutti i principali microfoni dinamici; tuttavia, se desiderate collegare un microfono a condensatore, dovrete procurarvi un adattatore in grado di fornire alimentazione phantom. È anche possibile collegare il microfono prima ad un mixer esterno, dal quale poi prelevare il segnale di linea (Line Out) e ruotare lo stesso all'ingresso IN1 del Pa1X.

1 Collegare il microfono.

Se desiderate collegare un microfono all'ingresso audio MIC, spostate il selettore MIC/IN1 in posizione MIC. Ciò permette al segnale microfonico di passare attraverso l'eccellente preamplificatore integrato nel Pa1X.

Se invece intendete connettere prima il microfono al mixer (o ad un preamplificatore esterno) e quindi quest'ultimo al Pa1X, spostate il selettore MIC/IN1 in posizione IN1. Questo consentirà di sfruttare il Pa1X come un potente processore di effetti.

2 Selezionate la pagina principale del modo operativo Style Play o Song Play, e scegliete quindi il tab Mic. Cancellate per il momento il segno di spunta da tutte le caselle di spunta "master".



Caselle di spunta "master" del Voice Processor. Per testare appropriatamente il livello microfonico, cancellate il segno di spunta dalle caselle Harm/Model, Pitch, Thicken, Effects, Talk e Mic Mute

3 Cantate nel microfono, e regolate il livello d'ingresso.

MIC GAIN



AUDIO IN



Regolate il livello d'ingresso utilizzando la manopola MIC GAIN. Cantate nel microfono e controllate contemporaneamente il LED AUDIO IN sul pannello frontale. Abbassate il livello d'ingresso nel caso in cui il LED diventi rosso troppo spesso; alzate lo invece qualora lo stesso diventi verde solo di tanto in tanto. Accertatevi in ogni caso che il segnale in uscita non risulti distorto, anche nei passaggi dalla dinamica elevata

4 Abilitate nuovamente le caselle di spunta "master" desiderate.



5 Provate il tasto Play/Mute del pannello Microphone, per porre in mute o in play l'intera sezione dedicata al microfono.



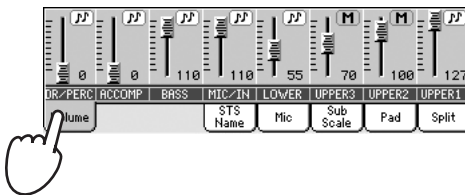
Microfono in mute



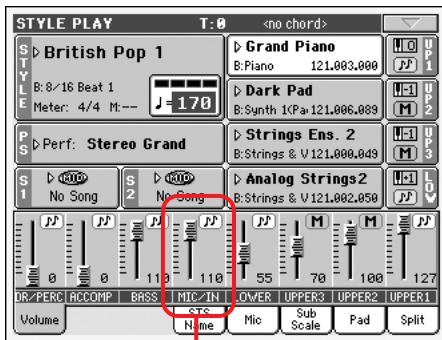
Microfono in play

i Nota: Questo controllo di Play/Mute è identico a quello che si trova nella striscia di canale "MicIn" del pannello Volume.

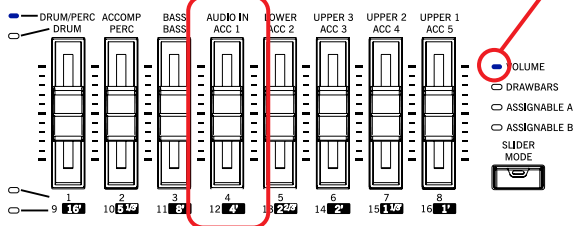
6 Premete il tab Volume per selezionare il pannello Volume.



7 Se necessario, avviate uno Style o una Song. Regolate il volume finale del microfono utilizzando il cursore reale AUDIO IN.



Il controllo del volume può essere effettuato solo dopo aver acceso il LED VOLUME. Nel caso questo sia spento, premete ripetutamente il tasto SLIDER MODE fino alla sua accensione. Da notare che lo stato del tasto SLIDER MODE è salvato con ciascuna Performance



8 Effettuate tutte le altre impostazioni, bilanciando i suoni prodotti dallo Style/Song ed il segnale microfonico utilizzando i cursori reali ACC/SEQ VOLUME ed AUDIO IN.

Le impostazioni dei cursori ACC/SEQ VOLUME ed AUDIO IN non sono salvabili in memoria, per cui, una volta stabiliti, rimangono costanti anche selezionando Style, Performance, Song o Preset del Voice Processor differenti.

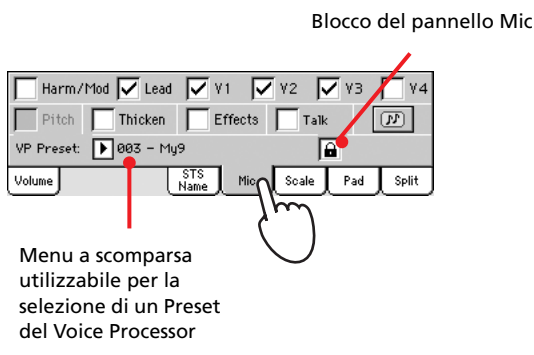
Armonizzare la voce

1 Accertatevi di essere in modo operativo Style Play, e selezionate lo Style desiderato.

2 Premete il tab Mic per visualizzare il pannello Microphone, e selezionate uno dei Preset del Voice Processor disponibili.

I Preset del Voice Processor rappresentano impostazioni predefinite per i vari moduli del Voice Processor (Effetti, Harmony, Voice Modeling, Pitch Correction, Thickening). La selezione di un Preset può determinare la variazioni di parte o tutti i parametri che costituiscono l'algoritmo di elaborazione del segnale.

Ciascuna Performance o STS è stata associata ad un Preset del Voice Processor. Per tale motivo, la selezione di una Performance o STS differente potrebbe richiamare il Preset del Voice Processor loro attribuito (questo in base anche allo stato del blocco parametri del pannello Mic), variando di conseguenza anche il metodo di elaborazione sonora del timbro vocale.



3 Se lo desiderate, avviate uno Style.

4 Selezionate la casella di spunta Harm/Model per abilitare il modulo Harmony.

5 Suonate sulla tastiera per inviare i dati relativi agli accordi al Voice Processor.

6 Cantate insieme agli accordi ed alla melodia suonata.

7 Nel caso sia ancora in riproduzione, fermate lo Style.

i Nota: I moduli Pitch Correction e Voice Modelling sono disponibili solo come opzione

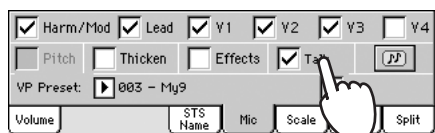
i Nota: Per default, la prima Performance e la prima STS non includono alcun effetto di armonizzazione, per evitare di alterare eccessivamente il segnale vocale. Dopo aver selezionato il Preset desiderato, è possibile eseguirne il salvataggio su una Performance o una STS (vedi "Salvare le impostazioni in una Performance" a pagina 41)

i Nota: Per default, potete attivare/disattivare la sezione Harmony premendo il tasto ASSIGNABLE SWITCH 2, qualunque sia la pagina che appare nel display.

Porre in Solo la voce (TalkBack)

A volte, durante gli spettacoli dal vivo, può accadere di dover comunicare con il pubblico presente. Utilizzate in questo caso la funzione TalkBack per attenuare il volume della musica e permettere alla vostra voce di giungere all'audience più chiara e definita.

- 1 Nella pagina principale del modo operativo Style Play o Song Play, premete il tab Mic per visualizzare gli switch "master" del Voice Processor.
- 2 Durante la riproduzione dello Style o della Song, premete lo switch Talk e verificate che il segno di spunta appaia nella corrispondente casella.



- 3 Cantate o parlate nel microfono.

Notate come il livello sonoro della base musicale decrementi sensibilmente, rendendo al contempo più udibile la voce.

- 4 Per disabilitare la funzione TalkBack, premete nuovamente la casella di spunta Talk per cancellare il corrispondente segno di spunta.

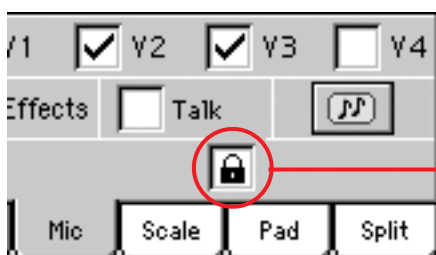
Così facendo, il livello sonoro della musica torna al volume originale.

i Nota: Per default, potete attivare/disattivare la funzione TalkBack premendo il tasto ASSIGNABLE SWITCH 4, qualunque sia la pagina che appare nel display.

Bloccare le impostazioni del Voice Processor

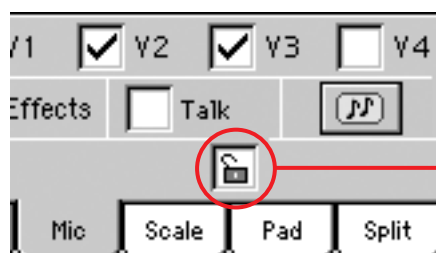
Nel caso in cui si apprezzi particolarmente un determinato Preset del Voice Processor, oppure certe impostazioni del pannello Mic, è possibile "bloccare" tali regolazioni in maniera da impedirne il cambiamento nel momento in cui si seleziona una Performance, uno Style o una STS diversa da quella corrente.

- 1 Selezionate il pannello Mic, e premete l'icona "lock" (un lucchetto) per bloccare le impostazioni.



Blocco abilitato. Le impostazioni del Voice Processor rimangono invariate anche selezionando una Performance o una STS diversa da quella corrente.

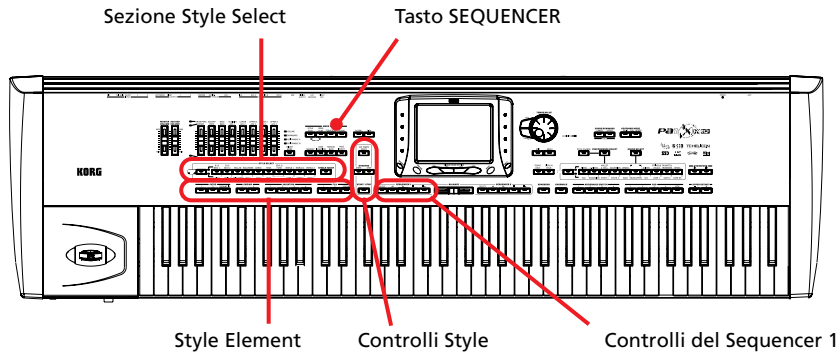
- 2 Per disabilitare il blocco, premete nuovamente l'icona "lock".



Blocco disabilitato. Le impostazioni del Voice Processor cambieranno in seguito alla selezione di una Performance o un STS diversa da quella corrente.

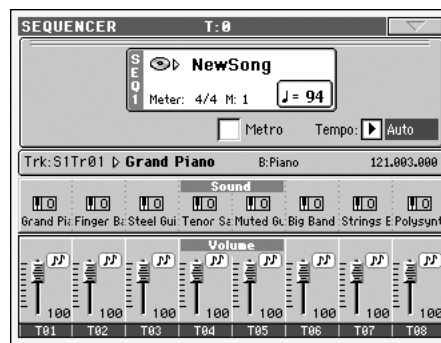
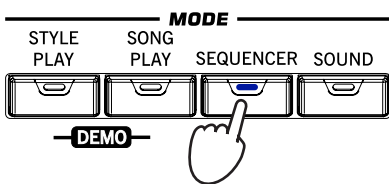
Registrazione una nuova Song

La creazione di Song (brani musicali) sul Pa1X può avvenire in diversi modi. Il metodo più rapido e facile è sicuramente quello di sfruttare gli Style per registrare quello che si sta suonando in tempo reale sulla tastiera mentre l'arranger fornisce le tracce di accompagnamento.



Accedere al modo Backing Sequence (Quick Record)

1 Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo operativo Sequencer.



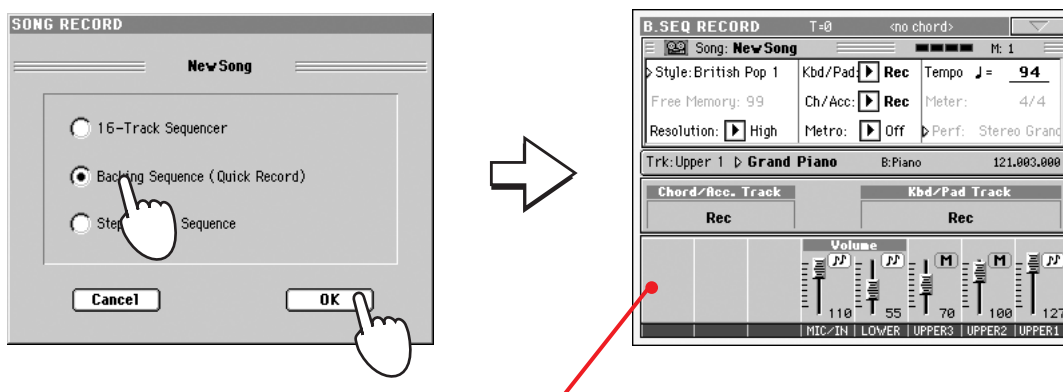
Premete il tasto SEQUENCER per accedere alla pagina principale del modo operativo Sequencer

2 Premete il tasto RECORD per aprire la finestra di dialogo Song Record Mode Select.



Premete il tasto RECORD per aprire la finestra di dialogo Song Record Mode Select

- 3 Selezionate l'opzione Backing Sequence (Quick Record) e premete il pulsante OK per accedere al modo Backing Sequence Record.



Dopo aver scelto l'opzione Backing Sequence (Quick Record), nel display appare la pagina Backing Sequence Record

Prepararsi alla registrazione

Con l'accesso alla Backing Sequence Record si determina la selezione dell'ultimo Style scelto, e contemporaneamente si approntano tutte le tracce per la registrazione. Da qui è possibile iniziare subito con la registrazione come se si trattasse semplicemente di incidere l'esecuzione strumentale e gli Style, oppure impostare prima alcuni parametri per ottenere un tipo di set-up più confortevole.

- Se necessario, impostate i parametri nel display.

Premete il parametro Style (oppure uno dei tasti STYLE) per aprire la finestra Style Select e scegliere uno Style differente (come visto a pagina 45)

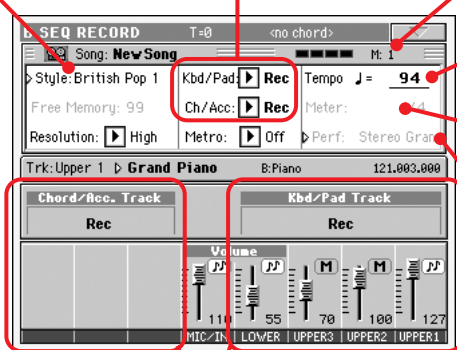
Stato delle tracce. 'Rec' segnala il fatto che la traccia è in registrazione. 'Play' che la traccia è stata registrata e che può essere monitorata, e 'Mute' che la traccia è esclusa dall'ascolto

Contatore delle misure. Valori negativi (-2, -1) indicano il conteggio preliminare, dopo il quale inizia la registrazione

Tempo dello Style. Modificabile secondo necessità

Divisione ritmica dello Style. Il parametro non è modificabile

Premete il parametro Perf/STS per aprire la finestra Performance Select e selezionate una Performance diversa (come visto a pagina 40). In alternativa, utilizzate i tasti PERFORMANCE/SOUND o STS.

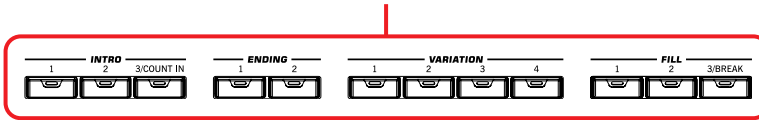


Gruppi di tracce. Durante la Quick Record non è consentito accedere alle singole tracce della Song. Per facilità d'uso, sono previste solo due tracce 'master': Kbd/Pad (Tastiera/Pad) e Ch/Acc (Accordi/Accompagnamento).

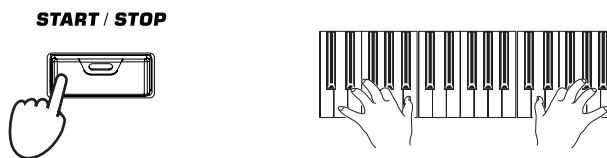
Registrazione

1 Prima di iniziare a suonare, selezionate lo Style Element desiderato.

Selezionate uno degli Intro, dei Fill o Endings, da utilizzare come introduzione. Scegliete una Variation qualsiasi prima di iniziare la registrazione



2 Premete il tasto START/STOP per avviare la registrazione.



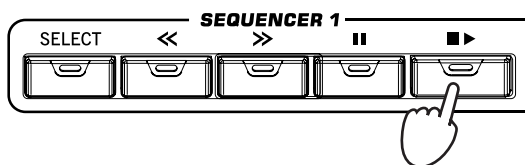
i Nota: Se non intendete far partire lo Style insieme alla Song, potete avviare la registrazione semplicemente premendo il tasto **▶** **PLAY/STOP** della sezione **SEQUENCER 1**, e solo successivamente (se necessario) avviare anche lo Style. In questo caso, lo Style sarà avviato al prossimo beat forte.

3 Suonate insieme agli Style come fareste normalmente durante una performance live.

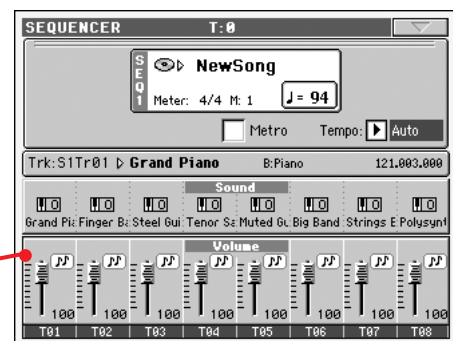
Durante la registrazione, selezionate qualsiasi Style Element (Intro, Variation, Fill, Ending...) riteniate necessario. È anche possibile premere il tasto START/STOP per fermare lo Style, e premerlo nuovamente per avviare nuovamente lo Style e continuare con la registrazione!

È necessario ricordare, tuttavia, che mentre ci si trova nel modo Backing Sequence Record non è possibile utilizzare i controlli SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET ed ACC/SEQ VOLUME.

4 Al termine della registrazione della Song, premete il tasto **▶** (PLAY/STOP) nella sezione SEQUENCER 1 per uscire dalla registrazione e tornare alla pagina principale del modo operativo Sequencer.



Dopo aver premuto il tasto PLAY/STOP, nel display appare nuovamente la pagina principale del modo operativo Sequencer



5 Rimainendo nella pagina principale del modo operativo Sequencer, premete il tasto **▶** (PLAY/STOP) nella sezione SEQUENCER 1 per ascoltare la Song appena registrata.

La Backing Sequence Song è convertita in una normale Song, il che consente tra l'altro di effettuare il salvataggio su disco ed eseguirne la lettura in modo Song Play oppure con un qualsiasi sequencer esterno.

6 Per modificare gli eventi della Song, premete il tasto MENU per entrare in modo Edit (vedi istruzioni a partire da pagina 192).

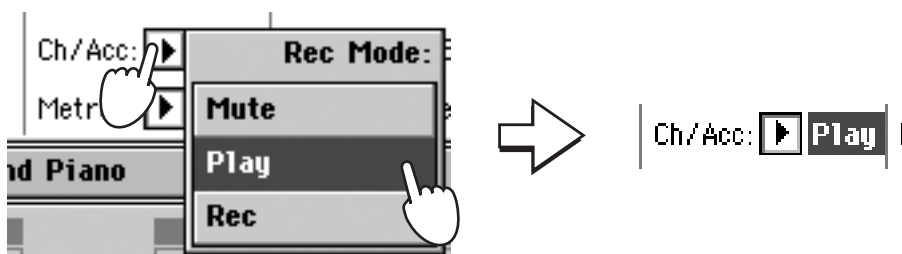
Secondo passaggio di registrazione (Overdubbing)

A volte può accadere di dover tornare in registrazione, per esempio nel caso in cui si desideri aggiungere uno dei due “gruppi” di tracce, oppure sostituire del tutto la prima registrazione effettuata perchè giudicata insoddisfacente. In genere, con il primo passaggio si dovrebbero incidere tutti gli accordi ed i pattern degli Style Element, mentre con il secondo si potrebbero aggiungere le tracce di tastiera ed i Pad.

- 1 **Premete il tasto REC per tornare nuovamente in registrazione ed accedere alla finestra di dialogo Song Record Mode Select. Selezionate nuovamente l'opzione Backing Sequence (Quick Record).**

Lo Standard MIDI file precedentemente creato è riconvertito in una Song Backing Sequence. Tutti gli eventi relativi agli accordi suonati sono assegnati al “gruppo” traccia Chord/Accompaniment.

- 2 **Se desiderate registrare solo uno dei “gruppi” traccia, impostate il gruppo non oggetto di registrazione in condizioni Play.**



- 3 **Ripetete la registrazione, e successivamente premete il tasto ■► (PLAY/STOP) della sezione SEQUENCER 1 per fermare la registrazione e tornare alla pagina principale del modo operativo Sequencer.**
- 4 **Rimanendo nella pagina principale del modo operativo Sequencer, premete il tasto ■► (PLAY/STOP) della sezione SEQUENCER 1 per ascoltare l'incisione completa della Song così portata a termine.**

La Backing Sequence Song è in questo modo convertita nuovamente in una normale Song.

Salvare la Song su disco

Dopo aver registrato una Song, è consigliabile effettuare il salvataggio su disco per evitare la perdita di tutti gli eventi registrati nel momento in cui si spegne lo strumento.

- 1 **Nella pagina principale del modo operativo Sequencer, premete l'icona del menu di pagina per accedere al menu corrispondente.**



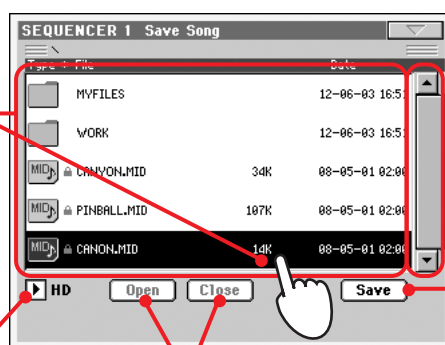
2 Selezionate il comando **Save Song** per aprire la relativa finestra nel display.



Dopo aver selezionato il comando **Save Song**, il display mostra la pagina **Save Song**

3 Selezionate il dispositivo e la cartella di destinazione oggetto di salvataggio della Song.

Il salvataggio avviene in sovrascrittura quando la Song è selezionata in video inverso (sfondo scuro). Qualora nessuna Song risulti selezionata, il salvataggio determinerà la creazione di una nuova Song sul disco. Per deselegionare una Song, premete un punto qualsiasi all'interno dell'elenco Song, prestando attenzione a non scegliere alcuna Song



Utilizzate la barra di scorrimento per visualizzare tutte le Song dell'elenco. **In alternativa, selezionate una voce ed utilizzate la manopola DIAL**

Premete il pulsante **Save** per salvare la Song sulla cartella correntemente selezionata

Usate il menu a scomparsa per selezionare uno dei dispositivi di supporto magnetico (floppy disk, hard disk...)

Usate i pulsanti **Open** e **Close** per navigare tra le cartelle



Qualora desideraste uscire dalla presente pagina annullando l'operazione di salvataggio, premete il tasto **EXIT**

4 Premete il pulsante **Save** nel display per aprire la finestra di dialogo **Save Song**.



Premete l'icona **Text Edit** per modificare il titolo della Song

5 Premete il pulsante **OK** nel display per salvare la Song sul disco, oppure il pulsante **Cancel** per annullare l'operazione **Save**.

P2A1

professional
arranger



P2A1

professional
arranger



PRO

Riferimento

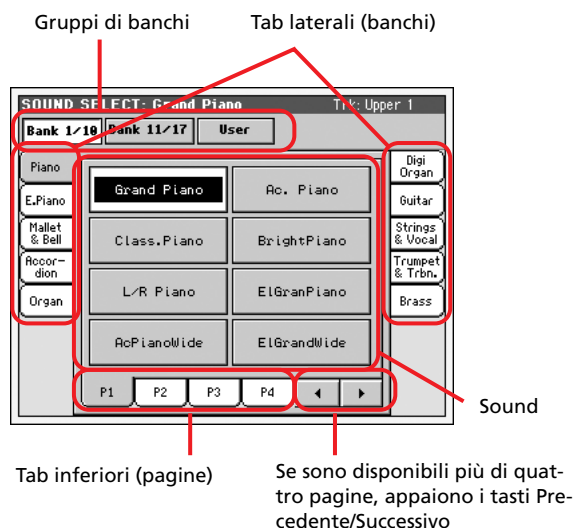
Selezionare i vari elementi

Le finestre descritte di seguito possono apparire nei vari modi operativi, quando si devono selezionare Sound, Performance, Style o Song.

Finestra Sound Select

Premete l'area dedicata al Sound nel display, oppure uno dei tasti della sezione SOUND SELECT sul pannello di controllo (purché il LED SOUND SELECT sia acceso), per aprire la finestra Sound Select. Usate i tasti SOUND SELECT per passare direttamente al banco selezionato.

Premete il tasto EXIT per uscire da questa finestra e tornare alla pagine in cui vi trovavate in precedenza, senza selezionare un Sound.



Nota: A seconda dello stato del parametro "Auto Performance/Sound Select" (vedi pagina 252), un Sound potrebbe essere selezionato immediatamente quando si preme uno dei tasti SOUND SELECT. L'ultimo Sound selezionato in quel banco verrà selezionato.

Gruppi di banchi

Gruppo di banchi selezionato.

Tab laterali (banchi)

Tab che consentono la selezione di un banco di Sound. A ciascun tab corrisponde uno dei tasti SOUND SELECT del pannello frontale.

Tab inferiori (pagine)

Tab utilizzabili per la selezione di una tra le sottopagine disponibili per il banco selezionato.

If you press again the same SOUND/PERFORMANCE SELECT button on the control panel, the next page in the same bank is selected. This way, you do not need to press one of the corresponding tabs in the display in order to select a different page.

Tab Precedente/Successivo

Usate questi due tab per scorrere i tab inferiori verso destra o verso sinistra, quando ci sono altri tab che non possono però entrare nel display.

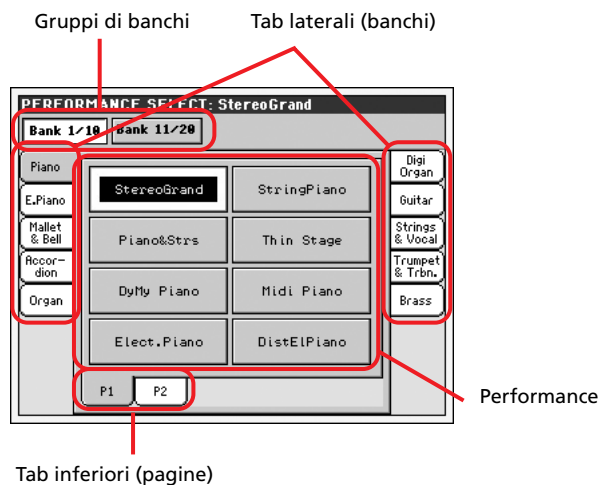
Sound

Premere uno di questi tasti nel display per selezionare un Sound. A meno che il LED DISPLAY HOLD non sia acceso, la finestra si chiude automaticamente pochi istanti dopo aver selezionato un Sound.

Finestra Performance Select

Premete l'area dedicata alla Performance nel display, oppure uno dei tasti della sezione PERFORMANCE SELECT sul pannello di controllo (purché il LED PERFORMANCE SELECT sia acceso), per aprire la finestra Performance Select. Usate i tasti PERFORMANCE SELECT per passare direttamente al banco selezionato.

Premete il tasto EXIT per uscire da questa finestra e tornare alla pagine in cui vi trovavate in precedenza, senza selezionare una Performance.



Nota: A seconda dello stato del parametro "Auto Performance/Sound Select" (vedi pagina 252), una Performance potrebbe essere selezionata immediatamente quando si preme uno dei tasti PERFORMANCE SELECT. L'ultima Performance selezionata in quel banco verrà selezionata.

Gruppi di banchi

Gruppo di banchi selezionato.

Tab laterali (banchi)

Tab che consentono la selezione di un banco di Performance. A ciascun tab corrisponde uno dei tasti PERFORMANCE SELECT del pannello frontale.

Tab inferiori (pagine)

Tab utilizzabili per la selezione di una tra le sottopagine disponibili per il banco selezionato.

If you press again the same SOUND/PERFORMANCE SELECT button on the control panel, the next page in the same bank is selected. This way, you do not need to press one of the corresponding tabs in the display in order to select a different page.

Tab Precedente/Successivo

Usate questi due tab per scorrere i tab inferiori verso destra o verso sinistra, quando ci sono altri tab che non possono però entrare nel display.

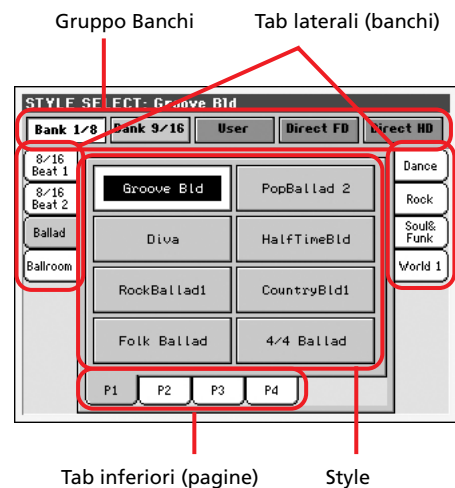
Performance

Premere uno di questi tasti nel display per selezionare una Performance. A meno che il LED DISPLAY HOLD non sia acceso, la finestra si chiuderà automaticamente pochi istanti dopo aver selezionato una Performance.

Finestra Style Select

Pagina visualizzabile in seguito alla pressione dell'area Style sul display, oppure di uno dei tasti STYLE del pannello frontale. L'uso dei tasti STYLE permette di accedere direttamente al banco selezionato.

Per uscire dalla presente pagina e tornare a quella precedentemente selezionata senza scegliere alcun Style, premete il tasto EXIT.



Nota: A seconda dello stato del parametro "Auto Style Select" (vedi pagina 252), uno Style potrebbe essere selezionato immediatamente quando si preme uno dei tasti STYLE SELECT. L'ultimo Style selezionato in quel banco verrà selezionato.

Gruppo Banchi

Gruppo di banchi selezionato.

Tab laterali (banchi)

Tab che consentono la selezione di un banco degli Style. A ciascun tab corrisponde uno dei tasti STYLE del pannello frontale.

Tab inferiori (pagine)

Tab utilizzabili per la selezione di una tra le sottopagine disponibili per il banco selezionato.

If you press again the same STYLE SELECT button on the control panel, the next page in the same bank is selected. This way, you do not need to press one of the corresponding tabs in the display in order to select a different page.

Style

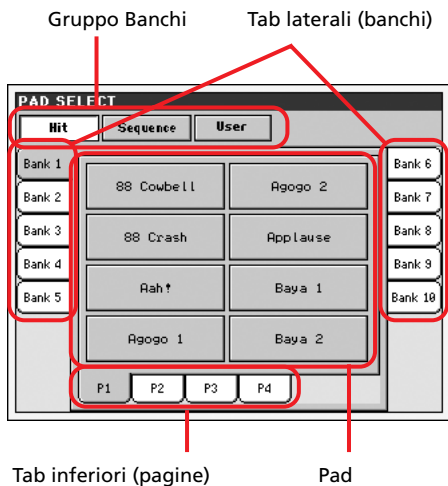
Area del display che contiene gli Style selezionabili. A meno che il LED del tasto DISPLAY HOLD non sia acceso, la finestra si chiuderà automaticamente subito dopo aver effettuato la scelta dello Style.

After selecting a Style from this window, its name begins to flash, meaning it is ready to start playing at the beginning of the next measure.

Finestra Pad Select

Pagina visualizzabile in seguito alla pressione dell'area Pad sul display.

Per uscire dalla presente pagina e tornare a quella precedentemente selezionata senza scegliere alcun Pad, premete il tasto EXIT.



Bank groups

Gruppo di banchi selezionato, corrispondente ad un diverso tipo di Pad. *Hit* corrisponde a Pad a nota singola pre-programmati da Korg. *Sequence* a Pad basati su sequenze, e sempre pre-programmati. *User* rappresenta l'area utente, nella quale potete salvare e modificare i Pad secondo le vostre necessità.

Side tabs (banks)

Tab che consentono la selezione di un banco di Pad.

Lower tabs (pages)

Tab utilizzabili per la selezione di una tra le sottopagine disponibili per il banco selezionato.

Pad

Area del display che contiene i Pad selezionabili. A meno che il LED del tasto DISPLAY HOLD non sia acceso, la finestra si chiuderà automaticamente subito dopo aver effettuato la scelta del Pad.

Selezione STS

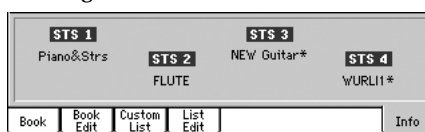
Usate i quattro tasti SINGLE TOUCH SETTING nel pannello di controllo, per selezionare uno dei quattro STS associati allo Style corrente o alla voce di SongBook selezionata.

Premete il tab STS nella pagina principale dei modi Style Play e Song Play, o il tab Info nel modo SongBook, per vedere il nome degli STS disponibili.

- In modo Style Play e Song Play:



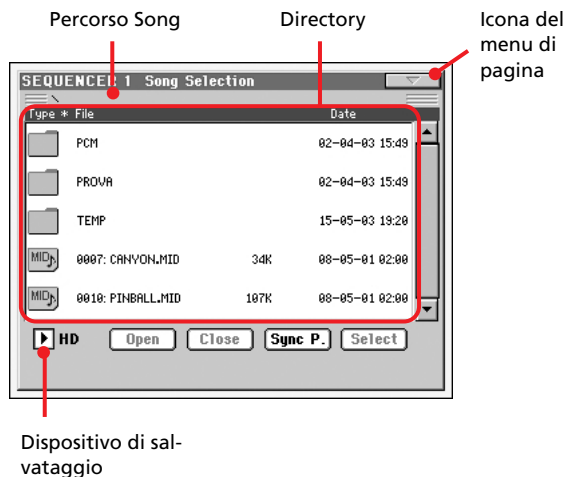
- In modo SongBook:



Finestra Song Select

Pagina che appare in seguito alla pressione di una delle aree Song sul display, oppure uno dei tasti SELECT appartenenti alle sezioni SEQUENCER del pannello frontale.

Per uscire dalla presente pagina e tornare alla pagina principale del modo operativo Song Play senza selezionare alcuna Song, premete il tasto EXIT.



Utilizzate la presente pagina per selezionare una Song per il Sequencer desiderato, oppure un file Jukebox per il Sequencer 1.

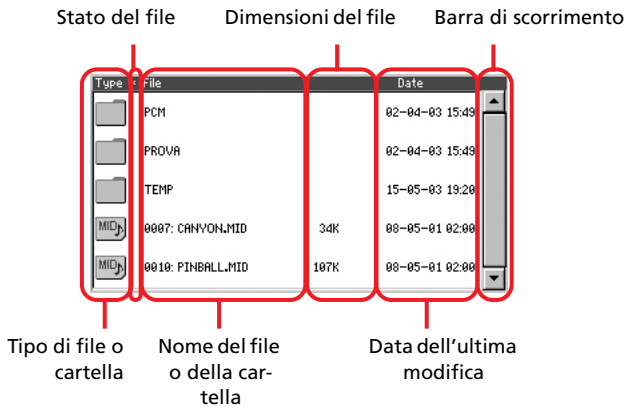
Nota: Ogni sequencer interno è provvisto di una directory di lavoro separata.

Percorso Song

Indica il percorso del dispositivo selezionato.

Directory

Mostra l'elenco delle voci presenti all'interno del dispositivo selezionato.



Usate la barra di scorrimento per visualizzare tutte le voci dell'elenco.

In alternativa, selezionate una voce, ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per scorrere l'elenco.

Per saltare direttamente alla sezione alfabetica precedente o successiva, tenete premuto il tasto SHIFT e premete i tasti DOWN o UP.

Ciascun elenco può contenere diversi tipi di file o cartelle.

Tipo di icona	Tipo di file/cartella
	Standard MIDI File (SMF)
	File Karaoke (KAR)
	File MPEG-2 Layer 3 (MP3)
	Traccia CD Audio
	File Jukebox (JBX)
	Cartella

Ogni file o cartella può trovarsi nella seguente condizione: (Consultate pagina 296 per ulteriori informazioni su come modificare lo stato del file).

Icona di Stato	Stato File/cartella
	Protetto
-	Non protetto

Icona del menu di pagina

Premete l'icona del menu di pagina per accedere al menu corrispondente. Consultate "Menu di pagina Song Select" a pagina 86 per maggiori informazioni.

Dispositivo di salvataggio

Utilizzate il presente menu a scomparsa (pop-up) per selezionare uno dei dispositivi di salvataggio.

Dispositivo	Tipo
FD	Floppy disk
HD	Hard disk (opzionale per il Pa1X)
CD	CD (opzionale)

Open

Pulsante che permette l'apertura della cartella selezionata (cioè delle voci contraddistinte da icone del tipo:).

Close

Pulsante che determina la chiusura della cartella correntemente aperta ed il ritorno al livello immediatamente superiore ("upper").

Sync P. (Synchronized Path)

Pulsante che consente di visualizzare la Song assegnata al Sequencer selezionato. Utile per richiamare il brano musicale scelto in precedenza dopo aver esplorato directory particolarmente complesse e contenenti molte cartelle.

Select

Permette la selezione in video inverso (su sfondo scuro) della voce sul display. Se una Song è correntemente in riproduzione, l'operazione ne determina l'arresto e la sostituzione con la Song così prescelta. Lo strumento successivamente richiama la pagina principale.

Selezionare una Song mediante il suo numero ID

Ogni Song presente all'interno di una cartella in un disco (fino a 9.999) è distinta da un numero di ID progressivo automaticamente assegnato. Il numero di ID è indicato sulla sinistra del nome della Song nella finestra Song Select. Questo permette la selezione diretta della Song mediante la composizione del corrispondente numero di ID, velocizzando notevolmente le operazioni di scelta nel caso in cui sull'hard disk siano presenti un elevato numero di file MIDI.

0007: CANYON.MID 34K

Dopo aver aperto la finestra Song Select, premete il tasto SELECT per accedere alla tastierina numerica sul display, e componete il numero di ID corrispondente alla Song che desiderate richiamare.

Se invece vi trovate in una qualsiasi altra pagina del modo operativo Song Play, premete due volte il tasto SELECT per aprire la tastiera numerica.

Nota: Nel caso in cui al numero di ID composto non corrisponda alcuna Song, il display mostrerà il messaggio "Song not available".

Attenzione: Anche se la directory può contenere più di 9.999 file, non è possibile selezionare le Song al di fuori dell'intervallo 0001-9999 utilizzando la tastiera numerica.

Menu di pagina Song Select

Premete l'icona del menu di pagina per aprire il menu corrispondente, e selezionate il comando desiderato. Per chiudere il menu senza effettuare alcuna scelta, premete un punto qualsiasi all'interno del display.



Export Song List

Comando che permette di salvare l'elenco corrente come file di testo su un floppy disk per la successiva stampa. Ciò risulta molto utile per verificare quale Song corrisponda a ciascun numero ID.

1. Nella finestra Song Select, selezionate la cartella che contiene l'elenco delle Song che desiderate salvare come file di testo.
2. Selezionate il comando Export Song List dal menu di pagina.
3. Quando la finestra di dialogo successiva chiede l'inserimento del floppy disk nel corrispondente drive, inserite il floppy e premete il pulsante OK, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

Nota: Il salvataggio avviene automaticamente su floppy disk perché l'elenco può essere stampato solo mediante l'ausilio di un personal computer.

Nota: Il file di testo salvato conterrà solo un elenco dei file in formato *.mid, *.kar, *.mp3 e *.jbx. Le cartelle ed altri tipi di file non saranno cioè inclusi nell'elenco.

Nota: Il salvataggio del file su floppy disk prevede l'assegnazione del nome della cartella anche al file di testo. La cartella nominata per esempio "Dummy" genererà il file di testo "Dummy.txt". Nel caso in cui sul floppy sia già presente un file con lo stesso nome di quello oggetto di salvataggio, l'operazione determinerà la sovrascrittura del file preesistente senza alcuna richiesta di conferma da parte dello strumento. Il file contenente l'elenco di tutti i file validi presenti nella root directory del disco genererà il file "Root.txt".

L'elenco comprenderà il numero progressivo assegnato a ciascuna Song, i nomi dei file in formato MS-DOS (8.3) ed il numero totale di file dell'elenco.

Per visualizzare e stampare correttamente l'elenco da un personal computer, utilizzate una grandezza di carattere fissa (cioè non proporzionale) per il programma di editor di testo.

Modo operativo Style Play

Il modo Style Play rappresenta il modo operativo di default del Pa1X, che permette di usare gli Style (cioè l'accompagnamento automatico) mentre sulla tastiera si riproducono da una a quattro tracce (Upper 1-3 e Lower). La selezione di Performance e STS consente la scelta di suoni ed effetti secondo necessità, compresa la possibilità di richiamare un tipo di Preset diverso per il Voice Processor. E' inoltre consentito utilizzare il SongBook per scegliere automaticamente lo Style in base al tipo di genere musicale desiderato.

Impostazioni iniziali

All'accensione, lo strumento richiama automaticamente la Performance 1 del Bank 1 (Performance 1-1). Siete comunque liberi di modificarne i singoli parametri in base alle vostre esigenze.

Per fare ciò, selezionate i Sound, gli Effetti, i canali MIDI, i Preset del Voice Processor e tutte le altre impostazioni che desiderate richiamare automaticamente ad ogni accensione della tastiera, quindi selezionate "Write Performance" dal menu di pagina per accedere alla corrispondente finestra di dialogo, ed infine salvate le impostazioni nella locazione di memoria Performance 1 del Banco 1. (Fate riferimento a "Finestra di dialogo Write Performance" a pagina 107).

Nota: Se desiderate impedire la selezione automatica di un certo parametro nel momento in cui effettuate la scelta di Performance, STS e Style, abilitate l'icona "lock" corrispondente (vedi "General Controls: Lock" a pagina 250). Salvate quindi tali impostazioni in ambiente Global (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276).

L'interazione tra Style, Performance ed STS

Gli Style, le Performance e le STS sono strettamente relazionati tra loro in diversi modi e cioè:

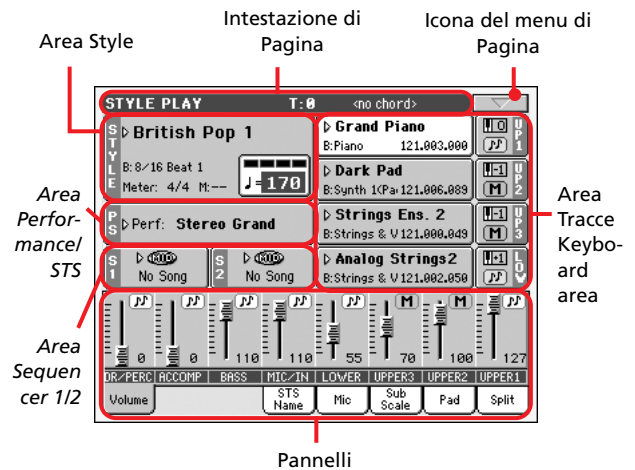
- Quando il LED SINGLE TOUCH è acceso, la selezione di uno Style diverso da quello corrente determina anche il cambio delle Tracce di tastiera (e la selezione automatica della STS 1). Lo strumento in questo caso non considera le impostazioni della Performance.
- Quando il LED STYLE CHANGE è acceso, la selezione di una Performance diversa da quella corrente provoca anche la selezione del numero dello Style con essa memorizzata.
- Le impostazioni relative alla traccia corrente possono essere salvate in una Performance, una STS o una Style Performance, a seconda del comando scelto dal menu di pagina.

Pagina principale (Vista Normal)

Pagina richiamata automaticamente all'accensione dello strumento.

Per accedere a tale pagina da qualsiasi altro modo operativo, premete il tasto STYLE PLAY.

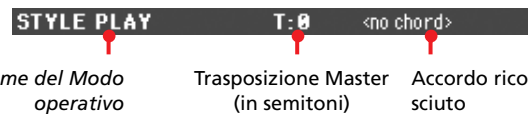
Per tornare alla presente pagina da una delle pagine di edit Style Play, premete il tasto EXIT.



Per alternare la vista Normal (Tracce Keyboard, gruppi Tracce Style e controlli Mic/In) a quella Style (tracce Style individuali), usate il tasto TRK. SEL. (TRACK SELECT). (Vedi "Pagina vista Style Tracks" e "Pannello Volume", pagina 89).

Intestazione Pagina

Nell'area denominata Intestazione Pagina è possibile visualizzare il modo operativo corrente, il valore di trasposizione Master e l'accordo riconosciuto.



Nome del Modo operativo

Area del display che mostra il modo operativo correntemente selezionato.

Trasposizione Master



Indica il valore di trasposizione Master in semitoni. Il valore può essere modificato mediante i tasti TRANPOSE presenti sul pannello di controllo.

Nota: Il valore di trasposizione può cambiare automaticamente nel momento in cui si seleziona una Performance o uno Style differente da quello corrente, oppure quando si carica uno Standard MIDI File creato con una delle tastiere Korg della serie Pa.

Per impedire la modifica del valore di Trasposizione Master, abilitate il "blocco" (lock) del parametro in ambiente Global (vedi "General Controls: Lock" a pagina 250), e quindi salvate l'impostazione in memoria (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276).

Accordo Riconosciuto

Area del display che indica il tipo di accordo riconosciuto in seguito alla pressione delle note sulla tastiera. Qualora il display non mostri alcun nome (abbreviato) di accordo, è possibile che non abbiate selezionato alcun tipo di riconoscimento mediante i tasti CHORD SCANNING (fate riferimento a “Modo Chord Recognition” a pagina 93).

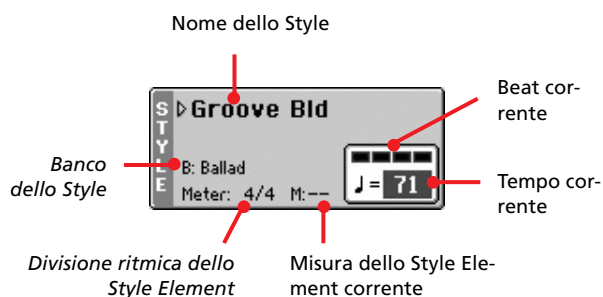
Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione permette l'accesso al menu. Fate riferimento al paragrafo “Menu di Pagina” a pagina 107 per ulteriori informazioni.



Area Style

Settore del display che mostra il nome dello Style ed i corrispondenti parametri di tempo e divisione ritmica.



Nome dello Style

►PERF

Nome dello Style selezionato. Premete il nome dello Style per accedere alla finestra di dialogo Style Select. In alternativa, utilizzate la sezione STYLE SELECT sul pannello di controllo.

Banco dello Style

►PERF

Banco di appartenenza dello Style selezionato.

Divisione ritmica dello Style Element

Valore di divisione ritmica dello Style Element corrente.

Misura corrente

Numero della misura relativo allo Style Element correntemente in riproduzione.

Beat corrente

Numero del beat della misura correntemente in riproduzione.

Tempo corrente

►PERF ►PERF^{Sty}

Tempo del metronomo (da 30 a 250). Selezionate il presente parametro e quindi utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per modificare il valore secondo necessità.

In alternativa, se non desiderate selezionare il parametro, mantenete premuto il tasto SHIFT ed usate la manopola DIAL per impostare il tempo desiderato.

Per richiamare il valore di Tempo memorizzato con lo Style corrente, premete contemporaneamente i tasti DOWN/- ed UP/+.

Nota: Dato che ciascun Style Element contiene informazioni relative al Tempo, il valore di quest'ultimo può cambiare durante la riproduzione.

Area Performance/STS

Area del display che indica il nome dell'ultima Performance o STS selezionata.



Performance o STS selezionata

Indica l'ultima Performance (PERF) o impostazione Single Touch Setting (STS) selezionata.

Premete il nome sul display per accedere alla finestra di dialogo Performance Select. In alternativa, utilizzate la sezione PERFORMANCE/SOUND SELECT per scegliere la Performance desiderata. Per selezionare una STS differente, usate i quattro tasti SINGLE TOUCH SETTING collocati al di sotto del display.

Area Sequencer 1/2

Area del display che mostra i nomi delle Song assegnate ai due sequencer dello strumento.



Nome della Song

Indica i nomi delle Song assegnate al Sequencer 1 (S1) ed al Sequencer 2 (S2). Le Song possono anche essere selezionate durante la riproduzione degli Style, in maniera da impostare preventivamente il brano sul quale lavorare nel momento in cui si accede al modo operativo Song Play.

I diversi tipi di icone segnalano il tipo di Song selezionata.



Standard MIDI File, spesso abbreviato come SMF (estensione del file: *.MID o *.KAR).



MP3 – disponibile solo dopo aver installato la scheda opzionale EXBP-MP3 (estensione del file: *.MP3).



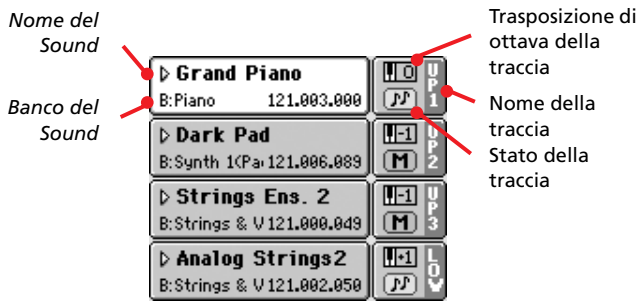
Traccia CD Audio – disponibile solo dopo aver installato il drive opzionale CDRW-1.



Assegnabile solo al Sequencer 1. File Jukebox (estensione del file: *.JBX) assegnabile solo al Sequencer 1. Da notare che sul display non appare il nome del file, bensì il nome della Song correntemente selezionata ed appartenente all'elenco Jukebox.

Area Tracce Keyboard

Area del display nella quale sono indicate le tracce di tastiera.



Nome del Sound

►PERF ►STS

Indica il nome del Sound assegnato alla traccia corrispondente.

- Se avete già selezionato la traccia (sfondo bianco), premete il nome del Sound per accedere alla finestra di dialogo Sound Select.
- Se invece la traccia è contraddistinta da uno sfondo scuro, effettuate prima la selezione, e quindi premete il nome del Sound per accedere alla finestra di dialogo Sound Select.

Banco del Sound

►PERF ►STS

Banco di appartenenza del Sound selezionato.

Program Change

►PERF ►STS

Numero di Program Change. Il numero può essere visualizzato solo dopo aver abilitato il parametro "Show Program Change number" nel modo operativo Global (vedi pagina 252).

Nome della traccia

Non modificabile. Nome della traccia corrispondente:

UP1	Traccia Upper 1
UP2	Traccia Upper 2
UP3	Traccia Upper 3
LOW	Traccia Lower

Trasposizione di ottava della traccia

►PERF ►STS

Non modificabile. Indica il valore di trasposizione di ottava della traccia. Per modificare il valore di trasposizione per ogni singola traccia, utilizzate la pagina di edit "Mixer/Tuning: Tuning" (pagina 95).

Per trasporre contemporaneamente tutte le tracce Upper, usate i tasti UPPER OCTAVE sul pannello frontale.

Stato della traccia Keyboard

►PERF ►STS

Indica la condizione di Play/Mute della traccia corrente. Per modificare lo stato, selezionate la traccia e quindi premete la presente area sul display.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



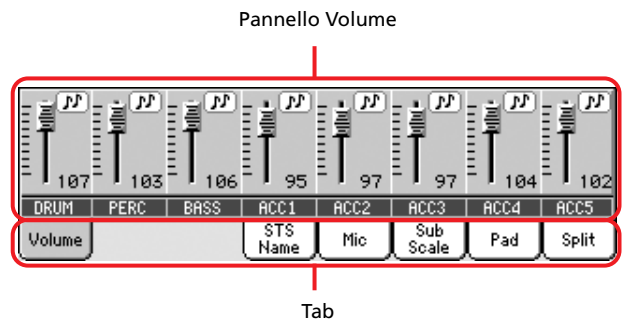
Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.



La cornice di colore giallo che delimita il perimetro dell'icona segnala, solo per la traccia Lower, l'attivazione della funzione Bass & Lower Backing (vedi pagina 106).

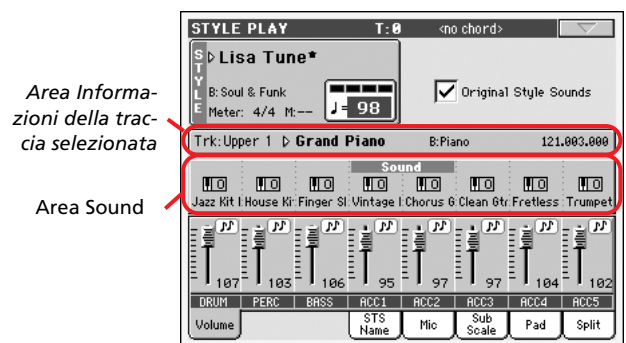
Pannelli

La parte bassa della pagina principale contiene diversi pannelli, a cui è possibile accedere premendo il tab corrispondente. Per ulteriori dettagli, consultate le relative sezioni a partire da pagina 90.



Pagina vista Style Tracks

Premete il tasto TRK. SEL. per passare dalla vista Normal a quella Style Tracks. In questo modo, sulla parte bassa del display potrete visualizzare le singole tracce Style, mentre su quella alta si alterneranno i corrispondenti parametri.



Premete nuovamente TRK. SEL. per tornare alla vista Normal (tracce Keyboard, gruppo tracce Style, controlli Mic/In).

Original Style Sounds

►PERF ►PERF^{Sty}

Parametro che permette la selezione dei Sound desiderati per ogni traccia Style (timbrì diversi cioè da quelli registrati nei pattern Style Element). Quando la casella è spuntata, i suoni assegnati sono indicati nell'area Sound della presente pagina.

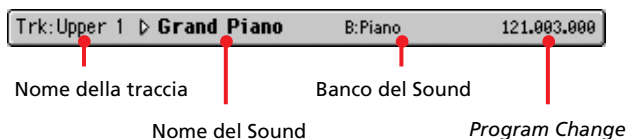
Nota: L'impostazione del parametro può essere salvata insieme alla Performance o alla Style Performance. Il suo stato On/Off è automaticamente richiamato in base alla condizione di salvataggio nel momento in cui selezionate una Performance o Style differente.

On Consente, per le tracce Style, l'uso dei suoni originali registrati per ciascun Style Element. Assegnando un Sound diverso alla traccia Style, l'impostazione del parametro sarà automaticamente convertito su Off.

Off Permette l'attribuzione dei suoni desiderati a ciascuna traccia Style, ed il salvataggio nelle locazioni di memoria dedicate alle Performance o alle Style Performance. Il suono scelto viene adottato per tutti gli Style Element.

Area informazioni sulla traccia selezionata

Area del display che mostra le principali informazioni relative al Sound assegnato alla traccia selezionata. Le informazioni non sono indicate solo nella presente pagina, ma anche in diverse altre pagine di edit.



Nome della traccia

Indica il nome della traccia selezionata.

Nome del Sound

▶PERF ▶PERF^{Sty}

Mostra il Sound assegnato alla traccia selezionata. Premete un punto qualsiasi all'interno della presente area per accedere alla finestra di dialogo Sound Select, e scegliete il timbro desiderato.

Banco del Sound

▶PERF ▶PERF^{Sty}

Indica il banco di appartenenza del Sound selezionato.

Program Change

▶PERF ▶PERF^{Sty}

Numero di Program Change. Il numero può essere visualizzato solo dopo aver abilitato il parametro "Show Program Change number". (Vedi pagina 252).

Area Sound

Area del display che consente la visualizzazione dei Sound e delle rispettive impostazioni di trasposizione di ottava per ognuna delle otto tracce Style.



Trasposizione di ottava per le tracce Style

▶PERF ▶PERF^{Sty}

Non modificabile. Valore di trasposizione di ottava per la traccia corrispondente. Per modificare l'impostazione, andate alla pagina edit "Mixer/Tuning: Tuning" (pagina 95).

Nome del Sound

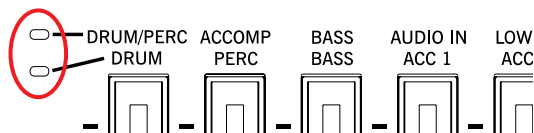
▶PERF

Indica il nome del Sound attribuito alla traccia. Premete il nome sullo schermo una prima volta per selezionare la traccia (e verificare le relative informazioni nell'apposita area, come descritto sopra). Premete nuovamente il nome sul display per accedere alla finestra di dialogo Sound Select.

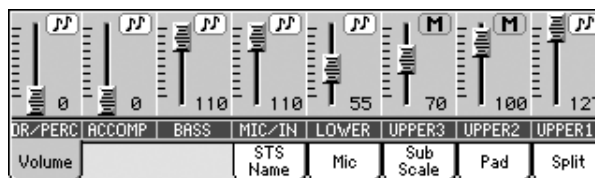
Pannello Volume

Pannello selezionabile mediante la pressione del tab Volume, e che permette di accedere ai parametri che stabiliscono il volume di ciascuna traccia e la definizione del corrispondente stato Play/Mute.

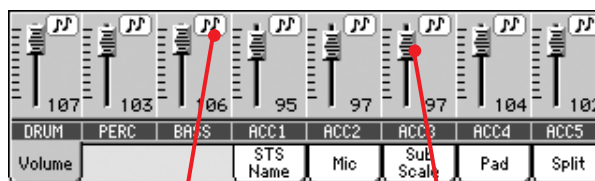
Utilizzate il tasto TRK. SEL. (TRACK SELECT) per passare dalla vista Normal (tracce Keyboard, gruppo tracce Style, controlli Mic/In) alla vista Style Track (tracce Style). Quando il LED VOLUME (al di sopra del tasto SLIDER MODE) è acceso, potete riconoscere il tipo di vista selezionata basandovi sul LED acceso accanto ai cursori reali (figura in basso).



La *vista Normal* mostra il gruppo tracce Style, i controlli Mic/In e le tracce Keyboard (LED superiore acceso):



La *vista Style Tracks* mostra invece le singole tracce Style (LED inferiore acceso):



Icona stato di traccia

Cursore virtuale

Cursori virtuali (volume della traccia)

▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

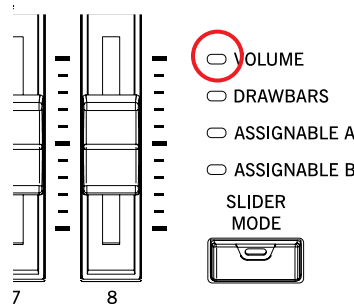
I cursori virtuali indicano in maniera grafica il volume stabilito per ciascuna traccia. Utilizzate i cursori reali per modificare l'impostazione di volume secondo necessità (controllate che il LED VOLUME al di sopra del tasto SLIDER MODE sia acceso, vedi sopra).

In alternativa, per modificare il volume, premete l'area traccia sul display per effettuarne prima la selezione, ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per variare il rispettivo valore.

Funzione dei cursori reali

▶PERF ▶STS 🔒


Il tasto SLIDER MODE permette di scegliere la funzione da assegnare ai cursori reali. Quando il LED VOLUME è acceso, ciascun cursore reale controlla il volume della traccia corrispondente.




La funzione così assegnata può essere salvata su una Performance o su una STS. È chiaro quindi che la selezione di una Performance o STS (per la quale è stata memorizzata una certa funzione) determinerà il ripristino della funzione stessa.

Icone dello stato di traccia ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Indicano la condizione di Play/Mute della traccia correntemente selezionata. Per modificare lo stato, selezionate la traccia e quindi premete l'area corrispondente.

 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Nomi delle tracce

Il nome di ogni traccia è indicato sotto ciascun cursore virtuale. Usate il tasto TRK. SEL. per passare dalla visualizzazione di un gruppo di tracce alla visualizzazione di un altro gruppo.

MIC/IN	Ingressi audio. [*]
UPPER1...3	Tracce Upper.
LOWER	Traccia Lower.
ACCOMP	Gruppo Tracce di Accompagnamento. [*]
DR/PERC	Gruppo Tracce Drum e Percussion. [*]
BASS	Traccia Bass Style.
DRUM	Traccia Drum Style.
PERC	Traccia Percussion Style.
ACC1...5	Tracce accompagnamento Style.

[*] L'impostazione di volume per queste tracce non può essere memorizzata.

Pannello STS Name

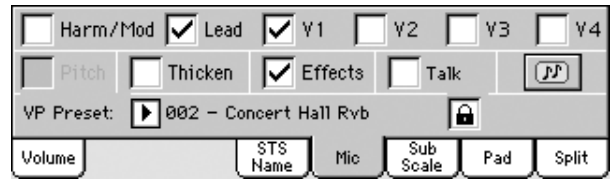
Pannello selezionabile mediante la pressione del tab STS Name, e che permette di visualizzare il nome delle quattro Single Touch Settings (STS) appartenenti all'ultimo Style o SongBook scelto. Toccando il nome di una STS è possibile selezionarla.



Nota: Il pannello non consente la modifica dei nomi delle STS. Per fare ciò, selezionate la STS da rinominare e scegliete il comando Write Single Touch Setting dal menu di pagina ("Finestra di dialogo Write Single Touch Setting" a pagina 108).

Pannello Mic

Pannello selezionabile mediante la pressione del tab Mic, e che permette di accedere ai parametri che stabiliscono lo stato on/off delle diverse sezioni del Voice Processor.



Harm/Mod (Harmony/Modeling) ▶GBL^{VP}

Parametro che permette di impostare lo stato on/off del modulo Harmony o Modeling. (Modulo Modeling opzionale).

Lead ▶GBL^{VP}

Determina lo stato on/off della voce Lead (cantante). Lo switch è vincolato all'abilitazione del modulo Harmony. Quando quest'ultimo è disattivato, la voce Lead sarà sempre monitorabile, a prescindere dallo stato della presente casella di spunta.

V1...V4 ▶GBL^{VP}

Impostano lo stato on/off delle quattro voci Harmony.

Pitch ▶GBL^{VP}

Regola lo stato on/off del modulo Pitch Correct (Modulo Pitch Correction opzionale).

Thicken ▶GBL^{VP}

Imposta lo stato on/off del modulo Thicken.

Effects ▶GBL^{VP}

Determina lo stato on/off del modulo Effects (Effetti).

Talk ▶GBL^{Tik}

Casella di spunta che permette di abbassare automaticamente il volume della musica generata dal Pa1X nel momento in cui si utilizza il microfono per comunicare con l'audience. L'effetto che si ottiene è simile al "ducking", spesso utilizzato negli studi radiofonici.

Quando la casella è spuntata, tutti i moduli del Voice Processor sono momentaneamente disabilitati, fatta eccezione per Thicken e Reverb, i cui livelli sono tuttavia ridotti per impedire un certo degrado nella qualità del segnale vocale. Le impostazioni della funzione Talk possono essere effettuate nella pagina Talk (vedi pagina 263).

Per ripristinare le impostazioni originali, rimuovete il segno di spunta dalla casella.

Mic Mute

Casella di spunta che consente, una volta abilitata, di porre in mute l'ingresso del microfono. L'effetto è identico a quello ottenibile con l'icona MIC/IN Play/Mute della pagina principale (consultate "Icone dello stato di traccia" a pagina 91).

VP Preset

▶PERF ▶STS

Menu a scomparsa che consente la scelta di uno dei Preset del Voice Processor. La selezione di un Preset può comportare la variazione di tutti i parametri sopra descritti, così come di altri parametri del Voice Processor. I Preset sono tutti liberamente modificabili (consultate pagina 263).

Icona VP lock

▶GBL

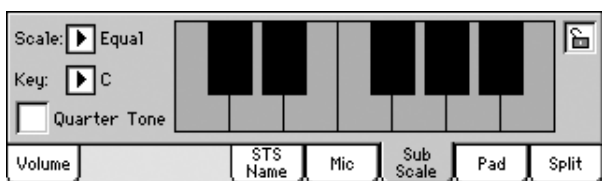
Parametro che consente di bloccare il Preset del Voice Processor scelto anche qualora si selezionino una Performance, una STS o un SongBook diverso. E' l'opzione da usare nel caso in cui si desideri sfruttare lo stesso Preset con più Performance, STS o entry del SongBook.

L'impostazione del blocco è automaticamente disabilitata nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in memoria nel modo operativo Global (consultate "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276).

Per maggiori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a "General Controls: Lock" a pagina 250.

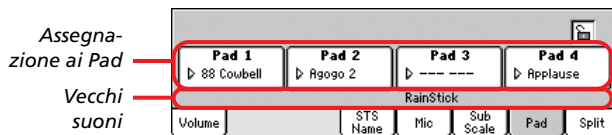
Pannello Sub-Scale

Pannello selezionabile mediante la pressione del tab Scale. La schermata è identica a quella della pagina di edit "Mixer/Tuning: Sub Scale" (consultate pagina 96).



Pannello Pad

Pannello selezionabile mediante la pressione del tab Pad. L'ambiente di editing risultante permette di assegnare i suoni o le sequenze a ciascuno dei quattro pad e di visualizzare in modo pratico quale dei tasti Pad sia stato già programmato. Per maggiori informazioni al riguardo, consultate la pagina "Pad/Switch: Pad" (pagina 103).



Assegnazione ai Pad

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Area che riporta i nomi di Hit o Sequence assegnati a ciascun Pad. Premete queste box per accedere alla finestra di dialogo Pad Select (vedi "Finestra Pad Select" a pagina 84).

Vecchi suoni

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Per garantire la compatibilità con i dati e gli eventi generati con le versioni del Sistema Operativo precedenti alla 2.0, i nomi dei vecchi suoni attribuiti ai Pad sono indicati al di sotto delle box di assegnazione. Questi nomi scompaiono dal display non appena si seleziona una nuova voce Hit o Sequence.

Icona Pads lock

▶GBL

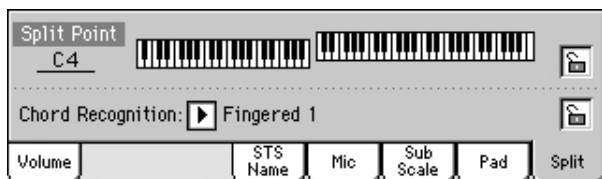
Parametro che permette il blocco dei suoni o delle sequenze assegnati ai pad anche nel caso in cui si selezionino Performance o STS differenti.

L'impostazione del blocco è automaticamente disabilitata nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in memoria nel modo operativo Global (consultate "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276).

Per ulteriori informazioni sul blocco dei parametri, consultate "General Controls: Lock" a pagina 250.

Pannello Split

Pannello selezionabile mediante la pressione del tab Split, e che consente di visualizzare il punto di split ed il modo Chord Recognition (Riconoscimento degli accordi) corrente.



Split Point

►PERF ►STS

Parametro che permette la selezione del punto di split. Lo schermo riporta l'intera estensione della tastiera divisa in due parti in base al punto di split assegnato. La sezione a destra del punto di split è incaricata di riprodurre tutte le tracce Upper, quella sinistra la traccia Lower.

Diagramma Keyboard

Toccate un punto qualsiasi del diagramma. Sul display appare un messaggio che vi chiederà di premere una delle note della tastiera per effettuare l'impostazione del nuovo punto di split (in alternativa, premete il tasto EXIT per chiudere la finestra di dialogo senza eseguire alcuna variazione).

Modo Chord Recognition

►PERF ►STS

Parametro che permette di stabilire la modalità di riconoscimento degli accordi da parte del modulo di auto-accompagnamento. Da notare che per i modi Full o Upper Chord Scanning, la funzione di riconoscimento utilizza sempre l'opzione Fingered 3, per cui è necessario premere almeno tre note per dar modo al parametro di individuare e riconoscere l'accordo suonato.

Per ulteriori informazioni sulle varie opzioni, consultate "Modo Chord Recognition" a pagina 104.

Nota: Il parametro è identico a quello della pagina "Preferences: Style Preferences" (pagina 104).

Icone Split Point e Chord Recognition lock

►GBL

Parametri che permettono il blocco delle impostazioni relative a Split Point ed al modo Chord Recognition, anche nel caso in cui si selezionino Performance o STS differenti.

L'impostazione del blocco è automaticamente disabilitata nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in memoria nel modo operativo Global (consultate "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276).

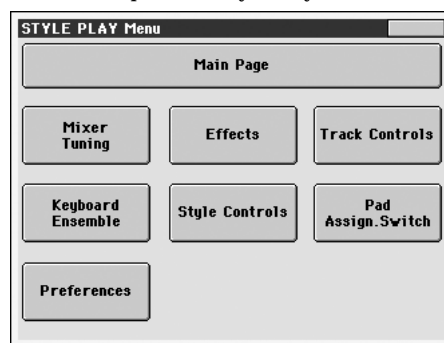
Per maggiori informazioni sul blocco dei parametri, fare riferimento a "General Controls: Lock" a pagina 250.

Menu Edit

Da una qualsiasi pagina, premete il tasto MENU per aprire il menu di edit Style Play. Il menu permette l'accesso e l'editing delle diverse sezioni che compongono il modo Style Play.

Una volta aperto il menu, selezionate e modificate una sezione, oppure premete il tasto EXIT o STYLE PLAY per uscire dal menu e tornare alla pagina principale. In alternativa, la pagina principale può essere richiamata selezionando la voce Main Page.

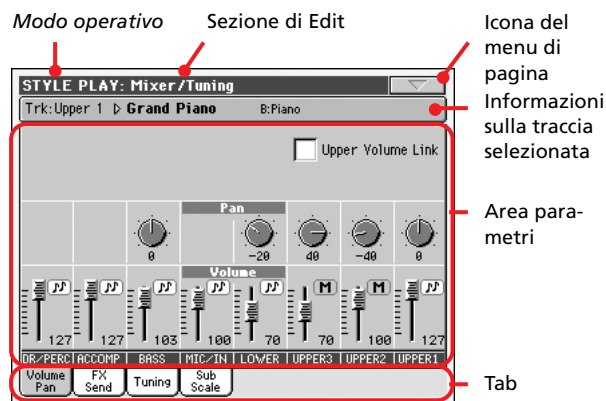
Dopo aver modificato i parametri di una qualsiasi pagina di edit, premete il tasto EXIT o STYLE PLAY per tornare alla pagina principale del modo operativo Style Play.



Ciascuna voce del menu fa riferimento ad una sezione di edit, ognuna delle quali è composta a sua volta da diverse pagine di edit, selezionabili mediante la pressione del corrispondente tab sulla parte bassa del display.

Struttura della pagina di Edit

Tutte le pagine di edit condividono alcuni elementi di base.



Modo operativo

Indica che lo strumento è in modo operativo Style Play.

Sezione Edit

Segnala la sezione di edit correntemente selezionata, e corrispondente ad una delle voci del menu di edit (consultate "Menu Edit" a pagina 93).

Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione consente l'accesso al corrispondente menu di pagina (consultate il paragrafo "Menu di Pagina" a pagina 107).

Area parametri

Ogni pagina è composta da più parametri. Utilizzate i tab presenti nella parte inferiore del display per accedere alle diverse schermate nelle quali impostare i diversi parametri. Per ulteriori informazioni sui vari parametri, consultate i paragrafi a partire da pagina 94.

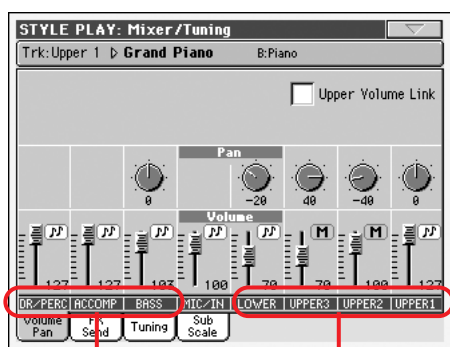
Tab

Pagine che consentono l'accesso alle diverse sezioni di editing dei parametri.

Mixer/Tuning: Volume/Pan

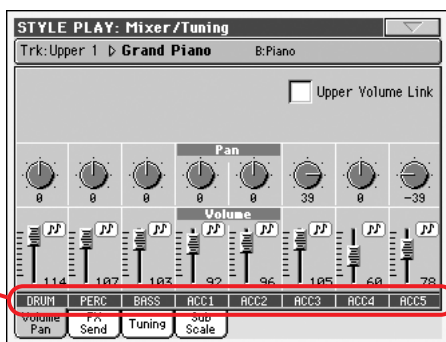
Pagina che permette l'impostazione del volume e del pan per ognuna delle tracce Keyboard (tastiera) o Style. Le regolazioni di volume sono identiche a quelle già viste per il pannello Volume della pagina principale.

Utilizzate il tasto TRK. SEL. per alternare le tracce Keyboard a quelle Style secondo necessità.



Gruppo Tracce Style

Tracce Keyboard (Tastiera)



Singole tracce Style

Upper Volume Link

► GBL^{Sty}

Parametro che consente di stabilire se la modifica apportata ad una delle tracce Upper debba influire proporzionalmente anche sul volume delle altre tracce Upper.

Nota: Il parametro è identico a quello della pagina "Preferences: Global Setup" (pagina 106).

On Consente di variare proporzionalmente, nel momento in cui si modifica il volume di una traccia Upper, anche il volume delle altre tracce

Upper, mantenendo lo stesso bilanciamento dei timbri.

Off Impostazione che consente la modifica del volume della sola traccia Upper oggetto di editing, lasciando inalterato il volume delle altre tracce Upper.

Pan

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Stabilisce la posizione della traccia nel panorama stereo.

-64...-1 Valori che spostano la traccia verso il canale sinistro.

0 Regola la traccia al centro del panorama stereo.

+1...+63 Valori che spostano la traccia verso il canale destro.

Off Impostazione che impedisce, quando lo stato di uscita della traccia corrisponde a Left&Right (impostazione standard), l'invio del suono diretto (non processato) all'uscita audio; in questo caso, l'unico segnale ruotato all'uscita corrisponderà a quello elaborato dagli effetti.

Nel caso in cui la traccia sia stata ruotata ad un'uscita separata, il suono elaborato non sarà inviato ad alcuna uscita audio.

Per conoscere come specificare il routing di uscita per ciascuna traccia, consultate "Audio Output: Sty/Kbd" a pagina 257.

Volume

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Volume della traccia.

0...127 Valore MIDI del volume della traccia.

Icona Play/Mute

►PERF ►PERF^{Sty} ►STS

Indica la condizione di Play/Mute della traccia.



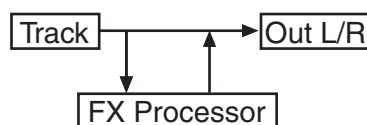
Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

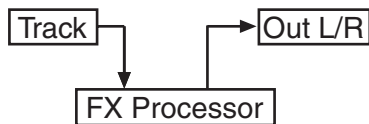
Mixer/Tuning: FX Send

Pagina che permette di impostare il livello di mandata (Send) del segnale diretto (dry) ai processori di effetti interni. I processori del Pa1X sono connessi in parallelo, per cui è possibile decidere liberamente con quale percentuale d'incidenza elaborare il suono diretto:



Se non desiderate inviare all'uscita audio il segnale diretto della traccia ma solo quello elaborato dal processore (per esempio

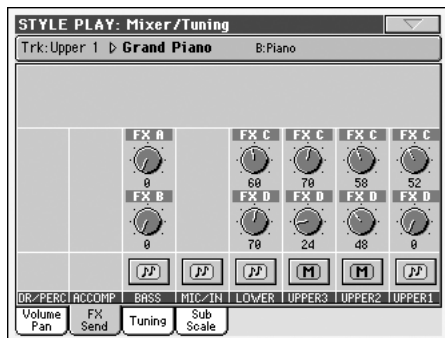
quando utilizzate gli effetti "insert" come il Rotary, Distortion, EQ...), impostate il Pan su Off (vedi "Pan" sopra):



Il modo operativo Style Play permette l'uso di quattro processori FX interni (due per le tracce Keyboard e Pad, e due per le tracce Style). A ciascun blocco processore è possibile assegnare qualsiasi tipo di effetto, ma si consiglia tuttavia di usare per la maggior parte degli Style, Performance e STS del Pa1X il seguente tipo di set-up:

- FX A Effetti di ambiente (riverbero) per le tracce Style.
- FX B Effetti di modulazione per le tracce Style.
- FX C Effetti di ambiente (riverbero) per le tracce Real-time (di tastiera).
- FX D Effetti di modulazione per tracce Realtime (di tastiera).

Utilizzate il tasto TRK. SEL. per alternare le tracce Keyboard a quelle Style (e viceversa) secondo necessità.



Send level (A...D) ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS
0...127 Indica il livello del segnale diretto (dry) della traccia da inviare al processore di effetti.

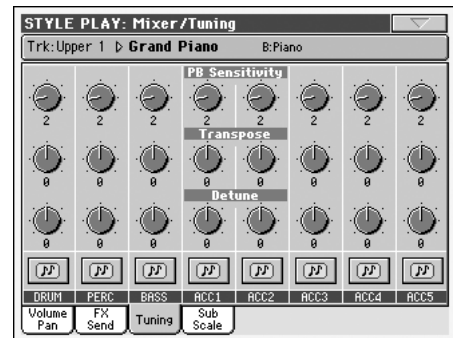
Icona Play/Mute ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS
Indica la condizione di Play/Mute della traccia.

- Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.
- Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Mixer/Tuning: Tuning

Pagina che consente l'impostazione dei valori di trasposizione di ottava e di intonazione fine per ciascuna traccia, oltre all'intervallo di Pitch Bend.

Utilizzate il tasto TRK. SEL. per alternare le tracce Keyboard a quelle Style (e viceversa) secondo necessità.



PB Sensitivity ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS
Parametro che indica, in semitoni, l'intervallo di Pitch Bend assegnato a ciascuna traccia.

- 1...12 Intervallo di pitch bend up/down massimo (in semitoni). 12 = ±1 ottava.
- 0 Valore che esclude l'uso del pitch bend.

Octave Transpose ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS
Valore di trasposizione dell'ottava.

- 3 Ottava più bassa.
- 0 Intonazione standard.
- +3 Ottava più alta.

Detune ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS
Valore di intonazione fine.

- 64 Semitono inferiore.
- 00 Intonazione standard.
- +63 Semitono superiore.

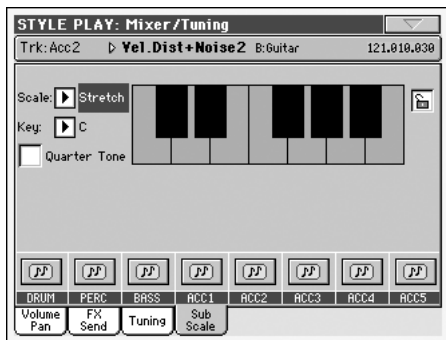
Icona Play/Mute ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS
Segnala la condizione di Play/Mute della traccia.

- Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.
- Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Mixer/Tuning: Sub Scale

Pagina che consente di programmare una scala alternativa per le tracce selezionate con il parametro "Scale Mode" (vedi pagina 105). Le eventuali tracce rimanenti utilizzeranno la scala di base prevista nel modo operativo Global (consultate "Main Scale" a pagina 250).

Nota: A ciascuna Performance o STS è possibile associare una scala differente.



Nota: La selezione di Quarter Tone e l'attivazione della Sub-Scale per ciascuna traccia di una Song possono entrambe essere attuate mediante la ricezione di messaggi MIDI (trasmessi ad esempio da un sequencer o controller esterni). Analogamente, la selezione delle impostazioni di Quarter Tone, così come l'attivazione della Sub-Scale per ciascuna traccia della Song, possono essere trasmesse dal PaIX ad un sequencer MIDI esterno come messaggi di Sistema Esclusivo MIDI.

Scale ▶PERF ▶STS

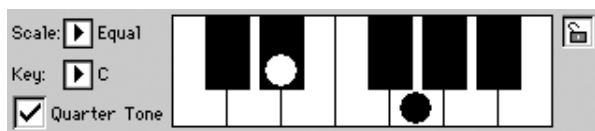
Scala selezionata. Consultate "Scale" a pagina 398 per conoscere l'elenco delle scale disponibili. La selezione di una scala User (Utente) rende attivo il diagramma della tastiera sulla destra del display (consultate il paragrafo "Come regolare l'intonazione fine di ciascuna nota della scala User" a seguire).

Key ▶PERF ▶STS

Parametro richiesto da alcune scale per l'impostazione della chiave preferita (consultate "Scale" a pagina 398).

Quarter Tone

Casella di spunta che consente di attivare il diagramma della tastiera. Toccate la nota desiderata sul display per abbassarne l'intonazione di un quarto di tono. L'operazione è confermata dall'apparizione di un grande punto nero sulla nota oggetto di editing. Per cancellare il punto dalla nota, toccate nuovamente la nota in oggetto.



Questo tipo di controllo è solo temporaneo e non può essere salvato in memoria. Ciò per consentire veloci alterazioni della scala durante l'esecuzione strumentale. E' anche possibile assegnare la funzione Quarter Tone ad uno switch a pedale, ad uno switch EC5 oppure ad uno switch assegnabile (Assignable Switch).

Consultate il paragrafo "Come usare la funzione Quarter Tone con uno switch a pedale, uno switch EC5 oppure uno switch

assegnabile (Assignable Switch)" per ulteriori informazioni sull'uso della funzione.

Diagramma Keyboard (Tastiera) ▶PERF ▶STS

Rappresentazione grafica della tastiera che permette, una volta spuntata la casella Quarter Tone o dopo aver scelto una scala User, di modificare il pitch (intonazione) di ciascuna nota individualmente.

Icona Scale lock ▶GBL

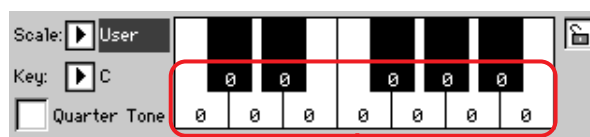
Permette di bloccare i parametri della scala anche nel caso in cui si selezioni una Performance o STS diversa da quella corrente.

L'impostazione del blocco è automaticamente disabilitata nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in memoria in ambiente Global (consultate "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276).

Per maggiori informazioni sul blocco dei parametri, fare riferimento a "General Controls: Lock" a pagina 250.

Come regolare l'intonazione fine di ciascuna nota della scala User

La selezione di una scala User (Utente) rende attivo il diagramma Keyboard, consentendo la modifica del pitch (intonazione) di ciascuna nota della scala in unità di cent di semitono (con un intervallo massimo di ± 99 cent, riferito all'accordatura Equal). In questo modo è possibile creare scale personalizzate salvabili su una Performance o una STS.



Valori di intonazione fine

Dopo aver selezionato una scala User, toccate una delle note sul diagramma Keyboard, ed usate i controlli TEMPO/VALUE per impostare il valore d'intonazione fine in unità di cent.

Come usare la funzione Quarter Tone con uno switch a pedale, uno switch EC5 oppure uno switch assegnabile (Assignable Switch)

La funzione Quarter Tone consente di programmare in tempo reale una scala personale (custom), per esempio in maniera da ricreare le caratteristiche tipiche della musica araba. Le modifiche apportate non sono salvate in memoria, per cui la scala così impostata è automaticamente cancellata nel momento in cui si seleziona una Performance o STS differente, oppure in seguito alla pressione del pedale a cui è stata assegnata la funzione Quarter Tone.

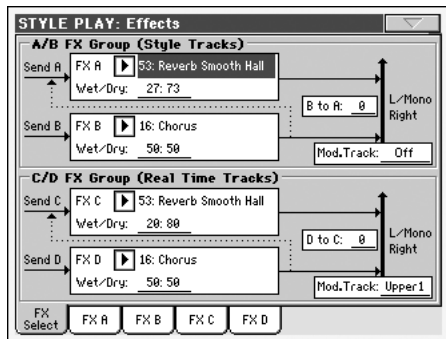
Nota: Se desiderate assegnare la scala custom ad una Performance o STS, basta selezionare e modificare una scala User, e salvare il risultato ottenuto sulla Performance o STS. Consultate a tal proposito il paragrafo "Scale" appena descritto.

Per assegnare la funzione "Quarter Tone" ad uno switch a pedale, ad uno switch Korg EC5 oppure ad uno switch assegnabile attuate la seguente procedura:

1. Assegnate allo switch desiderato la funzione Quarter Tone.
Entrate nel modo operativo Global e selezionate la “Controllers: Pedal/Switch”. Utilizzando i parametri “Pedal/Footswitch” e “EC5-A...E”, effettuate l’assegnazione della funzione allo switch a pedale desiderato.
Rimanendo in modo Global, selezionate il comando Write Global-Global Setup dal menu di pagina, e salvate le impostazioni in ambiente Global (consultate il paragrafo “Write Global-Global Setup” a pagina 276).
2. Abbassate il pitch (intonazione) di alcune note.
Mantenete premuto il pedale cui è stata assegnata la funzione Quarter Tone. La tastiera non emette al momento alcun suono. Premete le note delle quali desiderate abbassare il pitch di un quarto di tono. Rilasciate il pedale.
3. Suonate lo strumento e verificate che le note modificate rispettino la nuova impostazione (punto 2 della procedura).
4. Ripristinate la scala originale.
Premete e rilasciate nuovamente il pedale senza suonare alcuna nota. Accertatevi che il pitch delle note venga resettato e che la scala prevista per la Performance/STS venga ripristinata.

Effects: FX Select

Pagina che permette la selezione dei processori di effetti A/B (tracce Style) e C/D (tracce Keyboard e tasti Pad).



FX A...D

Indicano gli effetti assegnati al processore corrispondente. Generalmente, per i processori A e C è sempre consigliabile selezionare effetti di ambiente (riverbero etc.), mentre a B e D si dovrebbero assegnare gli effetti di modulazione (chorus, flanger, delay, etc.). Per conoscere l’elenco completo degli effetti disponibili, consultate il capitolo “Effetti” a pagina 346.

Gli effetti selezionati per i processori A - D possono essere salvati sulla Performance. Gli effetti dei processori A/B (tracce Style) possono essere salvati sulla Style Performance. Gli effetti dei processori C/D (tracce Keyboard e tasti Pad) possono essere salvati sulla STS.

Wet/Dry

Parametro che determina il mix tra il suono elaborato dall’effetto (Wet) e quello diretto (Dry).

- Dry Solo suono diretto.
- Wet Solo suono elaborato.

nn:nn Percentuale del segnale Wet/Dry.

B to A, D to C

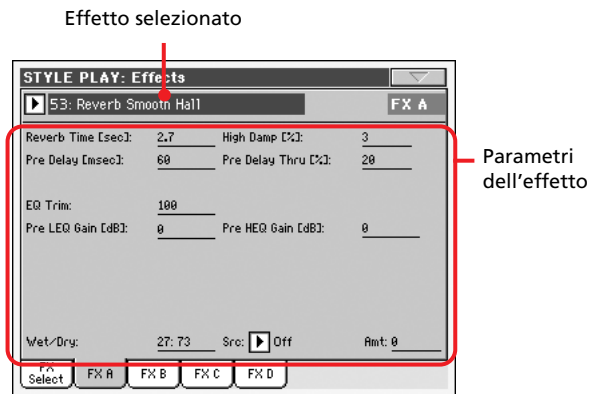
Indica la quantità di segnale in uscita dal processore B da inviare all’ingresso del processore A, oppure la quantità di segnale in uscita dal processore D da ruotare all’ingresso del processore C.

Mod.Track (Modulating Track)

Traccia sorgente incaricata di modulare i messaggi MIDI. Il parametro di un effetto può essere modulato mediante la ricezione di un messaggio MIDI generato da un controller fisico.

Effects: FX A...D

Pagine contenenti i parametri degli effetti assegnabili ai quattro processori del Pa1X. La figura in basso mostra come esempio la schermata del processore A cui è stato assegnato un effetto di riverbero Smooth Hall.



Effetto selezionato

Area del display dove è possibile scorrere un menu a scomparsa (o pop-up) per la selezione dell’effetto desiderato. Equivale ai parametri “FX A...D” visti nella pagina “Effects: FX Select” appena descritta.

Nota: A ciascuna delle quattro pagine di edit è consentito assegnare un effetto diverso.

Parametri dell’effetto

I parametri differiscono in base al tipo di effetto selezionato. Consultate il capitolo “Effetti” a pagina 346 per conoscere l’elenco completo degli effetti disponibili.

Wet/Dry

Parametro che determina il mix tra il segnale elaborato dagli effetti (Wet) e quello diretto (Dry). E’ identico al parametro “Wet/Dry” relativo alla pagina “Effects: FX Select” (vedi sopra).

Src (Source)

Sorgente di modulazione. Per selezionare la traccia incaricata di generare il presente tipo di controllo, fate riferimento ai parametri di “Mod.Track (Modulating Track)” del paragrafo “Effects: FX Select” appena descritto. Per conoscere l’elenco completo delle sorgenti di modulazione disponibili, consultate il capitolo “Effetti” a pagina 346.

Track Controls: Mode

La presente pagina consente di specificare la connessione di ciascuna traccia al generatore di tono interno e ad eventuali moduli MIDI esterni. Ciò risulta molto utile nel caso in cui si desideri utilizzare una traccia Style per riprodurre timbri e suoni di un expander esterno, oppure sfruttare un piano digitale esterno ai fini della riproduzione delle tracce del Pa1X. La pagina permette anche di impostare la modalità polifonica di ciascuna traccia.



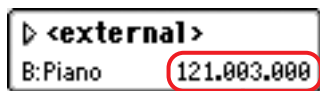
Int./Ext. (Internal/External) ▶PERF ▶STYLE ▶STS

Internal La traccia riproduce i suoni prodotti dal generatore di tono interno. L'impostazione non permette quindi di "pilotare" i timbri di un eventuale modulo MIDI esterno connesso al Pa1X mediante la porta MIDI OUT.

External La traccia riproduce i suoni di uno strumento MIDI collegato alla porta MIDI OUT del Pa1X. Il modulo connesso deve tuttavia essere impostato in modo tale da far coincidere il canale MIDI di ricezione con quello di trasmissione del Pa1X (consultate "MIDI: MIDI Out Channels" a pagina 257).

Le tracce regolate su tale stato non attivano il generatore di tono interno, e non incidono quindi nel computo relativo alla polifonia massima dello strumento.

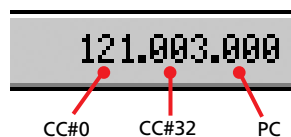
In questo caso, al posto del nome del Sound, nell'area traccia della pagina principale apparirà l'indicazione <external>:



Area Control Change/Program Change

Spuntando la casella "Show Program Change name" (consultate pagina 252), accanto all'indi-

cazione <external> è possibile visualizzare la stringa dei dati di trasmissione relativa ai messaggi di Control Change e Program Change. Questo consente di conoscere esattamente il tipo di dati trasmesso dal Pa1X attraverso la porta MIDI OUT. Nell'esempio che segue, CC#0 corrisponde al Control Change 0 (Bank Select MSB), CC#32 al Control Change 32 (Bank Select LSB) e PC al Program Change:



Toccando l'area Sound è possibile visualizzare una tastiera numerica al posto della finestra Sound Select. Questo permette di inserire la stringa dati mostrata sopra e relativa ai messaggi di Control Change/Program Change, separando le tre parti con un punto (.). L'inserimento di un singolo numero (per es.: 090) determina la trasmissione del solo messaggio di Program Change.

Both La traccia è in grado di riprodurre sia i suoni del generatore di tono interno, sia di inviare messaggi MIDI ad un modulo MIDI esterno collegato alla porta MIDI OUT ai fini della riproduzione dei rispettivi timbri.

Type ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Tipo di traccia, relativamente a polifonia e trasposizione.

Drum Traccia Drum/Percussion. Se desiderate regolare il volume ed il routing audio di ciascuna percussione del Drum Kit separatamente, impostate la traccia in modo Drum. (Consultate a tal proposito le pagine "Track Controls: Drum Volume" a pagina 99, e "Audio Output: Drums" a pagina 258).

Nota: Le tracce impostate in modo Drum o Percussion, mentre sono in Style Record (fate riferimento a "Track Type" a pagina 131), non possono essere modificate nella presente pagina. L'opzione appare perciò in grigio. Non è altresì possibile impostare le altre tracce Style in modo Drum.

Poly Indica una traccia polifonica, cioè in grado di riprodurre contemporaneamente più note.

Mono Segnala una traccia monofonica, cioè capace di riprodurre una sola nota per volta (la pressione di una nota interrompe la riproduzione della nota precedentemente premuta).

Mono Right Traccia mono, che tuttavia accorda la priorità alla nota dall'intonazione più alta (quella più a destra nella tastiera).

Icone Play/Mute ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Segnala la condizione di Play/Mute della traccia.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Track Controls: Drum Volume

Pagina che permette di regolare il volume di ciascun gruppo di strumenti percussivi per la traccia selezionata. L'elenco dei gruppi strumentali è indicato più in basso.

L'accesso ai parametri è vincolato all'impostazione delle tracce in modo Drum (vedi sopra). Usate i parametri solo su tracce alle quali avete assegnato un Drum Kit. In caso contrario non sarà possibile avvertire alcun cambiamento.

Nota: Tutti i valori fanno riferimento ai valori stabiliti per i suoni originali.



Gruppi Drum (percussioni) >PERF >PERF^{Sty} >STS

Kick	Volume delle grancasse (Bass Drum).
Snare	Volume dei rullanti (Snare Drum).
Tom	Volume dei tom.
HiHat	Volume degli Hi-Hat (Charleston).
Cymbal	Volume dei Ride, Crash ed altri piatti.
Perc.1	Volume delle percussioni gravi (Low-pitch).
Perc.2	Volume delle percussioni acute (High-pitch).
EFX	Volume degli effetti speciali.

Select

Pulsante che permette la selezione della traccia oggetto di editing.

Reset Track

Pulsante che permette il reset di tutte le variazioni apportate al volume degli strumenti percussivi della traccia selezionata.

Reset All Tracks

Pulsante che consente il reset di tutte le variazioni apportate al volume degli strumenti percussivi di tutte le tracce.

Icona Play/Mute

>PERF >PERF^{Sty} >STS

Segnala la condizione di Play/Mute della traccia.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Regolare il volume di un singolo gruppo di percussioni

L'esempio che segue descrive come utilizzare al meglio la funzione Drum Volume.

1. Restando nella presente pagina, premete TRK. SEL. per visualizzare le singole tracce Style.
2. Premete sul display (sopra la traccia Drum) il pulsante Select.
3. Premete START/STOP per avviare lo Style.
4. Durante l'ascolto dello Style, selezionate la manopola virtuale Cymb., ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per azzerarne completamente il volume.
Accertatevi che il suono dei piatti risulti del tutto assente.
5. Premete il pulsante Reset Track sul display per ripristinare il volume originale dei piatti.

Track Controls: Easy Edit

Pagina che permette la modifica dei principali parametri del Sound assegnato a ciascuna traccia.

Nota: Tutti i valori fanno riferimento ai valori stabiliti per i suoni originali.



Parametri >PERF >PERF^{Sty} >STS

Attack

Tempo di attacco. E' il tempo che impiega il suono a passare dal livello zero (pressione della nota) al livello di volume massimo.

Decay	Tempo di decadimento. E' il tempo che impiega il suono a passare dal livello finale di Attacco al livello di Sustain.
Release	Tempo di rilascio. E' il tempo che impiega il suono a passare dal livello di Sustain al livello zero. La fase di rilascio ha inizio dal momento in cui si solleva la pressione dalla nota della tastiera.
Cutoff	Frequenza di taglio del filtro, che determina la brillantezza del timbro.
Resonance	Risonanza. Permette di enfatizzare le frequenze intorno alla frequenza di taglio del filtro.
LFO Depth	Intensità del Vibrato (LFO).
LFO Speed	Velocità del Vibrato (LFO).
LFO Delay	Tempo di delay, che permette di specificare il ritardo con il quale applicare il Vibrato (LFO) rispetto all'inizio del suono.

Select

Pulsanti che permettono la selezione della traccia oggetto di editing.

Reset Track

Pulsante che permette il reset di tutte le variazioni apportate ai parametri del Sound assegnato alla traccia selezionata.

Reset All Tracks

Pulsante che permette il reset di tutte le variazioni apportate ai parametri dei Sound assegnati a tutte le tracce.

Icona Play/Mute ▶PERF ▶PERF^{Sty} ▶STS

Segnala la condizione di Play/Mute della traccia.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

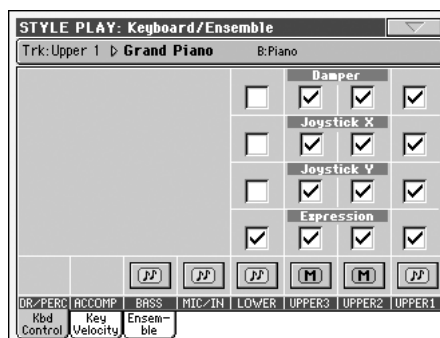
Modificare i parametri del singolo Sound

L'esempio che segue descrive come utilizzare la funzione Easy Sound Edit.

1. Se necessario, premete nella presente pagina il tasto TRK. SEL. per visualizzare le tracce Keyboard.
2. Premete, sul display ed al di sopra della traccia Upper 1, il pulsante Select.
3. Suonate la tastiera per monitorare il Sound, selezionate la manopola virtuale Cutoff ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per azzerarne completamente il valore.
Notate come l'operazione comporti un taglio progressivo delle frequenze acute, rendendo il timbro più cupo e morbido.
4. Premete il pulsante Reset Track sul display per ripristinare il valore di Cutoff originale.

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Pagina che permette di abilitare/disabilitare i pedali Damper/Expression ed il Joystick, per ciascuna delle tracce di tastiera (Keyboard Track).



Damper ▶PERF ▶STS

On
Impostazione che consente, dopo la pressione del pedale ed il rilascio della nota (in quest'ordine), di mantenere il sustain della traccia.

Off
Disabilita l'uso del pedale Damper.

Joystick X ▶PERF ▶STS

Abilita/disabilita l'effetto prodotto dal movimento del joystick sull'asse X (sinistra/destra, di solito il Pitch Bend, e talvolta il controllo di alcuni parametri del Sound; per le impostazioni di Pitch Bend, consultate la sezione "Mixer/Tuning: Tuning" a pagina 95).

Joystick Y ▶PERF ▶STS

Abilita/disabilita l'effetto prodotto dal movimento del joystick sull'asse Y (avanti/indietro; Y+: effetti di modulazione, e talvolta controllo di altri parametri del Sound; Y-: vari tipi di controllo, oppure inattivo).

Expression ▶PERF ▶STS

Parametro che stabilisce lo stato on/off relativo al controllo dell'Espressione (Expression) per ciascuna traccia. L'Espressione rappresenta il livello di volume da sottrarre al valore specificato per la traccia.

Supponiamo per esempio che abbiate assegnato un Sound di Piano alla traccia Upper 1, ed un suono di Archi (Strings) alla traccia Upper 2. Abilitando il controllo dell'Espressione solo per Upper 2, è possibile in questo modo utilizzare il pedale per variare solo il volume degli archi senza alterare quello del piano.

Per conoscere come assegnare il controllo dell'Espressione ad un pedale o al cursore assegnabile (Assignable Slider), consultate il paragrafo "Controllers: Pedal/Switch" a pagina 253 e seguenti. La funzione può essere attribuita solo a pedali generici di volume e non, per esempio, ai commutatori a pedale (switch a pedale). Assegnate l'opzione "KB Expression" al pedale o all'Assignable Slider, quindi selezionate il comando Write Global-Global Setup dal menu di pagina per effettuare il salvataggio dell'impostazione nell'ambiente Global.

Icona Play/Mute

►PERF ►STS

Segnala la condizione di Play/Mute della traccia.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

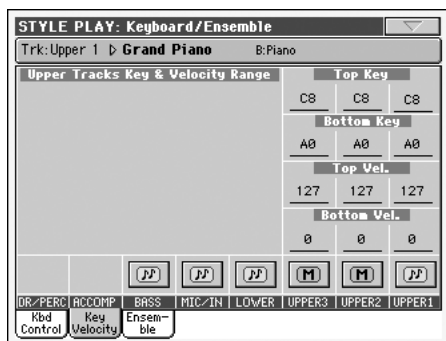
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Pagina che permette di programmare l'intervallo di note e di dinamica (velocity) per ciascuna delle tracce di tastiera (Keyboard Track).

L'intervallo di note attribuibile ad un set di tracce Keyboard permette di riprodurre un certo suono solo nel caso in cui si utilizzi una determinata porzione della tastiera. Questo permette (per esempio) di stabilire che la zona centrale della tastiera debba riprodurre insieme dei timbri di fiati e corno francese, mentre la zona all'estrema destra solo il timbro di fiati.

L'intervallo di velocity, analogamente, permette la creazione di layer (sovrapposizione dei suoni) composti da un massimo di tre Sound che rispondono in base alla dinamica di esecuzione strumentale, assegnando in questo caso tre diversi valori di velocity a ciascuna delle tracce Upper.

Assegnate per esempio il Sound El.Piano 1 alla traccia Upper 1, ed il Sound El.Piano 2 alla traccia Upper 2. Successivamente, regolate la traccia Upper 1 su [Bottom=0, Top=80], ed Upper 2 su [Bottom=81, Top=127]. Così facendo, un tocco piuttosto morbido delle note determinerà la riproduzione del Sound El.Piano 1, mentre una pressione più decisa consentirà la riproduzione del suono di El.Piano 2.



Top/Bottom Key (Key Range)

►PERF ►STS

Coppia di parametri che determinano la nota superiore ed inferiore dell'intervallo di note da assegnare alla traccia.

C-1...G9 Nota selezionata.

Top/Bottom Vel. (Velocity Range)

►PERF ►STS

Coppia di parametri che stabiliscono il valore massimo e minimo di velocity da assegnare alla traccia.

0 Valore di velocity minimo.

127 Valore di velocity massimo.

Icona Play/Mute

►PERF ►STS

Segnala la condizione di Play/Mute della traccia.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

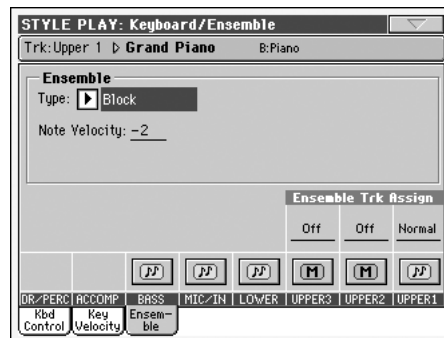


Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Keyboard/Ensemble: Ensemble

Pagina che consente la programmazione della funzione Ensemble. La funzione permette l'armonizzazione della melodia suonata in tempo reale con la mano destra, utilizzando gli accordi riconosciuti suonati dalla mano sinistra.

Nota: La funzione Ensemble può essere usata solo nel modo operativo Style Play, e dopo aver scelto il modo Split Keyboard.



Ensemble

►PERF ►STS

Tipo di armonizzazione.

- Duet Aggiunge una singola nota alla melodia.
- Close Aggiunge un accordo in posizione stretta alla melodia.
- Open 1 Aggiunge un accordo in posizione aperta alla melodia.
- Open 2 Come sopra, ma utilizzando un algoritmo diverso.
- Block Armonizzazione a blocchi – tipica della musica jazz.
- Power Ensemble Aggiunge una quinta ed un'ottava alla melodia, formando un accordo tipico dell'hard rock.
- Fourths LO Opzione che aggiunge una quarta giusta ed una settima minore al di sotto della melodia, tipico della musica jazz.
- Fourths UP Come sopra, ma le note sono aggiunte al di sopra della melodia.

Fifths Aggiunge una serie di quinte al di sotto della nota originale.

Octave Aggiunge una o più ottave alla melodia.

Dual Opzione che consente di aggiungere una seconda nota alla linea melodica, in base ad un intervallo fisso specificato con il parametro "Note". La selezione della presente opzione permette la visualizzazione del valore di trasposizione (-24...+24 semitoni rispetto alla nota originale).

Brass Tipica armonizzazione usata dalle sezioni di ottoni.

Reed Armonizzazione tipica delle sezioni di ance (Reed).

Trill Opzione che permette, suonando due note sulla tastiera, di applicare il trillo. Suonando tre o più note, il trillo è applicato solo tra le ultime due. La

velocità del trillo può essere specificata utilizzando il parametro Tempo (vedi in basso).

Repeat Permette di ripetere la nota suonata in sync con il valore di Tempo (vedi in basso). Suonando un accordo, la ripetizione interesserà solo l'ultima nota.

Echo Simile all'opzione Repeat, tranne per il fatto che le note ripetute sono sfumate al termine del tempo impostato con il parametro Feedback (vedi in basso).

Note Velocity ▶PERF ▶STS

Parametro che determina la differenza di velocity tra le note della melodia suonate con la mano destra e le note aggiunte con l'armonizzazione.

-10...0 Valore di velocity da sottrarre.

Tempo ▶PERF ▶STS

Nota: Il presente parametro è visualizzabile solo dopo aver selezionato le opzioni Trill, Repeat o Echo.

Valore di nota valido per le opzioni di Ensemble Trill, Repeat o Echo. E' sincronizzato con il Tempo del Metronomo.

Feedback ▶PERF ▶STS

Nota: Il presente parametro è visualizzabile solo dopo aver selezionato l'opzione Echo.

Parametro che determina il numero di ripetizioni della nota/accordo originali attuate dall'opzione Echo.

Ensemble Track Assign ▶PERF ▶STS

Parametri che permettono di specificare il modo di utilizzo della funzione Ensemble in maniera separata per ciascuna traccia Upper.

Off Esclude l'armonizzazione della traccia.


Normal Consente l'armonizzazione della traccia.

Mute Permette l'armonizzazione della traccia, riproducendo però solo le note armonizzate e non quelle originali.

Icona Play/Mute ▶PERF ▶STS

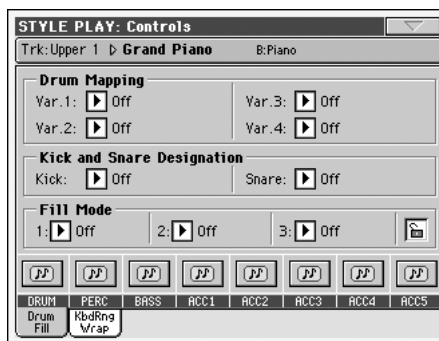
Segnala la condizione di Play/Mute della traccia.

 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Style Controls: Drum/Fill

Pagina che consente la selezione dei vari parametri che compongono lo Style.



Drum Mapping (Var. 1...Var.4) ▶PERF ▶PERF^{Sty}

Il Drum Mapping permette la selezione di un arrangiamento alternativo delle percussioni che compongono il Drum Kit, evitando tuttavia qualsiasi tipo di programmazione. Basterà in questo caso selezionare un Drum Map per effettuare la sostituzione di alcuni strumenti percussivi con altri.

Off Tipo di mappatura standard.

Drum Mapping 1...7

Numero di Drum Map. Il Mapping 1 utilizza percussioni suonate ad un livello "morbido", mentre il mapping 7 sfrutta un livello sonoro decisamente più alto.

Kick and Snare Designation ▶PERF ▶PERF^{Sty}

La Kick Designation sostituisce la grancassa (Kick drum) originale con un'altra cassa dello stesso Kit, mentre la Snare Designation effettua un'operazione analoga ma relativa al rullante (snare drum).

Suggerimento: Selezionate diverse Designation durante l'ascolto dello Style per verificare in che modo i diversi suoni influiscano sullo Style. Una volta ottenuto il risultato desiderato, salvate le impostazioni sulla Performance o Style Performance.

Off Impostazione che determina l'uso della grancassa o il rullante originali.

Type 1...3 Consente la sostituzione della grancassa e del rullante originali con altre percussioni dello stesso gruppo.

Fill Mode (1...3) ▶PERF ▶PERF^{Sty} 

Parametri che consentono l'impostazione delle Variation da richiamare alla fine di ciascuno dei tre Fill disponibili (1...3).

Off Determina l'uso della Variation riprodotta prima della selezione del Fill.

V1&V2 ... V3&V4

Alterna le Variation specificate. Scegliendo per esempio "V1&V2", la Variation 1 e la Variation 2 saranno a turno selezionate dopo la fine del Fill.

Var.Up/Var.Down

Consente la selezione ciclica del numero di Variation successivo/precedente a quello corrente. Dopo la Variation 4, il comando Up determinerà

la selezione della Variation 1. Dopo la Variation 1, il comando Down selezionerà la Variation 4.

Var.Inc/Var.Dec

Permette la selezione del numero di Variation superiore/inferiore a quello corrente. Dopo aver raggiunto la Variation 4, il comando Inc selezionerà nuovamente la stessa Variation. Dopo aver raggiunto la Variation 1, il comando Dec determinerà ancora una volta la scelta della Variation 1.

To Var.1...To Var.4

“Fill to Variation” (->1, ->2, ->3, ->4) seleziona automaticamente una delle quattro Style Variation disponibili alla fine del fill.

Icona Fill Mode lock

►GBL^{Gbl}

Casella di spunta che permette, quando abilitata (lucchetto chiuso), di bloccare il Modo Fill scelto nel momento in cui si seleziona uno Style o Performance diversi da quelli correnti.

L'impostazione del blocco è automaticamente disabilitata nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in memoria in ambiente Global (consultate “Finestra di dialogo Write Global - Global Setup” a pagina 276).

Per maggiori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a “General Controls: Lock” a pagina 250.

Track status

►PERF ►PERF^{Sty}

Segnala la condizione di Play/Mute della traccia. Premete l'icona per modificarne lo stato.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

Pagina che permette l'impostazione del punto di Wrap Around e l'abilitazione/disabilitazione dell'intervallo di Keyboard Range incluso in ciascuna traccia Style.



Keyboard Range On/Off

►PERF ►PERF^{Sty}

Parametro che determina lo stato on/off della Key Range memorizzata in ciascuna traccia Style Element.

On Consente l'uso della Keyboard Range – a patto che sia stata programmata (consultate “Style Ele-

ment Track Controls: Keyboard Range” a pagina 131 nel modo Style Record). L'opzione consente, quando la traccia sfrutta note poste al di sotto o al di sopra del punto Keyboard Range, di trasporre automaticamente le stesse in modo da farle ricadere all'interno dell'intervallo specificato.

Off

Esclude l'uso della Keyboard Range.

Wrap Around

►PERF ►PERF^{Sty}

Il punto di wrap-around rappresenta il limite di registro superiore per le tracce di accompagnamento. Il pattern di accompagnamento è trasposto in base al tipo di accordo riconosciuto. Nel caso in cui l'accordo sia composto da note del registro alto, le tracce Style potrebbero essere forzate ad utilizzare un tipo di registro innaturale rispetto alla loro intonazione naturale. Il punto di wrap-around impedisce quindi di superare un certo limite, “ripiegando” le note e trasponendole all'ottava inferiore.

Il punto di wrap-around può essere impostato individualmente (in step di semitoni e per un massimo di 12 semitoni relativamente alla tonica dell'accordo) per ciascuna traccia.

E' consigliabile impostare punti di Wrap Around differenti per ciascuna traccia, in maniera da evitare che le stesse “saltino” ottave differenti simultaneamente.

1...12 Valori di trasposizione disponibili (in semitoni) per la traccia, in relazione alla chiave originale del pattern Style.

Icone Play/Mute

►PERF ►PERF^{Sty}

Segnala la condizione di Play/Mute della traccia.



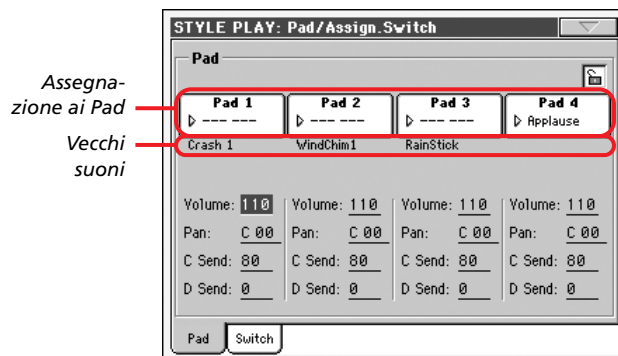
Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Pad/Switch: Pad

Pagina che permette la selezione dei Sound per ciascuno dei quattro tasti PAD.



Nota: L'assegnazione dei suoni può essere effettuata anche dal pannello Pad della pagina principale.

Assegnazione ai Pad

►PERF ►STS ►STS^{Sb}

Area che riporta i nomi di Hit o Sequence assegnati a ciascun Pad. Premete queste box per accedere alla finestra di dialogo Pad Select (vedi “Finestra Pad Select” a pagina 84).

Vecchi suoni

►PERF ►STS ►STS^{SB} 

Per garantire la compatibilità con i dati e gli eventi generati con le versioni del Sistema Operativo precedenti alla 2.0, i nomi dei vecchi suoni attribuiti ai Pad sono indicati al di sotto delle box di assegnazione. Questi nomi scompaiono dal display non appena si seleziona una nuova voce Hit o Sequence.

Volume

►PERF ►STS 

Parametro che specifica il volume di ciascuna delle quattro tracce Pad.

Pan

►PERF ►STS 

Imposta il pan di ciascuna delle quattro tracce Pad.

-64...-1 Valori che spostano il suono del Pad verso il canale sinistro.

0 Colloca il suono del Pad al centro del panorama stereo.

+1...+63 Valori che spostano il suono del Pad verso il canale destro.

C Send

►PERF ►STS 

Parametro che determina il livello di mandata del segnale al processore di effetti interno C (generalmente usato per effetti di ambiente) per ciascuna delle quattro tracce Pad.

D Send

►PERF ►STS 

Parametro che determina il livello di mandata del segnale al processore di effetti interno D (generalmente usato per effetti di modulazione) per ciascuna delle quattro tracce Pad.

Icona Pad lock

►GBL^{Gbl}

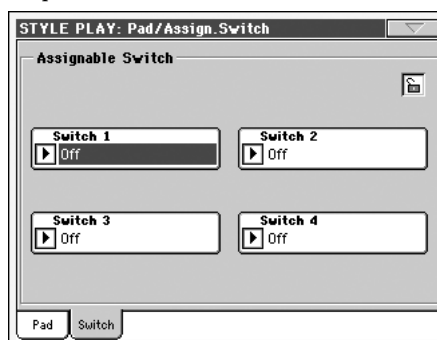
Casella di spunta che permette, quando abilitata (lucchetto chiuso), di bloccare il suono o la sequenza assegnata al Pad nel momento in cui si seleziona uno Style o Performance diversi da quelli correnti.

L'impostazione del blocco è automaticamente disabilitata nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in ambiente Global (consultate "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276).

Per maggiori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a "General Controls: Lock" a pagina 250.

Pad/Switch: Assignable Switch

Pagina che permette la selezione delle funzioni da assegnare a ciascuno dei quattro tasti ASSIGN. SWITCH.



Switch 1...4

►PERF ►STS 

Icone che rappresentano i quattro tasti ASSIGN. SWITCH. Utilizzate i menu a scomparsa per assegnare a ciascuno dei tasti la funzione desiderata. Consultate "Elenco delle funzioni assegnabili agli Assignable Switch" a pagina 396.

Icona Assignable Switch lock

►GBL^{Gbl}

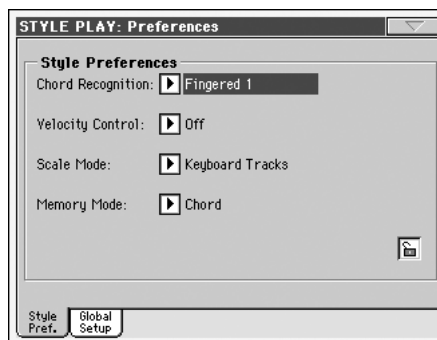
Casella di spunta che permette, quando abilitata (lucchetto chiuso), di bloccare la funzione assegnata all'Assignable Switch nel momento in cui si seleziona uno Style o Performance diversi da quelli correnti.

L'impostazione del blocco è automaticamente disabilitata nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in ambiente Global (consultate "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276).

Per maggiori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a "General Controls: Lock" a pagina 250.

Preferences: Style Preferences

La presente pagina consente l'impostazione di diversi parametri generali relativi al modo operativo Style Play. Le modifiche apportate possono essere salvate su una Performance o una STS.



Modo Chord Recognition

►PERF ►STS 

Parametro che definisce la modalità di riconoscimento degli accordi da parte del modulo di auto-accompagnamento. Da notare che per i modi Full o Upper Chord Scanning è prevista sempre l'opzione di riconoscimento Fingered 3, per cui è neces-

sario suonare almeno tre note per dar modo alla funzione di riconoscere il tipo di accordo.

Nota: Il parametro è identico a quello visualizzabile nella pagina principale (consultare “Pannello Split” a pagina 93).

- Fingered 1 Consente il riconoscimento di accordi maggiori, che si suonino una o più note ed in base al tipo di Chord Scanning scelto.
- Fingered 2 Permette il riconoscimento di accordi composti da un minimo di tre note. La pressione di una singola nota determina il riconoscimento di un unisono. Suonando una quinta sospesa si ottiene la riproduzione di un accordo sospeso.
- Fingered 3 Consente il riconoscimento di accordi composti da un minimo di tre note. L'opzione è automaticamente selezionata quando si sceglie il modo FULL per Chord Scanning.
- One Finger La composizione di un accordo può essere inoltre semplificata utilizzando le seguenti tecniche strumentali:
 - Suonando una singola nota per far riconoscere un accordo maggiore.
 - Suonando la tonica e premete inoltre il tasto bianco alla sua sinistra per far riconoscere un accordo di settima. Premete per esempio C3 + B2 per ottenere un accordo di C7.
 - Suonando la tonica e premendo inoltre il tasto nero alla sua sinistra per far riconoscere un accordo minore. Premete per esempio C3 + Bb2 per ottenere un accordo di C minore.
 - Suonando la tonica e premendo inoltre i tasti bianco e nero alla sua sinistra per far riconoscere un accordo di minore di settima. Premete per esempio C3 + B2 + Bb2 per ottenere un accordo di C minore 7.

Velocity Control ▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Parametro che permette di attivare una determinata funzione (vedi più in basso) semplicemente utilizzando la dinamica di esecuzione della mano sinistra. Quando cioè il valore di velocity delle note suonate con la sinistra ricade al di sopra del valore stabilito con il parametro “Velocity Control Value” (pagina 106), la tastiera attiva la funzione selezionata.

- La funzione è disponibile solo nel caso in cui si sia scelto il modo SPLIT Keyboard, in abbinamento con il modo LOWER oppure con nessuna opzione Chord Scanning selezionata.
- La funzione non può essere utilizzata qualora si sia scelto il modo FULL per Chord Scanning, o in modo SPLIT Keyboard con l'opzione UPPER Chord Scanning selezionata.

Off La funzione è disabilitata.

Break, Fill In 1, Fill In 2
 Elementi oggetto di trigger in seguito alla pressione delle note la cui velocity ricade al di sopra del valore specificato per la traccia Lower.

Start/Stop Avvio/arresto degli Style ottenibile mediante la decisa pressione delle note sulla tastiera.

Bass Inversion
 Quando si suona con una dinamica superiore

rispetto al valore di trigger, viene attivata la funzione Bass Inversion.

Memory
 Quando si suona con una dinamica superiore rispetto al valore di trigger, viene attivata la funzione Memory.

Scale Mode ▶PERF ▶STS

Parametro che stabilisce quali tracce debbano essere influenzate dalla scala alternativa selezionata (consultate “Scale” a pagina 96).

- Keyboard tracks
 La scala influisce solo sulle tracce Keyboard.
- Upper tracks La scala influisce sulle tracce Upper 1-3 Keyboard.
- All Tracks La scala influisce su tutte le tracce (Keyboard, Style, Pads).

Memory Mode ▶PERF ▶STS

Parametro che determina il modo di funzionamento del tasto MEMORY.

Chord
 Con il LED acceso, il tasto MEMORY mantiene in memoria l'accordo riconosciuto. Quando il LED è spento, l'accordo è cancellato dalla memoria nel momento in cui si rilasciano le note premute.

Chord + Lower
 Con il LED acceso, il tasto MEMORY mantiene in memoria l'accordo riconosciuto e la traccia Lower in riproduzione fino alla pressione della nota o accordo successivo. Quando il LED è spento, l'accordo è cancellato dalla memoria nel momento in cui si rilasciano le note premute e la riproduzione della traccia Lower è interrotta.

Fixed Arr. + Lower
 Con il LED acceso, il tasto MEMORY mantiene in riproduzione la traccia Lower fino alla pressione della nota o accordo successivo. Quando il LED è spento, l'accordo è sempre mantenuto in memoria, ma la riproduzione della traccia Lower è interrotta nel momento in cui si rilasciano le note premute.

Icona Lock ▶GBL^{Gbl}

Tutti le impostazioni dei parametri della presente pagina possono essere bloccate per evitare eventuali modifiche nel momento in cui si seleziona una Performance o STS diversa.

Il blocco è automaticamente disabilitato nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in memoria in ambiente Global (consultate “Finestra di dialogo Write Global - Global Setup” a pagina 276).

Per maggiori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a “General Controls: Lock” a pagina 250.

Preferences: Global Setup

Pagina che consente l'impostazione di diversi parametri generali relativi al modo operativo Style Play.



Note: Le presenti impostazioni possono essere memorizzate nell'area Style Play Setup del file Global (insieme con tutti gli altri parametri contraddistinti nel manuale dall'abbreviazione ▶GBL^{Sty}). Dopo aver apportato le modifiche desiderate, selezionate il comando Write Global-Song Play Setup dal menu di pagina per effettuarne il salvataggio in ambiente Global.

Midi Setup

▶GBL^{Sty}

Parametro che permette l'impostazione automatica dei canali MIDI per il modo operativo Style Play mediante la selezione di un MIDI Setup. Consultate "MIDI" a pagina 298 per ulteriori informazioni sull'uso dei MIDI Setup.

Nota: Per selezionare automaticamente un MIDI Setup quando si accede al modo operativo Style Play, scegliete il comando Write Global-Style Setup dal menu di pagina.

Per maggiori dettagli sulle impostazioni di MIDI Setup, consultate "MIDI Setup" a pagina 345.

Nota: Dopo aver selezionato un MIDI Setup, è possibile accedere al modo operativo Global ed applicare a ciascun canale tutte le variazioni desiderate. Per eseguire il salvataggio delle nuove impostazioni su un MIDI Setup, rimanete in ambiente Global e selezionate il comando Write Global-Midi Setup dal menu di pagina. Tutti i MIDI Setup possono essere modificati secondo necessità e sovrascritti sulle rispettive locazioni di memoria.

Suggerimento: Per ripristinare i MIDI Setup originali, effettuate nuovamente il caricamento dei dati originali (ottenibili dal sito web www.korgpa.com).

Performance/Sound Default

▶GBL^{Sty}

I banchi Performance e Sound condividono gli stessi tasti sul pannello frontale. Usate il presente parametro per determinare quale LED tra PERFORMANCE SELECT e SOUND SELECT debba essere acceso quando si accende lo strumento.

Velocity Control Value

▶GBL^{Sty}

Parametro che permette di impostare il valore di velocity al di sopra del quale eseguire il trigger di Start/Stop per gli Style o la selezione degli Style Element (consultate "Velocity Control" di cui sopra).

Upper Volume Link

▶GBL^{Sty}

Consente di specificare se le variazioni di volume apportate ad una delle tracce Upper debbano ripercuotersi proporzional-

mente anche sulle altre tracce Upper, in maniera da conservare un certo bilanciamento tra i suoni.

On Consente di variare proporzionalmente, nel momento in cui si modifica il volume di una traccia Upper, anche il volume delle altre tracce Upper, mantenendo lo stesso bilanciamento dei timbri.

Off Impostazione che consente la modifica del volume della sola traccia Upper oggetto di editing, lasciando inalterato il volume delle altre tracce Upper.

Variation/STS Link

▶GBL^{Sty}

Parametro che consente a ciascuna Variation di richiamare la STS corrispondente. Può essere utilizzato solo dopo aver abilitato la funzione SINGLE TOUCH.

Off La selezione di una Variation non determina il ripristino automatico di alcuna STS.

On Quando il LED SINGLE TOUCH è acceso, la selezione di una Variation richiama automaticamente la STS corrispondente (Variation 1 richiama la STS 1, Variation 2 la STS 2 e così via). Con il LED SINGLE TOUCH spento non sarà possibile richiamare alcuna STS.

Nota: Lo stato on/off di questo parametro può essere specificato utilizzando la scorciatoia SHIFT + SINGLE TOUCH.

Bass & Lower Backing

▶GBL^{Sty}

Dopo aver selezionato il modo SPLIT Keyboard, e con lo Style non in riproduzione, la presente funzione permette di suonare un accompagnamento semplice con la mano sinistra.

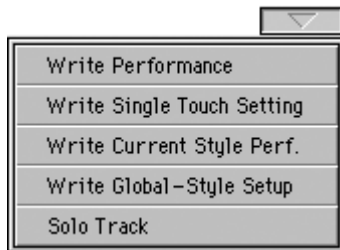
On Se lo Style non è in riproduzione e si suonano accordi con la sinistra, il suono assegnato alla traccia Lower riproduce le note dell'accordo (anche nel caso in cui la traccia Lower sia stata posta in mute), mentre il timbro Bass suona la sola tonica dell'accordo. L'avviamento dello Style ripristina le condizioni normali di utilizzo.

L'abilitazione della funzione Bass&Lower Backing è segnalata dalla cornice gialla intorno all'icona Play/Mute della traccia Lower ("Stato della traccia Keyboard" a pagina 89).

Off Se lo Style non è in riproduzione e la traccia Lower è stata posta in mute, la pressione delle note da parte della mano sinistra non produrrà alcun suono. Quando la traccia Lower è in riproduzione è possibile ascoltare i suoni del timbro assegnato alla traccia stessa.

Menu di Pagina

Menu visualizzabile mediante la pressione dell'icona menu di pagina. Premete il comando desiderato per effettuare la selezione. Per chiudere il menu senza utilizzare alcun comando, premete un punto qualsiasi sul display (all'esterno tuttavia del presente menu).



Write Performance

Comando che determina l'accesso alla finestra di dialogo Write Performance, che permette il salvataggio delle impostazioni del pannello corrente su una Performance.

Consultate "Finestra di dialogo Write Performance" a pagina 107 per maggiori dettagli.

Write Single Touch Setting

Comando che determina l'accesso alla finestra di dialogo Write Single Touch Setting (STS), che consente il salvataggio delle impostazioni relative alla traccia Keyboard su una delle Single Touch Settings (STS) dello Style corrente.

Consultate "Finestra di dialogo Write Single Touch Setting" a pagina 108 per ulteriori informazioni.

Write Current Style Performance

Comando da selezionare per accedere alla finestra di dialogo Write Current Style Performance, che permette di effettuare il salvataggio delle impostazioni relative alla traccia Style su una Style Performance dello Style corrente.

Per ulteriori informazioni, consultate "Finestra di dialogo Write Single Touch Setting" a pagina 108.

Write Global-Style Setup

Comando che determina l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Style Setup, che permette il salvataggio delle impostazioni Global appartenenti al solo modo operativo Style Play. Tali impostazioni possono essere stabilite nella pagina "Preferences: Global Setup" (pagina 106).

Per maggiori dettagli sull'argomento, consultate il paragrafo "Finestra di dialogo Write Global-Style Play Setup" a pagina 108.

Solo Track

Selezionate la traccia che desiderate porre in Solo, e quindi inserite il segno di spunta accanto a questa voce per isolarne il suono nel monitoraggio (ed escludere automaticamente tutte le altre). Quando la funzione è abilitata, l'indicatore 'Solo' lampeggia nell'intestazione di pagina.

Per disattivare lo stato di Solo, premete nuovamente la voce sul display per cancellare il segno di spunta.

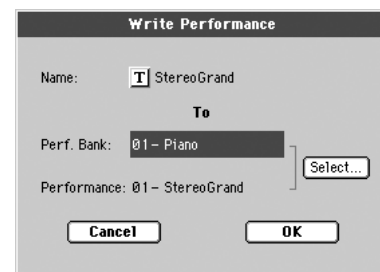
La funzione Solo può agire in diversi modi, e questo in base al tipo di traccia selezionata:

- **Traccia Keyboard:** Ascolto della sola traccia Keyboard (di tastiera) selezionata e condizioni di Mute per tutte le altre tracce Keyboard per le quali non è stato previsto lo stato di Solo. Le tracce Style sono lasciate in condizioni Play (cioè in riproduzione normale).

- **Traccia Style:** Ascolto della sola traccia Style selezionata e condizioni di Mute per tutte le altre tracce Style per le quali non è stato previsto lo stato di Solo. Le tracce Keyboard sono lasciate in condizioni Play (cioè in riproduzione normale).

Finestra di dialogo Write Performance

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla pressione del comando Write Performance dal menu di pagina. La finestra consente il salvataggio di tutte le impostazioni di traccia, del numero di Style scelto (con le relative impostazioni) e del Preset del Voice Processor su una Performance.



I parametri salvabili nella Performance sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶PERF.

Name

Indica il nome della Performance oggetto di salvataggio. Premete il pulsante **T** (Text Edit) accanto al nome per accedere alla finestra di dialogo Text Edit.

Perf Bank

Segnala il banco (Bank) di destinazione delle Performance. A ciascun banco corrisponde uno dei pulsanti PERFORMANCE/SOUND. Utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare un banco differente da quello indicato sul display.

Performance

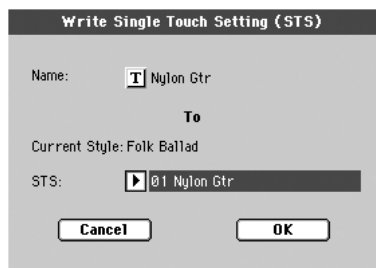
Localone di destinazione della Performance all'interno del banco selezionato. Usate i controlli TEMPO/VALUE per scegliere una localone differente da quella indicata sul display.

Pulsante Select...

Pulsante che permette di accedere alla finestra di dialogo Performance Select, nella quale è possibile scegliere la localone di destinazione desiderata.

Finestra di dialogo Write Single Touch Setting

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla pressione del comando Write Single Touch Setting dal menu di pagina. La finestra permette il salvataggio delle impostazioni relative alla traccia Keyboard ed al Preset del Voice Processor scelto, su una delle quattro Single Touch Settings (STS) disponibili per lo Style corrente.



I parametri salvabili nella STS sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶STS.

Name

Nome della STS oggetto di salvataggio. Premete il pulsante **T** (Text Edit) accanto al nome per accedere alla finestra di dialogo Text Edit.

Current Style

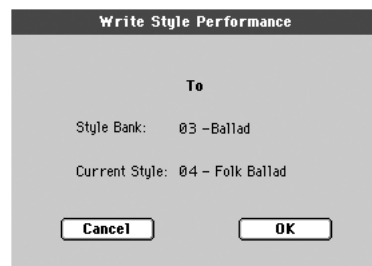
Non modificabile. Le impostazioni sono salvate su una delle quattro STS appartenenti allo Style corrente. Il presente parametro indica il nome della tipologia di Style selezionata.

STS

Localone di destinazione della STS. Il display indica il nome della STS correntemente presente nella localone selezionata. Utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per scegliere una localone di destinazione differente da quella indicata sul display.

Finestra di dialogo Write Style Performance

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla pressione del comando Write Style Performance dal menu di pagina. La finestra permette il salvataggio delle impostazioni relative alla traccia Style sulla Style Performance dello Style corrente.



I parametri salvabili nella Style Performance sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶PERF^{Sty}.

Style Bank

Non modificabile. Banco degli Style cui appartiene lo Style corrente. A ciascun banco corrisponde uno dei tasti STYLE.

Current Style

Non modificabile. Nome dello Style corrente.

Finestra di dialogo Write Global-Style Play Setup

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla pressione del comando Write Global-Style Play Setup dal menu di pagina. La finestra consente il salvataggio delle impostazioni Style Preference (consultate "Preferences: Global Setup" a pagina 106), salvate sul file Global (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276).



I parametri salvabili nell'ambiente Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶GBL^{Sty}.

Il banco DIRECT HD

La memoria interna dedicata agli User Style può essere ampliata creando nove banchi supplementari sull'hard disk (quest'ultimo opzionale sul Pa1X fornito di altoparlanti). La selezione dei banchi DIRECT HD è segnalata dall'accensione di entrambi i LED collocati all'estrema sinistra dei tasti STYLE. Non è richiesto alcun tipo di caricamento.

Utilizzate i primi nove tasti dei banchi STYLE per selezionare il banco DIRECT HD desiderato, ciascuno dei quali può comprendere fino a 32 Style; usate i tasti PAGE per visualizzare gli Style.

Gli Style DIRECT HD sono contenuti all'interno di tre cartelle, a loro volta collocate all'interno della cartella DIRECTHD, quest'ultima localizzata sulla root directory dell'hard disk. Le tre cartelle, create automaticamente dal Pa1X, sono distinte da nomi fissi e non modificabili:

Nome cartella	Tasti banchi DIRECT HD
BANK123.SET	1, 2, 3
BANK456.SET	4, 5, 6
BANK789.SET	7, 8, 9

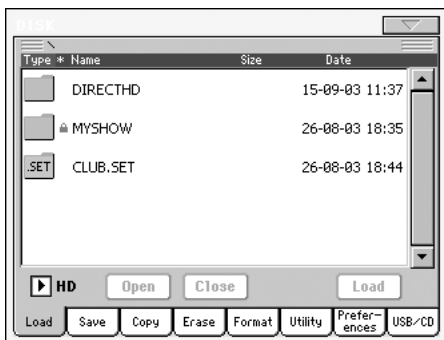
Come creare i banchi DIRECT HD

Ci sono due modi per creare i banchi DIRECT HD: Quando selezionate il comando Write Style dal menu di pagina del modo Style Record, potete decidere di effettuare la scrittura dello Style registrato/modificato direttamente nella cartella DIRECTHD allocata sull'hard disk (se installato). Questa cartella corrisponde a Direct HD Styles.

- In modo Style Record, potete decidere di effettuare la scrittura dello Style registrato/modificato direttamente nella cartella DIRECTHD allocata sull'hard disk, in alternativa ai banchi User. Vedi il capitolo Style Record per maggiori informazioni.
- In modo Disk, è sufficiente salvare uno Style qualsiasi nelle cartelle DIRECT HD. Vedi sotto la procedura corrispondente. Consultate il capitolo Disk per maggiori informazioni sulle procedure che coinvolgono l'hard ed il floppy disk.

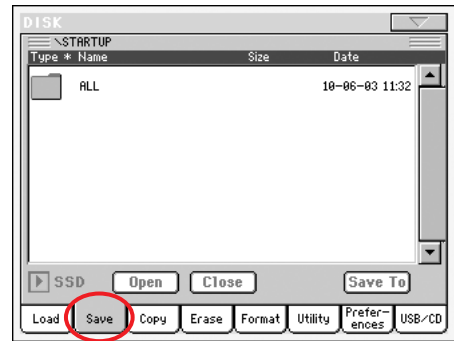
Nota: La procedura in basso descritta richiede la sovrascrittura dei banchi User Style, per cui se ne consiglia il salvataggio preventivo per evitare la perdita di dati importanti.

1. Premete il tasto DISK per accedere alla pagina Load.

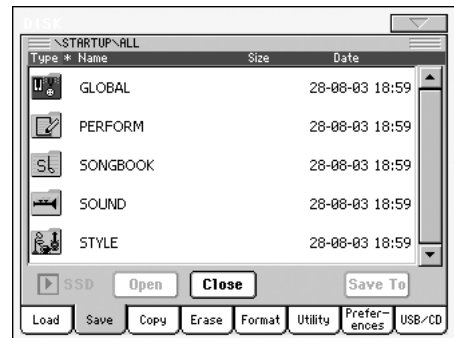


2. Caricate tre banchi Style, che rappresenteranno i banchi DIRECT HD 1, 2 e 3, sui banchi USER01, USER 02 ed USER03.

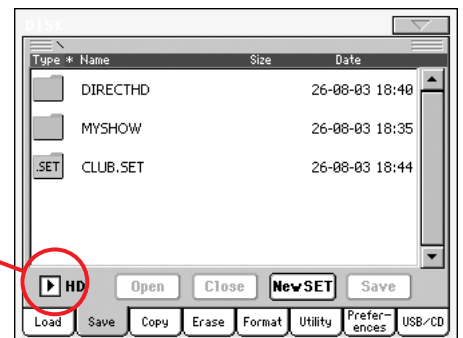
3. Richiamate la pagina Save.



4. Dopo aver selezionato la voce "All", premete il pulsante Open sul display per accedere all'interno della cartella e visualizzare il contenuto della memoria interna.



5. Selezionate la cartella "Style" e premete il pulsante Save To sul display per visualizzare la directory sul dispositivo di destinazione.



6. Nel caso non lo abbiate già fatto, selezionate l'hard disk (HD) utilizzando il menu a scomparsa del dispositivo.
7. Sul display appare la directory dell'hard disk. Selezionate la cartella DIRECTHD e premete il pulsante Open sul display per accedere al suo interno.
8. Sul display appare la directory della cartella DIRECTHD. Selezionate la cartella "BANK123.SET" e premete il pulsante Save per effettuare il salvataggio dei banchi.
9. Caricate altri Style sui banchi USER01-USER03, ed eseguite il salvataggio nella cartella "BANK456.SET".
10. Caricate altri Style sui banchi USER01-USER03, ed eseguite il salvataggio nella cartella "BANK789.SET".

Riferimento

Il banco DIRECT FD

Oltre alla memoria interna ed agli Style DIRECT HD, è anche possibile utilizzare gli Style DIRECT FD, mediante accesso diretto da floppy disk.

Inserite il floppy (con la cartella "DIRECTFD.SET" che contiene gli Style) nel drive, e premete il pulsante DIRECT FD Style bank per consentire la lettura del contenuto della cartella "DIRECTFD.SET" e l'accesso diretto agli Style (non è richiesto alcun caricamento).

Nota: La lettura del floppy disk può impiegare alcuni secondi, per cui gli Styles non appaiono immediatamente dopo l'accesso alla cartella.

Dopo aver aperto la finestra Style Select, navigate tra gli Style DIRECT FD. Ogni floppy disk può contenere fino a 12 pagine e fino ad un massimo di 96 locazioni Style DIRECT FD.

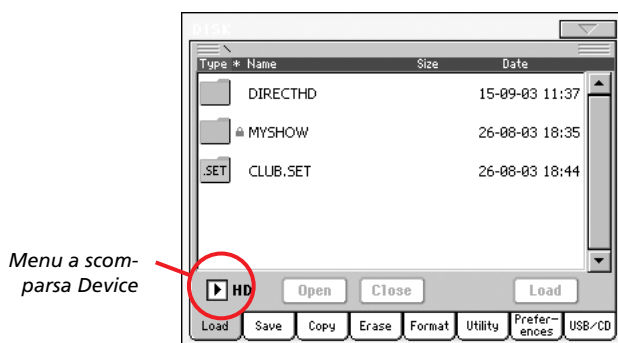
Nota: La lettura da floppy disk è leggermente più lenta di quella da hard disk o dalla memoria interna, per cui è possibile che dobbiate attendere alcuni secondi prima di poter usare lo Style DIRECT FD. In questo caso, lo Style sarà riprodotto a partire dall'inizio della misura successiva.

Come creare il banco DIRECT FD

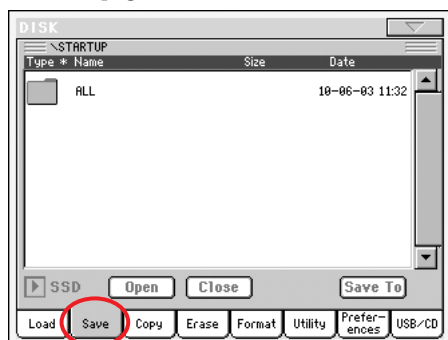
Per configurare il banco DIRECT FD, create la cartella "DIRECTFD.SET" sul floppy disk, e salvate gli Style all'interno di questa.

Nota: La procedura in basso descritta richiede la sovrascrittura dei banchi User Style, per cui se ne consiglia il salvataggio preventivo per evitare la perdita di dati importanti.

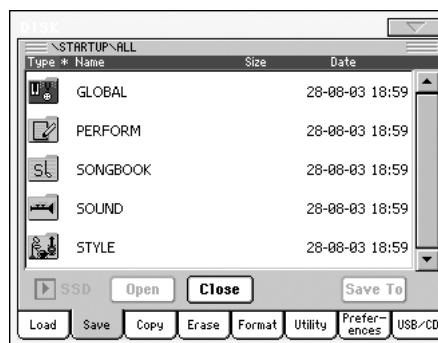
1. Premete il tasto DISK per accedere alla pagina Load.



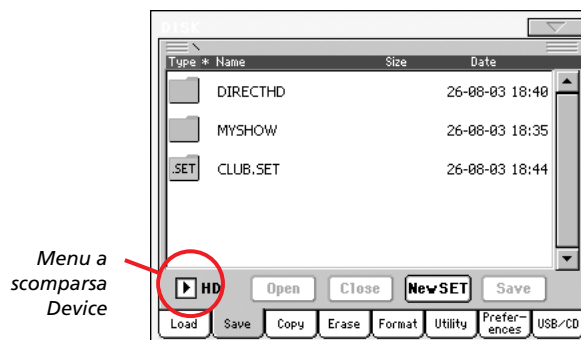
2. Usate il menu a scomparsa Device per selezionare il dispositivo dal quale desiderate caricare gli Style. Caricate tre banchi di Style, che rappresenteranno i bank DIRECT FD.
3. Richiamate la pagina Save.



4. Dopo aver selezionato la voce "All", premete il pulsante Open sul display per accedere all'interno della cartella e visualizzare il contenuto della memoria interna.



5. Selezionate la cartella "Style" e premete il pulsante Save To per visualizzare la directory sul dispositivo di destinazione.



6. Inserite il floppy disk nel drive.
7. Se non lo avete già fatto, selezionate il floppy disk (FD) utilizzando il menu a scomparsa del dispositivo.
8. Premete il pulsante New SET per creare una nuova cartella ".SET".



9. Premete il pulsante T (Text Edit) per aprire la finestra di testo. Rinominate la nuova cartella "DIRECTFD". Premete OK per confermare.



10. Premete OK per chiudere la finestra Create New SET Folder e tornare alla directory del floppy disk.
11. Con la cartella "DIRECTFD" selezionata, premete il pulsante Save To per salvare i banchi.
12. Premete il pulsante DIRECT FD nella sezione STYLE SELECT per l'accesso diretto agli Style.

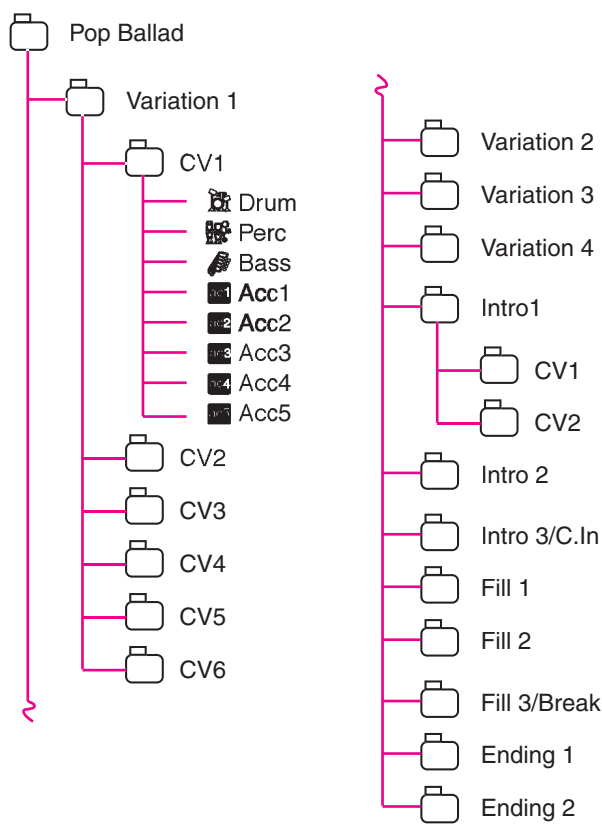
Modo operativo Style Record

Il modo operativo Style Record permette la creazione dei propri Style, oppure la modifica di quelli esistenti.

Struttura di uno Style

Il termine "Style" fa riferimento alle sequenze musicali generate automaticamente dall'arranger del Pa1X. Ogni Style è composto da un numero predefinito di **Style Element (E)** (il Pa1X è provvisto di dodici diversi Style Element: Variation 1-4, Intro 1-3, Fill 1-3, Ending 1-2). Gli Style Element possono essere selezionati e richiamati mentre si suona mediante la pressione dei corrispondenti tasti presenti sul pannello frontale dello strumento.

Per comprendere meglio la composizione di uno Style, date uno sguardo alla struttura ad albero illustrata nella figura in basso:



Ogni Style Element è composto da unità più piccole, denominate **Chord Variations (CV)**, il cui numero tuttavia varia in base al tipo di Style Element. Le Variation 1-4 possono avere fino ad un massimo di 6 CV ciascuna, mentre tutti gli altri Style Element un massimo di 2 CV.

Quando suonate sull'area di tastiera predisposta per il riconoscimento degli accordi (Lower, Upper o Full, a seconda di come avete impostato la sezione Chord Scanning sul pannello frontale dello strumento), l'arranger esegue una scansione della tastiera e rileva gli accordi suonati in base alle note premute. Quindi, in base allo Style Element selezionato, determina la Chord Variation (CV) più adatta all'accordo rilevato. Quale Chord Variation corrisponda a ciascun accordo riconosciuto dipende da una particolare impostazione dello Style: la **Chord Variation Table**.

Ogni Style Element è provvisto della propria Chord Variation Table, di cui qui di seguito è possibile vedere un prototipo:

Chord	Chord Variations (CVs)	
	Variation 1-4	Intro 1-3, Fill 1-3, Ending 1-2
Maj	CV1 - CV6	CV1 - CV2
6		
M7		
M7b5		
Sus4		
Sus2		
M7sus4		
min		
m6		
m7		
m7b5		
mM7		
7		
7b5		
7sus4		
dim		
dimM7		
aug		
aug7		
augM7		
no 3rd		
no 3rd, no 5th		

Dopo aver stabilito quale CV riprodurre, l'arranger fa partire la giusta sequenza per ogni traccia. Poiché ogni sequenza è scritta in una certa tonalità (per esempio CMajor, GMajor o Emin), l'arranger traspone la sequenza in base all'accordo riconosciuto. Ogni singola nota della sequenza è trasposta accuratamente in base alla **Note Transposition Table (NTT)**, per consentirne la perfetta integrazione armonica con gli accordi rilevati. La NTT permette quindi di registrare solo alcune Chord Variation, ed ottenere comunque che tutte le note siano corrette, evitando fastidiose dissonanze e trasponendo le note del pattern sulle note dell'accordo rilevato.

Scendendo ancor più in dettaglio, dalla struttura ad albero proposta nella pagina precedente è possibile notare come ogni Chord Variation sia composta da diverse **Track Sequence** (tracce di sequenza), e che il Pa1X ne supporti un massimo di 8. DRUM e PERC sono dedicate alle sequenze di batteria e percussioni, BASS alle sequenze di basso ed ACC1-5 alle sequenze dei vari strumenti di accompagnamento (archi, chitarra, piano etc.).

Ricapitolando: quando suonate un accordo nell'area predisposta per il riconoscimento degli accordi, l'arranger determina quale Style Element debba essere usato, poi stabilisce quale Chord Variation adottare per l'accordo rilevato, ed infine traspone le sequenze dello Style di ogni traccia della Chord Variation dall'accordo originale a quello riconosciuto in base alla NTT. E tutto ciò ogni volta che si suona un accordo!

Riferimento

Cosa registrare

La registrazione di uno Style si basa principalmente sulla registrazione di tracce all'interno di una serie di Chord Variation, all'interno di una serie di Style Elements, quest'ultimi all'interno dello Style stesso.

Non è indispensabile registrare tutte le Chord Variation di tutti gli Style Element. E' infatti sufficiente registrare una sola Chord Variation per ciascun Style Element, fatta eccezione per Intro 1 ed Ending 1, per i quali suggeriamo di registrare una Chord Variation in tonalità maggiore ed una in tonalità minore.

Eventi del Pattern vs. eventi di traccia

Mentre il modo operativo Style Record rappresenta l'ambiente dove creare o modificare i pattern musicali dello Style, i parametri componenti ogni singola traccia (come per esempio la scelta del Sound, il Volume, le impostazioni di Pan, di Trasposizione dell'Ottava, degli Effetti...) debbono essere necessariamente specificati in modo Style Play.

- Dopo aver creato o modificato i pattern musicali nel modo operativo Style Record, salvate le variazioni apportate selezionando il comando Write Style dal menu di pagina del modo omonimo (vedi "Finestra di dialogo Write Style" a pagina 134).
- Dopo aver modificato i parametri della traccia nel modo operativo Style Play, salvate le variazioni apportate su una Style Performance selezionando il comando Write Style Performance dal menu di pagina del modo omonimo (consultate "Finestra di dialogo Write Style Performance" a pagina 108).

Import/Export degli Style

Come alternativa alla creazione degli Style direttamente sul Pa1X, è anche consentito utilizzare l'applicazione Style To Midi di Korg per scambiare gli Style tra il vostro computer e lo strumento stesso utilizzando il formato Standard MIDI File (SMF). L'applicazione può essere scaricata gratuitamente dal sito internet www.korgpa.com. Osservate tutte le istruzioni fornite per la corretta procedura di utilizzo.

Entrare nel modo operativo Style Record

Mentre siete in modo operativo Style Play, premete il tasto REC. Sul display appare la pagina illustrata in basso:



- Se desiderate modificare lo Style corrente, selezionate la casella di spunta **Record/Edit Current Style**. Nel caso in cui questo sia uno degli Style originali, potrebbe non essere possibile eseguirne la sovrascrittura sulla locazione di memoria corrispondente (controllate la condizione del parametro "Factory Style and Pad Protect", vedi pagina 290); in questo caso potreste essere costretti a selezionare uno Style User (Utente).

La selezione di uno Style esistente determina anche il ripristino della Style Performance originale, ma alcuni dei suoi parametri sono tuttavia resettati in base ai relativi valori di default e cioè: Drum Mapping (Off), Kick & Snare Designation (Off), Original Style Sound (On), Keyboard Range (On). Ciò significa che potreste notare delle differenze tra lo Style in riproduzione e lo stesso Style in modo operativo Style Record; per esempio, il reset del parametro Drum Mapping potrebbe comportare la sostituzione di alcuni degli strumenti percussivi.

- Selezionate la voce **Record New Style** se invece intendete creare un nuovo Style. L'operazione richiama automaticamente la Style Performance di default. Al termine della registrazione, salvate il nuovo Style creato su una locazione di memoria User. (Gli Style possono anche essere salvati sulle locazioni originali, a condizione che il parametro "Factory Style and Pad Protect" risulti impostato su Off, vedi pagina 290).

Dopo aver eseguito tutte le operazioni di editing desiderate sullo Style, effettuate il salvataggio (consultate il paragrafo "Uscire e salvare o annullare le modifiche" a seguire) ed uscite dal modo operativo Style Record. Quindi, una volta tornati al modo Style Play, modificate la Style Performance per impostare secondo necessità i parametri di traccia (Tempo, Volume, Pan, FX Send... vedi pagina 93 ed il paragrafo seguente del capitolo "Modo operativo Style Play"), ed eseguite il salvataggio delle variazioni così apportate selezionando il comando "Write Current Style Performance" dal menu di pagina (fate riferimento al paragrafo "Finestra di dialogo Write Style Performance" a pagina 108).

Nota: Dopo un operazione di registrazione o edit, la memoria interna è automaticamente riorganizzata. Questo comporta un leggero ritardo della riproduzione dello Style quando si preme il tasto START/STOP. Il ritardo è direttamente proporzionale alla quantità di eventi MIDI presenti all'interno dello Style.

Nota: In registrazione (modo Record) la funzionalità dello switch a pedale e della pedaliera EC5 è disabilitata. E' tuttavia possibile utilizzare il pedale di volume/espressione.

Uscire e salvare o annullare le modifiche

Al termine delle operazioni di editing, è possibile salvare lo Style modificato in memoria, oppure annullare tutte le variazioni apportate.

- Per effettuare la scrittura dei dati in memoria, selezionate il comando “Write Style” dal menu di pagina (vedi “Finestra di dialogo Write Style” a pagina 134).
- Per annullare tutte le modifiche apportate, selezionate il comando “Exit from Record” dal menu di pagina, oppure premete il tasto REC. Entrambe le opzioni determinano l’uscita dal modo Record ed il ritorno alla pagina principale del modo operativo Style Record.

Suggerimento: Salvate spesso le modifiche che di volta in volta effettuate in registrazione, per evitarne la perdita accidentale.

Ascoltare lo Style in modo Edit

Lo Style può essere ascoltato anche mentre ci si trova in modo Style Record. In base alla pagina corrente, è possibile monitorare sia la Chord Variation selezionata, sia l’intero Style.

Per selezionare una Chord Variation, richiamate la pagina principale del modo Record/Edit (vedi “Element (Style Element)” e “Chord Var (Chord Variation)” a pagina 114).

- La Chord Variation selezionata può essere monitorata nella pagina Principale, Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity o Delete. Premete il tasto START/STOP per controllare se le modifiche apportate corrispondano alle vostre esigenze. Premete nuovamente il tasto START/STOP per fermare la riproduzione.
- L’intero Style può essere ascoltato quando ci si trova nelle pagine Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls o Style Control. Premete il tasto START/STOP e suonate alcuni accordi per testare lo Style. Selezionate un qualsiasi Style Element utilizzando i tasti del pannello frontale (VARIATION 1-4, INTRO 1-2, FILL 1-2, ENDING 1-2). Per arrestare lo Style definitivamente, premete nuovamente il tasto START/STOP.

Nota: Nel modo operativo Style, lo strumento utilizza automaticamente il modo di riconoscimento degli accordi (Chord Scanning) Fingered 3.

Elenco degli eventi registrati

Il modo Style Record filtra automaticamente (escludendoli quindi dalla registrazione) alcuni eventi che potrebbero causare un’errata riproduzione dello Style stesso. Gli eventi registrabili ed i principali eventi lasciati fuori sono indicati nella tabella qui in basso.

Funzione di controllo	CC# (Numero di Control Change)
Permessi	
Note On	
Note Off ^(a)	
Program Change	
Pitch Bend	
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82
Non permessi	
After Touch	
Volume	7
Tutti gli altri messaggi di Control Change	

(a). Il messaggio di Note Off è sempre inserito alla fine della Chord Variation.

Nota: Alcuni messaggi di Control Change non possono essere registrati direttamente utilizzando i controlli integrati del Pa1X.

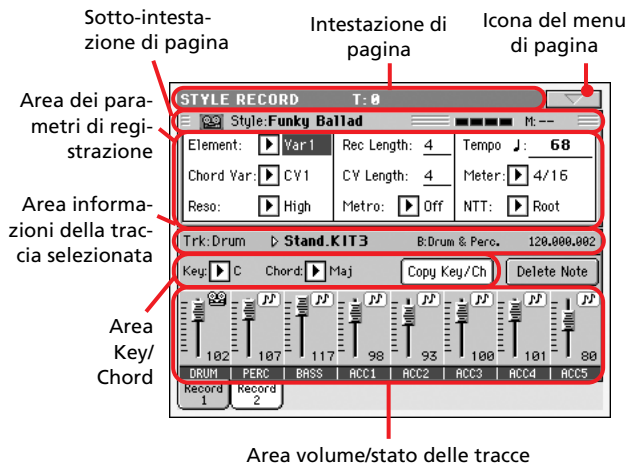
Tutti i tipi di controllo permessi possono essere assegnati all’Assignable Pedal/Slider/Switch (Pedale/Cursore/Switch assegnabile).

I messaggi di Control Change MIDI inseriti in seguito all’uso di un software su un computer esterno sono importati nel momento in cui si utilizza l’applicazione **Style to Midi**, scaricabile dal sito web www.korgpa.com.

Tutti i controller sono resettati alla fine di ogni pattern.

Pagina principale - Record 1

Dopo aver premuto il tasto REC, ed aver scelto se modificare uno Style esistente o crearne uno completamente nuovo, sul display appare la pagina principale del modo operativo Style Record, con il tab "Record 1" selezionato.



Intestazione di pagina

Indica il modo operativo corrente, il valore di trasposizione Master e l'accordo riconosciuto.



Nome del modo operativo Trasposizione Master (in semitoni)

Nome del modo operativo

Nome del modo operativo corrente.

Trasposizione Master

Indica, in semitoni, il valore di Trasposizione Master. Il valore può essere modificato utilizzando i tasti TRANPOSE sul pannello frontale.

Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione permette di accedere al corrispondente menu di pagina. Vedi anche "Menu di pagina" a pagina 134.

Sotto-intestazione di pagina

Area del display che mostra alcune informazioni aggiuntive sullo Style.



Style in registrazione/edit Contatore Beat Numero della misura

Style in registrazione/edit

Mostra il nome dello Style correntemente oggetto di registrazione/editing.

Contatore Beat

Indica il beat corrente all'interno della misura corrente.

Numero della misura

Mostra il numero della misura correntemente in registrazione.

Area dei parametri di registrazione

Element (Style Element)

Parametro che consente di selezionare lo Style Element oggetto di editing. Ciascun Style Element corrisponde ad uno dei tasti omonimi sul pannello frontale. Dopo aver selezionato uno Style Element, scegliete la Chord Variation sulla quale desiderate eseguire le operazioni di editing (vedi sotto).

Var1...CountIn

Style Element selezionato

Chord Var (Chord Variation)

Parametro che permette la selezione della Chord Variation dello Style Element oggetto di editing.

Nota: L'indicazione del parametro (ed il corrispondente valore) in minuscolo (per es.: cv1...cv6) segnala una Chord Variation vuota; le sigle in maiuscolo (per es.: CV1...CV6), indicano invece una Chord Variation già registrata.

- Quando lo Style Element scelto corrisponde a Var1, Var2, Var3 o Var4, le operazioni di editing possono essere compiute su una delle 6 Chord Variation.
- Quando lo Style Element scelto è invece Intro1, Intro2, Intro3, Fill1, Fill2, Fill3, Ending1 o Ending2, l'editing può essere effettuato su una delle 2 Chord Variation.

Resolution

Parametro che consente di impostare il valore di quantizzazione per la registrazione. La quantizzazione rappresenta un modo pratico per correggere gli errori di timing; in sintesi, le note suonate in anticipo o ritardo rispetto al beat sono spostate automaticamente sull'asse più vicino in base ad una "griglia" (specificata con il presente parametro), consentendo quindi sempre una perfetta precisione ritmica.

Nota: Per applicare la quantizzazione agli eventi già registrati, utilizzate la funzione Quantize della sezione Edit (consultate "Style Edit: Quantize" a pagina 125).

Hi La quantizzazione non è applicata.

♪ (1/32)...♪ (1/8)

Risoluzione della griglia, in valori musicali. Selezionando per esempio 1/16, tutte le note saranno spostate sull'intervallo in sedicesimi più vicino. Scegliendo il valore di 1/8, le note saranno spostate sull'intervallo in ottavi più vicino. Il numero '3' dopo il valore di quantizzazione indica una nota terzinata.



Rec Length (Recording Length) ▶STYLE

Parametro che specifica la lunghezza (in misure) della registrazione per la traccia selezionata. Il valore è sempre uguale (oppure un sotto-multiplo) a quello stabilito per il parametro Chord Variation Length (vedi paragrafo a seguire).

Il parametro non rappresenta la lunghezza totale della Chord Variation, ma solo l'intervallo di registrazione della traccia corrente. Per esempio, è possibile avere una Chord Variation lunga otto misure, con un pattern di batteria che si ripete ogni due misure. In questo caso, impostate il parametro CV Length su "8", e Rec Length su "2" prima di iniziare a registrare la traccia Drum. La successiva riproduzione dello Style, oppure il salvataggio o l'esecuzione di una qualsiasi operazione di editing sullo stesso, determinerà l'estensione del pattern ritmico di due misure per tutte l'intera lunghezza della Chord Variation.

Attenzione: Assegnando al parametro CV Length un valore inferiore a quello attribuito al parametro Rec Length, il valore di quest'ultimo non verrà aggiornato immediatamente sul display. Per tale motivo, il valore attribuito al parametro CV Length potrà essere ancora modificato, per impedire che la registrazione, una volta giunta sull'ultima misura, determini la cancellazione delle misure eccedenti (vedi l'avvertimento nel paragrafo "CV Length (Chord Variation Length)" più in basso).

Tuttavia, la pressione del tasto START/STOP per l'avvio della registrazione comporterà l'aggiornamento immediato del valore assegnato al parametro Rec Length, anche se sul display sarà ancora presente il valore originale.

Supponiamo per esempio che abbiate CV Length = 4 e Rec Length = 4. Impostando successivamente CV Length su 2, e premendo il tasto START/STOP per avviare la registrazione, Rec Length sarà ancora indicato sul display con il valore 4, ma in realtà la registrazione avrà luogo solo per due misure. La successiva pressione del tasto START/STOP per l'arresto della registrazione determinerà l'aggiornamento del parametro Rec Length sul valore 2, e la cancellazione di tutte le misure successive.

CV Length (Chord Variation Length) ▶STYLE

Parametro che stabilisce la lunghezza totale (fino ad un massimo di 32 misure) della Chord Variation selezionata. Il parametro rappresenta, quando si riproduce lo Style, la lunghezza del pattern di accompagnamento suonato dall'arranger in risposta agli accordi riconosciuti.

Attenzione: Se si riduce il valore della Chord Variation Length dopo la registrazione, tutte le misure eccedenti il nuovo valore impostato saranno cancellate. Prestate la massima attenzione nell'impostazione del nuovo valore per la CV Length, specialmente se questo dovesse essere inferiore all'originale! Nel caso ciò dovesse accadere, si consiglia di uscire dalla registrazione senza effettuare alcun salvataggio (vedi il comando "Exit from Record" a pagina 134).

Metro (Metronome)

Parametro che consente l'impostazione del metronomo.

Off Opzione che esclude il click del metronomo durante la registrazione. Lo strumento riproduce tuttavia una misura di conteggio preliminare per facilitare la sincronia con l'inizio della registrazione.

- On1 Metronomo abilitato, con una misura di conteggio preliminare prima dell'inizio della registrazione.
- On2 Metronomo abilitato, con due misure di conteggio preliminare prima dell'inizio della registrazione.

Tempo

Parametro la cui selezione permette l'impostazione del tempo. Utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per specificare il valore desiderato.

Suggerimento: Il valore di Tempo può essere modificato anche quando sono selezionati altri parametri. Per fare ciò, tenete premuto il tasto SHIFT e ruotate la manopola DIAL.

Nota: La registrazione degli eventi di tempo determina sempre la sovrascrittura degli stessi eventi già presenti sulle tracce.

Nota: Il tempo effettivo assegnato allo Style è visualizzabile sulla schermata relativa al salvataggio della Style Performance nel modo operativo Style Play (vedi "Tempo corrente" a pagina 88).

Meter ▶STYLE

Indica la divisione ritmica dello Style Element. Il parametro può essere modificato solo quando lo Style Element non contiene alcun evento al suo interno (prima cioè di iniziare la registrazione).

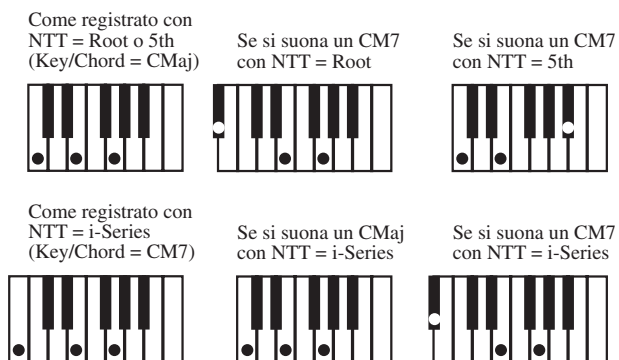
NTT (Note Transposition Table) ▶STYLE

La Note Transposition Table (NTT) determina in che modo l'arranger debba trasporre le note nel caso in cui l'accordo riconosciuto non coincida perfettamente con quello della Chord Variation. Questo potrebbe accadere, per esempio, qualora abbiate registrato una Chord Variation per l'accordo di CMaj, e suoniate successivamente un accordo di CMaj7. In questo caso, il riconoscimento di tale accordo da parte dell'arranger determinerà la trasposizione di una delle note suonate per consentire la riproduzione della settima mancante.

Nota: Per rispettare le specifiche tecniche Korg, è consigliabile impostare la NTT su "No Transpose" per Intro 1 ed Ending 1.

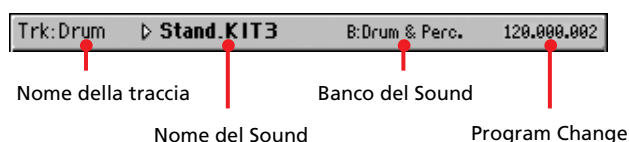
- Root Traspone la tonica dell'accordo (C per CMaj) sulla nota mancante.
- Fifth Traspone la quinta dell'accordo (G per CMaj) sulla nota mancante.
- i-Series Tutti i pattern originali devono essere programmati sugli accordi "Maj7" o "min7". L'opzione è automaticamente selezionata quando si effettua il caricamento dagli Style della serie "i" di Korg.
- NoTrnsp Nessuna trasposizione applicata. Il pattern cioè è sempre riprodotto così come registrato. Rappre-

sentà l'impostazione standard prevista per Intro 1 ed Ending 1 degli Style originali Korg.



Area informazioni della traccia selezionata

Area del display dove è possibile controllare il Sound assegnato alla traccia selezionata.



Nome della traccia

Nome della traccia selezionata.

Drum...Acc5 Traccia Style.

Nome del Sound

▶STYLE

Indica il nome del Sound assegnato alla traccia selezionata. Il triangolo accanto al nome segnala la possibilità di accedere, premendo il nome sul display, alla finestra Sound Select, nella quale è possibile selezionare un Sound diverso da quello corrente.

Banco del Sound

Mostra il banco di appartenenza del Sound selezionato.

Program Change

Numero di Program Change, visualizzabile solo dopo aver abilitato il parametro "Show Program Change number" in ambiente Global. (Vedi pagina 252).

Area Key/Chord

Key/Chord

▶STYLE

Coppia di parametri che consente di specificare la chiave principale della traccia ed il tipo di accordo per la Chord Variation corrente. Nel modo Style Play, tale accordo è riprodotto esattamente come registrato, senza alcuna alterazione di trasposizione da parte della NTT (vedi sopra).

Per registrare una sola Chord Variation in un singolo Style Element, la chiave/acquordo originale suggerita è "maj7" (con NTT = i-Series). Fate attenzione a suonare anche la settima maggiore (cioè B per un accordo di "Cmaj7th"), per evitare che vi siano note mancanti, oppure un'errata conversione della NTT qualora suoniate accordi differenti.

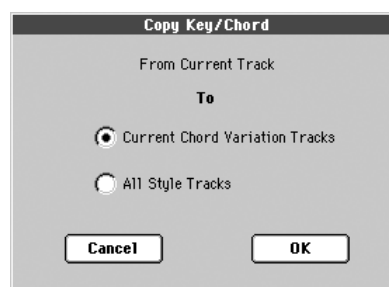
Nota: Per rispettare le specifiche tecniche Korg, è consigliabile registrare sia la Chord Variation "Major" sia la "minor" per gli Style Element Intro 1 ed Ending 1.

Selezionando una traccia è possibile visualizzare la chiave/acquordo (key/chord) ad essa assegnata. Tutte le tracce registrate saranno riprodotte in base a tale impostazione. Se per esempio la chiave/acquordo della traccia Acc1 corrisponde ad A7, la selezione della stessa determinerà anche per tutte le altre l'uso della chiave/acquordo A7.

Facendo riferimento all'esempio sopra descritto, sarà necessario registrare la traccia Acc1 in chiave di AMajor, con le note appartenenti alla scala di A7. Il pattern sarà così richiamato nel momento in cui lo strumento riconoscerà un accordo di A7.

Pulsante Copy Key/Ch (Copy Key/Chord)

Pulsante che permette di copiare l'impostazione di Key/Chord della traccia correntemente selezionata su tutte le altre tracce della stessa Chord Variation, o sull'intero Style. La funzione è particolarmente utile per velocizzare la programmazione dei pattern, ed evitare di assegnare chiavi differenti a tracce diverse all'interno della stessa Chord Variation.



Current Chord Variation Tracks

Il Key/Chord della traccia corrente verrà copiato su tutte le tracce della Chord Variation corrente.

All Style Tracks

Il Key/Chord della traccia corrente verrà copiato su tutte le tracce dello Style (cioè di tutte le Chord Variation).

Pulsante Delete Note

Dopo aver selezionato una traccia, il presente comando permette di cancellare una singola nota o un determinato strumento percussivo.

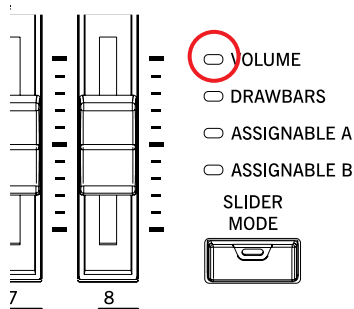
Quando lo Style è in riproduzione, la cancellazione dello strumento ha luogo solo fin tanto che si mantiene premuto il pulsante. Tutte le altre note della traccia (appartenenti ad altri strumenti) sono lasciate inalterate.

Area volume/stato delle tracce

Cursori virtuali

Ogni cursore virtuale sul display corrisponde al rispettivo cursore reale presente sul pannello frontale dello strumento. Usate i cursori reali per modificare l'impostazione di volume delle tracce (controllate tuttavia che il LED VOLUME sopra il tasto SLIDER MODE risulti acceso). Lo stato del LED dipende dall'ultima Performance selezionata, ma nulla vi vieta di

variarne la condizione in qualsiasi momento riteniate opportuno utilizzando il tasto SLIDER MODE.



In alternativa, premete l'area traccia sul display per effettuarne la selezione, ed usate i controlli TEMPO/VALUE per modificare il valore.

Nota: I cursori possono essere assegnati ai messaggi di Control Change MIDI, per consentirne l'uso durante la registrazione degli Style. Per ulteriori informazioni su come assegnare le funzioni ai cursori, consultate "Controllers: Pedal/Switch" a pagina 253.

Icone dello stato di traccia

►STYLE

Stato delle tracce. Premete l'icona corrispondente per modificarne la condizione.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Impedisce l'ascolto della traccia.



Stato Record. Dopo aver avviato la registrazione, la traccia è in grado di ricevere i messaggi di nota dalla tastiera e dalla porta MIDI IN.

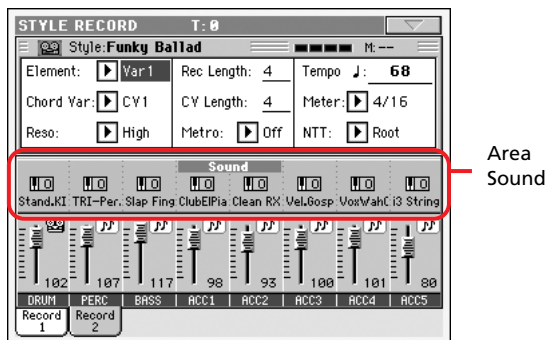
Nomi delle tracce

Nome di ciascuna traccia, indicato al di sotto di ogni cursore virtuale.

Drum...Acc5 Tracce dello Style.

Pagina principale - Record 2

Dalla pagina principale, premendo il tab “Record 2” si accede ad un’altra serie di parametri, alcuni dei quali tuttavia identici a quelli della “Pagina principale - Record 1”. L’unica differenza risale al fatto che la presente schermata permette di visualizzare e selezionare i Sound per ciascuna traccia dello Style.



Area Sound

Area del display che permette di visualizzare i Sound e le impostazioni di trasposizione di ottava per ciascuna delle otto tracce dello Style.



Icona Octave

Nome del Sound

Icona Octave

Non modificabile. Icona che segnala l’impostazione di trasposizione di ottava della traccia. Per modificarne il valore, andate alla pagina edit “Mixer/Tuning: Tuning” del modo operativo Style Play (vedi pagina 95). Salvate quindi la nuova impostazione su una Style Performance.

Nome del Sound

►STYLE

Indica il nome del Sound assegnato alla traccia. Toccate il nome sullo schermo una prima volta per selezionare la traccia corrispondente (i cui dettagli possono essere desunti nell’Area informazioni della traccia selezionata, vedi sopra). Toccate il nome una seconda volta per aprire la finestra Sound Select.

Nota: I Sound possono essere sostituiti da altri suoni appartenenti alla Performance, a patto che il parametro “Original Style Sounds” non sia stato spuntato in modo Style Play (vedi pagina 89).

Procedura di registrazione dello Style

Lo Style può essenzialmente essere registrato in due modi: in Realtime (in tempo reale) ed in Step.

- La Registrazione Realtime permette di registrare i pattern dello Style in tempo reale.
- La Registrazione in Step consente invece di registrare un nuovo Style inserendo le singole note o gli accordi in ciascuna traccia. La funzione risulta molto utile nel caso in cui ci sia il bisogno di dover trascrivere partiture musicali complesse, oppure quando ci sia la necessità di un alto grado di precisione, ed è particolarmente adatta alla creazione di tracce di batteria e percussioni in genere.

Prepararsi alla registrazione



1. Se desiderate modificare uno Style esistente, effettuatene la selezione.
2. Premete il tasto REC per entrare in modo Style Record. Il display richiede la scelta tra lo Style corrente (Current Style) ed un nuovo Style (New Style).
Selezionate “record/edit Current Style” nel caso vogliate modificare lo Style corrente, oppure scegliete “Record New Style” se desiderate creare da zero un nuovo Style.
3. Dopo aver selezionato l’opzione desiderata, sul display appare la pagina principale del modo operativo Style Record.
4. Selezionate i parametri Element (Style Element) e Chord Var (Chord Variation) per specificare la Chord Variation oggetto di registrazione/editing.
Nota: Per maggiori informazioni sugli Style Element, le Chord Variation e la struttura generale degli Style, consultate il paragrafo “Struttura di uno Style” a pagina 111.
5. Utilizzate il parametro Rec Length (Recording Length) per impostare la lunghezza (in misure) del pattern da registrare.
6. Usate il parametro Meter per stabilire la divisione ritmica dello Style Element.
Nota: Il presente parametro può essere modificato solo dopo aver selezionato l’opzione “Record New Style” per il modo Record, oppure quando ci si appresta a modificare una Chord Variation vuota.
7. Selezionate il parametro Tempo per impostare il tempo.
8. Premete il tab Record 2 per accedere all’Area Sound ed assegnare i suoni desiderati a ciascuna traccia dello Style. Non è consentito scegliere i Sound Digital Drawbars. (Vedi “Area Sound” a pagina 118).
9. Se necessario, impostate il valore di Trasposizione di ottava per ciascuna traccia (Octave Transpose). **Nota:** La funzione di Trasposizione di ottava influisce solo sulle note suonate effettivamente sulla tastiera, e non su quelle generate dall’arranger.
10. A questo punto, se preferite registrare il pattern in tempo reale, consultate il paragrafo “Procedura di Registrazione in Realtime” a seguire. Se invece desiderate effettuare la registrazione Step, consultate “Procedura di Registrazione Step” a pagina 119.

Procedura di Registrazione in Realtime

1. Selezionate la traccia da registrare. Controllate che l'icona di stato della traccia cambi in 'Record'. (Consultate il paragrafo "Area volume/stato delle tracce" a pagina 116).

Nota: Quando si accede al modo Record, lo stato dell'ultima traccia selezionata è automaticamente posta in Record. In questo caso quindi, la pressione del tasto START/STOP consentirà di iniziare subito la registrazione.

Se lo desiderate, provate la parte che intendete registrare prima di procedere effettivamente all'incisione degli eventi sulla traccia:

- Ponete in Mute la traccia premendo ripetutamente la corrispondente icona di stato, fino a cambiarne la condizione in  (Mute).
- Premete il tasto START/STOP per riprodurre le tracce già registrate, e provate la parte che volete registrare.
- Quando ritenete di essere pronti alla registrazione, premete il tasto START/STOP per fermare l'arranger. Premete ripetutamente l'icona di stato della traccia fino a modificarne la condizione in  (Record).

2. Dopo aver ripristinato lo stato Record della traccia, premete il tasto START/STOP per avviare la registrazione. In base all'impostazione del parametro "Metro" (metronomo) scelta, la registrazione è tuttavia preceduta da 1 o 2 misure di conteggio preliminare. Suonate la tastiera per registrare la parte desiderata. La lunghezza del pattern corrisponderà al valore precedentemente specificato con il parametro Rec Length, quindi ricomincerà da capo.

Dato che la registrazione avviene sovraincisione, è possibile continuare ad aggiungere note ed accordi ad ogni passaggio successivo. Questo è particolarmente utile nel caso in cui si desideri registrare un singolo strumento percussivo ad ogni passaggio.

*Nota: Durante la registrazione, l'impostazione di **Keyboard Range** della traccia (vedi pagina 131) è ignorata, e la stessa può essere riprodotta sull'intera estensione della tastiera. Inoltre, il parametro **Local** (vedi "Local Control On" a pagina 255) è automaticamente abilitato, per consentire l'esecuzione strumentale convenzionale.*

3. Al termine della registrazione, premete il tasto START/STOP per fermare l'arranger. Selezionate un'altra traccia e procedete alla registrazione dell'intera Chord Variation.

Nota: La selezione di una traccia può avvenire solo quando l'arranger è fermo.

4. Dopo aver terminato la registrazione della prima Chord Variation, selezionatene un'altra (oppure uno Style Element) fino a completare la registrazione dell'intero Style.
5. Dopo aver completato la registrazione del nuovo Style, selezionate il comando "Write Style" dal menu di pagina per accedere alla finestra di dialogo Write Style (vedi "Finestra di dialogo Write Style" a pagina 134) e salvare lo Style in memoria.

Se invece desiderate uscire dal modo Style Record senza salvare le modifiche apportate, selezionate il comando "Exit from Record" dal menu di pagina.

Procedura di Registrazione Step

1. Nella pagina principale del modo Style Record, selezionate il comando "Overdub Step Recording" dal menu di pagina per entrare in modo Overdub Step Record.

2. Notate come il parametro "Pos" indichi la posizione corrente.

• Se non intendete inserire una nota o un accordo nella posizione corrente, inserite una pausa come descritto al punto 4 della procedura.

• Per accedere direttamente alla misura successiva (inserendo quindi solo pause nella misura corrente), premete il pulsante Next M. sul display.

3. Per modificare il valore di Step, utilizzate l'area "Valori Step Time" sul display.

4. Inserite una nota, una pausa oppure un accordo nella posizione corrente.

• Per inserire una nota, premete la nota desiderata sulla tastiera. Il valore della nota inserita corrisponderà al valore di Step stabilito precedentemente. Se desiderate modificare la sua velocity o durata relativa, utilizzate i parametri "Duration" e "Velocity" (vedi pagina 136).

• Per inserire una pausa, premete il pulsante Rest sul display. Anche in questo caso, il valore della pausa sarà pari al valore di Step stabilito.

• Per legare la nuova nota a quella inserita immediatamente prima, premete il pulsante Tie sul display. La nuova nota (con la stessa altezza) sarà inserita e legata a quella che la precede, senza il bisogno quindi di premere alcunchè sulla tastiera.

• Per inserire un accordo oppure una seconda voce, consultate il paragrafo "Accordi e seconde voci nella registrazione Step" a seguire.

5. Dopo aver inserito un evento, è anche possibile tornare indietro premendo il pulsante Back sul display. Questo determinerà la cancellazione dell'ultimo evento inserito, e reimposterà lo step nuovamente in edit per consentire l'inserimento di un nuovo evento.

6. Quando si giunge alla fine del pattern, il display mostra l'evento "End of Loop", e la registrazione riparte dalla posizione "001.01.000". Qualsiasi nota inserita alla fine del pattern, la cui lunghezza ecceda quella del pattern stesso, sarà ridotta per consentire il rispetto della lunghezza totale del pattern.

A questo punto è possibile continuare ad inserire gli eventi in sovrascrittura (che non determina perciò la cancellazione degli eventi precedentemente registrati). Ciò risulta molto utile nella registrazione di tracce percussive, nelle quali di solito si incide prima la grancassa, il rullante nel secondo passaggio e via via tutti gli altri strumenti (piatti, hi-hat etc.) nei passaggi a seguire.

7. Al termine della registrazione, premete il pulsante Done per uscire dal modo Step Record.

Una volta tornati alla pagina principale del modo operativo Style Record, impostate lo stato di tutte le tracce in Play, e quindi premete il tasto START/STOP per ascoltare lo Style. Premete nuovamente il tasto START/STOP per arrestare la riproduzione.

8. Nella pagina principale del modo operativo Style Record, selezionate secondo necessità il comando "Write Style" oppure "Exit from Record" per uscire dalla registrazione dello Style. I comandi di cui sopra permettono, rispettivamente, di salvare lo Style in memoria e di annullare qualsiasi evento inserito (vedi "Finestra di dialogo Write Style" a pagina 134).

Accordi e seconde voci nella registrazione Step

Naturalmente, non è obbligatorio inserire le sole note singole sulla traccia. E' anche possibile inserire gli accordi e le seconde voci, ed i metodi principali utilizzabili sono:

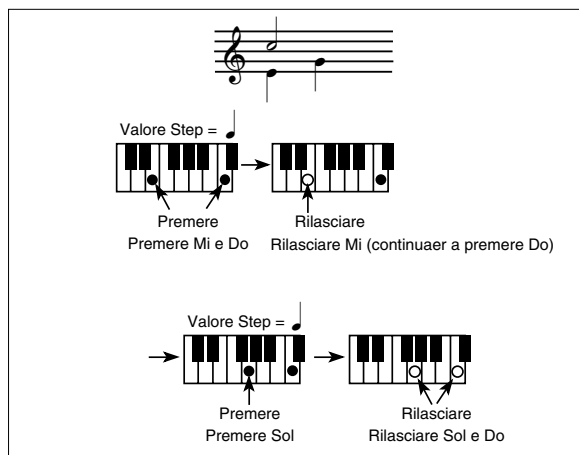
Inserire un accordo. Invece di premere la singola nota, premete sulla tastiera l'intero accordo. Sul display in questo caso appare il nome della prima nota dell'accordo premuto, seguito dall'abbreviazione "...".

Inserire un accordo composto da note con diversi valori di velocity. Può a volte accadere di voler enfatizzare alcune note dell'accordo, in maniera da farne risaltare maggiormente l'intensità rispetto alle altre voci. L'esempio che segue descrive come inserire un accordo a tre voci:

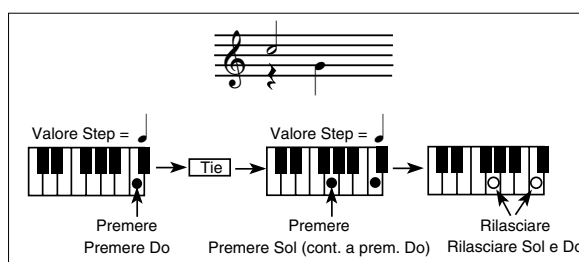
1. Modificate il valore di Velocity della prima nota.
2. Mantenete premuta la prima nota.
3. Modificate il valore di Velocity della seconda nota.
4. Mantenete premuta la seconda nota.
5. Modificate il valore di Velocity della terza nota.
6. Premete la terza nota, e quindi rilasciate tutte le note premute.

Inserire una seconda voce. E' anche possibile inserire dei passaggi dove la prima nota è mantenuta premuta, mentre la seconda si muove liberamente rispetto alla prima.

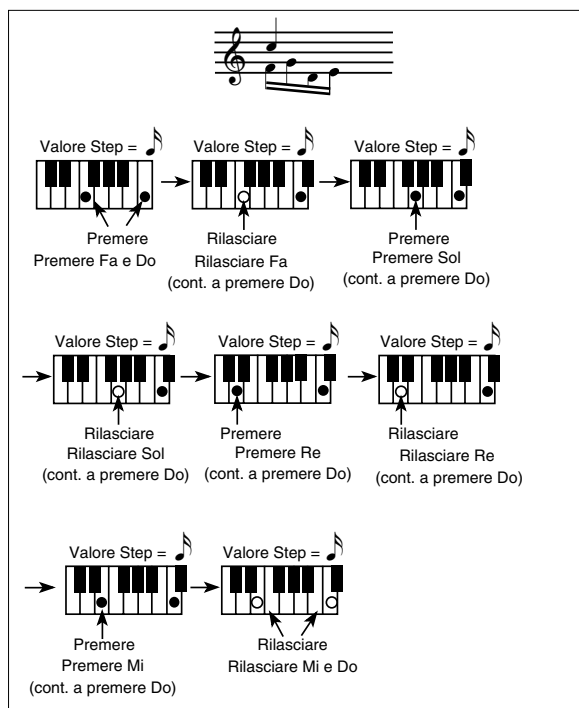
Esempio 1:



Esempio 2:



Esempio 3:

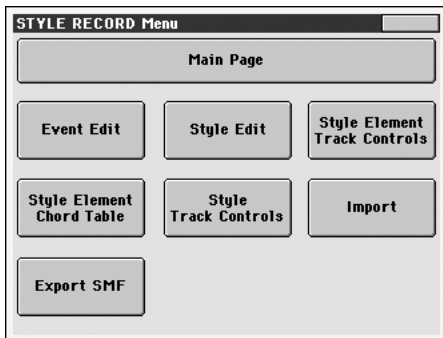


Menu Edit

Da una qualsiasi pagina (tranne la Step Record), premete il tasto MENU per aprire il menu di edit Style Record, che consente l'accesso alle diverse sezioni di edit dello Style Record.

Una volta aperto il menu, selezionate una sezione di edit, oppure premete il tasto EXIT per uscire dal menu e tornare alla pagina principale. Quest'ultima può in alternativa essere richiamata selezionando la voce Main Page dal menu di pagina.

Per tornare alla pagina principale del modo Style Record da una qualsiasi pagina di edit, premete il tasto EXIT.

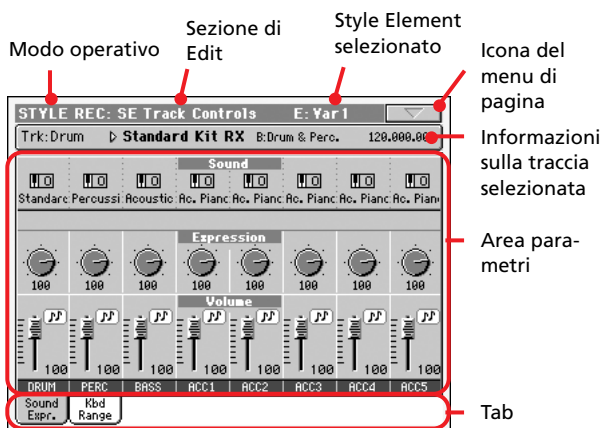


Nota: Non è possibile accedere alle sezioni di Edit mentre lo Style è in riproduzione. Per ottenere ciò, è necessario prima fermare il playback.

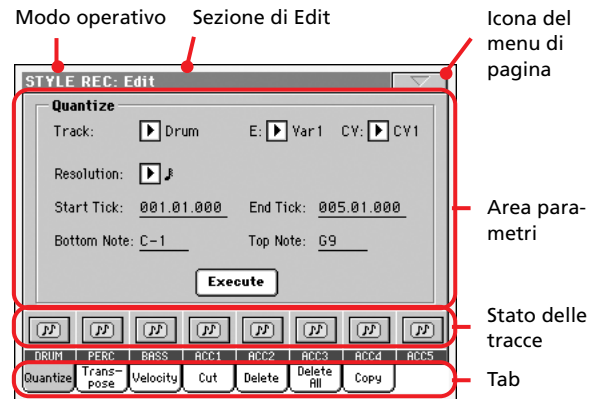
Nota: Quando si passa dalle diverse sezioni di Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) ad altre pagina, o viceversa, lo Style (se in riproduzione) viene automaticamente fermato.

Struttura delle pagine di Edit

Tutte le pagine di edit sono caratterizzate da una serie di elementi comuni.



Le altre pagine sono strutturate in maniera leggermente diversa.



Modo operativo

Indica che lo strumento è in modo operativo Style Record.

Sezione di Edit

Segnala la sezione di edit correntemente aperta. Corrisponde ad una delle voci rintracciabili nel menu di edit (vedi "Menu Edit" a pagina 121).

Style Element selezionato

Nel modo operativo Style Record, le operazioni di editing interessano sempre lo Style Element selezionato.

Icona del menu di pagina

Premete l'icona per accedere al menu di pagina (vedi "Menu di pagina" a pagina 134).

Area parametri

Ogni pagina è composta da diversi parametri. Utilizzate i tab per scegliere la pagina che contiene i parametri che desiderate modificare/impostare. Per maggiori informazioni sui vari tipi di parametri, consultate i paragrafi a partire da pagina 122.

Stato delle tracce

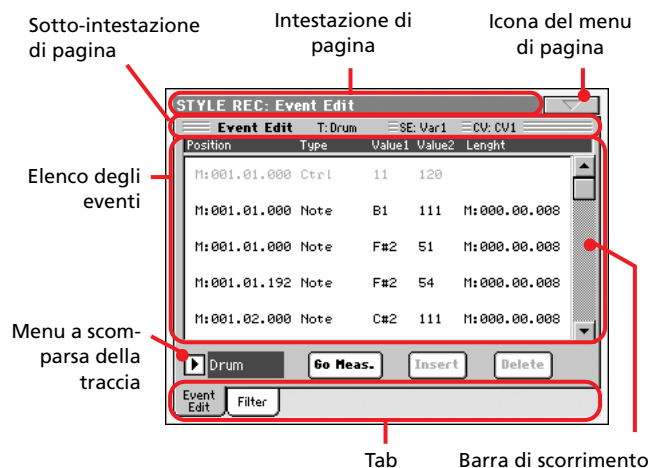
Usate i presenti pulsanti per impostare lo stato Play/Mute delle tracce durante le operazioni di editing.

Tab

Utilizzate i tab per selezionare una delle pagine di edit appartenenti alla sezione di edit corrente.

Event Edit: Event Edit

La pagina Event Edit permette l'editing dei singoli eventi MIDI della Chord Variation selezionata. E' possibile, per esempio, sostituire una nota con un'altra, oppure modificarne l'intensità (velocity). Consultate il paragrafo "Procedura di Event Edit" a pagina 123 per ulteriori dettagli sulla procedura di modifica degli eventi.



Intestazione di pagina

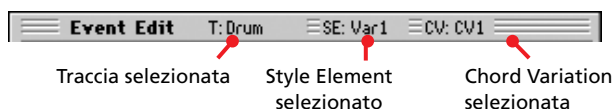
Consultate "Intestazione di pagina" a pagina 114.

Icona del menu di pagina

Premete l'icona per accedere al menu di pagina. Vedi anche "Menu di pagina" a pagina 134.

Sotto-intestazione di pagina

Area del display dove sono indicate alcune informazioni aggiuntive sulla Song.



Traccia selezionata

Indica il nome della traccia oggetto di editing. Usate il menu a scomparsa della traccia per scegliere una traccia dello Style Record diversa da quella corrente.

SE/CV (Style Element/Chord Variation)

Style Element e Chord Variation selezionata. Il parametro non può essere modificato. Se desiderate quindi scegliere uno Style Element o una Chord Variation differente, premete il tasto EXIT per tornare alla pagina principale del modo operativo Style Record (vedi "Pagina principale - Record 1" a pagina 114).

Elenco degli eventi

Area del display che permette di visualizzare tutti gli eventi contenuti nella traccia selezionata ed appartenente allo Style Element scelto.

Usate la barra di scorrimento per navigare tra gli eventi presenti.

Toccate l'evento per effettuarne la selezione. Gli eventi selezionati sono indicati in video inverso (sfondo scuro) sul display, e vengono suonati.

Position

Indica la posizione dell'evento, espresso nella forma 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' indica la misura
- 'bb' rappresenta il beat
- 'ccc' segnala il tick (un quarto di beat = 384 tick)

Modificando il presente parametro è possibile spostare l'evento nella posizione corrispondente. Quest'ultima può essere variata utilizzando uno dei seguenti metodi:

- selezionate il parametro, ed usate i controlli TEMPO/VALUE per modificarne il valore, oppure
- selezionate il parametro, quindi toccate una seconda volta il display per visualizzare la tastiera numerica. Componete il valore corrispondente alla nuova posizione, inserendo le tre parti del numero separate da un punto. Lo zero all'inizio di ogni sezione può essere omesso, così come i valori non rilevanti. Per esempio, per comporre la posizione 002.02.193, digitate "2.2.193"; per comporre la posizione 002.04.000, digitate "2.4"; per comporre la posizione 002.01.000, digitate semplicemente "2".

Type, Value 1, Value 2

Campi che indicano il tipo ed i rispettivi valori dell'evento presente nell'elenco. Il valore può variare in base al tipo di evento selezionato. Il display inoltre mostra (in grigio, quindi non modificabile) il valore dell'evento di "CC#11" (Expression) presente all'inizio del pattern, ed il simbolo "End Of Loop", che segnala il punto limite della traccia.

Tipo di Evento	Valore 1	Valore 2
Note	Nome della nota	Velocity
Ctrl	Numero di Control Change	Valore di Control Change
Bend	Valore di Bending	-

Per cambiare il tipo di evento, selezionate il parametro Type, e quindi usate i controlli TEMPO/VALUE per effettuare la scelta. A ciascuno tipo di evento è automaticamente assegnato una serie di valori di default.

Per selezionare e modificare il valore dell'evento, scegliete il parametro corrispondente ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE.

Length

Lunghezza (durata) dell'evento di Nota selezionato. Il valore è espresso nel formato già descritto per il parametro Position. Il parametro è disponibile solo per gli eventi di nota.

Nota: Se si modifica un parametro il cui valore è "000.00.000" su un qualsiasi altro valore, non sarà in seguito più possibile ripristinare il valore originale. Questo (piuttosto) insolito valore può essere rintracciato in alcune tracce di batteria o percussive.

Barra di scorrimento

Permette di scorrere l'intero elenco di eventi sul display.

Altri elementi

Menu a scomparsa della traccia

Utilizzate il presente menu a scomparsa per selezionare la traccia all'interno della Chord Variation corrente che desiderate modificare.

Drum...Acc5 Tracce Style.

Go Meas./Catch

Pulsante con doppia funzione.

- Quando il sequencer è fermo, il pulsante agisce come comando Go to Measure. Premete il pulsante per accedere alla finestra di dialogo Go to Measure:



Una volta aperta la finestra di dialogo, selezionate la misura di destinazione e quindi premete il pulsante OK per selezionare il primo evento disponibile in quella misura.

- Quando il sequencer è in riproduzione, il pulsante agisce come comando Catch Locator. Premete il pulsante per visualizzare l'evento correntemente in riproduzione.

Insert

Pulsante che permette di inserire un nuovo evento nella posizione corrente. I valori di default automaticamente assegnati al nuovo evento corrispondono a: Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

Delete

Pulsante che consente di cancellare l'evento selezionato sul display.

Procedura di Event Edit

L'esempio che segue descrive la procedura standard di modifica degli eventi.

1. Selezionate lo Style che desiderate modificare, e premete il tasto REC. Selezionate l'opzione "Current Style" per entrare in registrazione. Sul display appare la pagina principale del modo operativo Style Record.
2. Selezionate i parametri "Element (Style Element)" e "Chord Var (Chord Variation)".

Nota: Per ulteriori dettagli sugli Style Elements, le Chord Variations, ed in generale sulla struttura degli Style, fate riferimento al paragrafo "Struttura di uno Style" a pagina 111.

3. Premete il tasto MENU, e selezionate la sezione Event Edit. Sul display appare la pagina Event Edit (vedi "Event Edit: Event Edit" a pagina 122 per maggiori informazioni).
4. Premete il tasto START/STOP per ascoltare la Chord Variation selezionata. Premete nuovamente il tasto START/STOP per fermare il playback. Da notare che la funzione Chord Scanning non può essere abilitata, per cui il pattern è sempre riprodotto in base all'impostazione di Key/Chord originale.
5. Premete il tab Filter per selezionare la corrispondente pagina, e rimuovete il segno di spunta dai filtri relativi agli

eventi che desiderate visualizzare sul display (vedi "Event Edit: Filter" a pagina 124 per maggiori dettagli).

6. Premete il tab Event Edit per tornare alla pagina Event Edit.
7. Utilizzate il menu a scomparsa della traccia per selezionare la traccia che desiderate modificare (vedi "Menu a scomparsa della traccia" a pagina 123).
8. Sul display appare l'elenco degli eventi contenuti nella traccia selezionata (a sua volta facente parte della Chord Variation selezionata al punto 2 della procedura). Alcuni degli eventi posizionati all'inizio della Chord Variation, così come l'evento "EndOfTrk" (che segnala il punto limite della traccia) non possono essere modificati, e sono perciò indicati in grigio.
9. Usate la barra di scorrimento per navigare tra gli eventi contenuti nell'elenco.
10. Selezionate l'evento da modificare (di solito eventi di nota) toccando l'area corrispondente sul display.

M:001.01.000	Note	F#2	51	M:000.00.000
--------------	------	-----	----	--------------

Per approfondire la conoscenza sui tipi di evento ed i rispettivi valori, consultate il paragrafo "Event Edit: Event Edit" a pagina 122.

11. Modificate l'evento.
 - Selezionate il parametro "M". Usate i controlli TEMPO/VALUE per modificare la posizione dell'evento.
 - Selezionate il tipo di parametro (Type). Usate i controlli TEMPO/VALUE per cambiare il tipo di evento ed i rispettivi valori nei campi Value 1 e Value 2.
 - Nel caso abbiate scelto un evento di nota, selezionate il parametro Length, ed usate i controlli TEMPO/VALUE per modificare la lunghezza (durata) della nota.
12. Se desiderate accedere ad un'altra misura, utilizzate il comando Go Meas. (vedi "Go Meas./Catch" a pagina 123)
13. Così come descritto al punto 4 della procedura, premete il tasto START/STOP per ascoltare in che modo il pattern suoni dopo aver apportato le modifiche. Premete nuovamente il tasto START/STOP per fermare la riproduzione del pattern.
14. Premete il pulsante Insert sul display per inserire un evento nella posizione (Position) corrente (per default viene inserito un evento di nota con valori prestabiliti). Utilizzate, se necessario, il pulsante Delete per cancellare l'evento selezionato.
15. Dopo aver effettuato tutte le operazioni di editing desiderate, selezionate un'altra traccia per l'editing (vedi il punto 7 della procedura).
16. Dopo aver completato l'editing della Chord Variation selezionata, premete il tasto EXIT per tornare alla pagina principale del modo operativo Style Record, e da qui riprendete il punto 2 della procedura per scegliere e modificare un'altra Chord Variation.
17. Dopo aver completato l'editing di tutto lo Style, selezionate il comando "Write Style" dal menu di pagina per aprire la finestra di dialogo Write Style (vedi "Finestra di dialogo Write Style" a pagina 134), oppure scegliete il comando "Exit from Record" per uscire dal modo Style Record ed annullare tutte le variazioni apportate.

- Premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra di dialogo Text Edit. Inserite il nome desiderato e confermate premendo il pulsante OK.
- Selezionate la locazione di destinazione in memoria sul quale salvare lo Style. Sul display, accanto al numero del Banco è indicato il nome dello Style che occupa la locazione di memoria selezionata.

Attenzione: Selezionando uno Style esistente e confermando la scrittura, lo Style esistente sarà cancellato e sostituito dal nuovo Style creato. Per evitare la perdita accidentali di dati di importanza rilevante in seguito alle operazioni di sovrascrittura, è consigliabile eseguire il salvataggio su disco degli Style che si intende riutilizzare.

18. Premete il pulsante OK per salvare lo Style sulla memoria interna, oppure il pulsante Cancel per annullare l'intera operazione di editing fin qui effettuata nel modo operativo Style Record. Sul display appare quindi il messaggio "Are you sure?". Premete il pulsante OK per confermare la scelta, oppure Cancel per tornare alla finestra di dialogo "Write Style".

Event Edit: Filter

Pagina che permette la selezione del tipo di eventi da visualizzare nell'area Elenco degli eventi (pagina Event Edit).



Inserite il segno di spunta nelle caselle relative agli eventi che non desiderate visualizzare nell'area Elenco degli eventi della pagina Event Edit.

Nota: Alcuni degli eventi possono apparire in modo "fantasma" (in grigio) e non possono essere né filtrati, né deselezionati, dato che comunque i corrispondenti eventi non sono modificabili nello Style.

Note/RX Noise

Note ed RX Noise.

Control

Eventi di Control Change. Consultate la tabella in basso per conoscere i numeri di Control Change permessi dagli Style.

Funzione di controllo	CC# (Numero di Control Change)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression ^(a)	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

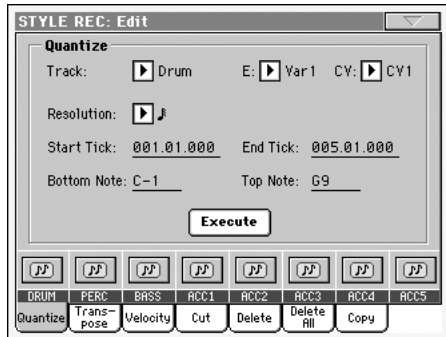
(a). Gli eventi di Expression (Espressione) non possono essere inseriti nella posizione iniziale (001.01.000), poiché il valore di Expression è già compreso nei parametri di default dello Style Element.

Tempo/Meter Variazioni di Tempo e Divisione ritmica (solo per la Traccia Master).

Pitch Bend Eventi di Pitch Bend.

Style Edit: Quantize

La funzione di quantizzazione può essere utilizzata per correggere automaticamente gli errori di timing commessi in fase di registrazione, oppure, in alternativa, per dare al ritmo del pattern un certo "groove".



Dopo aver impostato i vari parametri secondo necessità, premete il pulsante Execute sul display.

Track

Parametro da utilizzare per selezionare la traccia.

All Seleziona tutte le tracce.

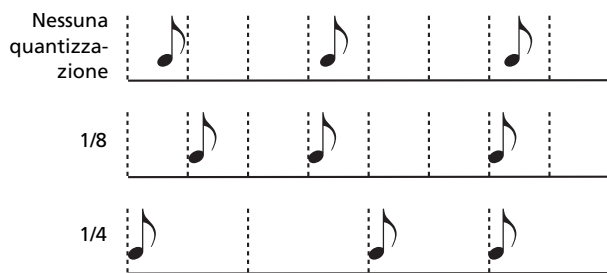
Drum...Acc5 Seleziona la singola traccia.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Parametri che permettono la selezione dello Style Element e della Chord Variation oggetto di editing.

Resolution

Parametro che stabilisce la quantizzazione degli eventi già registrati. Selezionando per esempio il valore 1/8, tutte le note saranno spostate sull'intervallo in ottavi più vicino. Analogamente, scegliendo un valore di 1/4, le note saranno posizionate sull'intervallo in quarti più vicino.



♩ (1/32)...♩ (1/4)

Risoluzione della griglia, in valori musicali. Il carattere "b...f" aggiunto dopo il presente valore segnala una quantizzazione del tipo "swing". Il numero "3" indica invece una nota terzinata.

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo del pattern oggetto di quantizzazione.

Se per esempio desiderate quantizzare tutte le misure di una Chord Variation lunga quattro misure, impostate il parametro Start su 1.01.000, ed il parametro End su 5.01.000.

Bottom / Top Note

Coppia di parametri che consente di stabilire l'intervallo di note sulla tastiera da quantizzare. Selezionando la stessa nota per entrambi i parametri (Bottom e Top), è possibile applicare la quantizzazione ad un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum) o percussiva (Percussion).

Nota: I presenti parametri sono disponibili solo dopo aver selezionato una traccia Drum o Percussion.

Execute

Pulsante che permette di eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Icona dello stato di traccia

Stato della traccia. Premete l'icona per modificarne la condizione.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

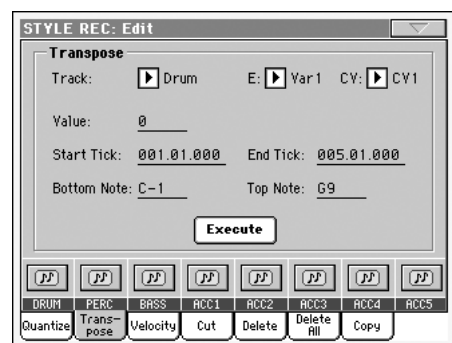
Nomi delle tracce

Nomi delle tracce, indicati al di sotto dei pulsanti.

Style Edit: Transpose

Pagina che consente di impostare il valore di trasposizione per la traccia (o le tracce) selezionata.

Nota: Dopo aver impostato il valore di trasposizione desiderato, non dimenticate di tornare alla pagina principale del modo operativo Style Record per modificare anche il parametro "Key/Chord" (vedi pagina 116).



Dopo aver effettuato le impostazioni dei vari parametri, premete il pulsante Execute sul display.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Parametri utilizzabili per la selezione dello Style Element e della Chord Variation oggetto di editing.

Track

Parametro che permette la selezione della traccia.

All Opzione che permette la selezione di tutte le tracce, tranne che di quelle per le quali è stato previsto il modo Drum (tracce Drum e Percussion). La trasposizione interesserà l'intera Chord Variation selezionata.

Drum...Acc5 Traccia selezionata.

Value

Valore di trasposizione (± 127 semitoni).

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo del pattern oggetto di trasposizione.

Se per esempio desiderate trasporre tutte le misure di una Chord Variation lunga quattro misure, impostate il parametro Start su 1.01.000, ed il parametro End su 5.01.000.

Bottom / Top Note

Coppia di parametri che consente di stabilire l'intervallo di note sulla tastiera da trasporre. Selezionando la stessa nota per entrambi i parametri (Bottom e Top), è possibile applicare la trasposizione ad un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum) o percussiva (Percussion). Poichè in ciascun Drum Kit ogni strumento è assegnato ad una nota diversa della scala, occorre tenere a mente che trasponendo uno strumento percussivo si determina al contempo l'assegnazione di uno strumento diverso alla nota della tastiera.

Execute

Pulsante che permette di eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Icona dello stato di traccia

Stato della traccia. Premete l'icona per modificarne la condizione.

 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

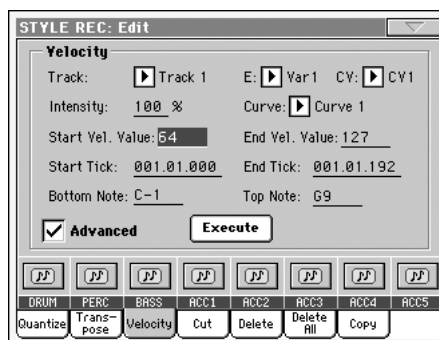
 Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Nomi delle tracce

Nomi delle tracce, indicati al di sotto dei pulsanti.

Style Edit: Velocity

Pagina che consente di stabilire o modificare la velocity (dinamica) delle note della traccia selezionata. È presente un modo Advanced (Avanzato) che vi permette di scegliere una curva di velocity per il range selezionato. Questo vi consentirà di creare interessanti effetti di fade-in (crescendo) o fade-out (dissolvenza) di volume.



Dopo aver effettuato le impostazioni dei vari parametri, premete il pulsante Execute sul display.

Nota: L'assegnazione di un RX Sound alla traccia oggetto di editing potrebbe far cambiare il suono corrispondente, dato che questo tipo di suoni è composto da più timbri configurati in layer e triggerati da valori di velocity differenti.

Inoltre, un effetto di fade-out (dissolvenza) potrebbe determinare un "salto" di volume prossimo al livello zero, poichè un layer con livello elevato potrebbe essere triggerato da valori bassi di velocity.

Track

Parametro che permette la selezione della traccia.

All Opzione che permette la selezione di tutte le tracce. La modifica dei valori di velocity interesserà tutte le note dell'intera Chord Variation selezionata.

Drum...Acc5 Traccia selezionata.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Parametri utilizzabili per la selezione dello Style Element e della Chord Variation oggetto di editing.

Value

Valore di velocity (± 127).

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo per il quale modificare i valori di velocity delle note.

Se per esempio desiderate modificare la velocity delle note di tutte le misure di una Chord Variation lunga quattro misure, impostate il parametro Start su 1.01.000, ed il parametro End su 5.01.000.

Bottom / Top Note

Coppia di parametri che consente di stabilire l'intervallo di note sulla tastiera per il quale applicare la variazione di velocity. Selezionando la stessa nota per entrambi i parametri (Bottom e Top), è possibile effettuare la modifica per un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum) o percussiva (Percussion).

Advanced

Selezionando questa casella di spunta è possibile accedere all'editing dei parametri "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" ed "End Velocity Value".

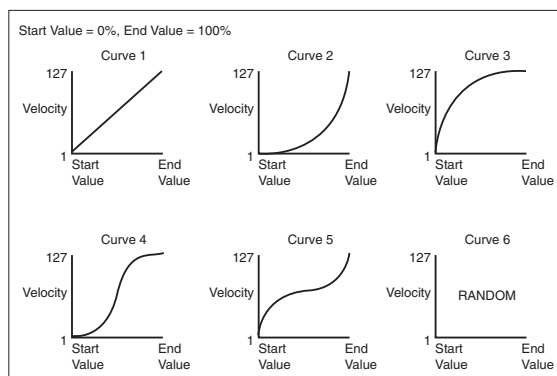
Intensity

(Disponibile solo per il modo Advanced). Utilizzate questo parametro per specificare il grado con il quale far variare la velocity in rapporto alla curva scelta con il parametro "Curve".

0...100% Valore di Intensity. Con un'impostazione pari allo 0 [%], la velocity rimane immutata. Un valore del 100 [%] determina invece la variazione massima.

Curve

(Disponibile solo per il modo Advanced). Usate questo parametro per selezionare uno dei sei tipi di curva disponibili, e per specificare in che modo la velocity debba cambiare in rapporto al tempo.



Start / End Vel. Value

(Disponibile solo per il modo Advanced). Variazioni della velocity per il tick iniziale e finale in relazione al range selezionato.

0...100 Variazione percentuale della velocity.

Execute

Pulsante che permette di eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Icona dello stato di traccia

Stato della traccia. Premete l'icona per modificarne la condizione.

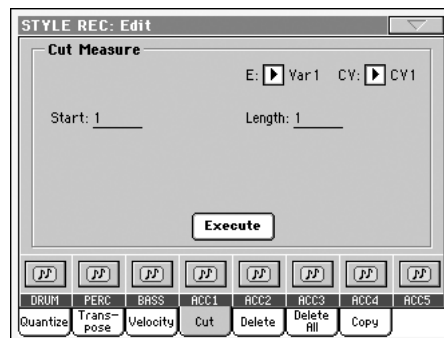
- Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.
- Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Nomi delle tracce

Nomi delle tracce, indicati al di sotto dei pulsanti.

Style Edit: Cut

Funzione che consente di cancellare velocemente la misura selezionata (oppure più misure) dalla Chord Variation selezionata. L'operazione comporterà lo spostamento indietro (verso l'inizio del pattern) di tutte le misure successive all'intervallo oggetto di cancellazione.



Dopo aver impostato i vari parametri, premete il pulsante Execute.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Parametri utilizzabili per la selezione dello Style Element e della Chord Variation oggetto di editing.

Start

Parametro che determina la prima misura da cancellare.

Length

Numero di misure da cancellare.

Execute

Pulsante che permette di eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Icona dello stato di traccia

Stato della traccia. Premete l'icona per modificarne la condizione.

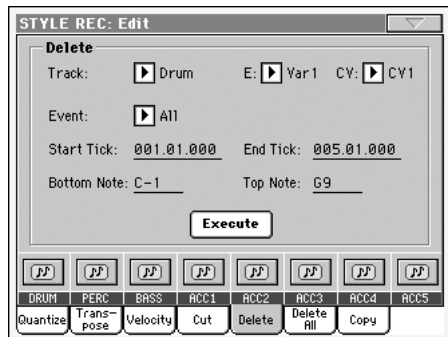
- Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.
- Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Nomi delle tracce

Nomi delle tracce, indicati al di sotto dei pulsanti.

Style Edit: Delete

Pagina che permette la cancellazione degli eventi MIDI dello Style. La cancellazione non interessa le misure del pattern, per cui, se desiderate ottenere ciò, utilizzate la funzione Cut (vedi "Style Edit: Cut" a pagina 127)



Dopo aver impostato i vari parametri, premete il pulsante Execute.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Parametri utilizzabili per la selezione dello Style Element e della Chord Variation oggetto di editing.

Track

Parametro che permette la selezione della traccia.

All Opzione che permette di selezionare tutte le tracce. Dopo la cancellazione, la Chord Variation selezionata non conterrà alcun evento.

Drum...Acc5 Traccia selezionata.

Event

Tipo di evento MIDI oggetto di cancellazione.

All Tutti gli eventi. La cancellazione non influisce comunque sul numero di misure della Chord Variation.

Note Tutte le note comprese nell'intervallo stabilito.

Dup.Note Tutte le note duplicate. Quando due note identiche sono collocate sullo stesso tick, la cancellazione avrà luogo per quella con il valore di velocity inferiore.

After Touch Eventi di After Touch.

Nota: Il presente tipo di dati è automaticamente rimosso durante la registrazione.

Pitch Bend Eventi di Pitch Bend.

Prog.Change Eventi di Program Change, esclusa la stringa che comprende il Control Change #00 (Bank Select MSB) ed il #32 (Bank Select LSB).

Nota: Il presente tipo di dati è automaticamente rimosso durante la registrazione.

Ctl.Change Tutti gli eventi di Control Change, per esempio Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

CC00/32...CC127

Singolo evento di Control Change. I Control Change con numero doppio (per es.: 00/32) sono trasmessi insieme come MSB/LSB.

Nota: Alcuni eventi di CC sono automaticamente rimossi durante la registrazione. Consultate la tabella a pagina 113 per maggiori informazioni sui dati consentiti.

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo oggetto di cancellazione.

Se per esempio desiderate cancellare gli eventi di tutte le misure di una Chord Variation lunga quattro misure, impostate il parametro Start su 1.01.000, ed il parametro End su 5.01.000.

Bottom / Top Note

Coppia di parametri che consente di stabilire l'intervallo di note sulla tastiera oggetto di cancellazione. Selezionando la stessa nota per entrambi i parametri (Bottom e Top), è possibile effettuare la cancellazione di un singolo strumento da una traccia di batteria (Drum) o percussiva (Percussion).

Nota: I presenti parametri sono disponibili solo dopo aver selezionato le opzioni All oppure Note.

Execute

Pulsante che permette di eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Icona dello stato di traccia

Stato della traccia. Premete l'icona per modificarne la condizione.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



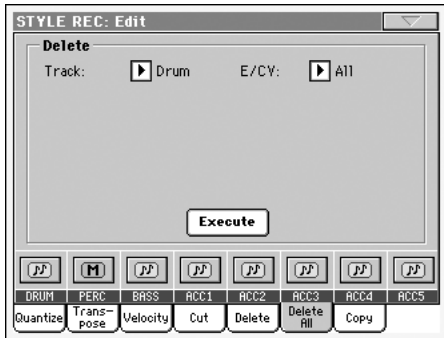
Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Nomi delle tracce

Nomi delle tracce, indicati al di sotto dei pulsanti.

Style Edit: Delete All

Funzione che permette di cancellare velocemente uno Style Element, una Chord Variation, o l'intero Style.



Dopo aver impostato i vari parametri, premete il pulsante Execute.

Track

All Opzione che permette di selezionare tutte le tracce dello Style, Style Element o Chord Variation selezionata.

Drum-Acc5 Singola traccia dello Style, Style Element o Chord Variation selezionata.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Parametri che permettono la selezione dello Style Element e della Chord Variation oggetto di editing.

All Tutti gli Style Element, e quindi in pratica l'intero Style. Quando E/Track=All e CV=All, la cancellazione avrà luogo per l'intero Style, e tutti i parametri saranno reimpostati ai valori di default.

Var1...CountIn

Singolo Style Element.

V1-CV1...CI-CV2

Singola Chord Variation.

Execute

Pulsante che permette di eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Icona dello stato di traccia

Stato della traccia. Premete l'icona per modificarne la condizione.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

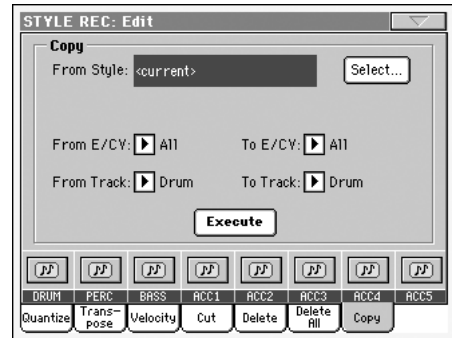
Nomi delle tracce

Nomi delle tracce, indicati al di sotto dei pulsanti.

Style Edit: Copy

Pagina che permette di eseguire la copia di una traccia, di una Chord Variation o dello Style Element all'interno dello stesso Style, oppure da uno Style diverso da quello corrente. E' anche consentito copiare l'intero Style.

Attenzione: L'operazione di copia determina la sovrascrittura dei dati presenti sulla locazione di destinazione.



Dopo aver impostato i vari parametri, premete il pulsante Execute sul display.

Nota: Nel caso si tenti di copiare troppi eventi sullo stesso "tick", il display mostrerà il messaggio "Too many events!", e l'operazione sarà annullata.

Nota: Quando si esegue la copia su una Chord Variation esistente, i dati di Program Change non vengono sovrascritti, per impedire la sostituzione dei Sound ad essa assegnati.

From Style

Opzione che permette di selezionare lo Style sorgente dal quale eseguire la copia delle tracce, della Chord Variation o dello Style Element. Premete il pulsante Select per aprire la finestra Style Select, nella quale scegliere lo Style sorgente.

From... To E/CV (Style Element/Chord Variation)

Parametri che permettono la selezione dello Style Element e della Chord Variation sorgente/di destinazione.

Nota: A causa della loro diversa struttura, non è consentito eseguire l'operazione di copia da una Variation ad uno Style Element differente.

All Tutti gli Style Element, per cui l'intero Style. Non è possibile in questo caso modificare la destinazione, impostata automaticamente su All.

Var1...End2 Singolo Style Element.

V1-CV1...E2-CV2

Singola Chord Variation.

From... To Track

Coppia di parametri che permette di impostare la traccia sorgente e quella di destinazione dell'operazione di copia. La funzione può essere sfruttata per raddoppiare una traccia e rendere più consistente il pattern.

All Tutte le tracce dello Style, Style Element o Chord Variation selezionata.

Drum-Acc5 Singola traccia dello Style, Style Element o Chord Variation selezionata.


Execute

Pulsante che permette di eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Icona dello stato di traccia

Stato della traccia. Premete l'icona per modificarne la condizione.

 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

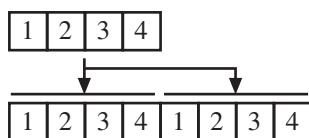
Nomi delle tracce

Nomi delle tracce, indicati al di sotto dei pulsanti.

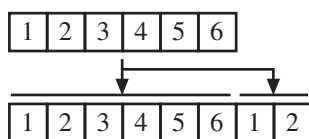
Copiare una Chord Variation di lunghezza diversa da quella di destinazione

E' anche possibile copiare una Chord Variation su di un'altra la cui lunghezza sia diversa da quella sorgente. Tenete comunque in considerazione quanto segue:

- Se la lunghezza della Chord Variation sorgente è un sottomultiplo di quella di destinazione, la copia sarà eseguita ripetutamente fino a riempire la Chord Variation di destinazione. Per esempio, se la CV sorgente è composta da 4 misure, e quella di destinazione da 8 misure, la CV sorgente sarà copiata due volte ($4 \times 2 = 8$).



- Qualora la Chord Variation sorgente non sia un sottomultiplo di quella di destinazione, la CV sorgente sarà copiata più volte fino a riempire tutta la CV di destinazione. Se per esempio la CV sorgente è composta da 6 misure, mentre quella di destinazione da 8 misure, la CV sorgente sarà copiata una volta per intero, ed una volta comprendendo solo le prime due misure.

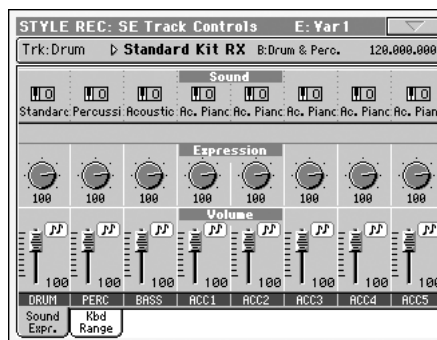


Nota: Evitate di eseguire l'operazione di copia tra Chord Variation con divisioni ritmiche differenti tra loro (per es.: una di 4/4 su una di 3/4).

Style Element Track Controls: Sound/Expression

La presente pagina permette di assegnare un Sound diverso a ciascuna traccia dello Style Element selezionato. Ogni Style Element può avere diversi suoni; dopo aver salvato il nuovo Style, non dimenticate di spuntare il parametro "Original Style Sounds" nel modo operativo Style Play (vedi pagina 89), per consentire allo Style di selezionare i Sound senza tener conto delle impostazioni specificate per la Style Performance.

La pagina permette anche di modificare i valori di Expression (CC#11) di ciascuna traccia dello Style Element, in maniera da poter ridurre il livello di volume di una traccia in un singolo Style Element senza tuttavia diminuire il Volume generale dell'intero Style. Il controllo dell'Expression risulta utile anche nel caso in cui più suoni siano stati assegnati alla stessa traccia in Style Element diversi, dato che così è possibile gestire separatamente il volume interno di ciascun timbro.



Una volta raggiunta la presente pagina, premete il tasto corrispondente sul pannello frontale per selezionare uno Style Element (VARIATION1 ... ENDING2).

Per copiare le impostazioni della presente pagina su un altro Style Element, utilizzate i comandi "Copy Sound" e "Copy Expression" dal menu di pagina (vedi "Finestra di dialogo Copy Sounds" e "Finestra di dialogo Copy Expression", a partire da pagina 135).

Area informazioni della traccia selezionata

►STYLE

Consultate il paragrafo "Area informazioni della traccia selezionata" a pagina 116 per maggiori informazioni al riguardo.

Area Sound

►STYLE

Vedi "Area Sound" a pagina 118 per ulteriori dettagli.

Nota: Dalla presente pagina non è consentita la selezione dei suoni Digital Drawbars Program. Tali suoni possono invece essere assegnati alle tracce Performance.

Area Expression

►STYLE

Utilizzate le manopole virtuali per impostare i valori di Expression (CC#11) di ciascuna traccia. Il valore attribuito può essere visualizzato anche all'inizio dell'Elenco di Event Edit (vedi "Event Edit: Event Edit" a pagina 122).

Per ogni Style Element può essere definito un valore di Expression differente, in maniera da poter modificare il bilanciamento delle tracce.

Area Volume

Controlli che permettono di impostare il volume e lo stato di ciascuna traccia. Vedi pagina 116 per ulteriori dettagli.

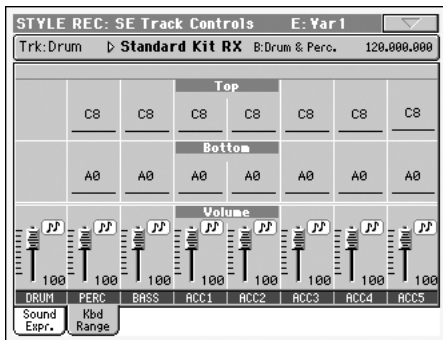
Il valore di Volume è identico per tutto lo Style. Utilizzate quindi i controlli di Expression per specificare il bilanciamento tra le tracce di ciascun Style Element.

Style Element Track Controls: Keyboard Range

La Keyboard Range traspone automaticamente le note generate dall'arranger che ricadono su registri troppo bassi o alti rispetto all'estensione in frequenza del corrispondente strumento acustico. Questo permette di mantenere una sonorità naturale, a tutto vantaggio del realismo degli strumenti di accompagnamento.

E' noto, per esempio, che il limite inferiore di registro di una chitarra è la nota E2. Suonando un accordo che comprenda note al di sotto di tale limite, il pattern trasposto sarebbe riprodotto al di fuori del limite inferiore della chitarra, producendo di conseguenza un suono innaturale. In questo caso quindi, per risolvere il problema basterà impostare il limite Bottom sulla nota E2 per la chitarra.

A ciascun Style Element può essere attribuito un valore di Keyboard Range differente.



Nota: Le impostazioni di Keyboard Range sono ignorate durante la registrazione, per dar modo alla traccia selezionata di sfruttare l'intera estensione della tastiera.

Una volta raggiunta la presente pagina, premete il tasto corrispondente sul pannello frontale per selezionare uno Style Element (VARIATION1 ... ENDING2).

Per copiare le impostazioni della presente pagina su un altro Style Element, utilizzate il comando "Copy Keyboard Range" dal menu di pagina (vedi "Finestra di dialogo Copy Key Range" a pagina 135).

Top/Bottom ▶STYLE

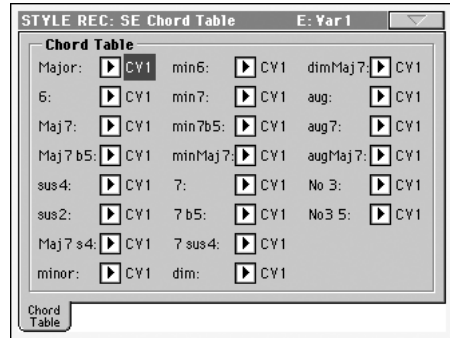
Coppia di parametri che permette di specificare il limite inferiore e superiore dell'intervallo assegnato alla traccia corrispondente dello Style Element corrente.

Area Volume

Controlli che permettono di impostare il volume e lo stato di ciascuna traccia. Vedi pagina 116 per ulteriori dettagli.

Style Element Chord Table: Chord Table

Pagina nella quale è possibile assegnare una Chord Variation ad ognuno dei principali accordi riconosciuti. Al riconoscimento di un determinato accordo, l'arranger richiama automaticamente la Chord Variation attribuita per la riproduzione dell'accompagnamento.



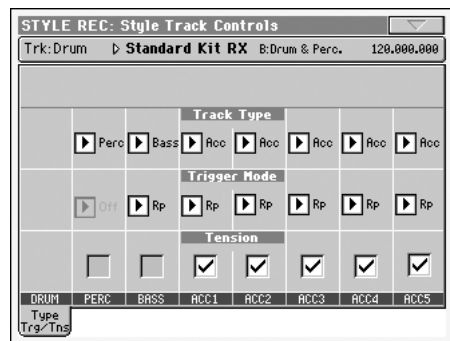
Una volta raggiunta la presente pagina, premete il tasto corrispondente sul pannello frontale per selezionare uno Style Element (VARIATION1 ... ENDING2).

Chord / Chord Variation ▶STYLE

Parametri che permettono di assegnare la Chord Variation a ciascuno dei principali accordi riconosciuti.

Style Track Controls: Type/Trigger/Tension

Pagina che consente l'impostazione dei parametri Mode e Retrigger mode per le tracce dello Style, oltre all'abilitazione/disabilitazione del parametro Tension per le tracce di accompagnamento (Accompaniment).



Una volta raggiunta la presente pagina, premete il tasto corrispondente sul pannello frontale per selezionare uno Style Element (VARIATION1 ... ENDING2).

Track Type ▶STYLE

Parametro che consente di specificare il tipo di traccia.

Drum Traccia Drum. Tipo di traccia non soggetta alla trasposizione da parte dell'arranger, utilizzabile per i Drum Kit composti da suoni Drum. Tale tipo di traccia può essere influenzata dal Drum Mapping del modo operativo Style Play (vedi "Drum Mapping (Var.1...Var.4)" a pagina 102).

- Perc** Traccia Percussion. Tipo di traccia non trasponibile, utilizzabile per Drum Kit composti da suoni Percussion. La traccia NON è influenzata dal Drum Mapping.
- Bass** Traccia Bass. Questo tipo di traccia riproduce sempre la tonica (root) quando si cambia accordo.
- Acc** Traccia Accompaniment. Tipo di traccia utilizzabile liberamente, sia per i pattern di accompagnamento melodico che armonico.

Trigger Mode

▶STYLE

Parametro che consente di definire in che modo le tracce di tipo Bass ed Acc debbano essere retriggerate quando si cambia accordo.

- Off** Ogni volta che si suona un nuovo accordo, le note correntemente in riproduzione vengono interrotte. La traccia rimane silente fino a quando l'arranger non incontra una nuova nota nel pattern.
- Rt** (Retrigger) La nota in riproduzione è interrotta, e l'arranger riproduce le note corrispondenti all'accordo riconosciuto.
- Rp** (Repitch) Riproduce le nuove note in base all'accordo riconosciuto, ma non interrompendo quelle in riproduzione, bensì alterandone l'altezza e permettendo così una certa continuità nel suono. Particolarmente utile nelle tracce di chitarra e basso.

Tension

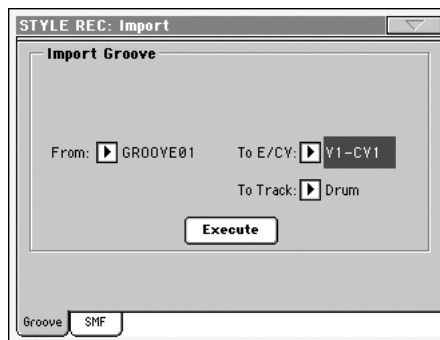
▶STYLE

Il parametro Tension permette di aggiungere all'accompagnamento delle note cosiddette di tensione (una 9a, un'11a e/o una 13a) che sono state effettivamente suonate, ma che non sono scritte nel pattern dello Style. Il parametro stabilisce se le note Tension presenti nell'accordo riconosciuto debbano essere aggiunte alle tracce del tipo Acc.

- On** Le note Tension sono aggiunte.
- Off** Le note Tension non sono aggiunte.

Import: Import Groove

La funzione Import Groove consente il caricamento dei file in formato “.GRV” generati mediante l'uso del comando Slice (vedi “Time Slice” a pagina 237 nel modo Sampling). Importando tale tipo di dati su una traccia, ed assegnando alla stessa il Sound del campione dal quale sono stati estrapolati i groove, è possibile riprodurre l'audio originale modificandone però il tempo secondo le proprie esigenze.



Nota: Quando si importa un groove tratto da una linea melodica (e quindi non percussiva), il groove ed i campioni importati non potranno essere trasposti insieme alle altre tracce dello Style. I dati audio non possono essere oggetto di trasposizione da parte del modulo di accompagnamento automatico.

Nota: Eseguite l'operazione Import Groove prima di spegnere lo strumento. Tutti i file “.GRV” generati dall'operazione Time Slice sono automaticamente cancellati allo spegnimento dello strumento.

From

Parametro utilizzabile per la selezione di uno dei pattern MIDI Groove (file “.GRV”) generati con il salvataggio in seguito all'operazione Time Slice.

To E/CV (Style Element/Chord Variation)

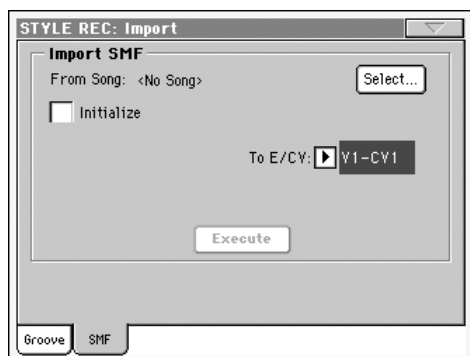
Parametro che consente di selezionare lo Style Element e la Chord Variation di destinazione su cui trasferire il groove importato.

To Track

Parametro che permette di specificare la traccia di destinazione all'interno della Chord Variation selezionata. **Si consiglia a tal proposito la scelta di una traccia Percussion**, dato che le tracce del tipo Drum possono divenire indispensabili per i suoni standard di Drum Kit (count-in, break etc.). Dopo aver importato il pattern MIDI Groove sulla traccia desiderata, assegnate alla stessa il Sound stabilito per i campioni generati dal Time Slice.

Import: Import SMF

La funzione Import SMF vi consente di importare eventi MIDI da uno Standard MIDI File (SMF) creato su un sequencer esterno, e di trasformarli in una Chord Variation.



Quando vi apprestate a programmare una Chord Variation su un sequencer esterno, assegnate la traccia Pad al canale MIDI numero 10.

Nota: Il caricamento è possibile solo per gli SMF in formato 0.

From Song

Nome dello Standard MIDI File oggetto di caricamento. Premete il pulsante Select per aprire il File selector, e scegliete il file “.SMF” da importare.

Select

Premete questo pulsante per aprire il File selector, con il quale potete caricare il file SMF.

Initialize

Spuntando questa casella potete decidere di inizializzare (resetare) tutte le impostazioni del Pad (per es.: Key/Chord, Chord Table, Sound...) nel momento in cui eseguite il caricamento del file SMF.

Suggerimento: E' buona norma spuntare la casella “Inizialize” per l'importazione della prima Chord Variation del Pad, e rimuovere il segno di spunta per il caricamento delle Chord Variation successive.

To CV

Parametro che permette la selezione della Chord Variation di destinazione.

Execute

Dopo aver impostato tutti i parametri della pagina, premete questo pulsante per importare lo Standard MIDI File sulla Chord Variation di destinazione.

Export: SMF

La funzione Export SMF permette l'esportazione di una Chord Variation in formato Standard MIDI File (SMF), per il successivo editing su un sequencer esterno.



To Song

Parametro che indica il nome dello Standard MIDI File che ci si appresta a generare. Il nome non è modificabile, dato che corrisponde sempre a quello della Chord Variation oggetto di esportazione.

From CV

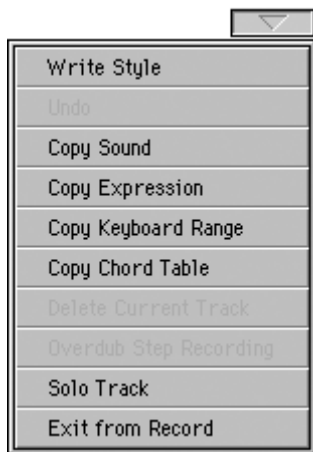
Menu a scomparsa utilizzabile per la selezione di una delle Chord Variation dal Pad corrente.

Execute

Dopo aver selezionato una Chord Variation, premete questo pulsante per esportarla in formato Standard MIDI File. Sul display appare un File selector standard; scegliete il dispositivo e la directory di destinazione e quindi premete il pulsante Save.

Menu di pagina

Menu accessibile mediante la pressione della corrispondente icona sul display, e che consente la scelta di una serie di comandi. Se non desiderate tuttavia selezionare alcun comando, premete un punto qualsiasi all'esterno del menu per effettuarne la chiusura.



Write Style

Comando che permette l'accesso alla finestra di dialogo Write Style, nella quale salvare lo Style sulla memoria interna.

Consultate il paragrafo "Finestra di dialogo Write Style" a pagina 134 per ulteriori dettagli.

Undo

Disponibile solo in modo Record. Comando che consente, soltanto in modo Record, la cancellazione dell'ultima registrazione effettuata ed il ripristino della situazione originale. Eseguendo nuovamente il comando (Redo) è possibile invece confermare la nuova registrazione.

Copy Sound

Comando che consente, dopo aver aperto la sezione di edit dello Style Element Track Control, l'accesso alla finestra di dialogo Copy Sound, la quale rende possibile copiare tutti i Sound assegnati alle tracce della Style Variation corrente su una Style Variation differente.

Per ulteriori dettagli, consultate "Finestra di dialogo Copy Sounds" a pagina 135.

Copy Expression

Comando che consente, dopo aver aperto la sezione di edit dello Style Element Track Control, l'accesso alla finestra di dialogo Copy Expression, la quale rende possibile copiare tutti i valori di Expression (Espressione) assegnati alle tracce della Style Variation corrente ad una Style Variation differente.

Fate riferimento a "Finestra di dialogo Copy Expression" a pagina 135 per ulteriori dettagli.

Copy Keyboard Range

Comando che consente, dopo aver aperto la sezione di edit dello Style Element Track Control, l'accesso alla finestra di dialogo Copy Keyboard Range, la quale permette la copia di tutti i valori di Keyboard Range assegnati alle tracce della Style Variation corrente ad una Style Variation differente.

Consultate "Finestra di dialogo Copy Key Range" a pagina 135 per maggiori informazioni.

Copy Chord Table

Disponibile solo nella pagina Style Element Chord Table. Selezionate questo comando per aprire la finestra di dialogo Copy Chord Table (vedi "Finestra di dialogo Copy Chord Table" a pagina 136).

Delete Current Track

Comando che permette la cancellazione della traccia selezionata.

Overdub Step Recording

Comando che consente l'accesso alla finestra Overdub Step Recording (vedi "Finestra Overdub Step Recording" a pagina 136).

Solo Track

Selezionate la traccia che desiderate porre in Solo, e quindi inserite il segno di spunta accanto a questa voce per isolarne il suono nel monitoraggio (ed escludere automaticamente tutte le altre). Quando la funzione è abilitata, l'indicatore 'Solo' lampeggia nell'intestazione di pagina.

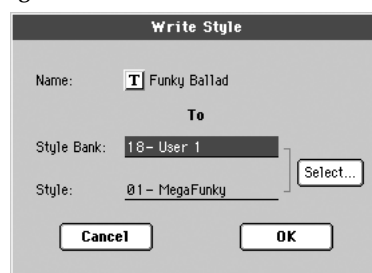
Per disattivare lo stato di Solo, premete nuovamente la voce sul display per cancellare il segno di spunta.

Exit from Record

Comando che permette di uscire dal modo Record senza effettuare alcun salvataggio delle variazioni apportate allo Style.

Finestra di dialogo Write Style

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla pressione del comando Write Style dal menu di pagina, e che permette di salvare in memoria nei banchi User, o su disco nei banchi Direct HD, lo Style registrato/modificato.



I parametri salvabili nello Style sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶STYLE.

Name

▶STYLE

Nome dello Style oggetto di salvataggio. Premete il pulsante  (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit.

Style Bank

Banco di destinazione in memoria degli Style. Ciascun banco corrisponde ad uno dei tasti STYLE SELECT. Usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare un banco diverso da quello corrente.

Style

Locazione di destinazione degli Style all'interno del banco selezionato. Usate i controlli TEMPO/VALUE per scegliere una locazione diversa da quella corrente.

Nota: Durante la scrittura in memoria degli Style, di solito lo strumento "suggerisce" sempre una locazione di memoria User (Utente). E' comunque possibile anche eseguire il salvataggio in sovrascrittura sugli Style originali, a condizione che il parametro "Factory Style and Pad Protect" non sia stato spuntato (vedi pagina 290).

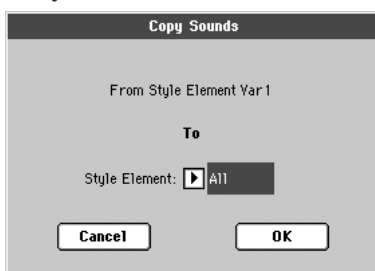
Pulsante Select...

Pulsante che permette di accedere alla finestra di dialogo Style Select, nella quale è possibile scegliere la locazione di destinazione desiderata per il salvataggio in memoria.

Mentre vi trovate nella finestra Style Select, usate i tasti in alto per selezionare i banchi User o Direct HD.

Finestra di dialogo Copy Sounds

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla pressione del comando Copy Sounds dal menu di pagina, e che permette di copiare tutti i Sound assegnati alle tracce della Style Variation corrente ad una Style Variation differente.



From Style Element

Non modificabile. Indica lo Style Element correntemente selezionato.

To Style Element

Style Element di destinazione della copia.

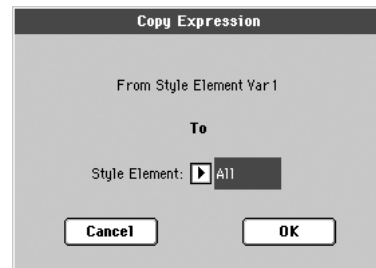
All Opzione che consente di copiare i Sound su tutte le Style Variation dello Style in edit.

Var1...CountIn

Singolo Style Element sul quale effettuare la copia dei Sound.

Finestra di dialogo Copy Expression

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla pressione del comando Copy Expression dal menu di pagina, e che permette di copiare tutti i valori di Expression (Espressione) assegnati alle tracce della Style Variation corrente su una Style Variation differente.



From Style Element

Non modificabile. Indica lo Style Element correntemente selezionato.

To Style Element

Style Element di destinazione della copia.

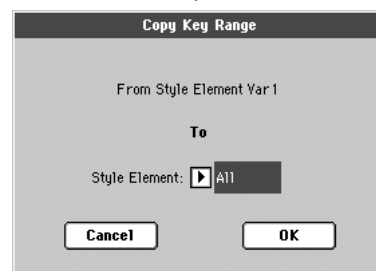
All Opzione che consente di copiare i valori di Expression su tutte le Style Variation dello Style in edit.

Var1...CountIn

Singolo Style Element sul quale effettuare la copia dei valori di Expression.

Finestra di dialogo Copy Key Range

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla pressione del comando Copy Keyboard Range dal menu di pagina, e che consente di copiare tutti i valori di Keyboard Range assegnati alle tracce della Style Variation corrente su una Style Variation differente.



From Style Element

Non modificabile. Indica lo Style Element correntemente selezionato.

To Style Element

Style Element di destinazione della copia.

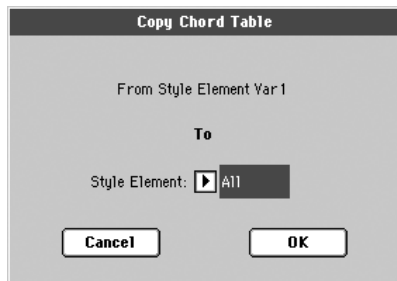
All Opzione che consente di copiare i valori di Keyboard Range su tutte le Style Variation dello Style in edit.

Var1...CountIn

Singolo Style Element sul quale effettuare la copia dei valori di Keyboard Range.

Finestra di dialogo Copy Chord Table

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla pressione del comando Copy Chord Table dal menu di pagina, e che consente di copiare la Chord Table dello Style Element corrente su un diverso Style Element.



To Style Element

Style Element di destinazione della copia.

All Opzione che consente di copiare tutte le impostazioni su tutte le Style Variation dello Style in edit.

Var1...CountIn Singolo Style Element sul quale effettuare la copia delle impostazioni.

Finestra Overdub Step Recording

La Step Recording (Registrazione Step) permette la creazione di un nuovo Style mediante l'inserimento sulle tracce delle singole note o accordi, suonati uno per volta e senza il bisogno di dover effettuare la registrazione in tempo reale. La funzione risulta molto utile nel caso in cui ci sia il bisogno di dover trascrivere partiture musicali complesse, oppure quando ci sia la necessità di un alto grado di precisione, ed è particolarmente adatta alla creazione di tracce di batteria e percussioni in genere.

Per accedere alla pagina, selezionate il comando "Overdub Step Recording" dal menu di pagina.



Track (Traccia selezionata)

Nome della traccia oggetto di registrazione.

DRUM...ACC5

Traccia dello Style.

SE (Style Element selezionato)

Vedi "Element (Style Element)" a pagina 114.

CV (Chord Variation selezionata)

Vedi "Chord Var (Chord Variation)" a pagina 114.

Pos (Posizione)

Parametro che indica la posizione d'inserimento dell'evento (nota, pausa o accordo).

Event list

Elenco che riporta gli eventi già inseriti. Il singolo evento presente nell'elenco può essere cancellato e selezionato nuovamente per l'editing premendo il pulsante Back.

Valori Step Time

Permettono di stabilire la durata musicale dell'evento da inserire.

o ... Valore della nota.

Standard (-) Valore standard della nota selezionata.

Dot (.) Aumenta la nota selezionata di metà del suo valore.

Triplet (3) Converte la nota selezionata in terzina.

Meter

Indica la divisione ritmica della misura corrente. Il presente parametro non può essere modificato in questa pagina. Per fare ciò prima di iniziare la registrazione, tornate alla pagina principale del modo operativo Style Record (consultate il punto 6 della procedura descritta a pagina 118 per maggiori informazioni).

Free Memory

Indica la quantità di memoria disponibile per la registrazione.

Duration

Parametro relativo alla durata della nota inserita. La percentuale è sempre riferita al valore di Step.

25% Staccatissimo.

50% Staccato.

85% Articolazione normale.

100% Legato.

Velocity

Parametro da impostare prima di effettuare l'inserimento delle note o degli accordi. Rappresenta la dinamica (intensità) dell'evento oggetto d'inserimento.

Kbd Tastiera. Opzione selezionabile ruotando la manopola DIAL completamente in senso antiorario, e permette di assegnare alla nota inserita la velocity effettiva con la quale è stata premuta sulla tastiera.

1...127 Valore di Velocity. L'evento è inserito in base al valore di velocity così stabilito, ignorando completamente la forza con la quale si premono le note sulla tastiera.

Rest

Pulsante che permette di inserire una pausa.

Tie

Pulsante che consente di legare la nota da inserire alla nota precedente.

Back

Pulsante che permette l'accesso allo step precedente, e la cancellazione dell'evento inserito.

Next M. (Next Measure)

Pulsante che consente l'accesso alla misura successiva, e simultaneamente l'inserimento automatico di pause negli spazi rimasti fino alla fine della misura corrente.

Done

Pulsante che permette l'uscita dal modo Step Record.

Modo Pad Record

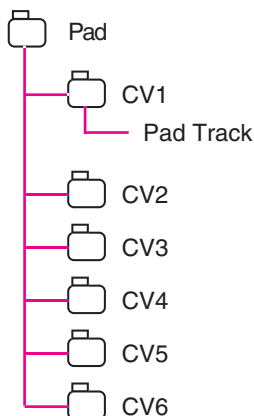
Entrando in modo Pad Record è possibile creare i propri Pad, o modificare i Pad già esistenti.

Struttura dei Pad

Fondamentalmente, i Pad sono Style ad una sola traccia. La maggior parte delle spiegazioni riguardanti la registrazione degli Style si applica anche alla registrazione dei Pad.

Ci sono due categorie di Pads:

- Pad “Hit”, più o meno simili agli originali. Potete usarli sia per eventi di tipo non-trasponibile, sia per note o accordi trasposti. Sono composti generalmente da singole note o sequenze di accordi singoli (vedi in basso).
- Pad “Sequence”, cioè pattern complessi a traccia singola, trasponibili suonando accordi diversi sulla tastiera – proprio come fareste per le tracce Style. Rappresentano pressappoco l'equivalente di un singolo Element, singola traccia o Variation di uno Style multi-accordo (vedi figura).



I Pad Hit e Sequence possono essere registrati o modificati nel modo Pad Record..

Quando caricate le vecchie risorse musicali, l'assegnazione originale ai Pad è comunque preservata. Per l'assegnazione di una risorsa differente ad un Pad, potrete in questo caso selezionare solo uno dei nuovi Pad Hit o Sequence. Tutti i vecchi Pad a nota singola sono disponibili nel nuovo formato Hit.

A causa di questo 'restyling', il pannello Pad e la pagina Pad (nei modi Style Play e Song Play) sono stati rivisti, così come è stata aggiunta una finestra Pad Select (vedi in basso).

Cosa registrare

Registrare un Pad consiste nel registrare una singola traccia, all'interno di una serie di Chord Variation, all'interno del Pad stesso.

Non è indispensabile registrare tutte le Chord Variation. In genere è sufficiente registrare una sola Chord Variation.

Eventi del Pattern vs. eventi di traccia

Mentre il modo operativo Pad Record rappresenta l'ambiente dove creare o modificare i pattern musicali del Pad, i parametri di traccia (come per esempio la scelta del Sound, il Volume, le impostazioni di Pan, di Trasposizione dell'Ottava, degli Effetti...) debbono essere necessariamente specificati in modo Style Play.

- Dopo aver creato o modificato i pattern musicali nel modo operativo Pad Record, salvate le variazioni apportate selezionando il comando Write Pad dal menu di pagina del modo omonimo (vedi “Finestra di dialogo Write Pad” a pagina 149).
- Dopo aver modificato i parametri della traccia nel modo operativo Style Play, salvate le variazioni apportate su una Performance od STS, selezionando il comando Write Performance o Write STS dal menu di pagina del modo Style Play (consultate “Finestra di dialogo Write Performance” a pagina 107 or “Finestra di dialogo Write Single Touch Setting” a pagina 108).

Entering the Pad Record mode

Per accedere al modo Pad Record, andate al modo Style Play e premete il tasto REC. Sul display appare la finestra di dialogo Style/Pad Record Select.



- Selezionate **Record/Edit Pad** per scegliere uno dei Pad esistenti al quale desiderate apportare le variazioni. Qualora si tratti di un Pad Factory (cioè quelli pre-programmati da Korg), potrete non essere in grado di effettuarne la sovrascrittura sulla locazione di memoria originale (e questo in base allo stato del parametro “Factory Style and Pad Protect” del modo Disk > pagina Preferences); in tali casi, salvate il Pad in una delle locazioni dell'area User Pad.
- Selezionate l'opzione **Record New Pad** se desiderate partire da un nuovo (e vuoto) Pad. Una volta conclusa la registrazione del Pad, salvatelo in una delle locazioni dell'area User. (Il salvataggio dei Pad nell'area Factory può essere effettuato solo quando il parametro “Factory Style and Pad Protect” è impostato su Off).

Dopo aver terminato la registrazione o l'editing del Pad Hit o Sequence, salvatelo (vedi “Uscire salvando o cancellando le variazioni apportate” a seguire) ed uscite dal modo Pad Record.

Andate quindi alla pagina Pad del modo Style Play o Song Play, assegnate il nuovo Pad Hit o Sequence ad uno dei tasti Pad e regolate i vari parametri della traccia (Volume, Pan, C/D FX Send). Infine, salvate la Performance o la STS selezionando il comando “Write Performance” o “Write STS” dal menu di pagina.

Nota: Mentre ci si trova in modo Record, la funzionalità del footswitch e dei pedali EC5 è temporaneamente disabilitata. E' invece possibile utilizzare i pedali di volume/espressione.

Uscire salvando o cancellando le variazioni apportate

Al termine delle operazioni di editing, potete decidere di salvare il Pad in memoria, oppure cancellare tutte le modifiche fino a quel momento apportate.

- Per salvare le modifiche, selezionate il comando “Write Pad” dal menu di pagina (vedi “Finestra di dialogo Write Pad” a pagina 149).
- Per cancellare le variazioni apportate, selezionate il comando “Exit from Record” dal menu di pagina, oppure premete il pulsante REC per uscire dal modo Record e tornare alla pagina principale del modo Style Record.

Suggerimento: Salvate spesso il Pad durante le operazioni di editing, per evitare di perdere accidentalmente le variazioni man mano apportate.

Ascoltare il Pad mentre ci si trova in modo Record/Edit

Mentre siete in modo Pad Record o Pad Edit potete ascoltare la Chord Variation selezionata. Per selezionare una Chord Variation, richiamate la pagina principale (Main) del modo Record/Edit.

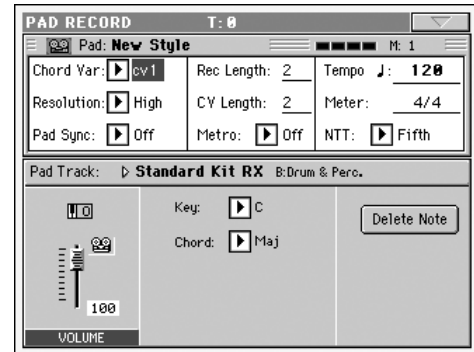
- Nelle pagine Main, Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity o Delete, premete il tasto START/STOP per monitorare la Chord Variation selezionata. Premete nuovamente il tasto START/STOP per interromperne il playback.
- Nelle pagine Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls o Style Control, potete ascoltare l'intero Pad. Premete il tasto START/STOP e suonate degli accordi per testare il Pad.

Nota: Nel presente modo, il pattern è sempre riprodotto in loop, anche nel caso in cui il parametro “Pad Type” sia stato impostato su “One Shot” (vedi page 146).

Nota: Quando ci si trova nel modo Pad Record, il Pa1X seleziona automaticamente il modo Fingered 3 Chord Scanning.

Pagina principale - Pad Record

La pagina principale del modo Pad Record assomiglia molto da vicino a quella del modo Style Record, ma semplificata, con solo una traccia da registrabile e nessun Style Element da selezionare. L'unica aggiunta è rappresentata dal parametro “Pad Sync”.



Fate riferimento al Manuale Utente per maggiori dettagli sui diversi parametri disponibili. Nei paragrafi che seguono sono descritte solo informazioni di carattere generale e le differenze riscontrabili con il modo Style Record.

Area dei parametri di registrazione

Chord Var (Chord Variation)

Parametro che potete usare per la selezione di una delle sei Chord Variation disponibili (CV1 ... CV6) per l'editing o la registrazione.

Nota: Le Chord Variation vuote (cioè senza alcun evento) sono distinte dai caratteri in minuscolo (cv1...cv6), mentre quelle già registrate da caratteri in maiuscolo (CV1...CV6).

Resolution

Parametro che determina il valore di quantizzazione da utilizzare durante la registrazione.

Pad Sync

►PAD

Questo parametro vi consente di specificare la modalità di sincronizzazione per il pattern del Pad.

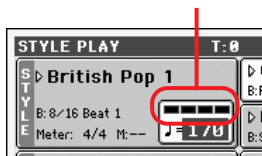
Off Nessuna sincronia. La sequenza è riprodotta nel momento in cui premete il tasto PAD.

Continued Il pattern è avviato immediatamente, in sincrono con il tempo dell'arranger o del sequencer attivo. A seconda della posizione corrente del contatore Beat, la riproduzione potrebbe non partire dal punto iniziale, ma piuttosto dalla posizione corrente espressa.

Se ad esempio il contatore Beat dell'arranger o del sequencer dovesse trovarsi sul terzo beat e sul

tick 91, il playback del Pad avrà inizio da tale posizione.

Contatore Beat



Il funzionamento è identico a quello di un Fill.

Beat La sequenza parte all'inizio del beat successivo, in sincrono con il tempo dell'arranger o del sequencer (tick 1 o misura 1).

Rec Length (Recording Length) ▶PAD

Parametro che determina la lunghezza (in misure) della sequenza oggetto di registrazione. Il valore espresso è sempre uguale (o un sottomultiplo) della Chord Variation Length (vedi paragrafo a seguire).

Attenzione: Se si assegna al parametro CV Length un valore inferiore di quello attribuito a Rec Length, il valore di quest'ultimo non sarà aggiornato immediatamente sul display. Perciò sarete ancora liberi di modificare il valore di CV Length prima che si verifichi la cancellazione delle misure in eccedenza a causa della discrepanza dei valori di cui sopra (vedi l'avvertenza descritta nel paragrafo "CV Length (Chord Variation Length)" più in basso).

Tuttavia, premendo il tasto START/STOP per avviare la riproduzione, il valore di Rec Length sarà aggiornato sulla nuova impostazione, anche se il display continuerà a mostrare il valore originario.

CV Length (Chord Variation Length) ▶PAD

Questo parametro vi consente di specificare la lunghezza totale (fino ad un massimo di 32 misure) da assegnare alla Chord Variation selezionata. Nella riproduzione di uno Style, il presente parametro rappresenta la lunghezza del pattern di accompagnamento, per tutti quei casi in cui la Chord Variation è riconosciuta dalla tastiera.

Attenzione: Se si riduce il valore assegnato alla Chord Variation Length dopo la registrazione, tutte le misure poste dopo quella di 'taglio' saranno cancellate. Prestate molta attenzione all'impostazione di CV Length dopo la registrazione, specialmente quando desiderate decrementarne il valore! Nel dubbio, è consigliabile uscire dalla registrazione senza salvare le nuove variazioni apportate (vedi "Exit from Record" a pagina 149).

Metro (Metronome)

Campo utilizzabile per l'impostazione del metronomo.

Off Il click del metronomo è disabilitato durante la registrazione. E' tuttavia possibile ascoltare una battuta di pre-conteggio per facilitare la sincronia con l'inizio dell'incisione degli eventi.

On1 Il metronomo è attivato, con una battuta di pre-conteggio iniziale.

On2 Il metronomo è attivato, con due battute di pre-conteggio iniziale.

Tempo

Selezionate questo parametro ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per impostare il tempo.

Nota: Questo valore di Tempo non viene in realtà registrato, ma solo usato per consentirvi di testare il pattern con diverse velocità durante le operazioni di editing o l'incisione degli eventi musicali.

Suggerimento: Per modificare l'impostazione di Tempo anche quando risultano selezionati altri parametri, tenete premuto il tasto SHIFT e ruotate la manopola DIAL.

Meter ▶PAD

Indica il meter (divisione ritmica) del sequencer. Potete modificare questo valore solo quando sul sequencer non è stato ancora registrato alcun evento.

NTT (Note Transposition Table) ▶PAD

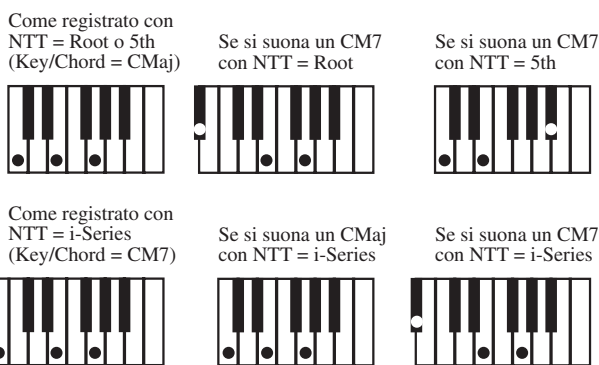
La Note Transposition Table (NTT) determina in che modo l'arranger debba trasporre i pattern di note, in tutti quei casi in cui non si verifica una esatta corrispondenza tra l'accordo riconosciuto e quello originale contenuto nella Chord Variation. Se ad esempio si è registrata una sola Chord Variation per l'accordo di CMaj, e l'arranger rileva un accordo di CMaj7, questa tabella permette allo strumento di trasporre alcune note per consentire l'aggiunta della settima mancante.

Root La tonica dell'accordo (C per CMaj) è trasposta sulla nota mancante.

Fifth La quinta dell'accordo (G per CMaj) è trasposta sulla nota mancante.

i-Series Il pattern originale deve essere programmato sugli accordi "Maj7" o "min7".

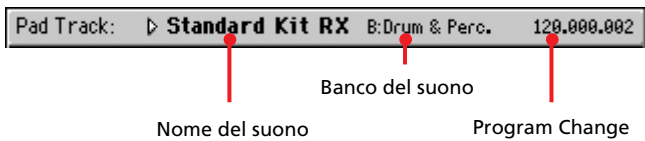
NoTrnsp Nessuna trasposizione applicata. Il pattern in questo caso è riprodotto sempre così come registrato, senza l'aggiunta di ulteriori note. Potrebbe tuttavia essere trasposto in altre chiavi, e questo in base all'accordo suonato.



Nota: La tabella NTT è inefficace quando il parametro "Track Type" è impostato su "Drum".

Area info Pad Track

In questa linea sono riportate le informazioni relative al suono assegnato alla traccia selezionata.



Nome del suono ▶PAD

Indica il nome del suono assegnato alla traccia Pad. Il triangolo al lato vi permette di premere quest'area per aprire la finestra Sound Select, nella quale selezionare un suono differente.

Banco del suono ▶PAD


Indica il banco di appartenenza del suono selezionato.

Program Change ▶PAD

Numero di Program Change, mostrato solo quando il parametro "Show Program Change number" è abilitato nel modo Global. (Vedi page 207).

Area Volume/status della Traccia

Octave Transpose

Questo indicatore (non selezionabile) mostra l'impostazione corrente di trasposizione dell'ottava. Per modificarne il valore, utilizzate i tasti OCTAVE TRANSPOSE sul pannello di controllo dell'arranger. 

Il valore di trasposizione espresso non è memorizzato insieme al Pad, ma usato tuttavia in registrazione. Premendo per esempio una nota C4 ed adottando un valore di trasposizione pari a +1, la nota registrata corrisponderà a C5.

Cursore virtuale

Il cursore virtuale di questa pagina mostra il volume della traccia. Per modificarne l'impostazione, toccate il cursore ed usate i controlli TEMPO/VALUE.

Questo valore non è salvato insieme al Pad, ma è utilizzato solo per consentirvi di testare il volume del Pad durante le operazioni di editing o incisione degli eventi musicali.

Icone dello stato di Traccia

Segnalano lo stato della traccia. Premete l'icona direttamente sul display per variane l'impostazione.



Stato di registrazione, che consente la ricezione degli eventi di nota generati dall'uso della tastiera o trasmessi da un dispositivo MIDI esterno connesso alla porta MIDI IN.



Stato di mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Area Key/Chord

Key/Chord ▶PAD

Questo parametro vi permette di definire la chiave originale ed il tipo di accordo per la traccia, relativamente alla Chord Variation selezionata. L'accordo scelto viene riprodotto esattamente come specificato, senza alcuna influenza da parte della tabella NTT (vedi sopra).

Pulsante Delete Note

Dopo aver selezionato una traccia, potete usare questo pulsante per cancellare una singola nota o un singolo strumento percussivo.

Quando il Pad è in riproduzione, la cancellazione ha luogo fin tanto che si mantiene premuto il pulsante, lasciando così inalterati tutti gli altri eventi presenti all'interno della traccia.

Procedura Pad Record

La registrazione di un Pad è del tutto simile a quella di uno Style, la cui procedura può essere desunta nel capitolo rilevante del Manuale Utente.

Menu Edit

Premendo il tasto MENU mentre ci si trova nel modo Pad Record, sul display appare il menu Pad Record Edit Menu.



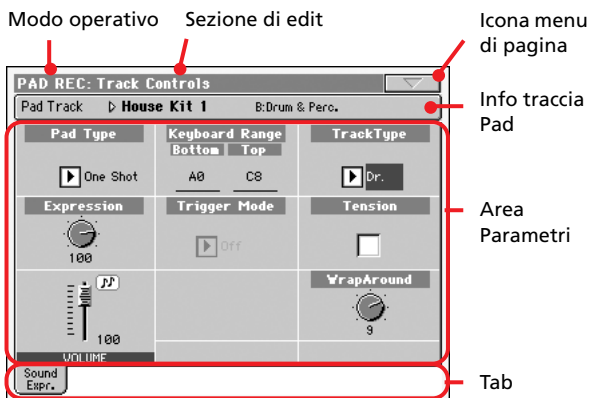
Nota: Le pagine Pad Edit costituiscono una versione semplificata delle pagine Style Edit. Consultate il Manuale Utente per tutti i dettagli relativi ai vari parametri disponibili.

Nota: Le pagine della sezione Edit non possono essere richiamate dalla pagina principale quando il Pad è in riproduzione (vedi page 139). Per fare ciò, dovrete interrompere il playback e quindi premere il tasto MENU.

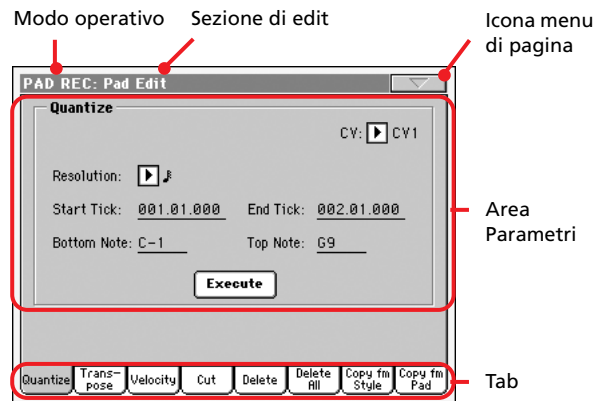
Nota: Quando si passa dalle pagine di Edit (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) ad altri tipi di pagine (o viceversa), il Pad eventualmente in riproduzione viene interrotto.

Struttura della pagina Edit

La maggior parte delle pagine di edit condividono alcuni elementi di base.



In altre pagine è invece possibile trovare un tipo di struttura leggermente diversa.



Modo operativo

Indica che lo strumento è in modo Pad Record.

Sezione di edit

Segnala la sezione di edit corrente, che corrisponde ad una delle voci del menu di edit (vedi "Menu Edit" a pagina 142).

Icona menu di pagina

Icona la cui pressione vi consente di aprire il menu di pagina (vedi "Menu di pagina" a pagina 149).

Area parametri

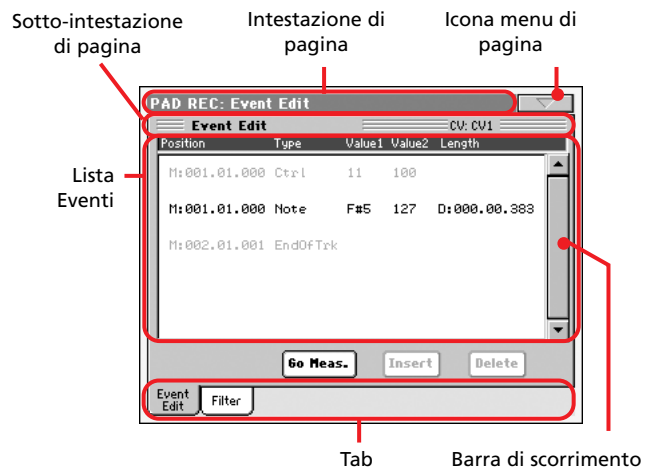
Ogni pagina, selezionabile premendo la corrispondente tab, è provvista dei relativi parametri. Per maggiori dettagli sui vari tipi di parametri disponibili, fate riferimento ai paragrafi a partire da page 142.

Tab

Utilizzate queste tab per scegliere ed accedere alle pagine della sezione di edit corrente.

Event Edit: Event Edit

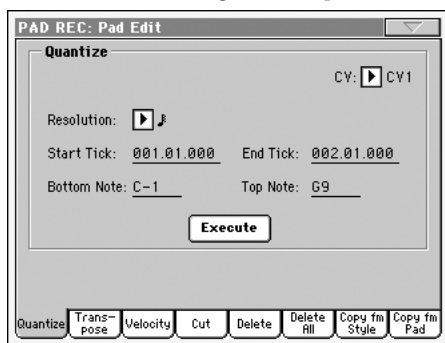
La pagina Event Edit rappresenta l'ambiente dove potete modificare ogni singolo evento MIDI della Chord Variation selezionata, per esempio sostituendo una nota con un'altra o variandone l'intensità (cioè il valore di velocity).



La pagina assomiglia molto alla Event Edit del modo Style Record. Fate riferimento al Manuale Utente per maggiori informazioni al proposito.

Pad Edit: Quantize

La funzione Quantize può essere utilizzata per correggere gli errori di timing (precisione) dopo la registrazione, oppure per aggiungere un deciso senso di "groove" al pattern.



Dopo aver impostato i diversi parametri, premete il pulsante Execute.

CV (Chord Variation)

Usate questo parametro per selezionare la Chord Variation oggetto di editing.

Resolution

Parametro che determina il valore di quantizzazione per gli eventi già registrati.

Start / End Tick

Parametri che potete usare per specificare il punto iniziale e finale dell'intervallo (range) per il quale effettuare la quantizzazione.

Bottom / Top Note

Usate questi parametri per impostare la nota più bassa e quella più alta del range di tastiera da quantizzare.

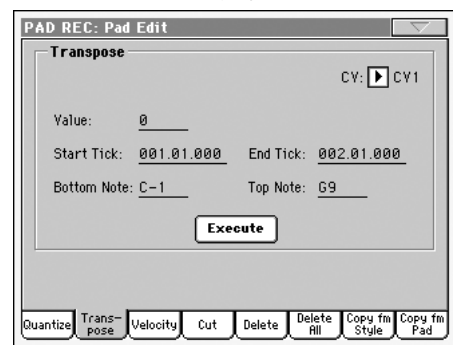
Execute

Premete questo pulsante per eseguire l'operazione selezionata nella presente pagina.

Pad Edit: Transpose

In questa pagina potete regolare il valore di trasposizione per la traccia (o le tracce) desiderata.

Nota: Dopo aver impostato il valore di trasposizione, non dimenticate di modificare il parametro "Key/Chord" nella pagina principale del modo Pad Record (vedi page 141).



Dopo aver impostato i diversi parametri, premete il pulsante Execute.

CV (Chord Variation)

Usate questo parametro per selezionare la Chord Variation oggetto di editing.

Value

Valore di trasposizione (± 127 semitoni).

Start / End Tick

Parametri che potete usare per specificare il punto iniziale e finale dell'intervallo (range) da trasporre.

Bottom / Top Note

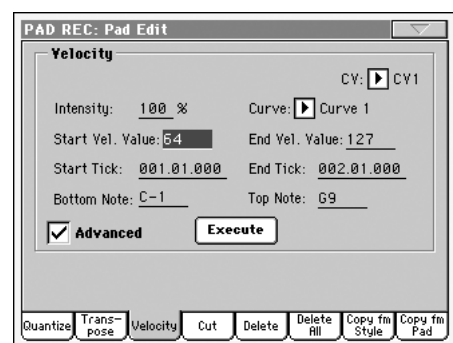
Usate questi parametri per impostare la nota più bassa e quella più alta del range di tastiera da trasporre.

Execute

Premete questo pulsante per eseguire l'operazione selezionata nella presente pagina.

Pad Edit: Velocity

In questa pagina potete impostare la velocity (dinamica) delle note per la traccia selezionata.



Dopo aver impostato i diversi parametri, premete il pulsante Execute.

CV (Chord Variation)

Usate questo parametro per selezionare la Chord Variation oggetto di editing.

Value

Valore di Velocity change (± 127).

Intensity

(Disponibile solo nel modo Advanced). Usate questo parametro per stabilire il grado di variazione dei dati di velocity rispetto alla curva specificata con "Curve".

Curve

(Disponibile solo nel modo Advanced). Parametro utilizzabile per la selezione di una delle sei curve disponibili, e per specificare in che modo la velocity debba variare rispetto al tempo.

Start / End Vel. Value

(Disponibile solo nel modo Advanced). Parametri che determinano la variazione di velocity che intercorre tra il tick iniziale e quello finale dell'intervallo selezionato.

Start / End Tick

Usate questi parametri per specificare il tick iniziale e finale del range oggetto di modifica.

Bottom / Top Note

Parametri utilizzabili per la selezione della nota più bassa e quella più alta del range di tastiera da modificare.

Advanced

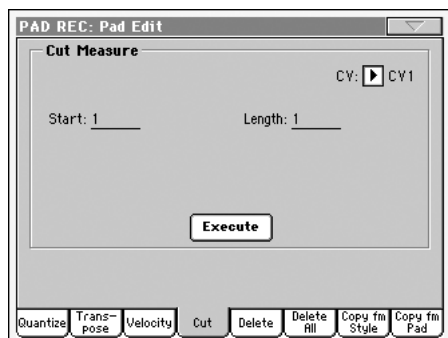
Casella che permette, quando è spuntata, di impostare/modificare i parametri "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" ed "End Velocity Value".

Execute

Premete questo pulsante per eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Pad Edit: Cut

Questa funzione vi permette di cancellare velocemente una misura (o un intervallo di misure) dalla Chord Variation selezionata. Tutte le misure successive a quella di taglio sono spostate indietro, in sostituzione di quelle eliminate.



Dopo aver impostato i diversi parametri, premete il pulsante Execute.

CV (Chord Variation)

Usate questo parametro per selezionare la Chord Variation oggetto di editing.

Start

Determina la prima misura oggetto di taglio.

Length

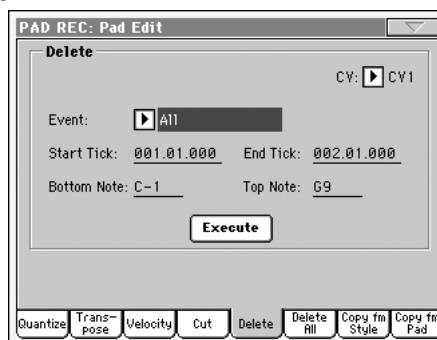
Numero di misure da tagliare.

Execute

Premete questo pulsante per eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Pad Edit: Delete

In questa pagina potete cancellare gli eventi MIDI del Pad non più necessari. La funzione influisce solo sugli eventi, e non determina quindi l'eliminazione delle misure dal pattern. Per cancellare un'intera misura, utilizzate la funzione Cut (vedi "Pad Edit: Cut" a pagina 144)



Dopo aver impostato i diversi parametri, premete il pulsante Execute.

CV (Chord Variation)

Usate questo parametro per selezionare la Chord Variation oggetto di editing.

Event

Permette la selezione del tipo di evento MIDI da cancellare.

- All Tutti gli eventi. Non determina tuttavia la rimozione delle misure dal pattern Chord Variation.
- Note Tutti gli eventi di nota compresi all'interno dell'intervallo selezionato.
- Dup.Note Tutte le note duplicate. Di due note con lo stesso pitch presenti sullo stesso tick, viene cancellata quella con il valore di velocity inferiore.
- After Touch Eventi di After Touch.
Nota: Questo tipo di dati è automaticamente cancellato durante la registrazione.
- Pitch Bend Eventi di Pitch Bend.
- Prog.Change Eventi di Program Change, inclusa la combinazione Control Change #00 (Bank Select MSB)/#32 (Bank Select LSB).

Nota: Questo tipo di dati è automaticamente cancellato durante la registrazione.

Ctl.Change Tutti gli eventi di Control Change, ad esempio Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

CC00/32...CC127

Singoli eventi di Control Change. Numeri di Control Change doppi (come ad esempio 00/32) rappresentano combinazioni di MSB/LSB.

Nota: Alcuni messaggi di CC sono automaticamente rimossi durante la registrazione. Consultate l'apposita tabella nel Manuale Utente per maggiori informazioni al riguardo.

Start / End Tick

Usate questi parametri per specificare il punto iniziale e finale dell'intervallo da cancellare.

Bottom / Top Note

Parametri utilizzabili per la selezione della nota più bassa e quella più alta del range di tastiera da cancellare.

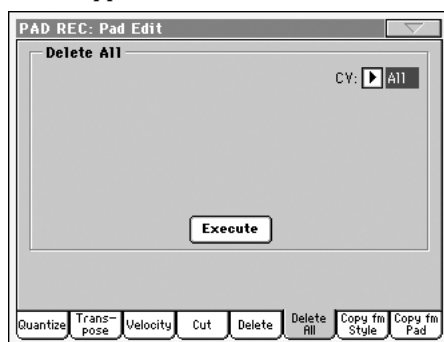
Nota: Questi parametri sono disponibili solo dopo aver selezionato l'opzione All o Note.

Execute

Premete questo pulsante per eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Pad Edit: Delete All

Funzione che consente di cancellare velocemente una singola Chord Variation, oppure l'intero Pad.



Dopo aver impostato i diversi parametri, premete il pulsante Execute.

CV (Chord Variation)

Usate questo parametro per selezionare la Chord Variation oggetto di cancellazione.

All Tutte le Chord Variation, in pratica l'intero Pad. Dopo la cancellazione, tutti i parametri sono reimpostati in base al rispettivo stato di default.

CV1...CV6 La singola Chord Variation.

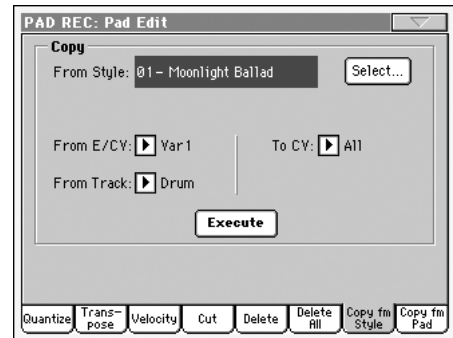
Execute

Premete questo pulsante per eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Pad Edit: Copy from Style

Funzione che potete usare per copiare una traccia da uno Style, e trasformarla in un pattern del Pad.

Attenzione: L'operazione Copy determina la cancellazione di tutti i dati presenti nella locazione di destinazione (sovrascrittura).



Dopo aver impostato i diversi parametri, premete il pulsante Execute.

Nota: Se si tenta di copiare troppi eventi sullo stesso "tick", sul display apparirà il messaggio di errore "Too many events!", e l'operazione non sarà portata a termine.

Nota: La copia degli eventi su di una Chord Variation esistente non prevede la copia dei dati di Program Change. Questo per lasciare inalterate le impostazioni dei suoni appartenenti alla Chord Variation di destinazione.

From Style

Opzione che permette di selezionare lo Style sorgente dal quale copiare la traccia. Premete il pulsante Select per aprire la finestra Style Select, e selezionate lo Style sorgente desiderato.

From E/CV (Style Element/Chord Variation)

Usate questo parametro per selezionare gli Style Element e Chord Variation sorgenti dai quali copiare i dati.

Var1...End2 Un singolo Style Element, cioè tutte le Chord Variation.

V1-CV1...E2-CV2

Una singola Chord Variation.

From Track

Parametro utilizzabile per la selezione della traccia sorgente da copiare.

Drum-Acc5 La singola traccia dello Style Element o Chord Variation.

To CV (Chord Variation)

Usate questo parametro per scegliere la Chord Variation di destinazione all'interno del Pad corrente sulla quale incollare i dati copiati.

CV1...CV6 La Chord Variation di destinazione.

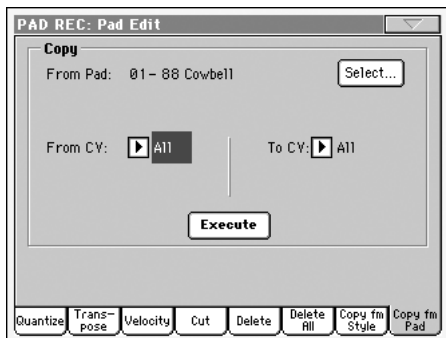
Execute

Premete questo pulsante per eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Pad Edit: Copy from Pad

Funzione che consente di copiare una Chord Variation da un Pad diverso da quello corrente, oppure di copiare un intero Pad.

Attenzione: L'operazione Copy determina la cancellazione di tutti i dati presenti nella locazione di destinazione (sovrascrittura).



Dopo aver impostato i diversi parametri, premete il pulsante Execute.

Nota: Se si tenta di copiare troppi eventi sullo stesso "tick", sul display apparirà il messaggio di errore "Too many events!", e l'operazione non sarà portata a termine.

Nota: La copia degli eventi su di una Chord Variation esistente non prevede la copia dei dati di Program Change. Questo per lasciare inalterate le impostazioni dei suoni appartenenti alla Chord Variation di destinazione.

From Pad

Opzione che permette la selezione del Pad sorgente dal quale copiare la Chord Variation. Premete il pulsante Select per aprire la finestra Pad Select, e scegliete il Pad sorgente.

From CV (Chord Variation)

Usate questo parametro per selezionare la Chord Variation sorgente.

All Tutte le Chord Variation, cioè l'intero Pad. In questo caso non sarà possibile specificare la destinazione, che sarà automaticamente impostata su All.

CV1...CV6 La singola Chord Variation.

To CV (Chord Variation)

Parametro che permette di scegliere la Chord Variation di destinazione all'interno del Pad corrente sulla quale incollare i dati copiati.

CV1...CV6 La Chord Variation di destinazione. Questa voce è automaticamente impostata su All qualora per il campo "From CV" si sia scelta l'opzione All.

Execute

Premete questo pulsante per eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Pad Track Controls: Sound/Expression

In questa pagina potete assegnare il suono alla traccia Pad, regolare i valori di Volume (CC#07) ed Expression (CC#11), ed impostare diversi altri parametri, come ad esempio Keyboard Range, Track Type, Trigger Mode, Tension e Wrap Around.



Sound/Bank

►PAD

Indica il suono assegnato alla traccia Pad.

Pad Type

►PAD

Usate questo parametro per stabilire se il Pad debba essere riprodotto una sola volta oppure in loop.

Nota: Nel modo Pad Record, il pattern è sempre riprodotto in loop, a prescindere dall'impostazione del presente parametro.

One Shot Alla pressione di uno dei tasti PAD, il Pad corrispondente è riprodotto una sola volta. E' l'opzione da scegliere per quei Pad Hit o Sequence che non richiedono un tipo di playback in loop.

Loop Alla pressione di uno dei tasti PAD, il Pad corrispondente viene riprodotto fino alla fine, e quindi ripreso dall'inizio. Premete il tasto STOP nella sezione PAD per interromperne il playback. E' l'opzione da selezionare per i suoni con un tipo di sequenza ciclica.

Expression

►PAD

Usate questa manopola per impostare il valore di Expression (CC#11) per la traccia Pad. Il valore specificato può essere controllato all'inizio della lista Event Edit.

L'impostazione di Expression risulta molto utile per stabilire il bilanciamento tra i Pad. Se ad esempio desiderate rendere il suono del Pad che state registrando leggermente più tenue della media, provate ad abbassare il corrispondente valore di Expression.

Volume

Cursore utilizzabile per l'impostazione del Volume (CC#07) per la traccia Pad. L'impostazione non è salvata insieme al Pad, ma è solo usata per consentirvi di testare il volume del Pad durante le operazioni di editing e/o registrazione.

Keyboard Range

►PAD

Il parametro Keyboard Range traspone automaticamente tutti quei pattern di note che suonerebbero altrimenti (quando trasposti dall'arranger) troppo stridenti o bassi rispetto al corri-

spondente timbro acustico originale al quale si rifanno. Questo permette di ottenere sonorità molto più naturali per la traccia Pad.

Nota: La Keyboard Range è ignorata in registrazione. La traccia Pad può cioè sfruttare l'intera estensione della tastiera.

Trigger Mode ▶PAD

(Non disponibile con Track Type = Drum). Impostazione che consente di definire in che modo le tracce Bass e di Accompagnamento debbano essere retriggerate quando si verifica un cambio di accordo.

- Off Ad ogni pressione di un nuovo accordo, le note correntemente in riproduzione vengono interrotte. La traccia rimane silente fino a quando non ritrova una nuova nota nel pattern.
- Rt (Retrigger) Il suono viene interrotto, e vengono riprodotte le nuove note che corrispondono all'accordo riconosciuto.
- Rp (Repitch) Le nuove note che corrispondono all'accordo riconosciuto sono riprodotte rideterminando il pitch di quelle già in esecuzione, e senza alcuna interruzione nel suono. Opzione particolarmente utile per i timbri di chitarra e basso.

Track Type ▶PAD

Usate questo parametro per impostare il tipo di traccia Pad.

- Drum Traccia Drum. Questo tipo di traccia non viene trasposta dall'arranger, e può essere usata per i Drum Kit, oppure per quelle tracce che non necessitano di trasposizione, anche suonando accordi diversi.
- Bass Traccia di Basso. Questo tipo di traccia riproduce sempre la tonica nei cambi di accordo.
- Acc Traccia di Accompagnamento, utilizzabile liberamente per l'accompagnamento melodico o armonico dei pattern.

Tension ▶PAD

Il parametro Tension aggiunge le note (una nona, un'undicesima e/o una tredicesima) effettivamente suonate, anche nel caso in cui queste non siano state scritte nel pattern del Pad. Con questo parametro potete decidere se le note di Tension incluse nell'accordo riconosciuto debbano essere o meno aggiunte nelle tracce di Accompagnamento.

- On Le note di Tension sono aggiunte.
- Off Le note di Tension sono escluse.

Wrap Around ▶PAD

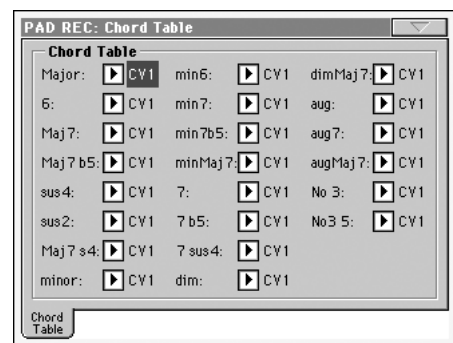
Il punto di wrap-around rappresenta il limite superiore di registro per ciascuna traccia Pad. Abbiamo visto come il pattern di Pad venga trasposto in base all'accordo riconosciuto; qualora la funzione determini una trasposizione eccessiva delle note, la traccia di Pad potrebbe risultare troppo stridente, e quindi suonare "innaturale". Impostando appropriatamente il punto di wrap-around è possibile far sì che le note troppo alte vengano automaticamente "ripiegate" all'indietro e trasposte all'ottava inferiore.

Il punto di wrap-around può essere specificato individualmente in step di semitoni (fino ad un massimo di 12), relativamente alla tonica dell'accordo impostata nella pagina principale del modo Record (vedi "Key/Chord" a pagina 141).

- 1...12 Trasposizione massima (in semitoni) da applicare alla traccia, riferita alla chiave originale del pattern del Pad.

Pad Chord Table

In questa pagina potete assegnare una Chord Variation ad ognuno dei più importanti accordi riconosciuti. Quando un accordo viene riconosciuto, la Chord Variation assegnata è automaticamente selezionata dall'arranger per la riproduzione della traccia Pad.

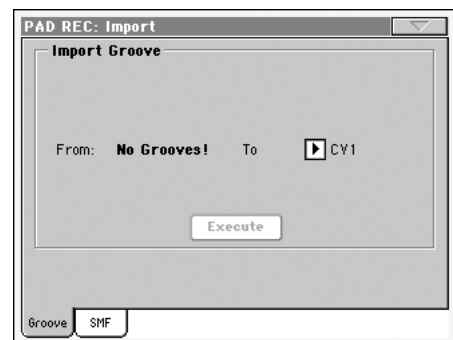


Chord / Chord Variation ▶PAD

Usate questi parametri per assegnare una Chord Variation a ciascuno degli accordi principali.

Import: Import Groove

La funzione Import Groove consente il caricamento dei MIDI Grooves (file con estensione ".GRV") generati dalla funzione Slice (vedi "Time Slice" a pagina 194 del modo Sampling). Importando questo tipo di dati su una traccia Pad ed assegnando il suono basato sui campioni estratti ('slice') alla stessa traccia, potrete riprodurre il groove audio originale cambiamento - se necessario - il tempo, per meglio adattarlo ai vostri scopi.



From

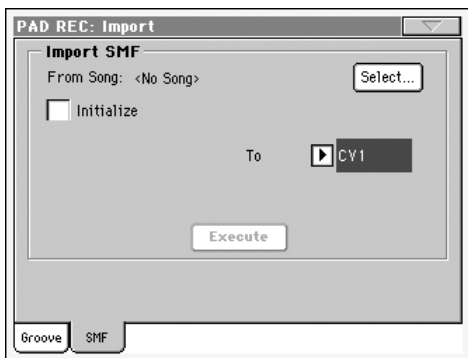
Parametro utilizzabile per la selezione di uno dei pattern MIDI Groove (file con estensione ".GRV") generati in seguito al salvataggio dei dati dopo l'operazione Time Slice.

To CV (Chord Variation)

Usate questo parametro per scegliere la Chord Variation di destinazione sulla quale importare il groove.

Import: Import SMF

La funzione Import SMF vi consente di importare eventi MIDI da uno Standard MIDI File (SMF) creato su un sequencer esterno, e di trasfararli in una Chord Variation.



Quando vi apprestate a programmare una Chord Variation su un sequencer esterno, assegnate la traccia Pad al canale MIDI numero 10.

Nota: Il caricamento è possibile solo per gli SMF in formato 0.

From Song

Nome dello Standard MIDI File oggetto di caricamento. Premete il pulsante Select per aprire il File selector, e scegliete il file “.SMF” da importare.

Select

Premete questo pulsante per aprire il File selector, con il quale potete caricare il file SMF.

Initialize

Spuntando questa casella potete decidere di inizializzare (resettare) tutte le impostazioni del Pad (per es.: Key/Chord, Chord Table, Sound...) nel momento in cui eseguite il caricamento del file SMF.

Suggerimento: E' buona norma spuntare la casella “Initialize” per l'importazione della prima Chord Variation del Pad, e rimuovere il segno di spunta per il caricamento delle Chord Variation successive.

To CV

Parametro che permette la selezione della Chord Variation di destinazione.

Execute

Dopo aver impostato tutti i parametri della pagina, premete questo pulsante per importare lo Standard MIDI File sulla Chord Variation di destinazione.

Export: SMF

La funzione Export SMF permette l'esportazione di una Chord Variation in formato Standard MIDI File (SMF), per il successivo editing su un sequencer esterno.



To Song

Parametro che indica il nome dello Standard MIDI File che ci si appresta a generare. Il nome non è modificabile, dato che corrisponde sempre a quello della Chord Variation oggetto di esportazione.

From CV

Menu a scomparsa utilizzabile per la selezione di una delle Chord Variation dal Pad corrente.

Execute

Dopo aver selezionato una Chord Variation, premete questo pulsante per esportarla in formato Standard MIDI File. Sul display appare un File selector standard; scegliete il dispositivo e la directory di destinazione e quindi premete il pulsante Save.

Menu di pagina

Premete l'icona del menu di pagina per aprire il menu corrispondente, dal quale potete scegliere il tipo di comando desiderato. Per chiudere il menu senza selezionare alcun comando, premete un punto qualsiasi sul display (comunque al di fuori del menu stesso).



Write Pad

Dopo aver registrato o modificato un Pad, potete usare questo comando per salvare tutte le variazioni apportate. Scegliete quindi Write Pad per aprire la successiva finestra di dialogo, e salvate il Pad sulla memoria interna.

Vedi anche “Finestra di dialogo Write Pad” a pagina 149 per maggiori dettagli.

Undo

Disponibile solo nella pagina principale del modo Pad Record, ed in alcune pagine Pad Edit. Nel modo Record, questo comando permette di annullare l'ultima registrazione e ripristinare lo stato precedente. Selezionando il comando una seconda volta è invece possibile richiamare nuovamente l'ultima registrazione effettuata (funzione “Redo”).

Delete Pad Track

Disponibile solo nella pagina principale del modo Pad Record. Comando che consente la cancellazione della traccia Pad.

Overdub Step Recording

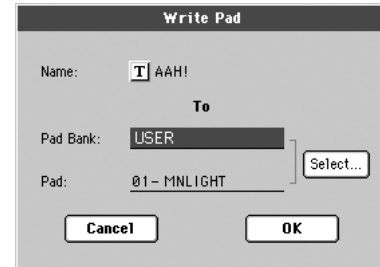
Disponibile solo nella pagina principale del modo Pad Record. Selezionate questo comando per aprire la finestra Overdub Step recording (fate riferimento al capitolo Style Record del Manuale Utente per ulteriori informazioni al riguardo).

Exit from Record

Comando che permette di uscire dal modo Record senza salvare le variazioni apportate al Pad.

Finestra di dialogo Write Pad

Finestra che appare alla selezione del comando Write Pad dal menu di pagina, e con la quale potete salvare in memoria il Pad registrato o modificato.



I parametri salvati insieme al Pad sono contraddistinti dal simbolo **▶PAD** nel Manuale Utente.

Name

▶PAD

Nome del Pad oggetto di salvataggio. Premete il pulsante **T** (Text Edit) accanto al nome per aprire la finestra Text Edit.

Pad Bank

Banco di destinazione per il Pad oggetto di salvataggio. Può essere usato solo per la selezione dei banchi User (utente).

Pad

Locazione del Pad di destinazione del banco selezionato sulla quale effettuare il salvataggio. Utilizzate i tasti TEMPO/VALUE per specificare la locazione in memoria desiderata.

Nota: Generalmente, quando ci si appresta a salvare un Pad in memoria, il Pa1X “offre” sempre la possibilità di effettuare l'operazione su una locazione User. Tuttavia, potete anche decidere di sovrascrivere un Pad Factory, a condizione che il parametro “Factory Style and Pad Protect” risulti non spuntato (vedi modo Disk > pagina Preferences).

Pulsante Select...

Premete questo pulsante per aprire la finestra Pad Select, e selezionate la locazione di destinazione per il salvataggio.

Modo operativo Song Play

Il modo operativo Song Play permette l'ascolto delle Song. Dato che il Pa1X è provvisto di due sequencer interni, è possibile riprodurre due brani musicali simultaneamente, per esempio nel caso in cui si desideri mixare due song durante un'esibizione dal vivo. I formati delle Song disponibili vanno dallo Standard MIDI File al Karaoke™, MP3 o CD Audio (riproduttori MP3 Player e CD Audio disponibili solo come opzione).

E' possibile quindi suonare insieme alle Song utilizzando fino a quattro tracce Keyboard (Upper 1-3, Lower), per ciascuna delle quali potete selezionare Suoni ed Effetti separati mediante la scelta di Performance ed STS. Inoltre, per ogni Performance o STS è possibile selezionare un Preset del Voice Processor differente.

Il modo operativo Song Play consente anche l'utilizzo del SongBook per la selezione automatica delle Song in base al genere musicale desiderato. A ciascuna Song inserita nel SongBook è infine possibile associare fino a quattro impostazioni STS.

Controlli di trasporto

Ognuno dei due sequencer interni è munito di controlli di trasporto separati. Utilizzate i controlli SEQUENCER 1 per il Sequencer 1, ed i controlli SEQUENCER 2 per il Sequencer 2. Consultate il paragrafo "CONTROLLI DI TRASPORTO SEQUENCER 1" a pagina 13 per maggiori informazioni.

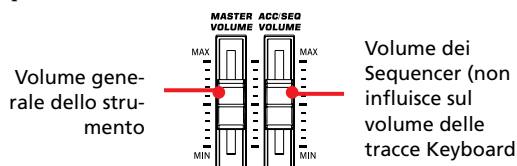
MIDI Clock

Nel modo operativo Song Play, il MIDI Clock è sempre generato dal sequencer interno, anche qualora il parametro Clock risulti impostato su External (consultate il paragrafo "Clock Source" a pagina 254). Ne risulta che il presente modo operativo non consente al Pa1X di ricevere messaggi di MIDI Clock trasmessi da un modulo esterno connesso alla porta MIDI IN.

Il Pa1X trasmette inoltre attraverso la porta MIDI OUT solo i messaggi di Clock generati dal Sequencer 1.

Master Volume, Sequencer Volume, Balance

Mentre il cursore MASTER VOLUME consente il controllo del volume generale dello strumento, il cursore ACC/SEQ VOLUME permette la gestione del volume relativo alle sole tracce del sequencer. In altre parole, è possibile controllare il volume del solo Sequencer senza influire sul volume delle tracce di tastiera.



Utilizzate il cursore BALANCE per mixare il volume tra il Sequencer 1 ed il Sequencer 2. Posizionando il cursore al centro è possibile ottenere il volume massimo per entrambi i Sequencer.



Parametri della traccia

Le impostazioni relative alla traccia Keyboard effettuate nel modo operativo Song Play possono essere salvate su una Performance. E' quindi possibile richiamare impostazioni diverse in base alla Performance selezionata.

Le impostazioni della traccia della Song, come per esempio il pan, il volume e il livello di mandata (send) agli effetti dipendono invece dal file MIDI.

Le modifiche apportate alle tracce della Song nel modo operativo Song Play non possono essere salvate sul file MIDI, dato che la loro funzione è prettamente quella di consentire l'editing in tempo reale. Per salvare quindi le variazioni dei parametri della Song permanentemente, dovrete quindi necessariamente utilizzare il modo operativo Sequencer.

Standard MIDI File e Sound

Il formato adottato per le Song del Pa1X è lo Standard MIDI File (SMF), un tipo di standard universale riconosciuto da tutti i produttori di strumenti musicali. Tali file possono essere letti ed utilizzati su qualsiasi strumento o computer.

L'unico problema potrebbe essere rappresentato dai timbri (suoni) riprodotti da ciascuna traccia. Se avete registrato una Song con il Pa1X (in modo Sequencer) utilizzando solo suoni General MIDI, allora la Song potrà probabilmente essere riprodotta su qualsiasi strumento musicale o computer senza alterazioni di sorta per quanto riguarda la relazione tra le tracce ed i timbri associati. Se invece avete usato i suoni propri di Korg, non sarà possibile rispettare la stessa impostazione di tracce/suoni originariamente prevista, dato che la mappatura timbrica di strumenti di marche diverse differisce da quella usata da Korg.

Lo stesso dicasi per la lettura dei file SMF in modo Song Play. Questa cioè avverrà in maniera corretta per i file che utilizzano solo suoni General MIDI, mentre non sarà possibile garantire l'esatta relazione tra tracce e timbri per le Song create su strumenti musicali di marche diverse e che sfruttano sonorità proprie (quindi non-General MIDI), nonostante l'ampia compatibilità del Pa1X con altri tipi di formato.

Per ovviare all'inconveniente, selezionate il modo operativo Sequencer e caricate il file SMF. Riassegnate quindi manualmente i suoni che non corrispondono, sostituendoli con altri Sound simili presenti sul Pa1X. Infine, salvate nuovamente il file SMF per consentirne in seguito la riproduzione in modo Song Play utilizzando stavolta i timbri corretti.

Parametri Sound e messaggi NRPN

Gli Standard MIDI File compatibili GM possono contenere dei messaggi di Control Change NRPN (#99, 98). Questi messaggi vengono utilizzati per modificare alcuni parametri del Sound prima di avviare una Song. Pa1X riconosce i seguenti messaggi NRPN:

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Decay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a). 64 = Nessun cambiamento rispetto al valore originale dei parametri

(b). dd = Strumento percussivo Nr. 0...127 (C0...C8)

Nota: Questi controlli vengono resettati quando la Song viene fermata, o quando viene selezionata una Song diversa.

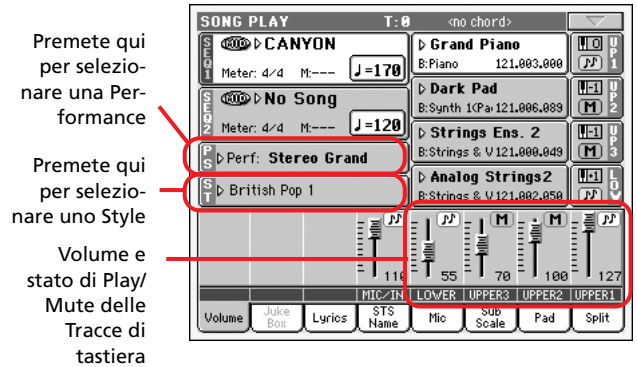
Tracce di Tastiera, di Sequencer e Pad

Il Pa1X è provvisto di un doppio sequencer. Ogni Song può riprodurre un massimo di 16 tracce, per un totale di 32.

A queste potete aggiungere altre quattro tracce riproducibili in tempo reale sulla tastiera (Upper 1-3 e Lower), per le quali potete inoltre specificare il Volume e lo stato di Play/Mute nella pagina principale del modo Song Play (vedi figura in basso).

Mentre vi trovate in modo Song Play potete anche selezionare le Performance o le STS relative all'ultimo Style scelto. Per richia-

mare invece un set differente di STS, dovrete invece selezionare uno Style diverso da quello corrente.



Premete qui per selezionare una Performance
Premete qui per selezionare uno Style
Volume e stato di Play/Mute delle Tracce di tastiera

Oltre alle tracce di tastiera, la selezione di una Performance o STS diversa da quella corrente potrebbe determinare anche il cambio dei Sound assegnati ai PAD.

Il passaggio dal modo Style Play al Song Play non comporta invece alcun cambiamento per le tracce di tastiera ed i Pad.

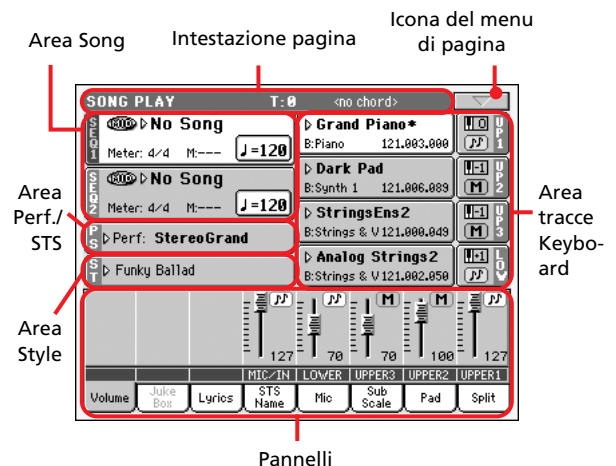
Pagina principale

Premete il tasto SONG PLAY per accedere alla pagina principale da qualsiasi altro modo operativo.

Nota: Il passaggio dal modo operativo Style Play a quello Song Play determina anche la selezione del Setup della Song, per cui è possibile che l'impostazione di alcuni parametri cambi di consenzienza.

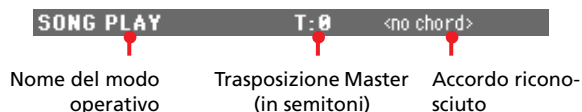
Per tornare alla pagina principale da una qualsiasi pagina di edit del modo operativo Song Play, premete il tasto EXIT oppure SONG PLAY.

Per alternare la vista Normal (tracce Keyboard) e quella Song Track (tracce della Song), utilizzate il tasto TRK. SEL. (TRACK SELECT). Premete una prima volta per visualizzare le tracce 1-8; una seconda per le tracce 9-16; la terza pressione del tasto comporterà la visualizzazione delle tracce Keyboard. (Consultate "Pagine Tracce Song 1-8 e 9-16" e "Pannello Volume" a partire da pagina 155).



Intestazione pagina

Area del display che indica il modo operativo corrente, il valore di trasposizione e l'accordo riconosciuto.



Nome del modo operativo

Nome del modo operativo correntemente selezionato.

Trasposizione Master



Valore di trasposizione Master espresso in semitoni, modificabile mediante i tasti TRANPOSE sul pannello frontale.

Nota: Il valore di trasposizione può cambiare automaticamente nel momento in cui si seleziona una Performance diversa da quella corrente, oppure qualora si effettui il caricamento di uno Standard MIDI File creato con uno strumento Korg della serie Pa.

Per impedire la variazione del valore di trasposizione, “bloccate” il parametro Master Transpose in ambiente Global (consultate “General Controls: Lock” a pagina 250), e quindi effettuate la scrittura della nuova impostazione nel modo operativo Global (fate riferimento a “Finestra di dialogo Write Global - Global Setup” a pagina 276).

Accordo riconosciuto

Indica il nome dell'accordo suonato sulla tastiera. Nel caso in cui sul display non appaia alcun accordo, è possibile che non abbiate selezionato alcun modo di riconoscimento mediante i tasti CHORD SCANNING (consultate “Sezione CHORD SCANNING” a pagina 14).

Icona del menu di pagina

Premete la presente icona per accedere al corrispondente menu. Consultate il paragrafo “Menu di pagina” a pagina 168.



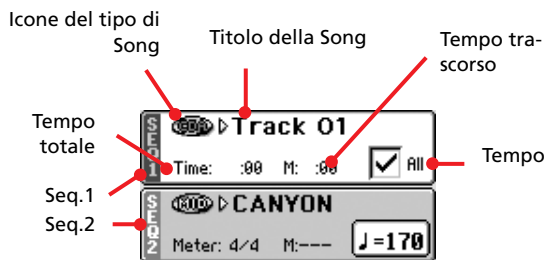
Area Song

Area del display che mostra il titolo della Song, insieme ad altri parametri che dipendono dal tipo di Song selezionata.

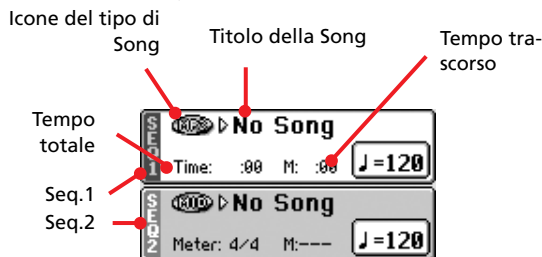
• La figura in basso mostra i parametri visualizzabili in seguito alla selezione di uno **Standard MIDI File**.



• La figura in basso mostra invece i parametri appartenenti ad una traccia di un **CD Audio**.



• La figura in basso mostra i parametri visualizzabili in seguito alla selezione di un **file MP3**.



Seq. 1/2

Settori del display che indicano le diverse Song assegnate ai due Sequencer del Pa1X (Seq.1 e Seq.2). Ciascun sequencer è provvisto dei propri parametri.

Icona del tipo di Song

A ciascun sequencer è possibile assegnare Song dal formato diverso. L'icona indica il tipo di file selezionato per il sequencer in oggetto.



Standard MIDI File, spesso abbreviato in SMF (estensione del file: *.MID o *.KAR). Il formato SMF (*.MID) rappresenta lo standard del settore, ed è usato dal Pa1X come formato principale per la registrazione delle nuove Song. Il file MIDI Karaoke (*.KAR) è invece un'estensione del formato SMF.



Formato MPEG Layer-3, o MP3 (estensione del file: *.MP3) – disponibile solo dopo aver installato la scheda opzionale EXBP-MP3. Tipo di file audio compresso, generabile da qualsiasi personal computer oppure dal Pa1X stesso. *Non è possibile assegnare contemporaneamente due file MP3 ai due sequencer.*

Nota: Quando si avvia la riproduzione di un file MP3 su uno dei Sequencer, un eventuale file MP3 in esecuzione sull'altro Sequencer viene fermato. Non è possibile mandare in riproduzione due file MP3 allo stesso tempo.

Nota: Se si avvia la riproduzione di un file MP3 da CD, ed il CD non è già in rotazione, possono occorrere alcuni secondi prima che la riproduzione abbia inizio. Il CD ha infatti bisogno di alcuni secondi per ripartire.



Traccia Audio CD – disponibile solo dopo aver installato il driver opzionale CDRW-1. *Non è possibile assegnare contemporaneamente due tracce Audio CD ai due sequencer.*



Assegnabile solo al Sequencer 1. File Jukebox (estensione del file: *.JBX) assegnabile al solo Sequencer 1. In questo caso, sul display non appare il nome del file, ma il titolo della Song appartenente all'elenco Jukebox.

Nota: Per creare o modificare un file di Jukebox, andate alla pagina Jukebox Edit (vedi pagina 164).

Titolo della Song

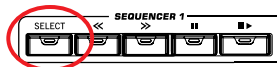
Area del display che indica il titolo della Song assegnata al corrispondente sequencer.

- Quando il sequencer è già selezionato (sfondo bianco), premete il titolo della Song per aprire la finestra Song Select.
- Se invece il sequencer non è selezionato (sfondo scuro), effettuate prima la selezione, quindi premete il titolo della Song per accedere alla finestra Song Select.

L'apertura della finestra Song Select permette la selezione della singola Song o del file Jukebox ("Finestra Song Select" a pagina 84).

La selezione di una Song diversa da quella correntemente in riproduzione (per lo stesso Sequencer) ne determina l'interruzione e allo stesso tempo la sostituzione.

Per selezionare una Song potete anche premere il tasto SELECT (sul pannello frontale) del sequencer desiderato. Premete il tasto SELECT una seconda volta per effettuare la scelta del brano musicale mediante il suo numero di ID (consultate il paragrafo "Selezionare una Song mediante il suo numero ID" a pagina 85).



Divisione ritmica

Parametro visualizzabile dopo la selezione di uno Standard MIDI File (o di un file Karaoke).

Indica la divisione ritmica della Song selezionata.

Numero della misura

Parametro visualizzabile dopo la selezione di uno Standard MIDI File (o di un file Karaoke).

Indica il numero della misura corrente.

Tempo totale

Visualizzabile dopo aver selezionato una traccia Audio CD o un file MP3.

Il parametro esprime la durata totale (in minuti:secondi) della traccia Audio CD o del file MP3.

Tempo trascorso

Visualizzabile dopo aver selezionato una traccia Audio CD o un file MP3.

Il parametro esprime il tempo trascorso (in minuti:secondi) relativo alla traccia Audio CD o al file MP3 correntemente in riproduzione.

Tempo

Parametro visualizzabile dopo aver selezionato uno Standard MIDI File (o un file Karaoke).

Indica il tempo del metronomo. Per modificarne il valore, selezionate il parametro ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE. In alternativa, senza selezionare il parametro, tenete premuto il tasto SHIFT e ruotate la manopola DIAL per impostare il valore di Tempo desiderato per il sequencer scelto.

Nota: Quando ci si trova nella pagina principale, è possibile impostare il Tempo del Sequencer 2 pur avendo come selezionato il Sequencer 1. In questo caso, usate la sola manopola DIAL per variare il Tempo del Sequencer 2, e l'accoppiata tasto SHIFT + manopola DIAL per modificare il Tempo del Sequencer 1.

All Songs

Casella di spunta disponibile solo in seguito alla selezione di una traccia di un CD Audio.

Inserendo il segno di spunta all'interno della casella è possibile riprodurre tutte le tracce del CD, partendo da quella correntemente selezionata.

Area Performance/STS

Area del display che indica il nome della Performance o della STS selezionata.



Performance o STS selezionata

Performance o STS selezionata

Indica l'ultima Performance (PERF) o Single Touch Setting (STS) selezionata.

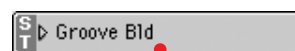
Premete il nome sul display per aprire la finestra Performance Select. In alternativa, utilizzate la sezione PERFORMANCE/SOUND SELECT per effettuare la scelta di una Performance diversa dalla corrente.

Per cambiare invece la STS selezionata, utilizzate i quattro tasti SINGLE TOUCH SETTING collocati al di sotto del display.

Area Style

Mostra lo Style correntemente selezionato. La scelta dello Style può avvenire anche durante la riproduzione della Song, in maniera da consentirne l'uso immediato qualora si passi al modo Style Play.

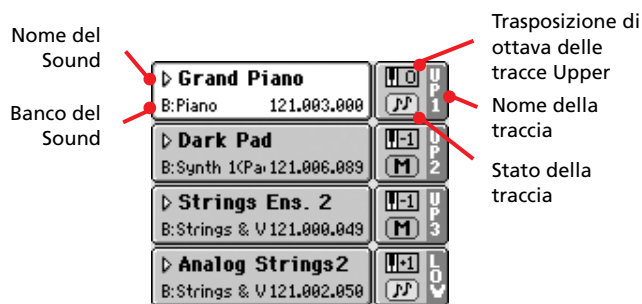
Premete il nome dello Style per accedere alla finestra Style Select. In alternativa, utilizzate la sezione STYLE SELECT sul pannello di controllo. La selezione di uno Style differente permette inoltre di richiamare un diverso set di STS.



Style selezionato

Area tracce Keyboard

Area del display che mostra le tracce Keyboard (tastiera).



Nome del Sound

▶PERF ▶STS^{SB}

Nome del Sound assegnato alla traccia Keyboard.

- Se la traccia è già selezionata (sfondo bianco), premete il nome del Sound per accedere alla finestra Sound Select.
- Se invece la traccia non è selezionata (sfondo scuro), effettuate prima la selezione, e premete quindi il nome del Sound per aprire la finestra Sound Select.

Banco del Sound

▶PERF ▶STS^{SB}

Indica il banco di appartenenza del Sound.

Program Change

▶PERF ▶STS^{SB}

Numero di Program Change. Visualizzabile solo dopo aver abilitato il parametro “Show Program Change number” nel modo operativo Global. (Consultate pagina 252).

Nome della traccia Keyboard

Non modificabile. Nome della traccia corrispondente:

UP1	Traccia Upper 1
UP2	Traccia Upper 2
UP3	Traccia Upper 3
LOW	Traccia Lower

Trasposizione di ottava della traccia Keyboard

▶PERF ▶STS^{SB}

Non modificabile. Valore di trasposizione di ottava della traccia corrispondente. Per modificare il valore di ogni singola traccia

separatamente, selezionate la pagina “Mixer/Tuning: Tuning” del modo operativo Song Play (consultate “Mixer/Tuning: Tuning” a pagina 95 per maggiori dettagli).

E' anche possibile modificare il valore di tutte le tracce Upper contemporaneamente utilizzando i tasti UPPER OCTAVE sul pannello frontale.

Stato della traccia Keyboard

▶PERF ▶STS^{SB}

Indica lo stato di Play/mute della traccia corrente. Premete l'icona per alternare la condizione della traccia.

Nota: Potete salvare queste impostazioni nel Global-Song Play Setup (scegliendo il comando “Write Global-Song Play Setup” dal menu di pagina), per non far cambiare lo stato delle tracce quando si seleziona uno Standard MIDI File diverso. In questo modo, è possibile lasciare una traccia, per esempio quella di basso, sempre in mute, in modo che il bassista possa suonarla dal vivo.

Quanto sopra non è vero, però, quando si manda in riproduzione uno Standard MIDI File creato con uno strumento della serie Korg Pa. Questi file contengono infatti comandi speciali che riprogrammano lo stato di Play/Mute delle tracce.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

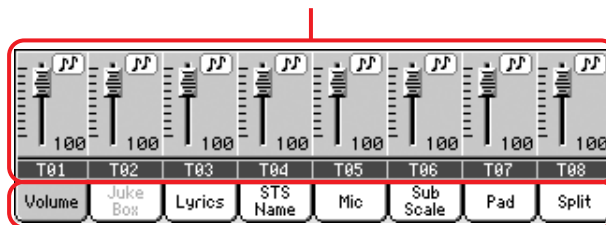


Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Pannelli

La parte bassa della pagina principale contiene diversi pannelli, tutti accessibili mediante la pressione dei corrispondenti tab. Per maggiori informazioni su ciascun pannello, fate riferimento ai paragrafi a partire da pagina 156.

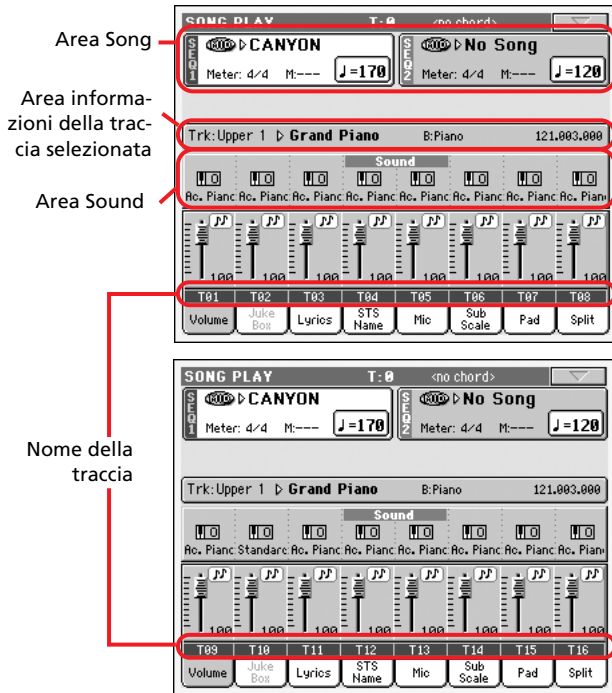
Pannello Volume



Tab

Pagine Tracce Song 1-8 e 9-16

La pressione ripetuta del tasto TRK. SEL. consente la selezione ciclica delle viste Normal, Song Track 1-8 e Song Track 9-16 (in quest'ordine). Quando si seleziona la vista Song Track, la parte alta della pagina principale cambia per mostrare i parametri relativi alle tracce della Song.



Nome della traccia

Indica il nome della traccia selezionata.

Nome del Sound

Mostra il Sound assegnato alla traccia selezionata. Se desiderate cambiare il timbro, premete il nome del Sound sul display per accedere alla finestra Sound Select.

Banco del Sound

Indica il banco di appartenenza del Sound.

Program Change

Numero del Program Change, visualizzabile solo dopo aver abilitato il parametro "Show Program Change number". (Consultate pagina 252).

Area Sound

Area che permette di visualizzare i timbri assegnati alle otto tracce selezionate ed i rispettivi valori di trasposizione di ottava.



Valore di trasposizione di ottava della traccia Song
 Nome del Sound

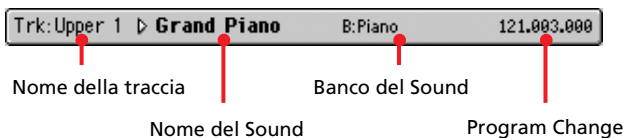
Premete nuovamente il tasto TRK. SEL. per tornare alla vista Normal (tracce Keyboard). (Consultate "Pagina principale" a pagina 151).

Area Song

Ha la stessa funzione già descritta per la vista Normal, anche se la schermata è leggermente diversa.

Area informazioni sulla traccia selezionata

Area del display che consente di visualizzare il Sound assegnato alla traccia selezionata. Le stesse informazioni possono essere desunte nella pagina principale ed in diverse altre pagine di edit.



Nome della traccia
 Nome del Sound
 Banco del Sound
 Program Change

Trasposizione di ottava della traccia Song

Non modificabile. Valore di trasposizione di ottava della traccia corrispondente. Per modificare il valore impostato, selezionate la pagina edit "Mixer/Tuning: Tuning" del modo operativo Song Play (fate riferimento al paragrafo "Mixer/Tuning: Tuning" a pagina 95 per ulteriori dettagli).

Nome del Sound

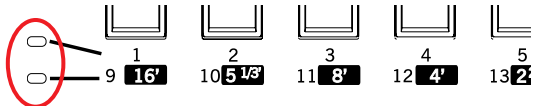
Indica il nome del Sound assegnato alla traccia. Toccate il nome sul display una prima volta per selezionare la traccia (le cui informazioni sono mostrate nell'apposita area dello schermo, vedi sopra). Toccate nuovamente la stessa area per accedere alla finestra Sound Select e scegliere un timbro diverso da quello corrente.

Pannello Volume

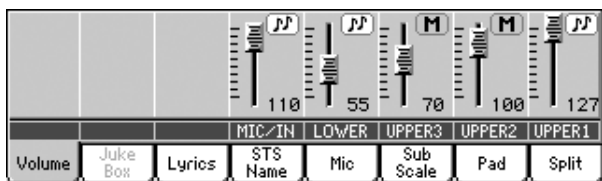
Premete il tab Volume per selezionare il pannello corrispondente, nel quale impostare il volume e stabilire la condizione di Play/Mute di ogni singola traccia.

Utilizzate il tasto TRK. SEL. (TRACK SELECT) per alternare le viste Normal (tracce Keyboard e Mic/In) e Song Track 1-8 / 9-16.

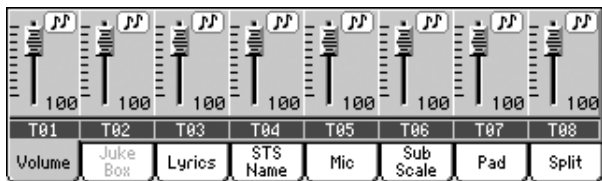
Quando il LED VOLUME al di sopra del tasto SLIDER MODE è acceso, la vista correntemente selezionata è indicata dall'accensione di uno dei due LED accanto ai cursori reali.



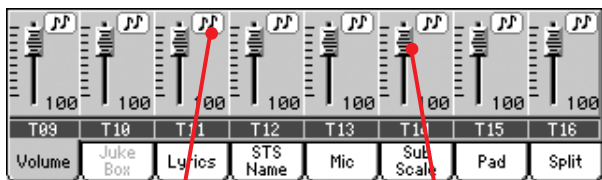
La **vista Normal** mostra i gruppi di tracce Style, i controlli Mic/In e le tracce Keyboard (LED superiore dei cursori acceso):



La **vista Song Tracks 1-8** mostra le singole tracce 1-8 della Song (terzo LED dei cursori acceso):



La **vista Song Tracks 9-16** mostra invece le singole tracce 9-16 della Song (ultimo LED dei cursori acceso):



Icona stato di trac-

Cursore virtuale

Cursori virtuali (volume di traccia)

▶PERF ▶STS^{SB}

I cursori virtuali costituiscono una rappresentazione grafica del volume di ciascuna traccia. Utilizzate i cursori reali per modificare il valore di volume corrispondente (controllate che il LED VOLUME al di sopra del tasto SLIDER MODE risulti acceso, vedi sopra).

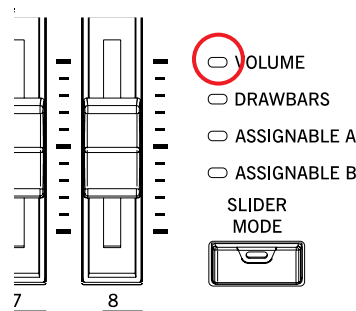
In alternativa, premete l'area traccia sul display per effettuarne la selezione, e quindi utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per impostare il volume secondo necessità.

L'impostazione di volume delle tracce Keyboard può essere salvata su una Performance.

Funzione dei cursori reali

▶PERF ▶STS^{SB} 🔒

Utilizzate il tasto SLIDER MODE per selezionare il modo di funzionamento dei cursori reali. Quando il LED VOLUME è acceso, ciascun cursore reale controlla il volume della traccia corrispondente.



La funzione assegnata può essere salvata su una Performance, per cui la selezione di una Performance diversa da quella corrente può modificare la funzionalità stessa dei cursori.

Icona dello stato di traccia

▶PERF ▶STS^{SB}

Indica lo stato di Play/mute della traccia corrente. Selezionate la traccia, e quindi premete la presente area sul display per impostarne la condizione. Lo stato delle tracce Keyboard può essere salvato su una Performance o una STS.

Vedi "Stato della traccia Keyboard" a pagina 154 per maggiori informazioni.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Nome della traccia

L'indicazione del tipo di traccia è mostrata al di sotto di ciascun cursore virtuale. Usate il tasto TRK. SEL per passare dalla visualizzazione di un gruppo di tracce alla visualizzazione di un altro gruppo.

MIC/IN Ingressi audio. [*]

UPPER1...3 Tracce Upper.

LOWER Traccia Lower.

T01...T16 Tracce Song. [*]

[*] L'impostazione di volume per le presenti tracce non può essere memorizzata.

Pannello Jukebox

Dopo aver assegnato un file Jukebox (JBX) al Sequencer 1, è possibile utilizzare l'elenco mostrato nel presente pannello per navigare tra le Song e quindi, premendo il pulsante Select sul display, selezionare il brano da riprodurre. E' in questo modo possibile scegliere la Song iniziale di un determinato elenco, per poter successivamente selezionare manualmente gli altri brani musicali secondo l'ordine desiderato.

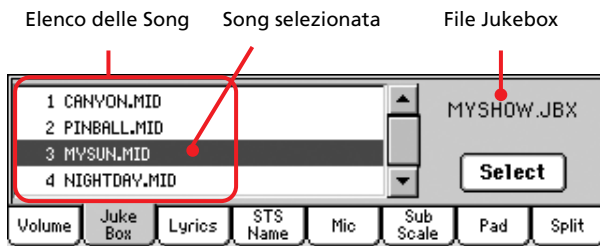
Nota: Il file Jukebox può essere assegnato solo al Sequencer 1.

Nota: Il presente pannello può essere visualizzato solo dopo aver caricato un file Jukebox.

Suggerimento: Per creare o modificare un file Jukebox, selezionate la pagina Jukebox Edit (consultate pagina 164).

Attenzione: Qualora si effettui la cancellazione di una Song correntemente in riproduzione ed appartenente all'elenco Jukebox, il sequencer si fermerà, ed il display mostrerà il messaggio "No Song". In questo caso, selezionate il tab JukeBox per accedere al pannello corrispondente, e selezionate una Song diversa.

In alternativa, selezionate la Song successiva premendo i tasti SHIFT + >>> (FAST FORWARD) della sezione SEQUENCER 1 del pannello frontale, e quindi premete nuovamente il tasto ■▶ (PLAY/STOP) sempre della sezione SEQUENCER 1.



Elenco delle Song

Elenco che permette di visualizzare tutte le Song contenute all'interno del file Jukebox. Nel caso la lunghezza dell'elenco non ne permetta l'inclusione in una singola schermata, usate la barra di scorrimento laterale per scorrere l'elenco dei titoli.

Song selezionata

Nome (o titolo) della Song correntemente in riproduzione. Per scegliere una Song differente, effettuate la selezione dall'elenco e premete il pulsante Select sul display per predisporre la riproduzione.

Pulsante Select

Premete il presente pulsante per selezionare la Song mostrata in video inverso (su sfondo scuro) sul display e per consentirne l'assegnazione al Sequencer 1. Qualora ci sia già in riproduzione una Song, questa sarà interrotta e sostituita dal nuovo brano selezionato.

File Jukebox

Nome del file Jukebox selezionato. Per conoscere la procedura di modifica del file, consultate il paragrafo "Jukebox Editor" a pagina 164.

Controlli di trasporto per il file Jukebox

La selezione di un file Jukebox determina un diverso comportamento dei tasti di trasporto del Sequencer rispetto alle funzioni normali previste per le singole Song.

<< e >>> Premuti singolarmente, i presenti tasti permettono il riavvolgimento (Rewind) e l'avanzamento veloce (Fast Forward).

[SHIFT] Combinandoli invece con la pressione contemporanea del tasto SHIFT, questi permettono la selezione della Song precedente o successiva presente nell'elenco Jukebox.

PAUSE Pone in pausa la Song nella posizione corrente. Premete nuovamente il tasto PAUSE o ■▶ (PLAY/STOP) per riavviare la riproduzione della Song.

■▶ (PLAY/STOP)

Avvia o arresta la riproduzione della Song corrente. Quando si arresta la riproduzione di una Song, il sequencer richiama automaticamente la misura iniziale (1) del brano musicale.

Aperto il pannello Jukebox è possibile selezionare la Song di partenza. Fate riferimento al paragrafo "Pannello Jukebox" appena descritto.

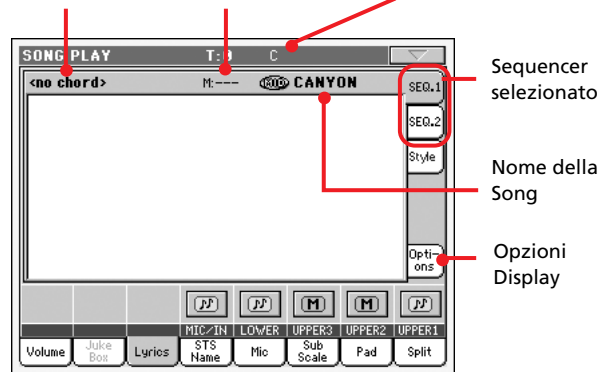
Pannello Lyrics (Testi)

Il presente pannello rende possibile la lettura dei testi e le sigle degli accordi (con notazione anglosassone) inclusi in una Song, o caricati come file di testo con la Song. È possibile visualizzare i seguenti tipi di Lyrics:

- Lyrics incluse negli Standard MIDI File
- Lyrics incluse nei file Karaoke™
- Lyrics incluse nei file MP3 (in formato ID3 – vedi www.id3.org)
- Lyrics caricate come file ".TXT" insieme ad uno Standard MIDI File, un file Karaoke™ o un file MP3 (vedi più avanti "File di testo caricati con gli Standard MIDI File ed i file MP3")

I testi potranno essere visualizzati solo nel caso in cui essi siano in un formato standard compatibile tale da poter essere compreso dal Pa1X.

Accordi della Song Misura corrente Accordo riconosciuto



I testi scorrono sul display durante la riproduzione della Song. Al di sopra di questi, ed in sincronia con la musica, sono indicate le sigle degli accordi (sempre se inclusi nel file ed in base all'impostazione del parametro "Show Chords" del tab Options). Le parole del testo corrispondenti alla posizione corrente della Song sono evidenziate per facilitarne la lettura.

Accordi della Song

Area del display che mostra gli accordi contenuti nel midifile (sempre se presenti). La lettura degli accordi potrebbe risultare più agevole in questo modo rispetto a quella fornita insieme al testo della Song.

Misura corrente

Misura corrente della Song.

Accordo riconosciuto

Parametro che indica gli accordi suonati sulla tastiera e rilevati dal modulo di riconoscimento del Pa1X.

Sequencer selezionato (SEQ 1/SEQ 2)

Tab laterali che consentono la selezione del sequencer da impegnare per la lettura della Song.

Nota: È possibile selezionare il Sequencer 2 nella pagina principale del modo operativo Song Play, ed il Sequencer 1 nella pagina Lyrics (o viceversa). Così facendo, è possibile visualizzare i testi di una Song su un monitor esterno, ed allo stesso tempo impegnare il secondo sequencer per effettuare le operazioni di editing desiderate.

Titolo della Song

Indica il titolo della Song assegnata al sequencer selezionato. Utilizzate i tab SEQ 1 e SEQ 2 per scegliere il sequencer da impegnare per la lettura della Song.

Tempo

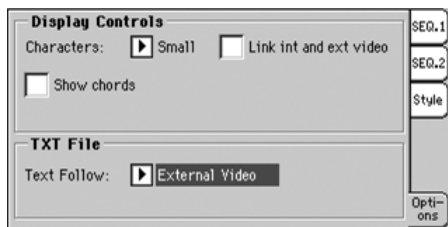
Tempo della Song. Selezionate il parametro ed usate i controlli TEMPO/VALUE per impostare il valore desiderato.

Misura corrente

Numero di misura correntemente in riproduzione.

Opzioni Display

Premete il presente tab per accedere al pannello Options, nel quale impostare le diverse opzioni di visualizzazione (vedi in basso).



Controlli Display

Utilizzate i seguenti parametri per specificare il modo di visualizzazione dei testi sul display.

Characters

► GBL^{Sng}

Grandezza dei caratteri. Permette la scelta tra caratteri piccoli e grandi.

Link int and ext video

► GBL^{Sng}

Questo parametro permette, una volta inserito il segno di spunta nella casella, di applicare le impostazioni del display del Pa1X ad un monitor esterno.

Show chords

► GBL^{Sng}

Casella di spunta che, una volta abilitata, permette di visualizzare (al di sopra del testo) le sigle degli accordi – a condizione che il file MIDI ne sia fornito.

TXT File

Text Follow

Quando si collega un file di testo “.TXT” ad una Song, lo scorrimento del testo avviene mediante i comandi assegnabili Text Down e Text Up. A differenza di quanto accade quando si leggono gli eventi di Lyrics contenuti negli Standard MIDI File, in questo caso non si ha lo scorrimento automatico, che farebbe apparire il verso corrente allo stesso tempo nella prima riga del display incorporato e del monitor esterno.

Di conseguenza, il testo visualizzato nel display incorporato e nel monitor esterno potrebbe iniziare da un verso differente. Questo parametro permette di decidere se si deve avere il perfetto allineamento nel display interno o nel monitor esterno.

Int. Video Quando si preme il controllo corrispondente al comando Text Down, la prima riga della pagina di testo selezionata appare come prima riga del display incorporato. Il monitor esterno potrebbe non essere perfettamente allineato. Scegliete questa opzione se state leggendo il testo dal display incorporato.

Ext. Video Quando si preme il controllo corrispondente al comando Text Down, la prima riga della pagina di testo selezionata appare come prima riga del monitor esterno. Il display incorporato potrebbe non essere perfettamente allineato. Scegliete questa opzione se il pubblico sta leggendo il testo dal monitor esterno.

Nota: Quando questa opzione è selezionata le barre di scorrimento del testo scompaiono dal display incorporato.

File di testo caricati con gli Standard MIDI File ed i file MP3

I file di testo con estensione “.TXT” che hanno lo stesso nome degli Standard MIDI File o MP3 (“.MID” e “.MP3”) oggetto d’importazione e presenti sullo stesso livello di directory sono automaticamente caricati insieme a questi. I testi possono essere in seguito visualizzati nella pagina Lyrics.

Esempio: il file “MYSONG.TXT” presente sulla stessa directory del file “MYSONG.MID” o “MYSONG.MP3” viene caricato automaticamente insieme al rispettivo file con estensione “.MID” o “.MP3”.

Da notare tuttavia che, contrariamente a quanto previsto per i testi normalmente incorporati nei file SMF o MP3, non sarà possibile far scorrere le parole insieme al brano musicale. In questo caso dovrete necessariamente utilizzare uno switch a pedale (al quale avrete preventivamente assegnato la funzione Text Page Up o Text Page Down) per passare - rispettivamente - alla pagina precedente o successiva del file di testo.

Nota: Ai file di testo “.TXT” caricati insieme alla Song è accordata la priorità di visualizzazione rispetto ai testi normalmente inclusi nei file con estensione “.MID” o “.MP3”.

Pannello STS Name

Pannello che permette di controllare i nomi delle quattro STS disponibili. Consultate il paragrafo “Pannello STS Name” a pagina 91 per maggiori informazioni.

Pannello Mic

Pannello che consente di effettuare l'impostazione dei parametri relativi all'ingresso microfonico. Consultate il paragrafo “Pannello Mic” a pagina 91 per ulteriori dettagli.

Pannello Sub-Scale

Pannello che permette la selezione della scala secondaria per le tracce Keyboard. Fate riferimento al paragrafo “Mixer/Tuning: Sub Scale” a pagina 96 per maggiori informazioni.

Pannello Pad

Consente di verificare i suoni o le sequenze assegnati ai quattro Pad. Consultate il paragrafo “Pannello Pad” a pagina 92 per ulteriori spiegazioni.

Pannello Split

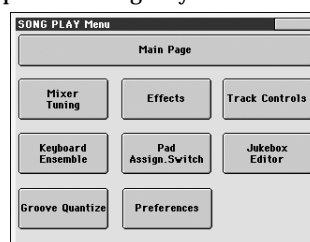
Pannello che permette di modificare il punto di split per le tracce Keyboard. Consultate il paragrafo “Pannello Split” a pagina 93.

Menu Edit

Da una qualsiasi pagina, premete il tasto MENU per aprire il menu edit del modo operativo Song Play, il quale consente l'accesso alle diverse sezioni di editing relative al sequencer selezionato (consultate “Area Song” a pagina 155).

Una volta selezionato il menu, scegliete la sezione di edit desiderata, oppure premete il tasto EXIT o SONG PLAY per uscire senza effettuare alcuna operazione.

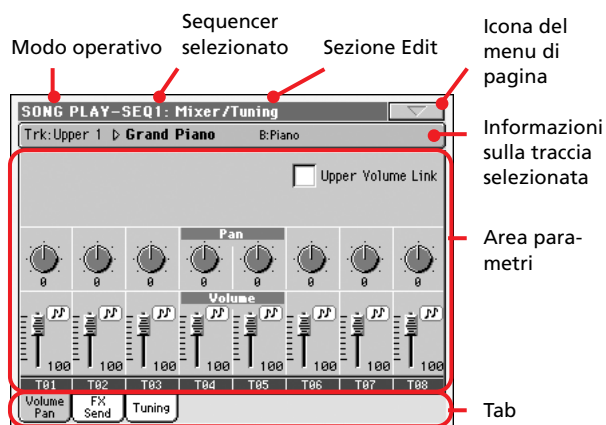
Quando ci si trova in una delle pagine edit, la pressione del tasto EXIT o SONG PLAY determinerà il ritorno alla pagina principale del modo operativo Song Play.



Ciascuna voce del menu corrisponde ad una sezione di edit, a sua volta suddivisa in altre pagine di edit cui è possibile accedere mediante la pressione del rispettivo tab indicata nella parte bassa del display.

Struttura della pagina di Edit

Tutte le pagine di edit sono caratterizzate da una serie di elementi comuni.



Modo operativo

Segnala che lo strumento è in modo operativo Song Play.

Sequencer selezionato

La selezione della pagina edit dovrebbe essere preceduta dalla scelta di uno dei sequencer, mediante l'area Song della pagina principale (consultate il paragrafo “Alternare la selezione dei due sequencer durante le operazioni di editing” nella colonna a fianco).

Sezione Edit

Identifica la sezione di edit correntemente selezionata mediante la pressione di una delle voci presenti nel menu edit (fate riferimento a “Menu Edit” in questa stessa pagina).

Icona del menu di pagina

Premete l'icona per aprire il menu di pagina (consultate “Menu di pagina” a pagina 168).

Area parametri

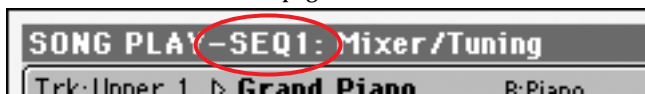
Ciascuna pagina è provvista di diversi parametri, a cui è possibile accedere mediante la selezione di uno dei tab. Per informazioni più dettagliate sui vari tipi di parametro disponibili, consultate i paragrafi a partire da pagina 160.

Tab

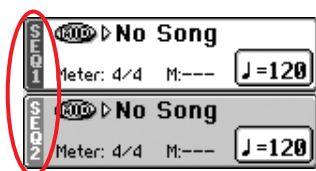
Tab che consentono l'accesso alle diverse sottopagine di edit relative alla sezione edit correntemente selezionata.

Alternare la selezione dei due sequencer durante le operazioni di editing

L'accesso al modo Edit consente la modifica dei parametri del sequencer selezionato. Il sequencer oggetto di editing è sempre indicato sull'intestazione di pagina.



Per selezionare un sequencer, accedete alla pagina principale del modo operativo Song Play, ed effettuate la scelta del sequencer sul quale desiderate compiere le operazioni di editing. In questo caso, il sequencer scelto sarà contraddistinto da un sfondo bianco.



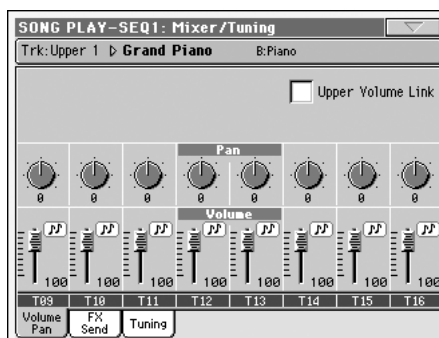
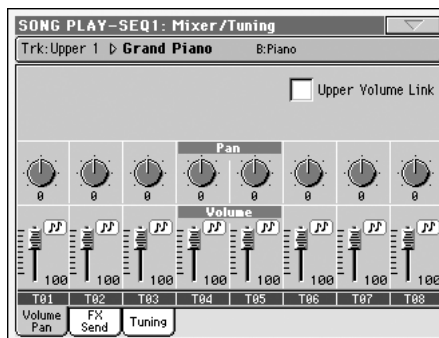
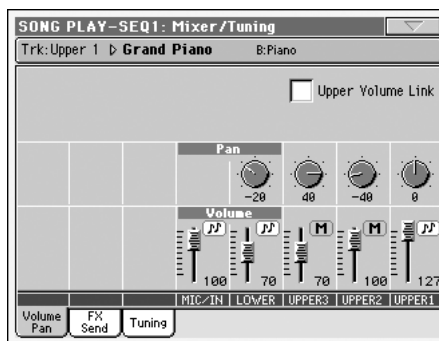
Mixer/Tuning: Volume/Pan

Pagina che consente l'impostazione del volume e del pan per ognuna delle tracce Keyboard o Song.

Nota: I parametri della Song non possono essere salvati insieme alla Performance o alla STS.

Nota: La selezione di una Song diversa da quella corrente potrebbe resettare lo stato di Mute delle tracce.

Utilizzate il tasto TRK. SEL. per alternare le tracce Keyboard a quelle Song e viceversa.



Upper Volume Link

►GBL^{Sty}

Parametro che consente di specificare se le variazioni di volume apportate ad una delle tracce Upper debbano ripercuotersi proporzionalmente anche sulle altre tracce Upper, in maniera da conservare un certo bilanciamento tra i suoni.

Per salvare lo stato del parametro, selezionate il modo operativo Style Play, quindi scegliete il comando Write Global-Style Play Setup dal menu di pagina (consultate “Finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup” a pagina 169).

Nota: Il parametro è identico a quello della pagina “Preferences: Global Setup” del modo operativo Style Play (pagina 106).

- On Permette, alla variazione di volume di una traccia Upper, la modifica anche del volume delle altre tracce Upper in modo proporzionale.
- Off Impostazione che impedisce, nel momento in cui si modifica il volume di una traccia Upper, alcuna variazione di volume delle altre tracce Upper.

Pan

►PERF ►STS^{SB}

Parametro che stabilisce la posizione del suono nel panorama stereo.

- 64...-1 Sposta il suono verso il canale sinistro.

- 0 Colloca il suono al centro del panorama stereo.
 - +1...+63 Sposta il suono verso il canale destro.
 - Off Impostazione che impedisce, quando lo stato di uscita della traccia corrisponde a Left&Right (impostazione standard), l'invio del suono diretto (non processato) all'uscita audio; in questo caso, l'unico segnale inviato all'uscita corrisponderà a quello elaborato dagli effetti.
- Nel caso in cui la traccia sia stata ruotata ad un'uscita separata, il suono elaborato non sarà inviato ad alcuna uscita audio.
- Per specificare il routing di uscita per ciascuna traccia, consultate pagina 257.



Volume ▶PERF ▶STS^{SB}

Volume della traccia. Vedi "Stato della traccia Keyboard" a pagina 154 per maggiori informazioni.

- 0...127 Valore MIDI del volume della traccia.

Icona Play/Mute ▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

Indica la condizione di Play/Mute della traccia.

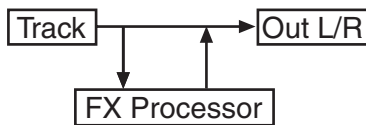
-  Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.
-  Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Mixer/Tuning: FX Send

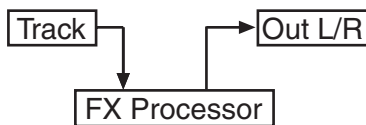
Pagina che permette di impostare il livello di mandata del segnale diretto (dry) di ciascuna traccia ai quattro processori di effetti interni.

Note: I parametri di una Song non possono essere salvati su una Performance o una STS.

I processori del Pa1X sono connessi in parallelo, per cui siete liberi di decidere che percentuale d'incidenza utilizzare per elaborare il suono diretto:



Nel caso in cui non desideraste inviare all'uscita audio il segnale diretto della traccia ma solo quello elaborato dal processore (per esempio quando utilizzate gli effetti "insert" come il Rotary, Distortion, EQ...), impostate il Pan su Off (vedi "Pan" sopra):



Il modo operativo Song Play consente l'uso di tutti e quattro i processori di effetti interni, i quali dovrebbero essere sfruttati nel seguente modo:

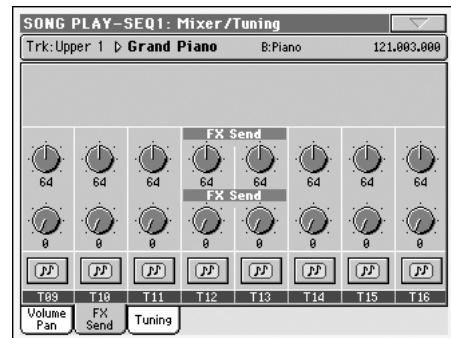
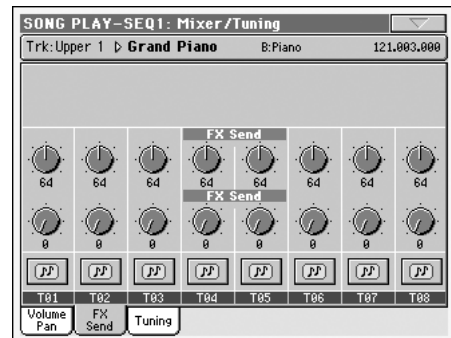
- FX A Effetti di ambiente (riverberi) per i Sequencer 1 e 2.

- FX B Effetti di modulazione per i Sequencer 1 e 2.
- FX C Effetti di ambiente (riverberi) per le tracce Keyboard.
- FX D Effetti di modulazione per le tracce Keyboard.

In base allo stato del parametro "Seq.2 FX Mode", il Sequencer 2 potrebbe essere costretto ad utilizzare solo la coppia di processori C/D (consultate pagina 168).

Il modo Sequencer permette tuttavia di creare le Song sfruttando tutti e quattro i processori interni (vedi "Effects: FX Select" a pagina 162).

Utilizzate il tasto TRK. SEL. per alternare le tracce Keyboard a quelle della Song e viceversa.



Nota: Quando si arresta e poi si riavvia la Song, oppure si seleziona una Song diversa da quella corrente, lo strumento resetta le impostazioni delle tracce in base alla Song di default. E' tuttavia possibile porre in pausa la Song, modificare gli effetti ed uscire dalla pausa riavviando la Song. Per poter conservare tutte le modifiche apportate agli effetti è suggeribile usare il modo Sequencer.

Send level (A...D) ▶PERF ▶STS^{SB}

- 0...127 Indica il livello del segnale diretto (dry) della traccia da inviare al processore di effetti.

Icona Play/Mute

▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

Indica la condizione di Play/Mute della traccia. Vedi “Stato della traccia Keyboard” a pagina 154 per maggiori informazioni.



Stato Play. Consente l’ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l’ascolto della traccia.

Mixer/Tuning: Tuning

Consente l’impostazione dei parametri relativi all’intonazione. Consultate “Mixer/Tuning: Tuning” a pagina 95 per ulteriori dettagli.

Parametri

▶PERF ▶STS^{SB}

Nota: I valori modificati nella presente pagina per le tracce della Song non possono essere salvati, dato che ne è previsto l’uso solo per l’esecuzione strumentale in tempo reale.

Mixer/Tuning: Sub Scale

Pagina che permette la selezione di una scala alternativa per le tracce Keyboard. Consultate “Mixer/Tuning: Sub Scale” a pagina 96 per maggiori informazioni.

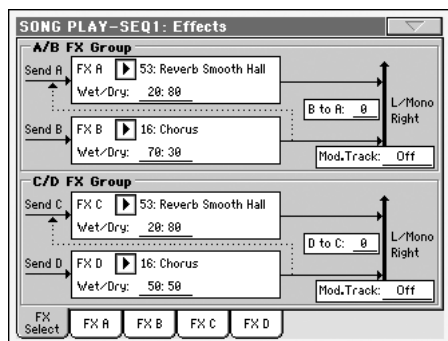
Parametri

▶PERF ▶STS^{SB}

Nota: I valori modificati nella presente pagina per le tracce della Song non possono essere salvati, dato che ne è previsto l’uso solo per l’esecuzione strumentale in tempo reale.

Effects: FX Select

Pagina che consente la selezione degli effetti da assegnare ai quattro processori interni (A-D).



Nota: Quando si arresta e poi si riavvia la Song, oppure si seleziona una Song diversa da quella corrente, lo strumento resetta gli effetti in base alle impostazioni di default. E’ comunque possibile fermare la Song, cambiare gli effetti e riavviare nuovamente la Song. Per poter conservare tutte le modifiche apportate agli effetti è suggeribile quindi utilizzare il modo Sequencer.

FX A...D

▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

Indicano gli effetti assegnati al processore corrispondente. Generalmente, per i processori A e C dovrebbero essere selezionati effetti di ambiente (riverbero etc.), mentre B e D sono più indicati per gli effetti di modulazione (chorus, flanger, delay...). Per conoscere l’elenco completo degli effetti disponibili, consultate il capitolo “Effetti” a pagina 346.

Wet/Dry

▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

Parametro che determina il mix tra il suono elaborato dall’effetto (Wet) e quello diretto (Dry).

Dry Solo suono diretto.

Wet Solo suono elaborato.

nn:nn Percentuale del segnale Wet/Dry.

B to A, D to C

▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

Indica la quantità di segnale in uscita dal processore B da inviare all’ingresso del processore A, oppure la quantità di segnale in uscita dal processore D da ruotare all’ingresso del processore C.

Mod.Track (Modulating Track)

▶PERF ▶GBL^{Sng}

Traccia sorgente incaricata di modulare i messaggi MIDI. I parametri degli effetti possono essere modulati con la ricezione di un messaggio MIDI generato da un controller fisico o una traccia della Song.

Gli effetti nel modo operativo Song Play

Il Pa1X è provvisto di quattro processori di effetti, o DSP (Digital Signal Processor), capaci di elaborare le tracce MIDI. Il modo operativo Song Play permette l’uso di due o quattro effetti simultaneamente, in base al tipo di file MIDI oggetto di lettura.

I processori A e B sono generalmente riservati ai due sequencer, mentre quelli C e D sono riservati alle tracce Keyboard ed ai Pad.

L’assegnazione di ciascun paio di processori ai sequencer dipende anche dallo stato del parametro “Seq.2 FX Mode” (pagina 168).

Il modo Sequencer permette tuttavia di creare Song sfruttando tutti e quattro i processori interni.

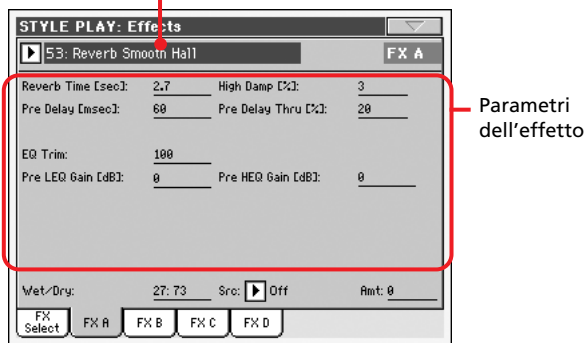
- Una Song creata sul Pa1X (in modo Sequencer) permette l’uso di tutti e quattro i processori (per la scelta in genere di due effetti di ambiente + due effetti di modulazione); ad ogni singola traccia è possibile attribuire le coppie A/B o C/D.
- Per gli Standard MIDI File o i file Karaoke™ è possibile usare solo due processori (di solito per la selezione di un effetto di ambiente + un effetto di modulazione), per permettere di sfruttare i due processori rimasti ai fini dell’elaborazione delle tracce Realtime (tastiera).
- Quando si utilizzano entrambi i sequencer, ed il parametro “Seq.2 FX Mode” è impostato sul modo “AB” (pagina 168), i sequencer possono utilizzare solo la coppia A/B, mentre la coppia C/D è riservata alle tracce Keyboard.
- Quando si usano entrambi i sequencer, ed il parametro “Seq.2 FX Mode” è impostato sul modo “CD” (pagina 168), il Sequencer 1 utilizza la coppia A/B, mentre

il Sequencer 2 sfrutta la coppia C/D, condividendo quest'ultima con le tracce Keyboard.

Effects: FX A...D

Pagine contenenti i parametri degli effetti assegnati ai quattro processori interni. La figura in basso mostra come esempio la pagina del processore FX A, a cui è stato assegnato l'effetto Reverb Smooth Hall.

Effetto selezionato



Parametri dell'effetto

Effetto selezionato

▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

Area del display dove è possibile scorrere un menu a scomparsa (o pop-up) per la selezione dell'effetto desiderato. Equivale ai parametri "FX A...D" visti nella pagina "Effects: FX Select" già descritta.

Parametri dell'effetto

▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

I parametri differiscono in base al tipo di effetto selezionato. Consultate il capitolo "Effetti" a pagina 346 per conoscere l'elenco completo degli effetti disponibili.

Wet/Dry

▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

Parametro che determina il mix tra il segnale elaborato dagli effetti (Wet) e quello diretto (Dry). E' identico al parametro "Wet/Dry" relativo alla pagina "Effects: FX Select" (vedi sopra).

Src (Source)

▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

Sorgente di modulazione. Per selezionare la traccia incaricata di generare il presente tipo di controllo, fate riferimento ai parametri di "Mod.Track (Modulating Track)" del paragrafo "Effects: FX Select" appena descritto. Per conoscere l'elenco completo delle sorgenti di modulazione disponibili, consultate il capitolo "Effetti" a pagina 346.

Track Controls: Mode

Parametri che permettono l'impostazione degli stato Internal/External e Poly/Mono per le tracce della Song. Consultate il paragrafo "Track Controls: Mode" a pagina 98.

Parametri

▶PERF ▶STS^{SB} ▶GBL^{Sng}

Nota: I presenti parametri possono essere salvati in ambiente Global-Song Play Setup, selezionando il comando Write Global-Song Play Setup dal menu di pagina.

Track Controls: Drum Volume

Parametri che permettono l'impostazione del volume per ciascuna percussione di un determinato gruppo strumentale. Consultate il paragrafo "Track Controls: Drum Volume" a pagina 163.

Parametri

▶PERF ▶STS^{SB}

Nota: I valori modificati nella presente pagina per le tracce della Song non possono essere salvati, dato che ne è previsto l'uso solo per l'esecuzione strumentale in tempo reale.

Track Controls: Easy Edit

Parametri che permettono la regolazione "fine" dei suoni assegnati alle tracce. Consultate "Track Controls: Easy Edit" a pagina 99.

Parametri

▶PERF ▶STS^{SB}

Nota: I valori modificati nella presente pagina per le tracce della Song non possono essere salvati, dato che ne è previsto l'uso solo per l'esecuzione strumentale in tempo reale.

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Pagina che consente l'impostazione dei diversi parametri appartenenti alle tracce Keyboard. Fate riferimento a "Keyboard/Ensemble: Keyboard Control" a pagina 100.

Parametri

▶PERF ▶STS^{SB}

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Pagina che permette la selezione dell'intervallo di note e di velocity per le tracce Keyboard. Consultate il paragrafo "Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range" a pagina 101.

Parametri ▶PERF ▶STS^{SB}

Keyboard/Ensemble: Ensemble

Fate riferimento a "Keyboard/Ensemble: Ensemble" a pagina 101.

Parametri ▶PERF ▶STS^{SB}

Pad/Switch: Pad

Consultate il paragrafo "Pad/Switch: Pad" a pagina 103.

Parametri ▶PERF ▶STS^{SB}

Pad/Switch: Assignable Switch

Consultate "Pad/Switch: Assignable Switch" a pagina 104.

Parametri ▶PERF ▶STS^{SB}

Jukebox Editor

La funzione Jukebox consente la riproduzione di un elenco di Song (fino ad un massimo di 127), nell'ordine desiderato e con la semplice pressione di un pulsante. Il file Jukebox può essere assegnato al solo Sequencer 1, dopo averlo selezionato nella pagina Song Select allo stesso modo di come avviene per le Song normali (fate riferimento al paragrafo "Pannello Jukebox" a pagina 156).



La presente pagina consente la creazione, l'editing ed il salvataggio del file Jukebox. Ciascun elenco può contenere Standard MIDI File, file Karaoke™ e file MP3. (Nota: i file MP3 possono

essere utilizzati solo dopo aver installato la scheda opzionale EXBP-MP3).

Se il file Jukebox risulta già selezionato per il Sequencer, l'accesso alla presente pagina permette da subito di iniziare le operazioni di editing. In caso contrario, la pagina si presenterà come un elenco vuoto con nessun file presente.

Per creare un nuovo file Jukebox, premete il pulsante Del All per rimuovere tutte le Song dall'elenco corrente. Inserite quindi le nuove Song, premete il pulsante Save ed infine assegnate il nome desiderato al file prima di confermare l'operazione di scrittura del nuovo file sul disco.

Move Up/Down (Su/Giù)

Pulsanti che permettono di spostare la voce selezionata all'interno dell'elenco Jukebox.

Add

Consente di inserire una Song alla fine dell'elenco Jukebox corrente. Ogni file Jukebox può contenere fino a 127 Song.

Nota: Un elenco Jukebox può includere solo le Song contenute nella stessa cartella.

Suggerimento: Invece di caricare una singola Song, è possibile selezionare un file Jukebox, ed inserire l'intero contenuto nell'elenco Jukebox corrente.

Insert

Pulsante che consente di inserire una Song nella posizione corrente (per esempio tra la voce selezionata e quella precedente). L'inserimento determina lo spostamento e la rinumerazione in avanti (di un'unità) di tutte le Song successive. Ogni elenco Jukebox può contenere al massimo 127 Song.

Nota: Un elenco Jukebox può includere solo le Song contenute nella stessa cartella.

Suggerimento: Invece di caricare una singola Song, è possibile selezionare un file Jukebox, ed inserire l'intero contenuto nell'elenco Jukebox corrente.

Delete

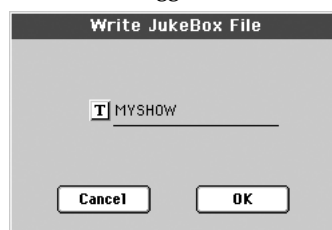
Pulsante che permette la cancellazione della Song selezionata dall'elenco.

Del All

Pulsante che consente la cancellazione di tutte le Song dall'elenco Jukebox corrente.

Save

Pulsante che consente di effettuare il salvataggio del file Jukebox sul disco. Premete il pulsante per aprire la finestra di dialogo Save Jukebox File, modificate il nome del file secondo necessità ed infine effettuate il salvataggio su disco.



Premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit e modificare il nome.

Nel caso in cui stiate modificando un elenco esistente del quale però non volete variare il nome, l'operazione di salvataggio sarà effettuata in sovrascrittura. La modifica del nome determinerà invece la creazione di un nuovo file sul disco.

Il salvataggio di un nuovo file comporta l'assegnazione automatica del nome "NEWNAME.JBX". Usate la finestra di testo per modificare il nome secondo le vostre esigenze.

Nota: Il file ".JBX" può essere salvato solo nella stessa cartella dei file Song inclusi nell'elenco.

Groove Quantize

Al Sequencer 1 è possibile applicare un tipo di "quantizzazione del groove", che rappresenta un metodo valido per rendere il pattern musicale più interessante mediante lo spostamento delle note verso l'asse più vicino di una particolare "griglia". Provate a sperimentare la soluzione più adatta alle vostre esigenze: le diverse soluzioni possono rivelarsi una fonte d'ispirazione notevole.

Per abilitare il groove quantize, è possibile usare sia il comando della presente pagina, sia il comando Groove Quantize Enable del menu di pagina.



Nota: I parametri Groove Quantize non possono essere salvati, dato che ne è previsto l'uso solo per l'esecuzione in tempo reale.

Enable

Abilita/disabilita la quantizzazione. L'impostazione è sempre Off (disabilitata) quando si accende lo strumento o si seleziona una Song diversa da quella corrente.

Suggerimento: L'impostazione del Groove Quantize può essere effettuata anche selezionando il comando "Groove Quantize Enable" dal menu di pagina.

Note Start

Abilita/disabilita la quantizzazione dell'evento di Note On (cioè della parte iniziale della nota).

Note Duration

Abilita/disabilita la quantizzazione dell'evento di Note Off (cioè della durata della nota).

Resolution

Risoluzione di massima della griglia di quantizzazione. Il parametro rappresenta il valore di quantizzazione principale, modificabile nei dettagli utilizzando i parametri Acc, Swing e Window.

♩ (1/32) ... ♪ (1/4)

Risoluzione della griglia in valori musicali (un "3" dopo il valore indica un "terzinato"). Scegliendo per es. 1/8, tutte le note sono spostate

sull'intervallo di ottava di nota più vicino. Lo stesso dicasi per il valore 1/4 etc.



Accuracy

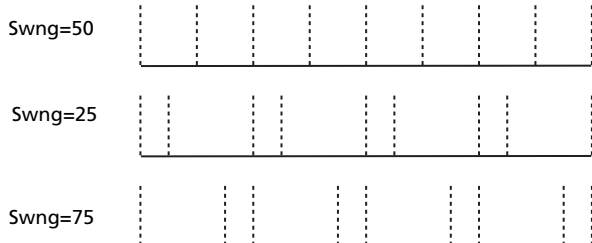
Percentuale di precisione della quantizzazione. Con un valore di Acc=50, e la nota distante 20 tic dalla griglia principale, lo spostamento sarà pari a soli 10 tic (1 tic = unità minima di misura).

- 0 Accuracy disabilitata. La quantizzazione non è eseguita.
- 100 Precisione massima. La nota è spostata in base al valore di quantizzazione specificato.

Swing

Asimmetria della quantizzazione, che permette di spostare gli assi della griglia in base al valore specificato.

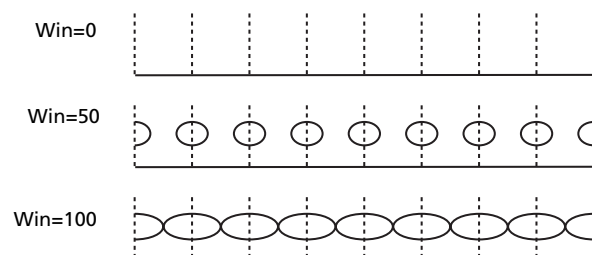
- 0 Gli assi pari sono spostati completamente verso quelli dispari che li precedono (es.: il 2 sull'1).
- 50 Gli assi sono perfettamente equidistanti.
- 100 Gli assi pari sono spostati completamente su quelli dispari che seguono (es.: il 2 sul 3).



Window

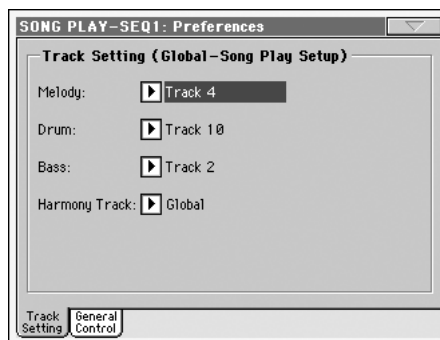
Area d'intervento della quantizzazione intorno a ciascun asse della griglia.

- 0 La finestra di quantizzazione corrisponde all'asse. Nessuna quantizzazione effettuata.
- 100 La finestra di quantizzazione si estende fino alla finestra successiva; tutti gli eventi sono quantizzati.



Preferences: Track Settings

Pagina che permette l'impostazione di vari parametri generali relativi alle tracce della Song.



Nota: Le presenti impostazioni sono memorizzate nell'area Song Play Setup del file Global (insieme con tutti gli altri parametri contraddistinti nel manuale dal simbolo ►GBLSng). Dopo aver effettuato le modifiche desiderate, selezionate il comando Write Global-Song Play Setup dal menu di pagina per eseguire il salvataggio in ambiente Global.

Melody

►GBLSng

Parametro che permette la selezione della traccia Melody della Song. La traccia può essere posta in Mute utilizzando la funzione assegnabile "Melody Mute" (consultate "Song-Melody Mute" a pagina 394).

Drum

►GBLSng

Determina la selezione della traccia Drum della Song. La traccia è lasciata in condizione Play (insieme alla traccia Bass) quando si seleziona la funzione "Drum&Bass" (consultate "Song-Drum&Bass Mode" a pagina 394).

Bass

►GBLSng

Stabilisce la selezione della traccia Bass della Song. La traccia è lasciata in condizione Play (insieme alla traccia Drum) quando si seleziona la funzione "Drum&Bass" (consultate pagina 394).

Harmony Track

►GBLSng

Consente la selezione della traccia dalla quale il Voice Processor preleva le note degli accordi per eseguire l'armonizzazione (insieme ai messaggi di Program Change).

Off Nessuna traccia selezionata per l'invio delle note al modulo Harmony del Voice Processor. Permette la ricezione delle note dalla porta MIDI IN.

Seq.1-Track 1...16

Le note degli accordi sono trasmesse da una delle tracce del Sequencer 1.

Seq.2-Track 1...16

Le note degli accordi sono trasmesse da una delle tracce del Sequencer 2.

Seq.1+2 Track 1...16

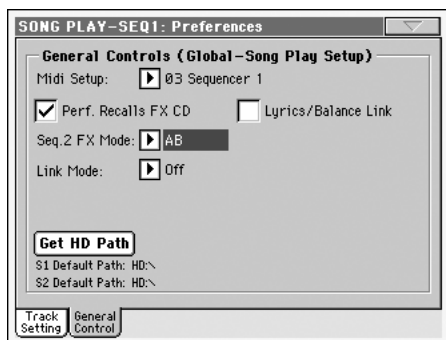
Le note degli accordi sono trasmesse dalla traccia con lo stesso nome assegnata ai Sequencer 1 e 2.

Attenzione: La generazione simultanea di note da parte di entrambi i sequencer causa l'invio delle stesse al modulo Harmony del Voice Processor. Le note di entrambi i sequencer sono trasmesse anche qualora il cursore BALANCE risulti spostato completamente a sinistra o a destra, per cui ciò potrebbe creare effetti indesiderati.

Global Gli accordi trasmessi appartengono alle note assegnate all'area Chord Scanning della tastiera.

Preferences: General Control

Pagina che permette l'impostazione di vari parametri generali.



Nota: Le presenti impostazioni sono memorizzate nell'area Song Play Setup del file Global (insieme a tutti gli altri parametri contraddistinti nel manuale dal simbolo ►GBLSng). Dopo aver effettuato le modifiche desiderate, selezionate il comando Write Global-Song Play Setup dal menu di pagina per eseguire il salvataggio in ambiente Global.

Midi Setup ►GBLSng

Parametro che permette la configurazione automatica dei canali MIDI per il modo Song Play mediante la selezione di un MIDI Setup. Consultate "MIDI" a pagina 298 per maggiori informazioni sull'utilizzo dei MIDI Setup.

Nota: Per richiamare automaticamente un MIDI Setup all'accesso del modo operativo Song Play, selezionate il comando Write Global-Song Play Setup dal menu di pagina.

Per informazioni dettagliate sulle impostazioni dei MIDI Setup, fate riferimento a "MIDI Setup" a pagina 345.

Nota: Dopo aver scelto un MIDI Setup, è possibile accedere al modo Global ed applicare tutte le variazioni desiderate, le quali possono poi essere salvate su un MIDI Setup (restando in ambiente Global) mediante il comando Write Global-Midi Setup dal menu di pagina. Tutti i MIDI Setup sono modificabili.

Suggerimento: Per ripristinare i MIDI Setup originali, caricate nuovamente i dati originali (scaricabili dal sito www.korgpa.com).

Performance recalls FX CD ►GBLSng

Consente la selezione del modo effetti per la Performance.

- Off La Performance scelta non richiama alcun effetto.
- On La Performance selezionata richiama la coppia di effetti C/D.

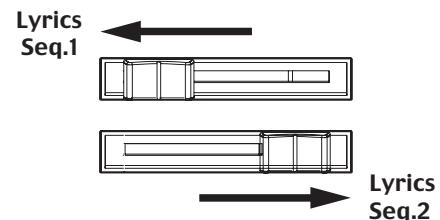
Nota: Quando il presente parametro ed "Seq.2 FX Mode" sono entrambi impostati sulla coppia di effetti C/D, il Sequencer 2 condivide i suoi effetti con le tracce Keyboard. Per tale motivo, gli effetti possono cambiare nel momento in cui selezionate una Song per il Sequencer 2 o una Performance.

Lyrics/Balance Link ►GBLSng

Parametro che vi permette di utilizzare il cursore BALANCE per scegliere il Sequencer per il quale desiderate visualizzare i testi sul display integrato del Pa1X o sul monitor esterno (a condizione che abbiate installato la scheda video opzionale VIF-3).

Off L'uso del cursore BALANCE determina soltanto la selezione/cross-fade delle Song. Il testo mostrato apparterrà sempre a quello del Sequencer originariamente selezionato.

On Spostando il cursore BALANCE completamente a sinistra o a destra è possibile riprodurre la Song assegnata al Sequencer corrispondente, ed in più visualizzarne il testo sul display integrato o sul monitor esterno.



Link Mode ►GBLSng

Parametro che permette di stabilire se i due Sequencer interni debbano usare lo stesso Tempo (vedi opzioni Link) oppure due valori diversi (Off).

Nota: Per avviare simultaneamente i due Sequencer, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto ► (PLAY/STOP) di uno dei due Sequencer.

Off Impostazione che consente a ciascun Sequencer di utilizzare il proprio valore di Tempo.

Measure Valore di Tempo condiviso dai due Sequencer. L'impostazione consente di ignorare gli eventi di Tempo contenuti nelle Song. Regolate il Tempo utilizzando i controlli TEMPO/VALUE.

Avviate uno dei due Sequencer premendo il relativo tasto ► (PLAY/STOP). Quindi fate partire il secondo Sequencer premendo il tasto ► (PLAY/STOP) corrispondente; il secondo Sequencer si sincronizzerà al primo a partire dalla misura successiva.

Beat Valore di Tempo condiviso dai due Sequencer. L'impostazione consente di ignorare gli eventi di Tempo contenuti nelle Song. Regolate il Tempo utilizzando i controlli TEMPO/VALUE.

Avviate uno dei due Sequencer premendo il relativo tasto ► (PLAY/STOP). Quindi avviate il secondo Sequencer premendo il tasto ► (PLAY/STOP) corrispondente; il secondo Sequencer si sincronizzerà al primo a partire dal beat succes-

sivo (quarto o ottavo di nota, a seconda della divisione ritmica della Song).

Seq.2 FX Mode

►GBL^{Sng}

Parametro che consente la selezione del modo effetti per il Sequencer 2. I quattro processori possono essere utilizzati insieme quando si carica una Song che ne prevede l'uso. In questo caso, l'impostazione del presente parametro sarà ignorata.

AB Consente l'uso della coppia effetti A e B. Il Sequencer 2 condivide gli effetti con il Sequencer 1.

CD Permette l'uso della coppia effetti C e D.

***Nota:** Scegliendo CD, il Sequencer 2 condividerà gli effetti con le tracce Keyboard. Così facendo, la selezione di una Song diversa per il Sequencer 2 o di una Performance per le tracce Keyboard renderà possibile la selezione anche di effetti diversi da quelli correnti (a patto che il parametro "Performance recalls FX CD" non sia stato spuntato – vedi sopra).*

Get HD Path

►GBL^{Sng}

Pulsante che permette di visualizzare il percorso corrente di ciascun sequencer, in modo da poter controllare la locazione in memoria delle Song selezionate all'interno del disco.

Quando si salvano i percorsi in ambiente Global mediante il comando "Write Global-Song Play Setup" dal menu di pagina, la volta successiva che si apre la finestra Song Select (dopo aver acceso lo strumento), il display richiamerà per default il percorso selezionato.

Menu di pagina

Premete l'icona del menu di pagina per accedere al menu corrispondente. Premete il comando desiderato per effettuarne la selezione. Nel caso non intendiate eseguire alcun comando, premete un punto qualsiasi sul display per chiudere il menu e tornare alla pagina precedente.



Write Performance

La selezione del presente comando permette l'accesso alla finestra di dialogo Write Performance, nella quale è possibile effettuare il salvataggio delle principali impostazioni del pannello frontale su una Performance.

Fate riferimento al paragrafo "Finestra di dialogo Write Performance" a pagina 107 per ulteriori dettagli.

Write Global-Song Play Setup

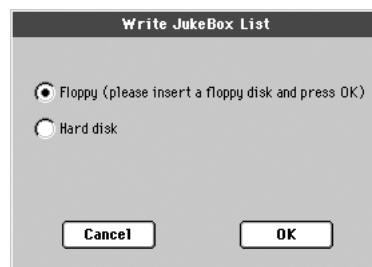
La selezione del presente comando consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup, nella quale è possibile salvare le impostazioni Global specifiche del modo operativo Song Play.

Consultate il paragrafo "Finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup" a pagina 169 per maggiori informazioni.

Export Jukebox List

La selezione del presente comando permette il salvataggio dell'elenco Jukebox corrente come file di testo su un floppy disk o sull'hard disk. La procedura da adottare è la seguente:

1. Dopo aver assegnato un file Jukebox al sequencer, selezionate il comando Export Jukebox List dal menu di pagina.
2. Sul display appare una finestra di dialogo che richiede la scelta tra floppy disk ed hard disk.



3. Selezionate un'opzione.
 - Se avete scelto il floppy disk, inserite un dischetto nel floppy drive e premete OK per confermare la selezione.
 - Se avete selezionato l'hard disk, premete semplicemente OK per confermare la scelta.

Nota: Il salvataggio avviene automaticamente su floppy disk perché l'elenco può essere stampato solo mediante l'ausilio di un personal computer.

Nota: Il salvataggio del file su floppy disk prevede l'assegnazione del nome del file Jukebox anche al file di testo. Il file Jukebox nominato per esempio "Dummy.jbx" genererà il file di testo "Dummy.txt". Qualora il file Jukebox sia nuovo e non sia stato ancora rinominato, il nome adottato per il file di testo sarà "New_name.txt". Nel caso in cui sul floppy sia già presente un file con lo stesso nome di quello oggetto di salvataggio, l'operazione determinerà la sovrascrittura del file preesistente senza alcuna richiesta di conferma da parte dello strumento.

L'elenco comprenderà il numero progressivo assegnato a ciascuna Song, i nomi dei file in formato MS-DOS (8.3) ed il numero totale di file dell'elenco.

Per visualizzare e stampare correttamente l'elenco da un personal computer, utilizzate una grandezza di carattere fissa (cioè non proporzionale) per il programma di editor di testo.

Groove Quantize Enable

Comando che permette di abilitare/disabilitare il groove quantize (consultate il paragrafo "Groove Quantize" a pagina 165). La funzione è automaticamente disabilitata all'accensione dello strumento, oppure quando si seleziona una Song diversa da quella corrente.

Nota: Il Groove Quantize può essere applicato solo al Sequencer 1.

Solo Track

Comando che consente di specificare la traccia da porre in Solo. Selezionate la traccia da isolare nel monitoraggio e spuntate il presente comando. L'operazione permette di ascoltare la singola traccia scelta e di conseguenza di impostare i parametri desiderati senza l'interferenza degli altri suoni. L'abilitazione della funzione Solo è segnalata sull'intestazione di pagina dall'indicazione 'Solo' lampeggiante.

Per disabilitare la funzione Solo, cancellate il segno di spunta dal comando.

Il comportamento della funzione Solo si differenzia in base al tipo di traccia selezionata:

- **Traccia Keyboard:** La funzione pone in Solo la traccia Keyboard selezionata, abilitando automaticamente il Mute per tutte le altre. Le tracce del sequencer rimangono in condizione Play.
- **Tracce Song:** La funzione pone in Solo la traccia Song selezionata, abilitando automaticamente il Mute per tutte le altre. Le tracce Keyboard rimangono in condizione Play

Finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup

La selezione del comando Write Global-Song Play Setup dal menu di pagina determina l'apertura della presente finestra di dialogo, nella quale è possibile effettuare il salvataggio delle diverse impostazioni relative alle Song Preference (consultate "Preferences: Track Settings" a pagina 166) sul file Global.



Riprodurre i file MP3

La riproduzione di un file MP3 è del tutto simile a quella di uno Standard MIDI File, con le seguenti eccezioni:

- E' possibile riprodurre un solo file MP3 per volta.
- Non è consentito modificare il Tempo.
- Non è possibile visualizzare i testi dei brani musicali.
- La lettura dei file MP3 è possibile solo dopo aver installato la scheda opzionale EXBP-MP3.

Riprodurre le tracce del CD Audio

La riproduzione di una traccia di un CD Audio è del tutto simile a quella di uno Standard MIDI File, con le seguenti eccezioni:

- E' possibile riprodurre una sola traccia audio per volta.
- Non è consentito modificare il Tempo.
- Non è possibile visualizzare i testi dei brani musicali.
- La lettura delle tracce dei CD Audio è possibile solo dopo aver installato il drive opzionale CDRW-1.
- E' possibile riprodurre tutte le tracce di un CD selezionando l'opzione All nella pagina principale del modo operativo Song Play (fate riferimento al paragrafo "All Songs" a pagina 153).

SongBook

Il SongBook è un database interno che permette di organizzare le varie "risorse musicali" (Style, Standard MIDI File, file KAR, e – dopo aver installato la scheda opzionale – file MP3) in maniera da facilitarne la ricerca.

Il modo SongBook si sovrappone ai modi operativi Style Play e Song Play. Ciò significa che la selezione di una entry (cioè di una voce) dal database determina la selezione del modo Style Play o Song Play, in base al tipo di file associato con la entry stessa.

Oltre ad agevolare la gestione del materiale da usare nelle esibizioni dal vivo, il SongBook consente di associare fino a quattro STS a ciascun Standard MIDI File o file MP3, riproducibili in modo Song Play. Questo permette in pratica di richiamare un setup completo per le tracce di tastiera, gli effetti ed il Voice Processor, il tutto per integrare facilmente i propri suoni con i midi-file o i file MP3 che si intendono usare come base musicale.

Per maggiori informazioni sull'uso del SongBook, fate riferimento alla Guida Rapida (a partire da pagina 62).

Nota: Le entry del SongBook non includono in realtà alcun dato "fisico", ma solo il riferimento ad uno Style in memoria, ad uno Standard MIDI File o a un file MP3. La copia di un file SongBook non include quindi la copia dei file cui questo fa riferimento.

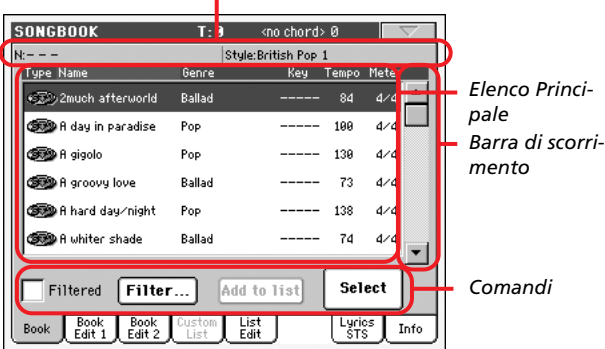
Attenzione: Il caricamento di una lista SongBook dal disco (file "SBD") è eseguito in sovrascrittura, per cui l'operazione determina la cancellazione della lista già presente in memoria e la sostituzione con la nuova. Salvate le liste SongBook che intendete riutilizzare prima di effettuare il caricamento di una nuova.

Book

Pagina contenente l'intero database delle Song. Una volta giunti nella presente pagina, selezionate una entry e premete il pulsante Select sul display per avviarne la riproduzione.

Il pulsante "Add to List" diviene disponibile solo dopo aver selezionato (ed abilitato) il comando "Enable List Edit" dal menu di pagina (vedi sopra). Tale pulsante permette di aggiungere altre entry alla Custom List selezionata.

Intestazione Elenco



Ciascuna entry del database può includere l'autore della Song, il suo titolo, il genere musicale, la chiave originale, il valore di tempo e la corrispondente divisione ritmica. La selezione di una delle entry determina automaticamente il ripristino dello Style, del file MP3 o dello Standard MIDI File associato.

Intestazione Elenco

L'Intestazione Elenco può cambiare in relazione al tipo di file associato con la entry selezionata.

- Quando alla entry è associato uno Style, il nome della entry selezionata è indicato sulla sinistra del display ("N:"), mentre lo Style associato è mostrato sulla destra ("Style:"):

- Quando alla entry corrisponde invece uno Standard MIDI File o un file MP3, l'area Intestazione Elenco viene divisa in due parti: la parte sinistra è relativa al Sequencer 1, mentre la parte destra al Sequencer 2.

Per ognuna delle due parti (e quindi dei due sequencer interni) sono indicati il nome della entry selezionata ("N:") ed il relativo Standard MIDI File o file MP3 ("S1:" o "S2:") associato.

Nota: Quando si seleziona uno Style, uno Standard MIDI File o un file MP3 diverso da quello corrente, il campo che riporta il nome della entry ("N:") ritorna in bianco (---), a segnalare il fatto che la entry è stata modificata.

Elenco Principale

Area del display che indica l'elenco completo delle entry comprese nel SongBook. Utilizzate la barra di scorrimento per navigare tra le entry dell'elenco.

Barra di scorrimento

Barra di scorrimento utilizzabile per la navigazione tra le entry dell'elenco.

Comandi

Filtered

Casella di spunta che permette, una volta abilitata, di visualizzare sul display (area Elenco Principale) solo le entry rispondenti ai criteri di ricerca impostati. La casella è automaticamente spuntata quando si chiude la finestra di dialogo Filter con il tasto OK (vedi sotto).

Filter...

Pulsante la cui pressione determina l'accesso alla finestra di dialogo Filter, che consente l'impostazione di uno o più criteri di

ricerca discriminanti ai fini della visualizzazione delle entry nell'area Elenco Principale.

Premete il pulsante **T** (Text Edit) accanto al criterio di ricerca che intendete utilizzare (Name, Genre, o Artist - cioè Nome, Genere o Artista). E' anche possibile usare i criteri Meter o Tempo per restringere la ricerca in base alla Divisione Ritmica o al Tempo dei brani (per quest'ultimo criterio è consentito impostare un intervallo di valori).

Per cancellare l'impostazione attribuita ad ogni criterio di ricerca, o per ripristinare il rispettivo valore di default, premete il pulsante Clear accanto a ciascun campo.

Per resettare tutti i criteri di ricerca contemporaneamente, fatta eccezione per quello relativo al Tempo, premete il pulsante Clear All.

Add to list

Pulsante che permette di aggiungere la entry selezionata alla Custom List corrente (vedi il paragrafo "Custom List" a pagina 175).

Select

Pulsante che consente di confermare la selezione della entry mostrata in video inverso (su sfondo scuro) nell'Elenco Principale. Dopo aver premuto il pulsante, il nome della entry così scelta appare nell'angolo superiore sinistro del display ("N:").

Quando selezionate una Song in una qualsiasi lista del SongBook, il suo nome appare in video inverso su uno sfondo blu scuro. Tale condizione ne segnala la selezione, ma anche il fatto che il brano musicale non è ancora stato posto in riproduzione.

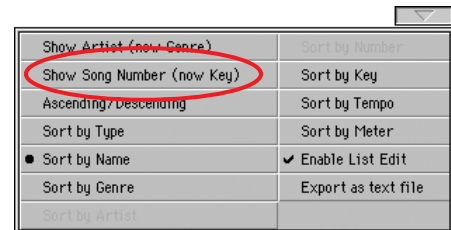
Alla pressione del pulsante Select sul display, il Pa1X avvia il playback della Song. A questo punto lo sfondo blu cambia in verde, per segnalare il fatto che il brano musicale, oltre ad essere selezionato, è *anche* in riproduzione.

Selezione numerica delle entry

A partire dalla Versione 2.0 del Sistema Operativo, la pagina Book del modo SongBook è stata fornita di una funzione che vi permette di selezionare numericamente le entry del SongBook.

Nella pagina Book Edit 2 (descritta più avanti) è possibile controllare come a ciascuna entry sia ora associato un numero.

Per accertare tale numero mentre vi trovate nella pagina Book, selezionate il comando "Show Song Numbers (now Key)" dal menu di pagina:



Dopo aver selezionato il comando, sul display appare la colonna "Num":

Type	Name	Genre	Num	tempo	Meter
	2much afterworld	Ballad	3	84	4/4
	A day in paradise	Pop	--	100	4/4
	A gigolo	Pop	--	138	4/4
	A groovy love	Ballad	--	73	4/4
	A hard day/night	Pop	--	138	4/4
	A whiter shade	Ballad	5	74	4/4

Per richiamare nuovamente la colonna "Key", selezionate il comando "Show Key (now Song Numbers)" dal menu di pagina.

Per selezionare una qualsiasi entry in base al corrispondente numero assegnato, premete nuovamente il pulsante SONGBOOK mentre vi trovate in una qualsiasi pagina del modo SongBook. Sul display apparirà una tastierina numerica, con la quale potrete digitare direttamente il numero della entry che desiderate richiamare.

Selezione delle entry del SongBook via MIDI

Con la Versione 2.0 del Sistema Operativo potete ora selezionare le entry del SongBook via MIDI (attraverso lo speciale canale Control), utilizzando i messaggi di Control Change NRPN dedicati #99 (MSB, con valore 2) e #98 (LSB, con valore 64).

Impostare il canale MIDI Control

Innanzitutto, andate al modo Global > MIDI > pagina Setup/General Control e selezionate il MIDI Setup da usare per il ripristino a distanza delle entry del SongBook.

Quindi, rimanendo in modo Global, scegliete MIDI > pagina Midi In Channel, ed assegnate un canale MIDI allo speciale canale Control. Selezionate uno dei sedici canali MIDI disponibili (è consigliabile sfruttare un numero di canale alto).

Dopodichè, salvate l'impostazione sul MIDI Setup corrente selezionando il comando "Write Global-Midi Setup" dal menu di pagina.

Se avete intenzione di utilizzare un canale di controllo MIDI differente per i modi Style Play e Song Play, ripetete la procedura sopra descritta per creare un secondo MIDI Setup.

Assegnare un MIDI Setup ai modi Style Play e Song Play

Poichè le entry del SongBook richiamano dinamicamente il modo Style Play o Song Play corrispondente, è **consigliabile assegnare ai suddetti modi operativi lo stesso MIDI Setup, oppure due MIDI Setup diversi, ma distinti dallo stesso numero di canale MIDI Control**. Così facendo sarà possibile richiamare la entry del SongBook desiderata a prescindere dal modo operativo corrente (Style Play o Song Play), e senza generare confusioni di sorta.

Infatti, nel momento in cui uno dei due modi operativi viene ripristinato, il MIDI Setup corrispondente ad uno dei due viene automaticamente selezionato, permettendo la configurazione immediata anche dei rispettivi canali MIDI.

Per assegnare un MIDI Setup ad ognuno dei due modi operativi:

- Nel modo Style Play, andate su Style Play > Preferences > pagina Style Setup, e selezionate un MIDI Setup. Scegliete quindi il comando Write Global-Style Setup dal menu di pagina.
- Nel modo Song Play, andate su Song Play > Preferences > pagina General Control, e selezionate lo stesso MIDI Setup già assegnato al modo Style Play. Scegliete quindi il comando Write Global-Song Play Setup dal menu di pagina per effettuarne il salvataggio.

Selezionare le entry del SongBook via MIDI

Una volta pronti alla selezione remota delle entry del SongBook, entrate nel modo Style Play o Song Play.

A questo punto, il Pa1X deve ricevere sul canale speciale Control i messaggi di Control Change NRPN #99 (MSB, con valore 2) e #98 (LSB, con valore 64) in rapida successione, come una stringa di inizializzazione. Tale stringa deve essere trasmessa da un apparato esterno solo una volta, a meno che non si voglia trasmettere un secondo messaggio di controllo NRPN sullo stesso canale MIDI prima di selezionare una entry del SongBook diversa.

Dopo aver trasmesso la stringa di inizializzazione, è necessario inviare la stringa di selezione, quest'ultima composta da due messaggi di Control Change: CC#06 (Data Entry MSB) per le unità di migliaia e per le centinaia, e CC#38 (Data Entry LSB) per le unità della decina e le unità semplici. Il range di controllo di Data Entry in questo caso è pari a 0~99 (invece del tipico intervallo di valori 0~127).

Gli esempi che seguono possono facilitarvi la comprensione di quanto appena descritto.

- Trasmettere le seguenti stringhe per la selezione della entry n° 77 del SongBook:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Stringa di inizializzazione (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	Unità delle migliaia e delle centinaia (00xx)
DataEnt LSB	77	Unità delle decine ed unità semplici (xx77)

- Trasmettere le seguenti stringhe per la selezione della entry n° 100 del SongBook:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Stringa di inizializzazione (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	Unità delle migliaia e delle centinaia (01xx)
DataEnt LSB	0	Unità delle decine ed unità semplici (xx00)

- Trasmettere le seguenti stringhe per la selezione della entry n° 8.563 del SongBook:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Stringa di inizializzazione (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	85	Unità delle migliaia e delle centinaia (85xx)
DataEnt LSB	63	Unità delle decine ed unità semplici (xx63)

Book Edit 1

Pagina che permette di aggiungere o modificare le entry del SongBook.

Suggerimento: Per velocizzare la ricerca della entry da modificare, utilizzate l'opzione Filter nella pagina Book.

La pagina Book Edit 1 con una entry basata su uno Style:



La pagina Book Edit 1 con una entry basata su una Song:



Intestazione

Name

Nome della entry song selezionata. Il nome (o titolo) è assegnato alla Song in seguito alla pressione del pulsante Write che permette il salvataggio della entry nell'elenco di file del SongBook.

Resource

Campo che indica lo Style, lo Standard MIDI File o il file MP3 associato con la entry salvata.

Attenzione: Se si sostituisce la presente risorsa con una differente, mantenendo lo stesso percorso di directory sul disco e lo stesso nome (per gli Standard MIDI File o MP3) o la stesso numero di locazione in memoria (per gli Style), la entry del SongBook non sarà più associata ai dati originariamente per essa previsti. Prestate attenzione a non cancellare o spostare lo Style o il file associato alla entry del SongBook dalla sua posizione originale, pena l'errata corrispondenza tra la entry e la risorsa associata.

Area database

Genre

Indica il genere musicale associato con la entry.

Artist

Campo che indica il nome dell'artista della song associata con la entry.

Key Info

Parametro che mostra la chiave originale della entry. Il campo sulla sinistra indica il nome della chiave, quello sulla destra il modo (maggiore o minore).

Tempo

Tempo di base dello Style, oppure valore di tempo iniziale dello Standard MIDI File associato con la entry. Il valore può variare qualora nella risorsa associata sia presente un evento di Tempo Change.

Nota: Anche se potete modificare questo dato, il tempo iniziale memorizzato negli Standard MIDI File viene sempre letto, e lo "scavalca".

Nota: Potete modificare questo valore, anche se la entry del SongBook è associata ad un file MP3. In questo caso, questo parametro è però solo un indicatore, dato che non è possibile modificare il tempo MIDI di un file MP3.

Meter Info

Divisione ritmica di base dello Style, oppure divisione ritmica iniziale dello Standard MIDI File associato con la entry. Il valore può variare nel caso in cui nella risorsa associata sia presente un evento di Meter Change.

M.Transp. (Master Transpose)

Parametro che indica il valore di Trasposizione Master (Master Transpose). La selezione della entry determina anche automaticamente l'uso della sua impostazione di Trasposizione Master per tutta la tastiera (a meno che il parametro Master Transpose non sia stato preventivamente "bloccato").

Nota: Il valore di Master Transpose salvato nella entry SongBook "scavalca" le impostazioni di Master Transpose contenute nella Song corrispondente.

Area risorse

Write Current Resource

Casella di spunta che permette, una volta abilitata ed in seguito alla pressione del pulsante Write, di salvare la risorsa selezionata (lo Style, oppure i file SMF, KAR o MP3 indicati alla destra del presente parametro) insieme alla entry.

Quando la casella è lasciata in bianco, la risorsa non viene salvata insieme alla entry. In questo caso, alla entry salvata (con la pressione del pulsante Write) corrisponderà sempre la risorsa originariamente assegnata.

La casella è automaticamente spuntata quando si preme il pulsante New Item per creare una nuova (e vuota) entry. Tale stato non può essere modificato. Ciò per consentire il salvataggio della risorsa associata alla entry.

Resource Name

Nome dello Style o dello Standard MIDI File o del file MP3 correntemente selezionato. Può differire dal nome della risorsa salvata, mostrata sulla parte superiore della pagina (vedi "Resource" sopra).

Utilizzate la sezione STYLE SELECT per selezionare una risorsa diversa da quella corrente, oppure i due tasti SELECT sul pannello di controllo per scegliere uno Style, uno Standard MIDI File o un file MP3 differente.

In alternativa, è anche possibile uscire dal modo Style Play o Song Play, ed effettuare da lì la selezione della risorsa. Una volta scelta la risorsa, premete nuovamente il tasto SONGBOOK per tornare alla pagina Book Edit.

Premendo il pulsante Write, oltre alla entry viene salvato anche un link (collegamento) alla risorsa (o alle risorse). Questo a condizione che la casella "Write Current Resource" sia stato spuntata prima di eseguire il salvataggio. Ciò permetterà di richiamare automaticamente la risorsa (o le risorse) nel momento in cui si selezionerà la entry cui è associata.

Write STS

Casella di spunta che consente, quando è abilitata, di salvare l'impostazione delle tracce Keyboard (di tastiera) e del Voice Processor su una delle quattro STS disponibili per ciascuna entry. E' anche possibile uscire dal SongBook, modificare le impostazioni della tastiera ed infine tornare al SongBook per salvare le nuove regolazioni su una STS differente.

STS Name

Nome della STS corrente. Premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit e modificare il nome secondo necessità.

To STS Location

Campo che indica una delle quattro locazioni STS disponibili per ciascuna entry, sulla quale è possibile salvare le impostazioni correnti delle tracce di tastiera e del Voice Processor.

Pulsanti

Write

Pulsante la cui pressione consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Song, quest'ultima utilizzabile per il salvataggio della entry corrente nell'Elenco Principale del SongBook.



Per assegnare un nome diverso alla entry, premete il pulsante

T (Text Edit) per aprire la finestra Text Edit.

Selezionate un'opzione per aggiungere la nuova entry al SongBook:

- Selezionate l'opzione Rename/Overwrite se desiderate sovrascrivere una entry già presente nel SongBook, cambiandone eventualmente il nome (se necessario). **Attenzione:** La sovrascrittura determina la cancellazione della vecchia entry e la sostituzione con la nuova!
- Selezionate l'opzione New Song se intendete salvare la entry in una nuova locazione di memoria del SongBook, senza quindi intaccare il database esistente.

New Song

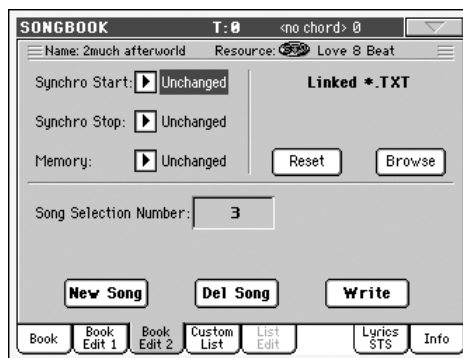
Pulsante che consente la creazione di una nuova entry. Le impostazioni salvate sono copiate direttamente dallo Style o dallo Standard MIDI File/file MP3 correnti. La risorsa selezionata è indicata nel campo "Resource Name" (vedi sopra).

Del Song

Pulsante che permette di cancellare la entry corrente.

Book Edit 2

La pagina Book Edit 2 permette di selezionare le opzioni dello Style, collegare un file ".TXT", e assegnare un numero alla entry corrente.



Synchro Start / Synchro Stop / Memory

►SB

Lo stato di queste funzioni può essere memorizzato in una entry del SongBook.

Nota: Per le entry del SongBook basate su Song, i parametri Synchro Start e Synchro Stop appaiono in grigio e non possono quindi essere selezionati né modificati. Questo perchè non hanno comunque alcun effetto sulla Song.

- Unchanged Alla selezione della entry, lo stato della funzione corrispondente rimane immutato.
- Off Alla selezione della entry, la funzione corrispondente viene automaticamente disattivata.
- On Alla selezione della entry, la funzione corrispondente viene automaticamente abilitata.

Linked .TXT

►SB

Ora potete selezionare un file di testo (.TXT) e collegarlo allo Style o alla Song associati alla entry del SongBook. In questo caso, infatti, selezionando tale entry sarà possibile caricare automaticamente il file di testo associato.

I file di testo possono essere visualizzati sul display del Pa1X oppure su un monitor esterno (a condizione che abbiate instal-

lato la scheda d'interfaccia video opzionale VIF-3). Tuttavia, poiché tra questo tipo di testo ed il rispettivo brano musicale non può esistere alcun tipo di sincronizzazione, dovrete far scorrere il testo manualmente. Questo può essere ottenuto con due metodi differenti:

- Quando selezionate un file con estensione “.TXT”, nella pagina Lyrics/STS del modo SongBook appare una barra di scorrimento verticale. Toccatela per far scorrere il testo durante l'esecuzione del brano musicale. Vedi anche il paragrafo “File di testo (delle canzoni) associati alle entry del SongBook” a pagina 177.
- Per far scorrere il testo della canzone potete anche utilizzare i comandi Text Page Down/Up, quest'ultimi assegnabili (per una maggiore comodità) al Footswitch, all'EC Switch o all'Assignable Switch.

Questa sezione della pagina Book Edit 2 è stata dotata di due pulsanti:

- Reset** Pulsante che vi permette di “scollegare” il file di testo alla entry.
- Browse** Pulsante con il quale potete aprire un File Selector standard per la successiva selezione del file con estensione “.TXT” da associare alla entry corrente del SongBook.

Song Selection Number ►SB

In questo campo potete scegliere un numero (fino a 9.999) da associare alla entry corrente del SongBook. Digitando il numero attribuito dopo aver premuto nuovamente il pulsante SON-BOOK, potrete richiamare velocemente una entry dalla pagina Book (vedi “Selezione numerica delle entry”, sopra).

L'assegnazione di un numero, anche se non obbligatoria, può aiutarvi ad organizzare efficacemente le entry. Potreste (ad esempio) decidere di usare cifre di unità delle centinaia differenti in maniera da agevolare in seguito il riconoscimento delle entry in base al genere o alla cronologia.

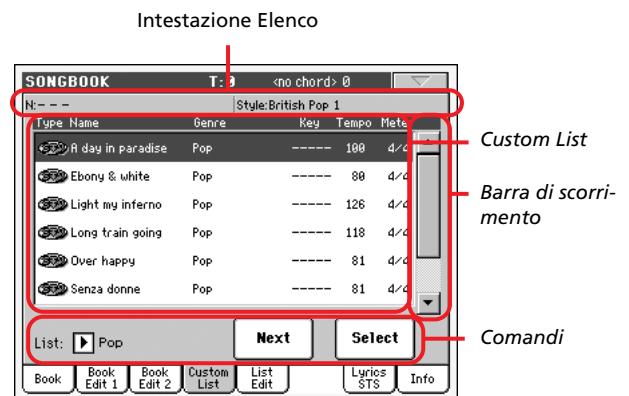
A ciascun numero può corrispondere una sola entry. Non è possibile cioè attribuire a due o più entry lo stesso numero. Per tale motivo, se tentate di salvare una entry modificata senza prima aver selezionato un Song Selection Number diverso, e selezionate l'opzione New Song nella finestra di dialogo Write Song, sul display apparirà il seguente messaggio d'errore:

“This entry's Song Selection Number has already been assigned. Please assign a different number” (“Questo Song Selection Number è già stato assegnato ad una entry. Selezionate un numero differente”).

Qualora ciò dovesse accadere, il Pa1X blocca sul display la pagina Book Edit 2 per consentirvi di assegnare un numero differente, cosa che potete fare utilizzando la manopola Dial o premendo i tasti UP/DOWN (in questo caso potrete scegliere solo i numeri ancora disponibili). Una volta assegnato un numero ritenuto valido, salvate la entry.

Custom List

Pagina che consente la selezione e l'uso di una delle Custom List (cioè di un Elenco Personalizzato) disponibili. Le Custom List sono elenchi costituiti da entry estratte dall'Elenco Principale del SongBook (come descritto nella pagina Book). La Custom List permette la creazione di elenchi personali di Song di dimensioni ridotte rispetto al più grande SongBook, in modo da facilitarne la consultazione e l'utilizzo secondo le esigenze del momento o in base alle diverse situazioni musicali.



Intestazione Elenco

Vedi “Intestazione Elenco” a pagina 170.

Custom List

Area del display che mostra l'elenco di file (entry) compresi nella Custom List. Utilizzate la barra di scorrimento per navigare tra i file presenti.

Barra di scorrimento

Barra di scorrimento utilizzabile per la navigazione tra le entry dell'elenco.

Comandi

Menu a scomparsa List

Menu a scomparsa che consente la selezione di una delle Custom List disponibili in memoria.

Next

Pulsante che permette di selezionare la entry successiva presente in elenco.

Suggerimento: Il presente comando può essere assegnato ad un'Assignable Switch (Switch Assegnabile) o all'Assignable Footswitch (Switch a Pedale Assegnabile).

Select

Pulsante che consente di confermare la selezione della entry mostrata in video inverso (cioè su sfondo scuro) sul display. Dopo aver premuto il pulsante, il nome della entry così selezionata è indicato nell'angolo superiore sinistro del display (“N:”).

Suggerimento: Il presente comando può essere usato per navigare nell'elenco, e per selezionare una entry diversa da quella che segue nell'elenco.

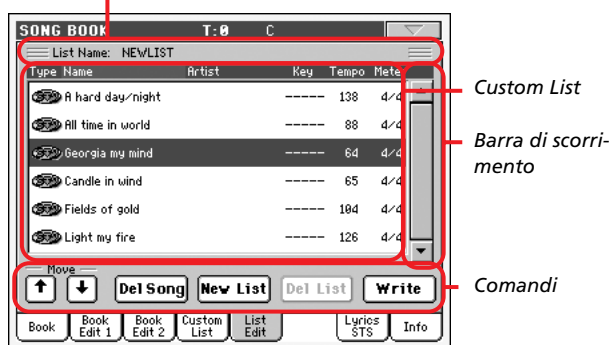
List Edit

Pagina disponibile solo dopo aver selezionato ed abilitato il comando "Enable List Edit" dal menu di pagina (vedi pagina 178).

Pagina utilizzabile per la modifica delle Custom List disponibili. Le Custom List sono elenchi costituiti da entry estratte dall'Elenco Principale del SongBook.

Per aggiungere una entry alla Custom List, prima di tutto create o selezionate l'elenco custom da modificare nella presente pagina. Dopodichè, selezionate la pagina Book, scegliete la entry da aggiungere e premete il pulsante "Add to list". Una volta terminato di aggiungere tutte le entry desiderate, tornate alla presente pagina e modificate l'elenco secondo le vostre esigenze.

Nome della Custom List



Custom List

Barra di scorrimento

Comandi

Nome della Custom List

Nome della Custom List corrente. Per selezionare una Custom List diversa, andate alla pagina "Custom List" ed utilizzate il menu a scomparsa List.

Custom List

Area del display che mostra l'elenco delle entry (Song) comprese nella Custom List. Utilizzate la barra di scorrimento per navigare tra i file presenti.

Barra di scorrimento

Barra di scorrimento utilizzabile per la navigazione tra le entry dell'elenco.

Comandi

Move

Pulsanti che consentono di spostare la song entry più in alto o più in basso nell'elenco.

Del Item

Pulsante che consente di cancellare la song entry selezionata dall'elenco corrente.

New List

Pulsante che permette di creare una nuova (e vuota) Custom List.

Del List

Pulsante che permette la cancellazione della Custom List corrente.

Write

Pulsante che consente di effettuare il salvataggio delle modifiche apportate alla Custom List selezionata.



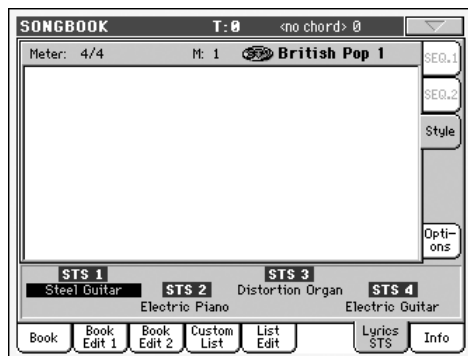
Per assegnare un nome diverso alla Custom List oggetto di salvataggio, premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit.

Selezionate una delle due opzioni disponibili per il salvataggio della Custom List modificata:

- Selezionate l'opzione Rename/Overwrite se desiderate sovrascrivere una Custom List già presente in memoria, cambiandone eventualmente il nome (se necessario). **Attenzione:** La sovrascrittura determina la cancellazione della vecchia Custom List e la sostituzione con la nuova!
- Selezionate l'opzione New List se intendete salvare la Custom List in una nuova locazione di memoria, senza quindi intaccare quelle già presenti. L'elenco così salvato sarà disponibile nella pagina "Custom List".

Lyrics/STS

La pagina Lyrics/STS permette di visualizzare le Lyrics e selezionare le STS.



Quando alla Song corrente è associato un file di testo “.TXT”, sul display appare una barra di scorrimento verticale, con la quale potete far scorrere il testo durante la performance musicale.

Nota: Non è possibile far scorrere il testo per linee singole; premendo cioè la barra di scorrimento o le piccole frecce alle estremità potrete selezionare un'intera pagina di testo per volta.



Premere qui per visualizzare la pagina successiva

File di testo (delle canzoni) associati alle entry del SongBook

Potete associare un file di testo (con estensione “.TXT”; ad esempio le parole dei brani musicali) a ciascuna entry del SongBook, siano queste basate su Style o su Song. Consultate “Linked .TXT” a pagina 174 per maggiori informazioni.

Di conseguenza, avete ora quattro opzioni a disposizione con le quali visualizzare i testi delle canzoni, e cioè:

- In modo Song Play, i testi contenuti negli Standard MIDI File possono essere letti come eventi Lyrics; i file MP3 debbono essere forniti dell'apposito file Lyrics associato al brano musicale stesso. Per visualizzare i testi, premete la tab Lyrics nel modo Song Play.
- In modo SongBook, i testi contenuti negli Standard MIDI File possono essere letti come eventi Lyrics; i file MP3 debbono essere forniti dell'apposito file Lyrics associato al brano musicale stesso. Per visualizzare i testi, premete la tab Lyrics/STS nel modo SongBook.
- Sempre in modo SongBook, potete visualizzare le parole contenute nel file di testo “.TXT” associato alla entry del SongBook e basata sullo Style. Per leggere questo tipo di testo, premete la tab Lyrics/STS nel modo SongBook.
- In modo SongBook, potete visualizzare le parole contenute nel file di testo “.TXT” associato alla entry del SongBook e basata sulla Song. Per leggere questo tipo di testo, premete la tab Lyrics/STS nel modo SongBook.

Nel caso delle entry basate su Song, il Pa1X assegna la priorità di visualizzazione dei testi sul display in base al seguente ordine:

- File di testo TXT associato alla entry, *che scavalca il...*
- File di testo TXT contenuto nella stessa cartella dello Standard MIDI File o file MP3, richiamato dalla entry, *che a sua volta scavalca gli...*
- Eventi Lyrics contenuti nello Standard MIDI File o nel file MP3.

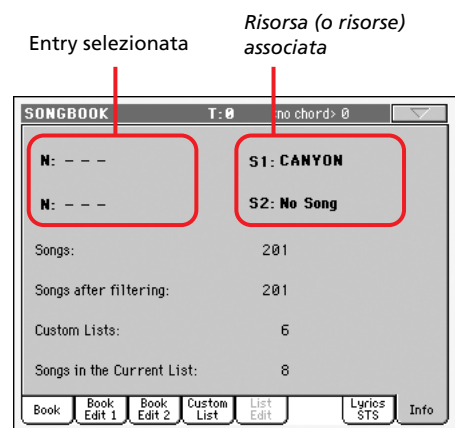
Info

La pagina Info vi permette di visualizzare la entry (voce) selezionata, le risorse associate, il numero totale di Song nel database del SongBook, il numero delle entry filtrate, il numero delle Custom List disponibili ed infine il numero delle Song contenute nella lista corrente.

- Nel caso di una entry basata su uno Style:



- Nel caso di una entry basata su uno Standard MIDI File o un file MP3:



Entry selezionata

Parametro che indica la entry correntemente selezionata. L'indicazione (---) può segnalare che (a) l'ultima entry selezionata è stata in qualche modo modificata, oppure (b) che non è stata selezionata alcuna entry.

Risorsa associata

Campo che mostra lo Style, lo Standard MIDI File o il file MP3 associati alla entry selezionata.

Song number

Parametro che indica il numero totale di entry presenti nel database del SongBook.

Filtered Song number

Parametro che segnala il numero di entry raccolte nella pagina Book in seguito all'applicazione dei filtri discriminanti di ricerca. In mancanza di qualsiasi tipo di filtro, questo numero equivale sempre al numero totale di entry comprese nel database del SongBook (vedi parametro precedente).

Custom List number

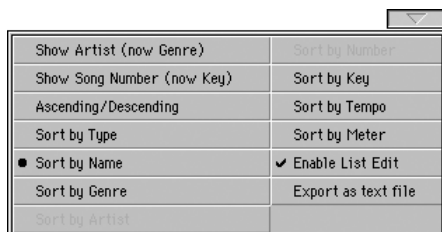
Indica il numero di Custom List disponibili.

Songs in the Current List

Parametro che segnala il numero di entry comprese nella Custom List correntemente selezionata.

Menu di pagina

Menu cui è possibile accedere premendo l'icona corrispondente. Selezionate il comando desiderato per effettuare la selezione. Se non intendete utilizzare alcun comando, premete un punto qualsiasi (all'esterno tuttavia del menu) per chiudere il menu.



Artist/Genre

Comando che permette di alternare sul display i campi Artist (Artista) e Genre (Genere) nell'elenco dei file del SongBook; l'elenco è visualizzabile nella pagina Book e Custom List.

Ascending/Descending

Comando che consente di alternare l'ordine di visualizzazione dei file dell'elenco SongBook tra quello ascendente e quello discendente. Il tipo di ordine può essere scelto utilizzando uno dei comandi qui di seguito descritti.

Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter

Comandi che determinano l'ordine (per tipo) di visualizzazione dei file contenuti nel SongBook. L'opzione selezionata è indicata in rosso al di sopra dell'elenco.

Enable List Edit

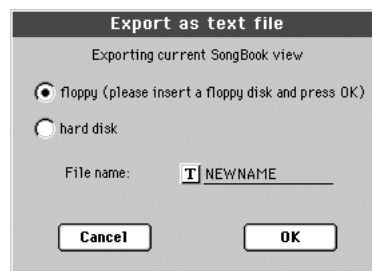
Comando che rende disponibile, una volta selezionato (controllate che accanto appaia il segno di spunta), la pagina List Edit.

Export as text file

Comando la cui selezione determina l'apertura della finestra di dialogo Export, quest'ultima utilizzabile per il salvataggio del SongBook o della Custom List (Elenco Personalizzato) come file di testo. L'elenco è salvato tenendo conto dei filtri eventualmente applicati.

La finestra di dialogo può apparire in diverse forme, e questo in base alla pagina nella quale si è selezionato il comando.

- Selezionando il comando dalla pagina Book:



- Selezionando il comando dalla pagina Custom List:



Premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla successiva finestra Text Edit, ed assegnate il nome desiderato al file di testo da salvare su disco.

Selezionate infine il supporto di memorizzazione (floppy disk o hard disk) sul quale intendete salvare il file.

- Se avete scelto di salvare il file sul floppy disk, inserite un dischetto nel floppy drive e premete OK per confermare la scelta.
- Se avete deciso di salvare il file sull'hard disk, premete semplicemente OK per confermare la scelta.

Modo operativo Sequencer

Il modo operativo Sequencer racchiude tutte le funzioni che caratterizzano il completissimo sequencer interno dello strumento, con il quale è possibile creare Song oppure modificare quelle esistenti. Il modo consente inoltre di modificare le impostazioni iniziali degli Standard MIDI File, sia di quelli registrati su un sequencer esterno, sia di quelli creati direttamente sul sequencer del Pa1X.

Le nuove Song, così come quelle preesistenti modificate, possono essere salvate in formato Standard MIDI File (spesso abbreviato come SMF, e la cui estensione è “.MID”), per consentirne la riproduzione in modo Song Play o Sequencer – o anche su un sequencer MIDI esterno.

Controlli di trasporto

Per riprodurre una Song, utilizzate i controlli di trasporto del SEQUENCER 1. Ricordiamo che, nel presente modo operativo, il Sequencer 1 è l'unico usato per tutte le funzioni. Consultate (“CONTROLLI DI TRASPORTO SEQUENCER 1” a pagina 13 per ulteriori dettagli).

Nota: La pressione del tasto ■▶ (PLAY/STOP) per l'arresto della riproduzione della Song NON determina anche il reset di tutti i suoi parametri.

Le Song ed il formato Standard MIDI File

Il formato principale utilizzato del Pa1X per le Song è lo Standard MIDI File. Vedi anche la tabella a pagina 85.

Nel momento in cui si effettua il salvataggio di una Song in formato SMF, lo strumento inserisce automaticamente una misura vuota all'inizio del brano musicale stesso, contenente diverse informazioni relative ai parametri d'inizializzazione della Song. Tale misura è invece automaticamente rimossa quando si effettua il caricamento della Song sul Pa1X.

Le Song ed i Preset del Voice Processor

Il modo Sequencer permette anche l'uso del Voice Processor. Per utilizzare il processore vocale è sufficiente effettuare solo due semplici impostazioni:

- Selezionate la traccia della Song sulla quale state registrando gli accordi che desiderate inviare al Voice Processor (vedi “Harmony Track” a pagina 201).
- Andate alla sezione Voice Processor Preset del modo Global, e selezionate il Preset del Voice Processore che desiderate utilizzare per l'elaborazione del segnale.

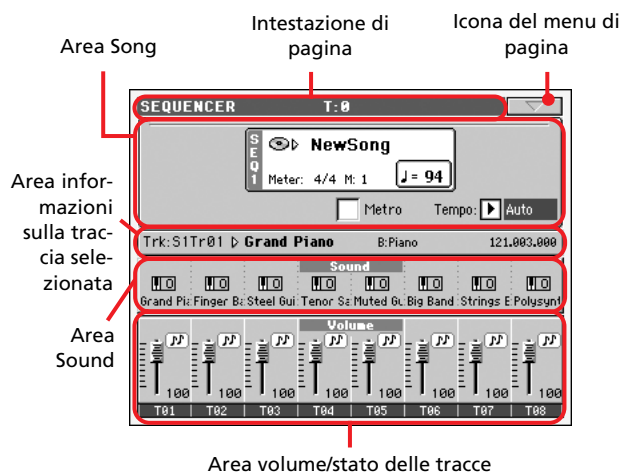
Sequencer Play - Pagina principale

La pagina principale può essere raggiunta da un qualsiasi altro modo operativo premendo il tasto SEQUENCER. La pagina permette il caricamento delle Song e la successiva riproduzione/gestione mediante i controlli di trasporto del SEQUENCER 1 (consultate il paragrafo “Controlli di trasporto” appena descritto).

Nota: Quando si passa dal modo operativo Style Play al Sequencer, lo strumento richiama automaticamente il Sequencer Setup, per cui questo potrebbe causare la variazione di alcuni parametri delle tracce.

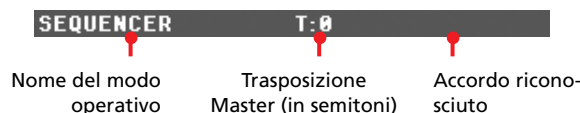
Per tornare alla presente pagina da una qualsiasi delle pagine di edit del Sequencer, premete il tasto EXIT o SEQUENCER.

Per alternare la visualizzazione delle tracce 1-8 e 9-16 della Song, utilizzate il tasto TRK. SEL.



Intestazione di pagina

Nell'area denominata Intestazione Pagina è possibile visualizzare il modo operativo corrente, il valore di trasposizione e l'accordo riconosciuto.



Nome del modo operativo

Indica il nome del modo operativo corrente.

Trasposizione Master

Indica il valore di Trasposizione Master in semitoni. L'impostazione può essere modificata mediante i tasti TRANPOSE presenti sul pannello di controllo.

Nota: Il valore di trasposizione può cambiare automaticamente nel momento in cui si carica uno Standard MIDI File creato con una delle tastiere Korg della serie Pa.

Per impedire la modifica del valore di trasposizione, abilitate il blocco (“lock”) del parametro in ambiente Global (vedi “General Controls: Lock” a pagina 250), quindi salvate l'impostazione sulla

memoria interna (consultate “Write Global - Finestra di dialogo Midi Setup” a pagina 276).

Accordo Riconosciuto

Area del display che indica il tipo di accordo riconosciuto in seguito alla pressione delle note sulla tastiera. Il parametro permette di visualizzare gli accordi inviati al modulo Harmonizer durante la registrazione della Song.

Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione permette l'accesso al corrispondente menu. Vedi “Menu di pagina” a pagina 202 per ulteriori informazioni.



Area Song

Area del display che mostra il nome della Song insieme ai corrispondenti parametri di tempo, divisione ritmica e della misura corrente.



Icona del tipo di Song

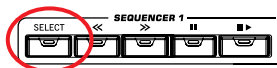
Il modo operativo Sequencer permette il caricamento dei soli Standard MIDI File (con estensione cioè “.MID” oppure “.KAR”).

Nome della Song

Mostra il nome della Song selezionata. L'indicazione “No Song” segnala la selezione di una nuova (vuota) Song per la registrazione.

Toccate il nome della Song sul display per accedere alla finestra di dialogo Song Select, la quale permette la selezione di una Song diversa da quella corrente (vedi “Finestra Song Select” a pagina 84).

In alternativa, per selezionare una Song, premete il tasto SELECT della sezione SEQUENCER 1 sul pannello frontale. Premete una seconda volta il tasto SELECT nel caso in cui desiderate selezionare la Song mediante la composizione del relativo numero di ID (consultate il paragrafo “Selezionare una Song mediante il suo numero ID” a pagina 85).



Divisione ritmica

Valore di divisione ritmica della Song corrente.

Numero della misura

Indica il numero della misura corrente della Song selezionata.

Tempo

Tempo del metronomo. Selezionate il presente parametro ed usate i controlli TEMPO/VALUE per impostare il tempo secondo necessità. In alternativa, quando sul display è selezio-

nato un altro parametro oppure vi trovate in una pagina differente, tenete premuto il tasto SHIFT ed utilizzate la manopola DIAL per modificare il valore del tempo del sequencer.

Metro

Casella che consente, una volta spuntata, di abilitare il metronomo durante la riproduzione della Song.

Tempo (modo Tempo)

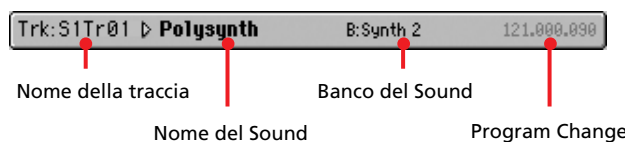
Menu a scomparsa che permette di scegliere il modo con cui variare il valore di Tempo della Song.

Manual Permette di variare il Tempo utilizzando i controlli della sezione TEMPO/VALUE. La Song in questo caso è riprodotta in base al valore di Tempo selezionato manualmente.

Auto Impostazione che determina l'uso del valore di Tempo registrato per la Song.

Area informazioni sulla traccia selezionata

Area del display che mostra le principali informazioni relative al Sound assegnato alla traccia selezionata. Queste informazioni sono indicate anche in diverse altre pagine di edit.



Nome della traccia

Indica il nome della traccia selezionata.

Nome del Sound

Mostra il Sound assegnato alla traccia selezionata. Premete un punto qualsiasi all'interno della presente area per accedere alla finestra di dialogo Sound Select, e scegliete il timbro desiderato.

Banco del Sound

Indica il banco di appartenenza del Sound selezionato.

Program Change

Numero di Program Change. Il numero può essere visualizzato solo dopo aver abilitato il parametro “Show Program Change number” in modo Global (consultate pagina 252).

Area Sound

Area del display che indica i Sound (e le corrispondenti impostazioni di trasposizione di ottava) assegnati a ciascuna delle otto tracce correntemente visualizzate sullo schermo.



Trasposizione di ottava per le tracce Song

Non modificabile. Valore di trasposizione di ottava per la traccia corrispondente. Per modificare l'impostazione, richiamate la pagina edit “Mixer/Tuning: Tuning” (vedi pagina 193).

Nome del Sound

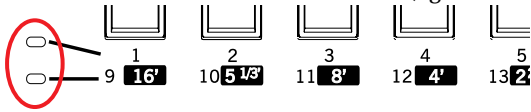
Indica il nome del Sound assegnato alla traccia. Premete il nome sullo schermo una prima volta per selezionare la traccia (e verificare le relative informazioni nell'apposita area, come descritto sopra), ed una seconda volta per accedere alla finestra di dialogo Sound Select.

Area volume/stato delle tracce

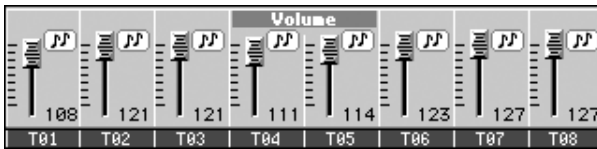
Area che permette l'impostazione del volume di ciascuna traccia della Song e di specificare la relativa condizione di Play/Mute.

Utilizzate il tasto TRK. SEL. (TRACK SELECT) per alternare la vista delle tracce 1-8 a quella delle tracce 9-16 della Song.

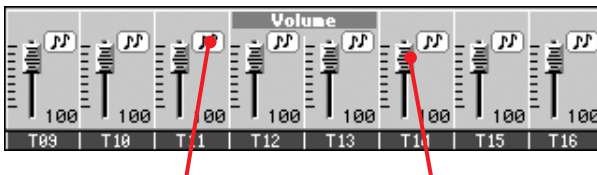
Quando il LED VOLUME (al di sopra del tasto SLIDER MODE) è acceso, è possibile riconoscere il tipo di vista selezionata controllando il LED acceso accanto ai cursori reali (figura in basso).



La *vista Song Tracks 1-8* mostra le tracce 1-8 della Song (terzo LED dall'alto acceso):



La *vista Song Tracks 9-16* mostra le tracce 9-16 della Song (ultimo LED dall'alto acceso):



Icone dello stato di traccia Cursore virtuale

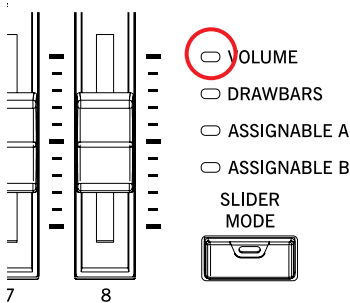
Cursori virtuali (volume di traccia)

I cursori virtuali indicano in maniera grafica il volume stabilito per ciascuna traccia. Utilizzate i cursori reali per modificare l'impostazione di volume secondo necessità (controllate che il LED VOLUME al di sopra del tasto SLIDER MODE sia acceso, vedi sotto).

In alternativa, per modificare il volume, premete l'area traccia sul display per effettuarne prima la selezione, ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per variare il rispettivo valore.

Funzione dei cursori reali

Il tasto SLIDER MODE consente la scelta della funzione da assegnare ai cursori reali. Quando il LED VOLUME è acceso, ciascun cursore reale controlla il volume della traccia corrispondente.



Nota: Il modo operativo Sequencer non consente il salvataggio dello stato del tasto SLIDER MODE su una Performance, dato che quest'ultime sono disabilitate per il modo operativo stesso.

Icone dello stato di traccia

►SONG ►GBLSeq

Indicano la condizione di Play/Mute della traccia correntemente selezionata. Per modificare lo stato, selezionate la traccia e quindi premete l'area corrispondente. La condizione delle tracce della Song è salvata insieme alla scrittura delle Song.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Nomi delle tracce

Il nome delle tracce è indicato sotto ciascun cursore virtuale. Usate il tasto TRK. SEL per alternare le viste delle tracce 1-8 e 9-16.

T01...T16 Tracce della Song.

Entrare in modo Record

Per entrare in modo Record, premete il tasto REC mentre siete in modo Sequencer. Sul display appare la seguente finestra di dialogo:



Selezionate una delle tre opzioni disponibili e premete il pulsante OK (oppure Cancel per uscire dal modo Record).

Multitrack Sequencer

Opzione che permette di sfruttare tutte le proprietà del sequencer. E' la scelta da effettuare per la classica registrazione multitraccia. (Vedi anche "Modo Record: Pagina Multitrack Sequencer" a pagina 182).

Backing Sequence (Quick Record)

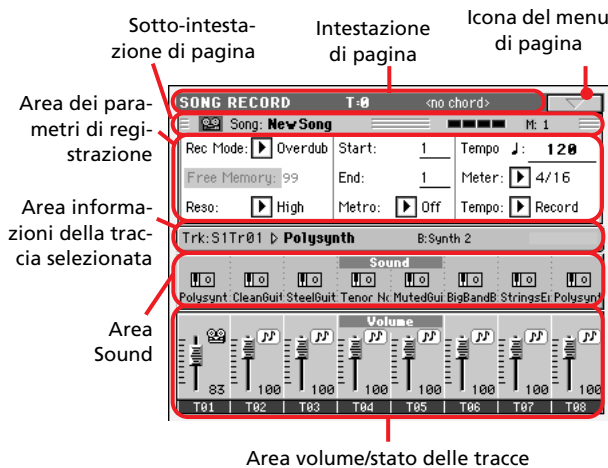
Rappresenta il modo più rapido e facile di registrazione. Permette l'incisione dell'esecuzione strumentale convenzionale e degli Style in tempo reale.

Step Backing Sequence

Tipo di registrazione Step, che consente l'inserimento passo passo dei singoli eventi musicali. Indicata per coloro che non sono tastieristi.

Modo Record: Pagina Multitrack Sequencer

Mentre siete in modo Sequencer, premete il tasto REC e selezionate l'opzione "Multitrack Sequencer". Sul display appare la pagina Multitrack Sequencer.



Area volume/stato delle tracce

Fate riferimento al paragrafo "Procedura di registrazione multitraccia" a pagina 183 per maggiori informazioni al riguardo.

Intestazione di pagina

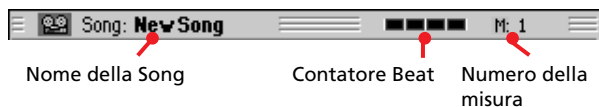
Vedi "Intestazione di pagina" a pagina 179.

Icona del menu di pagina

Fate riferimento al paragrafo "Icona del menu di pagina" a pagina 180.

Sotto-intestazione di pagina

Area del display che mostra alcune informazioni supplementari sulla Song.



Nome della Song

Contatore Beat

Numero della misura

Nome della Song

Nome della Song in registrazione.

Contatore Beat

Indica il beat corrente all'interno della misura corrente.

Numero della misura

Mostra la misura correntemente in registrazione.

Area dei parametri di registrazione

Rec mode (modo Recording)

Parametro da impostare prima di iniziare la registrazione per specificare il modo di incisione degli eventi.

Overdub Metodo che permette di aggiungere i nuovi eventi a quelli già presenti.

Overwrite Opzione che determina la sostituzione degli eventi esistenti con i nuovi.

Auto Punch Permette di impostare l'intervallo di registrazione tra i punti di "Start" ed "End".

Nota: L'opzione Auto Punch non può essere utilizzata su una Song non contenente alcun evento musicale. E' indispensabile quindi che ci sia almeno una traccia registrata.

PedalPunch Consente l'uso di uno switch a pedale per avviare/arrestare la registrazione (dopo aver assegnato la funzione "Punch In/Out" allo switch desiderato).

Nota: L'opzione Pedal Punch non può essere utilizzata su una Song non contenente alcun evento musicale. E' indispensabile quindi che ci sia almeno una traccia registrata.

Free memory

Indica la quantità di memoria disponibile per la registrazione.

Resolution

Parametro che consente di impostare il valore di quantizzazione per la registrazione. La quantizzazione rappresenta un modo pratico per correggere gli errori di timing: in sintesi, le note suonate in anticipo o ritardo rispetto al beat sono spostate automaticamente sull'asse più vicino in base ad una "griglia" (specificata con il presente parametro), consentendo quindi sempre una perfetta precisione ritmica.

High La quantizzazione non è applicata.

♪ (1/32)...♪ (1/8)

Risoluzione della griglia, in valori musicali. Selezionando per esempio 1/16, tutte le note saranno spostate sull'intervallo in sedicesimi più vicino. Scegliendo il valore di 1/8, le note saranno spostate sull'intervallo in ottavi più vicino.



Start/End

Coppia di parametri che determina l'intervallo oggetto di registrazione, disponibili solo dopo aver selezionato l'opzione "Auto Punch".

Metro (Metronomo)

Specifica lo stato del metronomo durante la registrazione.

Off Esclude il click del metronomo durante la registrazione. Lo strumento riproduce tuttavia una misura di conteggio preliminare per facilitare la sincronia con l'inizio della registrazione.

On1 Metronomo abilitato, con una misura di conteggio preliminare prima dell'inizio della registrazione.

On2 Metronomo abilitato, con due misure di conteggio preliminare prima dell'inizio della registrazione.

Tempo

Parametro la cui selezione permette l'impostazione del tempo. Utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per specificare il valore desiderato.

Nota: Il valore di Tempo può essere modificato anche quando sono selezionati altri parametri. Per fare ciò, tenete premuto il tasto SHIFT e ruotate la manopola DIAL.

Nota: La registrazione degli eventi di tempo determina sempre la sovrascrittura degli stessi eventi già presenti sulle tracce.

Meter

Indica la divisione ritmica della Song. Il parametro può essere modificato solo quando la Song non contiene alcun evento al suo interno (prima cioè di iniziare la registrazione). Per inserire una variazione della divisione ritmica all'interno della Song, utilizzate la funzione "Insert Measure" (vedi pagina 199).

Tempo (modo Tempo)

Parametro che specifica il modo con cui gli eventi di tempo sono letti o registrati.

Manual Lettura manuale. Il valore di Tempo considerato corrisponde all'ultima impostazione effettuata con i controlli TEMPO/VALUE. Non permette la registrazione di eventuali variazioni di Tempo durante la registrazione. E' l'opzione da adottare quando si desidera registrare la Song con un tempo più lento rispetto alla velocità normale.

Auto Auto lettura. Il Sequencer segue tutte le variazioni di Tempo registrate con la Song, ma anche in questo caso non è possibile registrarne delle altre.

Record Opzione che permette la registrazione di tutte le variazioni di Tempo effettuate durante l'incisione sulla Traccia Master (Master Track).

Area informazioni della traccia selezionata

Area che indica il Sound assegnato alla traccia selezionata. Vedi anche il paragrafo "Area informazioni sulla traccia selezionata" a pagina 180 per ulteriori informazioni.

Area Sound

Area del display che mostra i Sound (e i corrispondenti valori di trasposizione di ottava) assegnati alle otto tracce visualizzate. Vedi anche "Area Sound" a pagina 180 per ulteriori dettagli.

Area volume/stato delle tracce

Area che permette l'impostazione del volume e dello stato di ciascuna traccia della Song. Consultate il paragrafo "Area volume/stato delle tracce" a pagina 181 per ulteriori delucidazioni.

Icone dello stato di traccia

Indicano la condizione di Play/mute/record della traccia corrente. Selezionate la traccia e quindi premete l'area corrispondente sul display per modificarne la condizione.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.



Stato Record. Dopo aver premuto il tasto ■▶ (PLAY/STOP) per avviare la registrazione, la traccia è in grado di ricevere gli eventi di nota generati dalla tastiera o trasmessi da un modulo MIDI esterno connesso alla porta MIDI IN del Pa1X.

Procedura di registrazione multitraccia

L'esempio che segue descrive la procedura generale da utilizzare per la registrazione multitraccia (Multitrack Recording).

1. Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo Sequencer.
 2. Premete il tasto REC, e selezionate l'opzione "Multitrack Sequencer" per entrare nel modo di registrazione multitraccia (Multitrack Record). Quindi effettuate l'impostazione dei parametri necessari alla registrazione. (Consultate a tal proposito il paragrafo "Modo Record: Pagina Multitrack Sequencer" a pagina 182).
 3. Accertatevi di aver selezionato una delle opzioni di registrazione tra Overdub ed Overwrite (vedi "Rec mode (modo Recording)" a pagina 182).
 4. Impostate il tempo. I metodi utilizzabili sono principalmente due:
 - Tenendo premuto il tasto SHIFT ed usando i controlli TEMPO/VALUE per specificare il tempo desiderato.
 - Spostando il cursore sul parametro "Tempo", ed utilizzando i controlli TEMPO/VALUE per impostare il valore secondo necessità.
 5. Usate il tasto TRK. SEL. per alternare le viste delle tracce 1-8 e 9-16 della Song, ed assegnate il Sound desiderato a ciascuna traccia (vedi "Nome del Sound" a pagina 181).
 6. Selezionate la traccia da registrare. Verificate che la corrispondente icona di stato cambi in Record (consultate "Icone dello stato di traccia" a pagina 183).
 7. Premete il tasto ■▶ (PLAY/STOP) per iniziare la registrazione. In base all'opzione di metronomo scelta, la registrazione potrà essere preceduta da una o due misure preliminari che vi aiuteranno ad "entrare" al momento giusto. Una volta iniziata la registrazione, suonate la parte che intendete incidere sul sequencer.
 - Nel caso abbiate selezionato l'opzione Auto Punch, la registrazione avrà inizio nel momento in cui il sequencer giungerà nel punto assegnato al parametro Start.
 - Se invece avete scelto l'opzione Pedal Punch, premete lo switch a pedale nel punto a partire dal quale desiderate iniziare la registrazione. Premete nuovamente lo switch per uscire dalla registrazione.
- Nota:* L'opzione Pedal Punch non può essere utilizzata su una Song non contenente alcun evento musicale. E' indispensabile quindi che ci sia almeno una traccia registrata.
8. Una volta terminata la registrazione, premete il tasto ■▶ (PLAY/STOP) per fermare il sequencer. Selezionate una traccia differente da quella appena incisa e procedete alla registrazione dell'intera Song.
 9. Dopo aver registrato l'intera (nuova) Song, premete il tasto REC, oppure selezionate il comando "Exit from Record" dal menu di pagina (vedi pagina 202).

Attenzione: Salvate la Song su disco, per evitare che la stessa vada persa una volta spento lo strumento.

Nota: All'uscita dal modo Record, il parametro di trasposizione di ottava (Octave Transpose) è automaticamente reimpostato su un valore di "0".

10. Se lo desiderate, modificate la Song appena creata. Premete il tasto MENU e scegliete una delle varie pagine di edit disponibili.

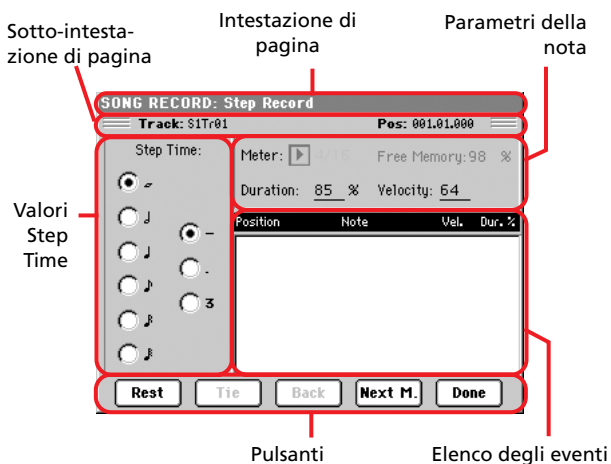
Modo Record: Pagina Step Record

La registrazione Step (Step Recording) permette la creazione di una nuova Song mediante l'inserimento delle singole note o degli accordi su ciascuna traccia. La funzione risulta molto utile nel caso in cui ci sia il bisogno di dover trascrivere partiture musicali complesse, oppure quando ci sia la necessità di un alto grado di precisione, ed è particolarmente adatta alla creazione di tracce di batteria e percussioni in genere.

Per accedere alla presente pagina, selezionate il comando "Overdub Step Recording" oppure "Overwrite Step Recording" dal menu di pagina.

Nota: La disponibilità dei suddetti comandi è vincolato all'esistenza di alcune misure nella Song. Per sapere come inserire delle misure vuote nella Song, fate riferimento al paragrafo "Song Edit: Cut/Insert Measures" a pagina 199.

Il modo Overdub Step Recording permette di aggiungere i nuovi eventi musicali a quelli già presenti sulle tracce, mentre l'opzione Overwrite Step Recording determina la sostituzione degli eventi già presenti con i nuovi.



Consultate il paragrafo "Procedura di registrazione Step" a seguire per maggiori informazioni al riguardo.

Intestazione di pagina

Indica il modo operativo corrente.

Sotto-intestazione di pagina

Track

Nome della traccia selezionata per la registrazione.

S1Tr01...Tr16

Tracce del Sequencer 1. Il modo Sequencer permette l'uso del solo Sequencer 1.


Pos (Position)

Parametro che segnala la posizione corrente d'inserimento dell'evento (nota, pausa o accordo).

Valori Step Time

Step Time

Permette di stabilire la durata musicale dell'evento da inserire.

	Valore della nota.
Standard (-)	Valore standard della nota selezionata.
Dot (.)	Aumenta la nota selezionata di metà del suo valore.
Triplet (3)	Converte la nota selezionata in terzina.

Area parametri della nota

Meter

Divisione ritmica della misura corrente. Il parametro non è modificabile nella presente pagina per cui, se desiderate effettuare una variazione all'interno della Song, utilizzate la funzione Insert del menu Edit per inserire una nuova serie di misure con il nuovo valore di divisione ritmica (vedi "Song Edit: Cut/Insert Measures" a pagina 199).

Free Memory

Indica la quantità di memoria disponibile per la registrazione.

Duration

Parametro relativo alla durata delle nota inserita. La percentuale è sempre riferita al valore dello step.

50%	Staccato.
85%	Articolazione ordinaria.
100%	Legato.

Velocity

Parametro da impostare prima di effettuare l'inserimento delle note o degli accordi. Rappresenta la dinamica (intensità) dell'evento oggetto d'inserimento.

Kbd	Tastiera. Opzione selezionabile ruotando la manopola DIAL completamente in senso antiorario. Permette di assegnare alla nota inserita la velocity determinata in base alla forza con la quale si preme la nota sulla tastiera.
1...127	Valore di Velocity. L'evento è inserito in base al valore di velocity così stabilito, ignorando completamente la forza con la quale si premono le note sulla tastiera.

Elenco degli eventi

Elenco degli eventi inseriti

Elenco che riporta gli eventi già inseriti. Il singolo evento presente nell'elenco può essere cancellato e selezionato nuovamente per l'editing premendo il pulsante Back.

Position	Posizione d'inserimento dell'evento, il cui valore è espresso nel formato "measure.beat.tick" (misura.beat.tick).
----------	---

Note/RX Noise

Nome della Nota o RX Noise inserito. L'inserimento di un accordo è segnalato da una serie di punti dopo la tonica dell'accordo stesso.

Vel. Velocity dell'evento inserito.

Dur.% Percentuale di durata dell'evento inserito.

Pulsanti

Rest

Pulsante che permette l'inserimento di una pausa.

Tie

Pulsante che consente di legare la nota da inserire all'ultima nota inserita. L'operazione determina la creazione di una nota dall'altezza e durata identica alla nota cui questa viene legata.

Back

Pulsante che consente di tornare allo step precedente, cancellando contemporaneamente l'ultimo evento inserito.

Next M. (Next Measure)

Pulsante che consente l'accesso alla misura successiva. L'operazione determina anche l'inserimento automatico di pause negli spazi rimasti fino alla fine della misura corrente.

Done

Pulsante che permette l'uscita dal modo Step Record.

Procedura di registrazione Step

L'esempio che segue descrive la procedura generale da utilizzare per la registrazione Step (Step Recording).

1. Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo Sequencer.
2. Premete il tasto REC e selezionate l'opzione "Multitrack Sequencer" per entrare nel modo di registrazione multitraccia (Multitrack Record). Dal menu di pagina, selezionate il modo "Overdub Step Recording" oppure "Overwrite Step Recording". Sul display appare la finestra Step Record.
3. Notate, sull'angolo destro superiore del display, la posizione d'inserimento dell'evento, indicato dal parametro Pos.
 - Se non desiderate inserire una nota, inserite al suo posto una pausa, come descritto al punto 5 della presente procedura.
 - Per accedere direttamente invece alla misura successiva ed inserire automaticamente tutte pause fino al termine della misura corrente, premete il pulsante Next M. sul display.
4. Per modificare il valore di step, utilizzate i parametri Step Time.
5. Inserite una nota, una pausa oppure un accordo nella posizione corrente.
 - Per inserire una nota singola, premete la stessa sulla tastiera. La nota suonata sarà inserita rispettando il valore di Step specificato. La velocity e la durata relativa della nota possono entrambe essere modificate successivamente mediante l'editing dei parametri Velocity e Duration. Vedi i paragrafi "Velocity" e "Duration" a pagina 185.

- Per inserire una pausa, premete il pulsante Rest sul display. La pausa inserita rispetterà il valore di Step specificato.

- Per legare la nuova nota a quella inserita immediatamente prima, premete il pulsante Tie sul display. La nuova nota (con la stessa altezza) sarà inserita e legata a quella che la precede, senza il bisogno quindi di premere alcunchè sulla tastiera.

- Per inserire un accordo oppure una seconda voce, consultate il paragrafo “Accordi e seconde voci nella registrazione Step” a pagina 120 del capitolo “Modo operativo Style Record”.

6. Dopo aver inserito un nuovo evento, è possibile tornare indietro premendo il pulsante Back. Tale operazione determinerà la cancellazione dell'evento appena inserito e porrà di nuovo lo step in condizioni di edit.
7. Al termine della registrazione, premete il pulsante Done sul display per tornare alla pagina principale del modo Multitrack Recording.
8. Dalla pagina principale del modo Multitrack Recording, selezionate il comando “Exit from Record” dal menu di pagina (oppure il tasto REC) per uscire dal modo Record. Una volta giunti alla pagina principale del modo Sequencer, premete il tasto **▶** (PLAY/STOP) della sezione SEQUENCER 1 per ascoltare la Song, oppure selezionate il comando Save Song dal menu di pagina per salvare la Song sul disco (vedi “Finestra Save Song” a pagina 203).

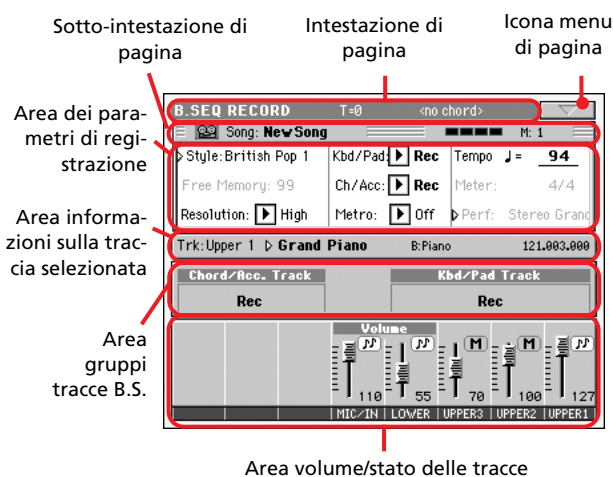
Accordi e seconde voci

Oltre all'inserimento delle singole note, il Pa1X permette naturalmente anche l'inserimento di interi accordi e/o seconde voci. Per maggiori informazioni al riguardo, consultate il paragrafo “Accordi e seconde voci nella registrazione Step” a pagina 120 del capitolo “Modo operativo Style Record”.

Modo Record: Pagina Backing Sequence (Quick Record)

Il modo Backing Sequence (Quick Record) rappresenta un valido metodo per registrare velocemente l'esecuzione strumentale convenzionale insieme agli Style. Per agevolare ulteriormente le operazioni, è previsto l'uso di soli due “gruppi” di tracce, rappresentate in questo caso dalle tracce **Kbd/Pad** (Keyboard e Pad), incaricate di registrare i suoni di tastiera e pad, e **Ch/Acc** (Chords/Companiment), corrispondenti ai comandi dello Style ed agli accordi suonati sulla tastiera.

Mentre vi trovate in modo Sequencer, premete il tasto REC e selezionate l'opzione “Backing Sequence (Quick Record)”. Sul display appare la pagina Backing Sequence (Quick Record).



Consultate “Procedura di registrazione Backing Sequence (Quick Record)” a pagina 188 per conoscere l'esatta procedura di registrazione.

Intestazione di pagina

Vedi “Intestazione di pagina” a pagina 179.

Icona del menu di pagina

Vedi “Icona del menu di pagina” a pagina 180.

Sotto-intestazione di pagina

Consultate il paragrafo “Sotto-intestazione di pagina” a pagina 182.

Area parametri di registrazione

Style

Indica lo Style selezionato. Se desiderate scegliere uno Style diverso da quello corrente, premete il nome dello Style sul display, oppure uno dei tasti STYLE per aprire la finestra Style Select (fate riferimento a “Finestra Style Select” a pagina 83).

Free memory

Segnala la quantità di memoria disponibile per la registrazione.

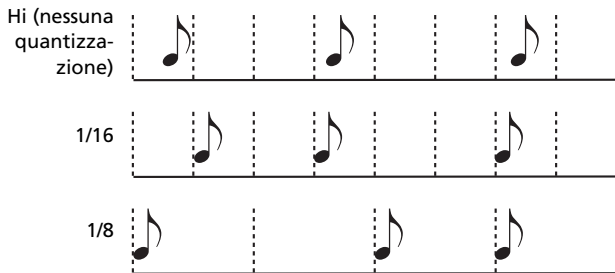
Resolution

Parametro che consente di impostare il valore di quantizzazione per la registrazione. La quantizzazione rappresenta un modo pratico per correggere gli errori di timing; in sintesi, le note suonate in anticipo o ritardo rispetto al beat sono spostate automaticamente sull'asse più vicino in base ad una "griglia" (specificata con il presente parametro), consentendo quindi sempre una perfetta precisione ritmica.

Hi La quantizzazione non è applicata.

♪ (1/32)...♪ (1/8)

Risoluzione della griglia, in valori musicali. Selezionando per esempio 1/16, tutte le note saranno spostate sull'intervallo in sedicesimi più vicino. Scegliendo il valore di 1/8, le note saranno spostate sull'intervallo in ottavi più vicino.



Kbd/Pad, Ch/Acc

Coppia di parametri che consente di stabilire lo stato delle tracce raggruppate durante la registrazione. Tale condizione è segnalata dall'indicatore grande al di sopra dei cursori delle tracce.

RT/Pads: Tracce di Backing Sequence che includono le quattro tracce Keyboard (cioè di tastiera) ed i quattro Pad. Al termine della registrazione, tali tracce saranno salvate nelle tracce 1-8 della Song, così come illustrato nella tabella in basso:

Tracce RT/Pad	Tracce Song/Canale
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

Ch/Acc: Gruppo di tracce Backing Sequence che include tutte le tracce Style, compresi gli accordi riconosciuti, i controlli dello Style e la selezione degli Style Element. Al termine della registrazione, tali tracce saranno salvate sulle tracce 9-16 della Song.

- Play Stato Play della traccia Backing Sequence. Consente l'ascolto degli eventi già incisi durante la registrazione delle altre tracce Backing Sequence.
- Mute Stato Mute della traccia Backing Sequence. Esclude l'ascolto delle tracce già incise durante la registrazione delle altre tracce Backing Sequence.
- Rec Stato Record della traccia Backing Sequence. La registrazione avviene in sovrascrittura, determinando quindi la cancellazione degli eventi precedentemente incisi. Dopo aver premuto il tasto ■▶

(PLAY/STOP) per avviare la registrazione, la traccia è in grado di ricevere i messaggi di nota dalla tastiera e quelli trasmessi da un modulo MIDI esterno connesso alla porta MIDI IN del Pa1X.

Metro (Metronomo)

Parametro che permette di stabilire il modo d'utilizzo del metronomo durante la registrazione.

- Off Esclude il click del metronomo durante la registrazione. Lo strumento riproduce tuttavia una misura di conteggio preliminare per facilitare la sincronia con l'inizio della registrazione.
- On1 Metronomo abilitato, con una misura di conteggio preliminare prima dell'inizio della registrazione.
- On2 Metronomo abilitato, con due misure di conteggio preliminare prima dell'inizio della registrazione.

Tempo

Tempo del metronomo. Selezionate il presente parametro ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per modificare l'impostazione. In alternativa, nel caso in cui abbiate già selezionato un altro parametro oppure vi troviate in una pagina differente, tenete premuto il tasto SHIFT e premete la manopola DIAL per variare il tempo del sequencer.

Meter

(Non modificabile). Parametro che indica (come riferimento) la divisione ritmica dello Style selezionato.

PERF or STS (Performance o STS)

Parametro che mostra la Performance o STS selezionata (questo in base all'ultima voce scelta).

Per selezionare una Performance diversa da quella corrente, premete l'area corrispondente sul display, oppure uno dei tasti PERFORMANCE/SOUND (accertatevi però che il LED PERFORMANCE SELECT risulti acceso) per accedere alla finestra Style Select, nella quale effettuare la scelta (vedi "Finestra Style Select" a pagina 83).

Per selezionare una STS, utilizzate i quattro tasti SINGLE TOUCH SETTING collocati al di sotto del display.

Area gruppi tracce Backing Sequence

Indicatori dello stato dei gruppi tracce

Indicatori che segnalano lo stato dei gruppi tracce Backing Sequence. Gli indicatori riflettono la condizione specificata per i parametri Kbd/Pad e Ch/Acc (fate riferimento ai paragrafi "Kbd/Pad, Ch/Acc" appena descritti).

Area informazioni sulla traccia selezionata

Area del display che mostra il Sound assegnato alla traccia selezionata. Consultate il paragrafo "Area informazioni sulla traccia selezionata" a pagina 180 per ulteriori dettagli.

Area volume/stato delle tracce

Sezione dello schermo che permette l'impostazione del volume delle singole tracce Keyboard (di tastiera) e dello stato Play/Mute delle tracce.

Cursori virtuali (volume di traccia)

Rappresentazione grafica del volume di ciascuna traccia. Vedi anche "Cursori virtuali (volume di traccia)" a pagina 181 per maggiori informazioni.

Nota: Le variazioni di volume apportate durante la registrazione non possono essere salvate con la Song. Le uniche impostazioni salvate corrispondono a quelle iniziali.

Funzione dei cursori reali

Vedi "Funzione dei cursori reali" a pagina 181 per maggiori dettagli.

Icone di stato delle tracce individuali

Mentre è possibile modificare contemporaneamente lo stato di tutte le tracce Keyboard (di tastiera), utilizzando le tracce Kbd/Pad Backing Sequence è invece consentito impostare lo stato di ogni singola traccia. Premete l'icona sul display per specificare la condizione di ogni traccia individualmente e secondo le vostre esigenze.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.



Stato Record. Dopo aver premuto il tasto **■▶** (PLAY/STOP) per avviare la registrazione, la traccia è in grado di ricevere i messaggi di nota generati dalla tastiera o ricevuti dalla porta MIDI IN del Pa1X.

Nomi delle tracce

Nome di ciascuna traccia, indicato al di sotto di ogni cursore virtuale. Utilizzate il tasto TRK. SEL per alternare le diverse viste delle tracce.

MIC/IN	Ingressi audio.
UPPER1...3	Tracce Upper.
LOWER	Traccia Lower.

Procedura di registrazione Backing Sequence (Quick Record)

L'esempio che segue descrive la procedura generale da utilizzare per la registrazione Backing Sequence (Quick).

1. Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo Song.
2. Premete il tasto REC e selezionate l'opzione "Backing Sequence (Quick Record)" per entrare nel modo Backing Sequence (Quick Record) ed approntare così i diversi parametri per la registrazione. (Per ulteriori dettagli, fate riferimento al paragrafo "Modo Record: Pagina Backing Sequence (Quick Record)" a pagina 186).
3. Sul display appare l'ultimo Style selezionato. Nel caso in cui questo non corrisponda alle vostre necessità, selezionatene un altro con il quale desiderate iniziare la registrazione. (Vedi "Finestra Style Select" a pagina 83).
4. Il display inoltre mostra l'ultima Performance o STS selezionata. Se lo desiderate, selezionate una Performance o STS diversa da quella corrente. (Vedi "Finestra Performance Select" a pagina 83, e "Selezione STS" a pagina 84).
5. Selezionate ed impostate lo stato dei gruppi tracce Backing Sequence usando i parametri Kbd/Pad e Ch/Acc. (Kbd/Pad rappresenta le tracce di tastiera e Pad; Ch/Acc si riferisce agli accordi ed all'accompagnamento automatico, cioè alle tracce dello Style). Per registrare tutte le note suonate effettivamente sulla tastiera più l'accompagnamento automatico, specificate per tutte le tracce lo stato REC (vedi "Icone dello stato di traccia" a pagina 183).

Attenzione: La registrazione delle tracce impostate su REC avviene in sovrascrittura, per cui tutti gli eventi presenti sulle tracce sono cancellati e sostituiti dai nuovi. Specificate quindi lo stato PLAY o MUTE per tutte quelle tracce per le quali desiderate conservare gli eventi musicali. Se per esempio vi apprestate a registrare una parte di tastiera su una traccia Style esistente, impostate il parametro Ch/Acc su PLAY, ed il parametro Kbd/Pad su REC.

6. Premete il tasto **■▶** (PLAY/STOP) di sinistra, oppure il tasto START/STOP per avviare la registrazione.

- Premendo il tasto **■▶** (PLAY/STOP) di sinistra (oppure il tasto START/STOP), è possibile registrare un'introduzione di tastiera senza lo Style. La registrazione ha inizio dopo il conteggio preliminare (vedi "Metro (Metronomo)" a pagina 187).

Suonate l'intro, e quindi avviate l'auto-accompagnamento premendo il tasto START/STOP.

- Premendo il tasto START/STOP è possibile invece avviare lo Style sin dall'inizio della Song.

Dato che è consentito l'uso di qualsiasi controllo di Style, è possibile iniziare a suonare sfruttando le combinazioni consuete (INTRO, ENDING, FILL... vedi "Selezione e ascoltare gli Style" a pagina 45 per ulteriori dettagli).

Nota: Il modo Backing Sequence non consente la registrazione dei controlli SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, MANUAL BASS, ACCOMPANIMENT VOLUME.

7. Suonate la parte musicale desiderata. Potete anche decidere di fermare lo Style premendo il tasto START/STOP. Per ripristinare lo Style in registrazione, premete nuovamente il tasto START/STOP.

- Dopo aver terminato la registrazione della performance strumentale, premete il tasto **■▶** (PLAY/STOP) della sezione SEQUENCER 1. Il LED REC si spegne, e sul display appare nuovamente la pagina principale del modo Sequencer Play (vedi “Sequencer Play - Pagina principale” a pagina 179).

Premete a questo punto il tasto **■▶** (PLAY/STOP) della sezione SEQUENCER 1 per ascoltare la Song appena registrata.

Se desiderate compiere delle operazioni di editing sulla Song, premete il tasto MENU (fate riferimento al paragrafo “Menu Edit” a pagina 192).

- Salvate la Song sul disco (vedi “Finestra Save Song” a pagina 203).

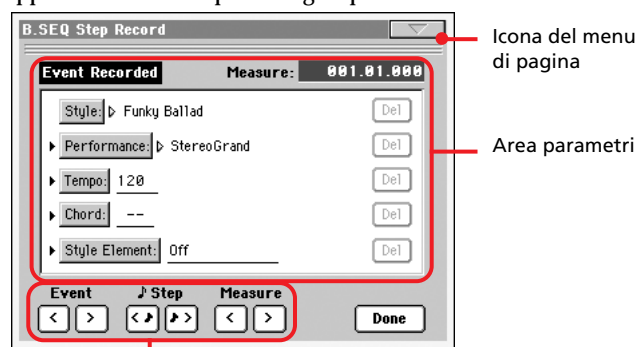
Attenzione: La Song registrata è contenuta nella memoria RAM (Random Access Memory, un tipo di memoria volatile), per cui lo spegnimento dello strumento, l'accesso ai modi Style Play o Song Play, o il ritorno al modo Record determinerà la cancellazione della Song e di tutti gli eventi musicali compresi. Salvate la Song su disco se desiderate riutilizzarla in seguito.

Modo Record: Pagina Step Backing Sequence

Il modo Step Backing Sequence permette l'inserimento dei singoli accordi, e la creazione o l'editing dello Style (Chord/Acc) come parte della Song. La funzione risulta particolarmente utile per tutti coloro non a proprio agio con l'esecuzione strumentale in tempo reale, oppure nel caso in cui si desideri correggere gli errori commessi durante la registrazione con il modo Backing Sequence (Quick Record).

Il presente modo consente solo l'editing di Song create sul Pa1X. Il salvataggio di una Song create con la registrazione Backing Sequence (Quick Record) permette di preservare tutti gli eventi delle tracce Chord/Acc, per facilitarne in seguito la modifica (previo caricamento) grazie al modo Step Backing Sequence.

Mentre vi trovate in modo Sequencer, premete il tasto REC e selezionate l'opzione “Step Backing Sequence”. Sul display appare la finestra Step Backing Sequence.



Pulsanti di trasporto “Soft”

Consultate il paragrafo “Procedura Step Backing Sequence” a pagina 191 per ulteriori informazioni sulla procedura di registrazione.

Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione permette l'accesso al menu di pagina. Fate riferimento al paragrafo “Menu di pagina Step Backing Sequence” a pagina 191 per ulteriori dettagli.

Area parametri

Freccia laterale (▶)

La freccia piccola accanto al parametro segnala il fatto che il valore di tale parametro diviene effettivo nella posizione corrente. Se per esempio vi trovate nella posizione “003.01.000” e la freccia appare accanto al parametro Chord, ciò significa che nella posizione “003.01.000” si verifica un cambio di accordo.

Measure

Parametro che mostra la posizione corrente dello Step Editor. Per accedere ad un punto diverso all'interno della Song, utilizzate uno dei seguenti metodi:

- Selezionate il presente parametro, e quindi usate i controlli TEMPO/VALUE per accedere ad una misura differente.
- Utilizzate i pulsanti Measure sul display per spostarvi su una misura diversa da quella corrente. Usate i pulsanti Step per spostarvi in step di 1/8 (192 tick). Usate i pulsanti Event

sul display per spostarvi sull'evento precedente o successivo a quello corrente.

Il contatore di posizione è in formato "measure.beat.tick" (misura.beat.tick).

Measure	Numero della misura o battuta.
Beat	Sotto-multiplo della divisione ritmica (per es.: un quarto per un tempo di 3/4).
Tick	Unità di misura minima del sequencer. Entrambi i sequencer del Pa1X hanno una risoluzione di 384 tick per quarto.

Style

Indica l'ultimo Style selezionato. Per inserire uno Style diverso nella posizione corrente, toccate il nome dello Style per aprire la finestra Style Select, oppure seguite la procedura standard sfruttando i tasti della sezione STYLE SELECT.

Nota: Tutti i cambi di Style inseriti dopo l'inizio della misura (cioè in una qualsiasi posizione diversa da Mxxx.01.000) saranno resi effettivi a partire dalla misura successiva. Inserendo per esempio un cambio di Style nella posizione M004.03.000, il nuovo Style sarà effettivamente richiamato a partire dalla posizione M005.01.000 (esattamente come accade per il modo operativo Style Play).

Nota: Oltre al cambio di Style, nella stessa posizione è possibile anche inserire un cambio di Tempo. Il cambio di Style non determina automaticamente l'inserimento del relativo Tempo.

Performance

Indica l'ultima Performance selezionata. Selezionate una Performance per richiamare lo Style a cui è collegata. Per inserire un cambio di Performance nella posizione corrente, toccate il nome della Performance per aprire la finestra Performance Select, oppure seguite la procedura standard utilizzando la sezione PERFORMANCE/SOUND SELECT.

Nota: Il LED STYLE CHANGE si accende automaticamente nel momento in cui si accede al modo Chord/Acc Step. Ciò significa che la selezione di una Performance determina anche la selezione dello Style con essa memorizzata.

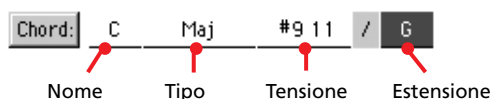
I tasti SINGLE TOUCH ed STS sono automaticamente disabilitati, a segnalare il fatto che non è consentito cambiare le tracce Keyboard (di tastiera) mentre ci si trova nel modo Chord/Acc Step.

Tempo

Parametro che permette di inserire i cambi di Tempo. Per inserire un evento di Tempo Change nella posizione corrente, selezionate il presente parametro ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per impostare il valore desiderato.

Chord

Il parametro Chord è suddiviso in quattro parti distinte:



Selezionate una delle parti, e quindi usate i controlli TEMPO/VALUE per modificarne il valore. In alternativa, suonate un accordo sulla tastiera per consentirne il riconoscimento automatico. Da notare che il riconoscimento dell'accordo tiene conto dello stato del tasto BASS INVERSION.

Quando sul display non appare alcun accordo (--), l'accompagnamento non riproduce alcun suono relativamente alla posi-

zione corrente (fatta eccezione per le tracce Drum e Percussion). Per scegliere l'opzione "--", selezionate la parte Nome del parametro Chord, e quindi usate i controlli TEMPO/VALUE per impostare l'ultimo valore (C...B, Off).

Nota: La sostituzione dell'accordo corrente con uno diverso non determina automaticamente la sostituzione anche della traccia Lower (se presente). Questo potrebbe comportare una sgradevole dissonanza tra il nuovo accordo inserito e l'accompagnamento automatico.

Style Element

Indica lo Style Element (cioè la Variation, il Fill, l'Intro o l'Ending). La lunghezza dello Style Element selezionato può essere desunta dal parametro "Length" (vedi sotto).

L'impostazione "Off" impedisce la riproduzione dell'accompagnamento relativamente alla posizione corrente. In questo caso, le uniche tracce in riproduzione corrisponderanno a quelle Keyboard (tastiera) e Pad.

Suggerimento: Inserite uno Style Element impostato in Off esattamente dove desiderate interrompere l'accompagnamento (per esempio alla fine della Song).

Length

Parametro che permette di conoscere la posizione d'inserimento del prossimo cambio di Style Element. Se per esempio avete inserito un evento Intro di 4 misure, potete inserire a seguire altre 4 misure vuote, ed un evento Variation alla fine dell'Intro, a partire dall'inizio della quarta misura vuota.

Pulsante Del (Delete)

La freccia laterale (↔) che appare accanto al parametro segnala la presenza di un evento nella posizione corrente. Se desiderate cancellare tale evento, premete il pulsante Del.

Suggerimento: Per cancellare tutti gli eventi a partire dalla posizione corrente, selezionate il comando "Delete from selected" dal menu di pagina (vedi sotto).

Pulsanti di trasporto "Soft"



Pulsanti che permettono di accedere all'evento precedente o successivo registrato.



Pulsanti che consentono di accedere allo step precedente o successivo (1/8, o 192 tick). Qualora l'evento sia posizionato prima dello step precedente o successivo, il contatore si fermerà su tale evento. Se per esempio ci si trova nella posizione M001.01.000, e l'evento successivo è collocato nella posizione M001.01.192, premendo il pulsante > si accederà alla posizione M001.01.192. Se invece l'evento si trova in posizione M001.01.010, la pressione del pulsante > determinerà l'accesso alla posizione M001.01.010.

I presenti comandi sono abilitati anche quando il parametro Measure non è selezionato.



Misura precedente o successiva

Pulsanti che permettono l'accesso alla misura precedente o successiva. I presenti comandi sono abilitati anche quando il parametro Measure non è selezionato.

Pulsante Done

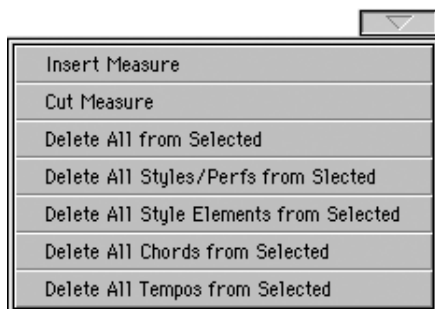
Done

Pulsante che consente di uscire dal modo Step Backing Sequence. Tutte le variazioni apportate sono automaticamente salvate in memoria.

Suggerimento: Salvate comunque la Song sul disco mediante il comando "Save Song" dal menu di pagina, per evitare la perdita di tutti i dati allo spegnimento dello strumento.

Menu di pagina Step Backing Sequence

Menu accessibile in seguito alla pressione della corrispondente icona sul display, e che permette la scelta di una serie di comandi. Premete un punto qualsiasi sul display per chiudere il menu senza effettuare alcuna scelta.



Insert Measure

Comando che consente di inserire una misura vuota a partire dalla misura corrente. L'operazione determina lo spostamento in avanti (alla misura successiva) di tutti gli eventi Chord/Acc contenuti nella misura corrente. Gli eventi presenti nella posizione Mxxx.xx.000 (esattamente cioè all'inizio della misura, come per esempio i dati relativi alla Divisione Ritmica o il cambio di Style) non possono essere spostati.

Cut Measure

Comando che permette di cancellare la misura corrente. L'operazione comporta lo spostamento indietro (di una misura) di tutti gli eventi Chord/Acc contenuti nelle misure successive a quella oggetto di cancellazione.

Delete All from Selected

Comando che determina la cancellazione di qualsiasi tipo di evento a partire dalla posizione corrente.

Nota: Tutti gli eventi presenti sul primo tick (M001.01.000), come per esempio i dati Perf, Style, Tempo, Chord e lo Style Element selezionato, non possono essere cancellati.

Delete All Styles/Perfs from Selected

Delete All Styles Elements from Selected

Delete All Chords from Selected

Delete All Tempos from Selected

Comandi che permettono di cancellare tutti gli eventi corrispondenti al tipo scelto a partire dalla posizione corrente e fino alla fine della Song. Per cancellare tutti gli eventi dello stesso tipo dall'intera Song, tornate alla posizione M001.01.000, e selezionate uno dei presenti comandi.

Nota: Tutti gli eventi presenti sul primo tick (M001.01.000), come per esempio i dati Perf, Style, Tempo, Chord e lo Style Element selezionato, non possono essere cancellati.

Procedura Step Backing Sequence

L'esempio che segue descrive la procedura generale da utilizzare per la registrazione Step Backing Sequence.

Suggerimento: Prima di entrare nel modo Step Backing Sequence per modificare una Song esistente, selezionate il comando "Save Song" dal menu di pagina per salvare la suddetta Song sul disco. Questo vi permetterà di avere una copia della Song cui far riferimento nel caso in cui le modifiche successivamente apportate non soddisfino le vostre esigenze.

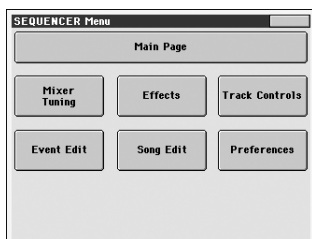
1. Mentre siete in modo Sequencer, premete il tasto REC e scegliete l'opzione di registrazione "Step Backing Sequence".
2. Selezionate il parametro Measure, e accedete alla posizione desiderata nella Song utilizzando i controlli TEMPO/VALUE. In alternativa, usate i controlli di trasporto "soft" sul display per modificare il valore indicato sul contatore. Fate riferimento al paragrafo "Pulsanti di trasporto "Soft"" a pagina 190.
3. Selezionate il tipo di parametro (Style, Performance, Tempo...) da inserire, modificare o cancellare per la posizione corrente. La freccia laterale (▶) accanto al parametro segnala l'avvenuto inserimento dell'evento mostrato sul display nella posizione corrente.
4. Utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per modificare l'evento selezionato. Usate, se necessario, il pulsante Del accanto al parametro per cancellare l'evento. L'editing compiuto su un parametro accanto al quale non appare la freccia laterale (▶) determina l'inserimento di un nuovo evento nella posizione corrente.
5. Uscite dal modo di registrazione Step Backing Sequence premendo il pulsante Done sul display.
6. Premete il tasto ■▶ (PLAY/STOP) della sezione SEQUENCER 1 per ascoltare il risultato delle operazioni di editing effettuate. Salvate eventualmente la Song su disco una volta soddisfatti delle modifiche apportate.

Menu Edit

Menu di edit del Sequencer selezionabile da una qualsiasi pagina mediante la pressione del tasto MENU, e che permette l'accesso ad una serie di sezioni di edit.

Una volta selezionato il menu, scegliete una sezione di edit, oppure premete il tasto EXIT per uscire dal menu senza effettuare alcuna scelta.

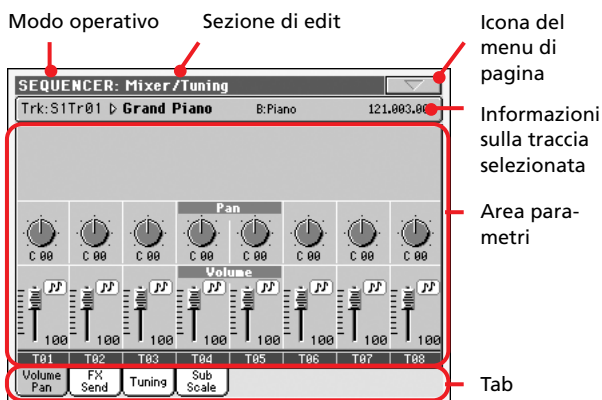
Per tornare alla pagina principale del modo Sequencer dopo aver selezionato una qualsiasi pagina di edit, premete il tasto EXIT o SEQUENCER.



Ciascuna voce del menu corrisponde ad una sezione di edit, a sua volta composta da diverse pagine di edit alle quali è possibile accedere premendo il corrispondente tab sulla parte bassa del display.

Struttura della pagina di Edit

Tutte le pagine di edit condividono alcuni elementi comuni.



Modo operativo

Indica che lo strumento è in modo Sequencer.

Sezione di edit

Identifica la sezione di edit corrente, corrispondente ad una delle voci del menu di edit (vedi "Menu Edit" a pagina 192).

Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione permette l'accesso al corrispondente menu di pagina (vedi "Menu di pagina" a pagina 202).

Area parametri

Ogni singola pagina è composta da più parametri. Utilizzate i tab per accedere alla pagina che contiene i parametri che desiderate impostare/modificare. Per ulteriori dettagli sui vari tipi di parametri disponibili, consultate i paragrafi a partire da pagina 192.

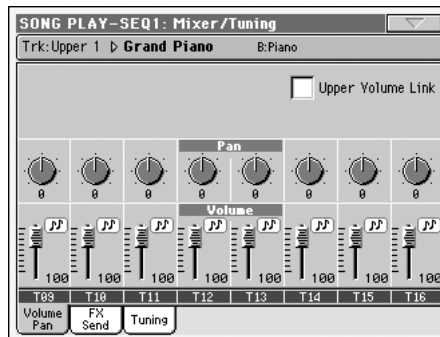
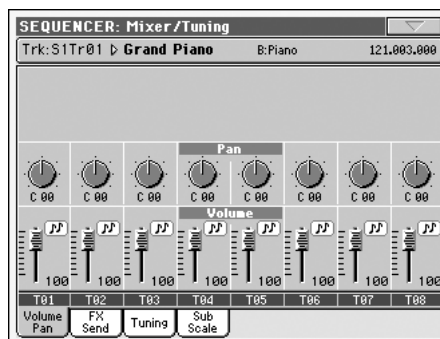
Tab

Pagine che contengono i vari parametri relativi alla sezione di edit correntemente selezionata.

Mixer/Tuning: Volume/Pan

Pagina che permette l'impostazione del volume e del pan per ciascuna traccia della Song.

Utilizzate il tasto TRK. SEL. per alternare la vista delle tracce 1-8 a quella delle tracce 9-16 della Song.



Pan

SONG > GBL^{Seq}

Parametro che determina la posizione della traccia nel panorama stereo.

- 64...-1 Valori che spostano il suono verso il canale sinistro.
- 0 Colloca il suono al centro del panorama stereo.
- +1...+63 Valori che spostano il suono verso il canale destro.
- Off Impostazione che impedisce, quando lo stato di uscita della traccia corrisponde a Left&Right (impostazione standard), l'invio del suono diretto (non processato) all'uscita audio; in questo caso, l'unico segnale inviato all'uscita corrisponderà a quello elaborato dagli effetti.

Nel caso in cui la traccia sia stata ruotata ad un'uscita separata, il suono elaborato non sarà inviato ad alcuna uscita audio.

Per sapere come specificare il routing di uscita per ciascuna traccia, consultate “Audio Output: Sty/Kbd” a pagina 257.

Utilizzate il tasto TRK. SEL. per alternare la vista delle tracce 1-8 a quella delle tracce 9-16 della Song (o viceversa).

Volume ▶SONG ▶GBLSeq

Volume della traccia.

0...127 Valore MIDI del volume della traccia.

Icona Play/Mute ▶SONG ▶GBLSeq

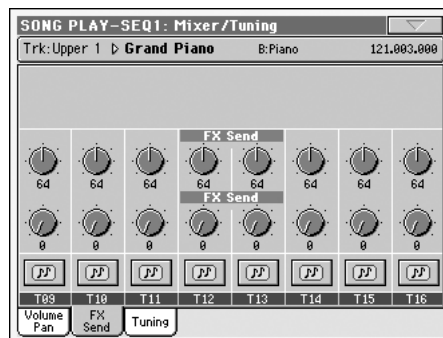
Indica lo stato di Play/mute della traccia.



Stato Play. Consente l’ascolto della traccia.

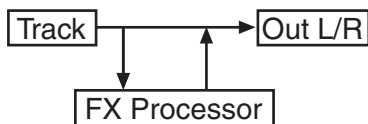


Stato Mute. Esclude l’ascolto della traccia.

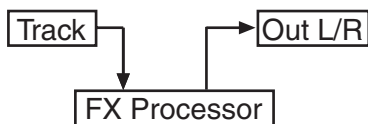


Mixer/Tuning: FX Send

Pagina che permette di impostare il livello di mandata del segnale diretto (dry) di ciascuna traccia ai quattro processori di effetti interni. I processori del Pa1X sono connessi in parallelo, per cui è possibile decidere liberamente che percentuale d’incidenza utilizzare per elaborare il suono diretto:



Se non desiderate inviare all’uscita audio il segnale diretto della traccia ma solo quello elaborato dal processore (per esempio quando utilizzate gli effetti “insert” come il Rotary, Distortion, EQ...), impostate il Pan su Off (vedi “Pan” sopra):



Il modo Sequencer permette l’uso dei quattro processori di effetti interni, raggruppati in due coppie (AB e CD). Le Song dovrebbero essere create utilizzando la sola coppia di processori AB, ma nulla impedisce di sperimentare tutti e quattro gli effetti. Si consiglia tuttavia di sfruttare i processori A e C per la selezione di effetti d’ambiente (riverbero), ed i processori B e D per l’uso degli effetti di modulazione (chorus, flanger etc.).

FX Groups ▶SONG ▶GBLSeq

Menu a scomparsa che consente la selezione di una delle due coppie di processori di effetti (AB o CD).

Send level ▶SONG ▶GBLSeq

0...127 Parametro che determina il livello di segnale della traccia (dry) da inviare al processore di effetti.

Icona Play/Mute ▶SONG ▶GBLSeq

Indica lo stato di Play/mute della traccia.



Stato Play. Consente l’ascolto della traccia.



Stato Mute. Esclude l’ascolto della traccia.

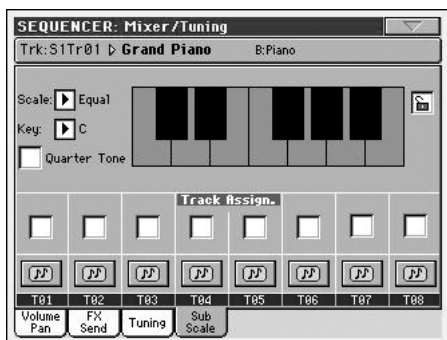
Mixer/Tuning: Tuning

Parametri ▶SONG ▶GBLSeq

Vedi “Mixer/Tuning: Tuning” a pagina 95.

Mixer/Tuning: Sub Scale

Pagina che consente di programmare una scala alternativa per le tracce selezionate con il parametro “Track Assign” (vedi sotto). Le eventuali tracce rimanenti utilizzeranno la scala di base prevista nel modo operativo Global (consultate “Main Scale” a pagina 250).



Nota: La selezione di Quarter Tone e l'attivazione della Sub-Scale per ciascuna traccia di una Song possono entrambe essere attuate mediante la ricezione di messaggi MIDI (trasmessi ad esempio da un sequencer o controller esterni). Analogamente, la selezione delle impostazioni di Quarter Tone, così come l'attivazione della Sub-Scale per ciascuna traccia della Song, possono essere trasmesse dal Pa1X ad un sequencer MIDI esterno come messaggi di Sistema Esclusivo MIDI.

Parametri

► SONG

Vedi “Mixer/Tuning: Sub Scale” a pagina 96.

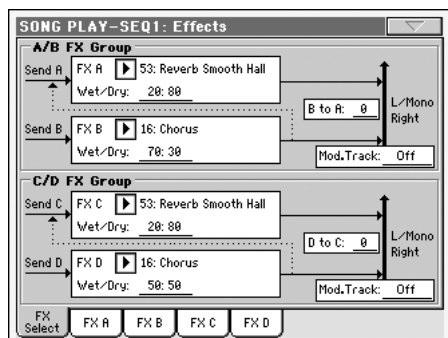
Track Assign

► SONG

Selezionate questo parametro su ogni traccia su cui deve essere attivata la Sub-Scale.

Effects: FX Select

Pagina che permette la selezione degli effetti da assegnare ai quattro processori interni (A-D).



Nota: Quando si arresta e poi si riavvia la Song, oppure si seleziona una Song diversa da quella corrente, lo strumento resetta gli effetti in base alle impostazioni di default. E' comunque possibile fermare la Song, cambiare gli effetti e riavviare nuovamente la Song. Per impedire la selezione di effetti diversi da quelli scelti, salvate la Song sul disco.

FX A...D

► SONG ► GBL^{Seq}

Indicano gli effetti assegnati al processore corrispondente. Generalmente, per i processori A e C dovrebbero essere selezionati effetti di ambiente (riverbero etc.), mentre B e D sono più indicati per gli effetti di modulazione (chorus, flanger, delay...). Per conoscere l'elenco completo degli effetti disponibili, consultate il capitolo “Effetti” a pagina 346.

Wet/Dry

► SONG ► GBL^{Seq}

Parametro che determina il mix tra il suono elaborato dall'effetto (Wet) e quello diretto (Dry).

Dry Solo suono diretto.

Wet Solo suono elaborato.

nn:nn Percentuale del segnale Wet/Dry.

B to A, D to C

► SONG ► GBL^{Seq}

Indica la quantità di segnale in uscita dal processore B da inviare all'ingresso del processore A, oppure la quantità di segnale in uscita dal processore D da ruotare all'ingresso del processore C.

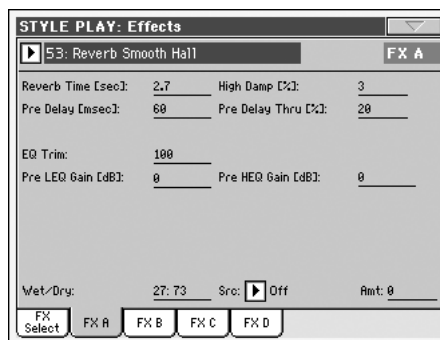
Mod.Track (Modulating Track)

► SONG ► GBL^{Seq}

Traccia sorgente incaricata di modulare i messaggi MIDI. I parametri degli effetti possono essere modulati con la ricezione di un messaggio MIDI generato da un controller fisico.

Effects: FX A...D

Pagine contenenti i parametri degli effetti assegnati ai quattro processori interni. La figura in basso mostra come esempio la pagina del processore FX A, a cui è stato assegnato l'effetto Reverb Smooth Hall.



Selected effect

► SONG ► GBL^{Seq}

Area del display dove è possibile scorrere un menu a scomparsa (o pop-up) per la selezione dell'effetto desiderato. Equivale ai parametri “FX A...D” visti nel paragrafo “Effects: FX Select” (vedi sopra).

Parametri

► SONG ► GBL^{Seq}

I parametri differiscono in base al tipo di effetto selezionato. Consultate il capitolo “Effetti” a pagina 346 per conoscere l'elenco completo degli effetti disponibili.

Track Controls: Mode

Parametri

►SONG ►GBL^{Seq}

Vedi “Track Controls: Mode” a pagina 98.

Track Controls: Drum Volume

Parametri

►SONG ►GBL^{Seq}

Vedi “Track Controls: Drum Volume” a pagina 195.

Track Controls: Easy Edit

Parametri

►SONG ►GBL^{Seq}

Vedi “Track Controls: Easy Edit” a pagina 99.

Event Edit: Event Edit

La pagina Event Edit permette la modifica di ciascun evento MIDI presente nella traccia selezionata. E' possibile, per esempio, sostituire una nota con una diversa, oppure modificarne la dinamica (velocity). Consultate il paragrafo “Procedura di Event Edit” a pagina 197 per maggiori dettagli sulla procedura di editing degli eventi.



Barra di scorrimento

Position

Indica la posizione dell'evento, espresso nella forma 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' indica la misura
- 'bb' rappresenta il beat
- 'ccc' segnala il tick (un quarto di beat = 384 tick)

Modificando il presente parametro è possibile spostare l'evento nella posizione corrispondente. Quest'ultima può essere variata utilizzando uno dei seguenti metodi:

- selezionando il parametro, ed usando i controlli TEMPO/VALUE per modificarne il valore, oppure
- selezionando il parametro, e toccando una seconda volta il display per visualizzare la tastierina numerica. Componete il valore corrispondente alla nuova posizione, inserendo le tre parti del numero separate da un punto. Lo zero all'inizio di ogni sezione può essere omesso, così come i valori non rilevanti. Per esempio, per comporre la posizione 002.02.193, digitate "2.2.193"; per comporre la posizione 002.04.000, digitate "2.4"; per comporre la posizione 002.01.000, digitate semplicemente "2".

Type

Tipo di evento mostrato sul display. Per modificare l'evento, selezionate il parametro ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per impostare il nuovo valore.

Value 1 e 2

Campi che indicano i valori dell'evento mostrato sul display. Il valore può variare in base al tipo di evento selezionato. Sul display appare inoltre il simbolo (non modificabile) "End Of Track", che segnala il raggiungimento della fine della traccia.

Nella tabella in basso sono indicati gli eventi contenuti nelle tracce ordinarie (1-16).

Tipo (Type)	Primo valore (Value 1)	Secondo valore (Value 2)
Note	Nome della nota	Velocity
RX Noise	Nome della nota	Velocity

Tipo (Type)	Primo valore (Value 1)	Secondo valore (Value 2)
Prog	Numero di Program Change	–
Ctrl	Numero di Control Change	Valore di Control Change
Bend	Valore di pitch bend	–
Aftt	Valore dell'Aftertouch Mono (Canale)	–
PAft	Nota alla quale è applicato l'Aftertouch	Valore dell'Aftertouch Poly

La tabella in basso mostra invece gli eventi contenuti nella Traccia Master (Master Track).

Tipo (Type)	Primo valore (Value 1)	Secondo valore (Value 2)
Tempo	Cambio di Tempo	–
Volume	Valore di Master Volume	–
Meter	Variazioni della divisione ritmica ^(a)	–
Scale	Una delle Scale preset disponibili	Tonica della scala selezionata
UScale (User Scale)	Nota alterata	Alterazione della nota ^(b)
QT (Quarter Tone)	Nota alterata	Alterazione della nota (0, 50) ^(b)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Reset di tutte le variazioni della funzione Quarter Tone (QT)	–
FXType	Uno dei quattro processori d'effetti interni	Numero dell'effetto ^(c)
FXSend	Feedback Send (routing B>A o D>C)	Livello di mandata (Send) Feedback

(a). I cambi di divisione ritmica non possono essere modificati o inseriti separatamente dalla misura. Per inserire un cambio di divisione ritmica, utilizzate la funzione Insert della sezione Edit, ed inserite una serie di misure con il nuovo valore di divisione ritmica. Su tali misure è naturalmente possibile copiare gli eventi esistenti o inserirne dei nuovi.

(b). Per modificare le impostazioni della User Scale (Scala Utente) e della funzione Quarter Tone, selezionate il primo valore, quindi scegliete il grado della scala che desiderate variare. Modificate infine il secondo valore per cambiare l'intonazione della nota selezionata.

(c). La selezione di un numero di effetto diverso da quello corrente, durante questo tipo di editing, determina l'assegnazione dell'impostazione di default all'evento.

Per modificare i parametri mostrati nei campi Type e Value, selezionate il parametro che desiderate variare, ed usate quindi i controlli TEMPO/VALUE. Nel caso di valori numerici, è anche possibile premere due volte il parametro per visualizzare la tastierina numerica, con la quale inserire direttamente il valore desiderato.

Length

Durata (lunghezza) dell'evento di Nota selezionato. Il valore è espresso nello stesso formato già visto per il parametro Position, per cui le operazioni di editing possono essere effettuate in maniera analoga a quanto descritto.

Nota: Se si modifica un parametro il cui valore è "000.00.000" su un qualsiasi altro valore, non sarà in seguito più possibile ripristinare il valore originale. Questo (piuttosto) insolito valore può essere rintracciato in alcune tracce di batteria o percussive.

Track

Menu a scomparsa che permette la selezione della traccia oggetto di editing.

Track 1...16 Tracce ordinarie della Song, che contengono gli eventi musicali (per es.: note e dati di controllo).

Master Traccia speciale, contenente gli eventi di Tempo, di divisione ritmica, le scale, i dati di trasposizione ed i parametri degli effetti selezionati.

Barra di scorrimento

Barra di scorrimento laterale che permette di navigare tra gli eventi contenuti nell'elenco.

Go/Catch

Pulsante con doppia funzione.

- Quando il sequencer è fermo, il pulsante funziona come comando Go to Measure. Premete il pulsante per aprire la finestra di dialogo Go to Measure:



Una volta aperta la finestra di dialogo, selezionate la misura di destinazione e premete il pulsante OK. L'operazione determinerà la selezione del primo evento disponibile presente nella misura di destinazione.

- Quando il sequencer è operativo, il pulsante funziona come comando Catch Locator. Premete il pulsante per visualizzare l'evento correntemente in riproduzione.

Insert

Pulsante che permette l'inserimento di un nuovo evento nella posizione (parametro Position) corrente. I valori di default assegnati al nuovo evento corrispondono a: Type = Nota, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

Nota: Non è consentito inserire nuovi eventi su una Song vuota (cioè non ancora registrata). In questo caso sarà quindi necessario inserire prima alcune misure vuote nella Song utilizzando la funzione Insert Measure (vedi "Song Edit: Cut/Insert Measures" a pagina 199).

Delete

Pulsante la cui pressione determina la cancellazione dell'evento selezionato sul display.

Nota: L'evento "End of Track" non può essere cancellato.

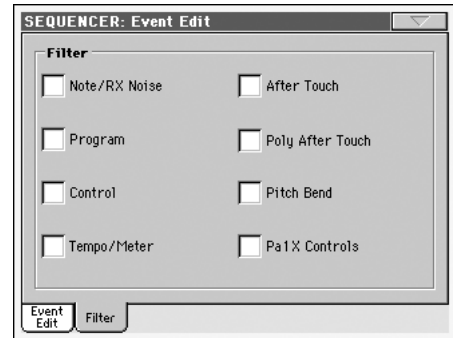
Procedura di Event Edit

L'esempio in basso descrive la procedura generale di editing degli eventi.

1. Mentre siete nella pagina Event Edit, premete il tasto **▶** (PLAY/STOP) della sezione SEQUENCER 1 per ascoltare la Song. Premete nuovamente il suddetto tasto per arrestare la riproduzione del brano musicale.
2. Selezionate la pagina Filter, e disabilitate ("Off") il filtro relativo agli eventi che desiderate visualizzare sul display (per ulteriori dettagli, vedi "Event Edit: Filter" a pagina 197).
3. Tornate alla pagina Event Edit.
4. Utilizzate il menu a scomparsa del parametro "Track" per selezionare la traccia che intendete modificare. Sul display appare l'elenco degli eventi contenuti nella traccia scelta. Per maggiori informazioni sui tipi di evento ed i rispettivi valori, consultate i paragrafi precedenti.
5. Selezionate il parametro "Position". Usate i controlli TEMPO/VALUE (oppure premete nuovamente l'area in oggetto per aprire la tastierina numerica) per modificare la posizione dell'evento.
6. Selezionate il parametro "Type", ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per cambiare il tipo di evento. Selezionate i parametri "Value 1 e 2" ed usate i controlli TEMPO/VALUE (oppure premete nuovamente l'area in oggetto per aprire la tastierina numerica) per modificare il valore scelto.
7. Nel caso degli eventi di nota, selezionate il parametro Length ed usate i controlli TEMPO/VALUE (oppure premete nuovamente l'area in oggetto per aprire la tastierina numerica) per modificare la durata (lunghezza) dell'evento.
 - Se il sequencer è fermo, premete il pulsante Go/Catch sul display per accedere ad una misura diversa da quella corrente (vedi "Go/Catch" sopra)
 - Se invece il sequencer è operativo, usate il pulsante Go/Catch sul display per visualizzare l'evento correntemente in riproduzione (vedi "Go/Catch" sopra).
 - Usate i controlli di trasporto della sezione SEQUENCER 1 per ascoltare la Song.
8. Premete il pulsante Insert sul display per inserire un evento nella posizione (Position) indicata sullo schermo (l'operazione determina l'inserimento di un evento di Nota con valori di default). Premete (se necessario) il pulsante Delete sul display per cancellare l'evento selezionato.
9. Dopo aver compiuto le operazioni di editing desiderate, selezionate una traccia differente (e riprendete la procedura a partire dal punto 4).
10. Al completamento delle operazioni di editing sull'intera Song, selezionate il comando Save Song dal menu di pagina per salvare la Song sul disco. Consultate il paragrafo "Finestra Save Song" a pagina 203 per maggiori informazioni al riguardo.

Event Edit: Filter

Pagina nella quale è possibile selezionare i tipi di evento da visualizzare nella pagina Event Edit.



Abilitate (On) i filtri relativi agli eventi che non desiderate visualizzare nella pagina Event Edit.

Note/RX Noise

Note ed RX Noise.

Program Eventi di Program Change.

Control Eventi di Control Change.

Tempo/Meter Eventi di Tempo e Divisione Ritmica (solo per la Traccia Master - Master Track).

After Touch Eventi di Aftertouch Mono (Canale).

Poly After Touch

Eventi di Aftertouch Poly.

Pitch Bend Eventi di Pitch Bend.

Pa1X Controls

Controlli esclusivi del Pa1X, come per esempio le impostazioni degli effetti e delle Scale. Tali tipi di eventi sono registrati nella sola Traccia Master, e salvati come dati di Sistema Esclusivo.

Song Edit: Quantize

La funzione di quantizzazione può essere utilizzata per correggere automaticamente gli errori di timing commessi in fase di registrazione.



Dopo aver impostato i vari parametri secondo necessità, premete il pulsante Execute sul display per avviare le operazioni.

Track

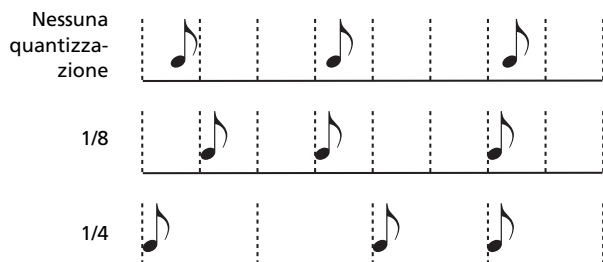
Parametro che permette la selezione della traccia.

All Opzione che permette di applicare la quantizzazione a tutte le tracce.

Track 1...16 La quantizzazione è applicata solo alla traccia selezionata.

Resolution

Parametro che stabilisce la quantizzazione degli eventi. Selezionando per esempio il valore 1/8, tutte le note saranno spostate sull'intervallo in ottavi più vicino. Analogamente, scegliendo un valore di 1/4, le note saranno posizionate sull'intervallo in quarti più vicino.



♩ (1/32)...♪ (1/4)

Risoluzione della griglia, in valori musicali. Il carattere "b...f" aggiunto dopo il presente valore segnala una quantizzazione del tipo "swing". Il numero "3" indica invece una nota terzinata.

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo oggetto di quantizzazione.

Se per esempio desiderate quantizzare una sequenza musicale di quattro misure a partire dall'inizio della Song, impostate il parametro Start su 1.01.000, ed il parametro End su 5.01.000.

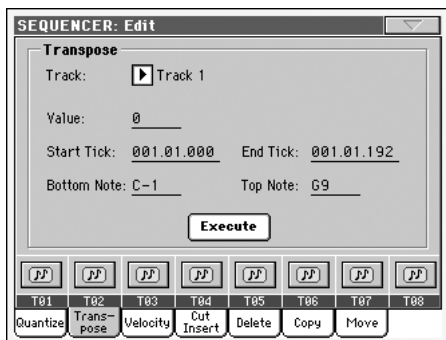
Bottom / Top Note

Coppia di parametri che consente di stabilire l'intervallo di note sulla tastiera da quantizzare. Selezionando la stessa nota per entrambi i parametri (Bottom e Top), è possibile applicare la quantizzazione ad un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum) o percussiva (Percussion).

Nota: I presenti parametri sono disponibili solo dopo aver selezionato una traccia Drum.

Song Edit: Transpose

Pagina che consente di impostare il valore di trasposizione per la Song, per una singola traccia o parte di essa.



Dopo aver impostato i vari parametri secondo necessità, premete il pulsante Execute sul display per avviare l'operazione.

Track

Parametro che permette la selezione della traccia.

All Opzione che permette di applicare la trasposizione a tutte le tracce (tracce Drum escluse).

Track 1...16 La trasposizione è applicata solo alla traccia selezionata.

Value

Valore di trasposizione (± 127 semitoni).

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo oggetto di trasposizione.

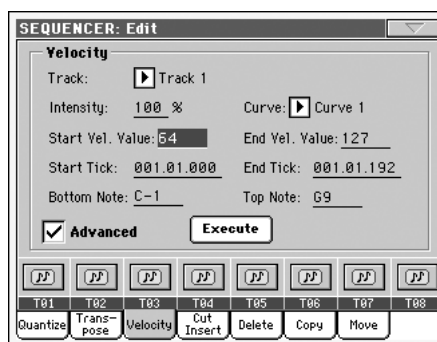
Se per esempio desiderate trasporre gli eventi di una sequenza musicale lunga quattro misure a partire dall'inizio della Song, impostate il parametro Start su 1.01.000, ed il parametro End su 5.01.000.

Bottom / Top Note

Coppia di parametri che consente di stabilire l'intervallo di note sulla tastiera da trasporre. Selezionando la stessa nota per entrambi i parametri (Bottom e Top), è possibile applicare la trasposizione ad un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum) o ad una singola nota.

Song Edit: Velocity

Pagina che consente di stabilire o modificare la velocity (dinamica) delle note della traccia selezionata. È presente un modo Advanced (Avanzato) che vi permette di scegliere una curva di velocity per il range selezionato. Questo vi consentirà di creare interessanti effetti di fade-in (crescendo) o fade-out (dissolvenza) di volume.



Dopo aver impostato i vari parametri secondo necessità, premete il pulsante Execute sul display per avviare l'operazione.

Track

Parametro che permette la selezione della traccia.

All Opzione che permette la selezione di tutte le tracce. La modifica dei valori di velocity interesserà tutte le note dell'intera Chord Variation selezionata.

Drum...Acc5 Traccia selezionata.

E / CV (Style Element/Chord Variation)

Parametri utilizzabili per la selezione dello Style Element e della Chord Variation oggetto di editing.

Value

Valore di velocity (± 127).

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo per il quale modificare i valori di velocity delle note.

Se per esempio desiderate modificare la velocity delle note di tutte le misure di una Chord Variation lunga quattro misure, impostate il parametro Start su 1.01.000, ed il parametro End su 5.01.000.

Bottom / Top Note

Coppia di parametri che consente di stabilire l'intervallo di note sulla tastiera per il quale applicare la variazione di velocity. Selezionando la stessa nota per entrambi i parametri (Bottom e Top), è possibile effettuare la modifica per un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum) o percussiva (Percussion).

Advanced

Selezionando questa casella di spunta è possibile accedere all'editing dei parametri "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" ed "End Velocity Value".

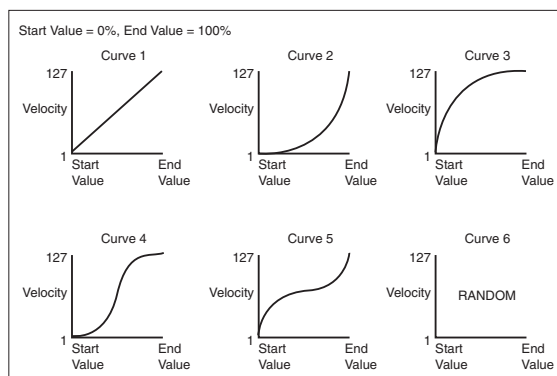
Intensity

(Disponibile solo per il modo Advanced). Utilizzate questo parametro per specificare il grado con il quale far variare la velocity in rapporto alla curva scelta con il parametro "Curve".

0...100% Valore di Intensity. Con un'impostazione pari allo 0 [%], la velocity rimane immutata. Un valore del 100 [%] determina invece la variazione massima.

Curve

(Disponibile solo per il modo Advanced). Usate questo parametro per selezionare uno dei sei tipi di curva disponibili, e per specificare in che modo la velocity debba cambiare in rapporto al tempo.



Start / End Vel. Value

(Disponibile solo per il modo Advanced). Variazioni della velocity per il tick iniziale e finale in relazione al range selezionato.

0...100 Variazione percentuale della velocity.

Execute

Pulsante che permette di eseguire l'operazione specificata nella presente pagina.

Icona dello stato di traccia

Stato della traccia. Premete l'icona per modificarne la condizione.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



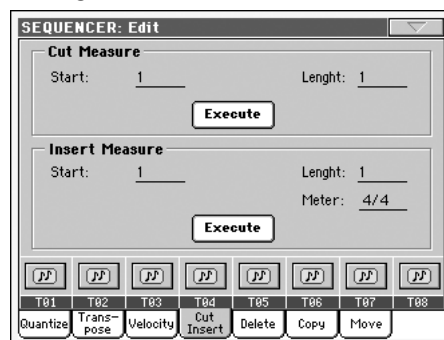
Stato Mute. Esclude l'ascolto della traccia.

Nomi delle tracce

Nomi delle tracce, indicati al di sotto dei pulsanti.

Song Edit: Cut/Insert Measures

Pagina che consente la cancellazione o l'inserimento delle misure della Song.



Dopo aver selezionato i parametri Start e Length, premete il pulsante Execute per avviare l'operazione.

L'esecuzione del comando Cut determina lo spostamento indietro (verso l'inizio della Song) di tutte le misure successive a quella cancellata.

L'esecuzione del comando Insert comporta invece lo spostamento in avanti (verso la fine della Song) di tutte le misure successive a quella inserita.

Start

Parametro che stabilisce la prima misura a partire dalla quale iniziare l'operazione di cancellazione/inserimento.

Length

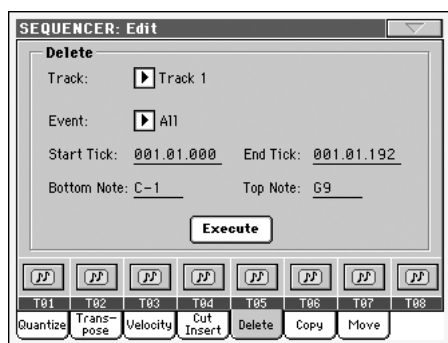
Numero di misure da cancellare/inserire.

Meter

Parametro che determina la divisione ritmica della misura da inserire.

Song Edit: Delete

Pagina che permette la cancellazione degli eventi MIDI dalla Song.



Dopo aver impostato i vari parametri secondo necessità, premete il pulsante Execute sul display per avviare l'operazione.

Track

Parametro che permette la selezione della traccia.

All Opzione che consente di selezionare tutte le tracce.

Track 1...16 Traccia selezionata.

Master Traccia Master, contenente gli eventi di Tempo, e le impostazioni relative alla Scala e gli Effetti.

Event

Indica il tipo di evento MIDI oggetto di cancellazione.

All Tutti gli eventi. La cancellazione non influisce comunque sul numero di misure della Song, che rimangono vuote.

Note Tutte le note comprese nell'intervallo stabilito.

Dup.Note Tutte le note duplicate. Quando due note identiche sono collocate sullo stesso tick, la cancellazione ha luogo per quella con il valore di velocity inferiore.

After Touch Eventi di After Touch.

Pitch Bend Eventi di Pitch Bend.

Prog.Change Eventi di Program Change, esclusa la stringa che comprende il Control Change #00 (Bank Select MSB) ed il #32 (Bank Select LSB).

Ctl.Change Tutti gli eventi di Control Change, per esempio Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

CC00/32...CC127

Singolo evento di Control Change. I Control Change con numero doppio (per es.: 00/32) sono trasmessi insieme come MSB/LSB.

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo oggetto di editing.

Se per esempio desiderate cancellare alcuni tipi di eventi MIDI da una sequenza musicale lunga quattro misure a partire dall'inizio della Song, impostate il parametro Start su 1.01.000, ed il parametro End su 5.01.000.

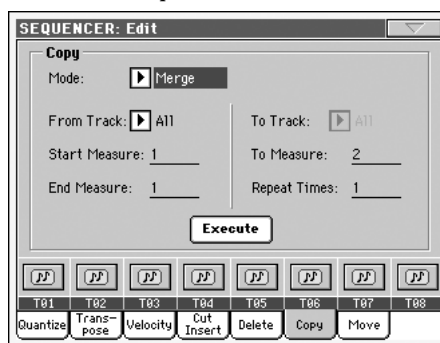
Bottom / Top Note

Coppia di parametri che consente di stabilire l'intervallo di note sulla tastiera oggetto di editing. Selezionando la stessa nota per entrambi i parametri (Bottom e Top), è possibile cancellare un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum) oppure una singola nota.

Nota: I presenti parametri sono disponibili solo dopo aver selezionato le opzioni All o Note.

Song Edit: Copy

Pagina che consente la copia delle tracce o delle frasi musicali.



Dopo aver impostato i vari parametri secondo necessità, premete il pulsante Execute sul display per avviare l'operazione.

Nota: Se si tenta di copiare troppi eventi sullo stesso "tick", sul display apparirà il messaggio d'errore "Too many events!", e l'operazione sarà annullata.

Mode

Parametro che permette di selezionare il modo di Copy.

Merge Opzione che consente di aggiungere i dati copiati agli eventi presenti sull'intervallo di destinazione.

Overwrite I dati copiati sostituiscono quelli presenti sull'intervallo di destinazione.

Attenzione: I dati cancellati non possono essere recuperati!

From Track... To Track

Coppia di parametri che permette di selezionare la traccia sorgente e quella di destinazione dell'operazione di copia.

All Tutte le tracce. L'opzione non consente la selezione della traccia di destinazione.

Track 1...16 Traccia sorgente e di destinazione.

Start Measure... End Measure

Coppia di parametri che determinano l'intervallo di misure oggetto di copia. Impostando per esempio From Measure=1 e To Measure=4, l'operazione di copia comprenderà le prime quattro misure della Song.

To Measure

Parametro che specifica la prima misura a partire dalla quale "incollare" i dati copiati.

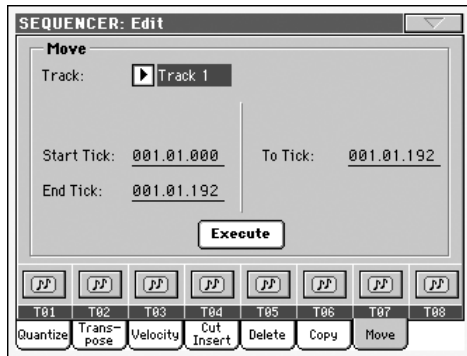
Repeat Times

Parametro che stabilisce il numero di operazioni di copia da effettuare. Gli eventi copiati saranno trasferiti sulla traccia di

destinazione in maniera consecutiva ed in base al numero specificato con il presente parametro.

Song Edit: Move

In questa pagina potete spostare una traccia in avanti o indietro di solo pochi "tick" oppure di intere misure.



Dopo aver impostato i diversi parametri, premete il pulsante Execute per avviare l'operazione.

Track

Usate questi parametri per selezionare la traccia che desiderate spostare.

Track 1...16 Campo che consente la selezione della traccia.

Start / End Tick

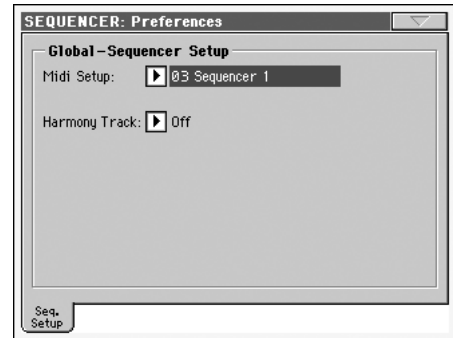
Parametri con i quali potete specificare il punto iniziale e finale dell'intervallo oggetto di spostamento.

To Tick

Parametro che determina il punto iniziale di destinazione per la traccia oggetto di spostamento.

Preferences: Global Setup

Pagina che consente la selezione dei MIDI Setup e della traccia Harmony per il modo Sequencer.



Nota: Le presenti impostazioni sono memorizzate nell'area Sequencer Setup del file Global. (I parametri di questo tipo sono contraddistinti nel manuale dal simbolo ►GBL^{Seq}). Dopo aver modificato tali impostazioni, selezionate il comando Write Global-Sequencer Setup dal menu di pagina per effettuarne il salvataggio in ambiente Global.

Midi Setup

►GBL^{Seq}

I canali MIDI del modo Sequencer possono essere configurati automaticamente utilizzando il presente parametro per la selezione di un MIDI Setup. Vedi anche il paragrafo "MIDI" a pagina 298 per maggiori informazioni al riguardo.

Nota: Per selezionare automaticamente un MIDI Setup nel momento in cui si accede al modo Sequencer, utilizzate il comando Write Global-Sequencer Setup dal menu di pagina.

Per ulteriori dettagli sulle impostazioni dei MIDI Setup, fate riferimento a "MIDI Setup" a pagina 345.

Nota: Dopo aver scelto un MIDI Setup, è possibile accedere al modo operativo Global ed effettuare le modifiche desiderate a ciascun canale MIDI. Per salvare le variazioni così apportate, rimanete in modo Global, e selezionate il comando Write Global-Midi Setup dal menu di pagina. Tutti i MIDI Setup sono modificabili e riscrivibili nelle corrispondenti locazioni di memoria.

Suggerimento: Per ripristinare i MIDI Setup originali, effettuate nuovamente il caricamento dei dati (scaricabili gratuitamente dal sito web www.korgpa.com).

Harmony Track

►GBL^{Seq}

Parametro che permette di selezionare la traccia dalla quale il Voice Processor preleva gli accordi per l'armonizzazione.

Suggerimento: Durante la creazione o la modifica di una Song, andate alla sezione Voice Processor Preset del modo Global per provare i diversi preset disponibili.

Off Nessuna traccia selezionata per l'invio delle note al modulo Harmony del Voice Processor. L'opzione non preclude la possibilità di ricevere i messaggi MIDI dalla porta MIDI IN.

Seq.1-Track 1...16

Traccia del Sequencer 1 incaricata di inviare i messaggi di nota al modulo Harmony del Voice Processor.

Menu di pagina

Menu selezionabile mediante la pressione della corrispondente icona sul display. Premete quindi il comando desiderato per effettuare la selezione. Per chiudere il menu senza utilizzare alcun comando, premete un punto qualsiasi sul display (all'esterno tuttavia del presente menu).



Write Global-Seq. Setup

Comando che consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Seq. Setup, nella quale è possibile salvare le impostazioni Global relative al modo operativo Sequencer. (Vedi "Finestra di dialogo Write Global-Sequencer Setup" a pagina 202).

Load Song

Comando che permette l'accesso alla finestra Song Select ed il successivo caricamento della Song sul sequencer. (Consultate il paragrafo "Finestra Song Select" a pagina 203).

Contrariamente a quanto accade per il modo Song Play (dove le Song sono lette direttamente dal disco), il modo operativo Sequencer prevede il caricamento dei file sulla memoria interna.

Save Song

Comando che consente il salvataggio delle Song (nuove o modificate) in formato Standard MIDI File su disco. Al file è automaticamente aggiunta l'estensione ".MID". Dopo aver selezionato il presente comando, sul display appare la pagina Save Song (vedi "Finestra Save Song" a pagina 203).

Attenzione: Lo spegnimento dello strumento determina la cancellazione della Song dalla memoria RAM. Salvate le Song su disco per evitare quindi la perdita di dati di importanza rilevante.

Attenzione: La Song è cancellata dalla memoria anche quando si passa dal modo Sequencer allo Style Play o Song Play. Effettuate il salvataggio su disco qualora prevediate di dover tornare ai suddetti modi operativi.

Undo

Questo comando consente di annullare l'ultima operazione effettuata e di ripristinare lo stato pre-editing.

Overdub Step Recording

Disponibile solo in modo Record. Comando che consente di entrare in modo Overdub Step Record, un tipo di registrazione che permette l'inserimento dei singoli eventi in sovraincisione (senza cioè causare la cancellazione degli eventi esistenti sulla

traccia). (Vedi "Modo Record: Pagina Step Record" a pagina 184).

Overwrite Step Recording

Disponibile solo in modo Record. Comando che consente di entrare in modo Overwrite Step Record, un tipo di registrazione che permette l'inserimento dei singoli eventi in sovrascrittura (determinando in questo caso la sostituzione degli eventi esistenti sulla traccia con i nuovi) (Vedi anche "Modo Record: Pagina Step Record" a pagina 184).

Delete Song

Comando che permette la cancellazione della Song e contemporaneamente la creazione di un'altra Song non contenente alcun evento musicale.

Delete Current Track

Comando che determina la cancellazione della traccia correntemente selezionata nell'area corrispondente (vedi "Area volume/stato delle tracce" a pagina 183).

Solo Track

Comando che permette di porre in Solo la traccia desiderata. Selezionate innanzitutto la traccia che intendete isolare nel monitoraggio, e quindi spuntate la presente voce. L'abilitazione della funzione è segnalata dall'indicazione 'Solo' lampeggiante nell'area Intestazione di pagina.

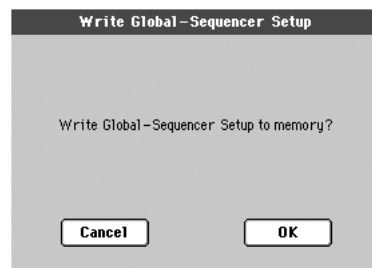
Per disabilitare la condizione di Solo, rimuovete il segno di spunta dalla voce.

Exit from Record

Disponibile solo in modo Record. Comando che determina l'uscita dal modo Record ed il ritorno alla pagina principale del modo operativo Sequencer Play (fate riferimento al paragrafo "Sequencer Play - Pagina principale" a pagina 179).

Finestra di dialogo Write Global-Sequencer Setup

Finestra di dialogo cui è possibile accedere in seguito alla selezione del comando Write Global-Song Setup dal menu di pagina, e che consente il salvataggio dei MIDI Setup (vedi "Midi Setup" a pagina 201) contenuti nel file Global.



I parametri salvabili in ambiente Global-Sequencer Setup sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ►GBL^{Seq}.

Finestra Song Select

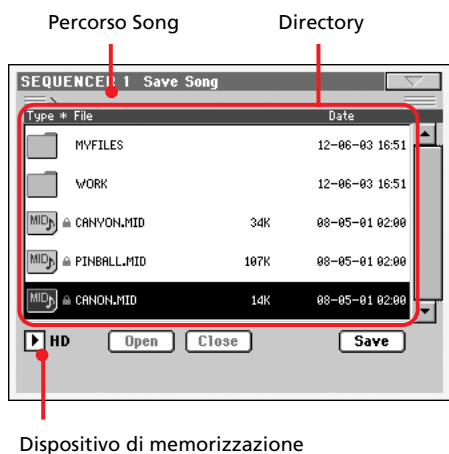
Finestra che appare in seguito alla selezione del comando “Load Song” dal menu di pagina, oppure dopo aver premuto il tasto SELECT nella sezione SEQUENCER 1 del pannello frontale. Fate riferimento al paragrafo “Finestra Song Select” a pagina 84 per ulteriori dettagli.

Finestra Save Song

La Song registrata è contenuta all’interno della memoria RAM, un tipo di memoria volatile i cui dati sono automaticamente cancellati nel momento in cui si spegne lo strumento. La Song è inoltre cancellata quando se ne effettua la sovraincisione in modo Record, oppure qualora si confermi il messaggio di avvertimento mentre ci si appresta a passare dal modo Sequencer ai modi operativi Style Play e Song Play. Salvate sempre su disco le Song che intendete riutilizzare in un secondo momento.

La presente finestra appare sul display dopo aver selezionato il comando “Save Song” dal menu di pagina.

Se non desiderate salvare la Song, premete il tasto EXIT per chiudere la finestra e tornare alla pagina principale del modo operativo Sequencer.

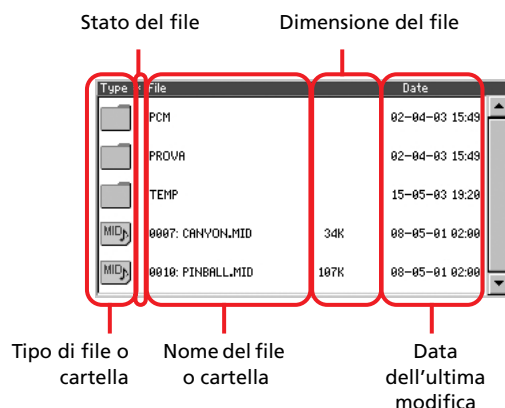


Percorso Song

Indica il percorso della locazione sulla quale eseguire il salvataggio della Song.

Directory

Area del display che mostra l’elenco dei file contenuti all’interno del dispositivo selezionato.



Utilizzate la barra di scorrimento per navigare nell’elenco.

In alternativa, selezionate una delle voci, ed utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per scorrere l’elenco dei file.


Per saltare direttamente alla sezione alfabetica precedente o successiva, tenete premuto il tasto SHIFT e premete i tasti DOWN o UP.

Dispositivo di memorizzazione

Menu a scomparsa che permette la selezione di uno dei dispositivi di memorizzazione disponibili per il salvataggio della Song.

Dispositivo	Tipo
FD	Floppy disk
HD	Hard disk (opzionale per il Pa1X con gli speaker)

Open

Pulsante che permette l’apertura della cartella selezionata (voci distinte dall’icona: ).

Close

Pulsante che determina la chiusura della cartella corrente ed il ritorno al livello di directory immediatamente superiore.

Save

Pulsante la cui pressione determina l’apertura della finestra di dialogo Save Song, che rende possibile il salvataggio della Song sulla directory corrente.



• Se, prima di premere il pulsante Save, non è stato selezionato alcun file sul display, lo strumento assegna automaticamente il nome di default “NewSong” alla Song oggetto di salvataggio.

Nota: Se il file è stato selezionato, toccate semplicemente il nome del dispositivo di memorizzazione per deselezionarlo.

• Nel caso in cui invece il file sia stato selezionato sul display (prima di premere il pulsante Save), il nome di tale file sarà automaticamente assegnato alla Song oggetto di salvataggio.

Indipendentemente da ognuna delle situazioni sopra descritte, premete il pulsante **T** (Text Edit) per modificare il nome della Song da salvare.

Attenzione: Qualora sulla directory corrente sia già presente un file con lo stesso nome, sul display apparirà un messaggio di avvertimento. La conferma della scelta determinerà la sovrascrittura del file esistente, per cui si suggerisce l'uso di tale opzione solo quando si desidera effettuare la sostituzione della Song presente con la nuova (per esempio nei casi in cui si intende salvare le modifiche apportate ad un file esistente).

Misura vuota all'inizio di uno Standard MIDI File

Il salvataggio di una Song in formato SMF determina automaticamente l'aggiunta di una misura vuota all'inizio della Song stessa. Tale misura contiene diversi parametri di inizializzazione della Song.

Stato Play/Mute salvato con la Song

Il salvataggio di una Song prevede anche la scrittura del corrispondente stato di Play/Mute per ciascuna traccia. Lo stato è ripristinato nel momento in cui si effettua la riproduzione della stessa Song in modo Song Play.

Trasposizione Master salvata con la Song

Il salvataggio di una Song determina inoltre la scrittura della relativa impostazione di Trasposizione Master. Dato che ciò avviene utilizzando i dati di Sistema Esclusivo, l'impostazione è ripristinata nel momento in cui si effettua la riproduzione della Song in modo Song Play.

Suggerimento: Poiché il valore di Trasposizione Master rappresenta un parametro Global, il caricamento di una Song per la quale è stato previsto un tipo di trasposizione non convenzionale potrebbe determinare una trasposizione indesiderata delle Song caricate successivamente, e per le quali non era invece stata specificata alcuna trasposizione. Per trasportare una Song, si consiglia sempre di usare la funzione Transpose della sezione di Edit relativa al modo operativo Sequencer (vedi "Song Edit: Transpose" a pagina 198).

Il valore di Trasposizione Master può tuttavia essere bloccato, per evitarne la variazione indesiderata. Consultate il paragrafo "General Controls: Transpose Control" a pagina 249 del capitolo Global.

Come regola generale, la trasposizione simultanea delle tracce di tastiera e della Song dovrebbe sempre essere effettuata utilizzando i tasti TRANSPOSE sul pannello frontale. La funzione Transpose della sezione di Edit (vedi "Song Edit: Transpose" a pagina 198) dovrebbe invece essere usata solo qualora si desideri trasportare la sola Song.

Nota: Il valore di Trasposizione Master è sempre indicato nell'area del display denominata Intestazione di pagina:

SEQUENCER

T:0

Procedura di salvataggio della Song

1. Se vi trovate ancora in modo Record, fermate il sequencer ed uscite dal modo Record. Tornate quindi alla pagina principale del modo operativo Sequencer Play (vedi "Sequencer Play - Pagina principale" a pagina 179).
2. Selezionate il comando Save Song dal menu di pagina per accedere alla pagina corrispondente.
3. Selezionate la cartella sulla quale desiderate salvare la Song. Utilizzate i pulsanti Open e Close sul display per aprire o chiudere le cartelle. Usate la barra di scorrimento laterale per navigare tra i file dell'elenco.
4. Una volta scelta la directory sulla quale eseguire il salvataggio, premete il pulsante Save sul display.
 - Se desiderate sovrascrivere un file esistente, selezionate il file in oggetto prima di premere il pulsante Save.
 - Per creare invece un nuovo file, non selezionate alcun file prima di premere il pulsante Save. Lo strumento in questo caso assegna automaticamente il nome "NewSong" ("NEWSONG.MID" sul disco) alla Song.
5. Dopo aver premuto il pulsante Save, sul display appare la finestra di dialogo Save Song.
6. Se lo desiderate, premete il pulsante **T** (Text Edit) per rinominare il file.
7. Premete il pulsante OK per confermare il salvataggio, oppure Cancel per annullare l'intera operazione.

Modo operativo Sound

Il modo operativo Sound permette l'ascolto e l'editing (modifica) dei singoli Sound.

Per le informazioni su come selezionare un Sound, consultate il capitolo "Operazioni di Base".

Nel presente modo, il Sound selezionato può sempre essere riprodotto utilizzando l'intera estensione della tastiera.

La selezione dell'ambiente operativo Sound per l'editing del timbro può avvenire da un qualsiasi altro modo operativo. Per fare ciò, selezionate innanzitutto la traccia alla quale è stato assegnato il Sound che desiderate modificare. Quindi tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto SOUND.

Suggerimento: Quest'ultima operazione può essere usata per verificare i numeri di Bank Select/Program Change quando si programma una Song da un sequencer esterno.

Nota: Il Sound utilizza la stessa Scala assegnata all'ultima Performance o STS selezionata.

I canali MIDI

Nel modo operativo Sound, il Pa1X riceve e trasmette i messaggi MIDI sullo stesso canale MIDI attribuito alla traccia Upper 1. Questo anche nel caso in cui a questa sia stato attribuito il canale Global. Per ulteriori informazioni al riguardo, consultate i paragrafi "MIDI: MIDI In Channels" a pagina 256 e "MIDI: MIDI Out Channels" a pagina 257.

Come selezionare gli oscillatori

Se vi trovate in una delle pagine di edit che richiedono la selezione di uno degli oscillatori per la modifica del Sound, utilizzate i pulsanti presenti sulla colonna destra del display (1...5) per scegliere l'oscillatore. Il numero totale degli oscillatori disponibili dipende dall'impostazione del parametro "Oscillator Mode" (vedi pagina 209).

I pulsanti sopra descritti possono anche apparire in grigio ad evidenziare il fatto che non sono selezionabili. Questo accade nel caso in cui i parametri appartenenti alla pagina corrente sono del tipo Global e quindi validi per l'intero Sound.



Sound, Drum Sound, Digital Drawbars

Il Pa1X è fornito di tre diversi tipi di suoni:

- Sound Ordinari, che rappresentano gli strumenti normali, come per esempio il pianoforte, gli strumenti ad arco, il basso etc.
- Drum Sound, timbri cioè di batteria e percussivi in generale. Ad ogni nota della tastiera in questo caso corrisponde un diverso suono percussivo. I suoni percussivi sono memorizzati nei banchi DRUM & PERC ed USER DK.

- Digital Drawbar. Suoni dalla struttura notevolmente complessa, ed adatti ad usi particolari. Consultate il paragrafo "Pagina Digital Drawbars" a pagina 207 per ulteriori informazioni al riguardo.

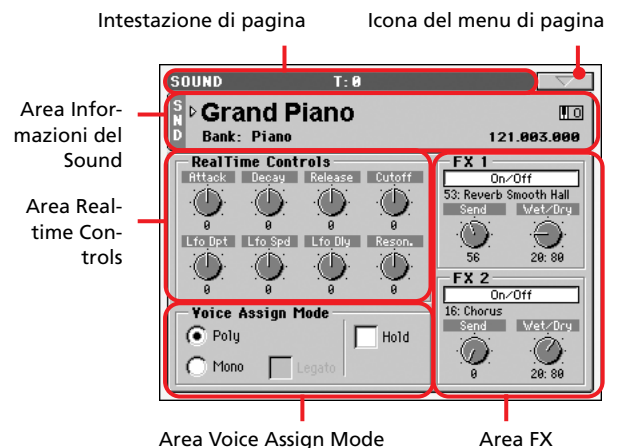
Prima di premere il tasto MENU per accedere all'ambiente di edit, selezionate il Sound che desiderate modificare oppure, se intendete crearne uno nuovo, un suono che più si avvicini a quello che volete ottenere.

Nota: Le note che fanno riferimento a caratteristiche speciali dei Drum Sound sono contraddistinte nel presente manuale dall'icona



Pagina principale

La figura in basso mostra la pagina principale del modo operativo Sound.



Intestazione di pagina

Area del display che mostra il modo operativo corrente e l'impostazione del valore di trasposizione.



Nome del modo operativo

Trasposizione Master (in semitoni)

Nome del modo operativo

Nome del modo operativo corrente.

Trasposizione Master

Valore di Trasposizione Master (in semitoni). L'impostazione può essere modificata utilizzando i tasti TRANSPOSE sul pannello frontale.

Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione permette l'accesso al corrispondente menu. Per maggiori informazioni, fate riferimento al paragrafo "Menu di Pagina" a pagina 227.



Area Informazioni del Sound

Settore del display che contiene le informazioni di base del Sound. Premete un punto qualsiasi all'interno del settore per aprire la finestra Sound Select.

Nome del Sound

Nome del Sound assegnato alla corrispondente traccia di tastiera (Keyboard).

Bank

Banco di appartenenza del Sound selezionato.

Stringa dati Bank Select / Program Change

Parametro che indica i numeri di Bank Select MSB / Bank Select LSB / Program Change, nella forma "CC00.CC32.PC".

CC00 Sezione che mostra il valore del messaggio di Control Change (CC) 00 (o Bank Select MSB) relativo al Sound selezionato.

CC32 Sezione che indica il valore del messaggio di Control Change (CC) 32 (noto anche come Bank Select LSB) relativo al Sound selezionato.

PC Sezione che mostra il valore del messaggio Program Change (PC) del Sound selezionato, espresso nel formato numerico standard MIDI (0-127).

Nota: Alcuni produttori di strumenti musicali utilizzano l'intervallo di valori 1-128; se intendete collegare il Pa1X ad uno strumento che sfrutta tale sistema, incrementate il valore di PC di una unità.

Icona Octave Transpose

Non modificabile. Valore di trasposizione dell'ottava.

Area Realtime Controls

Area che contiene i controlli che consentono di modificare i parametri principali dei Sound assegnati a ciascuna traccia.

Mentre vi trovate in questa pagina, gli Assignable Slider sono collegati ai corrispondenti Realtime Control (cioè i parametri utilizzabili per l'editing veloce dei Sound).

Assignable Slider	Realtime Control	Assignable Slider	Realtime Control
1	Attack	5	LFO Depth
2	Decay	6	LFO Speed
3	Release	7	LFO Delay
4	Cutoff	8	Resonance

Nota: Tutti i valori fanno riferimento ai valori originali del Sound.

Nota: L'impostazione dei parametri non è salvata in memoria insieme al Sound nel momento in cui si usa il comando Write dal menu di pagina. La selezione di un Sound diverso da quello corrente ne determina cioè la reimpostazione su un valore pari a zero.

Nota: Dopo aver selezionato un Sound diverso, il valore dei Realtime Control torna automaticamente a zero.

Attack Tempo di Attacco. E' il tempo che impiega il suono a passare dal livello di volume zero (pressione della nota sulla tastiera) al livello massimo.

Decay Tempo di Decadimento. E' il tempo che intercorre tra il livello finale di Attacco ed il punto iniziale di Sustain.

Release Tempo di Rilascio. E' il tempo che impiega il suono a passare dalla fase di sustain al livello di volume zero. La fase di Rilascio ha inizio nel momento in cui si solleva la pressione dalla nota premuta.

Cutoff Frequenza di taglio del filtro. Determina la brillantezza del Sound.

LFO Depth Intensità del Vibrato (LFO).

LFO Speed Velocità del Vibrato (LFO).

LFO Delay Tempo di Delay (ritardo) che intercorre tra l'inizio del suono ed il momento effettivo in cui parte il Vibrato (LFO).

Resonance Risonanza. Determina il guadagno delle frequenze intorno a quella di taglio specificata per il filtro.

Area Voice Assign Mode

Poly

Indica che il suono è riprodotto polifonicamente, in modo da consentire la riproduzione degli accordi.

Mono

Segnala che il suono è riprodotto monofonicamente. In questo caso è possibile riprodurre una sola nota per volta.

Hold

Usate questo parametro per "mantenere" le note anche dopo aver rilasciato il tasto.

Nota: Tenete sempre a mente che se desiderate "mantenere" una nota in riproduzione, dovrete attivare la funzione Hold prima di premere la nota stessa.

Legato

Parametro disponibile solo dopo aver selezionato l'opzione Mono.

Nota: Quando il parametro "Legato" è abilitato (On), alcuni multisample o note in determinate porzioni di tastiera potrebbero risultare leggermente fuori intonazione.

On Il Legato è abilitato. Solo il primo evento di una serie di note-on suonati in rapida successione riproduce il Sound selezionato (trigger singolo).

Quando il legato è abilitato, il trigger della voce ha luogo solo per la prima nota suonata e non per le successive. Se il primo evento è già in riproduzione e contemporaneamente si preme un'altra nota, la prima nota premuta continua a suonare. In questo caso, le impostazioni dell'oscillatore, dell'LFO e l'involuppo della forma d'onda sonora (envelope) non sono resettati. L'unica variazione interesserà il pitch dell'oscillatore. E' la soluzione che permette di simulare fedelmente gli strumenti a fiato o i suoni tipici dei sintetizzatori analogici.

Off Il legato è disabilitato (Off). Il trigger ha luogo ad ogni evento di note-on.

L'opzione determina il trigger ad ogni evento di note-on, anche nel caso in cui questi avvengano in rapida successione. L'oscillatore, l'envelope e l'LFO sono resettati (ri-triggerati) in base alle impostazioni del Sound.

Area FX

Nel modo Sound, i suoni utilizzano i propri effetti, e non quelli dei processori A-D. Sono disponibili due processori di effetti (FX1 ed FX2).

On/Off

Pulsante che consente di stabilire lo stato on/off dell'effetto corrispondente.

Nota: Il parametro è automaticamente abilitato (On) durante le operazioni di editing che interessano i parametri dell'effetto.

Nota: Qualora si siano impostati gli effetti FX1 ed FX2 in condizione Off (disabilitati) con i tasti grandi di On/Off, i valori di FX Send saranno automaticamente impostati su zero nel momento in cui si eseguirà il salvataggio del Sound.

Effetto selezionato

Non modificabile. Indica l'effetto assegnato al processore FX corrispondente. Per selezionare un effetto diverso da quello corrente, consultate il paragrafo "FX1/2" a pagina 226.

Send

Manopola che consente di regolare il livello di mandata per l'effetto corrispondente.

Wet/Dry

Manopola che permette l'impostazione del bilanciamento tra il suono processato (wet) e quello originale e quindi non elaborato (dry) per il corrispondente processore.

Pagina Digital Drawbars

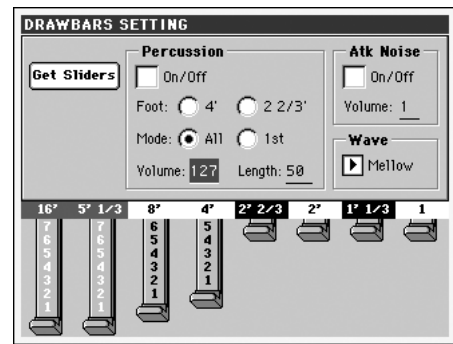
I Sound DIGITAL DRAWBARS sono differenti dai suoni ordinari. I rispettivi parametri non possono essere salvati come nuovi Sound, ma possono tuttavia essere memorizzati su una Performance. Per tale motivo, l'accesso alla pagina Digital Drawbars determina automaticamente la disabilitazione del tasto MENU.

Nota: Nei modi Style Play e Backing Sequence, per le tracce di tastiera (Keyboard) è disponibile un solo Sound Digital Drawbar, così come per le tracce Style. Salvate le impostazioni su una Performance (vedi "Finestra di dialogo Write Performance" a pagina 107).

Nota: Nel modo Song Play, è possibile usare un Sound Digital Drawbars per le tracce Keyboard, uno per le tracce 1-8 ed un altro per le tracce 9-16 della Song.

Nota: Nel modo Sequencer è consentito usare un Sound Digital Drawbars per le tracce 1-8, ed un altro per le tracce 9-16 della Song.

La selezione del banco DIGITAL DRAWBARS comporta l'accesso alla pagina Digital Drawbar, le cui impostazioni sono automaticamente assegnate alla traccia selezionata.



L'accesso alla suddetta pagina determina contemporaneamente l'impostazione del tasto SLIDER MODE su DRAWBARS, in maniera da permettere l'uso dei cursori reali ai fini della modifica del volume di ciascun "piede". In alternativa, è possibile toccare il drawbar virtuale sul display ed utilizzare i controlli TEMPO/VALUE per modificarne il valore.

Ciascun "piede" (foot) rappresenta la misura di una canna dell'organo, il cui suono è appunto prodotto in base all'impostazione di volume assegnato a ciascuna canna. La frequenza generata da ciascuna canna dipende dalla sua lunghezza; per cui il drawbar da 16' produce il suono più grave, mentre quello da 1' il suono più acuto.

Percussion

Parametro che consente di aggiungere un suono percussivo al segmento di attacco del suono di organo.

On/Off

Parametro che stabilisce lo stato on/off relativo al suono percussivo.

Foot

Parametro che consente di specificare il registro a cui applicare il suono percussivo.

4' Il suono percussivo è applicato al piede 4'.

2²/₃' Il suono percussivo è applicato al piede 2²/₃'.

Mode (modo Percussion)

Parametro che consente di specificare se il suono percussivo debba essere applicato solo alla prima nota di un gruppo di note oppure a tutte le note.

All Il suono percussivo è applicato a tutte le note di un accordo.

1st Il suono percussivo è applicato solo alla prima nota appartenente ad un accordo o ad un gruppo di note premute. Rilasciate tutte le note per triggerare nuovamente il suono percussivo.

Volume (Volume Percussion)

Livello del suono percussivo.

0...99 Livello sonoro.

Length (Lunghezza Percussion)

Velocità di decadimento del suono percussivo.

0...99 Tempo di decadimento.

Atk Noise (Attack Noise)

On/Off

Parametro che consente di impostare lo stato on/off relativo alla componente “rumore” relativa al suono percussivo.

Volume

Livello del rumore di attacco (da 0 a 7).

Wave (Drawbar Wave)

Parametro che determina il tipo di forma d’onda da adottare per il suono di organo.

Mellow Forma d’onda sintetica vicina ad un andamento sinusoidale, e dal suono piuttosto dolce.

Hard Forma d’onda sintetica dal suono più duro.

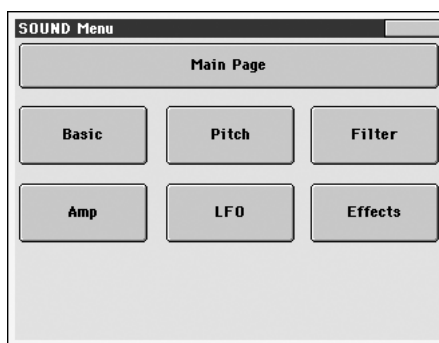
Menu Edit

Per accedere al menu Edit del Sound da una qualsiasi altra pagina, è sufficiente premere il tasto MENU. Il menu consente l’accesso alle varie sezioni di edit del Sound.

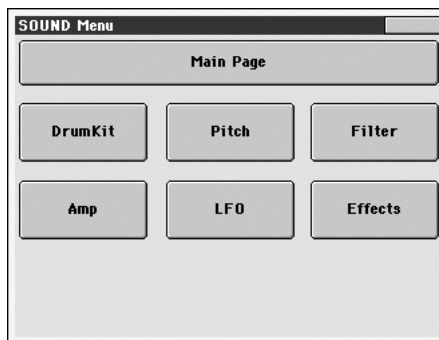
Una volta giunti al menu, selezionate una sezione di edit, oppure premete il tasto EXIT o SOUND per uscire dal menu e tornare alla pagina principale. Questa può in alternativa essere selezionata premendo la voce Main Page dal menu stesso.

Per tornare alla pagina principale del modo operativo Sound una volta all’interno delle pagine di edit, premete il tasto EXIT o the SOUND.

- Menu relativo ai Sound ordinari:



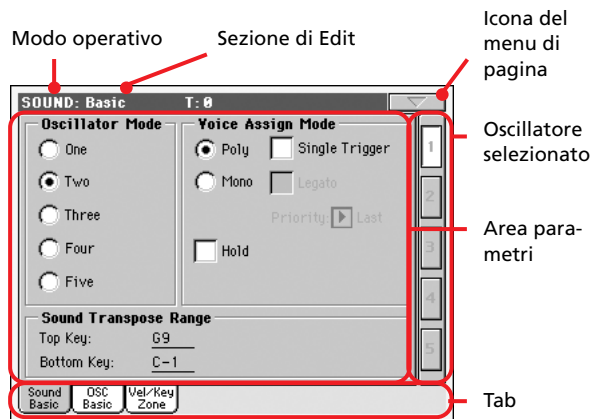
- Menu relativo ai Drum Kit. La sezione “Basic” è in questo caso sostituita dalla sezione “DrumKit”:



A ciascuna voce del menu corrisponde una sezione di edit, ognuna delle quali è a sua volta suddivisa in più sottopagine cui è possibile accedere selezionando i corrispondenti tab collocati sulla parte bassa del display.

Struttura della pagina di Edit

Tutte le pagine di edit condividono alcuni elementi di base.



Modo operativo

Indica che lo strumento è in modo operativo Sound.

Sezione di Edit

Identifica la sezione di edit correntemente selezionata, relativamente alla voce selezionata nel menu Edit (vedi "Menu Edit" a pagina 208).

Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione permette l'accesso al corrispondente menu di pagina (vedi "Menu di Pagina" a pagina 227).

Oscillatore selezionato

Pulsanti che consentono la scelta dell'oscillatore oggetto di editing.

Area parametri

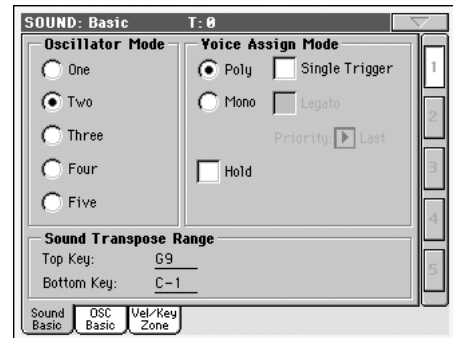
Ogni pagina è provvista di numerosi parametri. Utilizzate i tab per scegliere la pagina contenente i parametri che desiderate modificare/impostare. Per ulteriori dettagli concernenti i vari tipi di parametri disponibili, consultate i paragrafi a partire dalla pagina 209.

Tab

Pagine che consentono l'accesso alle sotto-pagine appartenenti alla sezione di edit correntemente selezionata.

Basic: Sound Basic

Pagina che permette di effettuare le impostazioni di base del Sound, come per esempio la scelta e le regolazioni dell'oscillatore ed il modo di polifonia.



Oscillator Mode

Pulsanti radio utilizzabili per l'impostazione di base del Sound. E' possibile utilizzare contemporaneamente fino a cinque oscillatori.

La polifonia totale dipende dal numero di oscillatori utilizzati dal Sound (62 note max con un oscillatore, oppure 12 note max con cinque oscillatori).

Voice Assign Mode

Area del display che consente di impostare il modo polifonico del Sound.

Poly Il suono è riprodotto polifonicamente, in modo da consentire la riproduzione degli accordi.

Mono Il suono è riprodotto monofonicamente. In questo caso è possibile riprodurre una sola nota per volta.

Single Trigger

Parametro disponibile solo dopo aver selezionato l'opzione Poly.

On Impostazione che non permette la sovrapposizione di due note premute in successione (col medesimo tasto). La nota che precede è cioè interrotta nel momento in cui si verifica il secondo evento di note-on.

Off Opzione che non determina l'interruzione della prima nota nel momento in cui si preme per la seconda volta lo stesso tasto.

Legato

Parametro disponibile solo dopo aver selezionato l'opzione Mono. Identico al parametro già visto nella pagina principale del modo operativo Sound.

Vedi il paragrafo "Legato" a pagina 206 per maggiori informazioni al riguardo.

Priority

Parametro disponibile solo dopo aver selezionato l'opzione Mono. Specifica la nota a cui accordare la priorità nel caso in cui si suonino due o più note contemporaneamente.

Low La priorità è accordata alla nota più grave.

High La priorità è accordata alla nota più acuta.

Last La priorità è accordata all'ultima nota suonata.

Hold

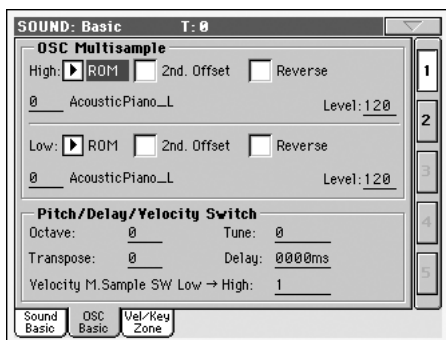
Usate questo parametro per “mantenere” le note anche dopo aver rilasciato il tasto.

Sound Transpose Range

Parametri utilizzabili per l'impostazione dell'intervallo di note all'interno del quale eseguire la trasposizione. La trasposizione d'intonazione è cioè applicata solo alle note ricadenti all'interno di tale intervallo, e non a quelle al di fuori. Il parametro può essere usato per escludere i suoni RX dalla trasposizione del Sound.

Basic: OSC Basic

Pagina che consente l'assegnazione, a ciascuno dei cinque oscillatori, dei multisample desiderati. Ogni oscillatore può inoltre utilizzare due multisample, uno per il layer High ed uno per quello Low.



OSC Multisample

High/Low Bank/Num

Parametri che consentono l'assegnazione del multisample a ciascuno dei layer High e Low. I due multisample possono essere riprodotti alternativamente impostando valori di velocity differenti (velocity switch). Offset, Reverse e Level possono altresì essere impostati in maniera indipendente per ognuno dei multisample assegnati ai layer High e Low.

Utilizzate i menu a scomparsa dei campi High e Low per scegliere il banco (ROM, RAM o EXB), ed il campo numerico proprio al di sotto per selezionare il multisample appartenente al banco scelto. Il nome del multisample selezionato è indicato sulla destra del campo numerico.

Il multisample selezionato per il layer High è triggerato da eventi di nota con valori di velocity superiori a quello impostato per il parametro “Velocity Multisample Switch Low-High” (vedi pagina 211). Se non desiderate utilizzare la velocity switch per alternare i due layer, impostate il valore di switch su 001, ed assegnate solo il multisample del layer High.

ROM Il banco Flash-ROM interno, contenente 445 multisample preset differenti, precaricati da Korg come dotazione standard.

RAM Multisample utente caricato sulla RAM (creato o importato).

Nota: Quando si crea un nuovo Sound basato su un multisample RAM, la riproduzione del timbro stesso non potrà avvenire se non previo caricamento del multisample da disco. Consultate i paragrafi “PCM Autoload” e “PCM Autoload” a pagina 291 (Ambiente di Edit Disk) per maggiori informazioni sul caricamento dei campioni PCM all'accensione dello strumento o mediante il comando dedicato.

EXB1, EXB2 EXB1 o EXB2 Multisample caricati dalla corrispondente scheda EXB opzionale (quando installata).

Nota: Ciascun multisample ha un limite di registro superiore, oltre il quale la pressione delle note non produrrà alcun suono.

2nd Offset

Casella di spunta che consente di specificare il punto della forma d'onda sonora a partire dal quale riprodurre il multisample. Il parametro non è disponibile per alcuni tipi di multisample.

On Il suono è riprodotto a partire dalla posizione di offset predeterminedata per ciascun multisample.

Off Il suono è riprodotto sin dall'inizio della forma d'onda sonora del multisample.

Reverse

Casella di spunta che permette di riprodurre la forma d'onda del multisample al contrario (in reverse). Nel caso di multisample Flash-ROM o di quelli RAM/EXB per i quali è previsto il playback in loop, questi saranno riprodotti al contrario in modalità “one-shot” (un solo passaggio, cioè non in loop). Se invece il multisample è già impostato per la riproduzione in reverse, questa avverrà senza alcuna variazione.

On Il multisample è riprodotto al contrario.

Off Il multisample è riprodotto normalmente.

Level

Parametro che permette di specificare il livello sonoro di ciascun multisample.

0...127 Livello di volume del multisample.

Nota: In base al tipo di multisample, valori alti di Level potrebbero causare la distorsione del segnale, soprattutto nel caso in cui si suonino degli accordi. Se ciò dovesse accadere, diminuite il livello del multisample.

Pitch/Delay/Velocity Switch

Octave

Parametro che determina la trasposizione d'intonazione (pitch) in ottave dell'oscillatore selezionato. Il valore standard è rappresentato da “0”.

-2...+1 Valore di trasposizione di ottava.

Transpose

Parametro che determina la trasposizione d'intonazione (pitch) in semitoni dell'oscillatore selezionato, per un intervallo massimo di ± 1 ottava.

-12...+12 Valore di trasposizione in semitoni.

Tune

Parametro che determina la trasposizione d'intonazione (pitch) in unità di cent per un massimo di ± 1 ottava (un semitono è pari a 100 cent).

-1200...+1200

Valori di trasposizione d'intonazione in unità di cent (intonazione fine).

Delay

Parametro che permette l'impostazione del ritardo (delay) da utilizzare per riprodurre effettivamente il suono rispetto alla pressione delle note sulla tastiera. Con una regolazione pari a KeyOff, il suono è riprodotto nel momento in cui si verifica l'evento di note-off (rilascio della nota premuta). E' l'impostazione da adottare per riprodurre il classico "click" tipico causato del rilascio delle note di un arpicordo. In questo caso, impostate il parametro "Sustain" su un valore di 0 (vedi pagina 220).

Key Off Il suono ha inizio nel momento in cui si rilascia la nota premuta.

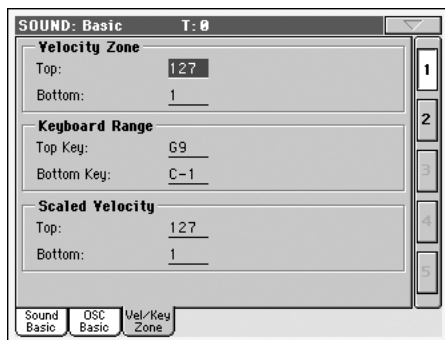
0...5000ms Tempo di delay in millisecondi.

Velocity Multisample Switch Low-High

Valore di velocity che determina l'alternanza dei multisample assegnati ai layer High e Low dell'oscillatore. Le note con una velocity maggiore rispetto al valore del presente parametro triggerano il multisample High.

Basic: Vel/Key Zone

Pagina che consente l'impostazione dell'intervallo di note e di velocity per l'oscillatore selezionato.



Velocity Zone

Area del display che consente di stabilire l'intervallo di velocity da assegnare all'oscillatore selezionato.

Nota: Non è consentito impostare un valore di Bottom Velocity superiore a quello di Top Velocity, nè un valore di Top Velocity inferiore a quello di Bottom Velocity.

0...127 Valore di velocity assegnato.

Keyboard Range

Area del display che permette di specificare l'intervallo di note da assegnare all'oscillatore selezionato.

Nota: Non è consentito impostare un valore di Bottom Key superiore a quello di Top Key, nè un valore di Top Key inferiore a quello di Bottom Key.

C-1...G9 Nota assegnata.

Scaled Velocity

Area del display che consente di rideterminare i valori di velocity ricevuti dall'oscillatore. Esempio: l'uso della funzione "Velocity Zone" (vedi sopra), potrebbe costringere un oscillatore ad utilizzare un intervallo di velocity limitato (diciamo da 10 a 20), il che potrebbe provocare una dinamica piuttosto debole per corrispondente campione triggerato.

Assegnando dei valori diversi ai presenti parametri, l'intervallo di velocity assegnato al multisample è convertito su una fascia più ampia, (per es.: il limite inferiore di 10 potrebbe essere portato ad una Scaled Velocity pari a 0, ed il limite superiore di 20 convertito su una Scaled Velocity di 127). Tutti gli altri valori compresi all'interno dell'intervallo specificato saranno altresì convertiti proporzionalmente.

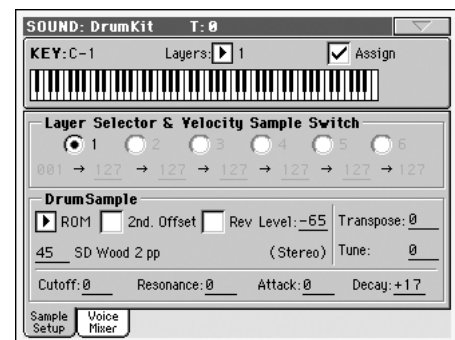
Da ciò ne consegue che è possibile creare un RX Sound di chitarra (per esempio il rumore provocato dalle corde sui tasti) ed assegnare allo stesso un intervallo di velocity pari a 10~20. La successiva ricezione di un valore di dinamica compreso all'interno di tale intervallo ne determinerà la conversione in base ai valori di Scaled Velocity specificati, in maniera da incrementarne il livello di volume.

0...127 Valore di velocity assegnato.

DrumKit: Sample Setup (Drum Sounds)

Pagina visualizzabile per l'editing di un Drum Sound (Sound Percussivo), e che permette di assegnare un campione percussivo diverso a ciascuna nota o layer.

DRUM I Drum Sound utilizzano solo un oscillatore.



Key

Key

Nota oggetto di editing. Quando il parametro è selezionato, premete la nota desiderata sulla tastiera per scegliere quella che intendete impostare.

Layers

Numero di layer assegnati alla nota selezionata. Il numero di velocity switch dipende dal numero di layer selezionati.

Assign

Parametro utilizzabile per l'impostazione dello stato on/off del campione.

- On Il campione è assegnato alla nota selezionata.
- Off Il campione non è assegnato. In questo caso, lo strumento utilizza il campione assegnato alla nota vicina più alta.

Layer Selector & Velocity Sample Switch

Selected Layer

Pulsanti radio che consentono di selezionare il layer oggetto di editing. I layer disponibili dipendono dal valore scelto per il parametro "Layers".

Velocity Switches

Ciascuno dei presenti valori separa i due layer adiacenti per il campione/nota selezionato. Le note premute con una velocity superiore alla velocity switch riproducono il layer sulla destra, mentre le note premute con una velocity inferiore riproducono il layer sulla sinistra.

Il primo e l'ultimo valore non sono modificabili, poiché rappresentano sempre i valori minimo e massimo (rispettivamente 001 e 127).

Drum Sample

Bank/Num

Parametri che permettono la selezione di un Drum Sample diverso da quello corrente per ciascun layer. Utilizzate la velocity switch per alternare i campioni disponibili. Offset, Reverse e Level sono tutti parametri impostabili individualmente per ognuno dei diversi multisample.

Usate il menu a scomparsa per scegliere il banco (ROM, RAM o EXB), ed il campo numerico proprio al di sotto per selezionare il campione appartenente al banco scelto. Il nome del campione selezionato è indicato sulla destra del campo numerico.

Il campione selezionato per il layer corrente è triggerato dagli eventi di nota con una velocity maggiore a quella specificata per il parametro "Velocity Switches" (vedi pagina 212). Se non desiderate utilizzare la velocity switch, assegnate un solo layer alla nota selezionata, ed un campione al solo Layer 1.

ROM Il banco Flash-ROM interno, contenente **445** multisample preset differenti, precaricati da Korg come dotazione standard.

RAM Multisample utente caricato sulla RAM (creato o importato).

Nota: Quando si crea un nuovo Drum Sound basato su un campione RAM, la riproduzione del suono stesso non potrà avvenire se non previo caricamento del campione dal disco. Consultate i paragrafi "PCM Autoload" e "Pulsante Load PCM" (Ambiente di Edit Disk) per maggiori informazioni sul caricamento dei campioni PCM all'accensione dello strumento o mediante il comando dedicato.

EXB1, EXB2 EXB1 o EXB2 Campioni caricati dalla corrispondente scheda EXB opzionale (quando installata).

Nota: Ciascun campione ha un limite di registro superiore, oltre il quale la pressione delle note potrebbe non produrre alcun suono.

2nd Offset

Casella di spunta che consente di specificare il punto della forma d'onda sonora a partire dal quale riprodurre il campione. Il parametro non è disponibile per alcuni tipi di campione.

- On Il suono è riprodotto a partire dalla posizione di offset predeterminata per ciascun campione.
- Off Il suono è riprodotto sin dall'inizio della forma d'onda sonora del campione.

Reverse

Casella di spunta che permette di riprodurre al contrario la forma d'onda del campione. Per ulteriori dettagli, consultate il paragrafo "Reverse" a pagina 210.

Level

Parametro che permette di specificare il livello sonoro del campione. Per ulteriori dettagli, consultate il paragrafo "Level" a pagina 210.

Mono/Stereo indicator

Non modificabile. Indicazione che segnala se il campione selezionato è mono (una voce per nota) o stereo (due voci per nota).

Transpose

Parametro che consente di trasporre l'intonazione del campione selezionato. Utilizzabile per modificare il pitch della nota selezionata.

- 0 Trasposizione non applicata.
- 64...+63 Valore di trasposizione in semitoni.

Tune

Parametro utilizzabile ai fini dell'intonazione fine del campione selezionato.

- 0 Intonazione fine non applicata.
- 99...+99 Valore di intonazione fine in cent (1/100 di semitono).

Cutoff

Parametro che stabilisce la frequenza di taglio del filtro applicato al campione selezionato.

Resonance

Parametro che determina la risonanza del filtro applicato al campione selezionato.

Attack

Parametro che rappresenta l'offset relativo all'attacco dell'EG (Generatore d'Inviluppo) del campione selezionato.

Decay

Parametro che rappresenta l'offset relativo al decadimento dell'EG (Generatore d'Inviluppo) del campione selezionato.

DrumKit: Voice Mixer (Drum Sounds)

Pagina visualizzabile per l'editing di un Drum Sound (Sound Percussivo), e che permette di impostare i diversi parametri del campione percussivo assegnato alla nota e al layer selezionato.



Key

Vedi il paragrafo "Key" a pagina 211.

Voice Assign Mode

Single Trigger

Parametro che permette di impostare il campione su un tipo di trigger singolo.

On Impostazione che non permette la sovrapposizione di due note premute in successione (col medesimo tasto). La nota che precede è cioè interrotta nel momento in cui si verifica il secondo evento di note-on.

Off Opzione che non determina l'interruzione della prima nota nel momento in cui si preme per la seconda volta lo stesso tasto.

Exclusive Group

Gli Exclusive Group sono costituiti da un gruppo di note ad esclusione reciproca, cioè non riproducibili contemporaneamente. Assegnando per esempio l'Open Hi-Hat ed il Closed Hi-Hat allo stesso Exclusive Group, la riproduzione dell'Open Hi-Hat interromperà la riproduzione dell'Closed Hi-Hat.

None Nessun Exclusive Group assegnato. La riproduzione della nota selezionata non è interrotta in seguito alla pressione di una qualsiasi altra nota.

1...127 Exclusive Group assegnato alla nota selezionata. La pressione di tale nota determina l'interruzione di tutte le altre note appartenenti allo stesso Exclusive Group. Analogamente, la riproduzione della nota selezionata è interrotta nel momento in cui si preme una qualsiasi delle note appartenenti al medesimo Exclusive Group.

Enable Note On Receive

Parametro che consente di abilitare/disabilitare la ricezione dei messaggi di Note On (Key On).

On I messaggi di Note On sono ricevuti normalmente.

Off Opzione che non permette la ricezione dei messaggi di Note On, e che determina quindi lo stato di Mute per il tasto corrispondente.

Enable Note Off Receive

Parametro che consente di abilitare/disabilitare la ricezione dei messaggi di Note Off (Key Off) message.

On Il suono si interrompe nel momento in cui si rilascia la pressione dalla nota premuta.

Off Il suono continua ad essere mantenuto in riproduzione fino al completamento del ciclo della forma d'onda del campione. In questo caso, il messaggio di Note Off è ignorato.

Mixer

Pan

Parametro che consente di impostare la posizione nel panorama stereo della nota selezionata.

Send FX1

Parametro che determina il livello di mandata all'effetto FX1 per la nota selezionata.

Send FX2

Parametro che specifica il livello di mandata all'effetto FX2 per la nota selezionata.

Pitch: Pitch Mod

Pagina che consente di stabilire le impostazioni relative all'intonazione (pitch) di ciascun oscillatore. Le regolazioni consentono di specificare in che modo la posizione delle note sulla tastiera debba influire sull'intonazione di ciascun oscillatore, e di selezionare il controller incaricato di gestire tali variazioni, compreso il grado d'incidenza. E' anche possibile impostare la quantità di variazione dell'intonazione prodotta dal Pitch EG e dagli LFO1 ed LFO2, oltre a determinare lo stato on/off del portamento ed il suo modo di applicazione.



Pitch

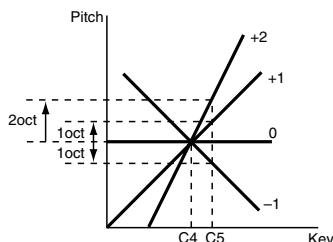
Pitch Slope

Parametro generalmente sempre impostato su un valore di +1.0 (consigliato). Valori positivi (+) causano un incremento dell'intonazione in maniera proporzionale all'altezza delle note suonate, mentre valori negativi (-) determinano viceversa un

decremento dell'intonazione in maniera proporzionale all'altezza delle note suonate.

Con un valore pari a 0, non si verifica alcuna variazione dell'intonazione, e lo strumento riproduce sempre una nota C4, a prescindere dal tasto premuto.

La figura in basso mostra la relazione che intercorre tra la Pitch Slope e l'intonazione:



-1.0...+2.0 Valore di Pitch Slope.

JS (+X)

Parametro che determina in che modo l'intonazione debba cambiare nel momento in cui si sposta il joystick completamente verso destra. Un valore di 12 produce una variazione di 1 ottava.

Impostando per esempio un valore di +12 e muovendo il joystick completamente verso destra, l'intonazione salirà di un'ottava al di sopra del pitch originale.

-60...+12 Intervallo massimo di variazione dell'intonazione (in semitoni).

JS (-X)

Parametro che determina in che modo l'intonazione debba cambiare nel momento in cui si sposta il joystick completamente verso sinistra. Un valore di 12 produce una variazione di 1 ottava.

Specificando per esempio un valore di -60 e muovendo il joystick completamente verso sinistra, l'intonazione decresce di cinque ottave al di sotto del pitch originale. E' l'impostazione che consente di simulare l'effetto prodotto dai chitarristi mediante l'uso della barra del tremolo.

-60...+12 Intervallo massimo di variazione dell'intonazione (in semitoni).

AMS (Alternate Modulation Source)

Parametro che permette di selezionare la sorgente incaricata di modulare l'intonazione dell'oscillatore selezionato. Consultate anche il paragrafo "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230.

Intensity

Parametro che determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla sorgente "AMS". Con un valore pari a 0, la modulazione non è applicata. Impostando un valore di 12.00, l'intonazione è incrementata di un'ottava.

Scegliendo per esempio After Touch come sorgente "AMS" ed applicando ulteriore pressione sui tasti già a fine corsa, valori positivi (+) del presente parametro determinano l'incremento dell'intonazione, mentre valori negativi (-) ne causano viceversa il decremento. L'intervallo di variazione massimo corrisponde ad un'ottava.

-12.00...+12.00

Valore del parametro.

Pitch EG

Il Pitch EG (Envelope Generator) è unico per tutti gli oscillatori.

Velocity Intensity

Parametro che determina la profondità e la direzione della modulazione che il pitch EG specificato con "Pitch: Pitch EG" applica all'intonazione. Con un'impostazione pari a 12.00, l'intonazione cambia fino ad un massimo di ± 1 ottava.

-12.00...+12.00

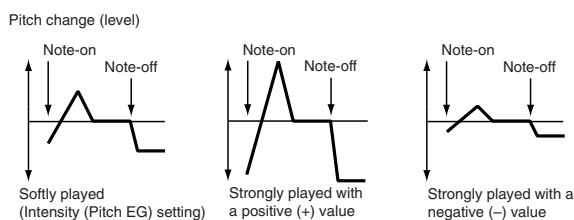
Valore del parametro.

Pitch EG AMS (Alternate Modulation Source)

Parametro che consente di selezionare la sorgente incaricata di modulare il pitch EG dell'oscillatore selezionato. Consultate il paragrafo "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230) per ulteriori informazioni al riguardo.

Pitch EG Intensity

Parametro che determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla sorgente "AMS". Impostando per esempio "AMS" su Velocity e specificando per il presente parametro un valore pari a +12.00, è possibile sfruttare la velocity ai fini del controllo della variazione d'intonazione prodotta dal pitch EG per un intervallo massimo di ± 1 ottava. Con una dinamica di esecuzione più morbida, la variazione d'intonazione si avvicinerà maggiormente ai livelli di pitch EG.



Nota: I valori espressi da "Intensity" (Pitch EG) e dalla AMS sono sommati per determinare la profondità e la direzione complessiva della modulazione dell'intonazione applicata dal pitch EG.

Portamento

Enabled

Parametro che consente di specificare lo stato on/off dell'effetto di portamento (graduale variazione dell'intonazione tra due note), ed il relativo modo di applicazione.

Nota: L'effetto di Portamento può anche essere abilitato/disabilitato mediante la ricezione del messaggio CC#65 (Portamento SW).

On Il Portamento è applicato.

Off Il Portamento non è applicato.

Fingered

Parametro che permette di stabilire se l'effetto di portamento debba essere riattivato o meno alla pressione di ogni singola nota.

On Il Portamento è riattivato ad ogni nota premuta.

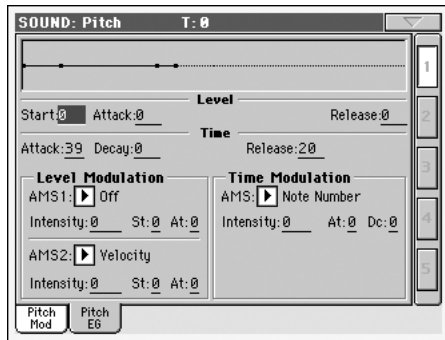
Off Il Portamento non è riattivato ad ogni nota premuta.

Time

Parametro che determina il tempo del portamento. A valore maggiore corrisponde una più lenta variazione dell'intonazione.
000...127 Tempo del Portamento espresso in valori MIDI.

Pitch: Pitch EG

Pagina che consente di impostare i parametri relativi al pitch EG, incaricato di creare le variazioni d'intonazione su tempo degli oscillatori. La profondità di tali variazioni prodotte dalle presenti impostazioni dell'EG sono determinate dal parametro "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (vedi pagina 215).

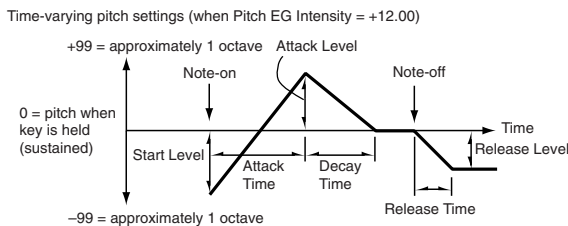


Diagramma

Il diagramma presente sulla parte superiore del display mostra la linea d'involuppo del Pitch.

Level

Parametri che determinano la quantità di variazione dell'intonazione. Il livello corrente di variazione è stabilito dal valore espresso dal parametro "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (vedi in basso). Impostando per esempio "Intensity" su un valore pari a +12.00, un valore di "Level" uguale a +99 incrementa l'intonazione di un'ottava, mentre con "Level" pari a -99 l'intonazione decresce di un'ottava.



Start Level

Specifica la quantità di variazione dell'intonazione nel momento in cui si verifica l'evento di note-on.

-99...+99 Valore del parametro.

Attack Level

Stabilisce la quantità di variazione dell'intonazione al termine del tempo di attacco.

-99...+99 Valore del parametro.

Release Level

Determina la quantità di variazione dell'intonazione al termine del tempo di rilascio.

-99...+99 Valore del parametro.

Time

Parametri che consentono di stabilire il tempo durante il quale interviene la variazione dell'intonazione.

Vedi figura sopra.

Attack Time

Determina il tempo che impiega la nota a passare dall'intonazione specificata per l'evento di note-on fino al raggiungimento dell'intonazione stabilita dal livello di attacco.

0...99 Valore del parametro.

Decay Time

Stabilisce il tempo che impiega la nota a passare dall'intonazione raggiunta con il livello di attacco fino al pitch normale.

0...99 Valore del parametro.

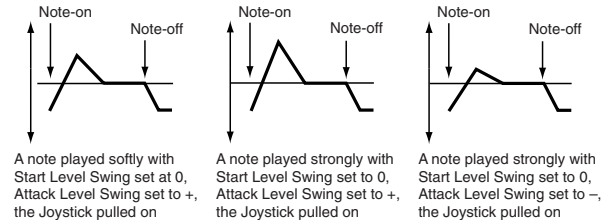
Release Time

Regola il tempo che impiega la nota a passare dall'intonazione specificata dall'evento di note-on a quella determinata dal livello di rilascio.

0...99 Valore del parametro.

Modulazione dei "Level"

Pitch EG change (level) (AMS=JS-Y/Velocity, Intensity= positive (+) value)



AMS1/2 (Alternate Modulation Source 1/2)

Parametri che consentono di selezionare la sorgente incaricata di controllare i parametri "Level" del pitch EG ("Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230).

Intensity (AMS1/2 Intensity)

Parametri che determinano la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla sorgente "AMS1". Un valore del parametro pari a 0 comporta l'utilizzo dei livelli specificati per "Level".

Scegliendo per esempio After Touch come sorgente "AMS1", l'ulteriore pressione dei tasti a fine corsa modificherà i parametri "Level" del Pitch EG. Incrementando progressivamente il valore assoluto di "Intensity", i livelli del pitch EG aumentano proporzionalmente al rilascio delle note. La direzione della variazione è specificata dai parametri "St (Start Level Swing)" e "At (Attack Level Swing)". Al rilascio delle note, i livelli del pitch EG ritornano ai valori originali.

Impostando "AMS1" su Velocity, l'incremento del valore assoluto di "Intensity" produce un progressivo aumento dei livelli di pitch EG in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione.

La direzione della variazione è specificata dai parametri "St (Start Level Swing)" e "At (Attack Level Swing)". Con una dinamica di esecuzione strumentale più morbida, la variazione dell'intonazione si avvicina maggiormente ai livelli del pitch EG.

-99...+99 Valore del parametro.

St (Start Level Swing)

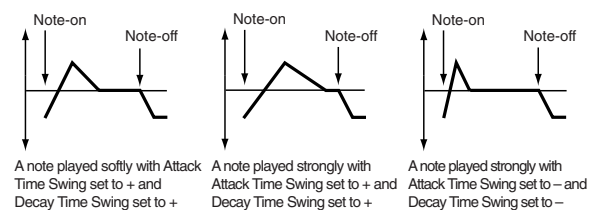
Parametro che specifica la direzione della variazione di "Start Level" provocata dalla sorgente "AMS1/2". Quando "Intensity" è regolata su un valore positivo (+), un'impostazione + del presente parametro determina un incremento del livello di EG, mentre un'impostazione - ne causa il decremento. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

At (Attack Level Swing)

Parametro che stabilisce la direzione della variazione di "Attack Level" generata dalla sorgente "AMS1/2". Quando "Intensity" è regolata su un valore positivo (+), un'impostazione + del presente parametro determina un incremento del livello di EG, mentre un'impostazione - ne causa il decremento. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Modulazione dei "Time"

Pitch EG changes (Time) (AMS = Velocity, Intensity = positive (+) value)



AMS (Alternate Modulation Source)

Parametro che consente di selezionare la sorgente incaricata di controllare i parametri di "Time" del pitch EG (vedi "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230).

Intensity (AMS Intensity)

Parametro che determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla sorgente "AMS" sui parametri "Time". Con un valore pari a 0, i tempi del pitch EG corrispondono a quelli stabiliti per i parametri "Time".

Il valore della modulazione alternata (nel momento in cui l'EG raggiunge ciascun punto) determina il valore effettivo del tempo di EG successivo.

Ciò significa che il tempo di decadimento è determinato dal valore di modulazione alternata nel momento in cui raggiunge il tempo di attacco.

Quando il presente parametro è impostato su valori di 16, 33, 49, 66, 82 o 99, i tempi specificati di EG aumentano rispettivamente di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (o diminuiscono di 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 o 1/64 rispetto al tempo originale).

Impostando "AMS1" su Velocity, l'incremento del valore assoluto di "Intensity" produce un progressivo aumento dei valori di "Time" del pitch EG in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione. La direzione della variazione è stabilita dai parametri "At (Attack Time Swing)" e "Dc (Decay Time Swing)". Con una dinamica di esecuzione strumentale più morbida, i tempi di

EG si avvicinano maggiormente ai valori originali specificati per il pitch EG.

-99...+99 Valore del parametro.

At (Attack Time Swing)

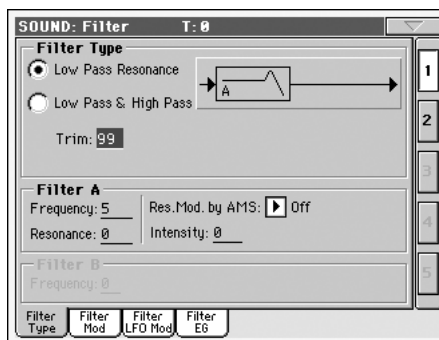
Parametro che determina la direzione con la quale la sorgente "AMS" influisce sul parametro "Attack Time". Con valori positivi (+) di "Intensity", un'impostazione + del presente parametro causa un incremento del tempo, mentre un'impostazione - ne provoca la diminuzione. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Dc (Decay Time Swing)

Specifica la direzione con la quale la sorgente "AMS" influisce sul parametro "Decay Time". Con valori positivi (+) di "Intensity", un'impostazione + del presente parametro causa un incremento del tempo, mentre un'impostazione - ne determina la diminuzione. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Filter: Filter Type

Pagina che consente di effettuare le impostazioni relative ai filtri utilizzabili dall'oscillatore. E' possibile selezionare un filtro passa-bassi da 24 dB/ottava con risonanza oppure due filtri (uno passa-bassi ed uno passa-alti, entrambi da 12 dB/ottava) collegati in serie.



Filter Type

Parametro che permette la selezione del tipo di filtro da utilizzare (Low Pass Resonant, Low Pass & High Pass) per l'oscillatore selezionato.

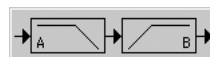
Low Pass Resonance

Filtro Low Pass (passa-bassi). La selezione di questo tipo di filtro consente l'attivazione del solo filtro A.



Low Pass & High Pass

Filtro Low Pass & High Pass (filtro passa-bassi e passa-alti connessi in serie). La selezione di questa combinazione abilita automaticamente anche il filtro B.



Trim

Parametro utilizzabile per l'impostazione del livello d'ingresso al filtro A per il segnale in uscita dall'oscillatore.

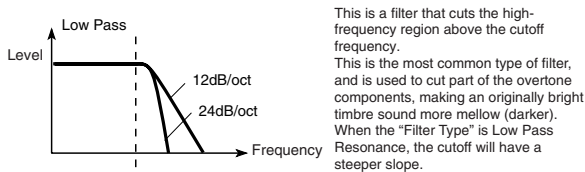
Nota: Un valore eccessivamente alto del presente parametro potrebbe, in combinazione anche con un valore alto di Resonance, causare la distorsione del suono, soprattutto nel caso in cui si suonino degli accordi.

00...99 Livello di Trim.

Filtro A

Frequency (Cutoff Frequency A)

Parametro che specifica la frequenza di taglio del filtro A.



00...99 Valore della frequenza di taglio.

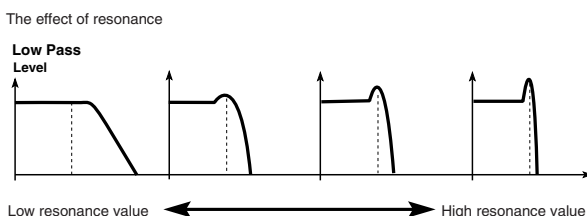
Resonance (Resonance A)

La risonanza enfatizza gli armonici presenti nella regione intorno alla frequenza di taglio, quest'ultima specificata dal parametro "Frequency", in maniera da produrre un suono del tutto particolare e distintivo. Un valore maggiore produce un effetto più marcato.

00...99 Valore di risonanza.

Res. Mod. by AMS (Resonance modulated by AMS)

Seleziona la sorgente incaricata di controllare il livello di "Resonance". Consultate il paragrafo "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230.



Intensity (AMS Intensity)

Parametro che determina la profondità e la direzione che la "Res. Mod. by AMS (Resonance modulated by AMS)" ha sul livello di risonanza specificato dal parametro "Resonance (Resonance A)".

Scegliendo per esempio l'opzione Velocity, la risonanza può essere controllata dalla forza con la quale si premono le note sulla tastiera.

Con valori positivi (+), la risonanza incrementa in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione strumentale; con una dinamica più morbida, la risonanza si avvicina maggiormente ai livelli specificati per il parametro "Resonance".

Con valori negativi (-), la risonanza decresce in maniera proporzionale alla dinamica di esecuzione strumentale; con una dinamica più morbida, la risonanza si avvicina maggiormente ai livelli specificati per il parametro "Resonance".

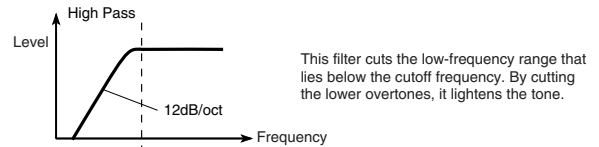
Il livello di risonanza è determinato dalla somma dei valori di "Resonance" ed "Intensity (AMS Intensity)".

-99...+99 Valore del parametro.

Filtro B

Frequency (Cutoff Frequency B)

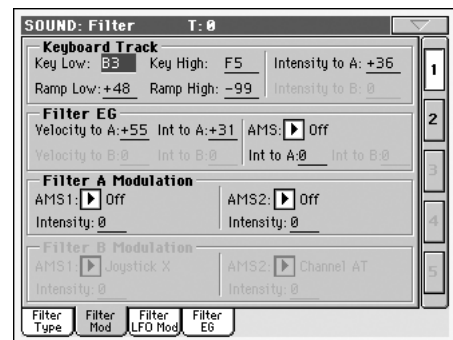
Parametro che specifica la frequenza di taglio del filtro B. Il parametro può essere visualizzato solo dopo aver selezionato il filtro Low Pass & High Pass per "Filter Type".



00...99 Valore della frequenza di taglio.

Filter: Filter Mod

Impostazioni che consentono di modulare la frequenza di taglio (specificata con il parametro "Frequency") del filtro selezionato per l'oscillatore, ai fini della modifica del timbro.



Quando "Filter Type" è impostato su Low Pass Resonance, i parametri del filtro B non possono essere impostati, ed appaiono in grigio sul display.

Keyboard Tracking

Key Low/High

Impostazioni che determinano la keyboard tracking per la frequenza di taglio del filtro dell'oscillatore selezionato. Il modo in cui la frequenza di taglio è influenzata dalla posizione delle note sulla tastiera può essere stabilita dai parametri "Key Low", "Key High", "Ramp Low" e "Ramp High".

La Keyboard tracking è applicata alle note presenti al di sotto della nota specificata per il parametro "Key Low" ed alle note al di sopra di quella assegnata al parametro "Key High".

C-1...G9 Nota più bassa/più alta dell'intervallo.

Ramp Low/High

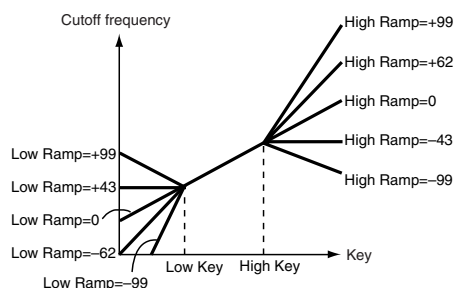
Coppia di parametri che determinano l'angolo d'incidenza della keyboard tracking.

Quando "Intensity to A" ed "Intensity to B" sono impostati su un valore pari a +50, "Ramp Low" su -62 e "Ramp High" su +62, l'angolo di variazione della frequenza di taglio corrisponde all'altezza delle note suonate (intonazione). Ciò significa che l'oscillazione ottenuta quando si incrementa il valore di "Resonance (Resonance A)" corrisponde alla posizione sulla tastiera.

Regolando invece “Ramp Low” su +43 e “Ramp High” su -43, la frequenza di taglio non è influenzata dall’altezza delle note suonate. E’ l’impostazione da adottare quando si desidera applicare la stessa frequenza di taglio per tutte le note.

-99...+99 Valore dell’angolo d’incidenza.

La figura in basso mostra come la frequenza di taglio del filtro sia influenzata dall’altezza delle note suonate e le impostazioni di Ramp (“Intensity to A” ed “Intensity to B” = +50):



Tracking to A/B

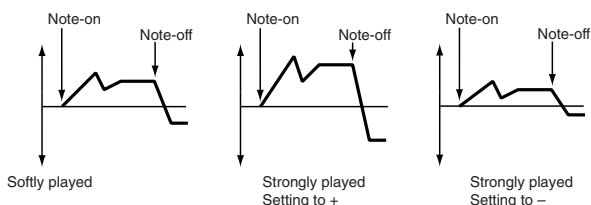
Parametri che consentono di specificare i numeri di nota a partire dai quali applicare la keyboard tracking, e di impostare i parametri “Intensity to A” ed “Intensity to B” che determinano la profondità e la direzione della variazione applicata ai filtri A e B.

Per le note comprese nell’intervallo specificato dai parametri “Key Low” e “Key High”, la frequenza di taglio varia in base alla posizione delle note sulla tastiera (intonazione).

-99...+99 Valore del parametro.

Filter EG

Changes in cutoff frequency



Velocity to A

Parametro che determina la profondità e la direzione dell’effetto che la velocity ha sulle variazioni temporali prodotte dal filter EG (così come stabilito per “Filter: Filter EG”) ai fini del controllo della frequenza di taglio del filtro A.

Con valori positivi (+), una dinamica di esecuzione elevata induce il filter EG a produrre variazioni più ampie nella frequenza di taglio. Con valori negativi (-) e lo stesso tipo di dinamica si ottiene lo stesso tipo di effetto, ma la polarità dell’EG risulta invertita.

99...+99 Valore del parametro Velocity to A.

Velocity to B

Parametro che determina la profondità e la direzione dell’effetto che la velocity ha sulle variazioni temporali prodotte dal filter EG ai fini del controllo della frequenza di taglio del filtro B (vedi “Velocity to A”).

99...+99 Valore del parametro Velocity to B.

Int to A (Intensity to A)

Specifica la profondità e la direzione dell’effetto che le variazioni temporali create dal filter 1 EG hanno sulla frequenza di taglio del filtro A.

Con valori positivi (+), il suono diviene più brillante quando i livelli di EG impostati dai parametri “Level” e “Time” del Filter EG ricadono nell’area “+”, e più cupo quando invece ricadono nell’area “-”.

Con valori negativi (-), il suono diviene più cupo quando i livelli di EG impostati dai parametri “Level” e “Time” del Filter EG ricadono nell’area “+”, e più brillante quando invece ricadono nell’area “-”.

-99...+99 Valore del parametro.

Int to B (Intensity to B)

Specifica la profondità e la direzione dell’effetto che le variazioni temporali create dal filter EG hanno sulla frequenza di taglio del filtro B (vedi “Int to A (Intensity to A)”).

-99...+99 Valore del parametro.

AMS (EG Alternate Modulation Source)

Seleziona la sorgente incaricata di controllare la profondità e la direzione che le variazioni temporali prodotte dal filter EG hanno sulla frequenza di taglio dei filtri A e B. Consultate il paragrafo “Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)” a pagina 230.

Int to A (Intensity to A)

Specifica la profondità e la direzione dell’effetto prodotto dalla sorgente “AMS” sul filtro A. Per ulteriori dettagli al riguardo, fate riferimento al paragrafo “Int to A (Intensity to A)”.

Int to B (Intensity to B)

Determina la profondità e la direzione dell’effetto prodotto dalla sorgente “AMS” sul filtro B. Per maggiori informazioni sul soggetto, fate riferimento al paragrafo “Int to A (Intensity to A)”.

Nota: L’effetto complessivo (profondità e direzione) prodotto dal filter EG è ottenuto sommando i valori specificati per i parametri “Velocity to A/B”, “Intensity to A/B” ed “(AMS) Intensity to A/B”.

Modulazione del Filtro A/B

AMS1 (Alternate Modulation Source 1 for filter A/B)

Parametro che consente la selezione della sorgente di modulazione incaricata di controllare la modulazione della frequenza di taglio del filtro A. Consultate il paragrafo “Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)” a pagina 230.

Nota: I parametri del filtro B possono essere visualizzati ed impostati solo dopo aver scelto il filtro Low Pass & High Pass per il parametro “Filter Type” a pagina 216.

Intensity (Intensity to AMS1)

Specifica la profondità e la direzione dell’effetto provocato dalla sorgente “AMS1”.

Quando si assegna JS X alla sorgente “AMS1”, un valore positivo (+) del presente parametro determina un incremento della frequenza di taglio in risposta al movimento del joystick verso destra, ed un decremento della frequenza di taglio per il movimento del joystick verso sinistra. Con valori negativi (-) si ottiene l’effetto opposto.

Il presente valore è sommato a quello specificato per il parametro "Frequency" del filtro A.

AMS2 (Alternate Modulation Source 2 for filter A/B)

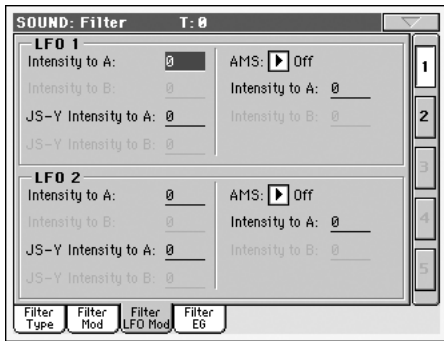
Seleziona la sorgente incaricata di controllare la modulazione della frequenza di taglio del filtro A (vedi "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230).

Intensity (Intensity to AMS2)

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto causato dalla sorgente di modulazione selezionata (vedi "Intensity (Intensity to AMS1)" a pagina 218).

Filter: Filter LFO

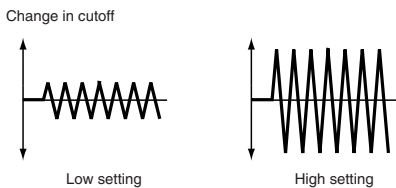
Pagina che consente di usare il filter LFO ai fini della modulazione ciclica della frequenza di taglio del filtro (per l'oscillatore selezionato) per la creazione di variazioni cicliche del timbro.



LFO 1

Intensity to A

Specifica la profondità e la direzione della modulazione prodotta dall'LFO1 (impostato con il parametro "LFO: LFO1") sulla frequenza di taglio del filtro A. Valori negativi (-) invertono la fase.



-99...+99 Parameter value.

Intensity to B

Specifica la profondità e la direzione della modulazione prodotta dall'LFO1 sulla frequenza di taglio del filtro B (vedi "Intensity to A").

-99...+99 Valore del parametro.

JS (Joystick) -Y Intensity to A

Muovendo il joystick sull'asse Y (indietro), è possibile controllare la profondità con la quale l'LFO1 modula la frequenza di taglio del filtro A. Il presente parametro specifica la profondità e la direzione del controllo.

Valori alti del parametro consentono di ottenere un maggior incremento dell'effetto prodotto dall'LFO1 sul filtro quando si muove il joystick indietro.

-99...+99 Valore del parametro.

JS (Joystick) -Y Intensity to B

Muovendo il joystick sull'asse Y (indietro), è possibile controllare la profondità con la quale l'LFO1 modula la frequenza di taglio del filtro B. Il presente parametro specifica la profondità e la direzione del controllo (vedi "JS (Joystick) -Y Intensity to A").

AMS (Filter LFO1 Alternate Modulation Source)

Seleziona la sorgente incaricata di controllare la profondità e la direzione della variazione della frequenza di taglio per entrambi i filtri A e B. Vedi "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)".

Intensity to A

Specifica la profondità e la direzione dell'effetto causato dalla sorgente "AMS" sul filtro A.

Scegliendo per esempio After Touch per la sorgente "AMS", valori alti del presente parametro consentono variazioni più ampie all'LFO1 nel momento in cui si applica ulteriore pressione ai tasti a fine corsa.

-99...+99 Valore del parametro.

Intensity to B

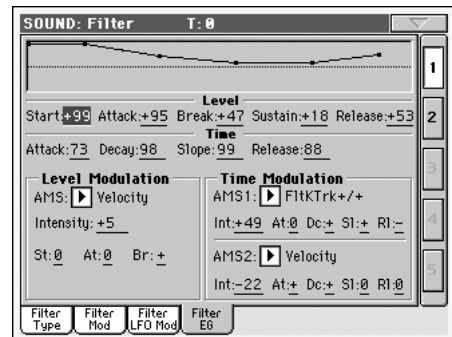
Specifica la profondità e la direzione dell'effetto causato dalla sorgente "AMS" sul filtro B (vedi "Intensity to A").

LFO 2

Regola la profondità della modulazione ciclica applicata dall'LFO2 (impostato con il parametro "LFO: LFO2") sulla frequenza di taglio dei filtri A e B. Consultate il paragrafo "LFO 1" sopra descritto per ulteriori dettagli.

Filter: Filter EG

Pagina che permette l'impostazione dell'EG incaricato di creare variazioni temporali sulla frequenza di taglio dei filtri A e B impiegati sull'oscillatore selezionato. Il grado di profondità ottenibile da tali parametri sulla frequenza di taglio dei filtri è determinato dai valori espressi dai parametri "Velocity" e "Intensity".

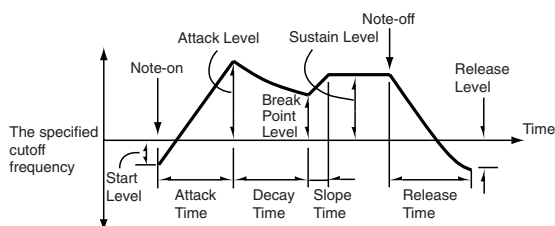


Diagramma

Rappresentazione grafica presente sulla parte superiore del display che mostra la linea d'involuppo del Filter.

Riferimento

Involuppo del Filtro



Level

Segmenti relativi ai livelli d'involuppo, variabili in base al tipo di filtro selezionato per il parametro "Filter Type". Con un filtro del tipo Low Pass Resonance, valori positivi (+) dell'EG Intensity e valori di livello positivi (+) consentono di rendere il timbro più brillante. Con valori di livello negativi (-) si ottengono invece sonorità più cupe.

Start

Parametro che determina il livello della frequenza di taglio nel momento in cui si verifica l'evento di note on.

-99...+99 Valore del livello.

Attack

Specifica il livello della frequenza di taglio al termine del tempo di attacco.

-99...+99 Valore del livello.

Break (Break Point)

Parametro che rappresenta il livello della frequenza di taglio al termine del tempo di decadimento.

-99...+99 Valore del livello.

Sustain

Parametro che determina il livello della frequenza di taglio mantenuto per tutto il segmento di sustain e fino all'evento di note-off.

-99...+99 Valore del livello.

Release

Parametro che specifica il livello della frequenza di taglio al termine del tempo di rilascio.

-99...+99 Valore del livello.

Time

Parametri che definiscono la durata delle variazioni nella frequenza di taglio del filtro.

Attack

Parametro che specifica il tempo impiegato dalla nota a passare dal livello espresso per l'evento di note-on fino al raggiungimento del livello di attacco.

0...99 Valore di tempo.

Decay

Parametro che rappresenta il tempo impiegato dalla nota a passare dal livello di attacco al livello di rottura (break point).

0...99 Valore di tempo.

Slope

Determina il tempo che impiega la nota a passare dal livello espresso alla fine del tempo di decadimento fino al raggiungimento del livello di sustain.

0...99 Valore di tempo.

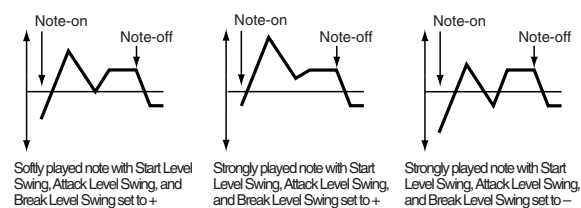
Release

Parametro che determina il tempo impiegato dalla nota a passare dal livello espresso per l'evento di note-off fino al raggiungimento del livello di rilascio.

0...99 Valore di tempo.

Modulazione dei "Level"

Filter 1 EG changes (level) (AMS = Velocity, Intensity = a positive (+) value)



AMS (Alternate Modulation Source)

Parametro che permette di selezionare la sorgente incaricata di controllare i parametri "Level" del filter EG ("Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230).

Intensity (AMS Intensity)

Parametro che specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla sorgente "AMS". Un valore pari a 0 determina l'uso dei livelli stabiliti per il parametro "Frequency (Cutoff Frequency A)".

Assegnando per esempio Velocity alla sorgente "AMS", ed impostando "St (Start Level Swing)", "At (Attack Level Swing)" e "Br (Break Level Swing)" su valori positivi (+) e "Intensity" su valori positivi (+), i livelli di EG incrementano in maniera direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione strumentale. Viceversa, con "Intensity" regolato su valori negativi (-), i livelli di EG decrescono in maniera proporzionale alla forza con la quale si premono le note sulla tastiera.

-99...+99 Valore di Intensity.

St (Start Level Swing)

Parametro che determina la direzione con la quale la sorgente "AMS" influisce sul parametro "Start". Quando "Intensity" è impostato su valori positivi (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente "AMS" di incrementare i livelli di EG, mentre con valori negativi (-) è possibile ottenerne il decremento. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

At (Attack Level Swing)

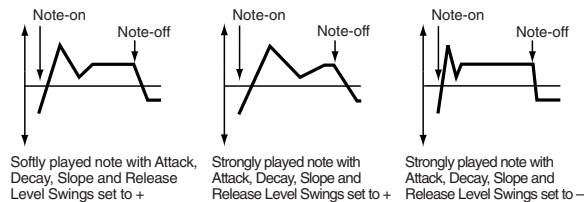
Parametro che specifica la direzione con la quale la sorgente "AMS" influisce sul parametro "Attack". Quando "Intensity" è impostato su valori positivi (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente "AMS" di incrementare i livelli di EG, mentre con valori negativi (-) è possibile ottenerne il decremento. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Br (Break Level Swing)

Parametro che specifica la direzione con la quale la sorgente "AMS" influisce sul parametro "Break (Break Point)". Quando "Intensity" è impostato su valori positivi (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente "AMS" di incrementare i livelli di EG, mentre con valori negativi (-) è possibile ottenerne il decremento. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Modulazione dei "Time"

Filter 1 EG changes (Time) (AMS = Velocity, Intensity = a positive (+) value)



AMS1/2

Parametro utilizzabile per la selezione della sorgente incaricata di controllare i parametri "Time" del filter EG. Consultate "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230.

Int (AMS Intensity)

Parametro che specifica la profondità e la direzione dell'effetto causato dalla sorgente "AMS1/2".

Impostando per esempio "AMS1/2" su FltKTr +/+, i parametri "Time" dell'EG possono essere controllati dalle regolazioni stabilite per la Keyboard Tracking. Con valori positivi (+) del presente parametro (+), un valore positivo di "Ramp Low/High" consente di incrementare i tempi di EG, mentre un valore negativo (-) ne permette il decremento. La direzione della variazione è specificata dai valori espressi dai parametri "At (Attack Time Swing)", "Dc (Decay Time Swing)", "Sl (Slope Time Swing)" e "Rl (Release Time Swing)".

Un valore pari a 0 determina l'utilizzo dei tempi stabiliti per il parametro "Frequency (Cutoff Frequency A)".

Scegliendo Velocity per la sorgente "AMS1/2", valori positivi (+) del presente parametro determinano un incremento dei tempi di EG in maniera direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione strumentale, mentre valori negativi (-) ne causano il decremento in maniera proporzionale alla forza con la quale si premono le note sulla tastiera.

-99...+99 Valore di Intensity.

At (Attack Time Swing)

Parametro che specifica la direzione con la quale la sorgente "AMS1/2" influisce sul tempo di attacco. Quando "Intensity" è impostato su valori positivi (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente AMS di incrementare il tempo di attacco, mentre con valori negativi (-) è possibile ottenerne il decremento. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Dc (Decay Time Swing)

Specifica la direzione con la quale la sorgente "AMS1/2" influisce sul tempo di decadimento. Con valori positivi (+) di "Intensity", un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sor-

gente AMS di incrementare il tempo di decadimento, mentre un valore negativo (-) ne permette il decremento. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Sl (Slope Time Swing)

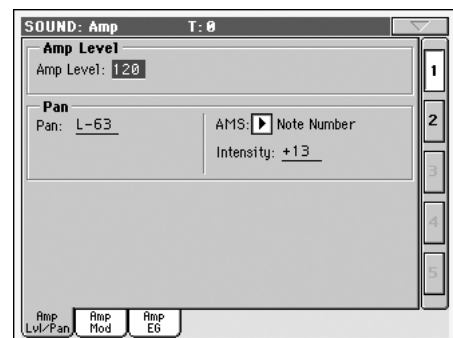
Parametro che determina la direzione con la quale la sorgente "AMS1/2" influisce sul tempo di slope. Con valori positivi (+) di "Intensity", un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente AMS di incrementare il tempo impiegato dalla nota a passare dalla fine del livello di decadimento al livello di sustain, mentre un valore negativo (-) ne permette il decremento. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Rl (Release Time Swing)

Parametro che specifica la direzione con la quale la sorgente "AMS1/2" influisce sul tempo di rilascio. Con valori positivi (+) di "Intensity", un valore positivo (+) del presente parametro permette alla sorgente AMS di incrementare il tempo di rilascio, mentre un valore negativo (-) ne consente il decremento. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Amp: Amp Level/Pan

Parametri incaricati di controllare il volume ed il pan dell'oscillatore selezionato.



Amp Level

Volume dell'oscillatore selezionato.

Nota: Il volume di un Sound può essere controllato dal messaggio CC#7 (volume) e CC#11 (expression). Il livello risultante è determinato moltiplicando i valori espressi dai due messaggi sopra menzionati. Il controllo è affidato al canale Global.

0...127 Livello di volume.

Pan

Pan (posizione nel panorama stereo) dell'oscillatore selezionato.

DRUM Il presente parametro non è disponibile durante l'editing dei Drum Sound. Utilizzate in questo caso il controllo di Pan di ciascuna nota (vedi "Pan" a pagina 213).

Random La posizione del suono nel panorama stereo cambia casualmente ad ogni evento di note-on.

L001 Colloca il suono all'estrema sinistra del panorama stereo.

C064 Posizione il suono al centro del panorama stereo.

R127 Colloca il suono all'estrema destra del panorama stereo.

Nota: Il pan può essere controllato dal messaggio CC#10 (panpot). Un valore di CC#10 pari a 0 o 1 colloca il suono all'estrema sinistra del panorama stereo, un valore di 64 determina l'uso del valore specificato per il parametro "Pan" di ciascun oscillatore, ed un valore di 127 lo sposta all'estrema destra. Il controllo è effettuato sul canale MIDI Global.

Modulazione del Pan

AMS (Alternate Modulation Source)

Seleziona la sorgente incaricata di controllare il pan (vedi "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230). Le variazioni apportate mediante l'uso della sorgente sono sempre riferite al valore specificato per il parametro "Pan".

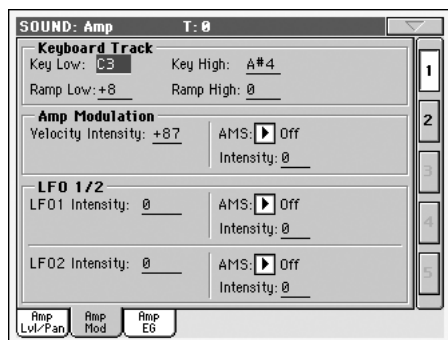
Intensity

Specifica la profondità dell'effetto prodotto dalla sorgente "AMS". Impostando per esempio "Pan" su un valore pari a C064 ed assegnando alla sorgente "AMS" l'opzione Note Number, valori positivi (+) del presente parametro determinano lo spostamento del suono verso destra nel panorama stereo in maniera proporzionale all'altezza delle note suonate ed a partire dalla nota C4 (Do centrale), e verso sinistra in maniera direttamente proporzionale all'altezza delle note presenti alla sinistra del Do centrale. Valori negativi (-) del presente parametro provocano l'effetto opposto.

-99...+99 Valore del parametro.

Amp: Amp Mod

Impostazioni che consentono di applicare la modulazione dell'ampiezza (di ogni oscillatore) ai fini della modulazione del volume.



Keyboard Tracking

Parametri che consentono l'uso della keyboard tracking ai fini della variazione del volume dell'oscillatore selezionato. Utilizzate i parametri "Key" e "Ramp" per specificare in che modo il volume debba essere influenzato dalla posizione delle note premute sulla tastiera.

Key Low/High

Parametri che determinano i numeri di nota a partire dai quali la Keyboard tracking è applicata. Il volume non subisce alcuna variazione per le note comprese nell'intervallo compreso tra "Key Low" e "Key High".

In altre parole, la Keyboard tracking è applicata alle note presenti al di sotto della nota specificata per il parametro "Key Low" ed alle note al di sopra di quella assegnata al parametro "Key High".

C-1...G9 Nota più bassa/più alta dell'intervallo.

Ramp Low/High

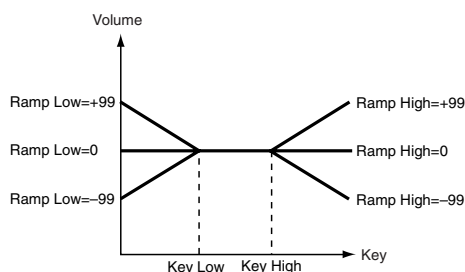
Parametri che determinano l'angolo d'incidenza della keyboard tracking.

Con valori positivi (+) di "Ramp Low", il volume incrementa suonando le note al di sotto di quella specificata per il parametro "Key Low". Con valori negativi (-), il volume decresce.

Con valori positivi (+) di "Ramp High", il volume incrementa suonando le note al di sopra di quella specificata per il parametro "Key High". Con valori negativi (-), il volume decresce.

-99...+99 Valore dell'angolo d'incidenza.

La figura in basso illustra un esempio delle variazioni di volume prodotte in base alla posizione delle note suonate ed all'impostazione del parametro "Ramp":

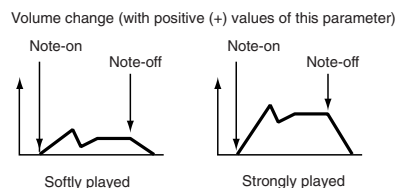


Modulazione dell'Amp

Parametri che specificano in che modo il volume dell'oscillatore selezionato debba essere influenzato dalla velocity.

Velocity Intensity

Con valori positivi (+), il volume incrementa in maniera direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione strumentale. Con valori negativi (-), il volume decresce in maniera direttamente proporzionale alla forza con la quale si premono le note sulla tastiera.



-99...+99 Valore di Intensity.

AMS (Alternate Modulation Source)

Seleziona la sorgente incaricata di controllare il volume dell'ampiezza per l'oscillatore selezionato (vedi "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230). Non è consentito selezionare l'opzione "Velocity".

Intensity

Parametro che specifica la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla sorgente "AMS". Il volume effettivo è determinato moltiplicando il valore delle variazioni prodotte dall'amp EG con i valori della Alternate Modulation etc. Livelli bassi dell'amp EG determinano di conseguenza una minore modulazione da parte della Alternate Modulation.

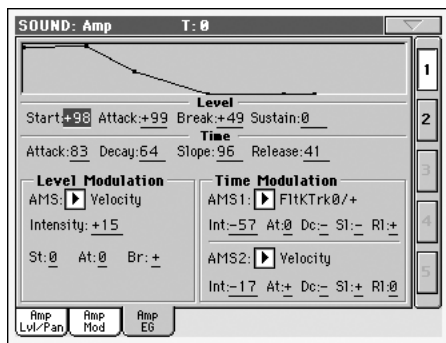
Assegnando per esempio alla sorgente “AMS” l’opzione After Touch, valori positivi (+) del presente parametro determinano un incremento del volume mediante l’ulteriore pressione dei tasti a fine corsa. Tuttavia, se le impostazioni di EG etc. hanno già portato il volume al livello massimo, non sarà possibile incrementare ulteriormente il volume.

Con valori negativi (-) del presente parametro, l’uso dell’after touch consente di decrementare il volume.

-99...+99 Valore di Intensity.

Amp: Amp EG

Parametri che permettono la creazione di variazioni temporali al volume dell’oscillatore selezionato.

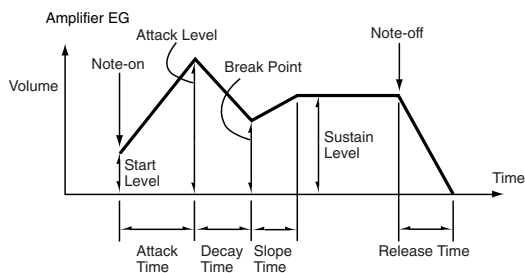


Diagramma

Rappresentazione grafica presente sulla parte superiore del display che mostra la linea d’involuppo dell’Ampiezza.

Level

Parametri che rappresentano i livelli dei segmenti d’involuppo della forma d’onda.



Start

Parametro che specifica il livello di volume relativo all’evento di note-on. Se desiderate far iniziare il suono già ad un volume alto, impostate un valore elevato.

0...99 Livello di volume.

Attack

Parametro che stabilisce il livello di volume al termine del tempo di attacco.

0...99 Livello di volume.

Break

Parametro che specifica il livello di volume al termine del tempo di decadimento.

0...99 Livello di volume.

Sustain

Parametro che determina il livello di volume adottato dal termine del tempo di slope fino al verificarsi dell’evento di note-off.

0...99 Livello di volume.

Time

Parametri che specificano la durata dei segmenti dell’involuppo della forma d’onda.

Attack

Parametro che specifica il tempo che impiega la nota a passare dal volume espresso per l’evento di note-on a quello del livello di attacco. Quando il livello iniziale corrisponde a 0, il parametro rappresenta il tempo impiegato dalla nota a crescere d’intensità.

0...99 Valore del tempo.

Decay

Parametro che stabilisce il tempo che impiega la nota a passare dal volume espresso per il livello di attacco a quello del livello di break point (punto di rottura).

0...99 Valore del tempo.

Slope

Parametro che determina il tempo che impiega la nota a passare dal volume espresso per il break point a quello del livello di sustain.

0...99 Valore del tempo.

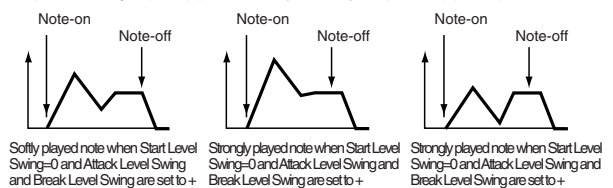
Release

Parametro che specifica il tempo che impiega la nota a passare dal volume espresso per l’evento di note-off al volume 0 (zero).

0...99 Valore del tempo.

Modulazione dei “Level”

Amp 1 EG changes (Level) (AMS=Velocity, Intensity = a positive (+) value)



AMS (Alternate Modulation Source)

Parametro che consente la selezione della sorgente incaricata di controllare i parametri “Level” dell’amp EG. Consultate “Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)” a pagina 230.

Intensity

Parametro che stabilisce la profondità e la direzione dell’effetto prodotto dalla sorgente “AMS”. Assegnando per esempio alla sorgente “AMS” l’opzione Velocity, ed impostando i parametri “St (Start Level Swing)”, “At (Attack Level Swing)” e “Br (Break Point Level Swing)” su valori positivi (+) e regolando “Intensity” su un valore positivo (+) è possibile far incrementare i livelli di volume dell’amp EG in maniera direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione strumentale. Viceversa, con valori

negativi (-) di "Intensity", i livelli di volume dell'amp EG decrescono in maniera direttamente proporzionale alla forza con la quale si premono le note sulla tastiera. Un impostazione pari a 0 determina l'uso dei livelli specificati con "Amp: Amp EG".

-99...+99 Valore di Intensity.

St (Start Level Swing)

Parametro che determina la direzione con la quale la sorgente "AMS" influisce sul parametro "Start". Quando "Intensity" è regolato su un valore positivo (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente AMS di incrementare i livelli di EG, mentre con un valore negativo (-) la sorgente AMS agisce in modo da far decrementare i livelli di EG. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

At (Attack Level Swing)

Parametro che specifica la direzione con la quale la sorgente "AMS" influisce sul parametro "Attack". Quando "Intensity" è regolato su un valore positivo (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente AMS di incrementare i livelli di EG, mentre con un valore negativo (-) la sorgente AMS agisce in modo da far decrementare i livelli di EG. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

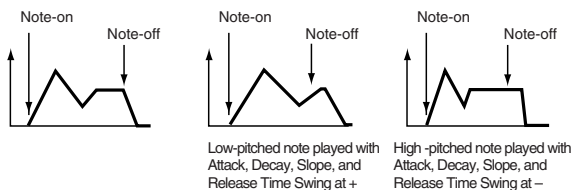
Br (Break Point Level Swing)

Parametro che determina la direzione con la quale la sorgente "AMS" influisce sul parametro "Break". Quando "Intensity" è regolato su un valore positivo (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente AMS di incrementare i livelli di EG, mentre con un valore negativo (-) la sorgente AMS agisce in modo da far decrementare i livelli di EG. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

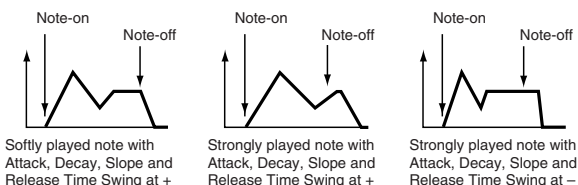
Modulazione dei "Time"

Parametri che permettono la selezione e l'uso di una sorgente di modulazione alternata ai fini della variazione dei tempi dell'amp EG specificati con i parametri "Time" a pagina 223.

Amp 1 EG changes (Time)
(AMS=Amp KTrk +/-, Intensity = a positive (+) value)
(When Amp Keyboard Track "Low Ramp" = a positive (+) value, and
"High Ramp" = a positive (+) value)



Amp 1 EG changes (Time) (AMS=Velocity, Intensity = a positive (+) value)



AMS1 (Alternate Modulation Source 1 - Time)

Parametro che consente la selezione della sorgente incaricata di controllare i parametri "Time" dell'amp EG (vedi "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230). Un'impostazione pari a Off non determina alcuna modulazione.

Intensity

Parametro che specifica la profondità e la direzione dell'effetto causato dalla sorgente "AMS1". Assegnando per esempio alla sorgente "AMS1(T)" l'opzione Amp KTrk +/+, è possibile controllare i parametri "Time" dell'EG mediante le impostazioni della (Amp) Keyboard Track (vedi "Keyboard Tracking" a pagina 222). Con valori positivi (+) del presente parametro, un valore positivo (+) di "Ramp (Ramp Setting)" determina un incremento dei tempi di EG, mentre valori negativi (-) di "Ramp (Ramp Setting)" ne provocano il decremento. La direzione delle variazioni è stabilita dai valori espressi dai parametri "At (Attack Time Swing)", "Dc (Decay Time Swing)", "Sl (Slope Time Swing)" e "Rl (Release Time)".

Assegnando alla sorgente "AMS1(T)" l'opzione Velocity, valori positivi (+) determinano un incremento dei tempi di EG in maniera direttamente proporzionale alla dinamica di esecuzione strumentale, mentre valori negativi (-) ne causano viceversa il decremento. Un'impostazione pari a 0 determina l'uso dei tempi di EG specificati per i parametri "Level" (vedi pagina 223).

At (Attack Time Swing)

Parametro che stabilisce la direzione dell'effetto causato dalla sorgente "AMS1" sul parametro "Attack". Quando "Intensity" è regolato su un valore positivo (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente AMS1 di incrementare il tempo, mentre con un valore negativo (-) la sorgente AMS agisce in modo da far decrementare il tempo. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Dc (Decay Time Swing)

Parametro che specifica la direzione dell'effetto causato dalla sorgente "AMS1" sul parametro "Decay". Quando "Intensity" è regolato su un valore positivo (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente AMS1 di incrementare il tempo, mentre con un valore negativo (-) la sorgente AMS agisce in modo da far decrementare il tempo. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Sl (Slope Time Swing)

Parametro che stabilisce la direzione dell'effetto causato dalla sorgente "AMS1" sul parametro "Slope". Quando "Intensity" è regolato su un valore positivo (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente AMS1 di incrementare il tempo, mentre con un valore negativo (-) la sorgente AMS agisce in modo da far decrementare il tempo. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

Rl (Release Time)

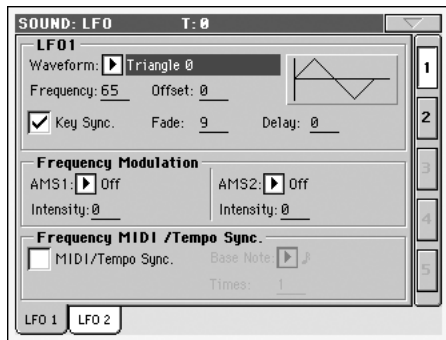
Parametro che determina la direzione dell'effetto causato dalla sorgente "AMS1" sul parametro "Release". Quando "Intensity" è regolato su un valore positivo (+), un valore positivo (+) del presente parametro consente alla sorgente AMS1 di incrementare il tempo, mentre con un valore negativo (-) la sorgente AMS agisce in modo da far decrementare il tempo. Con un valore pari a 0 non interviene alcun cambiamento.

AMS2 (Alternate Modulation Source 2)

Parametro che rappresenta la seconda sorgente di modulazione alternata disponibile per l'Amp EG. Consultate i parametri "AMS1" appena descritti.

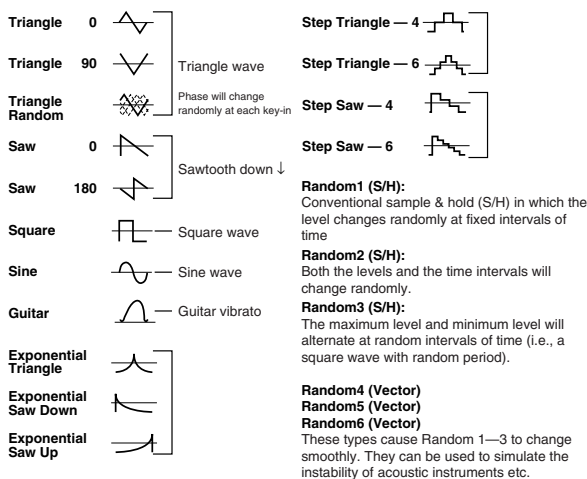
LFO: LFO1

I due tab LFO consentono l'impostazione dell'LFO (Low Frequency Oscillator - Oscillatore a bassa frequenza) utilizzabile ai fini della modulazione ciclica del Pitch (intonazione), del Filter e dell'Amp di ciascun oscillatore. Per ognuno di questi è possibile utilizzare due unità LFO. Impostando il parametro Intensity dell'LFO1 o LFO2 su valori negativi (-) per il Pitch, il Filter o l'Amp è possibile invertire la forma d'onda dell'LFO.



Waveform

Parametro che consente la scelta della forma d'onda per l'LFO. Il numero che appare alla destra di alcune forme d'onda indica la fase da cui la forma d'onda stessa parte.



Frequency

Imposta la frequenza dell'LFO. Il valore di 99 rappresenta la velocità massima ottenibile.

00...99 Frequenza dell'LFO.

Offset

Parametro che specifica il valore centrale della forma d'onda dell'LFO. Adottando per esempio un valore pari a 0 come mostrato nella figura in basso, il vibrato applicato risulta centrato intorno all'intonazione espresso dell'evento di note-on. Con un'impostazione di +99, il vibrato è invece composto dalle sole alterazioni crescenti, in maniera del tutto simile a quello ottenuto dai chitarristi (bending).

Quando "Waveform" è impostato su Guitar, la modulazione si verifica solo in direzione positiva (+), anche nel caso in cui il parametro "Offset" sia stato regolato su 0.

La figura che segue mostra alcune impostazioni di offset e le corrispondenti variazioni d'intonazione prodotte dal vibrato:



-99...+99 Valore di Offset.

Key Sync

Parametro che determina se l'LFO debba essere sincronizzato alla pressione delle note sulla tastiera.

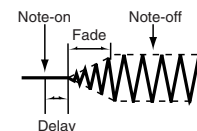
On L'LFO riparte da capo ad ogni singola pressione delle note. In questo caso, a ciascuna nota è associato un LFO indipendente.

Off L'LFO avviato dalla pressione della prima nota continua ad essere applicato anche alle note premute successivamente. Da ciò ne consegue che i parametri Delay e Fade sono validi ed applicati solo all'LFO avviato dalla pressione della prima nota.

Fade

Parametro che specifica il tempo che impiega l'LFO a raggiungere la massima ampiezza dal momento in cui è avviato. Quando "Key Sync." è impostato su Off, l'effetto di fade (crescendo) è applicato solo una volta, e cioè nel momento in cui l'LFO è avviato.

La figura in basso mostra come il parametro "Fade" influisca sull'LFO (quando "Key Sync" è impostato su On):



00...99 Durata del Fade.

Delay

Parametro che stabilisce il tempo che intercorre dall'evento di note-on fino all'avvio dell'LFO. Quando "Key Sync." è impostato su Off, l'effetto di delay (ritardo) è applicato solo una volta, e cioè nel momento in cui l'LFO è avviato.

0...99 Tempo di Delay.

Modulazione di Frequenza

La velocità dell'LFO1 assegnato all'oscillatore selezionato può essere regolata utilizzando due distinte sorgenti di modulazione alternata.

AMS1 (Alternate Modulation Source1)

Parametro che consente la selezione della sorgente incaricata di controllare la frequenza dell'LFO1 assegnato all'oscillatore selezionato (vedi "Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)" a pagina 230). L'LFO1 può essere modulato dall'LFO2.

Intensity (AMS1 Intensity)

Parametro che determina la profondità e la direzione dell'effetto prodotto dalla sorgente "AMS1(F)". Quando il parametro è impostato su un valore di 16, 33, 49, 66, 82 o 99, la frequenza

dell'LFO incrementa rispettivamente di 2, 4, 8, 16, 32 o 64 volte (o decresce di 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 o 1/64).

Assegnando per esempio alla sorgente "AMS1(F)" l'opzione Note Number, valori positivi (+) del presente parametro causano un incremento della velocità dell'LFO in maniera direttamente proporzionale all'altezza (intonazione) delle note suonate. Valori negativi (-) determinano viceversa un decremento della velocità dell'LFO sempre in maniera proporzionale all'intonazione delle note suonate. Tutte le variazioni sono incentrate intorno alla nota C4 (Do centrale).

Assegnando la sorgente "AMS1(F)" all'opzione JS +Y ed alzando il valore del presente parametro, la velocità dell'LFO può essere incrementata muovendo il joystick in avanti. Con un valore pari a +99, muovendo il joystick completamente in avanti è possibile far incrementare la velocità dell'LFO fino a 64 volte rispetto all'originale.

-99...+99 Valore di Intensity.

AMS2 (Alternate Modulation Source2) Intensity (AMS2 Intensity)

Parametro che consente la scelta di una seconda sorgente di modulazione alternata ai fini della modulazione della frequenza dell'LFO1 assegnato all'oscillatore (fate riferimento ai paragrafi "AMS1 (Alternate Modulation Source1)" ed "Intensity (AMS1 Intensity)") appena descritti.

Frequency MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync

Parametro che consente di abilitare/disabilitare la sincronizzazione dell'LFO con il Tempo del Sequencer 1.

On La frequenza dell'LFO è sincronizzata al tempo (MIDI Clock) del Sequencer 1. In questo caso, i valori specificati per i parametri "Frequency" (vedi pagina 225) e "Modulazione di Frequenza" (vedi pagina 225) sono ignorati.

Base Note

Quando "MIDI/Tempo Sync" è impostato su On, i presenti parametri specificano la durata della nota in relazione al parametro "♩ (Tempo)" ed i multipli ("Times") per cui moltiplicarla. I presenti parametri determinano la frequenza dell'LFO1. Quando per esempio "Base Note" corrisponde a ♩ (nota da un quarto) e "Times" è pari 04, l'LFO compie un ciclo completo ogni quattro beat.

Tale ciclo dell'LFO continua ad essere completato sempre in quattro beat anche modificando il valore di "♩ (Tempo)" del Sequencer 1.

DRUM Il presente parametro non è disponibile durante l'editing dei Drum Sound.

♩, ♩₃, ♩, ♩₃, ♩, ♩₃, ♩, ♩

Valore della nota.

Times

DRUM Il presente parametro non è disponibile durante l'editing dei Drum Sound.

1...16 Numero di beat entro il quale si completa un ciclo.

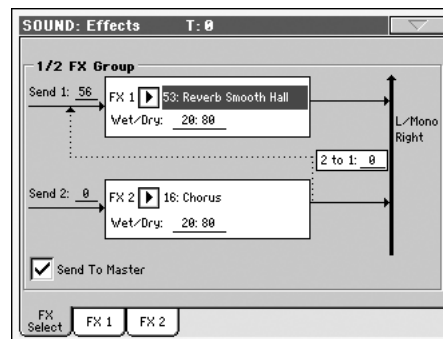
LFO: LFO2

Pagina che permette l'impostazione dei parametri relativi all'LFO2, che rappresenta il secondo LFO utilizzabile per l'oscillatore selezionato. Consultate il paragrafo "LFO: LFO1" per maggiori informazioni sui valori dei parametri.

Questo secondo LFO non può essere tuttavia selezionato in "Modulazione di Frequenza" come sorgente di modulazione per i parametri "AMS1" o "AMS2."

Effects: FX Select

Pagina che consente la scelta dei due effetti utilizzabili per l'elaborazione dei Sound, così come di specificarne lo stato on/off e le regolazioni di chain (collegamento a catena).



Nota: Per maggiori dettagli sugli effetti, consultate il capitolo "Effetti".

FX 1/2 Group

Send

Parametro che determina il livello di mandata del segnale a ciascun effetto.

DRUM I campioni percussivi (Drum) sono forniti dei propri livelli di mandata agli effetti (vedi "Send FX1" ed "Send FX2" a pagina 213). Per questo tipo di suoni, il presente parametro può essere comunque sfruttato per determinare l'offset generale dei Drum Sound.

000...127 Livello di mandata del segnale all'effetto.

FX1/2

Parametri utilizzabili per la selezione del tipo di effetto da assegnare ai processori 1/2. Fate riferimento al capitolo "Effetti" per maggiori informazioni.

Nota: La selezione dell'effetto 000: No Effect determina il mute del segnale in uscita dall'effetto master.

Wet/Dry

Parametro che consente di stabilire il grado di mix tra il segnale elaborato (Wet) e quello diretto (non processato, Dry).

Dry Solo segnale diretto (non elaborato).

Wet Solo segnale elaborato.

nn:nn Percentuale del segnale Wet/Dry.

2>1

Parametro che permette di ruotare il segnale in uscita dal processore di effetti 2 all'ingresso del processore 1.

000...127 Livello del segnale in uscita dal processore 2 da inviare al processore 1.

Send to Master

Casella di spunta che consente di stabilire se all'uscita Master debba essere inviato il segnale diretto + quello elaborato o solo quello elaborato.

On Opzione che permette l'invio all'uscita Audio Output del solo segnale elaborato dagli effetti, escludendo quindi quello diretto.

Off Opzione che consente l'invio all'uscita Audio Output di entrambi i segnali (elaborato + diretto).

Effects: FX1

Pagina che permette l'impostazione dei parametri relativi all'effetto assegnato al processore FX1 (A o C, generalmente effetti d'ambiente). Consultate il capitolo "Effetti" per ulteriori informazioni al riguardo.

Effects: FX2

Pagina che permette l'impostazione dei parametri relativi all'effetto assegnato al processore FX2 (B o D, generalmente effetti di modulazione). Fate riferimento al capitolo "Effetti" per maggiori informazioni al riguardo.

Menu di Pagina

Menu cui è possibile accedere premendo la corrispondente icona sul display. Premete quindi il comando desiderato per effettuare la selezione. Per uscire dal menu senza effettuare alcuna scelta, premete un punto qualsiasi sul display all'esterno del menu stesso.



Write Sound

Comando la cui selezione determina l'accesso alla finestra di dialogo Write Sound, che permette il salvataggio di tutti i parametri di editing su un Sound.

Per ulteriori informazioni, consultate il paragrafo "Finestra di dialogo Write Sound" a pagina 228.

Solo Oscillator

Comando che permette di porre in Solo l'oscillatore selezionato ed automaticamente in Mute tutti gli altri. Selezionate nuovamente il comando per annullare lo stato di Mute per gli oscillatori esclusi dal monitoraggio.

Quando la funzione di Solo è attiva, l'indicatore "Solo OSC [n]" (dove n = numero dell'oscillatore) lampeggia nell'intestazione di pagina. La funzione di Solo può essere abilitata contemporaneamente anche su più oscillatori.

Swap LFO

Comando che consente di scambiare l'LFO1 con l'LFO2 (e viceversa).

Copy Oscillator

Comando che permette di copiare tutte le impostazioni di un oscillatore su di un altro.

Per maggiori informazioni, fate riferimento al paragrafo "Finestra di dialogo Copy Oscillator" a pagina 228.

Copy FX

Comando che consente di copiare tutte le impostazioni relative agli effetti (FX) da un Sound all'altro.

Per maggiori informazioni, fate riferimento al paragrafo "Finestra di dialogo Copy FX" a pagina 228.

Copy Drum Kit

Comando che permette di copiare il Drum Kit di un Sound su di un altro.

Consultate il paragrafo "Finestra di dialogo Copy Drum Kit" a pagina 229 per ulteriori dettagli.

Init Sound

Comando che determina il reset di tutti i parametri ed il ripristino dei valori di default.

Compare

Comando che permette, una volta spuntato, di richiamare temporaneamente le impostazioni (del Sound) originali presenti in memoria, in maniera da apprezzare immediatamente le modifiche apportate al suono stesso. Da notare che non è possibile modificare alcun parametro mentre la funzione è attiva.

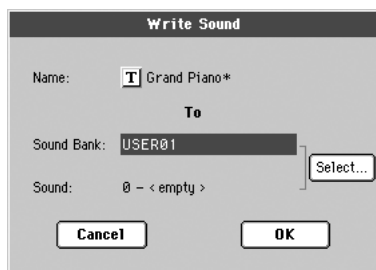
L'abilitazione della funzione è segnalata dall'indicazione Compare lampeggiante nell'intestazione di pagina.

Finestra di dialogo Write Sound

Finestra di dialogo a cui è possibile accedere in seguito alla selezione del comando Write Sound dal menu di pagina, e che consente il salvataggio di tutti i parametri del Sound su una delle locazioni di memoria disponibili.

Attenzione: L'operazione di scrittura su una locazione di memoria User determina sempre la cancellazione del Sound presente in memoria e la sua sostituzione con il nuovo Sound salvato ("overwrite"). Salvate su disco i Sound User che desiderate riutilizzare e per consentirne il ripristino nel caso in cui si commettano errori di procedura e/o di distrazione che ne determinino la cancellazione accidentale.

Nota: Non è possibile effettuare il salvataggio nelle locazioni di memoria riservate ai Factory Sound (Suoni Originali pre-caricati dal produttore).



Name

Nome del Sound oggetto di salvataggio. Premete il pulsante **T** (Text Edit) accanto al nome del timbro per accedere alla finestra Text Edit.

Sound Bank

Banco di destinazione del Sound oggetto di salvataggio. Ciascun banco corrisponde ad uno dei tasti PERFORMANCE/SOUND. Utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare un banco diverso da quello corrente.

Sound

Locazione di memoria del banco selezionato sulla quale salvare il Sound. Usate i controlli TEMPO/VALUE per scegliere una locazione diversa da quella corrente.

Select... button

Pulsante che consente l'accesso alla finestra Sound Select, nella quale è possibile selezionare la locazione di destinazione in memoria desiderata.

Finestra di dialogo Copy Oscillator

Finestra a cui è possibile accedere in seguito alla selezione del comando Copy Oscillator dal menu di pagina, e che consente di copiare tutte le impostazioni di un oscillatore su di un altro.



From Sound

Pulsante che permette l'accesso alla finestra Sound Select, nella quale selezionare il Sound sorgente.

From Oscillator

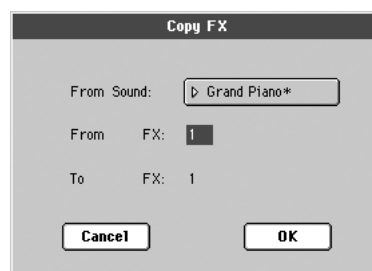
Parametro che consente di specificare l'oscillatore sorgente dal quale copiare le impostazioni.

To Oscillator

Parametro che permette di stabilire l'oscillatore di destinazione sul quale copiare le impostazioni dell'oscillatore sorgente.

Finestra di dialogo Copy FX

Finestra a cui è possibile accedere in seguito alla selezione del comando Copy FX dal menu di pagina, e che permette di copiare tutte le impostazioni di un effetto (FX) su di un altro.



From Sound

Pulsante che permette l'accesso alla finestra Sound Select, nella quale selezionare il Sound sorgente.

From FX

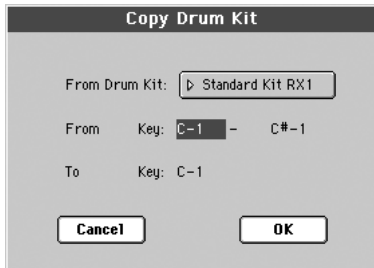
Parametro che consente la selezione dell'effetto sorgente dal quale copiare le impostazioni.

To FX

Parametro che consente di specificare l'effetto di destinazione sul quale copiare le impostazioni dell'effetto sorgente.

Finestra di dialogo Copy Drum Kit

Finestra a cui è possibile accedere in seguito alla selezione del comando Copy Drum Kit dal menu di pagina, e che permette di copiare le impostazioni di un intervallo di note relativo ad un Drum Kit.



From Drum Kit

Pulsante che consente l'accesso alla finestra Sound Select, nella quale selezionare il Drum Kit sorgente.

From Key

Parametro a due campi che permette di specificare l'intervallo di note sorgenti dalle quali copiare le impostazioni.

To Key

Parametro che consente di stabilire la nota di destinazione a partire dalla quale (e verso il registro acuto) copiare le impostazioni delle note sorgenti.

Elenco delle sorgenti AMS (Alternate Modulation Source)

Off	Nessuna sorgente di modulazione alternata selezionata
Pitch EG	Pitch EG
Filter EG	Filter EG dello stesso oscillatore
Amp EG	Amp EG dello stesso oscillatore
LFO1	LFO1 dello stesso oscillatore
LFO2	LFO2 dello stesso oscillatore
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Filter keyboard tracking dello stesso oscillatore
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Filter keyboard tracking dello stesso oscillatore
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Filter keyboard tracking dello stesso oscillatore
Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)	Filter keyboard tracking dello stesso oscillatore
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Amp keyboard tracking dello stesso oscillatore
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Amp keyboard tracking dello stesso oscillatore
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Amp keyboard tracking dello stesso oscillatore
Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)	Amp keyboard tracking dello stesso oscillatore
Note Number	Numero di nota
Velocity	Velocity (dinamica)
Poly AT (Poly After Touch)	After Touch polifonico (trasmesso solo dal Sequencer del Pa1X)
Channel AT (Channel After Touch)	After Touch (Channel After Touch)
Joystick X	Asse X del Joystick X (orizzontale)
Joystick +Y	Asse +Y del Joystick (verticale in avanti) (CC#01)
Joystick -Y	Asse -Y del Joystick (verticale indietro) (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Asse +Y del Joystick (verticale in avanti) ed After Touch
JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	Asse -Y del Joystick (verticale indietro) ed After Touch
Ass.Pedal	Assignable foot pedal (Pedale assegnabile) (CC#04)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Pedale damper (CC#64)
CC#65	Switch Portamento (CC#65)
Sostenuto	Pedale Sostenuto (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Tempo (eventi di Tempo dal clock del Sequencer 1 o trasmessi dal MIDI Clock di un modulo esterno)

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

+/-

La direzione dell'effetto è determinata dal segno del valore assegnato al parametro "Ramp Low" e dall'opposto del segno del valore espresso dal parametro "Ramp High" (-50 per un valore di +50, e +50 per un valore di -50).

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)

0/+

Il parametro "Ramp Low" non è influenzato dall'effetto prodotto dalla sorgente AMS. La direzione dell'effetto è determinata dal segno del valore assegnato al parametro "Ramp High".

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

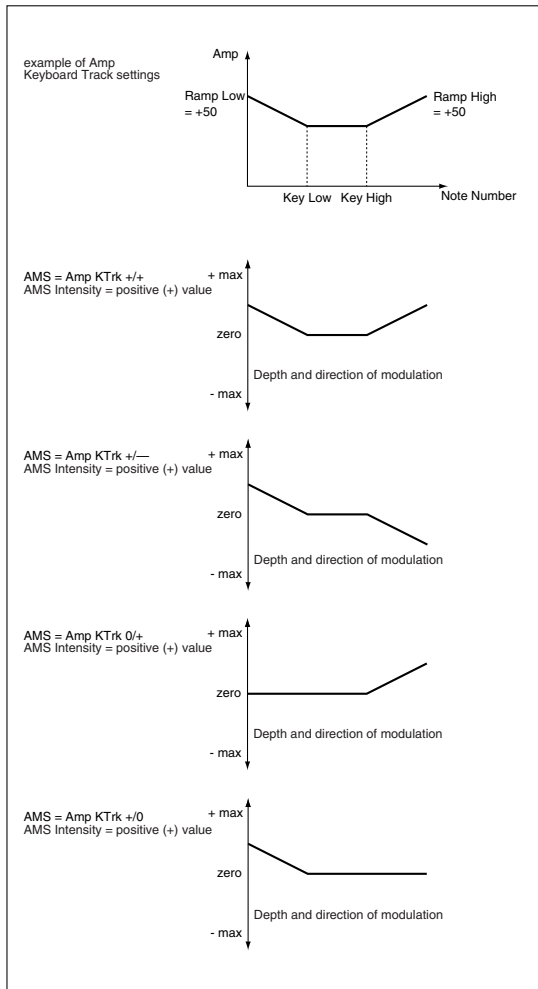
Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)

+/+

La direzione dell'effetto è determinata dal segno (positivo o negativo) del valore assegnato al parametro "Ramp Low" o "Ramp High".

+ / 0

La direzione dell'effetto è determinata dal segno del valore espresso dal parametro "Ramp Low". "Ramp High" non è influenzato dall'effetto prodotto dalla sorgente AMS.



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

L'effetto è controllato dal movimento del joystick sull'asse +Y (verticale in avanti) e dall'after touch. In questo caso, l'intensità dell'effetto di after touch corrisponde alla metà di quella specificata.

JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

L'effetto è controllato dal movimento del joystick sull'asse -Y (verticale indietro) e dall'after touch. Anche in questo caso, l'intensità dell'effetto di after touch corrisponde alla metà di quella specificata.

Modo operativo Sampling

Il Pa1X è provvisto di un campionatore completo, capace di eseguire tutte le operazioni di solito disponibili solo nei moduli stand-alone, come per esempio la creazione di (a) nuovi suoni e (b) pattern ritmici basati sui groove audio.

Nuovi Sound. Il campionamento (Sampling, appunto) permette di creare nuovi Sound mediante la registrazione di materiale audio da una sorgente esterna collegata agli ingressi audio del Pa1X, oppure il caricamento di file da disco. Il Pa1X è compatibile con tutti i principali formati audio, come per esempio i file WAV ed AIFF, i campioni ed i Program di Korg Trinity e Triton, i Multisamples di Korg Trinity e Triton, i Program di Korg Triton ed i campioni/Program di Akai™ S1000 ed S3000.

Per essere utilizzati, i campioni debbono innanzitutto essere assegnati ad un Multisample o ad un Drum Kit. Il Multisample consente di assegnare lo stesso campione a zone diverse della tastiera. I Drum Kit consentono di attribuire un campione differente a ciascuna nota della tastiera, utilizzando al contempo fino a sei layer dinamici per nota.

I Multisample possono essere assegnati ai Sound, ed i Drum Kit ai Drum Sound. I suoni creati con questa funzione possono essere così utilizzati con qualsiasi Sound, e di conseguenza assegnati ad una qualsiasi traccia.

La funzione Load Sample permette la lettura dei campioni (Korg “.KSF”, Akai® “.S1” o “.S3”, “.AIFF” e “.WAV”) da disco. La funzione Import consente la lettura dei Multisample (Korg “.KMP” ed Akai® “.P1” o “.P3”) di Korg Trinity e Triton, o Akai S1000 o S3000. I Program (file con estensione “.PCG”) possono essere importati dai dischi creati con Korg Triton, e convertiti in Sound.

Nota: I dati Akai possono essere importati esclusivamente da CD.

E' anche possibile usare la funzione Export per esportare i campioni (“.KSF”) ed i multisample (“.KMP”) nel formato Korg.

Groove Audio. Un'altra straordinaria caratteristica del modo Sampling è costituita dalla funzione Time Slice, che permette di rendere ancora più realistiche le tracce MIDI mediante l'utilizzo dei pattern campionati come tracce ritmiche dello Style.

I pattern ritmici campionati, detti anche groove audio, possono essere “sezionati”, per consentire l'estrazione dei singoli strumenti percussivi che lo compongono. Combinati insieme alle tracce MIDI, i segmenti audio estratti dal groove audio possono essere sincronizzati con il Tempo della Song, e riprodotti quindi a velocità diverse pur mantenendo l'intonazione originale.

Nota: Il campionamento può essere effettuato solo dopo aver installato l'hard disk sul Pa1X.

Attenzione: Quando si carica una cartella “.SET” contenente Sound associati a dati PCM, tutti i dati PCM già presenti in memoria sono automaticamente cancellati. Se desiderate riutilizzare tali dati, effettuate il salvataggio prima di caricare la cartella, selezionando l'opzione “PCM” durante l'operazione Save All (vedi “Salvare l'intero contenuto della memoria” a pagina 283).

Per accertare la presenza o meno di dati PCM all'interno di una cartella “.SET”, aprite la cartella stessa e verificate che all'interno sia presente la cartella “PCM”.

Nota: Quando si accede al modo operativo Sampling, i campioni sono automaticamente caricati dalla cartella PCM (nascosta) contenuta nell'hard disk. Ciò potrebbe ritardare di alcuni secondi l'accesso al modo operativo Sampling.

Nota: Immediatamente dopo l'ingresso al modo operativo Sampling, lo strumento non è in grado di riprodurre alcun suono.

Nota: Alcuni groove audio dimostrativi possono essere ascoltati sul sito web del Pa1X (www.korgpa.com).

Entrare ed uscire dal modo Sampling

- Dal modo Sound, premete il tasto RECORD per accedere al modo operativo Sampling.
- Per uscire dal modo Sampling e tornare al modo Sound, premete il tasto RECORD.

Procedura di registrazione (Sampling)

La procedura in basso descrive brevemente la tipica procedura di campionamento (Sampling).

1. Con il cursore MASTER VOLUME regolato su un valore di zero, collegate la sorgente audio che intendete campionare ad uno (o entrambi) gli ingressi Audio Input sul retro del Pa1X. Dopodichè, alzate lentamente il cursore MASTER VOLUME in una posizione diversa da zero.
2. Regolate il volume della sorgente audio.
 - Se state registrando una sorgente connessa all'ingresso MIC, regolate il livello d'ingresso audio al Pa1X utilizzando la manopola GAIN collocata accanto agli ingressi Audio Input.
 - Se avete collegato invece la sorgente agli ingressi di linea, regolate il livello d'uscita dal dispositivo esterno utilizzando il relativo controllo di volume. Se possibile, impostate il livello di volume massimo consentito.
3. Premete il tasto SOUND per accedere al modo Sound, e quindi il tasto RECORD per selezionare la pagina Record.
4. Utilizzate il parametro “Record Mode” per selezionare l'ingresso audio che desiderate campionare.
5. Se possibile, avviate prima la riproduzione della sorgente audio esterna, e quindi il pulsante Record sul display per iniziare la registrazione.

In alternativa, premete prima il pulsante Record sul display ed immediatamente dopo avviate la riproduzione della sorgente audio esterna.

6. Premete nuovamente il pulsante Record per interrompere la registrazione. Il campionamento si interrompe tuttavia automaticamente dopo aver esaurito lo spazio libero in

memoria. La durata massima di registrazione per ciascun campione ammonta a 10.9 secondi.

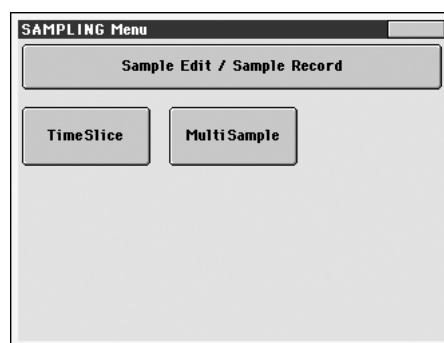
7. Suonate la tastiera per ascoltare il campione registrato.
8. Se non siete soddisfatti della registrazione, premete nuovamente il pulsante Record sul display per ripetere le procedure appena descritte. Premete ancora il pulsante Record per interrompere la registrazione e creare automaticamente un nuovo campione.
9. Al termine dell'operazione di campionamento, scegliete se salvare il campione o (nel caso si tratti di un groove audio) continuare con l'editing utilizzando la funzione Time Slice.
 - Per salvare il campione, selezionate il comando Write dal menu di pagina. Sul display appare la finestra di dialogo Write Sample (vedi "Finestra di dialogo Write Sample" a pagina 244). Assegnate il nome al nuovo campione ed effettuate il salvataggio nella cartella PCM sull'hard disk.
 - Per creare una serie di campioni singoli estrapolati dal groove audio ed un MIDI Groove, selezionate la pagina Time Slice. Dopo aver "sezionato" il groove ed aver isolato ogni singolo strumento percussivo, utilizzate la funzione Extend per rifinire ritmicamente il groove. Selezionate il comando Write dal menu di pagina, e salvate i campioni singoli ed il MIDI Groove sull'hard disk.
10. Dopo aver salvato i dati, premete il tasto MENU ed andate alla sezione "Multisample" per assegnare i singoli campioni (s) ad un multisample. Assegnate ogni campione ad un'area diversa di tastiera del multisample.
11. Dopo aver terminato l'editing del multisample, selezionate il comando Write dal menu di pagina. Sul display appare la finestra Write Multisample (vedi "Finestra di dialogo Write MultiSample" a pagina 244). Assegnate il nome al nuovo multisample, ed effettuate il salvataggio sulla memoria interna (SSD).
12. Premete il tasto RECORD per uscire dal modo operativo Sampling e tornare al modo Sound.
 - Per accedere al nuovo multisample, selezionate prima un qualsiasi Sound. Premete il tasto MENU ed andate alla pagina "Basic: OSC Basic" (vedi pagina 210). Selezionate uno dei layer disponibili, e quindi il banco RAM dei multisample. Infine, selezionate il nuovo multisample.
 - Per accedere al nuovo campione, è necessario innanzitutto assegnarli ad un Drum Kit. Selezionate prima un Drum Sound. Premete il tasto MENU ed andate alla pagina "DrumKit: Sample Setup (Drum Sounds)" (vedi pagina 211). Selezionate una nota ed un layer, quindi scegliete il banco RAM dei campioni. Infine, selezionate il nuovo campione.
13. Selezionate il comando Write Sound dal menu di pagina, e salvate quindi il Sound su una locazione di memoria User vuota.
14. Assegnate il nuovo Sound ad una traccia Style (preferibilmente la traccia Drum o Percussion), quindi selezionate il comando "Save Current Style Perf." dal menu di pagina per salvare la Style Performance.
15. Se il nuovo Sound è basato su un groove audio, utilizzate la funzione "Import: Import Groove" nel modo Style Record (vedi pagina 132) per importare il MIDI Groove generato sulla traccia Style alla quale è stato assegnato il nuovo Sound.

Attenzione: I MIDI Groove generati vengono automaticamente cancellati allo spegnimento dello strumento. Effettuate l'importazione su una traccia Style prima di spegnere lo strumento.

Menu Edit

Menu accessibile da una qualsiasi delle pagine del modo Sampling mediante la pressione del tasto MENU. Il menu consente l'accesso alle diverse sezioni di edit del modo operativo Sampling.

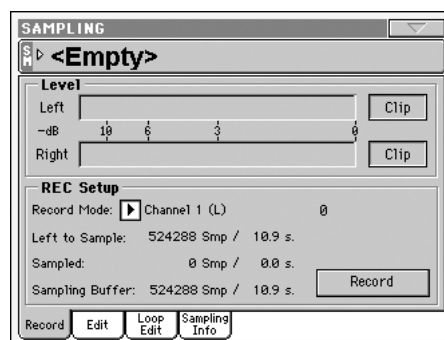
Usate il menu per selezionare una sezione di edit, oppure premete il tasto EXIT per uscire dal menu e tornare alla pagina Sample Edit / Sample Record. Quest'ultime possono in alternativa essere selezionate premendo la corrispondente voce sul menu stesso.



A ciascuna voce del menu corrisponde una sezione di edit, ognuna delle quali è a sua volta suddivisa in più sottopagine cui è possibile accedere selezionando i corrispondenti tab collocati sulla parte bassa del display.

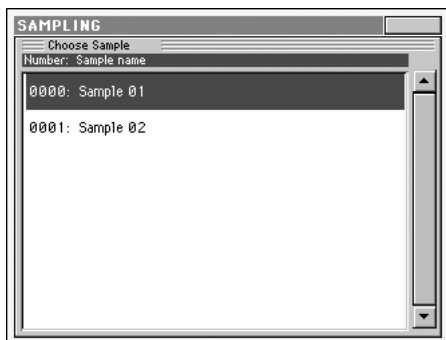
Sampling: Record

Pagina che consente la registrazione (con una risoluzione a 16-bit ed una frequenza di campionamento a 48kHz) di un campione stereo o mono.



SM (Sample)

Area del display la cui pressione determina l'apertura della finestra Choose Sample, che consente la selezione di uno dei campioni presenti sulla memoria RAM per l'editing.



Selezionate uno dei campioni disponibili. La finestra si chiude automaticamente dopo la scelta del campione.

Level

Indicatori di livello del segnale audio in ingresso. L'accensione dell'indicazione CLIP in rosso segnala un livello di segnale troppo alto. Per decrementare il livello d'ingresso, usate il controllo del livello d'uscita audio sulla sorgente esterna, oppure la manopola GAIN collocata sul pannello posteriore del Pa1X.

Durante la registrazione di sorgenti audio mono, solo uno degli indicatori è attivo.

REC Setup

Record Mode

Parametro che permette la selezione dell'ingresso audio sul retro dello strumento dal quale prelevare il segnale da registrare (campionare).

Channel 1 (L) Input 1 selezionato. L'opzione permette la creazione di un campione mono.

Channel 2 (R) Input 2 selezionato. L'opzione permette la creazione di un campione mono.

Channel 1&2 (Stereo)

Entrambi gli ingressi selezionati. L'opzione permette la creazione di un campione stereo.

Nota: Il campione è gestito in memoria come stereo, sia nel caso in cui si registri/importi un campione stereo, sia mono (l'editor è sempre cioè del tipo stereo). I campioni mono sono salvati come file mono, mentre quelli stereo come due file mono separati, e sono gestiti come tali anche per le operazioni di caricamento.

Left to Sample

Non modificabile. Parametro che segnala la quantità di memoria rimanente (in numero di campioni/secondi) per la registrazione. La dimensione massima disponibile per il campionamento ammonta a 524,288 (mono o stereo) campioni, oppure 10.9 secondi.

Sampled

Non modificabile. Indica la memoria utilizzata dal campione registrato (in numero di campioni/secondi).

Sampling Buffer

Non modificabile. Mostra la quantità di memoria disponibile (in unità di campione/secondi) per l'editing del campione.

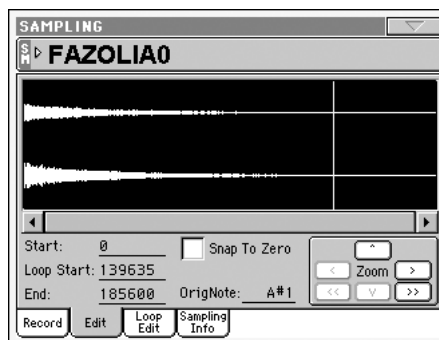
Pulsante Record

Pulsante che permette l'avvio della procedura di registrazione. La successiva pressione determina l'interruzione del campionamento. La registrazione ha tuttavia termine nel momento in cui si raggiunge il limite massimo di tempo consentito.

Nota: Il Pa1X campiona la sorgente esterna sempre con la risoluzione audio massima (16 bit, 48,000Hz). E' tuttavia possibile importare anche campioni con una risoluzione diversa da quella di cui sopra (8 o 16 bit, da 11,025Hz a 48,000Hz).

Sampling: Edit

Pagina che consente il taglio, il trim o la normalizzazione di un campione, così come l'impostazione dei punti di loop. Il campione può essere riprodotto per tutta l'estensione della tastiera.



SM (Sample)

Indica il campione selezionato. Vedi il paragrafo "SM (Sample)" sopra.

Diagramma Sample

Area del display che mostra graficamente la forma d'onda del campione selezionato. Il segmento compreso tra i punti Start ed End è evidenziato su sfondo scuro.

Parametri

Start (Sample Start)

Parametro che determina il punto iniziale di riproduzione del campione (in numero di campioni). Il punto di Start (così come quello di End) può essere spostato in avanti o indietro per modificare la lunghezza del campione. Spostando in avanti il punto di Start è possibile escludere dalla riproduzione il segmento di attacco del suono.

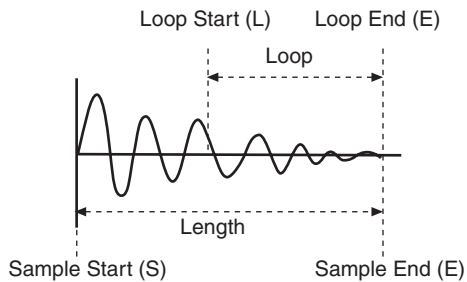
Nota: Lo spostamento in avanti del punto "Start" comporta anche lo spostamento (nella stessa direzione) del punto "Loop Start".

Attenzione: Il salvataggio del campione modificato (comando Write Sample) determina la cancellazione del materiale audio non compreso all'interno dell'intervallo specificato dai punti di Start ed End.

Loop Start

Parametro che permette l'impostazione del punto iniziale a partire dal quale iniziare il loop del campione. Da notare che la non perfetta regolazione del punto di Loop Start potrebbe causare un rumore ("click") indesiderato, causato dalla differenza d'intonazione e/o livello di volume tra il punto finale e quello iniziale di loop. In questo caso, modificate la posizione del punto di Loop Start e Loop/Sample End fino ad ottenere una riproduzione omogenea e senza sbalzi.

Nell'editing dei groove audio, il punto di Loop Start dovrebbe di solito coincidere con quello di Sample Start. Il presente parametro infatti assume una valenza diversa da quello di Sample Start dei suoni ordinari (per es.: chitarra, piano, voce...).



End (Sample/Loop End)

Parametro che specifica il punto finale del campione e del loop (in numero di campioni). Modificando la posizione del punto è possibile accorciare la lunghezza del campione.

Attenzione: Il salvataggio del campione modificato (comando Write Sample) determina la cancellazione del materiale audio non compreso all'interno dell'intervallo specificato dai punti di Start ed End.

Snap to Zero

Casella di spunta che consente, una volta abilitata, di impostare come punti di Start/End e di Loop Start/End tutti i punti per i quali il valore di amplitudine corrisponde a zero (cioè quei punti dove la forma d'onda attraversa l'asse x, e passa da valori positivi a negativi e viceversa). L'opzione consente di ridurre il rischio d'incorrere in fastidiosi "click" dovuti alla non perfetta impostazione dei punti che determinano il segmento audio del campione oggetto di riproduzione.







OrigNote (Original Note)

Parametro che stabilisce la nota della tastiera incaricata di riprodurre il campione con l'intonazione originale. Da notare che se per la presente pagina tale parametro non ha alcun valore, la sua importanza è invece notevole nel caso in cui si assegni il campione ad un multisample, poichè ciò permetterà di identificare l'intonazione originale del campione stesso.

Se intendete (per esempio) campionare una nota C4, impostate il presente parametro su "C4". Ciò permetterà la trasposizione (se necessaria) del campione assegnato alla keyboard zone del multisample, in maniera da impedire la modifica dell'intonazione originale.

Zoom

Pulsanti utilizzabili per la modifica delle dimensioni della forma d'onda mostrata sul display. Il raggiungimento dei valori minimi e massimi di zoom (oltre i quali quindi non è possibile andare) è segnalato dal colore grigio dei pulsanti.

-  Incrementa la dimensione verticale.
-  Decrementa la dimensione verticale.
-  Incrementa la dimensione orizzontale.
-  Decrementa la dimensione orizzontale.
-  Zoom massimo in avanti.
-  Zoom massimo indietro.

Modificare la lunghezza del campione ed identificare i punti di loop ideali

Per modificare la lunghezza del campione ed impostare i punti di loop, inserite innanzitutto il segno di spunta nella casella "Loop On", quindi impostate i punti di "Start", "Loop Start" ed "End" in maniera da creare un loop scorrevole e senza rumori spuri.

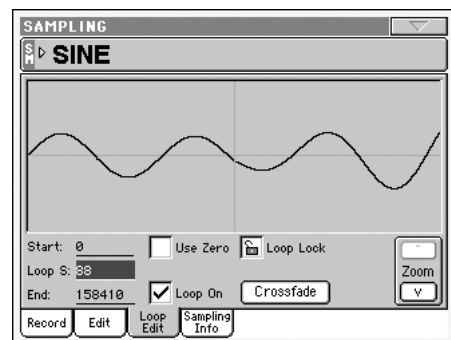
Supponiamo per esempio che abbiate campionato un groove audio leggermente più lungo del necessario. Utilizzate in questo caso il parametro "End" per tagliare il segmento audio in eccesso, e modificate la posizione del punto di "Start" o "Loop Start" per impostare un nuovo punto iniziale.

L'abilitazione della casella di spunta "Snap to Zero" di solito evita il problema causato da rumori indesiderati ("click") dovuti alla discrepanza di livello e/o intonazione tra il punto finale e quello iniziale di loop.

Sampling: Loop Edit

Il Loop può essere definito come una porzione audio di un campione riprodotto in maniera ciclica tra due punti preimpostati, e che a volte può coincidere con la lunghezza totale del campione originale. Dopo la fase di attacco, la maggior parte dei suoni ripete la stessa forma d'onda per tutto il periodo di sustain. I punti di loop possono essere specificati mediante l'impostazione dei parametri "Loop Start" (punto iniziale) ed "End" (punto finale, che coincide sempre tuttavia con il punto Sample End).

La presente pagina permette di rifinire ulteriormente la posizione dei punti di loop, mediante la visualizzazione dei punti di Loop End e Loop Start al centro del diagramma che mostra la forma d'onda del campione. Un buon loop è rappresentato sul display come una linea continua e senza sbalzi di sorta.



SM (Sample)

Campione selezionato. Vedi "SM (Sample)" a pagina 234.

Diagramma Loop

Rappresentazione grafica che mostra l'area intorno al punto di "End" (Loop End) sulla parte sinistra del display, e l'area relativa al punto di "Loop Start" sulla parte destra. Utilizzate i parametri "End" e "Loop Start" per modificare la posizione dei punti di loop.

Parametri

Start

Vedi "Start (Sample Start)" a pagina 234.

Loop Start

Vedi "Loop Start" a pagina 235.

End

Vedi "End (Sample/Loop End)" a pagina 235.

Use Zero

Vedi "Use Zero" a pagina 236.

Loop Lock

Questa funzione permette di bloccare la lunghezza del loop oggetto di editing.

Off Opzione che consente di modificare separatamente i punti "Loop S." ed "End".

On La modifica di uno dei punti "Loop S." o "End" determina la modifica anche del secondo punto, in maniera da conservare la lunghezza del segmento audio posto in loop. E' una opzione piuttosto utile in tutti quei casi in cui si ha la necessità di creare un loop che debba tuttavia rispettare un certo tempo.

Loop On

Il loop non è altro che la riproduzione ciclica di una porzione del campione registrato, che a volte può coincidere con l'intera lunghezza del campione stesso. Dopo la fase di attacco, molti suoni tendono a ripetere la stessa forma d'onda per tutto il segmento di sustain. In base a tale principio, è possibile impostare il punti di Loop Start (parametro "Loop Start") e quello di Loop End (che coincide sempre con il punto Sample End; parametro "End") in modo da ridurre la lunghezza del campione e di conseguenza lo spazio occupato in memoria.

Nota: Lo spostamento in avanti del punto "Start" causa anche lo spostamento del punto "Loop Start".

On Il loop è abilitato. In questo caso, mantenendo premuta la nota è possibile riprodurre ciclicamente la porzione del campione compreso tra i punti di Loop Start e Loop End. Quando il punto di "Loop Start" coincide con quello di "Start", il campione è riprodotto in loop per l'intera lunghezza.

Off Il loop è disabilitato. La pressione della nota determina la riproduzione del materiale audio compreso tra i punti di Sample Start e Sample End. Il campione è riprodotto una sola volta, anche nel caso in cui si mantenga premuta la nota incaricata di triggerare il suono.

Crossfade

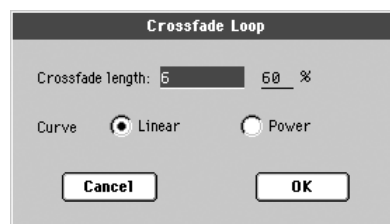
Quando si crea un loop per un campione tratto da un suono armonicamente piuttosto complesso (per es.: un suono di archi o di ance) per generare un certo grado di sustain, è indispensabile cercare di ottenere un loop abbastanza lungo che consenta di preservare il carattere timbrico del suono originale. In questo caso potete sfruttare il Crossfade Loop per minimizzare la differenza di pitch (intonazione) che distingue il segmento iniziale da quello finale della regione audio posta in loop, e rendere la transizione il più naturale possibile. La funzione in pratica permette di risolvere questo tipo di problema mediante un passaggio graduale di volume dal punto finale a quello iniziale di loop.

Ecco come opera la funzione. Una certa porzione della forma d'onda (specificata dal valore di "Crossfade Length") immediatamente prima dell'inizio del loop è prelevata e mixata con la porzione finale della regione in loop. In seguito, il livello della forma d'onda della regione immediatamente prima della fine (cioè la lunghezza specificata da "Crossfade Length") viene gradualmente decrementato, mentre il livello della porzione immediatamente prima dell'inizio del loop viene lentamente incrementato, il tutto mentre i due segmenti sono mixati.

Crossfade

Quando il parametro "Loop On" è spuntato, e i valori di "Start" e "Loop S." differiscono tra loro, il presente pulsante diviene disponibile.

Premendo il pulsante Crossfade, sul display appare la finestra di dialogo Crossfade Loop:



Crossfade Length

In "Crossfade Length," specificate la lunghezza del campione per la quale desiderate effettuare il crossfade. Potete inserire il valore sia come numero di campioni, sia come percentuale (%). Se scegliete la seconda opzione, il numero di campioni sarà automaticamente calcolato dal Pa1X.

Impostando per esempio un valore in percentuale del 50%, la funzione di crossfade sarà eseguita sulla seconda metà della regione compresa tra i punti loop start e loop end.

Il valore di "Crossfade Length" non può essere maggiore della lunghezza minima compresa tra i punti Sample Start - Loop Start, o tra i punti Loop Start - Sample End.

Curve

Impostate il parametro "Curve" per stabilire in che modo far variare il volume per la regione audio oggetto di crossfade.

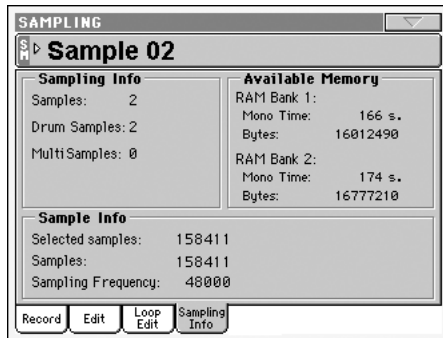
Linear Opzione che permette di variare il volume linearmente.

Power Tipo di curva che determina una variazione di volume non-lineare. Si può a volte avere l'impressione che un tipo di curva Linear produca un repentino abbassamento del volume nel mezzo

della curva stessa. In tali casi, utilizzate l'opzione Power.

Sampling: Sampling Info

Pagina che consente di controllare i principali dettagli relativi al campione oggetto di editing, oltre ad altre informazioni di carattere generale sulla memoria RAM.



SM (Sample)

Campione selezionato. Vedi "SM (Sample)" a pagina 234.

Sampling Info

Samples

Parametro che indica il numero di campioni in memoria.

Drum Samples

Numero di campioni percussivi (drum) in memoria.

Multisamples

Numero di multisample in memoria.

Available Memory

RAM Bank 1/2

La memoria RAM dedicata al campionamento è suddivisa in due banchi da 16 Megabyte (MB) ciascuno. Il Pa1X è fornito di serie di un banco RAM da 16MB, corrispondente al Bank 1. Il secondo banco da 16MB (Bank 2) è opzionale e può essere installato per portare la memoria RAM totale a 32MB.

Nota: Non è consentito dividere un campione tra i due banchi RAM. Ogni campione deve cioè essere per forza assegnato ad uno dei due banchi.

Mono Time

Parametro che indica la quantità di memoria RAM disponibile (in secondi) per il campionamento. Il valore è valido per i soli campioni mono, per cui, se desiderate conoscere la quantità di memoria rimasta per i campioni stereo, dividete tale valore per due.

Bytes

Quantità di memoria disponibile per il campionamento (in Byte). Anche in questo caso, il valore è valido per i soli campioni mono. Se desiderate conoscere la quantità di memoria rimasta per i campioni stereo, dividete tale valore per due.

Sample Info

Selected Samples

Parametro che indica la dimensione del campione selezionato (in numero di campioni).

Samples

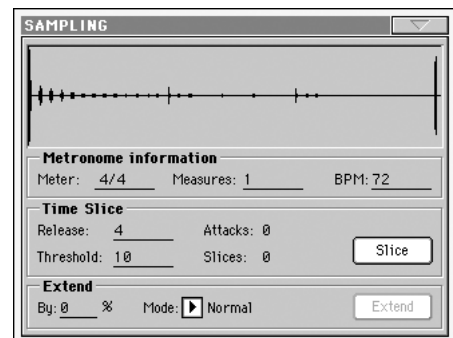
Dimensione totale di tutti i campioni presenti in memoria (in numero di campioni).

Sampling Frequency

Frequenza di campionamento del campione selezionato (in Hertz).

Time Slice

La funzione Time Slice consente di estrapolare da un groove audio i singoli strumenti percussivi, e di assegnare i campioni creati ad una traccia Style, Song Drum o Percussion.



Un pò di teoria...

Analisi ed elaborazione. La funzione individua il segmento di attacco dei singoli strumenti percussivi (per es.: grancassa e rullante) all'interno di un groove ritmico audio (cioè un campione che riproduce un pattern ritmico), ed estrapola i singoli suoni creando i corrispondenti campioni percussivi.

I campioni, così divisi, sono automaticamente assegnati ad un multisample, ed il multisample ad un Sound.

All'interno del multisample generato, ogni singolo campione creato è assegnato ad una nota diversa della tastiera, a partire dalla nota C#3 (Do#3). In questo modo, per riprodurre il groove originale sarà sufficiente suonare una scala ascendente cromatica.

L'operazione determina anche la creazione di un MIDI Groove contenente una sequenza di note incaricate di triggerare i campioni estratti nello stesso ordine con il quale essi si susseguono nel groove audio originale (e che corrisponde perciò ad una scala cromatica ascendente che inizia dalla nota C#3).

Importando il MIDI Groove su una traccia percussiva di uno Style (vedi "Import: Import Groove" a pagina 132), è di conseguenza possibile variare il tempo (velocità) del groove senza tuttavia influire sull'intonazione dei singoli campioni.

Oltre a poter modificare il tempo, è anche possibile effettuare le seguenti operazioni:

- variare l'ordine di riproduzione delle note
- modificare il timing

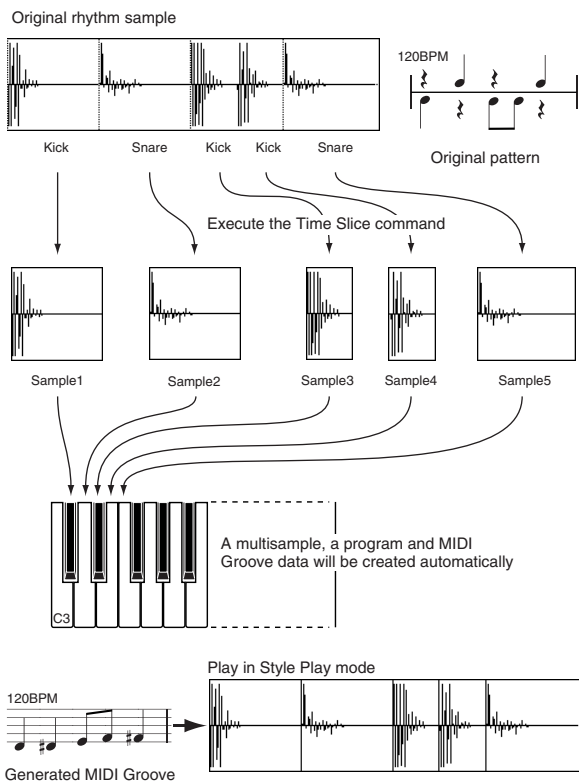
- modificare la posizione (pattern) delle note per creare un nuovo loop ritmico.

Salvataggio. Dopo aver impiegato la funzione Time Slice, selezionate il comando Write dal menu di pagina per salvare il Sound basato sui campioni estratti ed il MIDI Groove contenente la relativa sequenza MIDI.

- Il Sound è salvato nella locazione di memoria scelta all'interno dell'area User della memoria interna, per consentirne in seguito l'utilizzo come un qualsiasi Sound ordinario e l'assegnazione alle tracce Drum o Percussion dello Style.
- Il multisample è invece salvato nella prima locazione di memoria disponibile.
- I campioni sono salvati permanentemente nella cartella PCM dell'hard disk. Spuntando la casella "PCM Autoload" (vedi pagina 291) nel modo Disk, è possibile stabilire che i campioni vengano importati automaticamente nella memoria RAM all'accensione dello strumento.
- Il MIDI Groove è temporaneamente salvato sulla memoria SSD, e può essere utilizzato solo in seguito all'esecuzione della funzione Import del modo Style Record (vedi "Import: Import Groove" a pagina 132).

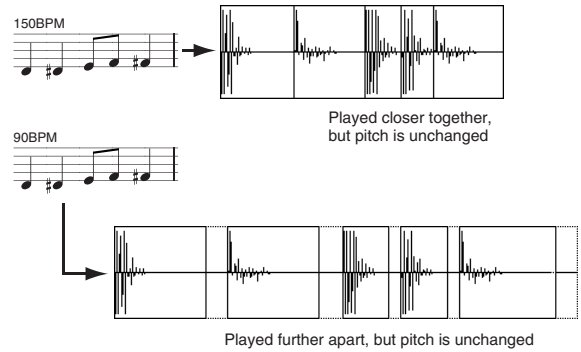
Attenzione: Tutti i MIDI Groove sono cancellati allo spegnimento dello strumento.

Es.1 - Creazione dei campioni e del MIDI Groove:



Nota: L'operazione Write determina il salvataggio dei campioni Slice e degli eventi MIDI.

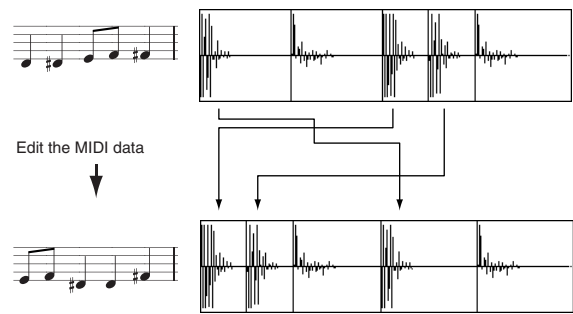
Es.2 - Modificare il tempo del groove



Nota: Per poter modificare il tempo del groove, prima di tutto importate il MIDI Groove generato nella traccia Percussion (mediante la funzione Import del modo operativo Style Record), ed assegnate quindi i nuovi Sound generati alla traccia Percussion.

I segmenti audio vuoti tra i campioni (provocati dal decremento del tempo), possono essere automaticamente compensati e riempiti utilizzando la funzione Extend, in maniera da

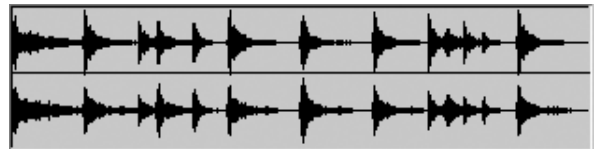
Es.3 - Ricomposizione (in un diverso ordine) delle note MIDI e dei corrispondenti campioni



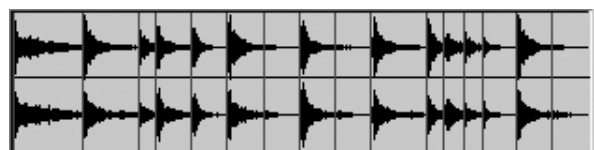
Nota: Per modificare la posizione delle note all'interno della sequenza MIDI, usate innanzitutto la funzione "Import" nel modo Style Record per importare il MIDI Groove. Dopodichè, utilizzate la Event Edit per variare l'ordine di riproduzione

Diagramma Sample

Rappresentazione grafica della forma d'onda del campione e dei successivi segmenti audio estrapolati. La figura che segue illustra la tipica forma d'onda di un groove audio prima dell'esecuzione della funzione Time:



... e questa è la forma d'onda risultante in seguito all'uso della funzione Time Slice:



Metronome Information

Meter

Parametro che consente di specificare la divisione ritmica del campione originale.

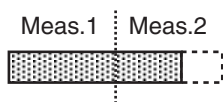
Measures

Parametro che permette di stabilire il numero di misure del campione originale. La maggior parte dei groove dovrebbero essere composti da 1 o 2 misure.

BPM

Parametro che determina il tempo (in Beat Per Minuto - BPM) del campione originale. Il Pa1X calcola automaticamente il presente valore in base ai valori espressi dai parametri Start, End (vedi pagina 234), Meter e Measures.

Il valore di BPM può essere solo ridotto rispetto a quello calcolato automaticamente. Questo risulta particolarmente utile nei casi in cui il campione corrente è più corto di quanto specificato dai parametri Meter e Measures.



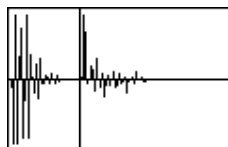
Nell'esempio illustrato sopra, il groove originale si estende solo fino alla prima metà della seconda misura. Il tempo individuato corrisponde a 130, mentre quello reale è pari a 100. Impostando il parametro BPM su un valore di 100, la funzione inserisce automaticamente una pausa fino alla fine del groove per consentire una riproduzione accurata del loop.

Time Slice

Vedi anche il paragrafo "La procedura Time Slice" a pagina 240 per ulteriori dettagli al riguardo.

Release

Il parametro Release (Rilascio) permette di modificare la capacità con la quale la funzione individua l'attacco dei singoli strumenti percussivi. Nell'esempio illustrato in basso, un valore troppo alto di Release (cioè dalla durata eccessiva), potrebbe impedire l'individuazione dell'attacco relativo al secondo strumento percussivo:



Nota: Dopo aver modificato il valore di Release, è necessario selezionare nuovamente il comando Slice.

Threshold

Parametro che permette di variare la soglia oltre la quale il singolo suono è riconosciuto come attacco (in pratica la sensibilità della funzione Time Slice). Un valore troppo basso potrebbe impedire il riconoscimento degli strumenti dall'attacco debole.

Nota: Non è indispensabile selezionare nuovamente il comando Slice dopo aver modificato il valore di Threshold, poiché il valore di Slice è immediatamente aggiornato.

Attacks

Parametro (non modificabile) che indica il numero di attacchi individuati. Un singolo campione potrebbe contenere più attacchi. Per modificare il numero di attacchi riconosciuti, variare l'impostazione dei parametri Release e Threshold.

Slices

Parametro (non modificabile) che indica il numero di campioni estratti dal groove audio originale (e quindi il numero di note componenti il MIDI Groove). Per modificare il presente valore, utilizzate i parametri Release e Threshold.

Nota: E' possibile ottenere fino ad un massimo di 78 slice.

Pulsante Slice

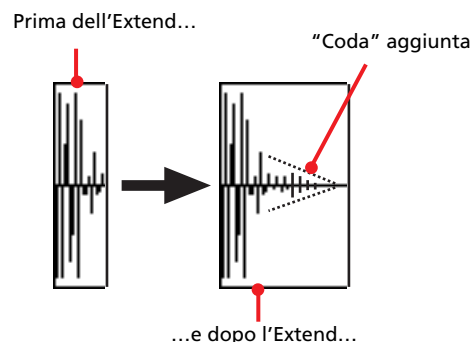
Pulsante che permette di eseguire il comando Slice una volta entrati nella pagina Time Slice, o dopo aver modificato l'impostazione del parametro Release. Il pulsante è mostrato in grigio (e quindi non selezionabile) nel caso in cui non sia stato registrato/caricato alcun campione.

L'operazione di Time Slice è eseguita sul campione selezionato, e per l'intervallo compreso tra i punti di "Start" ed "End" come specificati nella sezione Sample Edit / Sample Record.

Extend

Vedi anche il paragrafo "La procedura Extend" a pagina 241 per ulteriori dettagli.

La riproduzione di un groove audio sezionato con un tempo inferiore all'originale può dar luogo a fastidiosi "vuoti" tra un campione e l'altro. La funzione Extend permette di risolvere il problema aggiungendo una "coda" a tutti i campioni, rendendo il decadimento del suono più naturale e musicale.



Nota: La funzione Extend può essere impiegata solo dopo aver compiuto l'operazione Time Slice.

Nota: La funzione Extend incrementa sempre le dimensioni del campione originale.

Nota: L'esecuzione della funzione Extend richiede una certa quantità di memoria buffer disponibile, in mancanza della quale potrebbe non essere attuabile. Se ciò dovesse accadere, diminuite il valore del parametro "By".

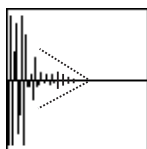
By

Parametro che permette di regolare la lunghezza della "coda" da aggiungere ai campioni (in percentuale). A maggior valore del presente parametro corrisponde un maggiore incremento delle dimensioni dei campioni. Un'impostazione compresa tra il 20-30% è generalmente sufficiente a garantire un buon risultato con la maggior parte dei groove.

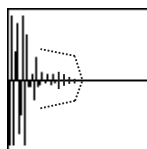
Mode

Parametro che specifica se il decadimento della “coda” aggiunta debba avvenire in maniera lineare, oppure essere sostenuta più a lungo prima di decadere rapidamente.

Normal Opzione adatta alla maggior parte dei suoni percussivi caratterizzati da un decadimento corto (ma non immediato). La “coda” dell’involuppo è del tipo lineare, con un livello di decadimento piuttosto rapido.



Long Opzione ideale per i piatti (cymbal), il cui segmento di sustain dovrebbe durare fino alla nota che segue. La “coda” dell’involuppo è sostenuta a lungo, per poi ricadere rapidamente verso la fine.



Pulsante Extend

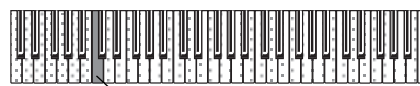
Pulsante che permette di eseguire il comando Extend. Dopo la selezione, il pulsante appare in grigio sul display, a segnalare il fatto che non può essere nuovamente premuto. Il pulsante ritorna in condizioni normali (e quindi selezionabile) dopo aver modificato un qualsiasi altro parametro della pagina.

La procedura Time Slice

Per poter effettuare un’operazione Slice, è indispensabile innanzitutto registrare o importare un campione. Utilizzate la procedura descritta nel paragrafo “Sampling: Record”, dopodichè eseguite l’operazione Slice per suddividere il campione.

1. Dopo aver registrato o importato un campione, selezionate la pagina Time Slice.
2. Il Pa1X calcola automaticamente il parametro BPM, basandosi sui valori espressi dai parametri Meter e Measures. Se tuttavia siete già a conoscenza di questi dati, impostate voi stessi i parametri Meter, Measures e BPM (Beat Per Minuto). Questo vi permetterà di eseguire il taglio dei singoli campioni in maniera più accurata.
3. Selezionate il comando “Slice”.

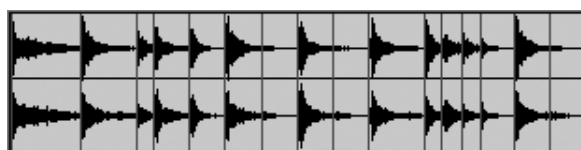
Il groove originale è suddiviso in più campioni, ciascuno dei quali è automaticamente assegnato ad una nota diversa della tastiera:



Note C2...B2: Pattern riprodotto per intero con un tempo inferiore rispetto all’originale
C3: Pattern riprodotto per intero con il tempo originale
Campioni singoli estratti

Nota	Campione/pattern assegnato	Tempo %
C2	Pattern intero riprodotto a metà tempo	50%
C#2	Pattern intero riprodotto con valori di tempo inferiori	53%
D2		56%
D#2		60%
E2		63%
F2		67%
F#2		71%
G2		75%
G#2		80%
A2		84%
A#2		89%
B2	94%	
C3	Pattern intero riprodotto con il tempo originale	100%
C#3 ed oltre	Campioni singoli estratti	-

L’operazione determina anche la creazione di un MIDI Groove che incorpora le note del pattern originale. Il diagramma del groove mostra ora i diversi campioni estratti separati da una sottile linea verticale:



4. Provate sulla tastiera il nuovo drum kit ottenuto.

- Per riprodurre l'intero pattern utilizzando un tempo inferiore a quello originale, premete le note che vanno dalla C2 (metà tempo) alla C3 (tempo originale). Vedi tabella sopra.
- Per testare i singoli campioni estratti dal groove originale, premete le note alla destra della C#3 (compresa). Notate come suonando una scala ascendente cromatica si possa riprodurre il pattern originale.

Suggerimento: Se l'operazione di Slice ha generato un numero di campioni tale da non consentire a tutti l'assegnazione alle note della tastiera, utilizzate i tasti OCTAVE per trasporre la tastiera stessa. Ciò vi permetterà di ascoltare anche i campioni che eccedono il limite superiore di registro.

5. Qualora l'operazione di Slice non abbia prodotto un risultato soddisfacente, reimpostate il parametro Release. Se neanche questo risolve il problema, provate a modificare anche il parametro Threshold. Dopo aver variato il valore di Release è necessario rieseguire la funzione Time Slice.
6. Dato che l'operazione Time Slice determina un arrotondamento del tempo, che a sua volta incide sulla precisione del loop, potreste essere costretti a modificare le impostazioni dei punti di "Start" ed "End" della pagina "Sampling: Edit" per adattare il loop e renderlo più accurato. Anche in questo caso, dopo la modifica dei suddetti parametri è necessario eseguire nuovamente l'operazione Time Slice.

Provate le diverse possibilità senza timore! L'editing di un audio groove richiede pratica, e la sperimentazione è d'obbligo!

7. Una volta raggiunto il risultato desiderato, salvate i campioni estratti ed il corrispondente MIDI Groove su disco, oppure utilizzare anche la funzione Extend per migliorare ulteriormente la qualità dei tagli effettuati.

Selezionate il comando Write dal menu di pagina. Sul display appare la finestra Write Slice (vedi "Finestra di dialogo Write Slice" a pagina 245). Attribuite il nome al nuovo Sound, ed effettuate il salvataggio in una delle locazioni User disponibili per i Sound.

Il MIDI Groove (con lo stesso nome appena assegnato al Sound) è salvato su un'apposita area della memoria interna. Da notare che tale area è del tipo volatile, e perciò soggetta a cancellazione allo spegnimento dello strumento. Se intendete riutilizzare il MIDI Groove in seguito, convertitelo in uno pattern Style interno mediante la funzione Import del modo operativo Style Record prima di spegnere il Pa1X.

- Per migliorare la qualità dei campioni estratti, utilizzate la funzione Extend (vedi "Extend" a seguire).

8. Dopo aver eseguito il salvataggio dei dati, premete (se necessario) il tasto RECORD per uscire dal modo operativo Sampling.
9. Dopo essere usciti dal modo Sampling, potete decidere di importare il MIDI Groove generato mediante la funzione Import del modo operativo Style Record (consultate "Import: Import Groove" a pagina 132 per ulteriori dettagli al riguardo).

La procedura Extend

1. Impostate il parametro By in base al tempo del groove che intendete utilizzare. Se desiderate rallentare notevolmente il tempo del groove, specificate un valore alto per il parametro. In caso contrario, stabilite un valore più basso.
2. Selezionate il Modo di Extend. L'opzione "Long" risulta più adatta ai piatti (cymbal).
3. Selezionate il comando Extend.
4. Dopo aver completato l'operazione Extend, provate l'intero pattern con tempi (velocità) diversi premendo le note comprese tra C2 (metà tempo) e C3 (tempo originale). Consultate la tabella a pagina 240.
5. Qualora non siate completamente soddisfatti del risultato ottenuto, modificate le impostazioni. Questo cancella automaticamente le variazioni precedentemente apportate.
6. Una volta ottenuto il risultato desiderato, salvate i campioni estratti ed il corrispondente MIDI Groove sulla memoria interna.

Selezionate il comando Write dal menu di pagina. Sul display appare la finestra di dialogo Write Slice (vedi "Finestra di dialogo Write Slice" a pagina 245). Attribuite il nome al nuovo Sound ed effettuate il salvataggio in una delle locazioni User dedicate.

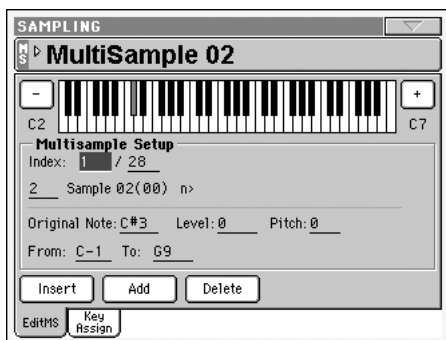
Il MIDI Groove (con lo stesso nome appena assegnato al Sound) è salvato su un'apposita area della memoria interna. Da notare che tale area è del tipo volatile, e perciò soggetta a cancellazione allo spegnimento dello strumento. Se intendete riutilizzare il MIDI Groove in seguito, convertitelo in uno pattern Style interno mediante la funzione Import del modo operativo Style Record prima di spegnere il Pa1X.

7. Dopo aver eseguito il salvataggio dei dati, premete (se necessario) il tasto RECORD per uscire dal modo operativo Sampling.
8. Dopo essere usciti dal modo Sampling, potete decidere di importare il MIDI Groove generato mediante la funzione Import del modo operativo Style Record (consultate "Import: Import Groove" a pagina 132 per ulteriori dettagli al riguardo).

Multisample: Edit MS

Il Multisample costituisce un modo pratico di organizzare i diversi campioni sulla tastiera. Ciascun campione è assegnato ad una Keyboard Zone (o Index), con un limite superiore ed inferiore.

Il Multisample è quindi assegnato ad un Sound (vedi "Basic: Sound Basic" a pagina 209), ed ulteriormente arricchito con diversi parametri per consentirne l'editing approfondito, come per esempio Amplitude Envelope, LFO, Filtri, etc...



MS (MultiSample)

Area del display la cui pressione determina l'accesso alla finestra Choose Multisample, la quale permette la selezione di uno dei multisample disponibili in memoria.

Diagramma Keyboard

Rappresentazione grafica della Index/Zone selezionata (evidenziata), e la corrispondente Original Note (in rosso). Utilizzate i pulsanti grandi "-" e "+" ai lati per visualizzare le ottave superiori o inferiori.

Multisample Setup

Index

Numero dell'Index della Zone selezionata del multisample / numero totale delle Zone nel multisample. Ogni Zone corrisponde sempre ad un singolo campione.

Sample Number / Name

Numero / nome del campione assegnato alla Zone selezionata del multisample.

Original Note

Parametro che consente di trasporre automaticamente il campione assegnato, in maniera da ottenere sempre la corretta intonazione. L'impostazione dovrebbe corrispondere a quella specificata per il parametro "OrigNote (Original Note)", il cui valore è stato assegnato durante l'editing del campione (vedi pagina 235).

Level

Livello relativo della Zone selezionata.

Pitch

Parametro che permette l'intonazione fine (in cent) del campione selezionato (1 cent = 1/100 di semitono).

From ... To

Coppia di parametri che stabilisce l'intervallo di note della Zone selezionata (o dell'Index).

Pulsanti

Insert

Pulsante che consente la creazione di una nuova zona (Index) accanto a quella correntemente selezionata.

Add

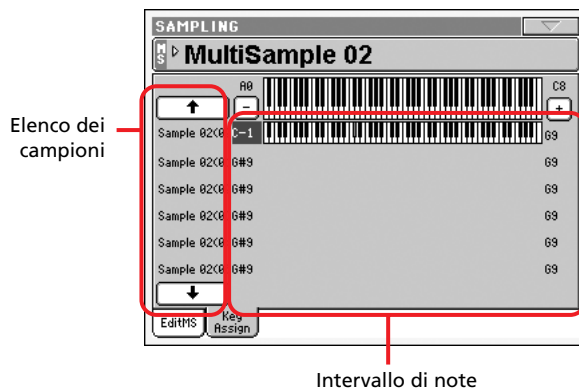
Pulsante che permette di aggiungere una nuova zona (Index) dopo l'ultima creata.

Delete

Pulsante che consente la cancellazione della Zone/Index selezionata.

Multisample: Key Assign

Pagina nella quale è possibile visualizzare e modificare i campioni assegnati a ciascun Keyboard Range/Index del multisample. La pagina permette un colpo d'occhio più completo sui campioni impiegati ed il corrispondente intervallo di note loro assegnato sulla tastiera.



MS (MultiSample)

Vedi "MS (MultiSample)" a pagina 242.

Elenco dei campioni

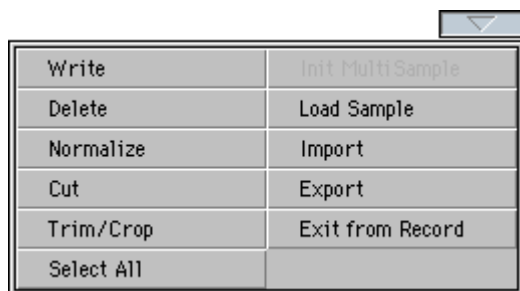
Area del display che mostra i campioni assegnati al multisample selezionato. Utilizzate i grandi pulsanti a freccia per scorrere verso l'alto o il basso l'elenco.

Intervallo di note

Accanto al nome di ciascun campione è presente una rappresentazione grafica della tastiera che mostra il limite inferiore e superiore della Zone. Modificando i presenti valori è possibile cambiare l'intervallo assegnato alla Zone. La Original Note è mostrata in rosso.

Menu di pagina

Menu cui è possibile accedere mediante la pressione della corrispondente icona. Premete il comando desiderato per effettuare la selezione. Se non desiderate usare alcun comando, premete un punto qualsiasi all'esterno del menu per chiudere la finestra sul display.



Write

Comando la cui selezione consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Sample, Write Multisample o Write Slice (questo in base alla pagina correntemente selezionata), che permette il salvataggio dei campioni sull'hard disk (cartella PCM), e dei multisample o dei Sound generati dalla funzione Time Slice sulla memoria interna (SSD).

Consultate il paragrafo "Finestra di dialogo Write Sample" a pagina 244, "Finestra di dialogo Write MultiSample" a pagina 244, o "Finestra di dialogo Write Slice" a pagina 245 per ulteriori informazioni al riguardo.

Delete

Comando che permette di cancellare uno o tutti i campioni ed i multisample dalla memoria.

Consultate il paragrafo "Finestra di dialogo Delete Sample" a pagina 245, o "Finestra di dialogo Delete Multisample" a pagina 245 per ulteriori dettagli.

Normalize

Comando che consente di ottimizzare automaticamente il livello di amplitudine del campione selezionato, incrementando i picchi di segnale a -0dB (cioè il livello massimo prima della distorsione), ed il resto del segnale in maniera proporzionale alla correzione adottata.

La normalizzazione permette in pratica di uniformare il livello relativo di un campione rispetto agli altri, in maniera da ottenere una maggiore consistenza di tutti i campioni. La funzione consente di ottenere anche il miglior rapporto segnale/rumore di fondo (signal to noise ratio), poiché all'incremento di livello del segnale non fa corrispondere l'aumento di livello dei segmenti in cui l'audio è assente.

Cut

Comando che permette di tagliare una determinata sezione del campione audio (quella compresa tra i punti "Start" ed "End").

Trim/Crop

Comando che permette di eliminare (tagliare) tutte le parti del campione non comprese all'interno dell'intervallo specificato dai punti "Start" ed "End".

Select All

Comando che permette di selezionare il campione nella sua interezza.

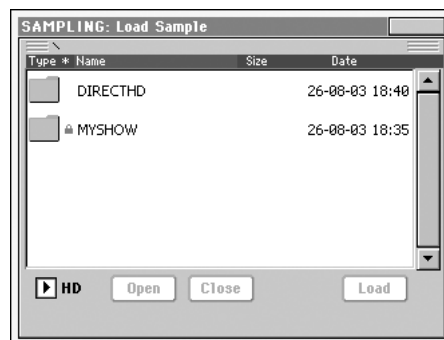
Init Multisample

Disponibile solo nella pagina Multisample. Comando che permette di creare un nuovo (e vuoto) multisample, con una sola Zone disponibile e senza alcun campione assegnato.

Load Sample

Comando che consente di caricare i singoli campioni (mono o stereo), in formato KSF, AIFF o WAVE.

Attenzione: Il caricamento di nuovi campioni determina la cancellazione di tutti i campioni presenti sulla memoria RAM. Se desiderate quindi riutilizzare in seguito i campioni, effettuate la scrittura su disco prima di eseguire il caricamento dei nuovi.



I campioni sono caricati direttamente sulla memoria RAM. Prima di uscire dal modo operativo Sampling, utilizzate il comando Write per salvare i campioni sull'hard disk (cartella PCM) come Nuovi Campioni.

- "KSF" è il formato originale usato dai campioni Korg, ed impiegato sulle workstation delle serie Trinity e Triton, così come sugli arranger della serie Pa. Tali file sono distinti dall'estensione ".KSF".
- "S1" corrisponde ai campioni generati dall' Akai S1000, e "S3" a quelli dell' S3000.
- "AIFF" è il formato di file audio preferito da Apple® Macintosh®. Questi file sono distinti dall'estensione ".AIF".
- "WAVE" è il formato di file audio preferito da Microsoft® Windows®. Tali file sono distinti dall'estensione ".WAV".

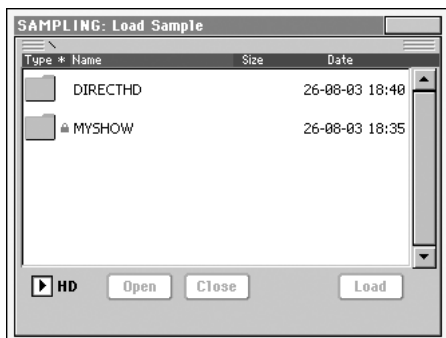
Nota: I dati Akai possono essere importati esclusivamente da CD.

Nota: E' possibile caricare solo campioni con una risoluzione di 8 o 16-bit, e con una frequenza di campionamento compresa tra 11,025 e 48,000Hz. I campioni caricati mantengono sempre la loro risoluzione originale.

Nota: Il PaIX "tronca" automaticamente i campioni caricati che superano la dimensione massima consentita (524,288 campioni, sia mono che stereo).

Import

Comando che permette l'importazione dei suoni, dei campioni e dei multisample da un formato non originale (cioè diversi da Korg).



Il comando consente l'importazione dei seguenti formati di file:

- “PCG”, formato di file dei Program Korg, impiegato dalle workstation delle serie Trinity e Triton. I file sono distinti dall'estensione “.PCG”.
- “KMP”, formato di file dei multisample Korg, usato dalle workstation delle serie Trinity e Triton. I file sono distinti dall'estensione “.KMP”.
- “P”, formato di file dei Program Akai S1000 ed S3000 (che include l'assegnazione del campione alle note, oppure il multisample).

Nota: I dati Akai possono essere importati esclusivamente da CD.

I Sound ed i Multisample sono memorizzati sulla memoria interna SSD, che ne impedisce quindi la cancellazione nel momento in cui si spegne lo strumento.

I campioni importati sono memorizzati invece sulla memoria RAM, e sono quindi cancellati allo spegnimento dello strumento. Per consentirne quindi il riutilizzo, è necessario effettuare il salvataggio su disco mediante il comando Write dal menu di pagina, selezionabile da una qualsiasi delle pagine appartenenti alla sezione Sample Edit / Sample Record.

Per eseguire automaticamente il caricamento dei campioni all'accensione dello strumento, spuntate la casella “PCM Auto-load” in modo operativo Disk (vedi pagina 291). Per importare i campioni dopo aver acceso lo strumento, premete il pulsante “Load PCM” presente nella stessa pagina (vedi pagina 291).

Nota: Anche se il Pa1X e la serie Triton condividono la maggior parte dei multisample interni, alcuni tuttavia differiscono da uno strumento all'altro. Durante la lettura di un file PCG, il Pa1X prova ad utilizzare gli stessi multisample di Triton. Nel caso ciò si riveli impossibile, il Pa1X ricerca automaticamente un multisample simile. Se neanche questo va a buon fine, lo strumento seleziona un multisample <empty> (cioè vuoto). In questo caso, selezionate il modo Sound Edit, e scegliete un multisample adatto al Program importato.

Nota: Non è consentito caricare i dati PCG di Triton relativi a: Insert FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global e Drum Kit.

Nota: Non è possibile importare i Drum Kit.

Nota: Il Pa1X non è in grado di leggere i multisample salvati su più di un singolo floppy disk.

Nota: I campioni che compongono il multisample sono assegnati alle stesse note così come previsto nel file originale.

Suggerimento: Se intendete importare un file KMP, annotatevi il nome del multisample selezionato; ne avrete bisogno nel modo Sound Edit per l'assegnazione del multisample al nuovo Sound.

Export

A seconda che si sia nella sezione “Sample Edit / Sample Record” o “Multisample”, questo comando permette di esportare un sample in un formato diffuso su computer, oppure un multisample nel formato Korg “.KMP”.

Vedi “Finestra di dialogo Export Sample” a pagina 246, o “Finestra di dialogo Export Multisample” a pagina 246 per maggiori informazioni.

Exit from Record

Scegliete questo comando per uscire dal modo Sampling.

Finestra di dialogo Write Sample

Finestra di dialogo accessibile in seguito alla selezione del comando Write dal menu di pagina della sezione Sample Edit / Sample Record, e che permette di salvare il campione su disco, all'interno della cartella PCM. Il salvataggio su disco è indispensabile per poter riutilizzare i campioni dopo aver spento lo strumento, oppure in seguito al caricamento/registrazione di nuovi campioni.



Per attribuire un nome diverso al campione, premete il pulsante



(Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit.

Selezionate un'opzione per specificare la locazione di memoria sulla quale salvare il campione:

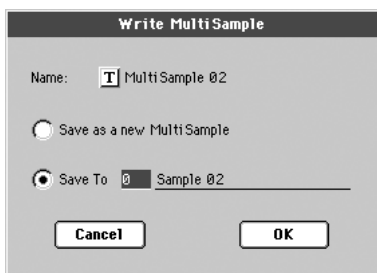
- Selezionate “Save as a new Sample” per salvare il campione su una nuova locazione di memoria.
- Selezionate “Save to” per sovrascrivere il campione su una locazione di memoria esistente. **Attenzione:** L'opzione determina la cancellazione del vecchio campione!

Finestra di dialogo Write MultiSample

Finestra di dialogo accessibile in seguito alla selezione del comando Write dal menu di pagina della sezione Multisample, e che permette il salvataggio del multisample sulla memoria interna (SSD). I multisamples rappresentano un modo pratico di organizzare i campioni sulla tastiera, e sono utilizzati come base dai Sound.

Nota: I multisample sono conservati in memoria anche dopo aver spento lo strumento, ma ciò non è altrettanto vero per i campioni loro associati. Per caricare automaticamente i campioni sulla

memoria RAM all'accensione dello strumento, spuntate la casella "PCM Autoload" in modo Disk (vedi pagina 291).



Per attribuire un nome diverso al multisample, premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit.

Selezionate un'opzione per specificare la locazione di memoria sulla quale salvare il campione:

- Selezionate "Save as a new MultiSample" per effettuare il salvataggio su una nuova locazione di memoria.
- Selezionate "Save to" per sovrascrivere una locazione di memoria esistente. **Attenzione:** L'opzione determina la cancellazione del vecchio multisample!

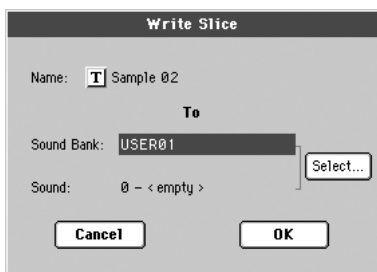
Finestra di dialogo Write Slice

Finestra di dialogo accessibile in seguito alla selezione del comando Write dal menu di pagina della pagina Time Slice, e che consente il salvataggio del Sound, dei campioni "estratti" e del multisample generati dalla funzione Time Slice, insieme al MIDI Groove creato.

Il Sound è salvato in una delle locazioni dei banchi User della memoria interna non-volatile (SSD). Il multisample è salvato su una delle locazioni libere presenti sulla memoria interna (SSD). I campioni sono infine salvati nella cartella PCM sull'hard disk.

Nota: Il MIDI Groove creato è automaticamente (e temporaneamente) salvato in una speciale locazione del disco, ed è cancellato allo spegnimento dello strumento. Eseguite quindi l'importazione (con la funzione "Import: Import Groove" del Modo Style Record, vedi pagina 132), prima di spegnere lo strumento.

Attenzione: Il Sound presente nella locazione di memoria oggetto di salvataggio sarà cancellato!



Name

Per attribuire un nuovo nome al Sound, premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit.

Sound Bank

Banco di destinazione del Sound. Ciascun banco corrisponde ad uno dei tasti della sezione PERFORMANCE/SOUND sul pannello frontale. Utilizzate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare un banco diverso da quello corrente.

Sound

Locazione di destinazione in memoria (all'interno del banco specificato) per il Sound oggetto di salvataggio. Usate i controlli TEMPO/VALUE per selezionare una locazione differente da quella corrente.

Pulsante Select...

Pulsante la cui pressione determina l'apertura della finestra Sound Select, la quale rende possibile la selezione della locazione di destinazione per il salvataggio.

Finestra di dialogo Delete Sample

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito alla selezione del comando Delete dal menu di pagina, da una qualsiasi pagina della sezione Sample Edit/Sample Record.



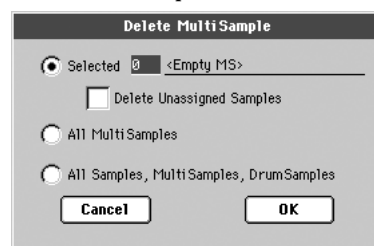
- Per cancellare un singolo campione, selezionate "Selected", e quindi il numero del campione che desiderate eliminare dalla memoria.
- Selezionate "Not assigned to any Multisample/Drumkit" per cancellare solo i sample non ancora assegnati ad un multisample o ad un drumkit (vedi paragrafo dedicato alla sezione "Multisample", a partire da pagina 242).

Nota: Usate questa opzione con prudenza, dato che potrebbe cancellare dei sample che vorreste conservare, ma che non sono ancora stati assegnati ad un multisample o ad un drumkit. Usatela solo quando siete assolutamente sicuri che tutti i sample desiderati siano già stati assegnati ad un multisample o ad un drumkit.

- Per cancellare tutti i campioni, tutti i multisample e tutti i campioni Drum dalla memoria, selezionate l'opzione "All Samples, Multisamples, Drum Samples". This operation completely resets the RAM, and may be used to "clean-up" any trouble.

Finestra di dialogo Delete Multisample

Finestra di dialogo accessibile in seguito alla selezione del comando Delete dal menu di pagina, da una qualsiasi delle pagine della sezione Multisample.



- Per cancellare un singolo multisample, selezionate l'opzione "Selected", e quindi scegliete nel campo accanto il numero del multisample che desiderate eliminare dalla memoria interna.

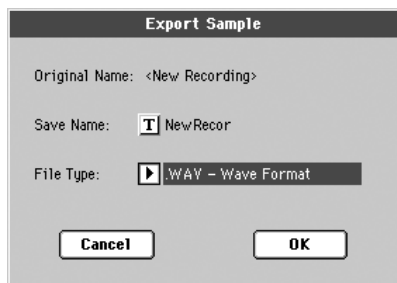
Se intendete cancellare anche tutti i campioni non assegnati ad alcun multisample, spuntate la casella "Delete Unassigned Samples".

Nota: Usate questa opzione con prudenza, dato che potrebbe cancellare dei sample che vorreste conservare, ma che non sono ancora stati assegnati ad un multisample o ad un drumkit. Usatela solo quando siete assolutamente sicuri che tutti i sample desiderati siano già stati assegnati ad un multisample o ad un drumkit.

- Per cancellare tutti i multisample presenti in memoria, selezionate l'opzione "MultiSamples". No samples will be deleted, including those associated with the deleted multisamples.
- Per cancellare tutti i campioni, tutti i multisample e tutti i campioni Drum dalla memoria, selezionate l'opzione "All Samples, Multisamples, Drum Samples". Questa operazione azzerava completamente la RAM, e può essere usata per "pulirla" ed eliminare eventuali problemi.

Finestra di dialogo Export Sample

Aprirete questa finestra di dialogo selezionando il comando Export dal menu di pagina, mentre vi trovate in una pagina della sezione Sample Edit/Sample Record.



Original Name

Nome del campione oggetto di esportazione.

File Name

Nome del file da generare sul disco.

File Type

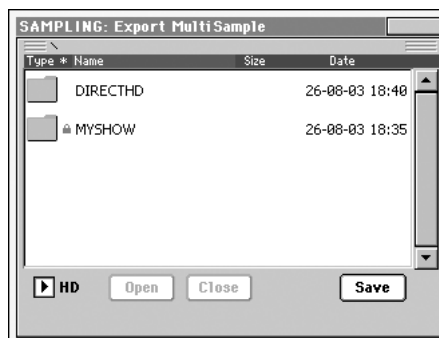
Uno dei due tipi di formato utilizzabili per l'esportazione dei campioni.

WAV Formato Microsoft Wave, molto comune sui PC con sistema operativo Windows.

AIFF Audio Interchange File Format di Apple, lo standard per i computer Macintosh.

Finestra di dialogo Export Multisample

Aprirete questa finestra di dialogo selezionando il comando Export dal menu di pagina, mentre vi trovate in una pagina della sezione Multisample.



Con questa funzione potete esportare dalla memoria interna il multisample in edit nella sezione Multisample, e tutti i sample collegati. La procedura di Export genera un file ".KMP" (il formato proprio di Korg per i multisample), ed una cartella contenente una serie di file ".KSF" (il formato proprio di Korg per i sample) all'interno della stessa directory.

Nota: Non è consentito esportare un multisample su più di un floppy disk. È permesso tuttavia esportare file di qualunque dimensione sull'hard disk.

Nota: Durante l'esportazione di un multisample stereo, assicuratevi di aver assegnato due nomi diversi ai file dei canali Left e Right, per evitare la sovrascrittura di uno dei due file. I suffissi "-L" ed "-R" sono generalmente aggiunti alla fine del nome di questi tipi di file.

Modo di edit Global

L'ambiente di edit Global costituisce l'area operativa che consente l'impostazione dei parametri globali che influiscono sulle funzionalità generali del Pa1X, come per esempio le singole Performance, le STS o gli Style. L'ambiente si sovrappone al modo operativo correntemente selezionato (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

Cos'è e come è strutturato il modo Global

Il Global è principalmente un file che può essere scritto in memoria (e quindi successivamente salvato su disco), contenente i parametri globali dell'intero strumento o di ciascun modo operativo.

I parametri Global possono essere scritti in memoria selezionando gli appositi comandi "Write Global..." dai diversi menu di pagina – ognuno dei quali dedicato ad una specifica area del file Global. Gli stessi possono quindi essere salvati su disco utilizzando le operazioni proprie del modo Disk.

Nota: Il salvataggio o il caricamento di una cartella ".SET" determina contemporaneamente la scrittura o l'importazione del file Global. Le variazioni ai parametri possono essere impediti abilitando il blocco (Lock) per ciascun parametro (oppure per un certo gruppo di parametri nella pagina Lock del modo Global, vedi "General Controls: Lock" a pagina 250).

Il file Global è suddiviso in più aree, ognuna delle quali può essere salvata in memoria separatamente in modo da evitare la scrittura dei parametri dove non espressamente richiesto:

- Global Setup, contenente i parametri globali non direttamente connessi a nessun modo operativo.
- Style Play Setup, contenente i parametri globali per il modo operativo Style Play, e non connessi alla singola Performance, STS o Style.
- Song Play Setup, contenente i parametri globali relativi al modo operativo Song Play, e non collegati alla singola Song.
- Sequencer Setup, contenente i parametri globali relativi al modo Sequencer, e non connessi alla singola Song.
- Disk Preferences, contenente le preferenze d'uso relative al modo operativo Disk.
- MIDI Setup, contenente i MIDI Setup disponibili, cioè le impostazioni relative alla trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI.
- Voice Processor Setup, contenente le impostazioni relative alla voce Lead del Voice Processor.
- Voice Processor Presets, contenente i singoli preset del Voice Processor.

Pagina principale

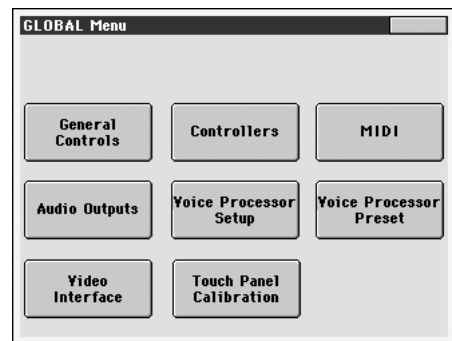
Il modo edit Global non prevede l'uso di una pagina principale. Premendo cioè il tasto EXIT si torna direttamente al modo operativo selezionato prima dell'accesso all'ambiente Global.

Menu Edit

Per aprire il menu di edit Global da una qualsiasi altra pagina dell'ambiente Global, premete il tasto MENU sul pannello frontale. Il presente menu permette l'accesso alle diverse sezioni di edit del modo Global.

Una volta aperto il menu, selezionate una delle sezioni di edit, oppure premete il tasto EXIT per uscire dall'ambiente Global senza effettuare alcuna scelta.

Se da una qualsiasi sezione di edit desiderate tornare al modo operativo selezionato prima dell'accesso al modo Global (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound), premete il tasto EXIT.

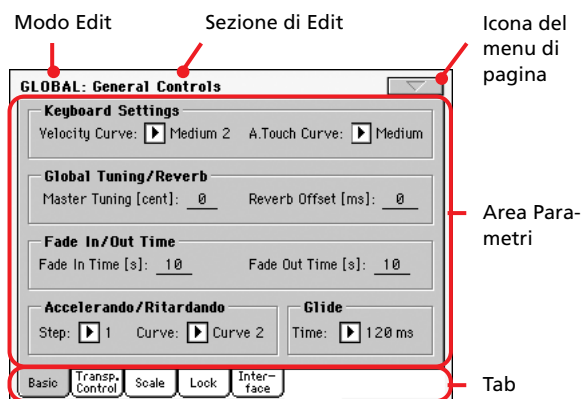


Ciascuna voce del menu è riferita ad una determinata sezione di edit, ognuna delle quali è a sua volta suddivisa in più pagine di edit, cui è possibile accedere premendo il relativo tab sulla parte bassa del display.

Nota: Non è possibile accedere al modo Global dal modo Record (Style Record, Song Record, Sampling).

Struttura della pagina di Edit

Tutte le pagine di edit condividono alcuni elementi di base.



Modo Edit

Indica che lo strumento è nel modo operativo Global.

Sezione di Edit

Segnala la sezione di edit correntemente selezionata. Il parametro corrisponde ad una delle voci appartenenti al menu di edit (vedi "Menu Edit" a pagina 247).

Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione permette l'accesso al menu corrispondente (vedi "Menu di pagina" a pagina 276).

Area Parametri

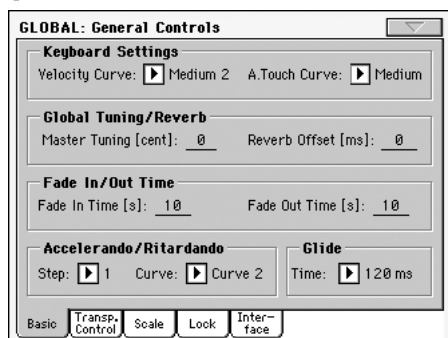
Ogni singola pagina contiene diversi parametri. Utilizzate i tab per scegliere la pagina nella quale sono presenti i parametri che desiderare impostare/modificare. Per ulteriori dettagli sui vari tipi di parametri disponibili, consultate i paragrafi a partire da pagina 248.

Tab

Pagine che consentono l'accesso alle sotto-pagine appartenenti alla sezione di edit correntemente selezionata.

General Controls: Basic

Pagina contenente vari parametri generali, tra cui lo stato della tastiera e i parametri fade in/out e accelerando/ritardando.



Keyboard Settings

Velocity Curve

►GBL^{Gbl}

Parametro che determina la sensibilità della tastiera al tocco dell'esecutore.

Fix Nessun tipo di controllo dinamico. I valori di dinamica sono in questo caso fissi, come avviene per gli organi classici.

Soft1 ... Hard3

Curve di dinamica, dalla più morbida alla più dura.

A.Touch Curve

►GBL^{Gbl}

Parametro che consente di specificare la sensibilità dei tasti in relazione all'ulteriore pressione delle note a fine corsa (after-touch).

Soft1 ... Hard2

Curve di dinamica, dalla più morbida alla più dura.

Global Tuning/Reverb

Master Tuning

►GBL^{Gbl}

Parametro che determina l'intonazione master dello strumento (in unità di cent di un semitono). Può essere usato per accordare la tastiera rispetto ad uno strumento acustico dall'intonazione instabile (per esempio un piano acustico).

- 50 Intonazione più bassa di un semitono.
- 0 Intonazione standard (A4=440Hz).
- +50 Intonazione più alta di un semitono.

Reverb Offset

►GBL^{Gbl}

Parametro che consente di impostare l'offset master di tutti gli effetti di riverbero. Può essere usato per regolare l'effetto in base al tipo di ambiente in cui ci si trova. Utilizzate valori negativi nel caso stiate suonando in locali altamente riverberanti, oppure valori positivi qualora vi troviate in ambienti con un'alta percentuale di assorbimento delle onde sonore.

L'uso del controllo globale evita di dover modificare ogni volta il valore di riverbero per ciascuna Performance, STS, Style Performance o Song.

- 50 Attenua l'effetto di riverbero.
- 0 Riverbero standard.
- +50 Enfatizza l'effetto di riverbero.

Fade In/Out Time

Coppia di parametri che consentono di specificare la velocità relativa all'effetto di Fade In/Out.

Fade In Time

►GBL^{Gbl}

Parametro che determina il tempo impiegato dal suono a passare dal volume zero al volume massimo (crescendo) in seguito alla pressione del tasto FADE IN/OUT.

5...20 Tempo di Fade (in secondi).

Fade Out Time

►GBL^{Gbl}

Parametro che specifica il tempo che impiega il suono a passare dal volume massimo al volume zero (dissolvenza) in seguito alla pressione del tasto FADE IN/OUT.

5...20 Tempo di Fade (in secondi).

Accelerando/Ritardando

Coppia di parametri che permette di regolare la velocità relativa alle funzioni Accelerando e Ritardando.

Step

Valore di variazione del Tempo (da 1 a 6). Con un valore alto si ottiene una variazione dello step maggiore, per cui la velocità incrementa in modo più rapido. Viceversa, un valore basso del parametro determina una variazione dello step minore, che comporta un più lento incremento del tempo.

Curve

Curve relative alle funzioni di Accelerando/Ritardando (da 1 a 3). Provate le diverse opzioni a disposizione per determinare la curva che più si adatta alle vostre esigenze, considerando che la 1 rappresenta l'accelerazione più rapida, e la 3 quella più lenta.

Glide

La funzione Glide (assegnabile ad uno switch a pedale) permette di variare l'intonazione (solo verso il registro grave) delle note delle tracce Upper. Una volta premuto lo switch a pedale, l'intonazione delle note appartenenti alle tracce Upper cala in base al valore di Pitch Bend assegnato alla traccia corrispondente. Rilasciando lo switch, le note tornano all'intonazione normale, ed in base alla velocità specificata con il parametro "Time".

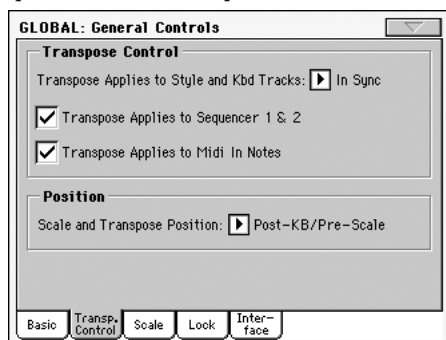
Per conoscere come modificare il valore di Pitch Bend di ciascuna traccia Upper, consultate il parametro "PB Sensitivity" del modo operativo Style Play (pagina 95).

Time

Tempo impiegato dalle note influenzate dall'effetto Glide per tornare all'intonazione normale.

General Controls: Transpose Control

Pagina che permette la selezione delle tracce alle quali applicare il valore di Trasposizione Master (Master Transpose) specificato, oltre all'impostazione di alcuni parametri ad esso relativi.



Transpose Control

Transpose applies to Style and Kbd tracks...

►GBL^{Gbl}

Parametro che determina lo stato on/off del Master Transpose ed il suo modo di applicazione alle tracce Style e Keyboard (di tastiera).

Off Il valore assegnato al parametro Master Transpose è ignorato sia per le tracce Style, sia per le Keyboard.

In Sync Alla pressione del tasto TRANSPOSE [b] oppure [#], il nuovo valore di trasposizione è applicato a partire dal primo beat della misura successiva a quella corrente. Le tracce Keyboard (di tastiera) in riproduzione al momento del cambio di trasposizione vengono automaticamente interrotte.

In Realtime Alla pressione del tasto TRANSPOSE [b] oppure [#], il nuovo valore di trasposizione diviene effettivo nel momento in cui si suona la nota successiva (ciò è valido sia per le tracce Style che Keyboard). Anche in questo caso, le note delle tracce Keyboard in riproduzione sono interrotte nel momento in cui si preme il tasto TRANSPOSE.

Il nuovo valore di trasposizione è applicato alla nota o accordo suonato dopo aver premuto il tasto TRANSPOSE. (Da notare che se si suona una traccia Keyboard prima di un accordo, la traccia Keyboard applicherà il nuovo valore di trasposizione, mentre la traccia Style continuerà ad adottare la chiave originale, fino al momento in cui si suonerà un nuovo accordo).

Transpose applies to Sequencer 1/2

►GBL^{Gbl}

Casella di spunta che specifica lo stato on/off del Master Transpose per i due Sequencer interni.

Transpose applies to Midi In notes

►GBL^{Gbl}

Casella di spunta che determina lo stato on/off del Master Transpose per i messaggi di Nota ricevuti dallo strumento alla porta MIDI IN.

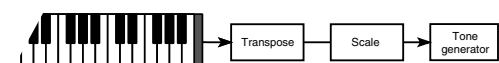
Position

Scale and Transpose position

Il parametro Scale and Transpose Position consente di definire il rapporto tra la Scala ed il Master Transpose.

Post-KB/Pre-Scale

Opzione che permette, una volta selezionata, di trasporre immediatamente le note suonate sulla tastiera. La Scala è in questo caso applicata alle note trasposte. Alterando per esempio la nota E (Mi), ed impostando il Master Transpose su +1, la pressione della nota E produrrà invece un F (Fa), ed il tasto alterato corrisponderà a E_b (Mi_b, che riprodurrà quindi un E alterato).



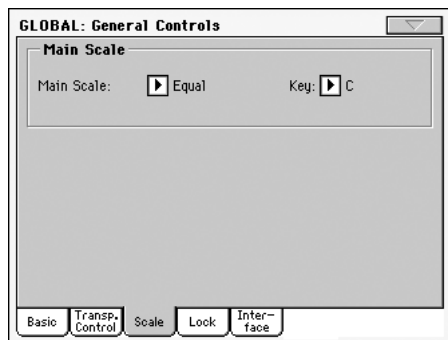
Post-KB & Scale

Opzione che consente, quando selezionata, di trasporre immediatamente tutte le note prima del loro ingresso nel generatore di tono interno, o prima che queste vengano trasmesse dalla porta MIDI OUT, ma tuttavia dopo la Scala. Alterando per esempio un E, e regolando il Master Transpose su +1, il tasto alterato corrisponderà sempre a E (che riprodurrà in F alterato).



General Controls: Scale

Pagina che permette l'impostazione della scala principale per lo strumento.



Main Scale

▶ GBL^{Gbl}

Parametro che permette l'impostazione della scala (o temperamento) principale per l'intero strumento, fatta eccezione per le tracce alle quali corrispondono Performance o STS impostate su sotto-scale differenti (vedi "Scale Mode" a pagina 105 del modo Style Play).

Consultate anche il paragrafo "Scale" a pagina 398 per l'elenco completo delle scale disponibili.

Nota: Non è possibile selezionare una Scala User nel modo Global.

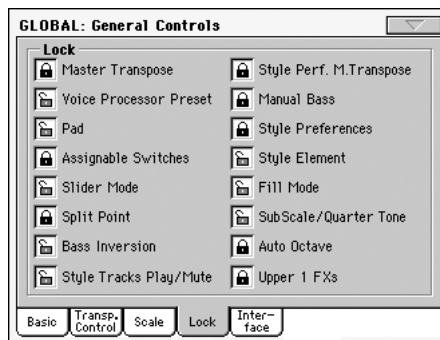
Key

▶ GBL^{Gbl}

Parametro richiesto da alcune scale per l'impostazione della chiave preferita (vedi anche "Scale" a pagina 398).

General Controls: Lock

La presente pagina contiene tutte le opzioni di blocco ("lock") che impediscono il cambio dei valori dei parametri nel momento in cui si effettua il caricamento dei dati dal disco o in seguito alla selezione di Performance, Style o STS diverse da quelle correnti. Alcuni lock raggruppano più tipi di blocchi.



Lock

▶ GBL^{Gbl}

Elenco di tutti i tipi di blocco (Lock) disponibili. L'abilitazione di ciascun Lock previene il cambio di valore dei corrispondenti parametri in seguito al caricamento o alla selezione di elementi differenti. Le icone Lock sono presenti anche in diverse altre pagine, a segnalare i parametri "bloccati".

Suggerimento: Per salvare lo stato di tutti i parametri che si desidera ritrovare ad ogni accensione dello strumento, effettuate il salvataggio degli stessi sulla Performance 1 del banco 1 (che rappresenta il default del Pa1X), e quindi dei lock sul file Global.

Master Transpose

Blocco che impedisce, una volta abilitato, la variazione del valore di trasposizione master quando si seleziona una Performance o Style diversa da quella corrente.

(Vedi "Trasposizione Master" a pagina 87).

Voice Processor Preset

Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio del Preset del Voice Processor nel momento in cui si seleziona una Performance o STS diversa da quella corrente.

(Vedi "VP Preset" a pagina 92).

Pad

Blocco che impedisce, una volta attivato, il cambio del suono assegnato al Pad in seguito alla selezione di una Performance o STS diversa da quella corrente.

(Vedi "Pad/Switch: Pad" a pagina 103).

Assignable Switch

Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio della funzione assegnata ai tasti Assignable Switch in seguito alla selezione di una Performance o STS diversa da quella corrente.

(Vedi "Pad/Switch: Assignable Switch" a pagina 104).

Slider Mode

Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio dello stato del tasto SLIDER MODE nel momento in cui si seleziona una Performance o una STS diversa da quella corrente.

	(Vedi “Assignable Sliders A 1-8, B 1-8” a pagina 253).		(Vedi “Fill Mode (1...3)” a pagina 102).
Split Point	Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio del valore del punto di Split in seguito alla selezione di una Performance o STS diversa da quella corrente. (Vedi “Split Point” a pagina 93).	Sub Scale/Quarter Tone	Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio dei valori attribuiti ai parametri Sub-Scale o Quarter Tone in seguito alla selezione di una Performance o STS diversa da quella corrente. (Vedi “Pannello Sub-Scale” a pagina 92).
Style Tracks Play/Mute Lock	Quando l'icona mostra un lucchetto chiuso, questo Lock impedisce ad uno Style o una Performance di modificare lo stato Play/Mute delle tracce Style. Questo vi consente, ad esempio, di disabilitare la traccia di basso per l'intero show, in maniera da lasciare libero il bassista di suonare dal vivo la propria parte. Analogamente, potete anche decidere di porre in mute tutte le tracce di Accompagnamento e di suonare solo con l'ausilio delle tracce Drum e Bass.	Auto Octave	Blocco che consente di specificare se lo strumento debba automaticamente trasporre le tracce Upper quando si passa dal modo di tastiera FULL UPPER a SPLIT (o viceversa). <ul style="list-style-type: none">• Quando il blocco è abilitato (On), il passaggio ai modi di tastiera FULL UPPER o SPLIT non determina alcun cambio nell'impostazione di trasposizione delle tracce Upper.• Quando il blocco è disabilitato (Off), il passaggio al modo di tastiera FULL UPPER comporta automaticamente, per le tracce Upper, l'impostazione del parametro Octave Transpose su “0”. Quando invece si passa al modo di tastiera SPLIT, il parametro Octave Transpose delle tracce Upper è automaticamente regolato su “-1”.
Style Performance Master Transpose Lock	Quando l'icona mostra un lucchetto chiuso, questo Lock impedisce ad uno Style di modificare l'impostazione di Master Transpose. Con il lucchetto aperto, viceversa, la selezione di uno Style differente potrebbe far variare anche il valore di Master Transpose. <i>Suggerimento: Per impedire che il cambio di Performance o STS determini la modifica dell'impostazione di Master Transpose, utilizzate il Master Transpose Lock generale (cioè il primo parametro in alto a sinistra nella pagina Lock).</i> <i>Nota: Quando Master Transpose Lock mostra un lucchetto chiuso, l'impostazione di Style Performance Master Transpose Lock seguirà tale stato.</i>	Upper 1 FXs	Nel modo Sound potete assegnare al Sound due effetti (FX1 ed FX2). Ora è consentito richiamare tali effetti automaticamente quando selezionate un Sound diverso da quello corrente per la traccia Upper 1, scavalcando di fatto le impostazioni della Performance/STS corrispondente. La priorità che il Pa1X accorda ai parametri dell'effetto (Sound oppure Performance/STS), dipende tuttavia dallo stato di questo parametro. <ul style="list-style-type: none">• Quando il parametro Upper 1 FX Lock è abilitato, la selezione di un Sound diverso per la traccia Upper 1 non determina alcuna variazione dei parametri relativi alla Performance/STS; in altre parole, gli effetti scelti ed i valori di FX Send rimangono invariati.• Se invece il parametro Upper 1 FX Lock è disattivato, la selezione di un Sound diverso per la traccia Upper 1 comporta anche l'applicazione delle impostazioni salvate con il nuovo Sound (cioè il tipo di effetto ed i valori di FX Send). <i>Nota: Qualora gli effetti associati al nuovo Sound selezionato non risultino compatibili con gli effetti già assegnati ai processori FX del blocco C/D, i valori relativi al processore C e/o D delle altre tracce di tastiera saranno automaticamente resettati a zero.</i> <i>Esempio: se al processore D è stato assegnato un chorus e successivamente il Sound specifica per lo stesso processore D un distorsore, i valori di mandata (Send) delle tracce Upper 2, 3 e Lower al blocco D saranno automaticamente impostati a zero, per evitare di elaborare quest'ultime con un effetto non appropriato. In questo modo è possibile processare la traccia Upper 1 (quella cioè solitamente usata per le linee soliste) con l'effetto desiderato, mentre tutte le altre tracce di tastiera utilizzeranno un suono completamente “dry” (cioè non elaborato dagli effetti).</i>
Bass Inversion	Blocco che impedisce, una volta abilitato, la variazione dello stato del parametro Bass Inversion in seguito alla selezione di una Performance o STS diversa da quella corrente. (Vedi “BASS INVERSION” a pagina 11).		
Manual Bass	Blocco che impedisce, una volta abilitato, la variazione dello stato relativo al parametro Manual Bass in seguito alla selezione di una Performance o STS diversa da quella corrente. (Vedi “MANUAL BASS” a pagina 11).		
Style Preferences	Blocco che impedisce, una volta attivato, il cambio dei valori assegnati ai parametri delle pagine Style Preferences in seguito alla selezione di una Performance o STS diversa da quella corrente. (Vedi “Preferences: Style Preferences” a pagina 104, e “Preferences: Global Setup” a pagina 106).		
Style Element	Blocco che impedisce, una volta attivato, il cambio dello Style Element scelto in seguito alla selezione di uno Style diverso da quello corrente.		
Fill Mode	Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio del modo Fill scelto in seguito alla selezione di una Performance o Style diversi dai correnti.		

General Controls: Interface

Pagina contenente i parametri che specificano il modo in cui l'Help è mostrato sul display.



Help Language

Language

►GBL^{Gbl}

Menu a scomparsa che consente la selezione di una delle lingue disponibili per l'aiuto contestuale.

Pulsante Change

Pulsante che permette di applicare l'impostazione della lingua per l'interfaccia utente selezionata con il parametro Language.

Come selezionare la lingua dell'Help

1. Poiché il Pa1X deve essere resettato al termine della procedura, salvate tutti i dati che nel frattempo avete modificato.
2. Restando nella presente pagina, selezionate la lingua preferita dal menu a scomparsa.
3. Il pulsante Change inizierà a lampeggiare in rosso. Premetelo.
4. Vi viene chiesto se volete salvare il Global, e selezionare la nuova lingua. Premete Yes per confermare. Il Global verrà salvato automaticamente, e la lingua sarà selezionata.
5. Sul display apparirà un messaggio che vi informa di far ripartire (reboot) il Pa1X. Press OK to close the message window.
6. Spegnete e riaccendete lo strumento per applicare la nuova impostazione.

Program Change

Show Program Change number

►GBL^{Gbl}

Casella di spunta che consente, una volta abilitata, di visualizzare il numero di Program Change accanto ai Sound assegnati alle tracce. Se non desiderate "affollare" il display con troppi dati, rimuovete il segno di spunta dalla presente casella per impostarne lo stato su Off.

Inserite invece il segno di spunta per visualizzare il numero di Program Change accanto ai nomi dei Sound nelle pagine principali dei modi operativi Style Play e Song Play, e nelle diverse aree relative alle informazioni sulle tracce selezionate.

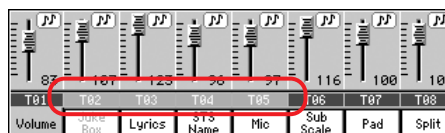
Nota: Nel modo Sound Edit, i numeri di Program Change sono sempre mostrati sul display, a prescindere dallo stato del presente parametro.

Track Activity

Show Track Activity

►GBL^{Gbl}

Usate questo parametro per alternare lo stato on/off del display Track Activity. Quando questo parametro è attivo, potete monitorare gli eventi riprodotti dalle tracce o in ingresso nelle porte MIDI IN. I vari tipi di eventi sono contraddistinti dal colore diverso attribuito all'etichetta di ogni traccia.



Ecco l'elenco dei colori ed il tipo di evento associato:

Rosso	Eventi in ingresso nelle porte MIDI IN.
Verde	Dati interni, generati da tastiera, Pad, Arranger o uno dei Sequencer.
Grigio	Dati generati internamente o esternamente (o entrambi contemporaneamente).
Blue scuro	Nessun evento ricevuto.

Auto Select

Auto Style Select

►GBL^{Gbl}

Auto Performance/Sound Select

►GBL^{Gbl}

Quando uno di questi parametri è spuntato, l'ultimo Style selezionato o l'ultima Performance/Sound scelti nel banco saranno immediatamente richiamati alla pressione del corrispondente tasto di banco.

In questa maniera, potete assegnare lo Style preferito, Performance o Sound ad ognuno dei tasti del pannello di controllo, per la successiva selezione con la semplice pressione del tasto specificato.

Comunque, premendo il tasto di banco assegnato, sul display apparirà ugualmente la finestra di dialogo Style/Perf/Sound Select, in maniera da consentirvi (se necessario) la scelta di una voce diversa da quella specificata.

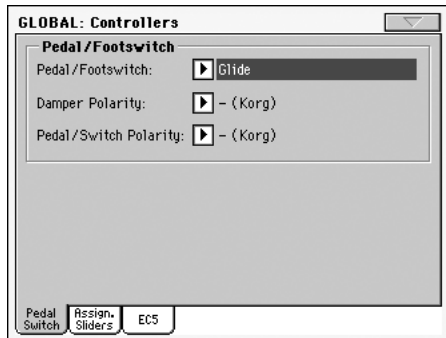
Nota: Spegnendo e riaccendendo lo strumento, lo Style, Performance o Sound assegnati saranno resettati sulla prima voce di ciascun banco.

Suggerimento: Salvate le vostre Performance preferite sulla prima locazione di ciascun banco. Così facendo, quando abiliterete il presente parametro, sarete in grado di selezionare la Performance con la semplice pressione di un tasto.

Da notare inoltre che, disabilitando il parametro "Factory Style and Pad Protect", potete ottenere lo stesso tipo di risultato con gli Style.

Controllers: Pedal/Switch

Pagina che permette la selezione della funzione da assegnare all'Assignable Pedal/Footswitch, e la selezione della polarità per il pedale Damper e per l'Assignable Pedal/Footswitch.



Consultate pagina 394 per conoscere l'elenco completo delle funzioni assegnabili. Le prime funzioni sono del tipo a switch, mentre le rimanenti (a partire da Master Volume) sono di tipo continuo.

Pedal/Footswitch ▶GBL^{Gbl}

Pedale continuo, o switch a pedale (footswitch) collegato all'ingresso ASSIGNABLE PDL/SW.

Damper Polarity ▶GBL^{Gbl}

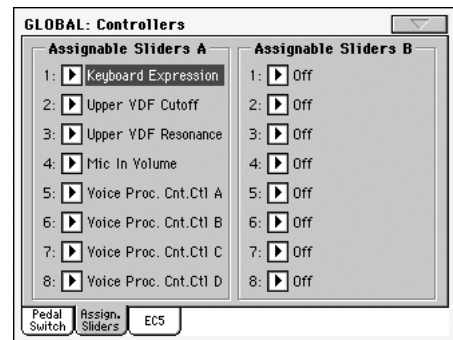
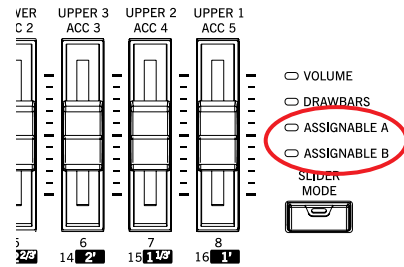
Polarità del pedale Damper.

Pedal/Switch Polarity ▶GBL^{Gbl}

Polarità dell'Assignable Pedal (pedale assegnabile) o del footswitch (switch a pedale).

Controllers: Assignable Sliders

Pagina che consente la programmazione degli Assignable Slider (cursori assegnabili). Sono possibili due set d'impostazione (Assignable Sliders A ed Assignable Sliders B). Assegnate il set preferito utilizzando il tasto SLIDER MODE sul pannello di controllo, selezionando il modo ASSIGNABLE A o ASSIGNABLE B. Lo stato del tasto SLIDER MODE può essere salvato con la Performance o la STS.



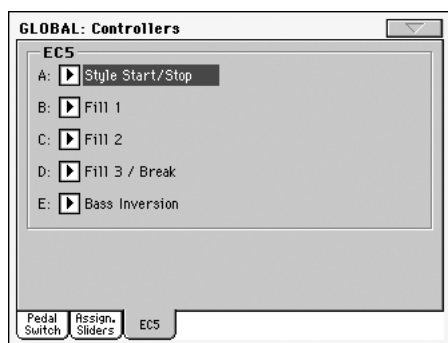
Consultate pagina 394 per conoscere l'elenco completo delle funzioni assegnabili. Le prime funzioni sono del tipo a switch, mentre le altre (a partire da Master Volume) sono di tipo continuo. Ai cursori è possibile assegnare solo le funzioni di tipo continuo.

Assignable Sliders A 1-8, B 1-8 ▶GBL^{Gbl}

Parametri che indicano le funzioni assegnate ai corrispondenti cursori presenti sul pannello frontale.

Controllers: EC5

Pagina che permette la programmazione dei cinque interruttori (o switch) del controller KORG EC5.



Consultate pagina 394 per conoscere l'elenco completo delle funzioni assegnabili. Le prime funzioni sono del tipo a switch, mentre le rimanenti (a partire da Master Volume) sono di tipo continuo. Alla pedaliera EC5 è possibile assegnare solo le funzioni del tipo a switch.

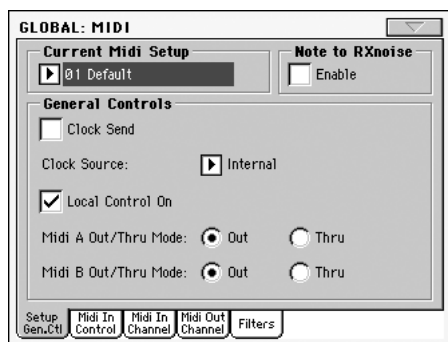
EC5-A...E

►GBL^{Gbl}

Parametri che indicano i cinque switch della pedaliera KORG EC5 e le relative funzioni assegnate.

MIDI: MIDI Setup / General Controls

Pagina che permette la selezione di un MIDI Setup, la conversione delle note ordinarie in RX Noise, e l'impostazione dei parametri globali relativi alla trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI.



Current MIDI Setup

MIDI Setup

►GBL^{Sty} ►GBL^{Sng} ►GBL^{Seq}

I canali MIDI possono essere configurati automaticamente selezionando un MIDI Setup, ciascuno dei quali consente l'assegnazione di valori ideali ai diversi parametri MIDI, in maniera da facilitare la connessione di particolari controller MIDI. Fate riferimento al paragrafo "MIDI" a pagina 298 per ulteriori informazioni sull'uso dei MIDI Setup.

L'accesso al modo Style Play, Song Play o Sequencer può determinare la selezione di un MIDI Setup diverso da quello corrente. Per selezionare un MIDI Setup nei suddetti modi, consultate "Midi Setup" a pagina 106 "Midi Setup" a

Per informazioni dettagliate sulle impostazioni dei MIDI Setup, consultate "MIDI Setup" a pagina 345.

Nota: Dopo aver selezionato un MIDI Setup, è possibile comunque applicare tutte le modifiche desiderate a ciascun canale MIDI. Se desiderate salvare le variazioni apportate in memoria, selezionate il comando Write Global-Midi Setup dal menu di pagina (vedi anche il paragrafo "Write Global - Finestra di dialogo Midi Setup" a pagina 276).

Suggerimento: Per ripristinare i MIDI Setup originariamente presenti nel Pa1X, eseguitene nuovamente il caricamento, scaricando i dati dal sito web www.korgpa.com.

Note to RX Noise

I RX Noise sono dei suoni speciali che permettono di rendere i Sound ancora più realistici. Sono generalmente assegnati ai tasti al di sopra della nota C7, in base anche al tipo di suono scelto.

Enable

Parametro che consente, quando abilitato, il riconoscimento delle note MIDI ricevute e ricadenti all'interno dell'intervallo RX Noise. La disabilitazione (Off) del parametro non consente alcuna ricezione delle note.

Nota: Il presente parametro è automaticamente disabilitato ad ogni accensione dello strumento.

General Controls

Parametri che stabiliscono l'impostazione del MIDI Clock, della funzione Local Off e delle porte MIDI OUT.

Clock Send

►GBL^{Mid}

Parametro che consente di regolare lo stato on/off relativo alla trasmissione dei messaggi di clock dalla porta MIDI OUT. Il parametro è comune per tutti i MIDI Setup.

Nota: Nel modo Song Play, solo il valore di Tempo del Sequencer 1 è inviato alla porta MIDI OUT.

Off

Opzione che impedisce al Pa1X la trasmissione dei messaggi di MIDI Clock, rendendo di fatto impossibile utilizzare come unità slave un qualsiasi modulo connesso alla porta MIDI OUT dello strumento.

On

Opzione che permette al Pa1X la trasmissione dei messaggi di MIDI Clock. In questo caso, il modulo slave connesso alla porta MIDI OUT dello strumento risponderà ai comandi di Tempo, Start/Stop e Play/Stop generati dal Pa1X.

Clock Source

Parametro che consente di selezionare la sorgente di MIDI Clock per i modi operativi Style Play e Sequencer.

Nota: Il modo operativo Song Play prevede sempre l'uso del clock Internal.

Nota: Il presente parametro è automaticamente impostato su "Internal" ad ogni accensione dello strumento.

Internal

Clock interno, cioè quello generato dal metronomo del Sequencer 1 del Pa1X.

MIDI A

Clock esterno dal MIDI IN A. Permette, quando nei modi Style Play o Sequencer, di far agire il Pa1X come unità slave rispetto ad un modulo

MIDI esterno connesso alla porta MIDI IN. Ciò impedisce l'uso dei comandi Start/Stop e Play/Stop dal pannello frontale e di utilizzare il tempo del metronomo interno del Pa1X, a vantaggio invece della gestione dei suddetti controlli da parte del dispositivo esterno.

MIDI B Simile a quanto descritto sopra, ma riferito al MIDI IN B.

Local Control On

Parametro che consente di abilitare/disabilitare la tastiera dello strumento.

Nota: Il parametro Local è automaticamente attivato (On) ogni volta che si accende lo strumento.

On Opzione che permette l'invio dei messaggi di Nota MIDI, prodotti mediante la pressione delle note sulla tastiera, al generatore di tono interno. Le tracce a cui è stato assegnato un canale MIDI OUT invieranno i messaggi di nota MIDI alla porta MIDI OUT.

Off Impostazione che determina la connessione della tastiera alla porta MIDI OUT ma non al generatore di tono interno.

L'opzione può essere sfruttata per l'invio dei messaggi di nota MIDI ed altri tipi d'informazione (generati mediante l'uso dello strumento) ad un sequencer esterno, e per la successiva riproduzione degli eventi stessi trasmessi nuovamente dal sequencer al generatore di tono interno del Pa1X, impedendo perciò la duplicazione delle note. Consultate il capitolo MIDI per ulteriori informazioni.

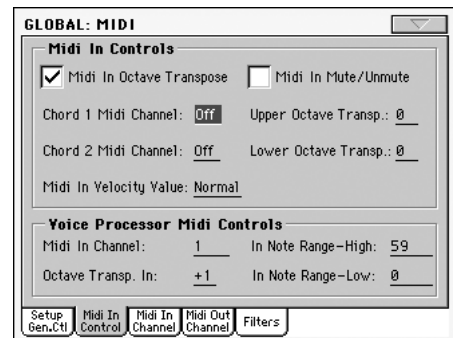
MIDI A Out/Thru Mode ▶GBLMid

MIDI B Out/Thru Mode ▶GBLMid

Pulsanti radio utilizzabili per definire se la porta MIDI OUT debba agire come porta OUT o THRU. (La porta OUT invia ad un modulo esterno i dati generati dal Pa1X, mentre la porta THRU reinvia semplicemente i messaggi ricevuti dal Pa1X dalla porta MIDI IN senza alcuna alterazione di sorta).

MIDI: MIDI In Control

Pagina che permette la programmazione dei parametri generali per la porta MIDI IN, come per esempio il canale Chord Recognition ed i parametri MIDI per il Voice Processor.



Midi In Controls

Midi In Octave Transpose ▶GBLMid

Parametro che determina se la funzione di Octave Transpose debba essere applicata o meno anche alle note ricevute dalla porta MIDI IN.

On Le note ricevute dalla porta MIDI IN sono trasposte in base all'impostazione di Octave Transpose assegnata a ciascuna traccia.

Off Le note ricevute dalla porta MIDI IN non sono trasposte.

Midi In Mute/Unmute ▶GBLMid

Parametro che consente di stabilire se una traccia posta in mute debba o meno riprodurre i messaggi ricevuti via MIDI.

On I dati ricevuti via MIDI sulla traccia posta in mute non sono riprodotti dal Pa1X.

Off I dati ricevuti via MIDI sulla traccia posta in mute sono comunque riprodotti dal Pa1X.

Chord 1 Midi Channel ▶GBLMid

Chord 2 Midi Channel ▶GBLMid

Canali incaricati di trasmettere le note al modulo Chord Recognition.

Il Pa1X prevede l'uso di due canali Chord separati. Questo risulta particolarmente utile quando è necessario inviare accordi al Pa1X su due canali differenti (come può accadere con alcune fisarmoniche MIDI).

Upper Octave Transp (Transpose) ▶GBLMid

Parametro che determina la trasposizione di ottava da applicare alle note ricevute dalla porta MIDI IN per le tracce Upper. Impostando per esempio un valore di +1, la ricezione di una nota C4 comporterà la riproduzione di una nota C5 sul Pa1X.

Il parametro può risultare utile soprattutto ai fisarmonicisti MIDI, nel caso in cui la loro interfaccia MIDI trasmetta messaggi di ottava non desiderati.

Lower Octave Transp (Transpose)

▶GBLMid

Parametro che determina la trasposizione di ottava da applicare alle note ricevute dalla porta MIDI IN per la traccia Lower. Impostando per esempio un valore di +1, la ricezione di una nota C4 comporterà la riproduzione di una nota C5 sul Pa1X.

Il parametro può risultare utile soprattutto ai fisarmonicisti MIDI, nel caso in cui la loro interfaccia MIDI trasmetta messaggi di ottava non desiderati.

Midi In Velocity Value

▶GBLMid

Parametro che consente di stabilire un valore di velocity fisso (dinamica) da utilizzare per tutte le note MIDI ricevute. Utile soprattutto quando si suona il Pa1X attraverso un organo o una fisarmonica MIDI.

Normal Opzione che permette l'uso dei valori di velocity effettivi ricevuti.

40...127 Impostazione che consente di convertire i valori di velocity ricevuti in base al valore selezionato con il presente parametro.

Voice Processor Midi controls**Midi In Channel**

▶GBLMid

Le note ricevute sul presente canale sono inviate alla sezione Harmony del Voice Processor.

Octave Transpose In

▶GBLMid

Trasposizione di ottava per tutte le note ricevute via MIDI dal modulo Harmony del Voice Processor.

In Note Range-High

▶GBLMid

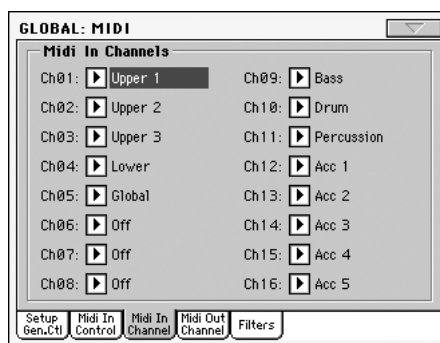
In Note Range-Low

▶GBLMid

Coppia di parametri che stabilisce l'intervallo di note ricevibili dal modulo Harmony del Voice Processor. Le note non appartenenti a tale intervallo non sono riconosciute dal modulo.

MIDI: MIDI In Channels

Pagina che permette di assegnare ai canali MIDI IN le tracce del Pa1X.

**Channels**

▶GBLMid

A ciascun canale è possibile assegnare una delle seguenti tracce:

Off Nessuna traccia assegnata.

Lower Traccia Lower.

Upper 1...3 Una delle tracce Upper.

Drum Traccia Drum.

Percussion Traccia Percussion.

Bass Traccia Bass.

Acc 1...5 Una delle tracce di auto-accompagnamento.

Seq.1 Tr 01...16

Una delle tracce del Sequencer 1.

Seq.2 Tr 01...16

Una delle tracce del Sequencer 2.

Global

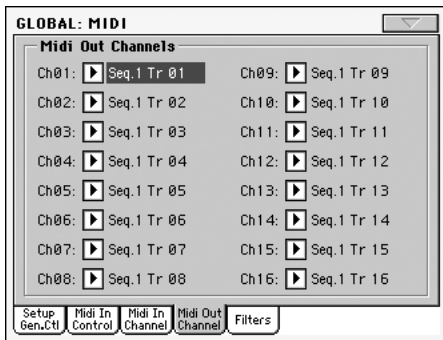
Canale speciale utilizzabile per la simulazione dei controlli integrati del Pa1X (tastiera, pedali, joystick) con una tastiera/controller esterni. I messaggi MIDI in arrivo sul presente canale sono visualizzati come se fossero in realtà generati dai controller integrati del Pa1X.

Control

Canale speciale sul quale il Pa1X riceve i messaggi MIDI che determinano la selezione degli Style, delle Performance/STS e degli Style Element. Consultate anche le tabelle a pagina 304 e seguenti per maggiori informazioni sui messaggi ricevibili.

MIDI: MIDI Out Channels

Pagina che permette di assegnare ai canali MIDI OUT le tracce del Pa1X.



Channels

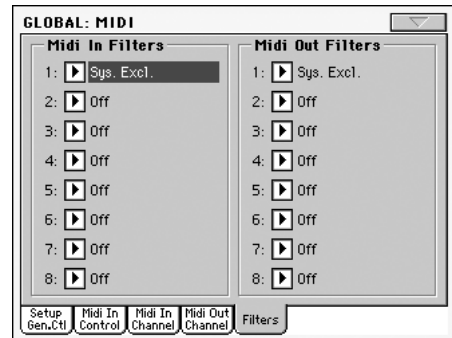
►GBLMid

A ciascun canale è possibile assegnare una delle seguenti tracce:

- Off Nessuna traccia assegnata.
- Lower Traccia Lower.
- Upper 1...3 Una delle tracce Upper.
- Drum Traccia Drum.
- Percussion Traccia Percussion.
- Bass Traccia Bass.
- Acc 1...5 Una delle tracce di auto-accompagnamento.
- Seq.1 Tr 01...16 Una delle tracce del Sequencer 1.
- Seq.2 Tr 01...16 Una delle tracce del Sequencer 2.
- Seq.1/2 Tr 01...16 Opzione che permette di inviare simultaneamente i messaggi generati da una traccia presente su entrambi i sequencer interni, a condizione che la stessa compaia con il nome identico.
- Chord Canale utilizzabile per l'invio delle note riconosciute dal modulo Chord Recognition alla porta MIDI OUT. Utile soprattutto per il controllo di un Harmonizer esterno da parte del Pa1X, utilizzando la traccia Lower per suonare gli accordi anche nel caso la stessa sia stata posta in mute.

MIDI: Filters

Pagina che consente l'impostazione degli otto filtri MIDI relativi alla trasmissione/ricezione da parte del Pa1X dei vari tipi di messaggi MIDI.



Midi In Filters

►GBLMid

Campo che indica i filtri MIDI IN selezionati.

- Off Nessun filtro.
- Pitch Bend Pitch Bend.
- MonoTouch After Touch Mono (o di canale).
- PolyTouch After Touch Poly.
- PrgChange Program Change.
- SysExcl Sistema Esclusivo.
- All CC Tutti i messaggi di Control Change.
- 0...127 Messaggio di Control Change #0...127. Fate riferimento al paragrafo "MIDI Controller" a pagina 399 per l'elenco completo dei messaggi di Control Change disponibili.

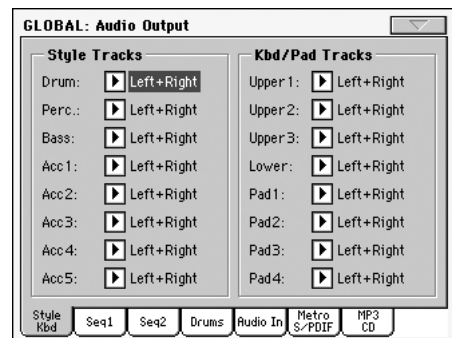
Midi Out Filters

►GBLMid

Campo che indica i filtri MIDI OUT selezionati. Vedi sopra per le informazioni su ciascun tipo di filtro.

Audio Output: Sty/Kbd

Pagina che consente di specificare il routing delle tracce Style, Keyboard (di tastiera) e Pad alle uscite audio.

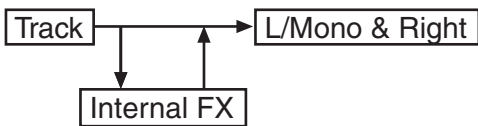


Tracks

►GBL

Parametri utilizzabili per l'assegnazione dell'uscita audio desiderata (sezione OUTPUT, posta sul retro dello strumento) a ciascuna traccia.

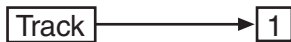
Left + Right La traccia selezionata è inviata in stereo alle uscite Left & Right e contemporaneamente ai processori di effetti interni (A e B per le tracce Style, C e D per le tracce Keyboard e Pad). Utilizzate il cursore MASTER VOLUME per impostare il volume.



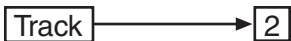
Out 1 + 2 La traccia selezionata è ruotata in stereo alle uscite ausiliarie (sub-out) 1 & 2, ma non ai processori d'effetti interni. Il cursore MASTER VOLUME è ininfluente ai fini del controllo di volume.



Out 1 La traccia selezionata è inviata, mixata in mono, all'uscita ausiliaria (sub-out) 1, ma non ai processori d'effetti interni. Il cursore MASTER VOLUME è ininfluente ai fini del controllo di volume.

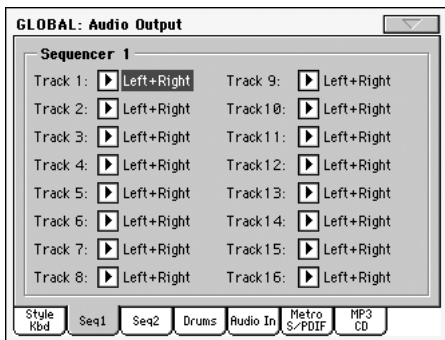


Out 2 La traccia selezionata è inviata, mixata in mono, all'uscita ausiliaria (sub-out) 2, ma non ai processori d'effetti interni. Il cursore MASTER VOLUME è ininfluente ai fini del controllo di volume.



Audio Output: Seq1

Pagina che permette di specificare il routing delle tracce del Sequencer 1 alle uscite audio. Le impostazioni sono ritenute valide anche per il modo operativo Sequencer.



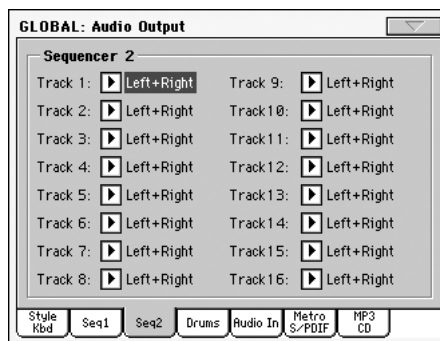
Tracks ▶GBL^{Gbl}

Parametri utilizzabili per l'assegnazione dell'uscita audio desiderata (sezione OUTPUT, posta sul retro dello strumento) a ciascuna traccia.

Vedi anche il paragrafo "Audio Output: Sty/Kbd" a pagina 257 per ulteriori informazioni.

Audio Output: Seq2

Pagina che permette di specificare il routing delle tracce del Sequencer 2 alle uscite audio.



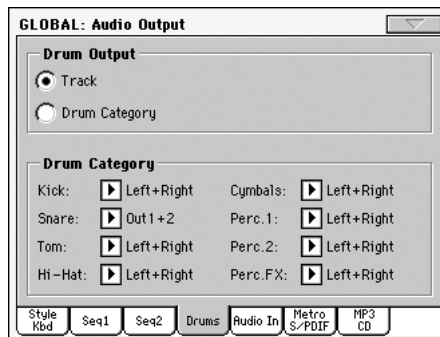
Tracks ▶GBL^{Gbl}

Parametri utilizzabili per l'assegnazione dell'uscita audio desiderata (sezione OUTPUT, posta sul retro dello strumento) a ciascuna traccia.

Vedi anche il paragrafo "Audio Output: Sty/Kbd" a pagina 257 per ulteriori informazioni.

Audio Output: Drums

Pagina che consente di impostare il routing degli strumenti percussivi del Drum Kit alle uscite audio.



Vedi anche il paragrafo "Audio Output: Sty/Kbd" a pagina 257 per maggiori dettagli sulle uscite audio disponibili.

Drum Output ▶GBL^{Gbl}

Parametro che permette di stabilire se tutti i suoni del Drum Kit debbano essere inviati ad all'uscita singola (o in stereo alla coppia di uscite) specificata per la traccia di appartenenza, oppure se ciascun gruppo di percussioni debba usare un'uscita audio separata.

Track Opzione che permette di inviare i suoni del Drum Kit all'uscita audio selezionata in una delle pagine precedenti per la traccia di appartenenza.

Drum Category Opzione che consente di assegnare a ciascun gruppo di percussioni del Drum Kit un'uscita diversa. Spuntate la casella "Drum Category" e selezionate l'uscita audio desiderata per ciascun gruppo di percussioni.

Drum Category

Kick	Categoria Bass Drum (grancasse).
Snare	Categoria Snare Drum (rullanti).
Tom	Categoria Tom.
Hi-Hat	Categoria Hi-Hat (charleston).
Cymbals	Categoria Cymbals (piatti).
Perc.1	Categoria dei suoni percussivi gravi.
Perc.2	Categoria dei suoni percussivi acuti.
Perc. FX	Categoria Sound FX (effetti sonori).

►GBL^{Gbl}

- Quando lo switch SELECT è impostato su “1”, il segnale è inviato al Voice Processor.

In 2

Il segnale di linea in ingresso al connettore In 2 può essere ruotato all'uscita Right, oppure essere disabilitato, in base allo stato dello switch SELECT posto sul retro dello strumento.

- Quando lo switch SELECT è impostato su “MIC”, il segnale è inviato all'uscita Right.
- Quando lo switch SELECT è regolato su “1”, l'ingresso In 2 è disabilitato.

Voice Processor Out

►GBL^{Gbl}

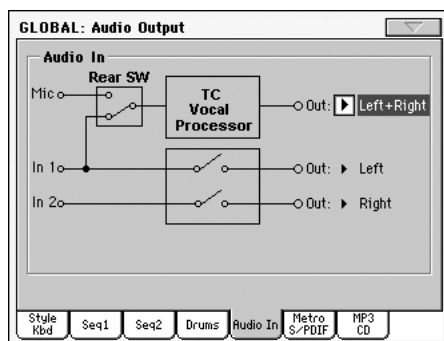
Parametro utilizzabile per l'assegnazione dell'uscita audio desiderata (sezione OUTPUT, sul retro dello strumento) al Voice Processor.

In 1/2 Out

Non modificabile. Uscite fisse non modificabili.

Audio Output: Audio In

Pagina che permette di specificare il routing degli ingressi Audio Input e del Voice Processor alle uscite audio.



Consultate “Audio Output: Sty/Kbd” a pagina 257 per maggiori informazioni sulle uscite audio disponibili.

Rear SW (SELECT switch)

Indica lo stato dello switch collocato sul pannello posteriore dello strumento, e dal quale dipende il routing del segnale Audio In.

- Quando è impostato su “MIC”, il segnale in ingresso al connettore MIC è inviato al Voice Processor, mentre gli ingressi di linea 1 e 2 sono ruotati direttamente alle uscite Left e Right.
- Quando è impostato su “1”, l'ingresso di linea 1 è inviato al Voice Processor, mentre l'ingresso di linea 2 e l'ingresso MIC sono automaticamente disabilitati.

Mic

L'ingresso microfonico è alternativo all'ingresso di linea In 1, in base allo stato dello switch SELECT posto sul retro dello strumento. Una volta selezionata la presente opzione, il segnale proveniente dal microfono connesso è inviato al Voice Processor, e da qui è ruotato poi in stereo (dopo essere stato elaborato dagli effetti del processore) alle uscite selezionate.

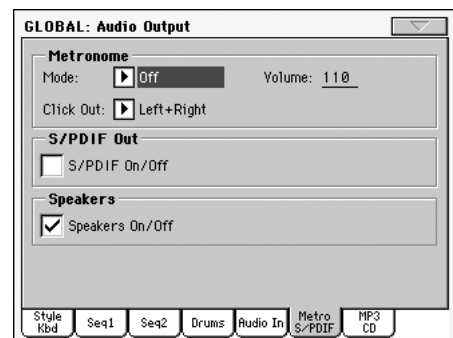
In 1

Il segnale di linea in ingresso al connettore In 1 può essere ruotato all'uscita Left, oppure all'ingresso del Voice Processor, in base allo stato dello switch SELECT posto sul retro dello strumento.

- Quando lo switch SELECT è regolato su “MIC”, il segnale in ingresso è inviato all'uscita Left.

Audio Output: Metro / S/PDIF

Pagina che permette l'impostazione dei vari parametri relativi al Metronomo, all'uscita digitale S/PDIF, ed agli Speaker (per la versione del Pa1X che li integra).



Metronome

Mode

►GBL^{Gbl}

Parametro che permette di specificare il modo di funzionamento del metronomo per i modi operativi Style Play e/o Song Play.

Off	Metronomo disattivato.
Style	Il metronomo è sempre attivo quando si suona uno Style.
Song	Il metronomo è sempre attivo quando si riproduce la Song.
Style+Song	Il metronomo è sempre attivo quando si suona uno Style o si riproduce una Song.

Volume

►GBL^{Gbl}

Parametro che determina il volume del metronomo.

Click Out

►GBL^{Gbl}

Il click del metronomo può essere ruotato a qualsiasi uscita audio.

Suggerimento: Nelle situazioni “live”, se intendete inviare il segnale di click solo al batterista, vi consigliamo di utilizzare una delle due uscite ausiliarie (sub-out) Out 1 e 2, per impedire che lo stesso segnale venga inviato anche alle uscite Left+Right e possa essere udito dal pubblico.

Nota: Per consentire l’invio del segnale di click ad una delle uscite audio durante la riproduzione, è indispensabile che il parametro Metronome Mode sia impostato su un valore diverso da Off.

Vedi anche il paragrafo “Tracks” a pagina 257 per maggiori dettagli sulle uscite disponibili.

S/PDIF Out

S/PDIF On/Off

Parametro che determina lo stato on/off dell’uscita audio digitale S/PDIF.

Nota: Il parametro è automaticamente impostato su Off ogni volta che si accende lo strumento.

On Tutte le tracce ruotate alle uscite audio Left+Right (vedi i paragrafi a partire da pagina 257) sono altresì inviate all’uscita S/PDIF. Oltre alle suddette tracce, la porta S/PDIF trasmette all’esterno anche il segnale di sync Word Clock con una frequenza di 48kHz.

La presente opzione assegna al Pa1X il compito di Word Clock master. Ciò significa che non sarà possibile collegare allo stesso sistema audio digitale un altro strumento/modulo master. Fate comunque riferimento al manuale d’uso del modulo che intendete collegare al sistema (mixer, scheda audio...) per sapere come impostarne lo stato in modo da farlo agire come Word Clock slave.

Off Impostazione che impedisce l’invio dei segnali all’uscita audio digitale S/PDIF.

Speakers

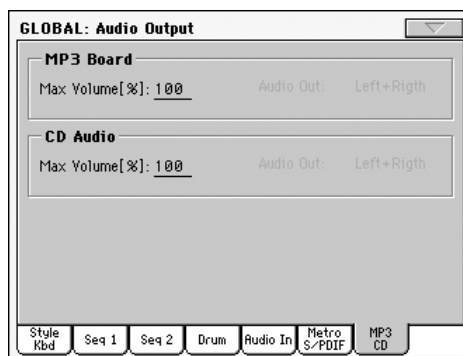
Speakers On/Off

►GBL^{Gbl}

Non disponibile per il Pa1X Pro. Casella di spunta che permette d’impostare lo stato on/off degli altoparlanti integrati. Impostate lo stato Off quando intendete utilizzare un sistema di altoparlanti esterno.

Audio Output: MP3/CD

In questa pagina potete programmare la scheda MP3 (EXBP-MP3) e il CD Audio (CDRW-1).



MP3 Board

Questa sezione appare solo se la scheda opzionale EXBP-MP3 è installata.

Max Volume

►GBL^{Gbl}

Usate questo parametro per impostare il volume massimo del lettore MP3.

Audio Out

►GBL^{Gbl}

Questo parametro (non editabile) mostra l’uscita fissa del lettore MP3 (Left+Right).

CD Audio

Questa sezione appare solo se il drive opzionale CDRW-1 è installato.

Max Volume

►GBL^{Gbl}

Usate questo parametro per impostare il volume massimo del lettore CD.

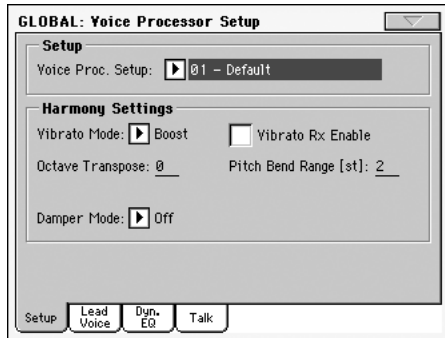
Audio Out

►GBL^{Gbl}

Questo parametro (non editabile) mostra l’uscita fissa del lettore CD (Left+Right).

Voice Processor Setup: Setup

Pagina che consente la selezione dei Voice Processor Setup, e l'impostazione dei parametri generali del Setup corrente.



Setup

Voice Processor Setup

Parametro che permette la selezione di un Voice Processor Setup.

I parametri di ciascun Setup sono del tipo globale, per cui rimangono fissi anche selezionando preset differenti. Ogni Setup comprende impostazioni rintracciabili anche nelle sezioni di edit del Voice Processor Setup, tra le quali menzioniamo il livello d'ingresso ed il pan della voce Lead, i parametri degli effetti di dinamica Compression/Gate, dell'EQ e di molti altri ancora.

Tali parametri consentono di impostare set-up adattabili alle più diverse situazioni musicali, capaci di soddisfare per esempio le esigenze di ciascun cantante, o di sfruttare al meglio il tipo di configurazione adottata (microfono usato, etc.), e rappresentano le basi sulle quali costruire i preset disponibili all'interno del Voice Processor. In questo modo è possibile, nel caso in cui si cambi il tipo di microfono (o addirittura il cantante!), richiamare il set-up più adatto alle esigenze richieste.

Se desiderate salvare le impostazioni di set-up, selezionate il comando "Write Global-Voice Processor Setup" dal menu di pagina (vedi pagina 276).

Harmony Settings

I parametri qui di seguito descritti costituiscono le impostazioni generali per le voci della sezione Harmony salvabili su ciascun Voice Processor Setup.

Vibrato Mode

►GBLVps

Determina se il vibrato debba seguire l'onset e l'attacco del modello (Boost) oppure essere istantaneo (Manual). In entrambi i modi, il vibrato è controllato dal joystick.

Boost Opzione che consente di incrementare il valore di ciascuna voce mediante l'uso del joystick (vedi anche "Vibrato Amount" a pagina 269).

Manual Il vibrato parte da un valore di 0 (zero), ed è controllato completamente dal joystick.

Vibrato Rx Enable

►GBLVps

Parametro che stabilisce lo stato on/off relativo alla ricezione del vibrato.

Octave Transpose

►GBLVps

Parametro che consente di trasporre le voci armonizzate del modo Notes (vedi "Harmony Mode" a pagina 267). Il valore rappresenta le ottave. Utile quando usato in combinazione con i parametri "In Note Range-High" ed "In Note Range-Low" (vedi pagina 256).

Alla ricezione dei messaggi di nota MIDI, il presente valore è sommato a quello specificato per il parametro "Octave Transpose In" della pagina "MIDI: MIDI In Control" (vedi pagina 256).

Pitch Bend Range

►GBLVps

Disponibile solo per il modo Notes. Imposta, in semitoni, l'intervallo usato dai dati di Pitch Bend MIDI ai fini dell'alterazione d'intonazione per le note armonizzate del modo Notes.

Damper Mode

►GBLVps

Parametro che consente di specificare l'effetto prodotto dall'uso del pedale Damper sul Voice Processor. I messaggi sono generati dal pedale Damper connesso al jack DAMPER, oppure ricevuti dalla porta MIDI IN (CC#64).

Off Pedale Damper disabilitato.

Sustain Le note inviate al Voice Processor sono mantenute (sostenute) fin tanto che si tiene premuto il pedale. Per tale motivo, gli accordi inviati alla sezione Harmony rimangono invariati fino al rilascio del pedale o fino al riconoscimento di un accordo diverso.

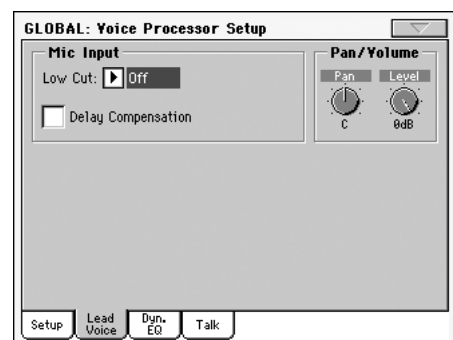
Harmony Hold

Le voci armonizzate sono mantenute (sostenute) fin tanto che si continua a cantare con esse. All'attivazione (mantenendo premuto il pedale Damper), è possibile bloccare l'armonia prodotta, continuando a far suonare in maniera del tutto naturale le note così generate, fino al rilascio del pedale.

Nota: La funzione Harmony Hold può essere assegnata anche all' Assignable Footswitch o Switch.

Voice Processor Setup: Lead Voice

Pagina che consente l'impostazione dei parametri relativi alla voce Lead (cioè la voce del cantante).



Mic Input

Low Cut

►GBL^{VPs}

Filtro passa-bassi da 12dB per ottava. Le opzioni di taglio includono le frequenze di 60, 80 e 120 Hz.

Delay Compensation

►GBL^{VPs}

Casella di spunta che permette di ritardare la voce Lead in maniera da anticipare o posticipare casualmente le voci Harmony rispetto alla voce Lead stessa. Disabilitando il parametro, il ritardo della voce Lead sarà ridotto al minimo.

Pan/Volume

Manopola Pan

►GBL^{VPs}

Specifica il pan della voce Lead. Un valore di L64 colloca la voce completamente a sinistra del panorama stereo. R63 la sposta completamente a destra.

Manopola Level

►GBL^{VPs}

Parametro che determina il livello della voce Lead.

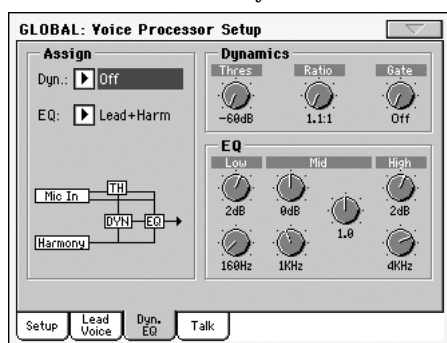
DryOff Opzione che permette di porre in mute il segnale vocale dry (non elaborato), ma consente tuttavia alle voci thickening di passare attraverso l'unità come se il livello della voce Lead fosse impostato su 0dB.

Off La voce Lead è disabilitata.

-30dB ... 0dB Livello della voce Lead.

Voice Processor Setup: Dynamics / EQ

Pagina che consente l'impostazione dei parametri relativi ai processori di dinamica Compressor/Gate ed all'Equalizzatore (EQ) applicati alle voci Lead ed Harmony.



Assign

Dyn

►GBL^{VPs}

Specifica il modo d'uso del blocco Compressor/Gate. Le opzioni disponibili sono: Off, Lead + Harmony, Harmony o Lead. Il compressore incorpora un tipo di guadagno automatico (make-up), che evita i problemi relativi al livello d'uscita audio nel caso in cui si selezioni un'opzione diversa da quella corrente.

EQ

►GBL^{VPs}

Specifica il modo d'uso del blocco EQ. Le opzioni disponibili sono: Off, Lead + Harmony, Harmony o Lead.

Schema del Routing

Schema del percorso del segnale audio nel Voice Processor.

Dynamics

Il Voice Processor è provvisto di algoritmi di elaborazione dinamica appositamente studiati per il segnale vocale.

Manopola Thresh

►GBL^{VPs}

Soglia d'intervento del Compressore. Range: da 0 a -60 dB.

Manopola Ratio

►GBL^{VPs}

Rapporto di compressione. Range: da 1.1:1 a 64:1.

Manopola Gate

►GBL^{VPs}

Soglia del Gate. Range: Off, da -70dB a 0dB

EQ

Il Voice Processor è fornito di un tipo di equalizzazione flessibile a 3 bande, con controllo di frequenza e guadagno per ciascuna banda Low ed High (tipo di EQ shelving), più un controllo Q (risonanza) per la banda Mid.

Manopola Low Gain

►GBL^{VPs}

Regola il taglio/guadagno della frequenza specificata per la banda Low. Range: ± 12 dB.

Manopola Low Frequency

►GBL^{VPs}

Imposta la frequenza centrale per la banda Low. Range: 80Hz...16kHz.

Manopola Mid Gain

►GBL^{VPs}

Determina il taglio/guadagno della frequenza specificata per la banda Mid. Range: ± 12 dB.

Manopola Mid Frequency

►GBL^{VPs}

Stabilisce la frequenza centrale per la banda Mid. Range: 80Hz...16kHz.

Manopola Mid Q

►GBL^{VPs}

Imposta il valore di risonanza per la banda Mid. Il Range va da .1 (banda larga) a 10 (banda molto stretta).

Manopola High Gain

►GBL^{VPs}

Regola il taglio/guadagno della frequenza specificata per la banda High. Range: ± 12 dB.

Manopola High Frequency

►GBL^{VPs}

Stabilisce la frequenza centrale per la banda High. Range: 80Hz...16kHz.

Voice Processor Setup: Talk

Pagina che consente l'impostazione della funzione Talk, utilizzabile per rendere la voce più udibile quando in sottofondo è presente della musica. I parametri contenuti nella pagina permettono cioè di attenuare automaticamente la musica nel momento in cui si utilizza il microfono per comunicare con l'audience.



Talk

Talk On/Off

►GBLTik

Parametro che determina lo stato on/off della funzione Talk. E' identico a quello presente nel pannello Mic dei modi operativi Style Play e Song Play.

Mode

Auto (AutoTalk)

►GBLTik

Quando spuntate questa casella, la funzione Talk viene automaticamente abilitata ogni qualvolta fermate il Sequencer o l'Arranger. In questa maniera potrete comunicare con l'audience nelle pause senza dover a tutti i costi premere il pulsante Talk On/Off.

Mixer

Manopola Ld to Rv (Lead to Reverb)

►GBLTik

Manopola che consente di attenuare il riverbero applicato alla voce. Un valore di 0dB non determina alcuna attenuazione dell'effetto.

Manopola FX Lev (FX Level)

►GBLTik

Manopola che permette di attenuare il livello dell'effetto utilizzato per elaborare la voce. Un valore di 0dB non determina alcuna attenuazione dell'effetto.

Manopola Master Volume Attenuation

►GBLTik

Manopola che permette di attenuare il volume master. Un valore di 0dB non comporta alcuna variazione di livello.

Reverb

Type

►GBLTik

Parametro che consente la scelta del riverbero da utilizzare nel momento in cui si attiva la funzione Talk.

PreDly (Pre Delay)

►GBLTik

Parametro che consente di specificare il ritardo con il quale applicare il riverbero. A maggior valore corrisponde una più netta separazione tra il segnale vocale dry (cioè non processato) e quello riverberato, fino a farlo percepire quasi come un'eco.

Decay

►GBLTik

Determina il tempo di decadimento del riverbero (in secondi). Un valore alto del parametro comporta una minore intelligibilità delle parole.

Low Color

►GBLTik

Specifica le caratteristiche delle frequenza gravi del segnale riverberato.

High Color

►GBLTik

Determina le caratteristiche delle frequenza acute del segnale riverberato.

Thicken

On/Off

►GBLTik

Casella di spunta che specifica lo stato on/off (abilita/disabilita) dei parametri di thickening della voce Lead.

Det. (Detune)

►GBLTik

Imposta il valore di offset dall'intonazione piena (scordatura) della voce Lead.

Spread

►GBLTik

Regola la posizione nel panorama stereo delle voci Detune. Un valore di 100% colloca le voci Detune agli estremi del panorama stereo (tutte a sinistra e tutte a destra). Con un valore dello 0%, le voci Detune sono posizionate tutte al centro.

Level

Manopola Level

►GBLTik

Permette l'impostazione del livello dell'effetto di thickening.

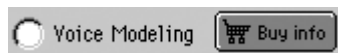
Voice Processor Preset: Preset

Pagina che consente la selezione di un Preset del Voice Processor, così come l'impostazione dello stato on/off dei diversi moduli del Voice Processor.



I tasti 'Buy Info'

Per il Voice Processor sono disponibili due moduli opzionali: il Pitch Correction ed il Voice Modeling. Questi moduli possono essere acquistati a parte.



Vedi "Voice Processor: I moduli opzionali Pitch Correction e Voice Modeling" a pagina 271 per maggiori informazioni sull'acquisto.

Usare il Pitch Correction e il Voice Modeling in modo demo

Anche se non avete ancora acquistato i moduli, tuttavia, potete attivarli e provarli liberamente (con alcune limitazioni). Nella versione di prova (demo), il segnale audio sarà interrotto ogni trenta secondi, e sulla parte superiore del display apparirà lampeggiando l'indicazione "VP Demo". Per cancellare tale indicatore dallo schermo, disabilitate il modulo Pitch Correction e/o Voice Modeling.

VP Demo

- Per attivare il modulo Voice Modeling, selezionate il corrispondente pulsante radio.
- Per abilitare il modulo Pitch Correction, inserite il segno di spunta nella casella Pitch.

Preset

Voice Processor Preset

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Parametro che permette la selezione di un Preset del Voice Processor. Il Preset scelto è salvato insieme alla scrittura in memoria della Performance o della STS.

I parametri del Preset, oltre a poter essere richiamati selezionando una Performance o una STS, possono inoltre essere rintracciati nelle varie sezioni di edit del Preset stesso. Tra questi citiamo le impostazioni relative alla Harmony Voice, i parametri di Pitch Correction, gli Effetti etc.

Se desiderate salvare le impostazioni di un Preset, selezionate il comando "Write Global-Voice Processor Preset" dal menu di pagina (vedi pagina 276).

Harmony/Modeling Select

Harmony/Voice Modeling

▶GBLV^{Pp}

Pulsanti radio che permettono la selezione del modulo Harmony oppure Voice Modeling. Non è possibile utilizzare entrambi i moduli sullo stesso Preset.

Nota: Il modulo Voice Modeling è opzionale, e potrebbe non essere disponibile in alcuni paesi. Contattate il distributore Korg locale, oppure visitate il sito www.korgpa.com, per maggiori informazioni al riguardo.

Harmony On/Off

Caselle di spunta che permettono di abilitare/disabilitare la voce Lead e le voci generate della sezione Harmony.

Nota: I presenti parametri sono identici a quelli presenti nel pannello Mic della pagina principale dei modi Style Play e Song Play.

Lead

▶GBLV^{Pp}

Casella di spunta che stabilisce lo stato on/off della voce Lead, a prescindere dall'impostazione della manopola Lead Level della sezione Voice Processor Setup (vedi "Manopola Level" a pagina 262). Il parametro consente di creare preset che riproducono solo le voci armonizzate e non quella Lead.

Nota: Il presente parametro è disponibile solo quando la sezione Harmony è abilitata. Quando non lo è, il parametro Lead è automaticamente attivato (On, casella spuntata).

V1...V4

▶GBLV^{Pp}

Caselle di spunta che determinano lo stato on/off delle quattro Harmony Voices, a prescindere all'impostazione della manopola Level nella pagina Harmony Voice (vedi "Manopola Level" a pagina 269).

I parametri sono identici alle caselle "Voice On/Off" (vedi pagina 268).

Master On/Off

Caselle di spunta che abilitano/disabilitano le diverse sezioni del Voice Processor.

Nota: I presenti parametri sono identici a quelli del pannello Mic della pagina principale dei modi operativi Style Play e Song Play.

Pitch

▶GBLV^{Pp}

Casella di spunta che abilita/disabilita il modulo Pitch Correction (disponibile solo come opzione).

Thicken

▶GBLV^{Pp}

Casella di spunta che abilita/disabilita il modulo Thicken.

Harmony/Modeling

▶GBLV^{Pp}

Casella di spunta che abilita/disabilita il modulo Harmony o Voice Modeling (quest'ultimo disponibile solo come opzione).

Effects

▶GBLV^{Pp}

Casella di spunta che abilita/disabilita il modulo Voice Processor Effects.

Voice Processor Preset: Thicken / Pitch

Pagina contenente i parametri dei moduli Thicken e Pitch Correction (Pitch Correction disponibile come opzione – vedi "Voice Processor: I moduli opzionali Pitch Correction e Voice Modeling" a pagina 271).



Thicken

Il modulo Thickening permette di “ispessire” la voce Lead, aggiungendo due voci “fantasma” alla linea vocale del cantante.

On/Off ►GBLVpp

Casella di spunta che consente di impostare lo stato on/off dei parametri del modulo thickening. Offre lo stesso tipo di controllo fornito nella pagina “Preset”.

Det. (Detune) ►GBLVpp

Imposta il valore di offset dall’intonazione piena della voce Lead (scordatura).

Spread ►GBLVpp

Regola la posizione nel panorama stereo delle voci Detune. Un valore di 100% colloca le voci Detune agli estremi del panorama stereo (tutte a sinistra e tutte a destra). Con un valore dello 0%, le voci Detune sono posizionate tutte al centro.

Level

Manopola Level ►GBLVpp

Imposta il livello di volume dell’effetto thickening applicato alla voce Lead.

Pitch Correction

Effetto disponibile solo come opzione – vedi “Voice Processor: I moduli opzionali Pitch Correction e Voice Modeling” a pagina 271.

Effetto che consente al Voice Processor di analizzare l’intonazione delle singole note cantate, comparandone l’altezza con la scala selezionata ed infine applicando la correzione d’intonazione in tempo reale. La quantità di correzione applicata dipende dai valori specificati dai diversi parametri disponibili.

La correzione del Pitch non solo permette di ottenere un’intonazione ideale della voce Lead, ma, dato che l’effetto è applicato prima della generazione delle note Harmony, anche di migliorare l’intonazione di quest’ultime.

Pitch Correction On/Off ►GBLVpp

Inserite il segno di spunta in questa casella per abilitare (on) il modulo Pitch Correction. La casella assume le stesse funzioni di quelle attribuite al parametro “Pitch” nella pagina Preset (sezione Voice Processor Preset) e nel pannello Mic del modo Style Play e Song Play (pagina principale).

Root ►GBLVpp

Parametro che consente la selezione della tonica per la scala utilizzata dal modulo Pitch Correction.

Scale Type ►GBLVpp

Parametro che permette di selezionare il tipo di scala da utilizzare per il modulo Pitch Correction. Le opzioni disponibili sono: Major, Minor-Natural (minore naturale), Minor-Harmonic (minore armonica), Minor-Ascending (minore melodica ascendente), Chromatic e Custom. La scala scelta, in combinazione con l’impostazione del parametro Root, determina le note sulle quali il segnale vocale sarà “dirottato” in caso di correzione.

Attack

Parametro che rappresenta la velocità di attacco del modulo Pitch Correction, cioè il grado di immediatezza della correzione applicata. L’intervallo di valori disponibile è compreso tra lo 0% (risposta lenta) ed il 100% (risposta rapida). Generalmente, il miglior risultato può essere ottenuto con valori compresi tra il 16% ed il 40%, mentre valori eccessivamente alti tendono a produrre sonorità piuttosto “robotiche”.

Amount ►GBLVpp

Parametro che vi permette di stabilire la quantità di Pitch Correction automatica da applicare al segnale vocale in ingresso. L’intervallo di valori è compreso tra lo 0% ed il 100%. Da notare che, tuttavia, un valore dello 0% non comporta la disabilitazione dell’effetto di correzione. La quantità di correzione applicata dipende da quanto la nota in ingresso si discosti dalla nota più vicina nella scala selezionata. Questo rappresenta un metodo di correzione dell’intonazione molto musicale, poichè permette di compensare gli errori grossolani pur preservando le microvariazioni naturali che si verificano intorno al pitch di destinazione. Facciamo un esempio:

- Con Amount impostato su un valore del 100%, una nota in ingresso di 10 cent bemolle (più bassa) sarà corretta di 10 cent verso il registro alto. Analogamente, una nota in ingresso bemolle di 50 cent sarà corretta di 50 cent.
- Con Amount regolato su un valore dell’80%, una nota in ingresso di 10 cent bemolle sarà corretta all’incirca di 5 cent verso il registro alto, mentre una di 50 cent bemolle sarà corretta di circa 40 cent.
- Con Amount impostato su un valore dello 0%, una nota in ingresso di 10 cent bemolle non sarà corretta affatto, mentre una di 50 cent bemolle sarà corretta all’incirca di 10 cent verso il registro alto.

Window ►GBLVpp

Il parametro Window permette di specificare l’intervallo in cent entro il quale le note ricadenti e fuori intonazione (sia bemolle che diesis) debbano essere corrette automaticamente e riportate sulla nota più vicina appartenente alla corrispondente scala selezionata. Un valore di Window molto basso permette di correggere solo le note molto vicine all’intonazione corretta. Il valore massimo che è possibile attribuire al parametro è di 200 cent, che rappresenta un intero tono in entrambe le direzioni rispetto al pitch target.

Custom Scale ►GBLVpp

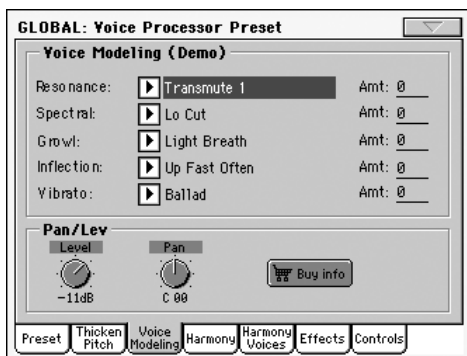
Questo diagramma, disponibile solo dopo aver selezionato un tipo di scala Custom, fornisce un elenco cromatico delle note a partire dalla tonica. I segni di spunta indicano quali note appartengono alla scala di Pitch Correct, e quali siano invece estranee. L’assenza del segno di spunta sta a significare che la nota è ignorata. Le scale modificate (custom) sono salvate insieme ai preset.

Voice Processor Preset: Voice Modeling

Effetto disponibile solo come opzione – vedi “Voice Processor: I moduli opzionali Pitch Correction e Voice Modeling” a pagina 271.

Nota: Il modulo Voice Modeling è alternativo al modulo Harmony, nel senso che non è consentito utilizzare entrambi allo stesso tempo. Andate alla pagina Preset (sezione Voice Processor Preset) e selezionate l'opzione Voice per abilitare i parametri di questa pagina all'impostazione.

Pagina che consente l'impostazione dei parametri generali del modulo Voice Modelling.



Il Voice Modeling rappresenta essenzialmente la ri-sintesi ed il ri-modellamento della voce umana, ed offre diverse possibilità di elaborazione del segnale vocale in ingresso, tra cui la capacità di aggiungere respiro, ringhio (growl), asprezza (rasp), risonanza del petto e della testa, inflessione e vibrato.

Il Voice Modeling può migliorare o trasformare radicalmente un timbro vocale, per esempio modificando una voce “sottile” in una “di gola”, oppure una maschile in una femminile. I parametri del modulo Resonance, Spectral, Growl e Vibrato permettono un controllo straordinariamente dettagliato dell'elaborazione timbrica del segnale in ingresso.

Nota: Abilitando il parametro “Lead” nella pagina Preset (sezione Voice Processore Preset) è possibile usare la voce Voice Modeled (VM) Lead insieme con la voce Lead non processata.

Resonance

►GBLVPP

Il parametro Resonance fa riferimento al modo in cui viene eseguito il modeling dei differenti tratti vocali, e di come tali caratteristiche vengano applicate al segnale in ingresso. Tutti i vostri cantati preferiti sono contraddistinti da un'intonazione e uno stile glottale unico. La Resonance permette di modificare il colore timbrico del suono spostando leggermente le formanti vocali, in maniera da far discostare notevolmente la Voice Modeled (VM) Lead dal timbro originale. A tal proposito ricordiamo che le formanti sono le frequenze principali (combinazioni armoniche) che più incidono nell'identificazione di un determinato timbro vocale.

Ai diversi stili selezionabili sono stati assegnati nomi che ne permettono un facile riconoscimento durante l'assemblaggio dei preset. I nomi possono essere associati ad un particolare genere musicale o ad un suono. In questo modo potete associare un determinato tipo di effetto ad un nome, esattamente come potrebbe avvenire nell'abbinamento didascalico di una tavolozza di colori.

Alcuni degli stili di Resonance incorporano un shifter di ottava (verso il registro acuto o grave). Questo permette ai cantanti di poter estendere il proprio registro verso frequenze superiori e di ottenere quindi un timbro prettamente femminile, oppure (viceversa) alle cantanti di simulare un carattere maschile. Gli stili di Transmute della Resonance vi permettono in sintesi di cantare utilizzando sempre il vostro registro, ma di raggiungere tuttavia molto agevolmente le note più alte, quelle cioè generalmente ad appannaggio del sesso opposto.

Utilizzate il parametro Amt (Amount) per specificare l'intensità dell'effetto sulla voce VM; un'impostazione dello 0% non produce alcun cambiamento, mentre con il 100% è possibile ottenere la Resonance pura.

Spectral

►GBLVPP

Il controllo Spectral è costituito da una serie di curve di equalizzazione appositamente studiate per far da complemento all'opzione selezionata con il parametro Resonance, ed è piuttosto diverso dal tipo di EQ gestito dalla sezione Voice Processor Setup. Gli stili di Spectral riflettono infatti quel tipo di equalizzazione naturale che può essere equiparata al grado di controllo che ogni cantante ha sulla propria voce. Queste curve di EQ sono applicate alla Voice Modeling (VM). Gli stili Spectral possono essere utilizzati in combinazione con le opzioni di Resonance, oppure sfruttati semplicemente come controlli timbrici aggiuntivi sulla voce VM.

Utilizzate il parametro Amt (Amount) per specificare l'intensità dell'effetto sulla voce VM; un'impostazione dello 0% non produce alcun cambiamento, mentre con il 100% è possibile ottenere l'effetto massimo.

Growl

►GBLVPP

Il termine Growl fa riferimento alla complessa combinazione di suoni che la voce umana è in grado di produrre per l'alterazione di fattori non relativi all'intonazione delle note. Per dare un'idea, considerate per esempio il tranquillo ed etereo suono dei cantanti Jazz o Folk, il leggendario “brontolio” avvolgente caratteristico dei bluesman del Delta del Mississippi, l'irruenza dei frontman Rock ed Alternative Rock oppure il ringhio dei cantanti Soul degli anni 60.

Il parametro Growl è provvisto di tre tipi di effetto: Breathiness, Rasp e Growl, arrangiati in diverse combinazioni nella libreria degli stili. Tutti e tre gli effetti sono stati predisposti per la creazione di complesse tessiture espressive intorno ad ogni singola nota cantata. Il suggerimento principe qui è quello di sperimentare il più possibile per poter decidere quale sia lo stile che più si adatti alle vostre esigenze, o che più difficilmente siete in grado di ottenere. Le ultime opzioni della libreria sono rappresentate da stili di Growl estremi e quasi irreali – da oggi in poi non avete più alcun motivo di torturare le vostre corde vocali concerto dopo concerto! Gli stili di Growl utilizzano i seguenti parametri:

Breathiness, ovvero il fattore di ‘virtual air’, quel tipo di effetto di ‘prossimità’ che si ottiene cantando molto vicino alla griglia di un microfono a condensatore molto sensibile. E' un genere di suono che potremmo definire addirittura ‘intimo’, particolarmente ideale in alcuni stili di Jazz o ballate Pop, anche se non limitato solo a questi. Il Breathiness può anche essere sfruttato per ottenere quel suono ‘stanco’ o ‘teso’, tipico dei cantanti intenti a spingere un bel pò di aria fuori dai polmoni. E' anche possibile ottenere sonorità “sussurre” o tessiture simili per simulare lo stile specifico di alcuni cantanti.

Rasp rappresenta un effetto dove il fiato, spinto con forza attraverso la gola, supera la normale soglia sonora fissata dalla semplice respirazione, per giungere a qualcosa di più ruvido ed aspro, quasi stridente. Questi suoni sono una combinazione tra un tipo di respiro affaticato o pesante e l'effetto dovuto alla frizione della laringe, molto difficile da riprodurre per i cantanti e particolarmente dannoso alle corde vocali. Il Rasp può essere utilizzato per 'sporcare' una voce pulita e per ottenere una certa 'frenesia' su una voce normale. Per diversi stili di musica Heavy Rock, il Rasp costituisce una delle componenti più peculiari e difficili da imitare nelle prestazioni canore.

Il **Growl** è un effetto che può essere usato per simulare i tipici standard timbrici che caratterizzano gli stili Blues, Rock o Rhythm & Blues. Il Growl in genere fa riferimento ad un tipo di frizione della laringe e dell'epiglottide, molto sfruttato dai cantanti Soul, R&B e Blues. Alcuni di questi stili sono sensibili alla dinamica di esecuzione canora: ciò significa che per le parti sussurrate l'effetto è minimo o quasi impercettibile, mentre aumentando il volume di una sillaba è possibile aggiungere il classico 'ringhio'.

Così come già detto per gli altri effetti di Voice Modeling, il parametro Amt (Amount) permette di controllare il livello di applicazione dell'effetto sul segnale vocale originale.

Inflection

►GBLVPP

Lo stile Inflection permette all'esecutore di 'glissare' verso la nota desiderata di arrivo. In pratica, simula il classico effetto ottenuto dai cantanti che non riproducono immediatamente la nota di destinazione, ma piuttosto vi si avvicinano gradualmente e per tempo. Le opzioni disponibili per l'effetto di Inflection sono: Up/Down, Fast, Often.

Up/Down rappresenta la direzione di Inflection – salendo (Up) verso una nota, o scendendo (Down) verso una nota.

Fast specifica la velocità con la quale arrivare alla nota di destinazione. Le impostazioni che è possibile usare sono Slow, Medium o Fast, ognuna delle quali naturalmente determina una velocità più o meno accentuata di Inflection.

Often è l'opzione che permette di stabilire quanto spesso applicare l'effetto di Inflection. Il Voice Processor attende che il periodo temporale di Onset si esaurisca prima di applicare nuovamente l'effetto di Inflection.

Vibrato

►GBLVPP

Il Vibrato è un tipo di effetto vocale che i cantanti spesso integrano nel loro stile musicale, e consiste fondamentalmente nell'alterare ripetutamente l'ampiezza della bocca e del tratto vocale in maniera da creare microvariazioni d'intonazione intorno alla nota centrale, oscillando alternativamente al di sopra ed al di sotto del pitch di riferimento.

Tutti gli stili di Vibrato presenti sono stati ricavati dalle tecniche di veri cantanti, analizzando un impressionante numero di parametri da un database di voci, dalla cui analisi sono scaturiti diversi modelli di vibrato. I nomi assegnati a ciascun stile riflettono quindi le origini dalle quali sono stati estratti. Utilizzando un vibrato creato su uno stile diverso dal vostro o addirittura appartenente all'altro sesso, potrete ottenere ottimi risultati dal punto di vista musicale. Ancora una volta tuttavia, la chiave per poter sfruttare al meglio l'effetto è quella di sperimentare le diverse opzioni disponibili per capire quale possa meglio adattarsi al vostro stile. Potreste per esempio iniziare con l'impostare

il parametro di Amt (Amount) su un valore del 50% (che rappresenta il livello d'intensità analizzato nelle voci oggetto di modeling), e provare ad incrementare o diminuire la percentuale in base al risultato che desiderate ottenere.

Level

►GBLVPP

Utilizzate questa manopola per impostare il livello delle voci di modeling.

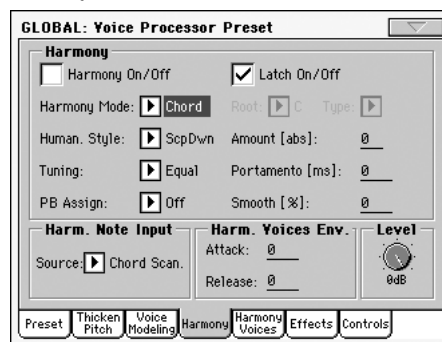
Pan

►GBLVPP

Usate questa manopola per specificare la posizione delle voci di modeling nel panorama stereo.

Voice Processor Preset: Harmony

Pagina che consente l'impostazione dei parametri generali del modulo Harmony.



Harmony

Harmony On/Off

►GBLVPP

Casella di spunta che permette di abilitare/disabilitare il modulo Harmony. Il parametro è identico a quello della pagina "Preset".

Latch On/Off

►GBLVPP

Parametro che permette, una volta abilitato per il modo Chord, di mantenere attivo l'ultimo accordo suonato anche dopo aver rilasciato le note premute sulla tastiera. Se abilitato per il modo Notes, le voci Harmony risponderanno alle note suonate solo nel caso in cui quest'ultime corrispondano al numero di voci Harmony abilitate. Questo assicura sempre una corretta assegnazione delle voci nelle variazioni armoniche. Quando il parametro Latch è abilitato, i parametri d'involuppo Attack e Release non sono applicabili.

Harmony Mode

►GBLVPP

Parametro che imposta il modo di armonizzazione corrente. Le opzioni possibili sono: Scalic (preset Scalic), Chord (preset Chordal), Shift e Notes (preset Shift e Notes).

Consultate anche il paragrafo "Armonizzazione ed Intonazione con il Voice Processor" a pagina 272 per la descrizione completa di ciascun modo Harmony.

Root

►GBLVPP

Parametro che determina, per i preset Scalic, la tonica della scala.

Type ▶GBLVPP

Stabilisce, per i preset Scalic, il tipo di scala da adottare.

Human. (Humanization) Style ▶GBLVPP

Elenco di tipi di stili umani, ciascuno dei quali composto da una combinazione di Flextime™ (una variabile casuale basata sul tempo), variazioni casuali dell'intonazione (pitch randomization) ed inflessioni del pitch (scoop).

Amount ▶GBLVPP

Indica la quantità di humanization style da applicare alle voci Harmony.

Tuning ▶GBLVPP

Parametro che consente la scelta tra i modi d'intonazione Equal temperament, Just intonation o Barbershop. Vedi anche "Armonizzazione ed Intonazione con il Voice Processor" a pagina 272 per una più completa descrizione di ciascun modo d'intonazione.

Portamento ▶GBLVPP

Parametro che indica (in millisecondi) il tempo che impiega la voce Harmony a raggiungere l'intonazione specificata.

PB Assign ▶GBLVPP

Parametro che stabilisce la funzione da assegnare al Pitch Bend. Le opzioni possibili sono Pitch (applicabile ai modi Notes e Chord harmony) o Gender.

Nota: Il parametro è ritenuto valido e funziona solo nel caso in cui si sia assegnato al parametro "Pitch Bend Range" della pagina "Voice Processor Setup: Setup" un valore diverso da zero (vedi pagina 261).

Smooth ▶GBLVPP

Permette di specificare quanta della variazione d'intonazione del segnale in ingresso debba essere applicata alla voce in uscita. Il parametro non è valido per i preset Shift.

Harmony Note Input

Nei modi Style Play e Song Play, quando la traccia Harmony è impostata su Global, il modulo Harmony del Voice Processor è ora in grado di ricevere messaggi di note ed accordi da una sorgente diversa dall'area Chord Scanning dell'Arranger. In questo caso quindi potrete continuare ad inviare gli accordi suonati con la mano sinistra all'Arranger, mentre (ad esempio) trasmettete note ed accordi suonati con la destra al modulo Harmony.

Source ▶GBLVPP

I parametri che seguono permettono di selezionare una sorgente di note o accordi per il modulo Harmony del Voice Processor.

Chord Scanning

Selezionando quest'opzione, le note e gli accordi sono prelevati dalla stessa area di scan dedicata all'Arranger. (Funzionamento identico alle versioni precedenti del sistema operativo).

Lower Le note e gli accordi sono prelevati dall'area Lower della tastiera (registro grave).

Upper Le note e gli accordi sono prelevati dall'area Upper della tastiera (registro acuto).

Full Keyb. Le note e gli accordi sono prelevati dall'intera estensione della tastiera.

Harmony Voices Envelope

L'involuppo (Envelope) della forma d'onda che compone il segnale vocale permette di gestire i tempi di attacco (Attack) e rilascio (Release) delle voci Harmony.

Nota: L'involuppo funziona solo quando il parametro "Latch On/Off" è disabilitato (vedi pagina 267).

Attack ▶GBLVPP

Imposta il tempo di attacco per le voci Harmony. Il parametro è disponibile solo per i modi Notes e Chord.

Release ▶GBLVPP

Specifica il tempo di rilascio per le voci Harmony. Disponibile solo per i modi Notes e Chord.

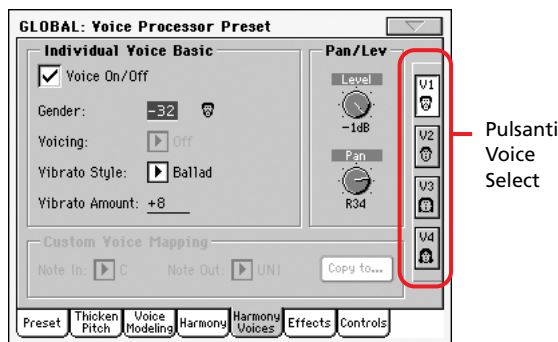
Level

Manopola Level ▶GBLVPP

Stabilisce il livello di volume generale delle voci Harmony.

Voice Processor Preset: Harmony Voices

Il Voice Processor è in grado di aggiungere fino a quattro voci di armonia alla voce Lead. La presente pagina permette di impostare i parametri di ciascuna voce individualmente.



Pulsanti Voice Select

V1...V4 ▶GBLVPP

Pulsanti utilizzabili per la selezione di una delle quattro voci ai fini delle operazioni di editing.

Individual Voice Basic

Voice On/Off ▶GBLVPP

Casella di spunta che abilita/disabilita la voce Harmony selezionata. Il parametro è identico a quello della pagina "Preset".

Gender

►GBLVPP

Parametro che stabilisce la formante (cioè la frequenza principalmente responsabile per il riconoscimento di un timbro) della voce Harmony. Utilizzabile per alterare radicalmente il carattere della voce. L'intervallo di valori disponibili va da -50 (persona con un timbro vocale profondo) a 0 (nessuna variazione) a +50 (miagolio/voce "aliena").

Voicing

►GBLVPP

Parametro utilizzabile per specificare il voicing della voce selezionata. Può assumere diversi significati a seconda del modo di armonizzazione scelto per il preset.

Preset in modo Scale

Nel presente modo, il parametro Voicing specifica l'intervallo delle note armonizzate rispetto alla nota in ingresso e relativamente alla scala scelta. L'intervallo di valori va da --8, pari a 2 ottave sotto la nota originale, a ++8, 2 ottave sopra, o Custom Map, che indica un tipo di voicing personalizzato (vedi "Custom Voice Mapping" a seguire). Impostando per esempio un valore di +3, la voce armonizzata sarà una terza sopra alla nota in ingresso, relativamente alla scala correntemente selezionata.

Preset in modo Chord

Con il presente modo, il parametro Voicing determina la relazione tra la nota armonizzata rispetto alla nota in ingresso, relativamente all'accordo corrente. Questo significa che le voci armonizzate fanno sempre parte dell'accordo. Un'impostazione di Up1 genera una voce armonizzata pari alla nota successiva a quella d'ingresso e con riferimento all'accordo. Quando per esempio l'accordo è C Major (Do maggiore) e la nota in ingresso è E (Mi), l'impostazione di Up1 produrrà la voce G (Sol), che rappresenta appunto la nota successiva ad E nella triade C-E-G.

L'intervallo di valori disponibili va da Down 5 ad Unison per finire con Up6. Valori addizionali sono rappresentati da Root1 e Root2, che specificano la tonica dell'accordo come voce armonizzata, e Bass1 / Bass2 (voicing bass) che riproducono la nota più bassa ricevuta. Root2 e Bass2 costituiscono le impostazioni con l'intonazione più alta per quanto riguarda le opzioni Root e Bass.

Preset in modo Shift

Nel presente modo, le voci sono trasposte relativamente alla nota in ingresso. I valori disponibili vanno da -24 a +24 semitoni.

Preset in modo Notes

Il presente modo non prevede un voicing selezionabile, dato che il modulo Harmony riproduce esattamente le note ricevute all'ingresso.

Vibrato Style

►GBLVPP

Parametro che consente la scelta del tipo di Vibrato più adatto al genere musicale. Ogni opzione è stata creata in base all'analisi stilistica di veri cantanti.

Vibrato Amount

►GBLVPP

Parametro che permette di specificare la profondità (quantità) di vibrato da applicare alla voce.

Pan/Level

Manopola Level

►GBLVPP

Imposta il livello d'uscita della voce selezionata. Da notare che nella pagina "Harmony" è anche presente una manopola che consente di specificare il livello master delle voci armonizzate.

Manopola Pan

►GBLVPP

Regola la posizione nel panorama stereo della voce selezionata. Un valore di L64 colloca la voce all'estrema sinistra del panorama stereo, mentre R63 la sposta all'estrema destra.

Custom Voice Mapping

Area del display disponibile solo nel modo Scalic.

Le note armonizzate del modo Scale sono essenzialmente da considerarsi una mappatura di pitch. Per ciascuna nota in ingresso di una determinata scala è possibile cioè specificare la nota armonizzata risultante. Il Voice Processor è fornito di mappature predefinite per qualsiasi tonica (della scala), tipo di scala ed intervalli.

L'opzione Custom voicing permette la creazione di mappature personalizzate. E' per esempio possibile stabilire un pitch map in modo che la nota C (Do) in ingresso generi un E (Mi) in uscita, oppure che un D (Re) produca un A (La). I punti che seguono descrivono il miglior modo di usare il custom voicing:

- Per una certa voce Harmony, selezionate la tonica della scala, il tipo di scala e l'intervallo che più si avvicini al voicing desiderato.
- Selezionate il parametro "Note In", e selezionate la nota in ingresso per la quale intendete ottenere una nota Harmony diversa.
- Selezionate il parametro "Note Out", e impostate la nota Harmony secondo necessità.
- Selezionate le altre note in ingresso ed effettuate la rimappatura secondo le vostre esigenze. Ripetete la procedura sopra descritta per ciascuna voce Harmony. Per velocizzare l'operazione, è anche possibile copiare un map da una voce all'altra.
- La mappatura così personalizzata può inoltre essere trasposta modificando l'impostazione del parametro "Root" nella pagina Harmony.

Note In

►GBLVPP

Nota in ingresso.

Note Out

►GBLVPP

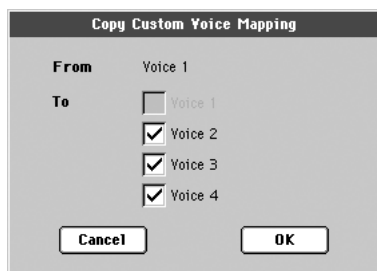
Nota in uscita risultante in base alla mappatura personalizzata.

±24	Numero di semitoni al di sopra o al di sotto della nota in ingresso.
UNI	Unisono. La nota in uscita equivale a quella in ingresso.
NC	Nessuna variazione. La voce Harmony mantiene l'intonazione precedente fino a quando la voce Lead non cambia su una nota diversa da "NC".

Pulsante Copy to...

Pulsante utilizzabile per la copia del map custom corrente su un'altra voce. La pressione del pulsante determina l'apertura

della finestra di dialogo Copy Custom Voice Mapping sul display:



Spuntate le caselle desiderate e premete quindi il pulsante OK per confermare l'operazione di copia.

Voice Processor Preset: Effects

Pagina che consente l'impostazione dei vari parametri riguardanti gli effetti del Voice Processor.



FX Mix

Manopola Ld to Rv (Lead to Reverb) ▶GBLVpp

Specifica il livello di mandata della voce Lead all'effetto di Riverbero.

Manopola Ha to Rv (Harmony to Reverb) ▶GBLVpp

Imposta il livello di mandata delle voci Harmony all'effetto di Riverbero.

Manopola Ld to DI (Lead to Delay) ▶GBLVpp

Regola il livello di mandata della voce Lead all'effetto di Delay.

Manopola Ha to DI (Harmony to Delay) ▶GBLVpp

Determina il livello di mandata delle voci Harmony all'effetto di Delay.

Manopola DI to Rv (Delay to Reverb) ▶GBLVpp

Specifica il livello di mandata del segnale in uscita dal Delay da inviare al riverbero.

Manopola Rev/DI (Reverb/Delay Balance) ▶GBLVpp

Bilanciamento Riverbero/Delay.

Manopola FX Lev (FX Level) ▶GBLVpp

Imposta il livello di volume generale della combinazione Riverbero/Delay.

Reverb

Type ▶GBLVpp

Parametro che consente di selezionare il tipo di riverbero, inclusi i seguenti tipi di simulazione ambientale: Living Room, Chamber, Club, Classic Hall, Concert Hall, Large Cathedral, Vocal Studio, Vocal Room, Vocal Hall, Ambiente, Live Reverb, Plate1, Plate2 e Spring.

Pre Delay ▶GBLVpp

Tempo di Pre-delay da applicare al riverbero. Il parametro consente di stabilire il tempo di ritardo tra l'emissione del suono originale e l'effettivo inizio del riverbero. Un valore alto consente di simulare locali e stanze più ampie, nelle quali il suono diretto impiega più tempo a raggiungere le pareti per generare le prime riflessioni (early reflection).

Decay ▶GBLVpp

Tempo di decadimento del riverbero.

Low Color ▶GBLVpp

Specifica le caratteristiche delle frequenze gravi del riverbero.

High Color ▶GBLVpp

Stabilisce le caratteristiche delle frequenze acute del riverbero.

Delay

Type ▶GBLVpp

Parametro che permette la scelta del tipo di Delay.

DualMono Opzione che consente di mantenere inalterato il valore di pan del segnale di mandata (send).

PingPong1 Ruota la voce Lead solo al canale sinistro d'ingresso dell'effetto.

PingPong2 Invia la voce Lead alla mandata (send) in base all'impostazione di Pan prestabilita per la voce stessa.

Delay ▶GBLVpp

Disponibile solo quando Src = Manual (vedi sotto). Parametro utilizzabile per la regolazione fine (in millisecondi) del tempo di Delay corrente.

Feedback ▶GBLVpp

Quantità di feedback del Delay.

Src (Source) ▶GBLVpp

Parametro che determina la sorgente di tempo per il Delay.

MIDI Il tempo è ricevuto via MIDI.

Manual Consente di usare il tempo di Delay specificato con il parametro "Delay".

R (Ratio) ▶GBLVpp

Imposta il rapporto tra il tempo ed il Delay risultante.

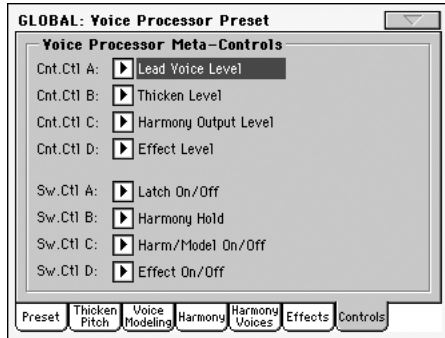
Hi Freq Damp (High Frequency Damping) ▶GBLVpp

Quantità di attenuazione delle frequenze acute.

Voice Processor Preset: Controls

Pagina che consente di specificare i parametri del Voice Processor da controllare mediante i quattro controller di tipo continuo ed i quattro di tipo switch (pedali, switch a pedale, cursori...).

E' per esempio possibile assegnare prima il parametro Lead Voice Level al meta-controller "Cnt. Ctl. A" del Voice Processor, quindi assegnare l'opzione "Cnt. Ctl. A" ad un Assignable Pedal (Pedale Assegnabile) o ad un Corsore.



Cnt. Ctl A...D

►GBLVPP

Controller di tipo continuo. Consultate "Elenco delle funzioni assegnabili ai Controller di tipo Continuo per il Voice Processor" a pagina 397 per conoscere l'elenco completo dei parametri assegnabili.

Sw. Ctl A...D

►GBLVPP

Controller di tipo switch. Consultate "Elenco delle funzioni assegnabili agli Switch per il Voice Processor" a pagina 397 per conoscere l'elenco completo dei parametri assegnabili.

Voice Processor: I moduli opzionali Pitch Correction e Voice Modeling

Il Voice Processor è stato fornito dei nuovi moduli software opzionali Pitch Correction e Voice Modeling (SUG-TC1). Questi algoritmi, sviluppati dalla TC•Helicon, rappresentano oggi gli strumenti più sofisticati per l'elaborazione e la correzione del segnale vocale.

I moduli, compresi nel plug-in SUG-TC1, possono essere acquistati sul nostro sito internet www.korgpa.com, oppure richiedendoli direttamente al distributore/rivenditore Korg locale.

Per acquistare la licenza d'uso del software, innanzitutto premete il pulsante Buy accanto al nome di ciascuno dei parametri. Sul display appare la finestra di dialogo che vi mostra il vostro Codice di Acquisto Pa1X:



Trascrivete il Codice su carta, e premete il pulsante Cancel per chiudere la finestra di dialogo. Riportate il Codice nell'apposito campo sul modulo d'ordine (quello on-line o su carta, dipende dalla tipologia di acquisto che avete scelto).

Dopo aver ricevuto il Codice di Autorizzazione, riaprite nuovamente la finestra di dialogo di cui sopra, premete il pulsante **T** (Text Edit) sul display e digitate il Codice ricevuto nel campo Activation Key.

Premete il pulsante OK per confermare e...complimenti! Da questo momento in poi i moduli di Pitch Correction e Voice Modeling funzioneranno a pieno regime!

Armonizzazione ed Intonazione con il Voice Processor

Harmony

I paragrafi che seguono descrivono in modo un pò più approfondito l'argomento armonia. Abbiamo tuttavia cercato di mantenerci sul lato pratico della materia, focalizzando l'attenzione sugli aspetti che vi consentiranno di sfruttare al meglio il Voice Processor.

Harmony Hold

Considerata una vera e propria innovazione, la funzione Harmony Hold consente di mantenere (sostenere) le voci Harmony mentre si continua a cantare sulle stesse, sovrapponendo così la voce Lead all'armonia prodotta. All'attivazione (mantenendo premuto il pedale Damper, l'Assignable Footswitch, l'Assignable Switch o lo Switch EC5), è possibile bloccare l'armonia prodotta, continuando a far suonare in maniera del tutto naturale le note così generate, fino al rilascio del controller.

Consultate il paragrafo "Pedal/Footswitch" a pagina 253, "EC5-A...E" a pagina 254, e "Damper Mode" a pagina 261 per ulteriori informazioni.

Modi Harmony

Il Voice Processor è fornito di cinque modi Harmony differenti, i quali permettono una vasta gamma di armonizzazione della linea vocale solista. Ogni singolo modo è accompagnato, per facilitarne la comprensione e la funzionalità, da esempi basati sulla scala di C major (Do maggiore), illustrata nella figura in basso.



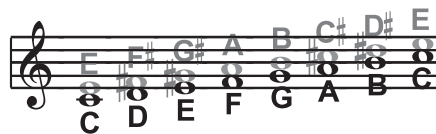
Modo Notes

Il presente modo prevede l'inserimento da parte dell'utente di specifiche informazioni per consentire al Voice Processor di stabilire l'altezza (intonazione) delle voci armonizzate. Il modo rappresenta il metodo più diretto e flessibile di creare le linee armoniche, il quale permette tra l'altro di intrecciare complesse armonizzazioni con la melodia della voce Lead.

Modo Shift

Noto anche come "Fixed Interval", il presente modo preleva l'intonazione della voce Lead e genera le note armonizzate distanti un certo numero di semitoni basandosi sull'altezza della nota originale. Il metodo di generazione che prevede la creazione di linee armoniche in base ad un numero fisso di semitoni è denominato chromatic harmony (armonizzazione cromatica), la cui teoria è descritta più avanti nel manuale. Il metodo non può essere considerato a tutti gli effetti "intelligente", dato che il Voice Processor non è impostato su alcuna chiave o scala particolare. Ne risulta che ciò determina solo la creazione di semplici armonie parallele. I valori di trasposizione più comuni sono la 5a (+/- 7 semitoni) e l'ottava (+/- 12 semitoni), con un intervallo massimo di due ottave al di sotto o al di sopra della nota in ingresso.

La figura in basso mostra un esempio del modo Shift applicato ad una scala di C Major (Do maggiore) con un valore di trasposizione pari ad una terza sopra.



Note in nero = Lead; Note in grigio = Harmony

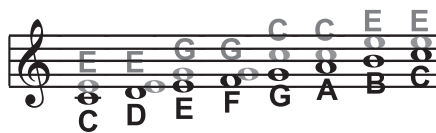
Modo Chord (Chordal)

L'armonizzazione Chordal sfrutta l'accordo suonato, dal quale estrapola le informazioni necessarie alla creazione di linee armoniche intelligenti e diatoniche basate sulla voce Lead. Per consentire l'armonizzazione "Chordal", è necessario inserire in tempo reale gli accordi della song. Questo può essere fatto suonando la tastiera, trasmettendo messaggi MIDI da un modulo esterno, oppure utilizzando una sequenza pre-programmata di accordi registrati nella traccia Harmony della Song.

Nel modo Chordal, il Voice Processor genera soltanto voci armonizzate che appartengono alle note dell'accordo. Anche questo metodo di armonizzazione può essere definito "intelligente", poichè decifra l'accordo suonato e le note prodotte dalla voce per produrre linee armoniche musicalmente corrette e particolarmente gradevoli all'orecchio. Impostando un valore di Up1, la voce Harmony prodotta corrisponderà alla nota successiva a quella in ingresso ma facente tuttavia parte dell'accordo impostato (G per una nota in ingresso di E, entrambe facenti parte della triade C-E-G, che corrisponde all'accordo di C major).

La figura in basso mostra le note armonizzate per la scala di C major (Do maggiore), con un voicing impostato sull'accordo analogo ed una singola "una sopra" (Up1).

Root: C, Chord Type: Maj, Voicing: Up1



Note in nero = Lead; Note in grigio = Harmony

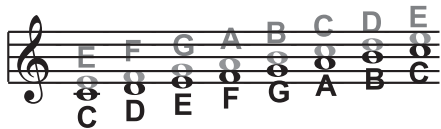
Notate come ogni nota armonizzata possa coprire più di una nota in ingresso, o come ad ogni nota in ingresso non corrisponda necessariamente una nota armonica differente. In quest'esempio, le note C (Do) e D (Re) generano entrambe la nota E (Mi) che rappresenta la terza sopra; E (Mi) ed F (Fa) condividono la nota G (Sol), e via dicendo. Il metodo crea un tipo di armonizzazione più "scalare", dato che i salti armonici sono contemporaneamente più ampi e meno frequenti di altri modi (come per esempio il modo shift). Il maggior beneficio offerto dal presente metodo è che facilita enormemente l'integrazione dell'armonizzazione vocale nella Song qualora si conoscano già gli accordi che la compongono! La tabella che segue illustra l'elenco degli accordi disponibili considerando la tonica (root) "C" (Do):

Major	C	E	G	
6	C	E	G	A
Maj7	C	E	G	B
M7sus4	C	F	G	B
min	C	E _b	G	
min6	C	E _b	G	A
min7	C	E _b	G	B _b
min7b5	C	E _b	G _b	B _b

dim	C	Eb	Gb	
dim7	C	Eb	Gb	Bbb (= A)
7	C	E	G	Bb
7b5	C	E	Gb	Bb
aug	C	E	G#	
aug7	C	E	G#	Bb
sus4	C	F	G	
sus2	C	D	G	
7sus4	C	F	G	Bb

Modo Scale (Scalic)

Le linee armoniche utilizzano la chiave e le informazioni della scala per creare armonie musicalmente corrette e diatoniche. Molti generi musicali sfruttano generalmente una sola scala principale, per cui è sufficiente in questo caso inserire le informazioni richieste una sola volta all’inizio della Song. L’armonizzazione “Scalic” è un metodo invece più dinamico di quelli visti in precedenza, poichè consente di generare note esclusive per ciascuna nota in ingresso. La figura in basso mostra le note armonizzate prodotte per una scala di C major (Do maggiore), con un voicing impostato sulla scala omonima ed un’armonizzazione di una singola “terza sopra”. Notate come dalla figura si evidenzi il fatto che l’armonizzazione “Scalic” rappresenti un metodo intelligente che segue piuttosto da vicino la voce solista per rendere il suono risultante più compatto e solido.



Note in nero = Lead; Note in grigio = Harmony

La pagina Harmony contiene un parametro denominato “Smooth”. Impostandolo su un valore del 100%, le voci Harmony seguiranno il fedelmente le note in ingresso (compresi gli errori), mentre invece specificando un valore dello 0% le note

Harmony salteranno direttamente alle note della scala, non tenendo conto della non perfetta intonazione della voce Lead e generando le note Harmony come se invece la nota in ingresso fosse perfettamente intonata. Un’impostazione compresa tra i valori di 0 e 100% consente di adattare il modo alle più diverse esigenze. Il Voice Processor è fornito di cinque scale di armonizzazione pre-programmate: tre maggiori, tre minori ed una custom per ciascun preset. Se desiderate creare una scala personalizzata o riprogrammare i pitch map, consultate il paragrafo “Custom Voice Mapping” a pagina 269.

A volte può essere difficile rintracciare la chiave di un brano musicale. Prendiamo per esempio “Sweet Home Alabama” dei Lynyrd Skynyrd. Ad un primo ascolto, si potrebbe pensare che la chiave del pezzo sia “D” (Re), visto che è il primo accordo, ma in realtà le armonie funzionano meglio in chiave di “G” (Sol) – provate la song con il Voice Processor per rendervi conto della differenza.

Anche l’impostazione della scala può inoltre richiedere un minimo di pratica: per le canzoni focalizzate intorno alla terza o alla tonica della scala, la differenza tra le tre scale maggiori e le tre minori potrebbe non risultare così evidente. Questo perchè la song in oggetto potrebbe non toccare nessuna delle note alterate che caratterizzano le diverse scale, cosa che invece accade quando la melodia è centrata intorno alla quinta (come per es.: B nella chiave di E). Provate a cantare il chorus “Sha Lala Lala ... La Tee Daa” da “Brown Eyed Girl” di Van Morrison (chiave: E, scala maggiore, voicing una terza sopra) con ognuna delle tre scale maggiori per notare la differenza. Analogamente, per le scale minori, provate con “Evil Ways” di Santana (chiave: G, scala: minore, voicing una terza sopra).

La tabella in basso illustra la terza e la quinta sopra di una determinata nota in ingresso per mostrare la differenza che intercorre tra le sei scale. “nc” indica nessun cambiamento, a segnalare che la voce Harmony mantiene semplicemente l’intonazione precedente fin quando la voce Lead raggiunge una nota diversa da “nc”.

	Voce Lead	C	C#	D	Eb	E	F	F#	G	G#	A	Bb	B
MAJ1	3a sopra	E	nc	F	nc	G	A	nc	B	nc	C	D	D
	5a sopra	G	nc	A	nc	B	C	nc	D	nc	E	F	F
MAJ2	3a sopra	E	nc	F	nc	G	A	nc	C	nc	C	D	D
	5a sopra	G	nc	A	nc	C	C	nc	E	nc	E	F	F
MAJ3	3a sopra	E	nc	F	nc	G	A	nc	Bb	nc	C	D	D
	5a sopra	G	nc	A	nc	Bb	C	nc	D	nc	E	F	F
MIN1	3a sopra	Eb	nc	F	G	nc	Ab	nc	Bb	C	nc	D	nc
	5a sopra	G	nc	Bb	Bb	nc	C	nc	D	Eb	nc	F	nc
MIN2	3a sopra	Eb	nc	F	G	nc	A	nc	Bb	C	nc	D	nc
	5a sopra	G	nc	A	Bb	nc	C	nc	D	Eb	nc	F	nc
MIN3	3a sopra	Eb	nc	F	G	nc	Ab	nc	B	C	nc	D	nc
	5a sopra	G	nc	A	Bb	nc	C	nc	D	Eb	nc	F	nc

Riferimento

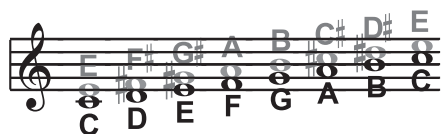
Diatonica e Cromatica

Abbiamo finora descritto le armonizzazioni Scalic e Chordal come del tipo diatonico, mentre alla Shift abbiamo associato il termine cromatico; ma qual'è l'esatto significato di tali termini? Date uno sguardo alla tastiera. Tra il "C" (Do) centrale ed il successivo "C" ci sono dodici tasti – 7 bianchi e 5 neri. Ogni tasto dista un semitono dall'altro, per un totale di (giusto?) 12 semitoni. A differenza della scala diatonica, la scala cromatica utilizza tutti e dodici i semitoni. Da ciò ne deriva che con i dodici semitoni è possibile avere una sola scala cromatica ma ben 12 diatoniche per ciascun tipo (C major, C# major, D major, etc). La maggior parte di noi è cresciuta ripetendo quasi sempre la stessa, tradizionale "do re mi fa sol la si do" scala diatonica, per cui l'armonizzazione basata su tali scale ci suona correttamente.

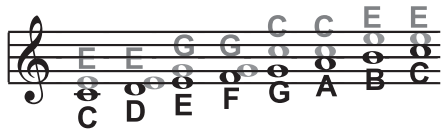
Ma cosa significa tutto ciò in termini di armonia? Le armonie ottenute con le scale diatoniche possono utilizzare solo le note contenute all'interno di una scala o un accordo, per cui un'armonia di "una terza sopra" in realtà può generare una nota distante tre o quattro semitoni dalla nota originale, dove invece un'armonia cromatica crea sempre una nota distante quattro semitoni (una terza maggiore, appunto) da quella in ingresso.

Per ricapitolare: abbiamo tre diversi modi Harmony che sfruttano scale cromatiche o diatoniche, e cioè:

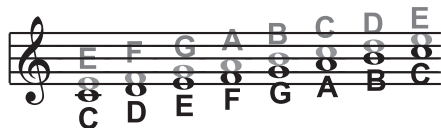
Shifting, che usa la scala cromatica da 12 semitoni e invia all'uscita le note armonizzate in base ad un intervallo in semitoni fisso:



Chordal, che sfrutta la tonica, la terza, la quinta e talvolta la settima di molte delle scale diatoniche, e che produce in uscita la nota più vicina a quella in ingresso e facente comunque parte dell'accordo:



Scalic, che utilizza una delle molte scale diatoniche, e che genera la nota più vicina a quella in ingresso e facente comunque parte della scala:



Teoria a parte, il miglior metodo di ottenere un buon suono è sperimentare tutti i modi di armonizzazione del Voice Processor. Questo vi consentirà non solo di sviluppare un senso armonico intuitivo che vi permetterà di sapere al volo cosa funziona meglio con chi, ma anche di scoprire combinazioni inusuali che altrimenti non avreste neanche potuto immaginare.

Just Tuning

Perché Just Tuning? Anche se potreste non averci mai pensato, il vostro costosissimo pianoforte a coda e probabilmente pure l'ultimo synth che avete acquistato sono stonati! Beh, per essere più corretti, potremmo dire invece che entrambi utilizzano un'accordatura di tipo Equabile (Equal temperament). L'armonia non è altro che il risultato dell'interazione tra le diverse fre-

quenze udibili, che risultano essere tanto più gradevoli all'orecchio umano quanto più preciso è il rapporto tra le frequenze stesse.

La maggior parte degli strumenti (come per esempio il pianoforte) sono definiti per la loro natura "assoluti", poichè ad ogni nota della tastiera corrisponde una certa intonazione. L'accordatura effettuata con il temperamento Equabile lascia dei margini apprezzabili nell'intonazione di ciascuna nota, permettendo così di alterare la chiave della musica senza dover riaccordare lo strumento. Sfortunatamente però, questo metodo ci impedisce di produrre un rapporto perfetto tra le frequenze quando suoniamo più note contemporaneamente (accordi). Il risultato è che probabilmente la maggior parte delle armonie che abbiamo ascoltato in tutta la nostra vita non erano perfettamente intonate!

La conclusione è che l'approssimazione offerta dal temperamento equabile è pratica ma imperfetta. Utilizzando perciò l'opzione Just Tuning sarete certamente in grado di espandere i vostri orizzonti musicali!

Il Just Tuning è un sistema pratico per mantenere un giusto rapporto tra le frequenze, in maniera da creare sempre armonie perfette.

I cantanti, specialmente quando eseguono parti multiple a cappella, basano sempre la loro intonazione relativamente agli altri membri del coro. La tendenza naturale, e quello che alla fine produce il miglior risultato, è di cantare in "just tuning", in maniera da evitare al minimo il battimento tra le diverse note. Uno degli obiettivi dei quartetti Barbershop è di cantare sforzandosi di ottenere un'intonazione "just relative" (solo relativa) e produrre una sub-frequenza appena percettibile. Il raggiungimento di questo risultato è quello che gli appassionati della musica Barbershop spesso definiscono il tanto bramato suono "ring and lock". In questo tipo di musica, è il cantante solista ad assumersi la responsabilità di dover cantare la melodia con un'intonazione quanto più possibile vicina a quella di un pianoforte (temperamento equabile). Gli altri membri del gruppo devono invece intonare le loro linee melodiche in base alle note del solista utilizzando l'intonazione "just relative". Il Voice Processor è capace di ottenere ciò con entrambi i modi Just e Barbershop.

Selezionando i modi Just o Barbershop con il Voice Processor, l'intonazione delle voci Harmony saranno basate sulle seguenti relazioni:

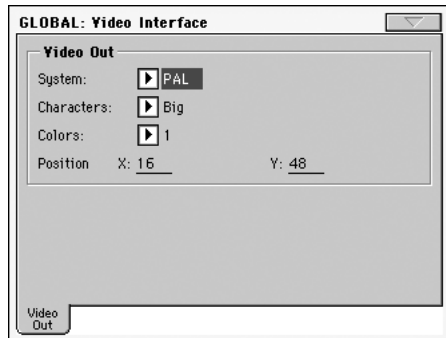
- 3a minore 3 cicli per ogni 4 cicli della nota in ingresso
- 3a maggiore 5 cicli per ogni 4 cicli della nota in ingresso
- 5a 3 cicli per ogni 2 cicli della nota in ingresso

Il modo Barbershop differisce dal Just Tuning quando si usa il modo Chordal. Come nota di riferimento per l'intonazione, Just Tuning sfrutta la tonica dell'accordo mentre Barbershop utilizza le note in ingresso. Per tale motivo è meglio usare il modo Barbershop per tutte le situazioni simil a-cappella, ed invece ripiegare sulla Just Tuning quando si tratta di integrarsi ad altri strumenti, dato che quest'ultimi con tutta probabilità saranno accordati con il temperamento Equabile.

Comunque, il nostro consiglio è quello di sperimentare e di fidarvi delle vostre orecchie!

Video Interface: Video Out

Qualora abbiate dotato il vostro Pa1X della scheda opzionale Video Interface Board (VIF-1A), utilizzate la presente pagina per impostarne i relativi parametri.



System

►GBL^{Gbl}

Parametro che consente la selezione dello standard video (PAL o NTSC).

Character

►GBL^{Gbl}

Consente la scelta della dimensione del carattere (Grande -Big o Piccolo - Small).

Colors

►GBL^{Gbl}

Parametro che permette la scelta di un set di colori da adottare per lo sfondo del display ed i testi delle canzoni.

1...6 Set di colori.

Position X/Y

►GBL^{Gbl}

Coppia di parametri che permettono la regolazione della posizione dell'immagine su uno schermo esterno.

Touch Panel Calibration

Può succedere a volte (per esempio dopo aver effettuato il caricamento di un aggiornamento del sistema operativo) di dover essere costretti a ricalibrare il display Color TouchView™, dato che l'operazione ha reso il puntamento dei parametri sullo schermo meno preciso. In questo caso, utilizzate la presente pagina per ricalibrare il display.



1. Dopo aver selezionato la presente pagina, toccate prima il punto all'interno delle quattro frecce presenti nell'angolo superiore sinistro del display.
2. Ripetete l'operazione per il set di frecce presenti nell'angolo inferiore destro del display.
3. Premete il pulsante Done per confermare la nuova calibrazione.

Reset del display TouchView

Nel caso in cui col trascorrere del tempo il display diventi talmente disallineato da rendere particolarmente difficile l'uso della funzione Touch Panel Calibration, è possibile effettuare il completo reset dello schermo. L'operazione consente di reiniziare tutti i parametri del display per permettere in seguito l'uso della sopracitata funzione per la regolazione fine dello schermo.

Per resettare il display TouchView, premete il tasto GLOBAL per accedere al modo Global, quindi premete una seconda volta e mantenete premuto lo stesso tasto fino a visualizzare la seguente finestra di dialogo:



Premete il tasto GLOBAL per effettuare il reset del display, oppure il tasto EXIT per chiudere la finestra di dialogo ed annullare l'operazione.

Menu di pagina

Menu cui è possibile accedere premendo la corrispondente icona sul display. Premete quindi il comando desiderato per effettuare la selezione. Per uscire dal menu senza effettuare alcuna scelta, premete un punto qualsiasi sul display all'esterno del menu stesso.



Write Global-Global Setup

Comando che consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Global Setup, che permette il salvataggio delle impostazioni globali non direttamente connesse ai singoli modi operativi. Tali impostazioni possono essere programmate nel modo di edit Global.

Vedi anche "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pagina 276 per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo.

Write Global-Midi Setup

Comando che consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Midi Setup, la quale rende possibile il salvataggio delle impostazioni MIDI correnti su un MIDI Setup.

Consultate "Write Global - Finestra di dialogo Midi Setup" a pagina 276 per ulteriori dettagli.

Write Global-Talk Configuration

Comando che permette l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Talk Configuration, la quale rende possibile il salvataggio dell'impostazione Talk corrente (vedi "Write Global - Finestra di dialogo Talk Configuration" a pagina 277).

Fate riferimento al paragrafo "Write Global - Finestra di dialogo Talk Configuration" a pagina 277 per maggiori informazioni.

Write Global-Voice Processor Setup

Comando che permette l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Voice Processor Setup, che consente la scrittura in memoria delle impostazioni del Voice Processor Setup corrente (vedi i paragrafi a partire da pagina 261).

Consultate anche il paragrafo "Write Global - Finestra di dialogo Voice Processor Setup" a pagina 277 per maggiori dettagli.

Write Global-Voice Processor Preset

Comando che consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Voice Processor Preset, la quale permette il salvataggio del Voice Processor Preset corrente (vedi anche i paragrafi a partire da pagina 263).

Consultate "Write Global - Finestra di dialogo Voice Processor Preset" a pagina 277 per maggiori dettagli.

Finestra di dialogo Write Global - Global Setup

Finestra di dialogo cui è possibile accedere dopo aver selezionato il comando Write Global-Global Setup dal menu di pagina, e che permette di eseguire il salvataggio in memoria di diversi parametri (programmati in ambiente Global), sul file Global.



I parametri salvabili nell'area Global Setup del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ►GBL^{Gbl}.

Write Global - Finestra di dialogo Midi Setup

Finestra di dialogo cui è possibile accedere dopo aver selezionato il comando Write Global-Midi Setup dal menu di pagina, e che consente il salvataggio in memoria di tutte le impostazioni MIDI su di un MIDI Setup, quest'ultimo incluso nel file Global.



I parametri salvabili nell'area MIDI Setup del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ►GBL^{Mid}.

Name

Nome del MIDI Setup oggetto di salvataggio. Premete il pulsante

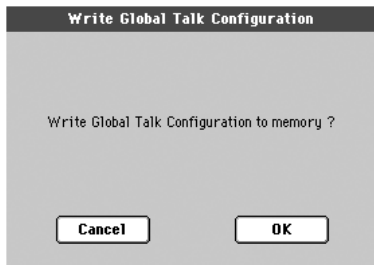
T (Text Edit) accanto al nome sul display per aprire la finestra Text Edit e modificare il nome secondo necessità.

Midi Setup

Parametro che indica una delle otto locazioni di memoria disponibili per il salvataggio delle impostazioni MIDI contenute nel MIDI Setup corrente.

Write Global - Finestra di dialogo Talk Configuration

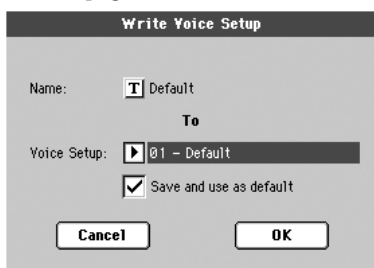
Finestra di dialogo cui è possibile accedere dopo aver selezionato il comando Write Global-Talk Configuration dal menu di pagina, e che consente il salvataggio delle impostazioni del modulo Talk relativo al Voice Processor (vedi "Voice Processor Setup: Talk" a pagina 263).



I parametri salvabili nell'area Talk Configuration del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶GBLTk.

Write Global - Finestra di dialogo Voice Processor Setup

Finestra di dialogo cui è possibile accedere dopo aver selezionato il comando Write Global-Voice Processor Setup dal menu di pagina, e che permette il salvataggio delle impostazioni correnti relative alla sezione di edit Voice Processor Setup (consultate i paragrafi a partire da pagina 261).



I parametri salvabili nell'area Voice Processor Setup del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶GBLVPs.

Name

Nome del VP Setup oggetto di salvataggio. Premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit e modificare il nome secondo necessità.

Voice Setup

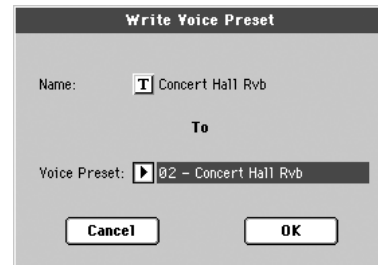
Parametro che indica una delle 16 locazioni di memoria Voice Setup sulle quali salvare le impostazioni appartenenti al VP Setup corrente.

Save and use as default

Casella di spunta che, una volta abilitata, permette di richiamare all'accensione dello strumento il VP Setup corrente oggetto di salvataggio.

Write Global - Finestra di dialogo Voice Processor Preset

Finestra di dialogo cui è possibile accedere dopo aver selezionato il comando Write Global-Voice Processor Preset dal menu di pagina, e che consente il salvataggio delle impostazioni correnti relative alla sezione di edit del Voice Processor Preset (consultate i paragrafi a partire da pagina 263).



I parametri salvabili nell'area Voice Processor Preset del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶GBLVPp.

Name

Nome del VP Preset oggetto di salvataggio. Premete il pulsante **T** (Text Edit) accanto al nome del parametro per accedere alla finestra Text Edit e modificare il nome secondo necessità.

Voice Preset

Parametro che indica una delle 128 locazioni di memoria Voice Preset, sulle quali effettuare il salvataggio delle impostazioni relative al VP Preset corrente.

Ambiente di edit Disk

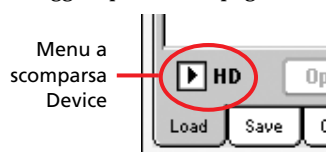
L'ambiente di edit Disk costituisce l'area operativa che consente la gestione dei file. Così come visto per l'ambiente Global, il presente modo si sovrappone a quello operativo corrente (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

Supporti di memorizzazione e memoria interna

Durante le operazioni compiute in ambiente Disk, i file sono generalmente scambiati tra un supporto di memorizzazione e la memoria interna dello strumento. Il Pa1X può usare tre diversi tipi di supporto per la memorizzazione dei dati:

- Floppy Disk
- Hard Disk (opzionale per il Pa1X con gli altoparlanti)
- CD (opzionale; disponibile solo in lettura per la versione 1.0 del sistema operativo)

Il supporto di memorizzazione può essere selezionato utilizzando il menu a scomparsa Device, disponibile nell'angolo inferiore sinistro nella maggior parte delle pagine in ambiente Disk:



Il Pa1X è provvisto di due diversi tipi di memoria: la SSD e la RAM.

- L'area denominata SSD (Solid State Disk) è del tipo non volatile, e contiene gli Style, i Sound, le Performance, le STS e gli User Multisample (Multisample Utente). Il contenuto di tale area di memoria non è cancellato allo spegnimento dello strumento.
- La memoria RAM (Random Access Memory) rappresenta invece un tipo di memoria volatile, incaricata di contenere le Song e gli User PCM Sample (Campioni PCM Utente). L'intero contenuto della memoria RAM è cancellato nel momento in cui si spegne lo strumento.

Selezione e de-selezione dei file

La selezione di uno dei file mostrati sul display può avvenire semplicemente toccando la voce desiderata. Il file così scelto è mostrato in video inverso (su sfondo scuro).

Se invece intendete de-selezionare il file evidenziato in video inverso, utilizzate uno dei due seguenti metodi:

- Toccate un'area dell'elenco dei file non contenente alcuna voce (se disponibile).
- Premete l'icona del menu a scomparsa Device per riselectare il dispositivo di memorizzazione corrente.

Tipi di file

La tabella in basso indica tutti i tipi di file e cartelle gestibili (in lettura e/o scrittura) dal Pa1X.

Estensione	Tipo di file/cartella
SET	Tutti i dati User. (E' la cartella contenente tutte le altre cartelle).
BKP	Backup folder, created with the "Full Resource Backup" function of the Disk > Utility page. (This is a folder containing other folders).
GBL	Global, che include tutte le impostazioni globali dei diversi modi operativi; la cartella comprende anche i file relativi ai Preset del Voice Processor.
VOC	Preset del Voice Processor
PRF	Performance
PCG	Sound Utente (User Sound)
PCM	Campioni Utente (User Sample)
STY	Style Utente (User Style)
PAD	Pad
SBD	SongBook
JBX	Jukebox
MID	File MIDI (Standard MIDI File, abbrev. SMF)
MP3 ^(a)	File MP3

(a). La lettura dei file MP3 è possibile solo dopo aver installato la scheda opzionale EXBP-MP3.

Il Pa1X è inoltre in grado di leggere (ma non scrivere) i seguenti tipi di dati:

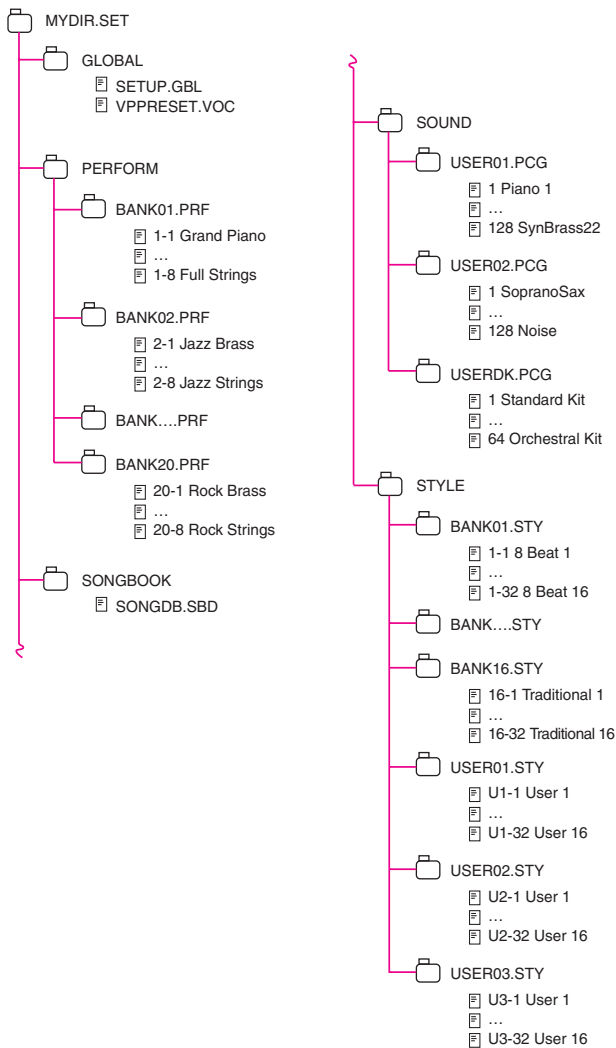
Estensione	Tipo di file
KAR	File Karaoke
CDA ^(a)	Traccia di un CD Audio
PCG	Programmi Korg Triton
KSF	Campioni Korg Trinity/Triton
KMP	Multisample Korg Trinity/Triton
S	Campioni Akai
P	Programmi Akai
AIF	File Audio AIFF
WAV	File Audio WAVE

(a). La lettura delle tracce CD Audio è possibile solo dopo aver installato il masterizzatore opzionale CDRW-1 CD.

Struttura del disco

Ciascun disco (e la memoria interna) contiene file e cartelle. I dati presenti all'interno del Pa1X sono organizzati in maniera leggermente più rigorosa rispetto alla struttura standard generalmente prevista per un computer, a causa della natura di alcuni tipi di file pre-configurati contenuti nella memoria dello strumento. Il diagramma che segue illustra la struttura gerarchica usata sui dischi del Pa1X.

Nota: I banchi degli Style 1 - 16 (Factory Style) possono essere visualizzati in ambiente Disk solo dopo aver impostato il parametro "Factory Style and Pad Protect" su Off (vedi pagina 290), e solo durante il caricamento/salvataggio di un singolo banco Style.

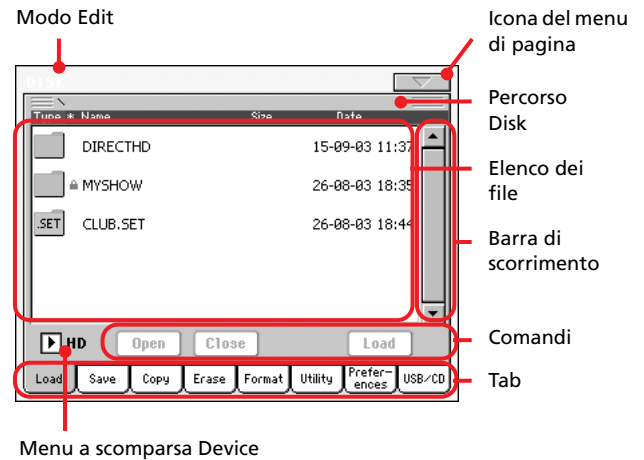


Pagina principale

L'ambiente di edit Disk non prevede l'uso di una pagina principale. Premendo cioè il tasto EXIT si torna direttamente al modo operativo selezionato prima dell'accesso all'ambiente Disk.

Struttura di una pagina

Tutte le pagine di edit condividono alcuni elementi comuni.



Modo Edit

Indica che lo strumento è in ambiente Disk.

Icona del menu di pagina

Icona la cui pressione permette l'accesso al corrispondente menu di pagina (vedi "Menu di pagina" a pagina 295).

Percorso Disk

Area del display che mostra l'intero percorso gerarchico della directory correntemente selezionata.

Elenco dei file

Ampia zona dello schermo che riporta tutti i file e le cartelle presenti all'interno del supporto di memorizzazione selezionato.

Barra di scorrimento

Barra utilizzabile per navigare tra le voci contenute all'interno dell'elenco. Toccando le frecce, l'elenco scorre (verso l'alto o il basso, in base alla freccia premuta) di una voce per volta. Toccando invece la barra è possibile scorrere una pagina per volta.

Tenendo premuto il tasto SHIFT e toccando una delle frecce, è possibile accedere direttamente alla sezione alfabetica precedente o successiva, oppure ad un tipo di voce diverso (file/cartella, questo in base all'ordine di visualizzazione corrente).

Menu a scomparsa Device

Menu utilizzabile per la selezione di uno dei supporti di memorizzazione disponibili.

Comandi

I pulsanti (comandi) visualizzabili sul display possono differire in base alla pagina selezionata. I comandi sono comunque tutti dettagliatamente descritti nelle corrispondenti sezioni di appartenenza.

Tab

Pagine utilizzabili per l'accesso alle diverse pagine di edit appartenenti alla sezione di edit correntemente selezionata.

Strumenti di navigazione

In ogni pagina Disk è possibile utilizzare i comandi in basso descritti per navigare tra i file e le cartelle presenti.

Barra di scorrimento

Vedi “Barra di scorrimento” appena descritta.

Controlli TEMPO/VALUE

Utilizzabili per scorrere verso l’alto o il basso l’elenco dei file sul display.


Menu a scomparsa Device

Vedi “Menu a scomparsa Device” appena descritto.

Pulsanti Load/Save/Copy/Erase

Pulsanti che eseguono le consuete operazioni di Caricamento/Salvataggio/Copia/Cancellazione (Load/Save/Copy/Erase).

Pulsante Open

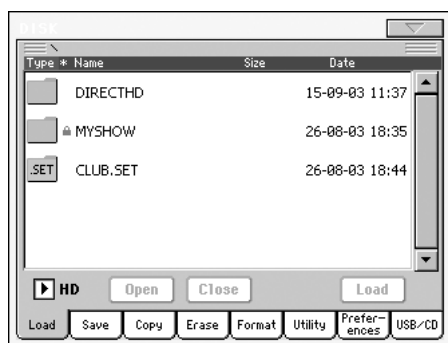
Permette l’apertura delle cartelle o delle directory (le voci cioè il cui nome inizia con l’icona “”).

Pulsante Close

Consente la chiusura della cartella o della directory corrente, e contemporaneamente il ritorno al livello immediatamente superiore.

Load

Pagina che permette il caricamento da disco dei file User (Performance, Sound, Style, SongBook, PCM Utente e Global) sulla memoria interna (SSD o RAM).



Nota: Nella presente pagina possono essere visualizzati solo i file che è consentito caricare. Tutti gli altri vengono automaticamente “nascosti” alla vista.

Attenzione: Quando si esegue il caricamento di una cartella “.SET” contenente Sound associati a dati PCM, tutti i dati PCM già presenti in memoria sono automaticamente cancellati. Se desiderate riutilizzare tali dati, effettuatene il salvataggio prima di caricare la cartella.

Caricare tutti i dati User

Tutti i dati User (cioè Utente) possono essere caricati eseguendo una singola operazione.

1. Se desiderate caricare i dati da un floppy disk, inserite il dischetto nel disk drive.
2. Selezionate il dispositivo sorgente utilizzando il menu a scomparsa Device. Una volta scelto il supporto, sul display appaiono i file e le cartelle contenute sul disco.
3. Se la cartella che intendete caricare si trova all’interno di un’altra cartella, selezionate questa per prima e premete il pulsante OK per accedere al suo interno. Premete eventualmente il pulsante Close per tornare al livello immediatamente superiore.
4. Selezionate la cartella “.SET” contenente i dati che desiderate caricare, e premete il pulsante Load per confermare la scelta.

Nota: I dati importati sostituiscono quelli presenti sulla corrispondente locazione di memoria interna dello strumento. Se per esempio sulla memoria dello strumento i tre banchi Style USER (USER01, USER02, USER03) contengono già dei dati, e si esegue il caricamento dal disco del solo banco Style USER01, il banco USER01 presente in memoria è automaticamente sovrascritto, mentre i banchi USER02 ed USER03 non vengono modificati.

L’operazione in questo caso determinerà la presenza in memoria di una cartella STYLE contenente il nuovo banco USER01 appena caricato ed i due banchi USER02 ed USER03 sui quali i dati sono rimasti invariati.

Attenzione: Quando si esegue il caricamento di una cartella “.SET” contenente Sound associati a dati PCM, tutti i dati PCM già presenti in memoria sono automaticamente cancellati. Se desiderate riutilizzare tali dati, effettuatene il salvataggio prima di caricare la cartella, selezionando l’opzione “PCM” durante l’operazione Save All (vedi “Salvare l’intero contenuto della memoria” a pagina 283).

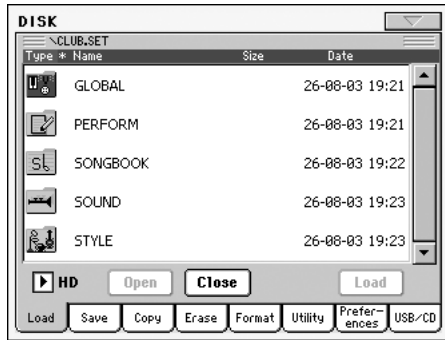
Per accertare la presenza o meno di dati PCM all’interno di una cartella “.SET”, aprite la cartella stessa e verificate che all’interno sia presente la cartella “PCM”.

Caricare tutti i dati di un determinato tipo

Tutti i dati User (cioè Utente) di un determinato tipo possono essere caricati con una singola operazione.

1. Se desiderate caricare i dati da un floppy disk, inserite lo stesso nel floppy drive.
2. Selezionate il dispositivo sorgente utilizzando il menu a scomparsa Device. Una volta scelto il supporto, sul display appaiono i file e le cartelle contenute sul disco.
3. Se la cartella che intendete caricare si trova all’interno di un’altra cartella, selezionate questa per prima e premete il pulsante OK per accedere al suo interno. Premete eventualmente il pulsante Close per tornare al livello immediatamente superiore.
4. Selezionate la cartella “.SET” contenente i dati che desiderate caricare, e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l’elenco delle voci User pre-

sentì all'interno della cartella (Global, Performance, SongBook, Sound, Style...).



5. Selezionate la cartella contenente il tipo di dati che intendete caricare, e premete il pulsante Load per confermare la scelta.

Note: I dati importati sostituiscono quelli presenti sulla corrispondente locazione di memoria interna dello strumento. Se per esempio sulla memoria dello strumento i tre banchi Style USER (USER01, USER02, USER03) contengono già dei dati, e si esegue il caricamento dal disco del solo banco Style USER01, il banco USER01 presente in memoria è automaticamente sovrascritto, mentre i banchi USER02 ed USER03 non vengono modificati.

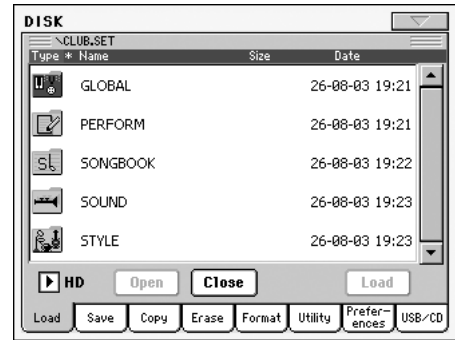
L'operazione in questo caso determinerà la presenza in memoria di una cartella STYLE contenente il nuovo banco USER01 appena caricato ed i due banchi USER02 ed USER03 sui quali i dati sono rimasti invariati.

Caricare un singolo banco

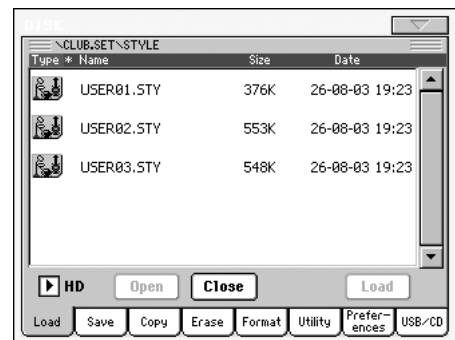
L'operazione di caricamento può essere effettuata anche per un singolo banco di dati User (User Sound, User Style, Performance). Ciascun banco corrisponde ad un tasto STYLE SELECT o PERFORMANCE/SOUND SELECT.

1. Se desiderate caricare i dati da un floppy disk, inserite lo stesso nel floppy drive.
2. Selezionate il dispositivo sorgente utilizzando il menu a scomparsa Device. Una volta scelto il supporto, sul display appaiono i file e le cartelle contenute sul disco.
3. Se la cartella che intendete caricare si trova all'interno di un'altra cartella, selezionate questa per prima e premete il pulsante OK per accedere al suo interno. Premete eventualmente il pulsante Close per tornare al livello immediatamente superiore.
4. Selezionate la cartella ".SET" contenente i dati che intendete caricare, e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco delle voci User pre-

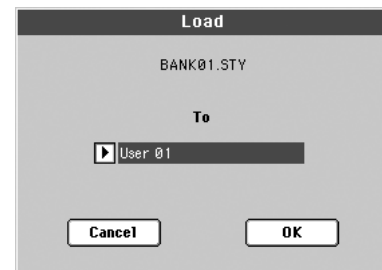
sentì all'interno della cartella (Global, Performance, SongBook, Sound, Style...).



5. Selezionate la cartella contenente i dati che desiderate caricare, e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco dei banchi User.



6. Selezionate il banco che intendete caricare, e premete il pulsante Load per confermare la scelta. Sul display apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà di scegliere uno dei banchi User in memoria sul quale importare i dati.



Nella pagina sopra illustrata, il banco Style precedentemente selezionato sarà caricato in memoria sul banco 1 (tasto USER1). Gli Style presenti sulla stessa locazione di memoria saranno automaticamente cancellati e sovrascritti.

7. Selezionate il banco di destinazione, e premete il pulsante OK per caricare il banco sorgente.

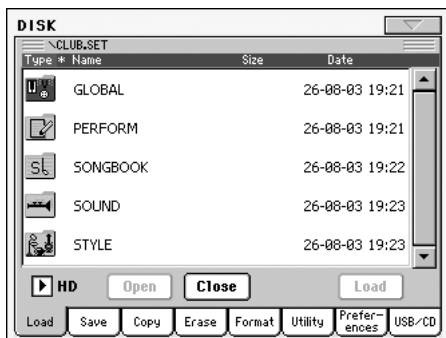
Attenzione: Dopo la conferma, tutti i dati User presenti sul banco in memoria oggetto d'importazione saranno automaticamente cancellati.

Caricare un singolo file

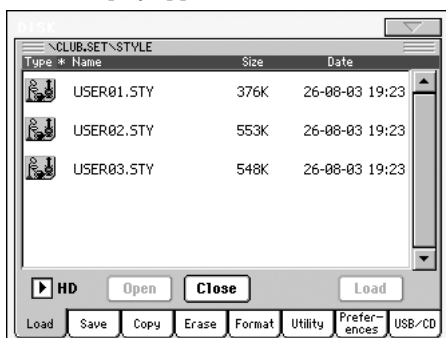
L'operazione di caricamento può essere effettuata anche per un singolo file User.

1. Se desiderate caricare i dati da un floppy disk, inserite lo stesso nel floppy drive.
2. Selezionate il dispositivo sorgente utilizzando il menu a scomparsa Device. Una volta scelto il supporto, sul display appaiono i file e le cartelle contenute sul disco.

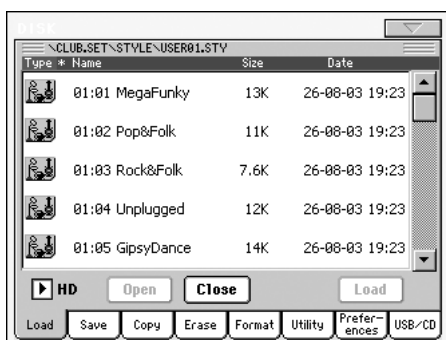
- Se la cartella che intendete caricare si trova all'interno di un'altra cartella, selezionate questa per prima e premete il pulsante OK per accedere al suo interno. Premete eventualmente il pulsante Close per tornare al livello immediatamente superiore.
- Selezionate la cartella ".SET" contenente i dati che intendete caricare, e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco delle voci User presenti all'interno della cartella (Global, Performance, SongBook, Sound, Style...).



- Selezionate la cartella contenente i dati che desiderate caricare, e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco dei banchi User.

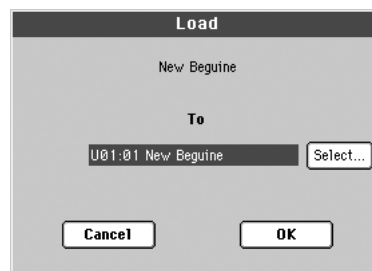


- Selezionate il banco desiderato, e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco dei file User contenuti nel banco.



- Selezionate il file che intendete caricare, e premete il pulsante Load per confermare l'operazione. Sul display appa-

rirà una finestra di dialogo che vi chiederà di scegliere una delle locazioni di memoria User disponibili.



Nella finestra di dialogo sopra illustrata, lo Style precedentemente selezionato sarà caricato in memoria sulla locazione 01 del banco U01 (tasto USER1). Lo Style presente sulla stessa locazione di memoria sarà automaticamente cancellato e sovrascritto.

Le locazioni di memoria non contenenti alcun dato sono segnalate dall'indicazione <empty>.

- Selezionate la locazione di destinazione in memoria, e premete il pulsante OK per effettuare il caricamento del file sorgente.

Attenzione: Dopo la conferma, tutti i dati User presenti sulla locazione in memoria oggetto d'importazione saranno automaticamente cancellati.

Caricare i dati della Serie "i" di Korg

Il Pa1X è compatibile con gli Style degli strumenti appartenenti alla vecchia Serie "i" di Korg. Il caricamento di tali dati può essere effettuato in maniera del tutto analoga a quanto già descritto per i dati ordinari del Pa1X.

- Inserite un floppy disk della Serie-i nel disk drive.
- Premete il tasto DISK per accedere al modo Disk. Se necessario, selezionate la pagina Load.
- Una volta giunti nella pagina Load, usate il menu a scomparsa Device per selezionare il floppy disk (FD).
- Se avete inserito un disco della serie i30, selezionate la cartella ".SET" e premete il pulsante Open sul display.
- Selezionate la cartella ".STY".
- A questo punto, potete scegliere se caricare l'intera cartella ".STY", oppure accedere al suo interno per selezionare e caricare il singolo Style.

• Per caricare l'intera cartella, premete il pulsante Load sul display. Nel caso in cui la cartella contenga più di 16 Style, questi saranno importati consecutivamente sui banchi User; in caso contrario, il display vi chiederà di selezionare uno dei tre banchi User in memoria. Una volta scelto il banco di destinazione, premete il pulsante Load per confermare il caricamento. Sul display apparirà il messaggio "Are you sure?". Premete il pulsante OK per confermare la scelta, oppure il pulsante Cancel per annullare l'intera operazione.

• Per caricare un singolo Style, premete il pulsante Open sul display per aprire la cartella ".STY". Poiché a questo punto ha inizio la conversione dei dati, attendete alcuni secondi per consentire il completamento dell'operazione.

Selezionate lo Style che intendete caricare, e quindi premete il pulsante Load. Sul display apparirà una finestra di dialogo che richiederà la selezione della locazione di memoria sulla quale eseguire l'importazione. Dopo aver

scelto lo Style di destinazione, premete il pulsante Load per confermare il caricamento. Sul display apparirà il messaggio "Are you sure?". Premete il pulsante OK per confermare la scelta, oppure il pulsante Cancel per annullare l'intera operazione.

Nota: Il caricamento dell'intera cartella ".SET" da un disco della Serie i30 potrebbe richiedere un tempo di esecuzione piuttosto lungo. Si suggerisce quindi di caricare un singolo banco o Style per volta.

7. Tornate al modo operativo Style Play, e selezionate uno degli Style appena caricati. Impostate il Tempo secondo necessità, quindi selezionate il comando "Write Current Style Performance" per salvare le modifiche apportate sulla Style Performance. Premete due volte il pulsante OK per confermare l'operazione.
8. Data la differenza tra i suoni, sarete costretti probabilmente ad apportare alcune modifiche agli Style della Serie-i caricati sul Pa1X (come per esempio cambiare il Sound, il Volume, il Pan, il Tempo, la Drum Mapping, la funzione Wrap Around...).
9. Per far sì che l'assegnazione dei Sound alle tracce Style corrisponda a quanto desiderato, accertatevi che il parametro "Original Style Sounds" non risulti spuntato (vedi pagina 89).
10. Salvate nuovamente la Style Performance. Selezionate il comando "Write Current Style Performance" per salvare le modifiche apportate sulla Style Performance, e premete il pulsante OK per confermare.

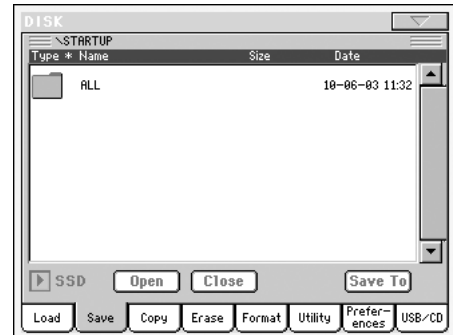
Caricare i dati di Pa80/60

I dati delle unità Pa80/60 possono essere caricati esattamente come quelli del Pa1X. L'unica differenza risale al fatto che, nelle unità PA80/60, la cartella che sul PA1X è denominata "SOUND" è invece chiamata "PROGRAM". Per tale motivo, prima di eseguire il caricamento dei Sound dalle unità Pa80/60, dovrete obbligatoriamente effettuare una delle due operazioni qui di seguito descritte:

- Rinominare la cartella "PROGRAM" in "SOUND" (utilizzando un personal computer) prima di caricare la cartella ".SET"; oppure
- Caricare prima la cartella ".SET", e successivamente i file ".PCG" dalla cartella "PROGRAM".

Save

Pagina che consente il salvataggio su disco dei dati User presenti sulla memoria interna dello strumento. L'operazione può essere effettuata per i singoli file o banchi, oppure per tutti i file User della memoria interna (quelli cioè contenuti sul supporto SSD).



Nota: Nella presente pagina possono essere visualizzati solo i file che è consentito salvare. Tutti gli altri vengono automaticamente "nascosti" alla vista.

La tabella in basso mostra tutti i tipi di file che è possibile trovare sulla memoria interna:

Tipo di file/ cartella...	...che contiene...	...e che sul disco crea...
All	Tutti i dati User in memoria	Una cartella .SET
Style	Gli Style USER 01-03	Una cartella STYLE all'interno della cartella .SET
Sound	I Sound USER ed i Drum Kit	Una cartella SOUNDS all'interno della cartella .SET
Perform (Performances)	Le Performance	Una cartella PERFORM all'interno della cartella .SET
SongBook	Il database del SongBook	Una cartella SONGBOOK all'interno della cartella .SET
PCM	Tutti i Multisample contenuti sulla SSD, ed i campioni presenti sulla RAM	Una cartella PCM all'interno della cartella .SET
Global	Il file Global. Tutti i parametri distinti dal simbolo >GBL e descritti nei vari capitoli sono salvati sul Global, insieme ai preset del Voice Processor.	Una cartella GLOBAL all'interno della cartella .SET. All'interno della cartella GLOBAL viene inoltre creato un file .VOC contenente i Preset del Voice Processor

Salvare l'intero contenuto della memoria

La procedura descritta in basso illustra come salvare l'intero contenuto della memoria interna su disco con una singola operazione.

1. Se desiderate effettuare il salvataggio su un floppy disk, inserite il dischetto nel disk drive.
2. L'intero contenuto ("All") della memoria interna è già mostrato sul display. Selezionate tale voce e premete il pulsante Save per confermare la scelta. Sul display appare l'elenco dei file presenti sul supporto di destinazione corrente.



3. Se necessario, selezionate un dispositivo di destinazione diverso da quello corrente utilizzando il menu a scomparsa Device. Una volta scelto il supporto di destinazione, sul display appaiono i file in esso contenuti.
4. A questo punto potete:
 - Premere il pulsante New SET per creare una nuova cartella ".SET" (vedi il paragrafo "Creare una nuova cartella ".SET"" a pagina 286), oppure
 - Selezionare una cartella ".SET" esistente.
5. Premete il pulsante Save per confermare. Sul display apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà di specificare il tipo di file da salvare:



Nella finestra di dialogo sopra illustrata, spuntate le caselle relative ai dati che intendete salvare su disco.

6. Premete il pulsante OK per confermare la scelta, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

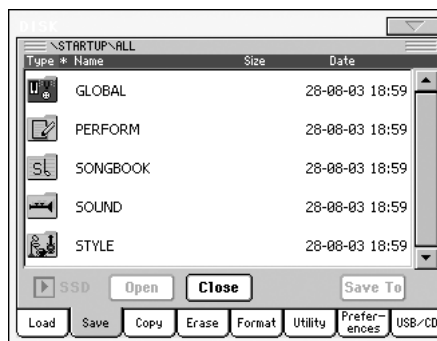
Attenzione: La conferma dell'operazione di salvataggio determinerà la cancellazione dei corrispondenti tipi di dati presenti nella cartella di destinazione.

Salvare tutti i dati di un determinato tipo

Oltre all'operazione appena descritta, è anche possibile salvare tutti i dati appartenenti ad una certa categoria selezionando la cartella corrispondente.

1. Se desiderate effettuare il salvataggio su un floppy disk, inserite il dischetto nel disk drive.
2. L'intero contenuto ("All") della memoria interna è già mostrato sul display. Selezionate la voce e premete il pulsante Open per accedere al livello inferiore. Sul display

appaiono i diversi tipi di file User (ogni tipo di file è contraddistinto da una cartella separata).



3. Selezionate la cartella contenente i dati che intendete salvare, e premete il pulsante Save per confermare la scelta. Sul display appare l'elenco dei file presenti sul supporto di destinazione corrente.



4. Se necessario, selezionate un dispositivo di destinazione diverso da quello corrente utilizzando il menu a scomparsa Device. Una volta scelto il supporto di destinazione, sul display appaiono i file in esso contenuti.
5. A questo punto potete:
 - Premere il pulsante New SET e creare una nuova cartella ".SET" (vedi il paragrafo "Creare una nuova cartella ".SET"" a pagina 286), oppure
 - Selezionare una cartella ".SET" esistente.
6. Premete il pulsante Save per confermare l'operazione.

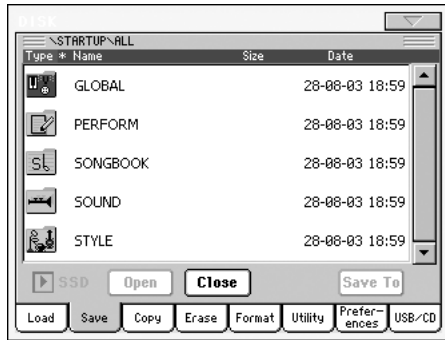
Attenzione: La conferma dell'operazione di salvataggio determinerà la cancellazione dei corrispondenti tipi di dati presenti nella cartella di destinazione.

Salvare un singolo banco

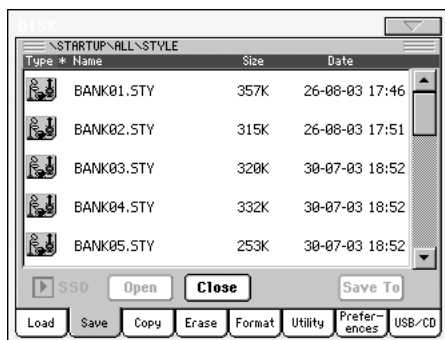
La procedura in basso descrive come salvare un solo banco User su disco con una singola operazione. Ciascun banco corrisponde ad uno dei tasti sul pannello frontale dello strumento (per es.: uno dei tasti della sezione STYLE).

1. Se desiderate effettuare il salvataggio su un floppy disk, inserite il dischetto nel disk drive.
2. L'intero contenuto ("All") della memoria interna è già mostrato sul display. Selezionate la voce e premete il pulsante Open per accedere al livello inferiore. Sul display

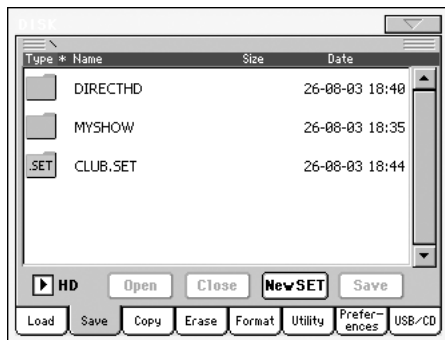
appaiono i diversi tipi di file User (ogni tipo di file è contraddistinto da una cartella separata).



3. Selezionate la cartella contenente il tipo di dati che intendete salvare, e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco dei banchi contenuti all'interno della cartella.

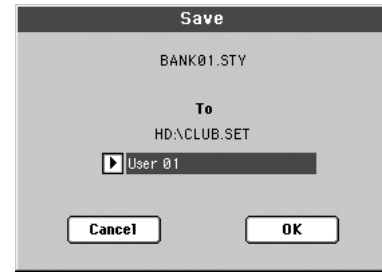


4. Selezionate il banco che desiderate salvare e premete il pulsante Save To per confermare la scelta. Sul display appaiono i file presenti sul supporto di destinazione corrente.



5. Se necessario, selezionate un dispositivo di destinazione diverso da quello corrente utilizzando il menu a scomparsa Device. Una volta scelto il supporto di destinazione, sul display appaiono i file in esso contenuti.
6. A questo punto potete:
 - Premere il pulsante New SET e creare una nuova cartella ".SET" (vedi il paragrafo "Creare una nuova cartella ".SET"" a pagina 286), oppure
 - Selezionare una cartella ".SET" esistente.
7. Premete il pulsante Save per confermare. Sul display apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà di selezionare

una delle locazioni di memoria User disponibili all'interno della cartella:



Nella finestra di dialogo sopra illustrata, il banco di Style precedentemente selezionato sarà salvato sul banco User 01 (corrispondente al tasto USER1) all'interno della cartella selezionata. Sono disponibili tre banchi User.

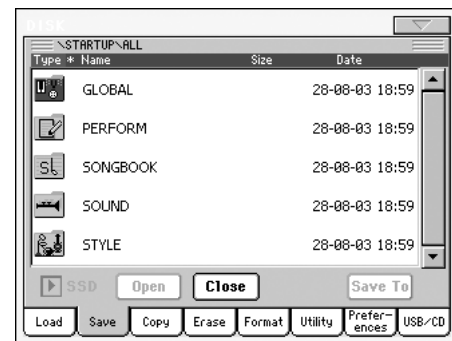
8. Premete il pulsante OK per confermare, oppure il pulsante Cancel per annullare l'intera operazione.

Attenzione: La conferma dell'operazione determinerà la cancellazione del corrispondente banco presente sulla cartella di destinazione.

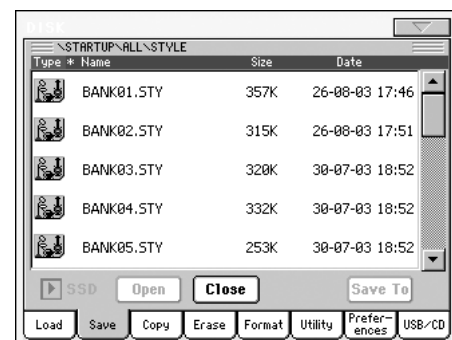
Salvare un singolo file

La procedura in basso descrive come salvare un solo file User su disco con un una singola operazione.

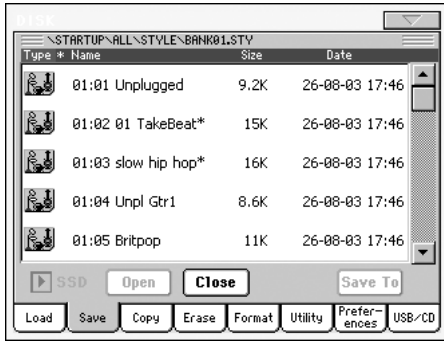
1. Se desiderate effettuare il salvataggio su un floppy disk, inserite il dischetto nel disk drive.
2. L'intero contenuto ("All") della memoria interna è già mostrato sul display. Selezionate la voce e premete il pulsante Open per accedere al livello inferiore. Sul display appaiono i diversi tipi di file User (ogni tipo di file è contraddistinto da una cartella separata).



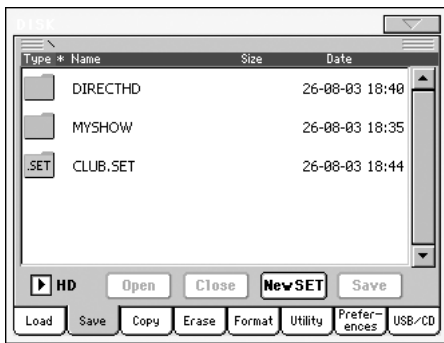
3. Selezionate la cartella contenente il tipo di dati che intendete salvare, e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appaiono i banchi contenuti nella cartella.



4. Selezionate il banco contenente il file che desiderate salvare, e premete il pulsante Open per visualizzare tutti i file in esso contenuti.



5. Dopo aver scelto il file da salvare, premete il pulsante Save To per confermare la scelta. Sul display appaiono i file presenti sul supporto di destinazione corrente.

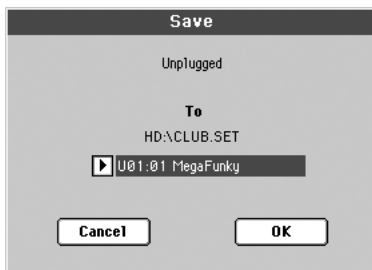


6. Se necessario, selezionate un dispositivo di destinazione diverso da quello corrente utilizzando il menu a scomparsa Device. Una volta scelto il supporto di destinazione, sul display appaiono i file in esso contenuti.

7. A questo punto potete:

- Premere il pulsante New SET per creare una nuova cartella ".SET" (vedi il paragrafo "Creare una nuova cartella ".SET"" a pagina 286), oppure
- Selezionare una cartella ".SET" esistente.

8. Premete il pulsante Save per confermare la scelta. Sul display apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà di specificare una delle locazioni di memoria User disponibili sulla cartella selezionata.



Nella finestra di dialogo sopra illustrata, lo Style precedentemente selezionato sarà salvato sulla locazione 01 all'interno del banco U01 (quest'ultimo corrispondente al tasto USER1) nella cartella selezionata.

9. Premete il pulsante OK per confermare, oppure il pulsante Cancel per annullare l'intera operazione.

Attenzione: La conferma dell'operazione determinerà la cancellazione del corrispondente file presente sulla cartella di destinazione.

Creare una nuova cartella ".SET"

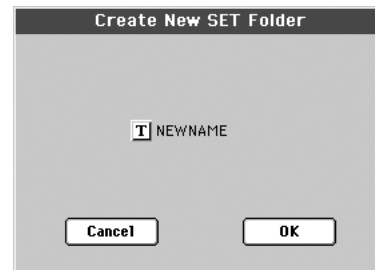
Alcuni dati particolari del Pa1X debbono essere salvati su una cartella speciale, la cui estensione è rappresentata dalla stringa ".SET". Queste cartelle speciali possono essere tuttavia salvate all'interno delle cartelle generiche.

L'operazione di salvataggio può essere effettuata su una cartella ".SET" già esistente, oppure si può decidere di creare una nuova cartella. In quest'ultimo caso, seguite la procedura in basso descritta.

1. Una volta visualizzata sul display la directory del supporto di destinazione, il pulsante "New SET" appare accanto agli altri comandi (al di sotto dell'elenco dei file).



2. Premete il pulsante New SET. Sul display apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà di specificare il nome della nuova cartella ".SET".

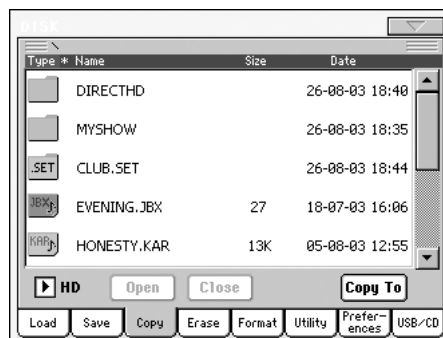


3. Premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit. Inserite il nome e quindi premete il pulsante OK per confermare la scelta e chiudere la finestra Text Edit.
4. Premete infine il pulsante OK per creare la nuova cartella ed uscire dalla finestra di dialogo.

Copy

Pagina che consente la copia di singoli file, di intere cartelle (generiche o quelle con estensione ".SET"), o del solo contenuto delle cartelle generiche. L'operazione di copia può essere effettuata all'interno dello stesso supporto di memorizzazione oppure tra due dispositivi differenti.

Per preservare l'integrità della struttura dei dati, durante l'operazione Copy non è consentito aprire le cartelle con estensione ".SET" per selezionare uno solo dei file in essa contenuti. E' cioè possibile aprire solo le cartelle generiche.



Copiare l'intera cartella o il suo contenuto

L'operazione di copia di una cartella (generica o con estensione ".SET") può essere effettuata su un disco o cartella diversi. Nel caso in cui non si selezionino alcun file dopo aver aperto una cartella, l'operazione di copia interesserà l'intero suo contenuto, senza tuttavia includere la cartella stessa. La copia dell'intera cartella determinerà invece la creazione di una cartella con lo stesso nome sulla locazione di destinazione.

Nota: Durante la procedura di copia è consentito aprire solo le cartelle generiche, e non quelle con estensione ".SET".

1. Se desiderate eseguire la copia da o su un floppy disk, inserite il dischetto nel disk drive.
2. Utilizzate il menu a scomparsa Device per selezionare il dispositivo sorgente.
3. Se la cartella che intendete copiare è all'interno di un'altra cartella, selezionate quest'ultima e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Premete, se necessario, il pulsante Cancel per tornare al livello di directory immediatamente superiore.
4. Selezionate i dati da copiare:
 - Per copiare una cartella, selezionate la cartella.
 - Per copiare il solo contenuto della cartella corrente, escludendo quindi la cartella stessa, non selezionate alcun file.
5. Premete il pulsante Copy To per confermare. Sul display appare il dispositivo di destinazione.

Nota: Qualora lo strumento non riesca ad individuare il supporto di memorizzazione selezionato, sul display apparirà il messaggio "Device not found, or unknown format". In questo caso, il Pa1X selezionerà automaticamente un altro dispositivo.

6. Se necessario, utilizzate il menu a scomparsa Device per selezionare il supporto di destinazione.
7. Se intendete selezionare una cartella diversa, utilizzate i pulsanti Open e Close per accedere ai diversi livelli della directory.
 - Per eseguire la copia su una cartella generica esistente (e quindi non con estensione ".SET"), selezionate la cartella stessa.
 - Per effettuare la copia sulla stessa cartella, non selezionate alcun file.
8. Dopo aver scelto la locazione di destinazione, premete il tasto Copy.

Sul display apparirà il messaggio "Overwrite existing files?". Premete il pulsante Yes per confermare la sovrascrittura del file, oppure il pulsante No per annullare l'operazione.

Quando si sceglie la **sovrascrittura**, i dati copiati andranno a sostituire quelli presenti sulla locazione di destinazione in memoria. Questo però solo nel caso in cui sul dispositivo di destinazione ci sia già un file o una cartella con lo stesso nome ed estensione di quelli copiati. Lo stesso dicasi per i banchi USER.

I dati inesistenti sulla cartella sorgente sono lasciati invariati. Se per esempio sulla cartella di destinazione (ma non su quella sorgente) è presente un certo midifile, tale file sarà lasciato intatto dopo la copia degli altri file.

Se si sceglie viceversa di **non eseguire la sovrascrittura**, i file con lo stesso nome ed estensione presenti sia sulla car-

tella sorgente che su quella di destinazione saranno esclusi dall'operazione di copia. Tutti gli altri file saranno invece regolarmente copiati.

Copiare un singolo file

E' anche possibile copiare un singolo file da una cartella generica su di un'altra. Il file oggetto di copia deve risiedere tuttavia sulla root directory (il primo livello nella gerarchia di un disco, cioè la cartella principale) oppure in una cartella generica. Non è possibile quindi selezionare un singolo file da una cartella con estensione ".SET".

1. Se desiderate eseguire la copia da o su un floppy disk, inserite il dischetto nel disk drive.
2. Utilizzate il menu a scomparsa Device per selezionare il dispositivo sorgente.
3. Selezionate la cartella contenente il file che intendete copiare. Se questo si trova all'interno di un'altra cartella, premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Premete, se necessario, il pulsante Close per tornare al livello di directory immediatamente superiore.
4. Premete il pulsante Open per aprire la cartella che contiene il file che desiderate copiare.
5. Selezionate il file da copiare, e premete il pulsante Copy To per confermare la scelta. Sul display appare il dispositivo di destinazione.

Nota: Qualora lo strumento non riesca ad individuare il supporto di memorizzazione selezionato, sul display apparirà il messaggio "Device not found, or unknown format". In questo caso, il Pa1X selezionerà automaticamente un altro dispositivo.

6. Se necessario, utilizzate il menu a scomparsa Device per selezionare il supporto di destinazione.
7. Una volta visualizzato sul display il contenuto del dispositivo di destinazione, selezionate la cartella sulla quale copiare il file scelto. Premete il pulsante Open per aprire la cartella, oppure il pulsante Close per chiuderla e tornare al livello superiore.
8. Dopo aver selezionato la locazione di destinazione, premete il pulsante Copy.

Sul display apparirà il messaggio "Overwrite existing files?". Premete il pulsante Yes per confermare la sovrascrittura del file, oppure il pulsante No per annullare l'operazione.

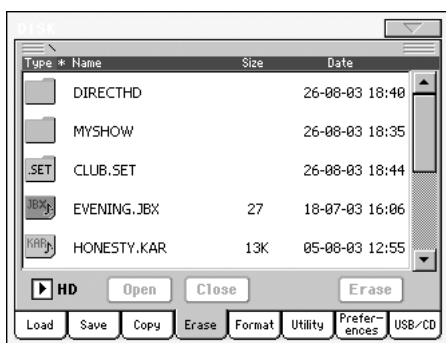
Quando si sceglie la **sovrascrittura**, i dati copiati andranno a sostituire quelli presenti sulla locazione di destinazione in memoria. Questo però solo nel caso in cui sul dispositivo di destinazione ci sia già un file con lo stesso nome ed estensione di quelli copiati.

I dati inesistenti sulla cartella sorgente sono lasciati invariati. Se per esempio sulla cartella di destinazione (ma non su quella sorgente) è presente il file MYSONG01.MID, tale file sarà lasciato intatto dopo la copia degli altri file.

Se si sceglie viceversa di **non eseguire la sovrascrittura**, i file con lo stesso nome ed estensione presenti sia sulla cartella sorgente che su quella di destinazione saranno esclusi dall'operazione di copia. Tutti gli altri file saranno invece regolarmente copiati.

Erase

La funzione Erase permette la cancellazione dei file e delle cartelle presenti sui dischi.



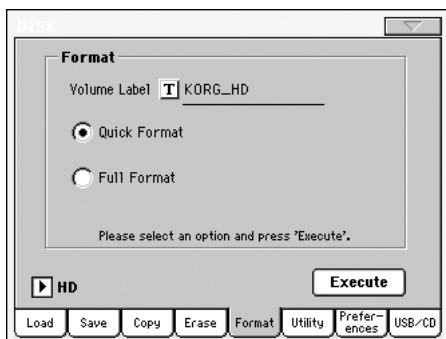
La funzione Erase può essere utilizzata anche per cancellare i file memorizzati sulla memoria interna (il supporto SSD), ma non le rispettive cartelle, dato che quest'ultime sono usate dal sistema operativo.

Procedura di cancellazione (Erase)

1. Se intendete cancellare file o cartelle salvati su un floppy disk, inserite il dischetto nel disk drive.
2. Se necessario, utilizzate il menu a scomparsa Device per selezionare un supporto di memorizzazione differente.
3. Se il file/cartella che intendete cancellare è all'interno di un'altra cartella, selezionate quest'ultima e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Premete, se necessario, il pulsante Cancel per tornare al livello di directory immediatamente superiore.
4. Selezionate il file o la cartella da cancellare.
5. Premete il pulsante Erase per cancellare la voce selezionata.

Format

La funzione Format consente l'inizializzazione del supporto di memorizzazione.



Attenzione: La formattazione di un supporto di memorizzazione determina la cancellazione totale dell'intero suo contenuto senza alcuna possibilità di recupero!

Volume Label

Parametro che consente di assegnare un'etichetta al supporto oggetto di formattazione.

Premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit. Inserite il nome desiderato, e quindi premete il pulsante OK per confermare la scelta e chiudere la finestra Text Edit.

Quick Format

Comando che permette di effettuare un tipo di formattazione rapida, utilizzabile principalmente sui dischi già fisicamente formattati. Il comando riscrive solamente la struttura FAT (File Allocation Table) del disco, senza in realtà reinizializzare tutti i settori.

Nel caso in cui non sia possibile eseguire questo tipo di formattazione, sul display apparirà il messaggio "Quick Format failed. Full Format?" (Quick format non riuscita. Eseguire la Full Format?). Premete il pulsante Yes per confermare la richiesta, oppure il pulsante No per annullare l'operazione.

1. Se intendete formattare un floppy disk, inserite un dischetto da 3.5" HD o DD/DS nel disk drive, e selezionate la funzione Format.
Se intendete formattare un CD-RW, inseritelo nel lettore CD.
2. Selezionate l'opzione Quick Format.
3. Premete il pulsante Execute sul display per confermare l'operazione di formattazione.
4. Sul display appare il messaggio "If you confirm, all data in the HD/FD will be lost. Are you sure?". Premete il pulsante Yes per confermare, oppure No per annullare.

Nota: Prima della formattazione dell'hard disk, sul display appare un secondo messaggio di avvertimento, per evitare cancellazioni accidentali dei dati su di esso contenuti.

Full Format

Tipo di formattazione completa, che include tutti i settori del disco. E' leggermente più lenta della Quick Format, ma può rivelarsi a volte indispensabile per garantire l'uso dei dischi senza incorrere in problemi di sorta.

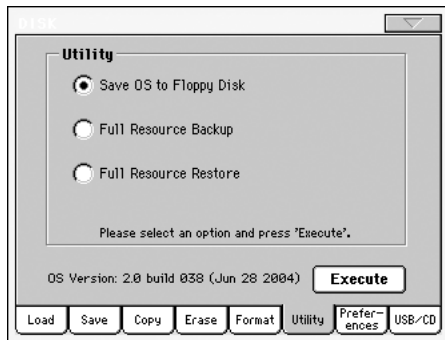
Per la procedura, consultate il paragrafo appena descritto.

Pulsante Execute

Pulsante che permette di avviare la procedura di formattazione scelta nella presente pagina.

Utility

Pagina che include diverse funzioni di utilità relative al back up (copie di sicurezza) dei dati.



Save OS to Floppy Disk

Comando che consente di effettuare un back up (copia di sicurezza) del Sistema Operativo (OS) dello strumento su tre floppy disk.

Nota: Nel caso in cui non abbiate effettuato un back up del sistema operativo e successivamente questo venga accidentalmente danneggiato, scaricate nuovamente i dati relativi dal sito internet www.korgpa.com, oppure contattate il distributore Korg locale.

1. Procuratevi tre floppy disk vuoti e già formattati (1.44MB, in formato MS-DOS). I dischi possono essere preparati sul PC o direttamente sul Pa1X (vedi "Format" a pagina 288). Affiggete le etichette adesive sui floppy disk e numerateli.

Nota: Non è possibile preparare i dischi per il back up del Sistema Operativo del Pa1X su un Macintosh, dato che quest'ultimo, dopo la formattazione, include alcuni file nascosti sulla root directory. Tali file potrebbero interferire con il caricamento dei dati da parte del Pa1X.

2. Selezionate il comando Save OS to Floppy Disk e premete il pulsante Execute sul display.
3. Alla richiesta dello strumento, inserite il primo floppy disk e premete il pulsante OK.

Se il disco inserito non è formattato o è vuoto, il Pa1X vi chiederà se intendete formattarlo. Premete il pulsante Yes per formattare il disco. Lo strumento proverà prima ad eseguire una formattazione Quick Format, salvo passare poi alla Full Format qualora non dovesse riuscire a portare a termine l'operazione con la prima opzione.

4. Al termine dell'operazione di back up, custodite i dischi in un luogo appropriato.

Backup Resources

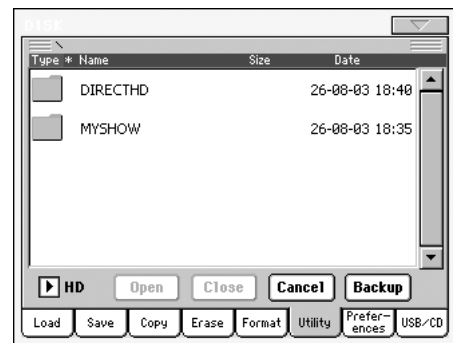
Comando che consente di effettuare un back up di tutti i dati interni Factory ed User (Style, Sound, Performance...) tranne quelli relativi al Sistema Operativo. Sui dischi viene automaticamente creato un file con estensione ".BKP".

Nota: Nel caso in cui non abbiate effettuato un back up dei dati interni e successivamente questi vengano accidentalmente danneggiati, scaricate nuovamente i dati dal sito internet www.korgpa.com. Sull'hard disk del Pa1X Pro è già stato incluso un file di back up, nominato "PA1X_100".

1. Se desiderate effettuare il back up su floppy disk, procuratevi almeno sei dischetti. I dischi non debbono necessaria-

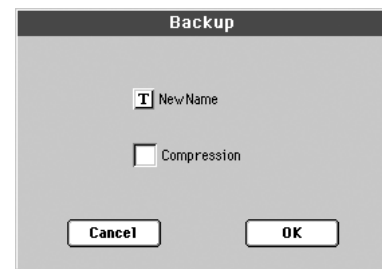
mente essere già formattati, dato che il Pa1X può formattarli durante la procedura di back up.

2. Selezionate il comando Backup Resources e premete il pulsante Execute. Sul display appare il dispositivo di destinazione.



3. Se intendete eseguire il back up su floppy disk, inserite il primo dischetto nel disk drive.
4. Se necessario, utilizzate il menu a scomparsa Device per selezionare un supporto di memorizzazione differente.
5. Qualora la cartella che intendete usare per il back up si trovi all'interno di un'altra cartella, selezionate quest'ultima e premete il pulsante Open per accedere al suo interno. Premete, se necessario, il pulsante Cancel per tornare al livello di directory immediatamente superiore.
6. Selezionate la cartella sulla quale salvare i dati, e premete quindi il pulsante Backup per iniziare la procedura di back up. Se desiderate salvare i dati sulla directory corrente, non selezionate alcuna cartella.

Dopo aver premuto il pulsante Backup, sul display apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà di scegliere un nome per il file di back up, e di specificare se applicare o meno la compressione ai dati oggetto di salvataggio.



Premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit. Inserite il nome del file e premete il pulsante OK per confermare la scelta.

Per limitare le dimensioni del file su disco, si suggerisce di attivare la compressione dei dati. Tuttavia, in questo caso l'operazione di back up impiegherà più tempo per essere portata a termine.

7. Premete il pulsante OK per avviare il backup.
8. Se state effettuando il back up su floppy disk, inserite i dischi (che avrete precedentemente numerato in ordine consecutivo) ad ogni richiesta da parte del Pa1X.

Se il disco inserito non è formattato o è vuoto, il Pa1X vi chiederà se intendete formattarlo. Premete il pulsante Yes per formattare il disco. Lo strumento proverà prima ad eseguire una formattazione Quick Format, salvo passare poi alla Full Format qualora non dovesse riuscire a portare a termine l'operazione con la prima opzione.

9. Al termine dell'operazione di back up, custodite i dischi in un luogo appropriato.

Restore Resources

Comando che permette il ripristino sullo strumento dei dati originali (Factory) ed User precedentemente salvati su disco con il comando "Backup Resources".

Nota: Nel caso in cui non abbiate effettuato un back up dei dati interni e successivamente questi vengano accidentalmente danneggiati, scaricate nuovamente i dati dal sito internet www.korgpa.com. Sull'hard disk del Pa1X Pro è già stato incluso un file di back up, nominato "PA1X_100".

Attenzione: Evitate di suonare la tastiera durante il ripristino dei dati, e rimanete in ambiente Disk. Attendete che il messaggio "Wait" scompaia sul display prima di eseguire qualsiasi operazione.

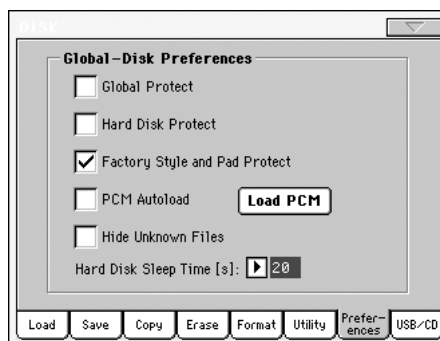
1. Se intendete ripristinare i dati da un set di floppy disk o da un CD, preparate i dischetti contenenti i file da reimportare sullo strumento.
2. Selezionate il comando Restore Resources, quindi premete il pulsante Execute. Sul display appare il dispositivo sorgente.
3. Nel caso stiate effettuando il ripristino da floppy disk, inserite il primo dischetto nel disk drive. Se il ripristino avviene da CD, inserite il CD nell'apposito lettore.
4. Se necessario, utilizzate il menu a scomparsa Device per selezionare un supporto di memorizzazione differente.
5. Navigate tra i file presenti sul dispositivo sorgente per individuare il file di back up.
6. Una volta visualizzato sul display il file di back up (quello con estensione ".BKP"), effettuatene la selezione ed infine premete il pulsante Restore.
7. Se state eseguendo il ripristino da floppy disk, attendete che tutti i dati del primo disco vengano caricati sullo strumento. Al termine del caricamento del primo disco, sul display apparirà un messaggio che vi chiederà di inserire il secondo disco. Inserite il secondo floppy disk e premete il pulsante OK.
8. Ripetete procedura del punto 7 per tutti i dischi successivi. L'operazione di ripristino dei dati sulla memoria interna è da considerarsi completata solo dopo aver caricato l'ultimo floppy disk.
9. Spegnete e riaccendete lo strumento per consentire al Sistema Operativo di riconoscere i dati appena importati.

OS Version Number

Area del display che mostra la versione del Sistema Operativo dello strumento. Visitate il sito internet www.korgpa.com, per scaricare eventuali aggiornamenti disponibili.

Preferences

Pagina che include diverse opzioni di protezione, più la funzione PCM Autoload e le impostazioni per il risparmio energetico dell'hard disk.



Global Protect

►GBLDisk

Parametro che impedisce, quando abilitato (On) e durante il caricamento di un file ".SET" (vedi "Caricare tutti i dati User" a pagina 280), la riprogrammazione dei parametri Global in seguito all'importazione di altri tipi di dati. Tutti i parametri Global cioè sono lasciati invariati.

L'impostazione del parametro è ignorata durante il caricamento del singolo file ".GLB". In questo caso, il file Global sarà sovrascritto.

Nota: Il presente parametro può essere salvato in memoria ma non su disco.

Hard Disk Protect

►GBLDisk

Parametro che consente, quando abilitato, di proteggere l'Hard Disk contro la scrittura.

Nota: Il presente parametro può essere salvato in memoria ma non su disco.

Factory Style and Pad Protect

Parametro che permette, quando abilitato, di proteggere gli Style originali (dal banco "8/16 BEAT 1" al "TRADITIONAL") e i Pad originali (chiamati "Hit" e "Sequence" nella finestra Pad Select) contro la scrittura in seguito al caricamento dei dati da disco. L'abilitazione del parametro non consente inoltre l'accesso ai suddetti banchi neanche durante il salvataggio dei dati.

Quando il parametro è disabilitato (Off), è possibile caricare o salvare gli Style o i Pad User anche sulle locazioni di memoria dedicate agli Style originali (o Factory, cioè quelli che vanno dal banco "8/16 BEAT 1" al "TRADITIONAL") o ai Pad originali (chiamati "Hit" e "Sequence" nella finestra Pad Select). Ciò consente di personalizzare secondo necessità l'organizzazione dei banchi Factory.

Da notare che, tuttavia, l'operazione Save All determina sempre e solo il salvataggio dei banchi degli Style USER.

Nota: Il presente parametro è automaticamente impostato su On ogni volta che si accende lo strumento.

Nota: Nel caso in cui abbiate cancellato alcuni dati Factory, ricaricate i dati di back up. In alternativa, contattate il distributore Korg locale (o il negozio dove avete acquistato lo strumento), oppure scaricate nuovamente i dati originali dal sito internet www.korgpa.com.

PCM Autoload

▶GBLDisk

Mentre la maggior parte dei Sound utilizzano campioni, o dati PCM, contenuti nella memoria ROM – rimanendo quindi sempre a disposizione dell'utente – altri possono far ricorso a campioni esterni caricabili temporaneamente sulla memoria RAM dello strumento. Questo tipo di Sound può essere stato importato da disco o creato nel modo Sampling.

Dato che l'importazione di tali campioni può richiedere tempo per essere portato a termine, è possibile decidere se il caricamento debba essere eseguito automaticamente all'accensione dello strumento.

Se non avete caricato i campioni all'accensione del Pa1X, potete comunque effettuare l'importazione premendo il pulsante Load PCM nella presente pagina.

Attenzione: Quando si esegue il caricamento di una cartella "SET" contenente Sound associati a dati PCM, tutti i dati PCM già presenti in memoria sono automaticamente cancellati. Se desiderate riutilizzare tali dati, effettuate il salvataggio prima di caricare la cartella, selezionando l'opzione "PCM" durante l'operazione Save All (vedi "Salvare l'intero contenuto della memoria" a pagina 283).

On Opzione che consente, all'accensione dello strumento, di caricare automaticamente i campioni (usati da alcuni Sound) sulla memoria RAM del Pa1X.

Off Impostazione che impedisce il caricamento automatico dei campioni (usati da alcuni Sound) sulla memoria RAM del Pa1X. Tali Sound perciò non potranno riprodurre alcun suono, se non dopo aver importato i campioni mediante l'uso del pulsante Load PCM.

Nota: La funzione di caricamento dei dati PCM non è disponibile quando non sono presenti Sound che sfruttano campioni PCM User.

Pulsante Load PCM

Consente il caricamento di tutti i campioni esterni (o dati PCM) sulla memoria RAM del Pa1X, per il successivo utilizzo da parte di alcuni dei Sound importati da disco o creati in modo Sampling.

Il pulsante non è selezionabile quando sul Pa1X non sono presenti Sound che sfruttano i campioni utente PCM.

Hide Unknown Files

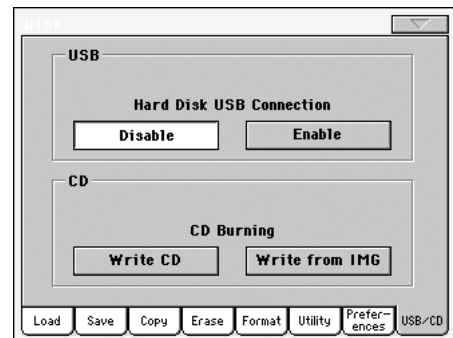
Casella di spunta che permette, quando abilitata, di nascondere alla vista i file sconosciuti durante le operazioni compiute in ambiente Disk. L'opzione consente di facilitare la navigazione tra le directory nelle quali sono presenti molti tipi di file.

HD Sleep Time

Parametro che permette di specificare il numero di secondi trascorsi i quali (se inattivo) l'hard disk si disattiva automaticamente. Quando il parametro è impostato su Off, l'hard disk rimane sempre attivo.

USB/CD

Questa pagina permette di attivare o disattivare la porta USB, e di creare un CD od un file immagine CD.



- Per informazioni su come usare la porta USB, vedi sotto "USB/CD: USB".
- Per informazioni sulla creazioni di un CD, vedi "USB/CD: CD" a pagina 292.

USB/CD: USB

Pagina utilizzabile per l'impostazione dello stato on/off dell'interfaccia USB. L'interfaccia USB consente, previo collegamento con apposito cavo, di accedere all'hard disk interno dello strumento da un computer esterno (PC con OS Windows o un Macintosh). Questo tipo di collegamento velocizza notevolmente le operazioni di backup dal Pa1X verso un PC esterno, o lo scambio di dati tra Pa1X e il PC.



Nota: I computer con sistema operativo Windows 2000 ed XP, così come i Mac OSX, possono essere collegati direttamente al Pa1X. Per connettere invece un computer con sistema operativo Windows 98, è necessario prima installare un driver dedicato, scaricabile dal sito internet www.korgpa.com.

Suggerimento: L'abilitazione della comunicazione USB non consente l'accesso alle altre funzioni del Pa1X. Si consiglia quindi di utilizzare la porta USB subito dopo aver acceso lo strumento, e di spegnere e riaccendere il PA1X dopo aver stabilito ed interrotto il collegamento, per impedire qualsiasi tipo di interferenza della porta USB con le normali operazioni da disco.

Collegamenti USB dell'Hard Disk

Generalmente, sul Pa1X l'interfaccia USB è sempre disabilitata. Premete il pulsante Enable per abilitare la porta USB, oppure il pulsante Disable (seguendo tutte le precauzioni) per disattivarla.

Enable Dopo aver collegato il Pa1X ad un personal computer mediante l'apposito cavo standard USB (il Pa1X agisce come dispositivo B – o slave – mentre il computer diviene l'unità A – o master), la pressione del presente pulsante abilita la comunicazione.

Dopo aver premuto il pulsante, il LED DISK inizia a lampeggiare, mentre il personal computer comincia a leggere l'hard disk interno del Pa1X. Al termine della lettura (che può richiedere alcuni minuti, in base alle dimensioni dell'hard disk), l'icona hard disk del Pa1X appare sul pannello di controllo del PC insieme alle altre unità (fisse o rimovibili) di memorizzazione:



Pa1X in Windows



Pa1X in Macintosh

Avvertenza: Evitate assolutamente di modificare la cartella “.SET” sul PC. In caso contrario, non sarete più in grado di utilizzarla sul Pa1X. Usate la connessione USB solo per il back up dei dati, oppure per modificare il contenuto delle cartelle generiche.

Nota: Dopo aver stabilito la connessione USB, l'accesso ai dati del PA1X tramite computer potrebbe richiedere un certo periodo di tempo per poter essere portato a termine. Ciò dipende in larga parte dalle dimensioni dell'hard disk e dai dati in esso contenuti.

Disable

Pulsante che permette di disabilitare la connessione USB. Prima di premere il pulsante, accertatevi che il trasferimento dei dati sia stato completato.

Nota: La connessione USB è automaticamente interrotta anche nel caso in cui si scolleghi il cavo USB dalla porta del computer.

Per disconnettere virtualmente la comunicazione USB sul PC (Windows), è di solito possibile utilizzare un comando dedicato cliccando con il pulsante destro del mouse sull'icona del dispositivo USB. Se siete in possesso di un Mac, trascinate l'icona USB sull'icona di espulsione nel Dock, oppure scegliete il comando “Espelli”, così come fareste con qualsiasi altro supporto di memorizzazione.

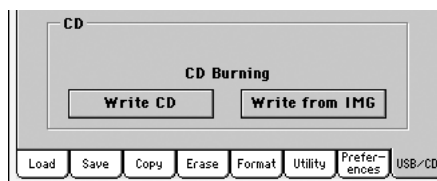
Suggerimento: E' preferibile disconnettere la comunicazione USB dal computer, piuttosto che utilizzare il pulsante Disable sul Pa1X.

Avvertenza: Evitate in ogni caso di interrompere la comunicazione USB prima di aver completato il trasferimento dei dati. Può a volte accadere che l'indicazione di completamento del trasferimento dei dati venga segnalato dal computer PRIMA che questo in realtà abbia avuto effettivamente termine.

La disconnessione della comunicazione USB (o lo scollegamento del cavo USB) eseguita prima del completamento del trasferimento dati può causare la perdita (totale o parziale) dei dati.

USB/CD: CD

Potete usare il drive (opzionale) Korg CDRW-1 per scrivere dati su dischi CD e CD-RW.



Nota: Per scrivere i CD è necessario che nel Pa1X sia installato anche un hard disk.

Nota: Non è possibile scrivere CD Audio con il Pa1X/Pa1X Pro.

Write CD

Premete questo pulsante per creare una lista di file da scrivere su CD o da salvare come file immagine. Quest'ultimo può in seguito essere letto con il comando “Write from IMG” del Pa1X, così come da programmi software di masterizzazione comunemente usati dai computer.

Alla pressione del pulsante, sul display appare la pagina “Select Files”. Vedi “Pagina Select Files” più avanti.

Write from IMG

La pressione di questo pulsante permette di scrivere un CD utilizzando i dati salvati nel file immagine ISO (.ISO), quest'ultimo generato grazie al comando “Write CD” del Pa1X, oppure da un programma di masterizzazione comunemente usato sui personal computer. Il Pa1X è compatibile con il formato ISO9660 Mode 1/2048 (noto anche come formato CDR0M), ma non con il Mode 2 (o formato CDR0M-XA).

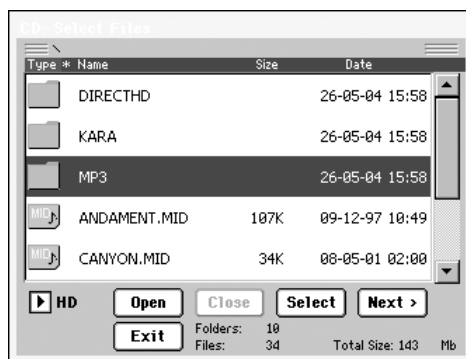
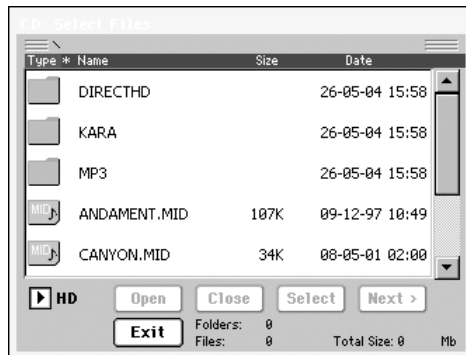
Nota: Korg non è in grado di garantire la piena compatibilità con i file immagine creati grazie a programmi come ad esempio Ahead Software™ Nero®, Roxio™ Easy CD Creator® o Roxio™ Toast®. Ciò a causa dell'elevata frequenza con la quale tali software vengono aggiornati/implementati con nuove funzionalità e caratteristiche tecniche.

Nel caso in cui abbiate creato il file immagine “.ISO” su un computer, dovrete a questo punto trasferirlo sull'hard disk interno del Pa1X attraverso una connessione USB prima di selezionare il presente comando. Questo perchè per compiere l'operazione di scrittura, tale tipo di file deve risiedere sull'hard disk interno dell'Arranger.

Dopo aver premuto il pulsante, sul display appare un File Selector standard, che vi permette di selezionare il file immagine desiderato. Una volta scelto il file ISO ed aver premuto il pulsante Select, sullo schermo appare la finestra di dialogo “Write CD” (vedi “Finestra di dialogo Write CD” più avanti).

Pagina Select Files

Questa pagina appare in seguito alla pressione del pulsante "Write CD" nella pagina USB/CD del modo Disk.



In questa pagina potete selezionare i file o le cartelle e, premendo il pulsante Select sul display, aggiungerli alla lista di voci da scrivere su CD.

Dopo aver completato la selezione di tutti i file e/o cartelle da includere nell'operazione di scrittura, premete il pulsante Next> per accedere alla pagina "Edit List". Una volta giunti alla pagina "Edit List", se necessario, potete anche decidere di tornare indietro per continuare ad aggiungere altri file/cartelle.

Menu a scomparsa Device

Usate questo menu per scegliere uno dei supporti di memorizzazione da utilizzare per la scrittura dei dati. Potete selezionare anche dispositivi con supporto rimovibile, come ad esempio floppy disk o CD, anche se non potrete rimuovere il media se non dopo aver completato la creazione del file immagine dal Pa1X (vedi "Save IMG" a seguire).

Pulsante Open

Pulsante che consente l'accesso all'interno della cartella selezionata (il cui nome inizia con l'icona "□").

Pulsante Close

Pulsante che permette di chiudere la cartella correntemente selezionata per tornare automaticamente al livello di directory immediatamente superiore ("upper").

Select

Pulsante che potete usare per aggiungere i file o le cartelle alla lista di voci da scrivere su CD. Il pulsante rimane in grigio fino all'avvenuta selezione di una voce.

Next>

Permette di accedere alla pagina "Edit List". Il pulsante rimane in grigio (e quindi inutilizzabile) qualora nella lista da masterizzare non sia presente alcun file/cartella.

Exit

Pulsante con il quale potete uscire dalla procedura CDWriting e tornare alla pagina "USB/CD". La lista di voci da masterizzare rimane comunque in memoria.

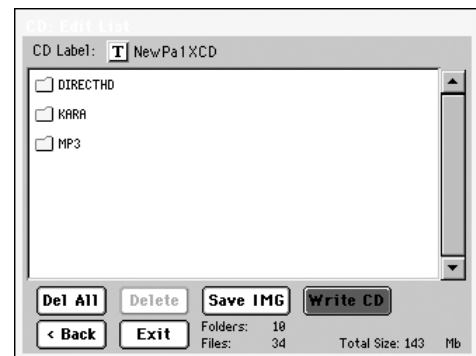
Folders, Files, Total Size

Parametri (non modificabili) che segnalano il numero totale di cartelle e file compresi nella lista, e le dimensioni totali di quest'ultima.

Quando la somma totale di tutti i file/cartelle compresi nella lista eccede i 650 MB, il parametro Total Size viene mostrato in rosso, ad indicare il fatto che non sarà possibile masterizzare l'elenco su un CD dalle capacità normali.

Pagina Edit List

In questa pagina potete verificare e modificare la lista di file e/o cartelle che vi state apprestando a scrivere su CD o a salvare come file immagine.



Premete (se necessario) il pulsante Delete o Del All per cancellare i file desiderati o tutti i file e cartelle presenti nella lista, oppure il pulsante <Back per tornare alla pagina "Select Files" ed aggiungere altre voci.

Una volta completata la lista, potete decidere di salvarla su disco come file immagine (premendo il pulsante Save IMG), oppure masterizzarla su CD (premendo il pulsante Write CD).

CD Label

Premete il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra Text Edit ed assegnare un nome al CD. Digitate la stringa di testo, e quindi premete il pulsante OK per confermare e chiudere la finestra Text Edit.

Del All

Pulsante la cui pressione permette la cancellazione di tutti i file e/o cartelle presenti nella lista.

Delete

Utilizzate questo pulsante per cancellare solo la voce selezionata dalla lista.

Save IMG

Premendo questo pulsante potete salvare su disco la lista, sotto forma di un file immagine ISO. L'immagine generata è compatibile con il formato ISO9660 Mode 1/2048 (comunemente adottato dalla maggior parte dei software di masterizzazione dei CD, come ad esempio Ahead Software™ Nero®, Roxio™ Easy CD Creator® o Roxio™ Toast®).

Dopo aver premuto questo pulsante, il Pa1X raccoglie tutte le informazioni relative alla lista, e sul display appare il messaggio "Writing ISO image file".



Nota: Evitate di rimuovere il supporto di memorizzazione (per es.: floppy disk) dal drive durante questa fase della procedura.

L'operazione potrebbe durare alcuni minuti, e questo in base alla quantità di dati oggetto di scrittura. La procedura è composta da tre diverse fasi:

- 1) Scan (rilevamento) di file/cartelle sul dispositivo sorgente.
- 2) Preparazione del file immagine ISO.
- 3) Scrittura del file immagine ISO sull'hard disk.

Durante la procedura, sul display appare una barra che segnala il progresso dell'operazione.

Write CD

Premete questo pulsante per aprire la finestra di dialogo "Write CD", con la quale potete dare inizio al processo di scrittura del CD. Vedi anche "Finestra di dialogo Write CD" a seguire.

<Back

Pulsante utilizzabile per tornare alla pagina "Select Files", nella quale potete aggiungere altri file alla lista.

Exit

Pulsante che consente di uscire dalla procedura di scrittura del CD, e di tornare alla pagina "USB/CD". Da notare che, tuttavia, la lista creata rimarrà in memoria.

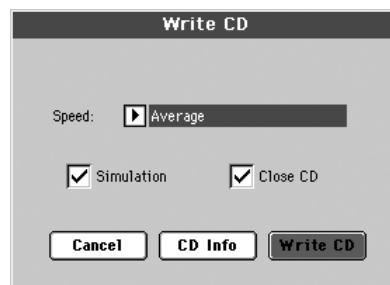
Folders, Files, Total Size

Parametri (non modificabili) che segnalano il numero totale di cartelle e file compresi nella lista, e le dimensioni totali di quest'ultima.

Quando la somma totale di tutti i file/cartelle compresi nella lista eccede i 650 MB, il parametro Total Size viene mostrato in rosso, ad indicare il fatto che non sarà possibile masterizzare l'elenco su un CD dalle capacità normali.

Finestra di dialogo Write CD

In questa finestra di dialogo potete impostare i parametri relativi alla scrittura del CD.



Speed

Pulsante la cui pressione determina l'apertura di un menu a scomparsa, con il quale potete scegliere la velocità di scrittura del CD. In base anche al tipo di media utilizzato, una velocità di scrittura elevata potrebbe comportare una minore affidabilità dei dati scritti (e quindi problemi di lettura).

Simulation

Spuntando questa casella, potete avviare una simulazione di scrittura del CD, con la quale verificare se la velocità di masterizzazione selezionata risulti adeguata al media inserito nel drive. La scrittura vera e propria cioè non avrà fisicamente luogo, proprio per accertare che le impostazioni adottate possano garantire il buon esito dell'operazione richiesta.

Durante la simulazione, il nome della finestra di dialogo Write CD cambia in "Write CD - Simulation Mode".

Al termine dell'operazione di simulazione, il CD viene automaticamente espulso dal drive.

Close CD

Con il Sistema Operativo Versione 2.0, il Pa1X è in grado di scrivere una sola sessione. Il CD comunque può essere lasciato 'aperto', in maniera da poter in seguito continuare ad aggiungere file successivamente da un PC o un Mac sullo stesso media.

- Se desiderate finalizzare ('chiudere') il CD, spuntate la casella "Close CD". Da notare che la chiusura del disco ne impedirà l'aggiornamento con altri file, per cui è consigliabile utilizzare quest'opzione solo quando si è certi di voler archiviare il CD od ottenere un prodotto finale.
- Lasciate la casella in bianco qualora desideriate aggiungere in seguito altri file.

Nota: Quando la casella NON è spuntata, il Pa1X necessita di altri 13MB (circa) di spazio libero sul CD per ogni singola sessione. In mancanza di questi (quando per esempio la capacità del media è al limite), il disco viene automaticamente 'chiuso', e la presente casella viene di conseguenza spuntata automaticamente.

Cancel

Premete questo pulsante per uscire dalla finestra di dialogo e tornare alla pagina precedente.

CD Info

Pulsante che consente di visualizzare le informazioni relative al CD selezionato.

Write CD

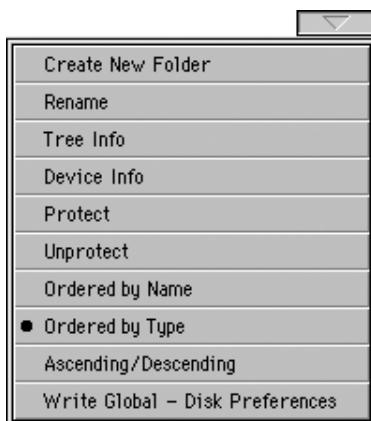
Premete questo pulsante per avviare la scrittura del CD o l'operazione di simulazione. Sul display apparirà un messaggio con la richiesta di inserire un CD vergine nel masterizzatore.

Inserendo un media riscrivibile (CD-RW) sul quale sono già presenti dei dati, sul display apparirà un messaggio che vi chiederà se desiderate cancellarne il contenuto. **Attenzione:** Nel caso di una risposta affermativa, l'operazione di scrittura cancellerà tutti i dati contenuti sul CD-RW!

Nota: Il CD riscrivibile (CD-RW) viene automaticamente cancellato qualora la procedura di scrittura non dovesse per qualsiasi motivo andare a buon fine. In tale eventualità, provate a decrementare la velocità di scrittura e ripetete l'operazione. Se neanche questo dovesse funzionare, andate al modo Disk > pagina Format, e formattate il media con il metodo Full Format.

Menu di pagina

Menu cui è possibile accedere premendo la corrispondente icona sul display. Premete quindi il comando desiderato per effettuarne la selezione. Per uscire dal menu senza effettuare alcuna scelta, premete un punto qualsiasi sul display all'esterno del menu stesso.



Create New Folder

Comando che consente la creazione di una nuova cartella sulla root directory (il primo livello cioè in ordine gerarchico) di un qualsiasi disco, oppure all'interno di una cartella generica. Il presente comando non permette la creazione o l'apertura di una cartella ".SET", poiché quest'ultima rappresenta una cartella riservata che viene generata durante le operazioni di salvataggio (Save) mediante l'uso del pulsante New SET.

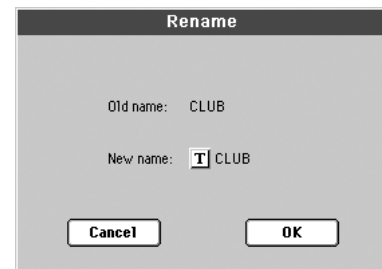


Premendo il pulsante **T** (Text Edit) è possibile accedere alla finestra Text Edit. Usate la finestra per inserire il nome desiderato, quindi premete il pulsante OK per confermare l'operazione di nomina e chiudere la finestra Text Edit.

Rename

Disponibile solo dopo aver selezionato una voce dall'elenco dei file.

Funzione che consente di rinominare un file o una cartella. Da notare che, per preservare una certa consistenza della struttura dei dati, non è permesso rinominare un singolo file presente all'interno della cartella ".SET". Non è altresì possibile modificare i tre caratteri che determinano l'estensione dei file o delle cartelle (compresa la ".SET"), dato che tale stringa identifica la natura dei file o delle cartelle.



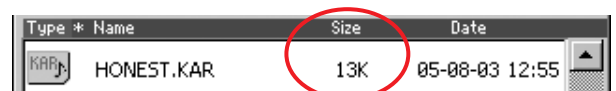
Premete il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit. Inserite il nuovo nome e quindi premete il pulsante OK per confermare la scelta e chiudere la finestra Text Edit.

Object info

Comando che permette di visualizzare la dimensione di un qualsiasi file o cartella presente sul disco. Il display mostra inoltre il numero di file e le directory contenute nel file selezionato.



*Nota: La dimensione del **singolo file** è sempre indicata sulla destra del nome del file stesso, a prescindere dal tipo di elenco selezionato:*



Device Info

Comando che permette di visualizzare le diverse informazioni relative al dispositivo di memorizzazione selezionato. Per scegliere un supporto di memorizzazione diverso, utilizzate il menu a scomparsa Device presente nell'angolo inferiore sinistro nella maggior parte delle pagine Disk.



Protect

Comando che consente di proteggere il file/cartella selezionato contro la scrittura/cancellazione accidentale. Le voci protette sono contraddistinte dall'icona "lock" (un lucchetto) presente accanto al nome del file o della cartella.

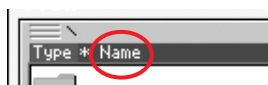


Unprotect

Comando che permette di disabilitare la protezione dei file o delle cartelle - sempre se protetti.

Ordered by Name

Opzione che consente di visualizzare in ordine alfabetico le voci (file e cartelle) contenute in un determinato elenco, a prescindere dal tipo o estensione. L'etichetta File, al di sopra dell'elenco dei file, è indicata in rosso.



Ordered by Type

Opzione che consente di visualizzare le voci (file e cartelle) contenute all'interno di un elenco in base alla loro natura (o tipo). I file raggruppati per tipo sono a loro volta visualizzati in ordine alfabetico. L'etichetta Type, al di sopra dell'elenco dei file, è indicata in rosso.

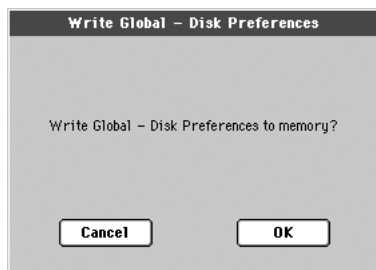


Ascending/Descending

Comando utilizzabile per alternare l'ordine di visualizzazione crescente (Numeri, A...Z) a quello decrescente (Z...A, Numeri).

Write Global-Disk Preference

Comando la cui selezione determina l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Disk Preferences, utilizzabile per il salvataggio delle impostazioni effettuate nella pagina Preferences (vedi il paragrafo "Preferences" a pagina 290).



I parametri salvabili nell'area Disk Preferences del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo **GBL^{Dsk}**.

Gestione dei dischi

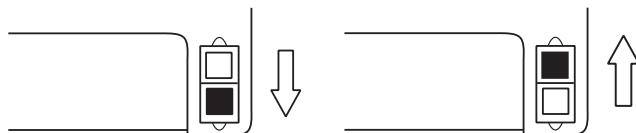
Il Pa1X è in grado di salvare la maggior parte dei suoi dati contenuti in memoria sull'hard disk (se presente), o su floppy disk da 3,5" DS-DD (capacità 720KB) o HD (capacità 1,44MB), entrambi in formato MS-DOS®. Qui di seguito elenchiamo alcune delle precauzioni da osservare per la corretta gestione dei dischi.

Protezione dei floppy disk contro la scrittura

Per impedire la scrittura (cancellazione) accidentale dei dati contenuti sui floppy disk, spostate la linguetta di protezione in modo da lasciare aperto il foro.

Per proteggere il disco contro la scrittura: spostate la linguetta in modo da aprire il foro

Per consentire la scrittura del disco: spostate la linguetta in modo da chiudere il foro



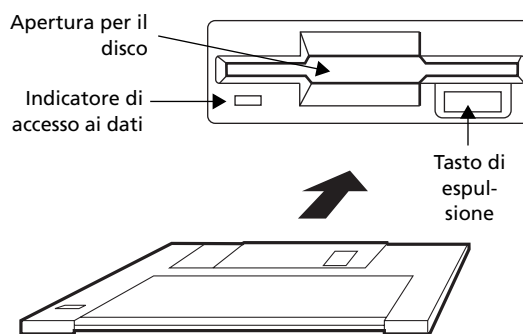
Protezione dell'Hard disk

La protezione dell'hard disk contro la scrittura può essere abilitata utilizzando l'apposito parametro del modo Disk (vedi il paragrafo "Hard Disk Protect" a pagina 290).

Inserire il floppy disk

Inserite delicatamente il floppy disk nel disk drive, prestando attenzione a rivolgere il lato con l'etichetta verso l'alto ed orientando la parte metallica in avanti. Spingete il disco fino al suo completo inserimento.

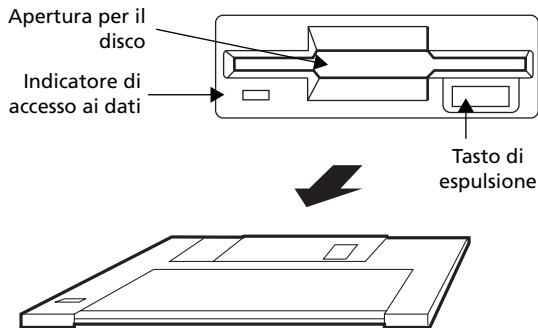
Nota: Il Pa1X è provvisto di un nuovo tipo di disk drive che non produce il classico "click" generalmente udibile sulla maggior parte dei drive installati sui PC.



Rimuovere il floppy disk

Prima di rimuovere un floppy disk dal drive, accertatevi innanzitutto che l'indicatore di accesso ai dati sia spento. Dopodiché, premete il tasto di espulsione per rimuovere il disco dalla sede.

Attenzione: Non rimuovete il disco dal drive se l'indicatore di accesso ai dati è ancora acceso.



Pulizia delle testine del floppy drive

Le testine di lettura/scrittura del floppy drive possono sporcarsi col tempo, e divenire così meno precise. A tal proposito è consigliabile utilizzare uno speciale floppy disk pulente acquistabile presso un qualsiasi negozio di computer o di strumenti musicali. Utilizzate un disco da 3.5" DS del tipo umido (wet); seguite scrupolosamente tutte le avvertenze fornite con il prodotto.

Precauzioni

- Evitate di rimuovere il floppy disk o spostare lo strumento mentre è in corso l'accesso ai dati contenuti sul disk drive o sull'hard disk.
- Effettuate spesso copie di back up (di sicurezza) dei dischi, in maniera da consentire il ripristino dei dati qualora questi vengano danneggiati irreparabilmente. Il back up dei floppy può essere effettuato sull'hard disk interno o su un computer esterno. L'intero contenuto dell'hard disk può, a sua volta, essere trasferito su un personal computer utilizzando la connessione USB.
- Non aprite la chiusura metallica scorrevole dei floppy disk, ed evitate comunque di toccare la superficie magnetica del disco. In caso contrario potreste graffiare o sporcare la pellicola sulla quale risiedono i dati, e rendere quest'ultimi di fatto inutilizzabili.
- Non lasciate il floppy disk all'interno del drive durante lo spostamento dello strumento: le testine di lettura/scrittura, a contatto con la pellicola, potrebbero graffiare e danneggiare la superficie magnetica.
- Conservate i floppy disk o lo strumento lontano da sorgenti di campi magnetici, come per esempio televisori, frigoriferi, computer, monitor, altoparlanti e trasformatori. I campi magnetici possono alterare in maniera irreparabile il contenuto dei dischi.
- Evitate di conservare i floppy disk in ambienti molto caldi o eccessivamente umidi; non esponeteli alla luce solare diretta e non collocateli/usateli in luoghi troppo sporchi o polverosi.
- Non collocate oggetti pesanti sopra i dischi.
- Dopo l'uso, riponete i dischi in una custodia.

Possibili problemi

- In casi eccezionali, il floppy disk può rimanere bloccato all'interno del disk drive. Questo è ancora meno probabile tuttavia con dischetti di alta qualità. Nel caso in cui ciò dovesse verificarsi, evitate di rimuoverlo cercando di forzare l'uscita, o con l'ausilio di oggetti appuntiti. Contattate il negozio dove avete acquistato lo strumento o il più vicino centro di assistenza Korg.
- Campi magnetici, sporcizia, umidità ed usura possono danneggiare i dati contenuti sul disco. In alcuni casi è possibile tentare di recuperare il contenuto affidandosi a delle utility specificatamente studiate per i personal computer. Il miglior modo di evitare la perdita irreparabile dei dati rimane comunque quello di effettuare regolari back up.

Software supplementare

Il Pa1X Pro è fornito di tre cartelle supplementari ".SET" residenti sull'hard disk interno, contenenti i dati relativi alle librerie Korg "Real Drums" e "Turkish/Arabic World", originariamente acquistabili come opzione per le unità Pa80/Pa60.

Tali set di Sound, dall'elevata qualità sonora, sono basati su campioni PCM RAM. Visitate il sito internet www.korgpa.com per ulteriori informazioni al riguardo.

Per caricare questi Sound, selezionate la cartella REAL-DRUM.SET oppure TA_WORLD.SET dall'hard disk. Se intendete importare simultaneamente entrambe le cartelle, caricate la cartella BONUS_SW.SET.

Attenzione: Il caricamento delle suddette cartelle determina la cancellazione immediata di tutti i dati utente (User) presenti nella memoria del PA1X. Eseguite quindi il salvataggio di tutti i dati che intendete riutilizzare in seguito prima di effettuare l'importazione del Software supplementare.

Nota: Lo spegnimento dello strumento determina la cancellazione di tutti i campioni presenti sulla memoria RAM del PA1X. Per il successivo caricamento è possibile scegliere tra quello automatico effettuato direttamente dallo strumento all'accensione (vedi "PCM Autoload" a pagina 291), o il metodo manuale (vedi "Pulsante Load PCM" a pagina 291).

MIDI

Cos'è il MIDI?

I paragrafi che seguono descrivono brevemente di come il MIDI sia stato impiegato sul Pa1X. Se desiderate approfondire la conoscenza dello standard MIDI, fate riferimento ai numerosi libri o riviste specializzate che trattano esaurientemente tale argomento.

In generale

MIDI è l'acronimo di Musical Instruments Digital Interface, un tipo di interfaccia che permette il collegamento di strumenti prodotti da aziende differenti, oppure di un computer con più moduli MIDI.

Fisicamente, la sezione MIDI è composta da tre porte. La porta MIDI IN permette la ricezione dei messaggi trasmessi da un modulo/strumento esterno; quella MIDI OUT trasmette i messaggi ad un modulo esterno; quella MIDI THRU reinvia all'esterno (invariati) i dati ricevuti dalla porta MIDI IN. Quest'ultima opzione può essere usata per collegare in serie più strumenti.

Il Pa1X è provvisto di due set di porte MIDI, denominate IN A, OUT A, IN B, OUT B. Le due porte OUT possono agire anche porte THRU, in base allo stato dei parametri "MIDI A Out/Thru Mode" e "MIDI B Out/Thru Mode" del modo Global (vedi pagina 255).

Canali e messaggi

Fondamentalmente, ogni cavo MIDI utilizza fino a 16 canali per la trasmissione dei dati. Provate a pensare a ciascun canale MIDI come ad un canale televisivo: per poter ricevere i dati trasmessi su un canale, è necessario impostare lo strumento ricevente sullo stesso canale di quello di trasmissione. Lo stesso dicasi per i messaggi MIDI: la trasmissione cioè di un messaggio di Note On sul canale 1 potrà essere ricevuto solo sul canale 1. Questo determina in pratica la multitimbricità dello strumento, in quanto permette la riproduzione simultanea di più sonorità sullo stesso strumento MIDI.

I messaggi MIDI utilizzati sono molti, ma i più comunemente usati sono:

Note On – Messaggio che indica ad uno strumento quale nota di uno specifico canale riprodurre. Le note sono contraddistinte sia dal rispettivo nome (per es.: C4 rappresenta il Do centrale della tastiera) sia da un numero (60 per il soprmenzionato C4). Il rilascio della nota premuta è spesso trasmesso come messaggio di Note Off, ma alcune volte è anche possibile che lo strumento trasmetta al suo posto un messaggio di Note On con un valore pari a "0" (zero).

Il messaggio di Note On è sempre accompagnato da quello di Velocity, che segnala la forza con la quale la nota è stata fisicamente premuta sulla tastiera, e che determina quindi il corrispondente volume.

After Touch – Messaggio generato premendo ulteriormente i tasti già giunti a fine corsa. E' generalmente usato per riprodurre il vibrato o generare altri tipi di effetto.

Pitch Bend (PB) – Messaggio producibile mediante l'uso del joystick (asse X), e che consente di alterare l'intonazione della nota suonata.

Program Change (PC) – Messaggio di canale generato in seguito alla selezione di un Sound o un Program. Usato insieme ai messaggi Control Change 00 e 32, permette la selezione dei dati interni del Pa1X da un sequencer o master keyboard esterni.

Control Change (CC) – Tipo di messaggio che permette, nelle diverse forme disponibili, di effettuare molteplici funzioni, tra le quali:

- CC00, o Bank Select MSB, e CC32, o Bank Select LSB. Coppia di messaggi che consentono la selezione del banco di appartenenza del Sound. Trasmessi insieme al messaggio di Program Change determinano la selezione del Sound corrispondente.
- CC01, o Modulation. Equivalente al movimento del joystick in avanti. Generalmente usato per produrre effetti di vibrato.
- CC07, o Master Volume. Messaggio usato ai fini del controllo del volume del canale MIDI.
- CC10, o Pan. Tipo di messaggio che determina la posizione del suono (canale) nel panorama stereo.
- CC11, o Expression. Messaggio utilizzabile per il controllo del volume relativo di una traccia. Il valore di volume massimo trasmettibile corrisponde a quello corrente stabilito dal controllo CC07.
- CC64, o Damper Pedal. Messaggio che permette di simulare l'uso del pedale Damper (o pedale di sustain).

Tempo

Il messaggio di Tempo è del tipo global MIDI, perciò non associato ad un particolare canale. Ogni Song include sempre messaggi ed eventi di Tempo.

Lyrics

I messaggi Lyrics (testi dei brani musicali) non fanno parte del protocollo MIDI standard. Essi permettono di visualizzare sul display i testi associati ai brani musicali. Il Pa1X è in grado di leggere molti dei formati Lyrics presenti sul mercato.

Standard MIDI File

I Midifiles, conosciuti anche come Standard MIDI File (abbrev. SMF), costituiscono un modo pratico per scambiare le song tra strumenti musicali diversi o tra questi ed un computer. Le Song create sul Pa1X usano per default il formato SMF, per cui la lettura dei brani musicali da parte di un computer rappresenta l'ultimo dei vostri problemi.

I due sequencer del Pa1X sono pienamente compatibili con gli SMF in formato 0 (il formato più comune, dove tutti i dati sono compresi all'interno di una singola traccia) ed 1 (multi-traccia). I file SMF possono essere letti dai sequencer in modo Song Play, e quindi modificati/salvati in modo Sequencer. Il Pa1X può salvare una song in formato SMF 0 nel modo Sequencer.

Nel modo operativo Song Play, è inoltre possibile visualizzare sul display i testi contenuti all'interno dei file SMF. Il Pa1X è compatibile con le Lyrics in formato Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, Ediro!, GMX, HitBit ed XF, e con le abbreviazioni degli accordi in formato Solton, M-live (Midisoft), GMX ed XF.

Nota: I marchi sopra menzionati appartengono ai rispettivi proprietari. L'inclusione di tali marchi sul Pa1X non sottintende alcun tipo di sponsorizzazione.

I file Standard MIDI File sono generalmente contraddistinti dall'estensione ".MID" o ".KAR".

Lo standard General MIDI

Alcuni anni fa, il mondo musicale sentì la necessità di uniformare ulteriormente il protocollo MIDI, per renderlo ancora più stabile. Nacque così lo standard General MIDI (GM), che specificava una nuova serie di regole per consentire la piena compatibilità tra strumenti e che richiedeva tra l'altro:

- Un minimo di 16 canali MIDI.
- Un set di 128 Sound, correttamente ordinati (obbligatorio).
- L'ordine standard degli strumenti dei Drum Kit.
- L'assegnazione del canale MIDI 10 al Drum Kit.

Un'ulteriore estensione dello standard è rappresentata dal protocollo GM2, che amplia ancor più il database dei Sound. Il Pa1X è timbricamente compatibile con lo standard GM2.

Il canale Global

Qualsiasi canale MIDI cui sia stata assegnata l'opzione Global (vedi "MIDI: MIDI In Channels" a pagina 256) è in grado di simulare la tastiera integrata del Pa1X. La trasmissione dei dati da un'eventuale master keyboard ha luogo sul canale Global del Pa1X.

I messaggi MIDI ricevuti sul canale Global e quindi non su un canale standard sono influenzati dai tasti della sezione KEYBOARD MODE, così come dal punto di split. Di conseguenza, quando il LED del tasto SPLIT è acceso, tutti i messaggi di nota ricevuti dal Pa1X sul canale Global sono suddivisi in base alla loro altezza tra le tracce Upper (al di sopra del punto di split) e quella Lower (al di sotto del punto di split).

Le note ricevute sul canale Global sono utilizzate per il riconoscimento degli accordi per l'accompagnamento automatico. Quando il KEYBOARD MODE è in modo SPLIT, il Pa1X usa le sole note presenti alla sinistra del punto di split. Tali note sono quindi combinate con quelle dei canali speciali Chord 1 e Chord 2.

I canali Chord 1 e Chord 2

Impostando due canali speciali Chord (vedi pagina 255) è possibile inviare al Pa1X le note per il successivo riconoscimento degli accordi. Le note sono combinate con quelle trasmesse sul canale a cui è stata assegnata l'opzione Global (se il LED del tasto SPLIT è acceso, le note Global sono tuttavia riconosciute dal modulo solo quando ricadono al di sotto del punto di split).

I canali Chord non sono influenzati dal punto di split e dalla sezione KEYBOARD MODE del pannello controllo. Tutte le note cioè – sia al di sopra che al di sotto del punto di split – sono inviate al modulo di riconoscimento degli accordi.

I tasti della sezione CHORD SCANNING svolgono per i canali Chord un ruolo particolare e cioè:

- selezionando LOWER, il modo di riconoscimento degli accordi è specificato dal parametro "Modo Chord Recognition" del modo Style Play (vedi pagina 104);
- selezionando UPPER o FULL, il modo di riconoscimento degli accordi corrisponde sempre a Fingered 2 (che necessita quindi di almeno tre note suonate per specificare l'accordo).

I due canali Chord possono risultare particolarmente utili ai fisarmonicisti per l'invio separato degli accordi e delle note di basso suonati con la mano sinistra al modulo di riconoscimento degli accordi per l'accompagnamento automatico.

Il canale Control

Impostando uno dei canali MIDI IN come canale Control (vedi pagina 256) è possibile selezionare gli Style e le Performance da una sorgente esterna. Consultate il capitolo Appendice per conoscere l'elenco completo dei messaggi corrispondenti ai dati interni del Pa1X.

Setup MIDI

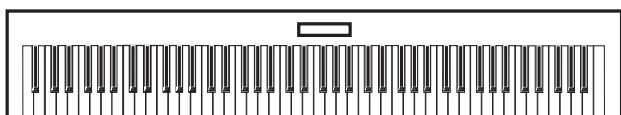
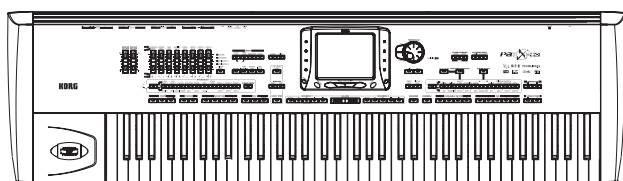
Il Pa1X può essere controllato da un controller esterno, ed utilizzato quindi come un potente generatore di tono. Per facilitare l'impostazione dei canali MIDI, abbiamo previsto un set di MIDI Setup (vedi "Midi Setup" a pagina 106 del modo Style Play, "Midi Setup" a pagina 167 del modo Song Play e "Midi Setup" a pagina 167 del modo Global).

Si raccomanda l'uso di ciascun MIDI Setup come punto di partenza dal quale poi effettuare tutte le variazioni desiderate. Una volta scelto il MIDI Setup più appropriato al tipo di collegamento, è infatti possibile modificare in minima parte le impostazioni per renderle pienamente compatibili al tipo di uso richiesto, e quindi effettuarne il salvataggio nella rispettiva loca-

zione di memoria (vedi “Write Global - Finestra di dialogo Midi Setup” a pagina 276).

Collegare il Pa1X ad una Master keyboard

Il Pa1X può essere controllato da una master keyboard o altro tipo di tastiera MIDI. Per fare ciò, collegate la porta MIDI OUT della master keyboard alla porta MIDI IN del Pa1X. In questo modo, trasmettendo i messaggi sullo stesso canale Global assegnato ad uno dei canali del Pa1X, la master keyboard ne assume le funzioni di tastiera integrata.



Quando la master keyboard trasmette sul canale Global del Pa1X, il punto di split e la condizione della sezione KEYBOARD MODE del pannello frontale influenzano entrambi le note ricevute dalla master keyboard.

Collegamenti ed impostazioni

Per collegare la master keyboard al Pa1X, adottate la seguente procedura:

1. Collegare la porta MIDI OUT della master keyboard ad una delle porte MIDI IN del Pa1X (IN A consigliata).
2. Programmate la master keyboard in maniera da farle trasmettere i messaggi sullo stesso canale del Pa1X impostato come Global (vedi “MIDI: MIDI In Channels” a pagina 256).

Per ulteriori informazioni sulla programmazione della master keyboard, consultate il relativo manuale d'uso.

3. Selezionate il parametro MIDI Setup. Andate alla pagina “MIDI: MIDI Setup / General Controls” del modo Global, oppure alla pagina omonima dei modi operativi Style Play, Song Play o Sequencer (vedi “Midi Setup” a pagina 106, “Midi Setup” a pagina 167 e “Midi Setup” a pagina 201).

Nota: Per ciascun modo operativo (Style Play, Song Play e Sequencer) è possibile specificare un MIDI Setup differente. Lo strumento seleziona automaticamente il MIDI Setup “1-Default” nel momento in cui si entra in modo Sound Edit. Le impostazioni MIDI variano quindi ogni volta che si cambia modo operativo. Il MIDI Setup corrente può essere visualizzato anche in ambiente Global.

4. Selezionate il MIDI Setup “Master Keyboard”.

Nota: L'impostazione può variare nel momento in cui si importano nuovi dati Global dal floppy disk. Per impedire il cambio del setup selezionato, utilizzate l'apposita funzione di protezione Global Protect (vedi “Global Protect” a pagina 290).

5. Per salvare il MIDI Setup assegnato al modo operativo corrente in ambiente Global, selezionate il comando “Finestra di dialogo Write Global-Style Play Setup”, “Finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup”, “Finestra di dialogo Write Global-Sequencer Setup”, o “Write Global-Global Setup” dal menu di pagina.
6. Se necessario, premete uno dei tasti della sezione MODE per accedere al modo operativo desiderato.

Collegare il Pa1X ad una fisarmonica MIDI

Sul mercato sono disponibili diversi tipi di fisarmonica MIDI, ognuna delle quali richiede una diversa impostazione dei parametri MIDI. Il Pa1X è fornito di una serie di MIDI Setup del tipo “Accordion” in grado di garantire il collegamento più adatto per ogni fisarmonica MIDI (vedi pagina 254).

Collegamenti ed impostazioni

Per collegare una fisarmonica MIDI al Pa1X, adottate la seguente procedura:

1. Collegare la porta MIDI OUT della fisarmonica alla porta MIDI IN del Pa1X (porta IN A consigliata).
2. Selezionate il parametro MIDI Setup. Andate alla pagina “MIDI: MIDI Setup / General Controls” del modo Global, oppure alla pagina omonima dei modi operativi Style Play, Song Play o Sequencer (vedi “Midi Setup” a pagina 106 e “Midi Setup” a pagina 167).

Nota: Per ciascun modo operativo (Style Play, Song Play e Sequencer) è possibile specificare un MIDI Setup differente. Lo strumento seleziona automaticamente il MIDI Setup “1-Default” nel momento in cui si entra in modo Sound Edit. Le impostazioni MIDI variano quindi ogni volta che si cambia modo operativo. Il MIDI Setup corrente può essere visualizzato anche in ambiente Global.

3. Selezionate uno dei MIDI Setup “Accordion” disponibili.

Nota: L'impostazione può variare nel momento in cui si importano nuovi dati Global dal floppy disk. Per impedire il cambio del setup selezionato, utilizzate l'apposita funzione di protezione Global Protect (vedi “Global Protect” a pagina 290).

4. Per salvare il MIDI Setup assegnato al modo operativo corrente in ambiente Global, selezionate il comando “Finestra di dialogo Write Global-Style Play Setup”, “Write Global-Song Play Setup”, “Finestra di dialogo Write Global-Sequencer Setup”, o “Finestra di dialogo Write Global-Global Setup” dal menu di pagina.
5. Se necessario, premete uno dei tasti della sezione MODE per accedere al modo operativo desiderato.

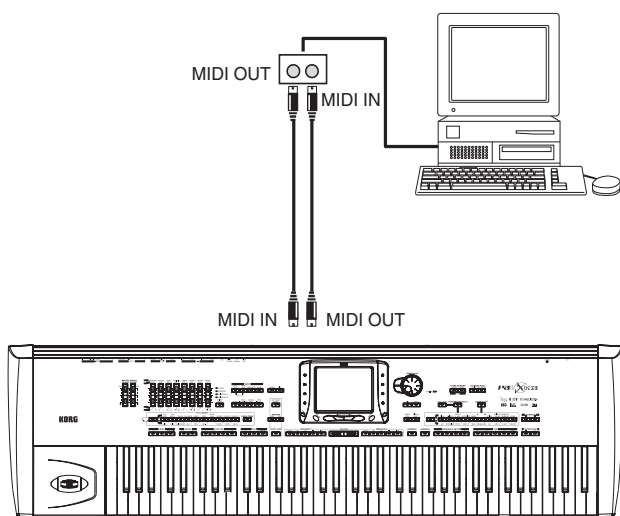
Collegare il Pa1X ad un sequencer esterno

Il Pa1X può essere sfruttato anche come expander multitimbrico, e collegato ad un sequencer esterno per la registrazione delle Song.

Collegamenti ed impostazioni

Per poter collegare il Pa1X ad un computer, è necessario utilizzare un PC dotato di un'interfaccia MIDI.

1. Collegare il Pa1X ed il computer come illustrato nella figura in basso.



2. Attivate la funzione "MIDI Thru" sul sequencer esterno.
3. Premete il tasto GLOBAL, e selezionate la pagina "MIDI: MIDI Setup / General Controls". Impostate il parametro "Local Control On" su Off (vedi pagina 255) per specificare la condizione "Local Off".
4. Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo operativo Sequencer. Andate alla pagina "Preferences: Global Setup" (vedi pagina 201). Selezionate il MIDI Setup "Extern.Seq".

Nota: L'impostazione può variare nel momento in cui si importano nuovi dati Global dal floppy disk. Per impedire il cambio del setup selezionato, utilizzate l'apposita funzione di protezione Global Protect (vedi "Global Protect" a pagina 290).

5. Selezionate il comando "Write Global-Seq. Setup" dal menu di pagina per salvare il MIDI Setup così assegnato in ambiente Sequencer.
6. Suonate la tastiera. Le note suonate sono trasmesse dalla porta MIDI OUT del Pa1X a quella MIDI IN del computer/interfaccia MIDI.

Le note generate dal computer (cioè la Song riprodotta dal programma-sequencer su di esso installato) sono inviate dalla porta MIDI OUT dell'interfaccia MIDI alla porta MIDI IN del Pa1X.

Il Local Off

Quando si collega il Pa1X ad un sequencer esterno, è consigliabile impostare il Pa1X in condizione di Local Off (vedi "Local Control On" a pagina 255) per evitare che il generatore di tono interno del Pa1X riproduca simultaneamente sia le note suonate sulla tastiera, sia le note ritrasmesse dal sequencer esterno (duplicazione).

Impostando il Pa1X in condizione Local Off, le note suonate fisicamente sulla tastiera sono inviate solo al sequencer esterno e non al generatore di tono interno. In questo caso quindi, i messaggi di nota sono prima inviati al sequencer, e da qui ritrasmesse immediatamente alla traccia corrispondente della Song. La traccia infine trasmette gli eventi MIDI ricevuti dal sequencer al generatore di tono interno del Pa1X.

Nota: Per consentire la trasmissione dei dati al generatore di tono interno del Pa1X, è indispensabile abilitare la funzione "MIDI Thru" sul sequencer esterno (generalmente sempre attiva; il nome della funzione tuttavia potrebbe variare in base al tipo di sequencer utilizzato). Per ulteriori informazioni al riguardo, fate riferimento al relativo manuale d'uso.

I Sound

La song riprodotta dal sequencer del computer può inoltre selezionare i Sound del Pa1X mediante i messaggi MIDI di Bank Select MSB, Bank Select LSB (selezione del banco, due messaggi), e Program Change (selezione del Sound). Per conoscere l'elenco dei Sound e dei corrispondenti valori MIDI, consultate la tabella "Sound" a pagina 309.

Un consiglio per coloro che intendono programmare le song sul sequencer del computer: anche se non indispensabile, assegnate il basso al canale 2, la melodia al canale 4, il drum kit al canale 10 ed il controllo del voice harmonizer del Pa1X al canale 5.

Controllare altri strumenti dal Pa1X

Il Pa1X può essere usato come master controller di un setup MIDI che comprende altri strumenti.

1. Collegare una delle porte MIDI OUT del Pa1X alla porta MIDI IN di un modulo/strumento esterno.
2. Impostate i canali MIDI dello strumento esterno sugli stessi canali assegnati al Pa1X. Se per esempio desiderate riprodurre le tracce Upper 1 ed Upper 2 con i timbri di un altro strumento, fate in modo che i suoni che intendete usare sul modulo esterno siano impostati sullo stesso canale MIDI assegnato alle tracce Upper 1 ed Upper 2 (che per default corrispondono ai canali MIDI 1 e 2).
3. Regolate il volume master dello strumento esterno utilizzando gli appositi controlli.
4. Ponete in condizioni di Mute/Play le tracce del Pa1X secondo necessità. Impostate il volume di ciascuna traccia utilizzando i cursori del Pa1X.
5. Suonate la tastiera del Pa1X.

La Tastiera

La tastiera del Pa1X può controllare fino a quattro tracce attraverso la porta MIDI OUT (Upper 1-3 e Lower). I canali di uscita MIDI possono essere impostati in ambiente Global (vedi "MIDI: MIDI Out Channels" a pagina 257).

Nella condizione di default (MIDI Setup "1-Default"), ciascuna traccia di tastiera del Pa1X effettua la trasmissione dei dati sui seguenti canali:

Traccia	Canale MIDI d'Uscita
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Le tracce poste in mute non possono trasmettere alcun tipo di messaggio ad un expander/sequencer esterno connesso alla porta MIDI OUT del Pa1X.

Per ascoltare solo i suoni dell'expander esterno, abbassate il controllo MASTER VOLUME del Pa1X, oppure specificate per le tracce di tastiera lo stato External (vedi "Track Controls: Mode" a pagina 98).

Il Sequencer

Tutte le tracce del Sequencer sono in grado di controllare un canale dello strumento esterno. Per conoscere come impostare il canale MIDI d'uscita di ciascuna traccia, fate riferimento al paragrafo "MIDI: MIDI Out Channels" a pagina 257.

Per ascoltare solo i suoni dell'expander esterno, abbassate il controllo MASTER VOLUME del Pa1X, oppure specificate per le tracce della Song lo stato External (vedi "Track Controls: Mode" a pagina 195).

Selezionate i MIDI Setup "Sequencer 1" o "Sequencer 2" (in base al Sequencer del Pa1X che intendete utilizzare) per impostare i canali come segue:

Traccia	Canale MIDI d'uscita
Song 1...16	1...16

L'Arranger

Uno degli aspetti più interessanti del MIDI, è rappresentato dal fatto che è possibile usare il Pa1X per riprodurre i timbri di uno strumento esterno e sfruttare il rispettivo arranger. D'accordo, è impossibile battere la qualità audio offerta dal Pa1X, ma se ci tenete proprio tanto a quel vecchio e fedele sintetizzatore...

Per assegnare le tracce Style del Pa1X ad uno strumento esterno, impostate le tracce stesse in condizione External (see "Track Controls: Mode" a pagina 98).

Selezionate il MIDI Setup "Default" per impostare i canali così come descritto nella tabella in basso (stato di default del Pa1X).

Traccia	Canale MIDI d'Uscita
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16

P2A1

professional
arranger



P2A1

professional
arranger



PRO

Appendix

Dati originali

Style

Nota: Potete selezionare gli Style di Pa1X via MIDI, inviando i corrispondenti messaggi di Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) e Program Change sul canale Control (vedi pagina 256).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8/16 Beat 2	CC#0	CC#32	PC	Ballad
1	0	0	0	Moonlight Ballad	0	1	0	Kool Beat	0	2	0	Funky Ballad
2			1	Easy Beat			1	Unplugged 16 Bt			1	Easy Ballad 3
3			2	Slow HipHop			2	Real 16 Beat			2	Analog Ballad
4			3	Unplugged Gtr1			3	Guitar Beat			3	Groove Ballad
5			4	British Pop 1			4	Easy Pop			4	Unplugged Gtr 3
6			5	Pop Chart 1			5	Standard 16 Bt 1			5	Pop & Sea
7			6	Soft Ballad			6	Unplugged Rock			6	Meditando
8			7	Easy Ballad 1			7	Pop Hits			7	Unplugged Gtr 4
9			8	British Pop 2			8	Half Time Lite			8	Unplugged Gtr 5
10			9	Classic 8 Bt 1			9	Analog Beat 1			9	Serenade
11			10	Classic 8 Bt 2			10	Analog Beat 2			10	Unplugged Bld 1
12			11	Soft Beat 1			11	Guitar Ballad 1			11	Acoustic Ballad
13			12	Unplugged 8 Bt 1			12	Guitar Ballad 2			12	Unplugged Bld 2
14			13	Light Rock 1			13	8 Beat Analog 1			13	Pop Jazz
15			14	Light Rock 2			14	Analogyst			14	Diva
16			15	Easy Ballad 2			15	8 Beat Analog 2			15	Rock Ballad 1
17			16	Soft Beat 2			16	Trendy Beat			16	Folk Ballad
18			17	Pop Beat 2			17	Slow Ballad			17	Pop Ballad 2
19			18	Standard 8 Beat			18	6 Strings Beat			18	Half Time Ballad
20			19	Unplugged 8 Bt 2			19	Half Time Guitar			19	Country Ballad 1
21			20	Love 8 Beat			20	Standard 16 Bt 2			20	4/4 Ballad
22			21	Half Beat			21	Pop 16 Beat 1			21	Love Ballad
23			22	UK 8 Beat			22	Pop 16 Beat 2			22	Natural Beat
24			23	8 Beat Groove			23	Cinema Ballad			23	Celtic Ballad
25			24	UK R & B			24	Windy Beat			24	16 Beat Analog 1
26			25	Pop Ballad 1			25	Home Beat			25	Color Beat
27			26	HipHop Beat			26				26	Pop Ballad 3
28			27	Miami Beat			27				27	8 Beat Analog 3
29			28	Classic Beat 3			28				28	16 Beat Analog 2
30			29	Real 8 Beat			29				29	
31			30	Easy Groove			30				30	
32			31				31				31	

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Ballroom	CC#0	CC#32	PC	Bank: Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Rock
1	0	3	0	Easy Listening	0	4	0	Dance Fever	0	5	0	Big Band Jump
2			1	Pop Shuffle			1	Groove It Up			1	English Rock
3			2	Slow Band			2	Club Latin			2	Open Rock 1
4			3	Foxtrot 1			3	Barry Dance			3	Open Rock 2
5			4	Organ Foxtrot			4	Sister & Girl			4	Pop Rock
6			5	Movie Ballad			5	Philly Disco			5	Fire Rock
7			6	Pop Chart 2			6	Oriental Dance 1			6	Hard Rock
8			7	Candy & Sweet			7	Twist			7	Heavy Rock
9			8	Organ Waltz			8	House Garage			8	South Strait
10			9	Slow Waltz 1			9	House			9	South Shuffle
11			10	Slow Waltz 2			10	Dream			10	Rock Shuffle
12			11	Slow Waltz 3			11	Techno			11	Rock Ballad 2
13			12	Slow Waltz 4			12	Underground			12	Half Time
14			13	Slow Waltz 5			13	Progressive			13	Rock 6/8
15			14	Slow 6/8			14	Jungle			14	Abbey Road
16			15	Slow Pop			15	Rap			15	Soft Rock
17			16	Slow Rock 1			16	HipHop			16	Surf Rock
18			17	Slow Rock 2			17	Disco 70			17	Pop Shuffle 1
19			18	Unpl. Slow Rock			18	80's Dance			18	Blues Shuffle
20			19	Big Band Fox 1			19	Love Disco			19	60's Rock
21			20	Big Band Fox 2			20	Disco Party			20	Rock & Roll
22			21	Big Band Fox 3			21	Disco Funky			21	
23			22	Operetta			22	Disco Gully			22	
24			23	Quick Step 1			23	Dance 80			23	
25			24	Quick Step 2			24				24	
26			25	New Jive			25				25	
27			26	Charleston			26				26	
28			27	Foxtrot 2			27				27	
29			28	Slow Fox			28				28	
30			29	Foxtrot 3			29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Soul & Funk	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 2
1	0	6	0	Kool Funk	0	7	0	Oberkr. Waltz 1	0	8	0	Hawaiian
2			1	Swing HipHop			1	Oberkr. Waltz 2			1	Country Beat
3			2	Funky Sisters			2	Oberkr. Waltz 3			2	Folk Beat
4			3	Steely Feel			3	Oberkr. Polka 1			3	Kountry Pop
5			4	Al Funk			4	Oberkr. Polka 2			4	Bluegrass
6			5	Elektrik Funk			5	German Polka 1			5	Country 8 Beat
7			6	Classic Funk			6	German Polka 2			6	Country 16 Beat
8			7	Talkin' Jazz			7	Oberkr. Polka			7	Country Beat
9			8	Pop Shuffle			8	Bavarian Pop 1			8	Modern Country
10			9	Easy Funk			9	Bavarian Pop 2			9	Country Boogie
11			10	Dance Funk			10	Polka Pop 1			10	Country Shuffle 1
12			11	Club Funk			11	Polka Pop 2			11	Country Shuffle 2
13			12	Blues Ballad			12	Party Polka			12	Country Ballad 2
14			13	Modern Gospel 1			13	Classic Flipper			13	Country 3/4
15			14	Modern Gospel 2			14	Flipper 6/8			14	Orleans
16			15	Gospel Shuffle			15	Flipper 4/4			15	Celtic Waltz
17			16	Rubber Funk			16	Dance Schlager			16	Mexican Waltz
18			17	Groove Funk			17	Fox Schlager			17	Norteno 1
19			18	Acid Jazz 1			18	Medium Schlager			18	Banda 2/4
20			19	Double Beat			19	Disco Schlager			19	Norteno 2
21			20	Groove			20	Schlager 1			20	Quebradita
22			21	Jazz Funk			21	Schlager 2			21	Tejano
23			22	Al Swing			22	Schlager 3			22	Cajun
24			23	HipHop Funk			23	Schlager 4			23	Zydeco
25			24	HipHop Soul			24	Pop Schlager			24	Celtic Dream
26			25	Motown Shuffle			25	Petry Rock 1			25	
27			26	Pop Ballad 4			26	Petry Rock 2			26	
28			27	Rhythm & Blues			27	Trucker			27	
29			28	Soul 1			28	Schlager 5			28	
30			29	Memphis			29	Volkst.Schlager			29	
31			30	Motown 1			30	Sambamedley			30	
32			31	Gospel			31	Partymix			31	

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: World 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin 2
1	0	9	0	Flamenco	0	10	0	Guitar Bossa	0	11	0	Salsa 1
2			1	Oriental Dance 2			1	Unplugged Bossa			1	Salsa 2
3			2	Oriental Ballad			2	Cool Bossa			2	Mambo 1
4			3	Hora			3	Orchestral Bossa			3	Mambo Party
5			4	Sevillana 1			4	Meditation Bossa			4	English Tango
6			5	Sevillana 2			5	Basic Bossa			5	Orchestral Tango
7			6	Jota			6	L.A. Bossa			6	Tango.it
8			7	Copla			7	Groove Bossa			7	Italian Tango
9			8	Classic 3/4			8	New Bossa			8	Habanera 1
10			9	Bolero			9	Lite Bossa			9	Habanera 2
11			10	Minuetto			10	Lite Beguine			10	Mambo 2
12			11	Baroque			11	Latin Pop			11	Mambo 3
13			12	New Age			12	Latin Rock 1			12	Mambo 2000
14			13	Tarantella			13	Latin Rock 2			13	Salsa 3
15			14	Raspa			14	Latin Funk			14	Salsa 4
16			15	Vahde			15	Unplugged Latin			15	Mariachi
17			16	Oriental			16	Cha Cha 1			16	Reggae 1
18			17	Roman			17	Pop Cha Cha			17	Happy Reggae
19			18	Ciftetelli			18	Disco Cha Cha 1			18	Reggae 2
20			19				19	Disco Cha Cha 2			19	Reggae 3
21			20				20	Cha Cha 2			20	Pasodoble 1
22			21				21	Funky Cha Cha			21	Pasodoble Banda
23			22				22	Beguine 1			22	Pasodoble 2
24			23				23	Pop Beguine			23	Argentina Tango
25			24				24	Tradit. Bolero			24	
26			25				25	Slow Bolero			25	
27			26				26	Sabor			26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Latin Dance	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: Jazz 2
1	0	12	0	Brazilian Samba	0	13	0	Bigger Band	0	14	0	Fast Big Band 1
2			1	Andean			1	Big Band 1			1	Dance Band
3			2	Gipsy Dance			2	Soft Jazz			2	Show Time
4			3	Latin Dance 1			3	BeBop 1			3	Movie Swing
5			4	Slow Latin Rock			4	Jazz Brush			4	Xmas Swing
6			5	Samba			5	Medium Swing			5	Django
7			6	Sambalegre			6	Slow Swing			6	Hollywood 1
8			7	Disco Samba			7	Swing Ballad 1			7	Hollywood 2
9			8	Samba Funk			8	50's Swing			8	Broadway
10			9	Rhumba 1			9	Swing Ballad 2			9	Dixieland
11			10	Merengue 1			10	Unplug. Swing 1			10	Big Band 4
12			11	Merengue 2			11	Swing Ballad 3			11	Swing Shuffle
13			12	Cumbia			12	BeBop 2			12	Fast Big Band 2
14			13	Latin Dance 2			13	Big Band Medium			13	Latin Big Band
15			14	Batucada			14	Big Band 40's			14	Big Band Fox 4
16			15	Rhumba 2			15	Big Band 2			15	Acid Jazz 2
17			16	Gipsy			16	Jazz Waltz 1			16	New Jazz
18			17	Pop Rhumba			17	Jazz Waltz 2			17	Latin Jazz
19			18	Calypso			18	Jazz Waltz 3			18	Fusion
20			19	Lambada			19	5/4 Swing			19	Ragtime Piano
21			20	Meneito			20	Vocal Swing			20	Shuffle Piano
22			21	Macarena			21	Big Band 3			21	Boogie Piano
23			22				22	Mood Swing			22	Bossa Piano
24			23				23	Unplug. Swing 2			23	
25			24				24	Big Band Ballad			24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Traditional	CC#0	CC#32	PC	Bank: User 1-3	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct FD 1-3
1	0	15	0	Italian Waltz 1	0	17-19	0		0	20-22	0	
2			1	German Waltz 1			1				1	
3			2	Walzer Musette			2				2	
4			3	Vienna Waltz			3				3	
5			4	Viennese			4				4	
6			5	Tradit. Polka			5				5	
7			6	French March			6				6	
8			7	March			7				7	
9			8	Italian Waltz 2			8				8	
10			9	Italian Waltz 3			9				9	
11			10	Italian Waltz 4			10				10	
12			11	Valzer			11				11	
13			12	Italian Waltz 5			12				12	
14			13	German Waltz 2			13				13	
15			14	German Waltz 3			14				14	
16			15	Laendler			15				15	
17			16	Mazurka 1			16				16	
18			17	Mazurka 2			17				17	
19			18	Mazurka 3			18				18	
20			19	Italian Polka			19				19	
21			20	Polka 1			20				20	
22			21	Polka 2			21				21	
23			22	German Polka			22				22	
24			23	Mazurka 4			23				23	
25			24	Polka 3			24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	
#	CC#0	CC#32	PC	Bank: Direct HD 1-9								
1	0	23-31	0				0				0	
2			1				1				1	
3			2				2				2	
4			3				3				3	
5			4				4				4	
6			5				5				5	
7			6				6				6	
8			7				7				7	
9			8				8				8	
10			9				9				9	
11			10				10				10	
12			11				11				11	
13			12				12				12	
14			13				13				13	
15			14				14				14	
16			15				15				15	
17			16				16				16	
18			17				17				17	
19			18				18				18	
20			19				19				19	
21			20				20				20	
22			21				21				21	
23			22				22				22	
24			23				23				23	
25			24				24				24	
26			25				25				25	
27			26				26				26	
28			27				27				27	
29			28				28				28	
30			29				29				29	
31			30				30				30	
32			31				31				31	

Style Element

Nota: Potete selezionare gli Style Element di Pa1X via MIDI, inviando i corrispondenti messaggi di Program Change sul canale Control (vedi "MIDI: MIDI In Channels" on page 256).

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Variation 1	81	Variation 2	82	Variation 3	83	Variation 4	84	Intro 1
85	Intro 2	86	Fill 1	87	Fill 2	88	Ending 1	89	Ending 2
90	Fill 3/Break	91	Fade In/Out	92	Memory	93	Bass Inversion	94	Manual Bass
95	Tempo Lock	96	Single Touch	97	Style Change	98	Intro 3/Count In		

Single Touch Settings (STS)

Nota: Potete selezionare i Single Touch Setting (STS) di Pa1X via MIDI, inviando i corrispondenti messaggi di Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) e Program Change sul canale Control (vedi "MIDI: MIDI In Channels" on page 256). Se lo Style è già selezionato, è sufficiente inviare un messaggio di Program Change.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Gli stessi dello Style a cui l'STS appartiene		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

Sound

La seguente tabella elenca tutti i Sound di tipo Factory in ordine di Bank Select-Program Change.

Legenda: La tabella mostra anche i dati MIDI necessari per selezionare i Sound da remoto. **CC00:** Control Change 0, o Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32, o Bank Select LSB. **PC:** Program Change. **Banco:** Tasto Sound/Performance Select.

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	0	0	Acoustic Piano	Piano	√
121	1	0	Ac. Piano Wide	Piano	√
121	2	0	Ac. Piano Dark	Piano	√
121	3	0	Grand Piano	Piano	
121	4	0	Classic Piano	Piano	
121	5	0	L/R Piano	Piano	
121	6	0	Piano & Vibes	Piano	
121	7	0	Piano & Strings	Piano	
121	0	1	Bright Piano	Piano	√
121	1	1	Bright PianoWide	Piano	√
121	2	1	Piano Pad 1	Piano	
121	3	1	Piano Pad 2	Piano	
121	4	1	Piano StringPad	Piano	
121	0	2	E. Gran Piano	Piano	√
121	1	2	E. Grand Wide	Piano	√
121	2	2	M1 Piano	Piano	
121	3	2	90's Piano	Piano	
121	4	2	2000's Piano	Piano	
121	5	2	Chorus Piano	Piano	
121	6	2	Piano Layers	Piano	
121	0	3	Honky-Tonk	Piano	√
121	1	3	Honky Wide	Piano	√
121	0	4	Electric Piano 1	E. Piano	√
121	1	4	Detuned EP 1	E. Piano	√
121	2	4	EP1 Veloc.sw	E. Piano	√
121	3	4	60's E. Piano	E. Piano	√
121	4	4	Vintage EP	E. Piano	
121	5	4	Pro Dyno EP	E. Piano	
121	6	4	Pro Stage EP	E. Piano	
121	7	4	Studio EP	E. Piano	
121	8	4	R&B E. Piano	E. Piano	
121	9	4	Thin E. Piano	E. Piano	
121	10	4	Dyno Tine EP	E. Piano	
121	11	4	Club E. Piano	E. Piano	
121	12	4	Classic Wurly	E. Piano	
121	13	4	Soft Wurly	E. Piano	
121	14	4	Hard Wurly	E. Piano	
121	15	4	Vel. Wurly	E. Piano	
121	16	4	Tremolo Wurly	E. Piano	
121	0	5	Electric Piano 2	E. Piano	√
121	1	5	Detuned EP 2	E. Piano	√
121	2	5	EP2 Veloc.sw	E. Piano	√
121	3	5	EP Legend	E. Piano	√
121	4	5	EP Phase	E. Piano	√
121	5	5	Syn Piano X	E. Piano	
121	6	5	Stereo Dig. EP	E. Piano	
121	7	5	Classic Dig. EP	E. Piano	
121	8	5	Hybrid EP	E. Piano	
121	9	5	Classic Tines	E. Piano	
121	10	5	Phantom Tine	E. Piano	
121	11	5	DW8000 EP	E. Piano	

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	12	5	Sweeping EP	E. Piano	
121	13	5	White Pad EP	E. Piano	
121	0	6	Harpsichord	Piano	√
121	1	6	Harpsi Octave	Piano	√
121	2	6	Harpsi Wide	Piano	√
121	3	6	Harpsi Key Off	Piano	√
121	4	6	Harpsi Korg	Piano	
121	0	7	Clav	Piano	√
121	1	7	Pulse Clav	Piano	√
121	2	7	Clav Wah	Piano	
121	3	7	Clav Snap	Piano	
121	4	7	Sticky Clav	Piano	
121	0	8	Celesta	Mallet & Bell	√
121	0	9	Glocken	Mallet & Bell	√
121	1	9	Sistro	Mallet & Bell	
121	0	10	Music Box	Mallet & Bell	√
121	1	10	Orgel	Mallet & Bell	
121	0	11	Vibraphone 1	Mallet & Bell	√
121	1	11	Vibrap. Wide	Mallet & Bell	√
121	2	11	Vibraphone 2	Mallet & Bell	
121	0	12	Marimba	Mallet & Bell	√
121	1	12	Marimba Wide	Mallet & Bell	√
121	2	12	Marimba Key Off	Mallet & Bell	
121	3	12	Monkey Skuls	Mallet & Bell	
121	4	12	Log Drum	Drum & Perc.	
121	5	12	Mallet Clock	Mallet & Bell	
121	6	12	Balaphon	Mallet & Bell	
121	0	13	Xylophone	Mallet & Bell	√
121	0	14	Tubular Bell	Mallet & Bell	√
121	1	14	Church Bell 1	Mallet & Bell	√
121	2	14	Carillon	Mallet & Bell	√
121	3	14	Church Bell 2	Mallet & Bell	
121	0	15	Dulcimer	Mallet & Bell	√
121	1	15	Santur	Mallet & Bell	
121	0	16	Drawbars Organ1	Organ	√
121	1	16	Det.DrawbarsOrg.	Organ	√
121	2	16	lt. 60's Organ	Organ	√
121	3	16	Drawbars Organ2	Organ	√
121	4	16	Dark Jazz Organ	Organ	
121	5	16	Iper Dark Organ	Organ	
121	6	16	Full Drawbars	Organ	
121	7	16	DWGS Organ	Organ	
121	8	16	Jazz Organ	Organ	
121	9	16	Gospel Organ	Organ	
121	10	16	Good Old B	Organ	
121	11	16	VOX Legend	Organ	
121	12	16	Arabian Organ	Organ	
121	13	16	Gospel Organ Vel	Organ	
121	0	17	Perc. Organ 1	Organ	√
121	1	17	Det.Perc.Organ	Organ	√
121	2	17	Perc. Organ 2	Organ	√
121	3	17	Old Wheels	Organ	
121	4	17	Percuss. BX3	Organ	
121	5	17	M1 Organ	Organ	
121	6	17	Techno Org.Bass	Organ	
121	7	17	BX3 Short Decay	Organ	
121	8	17	Rotary Organ	Organ	
121	9	17	Perc.StereoOrgan	Organ	
121	0	18	Rock Organ	Organ	√
121	1	18	BX3 Vel. Sw	Organ	
121	2	18	Killer B	Organ	
121	3	18	Dirty B	Organ	

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	4	18	Classic Click	Organ	
121	5	18	Distortion Organ	Organ	
121	6	18	Super BX Perc.	Organ	
121	7	18	Dirty Jazz Organ	Organ	
121	8	18	Perc.Short Decay	Organ	
121	9	18	Perc. Wheels	Organ	
121	10	18	Jimmy Organ	Organ	
121	0	19	Church Organ	Organ	√
121	1	19	Church Oct. Mix	Organ	√
121	2	19	Detuned Church	Organ	√
121	3	19	Pipe Mixture	Organ	
121	4	19	Church Pipes	Organ	
121	5	19	Full Pipes	Organ	
121	6	19	Pipe Tutti 1	Organ	
121	7	19	Positive Organ	Organ	
121	8	19	Pipe Tutti 2	Organ	
121	9	19	Pipe Tutti 3	Organ	
121	0	20	Reed Organ	Organ	√
121	1	20	Puff Organ	Organ	√
121	2	20	Small Pipe	Organ	
121	3	20	Flauto Pipes	Organ	
121	4	20	Pipe Flute	Organ	
121	0	21	Accordion 1	Accordion	√
121	1	21	Accordion 2	Accordion	√
121	2	21	Akordeon	Accordion	
121	3	21	Musette 1	Accordion	
121	4	21	Musette 2	Accordion	
121	5	21	Musette Clar.	Accordion	
121	6	21	Fisa 16, 8'	Accordion	
121	7	21	Fisa 16, 4'	Accordion	
121	8	21	Fisa Master	Accordion	
121	9	21	Cassotto	Accordion	
121	10	21	Arabic Accordion	Accordion	
121	11	21	Sweet Musette	Accordion	
121	12	21	Cassotto 16'	Accordion	
121	13	21	Cassotto Or.Tune	Accordion	
121	14	21	Cassotto NorTune	Accordion	
121	15	21	Detune Accordion	Accordion	
121	16	21	2 Voices Musette	Accordion	
121	17	21	3 Voices Musette	Accordion	
121	18	21	France Musette	Accordion	
121	19	21	Acc.Clarinet OT	Accordion	
121	20	21	Acc. Clarinet NT	Accordion	
121	21	21	Acc. Piccolo OT	Accordion	
121	22	21	Acc. Piccolo NT	Accordion	
121	23	21	Master Accordion	Accordion	
121	0	22	Harmonica 1	Accordion	√
121	1	22	Sweet Harmonica	Accordion	
121	2	22	Harmonica 2	Accordion	
121	3	22	Harmonica AT	Accordion	
121	0	23	Tango Accordion	Accordion	√
121	1	23	Fisa Tango!	Accordion	
121	2	23	Accordion 16 8'	Accordion	
121	3	23	Accordion 16 8 4'	Accordion	
121	4	23	Acc. 16 8' & Bass	Accordion	
121	5	23	Accordion Bass	Accordion	
121	6	23	Acc.Voice Change	Accordion	
121	7	23	Accordion 16 4'	Accordion	
121	8	23	Acc. 16 8 4' Plus	Accordion	
121	9	23	Acc. & Acc. Bass	Accordion	
121	0	24	Nylon Guitar 1	Guitar	√
121	1	24	Ukulele	Guitar	√

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	2	24	Nylon Key Off	Guitar	√
121	3	24	Nylon Guitar 3	Guitar	√
121	4	24	Nylon Bossa	Guitar	
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff	Guitar	
121	6	24	Spanish Guitar	Guitar	
121	7	24	Guitar Strings	Guitar	
121	8	24	Nylon Gtr Pro1	Guitar	
121	9	24	Brazilian Guitar	Guitar	
121	10	24	Nylon Vel. Harm.	Guitar	
121	11	24	Nylon Gtr Pro2	Guitar	
121	12	24	Nylon Gtr RX1	Guitar	
121	13	24	Nylon Gtr RX2	Guitar	
121	14	24	Nylon Slide Pro	Guitar	
121	15	24	Nylon Guitar 2	Guitar	
121	0	25	Steel Guitar 1	Guitar	√
121	1	25	12 Strings Gtr	Guitar	√
121	2	25	Mandolin	Guitar	√
121	3	25	Steel & Body	Guitar	√
121	4	25	Steel Guitar 2	Guitar	
121	5	25	Steel 12 Strings	Guitar	
121	6	25	Hackbrett	Guitar	
121	7	25	Finger Key Off	Guitar	
121	8	25	Finger Tips	Guitar	
121	9	25	Steel Folk Gtr	Guitar	
121	10	25	Mandolin Key Off	Guitar	
121	11	25	Mandolin Trem.	Guitar	
121	12	25	Reso. Guitar	Guitar	
121	13	25	Steel Slide Pro1	Guitar	
121	14	25	Steel Slide Pro2	Guitar	
121	15	25	Steel Guitar RX1	Guitar	
121	16	25	Steel Guitar RX2	Guitar	
121	17	25	12 Strings Pro	Guitar	
121	18	25	12 Strings RX	Guitar	
121	19	25	Steel Guitar Pro	Guitar	
121	20	25	Steel Guitar 3	Guitar	
121	0	26	Jazz Guitar	Guitar	√
121	1	26	Pedal Steel Gtr1	Guitar	√
121	2	26	Club Jazz Gtr 1	Guitar	
121	3	26	Club Jazz Gtr 2	Guitar	
121	4	26	Pedal Steel Gtr2	Guitar	
121	5	26	Soft Jazz Guitar	Guitar	
121	6	26	JazzGtr SlidePro	Guitar	
121	0	27	Clean Guitar 2	Guitar	√
121	1	27	Det. Clean Gtr	Guitar	√
121	2	27	Mid Tone Gtr	Guitar	√
121	3	27	Chorus Guitar	Guitar	
121	4	27	Vintage S.2	Guitar	
121	5	27	Proces.E.Guitar	Guitar	
121	6	27	Single Coil	Guitar	
121	7	27	New Stra.Guitar	Guitar	
121	8	27	Guitarish	Guitar	
121	9	27	L&R E.Guitar 1	Guitar	
121	10	27	L&R E.Guitar 2	Guitar	
121	11	27	Country Nu	Guitar	
121	12	27	Funky Wah Sw.	Guitar	
121	13	27	Clean Gtr Pro1	Guitar	
121	14	27	Single Coil Pro	Guitar	
121	15	27	Clean Gtr Pro2	Guitar	
121	16	27	Stra. Vel. Pro	Guitar	
121	17	27	Stra. Gtr Slide	Guitar	
121	18	27	Chorus Gtr Pro	Guitar	
121	19	27	Vintage S.1	Guitar	

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	20	27	Clean Guitar 1	Guitar	
121	21	27	Solid Guitar	Guitar	
121	22	27	Stein Guitar 1	Guitar	
121	23	27	Stein Guitar 2	Guitar	
121	24	27	Stein Guitar 3	Guitar	
121	0	28	Muted Guitar	Guitar	√
121	1	28	Funky Cut Gtr	Guitar	√
121	2	28	Mute Vel. Gtr	Guitar	√
121	3	28	Jazz Man	Guitar	√
121	4	28	R&R Guitar	Guitar	
121	5	28	Stra. Chime	Guitar	
121	6	28	Clean Mute Gtr	Guitar	
121	7	28	Rhythm E.Guitar	Guitar	
121	8	28	Clean Funk	Guitar	
121	9	28	Disto Mute	Guitar	
121	10	28	Clean Funk RX1	Guitar	
121	11	28	Clean Funk RX2	Guitar	
121	12	28	Funk Stein RX1	Guitar	
121	13	28	Funk Stein RX2	Guitar	
121	14	28	Clean Guitar RX1	Guitar	
121	15	28	Clean Guitar RX2	Guitar	
121	16	28	Clean Guitar RX3	Guitar	
121	17	28	Clean Guitar RX4	Guitar	
121	18	28	Clean Guitar RX5	Guitar	
121	0	29	Overdrive Guitar	Guitar	√
121	1	29	Guitar Pinch	Guitar	√
121	0	30	Distortion Gtr	Guitar	√
121	1	30	Feedback Guitar	Guitar	√
121	2	30	Dist.Rhythmic Gtr	Guitar	√
121	3	30	Joystick Gtr Y-	Guitar	
121	4	30	Power Chords	Guitar	
121	5	30	Mute Monster	Guitar	
121	6	30	Wet Dist. Guitar	Guitar	
121	7	30	Solo Dist. Guitar	Guitar	
121	8	30	Stereo Dist. Gtr	Guitar	
121	9	30	Dist. Guitar RX1	Guitar	
121	10	30	Dist. Guitar RX2	Guitar	
121	0	31	Guitar Harmonic	Guitar	√
121	1	31	Guitar Feedback	Guitar	√
121	2	31	E.Gtr Harmonics	Guitar	
121	0	32	Acoustic Bass	Bass	√
121	1	32	Ac. Bass Buzz	Bass	
121	2	32	Bass & Ride 2	Bass	
121	3	32	Acous. Bass Pro1	Bass	
121	4	32	Acous. Bass Pro2	Bass	
121	5	32	DarkWoody A.Bass	Bass	
121	6	32	Bass & Ride 1	Bass	
121	7	32	Acous. Bass RX	Bass	
121	0	33	Finger Bass 3	Bass	√
121	1	33	Finger Slap 2	Bass	√
121	2	33	Finger E.Bass1	Bass	
121	3	33	Finger E.Bass2	Bass	
121	4	33	Finger E.Bass3	Bass	
121	5	33	Stick Bass	Bass	
121	6	33	Finger Bass 1	Bass	
121	7	33	Finger Bass 2	Bass	
121	8	33	Chorus Fing.Bass	Bass	
121	9	33	Bright Finger B.	Bass	
121	10	33	Finger Bass Vel.	Bass	
121	11	33	More mid! Bass	Bass	
121	12	33	Finger Slap 1	Bass	
121	13	33	Finger Bass RX	Bass	

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	14	33	FingerB.& Guitar	Bass	
121	0	34	Picked E.Bass 3	Bass	√
121	1	34	Picked E.Bass 1	Bass	
121	2	34	Picked E.Bass 2	Bass	
121	3	34	Stein Bass	Bass	
121	4	34	Guitar Bass	Bass	
121	5	34	Bass Mute	Bass	
121	6	34	Bass&Gtr Double	Bass	
121	7	34	Pick Bass Vel.1	Bass	
121	8	34	Pick Bass Vel.2	Bass	
121	9	34	Ticktacing Bass	Bass	
121	10	34	Picked Bass RX	Bass	
121	0	35	Fretless Bass 1	Bass	√
121	1	35	Fretless Bass2	Bass	
121	2	35	Fretless Sw.	Bass	
121	3	35	Sweet Fretless	Bass	
121	4	35	Dark R&B Bass1	Bass	
121	5	35	Dark R&B Bass2	Bass	
121	6	35	Woofier Pusher B.	Bass	
121	0	36	Slap Bass 2	Bass	√
121	1	36	Super Sw.Bass1	Bass	
121	2	36	Super Sw.Bass2	Bass	
121	3	36	FunkSlap Bass RX	Bass	
121	4	36	SlapFing Bass RX	Bass	
121	5	36	SlapPick Bass RX	Bass	
121	0	37	Slap Bass 3	Bass	√
121	1	37	Thumb Bass	Bass	
121	2	37	Dyna Bass	Bass	
121	3	37	Slap Bass Vel.	Bass	
121	4	37	Chorus Slap Bass	Bass	
121	5	37	The Other Slap	Bass	
121	6	37	Slap Bass 1	Bass	
121	0	38	Synth Bass 1	Bass	√
121	1	38	Syn Bass Warm	Bass	√
121	2	38	Syn Bass Reso	Bass	√
121	3	38	Clav Bass	Bass	√
121	4	38	Hammer	Bass	√
121	5	38	30303 Bass	Bass	
121	6	38	30303 Square	Bass	
121	7	38	Bass Square	Bass	
121	8	38	Syn Bass Res	Bass	
121	9	38	Digi Bass 1	Bass	
121	10	38	Digi Bass 2	Bass	
121	11	38	Digi Bass 3	Bass	
121	12	38	Blind as a Bat	Bass	
121	13	38	Jungle Bass	Bass	
121	14	38	Auto Pilot 1	Synth 2	
121	15	38	Hybrid Bass	Bass	
121	16	38	Dr. Octave	Bass	
121	17	38	Drive Bass	Bass	
121	0	39	Synth Bass 2	Bass	√
121	1	39	Attack Bass	Bass	√
121	2	39	Rubber Bass	Bass	√
121	3	39	Attack Pulse	Bass	√
121	4	39	Euro Bass	Bass	
121	5	39	Jungle Rez	Bass	
121	6	39	Nasty Bass	Bass	
121	7	39	Phat Bass	Bass	
121	8	39	Poinker Bass	Bass	
121	9	39	Synth Bass 80ish	Bass	
121	10	39	Autofilter Bass	Bass	
121	11	39	Monofilter Bass	Bass	

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	12	39	Reso Bass	Bass	
121	13	39	Auto Pilot 2	Bass	
121	14	39	Bass4 Da Phunk	Bass	
121	0	40	Violin	Strings & Vocal	√
121	1	40	Slow Att.Violin	Strings & Vocal	√
121	2	40	Solo Violin	Strings & Vocal	
121	3	40	Slow Violin	Strings & Vocal	
121	0	41	Viola	Strings & Vocal	√
121	0	42	Cello	Strings & Vocal	√
121	0	43	Contrabass	Strings & Vocal	√
121	0	44	Tremolo Strings	Strings & Vocal	√
121	0	45	Pizzicato Str.	Strings & Vocal	√
121	1	45	Pizz. Ensemble	Strings & Vocal	
121	2	45	Pizz. Section	Strings & Vocal	
121	3	45	Double Strings	Strings & Vocal	
121	0	46	Orchestral Harp	Strings & Vocal	√
121	1	46	Yang Chin	Strings & Vocal	√
121	0	47	Timpani	Drum & Perc.	√
121	0	48	Strings Ens. 1	Strings & Vocal	√
121	1	48	Strings & Brass	Strings & Vocal	√
121	2	48	60's Strings	Strings & Vocal	√
121	3	48	Stereo Strings	Strings & Vocal	
121	4	48	Legato Strings	Strings & Vocal	
121	5	48	i3 Strings	Strings & Vocal	
121	6	48	N Strings	Strings & Vocal	
121	7	48	Arco Strings	Strings & Vocal	
121	8	48	Octave Strings	Strings & Vocal	
121	9	48	Strings Quartet	Strings & Vocal	
121	10	48	Symphonic Bows	Strings & Vocal	
121	11	48	Ensemble & Solo	Strings & Vocal	
121	12	48	Camera Strings	Strings & Vocal	
121	13	48	Arabic Strings	Strings & Vocal	
121	14	48	Orchestra Tutti1	Strings & Vocal	
121	15	48	Strings & Horns	Strings & Vocal	
121	16	48	Orch. & Oboe 1	Strings & Vocal	
121	17	48	Orch. & Oboe 2	Strings & Vocal	
121	18	48	Strings & Glock.	Strings & Vocal	
121	19	48	Orchestra Tutti2	Strings & Vocal	
121	20	48	Orchestra&Flute	Strings & Vocal	
121	0	49	Strings Ens. 2	Strings & Vocal	√
121	1	49	Sweeper Strings	Strings & Vocal	
121	2	49	Full Strings	Strings & Vocal	
121	0	50	Synth Strings 1	Strings & Vocal	√
121	1	50	Synth Strings 3	Strings & Vocal	√
121	2	50	Analog Strings 2	Strings & Vocal	
121	3	50	Analog Velve	Strings & Vocal	
121	4	50	Odissey	Strings & Vocal	
121	5	50	Analog Strings 1	Strings & Vocal	
121	0	51	Synth Strings 2	Strings & Vocal	√
121	0	52	Choir Aahs 1	Strings & Vocal	√
121	1	52	Choir Aahs 2	Strings & Vocal	√
121	2	52	Oooh Voices	Strings & Vocal	
121	3	52	Oooh Slow Voice	Strings & Vocal	
121	4	52	Take Voices 1	Strings & Vocal	
121	5	52	Take Voices 2	Strings & Vocal	
121	6	52	Oooh Choir	Strings & Vocal	
121	7	52	Aaah Choir	Strings & Vocal	
121	8	52	Mmmh Choir	Strings & Vocal	
121	9	52	Oh-Ah Voices	Strings & Vocal	
121	10	52	Slow Choir	Strings & Vocal	
121	11	52	Grand Choir	Strings & Vocal	
121	12	52	Choir Light	Strings & Vocal	

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	13	52	Strings Choir	Strings & Vocal	
121	0	53	Voice Ooohs	Strings & Vocal	√
121	1	53	Humming	Strings & Vocal	√
121	2	53	Doolally	Strings & Vocal	
121	3	53	Airways	Strings & Vocal	
121	0	54	Synth Voice	Strings & Vocal	√
121	1	54	Analog Voice	Strings & Vocal	√
121	2	54	Vocalesque	Strings & Vocal	
121	3	54	Vocalscape	Strings & Vocal	
121	4	54	Classic Vox	Strings & Vocal	
121	5	54	Dream Voice	Strings & Vocal	
121	0	55	Orchestra Hit	Brass	√
121	1	55	Bass Hit Plus	Brass	√
121	2	55	6th Hit	Brass	√
121	3	55	Euro Hit	Brass	√
121	4	55	Brass Impact	Brass	
121	5	55	Hit in India	SFX	
121	6	55	Wild Arp	Synth 2	
121	7	55	Flip Blip	Synth 2	
121	8	55	Netherland Hit	Brass	
121	0	56	Trumpet 1	Trumpet & Trbn.	√
121	1	56	Dark Trumpet	Trumpet & Trbn.	√
121	2	56	Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	
121	3	56	Mono Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	4	56	Trumpet Expr	Trumpet & Trbn.	
121	5	56	Trumpet Pitch	Trumpet & Trbn.	
121	6	56	Dual Trumpets	Trumpet & Trbn.	
121	7	56	Flugel Horn	Trumpet & Trbn.	
121	8	56	Warm Flugel	Trumpet & Trbn.	
121	9	56	BeBop Cornet	Trumpet & Trbn.	
121	10	56	Trumpet Pro 1	Trumpet & Trbn.	
121	11	56	Trumpet Pro 2	Trumpet & Trbn.	
121	12	56	Sweet FlugelHorn	Trumpet & Trbn.	
121	13	56	Flugel Horn Pro	Trumpet & Trbn.	
121	0	57	Trombone 1	Trumpet & Trbn.	√
121	1	57	Trombone 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	57	Bright Trombone	Trumpet & Trbn.	√
121	3	57	Hard Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	4	57	Soft Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	5	57	Pitch Trombone	Trumpet & Trbn.	
121	6	57	Trombone Expr. 1	Trumpet & Trbn.	
121	7	57	Trombone Expr. 2	Trumpet & Trbn.	
121	8	57	Trombone Vel. 1	Trumpet & Trbn.	
121	9	57	Trombone Vel. 2	Trumpet & Trbn.	
121	10	57	Trombone Vel. 3	Trumpet & Trbn.	
121	11	57	Trombone Pro Vel	Trumpet & Trbn.	
121	0	58	Tuba	Trumpet & Trbn.	√
121	1	58	Oberkr. Tuba	Trumpet & Trbn.	
121	2	58	Tuba Gold	Trumpet & Trbn.	
121	3	58	Dynabone	Trumpet & Trbn.	
121	0	59	Mute Trumpet 1	Trumpet & Trbn.	√
121	1	59	Mute Trumpet 2	Trumpet & Trbn.	√
121	2	59	Wah Trumpet	Trumpet & Trbn.	
121	3	59	Mute Ensemble 1	Brass	
121	4	59	Mute Ensemble 2	Brass	
121	0	60	French Horn 1	Brass	√
121	1	60	French Horn 2	Brass	√
121	2	60	French Section	Brass	
121	3	60	Classic Horns	Brass	
121	4	60	Horns & Ensemble	Brass	
121	0	61	Brass Section 1	Brass	√
121	1	61	Brass Section 2	Brass	√

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	2	61	Tight Brass 3	Brass	
121	3	61	Glen & Friends	Brass	
121	4	61	Big Band Brass	Brass	
121	5	61	Sax & Brass	Brass	
121	6	61	Glen & Boys	Brass	
121	7	61	Trumpet & Brass	Brass	
121	8	61	Attack Brass	Brass	
121	9	61	Trumpet Ens.	Brass	
121	10	61	Trombone Ens.	Brass	
121	11	61	Trombones	Brass	
121	12	61	Tight Brass 4	Brass	
121	13	61	Fat Brass	Brass	
121	14	61	Dyna Brass 1	Brass	
121	15	61	Brass Expr.	Brass	
121	16	61	Brass Band	Brass	
121	17	61	Film Brass	Brass	
121	18	61	Brass Slow	Brass	
121	19	61	Fanfare	Brass	
121	20	61	Movie Brass	Brass	
121	21	61	Power Brass	Brass	
121	22	61	Dyna Brass 2	Brass	
121	23	61	Sforzato Brass	Brass	
121	24	61	Double Brass	Brass	
121	25	61	Brass Hit	Brass	
121	26	61	Brass Fall	Brass	
121	27	61	Tight Brass 1	Brass	
121	28	61	Tight Brass Pro	Brass	
121	29	61	Tight Brass 2	Brass	
121	30	61	Brass of Power	Brass	
121	0	62	Synth Brass 1	Brass	√
121	1	62	Synth Brass 3	Brass	√
121	2	62	Analog Brass 1	Brass	√
121	3	62	Jump Brass	Brass	√
121	4	62	Elektrik Brass	Brass	
121	5	62	Synth Brass 5	Brass	
121	0	63	Synth Brass 2	Brass	√
121	1	63	Synth Brass 4	Brass	√
121	2	63	Analog Brass 2	Brass	√
121	3	63	Brass Pad	Brass	
121	4	63	Big Panner	Synth 1	
121	0	64	Soprano Sax	Sax	√
121	1	64	Sweet Soprano 3	Sax	
121	2	64	Soprano Pro	Sax	
121	3	64	Sweet Soprano 1	Sax	
121	4	64	Sweet Soprano 2	Sax	
121	0	65	Alto Sax	Sax	√
121	1	65	Alto Breath	Sax	
121	2	65	Sax Ensemble	Sax	
121	3	65	Breathy Alto Sax	Sax	
121	4	65	Alto Sax Growl	Sax	
121	5	65	Sweet Alto Sax 1	Sax	
121	6	65	Sweet Alto Sax 2	Sax	
121	7	65	Soft Alto Sax	Sax	
121	8	65	Alto Sax Pro	Sax	
121	0	66	Tenor Sax	Sax	√
121	1	66	Tenor Sax Noise1	Sax	
121	2	66	Soft Tenor	Sax	
121	3	66	Tenor Breath	Sax	
121	4	66	Tenor Growl	Sax	
121	5	66	Folk Sax	Sax	
121	6	66	Tenor Sax Noise2	Sax	
121	7	66	Tenor Sax Expr.1	Sax	

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	8	66	Tenor Sax Expr.2	Sax	
121	9	66	Jazz Tenor Vel.1	Sax	
121	10	66	Jazz Tenor Vel.2	Sax	
121	11	66	Reed of Power	Sax	
121	0	67	Baritone Sax	Sax	√
121	1	67	Baritone Growl	Sax	
121	2	67	Breathy Baritone	Sax	
121	3	67	Baritone Sax Pro	Sax	
121	0	68	Oboe	Woodwind	√
121	1	68	Double Reed	Woodwind	
121	0	69	English Horn 1	Woodwind	√
121	1	69	English Horn 2	Woodwind	
121	0	70	Bassoon	Woodwind	√
121	0	71	Clarinet	Woodwind	√
121	1	71	Jazz Clarinet	Woodwind	
121	2	71	Clarinet G	Woodwind	
121	3	71	Section Winds 1	Woodwind	
121	4	71	Section Winds 2	Woodwind	
121	5	71	Clarinet Ens.	Woodwind	
121	6	71	Woodwinds	Woodwind	
121	7	71	Folk Clarinet	Woodwind	
121	0	72	Piccolo	Woodwind	√
121	1	72	Small Orchestra	Woodwind	
121	2	72	Nay	Woodwind	
121	0	73	Flute 1	Woodwind	√
121	1	73	Jazz Flute	Woodwind	
121	2	73	Flute Switch	Woodwind	
121	3	73	Flute Dyn. 5th	Woodwind	
121	4	73	Flute Frullato	Woodwind	
121	5	73	Orchestra Flute	Woodwind	
121	6	73	Flute Muted	Brass	
121	7	73	Wooden Flute	Woodwind	
121	8	73	Bambu Flute	Woodwind	
121	9	73	Flute 2	Woodwind	
121	0	74	Recorder 1	Woodwind	√
121	1	74	Recorder 2	Woodwind	
121	0	75	Pan Flute	Woodwind	√
121	1	75	Kawala	Woodwind	
121	0	76	Blown Bottle	Woodwind	√
121	0	77	Shakuhachi 1	Woodwind	√
121	1	77	Old Shakuhachi	Woodwind	
121	2	77	Shakuhachi 2	Woodwind	
121	0	78	Whistle 1	Woodwind	√
121	1	78	Whistle 2	Woodwind	
121	0	79	Ocarina	Woodwind	√
121	0	80	Lead Square 1	Synth 2	√
121	1	80	Lead Square 2	Synth 2	√
121	2	80	Lead Sine	Synth 2	√
121	3	80	Old Portamento	Synth 2	
121	4	80	Dance Lead	Synth 2	
121	5	80	Wave Lead	Synth 2	
121	6	80	Sine Wave	Synth 2	
121	7	80	Analog Lead	Synth 2	
121	8	80	Old & Analog	Synth 2	
121	9	80	Gliding Square	Synth 2	
121	10	80	Sine Switch	Synth 2	
121	11	80	Square Rez	Synth 2	
121	12	80	Port Whine	Synth 2	
121	13	80	2VCO Planet Lead	Synth 2	
121	0	81	Lead Saw 1	Synth 2	√
121	1	81	Lead Saw 2	Synth 2	√
121	2	81	Lead Saw Pulse	Synth 2	√

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	3	81	Lead Double Saw	Synth 2	√
121	4	81	Seq. Analog	Synth 2	√
121	5	81	Power Saw	Synth 2	
121	6	81	Octo Lead	Synth 2	
121	7	81	Seq Lead	Synth 2	
121	8	81	Phat Saw Lead	Synth 2	
121	9	81	Glide Lead	Synth 2	
121	10	81	Fire Wave	Synth 2	
121	11	81	Rezbo	Synth 2	
121	12	81	Synth Pianoid	Synth 2	
121	0	82	Calliope	Synth 2	√
121	0	83	Chiff	Synth 2	√
121	0	84	Charang	Synth 2	√
121	1	84	Wire Lead	Synth 2	√
121	2	84	Synchro City	Synth 2	
121	3	84	Sync Kron	Synth 2	
121	4	84	Metallic Rez	Synth 2	
121	5	84	Brian Sync	Synth 2	
121	6	84	Arp Twins	Synth 2	
121	7	84	LoFi Ethnic	Synth 2	
121	0	85	Voice Lead	Strings & Vocal	√
121	1	85	Ether Voices	Strings & Vocal	
121	2	85	Cyber Choir	Strings & Vocal	
121	0	86	Fifths Lead	Synth 2	√
121	1	86	Crimson 5ths	Synth 1	
121	0	87	Bass & Lead	Synth 2	√
121	1	87	Soft Wrl	Synth 2	√
121	2	87	Electro Lead	Synth 2	
121	3	87	Rich Lead	Synth 2	
121	4	87	Thin Analog Lead	Synth 2	
121	5	87	Express. Lead	Synth 2	
121	6	87	HipHop Lead	Synth 2	
121	7	87	Square Bass	Synth 2	
121	8	87	Big & Raw	Synth 2	
121	9	87	Cat Lead	Synth 2	
121	10	87	OB Lead	Synth 2	
121	11	87	A Leadload	Synth 2	
121	0	88	New Age Pad	Synth 2	√
121	1	88	Virtual Traveler	Synth 1	
121	2	88	Arp Angeles	Synth 2	
121	0	89	Warm Pad	Synth 1	√
121	1	89	Sine Pad	Synth 1	√
121	2	89	Master Pad	Strings & Vocal	
121	3	89	Power Synth	Synth 2	
121	4	89	The Pad	Synth 1	
121	5	89	Money Pad	Synth 1	
121	6	89	Dark Pad	Synth 1	
121	7	89	Freedom Pad	Synth 1	
121	8	89	Analog Pad 1	Synth 1	
121	9	89	Analog Pad 2	Synth 1	
121	10	89	Analog Pad 3	Synth 1	
121	11	89	Vintage Pad	Synth 1	
121	12	89	OB Pad	Synth 1	
121	13	89	Dark Anna	Synth 1	
121	14	89	Symphonic Ens.	Synth 1	
121	0	90	Polysynth	Synth 2	√
121	1	90	Reso Sweep	Synth 2	
121	2	90	Sky Watcher	Synth 1	
121	3	90	Synth Sweeper	Synth 2	
121	4	90	Super Sweep	Synth 1	
121	5	90	Wave Sweep	Synth 1	
121	6	90	Cross Sweep	Synth 1	

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	7	90	Digital PolySix	Synth 2	
121	8	90	Noisy Stabb	Synth 2	
121	9	90	Mega Synth	Synth 2	
121	10	90	Tecno Phonic	Synth 2	
121	11	90	Farluce	Synth 1	
121	12	90	Big Sweep Stab	Synth 1	
121	13	90	Korgmatose	Synth 1	
121	0	91	Choir Pad	Strings & Vocal	√
121	1	91	Itopia Pad	Synth 1	√
121	2	91	Fresh Air	Strings & Vocal	
121	3	91	Heaven	Strings & Vocal	
121	4	91	Pop Synth Pad	Synth 2	
121	5	91	Future Pad	Synth 1	
121	6	91	Tsunami Wave	Synth 1	
121	7	91	Fresh Breath	Strings & Vocal	
121	8	91	Ravelian Pad	Synth 1	
121	9	91	Full Vox Pad	Strings & Vocal	
121	10	91	Dance ReMix	Synth 1	
121	0	92	Bowed Glass	Synth 2	√
121	0	93	Metallic Pad	Synth 2	√
121	1	93	Cosmic	Synth 2	
121	0	94	Halo Pad	Strings & Vocal	√
121	0	95	Sweep Pad	Synth 1	√
121	1	95	Astral Dream	Synth 1	
121	2	95	Meditate	Synth 1	
121	3	95	Dark Element	Synth 2	
121	4	95	Mellow Pad	Synth 1	
121	5	95	Cinema Pad	Synth 1	
121	6	95	Reoccurring Astra	Synth 1	
121	7	95	Vintage Sweep	Synth 1	
121	8	95	You Decide	Synth 1	
121	0	96	Ice Rain	SFX	√
121	1	96	Motion Ocean	Synth 1	
121	2	96	Caribbean	Synth 2	
121	0	97	Soundtrack	Synth 1	√
121	1	97	Air Clouds	Synth 1	
121	2	97	Reso Down	Synth 1	
121	3	97	Tinklin Pad	Synth 1	
121	4	97	Pods In Pad	Synth 1	
121	5	97	Noble Pad	Synth 1	
121	6	97	Rave	Synth 1	
121	7	97	Elastick Pad	Synth 1	
121	0	98	Crystal	Synth 2	√
121	1	98	Synth Mallet	SFX	√
121	2	98	Vs Bell Boy	Mallet & Bell	
121	3	98	Krystal Bell	Mallet & Bell	
121	4	98	Digi Bell	Mallet & Bell	
121	5	98	Moving Bell	Synth 1	
121	6	98	Bell Pad	Synth 1	
121	7	98	Bell Choir	Synth 1	
121	0	99	Atmosphere	Synth 2	√
121	0	100	Brightness	Synth 2	√
121	1	100	Lonely Spin	Synth 1	
121	2	100	Synth Ghostly	Synth 1	
121	0	101	Goblins	SFX	√
121	1	101	Motion Raver	Synth 2	
121	2	101	Digi Ice Pad	Synth 1	
121	3	101	VCF Modulation	Synth 2	
121	0	102	Echo Drops	SFX	√
121	1	102	Echo Bell	SFX	√
121	2	102	Echo Pan	SFX	√
121	3	102	Band Passed	Synth 2	

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	4	102	Pan Reso	Synth 2	
121	5	102	Moon Cycles	Synth 1	
121	0	103	Star Theme	SFX	√
121	0	104	Sitar 1	Guitar	√
121	1	104	Sitar 2	Guitar	√
121	2	104	Sitar Tambou	Guitar	
121	3	104	Indian Stars	Guitar	
121	4	104	Indian Frets	Guitar	
121	5	104	Bouzouki	Guitar	
121	6	104	Tambra	Guitar	
121	7	104	Sitar Sitar	Guitar	
121	0	105	Banjo	Guitar	√
121	1	105	Banjo Key Off	Guitar	
121	2	105	Oud	Guitar	
121	3	105	Jaw Harp	SFX	
121	0	106	Shamisen	Guitar	√
121	0	107	Koto	Guitar	√
121	1	107	Taisho Koto	Guitar	√
121	2	107	Kanun	Guitar	
121	3	107	Kanun Trem.	Guitar	
121	4	107	Kanun Mix	Guitar	
121	0	108	Kalimba	Mallet & Bell	√
121	1	108	Kalimba Vel.	Mallet & Bell	
121	0	109	Bag Pipes	Woodwind	√
121	1	109	War Pipes	Woodwind	
121	2	109	Uilleann BagPipes	Woodwind	
121	3	109	HighlandBagPipes	Woodwind	
121	0	110	Fiddle	Strings & Vocal	√
121	0	111	Shanai	Woodwind	√
121	1	111	Zurna	Woodwind	
121	2	111	Hichiriki	Woodwind	
121	0	112	Tinkle Bell	Mallet & Bell	√
121	1	112	Gamelan	Mallet & Bell	
121	2	112	Bali Gamelan	Mallet & Bell	
121	3	112	Garbage Mall	Mallet & Bell	
121	0	113	Agogo	Drum & Perc.	√
121	0	114	Steel Drums	Mallet & Bell	√
121	1	114	Warm Steel	Mallet & Bell	
121	0	115	Woodblock	Drum & Perc.	√
121	1	115	Castanets	Drum & Perc.	√
121	0	116	Taiko Drum	Drum & Perc.	√
121	1	116	Concert BassDrum	Drum & Perc.	√
121	0	117	Melodic Tom 1	Drum & Perc.	√
121	1	117	Melodic Tom 2	Drum & Perc.	√
121	2	117	Reverse Tom	Drum & Perc.	
121	0	118	Synth Drum	Drum & Perc.	√
121	1	118	Rhythm Box Tom	Drum & Perc.	√
121	2	118	Electric Drum	Drum & Perc.	√
121	3	118	Reverse Snare	Drum & Perc.	
121	0	119	Reverse Cymbal	Drum & Perc.	√
121	1	119	Dragon Gong	Drum & Perc.	
121	0	120	Guitar FretNoise	SFX	√
121	1	120	Guitar Cut Noise	SFX	√
121	2	120	Ac. Bass String	SFX	√
121	3	120	Vox Wah Chick	Guitar	
121	0	121	Breath Noise	SFX	√
121	1	121	Flute Click	Woodwind	√
121	0	122	Seashore	SFX	√
121	1	122	Rain	SFX	√
121	2	122	Thunder	SFX	√
121	3	122	Wind	SFX	√
121	4	122	Stream	SFX	√

CC00	CC32	PC	Nome	Banco	GM2
121	5	122	Bubble	SFX	√
121	0	123	Bird Tweet 1	SFX	√
121	1	123	Dog	SFX	√
121	2	123	Horse Gallop	SFX	√
121	3	123	Bird Tweet 2	SFX	√
121	0	124	Telephone 1	SFX	√
121	1	124	Telephone 2	SFX	√
121	2	124	Door Creak	SFX	√
121	3	124	Door	SFX	√
121	4	124	Scratch	SFX	√
121	5	124	Wind Chime	SFX	√
121	0	125	Helicopter	SFX	√
121	1	125	Car Engine	SFX	√
121	2	125	Car Stop	SFX	√
121	3	125	Car Pass	SFX	√
121	4	125	Car Crash	SFX	√
121	5	125	Siren	SFX	√
121	6	125	Train	SFX	√
121	7	125	Jet Plane	SFX	√
121	8	125	Starship	SFX	√
121	9	125	Burst Noise	SFX	√
121	0	126	Applause	SFX	√
121	1	126	Laughing	SFX	√
121	2	126	Screaming	SFX	√
121	3	126	Punch	SFX	√
121	4	126	Heart Beat	SFX	√
121	5	126	Footsteps	SFX	√
121	6	126	Stadium	SFX	
121	0	127	Gun Shot	SFX	√
121	1	127	Machine Gun	SFX	√
121	2	127	Laser Gun	SFX	√
121	3	127	Explosion	SFX	√
121	127	16	Digital Drawbars	Digi Organ	
121	64	0-127	...	User 1	
121	65	0-127	...	User 2	
121	68	0-127	...	EXB1 Bank 1	
121	69	0-127	...	EXB1 Bank 2	
121	70	0-127	...	EXB2 Bank 1	
121	71	0-127	...	EXB2 Bank 2	

Drum Kit

La seguente tabella elenca tutti i Drum Kit di tipo Factory in ordine di Bank Select-Program Change.

Legenda: La tabella mostra anche i dati MIDI necessari per selezionare i Drum Kit da remoto. **CC00:** Control Change 0, o Bank Select MSB. **CC32:** Control Change 32, o Bank Select LSB. **PC:** Program Change.

CC00	CC32	PC	Nome	GM2
120	0	0	Standard Kit RX1	√
120	0	1	Standard Kit RX2	
120	0	2	Standard Kit RX3	
120	0	3	Acoustic Kit	
120	0	4	Pop Std. Kit RX	
120	0	5	Standard Kit 1	
120	0	6	Standard Kit 2	
120	0	7	Standard Kit 3	
120	0	8	Room Kit 1	√
120	0	9	HipHop Kit 1	
120	0	10	Jungle Kit	
120	0	11	Techno Kit 1	
120	0	12	Room Kit 2	
120	0	13	HipHop Kit 2	
120	0	14	Techno Kit 2	
120	0	15	Techno Kit 3	
120	0	16	Power Kit 1	√
120	0	17	Power Kit 2	
120	0	18	Power Kit RX1	
120	0	19	Power Kit RX2	
120	0	20-23	(remap to 16)	
120	0	24	Electro Kit	√
120	0	25	Analog Kit	√
120	0	26	House Kit 1	
120	0	27	House Kit 2	
120	0	28	House Kit 3	
120	0	29	House Kit 4	
120	0	30	House Kit RX1	
120	0	31	House Kit RX2	
120	0	32	Jazz Kit RX1	√
120	0	33	Jazz Kit	

CC00	CC32	PC	Nome	GM2
120	0	34	Jazz Kit RX2	
120	0	35	Jazz Kit RX3	
120	0	36-39	(remap to 32)	
120	0	40	Brush Kit 1	√
120	0	41	Brush Kit 2 VS	
120	0	42	Brush Kit RX	
120	0	43-47	(remap to 40)	
120	0	48	Orchestra Kit	√
120	0	49	(remap to 48)	
120	0	50	Bdrum & Sdrum	
120	0	51	Arabian Kit 1	
120	0	52-55	(remap to 48)	
120	0	56	SFX Kit	√
120	0	57-63	(remap to 56)	
120	0	64	Percussion Kit	
120	0	65	Latin Perc. Kit	
120	0	66	Trinity Perc.Kit	
120	0	67	i30 Perc. Kit	
120	0	68-71	(remap to 64)	
120	0	72	Hip Hop Kit RX	
120	0	73	Techno Kit RX	
120	0	74	Dance Kit RX	
120	0	75-87	(remap to 5)	
120	0	88	Standard Kit 4	
120	0	89	Pop Std. Kit 1	
120	0	90	Pop Std. Kit 2	
120	0	91-95	(remap to 5)	
120	0	96	Elektro Kit 1	
120	0	97	Elektro Kit 2	
120	0	98-115	(remap to 5)	
120	0	116	(remap to 51)	
120	0	117	Arabian Kit 2	
120	0	118-127	(remap to 5)	
120	64	0-63	User DrumKits (1-64)	
120	68	0-63	EXB1 DrumKits (1-64)	
120	70	0-63	EXB2 DrumKits (1-64)	

Tabelle Drum Kit

Legenda: Nella seguente tabella dei Drum Kit, il numero **120-x-x** che appare prima del nome di ogni Drum Kit rappresenta la combinazione di messaggi Bank Select MSB (CC00) - Bank Select LSB (CC32) - Program Change (PC). La colonna **Sample** contiene il numero e il nome dei sample. **Excl** è il parametro Exclusive: quando una nota viene suonata, tutte le altre note con lo stesso numero di Exclusive vengono fermate. Un numero compreso tra parentesi (**n**) indica il numero di Velocity Layer adoperati.

		120-0-0: Standard Kit RX1			120-0-1: Standard Kit RX2			120-0-2: Standard Kit RX3			120-0-3: Acoustic Kit		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off		
1	C#-1	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off		
2	D-1	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off		
3	D#-1	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off		
4	E-1	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off		
5	F-1	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off		
6	F#-1	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off		
7	G-1	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off		
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
9	A-1	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off		
10	A#-1	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off		
11	B-1	40 BD Deep 88	Off	40 BD Deep 88	Off	40 BD Deep 88	Off	40 BD Deep 88	Off	226 88 BD	Off		
12	C0	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off		
13	C#0	53-56 SD Piccolo2 pp~f (4)	Off	69-74 SD Maple2 pp~ff (6)	Off	45-48 SD Wood 2 pp~f (4)	Off	89 SD Off Center	Off				
14	D0	49-52 SD Piccolo1 pp~f (4)	Off	63-68 SD Maple1 pp~ff (6)	Off	42-44 SD Wood 1 p~f (3)	Off	100 SD Cracker Room	Off				
15	D#0	10 BD Jazz (2)	Off	10 BD Jazz (2)	Off	10 BD Jazz (2)	Off	11 BD Pillow	Off				
16	E0	7 BD Dry 3	Off	1 BD Acoust.1 mf	Off	1 BD Acoust.1 mf	Off	38 BD Amb.Rocker	Off				
17	F0	57-59 SD Solid1 p~f (3)	Off	49-52 SD Piccolo1 pp~f (4)	Off	63-68 SD Maple1 pp~ff (6)	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off				
18	F#0	160-165 HH2 Closed pp~ff (6)	Off	152-155 HH1 Closed pp~f (4)	Off	152-155 HH1 Closed pp~f (4)	Off	171 HH3 Closed2	1				
19	G0	8 BD Normal	Off	4 BD Acoust.2 f	Off	4 BD Acoust.2 f	Off	10 BD Jazz	Off				
20	G#0	129 Rim Shot f	Off	129 Rim Shot f	Off	129 Rim Shot f	Off	130 Side Stick Dry	Off				
21	A0	45-48 SD Wood 2 pp~f (4)	Off	60-62 SD Solid2 p~f (3)	Off	53-56 SD Piccolo2 pp~f (4)	Off	220 SD Orchestra	7				
22	A#0	42-44 SD Wood 1 p~f (3)	Off	57-59 SD Solid1 p~f (3)	Off	49-52 SD Piccolo1 pp~f (4)	Off	219 SD Orch. Roll	7				
23	B0	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off				
24	C1	78-80 SD Brass2 p~f (3)	Off	78-80 SD Brass2 p~f (3)	Off	78-80 SD Brass2 p~f (3)	Off	220 SD Orchestra	7				
25	C#1	81 SD Roll	7	81 SD Roll	7	81 SD Roll	7	219 SD Orch. Roll	7				
26	D1	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off				
27	D#1	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off				
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off				
29	F1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7				
30	F#1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7				
31	G1	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off				
32	G#1	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off				
33	A1	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off				
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off				
35	B1	3-4 BD Acoust.2 mf~f (3)	Off	0-2 BD Acoust.1 p~f (4)	Off	0-2 BD Acoust.1 p~f (4)	Off	8 BD Normal	Off				
36	C2	0-2 BD Acoust.1 p~f (4)	Off	3-4 BD Acoust.2 mf~f (3)	Off	3-4 BD Acoust.2 mf~f (3)	Off	11-5 BD Pillow-Dry 1 (2)	Off				
37	C#2	128-129 Rim Shot p~f (2)	Off	128-129 Rim Shot p~f (2)	Off	128 Rim Shot p~f (2)	Off	131 Side Stick Amb	Off				
38	D2	69-74 SD Maple2 pp~ff (6)	Off	45-48 SD Wood 2 pp~f (4)	Off	60-62 SD Solid2 p~f (3)	Off	86-87 SD Ghost p~f (2)	Off				
39	D#2	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	225 Claps 4	Off				
40	E2	63-68 SD Maple1 pp~ff (6)	Off	42-44 SD Wood 1 p~f (3)	Off	57-59 SD Solid1 p~f (3)	Off	86-87 SD Ghost p~f (2)	Off				
41	F2	139-140 Tom1 Floor p~f (2)	Off	139-140 Tom1 Floor p~f (2)	Off	139-140 Tom1 Floor p~f (2)	Off	145 Tom3 Floor	Off				
42	F#2	160-165 HH2 Closed pp~ff (6)	1	152-155 HH1 Closed pp~f (4)	1	152-155 HH1 Closed pp~f (4)	1	174 HH3 Open 2	1				
43	G2	137-138 Tom1 Low p~f (2)	Off	137-138 Tom1 Low p~f (2)	Off	137-138 Tom1 Low p~f (2)	Off	145 Tom3 Floor	Off				
44	G#2	166-167 HH2 Foot p~f (2)	1	156-157 HH1 Foot mp~mf (2)	1	156-157 HH1 Foot mp~mf (2)	1	178 HH4 Foot	1				
45	A2	135-136 Tom1 Mid p~f (2)	Off	135-136 Tom1 Mid p~f (2)	Off	135-136 Tom1 Mid p~f (2)	Off	144 Tom3 Low	Off				
46	A#2	168-169 HH2 Open p~f (2)	1	158-159 HH1 Open mp~mf (2)	1	158-159 HH1 Open mp~mf (2)	1	173 HH3 Open 1	1				
47	B2	135-136 Tom1 Mid p~f (2)	Off	135-136 Tom1 Mid p~f (2)	Off	135-136 Tom1 Mid p~f (2)	Off	144 Tom3 Low	Off				
48	C3	133-134 Tom1 Hi p~f (2)	Off	133-134 Tom1 Hi p~f (2)	Off	133-134 Tom1 Hi p~f (2)	Off	143 Tom3 Hi	Off				
49	C#3	195 Crash 19'edge2 (2)	Off	193 Crash 17'edge2 (2)	Off	193 Crash 17'edge2 (2)	Off	196 Crash 1	Off				
50	D3	133-134 Tom1 Hi p~f (2)	Off	133-134 Tom1 Hi p~f (2)	Off	133-134 Tom1 Hi p~f (2)	Off	143 Tom3 Hi	Off				
51	D#3	207-209 Ride 20' mp2~mf2 (2)	Off	207-209 Ride 20' mp2~mf2 (2)	Off	207 Ride 20' mp2	Off	213 Ride Edge 2	Off				
52	E3	198 China	Off	198 China	Off	198 China	Off	198 China	Off				
53	F3	215 Ride Cup	Off	215 Ride Cup	Off	215 Ride Cup	Off	215 Ride Cup	Off				
54	F#3	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off				
55	G3	199 Splash 8'edge1	Off	199 Splash 8'edge1	Off	199 Splash 8'edge1	Off	201 Splash	Off				
56	G#3	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off				
57	A3	193 Crash 17'edge2 (2)	Off	191 Crash 15'edge2 (2)	Off	191 Crash 15'edge2 (2)	Off	196 Crash 1	Off				
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off				
59	B3	206-208 Ride 20' mp1~mf1 (2)	Off	206-208 Ride 20' mp1~mf1 (2)	Off	208 Ride 20' mf1	Off	214 Ride Jazz	Off				
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off				
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off				
62	D4	292 Conga Hi Slap2	Off	286 Conga Lo Mt Slap	Off	286 Conga Lo Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off				
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off				
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off				
65	F4	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off				
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off				
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off				
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off				
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off				
70	A#4	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off				
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2				

		120-0-0: Standard Kit RX1		120-0-1: Standard Kit RX2		120-0-2: Standard Kit RX3		120-0-3: Acoustic Kit	
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off
76	E5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off
77	F5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4
79	G5	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off

		120-0-4: Pop Std.Kit RX		120-0-5 (75-87, 89-115, 118-127): Standard Kit 1		120-0-6: Standard Kit 2		120-0-7: Standard Kit 3	
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.
0	C-1	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off
2	D-1	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off
4	E-1	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off
7	G-1	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off
9	A-1	18 BD Squash	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off
10	A#-1	115 SD Hip6	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off
11	B-1	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off
12	C0	52 SD Piccolo1 f	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off
13	C#0	59 SD Solid1 f	Off	88 SD Full Room	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	89 SD Off Center	Off
14	D0	52 SD Piccolo1 f	Off	99 SD Processed	1	99 SD Processed	Off	99 SD Processed	Off
15	D#0	36 BD Ambient	Off	5 BD Dry 1	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off
16	E0	16 BD Gated	Off	17 BD Tight	Off	38 BD Amb.Rocker	Off	38 BD Amb.Rocker	Off
17	F0	59 SD Solid1 f	Off	82 SD Dry 1	Off	90 SD Jazz Ring	Off	93 SD Brush Hit	Off
18	F#0	161-162 HH2 Closed p-mp (2)	1	171 HH3 Closed2	1	171 HH3 Closed2	1	171 HH3 Closed2	1
19	G0	38 BD Amb.Rocker	Off	7 BD Dry 3	Off	5 BD Dry 1	Off	10 BD Jazz	Off
20	G#0	130 Side Stick Dry	Off	131 Side Stick Amb	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off
21	A0	67 SD Maple1 f	7	220 SD Orchestra	7	83 SD Dry 2	7	125 SD Brasser	7
22	A#0	68 SD Maple1 ff	7	219 SD Orch. Roll	7	100 SD Cracker Room	7	83 SD Dry 2	Off
23	B0	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off
24	C1	59 SD Solid1 f	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7
25	C#1	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7
26	D1	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off
27	D#1	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off
29	F1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7
30	F#1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7
31	G1	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off
33	A1	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off
35	B1	38 BD Amb.Rocker	Off	7 BD Dry 3	Off	17 BD Tight	Off	5 BD Dry 1	Off
36	C2	38 BD Amb.Rocker	Off	5 BD Dry 1	Off	15 BD Tubby	Off	15 BD Tubby	Off
37	C#2	129 Rim Shot f	Off	131 Side Stick Amb	Off	131 Side Stick Amb	Off	131 Side Stick Amb	Off
38	D2	47-59 SD Wood 2-Solid1 p-f (6)	Off	83 SD Dry 2	Off	89 SD Off Center	Off	90 SD Jazz Ring	Off
39	D#2	230 88 Claps	Off	225 Claps 4	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off
40	E2	47-59 SD Wood 2-Solid1 p-f (6)	Off	88 SD Full Room	Off	89 SD Off Center	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off
41	F2	140 Tom1 Floor f	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off
42	F#2	160-163 HH2 Closed pp-mf (4)	1	174 HH3 Open 2	1	170 HH3 Closed1	1	176 HH4 Closed1	1
43	G2	138 Tom1 Low f	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off	145 Tom3 Floor	Off
44	G#2	157-156 HH1 Foot mf-mp (2)	1	178 HH4 Foot	1	172 HH3 Foot	1	178 HH4 Foot	1
45	A2	138 Tom1 Low f	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off
46	A#2	168-169 HH2 Open p-f (2)	1	173 HH3 Open 1	1	173 HH3 Open 1	1	173 HH3 Open 1	1
47	B2	136 Tom1 Mid f	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off	144 Tom3 Low	Off
48	C3	134 Tom1 Hi f	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off
49	C#3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off
50	D3	134 Tom1 Hi f	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off	143 Tom3 Hi	Off
51	D#3	207-209 Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off
52	E3	198 China	Off	198 China	Off	198 China	Off	198 China	Off
53	F3	206-208 Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off
54	F#3	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off
55	G3	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off
56	G#3	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off
57	A3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off
59	B3	206 Ride 20' mp1	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off

		120-0-4: Pop Std.Kit RX			120-0-5 (75-87, 89-115, 118-127): Standard Kit 1			120-0-6: Standard Kit 2			120-0-7: Standard Kit 3		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off		
62	D4	290 Conga Hi Mt Slap	Off	286 Conga Lo Mt Slap	Off	286 Conga Lo Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off		
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off		
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off		
65	F4	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off		
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off		
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off		
70	A#4	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off		
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3		
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3		
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off		
76	E5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
77	F5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4		
79	G5	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4		
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5		
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5		
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off		
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off		
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off		
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off		
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6		
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6		
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off		
89	F6							489 Empty		489 Empty	Off		
90	F#6							489 Empty		489 Empty	Off		
91	G6							489 Empty		489 Empty	Off		
92	G#6							489 Empty		489 Empty	Off		
93	A6							489 Empty		489 Empty	Off		
94	A#6							489 Empty		489 Empty	Off		
95	B6							489 Empty		489 Empty	Off		
96	C7							489 Empty		489 Empty	Off		
97	C#7							489 Empty		489 Empty	Off		
98	D7							489 Empty		489 Empty	Off		
99	D#7							489 Empty		489 Empty	Off		
100	E7							353 Chacha Bell		353 Chacha Bell	Off		
101	F7							332 Timbale Hi Edge		332 Timbale Hi Edge	Off		
102	F#7							334 Timbale Hi Rim2		334 Timbale Hi Rim2	Off		
103	G7							333 Timbale Hi Rim1		333 Timbale Hi Rim1	Off		
104	G#7							285 Conga Lo Open (2)		285 Conga Lo Open (2)	Off		
105	A7							286 Conga Lo Mt Slap		286 Conga Lo Mt Slap	Off		
106	A#7							288 Conga Hi Open (2)		288 Conga Hi Open (2)	Off		
107	B7							291 Conga Hi Slap1		291 Conga Hi Slap1	Off		
108	C8							292 Conga Hi Slap2		292 Conga Hi Slap2	Off		

		120-0-8: Room Kit 1			120-0-9: HipHop Kit 1			120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit 1		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off		
1	C#-1	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off		
2	D-1	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off		
3	D#-1	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off		
4	E-1	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off		
5	F-1	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off		
6	F#-1	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off		
7	G-1	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off		
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
9	A-1	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off	32 BD Hip 3	Off		
10	A#-1	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off		
11	B-1	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off		
12	C0	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off		
13	C#0	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off		
14	D0	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off		
15	D#0	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off		
16	E0	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off		
17	F0	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off		
18	F#0	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1		
19	G0	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off	11 BD Pillow	Off		
20	G#0	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off		
21	A0	98 SD Yowie	7	98 SD Yowie	7	98 SD Yowie	7	98 SD Yowie	7	98 SD Yowie	Off		
22	A#0	115 SD Hip6	7	115 SD Hip6	7	115 SD Hip6	7	115 SD Hip6	7	115 SD Hip6	Off		
23	B0	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off		
24	C1	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7		
25	C#1	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7		
26	D1	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off		
27	D#1	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off		
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off		
29	F1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7		

		120-0-8: Room Kit 1			120-0-9: HipHop Kit 1			120-0-10: Jungle Kit			120-0-11: Techno Kit 1		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
30	F#1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7		
31	G1	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off		
32	G#1	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off		
33	A1	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off		
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off		
35	B1	15 BD Tubby	Off	39 BD Pop 99	Off	30 BD Hip 1	Off	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off		
36	C2	38 BD Amb.Rocker	Off	32 BD Hip 3	Off	40 BD Deep 88	Off	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off		
37	C#2	130 Side Stick Dry	Off	229 88 Rim Shot	Off	221 Finger Snaps	Off	369 Comp Voice Noise	Off	369 Comp Voice Noise	Off		
38	D2	100 SD Cracker Room	Off	116 SD Ringy	Off	122 SD Vintage5	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off		
39	D#2	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off	230 88 Claps	Off		
40	E2	88 SD Full Room	Off	123 SD Vintage6	Off	117 SD Tiny	Off	228 99 SD	Off	228 99 SD	Off		
41	F2	145 Tom3 Floor	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off		
42	F#2	170 HH3 Closed1	1	181 HH Old Close1	1	232 88 HH Open	1	183 HH Old TiteClose	1	183 HH Old TiteClose	1		
43	G2	145 Tom3 Floor	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off		
44	G#2	178 HH4 Foot	1	184 HH Old Close2	Off	188 HH Hip	Off	189 HH Alpo Close	Off	189 HH Alpo Close	Off		
45	A2	144 Tom3 Low	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off		
46	A#2	180 HH4 Open	1	182 HH Old Open1	1	182 HH Old Open1	1	185 HH Old Open2	1	185 HH Old Open2	1		
47	B2	144 Tom3 Low	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off		
48	C3	143 Tom3 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off		
49	C#3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	235 88 Crash	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off		
50	D3	143 Tom3 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off	141 Tom2 Hi	Off	266 E.Tom Real	Off	266 E.Tom Real	Off		
51	D#3	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off		
52	E3	198 China	Off	202 Crash Reverse	Off	202 Crash Reverse	Off	202 Crash Reverse	Off	202 Crash Reverse	Off		
53	F3	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off		
54	F#3	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off		
55	G3	201 Splash	Off	201 Splash	Off	201 Splash	Off	198 China	Off	198 China	Off		
56	G#3	352 Cowbell	Off	239 88 Cowbell	Off	239 88 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off		
57	A3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off		
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off		
59	B3	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off		
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off		
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off		
62	D4	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off		
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off		
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off		
65	F4	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off		
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off		
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off		
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off		
70	A#4	309 Maracas Push	Off	185 HH Old Open2	Off	185 HH Old Open2	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off		
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2		
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3		
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3		
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off		
76	E5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
77	F5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off		
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4		
79	G5	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4		
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5		
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5		
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off		
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off		
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off		
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off		
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6		
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6		
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off		

		120-0-12: Room Kit 2			120-0-13: HipHop Kit 2			120-0-14: Techno Kit 2			120-0-15: Techno Kit 3		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off		
1	C#-1	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off		
2	D-1	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off		
3	D#-1	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off		
4	E-1	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off		
5	F-1	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off		
6	F#-1	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off		
7	G-1	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off		
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off		
9	A-1	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off	18 BD Squash	Off		
10	A#-1	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off	115 SD Hip6	Off		
11	B-1	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off		
12	C0	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off		
13	C#0	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off	112 SD Hip3	Off		
14	D0	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off	114 SD Hip5	Off		
15	D#0	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off	36 BD Ambient	Off		
16	E0	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off	16 BD Gated	Off		
17	F0	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off		
18	F#0	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1	174 HH3 Open 2	1		

		120-0-12: Room Kit 2			120-0-13: HipHop Kit 2			120-0-14: Techno Kit 2			120-0-15: Techno Kit 3		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
19	G0	11	BD Pillow	Off	11	BD Pillow	Off	11	BD Pillow	Off	11	BD Pillow	Off
20	G#0	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off
21	A0	97	SD Big Rock	Off	98	SD Yowie	Off	98	SD Yowie	Off	98	SD Yowie	Off
22	A#0	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off
23	B0	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7
25	C#1	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	17	BD Tight	Off	36	BD Ambient	Off	34	BD Pop Kick	Off	34	BD Pop Kick	Off
36	C2	38	BD Amb.Rocker	Off	35	BD Dance 99	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off
37	C#2	130	Side Stick Dry	Off	221	Finger Snaps	Off	229	88 Rim Shot	Off	267	Rim House 1	Off
38	D2	99	SD Processed	Off	107	SD Rap	Off	108	SD Noise	Off	126	SD Chili	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	464	Alkis	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	98	SD Yowie	Off	111	SD Hip2	Off	270	Zap2	Off	227	88 SD	Off
41	F2	142	Tom2 Floor	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	386	Tribe	Off
42	F#2	177	HH4 Closed2	1	181	HH Old Close1	1	183	HH Old TiteClose	1	233	99 HH Close	1
43	G2	142	Tom2 Floor	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	402	Wind	Off
44	G#2	178	HH4 Foot	1	188	HH Hip	Off	189	HH Alpo Close	Off	184	HH Old Close2	Off
45	A2	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	425	Amp Noise	Off
46	A#2	175	HH3 Sizzle	1	182	HH Old Open1	1	185	HH Old Open2	1	234	99 HH Open	1
47	B2	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off
48	C3	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off
49	C#3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off
51	D#3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
52	E3	198	China	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off
53	F3	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	201	Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off	407	Xylophone Spectr	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off
57	A3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	339	Tambourine Acc2	Off
59	B3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	237	88 Conga	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	237	88 Conga	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	237	88 Conga	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	237	88 Conga	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	237	88 Conga	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	309	Maracas Push	Off	185	HH Old Open2	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
73	C#5	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3
74	D5	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3
75	D#5	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	366	Uhh	Off
79	G5	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	342	Cuica Hi	4	364	Yeah!	Off
80	G#5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	360	Flexatone	5	341	Triangle Mute	5
81	A5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	360	Flexatone	5	340	Triangle Open	5
82	A#5	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off
83	B5	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off
84	C6	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off
85	C#6	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off
86	D6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	469	Darbuka1 Tek2	6	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off

		120-0-16 (20-23): Power Kit 1			120-0-17: Power Kit 2			120-0-18: Power Kit RX1			120-0-19: Power Kit RX2		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off

		120-0-16 (20-23): Power Kit 1			120-0-17: Power Kit 2			120-0-18: Power Kit RX1			120-0-19: Power Kit RX2		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	35	BD Dance 99	Off	35	BD Dance 99	Off	18	BD Squash	Off	18	BD Squash	Off
10	A#-1	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	115	SD Hip6	Off	115	SD Hip6	Off
11	B-1	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off
12	C0	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	52	SD Piccolo1 f	Off	52	SD Piccolo1 f	Off
13	C#0	121	SD Vintage4	Off	121	SD Vintage4	Off	59	SD Solid1 f	Off	59	SD Solid1 f	Off
14	D0	120	SD Vintage3	Off	120	SD Vintage3	Off	68	SD Maple1 ff	Off	68	SD Maple1 ff	Off
15	D#0	38	BD Amb.Rocker	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	36	BD Ambient	Off	36	BD Ambient	Off
16	E0	30	BD Hip 1	Off	30	BD Hip 1	Off	16	BD Gated	Off	16	BD Gated	Off
17	F0	89	SD Off Center	Off	89	SD Off Center	Off	52	SD Piccolo1 f	Off	52	SD Piccolo1 f	Off
18	F#0	177	HH4 Closed2	1	177	HH4 Closed2	1	161-162	HH2 Closed p-mp (2)	1	161-162	HH2 Closed p-mp (2)	1
19	G0	18	BD Squash	Off	18	BD Squash	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	38	BD Amb.Rocker	Off
20	G#0	131	Side Stick Amb	Off	131	Side Stick Amb	Off	130	Side Stick Dry	Off	130	Side Stick Dry	Off
21	A0	118	SD Vintage1	Off	118	SD Vintage1	Off	67	SD Maple1 f	7	67	SD Maple1 f	7
22	A#0	125	SD Brasser	Off	125	SD Brasser	Off	68	SD Maple1 ff	7	68	SD Maple1 ff	7
23	B0	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	56	SD Piccolo2 f	7	56	SD Piccolo2 f	7
25	C#1	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	16	BD Gated	Off	34	BD Pop Kick	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	7	BD Dry 3	Off
36	C2	14	BD Terminator	Off	16	BD Gated	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	38	BD Amb.Rocker	Off
37	C#2	131	Side Stick Amb	Off	130	Side Stick Dry	Off	129	Rim Shot f	Off	129	Rim Shot f	Off
38	D2	101	SD Dance	Off	99	SD Processed	Off	45-52	SD Wood 2 pp-f (6)	Off	53	SD Piccolo2 pp (2)	Off
39	D#2	225	Claps 4	Off	225	Claps 4	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	100	SD Cracker Room	Off	116	SD Ringy	Off	46-56	SD Wood 2-Piccolo2 p-f (6)	Off	46-56	SD Wood 2-Piccolo2 p-f (6)	Off
41	F2	148	Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	140	Tom1 Floor f	Off	140	Tom1 Floor f	Off
42	F#2	176	HH4 Closed1	1	177	HH4 Closed2	1	160-163	HH2 Closed pp-mf (4)	1	160-163	HH2 Closed pp-mf (4)	1
43	G2	148	Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	138	Tom1 Low f	Off	138	Tom1 Low f	Off
44	G#2	172	HH3 Foot	1	178	HH4 Foot	1	157-156	HH1 Foot mf-mp (2)	1	157-156	HH1 Foot mf-mp (2)	1
45	A2	148	Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	138	Tom1 Low f	Off	138	Tom1 Low f	Off
46	A#2	180	HH4 Open	1	180	HH4 Open	1	168-169	HH2 Open p-f (2)	1	168-169	HH2 Open p-f (2)	1
47	B2	148	Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	136	Tom1 Mid f	Off	136	Tom1 Mid f	Off
48	C3	148	Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	134	Tom1 Hi f	Off	134	Tom1 Hi f	Off
49	C#3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	148	Tom Processed	Off	148	Tom Processed	Off	134	Tom1 Hi f	Off	134	Tom1 Hi f	Off
51	D#3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	207-209	Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off	207-209	Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off
52	E3	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off
53	F3	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	206-208	Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off	206-208	Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	201	Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off
59	B3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	206	Ride 20' mp1	Off	206	Ride 20' mp1	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
73	C#5	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3
74	D5	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3
75	D#5	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4
79	G5	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4
80	G#5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5
81	A5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5
82	A#5	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off
83	B5	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off
84	C6	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off
85	C#6	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off
86	D6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off

Nota	120-0-24: Electro Kit			120-0-25: Analog Kit			120-0-26: House Kit 1			120-0-27: House Kit 2			
	Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		Sample	Excl.		
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	30	BD Hip 1	Off	400	Explosion	Off	34	BD Pop Kick	Off	34	BD Pop Kick	Off
10	A#-1	228	99 SD	Off	115	SD Hip6	Off	123	SD Vintage6	Off	228	99 SD	Off
11	B-1	226	88 BD	Off	8	BD Normal	Off	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off
12	C0	227	88 SD	Off	98	SD Yowie	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off
13	C#0	89	SD Off Center	Off	90	SD Jazz Ring	Off	101	SD Dance	Off	101	SD Dance	Off
14	D0	120	SD Vintage3	Off	127	SD Whopper	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off
15	D#0	34	BD Pop Kick	Off	34	BD Pop Kick	Off	36	BD Ambient	Off	36	BD Ambient	Off
16	E0	36	BD Ambient	Off	35	BD Dance 99	Off	14	BD Terminator	Off	14	BD Terminator	Off
17	F0	115	SD Hip6	Off	125	SD Brass	Off	121	SD Vintage4	Off	121	SD Vintage4	Off
18	F#0	231	88 HH Close	1	170	HH3 Closed1	1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
19	G0	25	BD House 4	Off	30	BD Hip 1	Off	33	BD Hip 4	Off	33	BD Hip 4	Off
20	G#0	270	Zap2	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
21	A0	99	SD Processed	Off	115	SD Hip6	Off	122	SD Vintage5	Off	122	SD Vintage5	Off
22	A#0	121	SD Vintage4	Off	117	SD Tiny	Off	429	Mouth Harp	Off	429	Mouth Harp	Off
23	B0	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7
25	C#1	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	20	BD Dance 2	Off	40	BD Deep 88	Off	32	BD Hip 3	Off	32	BD Hip 3	Off
36	C2	265	E.Tom FM	Off	40	BD Deep 88	Off	36	BD Ambient	Off	18	BD Squash	Off
37	C#2	268	Rim House2	Off	229	88 Rim Shot	Off	268	Rim House2	Off	446	Rek Jingle	Off
38	D2	266	E.Tom Real	Off	227	88 SD	Off	117	SD Tiny	Off	121	SD Vintage4	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	114	SD Hip5	Off	227	88 SD	Off	228	99 SD	Off	107	SD Rap	Off
41	F2	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	386	Tribe	Off	145	Tom3 Floor	Off
42	F#2	174	HH3 Open 2	1	231	88 HH Close	1	233	99 HH Close	1	183	HH Old TiteClose	1
43	G2	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	148	Tom Processed	Off	145	Tom3 Floor	Off
44	G#2	178	HH4 Foot	1	232	88 HH Open	1	180	HH4 Open	Off	189	HH Alpo Close	Off
45	A2	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	226	88 BD	Off	144	Tom3 Low	Off
46	A#2	173	HH3 Open 1	1	232	88 HH Open	1	234	99 HH Open	1	181	HH Old Close1	1
47	B2	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off	144	Tom3 Low	Off
48	C3	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off	143	Tom3 Hi	Off
49	C#3	196	Crash 1	Off	235	88 Crash	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	266	E.Tom Real	Off	236	88 Tom	Off	266	E.Tom Real	Off	143	Tom3 Hi	Off
51	D#3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
52	E3	202	Crash Reverse	Off	198	China	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off
53	F3	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc2	Off	411	Noise FM Mod	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	201	Splash	Off	201	Splash	Off	198	China	Off	198	China	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off
59	B3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	237	88 Conga	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	237	88 Conga	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	290	Conga Hi Mt Slap	Off	237	88 Conga	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288	Conga Hi Open	Off	236	88 Tom	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	285	Conga Lo Open	Off	236	88 Tom	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	188	HH Hip	Off	336	Tambourine Push	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
73	C#5	308	Guero Short	3	308	Guero Short	3	308	Guero Short	3	308	Guero Short	3
74	D5	307	Guero Long	3	307	Guero Long	3	307	Guero Long	3	307	Guero Long	3
75	D#5	326	Claves	Off	238	88 Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	366	Uhh	Off	342	Cuica Hi	4
79	G5	343	Cuica Lo	4	342	Cuica Hi	4	364	Yeah!	Off	343	Cuica Lo	4
80	G#5	341	Triangle Mute	5	357	Finger Cymbal	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5
81	A5	340	Triangle Open	5	357	Finger Cymbal	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5
82	A#5	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	185	HH Old Open2	Off	347	Cabasa Down	Off
83	B5	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off

		120-0-24: Electro Kit			120-0-25: Analog Kit			120-0-26: House Kit 1			120-0-27: House Kit 2		
Nota		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
84	C6	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off
85	C#6	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off
86	D6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off

		120-0-28: House Kit 3			120-0-29: House Kit 4			120-0-30: House Kit RX1			120-0-31: House Kit RX2		
Nota		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	34	BD Pop Kick	Off	34	BD Pop Kick	Off	39	BD Pop 99	Off	40	BD Deep 88	Off
10	A#-1	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	111	SD Hip2	Off	112	SD Hip3	Off
11	B-1	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off	264	Boom	Off	264	Boom	Off
12	C0	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	228	99 SD	Off
13	C#0	101	SD Dance	Off	101	SD Dance	Off	105	SD House4	Off	122	SD Vintage5	Off
14	D0	91	SD Amb.Piccolo	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	104	SD House3	Off	104	SD House3	Off
15	D#0	36	BD Ambient	Off	36	BD Ambient	Off	24	BD House 3	Off	24	BD House 3	Off
16	E0	14	BD Terminator	Off	14	BD Terminator	Off	29	BD Techno 2	Off	29	BD Techno 2	Off
17	F0	121	SD Vintage4	Off	121	SD Vintage4	Off	106	SD Small	Off	106	SD Small	Off
18	F#0	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	176	HH4 Closed1	1	180	HH4 Open	Off
19	G0	33	BD Hip 4	Off	33	BD Hip 4	Off	20	BD Dance 2	Off	20	BD Dance 2	Off
20	G#0	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	131	Side Stick Amb	Off	131	Side Stick Amb	Off
21	A0	122	SD Vintage5	Off	122	SD Vintage5	Off	111	SD Hip2	Off	116	SD Ringy	Off
22	A#0	429	Mouth Harp	Off	429	Mouth Harp	Off	92	SD Paper	Off	90	SD Jazz Ring	Off
23	B0	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	267	Rim House1	Off
24	C1	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7
25	C#1	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	108	SD Noise	Off
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	39	BD Pop 99	Off	32	BD Hip 3	Off	23	BD House 2	Off	39	BD Pop 99	Off
36	C2	35	BD Dance 99	Off	16	BD Gated	Off	22	BD House 1	Off	24	BD House 3	Off
37	C#2	268	Rim House2	Off	131	Side Stick Amb	Off	268	Rim House2	Off	229	88 Rim Shot	Off
38	D2	98	SD Yowie	Off	82	SD Dry 1	Off	103	SD House2	Off	102	SD House1	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	223	Claps 2	Off
40	E2	115	SD Hip6	Off	108	SD Noise	Off	87	SD Ghost f	Off	105	SD House4	Off
41	F2	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	145	Tom3 Floor	Off	145	Tom3 Floor	Off
42	F#2	231	88 HH Close	1	231	88 HH Close	1	233	99 HH Close	1	183	HH Old TiteClose	1
43	G2	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off
44	G#2	231	88 HH Close	1	232	88 HH Open	Off	181	HH Old Close1	1	187	HH House Open2	1
45	A2	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off
46	A#2	232	88 HH Open	1	232	88 HH Open	1	186	HH House Open1	1	168	HH2 Open p	1
47	B2	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off
48	C3	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off
49	C#3	196	Crash 1	Off	235	88 Crash	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	141	Tom2 Hi	Off	141	Tom2 Hi	Off
51	D#3	213	Ride Edge 2	Off	205	Ride Dance 99	Off	210	Ride Brush	Off	210	Ride Brush	Off
52	E3	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off
53	F3	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc2	Off	338	Tambourine Acc1	Off	336	Tambourine Push	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	201	Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	239	88 Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	386	Tribe	Off	386	Tribe	Off
59	B3	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	263	Perc. Ahh	Off	263	Perc. Ahh	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	296	Bongo Lo Slap	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	297	Bongo Lo Stick	Off
64	E4	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	188	HH Hip	Off	336	Tambourine Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2

		120-0-28: House Kit 3			120-0-29: House Kit 4			120-0-30: House Kit RX1			120-0-31: House Kit RX2		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
73	C#5	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3
74	D5	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3
75	D#5	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	342	Cuica Hi	Off	342	Cuica Hi	4	261	Syn. FX4	4	261	Syn. FX4	4
79	G5	342	Cuica Hi	Off	342	Cuica Hi	4	262	Syn. FX5	4	262	Syn. FX5	4
80	G#5	360	Flexatone	5	360	Flexatone	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5
81	A5	360	Flexatone	5	360	Flexatone	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5
82	A#5	185	HH Old Open2	Off	347	Cabasa Down	Off	211	Ride Rivet	Off	349	Caxixi Hard	Off
83	B5	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off
84	C6	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off
85	C#6	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	255	Syn. Castanet	Off	255	Syn. Castanet	Off
86	D6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off

		120-0-32 (36-39): Jazz Kit RX1			120-0-33: Jazz Kit			120-0-34: Jazz Kit RX2			120-0-35: Jazz Kit RX3		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off
10	A#-1	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off
11	B-1	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off	40	BD Deep 88	Off
12	C0	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off
13	C#0	60-62	SD Solid2 p-f (3)	Off	90	SD Jazz Ring	Off	60-62	SD Solid2 p-f (3)	Off	67	SD Maple1 f	Off
14	D0	57-59	SD Solid1 p-f (3)	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	57-59	SD Solid1 p-f (3)	Off	66	SD Maple1 mf	Off
15	D#0	10	BD Jazz (2)	Off	38	BD Amb.Rocker	Off	10	BD Jazz (2)	Off	38	BD Amb.Rocker	Off
16	E0	7	BD Dry 3	Off	11	BD Pillow	Off	7	BD Dry 3	Off	11	BD Pillow	Off
17	F0	42-44	SD Wood 1 p-f (3)	Off	88	SD Full Room	Off	53:56	SD Piccolo2 pp-f (4)	Off	67	SD Maple1 f	Off
18	F#0	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	Off	171	HH3 Closed2	1	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	Off	171	HH3 Closed2	1
19	G0	8	BD Normal	Off	5	BD Dry 1	Off	8	BD Normal	Off	5	BD Dry 1	Off
20	G#0	129	Rim Shot f	Off	131	Side Stick Amb	Off	129	Rim Shot f	Off	131	Side Stick Amb	Off
21	A0	69-74	SD Maple2 pp-ff (6)	Off	83	SD Dry 2	Off	69-74	SD Maple2 pp-ff (6)	Off	51	SD Piccolo1 mf	Off
22	A#0	63-68	SD Maple1 pp-ff (6)	Off	93	SD Brush Hit	Off	63-68	SD Maple1 pp-ff (6)	Off	93	SD Brush Hit	Off
23	B0	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	78-80	SD Brass2 p-f (3)	Off	220	SD Orchestra	7	78-80:59	SD Brass2 p-f - Solid1 f (4)	Off	76	SD Brass1 mf	7
25	C#1	81	SD Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	81	SD Roll	7	81	SD Roll	7
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off
29	F1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7	272	DJ Scratch2	7
31	G1	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off	269	Zap1	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	3-4	BD Acoust.2 mf-f (3)	Off	10	BD Jazz	Off	3-4	BD Acoust.2 mf-f (3)	Off	10	BD Jazz	Off
36	C2	0-2	BD Acoust.1 p-f (4)	Off	9	BD SoftRoom	Off	0-2	BD Acoust.1 p-f (4)	Off	3-4	BD Acoust.2 mf-f (3)	Off
37	C#2	128-129	Rim Shot p-f (2)	Off	131	Side Stick Amb	Off	128-129	Rim Shot p-f (2)	Off	131	Side Stick Amb	Off
38	D2	53-56	SD Piccolo2 pp-f (4)	Off	82	SD Dry 1	Off	53-56	SD Piccolo2 pp-f (4)	Off	74	SD Maple2 ff	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	49-52	SD Piccolo1 pp-f (4)	Off	90	SD Jazz Ring	Off	49-52	SD Piccolo1 pp-f (4)	Off	64	SD Maple1 p	Off
41	F2	139-140	Tom1 Floor p-f (2)	Off	150	Tom Jazz Floor	Off	139-140	Tom1 Floor p-f (2)	Off	150	Tom Jazz Floor	Off
42	F#2	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	1	176	HH4 Closed1	1	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	1	160-165	HH2 Closed pp-ff (6)	1
43	G2	137-138	Tom1 Low p-f (2)	Off	150	Tom Jazz Floor	Off	137-138	Tom1 Low p-f (2)	Off	150	Tom Jazz Floor	Off
44	G#2	166-167	HH2 Foot p-f (2)	1	178	HH4 Foot	1	166-167	HH2 Foot p-f (2)	1	166-167	HH2 Foot p-f (2)	1
45	A2	135-136	Tom1 Mid p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off	135-136	Tom1 Mid p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off
46	A#2	168-169	HH2 Open p-f (2)	1	175	HH3 Sizzle	1	168-169	HH2 Open p-f (2)	1	168-169	HH2 Open p-f (2)	1
47	B2	135-136	Tom1 Mid p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off	135-136	Tom1 Mid p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off
48	C3	133-134	Tom1 Hi p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off	133-134	Tom1 Hi p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off
49	C#3	193	Crash 17'edge2 (2)	Off	196	Crash 1	Off	193	Crash 17'edge2 (2)	Off	193	Crash 17'edge2 (2)	Off
50	D3	133-134	Tom1 Hi p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off	133-134	Tom1 Hi p-f (2)	Off	149	Tom Jazz Hi	Off
51	D#3	207	Ride 20' mp2 (2)	Off	213	Ride Edge 2	Off	207-209	Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off	207-209	Ride 20' mp2-mf2 (2)	Off
52	E3	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off	198	China	Off
53	F3	215	Ride Cup	Off	215	Ride Cup	Off	214-215	Ride Jazz-Cup (2)	Off	215	Ride Cup	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	199	Splash 8'edge1	Off	197	Crash 2	Off	199	Splash 8'edge1	Off	197	Crash 2	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	191	Crash 15'edge2 (2)	Off	196	Crash 1	Off	191	Crash 15'edge2 (2)	Off	191	Crash 15'edge2 (2)	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off
59	B3	206-208	Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off	212	Ride Edge 1	Off	206-208	Ride 20' mp1-mf1 (2)	Off	212	Ride Edge 1	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off

		120-0-32 (36~39): Jazz Kit RX1			120-0-33: Jazz Kit			120-0-34: Jazz Kit RX2			120-0-35: Jazz Kit RX3		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
62	D4	292	Off	292	Off	292	Off	292	Off	292	Off		
63	D#4	288	Off	288	Off	288	Off	288	Off	288	Off		
64	E4	285	Off	285	Off	285	Off	285	Off	285	Off		
65	F4	334	Off	334	Off	334	Off	334	Off	334	Off		
66	F#4	329	Off	329	Off	329	Off	329	Off	329	Off		
67	G4	351	Off	351	Off	351	Off	351	Off	351	Off		
68	G#4	351	Off	351	Off	351	Off	351	Off	351	Off		
69	A4	346	Off	346	Off	346	Off	346	Off	346	Off		
70	A#4	309	Off	309	Off	309	Off	309	Off	309	Off		
71	B4	361	2	361	2	361	2	361	2	361	2		
72	C5	361	2	361	2	361	2	361	2	361	2		
73	C#5	308	3	308	3	308	3	308	3	308	3		
74	D5	307	3	307	3	307	3	307	3	307	3		
75	D#5	326	Off	326	Off	326	Off	326	Off	326	Off		
76	E5	327	Off	327	Off	327	Off	327	Off	327	Off		
77	F5	327	Off	327	Off	327	Off	327	Off	327	Off		
78	F#5	342	4	342	4	342	4	342	4	342	4		
79	G5	343	4	343	4	343	4	343	4	343	4		
80	G#5	341	5	341	5	341	5	341	5	341	5		
81	A5	340	5	340	5	340	5	340	5	340	5		
82	A#5	347	Off	347	Off	347	Off	347	Off	347	Off		
83	B5	355	Off	355	Off	355	Off	355	Off	355	Off		
84	C6	358	Off	358	Off	358	Off	358	Off	358	Off		
85	C#6	305	Off	305	Off	305	Off	305	Off	305	Off		
86	D6	330	6	330	6	330	6	330	6	330	6		
87	D#6	329	6	329	6	329	6	329	6	329	6		
88	E6	370	Off	370	Off	370	Off	370	Off	370	Off		

		120-0-40 (43~47): Brush Kit 1			120-0-41: Brush Kit 2 VS			120-0-42: Brush Kit RX			120-0-48 (49, 52~55): Orchestra Kit		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off		
1	C#-1	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off		
2	D-1	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off		
3	D#-1	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off		
4	E-1	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off		
5	F-1	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off		
6	F#-1	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off		
7	G-1	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off		
8	G#-1	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off	5	Off		
9	A-1	145	Off	145	Off	145	Off	145	Off	5	Off		
10	A#-1	145	Off	145	Off	145	Off	145	Off	5	Off		
11	B-1	145	Off	145	Off	145	Off	145	Off	5	Off		
12	C0	144	Off	144	Off	144	Off	144	Off	5	Off		
13	C#0	143	Off	143	Off	143	Off	143	Off	5	Off		
14	D0	83	Off	83	Off	83	Off	83	Off	5	Off		
15	D#0	10	Off	10	Off	10	Off	10	Off	5	Off		
16	E0	11	Off	11	Off	11	Off	11	Off	5	Off		
17	F0	221	Off	221	Off	221	Off	221	Off	5	Off		
18	F#0	170	1	170	1	170	1	170	1	5	Off		
19	G0	7	Off	7	Off	7	Off	7	Off	5	Off		
20	G#0	130	Off	130	Off	130	Off	130	Off	5	Off		
21	A0	94	7	94	7	94	7	94	7	5	Off		
22	A#0	94	7	94	7	94	7	94	7	5	Off		
23	B0	132	Off	132	Off	132	Off	132	Off	5	Off		
24	C1	220	7	220	7	220	7	220	7	220	7		
25	C#1	219	7	219	7	219	7	219	7	219	7		
26	D1	221	Off	221	Off	221	Off	221	Off	221	Off		
27	D#1	270	Off	270	Off	270	Off	270	Off	170	Off		
28	E1	410	Off	410	Off	410	Off	410	Off	172	Off		
29	F1	272	7	272	7	272	7	272	7	173	7		
30	F#1	272	7	272	7	272	7	272	7	212	Off		
31	G1	132	Off	132	Off	132	Off	132	Off	132	Off		
32	G#1	269	Off	269	Off	269	Off	269	Off	269	Off		
33	A1	376	Off	376	Off	376	Off	376	Off	376	Off		
34	A#1	340	Off	340	Off	340	Off	340	Off	340	Off		
35	B1	11	Off	10	Off	10	Off	10	Off	9	Off		
36	C2	10	Off	9-8	Off	9-8	Off	9-8	Off	216	Off		
37	C#2	131	Off	94	Off	94	Off	94	Off	131	Off		
38	D2	94	Off	95-94	Off	94	Off	94	Off	220	Off		
39	D#2	93	Off	93-90	Off	93-59	Off	93-59	Off	305	Off		
40	E2	96	Off	96	Off	96	Off	96	Off	220	Off		
41	F2	151	Off	151	Off	151	Off	151	Off	218	Off		
42	F#2	174	1	174	1	160-165	1	160-165	1	218	Off		
43	G2	151	Off	151	Off	151	Off	151	Off	218	Off		
44	G#2	178	1	178	1	166-167	1	166-167	1	218	Off		
45	A2	151	Off	151	Off	151	Off	151	Off	218	Off		
46	A#2	179	1	179	1	168-169	1	168-169	1	218	Off		
47	B2	151	Off	151	Off	151	Off	151	Off	218	Off		
48	C3	151	Off	151	Off	151	Off	151	Off	218	Off		
49	C#3	196	Off	193	Off	193	Off	193	Off	218	Off		
50	D3	151	Off	151	Off	151	Off	151	Off	218	Off		

		120-0-40 (43-47): Brush Kit 1			120-0-41: Brush Kit 2 VS			120-0-42: Brush Kit RX			120-0-48 (49, 52-55): Orchestra Kit		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
51	D#3	212 Ride Edge 1	Off	212 Ride Edge 1	Off	210 Ride Brush (2)	Off	218 Timpani	Off				
52	E3	198 China	Off	198 China	Off	198 China	Off	218 Timpani	Off				
53	F3	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	214 Ride Jazz	Off	218 Timpani	Off				
54	F#3	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off	339 Tambourine Acc2	Off				
55	G3	201 Splash	Off	201 Splash	Off	197 Crash 2	Off	201 Splash	Off				
56	G#3	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off	352 Cowbell	Off				
57	A3	196 Crash 1	Off	196 Crash 1	Off	191 Crash 15'edge2 (2)	Off	196 Crash 1	Off				
58	A#3	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off	325 Vibraslap	Off				
59	B3	213 Ride Edge 2	Off	213 Ride Edge 2	Off	211 Ride Rivet (2)	Off	217 Orchestra Cymbal	Off				
60	C4	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off	298 Bongo Hi Open	Off				
61	C#4	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off	295 Bongo Lo Open	Off				
62	D4	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off	290 Conga Hi Mt Slap	Off				
63	D#4	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off	288 Conga Hi Open	Off				
64	E4	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off	285 Conga Lo Open	Off				
65	F4	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off	334 Timbale Hi Rim2	Off				
66	F#4	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off	329 Timbale Lo Open	Off				
67	G4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off				
68	G#4	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off	351 Agogo Bell	Off				
69	A4	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off	346 Cabasa Up	Off				
70	A#4	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off	309 Maracas Push	Off				
71	B4	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2				
72	C5	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2	361 Samba Whistle	2				
73	C#5	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3	308 Guiro Short	3				
74	D5	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3	307 Guiro Long	3				
75	D#5	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off	326 Claves	Off				
76	E5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off				
77	F5	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off	327 Woodblock1	Off				
78	F#5	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4	342 Cuica Hi	4				
79	G5	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4	343 Cuica Lo	4				
80	G#5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5	341 Triangle Mute	5				
81	A5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5	340 Triangle Open	5				
82	A#5	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off	347 Cabasa Down	Off				
83	B5	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off	355 Sleigh Bell	Off				
84	C6	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off	358 Marc Tree	Off				
85	C#6	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off	305 Castanet Single	Off				
86	D6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6	330 Timbale Lo Mute	6				
87	D#6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6	329 Timbale Lo Open	6				
88	E6	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off	370 Stadium	Off				

		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-51 (116): Arabian Kit 1			120-0-56 (57-63): SFX Kit			120-0-64 (68-71): Percussion Kit		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	386 Tribe	Off	45 SD Wood 2 pp	Off					5 BD Dry 1	Off		
1	C#-1	269 Zap1	Off	60 SD Solid2 p	Off					5 BD Dry 1	Off		
2	D-1	236 88 Tom	Off	79 SD Brass2 mf	Off					5 BD Dry 1	Off		
3	D#-1	226 88 BD	Off	75 SD Brass1 p	Off					5 BD Dry 1	Off		
4	E-1	226 88 BD	Off	69 SD Maple2 pp	Off					5 BD Dry 1	Off		
5	F-1	33 BD Hip 4	Off	63 SD Maple1 pp	Off					5 BD Dry 1	Off		
6	F#-1	34 BD Pop Kick	Off	57 SD Solid1 p	Off					5 BD Dry 1	Off		
7	G-1	30 BD Hip 1	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off					5 BD Dry 1	Off		
8	G#-1	26 BD House 5	Off	5 BD Dry 1	Off					5 BD Dry 1	Off		
9	A-1	39 BD Pop 99	Off	25 BD House 4	Off					5 BD Dry 1	Off		
10	A#-1	226 88 BD	Off	228 99 SD	Off					5 BD Dry 1	Off		
11	B-1	265 E.Tom FM	Off	226 88 BD	Off					5 BD Dry 1	Off		
12	C0	39 BD Pop 99	Off	227 88 SD	Off					5 BD Dry 1	Off		
13	C#0	38 BD Amb.Rocker	Off	88 SD Full Room	Off					5 BD Dry 1	Off		
14	D0	36 BD Ambient	Off	99 SD Processed	1					308 Guiro Short	Off		
15	D#0	35 BD Dance 99	Off	5 BD Dry 1	Off					336 Tambourine Push	Off		
16	E0	34 BD Pop Kick	Off	17 BD Tight	Off					337 Tambourine Pull	Off		
17	F0	33 BD Hip 4	Off	82 SD Dry 1	Off					338 Tambourine Acc1	Off		
18	F#0	32 BD Hip 3	Off	171 HH3 Closed2	1					338 Tambourine Acc1	Off		
19	G0	30 BD Hip 1	Off	7 BD Dry 3	Off					339 Tambourine Acc2	Off		
20	G#0	26 BD House 5	Off	131 Side Stick Amb	Off					339 Tambourine Acc2 (2)	Off		
21	A0	21 BD Dance 3	Off	132 Drum Stick Hit	Off					336 Tambourine Push	Off		
22	A#0	20 BD Dance 2	Off	412 Tubular	Off					339 Tambourine Acc2 (2)	Off		
23	B0	18 BD Squash	Off	352 Cowbell	Off					446 Rek Jingle	Off		
24	C1	41 BD Klanger	Off	352 Cowbell	Off	5 BD Dry 1	Off			360 Flexatone	Off		
25	C#1	40 BD Deep 88	Off	219 SD Orch. Roll	Off	5 BD Dry 1	Off			357 Finger Cymbal	Off		
26	D1	40 BD Deep 88	Off	221 Finger Snaps	Off	5 BD Dry 1	Off			324 Tsuzumi	Off		
27	D#1	226 88 BD	Off	270 Zap2	Off	425 Amp Noise	Off			299 Bongo Hi Slap	Off		
28	E1	17 BD Tight	Off	171 HH3 Closed2	Off	362 Chinese Gong	Off			300 Bongo Hi Stick1	Off		
29	F1	40 BD Deep 88	Off	272 DJ Scratch2	Off	280 DJ BD Rub	Off			297 Bongo Lo Stick	Off		
30	F#1	25 BD House 4	Off	272 DJ Scratch2	Off	275 DJ Scratch5	Off			338 Tambourine Acc1	Off		
31	G1	19 BD Dance 1	Off	132 Drum Stick Hit	Off	281 DJ SD Rub	Off			351 Agogo Bell	Off		
32	G#1	21 BD Dance 3	Off	292 Conga Hi Slap2	Off	272 DJ Scratch2	Off			402 Wind	Off		
33	A1	31 BD Hip 2	Off	376 Click	Off	415 Gtr Cut Noise1	Off			351 Agogo Bell	Off		
34	A#1	37 BD Amb.Crackle	Off	376 Click	Off	416 Gtr Cut Noise2	Off			301 Bongo Hi Stick2	Off		
35	B1	40 BD Deep 88	Off	7 BD Dry 3	Off	421 E.Gtr Pick1	Off			327 Woodblock1	Off		
36	C2	25 BD House 4	Off	25 BD House 4	Off	423 Gtr Scratch1	Off			326 Claves	Off		
37	C#2	34 BD Pop Kick	Off	130 Side Stick Dry	Off	419 Dist. Slide1	Off			328 Woodblock2	Off		
38	D2	17 BD Tight	Off	84 SD Dry 3	Off	420 Dist. Slide2	Off			352 Cowbell	Off		
39	D#2	6 BD Dry 2	Off	464 Alkis	Off	270 Zap2	Off			327 Woodblock1	Off		

		120-0-50: Bdrum & Sdrum			120-0-51 (116): Arabian Kit 1			120-0-56 (57-63): SFX Kit			120-0-64 (68-71): Percussion Kit		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
40	E2	7	BD Dry 3	Off	124	SD AmbiHop	Off	396	Gun Shot1	Off	306	Castanet Double	Off
41	F2	12	BD Woofer	Off	145	Tom3 Floor	Off	271	DJ Scratch1	7	311	Baya Open	Off
42	F#2	8	BD Normal	Off	172	HH3 Foot	1	272	DJ Scratch2	7	344	Shaker1	Off
43	G2	5	BD Dry 1	Off	145	Tom3 Floor	Off	132	Drum Stick Hit	Off	313	Baya Mute1	Off
44	G#2	15	BD Tubby	Off	178	HH4 Foot	1	270	Zap2	Off	309	Maracas Push	Off
45	A2	8	BD Normal	Off	144	Tom3 Low	Off	376	Click	Off	311	Baya Open	Off
46	A#2	5	BD Dry 1	Off	173	HH3 Open 1	1	351	Agogo Bell	Off	346	Cabasa Up	Off
47	B2	8	BD Normal	Off	144	Tom3 Low	Off	418	Fret Noise	Off	317	Tabla Open	Off
48	C3	11	BD Pillow	Off	143	Tom3 Hi	Off	415	Gtr Cut Noise1	Off	319	Tabla Mute1	Off
49	C#3	216	BD Orchestra	Off	196	Crash 1	Off	416	Gtr Cut Noise2	Off	325	Vibraslap	Off
50	D3	16	BD Gated	Off	143	Tom3 Hi	Off	415	Gtr Cut Noise1	Off	316	Tabla Na	Off
51	D#3	15	BD Tubby	Off	213	Ride Edge 2	Off	221	Finger Snaps	Off	341	Triangle Mute	3
52	E3	13	BD MondoKill	Off	479	Hollo1	Off	373	Laughing	Off	216	BD Orchestra	Off
53	F3	15	BD Tubby	Off	480	Hollo2	Off	372	Scream	Off	340	Triangle Open	3
54	F#3	14	BD Terminator	Off	338	Tambourine Acc1	Off	385	Punch	Off	308	Guiro Short	Off
55	G3	20	BD Dance 2	Off	472	Darbuka2	Off	384	Heart Beat	Off	430	Jingle Bell	Off
56	G#3	265	E.Tom FM	Off	352	Cowbell	Off	375	Footsteps2	Off	307	Guiro Long	Off
57	A3	236	88 Tom	Off	477	Darbuka D3	Off	374	Footsteps1	Off	359	Marc TreeLP	Off
58	A#3	40	BD Deep 88	Off	346	Cabasa Up	Off	371	Applause	Off	358	Marc Tree	Off
59	B3	21	BD Dance 3	Off	466	Bandir Closed	Off	388	Door Creak	Off	309	Maracas Push	Off
60	C4	84	SD Dry 3	Off	480	Hollo2	Off	389	Door Slam	Off	225	Claps 4	Off
61	C#4	88	SD Full Room	Off	295	SD Gong Lo Open	Off	272	DJ Scratch2	Off	230	88 Claps	Off
62	D4	89	SD Off Center	Off	480	Hollo2	Off	358	Marc Tree	Off	271	DJ Scratch1	Off
63	D#4	90	SD Jazz Ring	Off	298	Bongo Hi Open	Off	390	Car Engine	Off	272	DJ Scratch2	Off
64	E4	82	SD Dry 1	Off	437	Douf Rim Ak	Off	391	Car Stop	Off	277	DJ Hit Rub	Off
65	F4	92	SD Paper	Off	471	Darbuka1 Closed	Off	392	Car Pass	Off	361	Samba Whistle	Off
66	F#4	121	SD Vintage4	Off	475	Darbuka D1	4	393	Car Crash	Off	361	Samba Whistle	Off
67	G4	125	SD Brasser	Off	473	Darbuka3	4	381	Crickets	Off	292	Conga Hi Slap2	Off
68	G#4	98	SD Yowie	Off	476	Darbuka D2	Off	394	Train	Off	293	Conga Heel	Off
69	A4	100	SD Cracker Room	Off	468	Darbuka1 Tek1	Off	410	Noise White	Off	288	Conga Hi Open	Off
70	A#4	97	SD Big Rock	Off	468	Darbuka1 Tek1	Off	395	Helicopter	Off	285	Conga Lo Open	Off
71	B4	115	SD Hip6	Off	470	Darbuka1 DumOp	Off	427	Swish Terra	Off	342	Cuica Hi	Off
72	C5	99	SD Processed	Off	486	Tef1	Off	396	Gun Shot1	Off	343	Cuica Lo	Off
73	C#5	101	SD Dance	Off	487	Tef2	Off	398	Machine Gun	Off	335	Timbale Paila	Off
74	D5	108	SD Noise	Off	447	Rik1	Off	399	Laser Gun	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
75	D#5	118	SD Vintage1	Off	449	Rik3	Off	400	Explosion	Off	333	Timbale Hi Rim1	Off
76	E5	98	SD Yowie	Off	487	Tef2	Off	379	Dog	Off	329	Timbale Lo Open	Off
77	F5	126	SD Chili	Off	486	Tef1	Off	380	Gallop	Off	238	88 Claves	Off
78	F#5	266	E.Tom Real	Off	487	Tef2	Off	377	Bird1	Off	239	88 Cowbell	Off
79	G5	228	99 SD	Off	445	Rek Dom Ak	Off	387	Rainstick	Off	221	Finger Snaps	Off
80	G#5	227	88 SD	Off	486	Tef1	Off	401	Thunder	Off	323	Taiko Rim	Off
81	A5	227	88 SD	Off	448	Rik2	Off	402	Wind	Off	322	Taiko Open	Off
82	A#5	228	99 SD	Off	488	Tef3	Off	410	Noise White	Off	270	Zap2	Off
83	B5	111	SD Hip2	Off	487	Tef2	Off	403	Stream	Off	219	SD Orch. Roll	5
84	C6	95	SD Brush Tap2	Off	431	Bells Open	2	404	Bubble	Off	220	SD Orchestra	5
85	C#6	94	SD Brush Tap1	Off	450	Sagat Half Open	2	382	Cat	Off	217	Orchestra Cymbal	6
86	D6	93	SD Brush Hit	Off	451	Sagat Close	2	378	Bird2	Off	217	Orchestra Cymbal	6
87	D#6	93	SD Brush Hit	Off	478	Davul	Off	383	Growl	Off	463	Udu f Open	Off
88	E6	93	SD Brush Hit	Off	484	Ramazan DVL2	3	370	Stadium	Off	282	Orchestra Hit	Off
89	F6	96	SD Brush Swirl	Off	483	Ramazan DVL1	3	406	Telephone Ring	Off	282	Orchestra Hit	Off
90	F#6	96	SD Brush Swirl	Off	485	Ramazan DVL3	3	405	Church Bell	Off	282	Orchestra Hit	Off
91	G6	96	SD Brush Swirl	Off	482	Kup2	5	371	Applause	Off	282	Orchestra Hit	Off
92	G#6	82	SD Dry 1	Off	149	Tom Jazz Hi	5	371	Applause	Off	282	Orchestra Hit	Off
93	A6	84	SD Dry 3	Off	482	Kup2	5	370	Stadium	Off	282	Orchestra Hit	Off
94	A#6	97	SD Big Rock	Off	481	Kup1	Off	410	Noise White	Off	282	Orchestra Hit	Off
95	B6	124	SD AmbiHop	Off	7	BD Dry 3	Off	396	Gun Shot1	Off	282	Orchestra Hit	Off
96	C7	110	SD Hip1	Off	481	Kup1	Off	394	Train	Off	282	Orchestra Hit	Off
97	C#7	118	SD Vintage1	Off							282	Orchestra Hit	Off
98	D7	112	SD Hip3	Off							282	Orchestra Hit	Off
99	D#7	123	SD Vintage6	Off							282	Orchestra Hit	Off
100	E7	270	Zap2	Off							282	Orchestra Hit	Off
101	F7	114	SD Hip5	Off							282	Orchestra Hit	Off
102	F#7	127	SD Whopper	Off							282	Orchestra Hit	Off
103	G7	125	SD Brasser	Off							282	Orchestra Hit	Off
104	G#7	118	SD Vintage1	Off							282	Orchestra Hit	Off
105	A7	228	99 SD	Off							282	Orchestra Hit	Off
106	A#7	127	SD Whopper	Off							282	Orchestra Hit	Off
107	B7	127	SD Whopper	Off							282	Orchestra Hit	Off
108	C8	101	SD Dance	Off							282	Orchestra Hit	Off
109	C#8	101	SD Dance	Off							419	Dist. Slide1	Off
110	D8	228	99 SD	Off							420	Dist. Slide2	Off
111	D#8	228	99 SD	Off							415	Gtr Cut Noise1	Off
112	E8	116	SD Ringy	Off							416	Gtr Cut Noise2	Off
113	F8										421	E.Gtr Pick1	Off
114	F#8										422	E.Gtr Pick2	Off
115	G8										423	Gtr Scratch1	Off
116	G#8										424	Gtr Scratch2	Off
117	A8										418	Fret Noise	Off
118	A#8										417	Power Chord	Off
119	B8										417	Power Chord	Off
120	C9										425	Amp Noise	Off

Nota		120-0-65: Latin Perc Kit			120-0-66: Trinity Perc Kit			120-0-67: i30 Perc Kit			120-0-72: HipHop Kit RX		
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	18	BD Squash	Off
10	A#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	115	SD Hip6	Off
11	B-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	226	88 BD	Off
12	C0	5	BD Dry 1	Off	449	Rik3	Off	5	BD Dry 1	Off	227	88 SD	Off
13	C#0	5	BD Dry 1	Off	448	Rik2	Off	5	BD Dry 1	Off	112	SD Hip3	Off
14	D0	5	BD Dry 1	Off	447	Rik1	Off	5	BD Dry 1	Off	246	Syn. SD1	Off
15	D#0	5	BD Dry 1	Off	446	Rek Jingle	Off	5	BD Dry 1	Off	36	BD Ambient	Off
16	E0	5	BD Dry 1	Off	445	Rek Dom Ak	Off	337	Tambourine Pull	Off	245	Syn. BD Buzz	Off
17	F0	5	BD Dry 1	Off	435	Djembe Bass	Off	338	Tambourine Acc1	Off	246	Syn. SD1	Off
18	F#0	367	Hit It	Off	322	Taiko Open	Off	338	Tambourine Acc1	Off	174	HH3 Open 2	1
19	G0	365	Yeah! Solo	Off	444	Pand Pattern4	Off	339	Tambourine Acc2	Off	244	Syn. BD4	Off
20	G#0	364	Yeah!	Off	443	Pand Pattern3	Off	339-5	Tamb. Acc2-BD Dry 1 (2)	Off	130	Side Stick Dry	Off
21	A0	368	Uhhhh Solo	Off	442	Pand Pattern2	Off	336	Tambourine Push	Off	248	Syn. SD3	Off
22	A#0	341	Triangle Mute	7	441	Pand Pattern1	Off	339	Tambourine Acc2	Off	115	SD Hip6	Off
23	B0	340	Triangle Open	7	440	Pand Open	Off	316	Tabla Na	Off	132	Drum Stick Hit	Off
24	C1	360	Flexatone	Off	322-323	Taiko Open-Rim (2)	Off	360	Flexatone	Off	220	SD Orchestra	7
25	C#1	357	Finger Cymbal	Off	324	Tsuzumi (2)	Off	357	Finger Cymbal	Off	219	SD Orch. Roll	7
26	D1	239	88 Cowbell	Off	302	Djembe Open (2)	Off	324	Tsuzumi	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	306	Castanet Double	Off	303-304	Djembe Mute-Slap (2)	Off	299	Bongo Hi Slap	Off	270	Zap2	Off
28	E1	305	Castanet Single	Off	311-312	Baya Open-Ghe (2)	Off	300	Bongo Hi Stick1	Off	410	Noise White	Off
29	F1	221	Finger Snaps	Off	314-313	Baya Mute2-Mute1 (2)	Off	297	Bongo Lo Stick	Off	272	DJ Scratch2	7
30	F#1	221	Finger Snaps	Off	435-315	Djembe Bass-Baya Mute3 (2)	Off	338	Tambourine Acc1	Off	272	DJ Scratch2	7
31	G1	183	HH Old TiteClose	Off	317	Tabla Open (2)	Off	351	Agogo Bell	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	363	Metal Hit	Off	321-318	Tabla Mute3-Tin (2)	Off	402	Wind	Off	269	Zap1	Off
33	A1	324	Tsuzumi	Off	320-319	Tabla Mute2-Mute1 (2)	Off	351	Agogo Bell	Off	376	Click	Off
34	A#1	324	Tsuzumi	Off	320-316	Tabla Mute2-Na (2)	6	301	Bongo Hi Stick2	Off	340	Triangle Open	Off
35	B1	324	Tsuzumi	Off	319	Tabla Mute1	Off	327	Woodblock1	Off	242	Syn. BD2	Off
36	C2	216	BD Orchestra	1	216	BD Orchestra	Off	326	Claves	Off	241	Syn. BD1	Off
37	C#2	216	BD Orchestra	1	386	Tribe	Off	328	Woodblock2	Off	250	Syn. Rim Click	Off
38	D2	351	Agogo Bell	Off	221	Finger Snaps	Off	352	Cowbell	Off	247	Syn. SD2	Off
39	D#2	351	Agogo Bell	Off	225	Claps 4	Off	327	Woodblock1	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	285	Conga Lo Open	Off	341	Triangle Mute	1	306	Castanet Double	Off	249	Syn. SD4	Off
41	F2	286	Conga Lo Mt Slap	Off	340	Triangle Open	1	311	Baya Open	Off	141	Tom2 Hi	Off
42	F#2	291	Conga Hi Slap1	Off	306	Castanet Double	Off	344	Shaker1	Off	251	Syn. HH Closed	1
43	G2	292	Conga Hi Slap2	Off	305	Castanet Single	Off	313	Baya Mute1	Off	141	Tom2 Hi	Off
44	G#2	240	88 Maracas	Off	306	Castanet Double	Off	309	Maracas Push	Off	184	HH Old Close2	Off
45	A2	288	Conga Hi Open	Off	307	Guiro Long	2	311	Baya Open	Off	141	Tom2 Hi	Off
46	A#2	341	Triangle Mute	2	308	Guiro Short	2	346	Cabasa Up	Off	252	Syn. HH Open	1
47	B2	340	Triangle Open	2	307	Guiro Long	2	317	Tabla Open	Off	141	Tom2 Hi	Off
48	C3	286	Conga Lo Mt Slap	Off	325	Vibraslap	Off	319	Tabla Mute1	Off	141	Tom2 Hi	Off
49	C#3	289	Conga Hi Mute	Off	326	Claves	Off	325	Vibraslap	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	292	Conga Hi Slap2	Off	238	88 Claves	Off	316	Tabla Na	Off	141	Tom2 Hi	Off
51	D#3	338	Tambourine Acc1	Off	343	Cuica Lo (2)	3	341	Triangle Mute	3	210	Ride Brush	Off
52	E3	288	Conga Hi Open	Off	342	Cuica Hi (2)	Off	216	BD Orchestra	Off	202	Crash Reverse	Off
53	F3	297	Bongo Lo Stick	Off	329	Timbale Lo Open	Off	340	Triangle Open	3	214	Ride Jazz	Off
54	F#3	297	Bongo Lo Stick	Off	327	Woodblock1	Off	308	Guiro Short	Off	339	Tambourine Acc2	Off
55	G3	300	Bongo Hi Stick1	Off	331	Timbale Lo Rim	Off	430	Jingle Bell	Off	201	Splash	Off
56	G#3	329	Timbale Lo Open	Off	327	Woodblock1	Off	307	Guiro Long	Off	259	Syn. FX2	Off
57	A3	301	Bongo Hi Stick2	Off	330	Timbale Lo Mute	Off	359	Marc TreeLP	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	329	Timbale Lo Open	Off	327	Woodblock1	Off	358	Marc Tree	Off	325	Vibraslap	Off
59	B3	338	Tambourine Acc1	Off	332	Timbale Hi Edge	Off	309	Maracas Push	Off	211	Ride Rivet	Off
60	C4	335	Timbale Paila	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	225	Claps 4	Off	253	Syn. Bongo1	Off
61	C#4	332	Timbale Hi Edge	Off	353	Chacha Bell	Off	230	88 Claps	Off	254	Syn. Bongo2	Off
62	D4	335	Timbale Paila	Off	333	Timbale Hi Rim1	Off	271	DJ Scratch1	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off
63	D#4	332	Timbale Hi Edge	Off	354	Mambo Bell	Off	272	DJ Scratch2	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	334	Timbale Hi Rim2	Off	335	Timbale Paila (2)	Off	277	DJ Hit Rub	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	333	Timbale Hi Rim1	Off	295	Bongo Lo Open	Off	361	Samba Whistle	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off
66	F#4	445	Rek Dom Ak	Off	352	Cowbell	Off	361	Samba Whistle	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	445	Rek Dom Ak	Off	296	Bongo Lo Slap	Off	292	Conga Hi Slap2	Off	258	Syn. FX1	Off
68	G#4	445	Rek Dom Ak	Off	352	Cowbell	Off	293	Conga Heel	Off	259	Syn. FX2	Off
69	A4	446	Rek Jingle	Off	298	Bongo Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	354	Mambo Bell	Off	301	Bongo Hi Stick2	Off	285	Conga Lo Open	Off	256	Syn. Shaker	Off
71	B4	327	Woodblock1	Off	299	Bongo Hi Slap (2)	Off	342	Cuica Hi	Off	361	Samba Whistle	2
72	C5	328	Woodblock2	Off	285	Conga Lo Open (2)	Off	343	Cuica Lo	Off	361	Samba Whistle	2
73	C#5	352	Cowbell	Off	287	Conga Lo Slap	Off	335	Timbale Paila	Off	308	Guiro Short	3
74	D5	309	Maracas Push	Off	286	Conga Lo Mt Slap	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	307	Guiro Long	3
75	D#5	354	Mambo Bell	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	333	Timbale Hi Rim1	Off	326	Claves	Off
76	E5	346	Cabasa Up	Off	288	Conga Hi Open (2)	Off	329	Timbale Lo Open	Off	327	Woodblock1	Off
77	F5	344	Shaker1	Off	289	Conga Hi Mute	Off	238	88 Claves	Off	327	Woodblock1	Off
78	F#5	352	Cowbell	Off	293	Conga Heel	Off	239	88 Cowbell	Off	261	Syn. FX4	4
79	G5	347	Cabasa Down	Off	291	Conga Hi Slap1	Off	221	Finger Snaps	Off	262	Syn. FX5	4
80	G#5	347	Cabasa Down	Off	294	Conga Toe	Off	323	Taiko Rim	Off	341	Triangle Mute	5
81	A5	347	Cabasa Down	Off	292	Conga Hi Slap2	Off	322	Taiko Open	Off	340	Triangle Open	5

		120-0-65: Latin Perc Kit			120-0-66: Trinity Perc Kit			120-0-67: i30 Perc Kit			120-0-72: HipHop Kit RX		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
82	A#5	461 Tambourin Open	Off	351 Agogo Bell	Off	270 Zap2	Off	211 Ride Rivet	Off				
83	B5	460 Tambourin Mute2	5	351 Agogo Bell	Off	219 SD Orch. Roll	5	355 Sleigh Bell	Off				
84	C6	459 Tambourin Mute1	5	309-310 Maracas Push-Pull (2)	Off	220 SD Orchestra	5	358 Marc Tree	Off				
85	C#6	459 Tambourin Mute1	6	344 Shaker1 (2)	Off	217 Orchestra Cymbal	6	255 Syn. Castanet	Off				
86	D6	460 Tambourin Mute2	6	345 Shaker2 (2)	Off	217 Orchestra Cymbal	6	330 Timbale Lo Mute	6				
87	D#6	463 Udu f Open	Off	347-348 Cabasa Down-Tap (2)	Off	463 Udu f Open	Off	329 Timbale Lo Open	6				
88	E6	302 Djembe Open	Off	348-346 Cabasa Tap-Up (2)	Off	282 Orchestra Hit	Off	370 Stadium	Off				
89	F6	310 Maracas Pull	Off	350-349 Caxixi Soft-Hard (2)	Off	282 Orchestra Hit	Off						
90	F#6	310 Maracas Pull	Off	336 Tambourine Push	Off	282 Orchestra Hit	Off						
91	G6	342 Cuica Hi	Off	338 Tambourine Acc1 (2)	Off	282 Orchestra Hit	Off						
92	G#6	307 Guiro Long	3	337 Tambourine Pull	Off	282 Orchestra Hit	Off						
93	A6	308 Guiro Short	3	339 Tambourine Acc2	Off	282 Orchestra Hit	Off						
94	A#6	308 Guiro Short	3	355 Sleigh Bell (2)	Off	282 Orchestra Hit	Off						
95	B6	343 Cuica Lo	Off	361 Samba Whistle	4	282 Orchestra Hit	Off						
96	C7	326 Claves	Off	361 Samba Whistle	4	282 Orchestra Hit	Off						
97	C#7	361 Samba Whistle	4	356 Rap Sleigh Bell	Off	282 Orchestra Hit	Off						
98	D7	361 Samba Whistle	4	361 Samba Whistle	4	282 Orchestra Hit	Off						
99	D#7	450 Sagat Half Open	5	358 Marc Tree	5	282 Orchestra Hit	Off						
100	E7	450 Sagat Half Open	5	361 Samba Whistle	4	282 Orchestra Hit	Off						
101	F7	451 Sagat Close	5	431 Bells Open	5	282 Orchestra Hit	Off						
102	F#7	430 Jingle Bell	Off	387 Rainstick	Off	282 Orchestra Hit	Off						
103	G7	358 Marc Tree	Off	362 Chinese Gong	Off	282 Orchestra Hit	Off						
104	G#7	358 Marc Tree	Off	377 Bird1	Off	282 Orchestra Hit	Off						
105	A7	355 Sleigh Bell	2	377 Bird1	Off	282 Orchestra Hit	Off						
106	A#7	467 Bongo Roll	6	378 Bird2	Off	282 Orchestra Hit	Off						
107	B7	267 Rim House1	Off	408 Cricket Spectrum	Off	282 Orchestra Hit	Off						
108	C8	267 Rim House1	Off	358 Marc Tree	Off	282 Orchestra Hit	Off						
109	C#8	25 BD House 4	Off			419 Dist. Slide1	Off						
110	D8	228 99 SD	Off			341 Triangle Mute	3						
111	D#8	40 BD Deep 88	Off			340 Triangle Open	3						
112	E8	227 88 SD	Off			360 Flexatone	Off						
113	F8	90 SD Jazz Ring	Off			431 Bells Open	Off						
114	F#8	99 SD Processed	Off			350 Caxixi Soft	Off						
115	G8	5 BD Dry 1	Off			306 Castanet Double	Off						
116	G#8	38 BD Amb.Rocker	Off			306 Castanet Double	Off						
117	A8	91 SD Amb.Piccolo	Off			221 Finger Snaps	Off						
118	A#8	170 HH3 Closed1	Off			221 Finger Snaps	Off						
119	B8	11 BD Pillow	Off			363 Metal Hit	Off						
120	C9	131 Side Stick Amb	Off			363 Metal Hit	Off						
121	C#9	5 BD Dry 1	Off										
122	D9	5 BD Dry 1	Off										
123	D#9	5 BD Dry 1	Off										
124	E9	5 BD Dry 1	Off										

		120-0-73: Techno Kit RX			120-0-74: Dance Kit RX			120-0-88: Standard Kit 4			120-0-89: Pop Std. Kit 1		
Nota		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off	45 SD Wood 2 pp	Off		
1	C#-1	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off	60 SD Solid2 p	Off		
2	D-1	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off	79 SD Brass2 mf	Off		
3	D#-1	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off	75 SD Brass1 p	Off		
4	E-1	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off	69 SD Maple2 pp	Off		
5	F-1	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off	63 SD Maple1 pp	Off		
6	F#-1	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off	57 SD Solid1 p	Off		
7	G-1	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off	53 SD Piccolo2 pp	Off		
8	G#-1	5 BD Dry 1	Off	5 BD Dry 1	Off			5 BD Dry 1	Off				
9	A-1	39 BD Pop 99	Off	32 BD Hip 3	Off	25 BD House 4	Off	18 BD Squash	Off				
10	A#-1	228 99 SD	Off	115 SD Hip6	Off	228 99 SD	Off	115 SD Hip 6	Off				
11	B-1	265 E.Tom FM	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off	226 88 BD	Off				
12	C0	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	227 88 SD	Off	52 SD Piccolo 1 f	Off				
13	C#0	105 SD House4	Off	112 SD Hip3	Off	89 SD Off Center	Off	59 SD Solid 1 f	Off				
14	D0	104 SD House3	Off	114 SD Hip5	Off	99 SD Processed	1	52 SD Piccolo 1 f	Off				
15	D#0	24 BD House 3	Off	36 BD Ambient	Off	38 BD Amb.Rocker	Off	36 BD Ambient	Off				
16	E0	27 BD Liquid	Off	22 BD House 1	Off	17 BD Tight	Off	16 BD Gated	Off				
17	F0	106 SD Small	Off	91 SD Amb.Piccolo	Off	90 SD Jazz Ring	Off	59 SD Solid 1 f	Off				
18	F#0	181 HH Old Close1	1	174 HH3 Open 2	1	171 HH3 Closed2	1	161-162 HH2 Closed p-mp (2)	1				
19	G0	20 BD Dance 2	Off	23 BD House 2	Off	7 BD Dry 3	Off	38 BD Amb.Rocker	Off				
20	G#0	131 Side Stick Amb	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off	130 Side Stick Dry	Off				
21	A0	111 SD Hip2	Off	98 SD Yowie	Off	83 SD Dry 2	Off	67 SD Maple 1 f	7				
22	A#0	227 88 SD	Off	115 SD Hip6	Off	82 SD Dry 1	Off	68 SD Maple 1 ff	7				
23	B0	268 Rim House2	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 DrumStick Hit	Off				
24	C1	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	220 SD Orchestra	7	59 SD Solid 1 f	7				
25	C#1	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7	219 SD Orch. Roll	7				
26	D1	270 Zap2	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off	221 Finger Snaps	Off				
27	D#1	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap2	Off	270 Zap 2	Off				
28	E1	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off	410 Noise White	Off				
29	F1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch 2	7				
30	F#1	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch2	7	272 DJ Scratch 2	7				
31	G1	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 Drum Stick Hit	Off	132 DrumStick Hit	Off				
32	G#1	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap1	Off	269 Zap 1	Off				
33	A1	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off	376 Click	Off				
34	A#1	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off	340 Triangle Open	Off				

Nota		120-0-73: Techno Kit RX			120-0-74: Dance Kit RX			120-0-88: Standard Kit 4			120-0-89: Pop Std. Kit 1		
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
35	B1	26	BD House 5	Off	22	BD House 1	Off	7	BD Dry 3	Off	17	BD Tight	Off
36	C2	28	BD Techno 1	Off	23	BD House 2	Off	17	BD Tight	Off	17	BD Tight	Off
37	C#2	229	88 Rim Shot	Off	369	Comp Voice Noise	Off	131	Side Stick Amb	Off	129	Rim Shot f	Off
38	D2	103	SD House2	Off	228	99 SD	Off	91	SD Amb.Piccolo	Off	490	SD Rock	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off
40	E2	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	88	SD Full Room	Off	490	SD Rock	Off
41	F2	148	Tom Processed	Off	266	E.Tom Real	Off	145	Tom3 Floor	Off	140	Tom 1 Floor f	Off
42	F#2	233	99 HH Close	1	183	HH Old TiteClose	1	174	HH3 Open 2	1	163-165	HH2 Closed mf-ff (2)	1
43	G2	148	Tom Processed	Off	266	E.Tom Real	Off	145	Tom3 Floor	Off	138	Tom 1 Low f	Off
44	G#2	232	88 HH Open	1	189	HH Alpo Close	Off	178	HH4 Foot	1	157-156	HH1 Foot mf-mp (2)	1
45	A2	148	Tom Processed	Off	266	E.Tom Real	Off	144	Tom3 Low	Off	138	Tom 1 Low f	Off
46	A#2	186	HH House Open1	1	185	HH Old Open2	1	173	HH3 Open 1	1	168	HH2 Open p	1
47	B2	148	Tom Processed	Off	266	E.Tom Real	Off	144	Tom3 Low	Off	136	Tom 1 Mid f	Off
48	C3	148	Tom Processed	Off	266	E.Tom Real	Off	143	Tom3 Hi	Off	134	Tom 1 Hi f	Off
49	C#3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	148	Tom Processed	Off	266	E.Tom Real	Off	143	Tom3 Hi	Off	134	Tom 1 Hi f	Off
51	D#3	205	Ride Dance 99	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	207-209	Ride 20' mp-mf 2 (2)	Off
52	E3	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off	198	China	Off	198	China	Off
53	F3	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	215	Ride Cup	Off
54	F#3	338	Tambourine Acc1	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc2	Off	339	Tambourine Acc 2	Off
55	G3	201	Splash	Off	198	China	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
58	A#3	386	Tribe	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off
59	B3	263	Perc. Ahh	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	206	Ride 20' mp 1	Off
60	C4	237	88 Conga	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off
61	C#4	237	88 Conga	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	237	88 Conga	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi Mt Slap	Off	290	Conga Hi MtSlap	Off
63	D#4	236	88 Tom	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off
64	E4	236	88 Tom	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off
65	F4	410	Noise White	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim2	Off	334	Timbale Hi Rim 2	Off
66	F#4	400	Explosion	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off
70	A#4	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	346	Cabasa Up	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2
73	C#5	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3
74	D5	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3
75	D#5	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off
76	E5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock 1	Off
77	F5	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock1	Off	327	Woodblock 1	Off
78	F#5	261	Syn. FX4	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4
79	G5	262	Syn. FX5	4	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4
80	G#5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5
81	A5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5
82	A#5	345	Shaker2	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off
83	B5	338	Tambourine Acc1	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off
84	C6	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off
85	C#6	255	Syn. Castanet	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off
86	D6	266	E.Tom Real	Off	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6
87	D#6	264	Boom	Off	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6
88	E6	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off

Nota		120-0-90: Pop Std. Kit 2			120-0-96: Elektro Kit 1			120-0-97: Elektro Kit 2			120-0-117: Arabian Kit 2		
		Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.	Sample	Excl.		
0	C-1	45	SD Wood 2 pp	Off	489	Empty	Off	489	Empty	Off	45	SD Wood 2 pp	Off
1	C#-1	60	SD Solid 2 p	Off	60	SD Solid 2 p	Off	60	SD Solid 2 p	Off	60	SD Solid2 p	Off
2	D-1	79	SD Brass 2 mf	Off	79	SD Brass 2 mf	Off	79	SD Brass 2 mf	Off	79	SD Brass2 mf	Off
3	D#-1	75	SD Brass 1 p	Off	75	SD Brass 1 p	Off	75	SD Brass 1 p	Off	75	SD Brass1 p	Off
4	E-1	69	SD Maple 2 pp	Off	69	SD Maple 2 pp	Off	69	SD Maple 2 pp	Off	69	SD Maple2 pp	Off
5	F-1	63	SD Maple 1 pp	Off	63	SD Maple 1 pp	Off	63	SD Maple 1 pp	Off	63	SD Maple1 pp	Off
6	F#-1	57	SD Solid 1 p	Off	57	SD Solid 1 p	Off	57	SD Solid 1 p	Off	57	SD Solid1 p	Off
7	G-1	53	SD Piccolo 2 pp	Off	53	SD Piccolo 2 pp	Off	53	SD Piccolo 2 pp	Off	53	SD Piccolo2 pp	Off
8	G#-1	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off	5	BD Dry 1	Off
9	A-1	18	BD Squash	Off	30	BD Hip 1	Off	30	BD Hip 1	Off	25	BD House 4	Off
10	A#-1	115	SD Hip 6	Off	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off	228	99 SD	Off
11	B-1	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off	226	88 BD	Off
12	C0	52	SD Piccolo 1 f	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off	227	88 SD	Off
13	C#0	59	SD Solid 1 f	Off	89	SD Off Center	Off	89	SD Off Center	Off	88	SD Full Room	Off
14	D0	52	SD Piccolo 1 f	Off	120	SD Vintage3	Off	120	SD Vintage3	Off	99	SD Processed	1
15	D#0	36	BD Ambient	Off	34	BD Pop Kick	Off	34	BD Pop Kick	Off	5	BD Dry 1	Off
16	E0	16	BD Gated	Off	36	BD Ambient	Off	36	BD Ambient	Off	17	BD Tight	Off
17	F0	59	SD Solid 1 f	Off	115	SD Hip 6	Off	115	SD Hip 6	Off	82	SD Dry 1	Off
18	F#0	161-162	HH2 Closed p-mp (2)	1	231	88 HH Close	1	231	88 HH Close	1	171	HH3 Closed2	1
19	G0	38	BD Amb.Rocker	Off	25	BD House 4	Off	25	BD House 4	Off	7	BD Dry 3	Off
20	G#0	130	Side Stick Dry	Off	270	Zap 2	Off	270	Zap 2	Off	131	Side Stick Amb	Off
21	A0	67	SD Maple 1 f	7	99	SD Processed	Off	99	SD Processed	Off	132	Drum Stick Hit	Off
22	A#0	68	SD Maple 1 ff	7	121	SD Vintage4	Off	121	SD Vintage4	Off	412	Tubular	Off
23	B0	132	DrumStick Hit	Off	132	DrumStick Hit	Off	132	DrumStick Hit	Off	352	Cowbell	Off

		120-0-90: Pop Std. Kit 2			120-0-96: Elektro Kit 1			120-0-97: Elektro Kit 2			120-0-117: Arabian Kit 2		
Nota		Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.	Sample		Excl.
24	C1	59	SD Solid 1 f	7	220	SD Orchestra	7	220	SD Orchestra	7	352	Cowbell	Off
25	C#1	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	7	219	SD Orch. Roll	Off
26	D1	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off	221	Finger Snaps	Off
27	D#1	270	Zap 2	Off	270	Zap 2	Off	270	Zap 2	Off	270	Zap2	Off
28	E1	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	410	Noise White	Off	171	HH3 Closed2	Off
29	F1	272	DJ Scratch 2	7	272	DJ Scratch 2	7	272	DJ Scratch 2	7	272	DJ Scratch2	Off
30	F#1	272	DJ Scratch 2	7	272	DJ Scratch 2	7	272	DJ Scratch 2	7	272	DJ Scratch2	Off
31	G1	132	DrumStick Hit	Off	132	DrumStick Hit	Off	132	DrumStick Hit	Off	132	Drum Stick Hit	Off
32	G#1	269	Zap 1	Off	269	Zap 1	Off	269	Zap 1	Off	292	Conga Hi Slap2	Off
33	A1	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off	376	Click	Off
34	A#1	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	340	Triangle Open	Off	376	Click	Off
35	B1	17	BD Tight	Off	20	BD Dance 2	Off	20	BD Dance 2	Off	7	BD Dry 3	Off
36	C2	17	BD Tight	Off	265	E.Tom FM	Off	265	E.Tom FM	Off	17	BD Tight	Off
37	C#2	129	Rim Shot f	Off	129	Rim Shot f	Off	129	Rim Shot f	Off	130	Side Stick Dry	Off
38	D2	491	SD Normal	Off	490	SD Rock	Off	491	SD Normal	Off	84	SD Dry 3	Off
39	D#2	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	230	88 Claps	Off	225	Claps 4	Off
40	E2	491	SD Normal	Off	490	SD Rock	Off	491	SD Normal	Off	84	SD Dry 3	Off
41	F2	140	Tom 1 Floor f	Off	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	145	Tom3 Floor	Off
42	F#2	163-165	HH2 Closed mf-ff (2)	1	174-171	HH3 Open-Closed 2 (2)	1	174-171	HH3 Open-Closed 2 (2)	1	174	HH3 Open 2	1
43	G2	138	Tom 1 Low f	Off	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	145	Tom3 Floor	Off
44	G#2	157-156	HH1 Foot mf-mp (2)	1	178	HH4 Foot	1	178	HH4 Foot	1	178	HH4 Foot	1
45	A2	138	Tom 1 Low f	Off	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	144	Tom3 Low	Off
46	A#2	168	HH2 Open p	1	173	HH3 Open 1	1	173	HH3 Open 1	1	173	HH3 Open 1	1
47	B2	136	Tom 1 Mid f	Off	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	144	Tom3 Low	Off
48	C3	134	Tom 1 Hi f	Off	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	143	Tom3 Hi	Off
49	C#3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off
50	D3	134	Tom 1 Hi f	Off	266	E.Tom Real	Off	266	E.Tom Real	Off	143	Tom3 Hi	Off
51	D#3	207-209	Ride 20' mp-mf 2 (2)	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off
52	E3	198	China	Off	202	Crash Reverse	Off	202	Crash Reverse	Off	433	Dbk Tky Open	Off
53	F3	215	Ride Cup	Off	214	Ride Jazz	Off	214	Ride Jazz	Off	432	Dbk Tky Mute	Off
54	F#3	339	Tambourine Acc 2	Off	339	Tambourine Acc 2	Off	339	Tambourine Acc 2	Off	338	Tambourine Acc1	Off
55	G3	201	Splash	Off	201	Splash	Off	201	Splash	Off	434	Dbk Tky Rim	Off
56	G#3	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off	352	Cowbell	Off
57	A3	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	196	Crash 1	Off	434	Dbk Tky Rim	Off
58	A#3	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	325	Vibraslap	Off	346	Cabasa Up	Off
59	B3	206	Ride 20' mp 1	Off	213	Ride Edge 2	Off	213	Ride Edge 2	Off	436	Douf Dom Ak	Off
60	C4	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off	439	Douf Tek Ak2	Off
61	C#4	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off	295	Bongo Lo Open	Off
62	D4	290	Conga Hi MtSlap	Off	290	Conga Hi MtSlap	Off	290	Conga Hi MtSlap	Off	438	Douf Tek Ak1	Off
63	D#4	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	288	Conga Hi Open	Off	298	Bongo Hi Open	Off
64	E4	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	285	Conga Lo Open	Off	437	Douf Rim Ak	Off
65	F4	334	Timbale Hi Rim 2	Off	334	Timbale Hi Rim 2	Off	334	Timbale Hi Rim 2	Off	455	Tabla Dom	Off
66	F#4	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	329	Timbale Lo Open	Off	475	Darbuka D1	4
67	G4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	458	Tabla Tak	4
68	G#4	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	351	Agogo Bell	Off	456	Tabla Flam	Off
69	A4	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	346	Cabasa Up	Off	457	Tabla Rim	Off
70	A#4	346	Cabasa Up	Off	309	Maracas Push	Off	309	Maracas Push	Off	316	Tabla Na	Off
71	B4	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	318	Tabla Tin	Off
72	C5	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	361	Samba Whistle	2	445	Rek Dom Ak	Off
73	C#5	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	308	Guiro Short	3	448	Rik2	Off
74	D5	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	307	Guiro Long	3	447	Rik1	Off
75	D#5	326	Claves	Off	326	Claves	Off	326	Claves	Off	449	Rik3	Off
76	E5	327	Woodblock 1	Off	327	Woodblock 1	Off	327	Woodblock 1	Off	449	Rik3	Off
77	F5	327	Woodblock 1	Off	327	Woodblock 1	Off	327	Woodblock 1	Off	446	Rek Jingle	Off
78	F#5	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	342	Cuica Hi	4	487	Tef2	Off
79	G5	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	343	Cuica Lo	4	445	Rek Dom Ak	Off
80	G#5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	341	Triangle Mute	5	486	Tef1	Off
81	A5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	340	Triangle Open	5	448	Rik2	Off
82	A#5	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	347	Cabasa Down	Off	449	Rik3	Off
83	B5	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	355	Sleigh Bell	Off	446	Rek Jingle	Off
84	C6	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	358	Marc Tree	Off	431	Bells Open	2
85	C#6	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	305	Castanet Single	Off	450	Sagat Half Open	2
86	D6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	330	Timbale Lo Mute	6	451	Sagat Close	2
87	D#6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	329	Timbale Lo Open	6	478	Davul	Off
88	E6	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	370	Stadium	Off	302	Djembe Open	3
89	F6										302	Djembe Open	3
90	F#6										433	Dbk Tky Open	3
91	G6										431	Bells Open	5
92	G#6										450	Sagat Half Open	5
93	A6										451	Sagat Close	5
94	A#6										478	Davul	Off
95	B6										10	BD Jazz	Off
96	C7										488	Tef3	Off

Multisample

La seguente tabella elenca i Multisample di tipo Factory della Pa1X.

0	AcousticPiano_L	41	Pipe Flute_L	82	Bariton Sax mf	123	Flugel Vibrato
1	AcousticPiano_R	42	Pipe Flute_R	83	Bariton Sax f	124	Flugel Horn M1
2	M1 Piano	43	Pipe Positive	84	Bariton Sax T1	125	Tuba
3	El.GrandPiano	44	Pipe Mixture	85	Tenor SaxVibrato	126	Trombone Vibrato
4	E.P. FM 1	45	Pipe Full 1_L	86	Tenor Sax	127	Trombone1 mf
5	E.P. FM 1LP	46	Pipe Full 1_R	87	Tenor Sax M1	128	Trombone1 ff
6	E.P. FM 2	47	Pipe Full 2	88	Tenor Sax Expr.	129	Trombone2 Soft
7	E.P. Dyno Soft	48	Kalimba	89	Alto Sax Vibrato	130	Trombone2 Bright
8	E.P. Dyno SoftLP	49	MusicBox	90	Alto Sax p	131	Trombone SlurUp
9	E.P. StageHard	50	MusicBoxLP	91	Alto Sax mf	132	Trombone Fall
10	E.P. StageHardLP	51	Marimba	92	Alto Sax Growl	133	Trumpet Medium
11	E.P. Wurly Soft	52	MarimbaLP	93	Alto Sax 01W	134	Trump. Overblown
12	E.P. Wurly Hard	53	Xylophone	94	Soprano SaxVibr.	135	Trumpet Expr.
13	E.P. Pad 1LP	54	Vibraphone	95	Soprano Sax	136	Trumpet Muted
14	E.P. Pad 2	55	VibraphoneLP	96	French Musette	137	Trumpet Wah Wah
15	Clav.	56	Celesta	97	Musette 1	138	Trumpet Doit
16	Harpsichord	57	CelestaLP	98	Musette 1LP	139	Trumpet Fall
17	GospelOrg.Slow_L	58	Glockenspiel	99	Musette 2	140	Brass Ens. 1
18	GospelOrg.Slow_R	59	GlockenspielLP	100	Accordion 16'	141	Brass Ens. 2
19	GospelOrg.Fast_L	60	Tubular Bell	101	Acc.16' OrigTune	142	Brass Ens. 2LP
20	GospelOrg.Fast_R	61	Log Drum	102	Accordion 8'	143	Voice Choir
21	E.Organ Perc 1	62	SteelDr Hard	103	Acc. 8' OrigTune	144	Voice ChoirREV
22	E.Organ Perc 2	63	SteelDr HardLP	104	Accordion 4'	145	Voice Pop Ooh
23	E.Organ Perc 3	64	Gamelan	105	Acc. 4' OrigTune	146	Voice Pop OohREV
24	E.Organ 2'Perc	65	FM Bell	106	Accordion 1	147	Voice Pop Ah
25	M1 Organ 1	66	Flute	107	Accordion 2	148	Voice Pop AhREV
26	M1 Organ 2	67	Flute Frull	108	Fisa Bassoon	149	Doo Voice
27	Organ 1	68	Voice Flute	109	Fisa Clarinet	150	Doo VoiceLP
28	Organ 2	69	Jazz Flute	110	Bandoneon	151	String Ens.
29	Organ 2LP	70	Piccolo	111	Accordion Bass	152	String Ens.REV
30	E.Organ Jazz	71	Pan Flute	112	Acc.Noise KeyOn	153	Pizzicato Ens.
31	Bx3&Perc 3rd	72	Shakuhachi	113	Acc.Noise KeyOff	154	Violin
32	E.Organ Vox	73	Shakuhachi Atk	114	Acc.Change Voic	155	Viola
33	E.Organ Soft	74	Bottle	115	Harmonica	156	Cello&Contrabass
34	E.Organ Full	75	Recorder	116	Harmonica Wah	157	Violin & Cello
35	E.Organ Dist	76	Ocarina	117	Highland B.Pipes	158	Pizzicato
36	Rotary Org1	77	Clarinet	118	Highland Drones	159	SteelGtr Pick p
37	Rotary Org1LP	78	M1 DoubleReed	119	Uilleann Pipes	160	SteelGtr Pick mf
38	Rotary Org2	79	Oboe	120	Bag Pipes	161	SteelGtr pick f
39	SuperBX3	80	English Horn	121	French Horn T1	162	SteelGtr Mute
40	SuperBX3LP	81	Bassoon	122	French Horn Ens.	163	SteelGtr Slide

164	A.Guitar Finger	209	Funky Gtr 1 Stra	254	Thumb Bass	299	An.Strings 1
165	A.Guitar Pick	210	Funky Gtr 2 Stra	255	SlapBassThumb	300	An.Strings 1 REV
166	A.Guitar Harmo.	211	Jazz Guitar1	256	SlapBassThumbLP	301	An.Strings 2
167	Folk Guitar	212	Jazz Guitar2	257	SlapBass Pull	302	An.Strings 2 REV
168	Folk 12 Strings	213	Jazz Guitar3 p	258	Fretless Bass	303	Analog Vintage
169	Nylon Guitar mp	214	Jazz Guitar3 mf	259	Bass Harmonics	304	White Pad
170	Nylon Guitar mf	215	Jazz Guitar3 f	260	Bass HarmoLP	305	White Pad REV
171	Nylon Guitar ff	216	Pedal Steel Gtr	261	Sitar	306	N1 Air Vox
172	Nylon GuitarAtk	217	Reso Guitar	262	Santur	307	N1 Air Vox REV
173	A.Gtr HiStrings	218	Overdrive Gtr	263	SanturLP	308	Ether Bell
174	A.Gtr 12Strings	219	Dist Guitar	264	Tambura	309	Ether BellLP
175	A.Gtr Harmonics	220	Dist Gtr1 Harmo.	265	TamburaLP	310	Lore
176	A.Gtr Noise	221	Dist Gtr1 Mute	266	Bouzouki	311	Lore NT
177	Clean Gtr1 Stra	222	Dist Gtr2 Harmo.	267	BouzoukiLP	312	Space Lore
178	Clean Gtr1 Mute	223	Dist Gtr2 Mute1	268	Ukulele	313	Space Lore REV
179	Clean Gtr2 Stra	224	Dist Gtr2 Mute2	269	Oud	314	Wave Sweep 1
180	Clean Gtr2 Mute	225	Power Chord	270	ClarinetLP	315	Wave Sweep 2
181	Clean Gtr3 Tele	226	A.Bass1	271	Kanun	316	Wave Sweep 3
182	Clean Gtr4 Str p	227	A.Bass2 mf	272	Kanun Tremolo	317	Syn Ghostly
183	Clean Gtr4 Str f	228	A.Bass2 f	273	Nay	318	Syn Ghostly REV
184	Clean Gtr4 Mute	229	E.Bass1 Finger	274	Mandolin	319	Syn Air Pad
185	Clean Gtr4 Dead	230	E.Bass2 P.B.1	275	MandolinLP	320	Syn Air Pad REV
186	Clean Gtr4 Slap	231	E.Bass2 P.B.2	276	Banjo	321	Dream Str
187	Clean Gtr4 Slide	232	E.Bass2 LH Stop	277	BanjoLP	322	Dream Str REV
188	E.Gtr Sberg p1	233	E.Bass2 RH Stop	278	Shamisen	323	Syn AirVortexREV
189	E.Gtr Sberg f1	234	E.Bass2 Harmo.	279	Koto	324	Syn Clicker
190	E.Gtr Sberg p2	235	E.Bass3 p	280	Harp	325	Syn Clicker REV
191	E.Gtr Sberg f2	236	E.Bass3 mf	281	Mouth Harp 1	326	Cricket Spectrum
192	E.Gtr Le Neck	237	E.Bass3 f Slap	282	Mouth Harp 2	327	Noise 1
193	E.Gtr Le Bridge	238	E.Bass4 Pick	283	Mouth Harp 3	328	Noise 2
194	E.Gtr Le Mute p	239	E.Bass4 Harmo.	284	Mouth Harp 4	329	Swish Terra
195	E.Gtr Le Mute mf	240	E.Bass4 Slap	285	Mouth Harp 5	330	Gamelan XEQ
196	E.Gtr Le Ghost1	241	E.Bass4 SlapHar	286	Syn Bass Reso 1	331	Saw 1
197	E.Gtr Le Ghost2	242	E.Bass4 LH Mute	287	Syn Bass FM 1	332	Saw 2
198	E.Gtr Vintage p	243	E.Bass4 RH Mute	288	Syn Bass FM 1LP	333	Saw 3
199	E.Gtr Vintage mf	244	E.Bass Gliss	289	Syn Bass FM 2	334	Pulse 02%
200	E.Gtr Solid p	245	E.Bass Noise1	290	Syn Bass FM 2LP	335	Pulse 05%
201	E.Gtr Solid mf	246	E.Bass Noise2	291	Syn Bass TB	336	Pulse 08%
202	E.Gtr Solid f	247	Finger Bass 1	292	RB Saw Bass	337	Pulse 16%
203	E.Gtr Harmonics	248	Finger Bass 1LP	293	RB Square Bass	338	Pulse 33%
204	E.Gtr Gliss Down	249	Finger Bass 2	294	Chrom Res	339	Pulse 40%
205	E.Gtr Gliss Up	250	Finger Bass 2LP	295	DetunedSuper	340	Square
206	E.Gtr Noise	251	Finger Bass 3	296	DetunedSuperREV	341	Square MG
207	E.Gtr ShortNoise	252	Pick Bass	297	Detuned PWM	342	Square JP
208	E.Gtr FretNoise	253	Pick Bass LP	298	Detuned PWM REV	343	Triangle MG

344 Ramp	370 Zap 2	396 Door Slam	422 88 Tom
345 Ramp MG	371 Stadium	397 Car Engine	423 88 Conga
346 Sine	372 Applause	398 Car Engine LP	424 88 Crash
347 DWGS Syn Sine 1	373 Birds 1	399 Car Stop	425 Tom
348 DWGS Syn Sine 2	374 Birds 1 REV	400 Car Pass	426 Tom Brush
349 DWGS Organ 1	375 Birds 2	401 Car Crash	427 Tom Process
350 DWGS Organ 2	376 Crickets	402 Train	428 Electric Tom
351 DWGS Bell 1	377 Crickets REV	403 Train REV	429 Flexatone
352 DWGS Bell 2	378 Church Bell	404 Helicopter	430 Tambourine
353 DWGS Bell 3	379 Church Bell REV	405 Helicopter REV	431 Agogo Bell
354 DWGS Bell 4	380 Thunder	406 Gun Shot	432 Marc Tree
355 DWGS Clav.	381 Stream	407 Machine Gun	433 Marc TreeLP
356 DWGS Digi 1	382 Bubble	408 Machine Gun REV	434 Cowbell
357 DWGS Digi 2	383 Bubble REV	409 Laser Gun	435 Click
358 DWGS Wire 1	384 Dog	410 Explosion	436 Temple Blocks
359 DWGS Wire 2	385 Gallop	411 Wind	437 Orchestra BD
360 DWGS Sync 1	386 Gallop REV	412 Timpani	438 Castanet
361 DWGS Sync 2	387 Laughing	413 Crash	439 Taiko
362 DWGS Sync 3	388 Telephone Ring	414 Crash Reverse	440 Djembe Open
363 Orchestra Hit	389 Tele Ring REV	415 Orchestra Crash	441 Djembe Mute
364 Band Hit	390 Scream	416 Ride Jazz	442 Chinese Gong
365 Impact Hit	391 Punch	417 Ride Edge 1	443 Snare Ghost
366 Brass Fall	392 Heart Beat	418 Ride Edge 2	444 RainStick
367 Vox Wah Gtr	393 Footstep 1	419 HiHat Closed	445 Empty
368 Vibe Chord	394 Footstep 2	420 88 HiHat Open	
369 Zap 1	395 Door Creak	421 88 Cowbell	

Drum Sample

La seguente tabella elenca i Drum Sample di tipo Factory della Pa1X.

0	BD Acoustic 1 p	41	BD Klanger	82	SD Dry 1	123	SD Vintage6
1	BD Acoustic 1 mf	42	SD Wood 1 p	83	SD Dry 2	124	SD AmbiHop
2	BD Acoustic 1 f	43	SD Wood 1 mf	84	SD Dry 3	125	SD Brass
3	BD Acoustic 2 mf	44	SD Wood 1 f	85	SD Ghost Roll	126	SD Chili
4	BD Acoustic 2 f	45	SD Wood 2 pp	86	SD Ghost p	127	SD Whopper
5	BD Dry 1	46	SD Wood 2 p	87	SD Ghost f	128	Rim Shot p
6	BD Dry 2	47	SD Wood 2 mf	88	SD Full Room	129	Rim Shot f
7	BD Dry 3	48	SD Wood 2 f	89	SD Off Center	130	Side Stick Dry
8	BD Normal	49	SD Piccolo 1 pp	90	SD Jazz Ring	131	Side Stick Amb
9	BD SoftRoom	50	SD Piccolo 1 p	91	SD Amb.Piccolo	132	DrumStick Hit
10	BD Jazz	51	SD Piccolo 1 mf	92	SD Paper	133	Tom 1 Hi p
11	BD Pillow	52	SD Piccolo 1 f	93	SD Brush Hit	134	Tom 1 Hi f
12	BD Woofer	53	SD Piccolo 2 pp	94	SD Brush Tap 1	135	Tom 1 Mid p
13	BD MondoKill	54	SD Piccolo 2 p	95	SD Brush Tap 2	136	Tom 1 Mid f
14	BD Terminator	55	SD Piccolo 2 mf	96	SD Brush Swirl	137	Tom 1 Low p
15	BD Tubby	56	SD Piccolo 2 f	97	SD Big Rock	138	Tom 1 Low f
16	BD Gated	57	SD Solid 1 p	98	SD Yowie	139	Tom 1 Floor p
17	BD Tight	58	SD Solid 1 mf	99	SD Processed	140	Tom 1 Floor f
18	BD Squash	59	SD Solid 1 f	100	SD Cracker Room	141	Tom 2 Hi
19	BD Dance 1	60	SD Solid 2 p	101	SD Dance	142	Tom 2 Floor
20	BD Dance 2	61	SD Solid 2 mf	102	SD House 1	143	Tom 3 Hi
21	BD Dance 3	62	SD Solid 2 f	103	SD House 2	144	Tom 3 Lo
22	BD House 1	63	SD Maple 1 pp	104	SD House 3	145	Tom 3 Floor
23	BD House 2	64	SD Maple 1 p	105	SD House 4	146	Tom 4 Hi
24	BD House 3	65	SD Maple 1 mp	106	SD Small	147	Tom 4 Lo
25	BD House 4	66	SD Maple 1 mf	107	SD Rap	148	Tom Processed
26	BD House 5	67	SD Maple 1 f	108	SD Noise	149	Tom Jazz Hi
27	BD Liquid	68	SD Maple 1 ff	109	SD Reverse	150	Tom Jazz Floor
28	BD Techno 1	69	SD Maple 2 pp	110	SD Hip 1	151	Tom Brush Hi
29	BD Techno 2	70	SD Maple 2 p	111	SD Hip 2	152	HH1 Closed pp
30	BD Hip 1	71	SD Maple 2 mp	112	SD Hip 3	153	HH1 Closed p
31	BD Hip 2	72	SD Maple 2 mf	113	SD Hip 4	154	HH1 Closed mf
32	BD Hip 3	73	SD Maple 2 f	114	SD Hip 5	155	HH1 Closed f
33	BD Hip 4	74	SD Maple 2 ff	115	SD Hip 6	156	HH1 Foot mp
34	BD Pop Kick	75	SD Brass 1 p	116	SD Ringy	157	HH1 Foot mf
35	BD Dance 99	76	SD Brass 1 mf	117	SD Tiny	158	HH1 Open mp
36	BD Ambient	77	SD Brass 1 f	118	SD Vintage1	159	HH1 Open mf
37	BD Amb.Crackle	78	SD Brass 2 p	119	SD Vintage2	160	HH2 Closed pp
38	BD Amb.Rocker	79	SD Brass 2 mf	120	SD Vintage3	161	HH2 Closed p
39	BD Pop 99	80	SD Brass 2 f	121	SD Vintage4	162	HH2 Closed mp
40	BD Deep 88	81	SD Roll	122	SD Vintage5	163	HH2 Closed mf

164	HH2 Closed f	209	Ride 20' mf 2	254	Syn. Bongo 2	299	Bongo Hi Slap
165	HH2 Closed ff	210	Ride Brush	255	Syn. Castanet	300	Bongo Hi Stick1
166	HH2 Foot p	211	Ride Rivet	256	Syn. Shaker	301	Bongo Hi Stick2
167	HH2 Foot f	212	Ride Edge 1	257	Syn. Noise	302	Djembe Open
168	HH2 Open p	213	Ride Edge 2	258	Syn. FX 1	303	Djembe Mute
169	HH2 Open f	214	Ride Jazz	259	Syn. FX 2	304	Djembe Slap
170	HH3 Closed 1	215	Ride Cup	260	Syn. FX 3	305	Castanet Single
171	HH3 Closed 2	216	BD Orchestra	261	Syn. FX 4	306	Castanet Double
172	HH3 Foot	217	Orchestra Cymbal	262	Syn. FX 5	307	Guiro Long
173	HH3 Open 1	218	Timpani	263	Perc. Ahh	308	Guiro Short
174	HH3 Open 2	219	SD Orch. Roll	264	Boom	309	Maracas Push
175	HH3 Sizzle	220	SD Orchestra	265	E.Tom FM	310	Maracas Pull
176	HH4 Closed 1	221	Finger Snaps	266	E.Tom Real	311	Baya Open
177	HH4 Closed 2	222	Claps 1	267	Rim House 1	312	Baya Ghe
178	HH4 Foot	223	Claps 2	268	Rim House 2	313	Baya Mute 1
179	HH4 FootOpen	224	Claps 3	269	Zap 1	314	Baya Mute 2
180	HH4 Open	225	Claps 4	270	Zap 2	315	Baya Mute 3
181	HH Old Close 1	226	88 BD	271	DJ Scratch 1	316	Tabla Na
182	HH Old Open 1	227	88 SD	272	DJ Scratch 2	317	Tabla Open
183	HH Old TiteClose	228	99 SD	273	DJ Scratch 3	318	Tabla Tin
184	HH Old Close 2	229	88 Rimshot	274	DJ Scratch 4	319	Tabla Mute 1
185	HH Old Open 2	230	88 Claps	275	DJ Scratch 5	320	Tabla Mute 2
186	HH House Open 1	231	88 HH Close	276	DJ Scratch 6	321	Tabla Mute 3
187	HH House Open 2	232	88 HH Open	277	DJ Hit Rub	322	Taiko Open
188	HH Hip	233	99 HH Close	278	DJ Vocal Rub 1	323	Taiko Rim
189	HH Alpo Close	234	99 HH Open	279	DJ Vocal Rub 2	324	Tsuzumi
190	Crash 15' Edge 1	235	88 Crash	280	DJ BD Rub	325	Vibraslap
191	Crash 15' Edge 2	236	88 Tom	281	DJ SD Rub	326	Claves
192	Crash 17' Edge 1	237	88 Conga	282	Orchestra Hit	327	Woodblock 1
193	Crash 17' Edge 2	238	88 Claves	283	Band Hit	328	Woodblock 2
194	Crash 19' Open 1	239	88 Cowbell	284	Impact Hit	329	Timbale Lo Open
195	Crash 19' Open 2	240	88 Maracas	285	Conga Lo Open	330	Timbale Lo Mute
196	Crash 1	241	Syn. BD 1	286	Conga Lo MtSlap	331	Timbale Lo Rim
197	Crash 2	242	Syn. BD 2	287	Conga Lo Slap	332	Timbale Hi Edge
198	China	243	Syn. BD 3	288	Conga Hi Open	333	Timbale Hi Rim 1
199	Splash 8' Edge 1	244	Syn. BD 4	289	Conga Hi Mute	334	Timbale Hi Rim 2
200	Splash 8' Edge 2	245	Syn. BD Buzz	290	Conga Hi MtSlap	335	Timbale Paila
201	Splash	246	Syn. SD 1	291	Conga Hi Slap 1	336	Tambourine Push
202	Crash Reverse	247	Syn. SD 2	292	Conga Hi Slap 2	337	Tambourine Pull
203	Crash Dance 99	248	Syn. SD 3	293	Conga Heel	338	Tambourine Acc 1
204	Crash DDD-1	249	Syn. SD 4	294	Conga Toe	339	Tambourine Acc 2
205	Ride Dance 99	250	Syn. Rim Click	295	Bongo Lo Open	340	Triangle Open
206	Ride 20' mp 1	251	Syn. HH Closed	296	Bongo Lo Slap	341	Triangle Mute
207	Ride 20' mp 2	252	Syn. HH Open	297	Bongo Lo Stick	342	Cuica Hi
208	Ride 20' mf 1	253	Syn. Bongo 1	298	Bongo Hi Open	343	Cuica Lo

344 Shaker 1	382 Cat	420 Dist. Slide 2	458 Tabla Tak
345 Shaker 2	383 Growl	421 E.Gtr Pick 1	459 Tambourine Mute 1
346 Cabasa Up	384 Heart Beat	422 E.Gtr Pick 2	460 Tambourine Mute 2
347 Cabasa Down	385 Punch	423 Gtr Scratch 1	461 Tambourine Open
348 Cabasa Tap	386 Tribe	424 Gtr Scratch 2	462 Timbales
349 Caxixi Hard	387 Rainstick	425 Amp Noise	463 Udu f open
350 Caxixi Soft	388 Door Creak	426 Space Lore	464 Alkis
351 Agogo Bell	389 Door Slam	427 Swish Terra	465 Bandir
352 Cowbell	390 Car Engine	428 Hand Drill	466 Bandir Closed
353 Chacha Bell	391 Car Stop	429 Mouth Harp	467 Bongo Roll
354 Mambo Bell	392 Car Pass	430 Jingle Bell	468 Darbuka 1 Tek 1
355 Sleigh Bell	393 Car Crash	431 Bells Open	469 Darbuka 1 Tek 2
356 Rap Sleigh Bell	394 Train	432 Dbk Tky Mute	470 Darbuka 1 DumOp
357 Finger Cymbal	395 Helicopter	433 Dbk Tky Open	471 Darbuka 1 Closed
358 Marc Tree	396 Gun Shot 1	434 Dbk Tky Rim	472 Darbuka 2
359 Marc Tree LP	397 Gun Shot 2	435 Djembe Bass	473 Darbuka 3
360 Flexatone	398 Machine Gun	436 Douf Dom Ak	474 Darbuka 4
361 Samba Whistle	399 Laser Gun	437 Douf Rim Ak	475 Darbuka D 1
362 Chinese Gong	400 Explosion	438 Douf Tek Ak 1	476 Darbuka D 2
363 Metal Hit	401 Thunder	439 Douf Tek Ak 2	477 Darbuka D 3
364 Yeah!	402 Wind	440 Pand Open	478 Davul
365 Yeah! Solo	403 Stream	441 Pand Pattern 1	479 Hollo 1
366 Uhh	404 Bubble	442 Pand Pattern 2	480 Hollo 2
367 Hit It	405 Church Bell	443 Pand Pattern 3	481 Kup 1
368 Uhhhh Solo	406 Telephone Ring	444 Pand Pattern 4	482 Kup 2
369 Comp Voice Noise	407 Xylophone Spectr	445 Rek Dom Ak	483 Ramazan DVL 1
370 Stadium	408 Cricket Spectrum	446 Rek Jingle	484 Ramazan DVL 2
371 Applause	409 Air Vortex	447 Rik 1	485 Ramazan DVL 3
372 Scream	410 Noise White	448 Rik 2	486 Tef 1
373 Laughing	411 Noise FM Mod	449 Rik 3	487 Tef 2
374 Footsteps 1	412 Tubular	450 Sagat Half Open	488 Tef 3
375 Footsteps 2	413 Gamelan	451 Sagat Close	489 Empty
376 Click	414 Tambura	452 Surdo L Mute	490 SD Rock
377 Bird 1	415 Gtr CutNois 1	453 Surdo L Open	491 SD Normal
378 Bird 2	416 Gtr CutNois 2	454 Tabla Medium	
379 Dog	417 Power Chord	455 Tabla Dom	
380 Gallop	418 Fret Noise	456 Tabla Flam	
381 Crickets	419 Dist. Slide 1	457 Tabla Rim	

Performance

Tutte le Performance sono liberamente modificabili. Usate la seguente tabella come modello per la vostra lista personalizzata di Performance.

Nota: Potete selezionare le Performance di Pa1X da remoto, inviando via MIDI i messaggi di Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) e Program Change sul canale Control (vedi "MIDI: MIDI In Channels" on page 256).

#	CC#0	CC#32	PC	Bank: 1	CC#0	CC#32	PC	Bank: 2	CC#0	CC#32	PC	Bank: 3	CC#0	CC#32	PC	Bank: 4
1	1	0	0		1	1	0		1	2	0		1	3	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 5	CC#0	CC#32	PC	Bank: 6	CC#0	CC#32	PC	Bank: 7	CC#0	CC#32	PC	Bank: 8
1	1	4	0		1	5	0		1	6	0		1	7	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	

	CC#0	CC#32	PC	Bank: 9	CC#0	CC#32	PC	Bank: 10	CC#0	CC#32	PC	Bank: 11	CC#0	CC#32	PC	Bank: 12
1	1	8	0		1	9	0		1	10	0		1	11	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 13	CC#0	CC#32	PC	Bank: 14	CC#0	CC#32	PC	Bank: 15	CC#0	CC#32	PC	Bank: 16
1	1	12	0		1	13	0		1	14	0		1	15	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	
	CC#0	CC#32	PC	Bank: 17	CC#0	CC#32	PC	Bank: 18	CC#0	CC#32	PC	Bank: 19	CC#0	CC#32	PC	Bank: 20
1	1	16	0		1	17	0		1	18	0		1	19	0	
2			1				1				1				1	
3			2				2				2				2	
4			3				3				3				3	
5			4				4				4				4	
6			5				5				5				5	
7			6				6				6				6	
8			7				7				7				7	
9			8				8				8				8	
10			9				9				9				9	
11			10				10				10				10	
12			11				11				11				11	
13			12				12				12				12	
14			13				13				13				13	
15			14				14				14				14	
16			15				15				15				15	

Pad

Potete assegnare ai quattro Pad i seguenti eventi Hit o Sequence. Quando vengono caricate vecchie risorse musicali, generate da una versione di sistema operativo precedente alla 2.0, potrebbero essere assegnati i vecchi suoni (vedi sezione successiva).

#	HIT - Drum	#	HIT - Percussion	#	HIT - World 1	#	Hit - World 2	#	HIT - Orchestral	#	HIT - Synth&Pad
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall	1	Cosmic
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1	2	VCF Modulation
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2	3	Planet Lead
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch. Hit	4	Brightness
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch. Snare	5	Crystal
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll	6	New Age Pad
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1	7	Fifths Lead
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2	8	Calliope
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3	9	Caribbean
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4	10	Rezbo
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti	11	Digital Polixix
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12		12	Motion Raver
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13		13	Moving Bell
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14		14	Elastick Pad
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15		15	Rave
16	Tom Flam End	16	Rain Stick	16	Hollo 2	16	Tef 3	16		16	Dance Remix
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17		17	Vintage Sweep
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18		18	You Decide
19	Drum Single C	19	Tamb. Open	19		19	Tef 6	19		19	
20	Drum Single D	20	Tamb. Push	20		20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32		32	

#	HIT - Voice	#	HIT - Blocks	#	HIT - Misc&SFX 1	#	HIT - Misc&SFX 2	#	SEQ - Drum	#	SEQ - Percussion
1	Aah !	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble	1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap
2	Hit it !	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash	2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH
3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine	3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1
4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass	4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2
5	Uuh !	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop	5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3
6	Yeah ! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Crickets	6	Explosion	6	Drum Rock 2	6	Perc Mix
7	Yeah ! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot	7	Drum Brush 1 æ	7	Perc Soft
8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter	8	Drum Brush 2 æ	8	Perc Conga
9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane	9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride
10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun	10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix
11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun	11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo
12		12	Blk Organ D	12	Footsteps 1	12	Phone Ring	12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.
13		13	Blk Choir A	13	Footsteps 2	13	Punch	13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker
14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River	14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1
15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore	15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2
16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren	16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1
17		17		17	Scratch 1	17	Starship	17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2
18		18		18	Scratch 2	18	Thunder	18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1
19		19		19	Scratch 3	19	Train	19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2

20		20	Scratch 4	20	Wind	20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1
21		21	Scratch 5	21		21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2
22		22	Scratch 6	22		22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo
23		23	Stadium	23		23		23	Perc Cowbel+Tamb
24		24		24		24		24	Perc æ
25		25		25		25		25	Perc 6/8
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

#	SEQ - Groove	#	SEQ - Bass	#	SEQ - Piano	#	SEQ - Guitar	#	SEQ - Orchestral	#	SEQ - Solo
1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1	1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba
2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2	2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1
3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3	3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2
4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4	4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums
5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5	5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes
6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6	6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.
7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7	7	GtSteelStrum æ	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel
8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8	8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo
9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9	9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin
10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1	10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi æ
11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2	11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4
12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 æ	12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk
13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 æ	13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1
14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down	14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2
15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up	15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3
16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8	16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4
17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T	17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1
18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock	18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2
19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1	19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3
20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2	20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4
21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit	21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5
22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite	22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6
23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak	23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1
24		24		24	Pno GlissUpBlack	24	GtrNylon Arp æ	24		24	Solo Guitar 2
25		25		25	Honky End	25		25		25	Solo Guitar 3
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	

#	SEQ - Synth&Pad	#	SEQ - Misc&SFX	#		#		#		#	
1	Synth Seq 1	1	Military 1	1		1		1		1	
2	Synth Seq 2	2	Military 2	2		2		2		2	
3	Synth Seq 3	3	Military 3	3		3		3		3	
4	Synth Seq 4	4	Military 4	4		4		4		4	
5	Synth Seq 5	5	Horror 1	5		5		5		5	
6	Synth Seq 6	6	Horror 2	6		6		6		6	
7	Synth Seq 7	7	Horror 3	7		7		7		7	
8	Synth Seq 8	8	Horror 4	8		8		8		8	
9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1	9		9		9		9	
10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2	10		10		10		10	

11	Synth Seq 11	11	Nature - River	11		11		11		11	
12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm	12		12		12		12	
13	Synth Portam. 2	13	Metronome æ	13		13		13		13	
14	Synth Portam. 3	14	PreCount æ	14		14		14		14	
15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4	15		15		15		15	
16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4	16		16		16		16	
17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl	17		17		17		17	
18	Synth Pad Panned	18	Toccata	18		18		18		18	
19	Synth Master Pad	19	5th Intro	19		19		19		19	
20	Synth Dark Pad	20	Primavera	20		20		20		20	
21		21	Circus 1	21		21		21		21	
22		22	Circus 2	22		22		22		22	
23		23		23		23		23		23	
24		24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32		32	

Elenco dei suoni assegnati ai Pad nelle versioni di sistema operativo precedenti alla 2.0

Nelle versioni di sistema operativo precedenti alla 2.0, era possibile assegnare ai Pad i seguenti suoni. Quando si caricano vecchi dati, questi suoni potrebbero ancora essere assegnati ai Pad. Potete comunque sostituirli con i nuovi eventi Hit o Sequence elencati nella precedente sezione.

	NOME SOUND		NOME SOUND		NOME SOUND		NOME SOUND
1	ChinaGong	36	DistSlid2	71	Darbuka1	106	HeartBeat
2	Crash 1	37	Sticks	72	Darbuka2	107	Footstep1
3	Crash 2	38	Cowbell	73	Darbuka3	108	Footstep2
4	88 Crash	39	Agogo 1	74	Darbuka4	109	Stadium
5	Ride 1	40	Agogo 2	75	Darbuka5	110	DoorCreak
6	Ride 2	41	Whistle 1	76	Darbuka6	111	DoorSlam
7	China	42	Whistle 2	77	Darbuka7	112	CarEngine
8	Ride Bell	43	Sh. Guiro	78	Darbuka8	113	Car Stop
9	Splash	44	LongGuiro	79	DoufRimAk	114	Car Pass
10	RevCymbal	45	Cuica 1	80	Tef 1	115	Car Crash
11	DragonGng	46	Cuica 2	81	Tef 2	116	Crickets
12	OrchCymb1	47	Triangle1	82	Tef 3	117	Train
13	OrchCymb2	48	Triangle2	83	Tef 4	118	Helicopt
14	OrcSdRoll	49	88Cowbell	84	Tef 5	119	Gun Shot
15	OrchSnare	50	TimbLow	85	Tef 6	120	MachinGun
16	Timpani 1	51	TimbHi	86	Rik 1	121	Laser Gun
17	Timpani 2	52	TimbRim1	87	Rik 2	122	Explosion
18	Timpani 3	53	TimbRim2	88	Rik 3	123	Dog
19	Timpani 4	54	CongaLow	89	RekDomAk	124	H. Gallop
20	Orch. Hit	55	CongaHi	90	OpenBells	125	Birds 1
21	BrassFall	56	CongaSlap	91	Sagat 1	126	Birds 2
22	Ch. Bell	57	CongaMute	92	Sagat 2	127	Thunder
23	JingleBel	58	Tamb.Acc1	93	Davul	128	Sea Shore
24	WindChim1	59	Tamb.Acc2	94	Ramazan 1	129	River
25	WindChim2	60	Tamb.Push	95	Ramazan 2	130	Bubble
26	WindChim3	61	TambOpen	96	Ramazan 3	131	Cat
27	VibraSlap	62	Castanet1	97	Kup 1	132	Lion
28	RainStick	63	Castanet2	98	Kup 2	133	PhoneRing
29	Scratch 1	64	Aah !	99	Kup 3	134	Applause
30	Scratch 2	65	Uuh !	100	Kup 4	135	Wind
31	Scratch 3	66	Yeah ! 1	101	Baya 1	136	Starship
32	Scratch 4	67	Yeah ! 2	102	Baya 2	137	Jetplane
33	Scratch 5	68	Hit It !	103	Laughing	138	Siren
34	Scratch 6	69	Hollo 1	104	Scream	139	Cosmic
35	DistSlid1	70	Hollo 2	105	Punch		

MIDI Setup

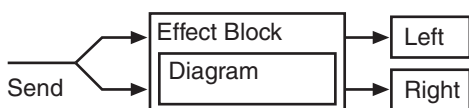
		Default	Master Kbd	Sequencer1	Sequencer 2	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Ext. Seq
MIDI IN Channel	1	S1_Tr 1	Global	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Global	Upp1	Upp1	S1_Tr 1
	2	S1_Tr 2	Control	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Lower	Lower	Lower	S1_Tr 2
	3	S1_Tr 3	-	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Bass	-	Bass	S1_Tr 3
	4	S1_Tr 4	-	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-	Upp2	Upp2	S1_Tr 4
	5	S1_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	Upp3	Upp3	S1_Tr 5
	6	S1_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	-	-	S1_Tr 6
	7	S1_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	-	-	S1_Tr 7
	8	S1_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	-	-	S1_Tr 8
	9	S1_Tr 9	-	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-	Bass	-	S1_Tr 9
	10	S1_Tr 10	-	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	Drum	Drum	S1_Tr 10
	11	S1_Tr 11	-	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	Perc	Perc	S1_Tr 11
	12	S1_Tr 12	-	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	Acc1	Acc1	S1_Tr 12
	13	S1_Tr 13	-	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	Acc2	Acc2	S1_Tr 13
	14	S1_Tr 14	-	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	Acc3	Acc3	S1_Tr 14
	15	S1_Tr 15	-	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	Acc4	Acc4	S1_Tr 15
	16	S1_Tr 16	-	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	Acc5	Acc5	S1_Tr 16
MIDI OUT Channel	1	1 Upp1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp1	S1_Tr 1	S2_Tr 1	Upp. 1
	2	Upp2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	Upp2	S1_Tr 2	S2_Tr 2	-
	3	Upp3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	Upp3	S1_Tr 3	S2_Tr 3	-
	4	Lower	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	Lower	S1_Tr 4	S2_Tr 4	-
	5	-	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-	S1_Tr 5	S2_Tr 5	-
	6	-	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-	S1_Tr 6	S2_Tr 6	-
	7	-	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-	S1_Tr 7	S2_Tr 7	-
	8	-	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-	S1_Tr 8	S2_Tr 8	-
	9	Bass	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	Bass	S1_Tr 9	S2_Tr 9	-
	10	Drum	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	Drum	S1_Tr 10	S2_Tr 10	-
	11	Perc	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	Perc	S1_Tr 11	S2_Tr 11	-
	12	Acc1	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	Acc1	S1_Tr 12	S2_Tr 12	-
	13	Acc2	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	Acc2	S1_Tr 13	S2_Tr 13	-
	14	Acc3	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	Acc3	S1_Tr 14	S2_Tr 14	-
	15	Acc4	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	Acc4	S1_Tr 15	S2_Tr 15	-
	16	Acc5	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	Acc5	S1_Tr 16	S2_Tr 16	-
Chord 1 Chann.	Off	1	Off	Off	2	2	2	Off	
Chord 2 Chann.	Off	Off	Off	Off	3	3	Off	Off	
Harm. Chann.	1	1	1	1	2	2	2	Off	
Harm. Octave	1	1	1	1	-1	-1	-1	1	
Harm. Range HI	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	G9	
Harm. Range LO	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	C -1	
MIDI IN Velocity	Normal	Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal	
MIDI IN Oct. Trp.	√	√	√	√	√	√	√	√	
MIDI IN Mute/Un.	√	√	-	-	√	√	√	√	
Upper Oct. Trp.	0	0	0	0	0	0	0	0	
Lower Oct. Trp.	0	0	0	0	0	0	0	0	

Effetti

Pa1X è dotato di quattro potenti processori di effetti, a cui possono essere indirizzate le tracce interne, o il segnale in ingresso negli Audio Input.

Schemi

Le seguenti istruzioni mostrano per ogni tipo di effetto il percorso del segnale. Il segnale in arrivo dalle tracce (**Send**) è mono. Prima di entrare in un processore di effetti viene diviso in due "cavi" (**Left** e **Right**), ed elaborato in stereo. Il segnale esce poi in stereo, ed è inviato alle uscite Mix (**Left&Right**, le cuffie o gli altoparlanti incorporati).



Sorgenti di modulazione dinamica

Il simbolo **D^{mod}** indica che una modulazione dinamica (Dynamic Modulation) può essere applicata al parametro corrispondente. La seguente tabella mostra le sorgenti di modulazione dinamica disponibili.

Sorgenti di modulazione	Annotazioni
Off	Nessuna modulazione
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	

Sorgenti di modulazione	Annotazioni
Gate2+Dmpr	
Note Nr	Numero di nota
Velocity	Dinamica
ATouch	After Touch
JS X	Joystick destra/sinistra
JS+Y: CC#01	Joystick in avanti
JS-Y: CC#02	Joystick indietro
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
MIDI(CC#16)	
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Portamento Switch
Sostenu: #66	Pedale Sostenuto
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
Tempo	

Filter/Dynamic

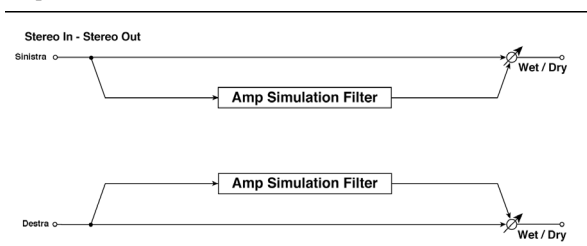
Effetti di filtro e controllo dinamico

000: No Effect

Selezionate questa opzione quando non usate alcun effetto. I segnali in uscita dagli effetti di inserzione non vengono elaborati e la sezione degli effetti master è muta.

001: Amp Simulat (Stereo Amp Simulation)

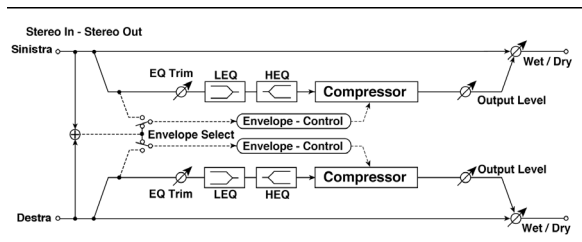
Questo effetto simula la risposta in frequenza caratteristica degli amplificatori per chitarra. E' efficace anche per suoni di organo e suoni percussivi.



a	Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
b	W/D (Wet/Dry) Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

002: Compressor (Stereo Compressor)

Questo effetto comprime il segnale in ingresso per regolarne il livello e dare un effetto "punchy". E' utile per chitarra, piano e suoni percussivi. Questo è un compressore stereo. Potete collegare i canali destro e sinistro o usare ogni canale separatamente.



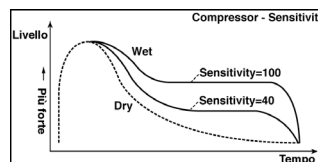
a	Envelope (Envelope Select) Determina se i canali destro e sinistro siano collegati o usati separatamente	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity Regola la sensibilità	1...100
c	Attack Regola il livello di attacco	1...100
d	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il livello di uscita del compressore	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita del compressore	-100...+100
e	Pre EQ Trim Regola il livello di ingresso dell' EQ	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Regola il guadagno del Low EQ	-15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Regola il guadagno dell' High EQ	-15.0...+15.0dB
g	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione del bilanciamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Envelope

Questo parametro seleziona se i canali destro e sinistro siano collegati per controllare simultaneamente i due segnali o se ogni canale sia controllato in modo indipendente.

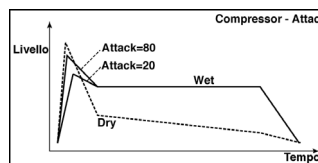
b: Sensitivity, d: Level

Il parametro "Sensitivity" regola la sensibilità del compressore. Se questo parametro è regolato su valori alti, i bassi livelli del suono vengono rialzati. Con un'alta sensibilità il livello generale del volume è alto. Per regolare il livello finale usate "Level".



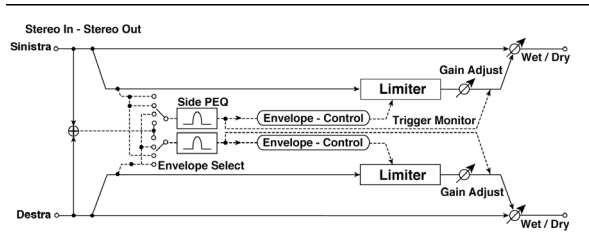
c: Attack

Questo parametro controlla il livello di attacco.



003: Limiter (Stereo Limiter)

Il Limiter regola il livello del segnale in ingresso. E' simile al compressore ad eccezione del fatto che comprime solo il segnale che eccede un livello specifico e lo porta ad un livello al di sotto del picco. Il Limiter applica un EQ di tipo Peak al segnale trigger (che controlla il grado dell'effetto del Limiter stesso) consentendovi di regolare qualsiasi ampiezza di banda. Questo effetto è un Limiter stereo. Potete collegare i canali destro e sinistro o usare individualmente ogni canale.



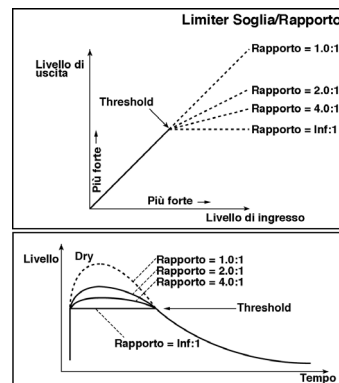
a	Envelope (Envelope Select) L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individuale Seleziona tra collegare i due canali, controllare solo dal canale destro, solo dal sinistro o ogni canale individualmente	
b	Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1
c	Threshold Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compressore	-40...0dB
d	Attack Regola il tempo di attacco	1...100
e	Release Regola il tempo di rilascio	1...100
f	Side PEQ Insert Commuta On/Off il trigger del segnale dell'EQ	Off, On
g	Trigger Monitor Commuta tra effect output monitor e trigger signal monitor	Off, On
h	EQ (Side PEQ Cutoff) Regola la frequenza centrale di EQ per il segnale di trigger	20...12.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda dell' EQ per il segnale di trigger	0.5...10.0
	G (Gain) Regola il guadagno dell' EQ per il segnale trigger	-18.0...+18.0dB
i	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita	-Inf, -38...+24dB
	(Source) Regola la sorgente di mod. per il guadagno	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quant. di mod. del guadagno in uscita.	-63...+63
j	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Regola la sorgente di mod. del bilanciamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Envelope

Quando per questo parametro viene selezionato il valore **L/R Mix** i canali sinistro e destro vengono collegati per controllare il Limiter usando il segnale miscelato. Se viene selezionato **L Only** (o **R Only**), i canali sinistro e destro vengono collegati ed il Limiter viene controllato solo dal canale destro (o sinistro). Con **L/R individually**, i canali destro e sinistro controllano il Limiter individualmente.

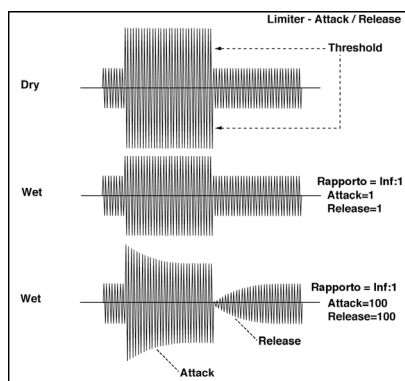
b: Ratio, c: Threshold, i: G.Adj

Questo parametro regola il "rapporto" di compressione del segnale. La compressione viene applicata solo quando il livello del segnale eccede il valore di soglia "Threshold". Regolate il livello di uscita usando il parametro "Gain Adjust", in quanto la compressione causa una riduzione di livello generale.



d: Attack, e: Release

Regolano il tempo di attacco e di rilascio. Un alto tempo di attacco fa in modo che la compressione venga applicata più lentamente.



f: Side PEQ Insert, h: EQ, h: Q, h: G

Questi parametri vengono usati per regolare l'EQ applicato al segnale di trigger.

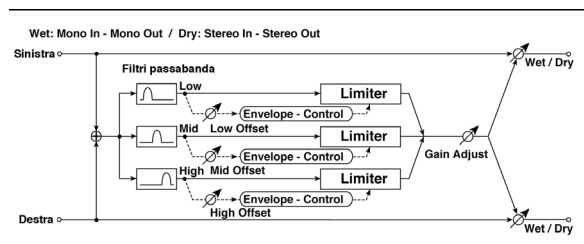
Il Limiter determina se la compressione venga applicata o no basandosi sul segnale di trigger post-EQ. Regolando l'equalizzatore potete far rispondere il Limiter ad ogni banda di frequenza.

g: Trigger Monitor

Regolando questo parametro su **On** il segnale di trigger viene inviato in uscita al posto del suono dell'effetto. Usate questo parametro per verificare il segnale di trigger con l'EQ applicato. La regolazione normale è **Off**.

**004: MBandLimit
(Multiband Limiter)**

Questo effetto applica il Limiter alla gamma bassa, media ed acuta del segnale in ingresso. Potete controllare dinamicamente ogni gamma per regolare la pressione sonora delle basse, delle medie e delle acute in un modo diverso dall'EQ.



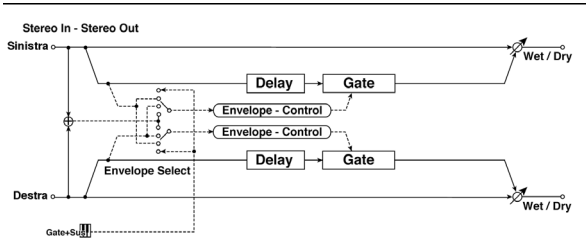
a	Ratio Regola il rapporto di compressione	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
b	Threshold Regola il livello al di sopra del quale la comp. viene applicata	-40...0dB Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 Fx:003
d	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 Fx:003
e	Low Offset Guad. del segnale di trigger della gamma bassa	-40...0dB Fx:003
f	Mid Offset Guad. del segnale di trigger della gamma medi	-40...0dB Fx:003
g	High Offset Guad. del segnale di trigger della gamma alta	-40...0dB Fx:003
h	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita	-Inf, -38...+24dB Fx:003, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del guad. in uscita	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del guadagno in uscita	-63...+63
i	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

e: Low Offset, f: Mid Offset, g: High Offset

Questi parametri regolano il guadagno del segnale di trigger. Per esempio se non desiderate applicare compressione alla gamma alta, riducete il valore di "High Offset" al di sotto del livello di "Threshold". In questo modo il Limiter della gamma alta non risponde e la compressione non viene applicata.

005: Gate (Stereo Gate)

Questo effetto tacita il segnale in ingresso se il suo livello è inferiore a quello specificato. Inoltre inverte le operazioni On ed Off del Gate, ed usa i messaggi di Nota On e Nota Off per attivare o disattivare il Gate.



a	Envelope (Envelope Select) Seleziona dal controllo tramite la sorgente di mod., miscelando i segnali destro e sinistro, Only left ed Only right	Dmod, L/R Mix, L Only, R Only	ES, Dmod
b	Env. Dmod Src (Envelope Dmod Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla il Gate quando Envelope = Dmod	Off...G2+Dmp	ES
c	Threshold Regola il livello a cui il Gate viene applicato	0...100	ES
d	Attack Regola il tempo di attacco	1...100	ES
e	Release Regola il tempo di rilascio	1...100	ES
f	Polarity Commuta tra non-reversed e reversed Gate On/Off	+, -	ES
g	Delay (Delay Time) Regola il tempo di delay dell'ingresso del Gate	0...100ms	ES
h	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet	Dmod
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo	ES
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100	ES

a: Envelope, b: Env. Dmod Src

Il parametro "Envelope" seleziona se il Gate On/Off debba essere "triggerato" dal livello del segnale in ingresso, o controllato direttamente dalla sorgente di modulazione. Il parametro Src specifica la sorgente di modulazione selezionata fra Off e G2+Dmod.

Con "Envelope" = L/R Mix, la miscelazione dei canali destro e sinistro controlla il gate on/off. Quando sono selezionati L Only o R Only il Gate viene controllato da uno dei due segnali.

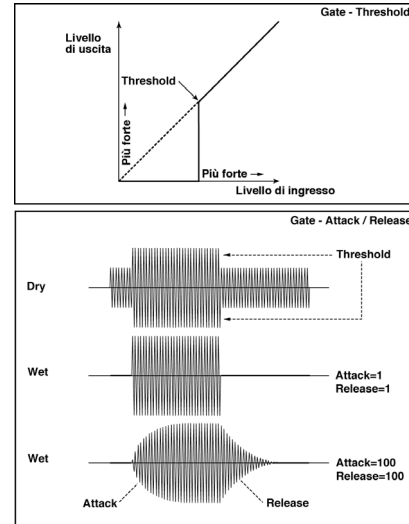
f: Polarity

Questo parametro inverte le operazioni On/Off del Gate. Con un valore negativo, il Gate è chiuso quando il segnale in ingresso eccede il Threshold. Viene invertita anche l'operazione del Gate controllata dalla sorgente di modulazione.

c: Threshold, d: Attack, e: Release

Questo parametro regola il livello del segnale al di sotto del quale il Gate viene applicato quando "Envelope" è regolato su L/R Mix, L Only, o R Only.

I parametri Attack e Release regolano il tempo di attacco e di rilascio del Gate.

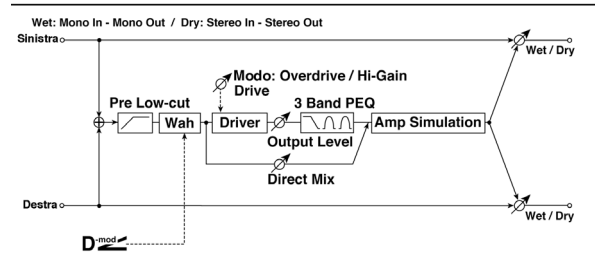


g: Delay

Questo parametro regola il tempo di ritardo dell'ingresso del Gate. Se il suono ha un attacco molto rapido, incrementate il tempo di ritardo in modo che il segnale venga inserito quando il Gate è già aperto. Ciò preserva la parte di attacco del suono.

006: OD/HGainWah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

Questo effetto di distorsione utilizza un modo Overdrive ed un modo Hi-Gain. Controllando l'effetto Wah, l'EQ a tre bande e l'amp simulation vi consentono di creare un suono distorto molto versatile. Questo effetto è adatto a suoni di chitarra e di organo.



a	Wah On/Off del Wah	Off, On	ES, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione che commuta il Wah On/ Off	Off...Tempo	ES
	(Sw) Seleziona il modo di commutare per la sorgente di modulazione che commuta il Wah On/ Off	Tggl, Mmnt	ES
b	Sweep Rng (Wah Sweep Range) Regola la gamma di Wah	-10...+10	ES, Dmod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla il Wah	Off...Tempo	ES
c	Mode (Drive Mode) Commuta tra distorsione overdrive ed hi-gain	Overdrive, Hi-Gain	ES
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100	ES
d	Pre Low-cut Regola la quantità di taglio delle basse dell'ingresso di distorsione	0...10	ES
e	Level (Output Level) Regola il livello di uscita	0...50	ES, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il livello di uscita	Off...Tempo	ES
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita	-50...+50	ES

f	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.0kHz
	G (Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-18...+18dB
g	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	-18...+18dB
h	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	-18...+18dB
i	Direct Mix Regola la quantità di suono originale miscelata alla distorsione	0...50
	SpSim (Speaker Simulation) Commuta la speaker simulation On/Of	Off, On
j	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Wah

Il parametro Wah commuta l'effetto Wah On/Off.

a: (Sw)

Questo parametro regola come l'effetto Wah venga commutato On/Off dalla sorgente di modulazione.

Quando "(Sw)" = **Mmnt (Moment)**, l'effetto Wah è normalmente Off. Viene attivato solo quando premete il pedale o operate sul joystick della tastiera MIDI collegata.



Quando un valore per la sorgente di modulazione è inferiore a 64, viene selezionato "Off", quando è superiore viene selezionato "On".

Quando "(Sw)" = **Tggl (Toggle)**, l'effetto Wah viene commutato tra On e Off ogni volta che premete il pedale o operate sul joystick.



L'interruttore viene attivato o disattivato ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera il 64.

b: SweepRng, b: Src

Questo parametro regola la gamma dell'oscillazione della frequenza centrale del Wah. Un valore negativo inverte la direzione dell'oscillazione. La frequenza centrale del Wah può essere controllata dalla sorgente di modulazione specificata da "Src".

d: Drive, e: Level

Il grado di distorsione viene determinato dal livello del segnale in ingresso e dalla regolazione di "Drive". Alzando questa regolazione l'intero livello si alza. Usate il parametro "Level" per regolare il volume. Il parametro "Level" usa il livello del segnale in ingresso all'EQ. Se si verifica un sovraccarico all'EQ regolate il parametro "Level".

d: Pre Low-cut

Tagliando il segnale nella gamma bassa prima di inserirlo nel Distortion si crea una distorsione più metallica.

g: Q, h: Q

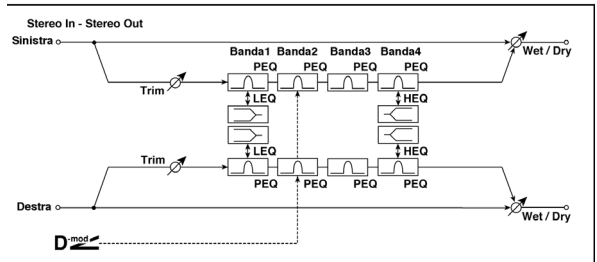
Questi parametri regolano l'ampiezza di banda di ogni equalizzatore. Più alto il valore, più larga è la banda.

007: Param.4B Eq

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

Questo è un equalizzatore stereo parametrico a 4 bande. Potete selezionare il tipo peaking o il tipo shelving per le bande 1 e 4. Il

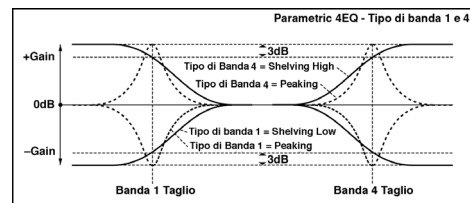
guadagno della banda 2 può essere controllato dalla modulazione dinamica.



a	Trim Regola il livello di ingresso	0...100
b	B1 Type (Band1 Type) Seleziona il tipo di banda 1	Peaking, Shelving-Low Fx:006
c	B4 Type (Band4 Type) Seleziona il tipo di banda 4	Peaking, Shelving-High Fx:006
d	B2 Dyn.G Src (Band2 Dynamic Gain Source) Seleziona la sorgente di mod. del guadagno della banda 2	Off...Tempo Fx:006
	(Amount) Seleziona la quantità di mod. del guadagno della banda 2	-18...+18dB Fx:006
e	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	-18.0...+18.0dB Fx:006
f	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	-18.0...+18.0dB Fx:006, D-mod
g	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	-18.0...+18.0dB
h	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	-18.0...+18.0dB
i	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

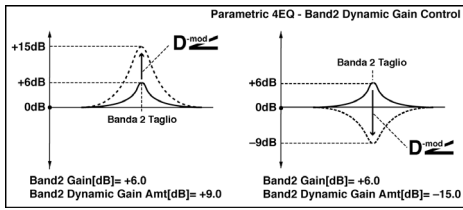
b: B1 Type, c: B4 Type

Seleziona il tipo di filtro per le bande 1 e 4.



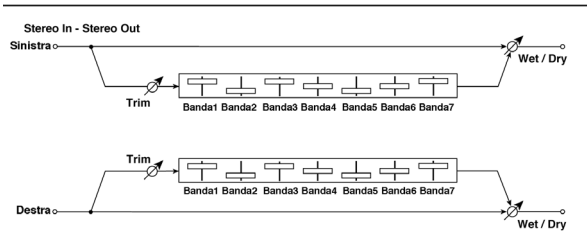
d: B2 Dyn.G Src, d: (Amount), f: G

Potete controllare il guadagno della banda 2 usando la sorgente di modulazione.



**008: Graph.7B Eq
(Stereo Graphic 7 Band EQ)**

Questo è un equalizzatore grafico a 7 bande. La barra grafica della regolazione del guadagno per ogni banda vi dà una visione chiara delle risposte in frequenza. Potete selezionare una frequenza centrale per ogni banda fra dodici tipi a seconda del suono.



a	Type1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High Seleziona una combinazione di frequenze centrali per ogni banda	
b	Trim Regola il livello di ingresso	0...100
c	(Band1) Regola il guadagno della banda 1	-18.0...+18.0dB
d	(Band2) Regola il guadagno della banda 2	-18.0...+18.0dB
e	(Band3) Regola il guadagno della banda 3	-18.0...+18.0dB
f	(Band4) Regola il guadagno della banda 4	-18.0...+18.0dB
g	(Band5) Regola il guadagno della banda 5	-18.0...+18.0dB
h	(Band6) Regola il guadagno della banda 6	-18.0...+18.0dB
i	(Band7) Regola il guadagno della banda 7	-18.0...+18.0dB
j	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

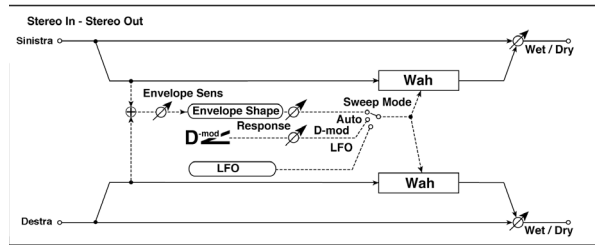
a: Type

Questo parametro seleziona una combinazione di frequenze centrali per ogni banda. La frequenza centrale di ogni banda viene indicata in alto sul display.

Indirizzando tre EQ grafici a 7 bande in serie con una regolazione pari a **7:Low, 9:Mid e 11:High** per ogni EQ, potete configurare un EQ grafico a 21 bande con una gamma da 80 Hz a 18kHz.

**009: Wah/AutoWah
(Stereo Wah/Auto Wah)**

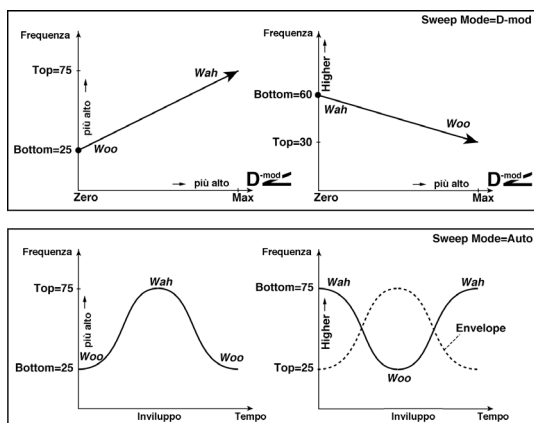
Questo effetto di Wah stereo vi consente di creare suoni dalla simulazione del pedale Wah "vintage" alla simulazione di auto Wah.



a	FreqBottom (Frequency Bottom) Regola il limite inferiore della frequenza centrale del Wah	0...100
	FreqTop (Frequency Top) Regola il limite superiore della frequenza centrale del Wah	0...100
b	Swp Mode (Sweep Mode) Seleziona il controllo fra auto-Wah, sorgente di mod. ed LFO	Auto, Dmod, LFO
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. per il Wah quando Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
c	Response Regola la velocità di risposta quando Sweep Mode = Auto o D-mod	0...100
d	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Regola la sensibilità dell' auto-Wah	0...100
e	Envelope Shape Regola la curva di oscillazione dell' auto-Wah	-100...+100
f	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della velocità dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza della velocità dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On
	BPM Seleziona il clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell'LFO	
	Times Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell'LFO	x1...x16
h	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Commuta il filtro passabasso del Wah On/Off	Off, On
i	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: FreqBottm, a: FreqTop

L'ampiezza dell'ondulazione e la direzione del filtro Wah vengono determinate dalle regolazioni di "Frequency Top" e "Frequency Bottom".



b: Swp Mode

Questo parametro cambia il modo di controllo del Wah. Regolando "Swp Mode" su **Auto** selezionerete un auto-Wah che oscilla in accordo alle variazioni dell'involuppo del livello del segnale in ingresso. L' auto-Wah viene usato frequentemente per parti funk di chitarra e suoni di clavinet.

Quando "Swp Mode" è regolato su **Dmod**, potete controllare il filtro direttamente dalla sorgente di modulazione proprio come un pedale Wah.

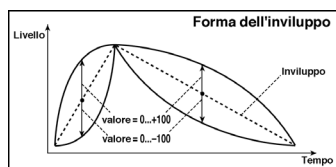
Quando "Swp Mode" è regolato su **LFO**, l'effetto usa l' LFO per oscillare ciclicamente.

d: Envelope Sens

Questo parametro regola la sensibilità dell'auto-Wah. Incrementate il valore se il segnale in ingresso è troppo basso per oscillare. Riducetelo se il segnale in ingresso è troppo alto ed il filtro viene temporaneamente arrestato.

e: Envelope Shape

Determina la curva di oscillazione dell'auto-Wah.



f: lfoF, g: BPM/MIDI Sync

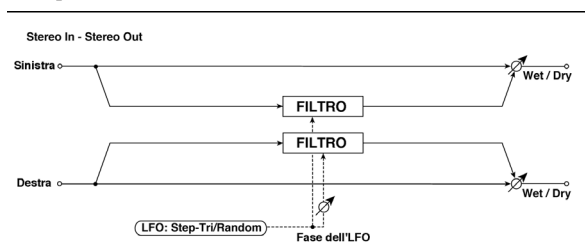
Quando "BPM/MIDI Sync"=**Off**, la velocità dell'LFO usa la regolazione del parametro lfoF. Quando "BPM/MIDI Sync"=**On**, la velocità dell'LFO segue le regolazioni di "BPM", "Base", e "Times".

g: BPM, g: Base, g: Times

Un ciclo di oscillazione dell'LFO viene ottenuto moltiplicando la durata della nota (♪...♪) (selezionata per "Base Note", in relazione al tempo specificato in = ("BPM", o il clock MIDI se "BPM" è regolato su **MIDI**) per il numero specificato nel parametro Times.

010: Random Filtr (Stereo Random Filter)

Questo filtro stereo passabanda usa una forma d'onda "step-shape" ed un LFO random per la modulazione. Potete creare un effetto speciale dall'oscillazione del filtro.

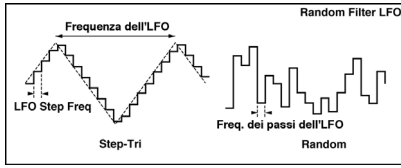


a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Step-Tri, Random E38
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra sinistra e destra	-180...+180deg E38
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz E38, D-mod
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. usata per la velocità dell'LFO e per quella dei passi dell'LFO	Off...Tempo
d	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
	Step (LFO Step Frequency) Regola la velocità dei passi dell' LFO (velocità che cambia in passi)	0.05...50.00Hz E38, D-mod
e	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dei passi dell' LFO	-50.00...+50.00Hz
	Manual Regola la frequenza centrale del filtro	0...100
f	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100
	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della freq. della veloc. dell'LFO e l'uso di tempo e note	Off, On E38 Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 E38 Fx:009, E38
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO	E38 Fx:009
g	Times Regola il numero di note che specificano la velocità dell' LFO	x1...x16 E38 Fx:009
	StepBase (Step Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dei passi dell'LFO	E38, Sync
h	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dei passi dell'LFO	x1...x32 E38
	Depth Regola la profondità di mod. della frequenza centrale del filtro	0...100
	(Source) Selez. la sorgente di mod. della mod. del filtro	Off...Tempo
i	(Amount) Regola la quantità di mod. della mod. del filtro	-100...+100
	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet E38, D-mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
i	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: LFO Wave, c: Freq, d: Step

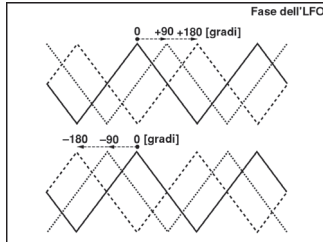
Quando "LFO Wave" è regolato su **Step-Tri**, LFO è una forma d'onda step-shape, triangolare. Il parametro "Freq" parameter regola la velocità originale dell'onda triangolare. Cambiando il parametro "Step" potete regolare l'ampiezza dei passi.

Quando "LFO Wave" è regolato su **Random**, il parametro "Step" usa un ciclo di LFO casuale.



b: LFO Phase

Con l'Offset delle fasi destra e sinistra altera come la modulazione viene applicata ai canali sinistro e destro creando un effetto di oscillazione.



f: BPM, g: StepBase, g: Times

L'ampiezza di un passo dell'LFO, o il ciclo di un LFO random vengono ottenuti moltiplicando la durata di una nota (♪) (selezionata per "StepBase", in relazione al tempo specificato in "BPM", o il tempo del Clock MIDI se "BPM" è regolato su MIDI) per il numero specificato nel parametro "Times".

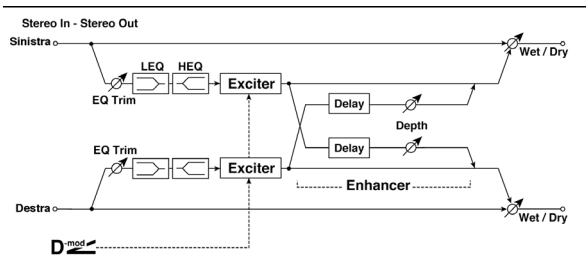
j: W/D

La fase del suono dell'effetto viene invertita regolando questo parametro su valori da **-Wet** a **-1:99**.

011: Excit/Enhan

(Stereo Exciter/Enhancer)

Questo effetto è una combinazione dell'Exciter, che aggiunge forza al suono dell'Enhancer, e gli dà presenza e apertura.



a	Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'effetto Exciter	-100...+100 ES
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. dell'intensità dell' Exciter	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. dell'intensità dell' Exciter	-100...+100
b	Point (Emphatic Point) Regola la frequenza da enfatizzare	0...70 ES, Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della frequenza da enfatizzare	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della frequenza da enfatizzare	-70...+70
c	Enh Dly L (Enhancer Delay L) Regola il tempo di delay per il canale sinistro dell'Enhancer	0.0...50.0ms ES
d	Enh Dly R (Enhancer Delay R) [msec] Regola il tempo di delay per il canale destro dell'Enhancer	0.0...50.0ms ES
e	Enh Dep (Enhancer Depth) Regola quale grado dell'effetto Enhancer viene applicato	0...100 Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. dell'ampiezza dell' Enhancer	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. dell'ampiezza dell' Enhancer	-100...+100

f	Pre EQ Trim Regola il livello di ingresso dell' EQ	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15.0...+15.0dB
h	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig.	Dry, 1:99...99:1, Wet mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Blend

Questo parametro regola la profondità (intensità) dell'effetto Exciter. Valori positivi danno una frequenza del pattern da enfatizzare diversa da valori negativi.

b: Point

Questo parametro regola la frequenza da enfatizzare. A valori alti vengono enfatizzate le frequenze basse.

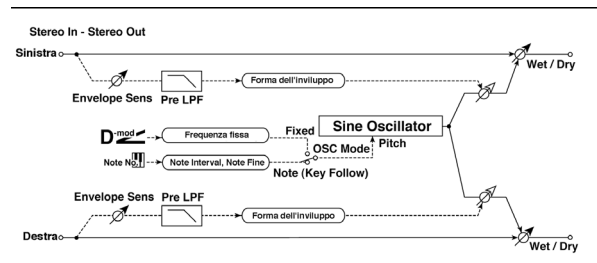
c: Enh Dly L, d: Enh Dly R

Questi parametri regolano il tempo di ritardo per i canali destro e sinistro dell'Enhancer. Specificando un delay leggermente diverso tra il canale destro ed il sinistro si ottengono un'immagine stereo, profondità ed ampiezza del suono.

012: Sub Oscill

(Stereo Sub Oscillator)

Questo effetto aggiunge frequenze molto basse al segnale in ingresso. E' molto utile nella simulazione di suoni percussivi o nell'enfaticazione di suoni gravi. Questo effetto è diverso dall'equalizzatore in quanto potete aggiungere armoniche molto gravi. Inoltre potete regolare la frequenza dell'oscillatore per farla coincidere con una particolare nota e usare l'effetto come un octaver.



a	OSC Mode Determina se la frequenza dell'oscillatore segue le note o è fissa	Note (Key Follow), Fixed ES
b	Note Interval Regola la differenza di intonazione tra la nota quando Mode=Note (Key Follow)	-48...0 ES
c	Fine (Note Fine) Regola finemente la frequenza dell'oscillatore	-100...+100 ES
d	Fixed (Fixed Frequency) Regola la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode=Fixed	10.0...80.0Hz Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per l'oscillatore quando OSC Mode=Fixed	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode=Fixed	-80...+80Hz
e	Envelope Pre LPF Regola il limite superiore della gamma di frequenze a cui vengono aggiunte le armoniche gravi	1...100 ES
f	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Regola la sensibilità a cui le armoniche gravi vengono aggiunte	0...100
g	Envelope Shape Regola la curva del volume dell'oscillatore	-100...+100

h	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig. D^{mod}	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	
	(Amount) -100...+100 Regola la quantità di mod. del bilanciamento	

a: OSC Mode, b: Note Interval, c: Fine

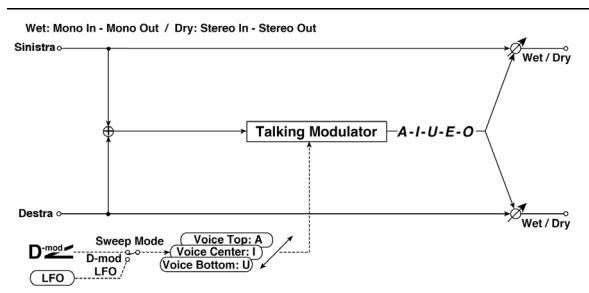
Il parametro "OSC Mode" seleziona il modo operativo dell'oscillatore. Quando è selezionato **Note (Key Follow)**, la frequenza dell'oscillatore viene determinata dal numero di nota e consente di usare l'oscillatore stesso come un octaver. Il parametro "Note Interval" regola l'offset dall'intonazione della nota originale a scatti di semitoni. Il parametro "Note Fine" vi consente di intonare a scatti di centesimi.

e: Envelope Pre LPF

Questo parametro regola il limite superiore della gamma di frequenze a cui vengono aggiunte le armoniche gravi. Regolatelo se non desiderate aggiungere armoniche alla gamma alta.

013: Talking Mod (Talking Modulator)

Questo effetto aggiunge un carattere inusuale, come una voce umana, al segnale in ingresso. Modulando il tono tramite la modulazione dinamica, potete creare un interessante effetto che suona come se una chitarra o un sintetizzatore parlasse.



a	Sweep Mode Dmod, LFO Commuta tra controllo tramite sorgente di mod. e tramite LFO D^{mod}	
b	Voice Control Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top Controllo del Voice Pattern	
c	Control Src (Control Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. che controlla il Voice Pattern	
d	Top (Voice Top) A, I, U, E, O Seleziona il suono di una vocale al principio del controllo	
	Center (Voice Center) A, I, U, E, O Seleziona il suono di una vocale al centro del controllo	
	Bottom (Voice Bottom) A, I, U, E, O Seleziona il suono di una vocale al termine del controllo	
e	Formant Shift -100...+100 Regola la frequenza a cui l'effetto è applicato	
f	IfoF (LFO Frequency) 0.02...20.00Hz Regola la velocità dell'LFO Fx:009, D^{mod}	
	(Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell'LFO	
	(Amount) -20.00...+20.00Hz regola la quant. di mod. della velocità dell'LFO	
g	BPM/MIDI Sync Off, On Commuta tra l'uso della frequenza dell' LFO e l'uso del tempo e delle note Fx:009, Sync	
	BPM MIDI, 40...240 Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo Fx:009	
	Base (Base Note) Fx:009 Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO Fx:009	
	Times 1...16 Regola il numero di note che specificano la velocità dell'LFO Fx:009	

h	Resonance 0...100 Regola il livello di risonanza del Voice Pattern Fx:009	
	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Regola il bilanciamento tra effetto e suono orig. D^{mod}	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	
i	(Amount) -100...+100 Regola la quantità di mod. del bilanciamento	

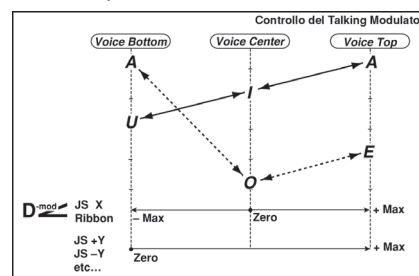
d: Top, d: Center, d: Bottom

Questi parametri assegnano le vocali all'inizio, al centro ed al termine del controllo.

Es.: quando "Top"=A, "Center"=I, e "Bottom"=U:

Se "Sweep Mode" è regolato su **Dmod** e "Control Src" su **JSX**, muovendo il joystick della tastiera MIDI collegata da destra a sinistra la voce cambierà da "a" a "I" e poi "u".

Se Sweep Mode è regolato su **LFO**, il suono cambia ciclicamente da "ala "i," "u," "i," poi "a."



e: Formant Shift

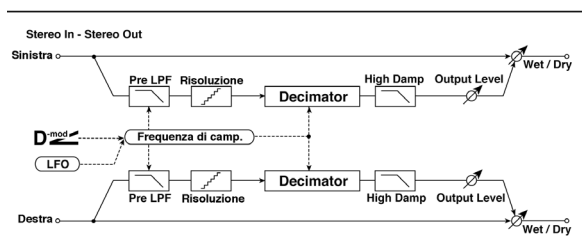
Questo parametro regola il livello della frequenza a cui l'effetto viene applicato. Se desiderate applicare l'effetto alla gamma alta, selezionate un valore alto. Per applicare l'effetto alla gamma bassa selezionate un valore basso.

h: Resonance

Questo parametro regola l'intensità della risonanza del Voice Pattern. Un valore alto dà più carattere al suono.

014: Decimator (Stereo Decimator)

Questo effetto crea un suono sporco tipico di un campionatore economico abbassando la frequenza di campionamento e riducendo la quantità di bit. Potete anche simulare il rumore tipico del campionatore (aliasing).



a	Pre LPF Off, On Seleziona se il rumore armonico causato dalla diminuzione della frequenza di campionamento venga generato o no Fx:009	
b	High Damp 0...100% Regola il rapporto di taglio della gamma alta	
c	Fs (Sampling Frequency) 1.00k...48.00kHz Regola la frequenza di campionamento D^{mod}	
	(Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. della frequenza di campionamento	
d	(Amount) -48.00k...+48.00kHz Regola la quantità di mod. della frequenza di campionamento	
	Resolution 4...24 Regola la quantità di bit Fx:009	

e	Level (Output Level) Regola il livello di uscita	0...100
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il liv. di uscita	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. per il livello di uscita	-100...+100
f	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
g	Depth Regola la profondità e della mod. dell'LFO sulla frequenza di campionamento	0...100
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. dell'LFO della freq. di campionamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. dell' LFO sulla freq. di campionamento	-100...+100
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Pre LPF

e un campionatore con una frequenza di campionamento molto bassa riceve un suono molto acuto che non potrebbe essere udito durante il riascolto, esso può generare un rumore che non è relativo al suono originale. Per prevenire la generazione di questo rumore regolate "Pre LPF" su **ON**.

Se regolate "Fs" su circa **3kHz** e regolate "Pre LPF" su **OFF**, potete creare un suono simile ad un modulatore ad anello.

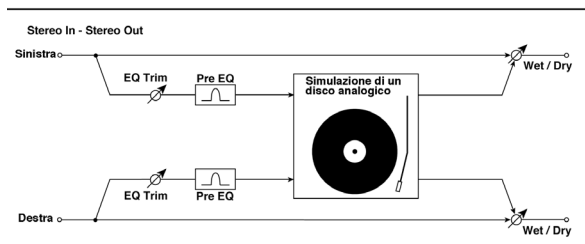
d: Resolution, e: Output Level

Se regolate un valore più basso per il parametro "Resolution", il suono potrebbe risultare distorto. Inoltre anche il volume potrebbe essere variato.

Usate "Level" per regolare il livello.

**015: Analog Rec
(Stereo Analog Record)**

Questo effetto simula il rumore causato dai graffi e dalla polvere sui dischi analogici. Inoltre riproduce alcune modulazioni causate da un giradischi un po' incurvato.



a	Speed Seleziona l' r.p.m. del disco	33 1/3, 45, 78RPM
b	Flutter Regola la profondità di modulazione	0...100
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	EQ (Pre EQ Cutoff) Regola la frequenza centrale dell' EQ	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda dell' EQ	0.5...10.0
	G (Gain) Regola il guadagno dell' EQ	-18.0...+18.0dB
e	Noise Density Regola la densità del rumore	0...100
f	Noise Tone Regola il tono del rumore	0...100
g	NoiseLvl (Noise Level) Regola il livello del rumore	0...100
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. per il liv. del rumore	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello del rumore	-100...+100
h	ClickLvl (Click Level) Regola il livello del click noise	0...100
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il livello del click noise	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello del click noise	-100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

b: Flutter

Questo parametro vi consente di regolare la profondità della modulazione causata da un giradischi incurvato.

h: ClickLvl

Questo parametro vi consente di regolare il livello del click noise che si verifica ad ogni rotazione del giradischi.

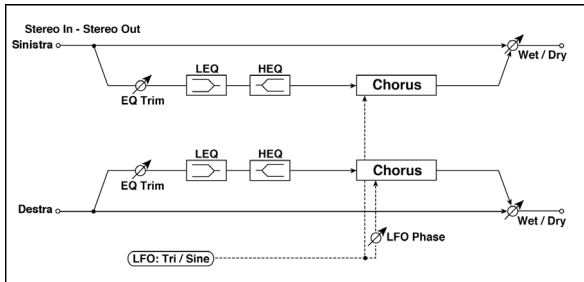
Questa simulazione riproduce il rumore del disco ed il rumore generato dopo che la musica registrata sul vinile è terminata.

Pitch/Phase Mod.

Pitch/phase modulation effects

016: Chorus (Stereo Chorus)

Questo effetto aggiunge calore e definizione al suono modulando il tempo di ritardo del segnale in ingresso. Potete dare apertura al suono con un offset delle fasi degli LFO destro e sinistro l'uno sull'altro.



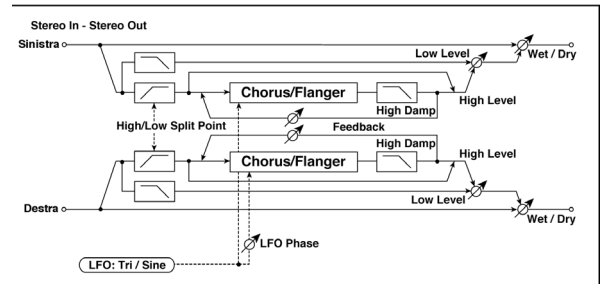
a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	-180...+180deg F _x :010
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz F _x :009, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
d	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On F _x :009, Sync
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 F _x :009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell' LFO	 F _x :009
e	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell' LFO	1...16 F _x :009
	L Dly (L Pre Delay) Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...50.0ms F _x
	R Dly (R Pre Delay) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...50.0ms F _x
f	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100 D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità dell' LFO	-100...+100
g	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
h	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15.0...+15.0dB
i	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet F _x :010, D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

e: L Dly, e: R Dly

Regolando individualmente i tempi di ritardo destro e sinistro potete controllare l'immagine stereo.

017: Harm.Chorus (Stereo Harmonic Chorus)

Questo effetto applica il chorus solo alle frequenze più alte. Può essere usato per applicare un effetto di chorus ad un suono di basso senza renderlo più sottile. Potete inoltre usare quest'effetto con feedback come un flanger.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	-180...+180deg F _x :010
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz F _x :009, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. della velocità dell' LFO	Off...Tempo
d	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On F _x :009, Sync
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 F _x :009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell' LFO	 F _x :009
e	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell' LFO	1...16 F _x :009
	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo dal segnale originale	0.0...50.0ms
f	Hi/Lo Split (High/Low Split Point) Regola il punto di split della frequenza tra la gamma alta e bassa	1...100 F _x
	Depth Regola la profondità della modulazione dell' LFO	0...100 D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod. dell' LFO	Off...Tempo
g	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di mod. dell' LFO	-100...+100
	Feedback Regola la quantità di feedback del blocco chorus	-100...+100 F _x
h	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di high range damping del blocco chorus	0...100%
	Lo Level (Low Level) Regola il livello di uscita della gamma bassa	0...100
i	Hi Level (High Level) Regola il livello di uscita della gamma alta	0...100
	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

e: Hi/Lo Split

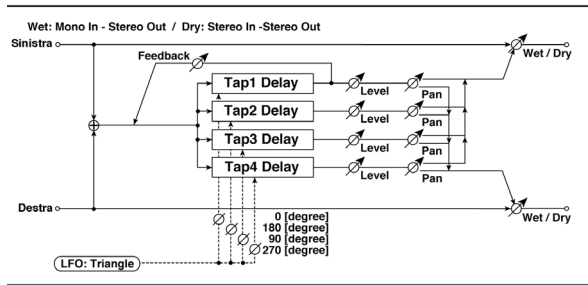
Questo parametro regola la frequenza che separa la gamma bassa e la gamma alta. Solo la gamma alta viene inviata al blocco chorus.

g: Feedback

Regola la quantità di feedback del blocco chorus. Aumentando il feedback potrete usare l'effetto come un flanger.

018: MTap Ch/Dly (Multitap Chorus/Delay)

Questo effetto ha quattro blocchi di chorus con fasi diverse dell'LFO. Potete creare un'immagine stereo complessa regolando il tempo di ritardo, la profondità, il livello di uscita ed il pan individualmente per ogni blocco. Potete inoltre fissare alcuni blocchi per combinare effetti di chorus e di delay.

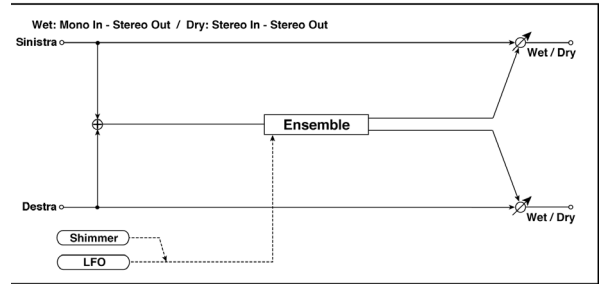


a	LFO Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...13.00Hz
b	T1(000) (Tap1 Delay) Regola il tempo di rit. del Tap1 (LFO phase=0 d.)	0...570ms
	D (Depth) Regola la profondità del chorus del Tap1	0...30
	L (Level) Regola il livello di uscita del Tap 1	0...30
	P (Pan) Regola l'immagine stereo del Tap1	L6...L1, C, R1...R6
c	T2(180) (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2 (LFO phase=180 gradi)	0...570ms
	D (Depth) Regola la profondità del chorus del Tap2	0...30
	L (Level) Regola il livello di uscita del Tap2	0...30
	P (Pan) Regola l'immagine stereo del Tap2	L6...L1, C, R1...R6
d	T3(090) (Tap3 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap3 (LFO phase=90 gradi)	0...570ms
	D (Depth) Regola la profondità del chorus del Tap3	0...30
	L (Level) Regola il livello di uscita del Tap3	0...30
	P (Pan) Regola l'immagine stereo del Tap3	L6...L1, C, R1...R6
e	T4(270) (Tap4 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap4 (LFO phase=270 gradi)	0...570ms
	D (Depth) Regola la profondità del chorus del Tap4	0...30
	L (Level) Regola il livello di uscita del Tap4	0...30
	P (Pan) Regola l'immagine stereo del Tap4	L6...L1, C, R1...R6
f	T1 Fb (Tap1 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap1	-100...+100
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della quantità di feedback del Tap 1 e del bilanciamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di feedback e la quantità di mod. del Tap1	-100...+100

g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

019: Ensemble

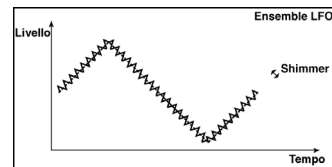
Questo effetto Ensemble ha tre blocchi di chorus che usano l'LFO per creare una sottile oscillazione e dare profondità tridimensionale ed apertura al suono, in quanto il segnale esce a sinistra, a destra ed al centro.



a	Speed Regola la velocità dell'LFO	1...100
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	-100...+100
b	Depth Regola la profondità della mod. dell'LFO	0...100
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod. dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di mod. dell'LFO	-100...+100
c	Shimmer Regola la quantità di shimmering della forma d'onda dell' LFO	0...100
d	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

c: Shimmer

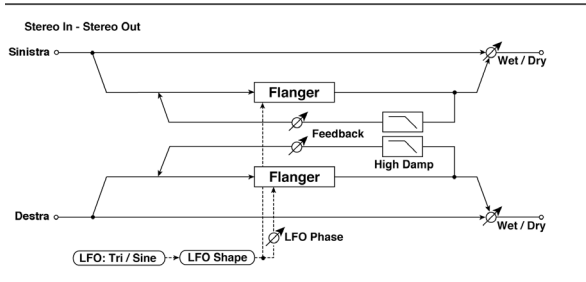
Questo parametro regola la quantità di "shimmering". Incrementando il valore lo shimmering aumenta e l'effetto chorus diviene più ricco e complesso.



020: Flanger (Stereo Flanger)

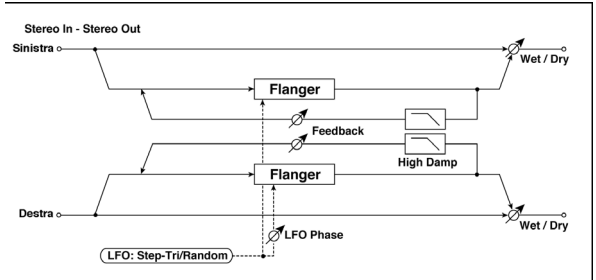
Questo effetto dà un'ondulazione ed un movimento significativi al suono. E' più efficace se applicato a suoni con molte armoniche. E' un flanger stereo. Potete dare maggiore apertura al suono.

con un offset della fase degli LFO sinistro e destro l'uno sull'altro.



021: RandomFlang (Stereo Random Flanger)

L'effetto stereo usa una forma d'onda a scaletta ed un LFO random per la modulazione, creando un effetto di flanging.

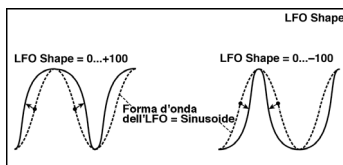


a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina quanto la forma d'onda dell'LFO venga cambiata	-100...+100 Fx:010
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra sinistra e destra	-180...+180deg Fx:010
	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D ^{mod}
c	(Source) Seleziona la sorg. di mod. per la vel. dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e dell'uso di tempo e note	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 Fx:009
e	Delay (Delay Time) Regola il tempo di ritardo dal suono originale	0.0...50.0ms
	Depth Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
f	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso di tempo e note	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
g	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell'LFO	1...16 Fx:009
	Times Regola le note che specificano la vel. dei passi dell' LFO	1...16 Fx:009
h	Step Base (Step Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell'LFO	1...32 Fx:010, Sync
	Times Regola le note che specificano la vel. dei passi dell' LFO	1...32 Fx:010
i	Feedback Regola la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di feedback damping nella gamma alta	0...100% Fx:020
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020, D ^{mod}
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Step-Tri, Random Fx:010
	LFO Phase Regola la differenza di fase dell' LFO tra sinistra e destra	-180...+180deg Fx:010
b	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz Fx:010, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. usate per la velocità dell'LFO e quella dei passi	Off...Tempo
c	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
	Step (LFO Step Frequency) Regola la velocità dei passi dell' LFO (velocità che cambia in passi)	0.05...50.00Hz Fx:010, D ^{mod}
d	(Amount) Regola la quantità di modulazione della velocità dei passi dell'LFO	-50.00...+50.00Hz
	Delay (Delay Time) Regola il tempo di ritardo dal suono originale	0.0...50.0ms
e	Depth Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso di tempo e note	Off, On Fx:009, Sync
f	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell'LFO	1...16 Fx:009
g	Times Regola le note che specificano la vel. dei passi dell' LFO	1...16 Fx:009
	Step Base (Step Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell'LFO	1...32 Fx:010, Sync
h	Times Regola le note che specificano la vel. dei passi dell' LFO	1...32 Fx:010
	Feedback Regola la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
i	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di feedback damping nella gamma alta	0...100% Fx:020
	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020, D ^{mod}
j	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Shape

Cambiando la forma d'onda dell'LFO controlla i picchi di ondula-zione dell'effetto flanging.



g: Feedback, i: W/D

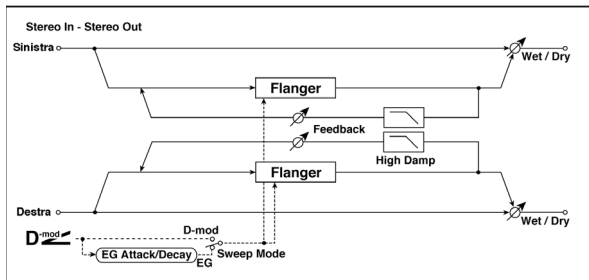
La forma del picco del valore di "Feedback" positivo o negativo è diversa. Le armoniche vengono enfatizzate quando il suono dell'effetto è miscelato con il suono originale se regolate un valore positivo per "Feedback" e "Wet/Dry", e se regolate un valore negativo per "Feedback" e "Wet/Dry".

h: High Damp

Questo parametro regola la quantità di damping del feedback nella gamma alta. Incrementando il valore le armoniche nella gamma alta vengono tagliate.

022: Envel.Flanger (Stereo Envelope Flanger)

Questo Flanger usa un generatore di inviluppo per la modulazione. Potete ottenere lo stesso andamento di flanger ogni volta che suonate. Potete inoltre controllare il Flanger direttamente usando la sorgente di modulazione.



a	L Dly Bottom (L Delay Bottom) Regola il limite inferiore del tempo di ritardo del canale sinistro $\text{F}x:009$	0.0...50.0ms
b	L Dly Top (L Delay Top) Regola il limite superiore del tempo di ritardo del canale sinistro $\text{F}x:009$	0.0...50.0ms
c	R Dly Bottom (R Delay Bottom) Regola il limite inferiore del tempo di ritardo del canale destro $\text{F}x:009$	0.0...50.0ms
d	R Dly Top (R Delay Top) Regola il limite superiore del tempo di ritardo del canale destro $\text{F}x:009$	0.0...50.0ms
e	Swp Mode (Sweep Mode) Determina se il flanger venga controllato dal generatore di inviluppo o dalla sorgente di modulazione $\text{E}G, \text{D}mod$	EG, Dmod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. che avvia l'EG (quando è selezionato EG per Sweep Mode), o la sorgente di modulazione che fa oscillare il flanger (quando è selezionato D-mod per Sweep Mode) $\text{E}G$	Off...Tempo
f	EG Attack Regola la velocità di attacco dell'EG $\text{E}G$	1...100
g	EG Decay Regola la velocità di decadimento dell'EG $\text{E}G$	1...100
h	Feedback Regola la quantità di feedback $\text{E}G, \text{F}x:020$	-100...+100
i	High Damp Regola la quantità di feedback damping nella gamma alta $\text{E}G, \text{F}x:020$	0...100%
j	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 $\text{E}G, \text{F}x:010, 020, \text{D}mod$	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

e: Swp Mode, e: Src

Questo parametro gestisce il modo di controllo del flanger. Con "Sweep Mode" = EG, il flanger oscilla usando il generatore di inviluppo. Questo inviluppo è compreso in quello del flanger, e non relativo a quelli di Pitch, Filter o Amp. Il parametro "Src" seleziona la sorgente che avvia l'inviluppo. Se, per es., selezionate Gate, il generatore di inviluppo si avvia quando viene ricevuto un messaggio di Nota On.

Quando "Swp Mode" = Dmod, la sorgente di modulazione può controllare direttamente il flanger. Selezionate la sorgente di modulazione usando il parametro "Src".

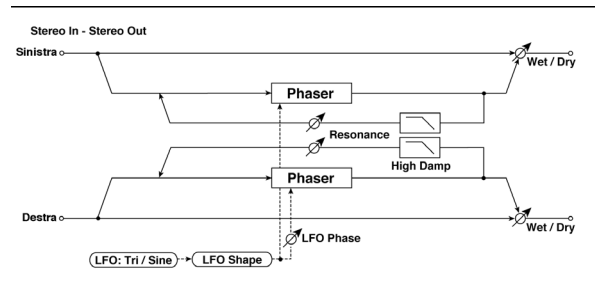
MIDI L'effetto è off quando il valore della sorgente di modulazione specificata in "Src" è minore di 64. IL generatore di inviluppo viene avviato quando il valore cambia da 63 o meno a 64 o più.

f: EG Attack, g: EG Decay

Attack e Decay speed sono i soli parametri di questo EG.

023: Phaser (Stereo Phaser)

Questo effetto crea un'ondulazione spostando la fase. E' molto efficace con suoni di piano elettrico. Potete dare apertura al suono con un offset alla fase dei canali destro e sinistro.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
a	Shape (LFO Shape) Determina quando la forma d'onda dell' LFO sia cambiata $\text{E}G, \text{F}x:020$	-100...+100
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell' LFO tra destra e sinistra $\text{E}G, \text{F}x:010$	-180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO $\text{E}G, \text{F}x:009, \text{D}mod$	0.02...20.00Hz
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note $\text{E}G, \text{F}x:009, \text{M}IDI, \text{S}ync$	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo $\text{E}G, \text{F}x:009$	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO $\text{E}G, \text{F}x:009$	$\text{C}4, \text{C}3, \text{D}3, \text{D}2, \text{E}3, \text{E}2, \text{F}2, \text{G}2, \text{A}2, \text{B}2, \text{C}3$
	Times Regola il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO $\text{E}G, \text{F}x:009$	1...16
e	Manual Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
f	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO $\text{D}mod$	0...100
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per la profondità di mod. dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. per la profondità di mod. dell' LFO	-100...+100
g	Resonance Regola la quantità di risonanza $\text{E}G$	-100...+100
h	High Damp [%] Regola la quantità di damping della risonanza nella gamma alta $\text{E}G$	0...100%
i	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 $\text{E}G, \text{F}x:010, \text{D}mod$	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

g: Resonance, i: W/D

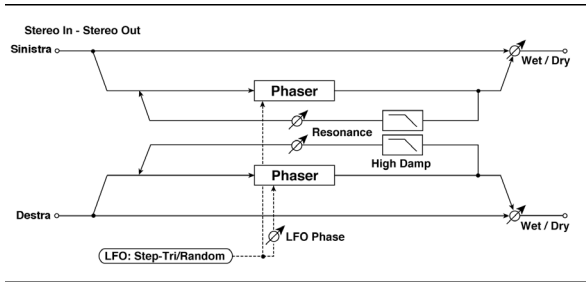
Le forme del picco del feedback positivo o negativo sono diverse. Le armoniche vengono enfatizzate quando il suono dell'effetto viene miscelato al suono originale, se regolate un valore positivo o negativo per "Resonance" e "W/D".

h: High Damp

Questo parametro regola la quantità di damping della risonanza nella gamma alta. Incrementando il valore, le armoniche della gamma alta vengono tagliate.

024: RandomPhser (Stereo Random Phaser)

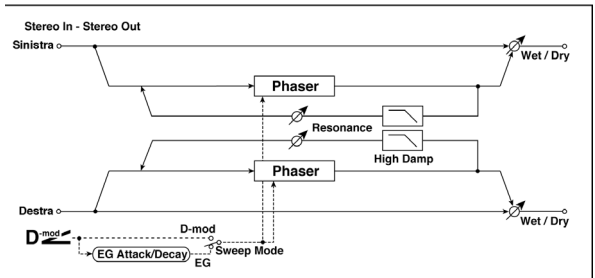
Questo è un phaser stereo. L'effetto usa una forma d'onda a scalletta ed un LFO random per la modulazione e crea un effetto di phasing unico.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random Fx:010
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	-180...+180deg Fx:010
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz Fx:010, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente dimod. comunemente usata per la velocità dell'LFO e dei suoi pass	Off...Tempo
d	(Amount) Regola la quantità di modulazione della velocità dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
	Freq (LFO Step Frequency) Regola la velocità dei passi dell' LFO	0.05...50.00Hz Fx:010, D-mod
e	(Amount) Regola la quantità di modulazione dei passi dell' LFO	-50.00...+50.00Hz
	Manual Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
f	Depth regola la profondità della modulazione dell'LFO	0...100
	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO	 Fx:009
g	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 Fx:009
	Step Base (Step Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dei passi dell'LFO	 Fx:010, Sync
h	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dei passi dell'LFO	1...32 Fx:010
	Resonanc (Resonance) Regola la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
i	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della risonanza nella gamma alta	0...100% Fx:023
	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
j	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

025: Envel.Phser (Stereo Envelope Phaser)

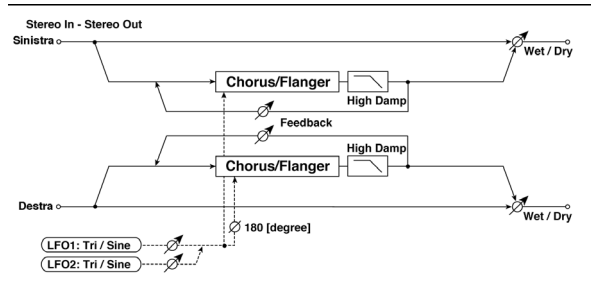
Questo phaser stereo usa un inviluppo per la modulazione. Potete ottenere lo stesso pattern di phaser ogni volta che suonate. Potete inoltre controllare direttamente il phaser usando la sorgente di modulazione.



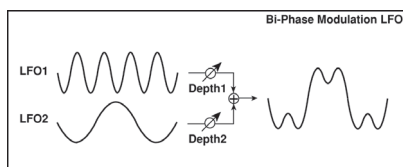
a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Regola il limite inferiore della gamma di frequenze dell'effetto sul canale sinistro	0...100 Fx:009
b	L Manu Top (L Manual Top) Regola il limite superiore della gamma di frequenze dell'effetto sul canale sinistro	0...100 Fx:009
c	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Regola il limite superiore della gamma di frequenze dell'effetto sul canale destro	0...100 Fx:009
d	R Manu Top (R Manual Top) Regola il limite superiore della gamma di frequenze dell'effetto sul canale destro	0...100 Fx:009
e	Swp Mode (Sweep Mode) Determina se il flanger viene controllato dall'inviluppo o dalla sorgente di modulazione	EG, Dmod Fx:022, D-mod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di modulazione che avvia l'EG (quando è selezionato EG per Sweep Mode), o la sorgente di mod. che fa oscillare il flanger (quando è selezionato D-mod per Sweep Mode)	Off...Tempo
f	EG Attack Regola la velocità di attacco dell'EG	1...100 Fx:022
g	EG Decay Regola la velocità di decadimento dell' EG	1...100 Fx:022
h	Resonance Regola la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
i	High Damp Regola la quantità di damping della risonanza nella gamma alta	0...100% Fx:023
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
k	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

026: BiphaseMod. (Stereo Biphase Modulation)

Questo effetto di stereo chorus aggiunge due LFO diversi tra loro. Potete regolare i parametri Frequency e Depth individualmente per ogni LFO. A seconda delle loro regolazioni potete creare forme d'onda molto complesse di tipo analogico con suoni con modulazione instabile.

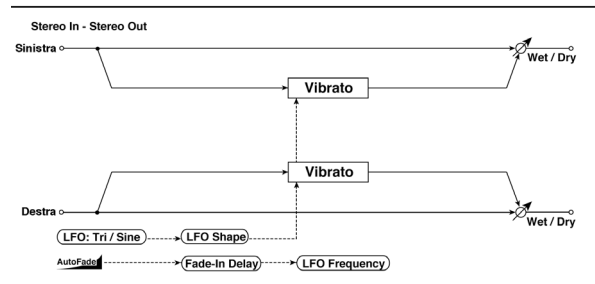


a	LFO1 Wave (LFO1 Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO1	Triangle, Sine
b	LFO2 Wave (LFO2 Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO2	Triangle, Sine
c	LFO Phase Sw Commuta la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	0, 180degree
d	F1 (LFO1 Frequency) Regola la velocità dell'LFO1	0.02...30.00Hz D ^{mod}
	(Source) Sel. la sorg. di mod. per le velocità degli LFO1&2	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. per la vel. dell'LFO	-30.00...+30.00
e	F2 (LFO2 Frequency) Regola la velocità dell'LFO2	0.02...30.00Hz D ^{mod}
	(Amount) Regola la quantità di mod. per la vel. dell'LFO2	-30.00...+30.00
f	L Dly (L Pre Delay) Regola il tempo di ritardo per il canale sinistro	0.0...50.0ms F ³ Fx:016
	R Dly (R Pre Delay) Regola il tempo di ritardo per il canale destreggi	0.0...50.0ms F ³ Fx:016
g	Depth1 Regola la profondità della mod. dell' LFO1	0...100 D ^{mod}
	(Source) Sel. la sorgente di mod. delle profondità di mod. degli LFO1&2	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di mod. dell' LFO1h	-100...+100
h	Depth2 Regola la profondità di mod. dell' LFO2n	0...100 D ^{mod}
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di mod. dell'LFO2	-100...+100
i	Feedback Regola la quantità di feedback	-100...+100 F ³ Fx:017
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping nella gamma alta	0...100%
j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 F ³ Fx:010, D ^{mod}	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100



027: Vibrato (Stereo Vibrato)

Questo effetto causa una variazione dell'intonazione del segnale in ingresso. Usando l'AutoFade potete aumentare o diminuire la velocità di oscillazione.



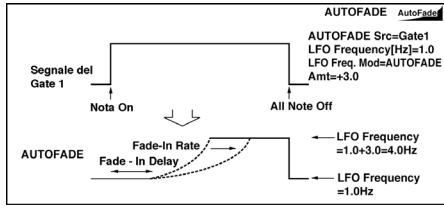
a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Triangle, Sine
b	Shape (LFO Shape) Determina come la forma d'onda dell' LFO venga cambiata Fx:020	-100...+100
	LFO Freq Mod (LFO Frequency Mod) Commuta tra Dmod ed AUTOFADE per ma mod. della frequenza dell' LFO F ³	Dmod, AUTOFADE
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz F ³ Fx:009, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. della velocità dell'LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note F ³ Fx:009,	Off, On
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 F ³ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO F ³ Fx:009	
e	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100 D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod. dell' LFO	Off...Tempo
f	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) Seleziona la sorgente di mod. che attiva l'AutoFade F ³ , D ^{mod}	Off...Tempo
	Fade Rate (Fade-In Rate) Seleziona la velocità del fade-in F ³	1...100
g	Dly (Fade-In Delay) Regola il tempo di ritardo del fade-in F ³	00...2000ms
	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 D ^{mod}	Dry, 1:99...99:1, Wet
h	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

b: LFO Freq Mod, f: AUTOFADE Src, g: Fade Rate, g: Dly
Quando "LFO Freq Mod" è regolato su **AUTOFADE**, potete usare la sorgente di modulazione selezionata in "AUTO FADE Src" come avvio automatico del fade della quantità di modulazione. Se "BPM/MIDI Sync" è regolato su **On**, non potete usarlo. Il parametro "Fade-in Rate" specifica la velocità del fade-in. Il parametro "Dly" determina il tempo tra l'attivazione della sorgente di modulazione e l'inizio del fade-in.

Il seguente è un es. di fade-in dove la velocità dell' LFO aumenta da "1.0Hz" a "4.0Hz" quando viene ricevuto un Nota On.

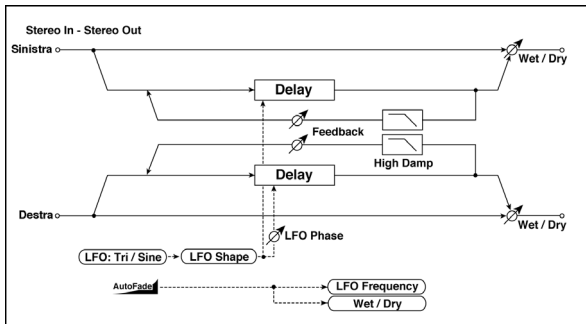
"AUTOFADE Src"=**Gate1**, "Freq"=**1.00 Hz**
"LFO Freq Mod"=**AUTOFADE**, "(Amount)"=**+3.00**

MIDI L'effetto è Off quando il valore della sorgente di modulazione dinamica specificato in "AUTOFADE Src" è minore di 64, ed è On quando il valore è 64 o più. La funzione AutoFade viene avviata quando il valore cambia da 63 o meno a 64 o più.



028: AutoFadeMod. (Stereo Auto Fade Modulation)

Questo effetto di stereo chorus/flanger vi consente di controllare la velocità dell'LFO ed il bilanciamento dell'effetto usando l'AutoFade; potete dare apertura al suono con un offset della fase degli LFO destro e sinistro.

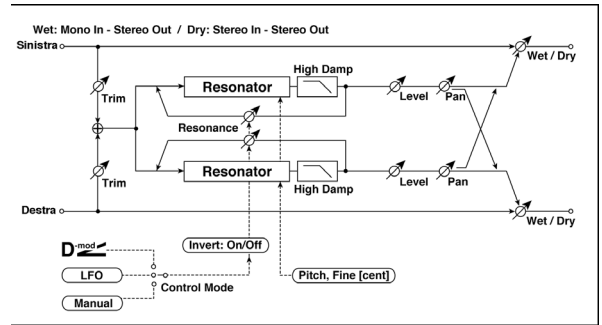


a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina come la forma d'onda dell'LFO venga cambiata Fx:020	-100...+100
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra Fx:010	-180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz D-mod
	(Source) Seleziona la sorg. di mod. per la vel. dell' LFO	Off...Tempo
d	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
	L Dly (L Pre Delay) Regola il tempo di ritardo del canale sinistro	0.0...500.0ms
	R Dly (R Pre Delay) Regola il tempo di ritardo del canale destro	0.0...500.0ms
e	Dep (Depth) Regola la profondità di mod. dell' LFO	0...200
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
	HD (High Damp) Regola la quant. di feedback damping nella gamma alta Fx:020	0...100%
f	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) Seleziona la sorgente di mod. che avvia l'AutoFade	Off...Tempo Fx:027, D-mod
g	Fade Rate (Fade-In Rate) Regola la velocità del fade-in	1...100 Fx:027
	Dly (Fade-In Delay) Regola il tempo di ritardo del fade-in	00...2000ms Fx:027
h	Freq Mod (LFO Frequency Mod) Commuta tra D-mod e AUTOFADE per la freq. di mod. dell' LFO Fx:027	D-mod, AUTOFADE
i	W/D Mod (Wet/Dry Mod) Commuta tra D-mod ed AUTOFADE per la mod. del bilanciamento Fx:027	D-mod, AUTOFADE

j	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020, D-mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

029: 2Voice Res

Questo effetto fa risuonare il segnale in ingresso ad una specifica intonazione. Potete regolare intonazione, livello di uscita e pan individualmente per due risonatori. Potete controllare l'intensità della risonanza tramite un LFO.



a	Ctrl (Control Mode) Commuta il controllo dell'intensità della risonanza	Manual, LFO, Dmod Fx:027, D-mod
	Invert (LFO/Dmod Invert) Inverte il controllo di Voice 1 e 2 quando è selezionato LFO/D-mod	Off, On
b	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
c	Dmod (Dmod Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla l'intensità della risonanza	Off...Tempo
	Mod Dep (Mod Depth) Regola la quantità di intensità di risonanza via LFO/D-mod	-100...+100
d	Trim Regola il livello di ingresso del risonatore	0...100
	V1 Pitch (Voice1 Pitch) Regola l'intonazione di voice1 per la risonanza	C0...B8
e	Fine Regola finemente l'intonazione di voice1 per la risonanza	-50...+50cent
	V1 Reso (Voice1 Resonance) Regola l'intensità di risonanza quando Control Mode = Manua Fx:027	-100...+100
f	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping nel suono con risonanza nella gamma alta Fx:027	0...100%
	V1 Level (Voice1 Level) Regola il livello di uscita della Voice1	0...100
g	Pan Regola l'immagine stereo della Voice1	L6...R6
	V2 Pitch (Voice2 Pitch) Regola l'intonazione della Voice2 per la risonanza	C0...B8
h	Fine Regola finemente l'int. della Voice2 per la risonanza	-50...+50cent
	V2 Reso (Voice2 Resonance) Regola l'intensità di risonanza quando Control Mode = Manual Fx:027	-100...+100
i	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping nel suono con risonanza nella gamma alta Fx:027	0...100%
	V2 Level (Voice2 Level) Regola il livello di uscita della Voice2	0...100
j	Pan Regola l'immagine stereo della Voice2	L6...R6
	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet Fx:027, D-mod
j	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Ctrl, e: V1 Reso, h: V2 Reso

Questo parametro determina l'intensità della risonanza. Quando "Ctrl" = **Manual**, il parametro "Reso" regola l'intensità della risonanza. Se il parametro "Reso" ha un valore negativo, le armoniche vengono cambiate, e la risonanza si verifica ad un'intonazione più bassa di un'ottava.

Quando "Ctrl" = **LFO**, l'intensità della risonanza varia in accordo all'LFO. L'LFO passa da valori positivi a valori negativi causando spostamenti di ottava della risonanza.

Quando "Ctrl" = **Dmod**, la risonanza viene controllata dalla sorgente di modulazione dinamica. Se **JS X** o **Rbn#16** sono assegnati come sorgente di modulazione, l'intonazione di un'ottava più alta o più bassa può essere controllata come nella selezione dell'LFO.

a: Invert

Quando "Ctrl" = **LFO** o **Dmod**, a fase controllata sia della Voice 1 che 2 viene invertita. Quando l'intonazione della risonanza è regolata per la Voice 1 (Resonance positivo), la Voice 2 risuona ad un'intonazione un'ottava sotto (Resonance ha valore negativo).

d: V1 Pitch, d: Fine, g: V2 Pitch, g: Fine

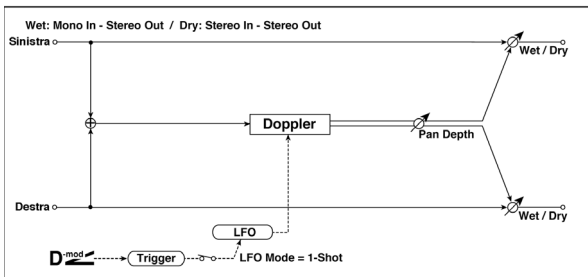
Il parametro Pitch specifica l'intonazione della risonanza per nota. Il parametro "Fine" consente regolazioni fini in centesimi di tono.

e: HiDamp, h: HiDamp

Questo parametro regola la quantità di damping del suono riso- nante nella gamma alta. Valori bassi rendono il suono metallico con un'alta gamma di armoniche.

030: Doppler

Questo effetto simula l'effetto "Doppler" di un suono in movi- mento con un cambio di intonazione simile alla sirena di un'ambulanza che passa. Miscelando il suono dell'effetto con il suono originale potete creare degli effetti di chorus.



a	Mode (LFO Mode) Commuta il Modo operativo dell' LFO	Loop, 1-Shot E ³ , D ^{mod}
	Src (Source) Quando LFO Mode è 1-Shot, questa sorgente di mod. avvia l' LFO	Off...Tempo E ³
b	LFO Sync Commuta tra il reset dell' LFO reset On e Off quando LFO Mode è regolato su Loop	Off, On E ³
	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz E ³ Fx:009, D ^{mod}
c	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della velocità dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On E ³ Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 E ³ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO	E ³ Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell' LFO	1...16 E ³ Fx:009

e	Pitch Dep (Pitch Depth) Regola la variazione di intonazione del suono in movi- mento	0...100 E ³ , D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della variazione di into- nazione	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di modulazione della varia- zione di intonazione	-100...+100
f	Pan Dep (Pan Depth) Regola il panning del suono in movimento	-100...+100 E ³ , D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del panning	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del panning	-100...+100
g	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Mode, a: Src, b: LFO Sync

Il parametro "Mode" commuta il Modo operativo dell'LFO.

Quando viene selezionato **Loop**, l'effetto Doppler viene creato ripetutamente. Se "LFO Sync" è **On**, l'LFO viene resettato quando la sorgente di modulazione specificata da "Src" viene attivata.

Quando "Mode" è **1-Shot**, l'effetto Doppler viene creato una sola volta quando la sorgente di modulazione viene attivata. A questo punto se non regolate il parametro "Src", l'effetto Doppler non viene creato e non c'è suono in uscita.



L'effetto è Off quando il valore della sorgente di modu- lazione specificata è inferiore a 64, ed è On quando è superiore. L'effetto Doppler viene avviato quando il valore cambia da 63 o meno a 64 o più.

e: Pitch Dep

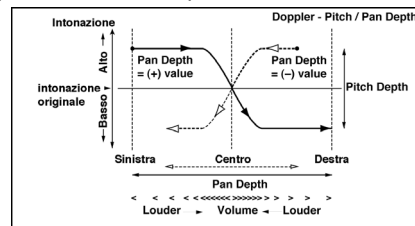
Con l'effetto Doppler, l'intonazione viene alzata quando il suono si avvicina ed abbassata quando si allontana. Questo parametro regola la variazione di intonazione.

f: Pan Dep

Questo parametro regola l'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto.

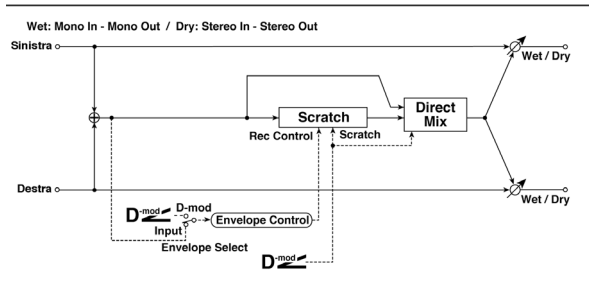
Con valori alti il suono sembra arrivare ed andare più lontano.

Con valori positivi il suono si sposta da destra a sinistra.



031: Scratch

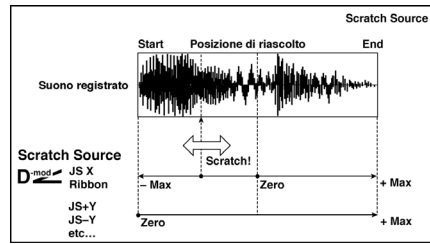
Questo effetto si applica registrando il segnale in ingresso e muovendo la sorgente di modulazione. Esso simula lo "scratches" che si può ottenere usando un giradischi.



a	Scratch Source Seleziona la sorgente di mod. per il controllo della simul.	Off...Tempo E ³⁵ , D ^{mod}
b	Response(Scratch) Regola la velocità della risposta dello Scratch	0...100 E ³⁵
c	Envelope (Envelope Select) Seleziona se l'inizio e la fine della registrazione vengano controllate dalla sorgente di mod. o dal liv. del segnale in ingresso	Dmod, Input E ³⁵ , D ^{mod}
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla la registrazione quando Envelope Select è regolato su D-mod	Off...Tempo E ³⁵
d	Threshold Regola il livello iniziale della registrazione quando Envelope Select è regolato su Input	0...100 E ³⁵
e	Response(Env) Regola la velocità della risposta della fine della registrazione	0...100 E ³⁵
f	Direct Mix Seleziona come il suono originale viene miscelato	Always On, Always Off, Cross Fade E ³⁵
g	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Scratch Source, b: Response(Scratch)

Il parametro Scratch Source vi consente di selezionare la sorgente di modulazione che controlla la simulazione. Il valore della sorgente di modulazione corrisponde alla posizione del riascolto. Il parametro Response(Scratch) vi consente di regolare la velocità della risposta alla sorgente di modulazione.



c: Envelope, c:Src, d: Threshold

Quando "Envelope" è regolato Dmod, il segnale in ingresso viene registrato solo quando il valore della sorgente di modulazione è 64 o più.

Quando "Envelope" è regolato su Input, il segnale in ingresso viene registrato solo se il suo livello eccede il valore di soglia. Il tempo massimo di registrazione è di 1365 msec. Se viene superato i dati registrati vengono cancellati dall'inizio.

e: Response(Env)

Questo parametro vi consente di regolare la velocità della risposta del termine della registrazione. Regolate un valore inferiore se state registrando una frase o un pattern ritmico ed un valore superiore se state registrando una sola nota.

f: Direct Mix

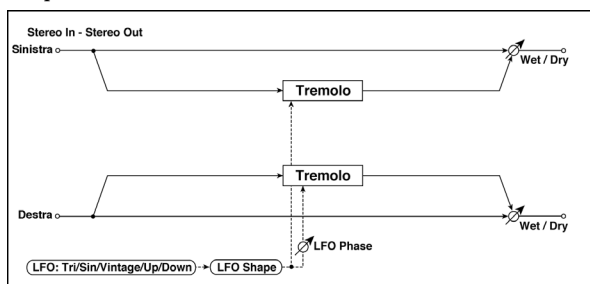
Con **Always On** viene inviato in uscita il suono originale. Con **Always Off** il suono originale non viene inviato in uscita. Con **Cross Fade** viene inviato un suono originale in uscita che viene posto in "mute" durante lo scratching. Per usare efficacemente questo parametro regolate W/D su **Wet**.

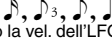
Mod./P.Shift

Atri effetti di modulazione e pitch shift

032: Tremolo (Stereo Tremolo)

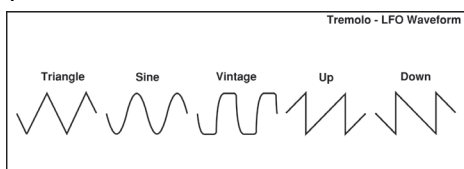
Questo effetto modula il volume del segnale in ingresso. L'effetto è stereo, e dando un offset alle fasi degli LFO destro e sinistro potete produrre un effetto di tremolo da destra a sinistra.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine, Vintg, Up, Down	ES
	Shape (LFO Shape) Determina quanto la forma d'onda venga cambiata	-100...+100	ES Fx:020
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell' LFO tra destra e sinistra	-180...+180deg	ES
	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz	ES Fx:009, D-mod
c	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo	
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	-20.00...+20.00Hz	
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On	ES Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240	ES Fx:009
	Note (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO		ES Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16	ES Fx:009
e	Depth Regola la profondità di mod. dell' LFO	0...100	D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod	Off...Tempo	
	(Amount) Regola la quantità di mod. della profondità di modulazione	-100...+100	
f	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet	D-mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100	

a:LFO Wave

Questo parametro seleziona la forma d'onda dell'LFO. L'onda **Vintage** simula le caratteristiche del tremolo creato da un amplificatore per chitarra. Combinando questo effetto con l' Amp Simulation potete creare un realistico suono di amplificatore "vintage".

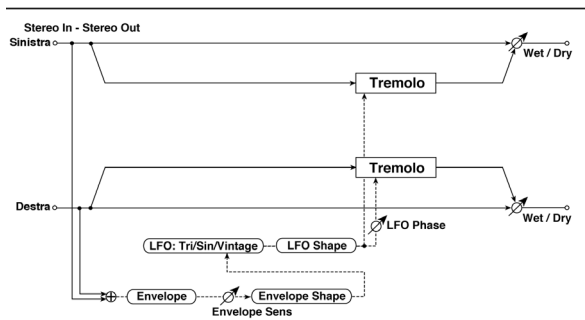


b: LFO Phase

Questo parametro determina la differenza di fase tra gli LFO destro e sinistro. Un valore alto simula l'effetto di auto-pan in cui il suono viene spostato da destra a sinistra.

033: EnvelTremol (Stereo Envelope Tremolo)

Questo effetto usa il livello del segnale in ingresso per modulare un tremolo stereo. Potete simulare un effetto di tremolo che diventa più profondo quando il segnale si abbassa.



a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Regola la sensibilità dell'involuppo del segnale in ingresso	0...100	
	Envelope Shape Regola la forma dell'involuppo del segnale in ingresso	-100...+100	
c	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine, Vintg	
	Shape (LFO Shape) Determina quanto la forma dell'LFO venga cambiata	-100...+100	ES Fx:020
d	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	-180...+180deg	ES Fx:032
	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz	ES
e	(Envelope Amount) Regola la variazione di velocità dell'LFO in accordo al livello del segnale in ingresso	-20.00...+20.00Hz	ES
	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100	ES
f	(Envelope Amount) Regola la variazione della prof. di mod. in accordo al livello del segnale in ingresso	-100...+100	
	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet	D-mod
g	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100	

e: Freq, e: (Envelope Amount), f: Depth, f: (Envelope Amount)

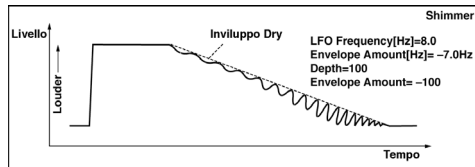
Questi parametri regolano la modulazione tramite un involuppo (livello del segnale in ingresso).

"LFO speed" viene ottenuto aggiungendo il valore di "Freq" a quello di "(Envelope Amount)" moltiplicato per il segnale in ingresso. La profondità di modulazione dell' LFO viene ottenuta aggiungendo il valore di Depth a quello di "Envelope Amount" moltiplicato per il segnale in ingresso.

Il seguente esempio indica che "Depth" è 0 con una LFO Frequency di 1.0Hz ed il massimo ingresso, e che "Depth" è 100 con una Frequency di 8.0Hz con ingresso zero.

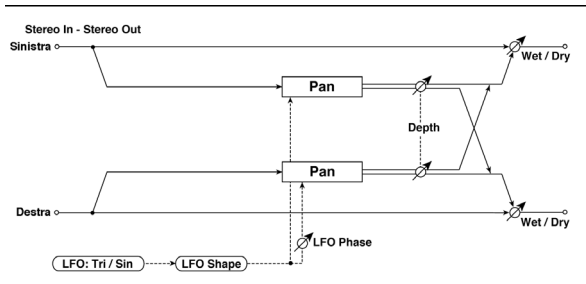
"Freq"=8.00 Hz, "Envelope Amount"=-7.00

"Depth"=100, "Envelope Amount"=-100



034: Auto-Pan (Stereo Auto Pan)

Questo effetto stereo di Auto Pan muove il suono da destra a sinistra. E' stereo e spostando le fasi degli LFO destro e sinistro simula il suono che va dal canale destro al sinistro e viceversa.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina quando la forma dell'LFO venga cambiata	-100...+100 F ^{mod}
b	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	-180...+180deg F ^{mod}
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz F ^{mod} Fx:009, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell'LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On F ^{mod} Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 F ^{mod} Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell' LFO	 F ^{mod} Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 F ^{mod} Fx:009
e	Depth Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100 D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della profondità di mod.	Off...Tempo
	(Amount) Seleziona la quantità di mod. della profondità di modulazione	-100...+100
f	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

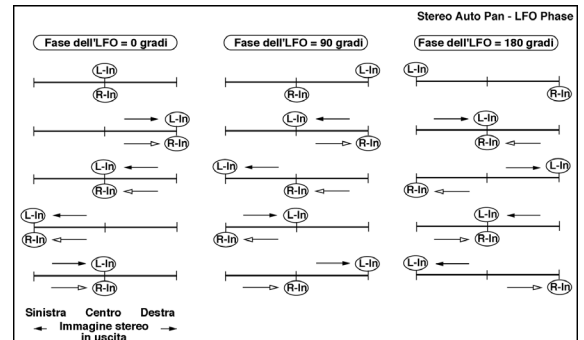
a: Shape

Potete cambiare la curva di panning modificando la forma d'onda dell'LFO.

b: LFO Phase

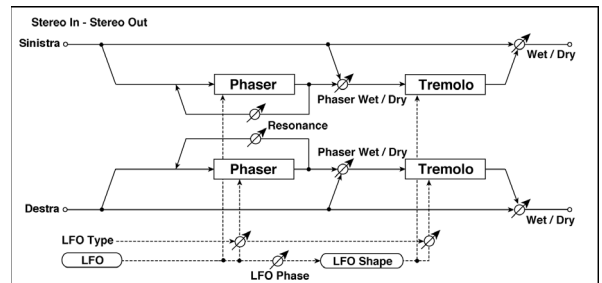
Questo parametro determina la differenza di fase degli LFO destro e sinistro. Cambiando gradualmente il valore da 0, i suoni dei canali destro e sinistro si rincorrono l'un l'altro. Se regolate questo parametro su +180 o -180, il suono passa da un canale all'altro e viceversa.

Per rendere efficace questo parametro dovete inserire un suono diverso per ogni canale.



035: Phaser/Trem (Stereo Phaser + Tremolo)

Questo effetto ha un phaser stereo ed un tremolo collegati tra loro. La modulazione ondulatoria del phaser e l'effetto del tremolo si sincronizzano tra loro creando una modulazione particolare. E' adatto a suoni di piano elettrico.



a	Type: Seleziona il tipo di LFO per Tremolo e Phaser	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR F ^{mod}
b	LFO Phase Regola la differenza di fase degli LFO del Tremolo e del Phaser	-180...+180deg F ^{mod}
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz F ^{mod} Fx:009, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On F ^{mod} Fx:009, Sync
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 F ^{mod} Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell' LFO	 F ^{mod} Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 F ^{mod} Fx:009
e	P Manu (Phaser Manual) Regola la gamma di frequenza del phaser	0...100
	Resonanc (Resonance) Regola la quantità di risonanza del phaser	-100...+100
f	P Dep (Phaser Depth) Regola la profondità di mod. del phaser	0...100 D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della prof. di mod. del phaser	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della prof. di mod. del phaser	-100...+100
g	P W/D (Phaser W/D) Regola il bilanciamento tra il phaser ed il suono originale	-Wet...-2:99, Dry, 2:99...Wet F ^{mod}
	T Shape (Tremolo Shape) Regola il grado della forma dell'LFO del Tremolo	-100...+100 F ^{mod} Fx:020

h	T Dep (Tremolo Depth) Regola la profondità di mod. del tremolo	0...100 D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della prof. di mod. del tremolo	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della prof. di mod. del tremolo	-100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Type, b: LFO Phase

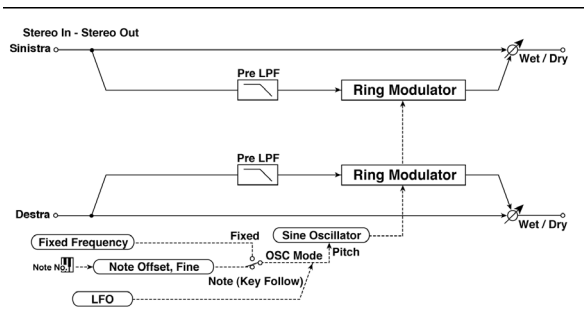
Seleziona il tipo di LFO del phaser e del tremolo per il parametro "Type". Come il suono dell'effetto si sposta e ruota dipende dal tipo di LFO. Selezionando "LFO Phase" potete dare un offset al timing del picco del phaser e controllare un sottile movimento e rotazione del suono.

f: P W/D, i: W/D

Il parametro "P W/D" regola il bilanciamento tra uscita del phaser e suono originale. Il parametro "W/D" regola il bilanciamento tra il phaser finale con il suono del tremolo ed il suono originale.

036: RingModulat (Stereo Ring Modulator)

Questo effetto crea un suono metallico applicando gli oscillatori al segnale in ingresso. Usate l'LFO o la modulazione dinamica per modulare l'oscillatore e creare una modulazione radicale. Facendo coincidere la frequenza dell'oscillatore con una nota viene prodotto un effetto di "ring modulation" su una specifica gamma di note.



a	Pre LPF Regola la quantità di damping della gamma alta di ingresso del ring modulator	0...100 E ³⁵
b	OSC Mode Commuta tra specificare la frequenza dell'oscillatore ed usare una nota	Fixed, Note (Key Follow) E ³⁵
c	F (Fixed Frequency) Regola la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è regolato su Fixed	0...12.00kHz E ³⁵ , D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di modulazione per la frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è regolato su Fixed	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di modulazione della frequenza dell'oscillatore quando OSC Mode è regolato su Fixed	-12.00...+12.00kHz

d	Note Offset Regola la differenza di intonazione tra la nota originale quando OSC Mode è regolato su Note (Key Follow)	-48...+48 E ³⁵
	Fine (Note Fine) Regolazione fine della frequenza dell'oscillatore	-100...+100 E ³⁵
e	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO della mod. della frequenza dell'oscillatore	0.02...20.00Hz E ³⁵ Fx:009, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On E ³⁵ Fx:009, S ^{sync}
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 E ³⁵ Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la velocità dell' LFO	E ³⁵ Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la velocità dell'LFO	1...16 E ³⁵ Fx:009
g	Depth (LFO Depth) Regola la profondità di mod. dell'LFO per la frequenza dell'oscillatore	0...100 D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della prof. di modulazione	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod della profondità di mod	-100...+100
h	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Pre LPF

Questo parametro vi consente di regolare la quantità di damping della gamma alta del suono in ingresso al ring modulator. Se il suono in ingresso contiene molte armoniche, l'effetto può essere molto "sporco". In questo caso tagliate una certa quantità di frequenze alte.

b: OSC Mode

Questo parametro determina se la frequenza dell'oscillatore debba seguire il numero di nota.

c: F

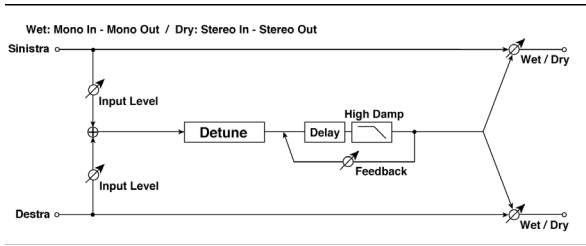
Questo parametro regola la frequenza dell'oscillatore quando "OSC Mode" è regolato su Fixed.

d: Note Offset, d: Fine

Questi parametri dell'oscillatore vengono usati quando "OSC Mode" è regolato su Note (Key Follow). Il "Note Offset" regola la differenza di intonazione tra la nota originale a scatti di semitoni. Il parametro "Fine" regola l'intonazione in centesimi. Facendo coincidere la frequenza dell'oscillatore con la nota si produce una modulazione ad anello nella corretta tonalità.

037: Detune

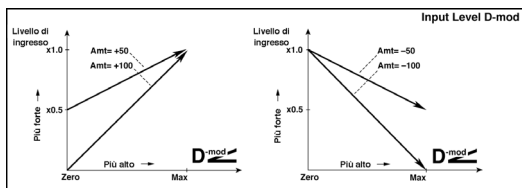
Usando questo effetto potete ottenere un "Detune" che sposta leggermente l'intonazione dell'effetto rispetto a quella del segnale in ingresso. Comparabile all'effetto chorus, fornisce un suono più naturale e definito.



a	Sft (Pitch Shift) Regola la differenza di int. dal segnale in ingresso	-100...+100cent D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il pitch shift	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del pitch shift	-100...+100cent
b	Delay (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0...1000ms
c	Feedback Regola la quantità di feedback	-100...+100
d	High Damp Regola la quantità di damping nella gamma alta	0...100%
e	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quantità di mod. del livello di ingresso	-100...+100 E ³⁷ , D ^{mod}
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di ingresso	Off...Tempo E ³⁷
f	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

e: InLvl Mod, e: Src

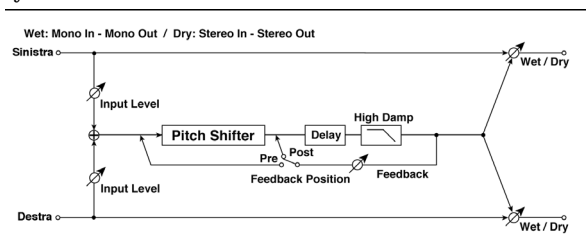
Questo parametro regola la modulazione dinamica del livello di ingresso.



038: PitchShift

(Pitch Shifter)

Questo effetto cambia l'intonazione del segnale in ingresso. Potete selezionare tre tipi: Fast (risposta rapida), Medium e Slow (preserva la qualità tonale). Potete anche creare un effetto in cui l'intonazione viene alzata gradualmente (o abbassata) usando il delay con feedback.



a	Mode Cambia il Modo del Pitch Shifter	Slow, Medium, Fast E ³⁷
b	Shift (Pitch Shift) Regola la quantità di pitch shift in semitoni	-24...+24 E ³⁷ , D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per la quantità di pitch shift	Off...Tempo E ³⁷
c	(Amount) Regola la quant. di mod. della quant. di pitch shift	-24...+24 E ³⁷
	Fine Regola la quantità di pitch shift in centesimi	-100...+100cent E ³⁷ , D ^{mod}
d	(Amount) Regola la quant. di mod. della quant. di pitch shift	-100...+100cent E ³⁷
	Delay (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0...1000ms
e	Feedback Position Commuta la connessione del feedback.	Pre, Post E ³⁷
f	Feedback Regola la quantità di feedback	-100...+100 E ³⁷
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping nella gamma alta	0...100%
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quant. di mod. del livello di ingresso	-100...+100 E ³⁷ Fx:037, D ^{mod}
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del livello di ingresso	Off...Tempo E ³⁷ Fx:037
h	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Mode

Questo parametro commuta il Modo operativo del pitch shifter. Con **Slow**, la qualità tonale non cambia molto. Con **Fast**, l'effetto diventa un Pitch Shifter che ha una risposta rapida, ma può cambiare il tono. **Medium** è tra questi due. Se non avete bisogno di troppa variazione di intonazione, regolate questo parametro su **Slow**. Se desiderate cambiare significativamente l'intonazione usate **Fast**.

b: Shift, b: (Source), b: (Amount), c: Fine, c: (Amount)

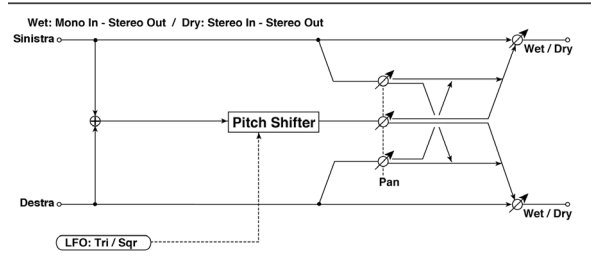
La quantità di pitch shift usa il valore di "Pitch Shift" più il valore di "Fine". La quantità di modulazione usa il valore di "c: Amt" più quello di "d: Amt".

e: Feedback Position, f: Feedback

Quando "Feedback Position" è regolato su **Pre**, l'uscita del pitch shifter viene reinserita al suo ingresso. Pertanto se specificate un alto valore per il parametro Feedback, l'intonazione viene alzata (o abbassata) più volte ogni volta che il feedback viene ripetuto. Se "Feedback Position" è regolato su **Post**, il segnale del feedback non passa di nuovo attraverso il pitch shifter. Anche se specificate un alto valore per il parametro Feedback, il suono del pitch shifter viene ripetuto alla stessa intonazione.

039: PitShiftMod. (Pitch Shift Modulation)

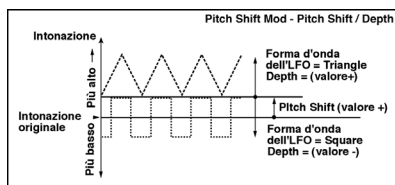
Questo effetto modula il pitch shift usando un LFO ed aggiungendo apertura e profondità al suono spostando sia l'effetto che il suono originale da destra a sinistra. L'effetto è particolarmente efficace quando il suono dell'effetto ed il suono originale in uscita in stereo vengono miscelati.



a	Pitch Shift Regola la differenza di inton. dal segnale in ingr.	-100...+100cent ES
b	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Triangle, Square
c	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz ES Fx:009,
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della vel. dell' LFO	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. della vel. dell' LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Commuta tra l'uso della frequenza dell'LFO e l'uso del tempo e delle note	Off, On ES Fx:009,
	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ES Fx:009
	Base (Base Note) Seleziona il tipo di note che specificano la vel. dell'LFO	 ES Fx:009
	Times Regola il numero di note che specificano la vel. dell'LFO	1...16 ES Fx:009
e	Depth Regola la profondità di mod. dell' LFO per la quantità di pitch shift	-100...+100 ES,
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per la prof. di modulazione	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. per la prof. di modulazione	-100...+100
f	Pan L, 1:99...99:1, R Regola separatamente il panning dell'effetto e del suono originale	ES
g	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet ES,
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Questi parametri regolano la quantità di pitch shift e di modulazione dell'LFO.

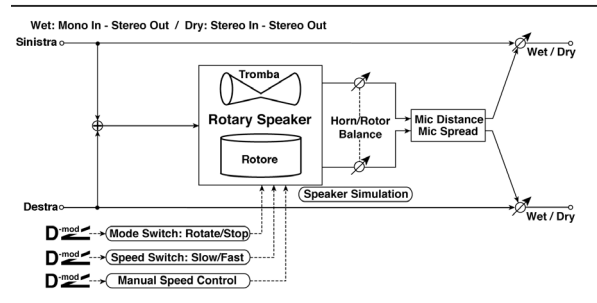


f: Pan, g: W/D

Il parametro Pan sposta l'effetto ed il suono originale. Con L, il suono dell'effetto è a sinistra e l'originale a destra. Con una regolazione W/D = Wet i due suoni escono in proporzione 1:1.

040: RotarySpeak (Rotary Speaker)

Questo effetto simula un altoparlante rotante ed ottiene un suono più realistico simulando separatamente il rotore nella gamma bassa e la tromba della gamma alta. L'effetto simula inoltre la regolazione di un microfono stereo.



a	Mode (Mode Switch) Commuta tra rotazione e stop	Rotate, Stop
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. che commuta tra rotazione e stop	Off...Tempo
	(Sw) Seleziona il Modo di commutazione della sorgente di mod.	Tggl, Mmnt ES
b	Speed (Speed Switch) Commuta la rotazione tra lenta e veloce	Slow, Fast
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. che commuta tra lento e veloce	Off...Tempo
	(Sw) Seleziona il Modo di commutazione della sorgente di mod.	Tggl, Mmnt ES
c	H/R.Bal (Horn/Rotor Balance) Regola il bilanciamento fra tromba e rotore	Rot, 1...99, Hrn
	ManuSp (Manual Speed Control) Seleziona la sorg. di mod. quando la rotazione viene cambiata direttamente	Off...Tempo ES,
d	Horn Accel (Horn Acceleration) Quanto rapidamente viene cambiata la rotazione della tromba	0...100 ES
	Ratio (Horn Ratio) Regola la velocità di rotazione della tromba (gamma alta). Il valore standard è 1.00. Selezionando "Stop" la rotazione si ferma	Stop, 0.50...2.00
e	Rotor Accel (Rotor Acceleration) Determina quanto rapidamente viene cambiata la velocità del rotore	0...100 ES
	Ratio (Rotor Ratio) Regola la velocità del rotore (gamma bassa). Il valore standard è 1.00. Selezionando "Stop" il rotore si ferma	Stop, 0.50...2.00
f	MicDistance Regola la distanza tra il microfono ed il rotary speaker	0...100 ES
	Spread (Mic Spread) Regola l'angolo dei microfoni left e right	0...100 ES
g	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet ES,
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: (Sw)

Questo parametro regola come la sorgente di modulazione commuta tra rotazione e stop.

Se "(Sw)" è regolato su Tggl (Toggle), l'altoparlante ruota e si ferma ogni volta che premete il pedale od operate sul joystick della tastiera MIDI collegata.



Ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera il 64, lo speaker ruota o si ferma alternativamente.

Quando "(Sw)" = Mmnt (Moment), l'altoparlante che sta ruotando si ferma solo quando premete il pedale o operate sul joystick.

MIDI La rotazione avviene quando il valore della sorgente di modulazione è inferiore a 64 e si arresta quando il valore è pari a 64 o superiore.

b: (Sw)

Questo parametro regola come la velocità di rotazione (lenta e veloce) venga cambiata dalla sorgente di modulazione.

Quando "(Sw)" = **Tggl (Toggle)**, la velocità viene cambiata ogni volta che premete il pedale od operate sul joystick.

MIDI Slow/fast si alternano ogni volta che il valore della sorgente di modulazione supera il 64.

Quando "(Sw)" = **Mmnt (Moment)**, la velocità è normalmente lenta. Diventa veloce quando premete il pedale od operate sul joystick.

MIDI Quando il valore della sorgente di modulazione è inferiore a 64, viene selezionato "slow", e quando è superiore viene selezionato "fast".

c: ManuSp

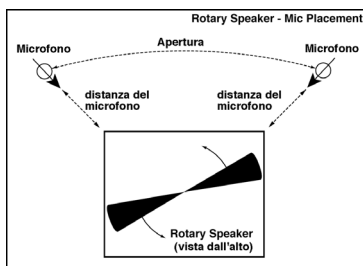
Se desiderate controllare manualmente la velocità di rotazione, selezionate la sorgente di modulazione nel campo "ManuSp". Se non è necessario un controllo manuale lasciate questo campo su Off.

d: Horn Accel, e: Rotor Accel

Su un vero altoparlante rotante, la velocità di rotazione cambia gradualmente da lenta a veloce e viceversa. Il parametro "Horn Accel" regola la velocità a cui la rotazione viene accelerata o decelerata.

f: MicDistance, f: Spread

Questa è la simulazione di un microfono stereo.

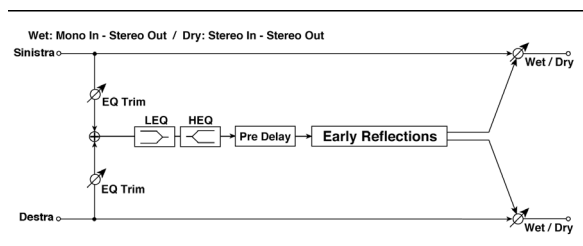


ER/Delay

Effetti di Early reflection e delay

041: Early Refl (Early Reflections)

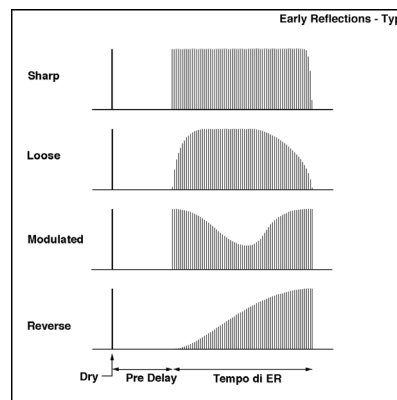
Questo effetto è solo la parte della prima riflessione di un suono di riverbero, e aggiunge presenza al suono. Potete selezionare una delle quattro curve di decadimento.



a	Type Seleziona la curva di decadimento per la early reflection	Sharp, Loose, Modulated, Reverse ES
b	ER Time Regola il tempo della early reflection	10...800ms
c	Pre Delay Regola il tempo tra il suono originale e la prima early reflection	0...200ms
d	Pre EQ Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ applicato al suono dell'effetto	0...100
e	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15.0...+15.0dB
f	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

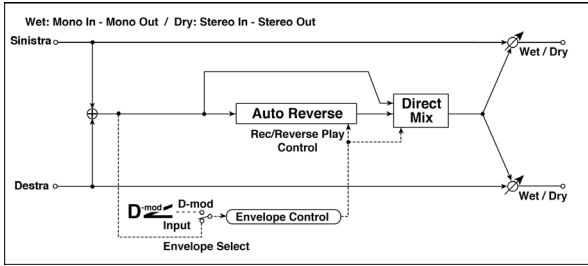
a: Type

Questo parametro seleziona la curva di decadimento per la early reflection.



042: AutoReverse (Auto Reverse)

Questo effetto registra il segnale in ingresso e lo esegue automaticamente al contrario.



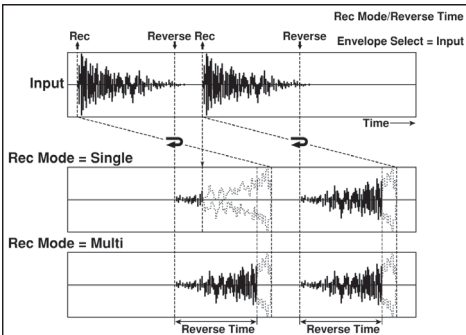
a	Rec Mode Regola il Modo della registrazione	Single, Multi
b	Reverse Time Regola la durata massima del riascolto invertito	20...1320ms
c	Envelope (Envelope Select) Seleziona se il l'inizio o la fine della registrazione siano controllati dalla sorgente di modulazione o dal segnale in ingresso	Dmod, Input Fxs: 3, D-mod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla la registrazione quando Envelope è regolato su D-mod	Off...Tempo Fxs: 3
d	Threshold Regola il livello di inizio della regist. quando Envelope è regolato su Input	0...100 Fxs: 3
e	Response Regola la velocità della risposta al termine della registrazione	0...100 Fx: 031
f	Direct Mix Seleziona come il suono originale viene miscelato	Always On, Always Off, Cross Fade Fxs: 031
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet Fxs: 3, D-mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo Fxs: 3
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Rec Mode, b: Reverse Time

Quando "Rec Mode" è regolato su **Single**, potete stabilire sino a 1320 msec per "Reverse Time". Se la registrazione inizia durante il riascolto invertito, il riascolto viene interrotto.

Quando "Rec Mode" è regolato su **Multi**, potete fare un'altra registrazione durante il riascolto invertito. Comunque il massimo Reverse Time è limitato a 660 msec. Se desiderate registrare una frase o un pattern ritmico regolate "Rec Mode" su **Single**, se registrate una sola nota su **Multi**.

Il parametro "Reverse Time" specifica la durata massima del riascolto invertito. La parte che eccede questo limite non viene ascoltata al contrario. Se desiderate aggiungere brevi parti di riascolto invertito di singole note, abbreviate "Reverse Time".



c: Envelope, c: Src, d: Threshold

Questi parametri selezionano la sorgente che controlla l'inizio e la fine della registrazione.

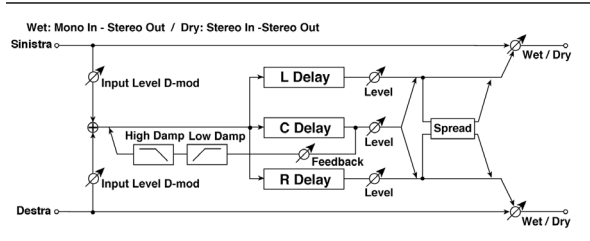
Quando "Envelope Select" è regolato su **D-mod**, il segnale in ingresso viene registrato solo quando il valore della sorgente di modulazione selezionata dal parametro "Src" è 64 o più.

Quando "Envelope Select" è regolato su **Input**, il segnale in ingresso viene registrato solo quando il suo livello supera il livello di soglia.

Finita la registrazione il riascolto invertito inizia immediatamente.

043: L/C/R Delay

Questo multitap delay invia tre segnali di Tap rispettivamente a sinistra, al centro e a destra. Potete anche regolare l'apertura a destra ed a sinistra del suono del delay.



a	L Delay (L Delay Time) Regola il tempo di ritardo del TapL	0...1360ms
	Level Regola il livello di uscita del TapL	0...50
b	C Delay (C Delay Time) Regola il tempo di ritardo del TapC	0...1360ms
	Level Regola il livello di uscita del TapC	0...50
c	R Delay (R Delay Time) Regola il tempo di ritardo del TapR	0...1360ms
	Level Regola il livello di uscita del TapR	0...50
d	C Fb (C Delay Feedback) Regola la quantità di feedback del TapC	-100...+100 Fxs: 3, D-mod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della quantità di feedback del TapC	Off...Tempo Fxs: 3
	(Amount) Regola la quantità di mod. della quantità di feedback del TapC	-100...+100
e	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fxs: 3
	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% Fxs: 3
f	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quantità di mod. del livello di ingresso	-100...+100 Fxs: 037, D-mod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di ingresso	Off...Tempo Fxs: 037
g	Spread Regola l'ampiezza dell'immagine stereo dell'effetto	0...50 Fxs: 3
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet Fxs: 3, D-mod
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo Fxs: 3
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

e: HiDamp, e: LoDamp

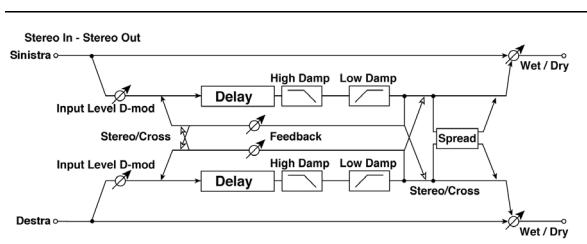
Questi parametri regolano la quantità di damping della gamma alta e di quella bassa. Il tono del suono ritardato diviene più scuro o più chiaro quando viene reinserito nell'effetto (feedback).

g: Spread

Regola l'ampiezza del pan del suono dell'effetto. L'immagine stereo è più ampia con un valore 50, ed i due canali dell'effetto escono al centro con un valore 0.

044: Cross Delay (Stereo/Cross Delay)

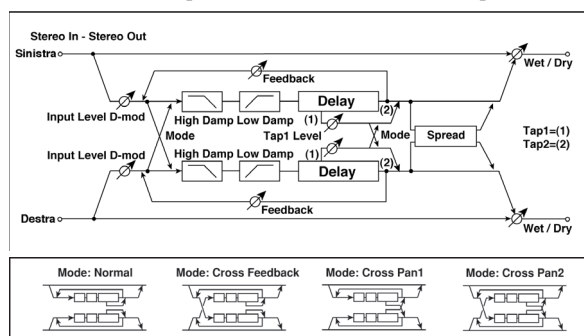
Questo è un delay stereo e può essere usato per un effetto di cross-feedback delay in cui il suono del delay passa da destra a sinistra cambiando l'indirizzamento del feedback.



a	Stereo/Cross Commuta tra stereo delay e cross-feedback delay	Stereo, Cross
b	L Delay (L Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...680.0ms
c	R Delay (R Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...680.0ms
d	L Fb (L Feedback) Regola la quant. di feedback per il canale sinistro	-100...+100 D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della quantità di feedback	Off...Tempo
e	(Amount L) Seleziona la sorgente di mod. per la quant. di feedback	-100...+100
	R Fb (R Feedback) Regola la quant. di feedback per il canale destro	-100...+100 D ^{mod}
f	(Amount R) Regola la quant. di mod. del feedback del can.destro	-100...+100
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fx:043
g	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quantità di mod. del livello di ingresso	-100...+100 Fx:037, D ^{mod}
	Src (Source) Selez. la sorgente di mod.per il livello di ingresso	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Regola l'ampiezza dell'immagine stereo dell'effetto	-50...+50 Fx:043
j	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

045: M.Tap Delay (Stereo Multitap Delay)

I Delay Multitap destro e sinistro hanno rispettivamente due Tap. Cambiando l'indirizzamento del feedback e l'uscita del Tap potete creare diversi patterns di modulazioni complesse.



a	Mode Commuta l'indirizzamento del delay sinistro e destro	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 D ^{mod}
b	Tap1 Time Regola il tempo di ritardo del Tap1	0.0...680.0ms
c	Tap2 Time Regola il tempo di ritardo del Tap2	0.0...680.0ms
d	Tap1 Level Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 D ^{mod}
e	Fb(T2) (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	-100...+100 D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. della quantità di feedback del Tap2	Off...Tempo
f	(Amount) Regola la quantità di Mod. della quantità di feedback del Tap2	-100...+100
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fx:043
g	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% Fx:043
	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quantità di mod.del livello di ingresso	-100...+100 Fx:037, D ^{mod}
h	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del livello di ingresso	Off...Tempo Fx:037
	Spread Regola l'ampiezza dell'immagine stereo dell'effetto	-100...+100 Fx:043, D ^{mod}
i	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di modulazione dell'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto"	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. dell'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto	-100...+100
	W/D (Wet/Dly) Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
j	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: Mode

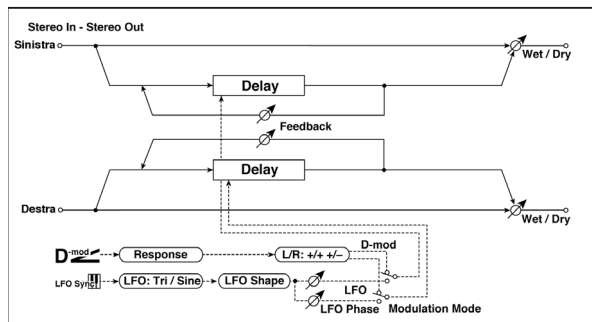
Potete cambiare come i segnali destro e sinistro del delay vengono spostati dal pan modificando l'indirizzamento del delay destro e sinistro come mostrato in figura. Per rendere efficace questo parametro dovete inserire suoni diversi nei due canali.

d: Tap1 Level

Questo parametro regola il livello di uscita del Tap1. Regolando un livello diverso dal Tap2 potrete dare un tocco unico a delay e feedback.

046: Modul.Delay (Stereo Modulation Delay)

Questo delay stereo usa un LFO per modulare il tempo del delay. Cambia anche l'intonazione. Avrete un suono ritardato con ondulazione e spostamento di intonazione. Potete controllare il tempo di delay con una sorgente di modulazione.



a	Mod Mode (Modulation Mode)	LFO, Dmod
	Commuta tra il controllo della modulazione dell'LFO e della sorgente di modulazione	
b	Src (Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione che controlla il tempo di ritardo	
b	Dmod	L/R: +/+, L/R: +/-
	Inverte il controllo L/R dalla sorgente di mod.	
c	Respons (Response)	0...30
	Regola la velocità di risposta alla sorgente di modulazione	
c	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
	Seleziona la forma d'onda dell' LFO	
d	Shape (LFO Shape)	-100...+100
	Determina quanto la forma d'onda dell'LFO venga cambiata Fx:020	
d	LFO Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00Hz
	Regola la velocità dell' LFO	
e	LFO Sync	Off, On
	Commuta il reset dell' LFO Off/On	
e	Src (Source)	Off...Tempo
	Seleziona la sorgente di modulazione che resetta l' LFO	
f	L Phase (L LFO Phase)	-180...+180
	Regola la fase ottenuta quando l'LFO sinistro è resettato	
f	R Phase (R LFO Phase)	-180...+180
	Regola la fase ottenuta quando l'LFO destro è resettato	
g	L Depth	0...200
	Regola la profondità di mod. dell'LFO sinistro	
g	R Depth	0...200
	Regola la profondità di mod. dell'LFO destro	
h	L Dly (L Delay Time)	0.0...500.0
	Regola il tempo di ritardo sinistro	
h	R Dly (R Delay Time)	0.0...500.0
	Regola il tempo di ritardo destro	
i	L Fb (L Feedback)	-100...+100
	Regola la quantità di feedback del delay sinistro	
i	R Fb (R Feedback)	-100...+100
	Regola la quantità di feedback del delay destro	
j	W/D (Wet/Dly)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 Fx:010,	
	(Source)	Off...Tempo
	Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	
j	(Amount)	-100...+100
	Regola la quantità di mod. del bilanciamento	

b: Dmod

Quando si usa la sorgente di modulazione per il controllo, questo parametro inverte la direzione della modulazione destra /sinistra.

e: LFO Sync, e: Src, f: L Phase, f: R Phase

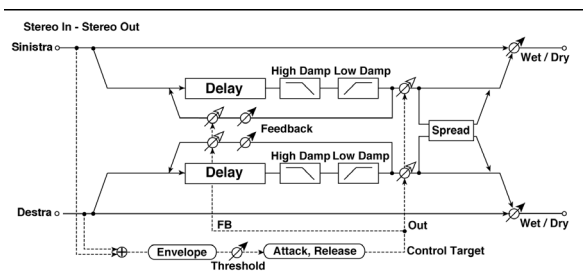
L' LFO può essere resettato da una sorgente di modulazione. Il parametro "Src" regola la sorgente di modulazione che resetta l'LFO. Per esempio, potete assegnare Gate come sorgente di modulazione in modo che l'oscillazione inizi sempre da un punto specificato.

"L Phase" ed "R Phase" regolano la fase ottenuta quando gli LFO destro e sinistro vengono resettati. In questo modo potete creare variazioni nell'oscillazione dell'intonazione individualmente per i canali destro e sinistro.

L'effetto è Off quando il valore della sorgente di modulazione specificata in "Src" è 63 o meno, ed è On quando il valore è 64 o più. L' LFO viene avviato e resettato alle regolazioni di "L Phase" ed "R Phase" quando il valore cambia da 63 o meno a 64 o più.

047: Dynam.Delay (Stereo Dynamic Delay)

Questo delay stereo controlla il livello del delay in accordo al livello del segnale in ingresso. Potete usarlo come un "ducking delay" che applica delay al suono solo quando suonate delle note ad alta dinamica o solo quando il volume è basso.



a	Ctrl Target (Control Target)	None, Out, FB
	Seleziona tra no control, output e feedback	
a	Pol (Polarity)	+, -
	Inverte il controllo di livello	
b	Threshold	0...100
	Regola il livello a cui l'effetto viene applicato	
b	Offset	0...100
	Regola l' offset del controllo del livello	
c	Attack	1...100
	Regola il tempo di attacco del controllo del livello	
c	Release	1...100
	Regola il tempo di rilascio del contr. del livello	
d	L Delay (L Delay Time)	0.0...680.0ms
	Regola il tempo di ritardo del canale sinistro	
e	R Delay (R Delay Time)	0.0...680.0ms
	Regola il tempo di ritardo del canale destro	
f	Feedback	-100...+100
	Regola la quantità di feedback	
g	HiDamp (High Damp)	0...100%
	Regola la quantità di damping della gamma alta Fx:043	
g	LoDamp (Low Damp)	0...100%
	Regola la quant. di damping della gamma bassa Fx:043	
h	Spread	-100...+100
	Regola l'ampiezza dell'immagine stereo del suono dell'effetto Fx:043	
i	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	
	(Source)	Off...Tempo
i	Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	
	(Amount)	-100...+100
i	Regola la quantità di mod. del bilanciamento	

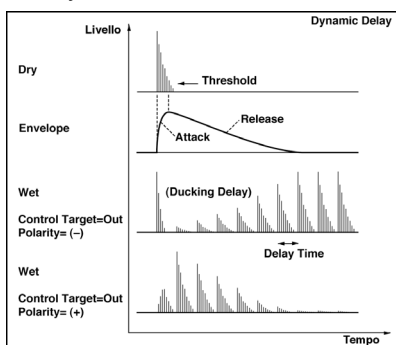
a: Ctrl Target

Questo parametro seleziona "no level control", "delay output control" (bilanciamento dell'effetto) o "feedback amount control".

a: Pol, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

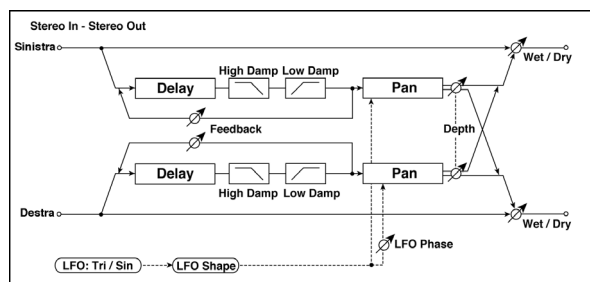
Il parametro "Offset" specifica il valore per il parametro "Ctrl Target" (che è regolato su None), espresso alla proporzione relativa al valore del parametro (il valore di "W/D" con "Ctrl Target" = Out, o il valore di "Feedback" con "Ctrl Target" = FB). Quando "Pol" è positive, il valore di "Ctrl Target" si ottiene moltiplicando il valore del parametro per il valore di "Offset" (se il

livello di ingresso è al di sotto della soglia), o uguale al valore del parametro se il livello di ingresso supera la soglia. Quando "Pol" è **negative**, il valore di Ctrl Target è uguale al valore del parametro se il segnale è al di sotto del livello di soglia o ottenuto moltiplicando il valore del parametro per il valore di "Offset" se il livello supera la soglia. I parametri "Attack" e "Release" specificano i tempi di attacco e di rilascio del "delay level control".



048: AutoPan Dly (Stereo Auto Panning Delay)

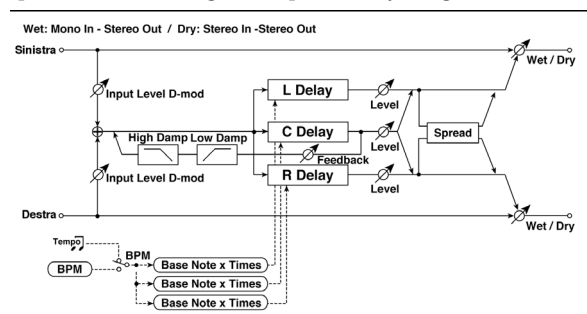
Questo effetto di delay stereo sposta il suono del delay a destra e a sinistra usando l'LFO.



a	L Delay (L Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale sinistro	0.0...680.0ms
b	R Delay (R Delay Time) Regola il tempo di delay per il canale destro	0.0...680.0ms
c	L Feedback Regola la quant. di feedback per il can. sinistro	-100...+100
d	R Feedback Regola la quant. di feedback per il can. destro	-100...+100
e	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping per la gamma alta	0...100% Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping per la gamma bassa	0...100% Fx:043
f	LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Determina come la forma d'onda dell'LFO venga cambiata	-100...+100 Fx:020
g	LFO Phase Regola la differenza di fase dell'LFO tra destra e sinistra	-180...+180deg Fx:034
h	Pan Freq (Panning Frequency) Regola la velocità del panning	0.02...20.00Hz
i	Pan Dep (Panning Depth) Regola l'ampiezza del panning	0...100 Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per l'ampiezza del panning	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quant. di mod. per l'amp. del panning	-100...+100
j	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

049: LCR BPM Dly

Il Delay L/C/R vi consente di far coincidere il tempo di ritardo con il tempo della song. Potete inoltre sincronizzare il tempo di delay con l'arpeggiatore o il sequencer. Se programmate il tempo prima dell'esecuzione, potete ottenere un delay sincronizzato in tempo reale con la song. Il tempo di delay è regolato dalle note.



a	BPM Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo	MIDI, 40...240 ES, ASync
b	L Bs (L Delay Base Note) Sel. il tipo di note che spec. il tempo di delay del TapL	ES, ASync
	Times Regola il numero di note che specif. il tempo di delay per il TapL	1...16 ES
	Level Regola il livello di uscita del TapL	0...50
c	C Bs (C Delay Base Note) Sel. il tipo di note che spec. il tempo di delay del TapC	ES, ASync
	Times Regola il numero di note che specif. il tempo di delay per il TapC	1...16 ES
	Level Regola il livello di uscita del TapC	0...50
d	R Bs (R Delay Base Note) Sel. il tipo di note che specif. il tempo di delay per il TapR	ES, ASync
	Times Regola il numero di note che specif. il tempo di delay per il TapR	1...16 ES
	Level Regola il livello di uscita del TapR	0...50
e	C Fb (C Delay Feedback) Regola la quantità di feedback del TapC	-100...+100 Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del feedback del TapC	Off...Tempo
f	(Amount) Regola la quantità di mod. del feedback del TapC	-100...+100
	Time Over? > Indica un messaggio di errore quando il tempo di delay eccede il limite superiore	---, OVER! ES
g	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Regola la quant. di damping della gamma bassa	0...100% Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Regola la quant. di mod. del livello di ingresso	-100...+100 Fx:037, Dmod
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. del livello di ingr.	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Regola l'ampiezza dell'immagine stereo dell'effetto	0...50 Fx:043
j	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dmod
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
k	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

a: BPM, b: L Bs, b: Times, c: C Bs, c: Times, d: R Bs, d: Times
Il tempo di ritardo è la durata della nota ottenuta moltiplicando il parametro "Bs" per il valore di Times, in relazione al tempo spe-

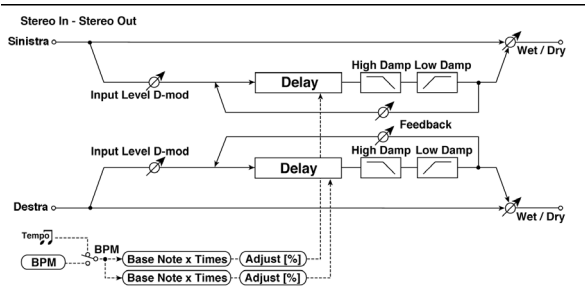
cificato dal parametro "BPM" (o dal tempo del Clock MIDI se "BPM" è regolato su MIDI).

f: Time Over? >

Potete regolare il tempo di ritardo sino a 1.365 msec. Se il tempo di ritardo eccede questo limite appare sul display il messaggio "OVER!". Regolate i parametri delay time il modo che il messaggio non appaia. "Time Over?" è solo un parametro del display.

**050: BPM Delay
(Stereo BPM Delay)**

Questo delay stereo vi consente di regolare il tempo di ritardo e farlo coincidere con il tempo della song.



a	BPM	MIDI, 40...240
	Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo Fx:049,	
b	L Bs (L Delay Base Note)	
	Seleziona il tipo di note che specificano il tempo di ritardo del canale sinistro Fx:049,	
	Times	1...16
Regola il numero di note che specificano il tempo di ritardo del canale sinistro		Fx:049
Adj (Adjust)		-2.50...+2.50%
Reg. fine del tempo di ritardo del canale sinistro		
c	R Bs (R Delay Base Note)	
	Seleziona il tipo di note che specificano il tempo di ritardo del canale destro Fx:049,	
	Times	1...16
Regola il numero di note che specificano il tempo di ritardo del canale destro		Fx:049
Adj (Adjust)		-2.50...+2.50%
Reg. fine del tempo di ritardo del canale destro		
d	L Fb (L Feedback)	-100...+100
	Regola la quantità di feedback del canale sinistro	
	(Source)	Off...Tempo
Seleziona la sorgente di mod. della quant. di feedback		
(Amount L)		-100...+100
Regola la quant. di mod. del feedback del can. sinistro		
e	R Fb (R Feedback)	-100...+100
	Regola la quantità di feedback del canale destro	
	(Amount R)	-100...+100
Regola la quant. di mod. del feedback del can. destro		
f	Time Over? L >	----, OVER!
	Indica il messaggio di errore se il tempo di ritardo del canale sinistro eccede il limite superiore	
g	R >	----, OVER!
	Indica il messaggio di errore se il tempo di ritardo del canale destro eccede il limite superiore	
g	HiDamp (High Damp)	0...100% Fx:043
	Regola la quantità di damping della gamma alta	
h	LoDamp (Low Damp)	0...100% Fx:043
	Regola la quan. di damping della gamma bassa	
h	InLvl Mod (Input Level Mod [%])	-100...+100 Fx:037,
	Regola la quant. di mod. del livello di ingresso	
i	Src (Source)	Off...Tempo Fx:037
	Seleziona la sorgente di mod. del liv. di ingresso	

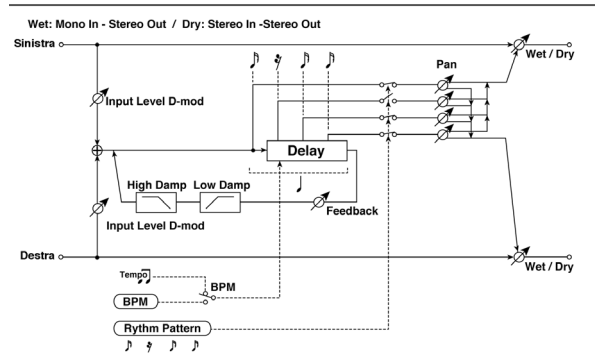
i	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	
(Source)		Off...Tempo
Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347		
(Amount)		-100...+100
Regola la quantità di mod. del bilanciamento		

f: Time Over? L >, f: R >

Potete regolare il tempo di delay sino a 682 msec. Se il tempo di delay eccede questo limite, sul display appare il messaggio "OVER!!". Regolate i parametri in modo che il messaggio di errore non appaia. "Time Over?" è solo un parametro del display

**051: Seq. Delay
(Sequential Delay)**

Questo delay four-Tap vi consente di selezionare un tempo ed un pattern ritmico per regolare ogni Tap.



a	BPM	MIDI, 44...240
	Seleziona il Clock MIDI ed assegna il tempo Fx:049,	
b	Rhythm (Rhythm Pattern)	
	Seleziona un pattern ritmico Fx:049,	
c	Tap1 Pan	L, 1...99, R
	Regola il panning del Tap1	
d	Tap2 Pan	L, 1...99, R
	Regola il panning del Tap2	
e	Tap3 Pan	L, 1...99, R
	Regola il panning del Tap3	
f	Tap4 Pan	L, 1...99, R
	Regola il panning del Tap4	
f	Fb (Feedback)	-100...+100
	Regola la quantità di feedback	
	(Source)	Off...Tempo
Seleziona la sorgente di mod. della quant. di feedback		
(Amount)		-100...+100
Regola la quantità di mod. del feedback		
g	HiDamp (High Damp)	0...100% Fx:043
	Regola la quantità di damping della gamma alta	
h	LoDamp (Low Damp)	0...100% Fx:043
	Regola la quant. di damping della gamma bassa	
h	InLvl Mod (Input Level Mod [%])	-100...+100 Fx:037,
	Regola la quant. di mod. del livello di ingresso	
i	Src (Source)	Off...Tempo Fx:037
	Seleziona la sorgente di mod. del liv. di ingresso	
i	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	
(Source)		Off...Tempo
Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347		
(Amount)		-100...+100
Regola la quantità di mod. del bilanciamento		

a: BPM, a: Rhythm

Con il tempo specificato dal parametro "BPM" (o il tempo del Clock MIDI se "BPM" è regolato su **MIDI**), la durata di un beat equivale al tempo di ritardo del feedback, e l'intervallo tra i Tap diviene uguale. Selezionando un pattern ritmico attiverete o disattiverete automaticamente l'uscita dei Tap. Quando "BPM" è regolato su **MIDI**, il limite inferiore di "BPM" è **44**.

Reverb

Effetti di Riverbero

Questi effetti simulano la riverberazione di ambiente delle sale da concerto.

052: Rev. Hall (Reverb Hall)

Questo riverbero di tipo Hall simula la riverberazione di una sala da concerto di medie dimensioni.

053: RevSmthHall (Smooth Hall)

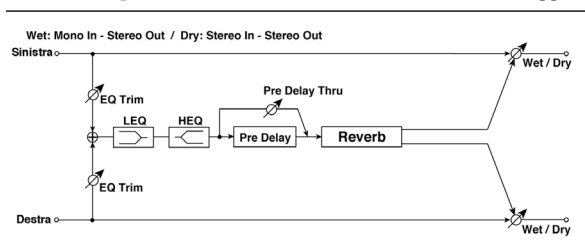
Questo riverbero di tipo Hall simula la riverberazione di una grande sala da concerto o di uno stadio e crea un rilascio dolce.

054: RevWetPlate (Reverb Wet Plate)

Riverbero di tipo Plate fornisce riverberazione densa e calda.

055: RevDryPlate (Reverb Dry Plate)

Riverbero di tipo Plate fornisce riverberazione secca e leggera.

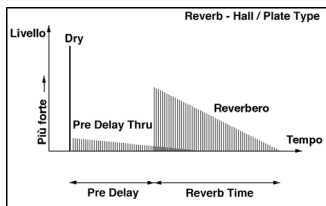


a	Reverb Time Regola il tempo di riverberazione	0.1...10.0s
b	High Damp Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100%
c	Pre Delay Regola il tempo di delay per il suono originale	0...200ms
d	Pre Delay Thru Regola la proporzione tra suono non riverberato	0...100%
e	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
g	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

c: Pre Delay, d: Pre Delay Thru

Il "Pre Delay" regola il tempo di ritardo all'ingresso del riverbero e consente di controllare la spazialità.

Usando il "Pre Delay Thru" potete miscelare il suono senza delay enfatizzando l'attacco del suono stesso.

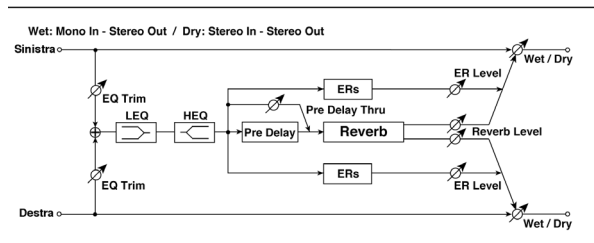


**056: Rev Room
(Reverb Room)**

Questo riverbero di tipo Room enfatizza la prima riflessione che rende il suono più definito. Cambiando il bilanciamento tra prima riflessione e suono riverberato potete simulare il rimbalzo del suono sulle pareti di vario tipo di una stanza.

**057: R.BriteRoom
(Reverb Bright Room)**

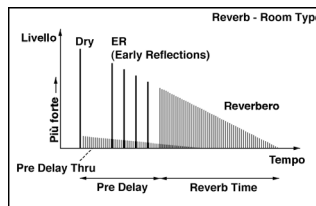
Questo riverbero di tipo Room enfatizza la prima riflessione che rende il suono più chiaro. Vedi anche 056: Reverb Room.



g: ER Level, h: Reverb Level

Questi parametri regolano i livelli di prima riflessione e di riverberazione.

Cambiando i valori potete simulare il tipo di pareti della stanza. Infatti un livello alto di "ER Level" simula delle pareti solide (dei muri), ed un valore alto di "Reverb Level" simula delle pareti morbide (per esempio delle tende).



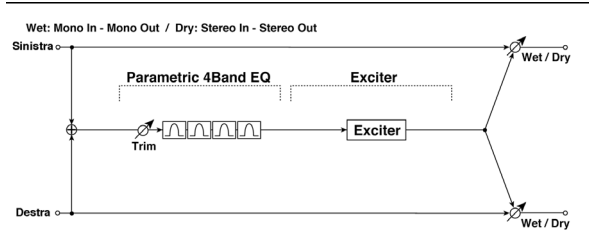
a	Reverb Time Regola il tempo di riverberazione	0.1...3.0sec
b	High Damp Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100%
c	Pre Delay Regola il tempo di delay dal suono originale	0...200ms Fx:052
d	Pre Delay Thru Regola la proporzione del suono senza delay	0...100% Fx:052
e	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
g	ER Level Regola il livello di prima riflessione	0...100 Fx:052
h	Reverb Level Regola il livello di riverberazione	0...100 Fx:052
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 D-mod	
	(Source) Off...Tempo Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	
	(Amount) -100...+100 Regola la quantità di mod. del bilanciamento	

Mono – Mono Chain

Effetti che combinano due effetti mono collegati in serie

058: Par4Eq-Exc (Parametric 4-Band EQ – Exciter)

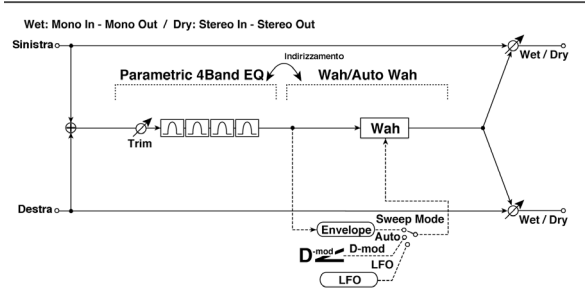
Questo effetto combina un EQ mono a 4 bande ed un Exciter.



a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 Fx:006
c	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	-18...+18dB
	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
d	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	-18...+18dB
e	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 Fx:006
f	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	-18...+18dB
	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
g	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	-18...+18dB
f	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:011
g	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
h	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 D ^{mod}	
	(Source) Off...Tempo Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

059: Par4Eq-Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

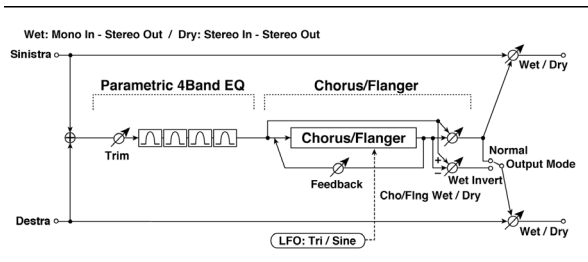
Questo effetto combina un EQ parametrico mono a 4 bande ed un Wah. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 Fx:006
c	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	-18...+18dB
	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
d	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	-18...+18dB
e	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 Fx:006
f	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	-18...+18dB
	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
g	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	-18...+18dB
f	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) Regola il limite inf. della freq. centrale del Wah	0...100 Fx:009
	Top (Frequency Top) Regola il limite sup. della freq. centrale del Wah	0...100 Fx:009
g	Swp Mode (Sweep Mode) Auto, Dmod, LFO Seleziona il controllo tra Auto-Wah, sorgente di mod. ed LFO Fx:009, D ^{mod}	
	Src (Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. per il Wah quando Sweep Mode=D-mod	
h	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell' LFO	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Commuta il filtro passabasso tra On e Off	Of, On
i	[Routing] PEQ → WAH, WAH → PEQ Cambia l'ordine della connessione dell'EQ e del Wah	
j	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 D ^{mod}	
	(Source) Off...Tempo Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

060: 4EqPhsrChFl (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

Questo effetto combina un EQ parametrico mono a 4 bande ed un chorus/flanger.



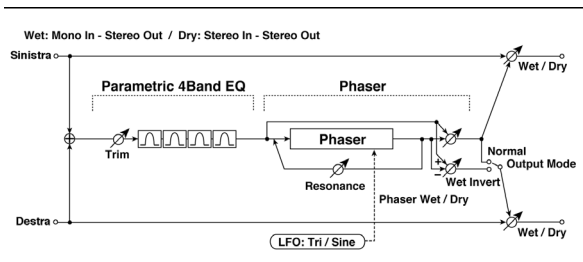
a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 F _{3dB} Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	-18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 F _{3dB} Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	-18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 F _{3dB} Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	-18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 F _{3dB} Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	-18...+18dB
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Sel. la forma d'onda dell' LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Dly (Delay Time) Regola il tempo di delay	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	-100...+100 F _{3dB} Fx:020
h	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) Regola il bilanciamento del chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet F _{3dB} Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita per il chorus/flanger	Normal, Wet Inv F _{3dB}
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D _{mod}
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

h: Out

Quando viene selezionato **Wet Inv** la fase del canale destro del chorus/flanger viene invertita. Ciò crea effetti pseudostereo ed aggiunge apertura. Comunque se un effetto di tipo mono viene collegato dopo questo effetto, i suoni destro e sinistro possono annullarsi l'un l'altro eliminando l'effetto di chorus/flanger.

061: Par4Eq-Phsr (Parametric 4-Band EQ – Phaser)

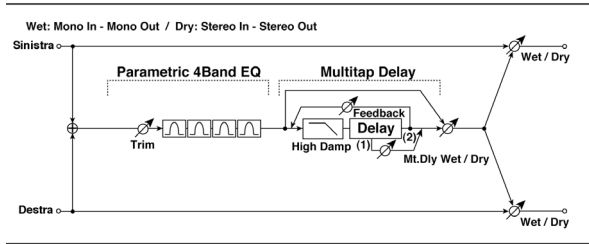
Questo effetto combina un equalizzatore parametrico mono a 4 bande ed un phaser.



a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 F _{3dB} Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	-18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 F _{3dB} Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	-18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 F _{3dB} Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	-18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 F _{3dB} Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	-18...+18dB
f	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di mod. dell' LFO	0...100
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	-100...+100 F _{3dB} Fx:023
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet F _{3dB} Fx:010, 023
	Output Mode Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv F _{3dB} Fx:060
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D _{mod}
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

062: P4Eq-TapDly (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

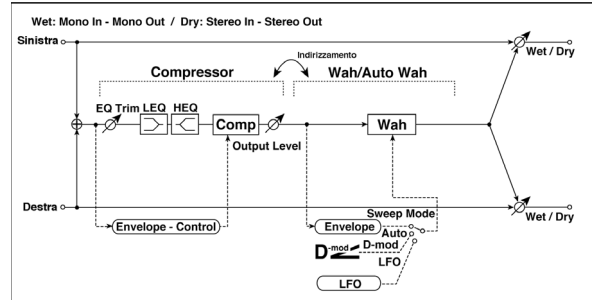
Questo effetto combina un equalizzatore parametrico mono a 4 bande ed un multitap delay.



a	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	-18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	-18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	-18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	-18...+18dB
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	-100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto multitap delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

063: Cmp-AutoWah (Compressor – Wah/Auto Wah)

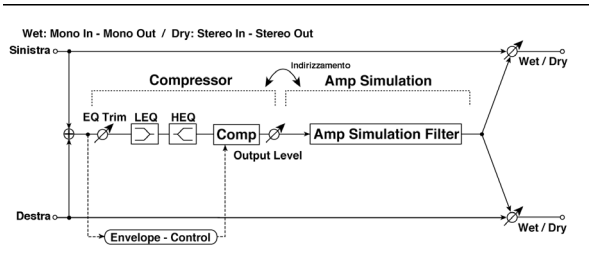
Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un Wah. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," on page 347	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) Regola il limite inf. della freq. centrale del Wah	0...100 Fx:009
	Top (Frequency Top) Regola il limite sup. della freq. centrale del Wah	0...100 Fx:009
f	Swp Mode (Sweep Mode) Seleziona il controllo tra Auto-Wah, sorgente di mod.e LFO	Auto, Dmod, LFO Fx:009, Dmod
	Src (Source) Selez. la sorgente di mod. per il Wah quando Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
g	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Commuta il filtro passabasso On e Off	Of, On
h	[Routing] Commuta l'ordine della connessione del compressore e del Wah	CMP → WAH, WAH → CMP
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

064: Cmp-AmpSim (Compressor - Amp Simulation)

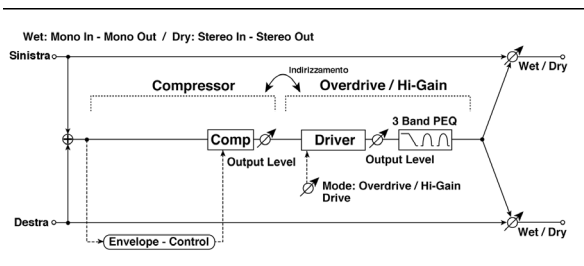
Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un Amp simulation. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," on page 347	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] CMP → AMP, AMP → CMP Commuta l'ordine di connessione del compressore e dell'amp	
g	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 D ^{mod}	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

065: Cmp-OD/HiG (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

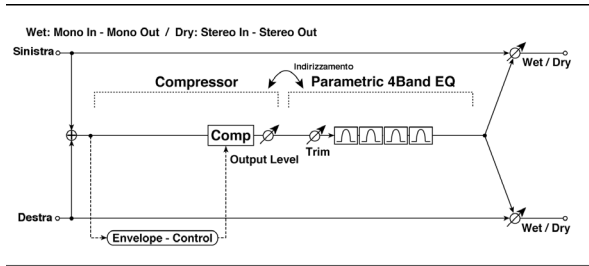
Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un overdrive/high-gain distortion. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	Attack Table , "Regola il livello di attacco," on page 347	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	[OD] Mode (Drive Mode) OverD, Hi-Gain Commuta tra overdrive ed high-gain distortion	
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 Fx:006
d	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell'overdrive	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	(Source) Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. per il livello di uscita dell'overdrive	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell'Overdrive	-50...+50
e	Lo (Low Cutoff) 20...1.00kHz Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	
	G (Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-18...+18dB
f	M1 (Mid1 Cutoff) 300...10.00kHz Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	-18...+18dB
g	M2 (Mid2 Cutoff) 500...20.00kHz Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	-18...+18dB
h	[Routing] CMP → OD, OD → CMP Commuta l'ordine di connessione del compressore e dell'overdrive	
i	W/D (Wet/Dly) Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 D ^{mod}	
	(Source) Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

066: Cmp-Par.4Eq (Compressor – Parametric 4-Band EQ)

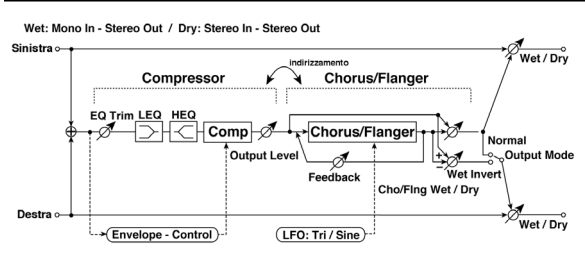
Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un equalizzatore parametrico mono a 4 bande. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	Attack Table, "Regola il livello di attacco," on page 347	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
d	[Routing] CMP → PEQ, PEQ → CMP Commuta l'ordine di connessione del compressore e dell'EQ	
e	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	-18...+18dB
f	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	-18...+18dB
g	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	-18...+18dB
h	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	-18...+18dB
i	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 D^{mod}	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

067: Cmp-ChorFlg (Compressor – Chorus/Flanger)

Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un chorus/flanger. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	Attack Table, "Regola il livello di attacco," on page 347	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di Feedback	-100...+100 Fx:020
g	[F] Cho/Fing W/D Regola il bilanciamento dell'effetto di chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:
h	[Routing] CMP → CF/FL, CH/FL → CMP Commuta l'ordine di connessione del compr. e del chorus/flanger	Fx:
i	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347 D^{mod}	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

g: Out, h: [Routing]

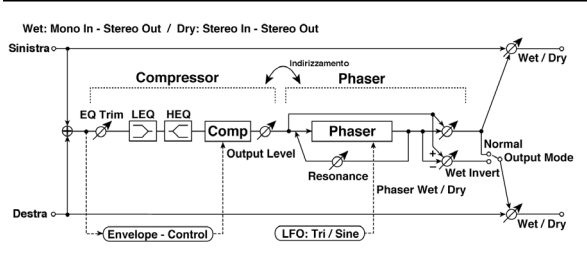
Quando è selezionato **Wet Inv**, la fase del canale destro del chorus/flanger viene invertita. Ciò crea un effetto pseudostereo ed aggiunge apertura.

Comunque, se dopo questo effetto viene connesso un effetto di tipo mono, i suoni destro e sinistro possono annullarsi l'un l'altro eliminando l'effetto di chorus/flanger.

Quando "[Routing]" è regolato su **CH/FL→CMP**, "Out" viene regolato su **Normal**.

068: Cmp-Phaser (Compressor – Phaser)

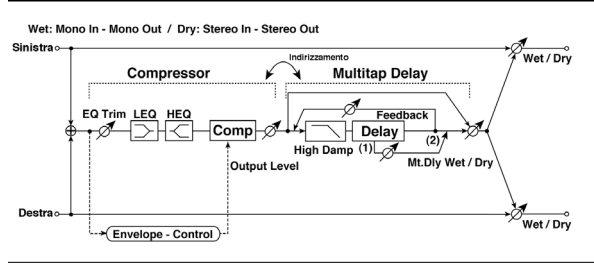
Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un phaser. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	Attack Table, "Regola il livello di attacco," on page 347	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv Fx:067
h	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del compressore e del phaser	CMP→PHS, PHS→CMP Fx:067
i	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

069: Cmp-MTapDly (Compressor – Multitap Delay)

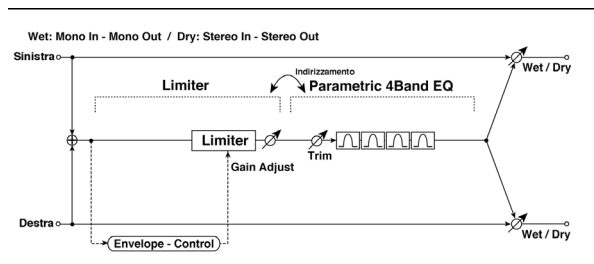
Questo effetto combina un compressore di tipo mono ed un multitap delay. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
b	Attack Table, "Regola il livello di attacco," on page 347	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 Fx:002
c	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680msec
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680msec
f	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 Fx:045
	T2 (Tap2 Delay) Regola la quantità di feedback del Tap2	-100...+100
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento dell'effetto multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fx:043
h	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del compressore multitap delay	CMP→DLY, DLY→CMP
i	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

070: Lim-Par.4Eq (Limiter – Parametric 4-Band EQ)

Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un equalizzatore parametrico a 4 bande. Potete cambiare l'ordine della connessione.

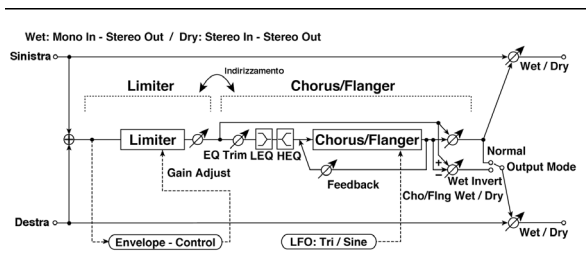


a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
---	---	---------------------------------

b	Threshold (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compr. Fx:003	-40...0dB
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 Fx:003
d	[PEQ] Trim Regola il livello di ingresso dell'EQ parametrico	0...100
e	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del limiter e dell' EQ	LMT→PEQ, PEQ→LMT
f	B1 (Band1 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 1	20...1.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 1	-18...+18dB
g	B2 (Band2 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 2	50...5.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 2	-18...+18dB
h	B3 (Band3 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 3	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 3	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 3	-18...+18dB
i	B4 (Band4 Cutoff) Regola la frequenza centrale della banda 4	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza della banda 4	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno della banda 4	-18...+18dB
j	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

071: Lim-ChorFlg (Limiter - Chorus/Flanger)

Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un chorus/flanger. Potete cambiare l'ordine della connessione.

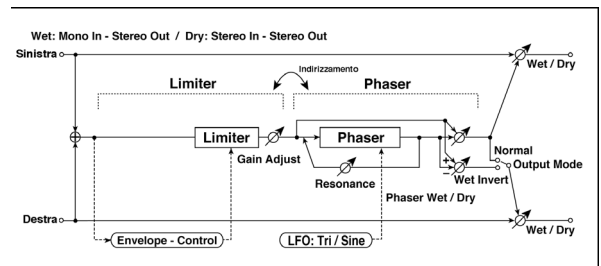


a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
b	Threshold (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compr. Fx:003	-40...0dB
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 Fx:003

d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) Regola il tempo di delay	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
f	Feedback Regola la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
	[F] EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
h	[F] Cho/Fing W/D Regola il bilanciamento del chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:067
i	Routing Commuta l'ordine di connessione del limiter e del chorus/flanger	LMT→CH/FL, CH/FL→LMT Fx:067
j	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

072: Lim-Phaser

Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un phaser. Potete cambiare l'ordine della connessione.

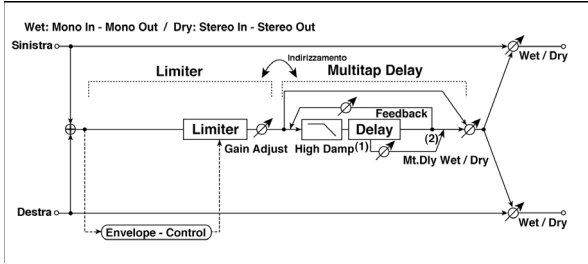


a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
b	Threshold (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compr. Fx:003	-40...0dB
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 Fx:003
d	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
f	Resonance Regola la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
	[P] Phaser W/D Regola il bilanciamento del phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv Fx:067

g	Routing Commuta l'ordine di connessione del limiter e del phaser	LMT→PHS, PHS→LMT Fx:067
h	W/D (Wet/Dly) D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347
	(Source) Table	Off...Tempo Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

073: Lim-MTapDly (Limiter – Multitap Delay)

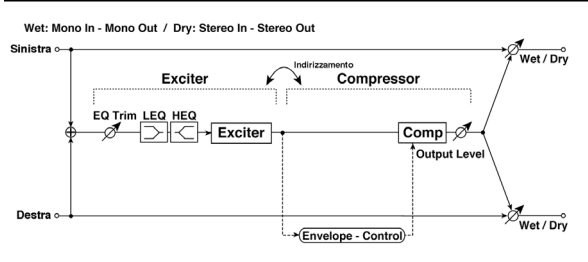
Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un multitap delay. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
b	Threshld (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compr.	-40...0dB Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:003
c	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 Fx:003
d	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680ms
e	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	-100...+100
f	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento del multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fx:043
g	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del limiter e del multitap delay	LMT→DLY, DLY→LMT
h	W/D (Wet/Dly) D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347
	(Source) Table	Off...Tempo Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

074: Exc-Compr (Exciter – Compressor)

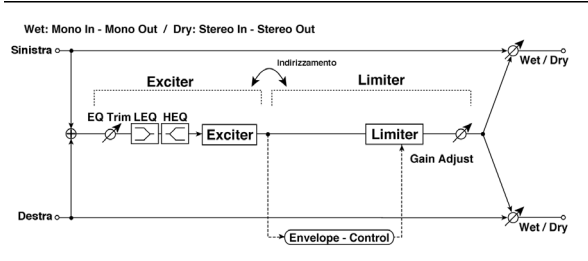
Questo effetto combina un exciter di tipo mono ed un compressor. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[XTC] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'exciter	-100...+100 Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
f	Attack Table, "Regola il livello di attacco," on page 347	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 Fx:002
g	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell' exciter e del compressor	XCT→CMP, CMP→XCT
h	W/D (Wet/Dly) D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347
	(Source) Table	Off...Tempo Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

075: Exc-Limiter (Exciter – Limiter)

Questo effetto combina un exciter di tipo mono ed un limiter. Potete cambiare l'ordine della connessione.

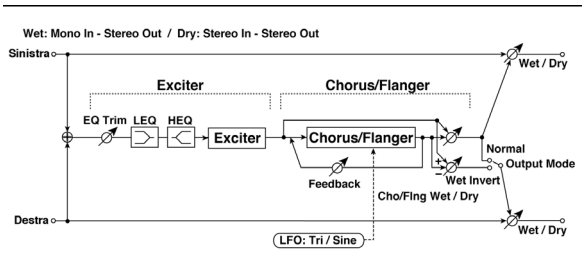


a	[XTC] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'exciter	-100...+100 Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB

e	[LMT] Ratio Regola il rapporto di compressione del segnale	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
f	Threshld (Threshold) Regola il livello al di sopra del quale viene applicato il compressore	-40...0dB Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) Regola il guadagno in uscita del limiter	-Inf, -38...+24dB Fx:003
g	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 Fx:003
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 Fx:003
h	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell'exciter e del limiter	XCT→LMT, LMT→XCT
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

076: Exc-ChorFlg (Exciter – Chorus/Flanger)

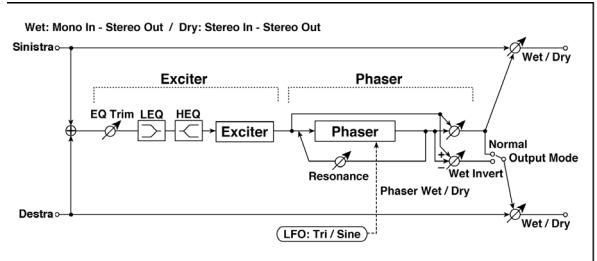
Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un chorus/flanger.



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
g	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) Regola il bilanciamento del chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:060
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

077: Exc-Phaser (Exciter – Phaser)

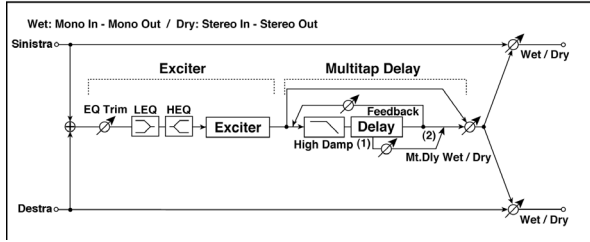
Questo effetto combina un limiter di tipo mono ed un phaser.



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'exciter	-100...+100 Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
f	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
g	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento del phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
h	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv Fx:060
	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
i	(Source) Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

078: Exc-MTapDly (Exciter - Multitap Delay)

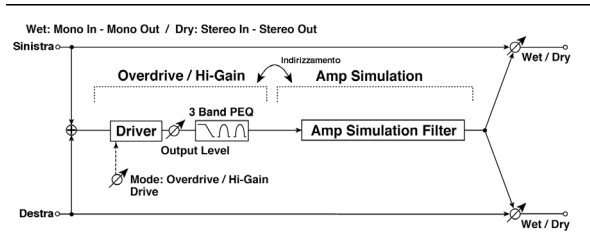
Questo effetto combina un exciter di tipo mono ed un multitap delay.



a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Regola l'intensità (profondità) dell'exciter	-100...+100 Fx:011
b	Emphatic Point Regola la gamma di frequenza da enfatizzare	0...70 Fx:011
c	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2e	0...680ms
f	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	-100...+100
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento del multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fx:043
h	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

079: OD/HG-Amp S (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

Questo effetto combina un overdrive/high-gain distortion di tipo mono ed un amp simulation. Potete cambiare l'ordine della connessione.

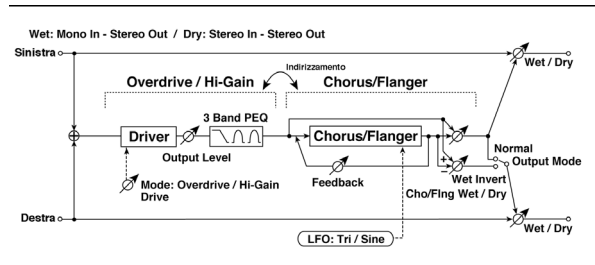


a	[OD] Mode (Drive Mode) Commuta tra overdrive e high-gain distortion	OverD, Hi-Gain
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 Fx:006

b	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell'overdrive	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il liv. di uscita dell'Overdrive	Off...Tempo
c	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell' overdrive	-50...+50
	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.00kHz
d	G (Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-18...+18dB
	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
e	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	-18...+18dB
f	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
g	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	-18...+18dB
	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
h	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell'overdrive e dell' amp simul.	OD→AMP, AMP→OD
	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
i	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

080: OD/HG-ChoFl (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

Questo effetto combina un overdrive/high-gain distortion di tipo mono ed un chorus/flanger. Potete cambiare l'ordine della connessione.



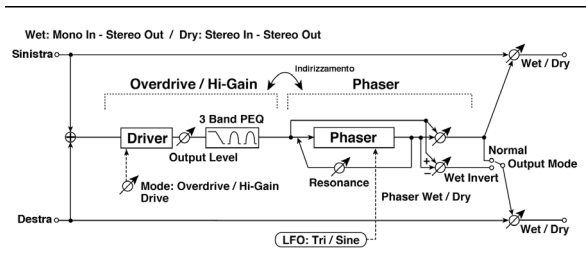
a	[OD] Mode (Drive Mode) Commuta tra overdrive ed high-gain distortion	OverD, Hi-Gain
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 Fx:006
b	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell'Overdrive	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. per il liv. di uscita dell'overdrive	Off...Tempo
c	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell' overdrive	-50...+50
	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.00kHz
d	G (Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-18...+18dB
	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
e	Q Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	-18...+18dB

e	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
h	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Regola il bilanciamento del chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:067
i	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell'overdrive e del chorus/flanger	OD → CH/FL, CH/FL → OD Fx:067
j	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

e	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento del phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del phaser	Normal, Wet Inv Fx:067
i	[Routing] Commuta l'ordine di connessione dell'overdrive e del phaser	OD → PHS, PHS → OD Fx:067
j	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

081: OD/HG-Phser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

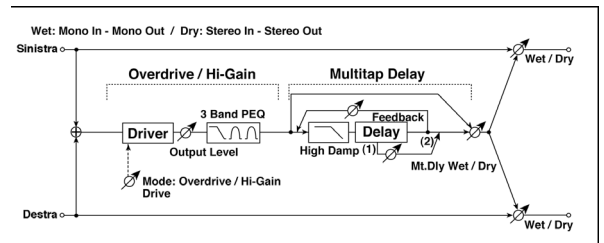
Questo effetto combina un overdrive/high-gain distortion di tipo mono ed un phaser. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[OD] Mode (Drive Mode) Commuta tra overdrive ed high-gain distortion	OverD, Hi-Gain
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 Fx:006
b	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell' overdrive	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell'overdrive	-50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.00kHz
	G (Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	-18...+18dB

082: OD/HG-MTDly (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Questo effetto combina un overdrive/high-gain distortion di tipo mono ed un multitap delay.

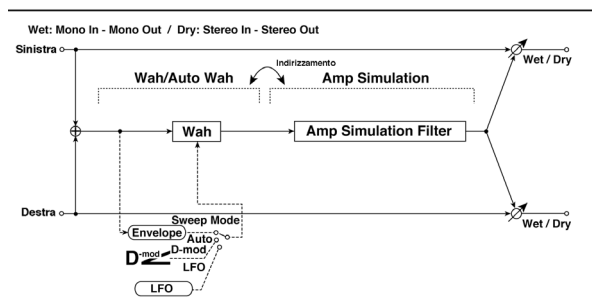


a	[OD] Mode (Drive Mode) Commuta tra overdrive ed high-gain distortion	OverD, Hi-Gain
	Drive Regola il grado di distorsione	1...100 Fx:006
b	Level (Output Level) Regola il livello di uscita dell' overdrive	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	(Source) Seleziona la sorgente di mod. del liv. di uscita dell'overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del livello di uscita dell'overdrive	-50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Regola la frequenza centrale del Low EQ (tipo shelving)	20...1.00kHz
	G (Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 1 (tipo peaking)	300...10.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	M2 (Mid2 Cutoff) Regola la frequenza centrale del Mid/High EQ 2 (tipo peaking)	500...20.00kHz
	Q Regola l'ampiezza di banda del Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	G (Gain) Regola il guadagno del Mid/High EQ 2	-18...+18dB

f	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	-100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento del multitap delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source)	Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347
	(Amount)	-100...+100

083: Wah-AmpSim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

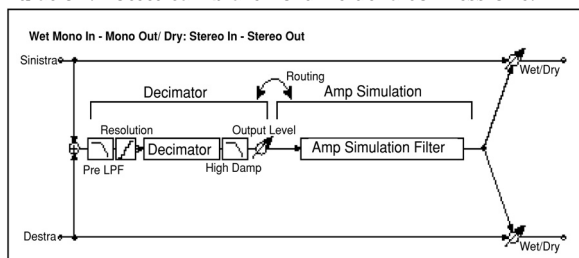
Questo effetto combina un Wah di tipo mono ed un amp simulation. Potete cambiare l'ordine della connessione



a	[WAH] Freq Btm (Frequency Bottom) Regola il limite inf. della freq. centrale del Wah	0...100 Fx:009
	Top (Frequency Top) Regola il limite sup. della freq. centrale del Wah	0...100 Fx:009
b	Swp Mode (Sweep Mode) Seleziona il controllo tra Auto-Wah, sorgente di mod. ed LFO	Auto, Dmod, LFO Fx:009, D-mod
	Src (Source)	Off...Tempo Seleziona la sorgente di mod. per il Wah quando Sweep Mode=D-mod
c	lfoF (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
d	Resonance Regola la quantità di risonanza	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Commuta il filtro passabasso On ed Off	Off, On
e	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del Wah e dell'Amp simul	WAH → AMP, AMP → WAH
g	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source)	Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347
	(Amount)	-100...+100

084: Decim-Amp S (Decimator – Amp Simulation)

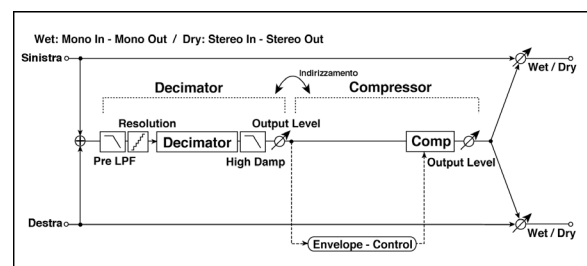
Questo effetto combina un decimator di tipo mono ed un amp simulation. Potete cambiare l'ordine della connessione.



a	[DECI] Pre LPF Commuta On/Off il rumore armonico causato dal campionamento ribassato	Off, On Fx:014
	High Damp Regola il rapporto di damping della gamma alta	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) Regola la frequenza di campionamento	1.00k...48.00kHz
c	Resolution Regola la lunghezza del data bit	4...24 Fx:014
e	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del decimator	0...100 Fx:014
f	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
g	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del decimator e dell'amp simul.	DECI → AMP, AMP → DECI
h	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source)	Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347
	(Amount)	-100...+100

085: Deci-Comp (Decimator – Compressor)

Questo effetto combina un decimator di tipo mono ed un compressor. Potete cambiare l'ordine della connessione.

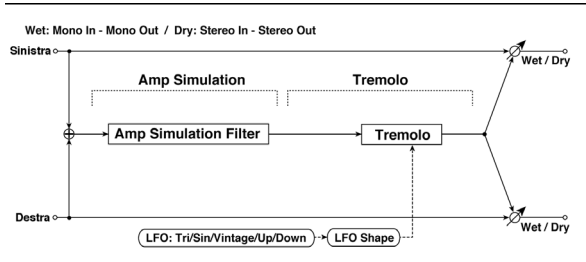


a	[DECI] Pre LPF Commuta On/Off il rumore armonico causato dal campionamento ribassato	Off, On Fx:014
	High Damp Regola la prop. del damping della gamma alta	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) Regola la frequenza di campionamento	1.00k...48.00kHz
c	Resolution Regola la lunghezza del data bit	4...24 Fx:014
d	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del decimator	0...100 Fx:014
e	[CMP] Sensitivity Regola la sensibilità	1...100 Fx:002
f	Attack Table , "Regola il livello di attacco," on page 347	1...100 Fx:002
	Level (Output Level) Regola il livello di uscita del compressore	0...100 Fx:002

g	[Routing] Commuta l'ordine di connessione del decimator e del compressor	DECI→CMP, CMP→DECI
h	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347
	(Source)	Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347
	(Amount)	Regola la quantità di mod. del bilanciamento

086: AmpS-Tremol (Amp Simulation – Tremolo)

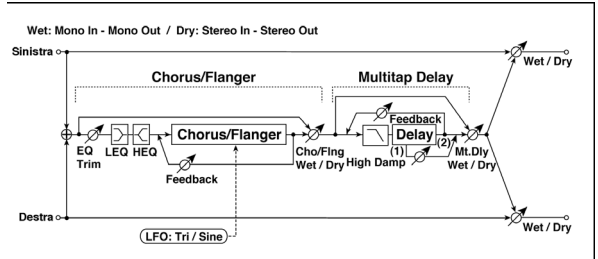
Questo effetto combina un amp simulation di tipo mono ed un tremolo.



a	[AMP] Amplifier Type Seleziona il tipo di amplificatore per chitarra	SS, EL84, 6L6
b	[TRML] LFO Wave (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO	Tri, Sine, Vintage, Up, Down Fx:032
c	LFO Shape	-100...+100 Determina quanto la forma d'onda dell'LFO venga cambiata Fx:020
d	Freq (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Depth Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
f	W/D (Wet/Dly)	Dry, 1:99...99:1, Wet Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347
	(Source)	Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347
	(Amount)	Regola la quantità di mod. del bilanciamento

087: Ch/FI-MTDly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)

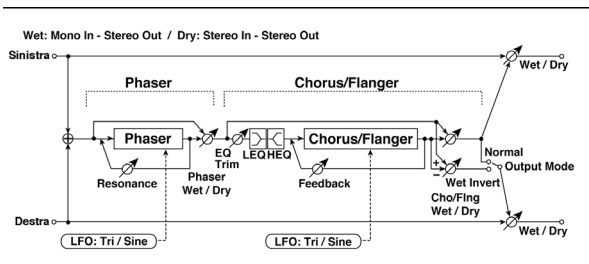
Questo effetto combina un chorus/flanger di tipo mono ed un multitap delay.



a	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell' LFO	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
b	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell' LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
c	Pre EQ Trim Table , "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table , "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
d	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table , "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
	C/F W/D (Cho/Fing Wet/Dry) Regola il bilanciamento del chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
f	[DLY]T1 (Tap1 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Regola il tempo di ritardo del Tap2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Regola il livello di uscita del Tap1	0...100 Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Regola la quantità di feedback del Tap2	-100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Regola il bilanciamento del multitap delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100% Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Table , "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source)	Off...Tempo Table , "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347
	(Amount)	Regola la quantità di mod. del bilanciamento

088: Phser-ChoFl (Phaser – Chorus/Flanger)

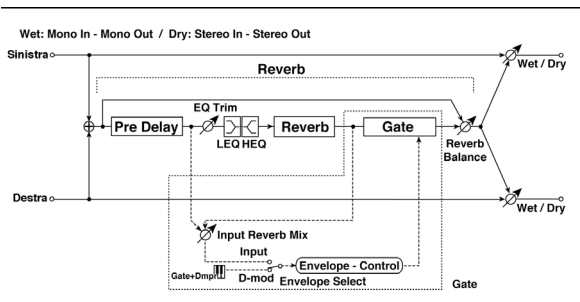
Questo effetto combina un phaser di tipo mono ed un chorus/flanger.



a	[PHS] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
b	Manu (Manual) Regola la frequenza a cui l'effetto viene applicato	0...100
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Res (Resonance) Regola la quantità di risonanza	-100...+100 Fx:023
c	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Regola il bilanciamento del phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Seleziona la forma d'onda dell'LFO del chorus/flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Regola la velocità dell'LFO	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) Regola il tempo di ritardo	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Regola la profondità di modulazione dell'LFO	0...100
	Fb (Feedback) Regola la quantità di feedback	-100...+100 Fx:020
f	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
h	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Regola il bilanciamento del chorus/flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Seleziona il Modo di uscita del chorus/flanger	Normal, Wet Inv Fx:060
i	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

089: Rev-Gate (Reverb – Gate)

Questo effetto combina un riverbero di tipo mono ed un Gate.



a	[REV] Reverb Time Regola il tempo di riverberazione	0.1...10.0sec
b	HiDamp (High Damp) Regola la quantità di damping della gamma alta	0...100%
	Pre Dly (Pre Delay) Regola il tempo di ritardo del reverb. e del segnale di contr. del Gate	0...200ms
c	Pre EQ Trim Table, "Regola il livello di ingresso dell' EQ," on page 347	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Table, "Regola il guadagno del Low EQ," on page 347	-15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Table, "Regola il guadagno dell' High EQ," on page 347	-15...+15dB
e	Rev Balance (Reverb Balance) Regola il bilanciamento del riverbero	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[GATE] In Rev Mix (Input Reverb Mix) Regola il bilanciamento tra suono riverberato e suono originale del segnale di controllo del Gate	Dry, 1:99...99:1, Wet Fx
g	Envelope (Envelope Select) Commuta tra controllo della sorgente di mod. e segnale in Ing.	Dmod, Input Fx
	Src (Source) Seleziona la sorgente di mod. che controlla il Gate quando Envelope è regolato su D-mod	Off...G2+Dmp Fx
h	Threshold Regola il livello di soglia del Gate	0...100 Fx
	Polarity Commuta tra non-invert ed invert dello stato On/Off del Gate	+, - Fx:005
i	Attack Regola il tempo di attacco	1...100 Fx:005
	Release Regola il tempo di rilascio	1...100 Fx:005
j	W/D (Wet/Dly) Table, "Regola il bilanciamento tra effetto e suono originale," on page 347	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Table, "Seleziona la sorgente di mod. del bilanciamento," on page 347	Off...Tempo
	(Amount) Regola la quantità di mod. del bilanciamento	-100...+100

g: Envelope, g:Src, f: In Rev Mix, h: Threshold

Il parametro "Envelope" vi consente di selezionare se l'attivazione/disattivazione del Gate venga attivata dal livello del segnale in ingresso o controllata direttamente dalla sorgente di modulazione. Potete selezionare tra **Off** e **G2+Dmp** per il parametro "Source" e specificare la sorgente di modulazione. Quando "Envelope" è regolato su **Input**, il Gate viene controllato dal livello dei segnali che sono la combinazione del suono originale e del suono del riverbero. Quando il livello del segnale eccede la soglia, il Gate si apre ed il suono del riverbero viene inviato in uscita.

Normalmente regolate "In Rev Mix" su **Dry** (il Gate viene controllato solo dal suono originale). Se desiderate estendere il tempo di Gate, regolate il valore di "In Rev Mix" più alto e regolate di conseguenza il valore di "Threshold".

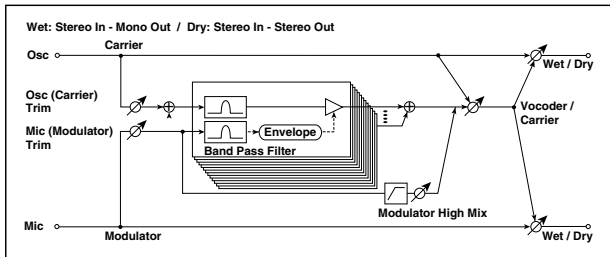
090: Vocoder

Questo effetto può essere assegnato esclusivamente al processore di effetti D (normalmente, effetto modulante assegnato alle tracce di tastiera). Quando questo effetto è selezionato, l'ingresso microfonico non viene più inviato al Voice Processor, ma viene reindirizzato al processore di effetti D.

Per programmare il Vocoder, si può partire da una delle Performance "Vocoder" (contenute nel banco SFX), usandola come modello.

Prima di usare il Vocoder, occorre collegare un microfono, e porre il commutatore 1/MIC in posizione MIC.

Questo effetto applica il carattere del segnale microfonico (Modulante/Modulator) al segnale generato dall'oscillatore della traccia (Portante/Carrier). Quindi, la voce può modulare uno dei suoni di Pa1X. In genere, questo effetto viene utilizzato per produrre suoni di vari strumenti, facendo entrare la voce nel Modulante mediante un microfono. È possibile ottenere un effetto speciale usando un suono ritmico o un effetto speciale in ingresso. Suoni consigliabili come Portante sono gli strings e la chitarra distorta.



a	Osc (Carrier) Trim Livello di ingresso dell'oscillatore (Portante/Carrier)	0...100
b	Mic (Modulator) Trim Livello di ingresso del microfono (Modulante/Modulator)	0...100
c	Formant Shift Frequenze dell'effetto di vocoder	-2...+2
d	Response Velocità di risposta all'ingresso modulante	0...100
g	Low Gain [dB] Livello di uscita dei bassi del vocoder	-12...+12
	High Gain [dB] Livello di uscita degli alti del vocoder	-12...+12
f	Modulator Mix Livello di uscita degli alti della modulante	0...100
h	Vocoder/Carrier Bilanciamento tra uscita del vocoder e della Portante (Carrier)	Carrier, 1:99...99:1, Vocoder
i	Wet/Dry Bilanciamento tra il suono effettato (Wet) e quello non effettato (Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Sorgente di modulazione del bilanciamento dell'effetto	Off...Tempo
	Amt Intensità della modulazione sul bilanciamento dell'effetto	-100...+100

c: Formant Shift

Mediante un offset al filtro del Carrier, potete regolare l'altezza del range di frequenze su cui l'effetto di vocoder è applicato. Il carattere timbrico può cambiare considerevolmente.

f: Modulator Mix

Questo parametro permette di regolare il livello di uscita delle alte frequenze del suono del canale destro (Modulator). Se la modulante è una voce umana, rende le parole più chiare.

Il parametro "Vocoder/Carrier" permette di regolare il bilanciamento tra il suono di vocoder e il suono del canale sinistro (Carrier). Il parametro "Wet/Dry" permette di regolare il bilanciamento tra l'effetto e il suono non effettato.

Se desiderate modificare l'intensità dell'effetto di vocoder, assegnate **Wet** al parametro "Wet/Dry", e regolate il bilanciamento mediante il parametro "Vocoder/Carrier".

Nota: Se si assegna l'effetto di Vocoder al processore di effetti D, il segnale diretto scompare. Il segnale in ingresso viene interamente inviato al processore di effetti. Per ascoltare il segnale diretto, occorre usare il parametro "Wet/Dry" per aumentare il livello del segnale diretto (Dry).

Ricordate di porre il Pan della traccia ad Off, e il valore di Send a 127.

Potete aggiungere riverbero al Vocoder, mediante il parametro "D to C".

Suggerimento: Per creare una nuova Song facente uso del Vocoder, entrate in modo Sequencer-Backing Sequence con una Performance che includa l'effetto di Vocoder.

Parametri assegnabili

Elenco delle funzioni assegnabili allo Switch a Pedale ed alla pedaliera EC5

La tabella in basso mostra le funzioni assegnabili allo switch (interruttore) a pedale o alla pedaliera Korg EC5.

Nome della Funzione	Significato	
Off	Nessuna funzione assegnata	
Style Start/Stop	Funzioni identiche a quelle eseguite dagli omonimi tasti del pannello frontale	
Play/Stop/Seq1		
Play/Stop/Seq2		
Pause Seq1		
Pause Seq2		
SynchroStart		
SynchroStop		
TapTempo/Reset		
TempoLock		
Ritardando		Incremento progressivo del valore di Tempo
Accelerando		Decremento progressivo del valore di Tempo
Tempo Up	Incremento del valore di Tempo	
Tempo Down	Decremento del valore di Tempo	
Intro 1	Funzioni identiche a quelle eseguite dagli omonimi tasti del pannello frontale	
Intro 2		
Intro 3 / CountIn		
Ending 1		
Ending 2		
Fill 1		
Fill 2		
Fill 3 / Break		
Variation 1		
Variation 2		
Variation 3		
Variation 4		
Variation Up		Selezione della Variation successiva
Variation Down		Selezione della Variation precedente
Fade In/Out	Funzioni identiche a quelle eseguite dagli omonimi tasti del pannello frontale	
Memory		
Bass Inversion		
Manual Bass		
Style Up	Selezione dello Style successivo	
Style Down	Selezione dello Style precedente	
Single Touch	Funzioni identiche a quelle eseguite dagli omonimi tasti del pannello frontale	
STS1		
STS2		
STS3		
STS4		

Nome della Funzione	Significato
STS Up	Selezione della STS successiva
STS Down	Selezione della STS precedente
Perform. Up	Selezione della Performance successiva
Perform. Down	Selezione della Performance precedente
Style Change	Numero dello Style
Sound Up	Selezione del Sound successivo
Sound Down	Selezione del Sound precedente
Transpose Down	Funzioni identiche a quelle eseguite dagli omonimi tasti del pannello frontale
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	Selezione dello stato on/off per la Registrazione in Punch
FX A Mute	Mute del processore di effetti interno A
FX B Mute	Mute del processore di effetti interno B
FX C Mute	Mute del processore di effetti interno C
FX D Mute	Mute del processore di effetti interno D
FX All Mute	Mute di tutti i processori di effetti interni
Style-Upper1 Mute	Mute della Traccia Upper 1 degli Style
Style-Upper2 Mute	Mute della Traccia Upper 2 degli Style
Style-Upper3 Mute	Mute della Traccia Upper 3 degli Style
Style-Lower Mute	Mute della Traccia Lower degli Style
Style-Drum Mute	Mute della Traccia Drum degli Style
Style-Percussion Mute	Mute della Traccia Percussion degli Style
Style-Bass Mute	Mute della Traccia Bass degli Style
Style-Acc1 Mute	Mute della Traccia Acc1 degli Style
Style-Acc2 Mute	Mute della Traccia Acc2 degli Style
Style-Acc3 Mute	Mute della Traccia Acc3 degli Style
Style-Acc4 Mute	Mute della Traccia Acc4 degli Style
Style-Acc5 Mute	Mute della Traccia Acc5 degli Style
Style-Acc1-5 Mute	Mute delle Tracce Acc1-5 degli Style
Song-Melody Mute	Mute della Traccia 4 della Song track 4 (generalmente la traccia della melodia)
Song-Drum&Bass Mode	Mute di tutte le Tracce, tranne della Traccia 2 (di solito Bass) e della 10 (di solito Drum)
Solo Selected Track	Solo della Traccia selezionata
Damper Pedal	Pedale Damper
Soft Pedal	Pedale Soft
Sostenuto Pedal	Pedale di Sostenuto
Bass&Lower Backing	Mute di tutte le Tracce, tranne Bass e Lower

Nome della Funzione	Significato
Ensemble On/Off	Impostazione dello stato on/off della funzione Ensemble
QuarterTone	Impostazione dello stato on/off della funzione Quarter Tone
Chord Latch	Sustain dell'accordo riconosciuto fino al rilascio del pedale
Chord Latch + Damper	Sustain dell'accordo riconosciuto fino al rilascio del pedale, e sustain delle tracce per le quali è stato abilitato il pedale Damper
Glide	Modifica dell'intonazione (verso il registro grave) delle note delle Tracce Upper alla pressione del pedale, ed in base all'impostazione del parametro Pitch Bend specificato per la traccia stessa. Al rilascio del pedale, l'intonazione ritorna sui valori normali, in base alla velocità specificata dal parametro "Time" (vedi "Glide" a pagina 249).
Audio In Mute	Mute del segnale in ingresso al jack Audio In
Microphone Talkback	Riduzione di tutti gli effetti del Voice Processor, in maniera da rendere la voce dell'esecutore più distinguibile dal pubblico. Vedi "Voice Processor Setup: Talk" a pagina 263.
Voice Proc. Sw. A Tgl	Switch di tipo "toggle" per il controllo del Voice Processor. Premete una prima volta per attivarlo, una seconda per disattivarlo. Consultate "Voice Processor Preset: Controls" a pagina 271 per ulteriori dettagli sui parametri del Voice Processor assegnabili.
Voice Proc. Sw. B Tgl	
Voice Proc. Sw. C Tgl	
Voice Proc. Sw. D Tgl	
Voice Proc. Sw. A Mom	Switch di tipo "momentaneo" per il controllo del Voice Processor. Premete per attivarlo, rilasciatelo per disattivarlo. Consultate "Voice Processor Preset: Controls" a pagina 271 per ulteriori dettagli sui parametri del Voice Processor assegnabili.
Voice Proc. Sw. B Mom	
Voice Proc. Sw. C Mom	
Voice Proc. Sw. D Mom	
FX CC12 Switch	Controller standard degli effetti
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Impostazione dello stato on/off del Rotary Speaker
Rotary Spkr Fast/Slow	Impostazione della velocità Fast/Slow del Rotary Speaker
Drawbar Perc On/Off	Impostazione dello stato on/off relativo al suono percussivo dei suoni Drawbar Organ
Drawbar Noise On/Off	Impostazione dello stato on/off relativo al rumore da aggiungere ai suoni Drawbar Organ
Text Page Up	Queste opzioni permettono di passare alla pagina precedente o successiva, quando si legge un file di testo (TXT) caricato con una Song (vedi "File di testo caricati con gli Standard MIDI File ed i file MP3" a pagina 158) o una entry di Song Book (vedi "File di testo (delle canzoni) associati alle entry del SongBook" a pagina 177).
Text Page Down	
SongBook Next	Selezione della entry successiva dell'elenco Custom corrente del SongBook

Nome della Funzione	Significato
Pad 1	Funzioni identiche a quelle eseguite dagli omonimi tasti del pannello frontale
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	

Elenco delle funzioni assegnabili all'Assignable Pedal ed ai cursori Assignable Slider

La tabella che segue indica le funzioni assegnabili ad un pedale di controllo continuo oppure agli Assignable Slider (cursori assegnabili).

Nome della Funzione	Significato
Off	Nessuna funzione assegnata
Master Volume	Volume Master
Acc. Volume	Volume dell'Accompagnamento
Keyboard Expression	Valore di Expression
Joystick +X	Movimento del Joystick verso destra
Joystick -X	Movimento del Joystick verso sinistra
Joystick +Y	Movimento del Joystick in avanti
Joystick -Y	Movimento del Joystick indietro
Upper VDF Cutoff	Frequenza di taglio del filtro (per i Sound assegnati alle tracce Upper)
Upper VDF Resonance	Risonanza del filtro (per i Sound assegnati alle tracce Upper)
Voice Proc. Cnt.Ctl A	Controlli di tipo continuo assegnati al Voice Processor. Vedi "Voice Processor Setup: Talk" a pagina 263 per ulteriori dettagli sui parametri del Voice Processor assegnabili.
Voice Proc. Cnt.Ctl B	
Voice Proc. Cnt.Ctl C	
Voice Proc. Cnt.Ctl D	
Mic In Volume	Volume del segnale in ingresso al jack Mic In
FX CC12 Ctl	Controller standard per gli effetti
FX CC13 Ctl	

Elenco delle funzioni assegnabili agli Assignable Switch

La tabella in basso mostra le funzioni assegnabili agli Assignable Switch.

Funzione	Significato
Off	Nessuna funzione assegnata
Ritardando	Incremento progressivo del valore di Tempo
Accelerando	Decremento progressivo del valore di Tempo
Style Up	Selezione dello Style successivo
Style Down	Selezione dello Style precedente
Perform. Up	Selezione della Performance successiva
Perform. Down	Selezione della Performance precedente
FX A Mute	Mute del processore di effetti interno A
FX B Mute	Mute del processore di effetti interno B
FX C Mute	Mute del processore di effetti interno C
FX D Mute	Mute del processore di effetti interno D
FX All Mute	Mute di tutti i processori di effetti interni
Style-Upper1 Mute	Mute della Traccia Upper 1 degli Style
Style-Upper2 Mute	Mute della Traccia Upper 2 degli Style
Style-Upper3 Mute	Mute della Traccia Upper 3 degli Style
Style-Lower Mute	Mute della Traccia Lower degli Style
Style-Drum Mute	Mute della Traccia Drum degli Style
Style-Drum Mute	Mute della Traccia Percussion degli Style
Style-Bass Mute	Mute della Traccia Bass degli Style
Style-Acc1 Mute	Mute della Traccia Acc1 degli Style
Style-Acc2 Mute	Mute della Traccia Acc2 degli Style
Style-Acc3 Mute	Mute della Traccia Acc3 degli Style
Style-Acc4 Mute	Mute della Traccia Acc4 degli Style
Style-Acc5 Mute	Mute della Traccia Acc5 degli Style
Style-Acc1-5 Mute	Mute delle Tracce Acc1-5 degli Style
Song-Melody Mute	Mute della Traccia 4 della Song track 4 (generalmente la traccia della melodia)
Song-Drum&Bass Mode	Mute di tutte le Tracce, tranne della Traccia 2 (di solito Bass) e della 10 (di solito Drum)
Solo Selected Track	Solo della Traccia selezionata
Bass&Lower Backing	Mute di tutte le Tracce, tranne Bass e Lower
QuarterTone	Impostazione dello stato on/off della funzione Quarter Tone
Audio In Mute	Mute del segnale in ingresso al jack Audio In

Funzione	Significato
Microphone Talkback	Riduzione di tutti gli effetti del Voice Processor, in maniera da rendere la voce dell'esecutore più distinguibile dal pubblico. Vedi "Voice Processor Setup: Talk" a pagina 263.
Voice Proc. Sw. A Tgl	Switch di tipo "toggle" per il controllo del Voice Processor. Premete una prima volta per attivarlo, una seconda per disattivarlo. Consultate "Voice Processor Preset: Controls" a pagina 271 per ulteriori dettagli sui parametri del Voice Processor assegnabili.
Voice Proc. Sw. B Tgl	
Voice Proc. Sw. C Tgl	
Voice Proc. Sw. D Tgl	
Voice Proc. Sw. A Mom	Switch di tipo "momentaneo" per il controllo del Voice Processor. Premete per attivarlo, rilasciatelo per disattivarlo. Consultate "Voice Processor Preset: Controls" a pagina 271 per ulteriori dettagli sui parametri del Voice Processor assegnabili.
Voice Proc. Sw. B Mom	
Voice Proc. Sw. C Mom	
Voice Proc. Sw. D Mom	
FX CC12 Switch	Controller standard per gli effetti
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Impostazione dello stato on/off del Rotary Speaker
Rotary Spkr Fast/Slow	Impostazione della velocità Fast/Slow del Rotary Speaker
Drawbar Perc On/Off	Impostazione dello stato on/off relativo al suono percussivo dei suoni Drawbar Organ
Drawbar Noise On/Off	Impostazione dello stato on/off relativo al rumore da aggiungere ai suoni Drawbar Organ
Text Page Up	Queste opzioni permettono di passare alla pagina precedente o successiva, quando si legge un file di testo (TXT) caricato con una Song (vedi "File di testo caricati con gli Standard MIDI File ed i file MP3" a pagina 158) o una entry di Song Book (vedi "File di testo (delle canzoni) associati alle entry del SongBook" a pagina 177).
Text Page Down	
SongBook Next	Selezione della entry successiva dell'elenco Custom corrente del SongBook

Elenco delle funzioni assegnabili ai Controller di tipo Continuo per il Voice Processor

Le funzioni in basso descritte, e relative al Voice Processor, possono essere assegnate ad un pedale di tipo continuo o al cursore Assignable Slider mediante una delle quattro “meta-funzioni” <Cnt> disponibili nella pagina “Voice Processor Preset: Controls” del modo Global (vedi pagina 271).

Lead Voice Level	Voice 3 Level	Thicken Level	Lead to Delay
Harmony Output Level	Voice 3 Gender	Thicken Detune	Harmony to Delay
Voice 1 Level	Voice 4 Level	Thicken Spread	Delay to Reverb
Voice 1 Gender	Voice 4 Gender	Vibrato Depth	Reverb/Delay Balance
Voice 2 Level	Harmony Smooth	Lead to Reverb	Effect Level
Voice 2 Gender	Human Style Amount	Harmony to Reverb	Voice Modeling Level

Elenco delle funzioni assegnabili agli Switch per il Voice Processor

Le funzioni in basso descritte, e relative al Voice Processor, possono essere assegnate ad un interruttore (switch) a pedale, ad un Assignable Switch oppure alla pedaliera EC5 mediante una delle quattro “meta-funzioni” <Sw> disponibili nella pagina “Voice Processor Preset: Controls” del modo Global (vedi pagina 271).

Lead On/Off	Thicken On/Off	Voice 1 On/Off	Voice 4 On/Off
Harm/Model On/Off	Latch On/Off	Voice 2 On/Off	Harmony/Modeling Switch
Effect On/Off	Harmony Hold	Voice 3 On/Off	Pitch Correction On/Off

Scale

L'elenco in basso descrive le Scale (o temperamenti) selezionabili nei diversi modi operativi.

Equal	Temperamento Equabile, che rappresenta la scala standard per la musica moderna occidentale. E' composta da 12 semitoni tutti egualmente distanti (in frequenza) tra loro.
Pure Major	Temperamento che consente l'intonazione perfetta degli accordi maggiori nella tonalità selezionata.
Pure Minor	Temperamento che consente l'intonazione perfetta degli accordi minori nella tonalità selezionata.
Arabic	Scala Araba, che utilizza intervalli di quarti di tono. Impostate il parametro Key come segue: C - per la scala "rast C/bayati D" D - per la scala "rast D/bayati E" F - per la scala "rast F/bayati G" G - per la scala "rast G/bayati A" A# - per a scala "rast Bb/bayati C"
Pythagorean	Scala pitagorica, basata sulle teorie musicali del grande filosofo e matematico greco Pitagora. Adatta alle melodie.
Werckmeister	Scala tipica del tardo Barocco/Età Classica, idonea per la musica del XVIII secolo.
Kirnberger	Scala solitamente utilizzata per l'accordatura del clavicembalo, generalmente riconducibile al XVIII secolo.
Slendro	Scala tipica della Piccole Orchestre Indonesiane, dove l'ottava è divisa in 5 note (C, D, F, G, A). Le altre note sono intonate esattamente come quelle del Temperamento Equabile.
Pelog	Altra scala tipica delle Piccole Orchestre Indonesiane, dove però l'ottava è suddivisa in 7 note (quando il parametro Key = C, tutti i tasti bianchi). I tasti neri sono intonati esattamente come nel Temperamento Equabile.
Stretch	Tipo di intonazione che simula l'accordatura "stirata" di un pianoforte acustico. E' basata principalmente sul Temperamento Equabile, nel senso che le note basse tendono ulteriormente verso il registro grave, e quelle alte verso il registro acuto (rispetto all'intonazione standard).
User	Scala User, cioè la scala programmata dall'utente per i modi Style Play, Backing Sequence e Song Play. La scala User può essere salvata su una Performance, una Style Performance, una STS oppure una Song, ma non può essere selezionata nel modo Global.

MIDI Controller

La seguente tabella elenca tutti i messaggi di Control Change e la loro corrispondenza con le funzioni di Pa1X.

CC#	Nome CC	Funzione Pa1X
0	Bank Select	Selezione Sound
1	Mod1 (Y+)	Joystick in avanti
2	Mod2 (Y-)	Joystick indietro
3	Undef. ctl	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Volume della traccia
8	Balance	
9	Undef. ctl	
10	Pan Pot	Pan della traccia
11	Expression	Expression
12	Fx Ctl 1	
13	Fx Ctl 2	
14-15	Undef. ctl	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Undef. ctl	
I Control Change #32-63 rappresentano il valore LSB (Least Significant Byte) dei Control Change #0-31, che rappresenta la parte MSB (Most Significant Byte) del messaggio. La parte LSB è sempre associata alla parte MSB.		
64	Damper	Pedale Damper
65	Portamento	
66	Sostenuto	Pedale Sostenuto
67	Soft pedal	Pedale Soft
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustin level	
71	F.Res.Hp	Risonanza del filtro
72	Release	Tempo di Release
73	Attack	Tempo di Attack
74	F.CutOff	Frequenza di taglio del filtro (Brilliance)
75	Decay T.	Tempo di Decay
76	Lfo1 Sp.	Velocità del Vibrato
77	Lfo1 Dpt	Intensità del Vibrato
78	Lfo1 Dly	Ritardo iniziale del Vibrato
79	FilterEg	
80	Gen.pc.5	
81	Gen.pc.6	
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85-90	Undef. ctl	
91	Fx A/C	Mandata effetti A/C (riverbero)

CC#	Nome CC	Funzione Pa1X
92	Fx 2 ctl	
93	Fx B/D	Mandata effetti B/D (modulanti)
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN Lsb	See table below ^(*)
99	NRPN Msb	See table below ^(*)
100	RPN Lsb	
101	RPN Msb	
102-119	Undefined ctl	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Reset All Controllers
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(*) Pa1X riconosce i seguenti messaggi NRPN:

NRPN	CC#99 (MSB)	CC#98 (LSB)	CC#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127 ^(a)
Vibrato Depth	1	9	0...127 ^(a)
Vibrato Decay	1	10	0...127 ^(a)
Filter Cutoff	1	32	0...127 ^(a)
Resonance	1	33	0...127 ^(a)
EG Attack Time	1	99	0...127 ^(a)
EG Decay Time	1	100	0...127 ^(a)
EG Release Time	1	102	0...127 ^(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Filter Resonance	21	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Attack Time	22	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum EG Decay Time	23	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Coarse Tune	24	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Fine Tune	25	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Volume	26	dd ^(b)	0...127
Drum Panpot	28	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd ^(b)	0...127 ^(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd ^(b)	0...127 ^(a)

(a). 64 = Nessuna modifica del valore originale del parametro

(b). dd = Strumento percussivo Nr. 0...127 (C0...C8)

MIDI Implementation Chart

KORG Pa1X
OS Version 2.0 - Sept. 20, 2004

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized
	Changed	1-16	1-16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	Note Off	X V=64	X	
Aftertouch	Poly (Key)	O	O	Sequencer data only *A
	Mono (Channel)	O	O	*A
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *A
	1, 2	O	O	Modulations *A
	6	O	O	Data Entry MSB *A
	38	X	O	Data Entry LSB *A
	7, 11	O	O	Volume, Expression *A
	10, 91, 93	O	O	Panpot, A/C FX Send, B/D FX Send *A
	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft *A
	65, 5	O	O	Portamento On/Off, Portamento Time *A
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack) *A
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time *A
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay *A
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *A, 1
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *A, 2
120, 121	X	O	All sounds off, Reset all controllers *A	
Program Change		O 0-127	O 0-127	*A
	True #	*****	0-127	
System Exclusive		X	X	*3
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*4
	Commands	O	O	*4
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (123-127)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Notes	*A: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode. *1: Drawbars settings, Sound parameters, Selection of SongBook entries. *2: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, =01,00: Fine Tune, =02,00: Course Tune. *3: Includes Inquiry and Master Volume messages, FX settings, Quarter Tone settings. *4: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global mode) is set to on.			

Mode 1:OMNI ON, POLY
Mode 3:OMNI OFF, POLY

Mode 2:OMNI ON, MONO
Mode 4:OMNI OFF, MONO

O: Yes
X: No

Parametri

Parametri del pannello di controllo e dei modi operativi

La seguente tabella mostra i parametri che possono essere salvati in memoria quando si sceglie uno dei comandi "Write" dai menu di pagina dei modi Style Play, Song Play, Sequencer, Global e Disk, oppure quando si preme il tasto "Write" nella pagina SongBook > Book Edit 1.

Legenda: Perf (Performance), STS (STS di Style), Sty Perf (Style Performance), STS SB (STS di SongBook), SB (Entry di SongBook), Sty Stp (Style Play Setup), Sng Stp (Song Play Setup), Glb Stp (Global Setup), Mid Stp (MIDI Setup), VP Stp (Voice Processor Setup), VP Tlk (Voice Processor Talk Setup), VP Pst (Voice Processor Preset), Dsk Stp (Disk Setup).

Pagina	Parametro	Perf	STS	Sty Perf	STS SB	SB	Global							Note	
							Sty Stp	Sng Stp	Seq Stp	Glb Stp	Mid Stp	VP Stp	VP Tlk		VP Pst
Pannello di controllo															
	Master Volume (Slider)														Controllo analogico
	Acc./Seq Volume (Slider)														St/Sg
	Funzioni Assign. Slider								√						
	Slider Mode	√	√		√									L5	G
	Impostazioni Drawbar	√	√	√	√	√									
	Modo operativo selez.														Style Play selezionato all'accensione
	Memory					√									
	Bass Inversion	√	√		√									L7	
	Manual Bass	√	√		√									L10	
	Fade In/Out														
	Numero Style selezionato	√													
	Single Touch														Posto ad "On" all'accensione
	Tap Tempo / Reset														
	Synchro Start/Stop					√									Posto ad "Off" all'accensione
	Start/Stop														
	Style Element (Intro 1-3, Ending 1/2, Var 1-4, Fill 1-3)	√		√		√									G
	Controlli Sequencer 1/2														
	Balance (Slider)														
	STS selezionato														STS#1 selezionato quando si seleziona uno Style (con SINGLE TOUCH = On)
	Tempo	√		√		√									G
	Tempo Lock														Posto ad "Off" all'accensione
	Display Hold														Posto ad "Off" all'accensione
	Chord Scanning	√	√		√										G
	Keyboard Mode	√	√		√										
	Style Change														Posto ad "Off" all'accensione
	Perf./Sound Select						√								
	Performance selezionata														Performance 1-1 selezionata all'accensione
	Sound selezionato	K/St	K	St	K	St									T
	SongBook														
	Ensemble On/Off	√	√		√										
	Funzioni Assign. Switch	√	√		√									L4	G
	Pad	√	√		√									L3	
	Master Transpose	√		√		√								L1	
	Upper Octave Transpose	U	U		U										T
Modo Style Play															
	Style selezionato	√				√									G
	Metro														Salvato nel pattern dello Style
	Tempo	√		√		√									
	Perf/STS selezionato														G
	Song selezionate														
	Sound di tastiera	K	K		K										
	Upper Trk Octave Transp.	U	U		U										
	Master Transpose	√		√		√								L1	G
	Original Style Sounds	√		√		√									SG
	Style Trk Octave Transp.	St		St		St									
	Sound tracce Style	St		St		St									Selezionato quando "Original Style Sounds" è posto ad "Off"
	Volume tracce	K/St	K	St	K	St									
	Play/Mute	K/St	K	St	K	St								L8	
	STS selezionato														STS#1 selezionato quando si seleziona uno Style (con SINGLE TOUCH = On)
	Harmony/Modeling												√		
	Lead												√		
	V1-V4												√		
	Pitch												√		
	Thicken												√		
	Effects												√		
	Talk											√			
	Play/Mute														
	VP Preset	√	√		√									L2	
	VP Lock								√						

Pagina	Parametro	Perf	STS	Sty Perf	STS SB	SB	Global										Note	
							Sty Stp	Sng Stp	Seq Stp	Glb Stp	Mid Stp	VP Stp	VP Tlk	VP Pst	Dsk Stp			
Pref • Global Setup	Midi Setup																	G
	Perf/Sound Default																	
	Velocity Control Value																	
	Upper Volume Link																	
	Variation/STS Link																	
	Bass & Lower Backing																	
Modo Song Play																		
Main (Kbd Trk)	Song selezionate																	
	Metro																	<i>Salvato nella Song</i>
	Tempo																	<i>Salvato nella Song</i>
	Perf/STS selezionato																	
	Style selezionato																	
	Sound di tastiera	K				K												
	Upper Trk Octave Transp.	U				U												
	Master Transpose	√					√											L1 G
Main (Sng Trk 1-8, 9-16)	Song Trk Octave Transp.																	T
	Sound tracce della Song																	
Main • Volume	Volume tracce	K				K												T
	Play/Mute	K				K			Sg									
Main • Jukebox	Song selezionata																	
Main • Lyrics-Options	Characters																	
	Link int/Ext Video									√								
	Show Chords									√								
	Text Follow									√								
Main • STS Name	STS selezionato																	<i>STS#1 selezionato quando si seleziona uno Style (con SINGLE TOUCH = On)</i>
Main • Mic	Harmony/Modeling																	
	Lead																	√
	V1-V4																	√
	Pitch																	√
	Thicken																	√
	Effects																	√
	Talk																√	
	Play/Mute																	
	VP Preset	√					√											L2
	VP Lock									√								
Main • Sub-Scale	Scale	√				√												L14
	Key	√				√												L14
	Quarter Tone																	L14
	Note scordate	√				√												L14
	Scale Lock										√							
Main • Pad	Assegnazione Pad	√				√												L3
	Pad Lock									√								
Main • Split	Split Point	√				√												L6
	Chord Recogn. Mode	√				√												L11
	Split Point Lock									√								
	Style Preferences Lock									√								
Mix/Tun • Volume/Pan	Upper Volume Link																	G
	Pan	K				K												
	Volume	K				K												
	Play/Mute	K				K				Sg								
Mix/Tun • FX Send	Send Level	K				K												
	Play/Mute	K				K				Sg								
Mix/Tun • Tuning	PB Sensitivity	K				K												
	Trk Octave Transpose	K				K												T
	Detune	K				K												
	Play/Mute	K				K				Sg								
Effects • FX Select	FX (A-B)																	
	FX (C-D)	√(*)				√(*)				√(**)								
	Wet/Dry (A-B)										√							
	Wet/Dry (C-D)	√(*)				√(*)				√(**)								
	B to A										√							
	D to C	√(*)				√(*)				√(**)								
	Mod. Track (A-B)										√							
Effects • FX A-D	Mod. Track (C-D)	√(*)				√(*)				√(**)								
	FX (A-B) selezionati										√							
	FX (C-D) selezionati	√(*)				√(*)				√(**)								
	Parametri FX (A-B)										√							
	Parametri FX (C-D)	√(*)				√(*)				√(**)								
(*) Dipende dal parametro "Perf. Recalls FX CD" — (**) Dipende dal parametro "Seq.2 FX Mode"																		
Trk Ctrl • Mode	Int/Ext	K				K				Sg								T
	Type	K				K												
	Play/Mute	K				K				Sg								
Trk Ctrl • Drum Volume	Volume Drum Family	K				K												T
	Play/Mute	K				K				Sg								
Trk Ctrl • Easy Edit	Parametri Sound	K				K												T
	Play/Mute	K				K				Sg								
Kbd Ens • Kbd Control	Damper	K				K												
	Joystick X	K				K												
	Joystick Y	K				K												
	Expression	K				K												
	Play/Mute	K				K				Sg								

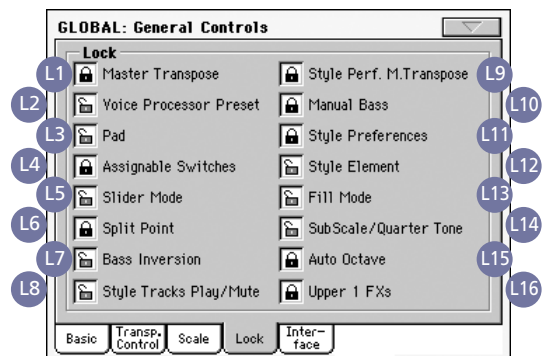
Pagina	Parametro	Perf	STS	Sty Perf	STS SB	SB	Global										Note	
							Sty Stp	Sng Stp	Seq Stp	Glb Stp	Mid Stp	VP Stp	VP Tlk	VP Pst	Dsk Stp			
Kbd Ens • Key/Vel Range	Top/Btm Key	U			U													
	Top/Btm Velocity	U			U													
	Play/Mute	K			K			Sg										T
Kbd Ens • Ensemble	Ensemble	√			√													
	Note Velocity	√			√													
	Tempo	√			√													
	Feedback	√			√													
	Ens Track Assign	U			U													
	Play/Mute	K			K			Sg										T
Pad/Switch • Pad	Pad 1-4	P			P												L3	G
	Volume	P			P												L3	
	Pan	P			P												L3	
	C Send	P			P												L3	
	D Send	P			P												L3	
	Pad Lock								√									
Pad/Switch • Assign. Sw.	Switch 1-4	√			√												L4	G
	Assign. Sw. Lock																	
Jukebox Editor	Salvato come file .JBL																	
Groove Quantize	Vari parametri																	
Pref • Track Settings	Melody								√									G
	Drum								√									
	Bass								√									
	Harmony Track								√									
Pref • General Control	Midi Setup								√									G
	Perf recalls FX CD								√									
	Lyrics/Balance Link								√									
	Link Mode								√									
	Seq.2 FX Mode								√									
HD Path								√										
Modo SongBook																		
Lista SongBook	Salvata in un file .SBD																	
Book Edit 1	Genre, Artist, Key info, Tempo, Meter Info, Master Transpose					√												
	Style/Song collegata					√												
	Dati STS				√													
Book Edit 2	Synchro Start, Synchro Stop, Memory					√												
	File TXT collegato					√												
	Song Selection Number					√												
Custom List	Salvato in un file .SBL																	
Modo Sequencer																		
Dati Song	Vedi tabella "Parametri Style, Pad e Song" a pagina 407																	
Main	Play/Mute								Sg									T
Pref • Global Setup	Midi Setup								√									G
	Harmony Track								√									
Modo Sound																		
Dati Sound	Salvato in un Sound																	
Modo Global																		
Gen Ctrl • Basic	Velocity Curve								√									G
	A.Touch Curve								√									
	Master Tuning								√									
	Reverb Offset								√									
	Fade In Time								√									
	Fade Out Time								√									
	Acc/Rit Step								√									
	Acc/Rit Curve								√									
Gen Ctrl • Transp Ctrl	Glide Time								√									G
	Transp applies to Sty/Kbd								√									
	Transp applies to Seq 1/2								√									
	Transp applies to Midi In Scale and Transp Position								√									
Gen Ctrl • Scale	Main Scale								√									G
	Key								√									
Gen Ctrl • Lock	Lock								√									G
Gen Ctrl • Interface	Language								√									G
	Show PC Number								√									
	Show Track Activity								√									
	Auto Style Select								√									
	Auto Perf/Sound Select								√									
Ctrl • Pedal/Switch	Pedal/Footswitch								√									G
	Damper Polarity								√									
	Pedal/Switch Polarity								√									
Ctrl • Assignable Sliders	Assign. Sliders A1-8, B1-8								√								G	
Ctrl • EC5	EC A-E								√									G
	Midi Setup						√	√	√									G
	Note to RX Noise Enable																	
	Clock Send									√								
	Clock Source	Posto ad "Int" all'accensione																
	Local Control On	Posto ad "On" all'accensione																
MIDI • Midi Stp/GenCtrl	MIDI A Out/Thru Mode									√								G
	MIDI B Out/Thru Mode									√								

Pagina	Parametro	Perf	STS	Sty Perf	STS SB	SB	Global									Note	
							Sty Stp	Sng Stp	Seq Stp	Glb Stp	Mid Stp	VP Stp	VP Tlk	VP Pst			Dsk Stp
MIDI • Midi In Control	Midi In Oct Transp										✓						
	Midi In Mute/Unmute										✓						
	Chord 1 Midi Channel										✓						
	Chord 2 Midi Channel										✓						
	Upper Octave Transp										✓						
	Lower Octave Transp										✓						
	Midi In Velocity Value										✓						
	VP Midi In Channel										✓						
	VP Oct Transp In										✓						
	VP In Note Range H/L										✓						
MIDI • Midi In Ch.	Canali									✓							
MIDI • Midi Out Ch.	Canali									✓							
MIDI • Filters	Midi In Filters										✓						
	Midi Out Filters										✓						
Audio Out • Sty/Kbd	Tracce								✓								
Audio Out • Seq 1	Tracce								✓								
Audio Out • Seq 2	Tracce								✓								
Audio Out • Drums	Drum Output								✓								
	Drum Category								✓								
Audio Out • Audio In	VP Out								✓								
Audio Out • Metro/SP	Metronome Mode									✓							
	Metronome Volume									✓							
	Click Out									✓							
	SPDIF On/Off									✓							
	Speaker On/Off									✓							
Audio Out • MP3/CD	MP3 Max Volume									✓							
	CD Max Volume									✓							
VP Setup • Setup	VP Setup										✓						
	Vibrato Mode										✓						
	Vibrato RX Enable										✓						
	Octave Transpose										✓						
	Pitch Bend Range										✓						
	Damper Mode										✓						
VP Setup • Lead Voice	Mic In Low Cut										✓						
	Delay Compensation										✓						
	Pan										✓						
VP Setup • Dyn/EQ	Level										✓						
	Dyn Assign										✓						
	EQ Assign										✓						
	Dyn-Threshold										✓						
	Dyn-Ratio										✓						
	Dyn-Gate										✓						
	EQ-Low Gain										✓						
	EQ-Low Freq										✓						
	EQ-Mid Gain										✓						
	EQ-Mid Freq										✓						
	EQ-Mid Q										✓						
VP Setup • Talk	EQ-High Gain										✓						
	EQ-High Freq										✓						
	Talk On/Off											✓					
	Auto Talk											✓					
	Ld to Rev											✓					
	FX Lev											✓					
	Master Vol. Attenuation											✓					
	Rev-Type											✓					
	Rev-PreDelay											✓					
	Rev-Decay											✓					
	Rev-Low Color											✓					
	Rev-High Color											✓					
	Thicken On/Off											✓					
	Thicken-Detune											✓					
Thicken-Spread											✓						
VP Preset • Preset	Level											✓					
	VP Preset	✓	✓			✓											
	Harmony/Modeling Sw.													✓			
	Lead On/Off													✓			
	V1-V4 On/Off													✓			
	Pitch On/Off													✓			
	Thicken On/Off													✓			
	Harm./Model. On/Off													✓			
	Effects On/Off													✓			
VP Preset • Thick/Pitch	VP Preset Lock								✓								
	Thk-On/Off													✓			
	Thk-Detune													✓			
	Thk-Spread													✓			
	Thk-Level													✓			
	Ptch-On/Off													✓			
	Ptch-Root													✓			
	Ptch-Scale Type													✓			
	Ptch-Attack													✓			
	Ptch-Amount													✓			
Ptch-Window													✓				
Ptch-Custom Scale													✓				

Pagina	Parametro	Perf	STS	Sty Perf	STS SB	SB	Global							Note	
							Sty Stp	Sng Stp	Seq Stp	Glb Stp	Mid Stp	VP Stp	VP Tlk		VP Pst
VP Preset • V. Modeling	Resonance / Amount													✓	G
	Spectral / Amount													✓	
	Growl / Amount													✓	
	Inflection / Amount													✓	
	Vibrato / Amount													✓	
	Level													✓	
VP Preset • Harmony	Pan													✓	
	On/Off													✓	
	Latch On/Off													✓	
	Harmony Mode													✓	
	Root													✓	
	Type													✓	
	Human. Style													✓	
	Amount													✓	
	Tuning													✓	
	Portamento													✓	
	PB Assign													✓	
	Smooth													✓	
	Harm Note Input Source													✓	
	Attack													✓	
VP Preset • Harm. Voices	Release													✓	
	Level													✓	
	Voice On/Off													✓	
	Gender													✓	
	Voicing													✓	
	Vibrato Style													✓	
	Vibrato Amount													✓	
	Level													✓	
	Pan													✓	
	CV Map-Note In													✓	
VP Preset • Effects	CV Map-Note Out													✓	
	Lead to Rev													✓	
	Harm/Model to Rev													✓	
	Harm/Model to Dly													✓	
	Lead to Dly													✓	
	Dly to Rev													✓	
	Rev/Dly Balance													✓	
	FX Level													✓	
	Rev-Type													✓	
	Rev-PreDelay													✓	
	Rev-Decay													✓	
	Rev-Low Color													✓	
	Rev-High Color													✓	
	Dly-Type													✓	
	Dly-Delay													✓	
	Dly-Feedback													✓	
VP Preset • Controls	Dly-Source													✓	
	Dly-R(atio)													✓	
Video Interface	Dly-Hi Freq Damp													✓	
	Cnt.Ctl A-D													✓	
Preferences	Sw.Ctl A-D													✓	
	System							✓							
	Characters							✓							
	Colors							✓							
Global Protect	Position X/Y							✓							
	Calibrazione	Area di memoria riservata													
	Global Protect													✓	
	Hard Disk Protect													✓	
	Factory Styles/Pad Protect	Posto ad "On" all'accensione													
Preferences	PCM Autoload													✓	
	Hide Unknown Files													✓	
	HD Sleep Time													✓	

Elenco sigle usate nella tabella

- G = Parametri generali
- SG = Tracce Style, in modo globale
- T = Tracce selezionate
- U = Solo tracce Upper
- K = Solo tracce di tastiera
- Rt = Solo tracce Realtime
- St = Solo tracce Style
- Sg = Solo tracce Song
- P = Solo tracce Pad
- L[n] = È soggetto al Lock corrispondente (vedi illustrazione a fianco)



Parametri Style, Pad e Song

La seguente tabella mostra i parametri che è possibile salvare nello Style quando si seleziona il comando “Write Style” dal menu di pagina del modo Style Record; nel Pad quando si seleziona il comando “Write Pad” dal menu di pagina del modo Pad Record; e nella Song quando si seleziona il comando “Save Song” dal menu di pagina del modo Sequencer.

Parametro	Style			Pad		Song		
	Intestazione	Tracce	Traccia Master	Intestazione	Traccia	Intestazione	Tracce	Traccia Master
Volume (GM Master Volume) ^(a)						√		√
Tempo			√	Usa il tempo dell'Arranger o del Sequencer		√		√
Meter (Time Signature)	√			√		√		√
Sounds ^(b)	√			√		√	√	
Note On/Off		√			√		√	
Pitch Bend		√			√		√	
After Touch							√	
Control Change ^(c)		√			√		√	
Quarter Tone ^(a)								√
Quarter Tone Reset ^(a)								√
Pad Sync				√				
Pad Type				√				
Chord Variation Length	√			√				
Original Key/Chord	√			√				
NTT	√			√				
Wrap Around				√				
Expression	√	√		√	√	√	√	
Keyboard Range	√			√				
Chord Variation Table	√			√				
Track Type (Drum/Perc/Bass/Acc)	√			√				
Trigger Mode	√			√				
Tension	√			√				
Play/Mute status ^(a)	√			√		√		
Master Transpose ^(a)						√		
Volume						√	√	
Pan						√	√	
FX Block ^(a)						√		
FX Send						√	√	
Detune						√	√	
Scale ^(a)						√		√
Key						√		√
Note						√		√
Detune						√		√
Scale Yes/No ^(a)						√		
Pitch Bend Range						√	√	
FX Select (A, B, C, D) ^(a)						√		√
Modulation Track ^(a)						√		
FX Feedback Send (B>A or D>C) ^(a)						√		√
Parametri FX (A, B, C, D)						√		

(a). Salvato come dati di SysEx.

(b). Per usare questi Sound nello Style, il parametro “Original Style Sounds” deve essere selezionato in modo Style Play. Vedi “Original Style Sounds” a pagina 89.

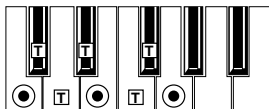
(c). Non tutti i messaggi di Control Change sono consentiti negli Style o nei Pad. Vedi “Elenco degli eventi registrati” a pagina 113 per maggiori informazioni.

Accordi riconosciuti

Le pagine seguenti mostrano i principali accordi riconosciuti da Pa1X, quando il modo di Chord Recognition selezionato è Fingered 2 (vedi "Modo Chord Recognition" on page 104). Gli accordi riconosciuti possono essere diversi, quando si seleziona un modo di Chord Recognition differente.

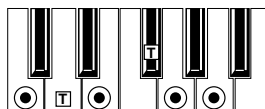
Major

3-note

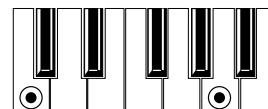


Major 6th

4-note

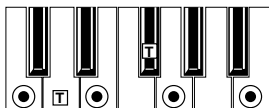


2-note



Major 7th

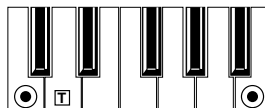
4-note



3-note

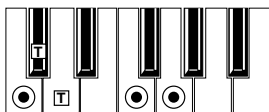


2-note

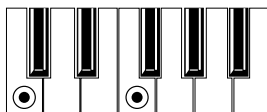


Sus 4

3-note

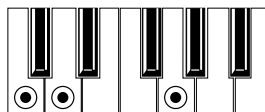


2-note



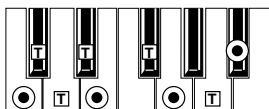
Sus 2

3-note

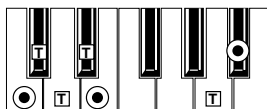


Dominant 7th

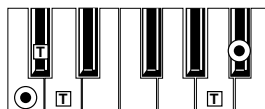
4-note



3-note

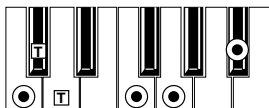


2-note

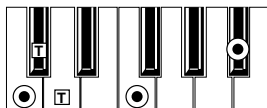


Dominant 7th Sus 4

4-note

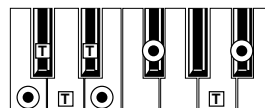


3-note



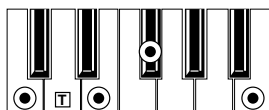
Dominant 7th ^b5

4-note



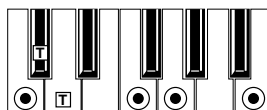
Major 7th ^b5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note

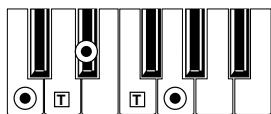


● = constituent notes of the chord

⊠ = can be used as tension

Minor

3-note

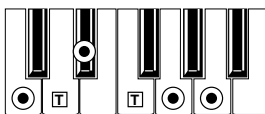


2-note



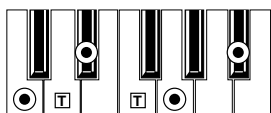
Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note

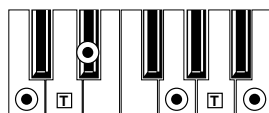


3-note

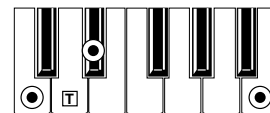


Minor-Major 7th

4-note

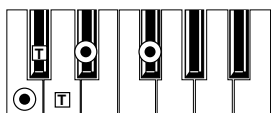


3-note



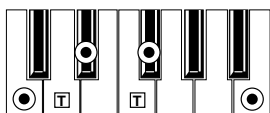
Diminished

3-note



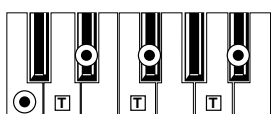
Diminished Major 7th

4-note



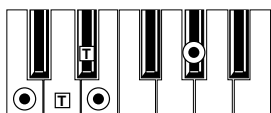
Minor 7th ^b5

4-note



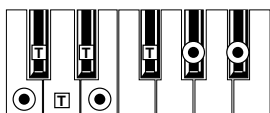
Augmented

3-note



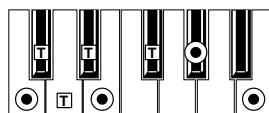
Augmented 7th

4-note



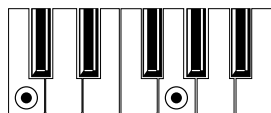
Augmented Major 7th

4-note



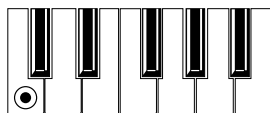
No 3rd

2-note



No 3rd, no 5th

1-note



● = constituent notes of the chord

□ = can be used as tension

Installare l'hard disk (solo Pa1X)

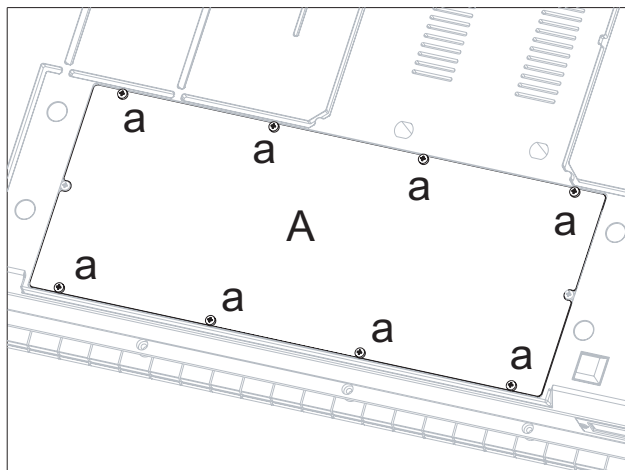
È possibile installare un hard disk ATA da 2.5" nel Pa1X, per una maggiore rapidità e facilità nella memorizzazione dei dati. Per maggiori informazioni, vi preghiamo di contattare il vostro negoziante Korg di fiducia.

Attenzione: L'installazione dell'hard disk va eseguita sotto l'esclusiva responsabilità dell'utente. Korg non si assume responsabilità per eventuali danni a cose o persone causati dall'errata installazione o da un uso improprio.

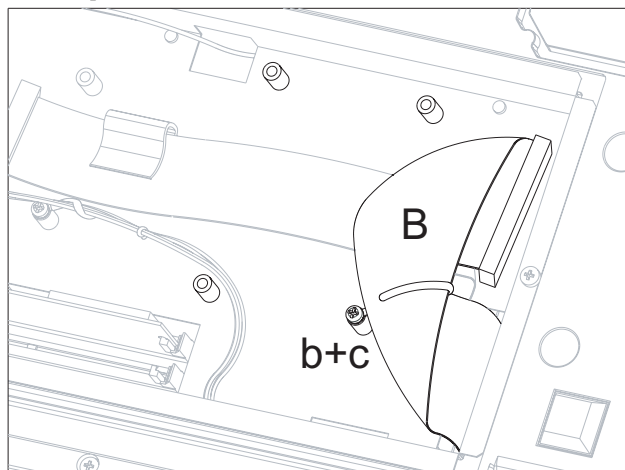
Nota: Per installare l'hard disk, è necessario procurarsi un cacciavite a croce.

1. Prima di iniziare, spegnete lo strumento, e scollegate il cavo di alimentazione.
2. Rovesciate lo strumento, e rimuovete le otto viti (a), per aprire il coperchio (A) e accedere al vano opzioni.

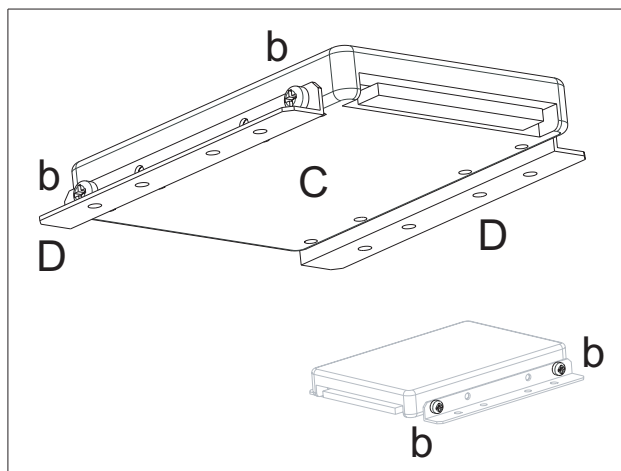
Nota: Impedite ogni possibile accesso all'interno dello strumento, per evitare che degli oggetti possano cadervi dentro. Nel caso questo dovesse accadere, rivolgetevi immediatamente al più vicino Centro di Assistenza.



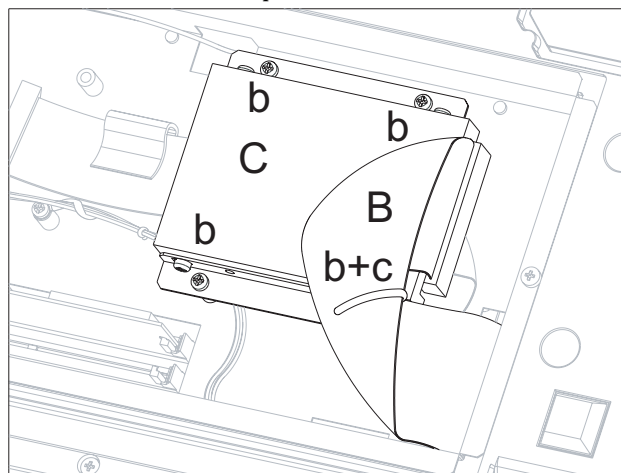
3. Ponendovi di fronte al vano opzioni, individuate l'area riservata all'hard disk, identificabile grazie ai quattro distanziali verticali ed il cavo (B). Rimuovete la vite (b) ed il fermo (c), fissando il cavo (B) ad uno dei distanziali. Riponete la vite e il fermo, che occorreranno più avanti per il completamento dell'installazione.



4. Collegate le due alette (D) all'hard disk (C), mediante quattro delle viti M3x6 (b). (Sia le alette che le viti M3x6 sono fornite di serie con la Pa1X).



5. Posizionate il gruppo hard disk appena assemblato sopra i quattro distanziali del vano opzioni, come mostrato in figura. Fissate il gruppo hard disk ai distanziali con le quattro rimanenti viti M3x6 (b). Assicuratevi di fissare il fermo (c), in precedenza rimosso, al distanziale a cui era attaccato in origine, come mostrato in figura. Collegate il cavo dati (B) all'hard disk (C), poi fissate il cavo (B) con il fermo (c).

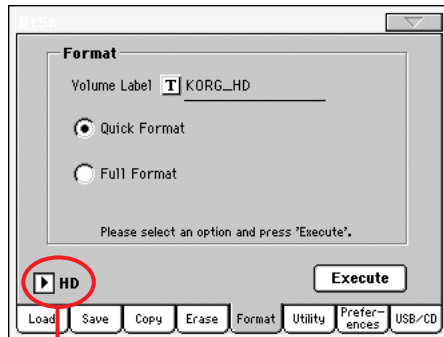


6. Richiudete il coperchio del vano opzioni seguendo al contrario le istruzioni viste al passo 1.

Formattare l'hard disk

Al termine dell'installazione, ricollegate il cavo di alimentazione e raddrizzate lo strumento. A questo punto occorre formattare l'hard disk prima di poterlo usare.

1. Premete DISK per accedere al modo di edit Disk.
2. Selezionate la pagina "Format".



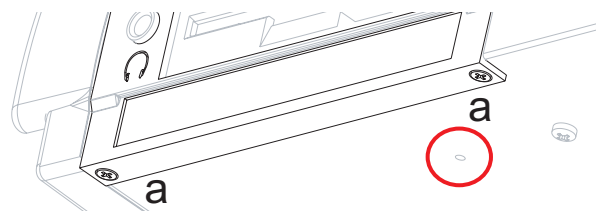
Selettore dispositivo

3. Usate il selettore di dispositivo per selezionare l'hard disk ("HD").
4. Premete il tasto **T** (Text Edit) nel display per assegnare all'hard disk un'etichetta (nome).
5. Selezionate l'opzione Full Format, poi premete il tasto Execute, e seguite le istruzioni che appaiono nel display.

Installare il drive CD-RW

Attenzione: Seguite queste istruzioni se la vostra Pa1X (a) non include una piccola vite sotto l'apertura del CD-RW (come mostrato dall'immagine), e (b) non include una slitta di montaggio all'interno della stessa apertura.

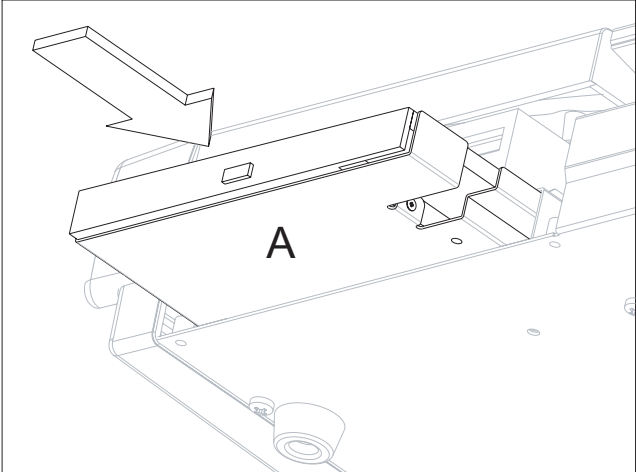
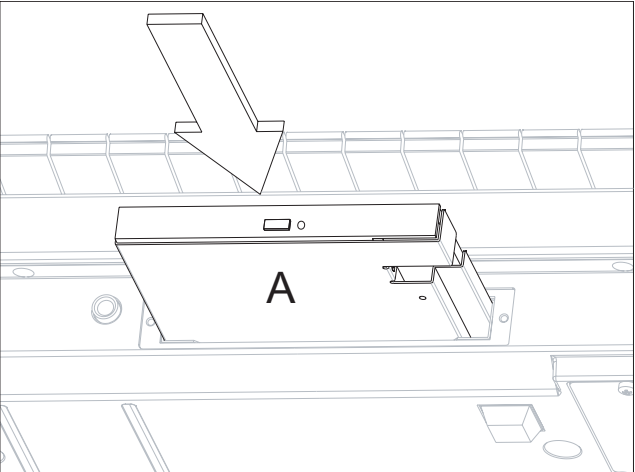
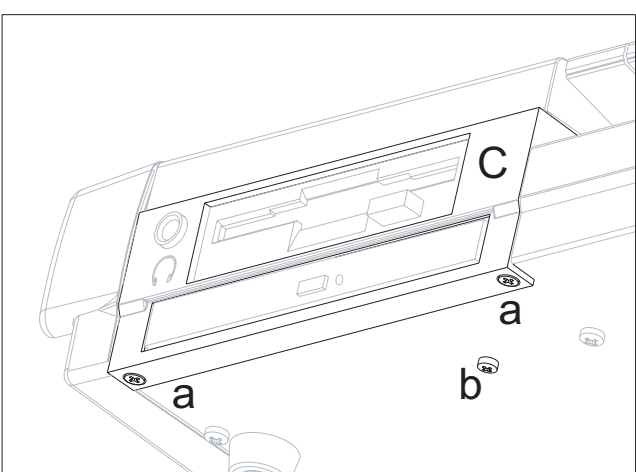
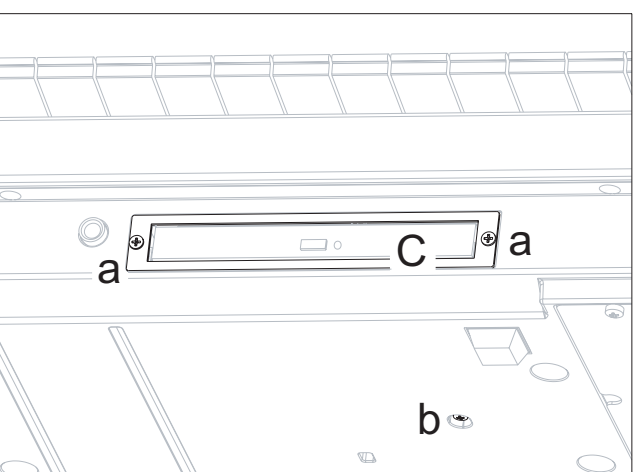
Se quanto sopra non corrisponde al vero, vi preghiamo di seguire le istruzioni scaricabili dal nostro sito web (www.korgpa.com).



È possibile installare nella Pa1X il lettore/masterizzatore CD Korg CDRW-1. Per l'installazione è necessario un cacciavite a croce. Vi preghiamo di contattare il vostro rivenditore Korg di fiducia per informazioni sull'acquisto di questa opzione.

Attenzione: L'installazione del drive CD va eseguita sotto l'esclusiva responsabilità dell'utente. Korg non si assume responsabilità per eventuali danni a cose o persone causati dall'errata installazione o da un uso improprio.

Pa1X Pro	Pa1X
1) Scollegate lo strumento dalla presa di corrente. 2) Esercitate una pressione sul piccolo tasto di sganciamento con la punta di una penna, aprite il coperchio del CD (A) e rimuovete la protezione di carta.	
3) Usate un cacciavite a croce per estrarre le due viti (a) che fissano il coperchio del floppy disk drive (B), e rimuovete il coperchio stesso.	3) Usate un cacciavite a croce per estrarre le due viti (a) che fissano il coperchio del CD-RW (B), e rimuovete il coperchio stesso.

Pa1X Pro	Pa1X
<p>4) Fate scorrere il drive CD (A) all'interno dello strumento. Spingetelo completamente a fondo, e assicuratevi che il drive CD si agganci al connettore contenuto all'interno della Pa1X (se avvertite due leggeri scatti sotto le dita, il connettore è correttamente agganciato).</p>	
	
<p>5) Accendete lo strumento. Selezionate il modo Disk, poi selezionate il dispositivo CD usando l'apposito menu a scomparsa nella parte inferiore sinistra delle pagine Load, Save, Copy ed Erase. Se la selezione avviene regolarmente, procedete con la prossima fase dell'installazione.</p> <p>6) Reinserite la vite (b) per fissare nella posizione finale il supporto a slitta del CD. Applicare il coperchio (G) fornito di serie con Pa1X, e fissatelo con le due viti (a) rimosse in precedenza.</p>	
	

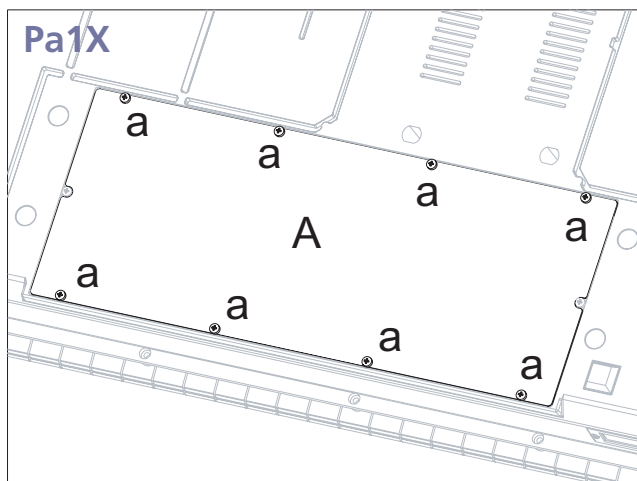
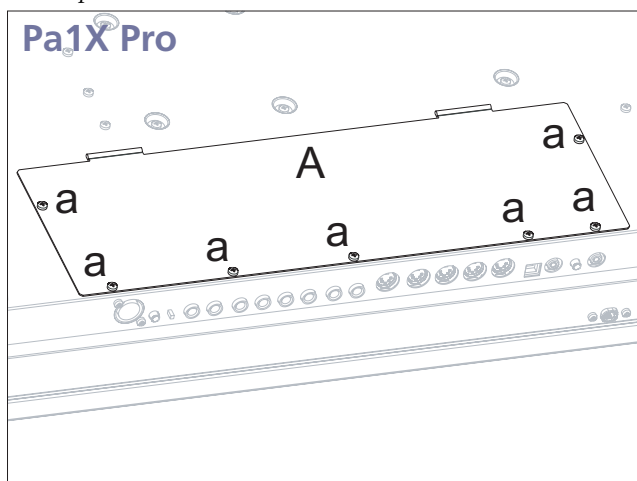
Vi suggeriamo di riporre tutti i componenti rimossi durante l'installazione, per ogni futura evenienza.

Installare il modulo RAM opzionale

Il Pa1X è fornito di serie di un modulo RAM da 16MB già installato, utilizzabile per il campionamento di materiale audio e l'editing delle Song. E' tuttavia possibile espandere la capacità della memoria RAM installando un secondo modulo SIMM a 72-pin da 16 MB (per conoscere l'elenco dei moduli SIMM compatibili, consultate il sito internet www.korgpa.com). Per ulteriori dettagli al riguardo, contattate il distributore Korg locale.

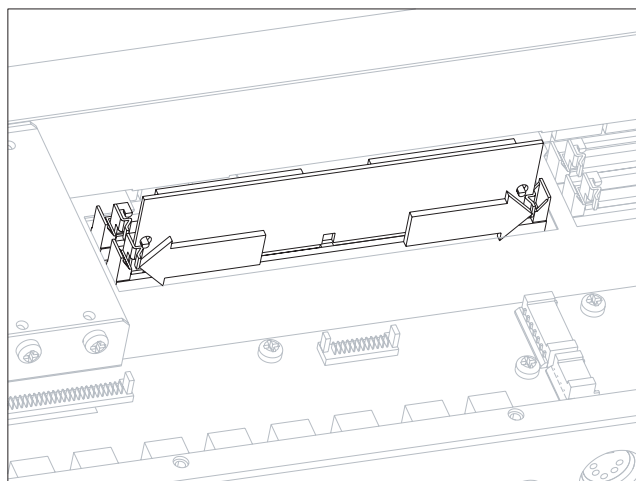
1. Prima di iniziare, spegnete lo strumento, e scollegate il cavo di alimentazione.
2. Capovolgete lo strumento, e rimuovete le sette viti (a) (otto viti nel Pa1X con amplificazione) per consentire l'apertura della mascherina (A), e l'accesso al vano interno dedicato all'installazione dei componenti opzionali.

Nota: Impedite ogni possibile accesso all'interno dello strumento, per evitare che degli oggetti possano cadervi dentro. Nel caso questo dovesse accadere, rivolgetevi immediatamente al più vicino Centro di Assistenza.

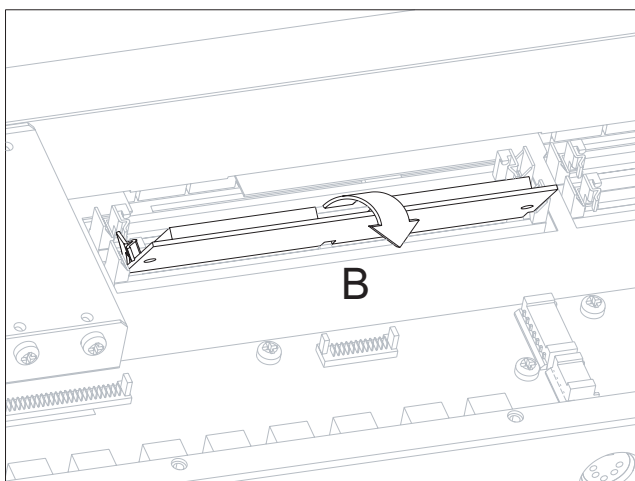


3. Dopo aver aperto il vano, localizzate i due slot incaricati di accogliere i moduli RAM. Notate come il primo modulo SIMM da 16MB sia già installato in uno degli slot.

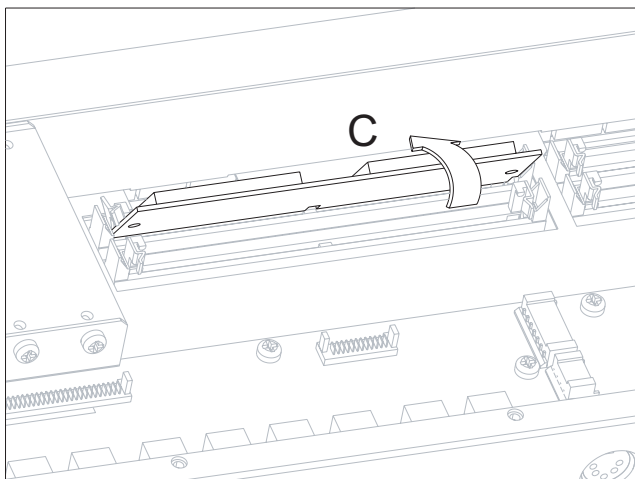
4. Allargate le due alette (contrassegnate dalle frecce nell'immagine seguente) che tengono in posizione il modulo SIMM.



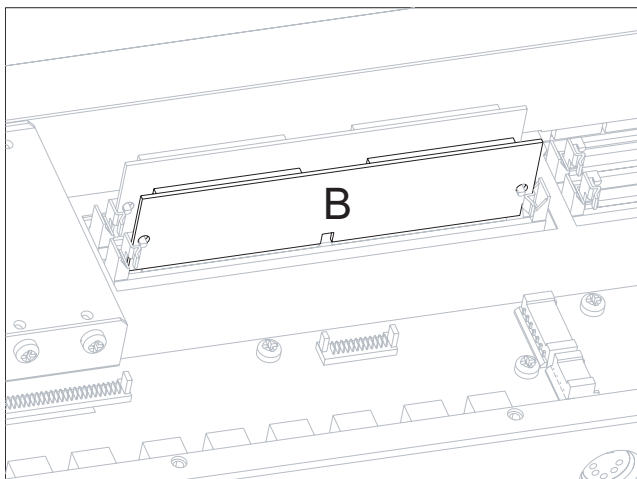
5. Rimuovete il modulo SIMM già installato (B), ruotandolo in avanti (vedi senso della freccia nell'illustrazione).



6. Inserite il nuovo modulo SIMM (C) nello slot originariamente vuoto (figura a lato). Allineate la parte inferiore del modulo con la base dello slot, dopodiché ruotatelo in verticale e spingetelo delicatamente verso il basso fino ad assicurarlo saldamente in sede. Accertatevi che il modulo sia inserito correttamente. In caso contrario, ripetete la procedura.



7. Reinserite il modulo SIMM (B) rimosso al punto 5 della procedura, utilizzando lo stesso metodo adottato per il nuovo modulo (C).



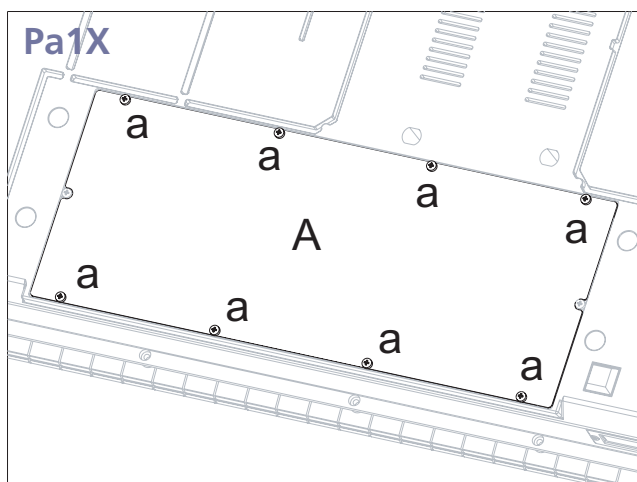
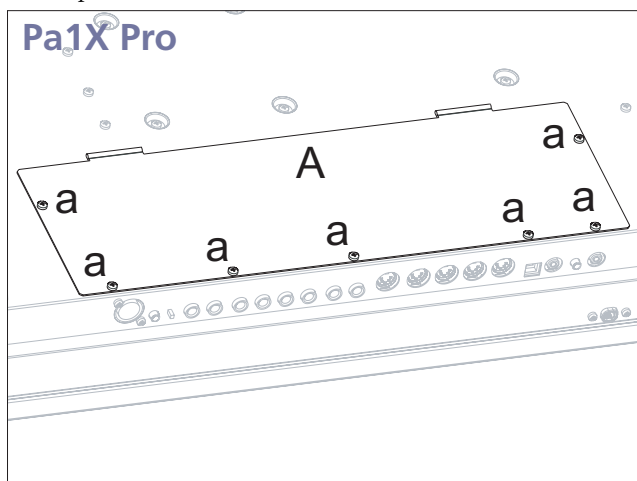
8. Richiudete la mascherina e serrate nuovamente le viti per assicurare la perfetta chiusura del vano, invertendo di fatto le operazioni descritte al punto 2 della procedura.

Installare le schede opzionali ROM

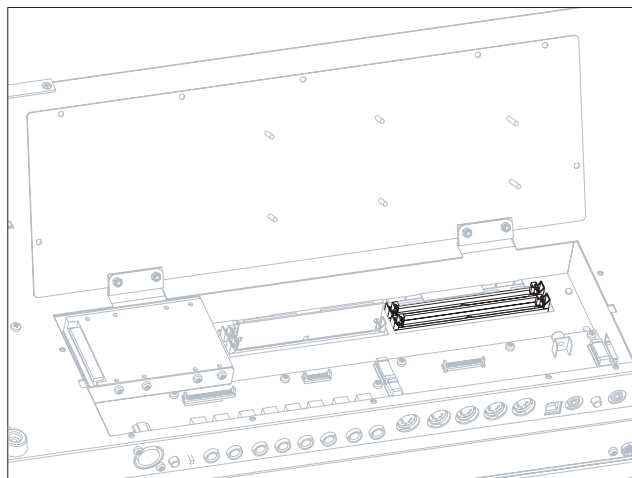
I suoni del Pa1X possono essere ampliati installando due schede di espansione dedicate ai Sound. Per maggiori dettagli sulle schede opzionali disponibili, visitate il sito internet www.korgpa.com, oppure contattate il più vicino distributore/rivenditore Korg.

1. Prima di iniziare, spegnete lo strumento, e scollegate il cavo di alimentazione.
2. Capovolgete lo strumento, e rimuovete le sette viti (a) (otto viti nel Pa1X con amplificazione) per consentire l'apertura della mascherina (A), e l'accesso al vano interno dedicato all'installazione dei componenti opzionali.

Nota: Impedite ogni possibile accesso all'interno dello strumento, per evitare che degli oggetti possano cadervi dentro. Nel caso questo dovesse accadere, rivolgetevi immediatamente al più vicino Centro di Assistenza.

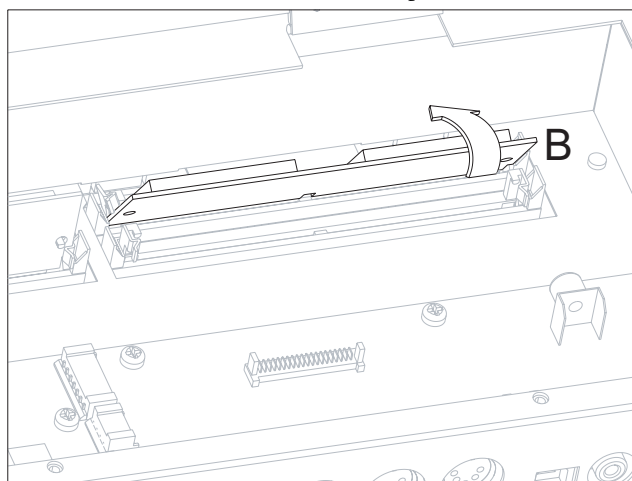


3. Una volta aperto il vano, localizzate i due slot incaricati di accogliere le schede ROM.

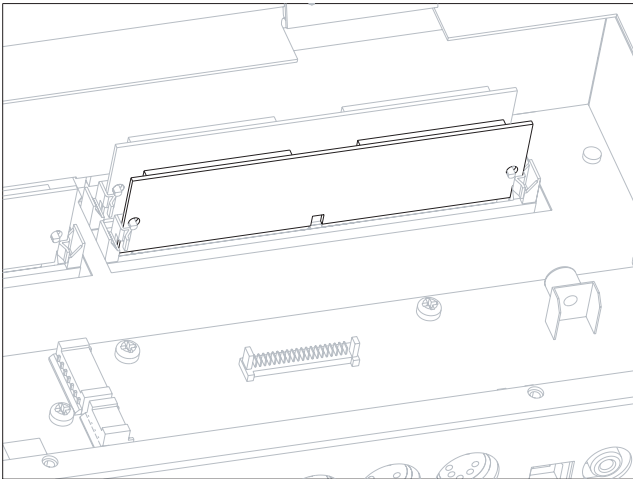


4. Inserite la prima scheda di espansione ROM (B) – o l'unica che avete acquistato – nello slot più lontano da voi, come indicato nella figura a lato. Allineate la parte inferiore della scheda con la base dello slot, dopodiché ruotatela in verticale e spingetela delicatamente verso il basso fino ad assicurarla saldamente in sede. Accertatevi che la scheda sia inserita correttamente. In caso contrario, ripetete la procedura.

Nota: Nulla vieta di inserire la scheda nell'altro slot, ma seguendo la procedura consigliata sarà in seguito più facile inserire anche la seconda scheda d'espansione.



5. Nel caso abbiate acquistato anche la seconda scheda di espansione ROM (C), installate la stessa ripetendo la procedura descritta per il primo modulo (B).



6. Richiudete la mascherina e serrate nuovamente le viti per assicurare la perfetta chiusura del vano, invertendo di fatto le operazioni descritte al punto 2 della procedura.

Installare l'interfaccia video (VIF3)

È possibile installare la scheda video Korg VIF3 in Pa1X o Pa1X Pro. Questa interfaccia permette di collegare allo strumento un monitor video o un proiettore video, per leggere i testi delle Song su un video esterno. La scheda può essere installata dall'utente. **Korg non si assume responsabilità per danni a cose o persone causati dall'installazione della scheda da parte di personale non autorizzato.**

NTSC, PAL, SECAM

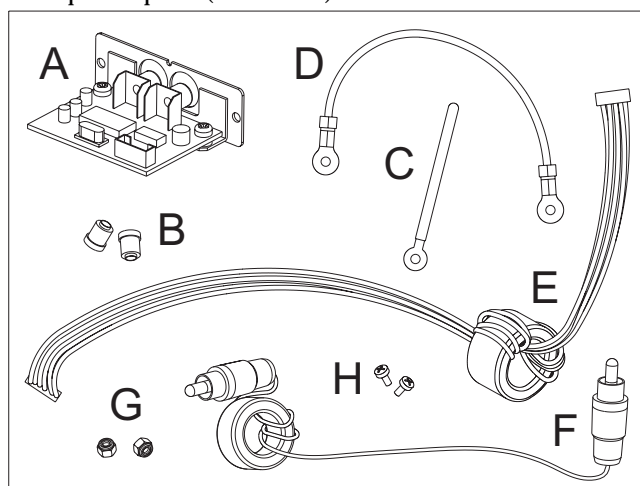
Le seguenti istruzioni valgono sia per la VIF3-PAL che per la VIF3-NTSC. Se la VIF3-PAL viene collegata ad un televisore in standard SECAM, l'immagine appare in bianco e nero.

Precauzioni

- L'installazione della scheda va eseguita sotto la responsabilità dell'utente. Korg non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni a cose o persone derivanti dalla non corretta installazione o dall'uso errato della scheda.
- Scollegate la spina dalla presa di corrente prima di aprire lo strumento.
- Per evitare che l'elettricità statica del vostro corpo danneggi i componenti della scheda, toccate un elemento metallico non verniciato prima di procedere con l'installazione.

Elenco delle parti

Prima di iniziare l'installazione, assicuratevi di essere in possesso delle parti elencate. Alcune delle parti sono necessarie solo per l'installazione della scheda su un particolare modello, ma non sugli altri. Per il montaggio sono richiesti un cacciavite a croce ed un paio di pinze (non forniti).



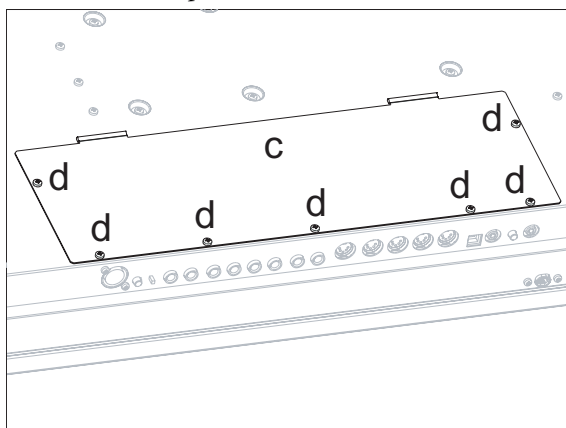
	Part name	Pa1X Pro	Pa1X	
A	Scheda video	√	√	× 1
B	Distanziali in plastica	√		× 2
C	Clip fermacavo	√		× 1
D	Cavo connessione massa	(non richiesto)		× 1
E	Rilancio scheda video	(non richiesto)		× 1
F	Cavo video	(non richiesto)		× 1
G	Dadi	√		× 2
H	Vite 2.9 x 9.5 autofilettante	(non richiesto)		× 2

Nota: Il segno di spunta indica che la parte è necessaria per lo strumento corrispondente. Alcune parti sono necessarie solo con Pa80 e Pa60, quindi non sono necessarie per il montaggio in Pa1X o Pa1X Pro.

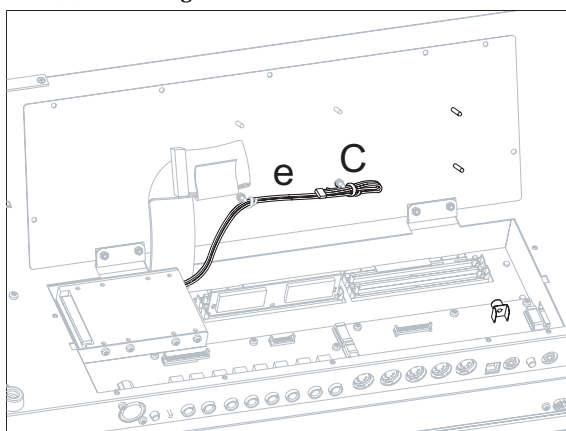
Installazione in Pa1X Pro

1. Ruotate lo strumento, e rimuovete le sette viti (d) per aprire il coperchio (c) e accedere al vano opzioni.

Nota: Impedite ogni possibile accesso all'interno dello strumento, per evitare che degli oggetti possano cadervi dentro. Nel caso questo dovesse accadere, rivolgetevi immediatamente al più vicino Centro di Assistenza.

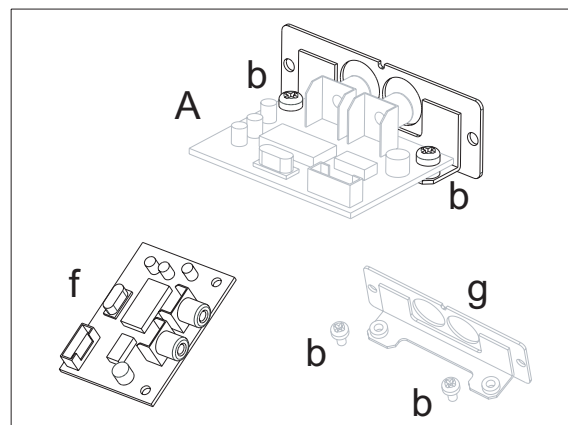


2. Ponendovi di fronte al vano opzioni, individuate la zona riservata all'interfaccia video, contraddistinta dalla presenza dei due distanziali e del cavo (e), fissato mediante due fermi. Liberare il terminale del cavo (e) dalla morsa del fermo (C), e riavvolgete il fermo attorno al cavo sciolto.

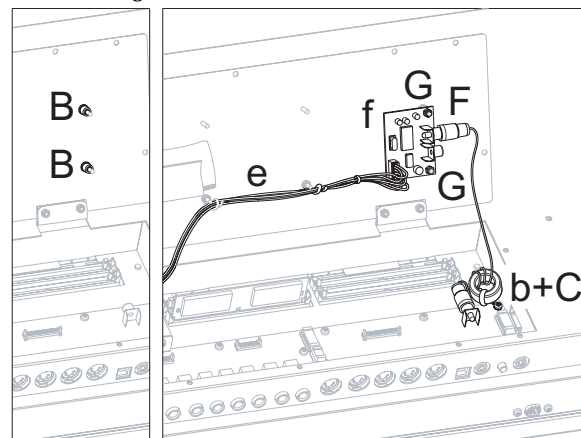


3. Prendete la scheda video (A) presente nel kit. Si osservi che la scheda elettronica (f) è unita al supporto (g) mediante le due viti (b). Separateli rimuovendo le due viti (b). Le viti e il supporto rimossi non saranno necessari per l'installazione della scheda su Pa1X Pro, ma vi consigliamo comun-

que di riporli in un luogo sicuro e conservarli per future evenienze.



4. Infilate i due distanziali in plastica (B) nelle due viti corrispondenti nel coperchio del vano opzioni, come mostrato in figura. Fissate la scheda elettronica (f) ai due speroni mediante i due dadi autobloccanti (G). Collegate il terminale del cavo (e) e il connettore privo di anello ai connettori corrispondenti della scheda elettronica. Rimuovete la vite (b) dalla scheda connessioni nel vano opzioni, e reinsertela dopo avervi fissato il fermo (C) compreso nel kit accessori in dotazione allo strumento. Usate il fermo per bloccare l'anello del terminale libero del cavo (F). Collegate il terminale al connettore RCA della scheda connessioni, come mostrato in figura.

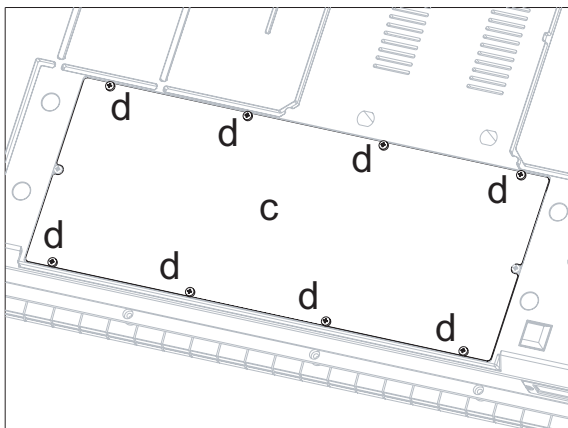


5. Chiudete il coperchio del vano opzioni, e stringete tutte le viti, seguendo l'ordine inverso rispetto alle istruzioni contenute al passo 1.

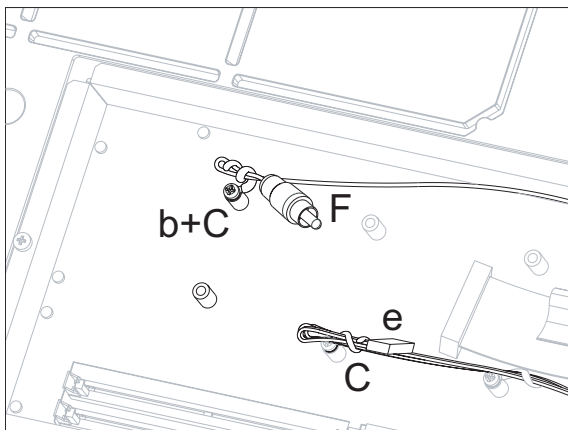
Installazione su Pa1X

1. Ruotate lo strumento, e rimuovete le otto viti (d) per aprire il coperchio (c) e accedere al vano opzioni.

Nota: Impedite ogni possibile accesso all'interno dello strumento, per evitare che degli oggetti possano cadervi dentro. Nel caso questo dovesse accadere, rivolgetevi immediatamente al più vicino Centro di Assistenza.

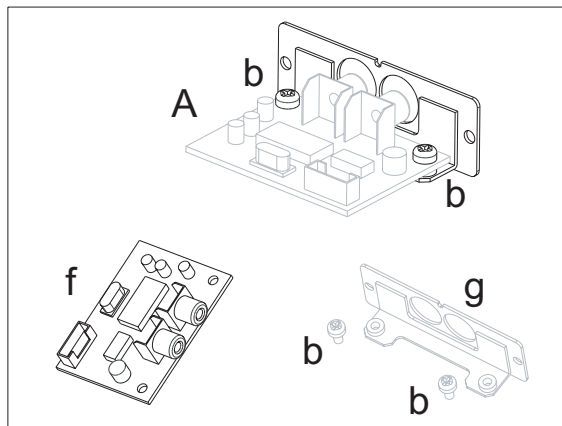


2. Ponendovi di fronte al vano opzioni, individuate la zona riservata all'interfaccia video, contraddistinta dalla presenza delle due colonnine, del cavo (e), fissato mediante due fermi, e del cavo (F), fissato mediante il fermo (C). Si osservi come il fermo (C) sia fissato ad una delle due colonnine per mezzo della vite (b). Rimuovete le viti (b) e il fermo (C), poi liberate il cavo (e) dalla morsa del fermo (C), come mostrato nell'illustrazione. Riponete la vite e il fermo rimossi, che vi serviranno più avanti per l'installazione dell'interfaccia video.

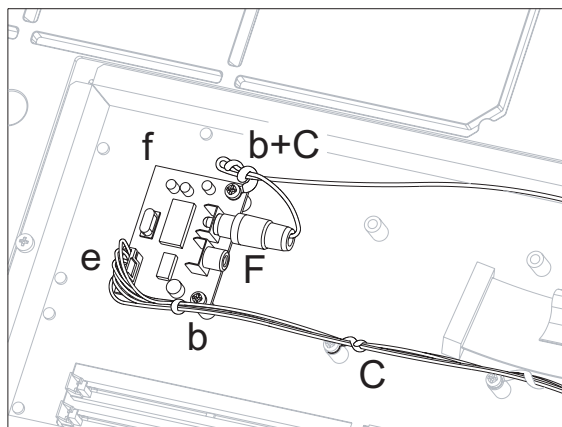


3. Si osservi che la scheda elettronica (f) è unita al supporto (g) mediante le due viti (b). Separateli rimuovendo le due viti (b). Il supporto rimosso non sarà necessario per l'installazione della scheda su Pa1X, ma vi consigliamo comunque di riporlo in un luogo sicuro e conservarlo per

future evenienze. Al contrario, le viti rimosse si renderanno necessarie al passo seguente.



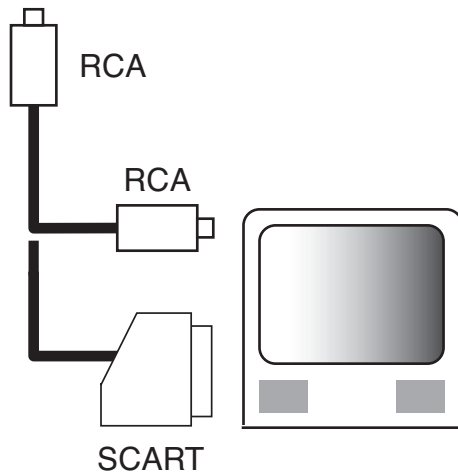
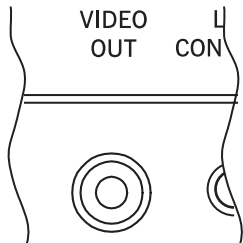
4. Fissate la scheda elettronica (f) alle due colonnine mediante le due viti (b) rimosse in precedenza, ricordando di inserire nuovamente il fermo (C) alla posizione originale. Collegate il terminale (F) al connettore corrispondente della scheda elettronica. Fissate il cavo al fermo (C). Infine, collegate il cavo (e) alla scheda elettronica, e fissatelo stringendo nuovamente il fermo (C) allentato in precedenza.



5. Chiudete il coperchio del vano opzioni, e stringete tutte le viti, seguendo l'ordine inverso rispetto alle istruzioni contenute al passo 1.

Collegamento e configurazione

1. Collegate l'uscita video dello strumento all'ingresso video del televisore. A seconda del tipo di televisore, potete usare un cavo di tipo "da RCA ad RCA" (se il televisore è dotato di ingresso Video Composito), o "da RCA a SCART" (se il televisore è dotato di presa SCART). I cavi necessari sono reperibili presso qualsiasi negozio di televisori.



2. Accendete lo strumento, e premete GLOBAL per accedere all'ambiente Global. Selezionate la pagina "Video Interface: Video Out" e selezionate lo standard video PAL o NTSC, a seconda della scheda installata (VIF3-PAL o VIF3-NTSC).
3. Per salvare le impostazioni in memoria, selezionate il comando "Write Global-Global Setup". Apparirà la finestra di dialogo Write Global-Global Setup. Premete il tasto OK nel display per confermare.
4. Accendete il televisore, e sintonizzatevi sull'ingresso AV1 o AV2.
5. Nella stessa pagina del Global, usate il parametro Colors per scegliere l'abbinamento di colori preferito per testo e sfondo.

Installare la scheda MP3 (EXBP-MP3)

Potete installare la scheda Korg EXBP-MP3 in Pa1X o Pa1X Pro. Questa scheda, installabile dall'utente, permette di suonare e registrare file MP3, in modo da consentire lo scambio di dati musicali con qualsiasi personal computer e lettore MP3.

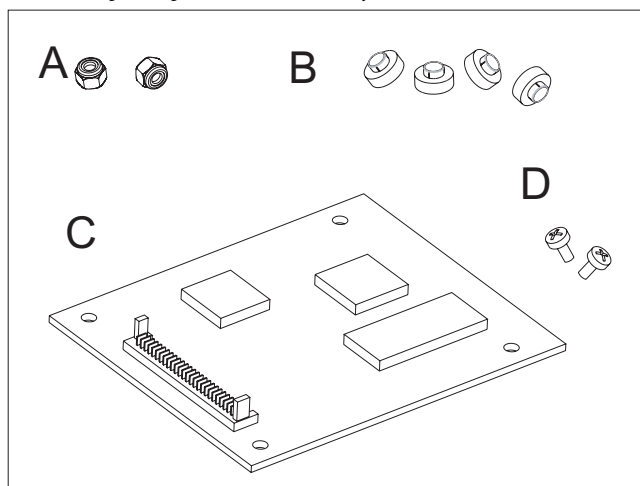
Attenzione: Korg non si assume responsabilità per danni a cose o persone causati dall'installazione della scheda da parte di personale non autorizzato.

Precauzioni

- L'installazione della scheda va eseguita sotto la responsabilità dell'utente. Korg non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni a cose o persone derivanti dalla non corretta installazione o dall'uso errato della scheda.
- Scollegate la spina dalla presa di corrente prima di aprire lo strumento.
- Per evitare che l'elettricità statica del vostro corpo danneggi i componenti della scheda, toccate un elemento metallico non verniciato prima di procedere con l'installazione.

Elenco delle parti

Prima di iniziare l'installazione, assicuratevi di essere in possesso delle parti elencate. Alcune delle parti sono necessarie solo per l'installazione della scheda su un particolare modello, ma non sugli altri. Per il montaggio sono richiesti un cacciavite a croce (Pa1X/Pa1X Pro) ed una chiave a bussola esagonale da 5,5mm o un paio di pinze (Pa1X Pro) (non forniti).



	Nome delle parti	Pa1X Pro	Pa1X	
A	Dadi autobloccanti M3	√		× 2
B	Distanziali in plastica	√		× 4
C	Scheda MP3	√	√	× 1
D	Viti M3×6		√	× 2

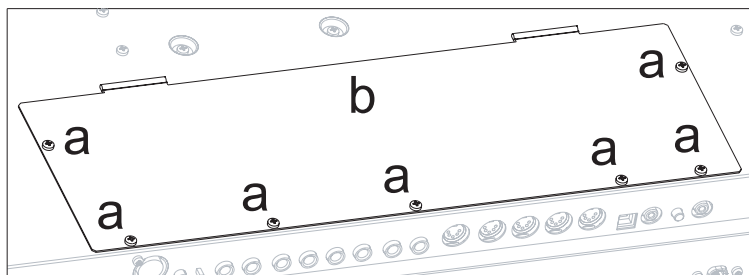
Nota: Il segno di spunta indica che la parte è necessaria per lo strumento corrispondente.

Installazione

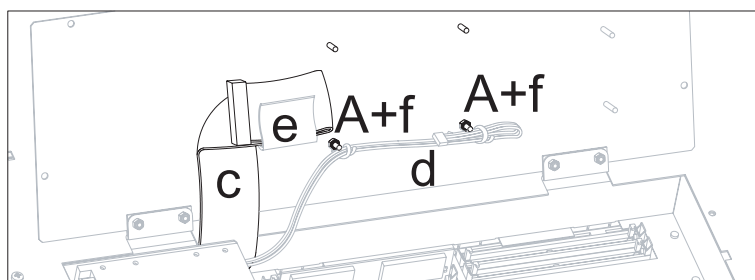
Pa1X Pro

1. Ruotate lo strumento, e rimuovete le sette viti (a) per aprire il coperchio (b) e accedere al vano opzioni.

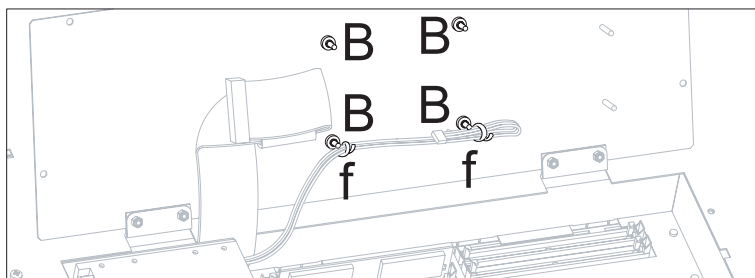
Nota: Impedite ogni possibile accesso all'interno dello strumento, per evitare che degli oggetti possano cadervi dentro. Nel caso questo dovesse accadere, rivolgetevi immediatamente al più vicino Centro di Assistenza.



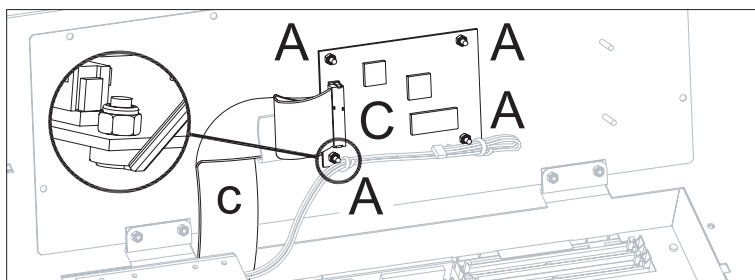
2. Ponendovi di fronte al vano opzioni, individuate la zona riservata alla scheda MP3, contraddistinta dalla presenza dei quattro speroni verticali, del cavo audio della scheda MP3 (c), e del cavo video (d). Osservate come il cavo video (d) sia fissato a due degli speroni mediante i due fermi (f), a loro volta fissati mediante due dadi autobloccanti (A). Rimuovete i due dadi (A), assicurandovi di non spostare i due fermi dalla posizione originale. Liberare infine il cavo audio (c) dal fermo (e).



3. Infilate i quattro distanziali in plastica (B) negli speroni del coperchio del vano opzioni, come indicati in figura; i distanziali vanno rivolti con la parte piatta verso il piano del coperchio. Fate in modo che i due fermi (f) si trovino sotto i distanziali (B), come mostrato nell'immagine successiva.



4. Inserite la scheda MP3 (C) sopra i quattro distanziali, con i componenti elettronici rivolti verso l'alto (come mostrato in figura). Fissate la scheda ai distanziali mediante i quattro dadi autobloccanti (A). Collegare il terminale del cavo (c) al connettore corrispondente nella scheda MP3, piegando il cavo come mostrato in figura.

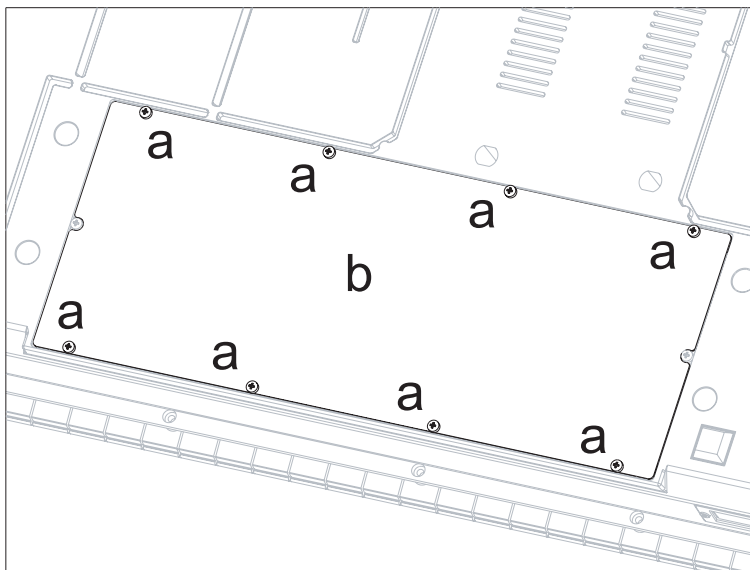


5. Chiudete il coperchio del vano opzioni, e stringete tutte le viti, seguendo l'ordine inverso rispetto alle istruzioni contenute al passo 1.

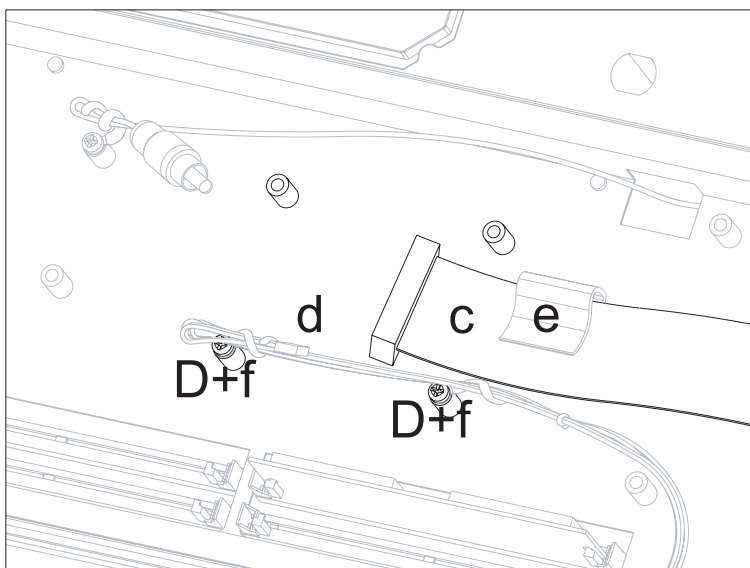
Pa1X

1. Ruotate lo strumento, e rimuovete le otto viti (a) per aprire il coperchio (b) e accedere al vano opzioni.

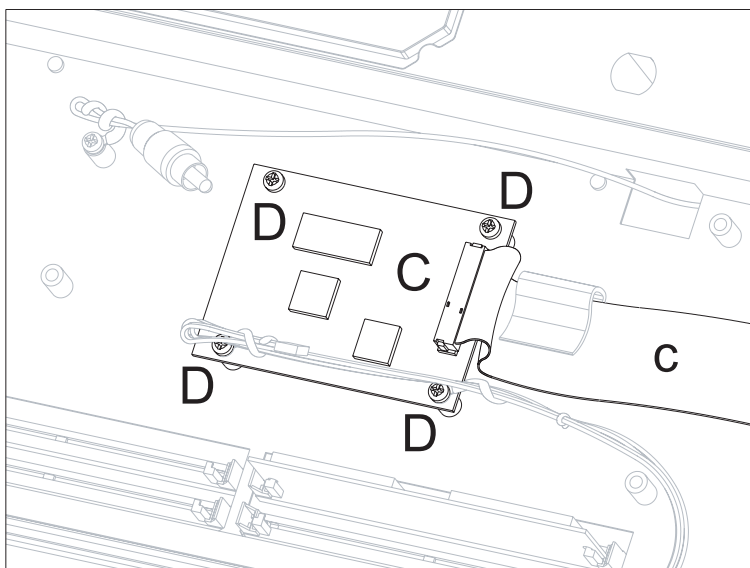
Nota: Impedite ogni possibile accesso all'interno dello strumento (per esempio le aperture delle vicine slot di espansione RAM), per evitare che degli oggetti possano cadervi dentro. Nel caso questo dovesse accadere, rivolgetevi immediatamente al più vicino Centro di Assistenza.



2. Ponendovi di fronte al vano opzioni, individuate la zona riservata alla scheda MP3, contraddistinta dalla presenza dei quattro speroni verticali, del cavo audio della scheda MP3 (c), e del cavo video (d). Osservate come il cavo video (d) sia fissato a due degli speroni mediante i due fermi (f), a loro volta fissati mediante due viti M3 (D). Rimuovete le due viti (D), assicurandovi di non spostare i due fermi dalla posizione originale. Liberare infine il cavo audio (c) dal fermo (e).



3. Inserite la scheda MP3 (C) sopra i quattro distanziali, con i componenti elettronici rivolti verso l'alto (come mostrato in figura). Fissate la scheda ai distanziali mediante le quattro viti M3 (D). Collegate il terminale del cavo (c) al connettore corrispondente nella scheda MP3, piegando il cavo come mostrato in figura.



4. Chiudete il coperchio del vano opzioni, e stringete tutte le viti, seguendo l'ordine inverso rispetto alle istruzioni contenute al passo 1.

Registrazione dei file MP3

Installando sul Pa1X la scheda opzionale MP3 (EXBP-MP3) ed un hard disk (opzionale sul Pa1X con gli altoparlanti), potrete registrare la vostra performance musicale su un file in formato MP3.

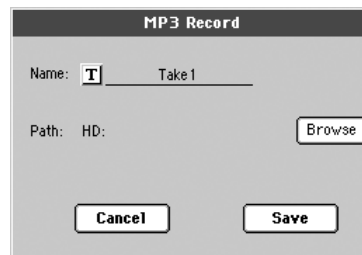
Nota: Non è consentito entrare in modo MP3 Record mentre ci si trova nei modi Sequencer o Disk.

- La registrazione di un file MP3 comprende tutto ciò che si suona con le tracce di tastiera, gli Style e gli Standard MIDI File riprodotti dal sequencer, così come il segnale audio esterno in ingresso e le Harmony Voice generate dal Voice Processor.
- Sono esclusi dalla registrazione i file MP3 e le tracce del CD Audio in riproduzione.

Per entrare in registrazione, tenete premuto il tasto SHIFT, e premete il tasto REC. Sul display appare la seguente finestra di dialogo:



Per arrestare la registrazione, premete il pulsante Stop. Sul display appare la seguente finestra di dialogo:



Premete il pulsante **T** (Text Edit) per attribuire un nome al file MP3 appena registrato. Premete il pulsante Browse per selezionare un dispositivo e la directory di destinazione per il salvataggio del file. Infine, premete il pulsante Save per effettuare la scrittura del file MP3 sulla locazione di destinazione scelta.

Dopo aver eseguito il salvataggio, potete ascoltare il file MP3 nel modo Song Play così come fareste con le Song normali registrate sul Pa1X.

E' anche possibile sfruttare l'interfaccia USB per trasferire i file MP3 su un computer esterno per ulteriori operazioni di editing.

Utilizzate il menu a scomparsa Quality per selezionare la risoluzione audio preferita per il file MP3 che vi accingete a registrare. Naturalmente, ad una maggiore risoluzione corrisponderà anche una maggiore dimensione (in byte) del file MP3 generato.

Una volta terminate le impostazioni, premete il pulsante **R** Rec sul display per avviare la registrazione. Il pulsante Rec cambia in Stop per consentirvi di interrompere la registrazione in qualsiasi momento lo riteniate opportuno. Durante la registrazione, sul display lampeggia una grande 'R' rossa.



Se lo desiderate, potete anche premere il tasto EXIT per uscire da questa finestra di dialogo. Per accedervi nuovamente e visualizzare le dimensioni del file oppure interrompere la registrazione, utilizzate i tasti SHIFT+REC.

Durante la registrazione potete usare questa finestra di dialogo per controllare la durata dell'incisione, le dimensioni del file e lo spazio disponibile rimasto sul disco. Il tempo di registrazione massimo dipende ovviamente dalla quantità di spazio libero sull'hard disk.

Note

Versione del sistema operativo

- Per utilizzare la scheda EXBP-MP3, occorre installare il sistema operativo versione 1.51 o superiore.

Uscite audio

- Dopo l'installazione della scheda EXBP-MP3, il livello di uscita (sia dei connettori OUTPUT che dei diffusori integrati) aumenta di circa 3dB. Regolate di conseguenza il Master Volume.
- Il segnale audio generato dalla scheda MP3 viene inviato esclusivamente alle uscite analogiche Left+Right, e non all'uscita digitale.

Riproduzione

- I file MP3 registrati con una bassa frequenza di campionamento potrebbero non suonare al meglio. Si tratta di un problema insito nella natura stessa dei file MP3.
- Potete assegnare un file MP3 ad entrambi i sequencer, ma all'avvio di uno dei due l'altro si fermerebbe.
- Quando si leggono file MP3 da un CD dati, e il CD è andato in pausa dopo un certo periodo di inattività, il riavvio della riproduzione potrebbe richiedere alcuni secondi, per consentire al CD di ripartire.

Registrazione

- È possibile registrare come file MP3 tutto ciò che si suona con la Pa1X, compreso l'ingresso microfonico (in altre parole, si può registrare tutto ciò che si suona e si canta). Non è però possibile registrare file MP3 o tracce di un CD audio.
- È possibile ascoltare tracce di un CD audio durante la registrazione di un MP3, ma non è possibile registrarle.

Disco rigido

- Per registrare file MP3, la Pa1X deve essere dotata di disco rigido.
- È raccomandabile non riempire eccessivamente il disco rigido durante la registrazione. Riempire il disco rigido potrebbe causare problemi al file in registrazione.
- È consigliabile procedere alla regolare manutenzione del disco rigido. È possibile eseguire la deframmentazione o la riparazione mediante apposite utilità per PC, mentre la Pa1X è collegata via USB.

Scorciatoie

Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo un altro tasto sul pannello di controllo potete accedere direttamente ad una delle pagine di edit. La tabella in basso mostra un elenco di “scorciatoie” che è possibile utilizzare:

Shift +	Funzione
Valido per qualsiasi modo operativo	
Manopola Dial	Modifica del valore di Tempo
Scroll Arrows, o Up/Down	Con una lista di Song o entry del SongBook sul display: Selezione della sezione alfabetica Successiva/Precedente. Valido anche nel modo Disk, quando si è selezionata la colonna Name
Tasto Sound	Ripristino del modo Sound per il Sound assegnato alla traccia selezionata
Tasto Global	Selezione della pagina Setup/General Controls, sezione MIDI del modo Global. E' il modo più rapido per accedere alle pagine di edit MIDI
Tasto Disk	Selezione della pagina Preferences del modo Disk
Tasti Start/Stop	Messaggio Panic
Tasto Slider Mode	Selezione della pagina Assignable Sliders, sezione Controllers del modo Global
Tasti Fade In/Out	Selezione del parametro Fade In/Out nella pagina Basic, sezione Preferences del modo Global
Single Touch	Modifica dello stato del parametro Variation/STS Link nella pagina Style Setup, sezione Preferences, del modo Style Play. La pagina contenente il parametro non viene selezionata
Tasti Synchro (entrambi)	Selezione del parametro MIDI Setup nella pagina Setup/General Controls, sezione MIDI del modo Global
Tasto Tempo Lock	Selezione della pagina Lock, sezione General Controls del modo Global
Tasto Display Hold	Selezione della pagina Interface, sezione General Controls del modo Global
Tasti Transpose (entrambi)	Selezione della pagina Transpose Control, sezione General Controls del modo Global
Modo Operativo Style Play	
Tasto Style Play	Selezione della pagina Style Setup (sezione Preferences)
Tasto Memory	Selezione della pagina Style Preferences (sezione Preferences)
Tasto Var o Fill	Selezione del corrispondente Style Element nella pagina Drum/Fill (sezione Style Controls)
Tasti Chord Scanning (entrambi)	Selezione del parametro Chord Recognition del pannello Split nella pagina principale (Main Page)
Tasti Keyboard Mode (entrambi)	Selezione della pagina Key Velocity (sezione Keyboard/Ensemble)
Tasto Ensemble	Selezione del parametro Ensemble Type nella pagina Ensemble (sezione Keyboard/Ensemble)
Tasti Pad (tutti)	Selezione della pagina Pad (sezione Pad/Assignable Switches)
Tasti Assignable Switch (tutti)	Selezione della pagina Switch (sezione Pad/Assignable Switches)
Tasti Upper Octave (entrambi)	Selezione della pagina Tuning (sezione Mixer/Tuning)

Shift +	Funzione
Modo Operativo Song Play	
Tasto Song Play	Selezione della pagina General Control (sezione Preferences)
Tasto Play/Stop–Seq 1 oppure 2	Sync Start di entrambi i sequencer
>>	Riproduzione delle traccia audio CD successiva
<<	Riproduzione della traccia audio CD precedente
Tasti Upper Octave (entrambi)	Selezione della pagina Tuning (sezione Mixer/Tuning)
Tasti Keyboard Mode (entrambi)	Selezione della pagina Key Velocity (sezione Keyboard/Ensemble)
Tasti Pad (tutti)	Selezione della pagina Pad (sezione Pad/Assignable Switches)
Tasti Assignable Switch (tutti)	Selezione della pagina Switch (sezione Pad/Assignable Switches)
Modo JukeBox	
>>	Riproduzione della Song successiva nella lista JukeBox
<<	Riproduzione della Song precedente nella lista JukeBox
Modo Operativo Sequencer	
Tasto Sequencer	Selezione della pagina Sequencer Setup (sezione Preferences)
Tasti Upper Octave (entrambi)	Selezione della pagina Tuning (sezione Mixer/Tuning)

C'è un'altra scorciatoia che è possibile utilizzare, ma che tuttavia non richiede la pressione del tasto SHIFT.

Modo Operativo Style Play	
Tasti Up/Down (insieme)	Ripristino del valore di Tempo originale

Soluzione dei problemi

Problema	Soluzione	Pagina
Problemi generali		
Lo strumento non si accende	Assicuratevi che (1) la spina del cavo di alimentazione sia inserito nella presa di corrente elettrica, che (2) l'altra estremità del cavo sia connesso alla presa posta sul retro dello strumento e che (3) non risulti danneggiato, ed infine (4) che non ci sia nessun problema con la rete elettrica stessa.	
	Accertatevi che l'interruttore di accensione sia in posizione ON.	
	Se lo strumento continua a rimanere spento, contattate il più vicino centro di assistenza KORG.	
Nessun suono in uscita	Verificate che all'uscita audio HEADPHONES (Cuffie) non sia inserito alcun jack, dato che ciò disabilita automaticamente gli altoparlanti interni.	22
	Controllate tutti i collegamenti audio dalla tastiera all'amplificatore/mixer esterno.	22
	Accertatevi che tutti i dispositivi che compongono il sistema di amplificazione siano accesi.	
	Controllate che il cursore MASTER VOLUME sul pannello frontale del Pa1X sia in una posizione diversa da "0".	22
	Verificate che il parametro Local non sia impostato su Off. Qualora lo sia, modificate l'impostazione in On.	255
	Accertatevi che il parametro Speaker non sia impostato su Off. Nel caso lo sia, modificate l'impostazione su On.	260
	Assicuratevi che il parametro Attack non sia regolato su un valore troppo alto. Qualora lo sia, specificate un valore più basso per consentire una più veloce riproduzione del suono. Controllate che il parametro Volume non sia impostato su valori troppo bassi. Nel caso lo sia, specificate un valore più alto.	94, 99
Le note del registro grave non sono riprodotte	Quando il LED del tasto SPLIT è acceso, la tastiera è suddivisa in due parti: Lower (note gravi, al di sotto del punto di split) ed Upper (note acute, al di sopra del punto di split). Se la traccia Lower è stata posta in Mute, non sarà possibile riprodurre alcun suono per le note presenti alla sinistra del punto di split. Nel caso risulti tale, cancellate lo stato di Mute per ripristinare quello di Play.	35
I suoni non corrispondono	Accertatevi che i banchi USER non contengano suoni modificati. Caricate i Sound appropriati per lo Style o la Song che desiderate riprodurre.	280
	Assicuratevi che i Drum Kit USER non siano stati modificati. Caricate i Drum Kit appropriati.	280
	Controllate che gli Style o le Performance non siano state modificate. Caricate i dati appropriati (Style o Performance).	280
Il suono non si interrompe	Verificate che la polarità del pedale Damper corrisponda a quanto richiesto dallo strumento.	253
Impossibile riprodurre lo Style o la Song selezionati	Controllate che il parametro Clock sia impostato su Internal. Se desiderate utilizzare il MIDI Clock di un dispositivo esterno, specificate per il parametro MIDI Clock l'opzione MIDI A o B (questo in base alla porta usata dal Pa1X per il collegamento al dispositivo esterno). Accertatevi che lo strumento esterno trasmetta effettivamente i messaggi di MIDI Clock.	254
La tastiera non risponde ai messaggi MIDI ricevuti	Verificate che tutti i cavi MIDI siano stati inseriti correttamente.	298
	Assicuratevi dell'esatta corrispondenza tra i canali MIDI di trasmissione dello strumento esterno ed i canali d'ingresso MIDI del Pa1X.	256
	Controllate che i filtri MIDI del Pa1X non siano impostati in maniera da impedire la ricezione di alcuni tipi di messaggi.	257
I suoni percussivi non sono riprodotti correttamente	Accertatevi che la traccia Drum sia impostata in modo Drum, e che il modulo esterno non preveda l'applicazione della trasposizione dell'intonazione.	98, 195
Durante la riproduzione degli strumenti percussivi si verificano dei fastidiosi "click"	Il "click" è parte del suono e non rappresenta un problema.	
La selezione di una Performance, di uno Style o di una STS determina un incremento del rumore di fondo	La Performance, Style o STS selezionata ha richiamato l'effetto denominato "15 Analog Record", che prevede la simulazione dei rumori prodotti da un vecchio disco di vinile.	

Problema	Soluzione	Pagina
Impossibile udire il Voice Processor	L'effetto di Vocoder è stato assegnato al processore di effetti D. Ciò disabilita automaticamente il Voice Processor.	393
	Gli effetti del Voice Processor possono essere utilizzati solo per elaborare il segnale in ingresso al connettore microfonico (MIC).	
Problemi relativi al disco		
Impossibile formattare il floppy disk	Assicuratevi che il floppy disk utilizzato sia da 3.5 pollici in formato 2DD o 2HD (Double Density o High Density). Non è possibile utilizzare un tipo di disco diverso da quelli citati.	
	Verificate che il floppy disk sia stato inserito correttamente.	296
	Controllate che la linguetta di protezione del disco non sia in posizione aperta.	296
Impossibile salvare i dati sul floppy disk	Assicuratevi che il floppy disk sia stato formattato.	288
	Verificate di aver inserito correttamente il floppy disk nel drive.	296
	Controllate che la linguetta di protezione del disco non sia in posizione aperta.	296
Impossibile caricare i dati dal floppy disk	Verificate di aver inserito correttamente il floppy disk nel drive.	296
	Accertatevi che il floppy disk contenga dati compatibili con il Pa1X.	278

Specifiche tecniche

Modello	Pa1X Pro	Pa1X
Tastiera	76 tasti, semi-pesati, con velocity ed aftertouch mono	61 tasti, semi-pesati, con velocity ed aftertouch mono
Sistema Operativo	KORG OPOS (Objective Portable Operating System) e Tecnologia RX (Real eXperience). Multitasking, del tipo Load-While-Play. Memorizzato su SSD (Solid State Disk). Aggiornabile da floppy disk.	
Display	A cristalli liquidi (LCD) da 320 × 240 pixel, basato sul brevetto Color TouchView™, sensibile al tocco	
Aiuto	Sistema di Aiuto Iperestuale e contestuale. Multilinguistico a partire dal Sistema Operativo 1.5	
Supporti di Memorizzazione	Floppy Disk Drive da 1.44MB (MS-DOS® compatibile), Drive CD-RW (KORG CDRW-1) opzionale, Hard Disk Drive ATA da 2.5" standard	Floppy Disk Drive da 1.44MB (MS-DOS® compatibile), Masterizzatore CD-RW (KORG CDRW-1) opzionale, Hard Disk Drive ATA da 2.5" opzionale
Sistema di Generazione Sonora	KORG HI - Hyper Integrated.	
Polifonia	62 voci, 62 oscillatori. Filtri con risonanza	
Multitimbricità	40 tracce (2 Sequencer x 16 Tracce, 4 Tracce Keyboard, 4 Pad)	
Sound	Pre-caricati: >870, inclusi Program di Stereo Piano e GM Level 2-compatibili, 48 Drum Kit User: 256 Sound, 64 Drum Kits.	
Digital Drawbar	8 Footage. Controllo in tempo reale mediante i cursori Assignable Slider	
Editing dei Sound	Funzioni di editing complete per i Sound ed i Drum Kit	
Campionamento (Sampling)	Funzioni di Record, Edit, Time Slice (compatibile con i file in formato Korg, Wav, Aiff ed Akai) – <i>richiede la presenza dell'hard disk</i>	
Memoria PCM RAM	16MB standard, espandibili fino a 32MB con un modulo SIMM da 16MB opzionale	
Espansioni PCM ROM	2 slot disponibili, per un totale massimo di 32MB di campioni supplementari (fino a 512 Sound e 128 Drum Kit extra)	
Effetti	4 processori multi-effetto digitali stereo (89 tipi di effetti ciascuno, più il Vocoder). Voice Processor di TC•Helicon™.	
Voice Processor	Tecnologia Voice di TC•Helicon™. Harmonizer a quattro parti, Riverbero, Delay, Compressore, EQ. Moduli Pitch Correction e Voice Modeling disponibili a richiesta	
Tracce Realtime	Quattro tracce Keyboard (Upper 1, 2, 3, Lower), 4 tracce Pad	
Performances	320 locazioni di memoria Realtime Performance	
Single Touch Settings (STS)	Memorizzazione delle tracce Realtime e delle impostazioni del Voice Processor. Fino a 4 × 608 Style. Fino a 4 × ciascuna entry del Song-Book	
Style	Più di 450 Style pre-caricati, salvati sul disco SSD e completamente configurabili. Fino a 608 locazioni Style disponibili. Otto tracce Style, 4 Single Touch Setting ed una Style Performance per Style. Funzioni Direct Disk (fino a 96 Style) e Direct Hard Disk (fino a 288 Style). Compatibile con gli Style della Serie "i" e quelli di Pa80/60. Style Record con funzioni di Edit, Step Edit, Event Edit. Fino a 96 locazioni User Style	
Controlli Style	4 Variation, 2 Fill, 2 Intro, 2 Ending, Intro 3/Count In, Fill 3/Break, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/Reset, Fade In/Out, Bass Inversion, Manual Bass, Tempo Lock, Memory, Accompaniment Volume, Accompaniment Mute, Drum Mapping, Snare & Kick Designation, Single Touch.	
Controlli Generali	Master Volume, Ensemble, Octave Transpose, Master Transpose, Split Point, Style Change, Track Volume, Quarter Tone (funzione a pedale), Assignable Slider, Assignable Switch, Joystick, Manopola Dial.	
Pad	4 Pad assegnabili + tasto Stop	
Song Play	Sequencer XDS Dual Crossfade - 2 Sequencer con controlli separati Select, Start/Stop, Pause, << (Rewind) e >> (Fast Forward). Controllo Balance. Testi dei brani musicali visualizzabili sul display o su un monitor esterno. Funzione Jukebox. SMF Direct Player (formati 0 ed 1). Lettura delle tracce da CD Audio e dei file MP3 (entrambi opzionali)	
Sequencer	Sequencer completo di tutte le funzioni principali, più Funzioni Quick, Multitrack e Step Record. 16 tracce. Fino a 200,000 eventi. Formato nativo in SMF	
MP3 Player/Recorder	Riproduttore/registratore MP3 (opzionale). Richiede l'installazione della scheda KORG EXBP-MP3	
CD Audio Player/Writer	Opzionale. Richiede l'installazione del drive KORG CDRW-1. Legge tracce audio (dai CD Audio), e legge e scrive dati (su dischi in formato ISO 9660)	
SongBook	Database musicale completamente programmabile, con selezione automatica dei modi Style Play e Song Play. Creazione di elenchi custom disponibile	
Pedali	Pedale Damper, Pedale Assegnabile (di tipo continuo o interruttore), pedaliera EC5	
Controller Realtime	Joystick (pitch + modulazione), cursori Assignable Slider, Assignable Switch, Pad	
MIDI	2 × IN, 2 × OUT (impostabili come porte THRU). Assegnazione individuale delle tracce. Funzione di Set-up automatico (MIDI Setup)	
USB	Bus USB 1.1 (Tipo B/Slave)	
Ingressi Audio	2 × Line In, 1 × Mic In con controllo Gain	
Uscite Audio	2 Main (Left/Mono, Right), 2 Sub (1, 2), 1 S/PDIF digitale coassiale a 48kHz (che invia all'esterno lo stesso segnale in uscita dai jack Main)	
Cuffie	Presa cuffie frontale con jack da 6.3 mm 1/4"	
Amplificazione	–	Bi-amplificazione 2 × 35 Watt (Woofer) + 2 × 12 Watt
Altoparlanti	–	4 Altoparlanti (Woofer da 13 cm + Tweeter Dome), 2-vie, Cassa Bass Reflex
Alimentazione	CA Universale 100 ~ 240V	
Consumo elettrico	35 W	65 W
Dimensioni	L: 1330 mm, P: 366 mm, A: 136 mm (senza leggio)	L: 1123 mm, P: 428 mm, A: 189 mm (senza leggio)
Peso	19.5 kg	22 kg
Accessori	Manuale Utente, Cavo di Alimentazione CA, Leggio, kit d'installazione del drive CDRW	

Modello	Pa1X Pro	Pa1X
Opzioni	EC5 Multiswitch Controller EXP-2 Expression/Volume Pedal XVP-10 Expression/Volume Pedal PS-1 Footswitch DS-1H Damper Pedal	
	SUG-TC1 Pitch Correction/Voice Modeling Software Upgrade (di TC•Helicon)	
	Drive CDRW-1, CD Player/Writer (<i>installabile dall'utente</i>) Scheda EXBP-MP3, MP3 Player/Recorder (<i>installabile dall'utente</i>) Interfaccia Video VIF3 NTSC/PAL (<i>installabile dall'utente</i>)	
	Modulo SIMM a 72 pin da 16MB (<i>installabile dall'utente</i>) 2 Espansioni ROM della serie EXBP (<i>installabili dall'utente</i>)	
	-	Hard Disk ATA da 2.5" (<i>installabile dall'utente</i>)

Indice analitico

A

Acc/Seq Volume 10, 22
 Aftertouch Curve 248
 AIFF 232, 243
 Akai 232, 243, 244
 AMS(Alternate Modulation Source)
 Resonance 217
 Arabic Scale 92, 96
 Lock 251
 Assignable Slider 253
 At 224
 Attack Level
 Amp EG 224
 Attack Time
 Filter EG 221
 Audio Inputs 13, 17, 23, 259
 Audio Outputs 17, 22, 257, 258, 259
 Auto Style/Perf/Sound Select 252

B

Backup 20, 289
 Balance 13, 22
 Bank Select 301
 BPM
 MIDI/Tempo Sync., LFO 226

C

CD 53, 60, 152, 169, 278
 Volume 260
 Writing 292–295
 Chord Recognition Mode 104
 Chord Scanning 14
 Cutoff Frequency 217

D

Damper 23, 100
 Polarity 253
 Decay Time
 Filter EG 221
 Delay
 LFO 225
 Demo 23
 Digital Drawbars 207
 Direct FD 110
 Direct HD 109
 Disk 278–297
 Backup 289
 Format 288
 Write protection 296

Display Hold 14
 Doppio Sequencer 13
 Double Sequencer 160
 Drum tracks 258

E

e 93, 208
 EC5 254
 Effects
 Sequencer mode 193, 194
 Song Play mode 161, 162
 Style Play mode 94, 97
 Ending 12
 Ensemble 101

F

Fade
 LFO 225
 Fill 12
 Filter
 Cutoff Frequency 217
 Filter Type 216
 Low Pass & High Pass 216
 Low Pass Resonance 216
 Footswitch 253
 Polarity 253
 Format 288

G

General MIDI 299
 Global 247–277
 Global channel 299
 Groove Quantize 165

H

Harmony track 166, 201

I

Inputs 13, 17, 23, 259
 Intro 11

J

Jukebox 156, 164

K

Keyboard Mode 14
 KMP 244
 KSF 243

L

Level
 Program

Trim 217

LFO

Waveform, LFO waveform 225

Local Off 255, 301

Low Pass & High Pass 216

Low Pass Resonance 216

Lyrics 157, 177

M

Master Transpose 15, 249

Master Tune 248

Master Volume 10, 22

Menu 13

MIDI

Clock 150, 254

General MIDI 299

Global channel 299

IN channels 256

Interface 17, 301

OUT channels 257

Setup 254, 299

Standard MIDI File 150, 179

MIDI interface 17, 301

MIDI Setup 254, 299

Midifile 150, 179, 299

Mode

Pad Record 138–149

Song Play 150–169

SongBook ??–178

Style Play 87–110

MP3 53, 62, 150, 152, 157, 164, 169, 170

Volume 260

O

Octave Transpose 15

Offset

Offset, LFO 225

Operating Modes 10

OS (Operating System)

Backup 20, 289

Update 21

Outputs 17, 22, 257, 258, 259

P

Pads 15, 103, 104

PANIC (SHIFT+START/STOP) 12

PCG 244

PCM Autoload 244, 291

Pedal 253

Performance 87

Selecting 14, 83

Selecting (Auto) 252

Pitch Bend 96, 162, 194

Portamento

AMS 230

Program Change 301

Q

Quarter Tone 92, 96

Lock 251

R

Resonance 217

S

Sampling 232–246

Scale

Main scale 250

Select

AFX Effect Select 226

Sequencer

Link mode 167

Sequencer 2 effects mode 168

Transport controls 13

Shift 12

Single Touch 11, 12

Single Touch Setting (STS) 12

Selecting 84

Song

Playback from disk 84, 203

Recording 186

Selecting 84, 203

Standard MIDI File 299

Song Play mode 150–169

SongBook 170–??

Sound

Editing 99, 163, 195

Selecting 14, 82

Selecting (Auto) 252

Split Point 299

Standard MIDI File 150, 179, 299

STS, *See* Single Touch Setting

Style

Ending 12

Fill 12

Intro 11

Recording 111–137

Selecting 11

Selecting (Auto) 252

Style Performance 87

Variation 12

Style Play mode 87–110

Sync.

Key Sync., LFO 225

MIDI/Tempo, LFO 226

Synchro Start/Stop 12

T

Tap Tempo 12

Tempo/Value section 13

Touch Panel

Calibration 275

Reset 275

Track Select 12

Tracks

Drum/Percussion 258

Keyboard tracks 87, 151

Octave Transpose 15

Sound 14

Volume 94, 160, 192

Transpose 15
Trinity 232, 243, 244
Triton 232, 243, 244
Tune
 Tune, Sound 211

U

Upper Volume Link 94, 106
USB 291

V

VALUE slider
 AMS 230
Variation 12
Velocity
 AMS 230
 Velocity Intensity, Amp Mod. 222
 Velocity, Filter EG 218
Velocity Curve 248
Video Interface 17, 275, 418
Volume
 Acc/Seq 10, 22, 150
 Balance 22
 Individual tracks (Sequencer) 192
 Individual tracks (Song Play) 160
 Individual tracks (Style Play) 94
 Master 10, 22, 150

W

WAV 232, 243
Write
 Performance 107
 Song Play Setup 169
 Sound 228
 STS 108
 Style Performance 108
 Style Play mode 108
 Style Play Setup 108

KORG

Address

KORG ITALY Spa
Via Cagiata, 85
I-60027 Osimo (An)
Italy

Web servers

www.korgpa.com
www.korg.co.jp
www.korg.com
www.korg.co.uk
www.korgcanada.com
www.korgfr.net
www.korg.de
www.korg.it
www.letusa.es

