

KORG



PA3B

professional
arranger

ITALIANO

OS Ver. 1.0

MAN0010040

1 2

Manuale di istruzioni

Importante - Note sulla sicurezza

- Leggete e conservate le seguenti istruzioni.
- Rispettate tutte le avvertenze fornite.
- Seguite scrupolosamente le istruzioni.
- Non utilizzate il prodotto in prossimità dell'acqua.
- Per la pulizia, usate solo un panno asciutto e morbido.
- Evitate di ostruire qualsiasi presa di ventilazione, e 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 e 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.
- Scollegate lo strumento dalla presa elettrica durante i temporali o qualora non ne prevediate l'utilizzo per un certo periodo di tempo.
- 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, a 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.
- **ATTENZIONE** – Questo apparato deve essere collegato a una presa di corrente appropriatamente fornita di messa a terra.
- Lo spegnimento dell'unità non ne determina un completo isolamento dalla rete elettrica, per cui è consigliabile estrarre la spina dalla presa di corrente prima della pulizia o qualora non si preveda l'uso dello strumento per un periodo di tempo prolungato. Custodite il cavo di alimentazione in un luogo sicuro.
- 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.
- Non collocate l'unità a una distanza eccessiva dalla presa di corrente elettrica.
- **ATTENZIONE** – Batteria tampone per data/ora al Litio all'interno. La batteria può esplodere se sostituita in modo errato. La sostituzione della batteria tampone al Litio non dovrebbe essere eseguita dall'utente, ma solo dal personale specializzato di un centro di assistenza Korg ufficiale.
- **CAUTELA** – Batteria NiMH (Nichel Metallo Idruro). La batteria può esplodere se sostituita in modo errato. Sostituire esclusivamente con una batteria dello stesso tipo (KORG BAT0001002).
- Non esponete le batterie a eccessivo calore, come ad esempio l'esposizione diretta alla luce solare, fiamma libera etc.
- Smaltite le batterie usate secondo le disposizioni del produttore.
- Evitate di posizionare e utilizzare lo strumento in spazi angusti o scarsamente ventilati, come per esempio contenitori per il trasporto o simili.
- Per evitare infortuni, tenete le mani lontano dal display mentre ne state regolando l'inclinazione.

- 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.

	CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
AVERTISSEMENT: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE—NE PAS OUVRIR.		
注意 感電の恐れあり、キャビネットをあけるな		



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 e alla manutenzione cui far riferimento nella documentazione che accompagna il prodotto.

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).

NOTA IMPORTANTE PER IL CONSUMATORE

Il presente prodotto è stato assemblato in base alle precise norme che regolano le specifiche tecniche e 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, e 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.

Avvertenze sullo smaltimento dei rifiuti (solo per UE)



Se sul prodotto o nel manuale di istruzioni appare il simbolo del "bidone su ruote sbarrato da una croce", occorre smaltire il prodotto come rifiuto speciale. Non gettate questo prodotto tra i rifiuti domestici. Il corretto smaltimento di questo prodotto può evitare danni all'ambiente e problemi alla salute. Il corretto modo di smaltimento dipende dalle leggi vigenti nella vostra zona, quindi vi preghiamo di contattare il personale addetto nel vostro comune o in altro ente preposto per maggiori informazioni.

Gestione dei dati

I dati in memoria possono in certi casi andare persi a causa di errori da parte dell'utente. Salvate i dati importanti sull'hard disk interno o su un dispositivo USB esterno. 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 pulite lo schermo.

Marchi registrati

Akai è un marchio registrato della Akai Professional Corporation. Mac è un marchio registrato della Apple Inc. MS-DOS e Windows sono marchi registrati della Microsoft Corporation. TC-Helicon è un marchio registrato della TC-Helicon Vocal Technologies Ltd. PurePath è un marchio registrato della Texas Instruments Incorporated. Waves e Maxx sono marchi registrati della Waves Audio Ltd. 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 con le 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 maggiori informazioni sui prodotti Korg, e per conoscere la reperibilità di software e accessori per la vostra tastiera, contattate il distributore Korg locale. Per gli aggiornamenti, seguite il link www.korgpa.com.

Copyright © 2011 KORG Italy Spa. Stampato in Italia.

Attenzione

Questo strumento (modello a 76 tasti) è fornito di un display motorizzato che include parti in movimento. Tale display dispone di un sistema di sicurezza che ne impedisce la chiusura e che lo solleva automaticamente di qualche centimetro qualora durante l'abbassamento si verifichi il contatto con le dita o un oggetto esterno. Tuttavia, l'azionamento involontario del display motorizzato può provocare danni, in particolare ai bambini. Prestate attenzione nell'utilizzo del display motorizzato, e tenete a distanza i bambini mentre regolate l'inclinazione. Questo strumento non è un giocattolo, per cui non lasciate che i bambini giochino con il display.

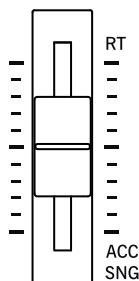
Aggiornate la vostra tastiera

Potete mantenere costantemente aggiornato il vostro strumento man mano che Korg rende disponibile le nuove versioni del sistema operativo. Gli aggiornamenti possono essere scaricati dal sito internet www.korgpa.com. Leggete con attenzione le istruzioni fornite prima di aggiornare il sistema operativo.

I cursori BALANCE e X-FADER

All'accensione dello strumento, assicuratevi che entrambi i cursori BALANCE e X-FADER siano in posizione centrale. In questo modo il volume di entrambi i Player 1 e 2 sarà al massimo, e avrete un bilanciamento ottimale tra le tracce di tastiera e le tracce Style/Song. Qualsiasi altra impostazione potrebbe inizialmente impedire un corretto ascolto delle tracce di tastiera, dello Style o della Song dovuto a una regolazione del volume errata.

BALANCE



X-FADER



Introduzione

Sommario

Introduzione

Sommario	1
Panoramica	6
Pannello frontale	7
Pannello posteriore	20
Benvenuti!	24
L'esecuzione dal vivo	25
Modo Easy	25
Indirizzi utili	25
Contenuto della scatola	26
Note sul presente manuale	26
Backup dei dati	26
Ripristino dei dati originali	26
Caricare il Sistema Operativo	26
Per iniziare	27
Collegare il cavo di alimentazione CA	27
Accendere e spegnere lo strumento	27
Controllare il volume	27
Il cursore X-Fader	28
Cuffie (Headphones)	28
Altoparlanti	28
Uscite audio	28
Ingressi audio	28
Collegamenti MIDI	29
Pedale damper	29
Pedale assegnabile	29
Demo	29
Il leggio	29
Glossario	31
Sound	31
Style	31
Pad	31
Tracce Keyboard	31
Performance	32
Sequencer	32
Player	32
Guida ai simboli	32
L'interfaccia in breve	33
L'interfaccia utente Color TouchView™	33
Modi operativi	35
Voci selezionate o evidenziate	35
Parametri non disponibili (in grigio)	35
Comandi di scelta rapida	35
Modo Easy	36
La pagina Style Play in dettaglio	37
La pagina Song Play in dettaglio	38
Guida Rapida	
Accendere lo strumento e ascoltare le song demo	40
Accendere lo strumento e visualizzare la schermata principale	40
Ascoltare le song demo	41
Ascoltare i suoni	42
Selezionare un Sound e suonarlo sulla tastiera	42

Riprodurre simultaneamente due o tre Sound	44
Assegnare un suono diverso alle due mani	47
Modificare il punto di Split	48
Alzare o abbassare l'ottava delle tracce Upper	50
Digital Drawbars	50
Selezionare e salvare le Performance	53
Selezionare una Performance	53
Salvare le impostazioni in una Performance	54
Selezionare e ascoltare gli Style	57
Selezionare e ascoltare gli Style	57
Tempo	59
Intro, Variation, Fill, Break, Ending	59
Single Touch Settings (STS)	60
I Pad	62
Bilanciare il volume tra le tracce dello Style e di tastiera	62
Regolare il volume di ogni singola traccia	63
Impostare lo stato on/off delle tracce Style	64
Armonizzare le note suonate con la mano destra con gli accordi suonati con la mano sinistra (funzione ENSEMBLE)	65
La Chord Sequence	67
Song Play	69
Selezionare la Song da riprodurre	69
Riprodurre una Song	71
Modificare il volume delle tracce	72
Impostare lo stato on/off delle tracce della Song	75
Porre in Solo una traccia	75
Rimuovere la voce da un file MP3	75
Rimuovere la traccia Melody da uno Standard MIDI File	77
Mixare due Song	78
Il SongBook	79
Selezionare la entry desiderata dalla Lista Principale	80
Visualizzare il nome dell'artista o il genere musicale	80
Organizzare le entry	81
Cercare le entry	82
Aggiungere nuove entry	83
Creare una Custom List (Lista personalizzata)	86
Selezionare e utilizzare una Custom List	88
Selezionare una STS di SongBook	88
Cantare con il microfono	89
Collegare un microfono	89
Regolare il proprio timbro vocale	91
Scegliere un Voice Processor Preset	93
Armonizzare la voce	94
Doppiare la voce	95
Porre in Solo la voce (Talk)	96
Bloccare le impostazioni del Voice Processor	96
Registrazione di una nuova Song (Standard MIDI File)	97
Accedere al modo Backing Sequence (Quick Record)	97
Prepararsi alla registrazione	98
Registrazione	99
Secondo passaggio di registrazione (Overdubbing)	100
Salvare la Song su disco	100
Registrazione di una nuova Song (su file MP3)	102

Riferimento

Selezionare i vari elementi 106

Finestra Sound Select	106
Finestra Performance Select	106
Finestra Style Select	107
Finestra Pad Select	108
STS Select	108
Finestra Song Select	108

Ricerca di file e risorse musicali 111

Come utilizzare la funzione Search	111
Note sulla ricerca dei file	112

Modo operativo Style Play 113

Impostazioni iniziali	113
L'interazione tra Style, Variation, Performance ed STS	113
Master Volume e Balance	113
Style Factory, User e Favorite	113
Pagina principale (vista Normal)	114
Pagina vista Style Tracks	116
Pannello STS Name	117
Pannello Volume	117
Pannello Pad	119
Pannello Split	120
Pannello Mic	120
Pannello Sub-Scale	121
Menu Edit	121
Struttura della pagina di Edit	121
Mixer/Tuning: Volume/Pan	122
Mixer/Tuning: FX Send	123
Mixer/Tuning: EQ Gain	124
Mixer/Tuning: EQ Control	125
Mixer/Tuning: Tuning	126
Mixer/Tuning: Sub Scale	126
Effects: A/B FX Configuration	128
Effects: IFX 1...3, Master 1...3	130
Track Controls: Mode	130
Track Controls: Drum Edit	131
Track Controls: Easy Edit	132
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 1	133
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2	134
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	134
Keyboard/Ensemble: Ensemble	135
Pad/Switch: Pad	136
Pad/Switch: Switch	137
Style Controls: Drum/Fill	137
Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around ...	138
Preferences: Style Preferences	138
Preferences: Style Play Setup	140
Menu di pagina	141
Finestra di dialogo Write Performance	142
Finestra di dialogo Write Single Touch Setting	143
Finestra di dialogo Write Style Settings	143
Finestra di dialogo Write Global-Style Play Setup	143
I banchi Favorite	144

Modo operativo Song Play 145

Controlli di trasporto	145
MIDI Clock	145
Tempo Lock	145
Master Volume, Balance, X-Fader	145
Parametri di traccia	145
Standard MIDI File e Sound	146
Tracce di tastiera, Pad e Player	146
Pagina principale (vista Normal)	147

Pagine Song Tracks 1-8 e 9-16	149
Pannello STS Name	151
Pannello Volume	151
Pannello Pad	152
Pannello Split	152
Pannello Mic	152
Pannello Sub-Scale	153
Pannello Jukebox	153
Menu Edit	154
Struttura della pagina di Edit	154
Alternare i Player durante l'editing	154
Mixer/Tuning: Volume/Pan	154
Mixer/Tuning: FX Send	155
Mixer/Tuning: EQ Gain	157
Mixer/Tuning: EQ Control	158
Mixer/Tuning: Tuning	158
Effects: A/B FX Configuration	158
Effects: IFX 1...3, Master 1...3	159
Track Controls: Mode	160
Track Controls: Drum Edit	160
Track Controls: Easy Edit	160
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control	160
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2	160
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range	160
Keyboard/Ensemble: Ensemble	160
Pad/Switch: Pad	160
Pad/Switch: Assignable Switch	160
Jukebox Editor	161
Preferences: General Setup	161
Preferences: Play Setup	162
Menu di pagina	163
Finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup	164

SongBook 165

Book	165
Custom List	168
List Edit	168
Book Edit 1	169
Book Edit 2	171
Book Edit 3	171
Info	173
Menu di pagina	173

Pagine Lyrics, Score, Markers 175

Pagina Lyrics	175
Pagina Score	177
Pagina Markers	178

Modo operativo Sequencer 180

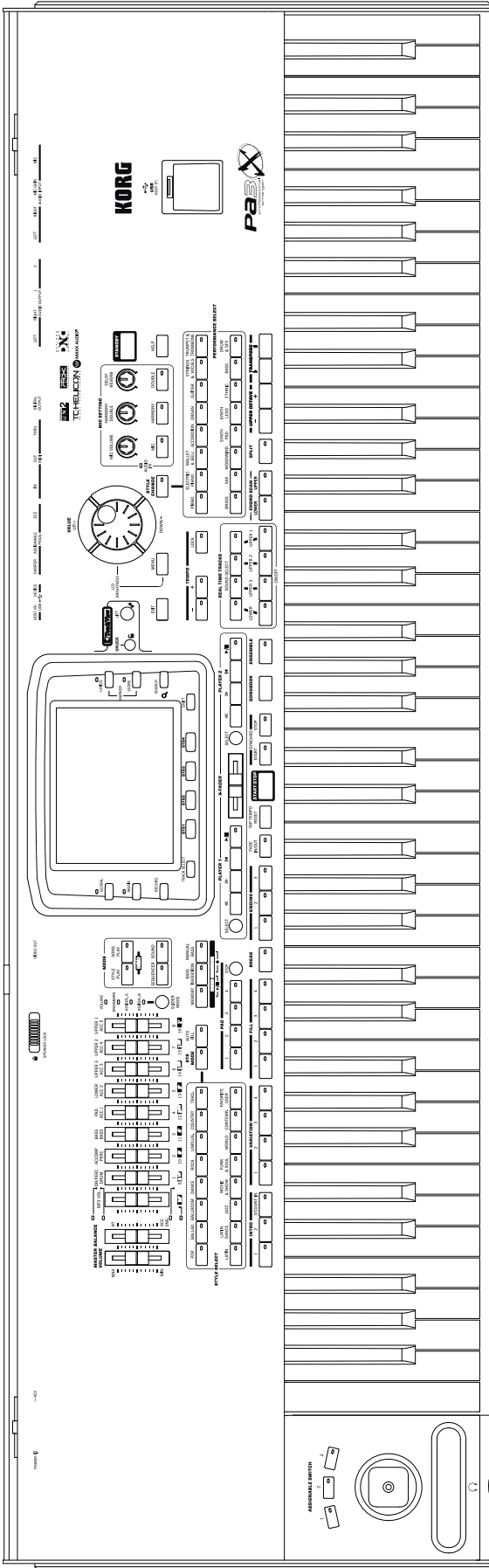
Controlli di trasporto	180
Le Song e il formato Standard MIDI File	180
Il modo Sequencer e i file MP3	180
Le Song e i Preset del Voice Processor	180
Sequencer Play - Pagina principale	180
Entrare in modo Record	183
Modo Record: pagina Multitrack Sequencer	184
Modo Record: pagina Step Record	186
Modo Record: pagina Backing Sequence (Quick Record) ..	189
Modo Record: pagina Step Backing Sequence	192
Menu Edit	194
Struttura della pagina Edit	194
Mixer/Tuning: Volume/Pan	195
Mixer/Tuning: FX Send	195
Mixer/Tuning: EQ Gain	196
Mixer/Tuning: EQ Control	196

Mixer/Tuning: Tuning	196
Mixer/Tuning: Sub Scale	197
Effects: A/B FX Configuration	197
Effects: IFX 1...3, Master 1...3	198
Track Controls: Mode	198
Track Controls: Drum Edit	198
Track Controls: Easy Edit	198
Event Edit: Event Edit	198
Event Edit: Filter	200
Song Edit: Quantize	200
Song Edit: Transpose	201
Song Edit: Velocity	201
Song Edit: Cut/Insert Measures	202
Song Edit: Delete	202
Song Edit: Copy	203
Song Edit: Move	203
Song Edit: RX Convert	204
Preferences: Sequencer Setup	204
Menu di pagina	205
Finestra di dialogo Write Global-Sequencer Setup	206
Finestra Song Select	206
Finestra Save Song	207
Modo Global	209
Struttura e funzioni del modo Global	209
Pagina principale	209
Menu Edit	209
Struttura della pagina di Edit	210
General Controls: Basic	210
General Controls: Transpose Control	211
General Controls: Scale	212
General Controls: Lock	213
General Controls: Interface	215
General Controls: Clock & Battery	217
Controllers: Pedal/Switch	218
Controllers: Assignable Sliders	219
Controllers: EC5	219
MIDI: MIDI Setup / General Controls	219
MIDI: MIDI In Control	220
MIDI: MIDI In Channels	221
MIDI: MIDI Out Channels	222
MIDI: Filters	222
Audio Setup: Style/Kbd	223
Audio Setup: Player 1	223
Audio Setup: Player 2	223
Audio Setup: Drums	224
Audio Setup: Audio In	224
Audio Setup: Metro / MP3 / Speakers	225
Sezioni Voice Processor Setup e Preset	226
Video Interface: Video Out	226
MaxxAudio: MaxxEQ	227
Maxx Master EQ: MaxxAUDIO	227
Maxx Default Preset	228
Touch Panel Calibration	229
Menu di pagina	229
Finestra di dialogo Write Global - Global Setup	230
Finestra di dialogo Write Global - Midi Setup	230
Finestra di dialogo Write Global - Voice Processor Setup	230
Finestra di dialogo Write Global - Voice Processor Preset	231
Finestra di dialogo Write Global - Maxx Preset	231
Finestra di dialogo Write Quarter Tone SC Preset	231
Modo Media	232
Supporti di memorizzazione e memoria interna	232
Dispositivi compatibili	232
Selezione de-selezione dei file	232
Funzione di ricerca	232
Tipi di file	233
Struttura del modo Media	234
Pagina principale	235
Struttura delle pagine di edit	235
Strumenti di navigazione	235
Load	236
Save	239
Copy	243
Erase	245
Format	245
Utility	246
Preferences	247
USB	248
Menu di pagina	249
Gestione dei dispositivi di memorizzazione	250
Unire campioni PCM da sorgenti differenti	251
MIDI	252
Cos'è il MIDI?	252
Definizione di MIDI Over USB	253
Standard MIDI File	253
Lo standard General MIDI	253
Il canale Global	253
I canali Chord 1 e Chord 2	253
Il canale Control	254
MIDI Setup	254
Collegare il Pa3X a una Master keyboard	254
Collegare il Pa3X a una fisarmonica MIDI	254
Collegare il Pa3X a un sequencer esterno	255
Controllare altri strumenti dal Pa3X	256
Appendice	
Installare il sistema di amplificazione PaAS	260
Precauzioni	260
Procedura di installazione	260
Installare l'Interfaccia Video (VIF4)	262
NTSC, PAL, SECAM	262
Precauzioni	262
Installazione	262
Collegamenti e impostazioni	264
Espandere la memoria Sampling RAM (EXB-M256)	265
Precauzioni	265
Installazione	265
Installazione di un Hard Disk (HDIK-2) (solo modello a 61 tasti)	267
Elenco delle parti	267
Precauzioni	267
Copia di sicurezza	267
Installazione	267
Formattare l'hard disk ed installare il sistema operativo	269
Sostituire la batteria di supporto della memoria Sample RAM	271
Precauzioni	271
Installazione	271
Installare il Korg USB MIDI Driver	273
Collegare il Pa3X a un personal computer	273
Requisiti di sistema per il KORG USB-MIDI Driver	273
Prima dell'utilizzo	273
Windows: Installare il KORG USB-MIDI Driver	273

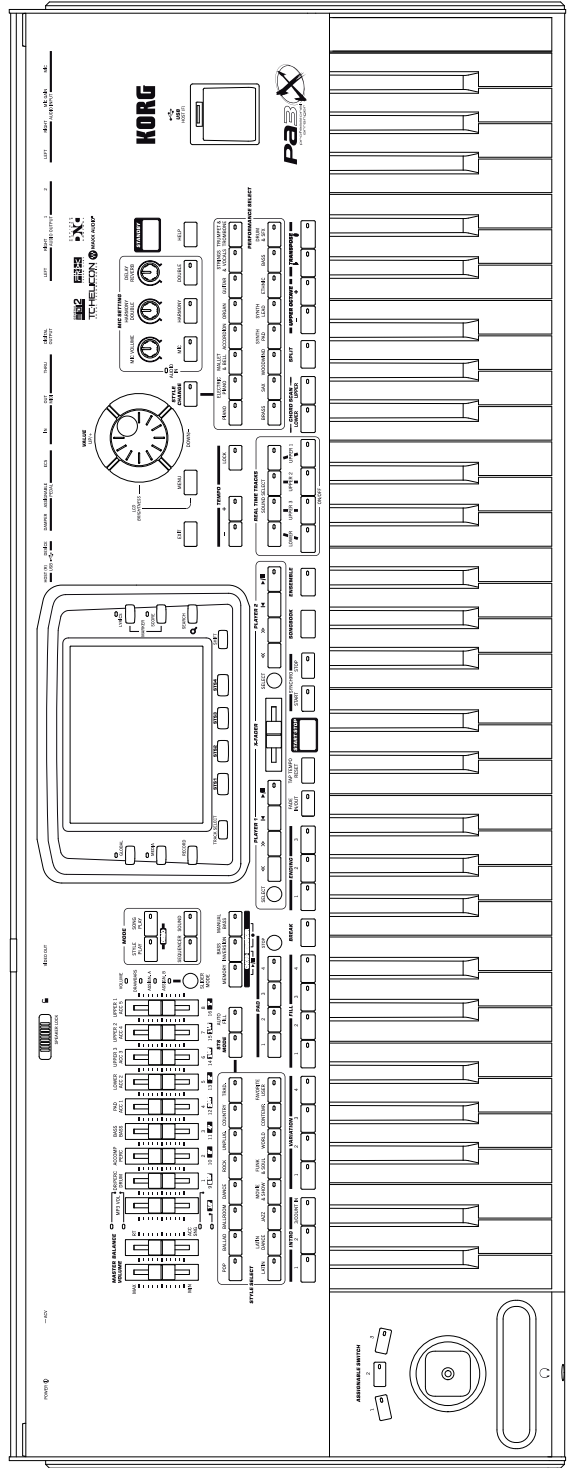
Mac OS X: Installare il KORG USB-MIDI Driver	274	Risoluzione dei problemi	277
Comandi di scelta rapida	275	Specifiche tecniche	279
Tabella di implementazione MIDI	276	Indice analitico	281

Panoramica

Pa3X 76 tasti



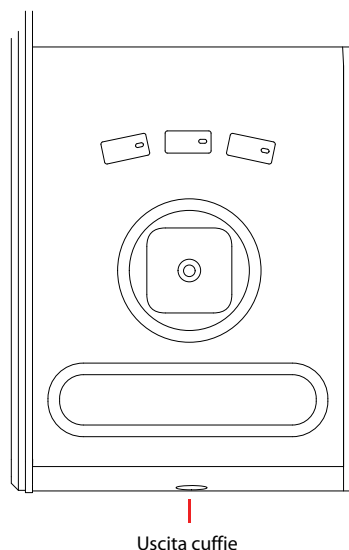
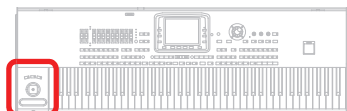
Pa3X 61 tasti



Pannello frontale

Connettori e controller

La parte sinistra del pannello frontale include i controller fisici manuali e l'uscita cuffie.



Uscita cuffie

ASSIGNABLE SWITCH

Serie di tasti assegnabili (consultate “Pad/Switch: Switch” a pag. 137 per ulteriori informazioni sull'assegnazione delle funzioni).

JOYSTICK

Il joystick consente di ottenere diversi tipi di effetti, e ciò in base alla direzione del suo movimento. Il joystick può essere attivato o meno indipendentemente per ciascuna traccia (vedi “Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 1” a pag. 133).

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

RIBBON CONTROLLER

Questa striscia permette di controllare un parametro del Sound. Toccate la striscia e fate scorrere il dito verso sinistra (-) per diminuirne il valore, oppure verso destra (+) per aumentarlo.

La sensibilità del ribbon può essere impostata nella pagina Global > Pedal/Switch (vedi “Sensitivity” a pag. 218). Per assegnare un parametro del Sound al ribbon, effettuate l'assegnazione come controllo AMS al parametro corrispondente (vedi il capi-

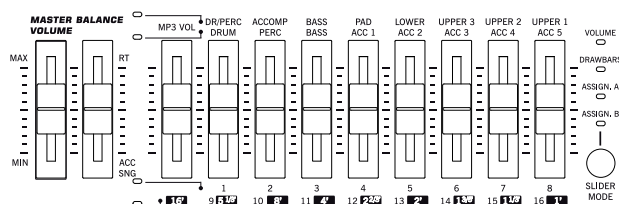
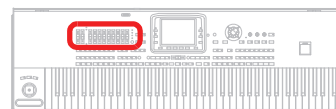
tolo “Sound” nel manuale “Advanced Edit”, incluso nell'Accessory Disk).

PHONES

Uscita audio a cui è possibile collegare un paio di cuffie. Potete utilizzare cuffie con un'impedenza compresa tra 16-200 Ohm (50 Ohm suggerita). Per collegare più di un paio di cuffie, utilizzare uno splitter dedicato.

Controlli di volume e cursori assegnabili

Questi cursori consentono di controllare il volume master e delle diverse sezioni dell'arranger, i drawbar o le funzioni assegnabili. Per specificare le funzioni assegnate, premete il tasto SLIDER MODE.



MASTER VOLUME

Regola il volume generale dello strumento. Ha effetto sugli altoparlanti integrati (opzionali con il sistema PaAS), sulle uscite audio principali LEFT e RIGHT e sul volume della presa PHONES (cuffie). Il cursore non agisce sul segnale inviato alle uscite ausiliarie 1 e 2.

BALANCE

Per i modi Style Play e Song Play, questo cursore in genere consente di bilanciare il volume delle tracce di tastiera (Keyboard) in rapporto a quelle dello Style (Accompaniment), dei Pad e delle tracce della Song. Il valore è relativo, per cui l'effettivo livello massimo è determinato dalla posizione del cursore MASTER VOLUME.

Può essere programmato per funzionare come controllo di volume per le sole tracce Accompaniment/Song (lasciando da parte quindi le tracce di tastiera). Consultate “Balance Slider” a pag. 216 per maggiori informazioni.

Ad ogni movimento del cursore, sul display appare un ingrandimento virtuale del controllo per consentire un'impostazione dettagliata del volume.

Note: Il cursore non funziona nei modi Sequencer e Sound.

ASSIGNABLE SLIDERS

► GBL Gbl

Il primo cursore agisce nella maggior parte dei casi come controllo di volume per i file MP3, oppure come 16' footage per il modo Drawbar. Per quanto riguarda il controllo di volume degli

MP3, il cursore inizia ad agire solo dopo aver raggiunto il livello di volume corrente.

Gli altri otto cursori operano come controlli di volume o drawbar, oppure possono essere liberamente assegnati (consultate “Controllers: Assignable Sliders” a pag. 219 per ulteriori informazioni al riguardo). I cursori possono operare con quattro modi operativi differenti, selezionabili con il tasto SLIDER MODE (vedi sotto).

SHIFT Nei modi Style Play o Sequencer, con i cursori in modo Volume, potete utilizzare questi controlli fisici per modificare le impostazioni di volume di più tracce simultaneamente. Tenete premuto il tasto SHIFT e agite su uno dei cursori per cambiare proporzionalmente il volume di tutte le tracce dello stesso tipo.

Nota: Nel modo Song Play, i cursori non operano sulle tracce della Song, pur continuando a influenzare le tracce Keyboard.

- *In modo Style Play e Song Play:* Tenete premuto il tasto SHIFT e utilizzate uno dei cursori UPPER per regolare proporzionalmente e simultaneamente il volume di tutte le tracce Upper.
- *In modo Style Play:* Innanzitutto premete il tasto TRACK SELECT per visualizzare sul display le diverse tracce Style. Quindi tenete premuto il tasto SHIFT e utilizzate uno dei cursori per regolare proporzionalmente e simultaneamente il volume di tutte le tracce Style.
- *In modo Sequencer:* Tenete premuto il tasto SHIFT e utilizzate uno dei cursori per modificare proporzionalmente e simultaneamente il volume di tutte le tracce della Song.

SLIDER MODE

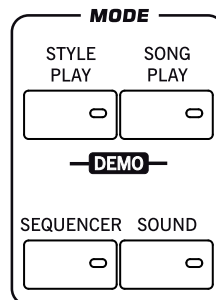
▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tasto che permette di selezionare uno dei quattro modi operativi per i cursori assegnabili. La programmazione dei cursori può essere effettuata nel modo Global (consultate “Controllers: Assignable Sliders” a pag. 219).

- VOLUME** In questo modo, ciascuno dei cursori controlla il volume della corrispondente traccia o dispositivo sul display.
- DRAWBARS** Ciascun cursore controlla la corrispondente drawbar per il Digital Drawbars Sound selezionato.
- ASSIGN. A/B** Due set di otto controlli, liberamente assegnabili, e programmabili nel modo Global. Il primo cursore (etichettato MP3 Vol) gestisce sempre il volume del lettore MP3. Per informazioni sulla programmazione dei set, consultate “Controllers: Assignable Sliders” a pag. 219.

Sezione MODE

Ciascuno di questi 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 fino a quattro tracce di tastiera (Keyboard) e quattro Pad.

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 TRACK SELECT 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 delle Song in formato Standard MIDI File (SMF o KAR) o MP3. Dato che il Pa3X è dotato di due player, è anche possibile riprodurre due Song contemporaneamente, gestendo il mix con il cursore X-Fader.

Oltre alle tracce della Song, è possibile suonare fino a quattro tracce di tastiera e quattro Pad, che si sovrappongono 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 questa pagina da un modo operativo diverso, premete il tasto SONG PLAY per ripristinare il modo Song Play. Utilizzate il tasto TRACK SELECT 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 (in formato Standard MIDI File). Il modo Backing Sequence permette la registrazione di una nuova Song basata sulle tracce di tastiera e Style, e 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 e il rispettivo editing. Premendo il tasto RECORD potete accedere al modo operativo Sampling, che permette l'uso del campionatore integrato del Pa3X.

I Sound User possono essere basati sui campioni PCM dell'utente, caricati sulla memoria Sample dedicata. Il Pa3X include una memoria Sample da 128 MB come dotazione standard; questa memoria può essere espansa installando il modulo EXB-M256 (opzionale).

Da notare che la quantità massima di campioni User che è possibile memorizzare sulla memoria RAM può variare in base al rapporto di compressione dei campioni stessi, che può arrivare fino a un massimo del 200% rispetto al formato non compresso. Ciò significa che una RAM da 256 MB può contenere fino a 500 MB di campioni.

La memoria RAM dispone di una batteria di supporto, che impedisce la cancellazione dei campioni PCM caricati allo spegnimento dello strumento o all'ingresso in standby. Consultate "Accendere e spegnere lo strumento" a pag. 27 per maggiori informazioni.

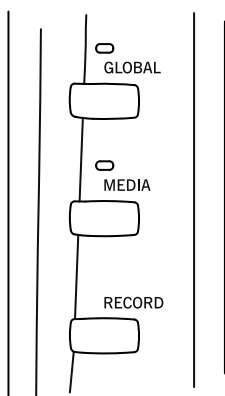
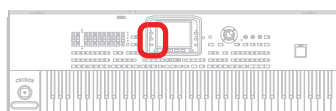
Per ulteriori dettagli sui modi Sound e Sampling, consultate il manuale "Advanced Edit", contenuto nell'Accessory Disk.

DEMO

Il Pa3X dispone 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 Pa3X. Per uscire da questo modo, premete uno qualsiasi dei tasti MODE.

Tasti Modi Special

Questi tasti permettono di richiamare impostazioni, modi di registrazione e di gestire file.



GLOBAL

Tasto che richiama l'ambiente di edit Global, che permette l'impostazione di molti parametri che influiscono sulle funzio-

nalità 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.

MEDIA

Tasto che consente di richiamare l'ambiente operativo Media, nel quale è possibile eseguire diverse operazioni relative ai file e ai dispositivi di memorizzazione (Load, Save, Format, etc...). Il modo Media si sovrappone al modo operativo corrente, che rimane quindi in funzione sullo sfondo. Per uscire dal modo Media e ripristinare il modo operativo corrente, premete il tasto EXIT.

Da notare che il modello a 76 tasti dispone di un hard disk come dotazione standard, mentre il modello a 61 tasti include un modulo di memoria flash, che può essere sostituito da un hard disk utilizzando il kit opzionale HDIK-2. Entrambi i supporti di memoria vengono mostrati nelle pagine Media e Song Select come "HD".

Sia l'hard disk che il modulo di memoria flash contengono dati di fabbrica (all'interno dell'area SYS) e dati modificabili dall'utente (nell'area HD).

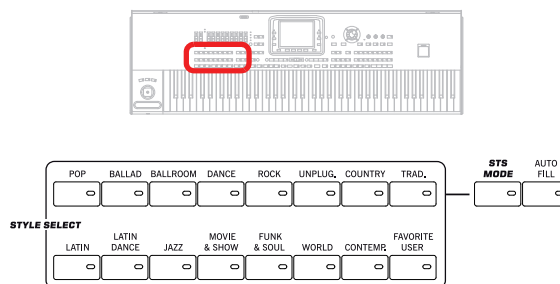
RECORD

Questo tasto richiama per lo strumento il modo Record o Sampling (e ciò in base al tipo di modo operativo correntemente selezionato).

SHIFT Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo questo tasto, potete aprire la finestra di dialogo "MP3 Record" (consultate "Registrazione di una nuova Song (su file MP3)" a pag. 102).

Sezione Style

In questa sezione potete selezionare uno Style e attivare la selezione automatica di STS e/o Fill.



Sezione STYLE SELECT ▶ PERF

Tasti che consentono l'accesso alla finestra Style Select per la selezione degli Style. Consultate il paragrafo "Finestra Style Select" a pag. 107.

Il tasto USER consente l'accesso ai tre banchi Style utente e ai dodici banchi Favorite Style. Potete utilizzare le locazioni di memoria User per caricare nuovi Style da un dispositivo esterno, oppure per salvarci quelli creati modificando quelli preesistenti.

Le locazioni Favorite, allo stesso modo, possono essere utilizzate sia per il caricamento di nuovi Style da un dispositivo esterno sia per il salvataggio di Style modificati, con in più la possibilità di cambiare i nomi dei banchi dei Sound, in maniera da poter creare un set di Style personalizzati. Consultate "I banchi Favorite" a pag. 144.

Ogni tasto (banco Style) si compone di cinque pagine, ognuna delle quali contenente fino a otto Style. Per alternare in modo ciclico le diverse pagine disponibili, premete ripetutamente un tasto.

SHIFT Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti di questa sezione, sul display apparirà la finestra “Write Style Settings”, con la quale è possibile salvare lo Style Setup corrente (consultate “Finestra di dialogo Write Style Settings” a pag. 143).

STS MODE

Ogni pressione di questo tasto alterna le seguenti funzioni.

Acceso Quando si seleziona uno Style differente (o si ri-seleziona lo stesso Style), l'arranger richiama automaticamente la STS 1, reimpostando in base a questa i suoni di tastiera, Style e relativi effetti.

Lampeggiante Indica l'attivazione della funzione Variation/STS Link, che consente a ciascuna Variation selezionata di richiamare la STS corrispondente. Ad esempio, la selezione di Variation 2 determina il ripristino automatico della STS 2; la selezione di Variation 3 determina il ripristino automatico della STS 3, e così via.

Spento Alla selezione di uno Style differente (o ri-selezionando lo stesso Style), l'arranger richiama i suoni dello Style e gli effetti assegnati allo Style scelto. I suoni di tastiera e i relativi effetti rimangono invece invariati.

AUTO FILL

Questo tasto permette di specificare lo stato di attivazione della funzione Auto Fill.

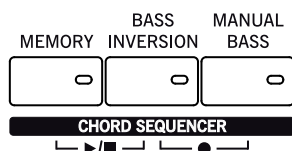
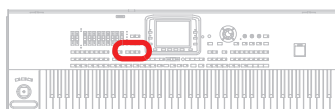
Nota: Questa funzione viene automaticamente disattivata allo spegnimento dello strumento.

Acceso Quando si seleziona una Variation differente, lo strumento richiama automaticamente il Fill con il numero della Variation precedente. Ad esempio, quando si passa dalla Variation 2 alla Variation 3, lo strumento selezionerà automaticamente il Fill 2.

Spento Alla selezione di una Variation, lo strumento non richiama alcun Fill.

Memory, controlli Bass, Chord Sequencer

Questi tasti consentono di specificare cosa preservare in memoria e come riprodurre le linee di basso.



MEMORY

►SB

Questo tasto permette di stabilire se la traccia Lower e/o gli accordi di accompagnamento debbano rimanere in memoria anche dopo aver rilasciato le note premute sulla tastiera.

Acceso In base all'impostazione del parametro “Memory Mode” della pagina “Preferences: Style Preferences” (modo Style Play, vedi pag. 139), il suono assegnato alla sinistra del punto di split (Lower) e/o gli accordi dell'accompagnamento automatico vengono tenuti in memoria anche dopo aver rilasciato le note premute sulla tastiera.

Spento Il suono e gli accordi generati vengono interrotti nel momento in cui si rilasciano le note premute sulla tastiera.

Nota: Questa funzione può essere attivata automaticamente suonando più forte sulla tastiera. Vedi “Velocity Control” a pag. 139.

SHIFT Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto MEMORY è possibile saltare direttamente alla pagina Style Play > Style Preferences.

BASS INVERSION

►PERF ►STS ►STS^{SB}

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

Acceso 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”.

Spento Consente di far riconoscere la nota più grave dell'accordo come parte dell'accordo, e non necessariamente come tonica.

Nota: Questa funzione può essere attivata automaticamente suonando più forte sulla tastiera. Vedi “Velocity Control” a pag. 139.

MANUAL BASS

►PERF ►STS ►STS^{SB}

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

Acceso 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 nuovamente questo tasto oppure uno dei tasti CHORD SCAN.

Spento Permette la riproduzione automatica della traccia Bass da parte dello Style.

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.

CHORD SEQUENCER (PLAY/STOP e RECORD)

Mentre uno Style è in esecuzione, potete utilizzare questa sezione come un sequencer e registrare/porre in loop una serie di accordi (Chord Sequence). Gli accordi guideranno l'arranger, lasciandovi liberi di suonare le linee soliste.

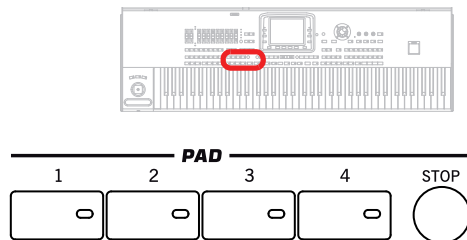
RECORD (BASS INVERSION + MANUAL BASS): Premete questi tasti simultaneamente per avviare la registrazione della Chord Sequence (a partire dalla prossima misura). Per interrompere la registrazione, premete nuovamente i tasti.

PLAY/STOP (MEMORY + BASS INVERSION): Premete questi tasti simultaneamente per riprodurre in loop la Chord Sequence registrata e guidare l'arranger. Per interrompere il loop, premete nuovamente i tasti.

La Chord Sequence rimane in memoria fino alla registrazione di una nuova sequenza, o allo spegnimento del Pa3X off.

Pad

In questa sezione potete riprodurre (e interrompere) i Pad, ossia singoli suoni o sequenze assegnati a questi tasti.



PAD 1-4 STOP

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Ad ogni Pad corrisponde 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 vengono riprodotte fino alla loro conclusione, dopodiché possono fermarsi o continuare in ciclo, a seconda dello stato del loro parametro "One Shot/Loop" (consultate il parametro "Pad Type" del modo Pad Record).

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

- Premete STOP per interrompere tutte le sequenze in riproduzione.
- Tenete premuto STOP e premete uno o più PAD per interrompere la sequenza corrispondente.
- Premete uno dei tasti ENDING per interrompere simultaneamente l'accompagnamento e i Pad.

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.

Nota sulla sincronia dei Pad. Nel modo Style Play, i Pad sono sincronizzati al tempo dello Style. Nel modo Song Play, sono invece sincronizzati al tempo impostato per l'ultimo Player selezionato per il playback. Supponiamo ad esempio che abbiate premuto il tasto PLY2-PLAY: in questo caso, premendo uno dei tasti PAD potrete sincronizzare la sequenza triggerata alla Song del Player 2.

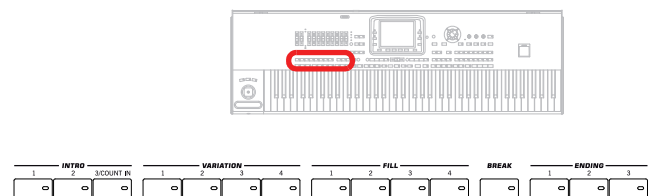
Nota: Non è possibile sincronizzare i Pad con i file MP3, ma solo con gli Standard MIDI File. Quindi, quando è selezionato un file MP3, i Pad si sincronizzano al tempo dell'ultimo Standard MIDI File eseguito.

Nota sul comando Play per Pad e Player. Premendo uno dei tasti PLAY per avviare uno dei due Player, tutti i Pad vengono automaticamente interrotti.

(SHIFT) Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti PAD, potete saltare direttamente alla pagina Style Play > Pad/Assignable Switch.

Elementi dello Style

In questa sezione sono presenti i diversi elementi che compongono ogni Style (Fill, Variation, etc.).



Tasti INTRO 1-3/COUNT IN

▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶SB

Tasti che attivano la corrispondente Intro (Introduzione). Dopo aver premuto di uno di questi tasti, lo Style parte con l'Intro selezionata. Il LED INTRO si spegne automaticamente al termine dell'intro.

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

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).

Tasti VARIATION 1-4

▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶SB

Tasti che permettono la selezione di una delle quattro variazioni per lo Style corrente. A numero di Variation più alto corrisponde un arrangiamento più complesso.

(SHIFT) Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti VARIATIONS potete saltare direttamente alla pagina Style Play > Drum/Fill.

Tasti FILL 1-4

▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶SB

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

Nota: Questa funzione può essere attivata automaticamente suonando più forte sulla tastiera. Vedi “Velocity Control” a pag. 139.

Nota: Se si attiva la funzione Auto Fill, alla selezione di una Variation lo strumento selezionerà il Fill corrispondente.

[SHIFT] Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti FILL, potete saltare direttamente alla pagina Style Play > Drum/Fill.

BREAK

Questo tasto riproduce una pausa. Premendolo due volte (LED lampeggiante), è possibile riprodurla in ciclo. Per uscire dal ciclo, selezionate un qualsiasi altro elemento dello Style (Fill, Intro, Variation...) oppure premete nuovamente lo stesso tasto.

Tasti ENDING 1-3

▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶SB

Quando lo Style è in riproduzione, i presenti tasti attivano una coda (Ending) che pone termine all'esecuzione dello Style. I tasti consentono cioè di interrompere la riproduzione di uno Style in maniera molto musicale.

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

Nota: L'Ending 1 riproduce una breve sequenza musicale con accordi differenti, mentre l'Ending 2 genera un pattern basandosi sull'ultimo accordo riconosciuto. L'Ending 3 viene avviato immediatamente, e ha una durata pari a due misure.

Controlli Style

Utilizzate questi tasti per avviare o interrompere l'accompagnamento.



FADE IN/OUT

Quando lo Style o la Song sono fermi, premendo questo tasto è possibile farli partire con un effetto di fade-in (in crescendo, ossia con un incremento di volume graduale da zero verso il massimo).

Durante la riproduzione di Style o Song, premendo questo pulsante è possibile creare un effetto di fade-out (di sfumatura, cioè con un decremento del volume graduale fino allo zero).

In entrambi i casi, non è necessario premere i tasti START/STOP o PLAY/STOP per avviare o interrompere lo Style o la Song.

Nota: La funzione non opera nel modo Sequencer.

[SHIFT] Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto FADE IN/OUT potete saltare direttamente alla pagina Global > Basic.

TAP TEMPO/RESET

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

Nota: Questo tasto funziona solo per il modo Style Play.

Tap Tempo: Quando lo Style non è in riproduzione, potete “battere” il tempo utilizzando questo tasto. Battete un numero di volte pari al valore del numeratore della divisione ritmica (ad esempio, quattro volte per una divisione ritmica di 4/4, oppure tre volte per una divisione ritmica pari a 3/4 one). Al termine, l'arranger utilizzerà il tempo rilevato in seguito alle “battute”.

Reset: Quando lo Style è in riproduzione, la pressione del tasto determina il ritorno del pattern dello Style all'inizio della misura 1.

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 pag. 139.

[SHIFT] Usando la combinazione di tasti denominata “Panic” (SHIFT + START/STOP), è possibile resettare tutte le note ‘blocate’ e i controller del Pa3X e tutti gli strumenti connessi alla porta MIDI OUT o via USB. Per ottenere ciò, premete i tasti SHIFT + START/STOP.

Tasti SYNCHRO START / STOP

▶SB

Tasti che permettono di specificare lo stato on/off delle funzioni Synchro Start e Synchro Stop. Le quattro opzioni disponibili consentono di specificare se usare il tasto per avviare e/o interrompere uno Style, oppure se suonare solo la tastiera nell'area Chord Scan.

Start On, Stop Off

In questa condizione, suonando un accordo nell'area di riconoscimento degli accordi (generalmente sotto il punto di split; consultate “Chord Scan e Keyboard Split” a pag. 18) si avvia automaticamente lo Style. Se necessario, è anche possibile attivare uno degli INTRO prima di avviare lo Style.

Start Off, Stop On

Con questa opzione, lo Style si interrompe non appena si alzano le mani dalla tastiera.

Start On, Stop On

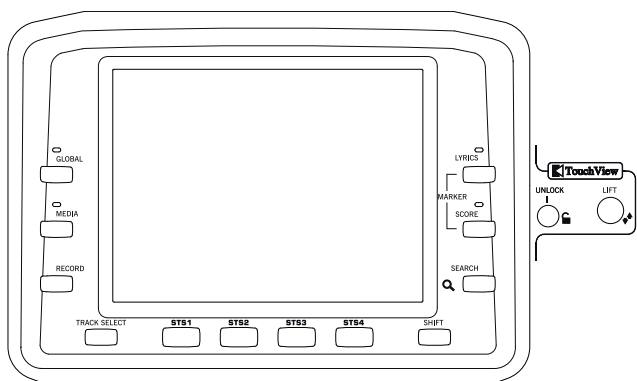
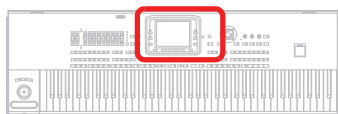
Quando entrambi i LED sono accesi, il rilascio delle note premute determina l'arresto temporaneo dello Style in riproduzione. Lo Style può essere riavviato mediante la pressione di un altro accordo.

Start Off, Stop Off

Opzione che disabilita tutte le funzioni Synchro.

Display e controlli

Il modello a 76 tasti permette di inclinare il display, sia manualmente che con l'ausilio di un motore.



DISPLAY GRAFICO A COLORI TOUCHVIEW™

Questo display rappresenta l'interfaccia con la quale potete interagire con lo strumento. Per regolare la luminosità dello schermo, tenete premuto il tasto MENU e ruotate la manopola VALUE verso sinistra per diminuirla, o verso destra per aumentarla.

Il modello a 76 tasti include i pulsanti UNLOCK e LIFT, che permettono l'inclinazione del display mediante gli appositi controlli motorizzati (vedi a seguire).

Attenzione: Prima di spostare il Pa3X, abbassate sempre al massimo il display, altrimenti correrete il rischio di danneggiarlo!

Attenzione: Non collocate alcunché sopra o sotto il display, o correrete il rischio di danneggiare il motore o lo schermo stesso!

Attenzione: Per evitare traumi da schiacciamento, tenete le mani lontane dal display mentre questo è in movimento!

UNLOCK

(solo modello a 76 tasti) Utilizzate questo pulsante per disconnettere il display dal motore. Tenetelo premuto mentre regolate con cautela l'inclinazione, quindi rilasciate il pulsante per riconnettere il motore. Il pulsante può risultare particolarmente utile quando si è già spento lo strumento e ci si è dimenticati di abbassare il display.

Attenzione: Non forzate il display, se incontrate resistenza all'inclinazione. Premete il pulsante di sblocco e provate nuovamente.

Nota: All'accensione, lo strumento richiama l'ultima posizione di inclinazione specificata.

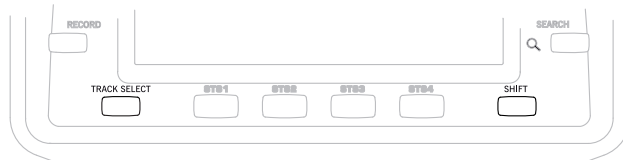
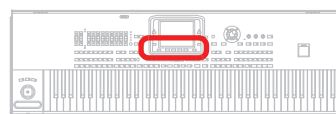
LIFT

(solo modello a 76 tasti) Utilizzate questo pulsante per inclinare manualmente il display. Tenetelo premuto fino a quando il display non si trova nella posizione preferita.

Attenzione: Non forzate il display se il motore è in azione!

Controlli Seconde funzioni

Utilizzate i tasti TRACK SELECT e SHIFT per selezionare le funzioni alternative.



TRACK SELECT

A seconda del modo operativo corrente, con questo tasto è possibile alternare sul display i diversi modi di visualizzazione delle tracce.

MODO STYLE PLAY

Il tasto alterna le tracce di tastiera e dello Style.

MODO SONG PLAY

Il tasto alterna le tracce di tastiera, Song 1-8 e Song 9-16.

MODO SEQUENCER

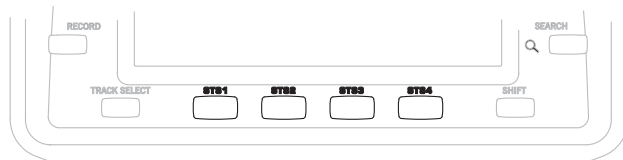
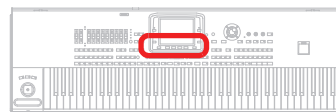
Alterna le tracce Song 1-8 e Song 9-16.

SHIFT

Tasto che, usato in combinazione con diversi altri, permette l'accesso a funzioni supplementari. Per conoscere l'elenco completo dei comandi di scelta rapida, consultate "Comandi di scelta rapida" a pag. 275.

Sezione STS

Utilizzate i tasti STS (Single Touch Settings) per selezionare i suoni della tastiera.



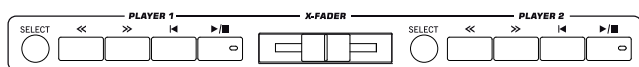
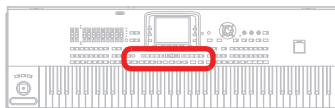
Tasti STS 1-4

Tasti che consentono la selezione delle quattro impostazioni denominate Single Touch Setting (in breve: STS). Ogni entry relativa agli Style e al SongBook comprende quattro Single Touch Setting. 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 STS MODE è acceso, la selezione di uno Style determina anche la selezione automatica di una STS.

SHIFT Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti di questa sezione, sul display apparirà la finestra “Write Single Touch Setting (STS)” e, con la STS corrente già selezionata, sarà possibile salvare le impostazioni di tastiera attuali su una STS (consultate “Finestra di dialogo Write Single Touch Setting” a pag. 143).

Controlli dei Player

Il Pa3X è dotato di due lettori (Player 1 e Player 2), ognuno dei quali dotato dei propri controlli di trasporto. Quelli del Player 1 sono inoltre usati in modo Sequencer.



SELECT

Premendo questo tasto potete aprire la finestra Song Select e selezionare la Song desiderata.

<< e >>

Comandi di Rewind (indietro veloce) e Fast Forward (avanzamento veloce). Utilizzati mentre la Song è in riproduzione, consentono di scorrere il brano musicale indietro ed avanti con una maggiore velocità.

La singola pressione dei tasti porta alla misura precedente o successiva della Song (in uno Standard MIDI File) o al secondo precedente o successivo (in un file MP3). Se mantenuti premuti, permettono di far scorrere la Song indietro o avanti, fino al loro rilascio.

Nel modo Sequencer, con un valore di Locate Measure diverso da 1, la pressione del tasto << determinerà l'accesso alla misura specificata, invece che alla prima (consultate “Locate measure” a pag. 181).

SHIFT Nel modo Jukebox (Player 1), tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo questi tasti è possibile selezionare la Song che precede o quella che segue la Song corrente, nella lista Jukebox (consultate “Jukebox Editor” a pag. 161).

◀ (HOME)

Riporta la Song alla misura 1 (cioè all'inizio del brano musicale).

Nel modo Sequencer, con un'impostazione di Locate Measure diversa da 1, la pressione di questo tasto consente di accedere alla misura specificata (consultate “Locate measure” a pag. 181).

▶/■ (PLAY/STOP)

Avvia o interrompe la Song a partire dalla posizione corrente.

SHIFT Nel modo Song Play, tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto PLAY/STOP è possibile avviare simultaneamente entrambi i lettori.

X-FADER

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

Il cursore permette inoltre di selezionare Lyrics (testi), Score (spartito) e Marker di uno dei due Player.

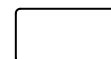
Nota: Questo cursore non funziona nei modi Style Play, Sequencer o Sound.

SongBook

Il SongBook rappresenta il database musicale del Pa3X.



SONGBOOK



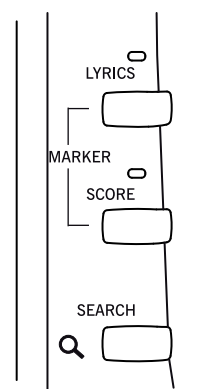
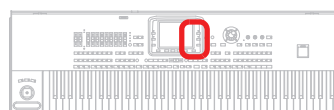
SONGBOOK

Premendo questo tasto potete richiamare il modo SongBook e navigare nell'enorme database di risorse musicali.

SHIFT Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto SONGBOOK potete saltare direttamente alla pagina SongBook > Custom List.

Lyrics, Score, Marker, Search

Questi tasti permettono l'accesso alle pagine Lyrics, Markers o Search.



LYRICS

Questo tasto richiama la pagina Lyrics per il Player, lo Style o la entry del SongBook attivi. Potete anche scegliere il Player attivo (1 o 2) utilizzando il cursore X-Fader.

SCORE

Premete questo tasto per aprire la pagina Score (nel modo Song Play o SongBook). Potete anche scegliere il Player attivo (1 o 2) utilizzando il cursore X-Fader.

MARKERS

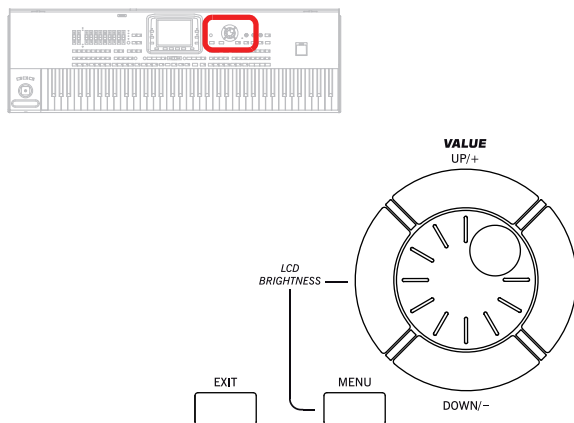
Premete simultaneamente i tasti LYRICS e SCORE per aprire la pagina Markers. Potete anche scegliere il Player attivo (1 o 2) utilizzando il cursore X-Fader.

SEARCH

Premendo questo tasto potete aprire la finestra Search, che può essere utilizzata per ricercare uno specifico file o risorsa musicale. La finestra Search appare leggermente differente in base al contesto. Per ulteriori informazioni su come utilizzare questa funzione, consultate “Ricerca di file e risorse musicali” a pag. 111.

Data Entry e Navigazione

La manopola VALUE e i tasti DOWN/- ed UP/+ possono essere usati per assegnare un valore differente al parametro correntemente selezionato sul display, o anche per scorrere un elenco di file nelle pagine Song Select, Search e Media.



Manopola VALUE

Ruotate la manopola in senso orario per incrementare il valore del parametro selezionato. Ruotatela in senso antiorario per diminuirlo.

[MENU] Se utilizzato mentre si tiene premuto il tasto MENU, questo controllo può gestire anche la luminosità del display.

UP/+ e DOWN/-

UP/+ incrementa il valore; DOWN/- lo diminuisce.

EXIT

Con questo tasto è possibile eseguire diverse azioni, tra cui:

- uscire dal menu di edit senza selezionare alcuna voce
- chiudere il menu di pagina senza effettuare alcuna selezione
- tornare alla pagina principale del modo operativo corrente
- uscire dagli ambienti operativi Global o Media, e tornare alla pagina corrente del modo operativo sullo sfondo
- uscire dal modo SongBook
- uscire dalle pagine Lyrics, Score e Marker
- uscire dalle finestre di dialogo Style, Pad, Performance o Sound Select

MENU

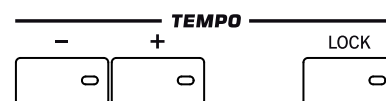
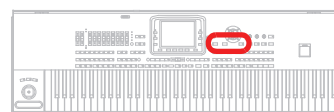
Tasto che permette di accedere al menu di edit del modo operativo o di edit corrente. Con l'apertura del menu edit potete selezionare direttamente la sezione di edit desiderata, toccando sul display la voce corrispondente.

In alternativa, premendo il tasto EXIT potrete tornare alla pagina principale del modo operativo corrente, oppure alla pagina del modo operativo in background.

Per conoscere in dettaglio la struttura di ciascun modo operativo o ambiente di edit, consultate i relativi capitoli.

Sezione Tempo

I tasti TEMPO- e TEMPO+ permettono di controllare il valore di Tempo.



Tasti TEMPO +/-

►PERF ►STYLE^{Set} ►SB

Il tasto TEMPO- diminuisce il valore di Tempo; TEMPO+ lo incrementa.

Premendo entrambi i tasti simultaneamente potete ripristinare per il parametro Tempo il valore salvato con lo Style, lo Standard MIDI File o il file MP3 selezionati.

TEMPO LOCK

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

Acceso Impostazione che impedisce il cambio di tempo nel momento in cui si seleziona uno Style, una Performance o una Song diversi da quelli correnti. Il tempo può tuttavia essere modificato manualmente utilizzando i tasti TEMPO +/- o selezionando il valore Tempo e modificandolo mediante i controlli VALUE.

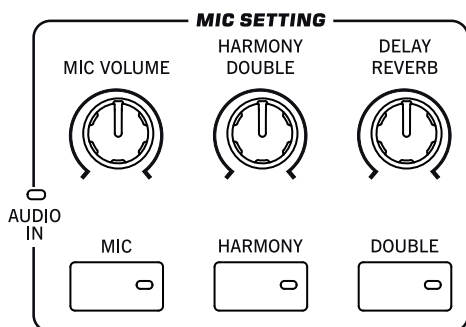
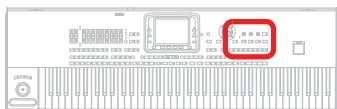
Spento Impostazione che determina, nel momento in cui si seleziona uno Style, una Performance o una Song diversi da quelli correnti, la selezione del valore di tempo con essi memorizzato.

Nota: Questo tasto non funziona con i file MP3.

[SHIFT] Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo questo tasto potete saltare direttamente alla pagina Global > Lock.

Sezione Mic Setting

Con questi tasti potete controllare il livello d'ingresso audio nel microfono, impostare il volume delle diverse sezioni e impostare lo stato on/off delle varie armonie del Voice Processor.



LED AUDIO IN

Mostra il livello del segnale audio in ingresso nei connettori AUDIO INPUT (sia MIC sia LEFT/RIGHT, vedi “Sezione Audio Input” a pag. 20). L'intensità del livello è distinta da tre colori differenti (verde, arancione e rosso). È consigliabile mantenere il livello d'ingresso in maniera tale da visualizzare il colore verde di questo LED per la maggior parte del tempo, con occasionali accensioni dell'arancione durante i picchi di livello. Evitate di far accendere il LED rosso.

Spento	Nessun segnale in ingresso.
Verde	Il livello del segnale in ingresso è medio-basso. Se il LED si spegne frequentemente, il livello in ingresso è troppo basso. Utilizzate la manopola MIC GAIN e/o il volume della sorgente esterna per aumentarlo.
Arancione	Il livello del segnale in ingresso è leggermente troppo alto, ma accettabile se si verifica solo per i picchi di segnale.
Rosso	Il livello del segnale in ingresso è eccessivamente alto. Utilizzate la manopola MIC GAIN e/o il volume della sorgente esterna per abbassarlo. Consultate “Sezione Audio Input” a pag. 20 per ulteriori informazioni sui connettori AUDIO INPUT.

MIC VOLUME

Regola il volume del microfono per la voce solista.

HARMONY/DOUBLE

Imposta il volume delle sezioni Harmony e Double per il Voice Processor.

DELAY/REVERB

Regola il volume delle sezioni Delay e Reverb per il Voice Processor.

MIC ON/OFF

Premendo questo tasto potete spegnere o accendere il microfono. Il LED indica lo stato della sezione microfono.

[SHIFT] Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo questo tasto, potete saltare direttamente alla pagina Voice Processor Setup > Mic Setup (consultate “Voice Processor Setup: Setup” in the Advanced Edit Manual).

HARMONY

Imposta lo stato on/off dell'effetto Voice Harmony, che aggiunge fino a quattro voci di armonizzazione alla voce solista.

[SHIFT] Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo questo tasto, potete saltare direttamente alla pagina Voice Processor Preset > Harmony (consultate “Voice Processor Preset: Easy Preset” in the Advanced Edit Manual). Questo tipo di effetto aggiunge cori in unisono alla voce solista.

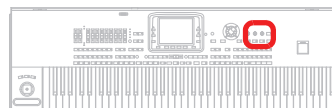
DOUBLE

Imposta lo stato on/off dell'effetto Double.

[SHIFT] Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo questo tasto, potete saltare direttamente alla pagina Voice Processor Preset > Double (consultate “Voice Processor Preset: Double” nel manuale Advanced Edit, contenuto nell'Accessory Disk).

Standby

La funzione Standby consente di mettere “in pausa” lo strumento, come alternativa allo spegnimento.



STANDBY

Quando lo strumento è in standby (LED rosso), premendo questo tasto è possibile uscire dal modo standby (il LED diventa verde). Se lo strumento è completamente spento (LED spento), premete l'interruttore POWER e quindi il tasto STANDBY per accenderlo.

Per spegnere lo strumento, potete sia tenere premuto il tasto STANDBY per due secondi, sia premere l'interruttore POWER per spegnerlo completamente.

In quest'ultimo caso, il contenuto della memoria RAM viene preservato da una batteria interna, la cui carica però dura al massimo tre-quattro giorni. Con la batteria completamente scarica, la successiva accensione dello strumento impiegherà più tempo per poter essere compiuta, dato che l'arranger dovrà ricaricare tutti i campioni.

Nota: Si suggerisce di porre lo strumento in standby, piuttosto che spegnerlo completamente, dato che così facendo la batteria interna verrà caricata e l'operazione di accensione sarà più rapida. Se tut-

tavia desiderate risparmiare energia elettrica, spegnete completamente lo strumento.

	Standby	Spento
Batteria	In carica	Scaricamento dopo 3-4 giorni
Con la batteria carica	Accensione più veloce	
Con la batteria scarica	Accensione più lenta	

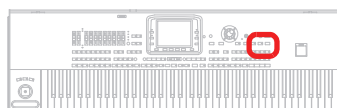
Attenzione: In modo standby, lo strumento è comunque collegato alla rete elettrica. L'accesso alle parti interne dell'apparato può essere pericoloso.

Suggerimento: Potete controllare il livello di carica della batteria andando alla pagina Global > General Controls > Clock & Battery (consultate "General Controls: Clock & Battery" a pag. 217).

Spento	Assenza di corrente elettrica. Strumento completamente spento.
Verde	Acceso, batteria interna completamente carica.
Lampeggiante verde	
	Acceso, batteria interna in carica.
Rosso	Standby, batteria interna completamente carica.
Lampeggiante rosso	
	Standby, batteria interna in carica.
Rosso e verde alternato (anche in modo Standby)	
	Malfunzionamento, o batteria da sostituire. Leggere i messaggi di errore della pagina "General Controls: Clock & Battery" (consultate pag. 217).

Aiuto

La guida in linea multilingua e contestuale dello strumento permette di apprendere le informazioni più importanti sulla pagina corrente e molto altro ancora.



HELP

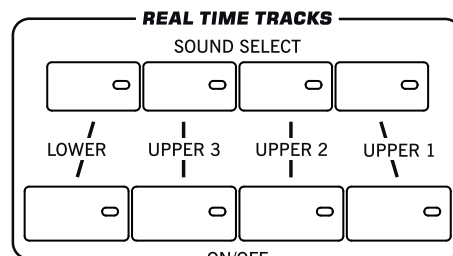


HELP

Premete questo tasto per aprire la guida contestuale dello strumento.

Sezione Real Time Track

Utilizzando questi tasti potete selezionare e attivare/disattivare i sound assegnati alla tastiera (tracce Real Time).



SOUND SELECT

Premete il tasto corrispondente alla traccia Upper 1-3 o Lower per aprire la finestra di dialogo Sound Select, e assegnate un Sound alla traccia scelta.

I Sound di tipo "FACTORY" sono standard, e non possono essere modificati.

I Sound di tipo "LEGACY" sono standard e permettono una grande compatibilità con gli strumenti delle serie Pa precedenti.

I Sound di tipo "GM/XG" consentono una grande compatibilità con i timbri General MIDI e i Drum Kit XG.

I Sound di tipo "USER" sono locazioni di memoria in cui è possibile importare nuovi Sound da caricare mediante un dispositivo esterno, o salvare quelli personalizzati dall'utente.

I Kit di tipo "USER DK" sono locazioni di memoria in cui è possibile importare nuovi Drum Kit da caricare mediante un dispositivo esterno, o salvare quelli personalizzati dall'utente.

Per ciascun tipo di Sound sono disponibili diversi banchi, che possono essere richiamati premendo le schede laterali sul display.

Ogni banco di Sound include diverse pagine, ognuna delle quali può contenere fino a otto Sound, selezionabili utilizzando le schede nella parte inferiore.

ON/OFF

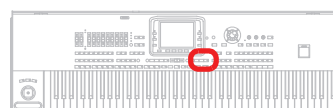
Utilizzate questi tasti per attivare/disattivare la traccia corrispondente.

On La traccia viene riprodotta.

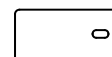
Off La traccia non viene riprodotta.

Ensemble

La funzione Ensemble armonizza automaticamente la melodia suonata con la mano destra.



ENSEMBLE



ENSEMBLE

►PERF ►STS ►STS^{SB}

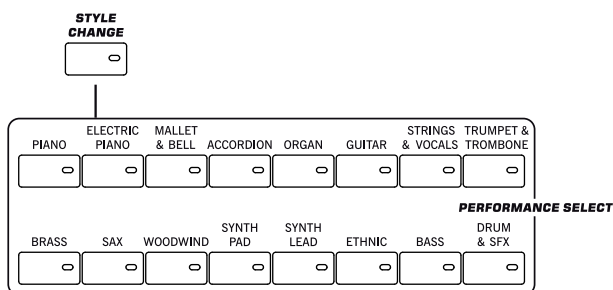
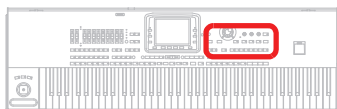
Imposta lo stato on/off della funzione Ensemble. Quando è attiva, la melodia suonata con la mano destra è armonizzata con gli accordi suonati con la sinistra.

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

(SHIFT) Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto ENSEMBLE potete saltare direttamente alla pagina Style Play > Ensemble.

Sezione Performance Select

Utilizzate questi tasti per selezionare le Performance.



STYLE CHANGE

►GBL^{Gbl}

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

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

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

Sezione PERFORMANCE SELECT

►PERF ►STS ►STYLE^{Set} ►STS^{SB} ►CR

Utilizzate questi tasti per aprire la finestra di dialogo Performance Select, e selezionare una Performance. Consultate “Finestra Performance Select” a pag. 106.

Ogni banco Performance è composto da quattro pagine, ognuna delle quali può contenere fino a otto Performance. Premete ripetutamente il tasto PERFORMANCE SELECT per passare da una pagina all'altra.

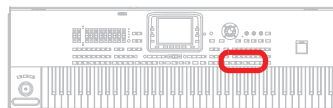
Tutte le Performance possono essere liberamente personalizzate. Consultate “Modo operativo Style Play” per maggiori informazioni al riguardo.

(SHIFT) Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti di questa sezione, potete aprire la finestra di dialogo “Write

Performance”, con la quale è possibile salvare le impostazioni di traccia correnti su una Performance (consultate “Finestra di dialogo Write Performance” a pag. 142).

Chord Scan e Keyboard Split

Utilizzate questi tasti per specificare il tipo di riconoscimento degli accordi e lo split di tastiera.



Sezione CHORD SCAN

►PERF ►STS ►STS^{SB}

Nei modi Style Play, Song Play e Sequencer-Backing Sequence, questi 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 Scan Mode (consultate “Modo Chord Recognition” a pag. 139).

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). Viene selezionato automaticamente il metodo “Fingered 3” del modo Chord Recognition (consultate “Modo Chord Recognition” a pag. 139).

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

SPLIT

►PERF ►STS ►STS^{SB}

Nei modi Style Play, Song Play e Sequencer-Backing Sequence, potete utilizzare questo tasto per definire la distribuzione delle tracce Keyboard sulla tastiera e il metodo di riconoscimento degli accordi da parte dell'arranger.

Nota: L'accompagnamento viene eseguito solo se risulterà selezionata una delle opzioni per la funzione Chord Scan.

On Determina l'assegnazione della traccia Lower al di sotto del punto di split, e delle tracce Upper 1, Upper 2 e Upper 3 al di sopra. È il modo di tastiera denominato **Split**.

Per default, la selezione della presente opzione determina anche la selezione del modo di Chord Scan Lower (vedi sopra). In questo modo, gli accordi vengono rilevati al di sotto del punto di split. Il numero delle note da suonare per formare un accordo è definito dal parametro “Modo Chord Recognition” (consultate pag. 139).

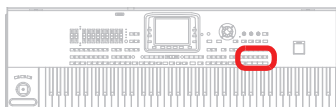
Off Permette l’assegnazione delle tracce Upper 1, Upper 2 e/o Upper 3 all’intera estensione della tastiera, e contemporaneamente disattiva la traccia Lower. È il modo di tastiera denominato **Full**.

Per default, la selezione della presente impostazione determina anche la selezione del modo di Chord Scan Full (vedi sopra). In questo modo, gli accordi vengono rilevati sull’intera estensione della tastiera. Per consentire il riconoscimento degli accordi da parte dell’arranger, sarà necessario premere almeno tre note (consultate “Modo Chord Recognition” a pag. 139).

SHIFT Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto SPLIT potete saltare direttamente alla pagina Style Play > Key/Velocity Range. Consultate “Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range” a pag. 134.

Transpose

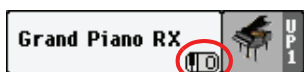
Tasti che permettono la trasposizione dei Sound.



Sezione UPPER OCTAVE

▶PERF ▶STS ▶STS^{SB}

Tasti che consentono di trasporre la traccia selezionata, a intervalli di ottava (12 semitoni; ±3 ottave max). Il valore di trasposizione applicato è sempre mostrato (in ottave) accanto al nome del Sound.



Per reimpostare il parametro Octave Transpose sul valore salvato in memoria, premete simultaneamente entrambi i tasti.

- Abbassa la traccia selezionata di un’ottava.
- + Alza la traccia selezionata di un’ottava.

SHIFT Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti UPPER OCTAVE potete saltare direttamente alla pagina Style Play > Tuning. Consultate “Mixer/Tuning: Tuning” a pag. 126.

Sezione TRANSPOSE

▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶SB

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

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

Per reimpostare a zero il valore del parametro Master Transpose, premete simultaneamente entrambi i tasti.

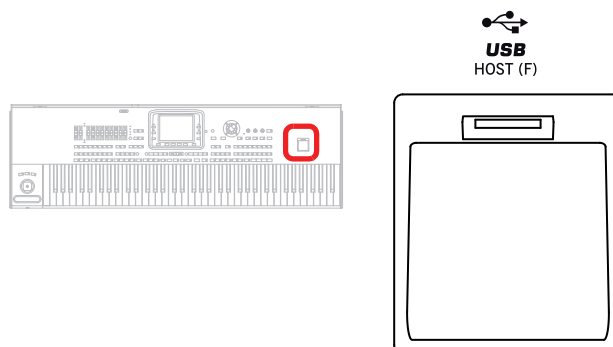
Nota: Potete anche trasporre i file MP3. Tenete a mente, comunque, che la trasposizione rimane sempre all’interno dell’intervallo -5...+6 semitoni. Questa finestra copre a sufficienza l’intera estensione della tastiera, ed evita un eccessivo degrado della qualità audio. Qualsiasi trasposizione successiva sarà “riavvolta” per ricadere nell’intervallo specificato. Ciò significa che è possibile vedere sul display un valore di trasposizione di +7 (Just Fifth Up), ma il file MP3 verrà riprodotto 5 semitoni sotto (Just Fourth Down).

- b Abbassa il valore di Master Transpose un semitono alla volta.
- # Alza il valore di Master Transpose un semitono alla volta.

SHIFT Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti TRANSPOSE potete saltare direttamente alla pagina Global > Transpose Control. Consultate “General Controls: Transpose Control” a pag. 211.

Connettore USB frontale

Utilizzabile per il collegamento di un dispositivo di memoria USB esterno.

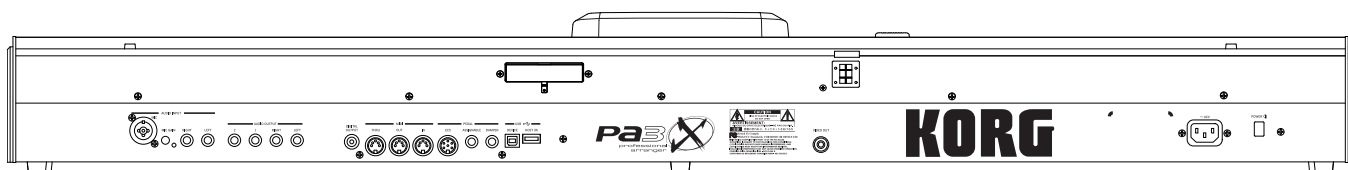


Connettore USB HOST(F)

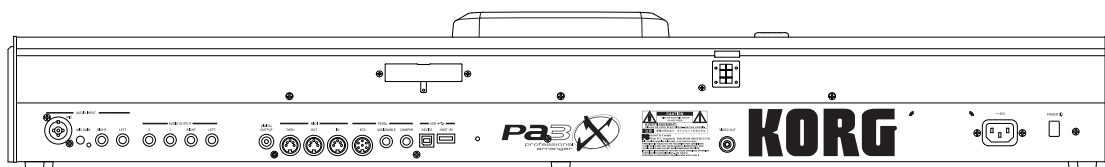
Connettore di tipo USB Type A (Master/Host), compatibile con il protocollo USB 2.0 (High Speed). Può essere utilizzato per collegare una memoria Flash al Pa3X, un drive CD-ROM esterno o un hard disk USB. Per accedere al dispositivo connesso, richiama il modo Media edit (consultate “Modo Media” a pag. 232).

Pannello posteriore

Pa3X 76 tasti



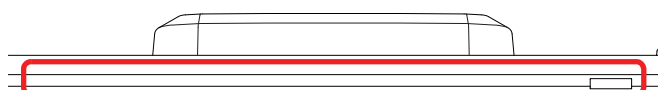
Pa3X 61 tasti



Leggio e altoparlanti

Leggio / Supporto barra di amplificazione

Questa guida può essere utilizzata per montare o il leggio, fornito di serie, o il sistema di amplificazione PaAS (opzionale).

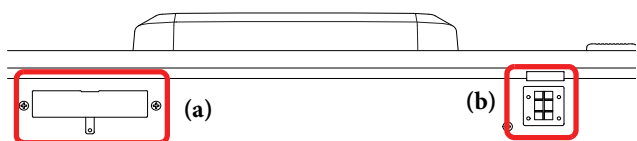


Il Pa3X è fornito di serie di un leggio. Per istruzioni su come montarlo, consultate pag. 29.

Installando il sistema di amplificazione (opzionale) PaAS, è possibile dotare il Pa3X di un sistema di amplificazione a tre vie, composto da una coppia di altoparlanti integrati e una cassa reflex. Per istruzioni su come montare il sistema, consultate “Installare il sistema di amplificazione PaAS” a pag. 260.

Connettore e foro altoparlanti

Il connettore e il foro consentono il montaggio del sistema di amplificazione (opzionale) PaAS. Consultate “Installare il sistema di amplificazione PaAS” a pag. 260.



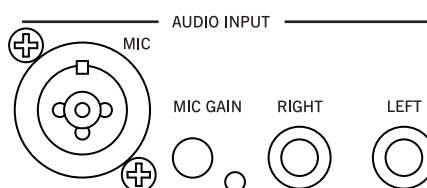
Nota: Dato che il Pa3X deve riconoscere il nuovo circuito, gli altoparlanti integrati inizieranno a funzionare solo qualche secondo dopo aver montato il sistema.

Il volume di uscita dagli altoparlanti integrati può essere controllato mediante il cursore MASTER VOLUME.

Nota: Gli altoparlanti vengono automaticamente disabilitati nel momento in cui si collegano le cuffie. Se desiderate disattivarli manualmente, utilizzate il parametro “Speakers On/Off” nella sezione “Audio Setup” del modo Global (consultate “Speakers On/Off” a pag. 226).

Sezione Audio Input

Questi connettori consentono il collegamento di un microfono, un'altra tastiera/synth o un lettore CD.



MIC

Attivo solo dopo aver impostato il parametro “Input Routing” su “Mic In to Voice Processor” (pagina Global > Audio Setup > Audio In, consultate pag. 224).

Collegate il microfono, la chitarra o qualsiasi altro strumento musicale agli ingressi AUDIO INPUT sul retro del Pa3X. Il segnale di un microfono collegato all'ingresso MIC è inviato al Voice Processor per una più sofisticata elaborazione del segnale audio.

È un tipo di connettore combinato, composto da una presa XLR e un jack da 1/4 di pollice. Utilizzate la presa bilanciata XLR per collegare un microfono a condensatore, oppure il jack da 1/4” se il microfono è di tipo dinamico.

Il connettore MIC eroga inoltre corrente Phantom a +48V, indispensabile per il funzionamento dei microfoni a condensatore.

Dopo aver connesso un microfono a condensatore, utilizzate l'interruttore "+48V Phantom Power" per attivare l'alimentazione Phantom a +48V (nel modo Global, vedi pag. 225). La corrente Phantom viene erogata solo al connettore di tipo XLR.

L'alimentazione Phantom viene automaticamente disattivata nel momento in cui si disconnette il microfono dalla presa XLR. Lo stesso avviene ogni volta che si spegne il Pa3X.

Il segnale microfonico è inviato al Voice Processor. L'invio all'uscita audio principale o alle uscite ausiliarie dipende dall'impostazione del parametro "Mic Out" (pagina Global > Audio Setup > Audio In, consultate pag. 225).

Utilizzate la manopola MIC GAIN per regolare il guadagno di ingresso, e agite sul volume utilizzando la manopola MIC VOLUME, tenendo d'occhio il LED AUDIO IN sul pannello di controllo (consultate "Sezione Mic Setting" a pag. 16).

MIC GAIN

Utilizzate questi controlli per regolare la sensibilità d'ingresso del connettore MIC (da 20 a 55dB). Il livello di ingresso del segnale audio può essere controllato visivamente mediante il LED AUDIO IN sul pannello di controllo (consultate "Sezione Mic Setting" a pag. 16).

LEFT, RIGHT

Sempre attivi. Utilizzate questi connettori bilanciati/sbilanciati per collegare una sorgente di linea, come ad esempio in lettore CD o un sintetizzatore. In base allo stato del parametro "Input Routing" (pagina Global > Audio Setup > Audio In, consultate pag. 224), il segnale viene inviato direttamente alle uscite Left e Right o al registratore MP3. In quest'ultimo caso, il volume può essere gestito dal cursore MASTER VOLUME.

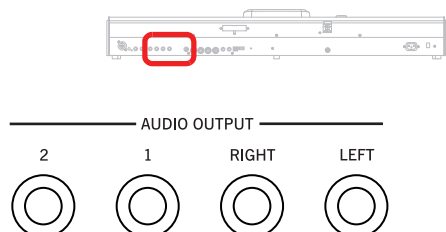
Impostate il livello di ingresso regolando il volume di uscita della sorgente esterna. Verificate l'intensità del segnale in ingresso osservando il LED AUDIO IN sul pannello di controllo (consultate "Sezione Mic Setting" a pag. 16).

Nota: La manopola MIC VOLUME non influisce su questi ingressi.

Sezione Audio Output

Utilizzate questi connettori bilanciati/sbilanciati per inviare il segnale audio (suono) a un mixer, un impianto voci, una coppia di casse amplificate o il vostro impianto stereo.

Per assegnare un'uscita audio a ciascuna traccia, o per impostare il routing per gli ingressi audio, consultate la sezione "Audio Output" a partire da pag. 223.



LEFT, RIGHT

Coppia di uscite stereo. Utilizzatele per inviare il mix finale stereo a un dispositivo esterno. Se desiderate inviare all'esterno un segnale in mono, utilizzate solo una delle due uscite. Infine, regolate il livello di uscita mediante il cursore MASTER VOLUME.

Collegamento audio stereo. Collegate un'estremità di due cavi mono alle uscite audio principali OUTPUT (LEFT, RIGHT), e l'altra estremità dei cavi a un canale stereo o a due canali mono del vostro mixer, a due casse amplificate o agli ingressi CD, LINE IN o TAPE/AUX del vostro impianto stereo. Non utilizzate in nessun caso gli ingressi PHONO dell'impianto stereo!

Collegamento audio mono. Collegate l'estremità di un cavo mono all'uscita audio principale OUTPUT (LEFT oppure RIGHT), e l'altra estremità a un canale mono del mixer, a una cassa amplificata o a uno dei canali degli ingressi CD, LINE IN o TAPE/AUX del vostro impianto stereo (in questo caso il suono sarà emesso da un solo altoparlante, a meno che l'amplificatore non sia stato impostato in modo Mono).

OUT 1, 2

Uscite audio ausiliarie, che potete utilizzare per creare un sub-mix di alcune tracce, oppure per far elaborare o amplificare all'esterno un solo strumento. Il volume di queste uscite deve essere regolato con i controlli del mixer o degli apparati esterni che ricevono il segnale.

Collegamento audio multitraccia. Il Pa3X può essere connesso a quattro canali di un mixer. L'opzione risulta particolarmente utile in registrazione, oppure quando c'è necessità di inviare il segnale di un player o di una traccia di accompagnamento a un canale separato. Ad esempio, utilizzando le uscite separate, potete inviare la traccia di batteria e di basso a un compressore o un riverbero esterni, oppure mixare due tracce distinte su un mixer esterno.

Collegate quattro cavi mono a ciascuna delle uscite, principale (LEFT, RIGHT) e ausiliarie (1, 2). Per ruotare il segnale audio alle uscite ausiliarie (1, 2), dovrete prima specificare quali tracce inviare a tali uscite (consultate la sezione "Audio Output" del modo Global, a partire da pag. 223).

Nota: Se si ruota una traccia all'uscita OUTPUT 1 o 2, il segnale corrispondente viene rimosso dal mix principale inviato alle uscite LEFT & RIGHT.

Nota: Alle uscite OUTPUT 1 & 2 viene inviato un segnale senza alcun tipo di effetto. Il volume di tali uscite non può essere controllato dal cursore MASTER VOLUME.

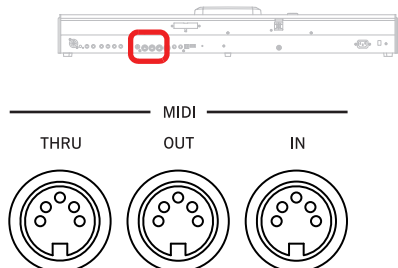
Nota: Il cursore MASTER VOLUME non ha alcun effetto su queste uscite. Il segnale è inviato all'esterno senza alcun tipo di effetto audio.

DIGITAL OUTPUT

Uscita digitale S/PDIF a 48 kHz S/PDIF, che permette di collegare il Pa3X al connettore S/PDIF di un altro dispositivo digitale, come ad esempio un mixer digitale, una scheda audio o un registratore stand-alone. Da questo connettore viene inviato lo stesso segnale mandato agli altoparlanti integrati (dell'opzionale sistema di amplificazione PaAS) o alle uscite audio principali Left e Right.

Interfaccia MIDI

L'interfaccia MIDI consente di collegare il Pa3X a controller esterni (master keyboard, chitarra MIDI, controller a fiato, fisarmonica MIDI...), a una serie di expander oppure a un computer su cui è stato installato un sequencer. Per maggiori informazioni su come utilizzare l'interfaccia MIDI, consultate il capitolo "MIDI".



IN

Porta dalla quale il Pa3X riceve i messaggi MIDI trasmessi da un computer o un controller esterno. Collegate questa porta all'uscita MIDI OUT delle unità esterne.

OUT

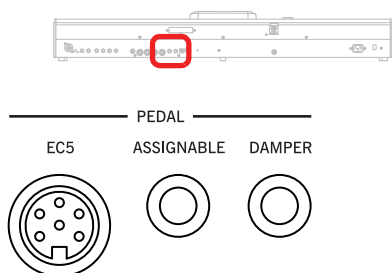
Porta dalla quale il Pa3X trasmette i messaggi MIDI generati con l'uso di tastiera, controller e/o player interno. Collegate questa porta all'ingresso MIDI IN di un expander o del computer.

THRU

Da questa porta il Pa3X ritrasmette invariati tutti i messaggi ricevuti alla porta MIDI IN. Utilizzate questa porta per collegare a cascata l'arranger ad altri strumenti/unità MIDI.

Pedali

Utilizzate questi connettori per il collegamento dei vari tipi di pedale compatibili.



EC5

Ingresso dedicato alla pedaliera multi-switch Korg EC5 (opzionale), che permette di controllare numerose funzioni in tempo reale. Per la programmazione dell'unità EC5, consultate "EC5-A...E" a pag. 219.

ASSIGNABLE

Ingresso utilizzabile per il collegamento di un pedale a funzionamento continuo o del tipo a interruttore, come ad esempio gli opzionali Korg EXP-2, XVP10, o il PS-1. Per la programmazione e la calibrazione del pedale, consultate "Controllers: Pedal/Switch" a pag. 218.

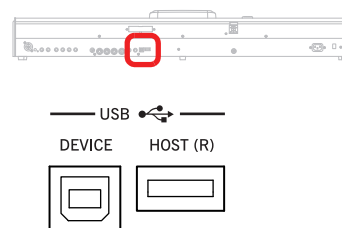
DAMPER

Ingresso per il pedale damper (sustain), come ad esempio gli opzionali Korg PS1 o DS1H. Per impostare la polarità del pedale, consultate "Damper" a pag. 218.

Nota: Il pedale DS1H consente di sfruttare effetti di mezzo pedale sui suoni di pianoforte.

Connettori USB

Utilizzate questi connettori per collegare dispositivi USB, oppure un personal computer.



DEVICE

Porta USB Type B (Slave/Device), compatibile con la velocità di trasmissione USB 1.1 (Full Speed). Può essere utilizzata per il collegamento del Pa3X a un computer e il trasferimento dei dati su/da i supporti di memorizzazione interni (SSD, Hard Disk). Consultate "HD Connection" a pag. 248 per ulteriori informazioni.

Questo connettore supporta anche il protocollo MIDI Over USB, per cui è possibile utilizzarlo al posto delle porte MIDI (consultate "Definizione di MIDI Over USB" a pag. 253). I driver per PC e Mac necessari all'utilizzo completo della funzione si trovano sull'Accessory Disk incluso con lo strumento, ma possono anche essere scaricati dal nostro sito internet (www.korgpa.com).

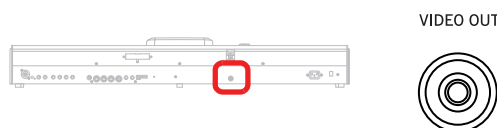
HOST(R)

Porta USB Type A (Master/Host), compatibile con la velocità di trasmissione USB 2.0 (High Speed). Questa porta rappresenta una replica di quella posizionata sul pannello frontale del Pa3X, e può essere utilizzata per il collegamento di un'unità USB Flash Memory, un drive CD-ROM esterno oppure un hard disk USB. Per accedere al dispositivo connesso, selezionate il modo Media edit (consultate "Modo Media" a pag. 232).

Video

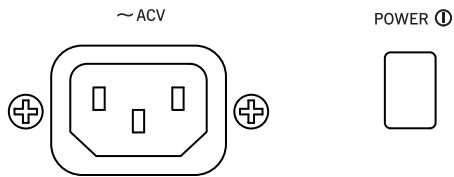
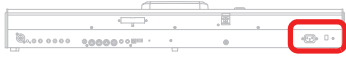
VIDEO OUT (opzionale)

Installando la scheda d'interfaccia video VIF4, potete collegare il Pa3X a un televisore o ad un monitor esterni. Consultate "Installare l'Interfaccia Video (VIF4)" a pag. 262 per maggiori informazioni.



Alimentazione

Area dedicata all'alimentazione elettrica.



Connettore cavo ACV

Collegate il cavo CA di alimentazione in dotazione a questo connettore.

Interruttore POWER

Accende e spegne lo strumento. Utilizzate questo interruttore per fornire energia elettrica allo strumento, o per staccarlo dalla rete elettrica. Questo interruttore non accende lo strumento: dopo averlo premuto, dovrete premere anche il tasto STANDBY per avviare il sistema operativo dell'unità.

Per spegnere lo strumento, potete sia tenere premuto il tasto STANDBY per due secondi e porlo in modo standby (LED STANDBY rosso), sia premere l'interruttore POWER per interrompere l'erogazione di corrente (LED STANDBY spento).

Per maggiori informazioni sui tasti POWER e STANDBY e la loro interazione, consultate "STANDBY" a pag. 16.

Benvenuti!

Benvenuti nel mondo dell'Arranger Professionale Pa3X di Korg! Il Pa3X 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:

- Due modelli disponibili, 61 e 76 tasti semi-pesati con velocity e aftertouch.
- Nuovo corpo in alluminio dal design elegante.
- Display grafico TFT touchscreen. Motorizzato per il modello a 76 tasti, fisso per quello a 61.
- Interfaccia grafica professionale TouchView™ con funzione Search per una più rapida ricerca di file e risorse musicali.
- Sistema di amplificazione opzionale PaAS di elevata qualità, con montaggio Easy Connection (nessun bisogno di supporto, cavi o alimentazione esterna).
- Tecnologia RX (Real eXperience) un'innovativa tecnologia alla base di ogni aspetto del Pa3X – dalla sintesi sonora al display, al modo in cui ogni singola funzione interagisce con le altre.
- Sistema di generazione sonora EDS (Enhanced Definition Synthesis) di Korg, la potente e flessibile sintesi già impiegata sui nostri sintetizzatori professionali.
- Suoni DNC (Dynamic Nuance Control), dalla timbrica più reale e viva che mai, inclusi gli straordinari Ambiente Drum e Piano dall'acclamato SV-1 Stage Vintage Piano.
- Fino a 256 MB di campioni User PCM, equivalenti a 512 MB (compressi) e un'enorme memoria interna, a garanzia di una qualità audio che solo uno dei più potenti motori sonori è capace di offrire.
- Batteria interna di backup auto-refresh per campioni User PCM, con sistema di ricarica intelligente, per un avvio il più rapido possibile.
- Campionatore integrato, per la creazione e l'editing di nuovi suoni e groove audio.
- Compatibilità con lo standard General MIDI Level 2 (per quanto riguarda i suoni). Compatibilità con i brani GM migliorata.
- Più di 1100 Sound, 90 Drum Kit.
- 512 locazioni di memoria per le Performance, e più di 1800 impostazioni Single Touch Settings (STS) precaricate, che consentono di richiamare velocemente suoni ed effetti.
- 120 voci di polifonia.
- Sistema operativo multitasking OPOS (Objective Portable Operating System), che consente il caricamento dei dati anche mentre si suona.
- Sistema operativo aggiornabile da disco, che garantisce l'implementazione di nuove caratteristiche a costo zero!
- Otto cursori completamente programmabili, più un cursore MP3 Volume, utilizzabili come controlli di volume o drawbar di organo.
- Tre switch assegnabili, joystick e ribbon controller, per la gestione totale dei vari livelli di articolazione dei suoni.
- Ampia selezione di Style e Performance. Oltre 400 Style di fabbrica con 4 Variation e 4 Fill In + Break, più 15 banchi Style Favorite e User per uno spazio virtualmente infinito per il salvataggio dei propri Style e altre impostazioni.
- Registrazione Style e Pad, inclusa la nuovissima "Guitar Mode 2", per parti di chitarra ancor più realistiche.
- Funzione "Chord Sequencer", per la registrazione "al volo" di qualsiasi progressione di accordi.
- Doppio lettore MP3/Standard MIDI File e registratore con funzione Advanced Vocal Remover.
- Migliorata compatibilità con i testi in formato grafico (+G) per gli Standard MIDI File e i file in formato MP3.
- Nuova funzione "Audio Chord Detection" per l'estrazione automatica degli accordi dai file MP3 da inviare al Vocal Processor.
- Doppio lettore/registratore MP3.
- Doppio Player XDS con cursore X-Fader. Visualizzazione di testi, spartiti e marker.
- Sequencer completo a 16 tracce.
- Database musicale interno completamente programmabile (SongBook), che facilita e velocizza la ricerca dei brani musicali.
- Fino a 8 effetti stereo, incluso routing flessibile di Master e Insert per Style e Song. Nuovi effetti vintage dall'acclamato SV-1 Stage Vintage Piano.
- Sofisticato processore vocale da TC-Helicon, con effetti professionali dedicati, inclusi pitch correction, doubling e harmonizer a quattro voci.
- Preamplificatore microfonico di alta qualità, con connettore bilanciato e combinato XLR/jack da 1/4", con alimentazione Phantom +48V sul jack XLR.
- Funzione "Adaptive Mic Setting", un ingegnere del suono virtuale che regola e imposta automaticamente al meglio i parametri di EQ/Compressore/Gate per la voce.
- Strumenti di mastering finale professionali della Maxx Suite di Waves Audio.
- Convertitori audio in ingresso (ADC) e uscita (DAC) di qualità eccelsa.
- Espansioni hardware opzionali, come ad esempio scheda di uscita video, memoria RAM addizionale e un kit per l'installazione di un hard disk interno (solo modello a 61 tasti). Completa il tuo Pa3X!
- Hard disk standard (opzionale sul modello a 61 tasti) per la memorizzazione di dati in grandi quantità. Memoria flash SSD (Solid State Disk) standard sul modello a 61 tasti.
- 2 porte USB 2.0 High Speed Host, per il collegamento di dispositivi esterni come ad esempio hard disk, drive CD-ROM, memorie USB, etc.

- Porta USB 1.1 Full Speed Device, per il collegamento di un personal computer al Pa3X. Questa porta può essere utilizzata per il trasferimento dei file e la connessione MIDI (senza quindi dover ricorrere a un'interfaccia MIDI dedicata).

L'esecuzione dal vivo

Il Pa3X è stato accuratamente progettato per fornire il meglio di sé nelle esibizioni "live". È infatti lo strumento che più di ogni altro è riuscito ad integrare il concetto di "tempo reale" in ogni sua singola funzione, tra cui le **Performance**, che consentono la selezione immediata delle tracce e degli Style più appropriati; le **STS**, con le quali è possibile richiamare istantaneamente le tracce di tastiera; gli **Style**, che simulano una vera band con cui suonare dal vivo; i **Pad**, che offrono a portata di mano loop e singoli suoni hit; le **Song**, che possono essere mixate in tempo reale; il **SongBook**, ossia il modo più facile e rapido per selezionare un brano musicale da un sofisticato database interno, e infine la funzione **Search**, grazie alla quale è possibile individuare e selezionare i file nell'enorme mare di risorse di cui è fornito lo strumento.

Modo Easy

Se siete tra coloro che preferiscono suonare, piuttosto che dibattersi in argomenti strettamente tecnici, potete utilizzare il Pa3X con il Modo Easy, ovvero un tipo di set-up dello strumento che evita il ricorso alle funzionalità più complesse dello strumento.

Indirizzi utili

Il vostro rivenditore Korg di fiducia 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, come ad esempio nuovi Sound, Style e altre utili risorse musicali.

Ogni distributore Korg può fornirvi tutte le informazioni di cui potreste aver bisogno. Non esitate a contattarlo per conoscere tutti i servizi aggiuntivi disponibili nel vostro paese di residenza. Nei paesi di lingua italiana, i riferimenti sono i seguenti:

- in Italia:
ESound, Via Avogadro 10, Zona Industriale E.Fermi, 62010 Montelupone (MC)
Tel: +39 0733 226271, Fax: +39 0733 226546
Web: www.esound.biz
- nella Svizzera italiana:
Musik Meyer AG, Spitalstr. 74, 8952 Schlieren
Tel : 41-01-730-5505, Fax : 41-01-730-6794
mm@musikmeyer.ch

Molti distributori Korg hanno inoltre un proprio sito internet, sul quale potrete trovare utili informazioni sulle ultime novità musicali. Nella tabella in basso sono indicati alcuni di questi siti (in lingua inglese):

Korg USA	www.korg.com
Korg UK	www.korg.co.uk
Korg Canada	www.korgcanada.com

Per conoscere e scaricare gli ultimi aggiornamenti del sistema operativo, risorse musicali, manuali utente, oltre a molti altri file di sistema (come per esempio il backup completo dei suoni di fabbrica), l'indirizzo giusto è il sito ufficiale del Pa800:

Korg Italy	www.korgpa.com
------------	--

Altre informazioni possono essere desunte dai seguenti siti internet relativi ai prodotti Korg:

Korg Inc. (Japan)	www.korg.co.jp
Gaffarel Musique (France)	www.laboitenoiredumusicien.com
Korg & More (Germany and Austria)	www.korg.de
Eko Music Group (Italy)	www.ekomusicgroup.com
Letusa (Spain)	www.korg.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.

- Pa3X
- Leggio
- Cavo di alimentazione elettrica
- Manuale d'uso
- Un Accessory Disk, contenente driver USB, manuali aggiuntivi, Software Bonus e diversi altri file di supporto

Note sul presente manuale

Il presente manuale è suddiviso in quattro parti:

- Un **Introduzione**, che fornisce una panoramica dello strumento con la descrizione delle operazioni di base.
- Una **Guida Rapida**, che contiene una serie di consigli pratici per iniziare subito a suonare.
- Una **Guida di Riferimento**, con la descrizione dettagliata di ogni singola pagina e parametro visualizzabile sul display.
- Un **Appendice**, riportante una serie di informazioni utili all'utente esperto.

Inoltre, nell'Accessory Disk e sul nostro sito web potrete trovare:

- Un **Advanced Edit Manual**, contenente diverse informazioni su: modi Style e Pad Record, modo Sound, campionamento, Voice Processor ed editing dei parametri degli effetti. Questo manuale include anche le tabelle relative a tutti i dati di fabbrica e l'elenco dei controlli assegnabili.

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.
- ▶ **STS** Questa icona indica la possibilità di salvare il parametro su una delle impostazioni Single Touch Settings dello Style corrente, o su una Single Touch Setting di una entry del SongBook. Per eseguire il salvataggio su uno Style, selezionate il comando Write STS dal menu di pagina del modo Style Play. Per effettuare il salvataggio su una entry del SongBook (Style o Song), spuntate l'opzione Write STS nella pagina Book Edit 1 del modo SongBook.

▶ **STYLE^{Set}** Indica la possibilità di salvare il parametro sullo Style Setting corrente mediante la selezione del comando Write Style Setting dal menu di pagina.

▶ **GBL** Segnala la possibilità di salvare il parametro in ambiente Global, con uno dei comandi Write Global disponibili dal 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.

▶ **SB** Indica che il parametro può essere salvato su una entry del Songbook.

Backup dei dati

Se siete tra coloro che amano personalizzare le Risorse Musicali (Sound, Performance e Style), vi suggeriamo di effettuarne spesso il backup, per evitare che "incidenti di percorso" possano causare la perdita delle impostazioni preferite. Consultate "Full Resources Backup" a pag. 246.

Ripristino dei dati originali

Se desiderate ripristinare i dati originali, potete utilizzare la procedura descritta nel paragrafo "Factory Restore". Consultate pag. 247.

Caricare il Sistema Operativo

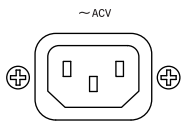
Il vostro Pa3X può essere costantemente aggiornato man mano che nuove versioni del sistema operativo vengono rese disponibili da Korg. Gli aggiornamenti possono essere scaricati dal sito internet www.korgpa.com. Prima di installare il software, leggete tutte le istruzioni fornite sul sito.

Per controllare quale versione del sistema operativo è installata sul vostro Pa3X, andate alla pagina "Utility" del modo Media (consultate "OS Version Number" a pag. 247).

Attenzione: Non cercate di installare un sistema operativo diverso da quello ufficiale fornito da Korg per il Pa3X. L'installazione di un OS creato per altri modelli o scaricato da un sito non ufficiale potrebbe causare la perdita di dati e danneggiare in modo permanente lo strumento. Korg non potrà in alcun caso essere ritenuta responsabile di qualsiasi danno causato dalla non corretta installazione del sistema operativo.

Per iniziare

Collegare il cavo di alimentazione CA



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 Pa3X utilizza un adattatore di tensione universale che permette di usare lo strumento su qualsiasi tipo di rete elettrica.

Accendere e spegnere lo strumento

Accensione

Se il LED STANDBY non è illuminato, il Pa3X è completamente spento. Per accenderlo, in questo caso dovete prima premere l'interruttore POWER sul retro dello strumento, quindi premere il tasto STANDBY sul pannello di controllo.

Il LED STANDBY diventa verde e il display si illumina, mostrando la schermata di avvio. Il tempo di caricamento dei dati dipenderà dallo stato della batteria tampone:

Batteria scarica (o non ancora caricata) – Nel caso della prima accensione, o se la batteria interna è completamente scarica (dopo una disconnessione dalla rete elettrica di circa tre-quattro giorni), i dati di fabbrica e i campioni User PCM vengono trasferiti dal supporto di memoria interno alla memoria RAM, dotata appunto di batteria tampone. Questa procedura può richiedere circa due minuti, in base alla quantità di campioni User PCM da caricare.

Batteria carica – Se i dati di fabbrica e i campioni User PCM sono già sulla memoria RAM e la batteria interna è carica, la procedura di avvio del Pa3X richiederà un'intervallo di tempo inferiore rispetto a quello appena descritto.

Uscita dal modo standby

Lo strumento si trova in modo standby quando il LED STANDBY è rosso. In questo caso, per accendere il Pa3X è sufficiente premere il tasto STANDBY sul pannello di controllo.

Il LED STANDBY diventa verde, e il display si illumina mostrando la procedura di avvio. I dati di fabbrica e i campioni User PCM non vengono caricati, dato che si trovano già sulla memoria RAM.

Porre lo strumento in standby

Se desiderate far caricare la batteria interna, ponete lo strumento in standby, invece di spegnerlo completamente.

Tenete premuto il tasto STANDBY per circa due secondi per far entrare lo strumento nel modo standby. Il LED STANDBY diventa rosso. I dati di fabbrica e i campioni User PCM non ven-

gono rimossi dalla memoria RAM, grazie proprio alla batteria interna.

Nel modo standby, la batteria interna viene caricata, per cui i campioni PCM non vengono cancellati, fin tanto che lo strumento è connesso a una presa di corrente e questa alimenta la batteria interna.

Spegnimento

Se desiderate risparmiare energia elettrica, spegnete completamente lo strumento.

Premete l'interruttore POWER sul retro dell'unità per spegnere completamente il Pa3X. Il LED STANDBY si spegne. I dati di fabbrica e i campioni User PCM rimangono comunque sulla memoria RAM.

A strumento completamente spento, la batteria interna non viene caricata, per cui dati di fabbrica e campioni PCM resteranno sulla RAM fino al completo esaurimento della batteria interna, che avviene dopo circa tre-quattro giorni (e ciò in base alle condizioni della batteria e le dimensioni della memoria RAM). All'esaurimento della batteria interna, dati di fabbrica e campioni PCM vengono cancellati dalla memoria RAM e dovranno essere ricaricati alla successiva accensione del Pa3X.

Attenzione: *Allo spegnimento o all'ingresso in modo standby dello strumento, tutti i dati contenuti nella memoria RAM volatile (Song registrate o modificate nel modo Sequencer, campioni PCM in editing e non ancora salvati) andranno persi. Lo stesso dicasi per i MIDI Groove dalla funzione Time Slice.*

Viceversa, i dati contenuti nell'area SYS del supporto di memoria interno (dati di fabbrica, suoni User, Performance, Style, Pad e Multisample) saranno preservati. Lo stesso dicasi per i campioni PCM salvati.

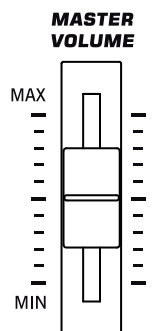
Controllare il volume

Master Volume

Utilizzate il cursore MASTER VOLUME per controllare il volume generale dello strumento. Il cursore consente di gestire il volume in uscita dagli altoparlanti integrati (se si è installato il sistema di amplificazione PaAS), dalle uscite audio principali (LEFT & RIGHT) OUTPUT e dall'uscita cuffie HEADPHONES.

Il segnale in uscita dai jack OUTPUT 1 & 2 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*

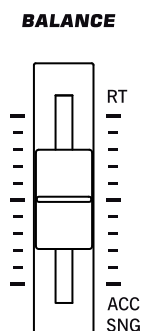


lo strumento al volume massimo o comunque non confortevole per un lungo periodo di tempo.

Volume Keyboard, Style e Song

Normalmente, il cursore BALANCE permette di bilanciare il volume delle tracce di tastiera (RT, Realtime) con quelle dello Style (ACC, Accompaniment), dei Pad e della Song (SEQ).

- Nel modo Style Play, questo cursore consente di bilanciare il volume tra le tracce di tastiera (RT, Realtime) e quelle di accompagnamento (ACC)/Pad.
- Nel modo Song Play, il cursore permette di bilanciare il volume tra le tracce di tastiera (RT, Realtime) e le tracce Player/Pad.



In alternativa, il cursore può essere usato per controllare il volume di Style e Song, senza nessun effetto sulle tracce di tastiera (Keyboard) (vedi “Balance Slider” a pag. 216 per informazioni su come specificare il comportamento del cursore).

Si tratta di un controllo relativo, il cui effettivo valore massimo dipende dalla posizione del cursore MASTER VOLUME.

Quando si muove questo cursore, a schermo appare la rappresentazione ingrandita del cursore virtuale, per consentire una regolazione più accurata.

Nota: Questo cursore funziona solo in modo Style Play e Song Play; non funziona in modo Sequencer.

Il cursore X-Fader

Il cursore X-Fader gestisce il volume relativo dei due lettori interni del Pa3X (Player 1 e Player 2).

X-FADER



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

Questo cursore inoltre può selezionare Lyrics (testi), Score (spartito) e Marker di uno dei due Player.

Nota: Quando si porta il cursore completamente a destra o a sinistra, possono cambiare Lyrics, Chord, Marker e Score visualizzati sul display.

Nota: All'accensione, portate il cursore al centro, per evitare di avviare un brano musicale al minimo del volume.

Cuffie (Headphones)

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

Altoparlanti

Collegando il sistema di amplificazione opzionale PaAS, è possibile aggiungere un sistema di amplificazione a tre vie, una coppia di altoparlanti integrati a bobina doppia e una cassa reflex.

Per istruzioni su come montare il sistema, fate riferimento a “Installare il sistema di amplificazione PaAS” a pag. 260.

Dopo il montaggio, il volume generale potrà essere controllato dal cursore MASTER VOLUME.

Gli altoparlanti possono essere disattivati utilizzando il parametro “Speakers On/Off”, che si trova nella pagina “Audio Setup: Metro / MP3 / Speakers” del modo Global (consultate pag. 225 per maggiori informazioni).

Nota: Gli altoparlanti vengono automaticamente disattivati quando si collegano le cuffie.

Uscite audio

Le uscite audio permettono il collegamento del Pa3X ad un sistema di amplificazione esterno. Consultate “Sezione Audio Output” a pag. 21 per ulteriori dettagli.

Ingressi audio

Gli ingressi audio consentono di collegare al Pa3X un microfono o un altro tipo di sorgente audio. Consultate “Sezione Audio Input” a pag. 20 per maggiori dettagli.

Utilizzate la manopola MIC GAIN accanto all'ingresso MIC per impostare la sensibilità del segnale audio, e la sezione MIC SETTING sul pannello di controllo per regolare il volume di ingresso e altri parametri.

Consultate il capitolo “Cantare con il microfono” a pag. 89, e la sezione “Audio Setup: Audio In” a pag. 224 per maggiori informazioni sul collegamento e l'impostazione degli ingressi e delle sorgenti audio.

Collegamenti MIDI

Il generatore di tono interno del Pa3X può anche essere gestito da un controller esterno, come per esempio una master keyboard, una chitarra MIDI, un controller a fiato, una fisarmonica MIDI o un pianoforte digitale.

Il Pa3X può a sua volta controllare altri dispositivi MIDI, oppure essere connesso a un computer per la registrazione degli eventi su un sequencer esterno.

Come alternativa all'utilizzo dei connettori MIDI, è possibile usare la porta USB Device per la connessione diretta a un personal computer.

Consultate il capitolo "MIDI" a pag. 252 per maggiori 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 o DS1H (opzionali), oppure uno compatibile. Il pedale Korg DS1H consente di eseguire effetti di mezzo-pedale su alcuni suoni di Grand Piano. Per informazioni sulla calibrazione e l'impostazione della polarità del pedale, fate riferimento a "Damper" a pag. 218

Pedale assegnabile

Collegate uno switch (interruttore) a pedale o un pedale di espressione al connettore ASSIGNABLE PEDAL. Potete utilizzare l'interruttore a pedale Korg PS1H, il pedale di espressione Korg EXP-2, il pedale di volume Korg XVP-10 (tutti opzionali) oppure un modello compatibile.

Demo

Per apprezzare da subito le enormi potenzialità sonore e timbriche del Pa3X, ascoltate le diverse Song dimostrative di cui lo strumento è dotato.

1. Premete contemporaneamente i tasti STYLE PLAY e SONG PLAY. I rispettivi LED iniziano a lampeggiare.

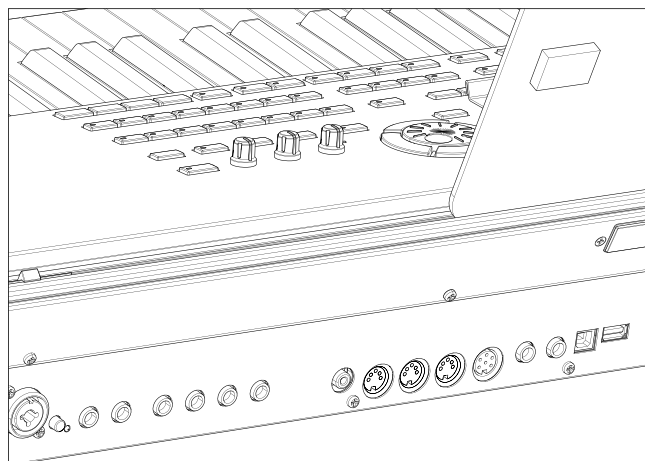
Se a questo punto non si preme nessun altro tasto, tutte le Song demo vengono riprodotte in sequenza.

2. Selezionate una delle opzioni disponibili per ascoltare la Song demo desiderata.
3. Premete il tasto STOP per interrompere la riproduzione della Song demo; in alternativa, uscite dal modo Demo premendo uno qualsiasi dei tasti MODE.

Il leggio

Il Pa3X include un leggio.

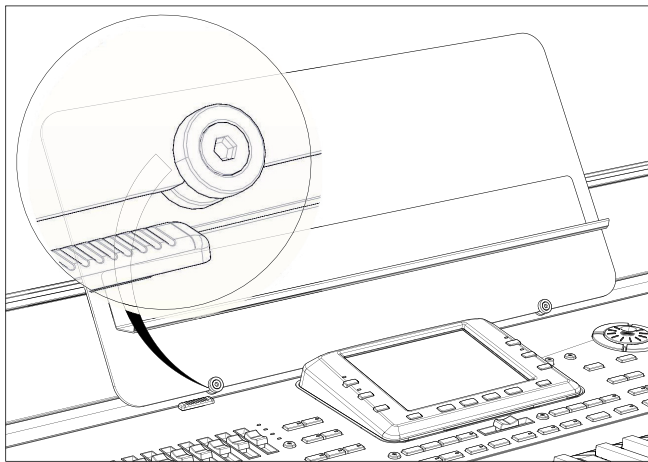
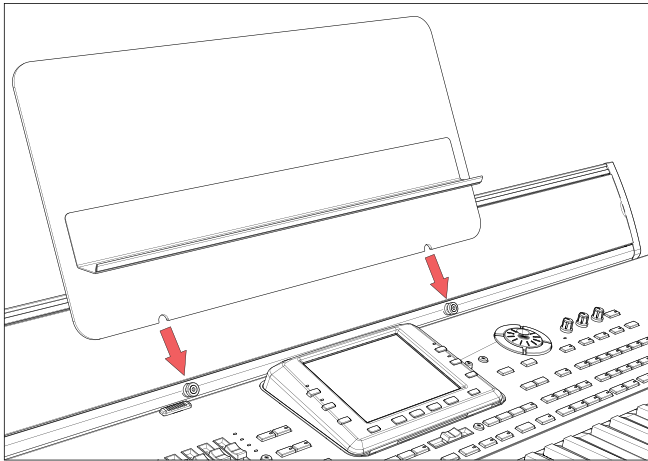
- Se non avete installato il sistema di amplificazione opzionale PaAS, fate scorrere i supporti laterali di montaggio nella guida dedicata sul retro del Pa3X, come mostrato nella seguente illustrazione:



Il leggio può essere liberamente spostato sull'asse orizzontale dello strumento, da sinistra a destra o viceversa, rispetto alla posizione centrale.

- Se invece avete installato il sistema di amplificazione opzionale PaAS, appoggiate il leggio direttamente sui supporti in nylon di

fronte al sistema PaAS, come mostrato nella seguente illustrazione:



Glossario

Prima di iniziare, concedetevi qualche momento per familiarizzare con i termini e i nomi menzionati nel presente manuale e che descrivono i vari elementi del Pa3X.

Questa parte del manuale illustra brevemente i principali elementi che contraddistinguono il concetto alla base del Pa3X. 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 Pa3X 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 (suono) 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 e assegnato secondo necessità a una qualsiasi traccia. Il singolo Sound può essere riprodotto sulla tastiera nel modo operativo Sound, mentre nei modi Style Play, Song Play o Sequencer, questi possono essere liberamente assegnati alle tracce del Sequencer, degli Style o della tastiera.

Style

Lo Style (stile musicale) 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 di batteria, riproducendo continuamente una frase ritmica mediante gli strumenti standard che costituiscono generalmente un Drum Kit.

Percussion

La traccia Percussion consente di aggiungere una traccia ritmica addizionale costituita da percussioni 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 ciclo, 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) di accompagnamento strumentale sono dedicate a riprodurre frasi musicalmente adatte e sincronizzate alle tracce Drum e Percussion. La differenza principale rispetto alle tracce di percussione però, risiede

nel fatto che le note generate da queste tracce variano in base alla progressione di accordi suonati sulla tastiera.

Anche in questo caso, comunque, è possibile assegnare il Sound desiderato a 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 e flessibile, notevolmente articolato, senza che ciò vada tuttavia a discapito del "feel" originale dello Style.

Fill-in & Break

Durante una performance, il batterista spesso esegue un "fill" – cioè un passaggio ritmico che sottolinea o prepara (ad esempio) la transizione tra la strofa ed il ritornello – in maniera da enfatizzare il cambio evitando al contempo un pattern troppo statico e ripetitivo. Il Pa3X è provvisto di quattro 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 una "pausa" (Break) senza alcun strumento.

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 e una più corta, con la prima armonicamente più elaborata, e la seconda formata da un accordo fisso. È anche previsto l'uso di un Intro del tipo "count-in" (conteggio preliminare), così come della veloce Ending 3.

Pad

I Pad sono una specie di Style con una sola traccia, che possono essere attivati ("triggerati") mediante i tasti PAD. Questi Pad consentono di riprodurre in tempo reale sia singoli suoni, sia brevi sequenze in ciclo sincronizzate al tempo dello Style selezionato o dello Standard MIDI File, e possono inoltre essere trascritti in base all'accordo riconosciuto.

Tracce Keyboard

Oltre alle tracce Style e Pad, l'arranger 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), e una al di sotto (traccia Lower). Ciò consente la ripro-

duzione 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 a una qualsiasi nota della tastiera. Le tracce di tastiera possono essere quindi utilizzate per l'esecuzione in tempo reale insieme alle tracce Style o a quelle del Player.

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 tasto, in maniera da facilitare ulteriormente l'integrazione di più timbri, rendendo così più varia la performance. Per ogni Style o entry del Song-Book è possibile memorizzare fino a quattro STS (Single Touch Setting).

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 suonato. Naturalmente, i parametri Ensemble consentono anche di scegliere il tipo di voicing desiderato – da una semplice armonia a 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 Pa3X – un tipo d'impostazione capace di memorizzare lo Style (con tutti i suoni appropriati), le tracce Keyboard (e i timbri selezionati) con le rispettive regolazioni, le informazioni su Tempo, trasposizione, effetti, 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, ed è in grado perciò di "catturare" e riprodurre le performance musicali. Quello del Pa3X può funzionare in diversi modi. Nel modo operativo Backing Sequence, ogni parte dello Style e ogni evento Real-Time (tracce di tastiera e Pad) può essere registrato su una traccia dedicata con un solo passaggio, velocizzando così notevolmente le operazioni di incisione delle Song. Il sequencer può inoltre essere adoperato come un tradizionale sequencer multi-traccia a 16 tracce, dove la registrazione degli eventi è eseguita su una traccia per volta.

Player

I due Player integrati operano come lettori musicali standard, e permettono di riprodurre le proprie esecuzioni strumentali o qualsiasi Standard MIDI File o file MP3. Utilizzando il cursore X-Fader, è possibile mixare due pezzi proprio come farebbe un vero DJ.

Guida ai simboli

Sul pannello frontale del Pa3X avrete sicuramente notato cinque icone stilizzate. Se il significato di tali simboli vi è sconosciuto, leggete i paragrafi qui di seguito descritti per capire cosa rappresentano.



La tecnologia RX è il motore che sta alla base del concetto Pa3X – dal sistema di sintesi sonora al display e a tutti gli aspetti che determinano l'interazione tra i diversi elementi.



Il Pa3X è dotato di un'ampia gamma di effetti professionali, tra cui riverbero, delay, compressore, hard tune, doubling, modulation, diversi filtri e persino un harmonizer a quattro voci! Tutti gli effetti vocali sono sviluppati da TC Helicon, unanimemente riconosciuto come l'incontrastato leader nella tecnologia per l'elaborazione vocale.



Waves, il celebre produttore di leggendari effetti da studio professionali, mette a disposizione un set di strumenti per la creazione del master, e più precisamente una suite denominata MAXXAUDIO. Questa suite consente di incrementare la percezione del loudness e l'incisività del segnale in uscita, sia nel caso questo venga amplificato dal sistema PaAS (opzionale) sia da un impianto esterno.



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 Pa3X i brani musicali creati su strumenti GM e salvati in formato GM.

Lo standard General MIDI 2 estende ulteriormente le caratteristiche di base del protocollo General MIDI, ampliando la tavolozza sonora a 256 Sound e 9 Drum Kit (invece di 128 e 1).



DNC (Defined Nuance Control) è il modo che Korg ha scelto per controllare minuziosamente il potente motore sonoro del synth. Ogni aspetto e ogni dettaglio del suono può essere assegnato a un controllo differente, che si tratti della velocity della tastiera o di un controller fisico. Provate a suonare dal vivo utilizzando tutto il vostro corpo, come se doveste interagire con uno strumento acustico.

L'interfaccia in breve

L'interfaccia utente Color TouchView™

Il Pa3X dispone 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.

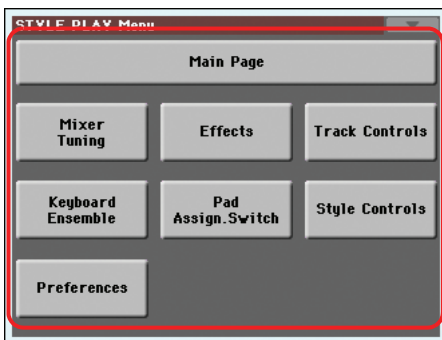
Pagine

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



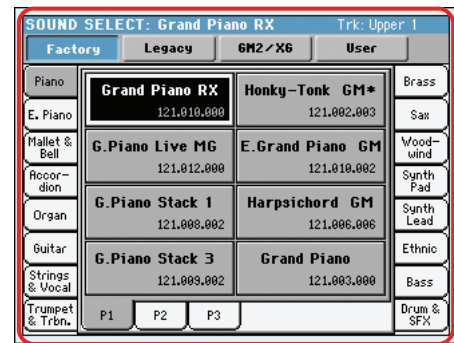
Menu e sezioni

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



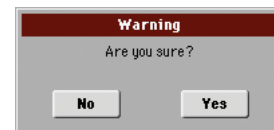
Finestre sovrapposte

Diverse finestre, come ad esempio Style Selection, Global, Media o Lyrics, si sovrappongono a quella correntemente aperta. 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 (l'esempio che segue illustra la finestra Sound Select).



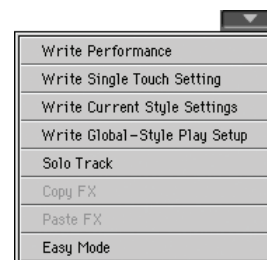
Finestre di dialogo

In maniera del tutto simile a quelle appena descritte, le finestre di dialogo si sovrappongono alla pagina corrente. Toccate uno dei pulsanti sul display per rispondere alla richiesta del Pa3X e chiudere la finestra di dialogo.



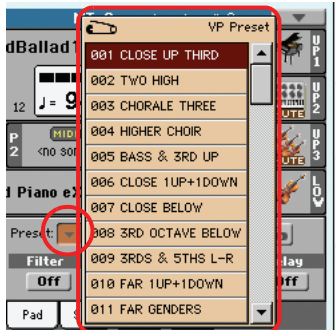
Menu di pagina

Toccano l'icona nell'angolo superiore destro del display di ogni pagina è possibile accedere ad un menu contenente 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).



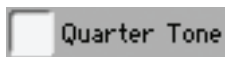
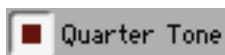
Menu a comparsa

La presenza di un pulsante con una freccia accanto al nome di un parametro segnala la possibilità di accedere ad un menu a comparsa. Toccate il pulsante 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. Lo stato è alternato ogni volta che si tocca la casella.



Campi numerici

Per ogni valore numerico sottolineato sul display, al secondo tocco del valore stesso si apre un tastierino numerico.



Il tastierino numerico virtuale funziona esattamente come quello di un personal computer.

In alternativa, toccate il campo numerico e trascinate il dito verso l'alto (o destra) per incrementare il valore del parametro, o verso il basso (sinistra) per diminuirlo.

La procedura è valida anche per il campo numerico Tempo nella pagina principale dei modi Style Play, Song Play e Sequencer.

Modifica dei nomi

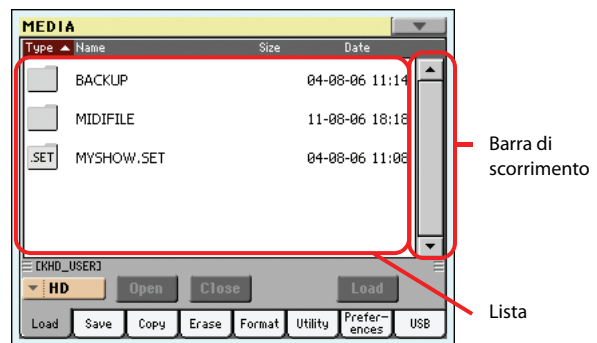
Il pulsante **T** (Text Edit) che appare accanto ad un nome segnala la possibilità di modificarne i caratteri. Toccate il pulsante per accedere alla finestra Text Edit, e modificate il nome secondo necessità.



La tastiera virtuale funziona esattamente come quella di un personal computer. Alcuni dei simboli sono correlati al contesto, per cui possono apparire solo se utilizzabili ai fini della procedura.

Liste e barre di scorrimento

I file contenuti sui diversi supporti di memorizzazione, così come altri tipi di dati, sono mostrati in liste. Utilizzate la barra di scorrimento per visualizzare l'intero contenuto di ciascuna lista.



Per passare velocemente alla sezione alfabetica precedente o successiva, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate una delle due frecce sulla barra di scorrimento.

Cursori virtuali

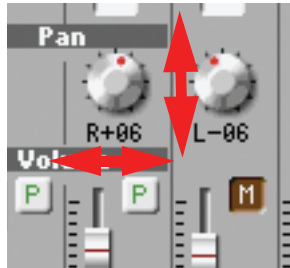
Per modificare la posizione di un cursore virtuale, prima selezionatelo, poi utilizzate i controlli VALUE per spostarlo. In alternativa, toccate il cursore e trascinate il dito verso l'alto o il basso.



La posizione dei cursori virtuali spesso corrisponde a quella dei cursori reali, per cui agendo su quest'ultimi potete modificare il valore espresso da quelli virtuali.

Manopole virtuali

Per modificare la posizione di una manopola virtuale, prima selezionatela, quindi utilizzate i controlli VALUE per ruotarla. In alternativa, toccate la manopola e trascinate il dito verso l'alto (o destra) per ruotarla in senso orario, oppure verso il basso (o sinistra) per ruotarla in senso antiorario.



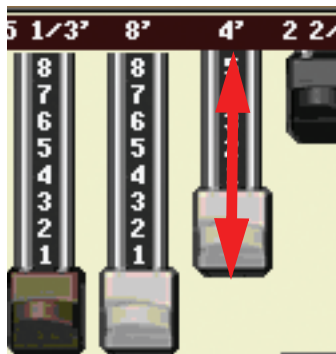
La posizione delle manopole virtuali spesso corrisponde a quella delle manopole reali, per cui agendo su quest'ultime potete modificare il valore espresso da quelle virtuali.

Drawbar virtuali

Per modificare la posizione dei drawbar virtuali, utilizzate i cursori fisici sul pannello di controllo (a condizione che per questi si sia attivato il modo Drawbars).

In alternativa, la stessa operazione può essere compiuta direttamente sul display. Selezionate il drawbar, quindi utilizzate i controlli VALUE per modificarne la posizione.

Infine, potete toccare un drawbar e, tenendo premuto il dito sul display, muovetelo verso l'alto o il basso per richiamare l'impostazione desiderata.



Icone

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



Cartella



File o Banco dello Style



Standard MIDI File

Modi operativi

Le pagine del Pa3X sono suddivise in diversi modi operativi. Ciascuno di questi può essere selezionato toccando il 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, Media 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.

Dai modi Style Play, Sequencer e Sound è possibile accedere al modo Record, che consente di creare nuovi Style, Song o campioni.

Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto RECORD, è possibile accedere al modo MP3 Record, che consente la registrazione della Song in formato MP3.

Voci selezionate o evidenziate

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

J = 94

Parametri non disponibili (in grigio)

I parametri o i 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.

Legato

Comandi di scelta rapida

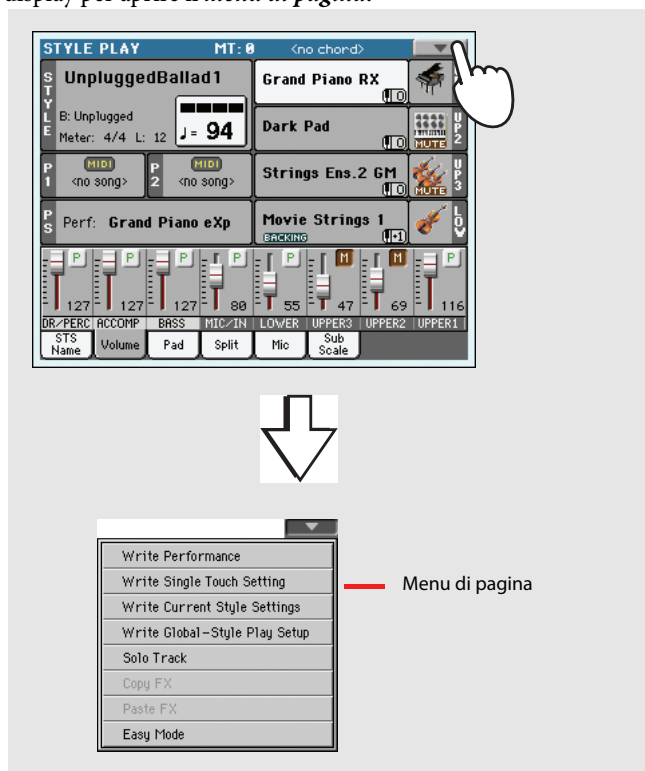
Alcuni comandi o pagine possono essere richiamati tenendo premuto il tasto SHIFT e toccando altri pulsanti o elementi sul display. Per maggiori informazioni, consultate il capitolo "Comandi di scelta rapida" a pag. 275 per conoscere l'elenco completo delle opzioni disponibili.

Modo Easy

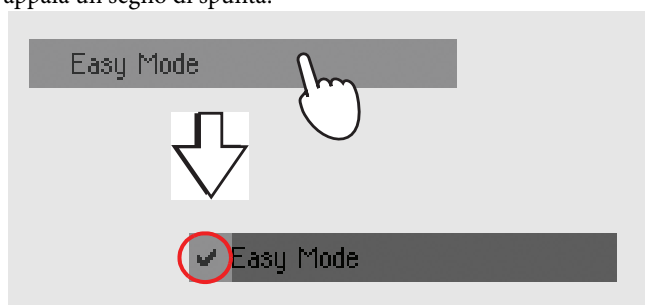
Se non avete mai utilizzato un arranger, vi suggeriamo di iniziare la conoscenza dello strumento partendo dal modo Easy. Il modo Easy vi permette infatti di suonare insieme agli Style e le Song sfruttando un'interfaccia utente semplificata, ovvero senza le funzioni avanzate che potrete tuttavia imparare a usare in un secondo momento.

Attivare il modo Easy

Toccate il rettangolo piccolo nell'angolo superiore destro del display per aprire il **menu di pagina**:



Toccate la voce "Easy Mode" e verificate che accanto ad essa appaia un segno di spunta:



Così facendo avete attivato il modo Easy, la cui funzione principale è quella di visualizzare un numero limitato di oggetti nell'interfaccia:



Nota: Il modo Easy rimane attivo anche dopo aver spento e riacceso lo strumento.

Disattivare il modo Easy

Lo strumento rimane in modo Easy anche dopo essere stato spento e riacceso. Se desiderate disattivare il modo Easy, ripetete la procedura sopra descritta, e accertatevi che il segno di spunta scompaia accanto alla voce del menu di pagina.

La pagina Style Play in dettaglio

Per visualizzare questa pagina, premete il tasto STYLE PLAY.

Nome dello Style e informazioni. Toccate il nome dello Style per aprire la finestra Style Select e scegliere uno Style differente. Vedi pag. 107

Suoni (Sound) assegnati alla mano destra (da UP1 a UP3) e alla mano sinistra (LOW). Toccate il nome del Sound per aprire la finestra Sound Select e scegliere un suono differente. Vedi pag. 106

Icona Sound e stato. L'icona **MUTE** indica che il Sound è in mute e quindi il suono non si può sentire. Se tale icona è assente, il Sound è attivo e si può sentire. Vedi pag. 44

Tempo. Parametro modificabile con i tasti TEMPO.

Lunghezza del pattern di accompagnamento, e beat corrente.

Performance o STS. Toccate qui per aprire la finestra Performance Select e scegliere una Performance differente e cambiare i suoni della tastiera. Vedi pag. 106

Split Point. Toccate qui e suonate una nota per impostare un nuovo punto di split. Vedi pag. 48

Voice Processor Preset. Toccate qui per cambiare gli effetti del microfono e di doubling/harmonization. Vedi pag. 93

Talk On/Off. Attivate questa funzione per parlare con il pubblico. Vedi pag. 96

Single Touch Settings (STS). Toccate una di queste voci per effettuarne la selezione e cambiare i suoni della tastiera; in alternativa, utilizzate i tasti dedicati sul pannello di controllo. Vedi pag. 108

Note:

- Potete specificare fino a tre Sound per la mano destra (Upper 1, Upper 2, Upper 3), e solo uno per la mano sinistra (Lower). I nomi sono abbreviati in UP1, UP2 UP3, LOW, e sono mostrati sulla destra del display.
- I Sound assegnati alla mano destra (Upper) e sinistra (Lower) sono separati dal punto di split (Split Point, punto di divisione).

- Performance ed STS non sono singoli suoni, ma piuttosto un insieme di suoni. La selezione di una di queste determina il cambio di tutti i suoni riproducibili dalla tastiera (e, quando il LED STYLE CHANGE del pannello di controllo è acceso, il cambio dello Style associato).
- Scegliendo uno Style potete cambiare lo stile dell'accompagnamento musicale. Questa operazione può essere eseguita sia toccando il nome dello Style direttamente sul display, sia premendo uno dei tasti dedicati nella sezione STYLE sul pannello di controllo.

La pagina Song Play in dettaglio

Per visualizzare questa pagina, premete il tasto SONG PLAY.

Song assegnata al Player 1. Toccate qui per aprire la finestra Song Select e scegliere una Song differente. Vedi pag. 108

Tempo. Parametro modificabile con i tasti TEMPO.

Song assegnata al Player 2. Toccate qui per aprire la finestra Song Select e scegliere una Song differente. Vedi pag. 108

Performance o STS. Toccate qui per aprire la finestra Performance Select e scegliere una Performance differente e cambiare i suoni della tastiera. Vedi pag. 106

Talk On/Off. Attivate questa funzione per parlare con il pubblico. Vedi pag. 96

Suoni (Sound) assegnati alla mano destra (da UP1 a UP3) e alla mano sinistra (LOW). Toccate il nome del Sound per aprire la finestra Sound Select e scegliere un suono differente. Vedi pag. 106

Icona Sound e stato. L'icona **MUTE** indica che il Sound è in mute e quindi il suono non si può sentire. Se tale icona è assente, il Sound è attivo e si può sentire. Vedi pag. 44

Split Point. Toccate qui e suonate una nota per impostare un nuovo punto di split. Vedi pag. 48

Voice Processor Preset. Toccate qui per cambiare preset, e quindi gli effetti del microfono e di doubling/harmonization. Vedi pag. 93

Single Touch Settings (STS). Toccate una di queste voci per effettuarne la selezione e cambiare i suoni della tastiera; in alternativa, utilizzate i tasti dedicati sul pannello di controllo. Vedi pag. 108

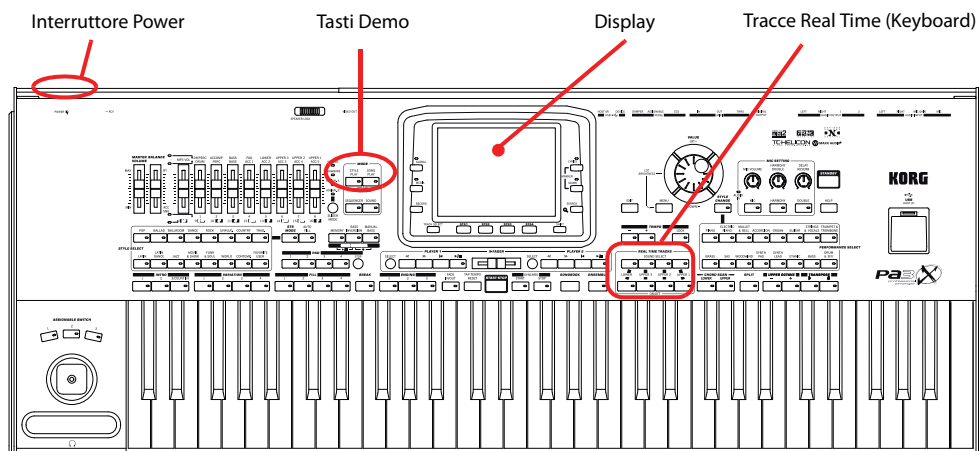
Note:

- Così come per il modo Style Play, potete scegliere fino a tre Sound per la mano destra (Upper 1, Upper 2, Upper 3), e solo uno per la mano sinistra (Lower). I nomi sono abbreviati in UP1, UP2 UP3, LOW, e sono mostrati sulla destra del display.
- I Sound assegnati alla mano destra (Upper) e sinistra (Lower) sono separati dal punto di split (Split Point).
- Performance ed STS non sono singoli suoni, ma piuttosto un insieme di suoni. La selezione di una di queste determina il cambio di tutti i suoni assegnati alla tastiera.
- Le impostazioni STS disponibili dipendono dall'ultimo Style o entry del Songbook selezionati.
- Dato che il Pa3X dispone di un doppio Player, potete riprodurre due Song contemporaneamente, mixando i suoni con il cursore X-Fader sul pannello di controllo.
- La selezione di una Song può essere effettuata sia toccando il nome della Song sul display, sia premendo i tasti SELECT sul pannello di controllo. Ognuno dei due Player dispone di tasti SELECT e controlli di trasporto individuali.

Guida Rapida

Accendere lo strumento e ascoltare le song demo

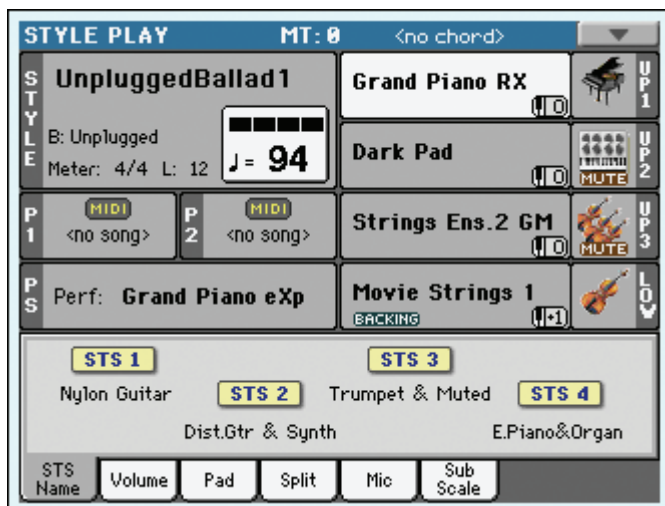
Prima di tutto, accendete lo strumento, prendete confidenza con la schermata principale, e ascoltate le song dimostrative.



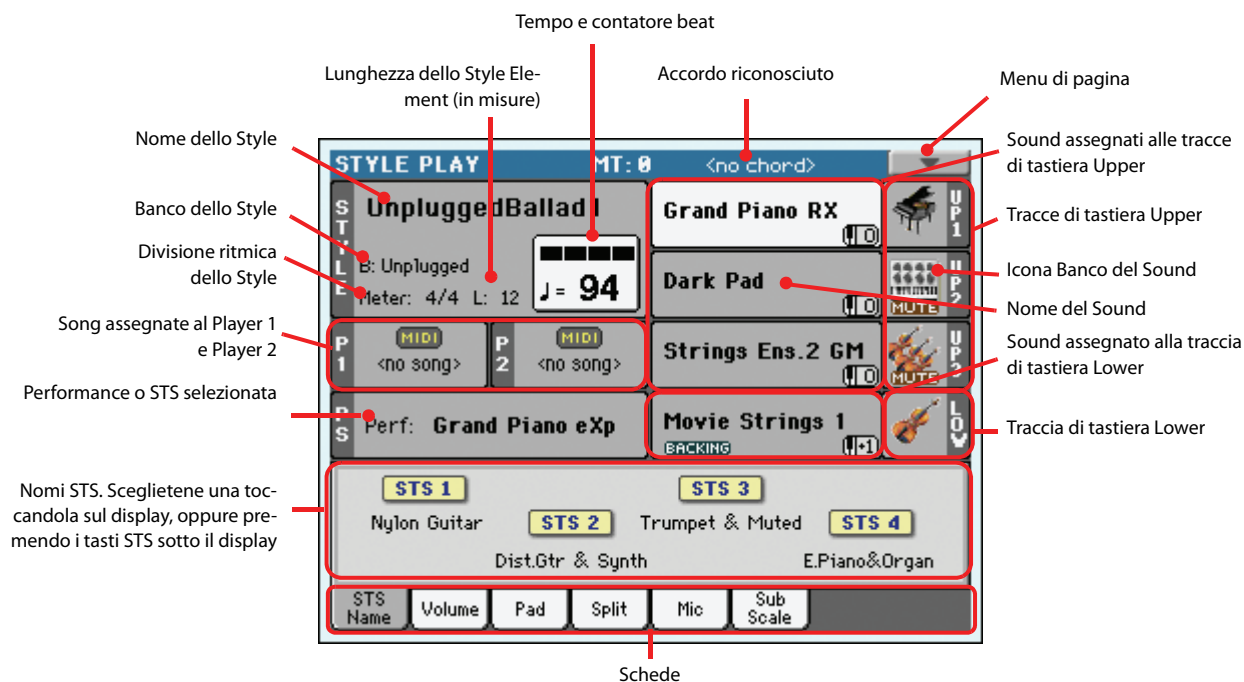
Accendere lo strumento e visualizzare la schermata principale

- 1 Premete l'interruttore POWER sul retro dello strumento per accendere il Pa3X, quindi il tasto STANDBY sul pannello di controllo.

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



Nota: L'interruttore POWER connette il Pa3X alla rete elettrica, mentre il tasto STANDBY lo accende.



2 Per spegnere il Pa3X, tenete premuto il tasto STANDBY per circa due secondi e porre lo strumento in standby.

Il modo migliore per spegnere il Pa3X è quello di porlo in standby, in maniera tale da permettere alla batteria interna di continuare a caricarsi e preservare il contenuto della memoria RAM. Se desiderate invece risparmiare energia elettrica, spegnete il Pa3X premendo l'interruttore POWER sul retro dello strumento. In questo caso, però, la batteria interna a salvaguardia dei campioni memorizzati sulla RAM si scaricherà entro tre-quattro giorni, e il successivo caricamento dei campioni PCM potrebbe richiedere più tempo per poter essere completato.

Ascoltare le song demo

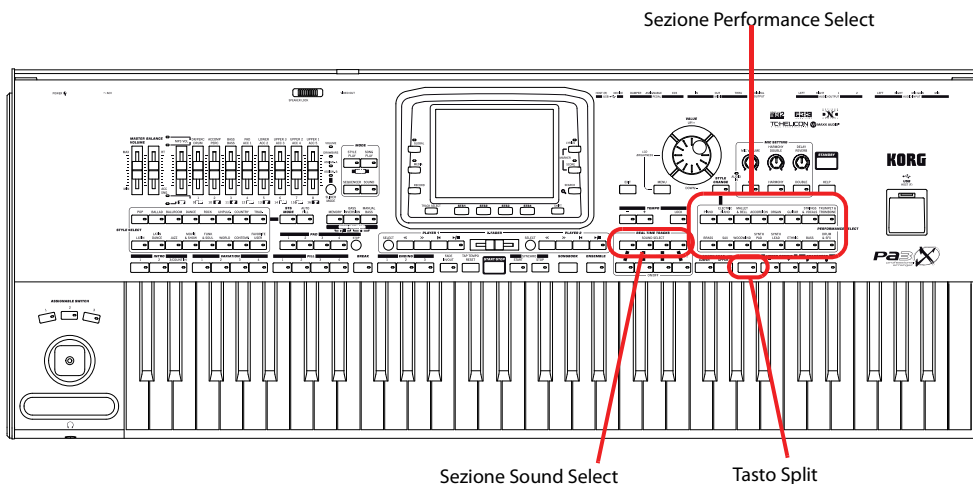
Il Pa3X è provvisto di alcune song dimostrative che vi consentiranno di apprezzare da subito il suo enorme potenziale sonoro.

1 Per aprire la pagina Demo, premete contemporaneamente i tasti STYLE PLAY e SONG PLAY.

2 Seguite le istruzioni mostrate nel display. È tutto!

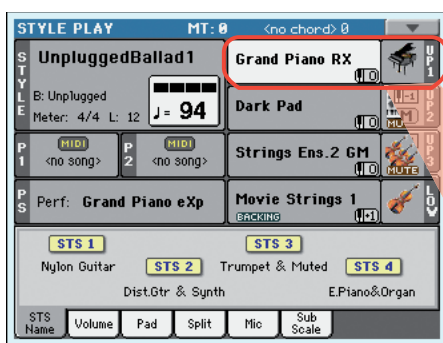
Ascoltare i suoni

Sulla tastiera è possibile sovrapporre fino a tre timbri. È anche possibile suddividere la tastiera in due parti, per poter in questo modo riprodurre tre timbri diversi con la mano destra (parti Upper), ed un timbro con la mano sinistra (parte Lower).



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.**



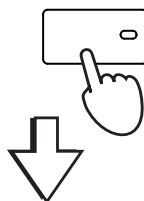
La traccia selezionata è distinta dallo sfondo bianco. Quest'esempio mostra la selezione della traccia Upper 1. **Nel caso non sia selezionata, toccate nel display l'area indicata per selezionarla.**

L'assenza dell'icona **MUTE** nell'area del banco indica che la traccia Upper 1 è in stato Play. **Se la traccia è in mute, toccate l'icona del banco per impostarne lo stato Play, oppure utilizzate i tasti ON/OFF nella sezione REAL TIME TRACKS del pannello di controllo.**

i Nota: Verificate che le tracce Upper 2 ed Upper 3 siano state poste in Mute e che non producano alcun suono. Nel caso la tastiera riproduca più di un Sound, consultate pag. 44 per i dettagli su come porre in mute le tracce che non si desidera ascoltare.

- 2 **Se desiderate riprodurre il Sound selezionato sfruttando l'intera estensione della tastiera, accertatevi che la stessa sia in modo Full Upper (es.: il LED SPLIT deve essere spento). Se la tastiera risulta suddivisa in due parti, premete il tasto SPLIT per spegnere il suo LED.**

SPLIT



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

Nome del Sound

Icona Banco del Sound

Il Sound selezionato appare evidenziato. Toccate uno dei suoni disponibili per effettuare la selezione

Toccate una delle schede laterali per scegliere un banco dei suoni diverso

Toccate una delle schede inferiori per selezionare una pagina del Sound diversa

Il nome del Sound selezionato appare inoltre sull'intestazione della pagina.

Traccia di destinazione per il Sound selezionato

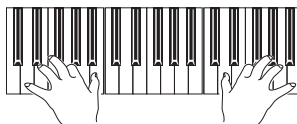
Con cinque o più schede disponibili, in quest'area possono apparire i pulsanti Previous e Next

Nota: L'accesso alla finestra di dialogo Sound Select può anche avvenire premendo uno dei tasti delle sezioni SOUND SELECT nella sezione REAL TIME TRACKS.

4 Selezionate un Sound dalla finestra di dialogo Sound Select, quindi premete il tasto EXIT per chiudere la finestra.

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

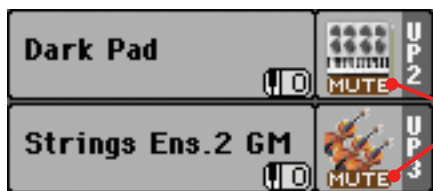
5 Suonate sulla tastiera.



Nota: È possibile far chiudere automaticamente la finestra di selezione dopo aver effettuato una scelta. Per fare questo, rimuovete il segno di spunta dalla casella "Display Hold" nella pagina Global > General Controls > Interface. In questo caso, premete il tasto EXIT solo se desiderate chiudere la finestra senza effettuare alcuna scelta.

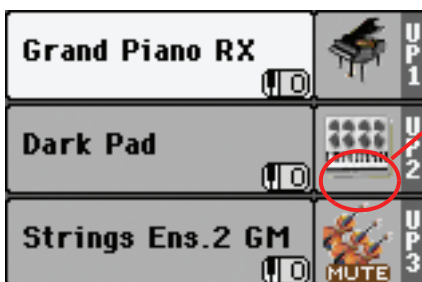
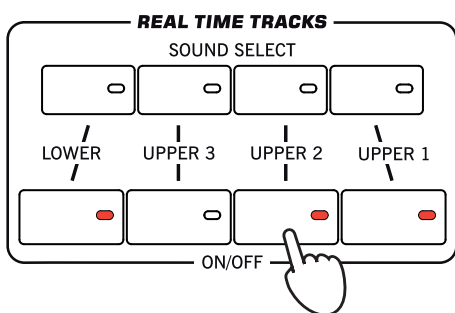
Riprodurre simultaneamente due o tre Sound

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



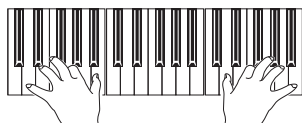
Notate come l'icona **MUTE** appaia nella casella di stato per le tracce Upper 2 e Upper 3, ad indicarne l'esclusione dall'ascolto

- 1 **Premete il tasto UPPER 2 ON/OFF nella sezione REAL TIME TRACKS del pannello di controllo, oppure toccate l'icona **MUTE** nella casella di stato della traccia Upper 2 per impostarne lo stato di Play.**



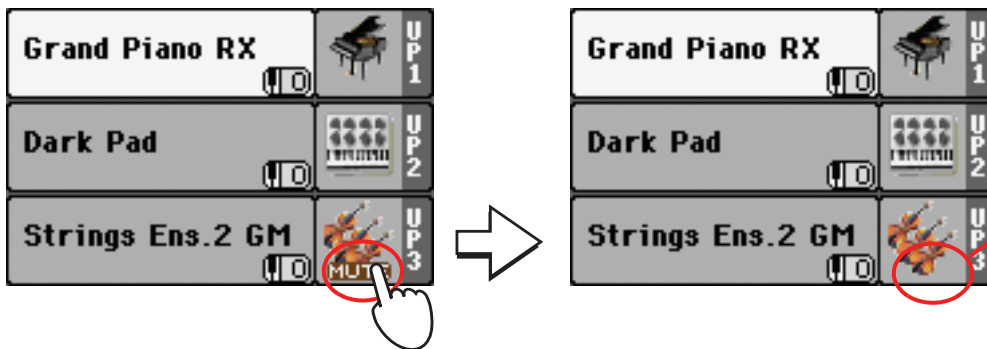
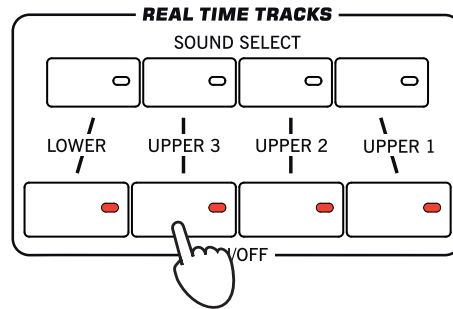
Dopo aver premuto quest'area, l'icona **MUTE** scompare, per indicare che è ora possibile suonare e ascoltare la traccia Upper 2

- 2 **Suonate sulla tastiera.**



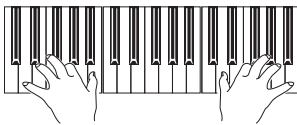
Notate come il timbro di 'Dark Pad' (assegnato alla traccia Upper 2) sia ora riprodotto insieme al timbro di 'Grand Piano' (assegnato alla traccia Upper 1).

- 3** Premete il tasto UPPER 3 ON/OFF nella sezione REAL TIME TRACKS del pannello di controllo, oppure toccate l'icona **MUTE** nella casella di stato della traccia Upper 3 per impostarne lo stato di Play.



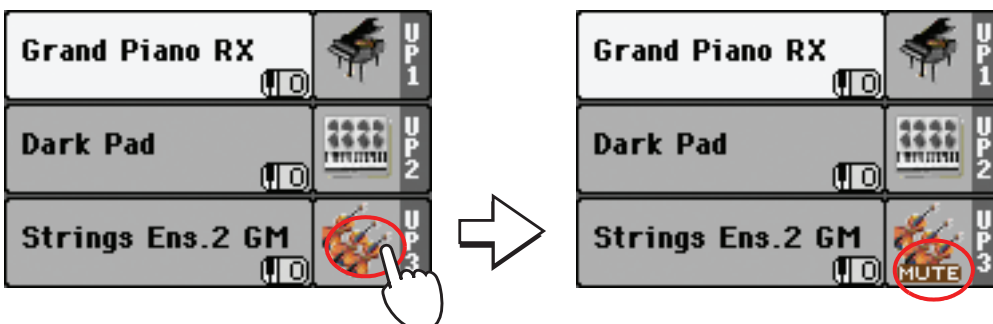
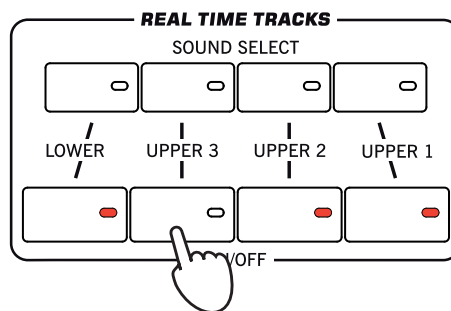
Come appena descritto, dopo aver premuto quest'area, l'icona **MUTE** scompare dal display, per segnalare che è ora possibile suonare e ascoltare la traccia Upper 3

- 4** Suonate sulla tastiera.

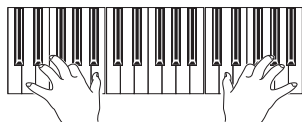


Notate come il timbro 'StringEns2' (assegnato alla traccia Upper 3) sia ora riprodotto insieme al timbro 'Dark Pad' (assegnato alla traccia Upper 2) ed al suono 'Grand Piano' (assegnato alla traccia Upper 1).

- 5** Premete nuovamente il tasto UPPER 3 ON/OFF nella sezione REAL TIME TRACKS del pannello di controllo, oppure toccate l'icona del banco nella casella di stato della traccia Upper 3 per ripristinarne lo stato di mute.

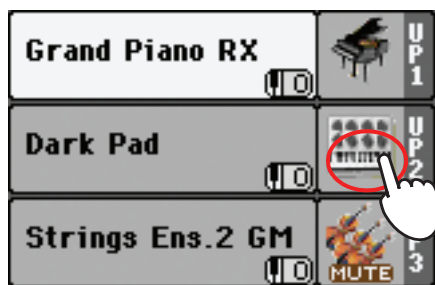
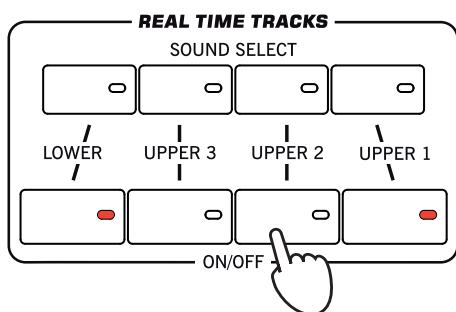


6 Suonate sulla tastiera.

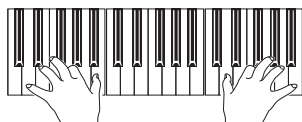


Notate come il timbro 'StringEns2' (assegnato alla traccia Upper 3), posto nuovamente in Mute, non emetta alcun suono. Gli unici suoni udibili sono in questo caso quelli assegnati alle tracce Upper 1 e Upper 2.

7 Premete nuovamente il tasto UPPER 2 ON/OFF nella sezione REAL TIME TRACKS del pannello di controllo, oppure toccate l'icona del banco nella casella di stato della traccia Upper 2 per ripristinarne lo stato di mute.



8 Suonate sulla tastiera.

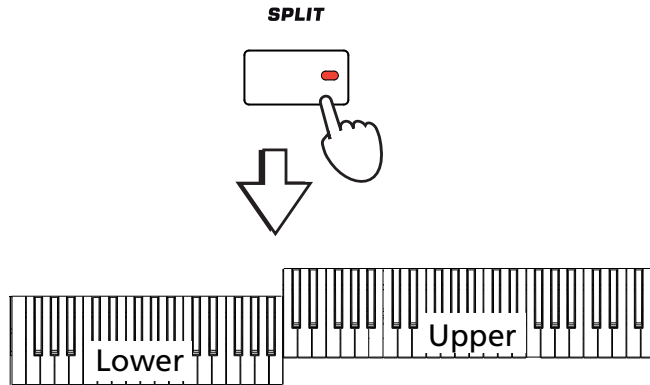


Notate come ora il timbro 'Dark Pad' (assegnato alla traccia Upper 2), posto nuovamente in mute, non emetta alcun suono. In questo caso, l'unico suono in uscita appartiene al timbro assegnato alla traccia Upper 1.

Assegnare un suono diverso alle due mani

Il Pa3X consente di assegnare tre suoni diversi alla mano destra, e un altro suono alla mano sinistra.

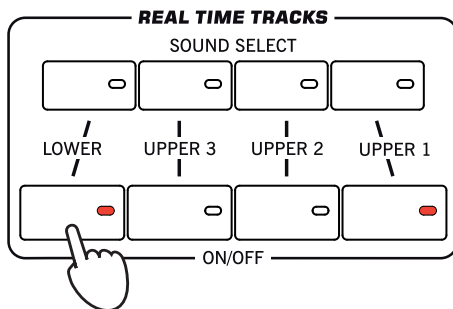
- 1 Premete il tasto **SPLIT** e accendete il LED per suddividere la tastiera in due parti: **Lower** (mano sinistra) e **Upper** (mano destra).



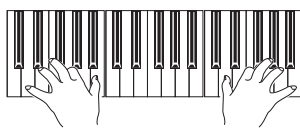
- 2 Accertatevi che la traccia **Lower** sia in stato di **Play**.



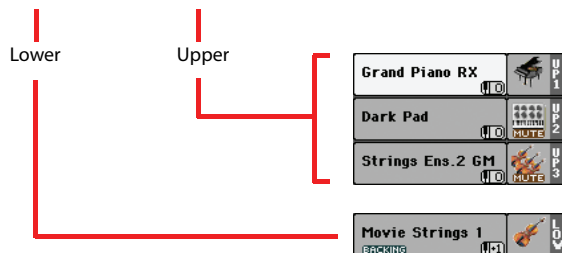
Se la traccia **Lower** è in mute, toccate l'icona **MUTE** per farla scomparire dal display, oppure premete il tasto **LOWER ON/OFF** nella sezione **REAL TIME TRACKS** del pannello di controllo (il LED corrispondente deve accendersi).



- 3 Suonate sulla tastiera.

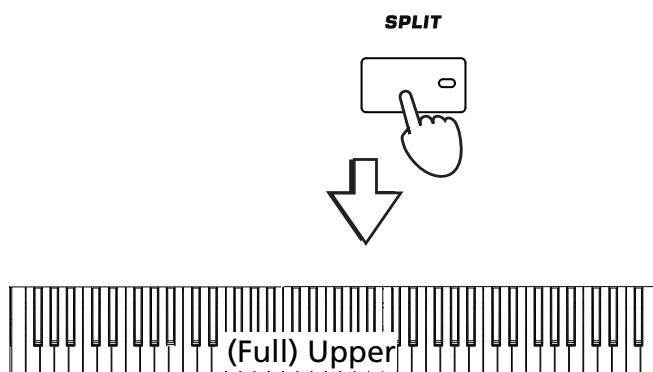


Notate come ora la tastiera sia divisa in due parti, ognuna delle quali in grado di riprodurre il proprio suono.

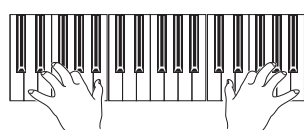


i Suggerimento: Potete selezionare un *Sound* differente per la parte **Lower** premendo il tasto **LOWER SOUND SELECT** nella sezione **REAL TIME TRACKS** del pannello di controllo, e seguendo la stessa procedura utilizzata per la traccia **Upper 1**. Consultate pag. 42.

- 4** Premete nuovamente il tasto SPLIT per disabilitare la suddivisione della tastiera, e tornare così al modo normale di utilizzo (il LED si spegne).



- 5** Suonate sulla tastiera.



Notate come ora il Pa3X riproduce le tracce Upper sull'intera estensione della tastiera.

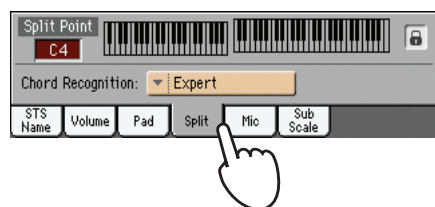
Upper



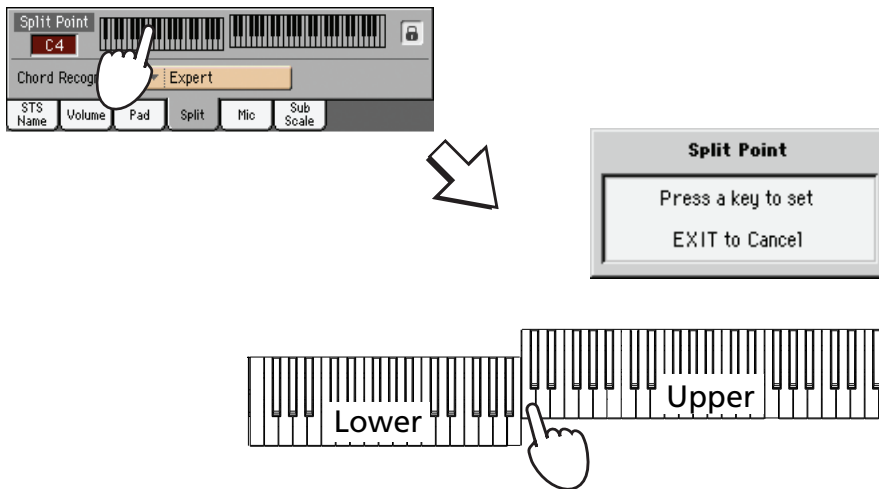
Modificare il punto di Split

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

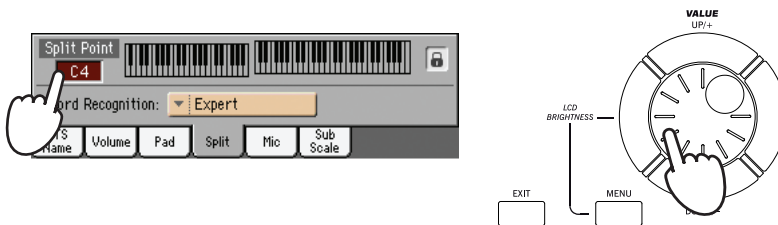
- 1** Toccate la scheda Split per visualizzare il pannello Split Point.



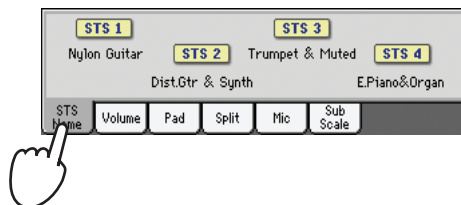
- 2** Toccate un punto qualsiasi della tastiera virtuale mostrata nel display, quindi suonate la nota più bassa a partire dalla quale volete far iniziare la parte Upper.



- 3** In alternativa, toccate e selezionate il parametro Split Point, e utilizzate i controlli VALUE per specificare un nuovo punto di split.



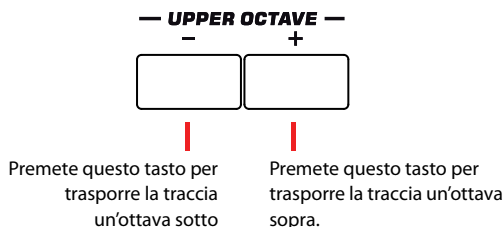
- 4** Toccate la scheda STS Name per tornare al pannello STS Name.



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 di controllo per trasporre contemporaneamente tutte le tracce Upper.**



i Nota: L'impostazione di Octave Transpose per ognuna delle tracce di tastiera è mostrata sotto il nome del Sound.



- 2 **Se desiderate ripristinare i valori di ottava così come salvati nella Performance corrente, premete insieme entrambi i tasti UPPER OCTAVE.**

Digital Drawbars

Uno dei suoni speciali del Pa3X è sicuramente "Digital Drawbars", che emula fedelmente il classico timbro dell'organo a ruote foniche del passato. Potete utilizzare gli Assignable Slider del Pa3X per regolare la posizione di ciascuna drawbar, e salvare le impostazioni su una Performance (consultate "Salvare le impostazioni in una Performance" a pag. 54).

- 1 **Ponete in mute tutte le tracce Upper, tranne la Upper 1. Selezionate la traccia Upper 1.**



- 2 **Toccate il nome del Sound per aprire la finestra Sound Select**

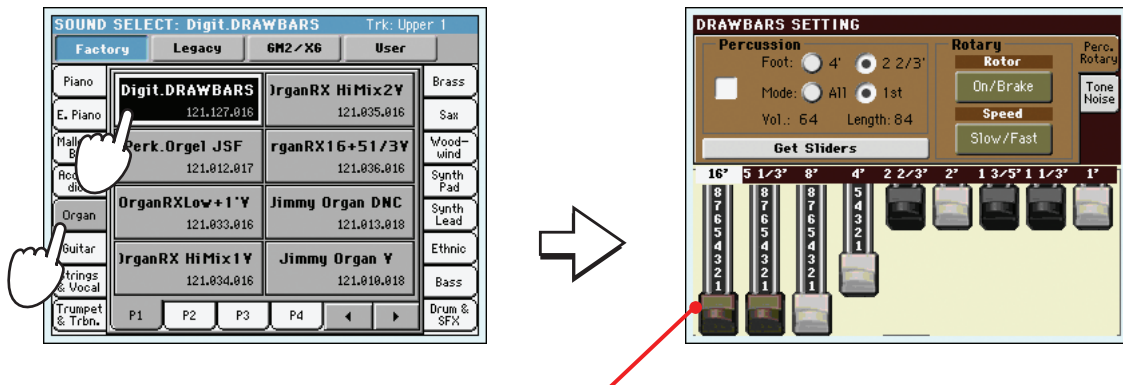


SOUND SELECT: Grand Piano RX				Trk: Upper 1
Factory		Legacy	GM2/XG	User
Piano	Grand Piano RX	Honky-Tonk GM*	Brass	
E. Piano	121.010.000	121.002.003	Sax	
Mallet & Bell	G.Piano Live MG	E.Grand Piano GM	Woodwind	
Accordion	121.012.000	121.010.002	Synth Pad	
Organ	G.Piano Stack 1	Harpichord GM	Synth Lead	
Guitar	121.003.002	121.006.006	Ethnic	
Strings & Vocal	G.Piano Stack 3	Grand Piano	Bass	
Trumpet & Trbn.	121.003.002	121.003.000	Drum & SFX	
	P1	P2	P3	

- 3 **Selezionate il banco Organ, quindi scegliete il suono Digit.DRAWBARS.**

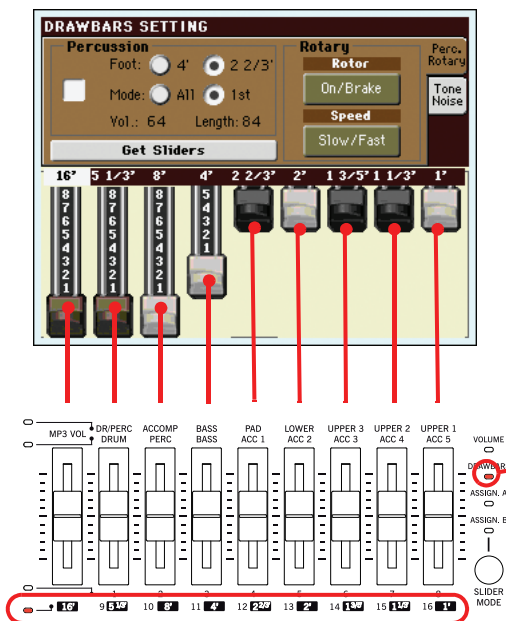
Data la natura di questo suono, è stato previsto un solo timbro Digital Drawbar Organ. Dato che per ogni Performance è possibile salvare impostazioni di drawbar differenti, richiamando una

Performance sarà possibile cambiare con una certa velocità il suono base dell'organo Digital Drawbar.



Dopo aver selezionato il timbro Digital Drawbars Organ, sul display apparirà la pagina Drawbars Setting

- 4** Non appena visualizzata sul display la pagina Drawbars Setting, gli Assignable Slider funzioneranno come i drawbar dell'organo (il LED del cursore DRAWBAR si accende), Operate sugli Assignable Sliders per modificare la posizione dei drawbar.



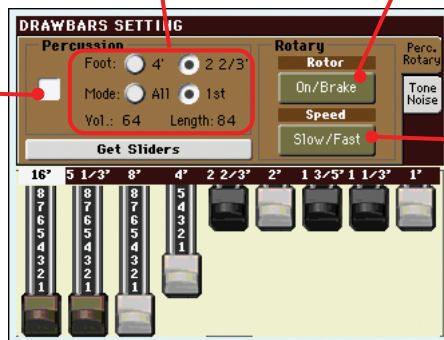
Per modificare le impostazioni del Digital Drawbar Organ mediante gli Assignable Slider, il LED DRAWBARS deve essere acceso. Ciò accade automaticamente quando si richiama la pagina Drawbars

i Nota: Non è necessario aprire la pagina Digital Drawbars per utilizzare gli Assignable Slider e modificare il suono. Quando si assegna il Sound Drawbar Organ a una traccia della tastiera, il timbro può anche essere modificato con la pagina principale aperta, a condizione che il LED DRAWBARS risulti acceso.

5 Selezionate parametri differenti in questa pagina, e modificate le impostazioni per ascoltare in che modo cambi il suono.

Sperimentate con l'impostazione del parametro Percussion
Attivate/disattivate l'effetto Rotary e notate quanto contribuisca a rendere il timbro più fedele all'originale

Inserite il segno di spunta in questa casella per attivare il suono percussivo, che rende più aggressivo il timbro

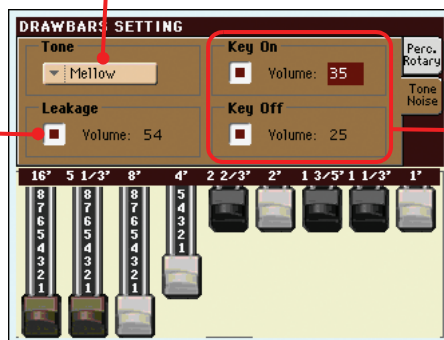


Provate diverse velocità del Rotary

6 Toccate la scheda "Tone/Noise", ed esplorate i parametri sonori della seconda pagina.

Timbro

"Leakage" dalle ruote foniche adiacenti, per rendere il timbro ancora più sontuoso

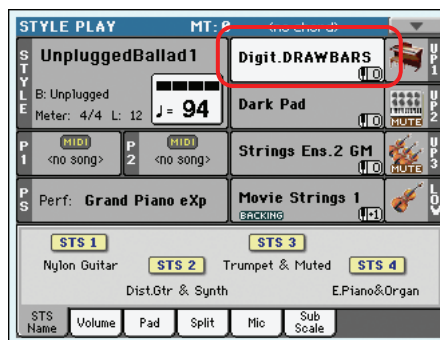
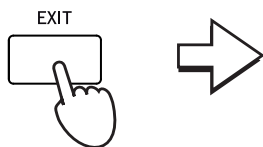


Volume del rumore generato alla pressione o rilascio delle note

i Sugerimento: Come alternativa all'uso degli Assignable Slider per la modifica delle impostazioni dei drawbar, potete toccare un drawbar sul display e utilizzare i controlli VALUE, oppure semplicemente trascinare i controlli sul display.

7 Una volta trovato il timbro preferito, potete salvarlo in una Performance, così come descritto nel capitolo che segue.

8 Premete il tasto EXIT per tornare alla pagina principale.



Selezionare e salvare le Performance

La Performance è il cuore musicale del Pa3X. Diversamente dalla selezione dei singoli suoni, la scelta di una Performance permette di richiamare più timbri contemporaneamente insieme agli effetti e 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.

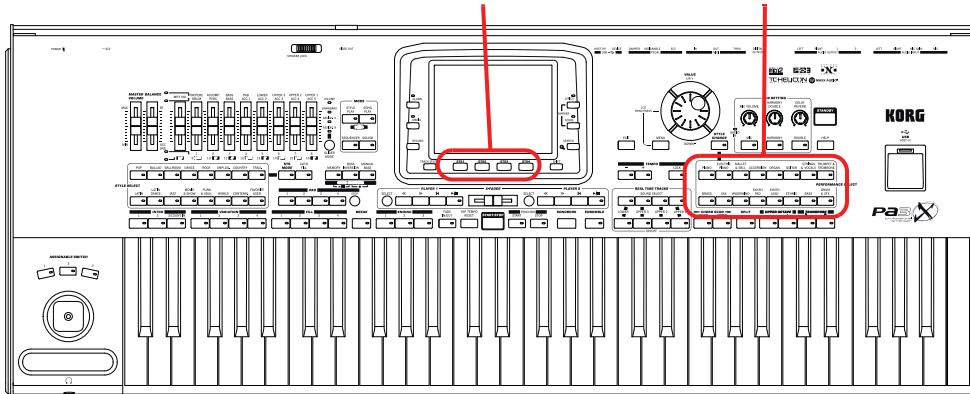
Le Performance possono memorizzare tutte le impostazioni del pannello di controllo, incluse quelle del Digital Drawbar Organ. Le numerose Performance fornite con lo strumento sono già pronte all'uso, ma nulla vi vieta di cambiarle e salvare i valori dei singoli parametri per renderle più adatte alle diverse situazioni musicali che man mano 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 entry del SongBook sono disponibili quattro STS, che potete richiamare direttamente mediante l'uso dei corrispondenti tasti collocati proprio al di sotto del display.

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

Nota: Le tracce Style, sono salvate su un terzo oggetto denominato Style Settings.

Sezione Single Touch Setting (STS) Sezione Performance Select



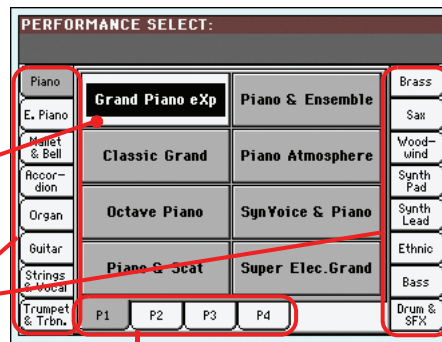
Selezionare una Performance

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



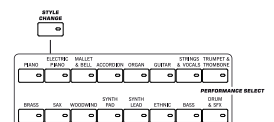
La Performance selezionata viene evidenziata. Toccate il nome di una Performance per selezionarla

Toccate una delle schede laterali per scegliere un banco Performance

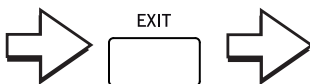
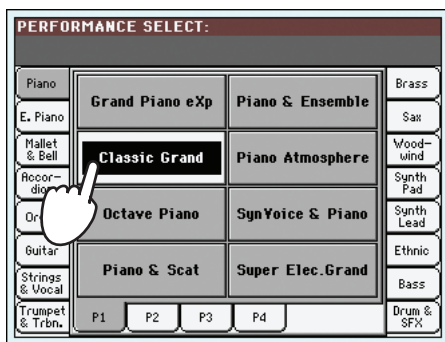


Toccate una delle schede inferiori per selezionare una pagina Performance diversa

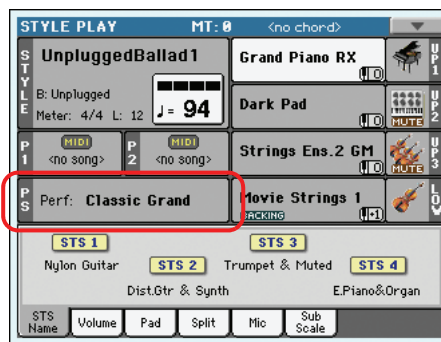
i Nota: L'accesso alla finestra Performance Select può anche avvenire premendo uno dei tasti della sezione PERFORMANCE SELECT. Ciò permette di raggiungere direttamente il banco delle Performance desiderato.



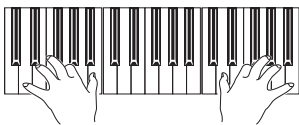
- 2** Selezionate una delle Performance nella finestra Performance Select, quindi premete il tasto EXIT per chiudere la finestra.



La finestra Performance Select si chiude, e sul display appare nuovamente la schermata principale. Sound, effetti e altre impostazioni cambiano in base alle impostazioni memorizzate per la Performance scelta



- 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

i Nota: È possibile far chiudere automaticamente la finestra di dialogo dopo aver effettuato una scelta. Per fare questo, rimuovete il segno di spunta dalla casella "Display Hold" nella pagina Global > General Controls > Interface. In questo caso, premete il tasto EXIT solo se desiderate chiudere la finestra senza effettuare alcuna scelta.

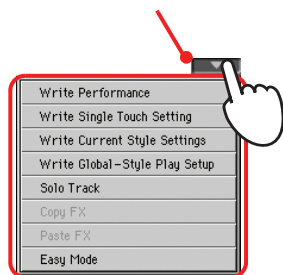
i Nota: Se il **STYLE CHANGE** LED del tasto **STYLE CHANGE** è acceso, la selezione di una Performance può causare il ripristino di uno Style differente e delle relative impostazioni (Sound, effetti, impostazioni Drawbar per le tracce Style...)

Salvare le impostazioni in una Performance

Tutte le impostazioni del pannello di controllo, oltre a quelle delle tracce di tastiera (Keyboard), degli effetti selezionati e del Preset del Voice Processor, possono essere salvate in una Performance, per consentirne in seguito un più rapido ripristino.

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

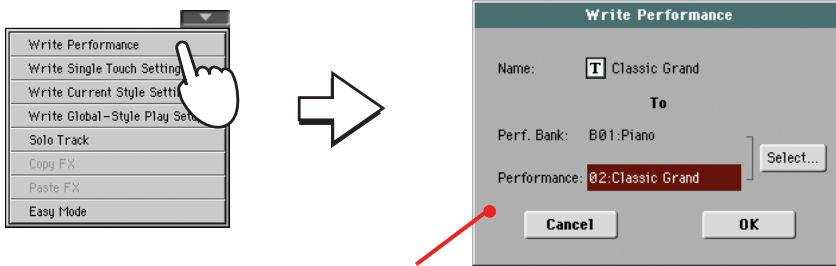
Icona Menu di pagina



Menu di pagina

i Nota: Per aprire la finestra di dialogo Write Performance, tenete premuto il tasto SHIFT e premete uno dei tasti PERFORMANCE SELECT.

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.

Utilizzate i pulsanti '<' e '>' o la manopola VALUE per spostare il cursore.

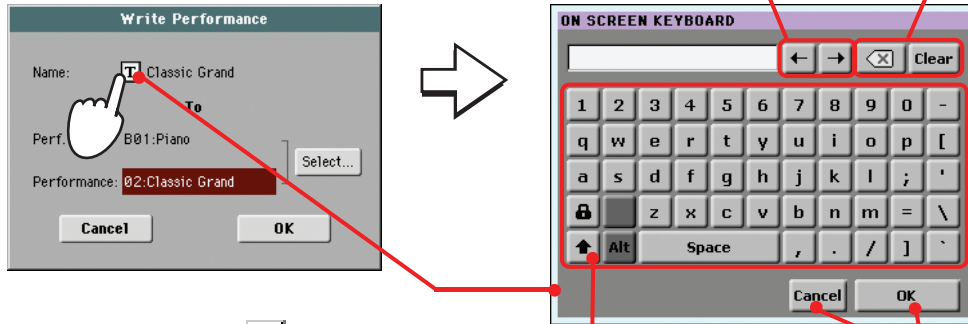
Toccate il simbolo 'Backspace' per cancellare un singolo carattere, oppure 'Clear' per eliminare l'intera stringa

Toccate il simbolo **T** (Text Edit) per aprire la finestra di dialogo Text Edit

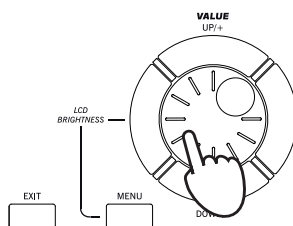
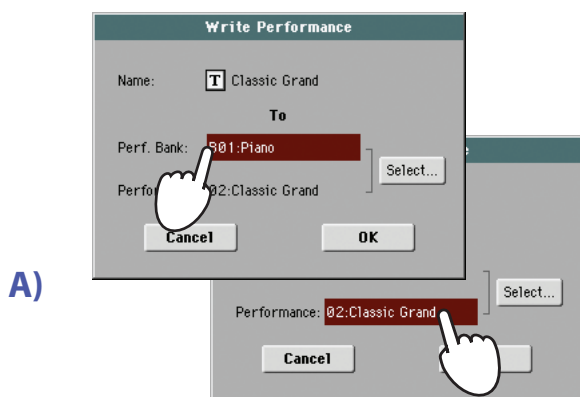
Usate i caratteri alfabetici per inserire il testo

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

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

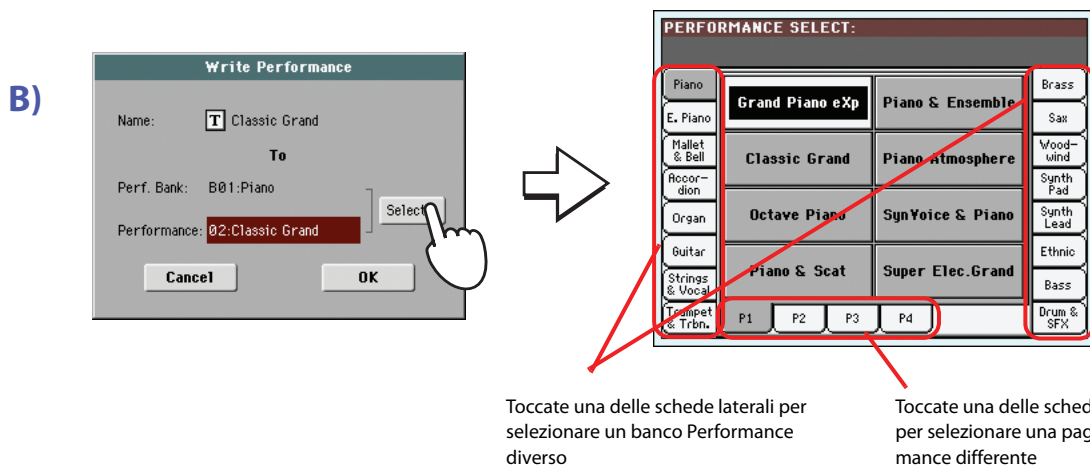


4 Selezionate il banco e la Performance di destinazione in memoria sulla quale effettuare il salvataggio dei dati.



Per scegliere le locazioni di destinazione (banco e Performance) sulle quali effettuare il salvataggio, selezionate i parametri Bank e Performance, e utilizzate i controlli VALUE

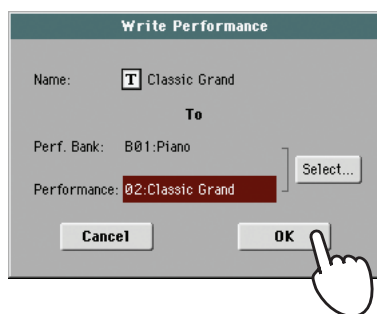
oppure...



La Performance selezionata è evidenziata. Toccate il nome di una Performance per selezionarla

Nota: Le Performance possono essere salvate nelle locazioni 'Empty'. Le locazioni 'Empty' sono vuote. Non contengono cioè alcun dato

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



⚠ Attenzione: Il salvataggio di una Performance su una locazione di memoria già usata determina la sovrascrittura dei dati in essa presenti. Effettuate una copia dei vostri dati più importanti!

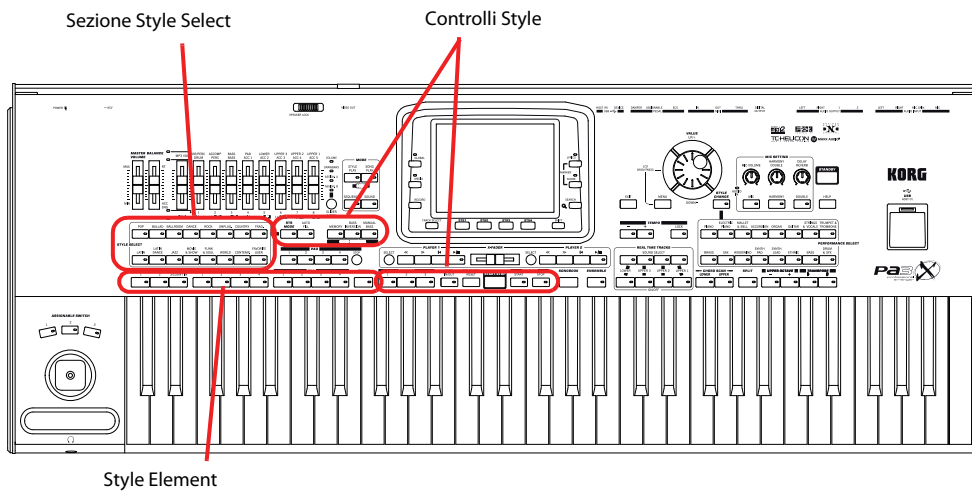
Selezionare e ascoltare gli Style

Il Pa3X 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 Element (Intro, Variation, Fill, Break, Ending), corrispondenti alle diverse 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 uno Style Setting. Quando il LED STS MODE 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 e altri parametri utili.

Utilizzate i controlli Style per avviare o arrestare lo Style.



Selezionare e ascoltare gli Style

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

Il diagramma illustra il processo di selezione di uno Style. A sinistra, una schermata mostra "UnpluggedBallad 1" con un cursore che tocca il nome dello style. A destra, la finestra "STYLE SELECT: UnpluggedBallad 1" è mostrata con una griglia di stili e pulsanti di navigazione. Le etichette e le frecce indicano:

- Tipo di Style:** Indica la categoria dello style (es. Pop, Ballad).
- Factory Fav/User:** Pulsanti per selezionare tra le impostazioni di fabbrica, favorite o utente.
- Schede laterali:** Pulsanti per navigare tra diverse pagine di stili.
- Schede inferiori:** Pulsanti P1-P5 per selezionare una pagina style differente.

Lo Style selezionato è evidenziato. Toccate il nome dello Style per selezionarlo.

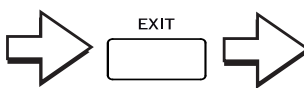
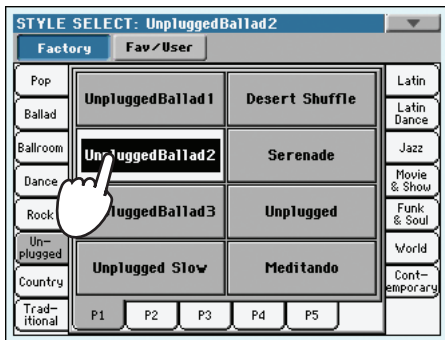
Toccate una delle schede laterali per selezionare un banco Style diverso.

Toccate una delle schede inferiori per selezionare una pagina Style differente.

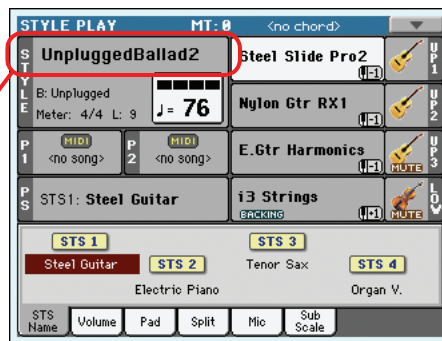
i Nota: L'accesso alla finestra Style Select può inoltre avvenire premendo uno dei tasti della sezione STYLE SELECT sul pannello frontale. Ciò permette di "saltare" direttamente al banco Style corrispondente.



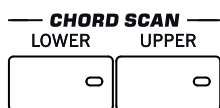
2 Selezionate uno Style dalla finestra Style Select.



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



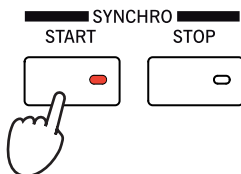
3 Accertatevi di aver selezionato uno dei modi di Chord Scan.



Il riconoscimento degli accordi può avvenire a patto che almeno uno dei LED dei tasti Chord Scan 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 (entrambi i LED accesi):** gli accordi sono riconosciuti a prescindere dalla posizione delle note sulla tastiera. **Tasti spenti:** l'unica traccia in riproduzione è quella di batteria (Drum)

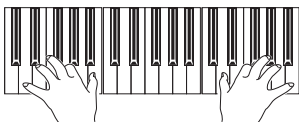
i Note: È possibile far chiudere automaticamente la finestra di dialogo dopo aver effettuato una scelta. Per fare questo, rimuovete il segno di spunta dalla casella "Display Hold" nella pagina Global > General Controls > Interface. In questo caso, premete il tasto EXIT solo se desiderate chiudere la finestra senza effettuare alcuna scelta.

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



i Nota: Lo Style può essere avviato premendo semplicemente il tasto START/STOP, ma la funzione Synchro-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.

5 Suonate sulla tastiera.



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

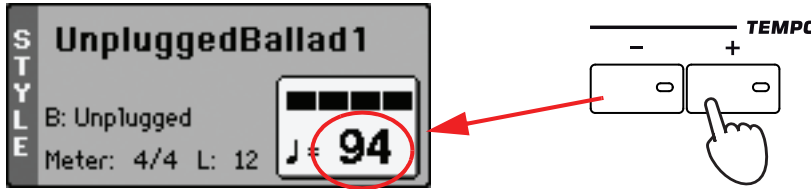
6 Premete il tasto START/STOP per fermare lo Style.



Tempo

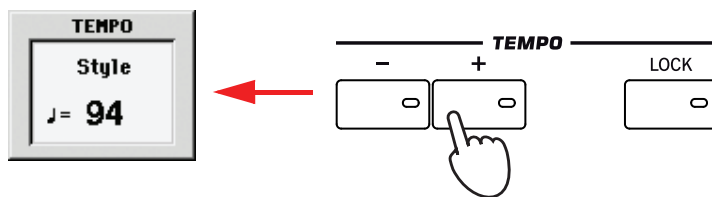
L'impostazione di Tempo è salvata insieme a ciascun Style o Performance, ma è possibile modificarne il valore in qualsiasi momento. Per cambiare l'impostazione del parametro potete:

- **Utilizzare i tasti TEMPO + o - per modificare il valore del parametro Tempo.**

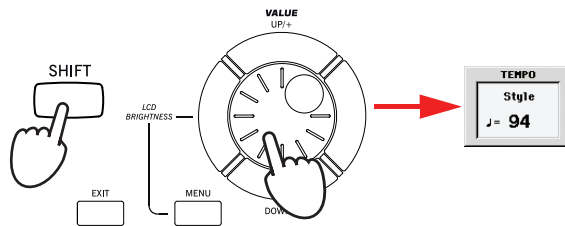


i Suggerimento: Come alternativa all'utilizzo dei tasti TEMPO, tenete premuto il valore TEMPO sul display e trascinate il dito verso l'alto/basso o sinistra/destra (oppure utilizzate i controlli VALUE).

- **Premere simultaneamente i tasti TEMPO- e + per richiamare il valore di Tempo salvato in memoria.**



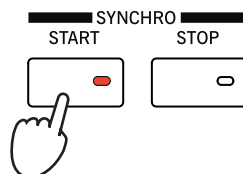
- **In alternativa, tenere premuto il tasto SHIFT e utilizzare la manopola VALUE. Il valore specificato sarà mostrato in una piccola finestra.**



Intro, Variation, Fill, Break, Ending

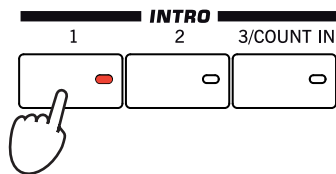
Nell'uso degli Style si possono selezionare diversi "Style Element", che contribuiscono a rendere notevolmente più ricca e musicale l'esecuzione. Ciascun Style può essere composto essenzialmente da tre Intro (o due Intro e un Count-In), fino a quattro pattern di base (Variation), quattro Fill, un Break e infine tre Ending.

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

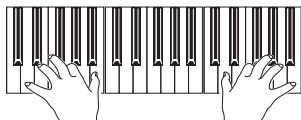


L'attivazione della funzione Synchro Start non è obbligatoria, ma può tornare utile.

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

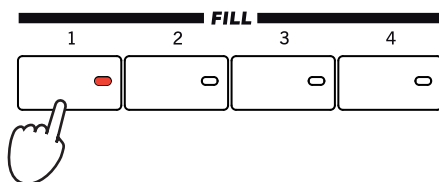


3 Suonate sulla tastiera.

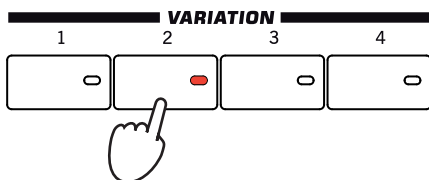


Lo Style parte utilizzando l'Intro selezionato, al termine del quale farà seguito il pattern di base (la Variation selezionata)

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

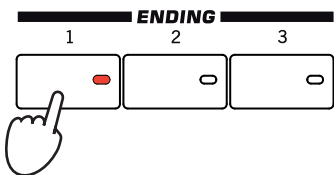


5 Prima del termine del Fill, premete uno dei tasti VARIATION per selezionare una variazione del pattern di base.



La Variation selezionata è riprodotta al termine del Fill

6 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

i Suggerimento: Accendete il LED AUTO FILL per consentire al Pa3X di selezionare automaticamente un Fill quando scegliete la Variation.

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.

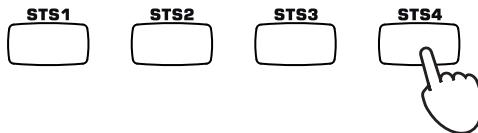
i Note: Non è necessario selezionare una Variation durante la riproduzione del Fill, poiché questa potrebbe essere richiamata automaticamente al termine del Fill stesso. Consultate "Fill Mode (1...4, Break)" a pag. 137.

Single Touch Settings (STS)

Ogni Style o entry (voce) del SongBook è fornito di quattro impostazioni appositamente previste per le tracce di tastiera e Voice Processor, e denominate STS (abbreviazione di "Single Touch Settings"). Le STS sono simili alle Performance, ma più affini come interazione allo Style o entry del SongBook a cui sono associate.

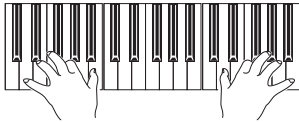
La STS # (numero) 1 è automaticamente selezionata nel momento in cui scegliete uno Style, a condizione che il LED STS MODE risulti acceso. La STS#1 è inoltre richiamata quando selezionate una voce del SongBook.

- 1 Premete uno dei quattro tasti STS posizionati sotto il display, oppure toccate il nome di una STS nel pannello STS sul display.**



i Suggerimento: Toccando la scheda STS Name in qualsiasi pannello, potete avere sempre sotto controllo le quattro STS disponibili per lo Style corrente.

- 2 Suonate sulla tastiera.**

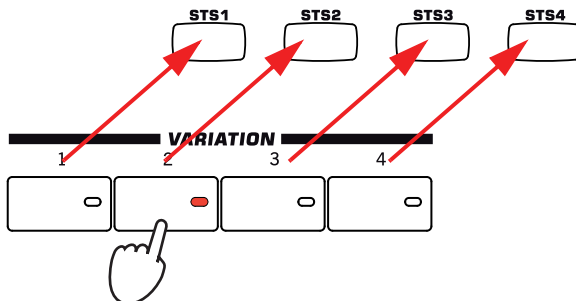


La selezione della STS ha determinato anche il ripristino di tutte le impostazioni in essa contenute. Suoni, effetti ed altri parametri sono stati richiamati

- 3 Provate anche le altre STS, e controllate come le impostazioni cambino per ognuna di esse.**
- 4 Provate anche a collegare le STS alle Variation. Prima di tutto, premete il tasto STS MODE per far lampeggiare il rispettivo LED.**



- 5 Premete i diversi tasti VARIATION, e verificate come una STS venga automaticamente selezionata in base alla Variation scelta.**

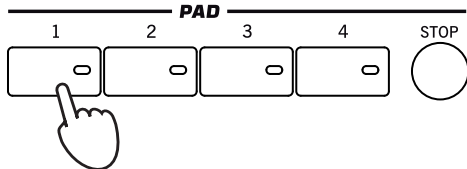


- 6 Premete nuovamente il tasto STS MODE per accendere (o spegnere) il rispettivo LED.**

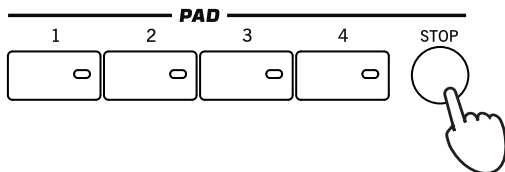
I Pad

Per ogni Style è possibile assegnare suoni e pattern differenti a ciascuno dei quattro PAD. I suoni o i pattern possono essere riprodotti insieme alle tracce di tastiera e Style.

1 Premete uno dei quattro tasti PAD.



2 Se il tasto PAD selezionato attiva un suono o un pattern continuo (per esempio, un applauso o un arpeggio di chitarra) e desiderate interromperlo, premete il tasto STOP.



3 Selezionate uno Style differente, 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 simultaneamente due o più suoni o sequenze. Premete STOP per fermare tutte le sequenze. Tenete STOP premuto e premete uno dei tasti PAD per fermare solo il Pad selezionato.

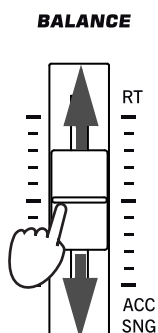
i Suggerimento: Per vedere i suoni o i pattern associati ai quattro Pad dello Style corrente, selezionate la scheda Pad.

i Suggerimento: Per aprire la finestra Pad Select e assegnare un suono o pattern differente ai Pad, tenete premuto il tasto SHIFT e premete uno dei tasti PAD.

Bilanciare il volume tra le tracce dello Style e di tastiera

La regolazione del bilanciamento di volume tra le tracce Style e quelle di tastiera può risultare utile nel caso in cui ci sia la necessità di sfumare lentamente una delle due.

- **Mentre lo Style è in esecuzione, utilizzate il cursore BALANCE (accanto al cursore MASTER VOLUME) per bilanciare il volume delle tracce dello Style e quelle della tastiera.**

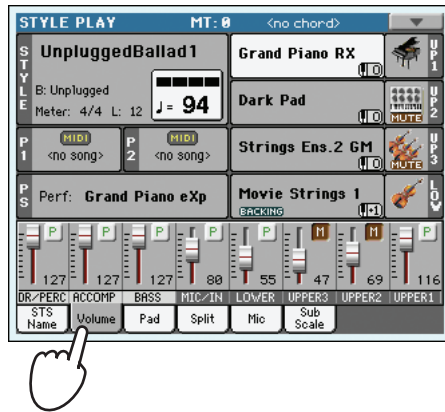


Regolare il volume di ogni singola traccia

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

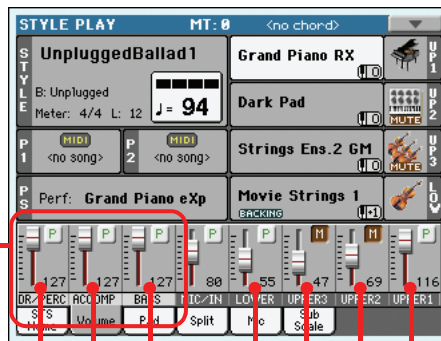
1 Toccate la scheda Volume per visualizzare il pannello Volume.

Non è indispensabile visualizzare il pannello Volume, ma così facendo potrete aprire la schermata del mixer interno del Pa3X, che riporta lo stato e le impostazioni di volume di ciascuna traccia.



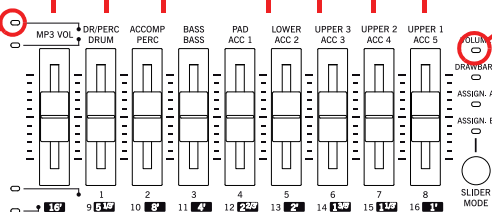
2 Utilizzate gli Assignable Sliders (assicuratevi che il LED VOLUME sia acceso) per regolare il volume delle tracce Keyboard, così come il volume dei gruppi di tracce Style.

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

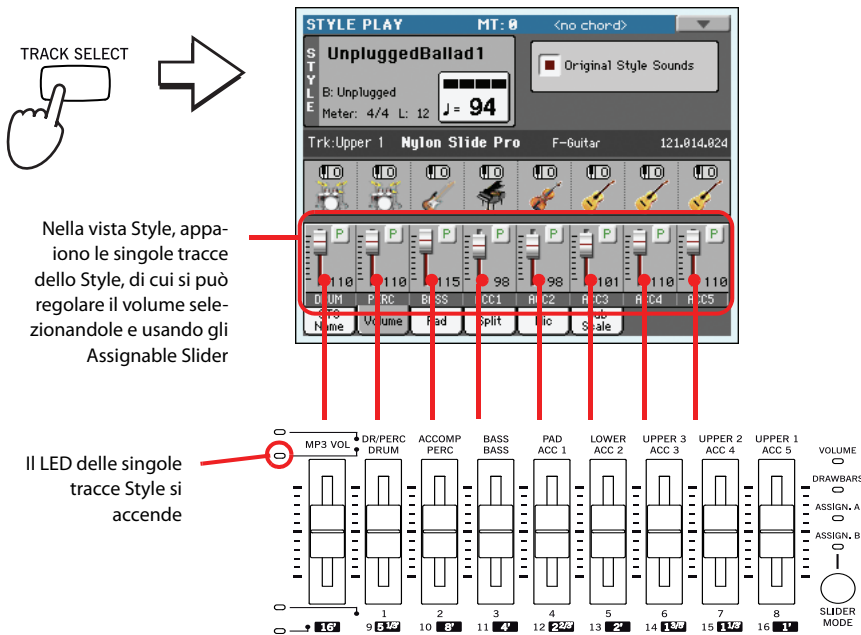


Per controllare il volume, il LED VOLUME deve essere acceso; se è spento, premete ripetutamente il tasto SLIDER MODE fino ad accenderlo. **Lo stato del tasto SLIDER MODE è salvato insieme a ciascuna Performance o STS.**

L'indicatore LED dei 'gruppi' di tracce Style e di tastiera si accende



3 Per regolare il volume di una singola traccia dello Style, premete il tasto TRACK SELECT per cambiare il tipo di vista delle tracce.



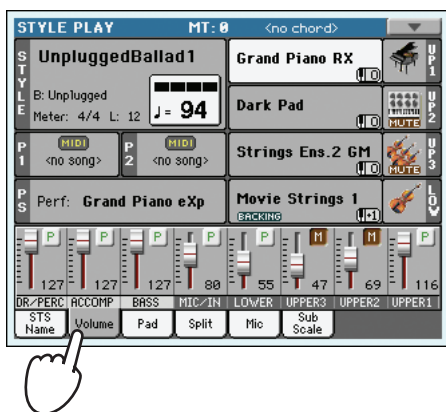
i Suggerimento: In alternativa, potete modificare l'impostazione di volume di ciascuna traccia toccando prima l'area della traccia per selezionarla, e poi utilizzando i controlli VALUE. Inoltre, potete semplicemente toccare il cursore della traccia sul display e trascinare il dito in alto o in basso.

4 Per tornare alla vista Keyboard/Grouped Style Tracks, premete nuovamente il tasto TRACK SELECT.

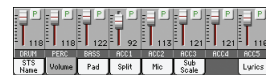
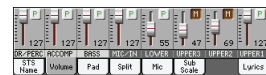
Impostare lo stato on/off delle tracce Style

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).

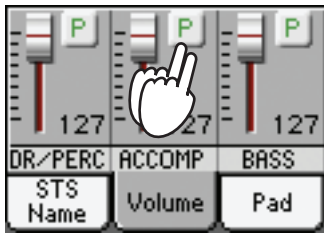
1 Assicuratevi di aver visualizzato il pannello Volume, oppure toccate la scheda Volume per aprirlo.



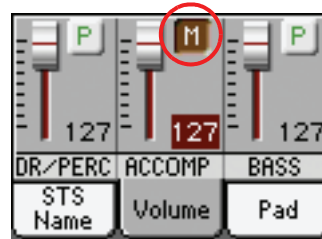
i Nota: Con la vista Normal del modo Style Play, tutte le tracce Style sono riunite sotto tre "gruppi" di tracce. Se desiderate visualizzare ogni singola traccia Style, dovrete necessariamente selezionare la vista Style Tracks premendo il tasto TRACK SELECT.



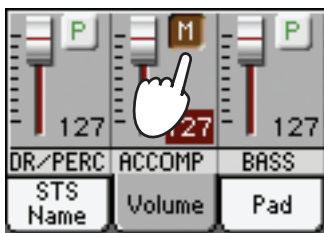
- 2 Mentre lo Style è in riproduzione, toccate un punto qualsiasi di una traccia ACCOMP per effettuarne la selezione (il valore di volume viene evidenziato), quindi toccate una seconda volta per porre la traccia in Mute.



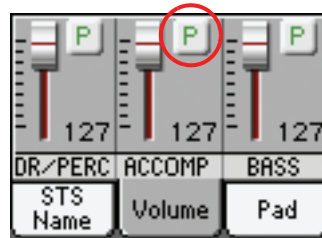
Traccia ACCOMP posta in Mute. Notate come i suoni di accompagnamento (a parte Drum, Percussion e Bass) non siano più inviati all'uscita audio



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



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



- 4 Se desiderate impostare lo stato Play/Mute di ogni singola traccia Style, premete prima il tasto TRACK SELECT per accedere alla vista Style Tracks, quindi ripetete la procedura appena descritta.

- 5 Premete nuovamente il tasto TRACK SELECT per tornare alla vista Normal.

i Sugerimento: Trascinando sul display il cursore di una traccia in mute, questa viene automaticamente riportata in condizioni Play.

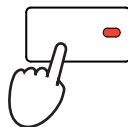
Armonizzare le note suonate con la mano destra con gli accordi suonati con la mano sinistra (funzione ENSEMBLE)

Il Pa3X permette di armonizzare la melodia suonata con la mano destra con gli accordi composti con la mano sinistra.

- 1 Premete il tasto SPLIT per accendere il rispettivo LED e suddividere la tastiera in due parti.

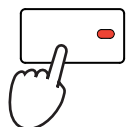
La funzione Ensemble può operare solo in modo Split.

SPLIT

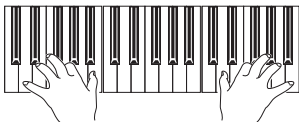


- 2 Premete il tasto ENSEMBLE e controllate che il LED corrispondente si accenda.

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.

Questa è in realtà una 'scorciatoia' per richiamare la pagina. Il modo "ufficiale" consiste nell'accedere al modo Edit premendo il tasto MENU, toccando la sezione Keyboard/Ensemble e infine selezionando la pagina Ensemble.

Mentre il parametro Ensemble è selezionato, utilizzate i controlli 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.

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

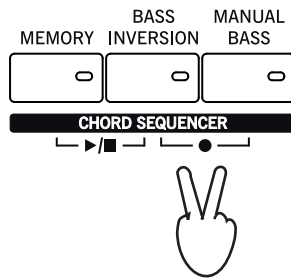
6 Premete nuovamente il tasto ENSEMBLE per spegnere il relativo LED e disabilitare l'armonizzazione automatica.



La Chord Sequence

Nel caso in cui abbiate bisogno di avere entrambi le mani libere per eseguire un assolo sopra uno Style, potete registrare una Chord Sequence (sequenza di accordi) per riprodurli in automatico.

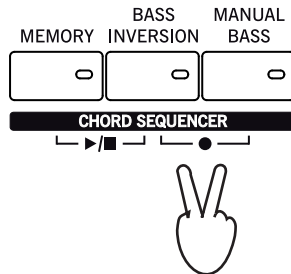
- 1 Premete il tasto START/STOP per avviare lo Style.**
- 2 Premete simultaneamente i tasti BASS INVERSION e MANUAL BASS (RECORD) per avviare la registrazione.**



- 3 Iniziate la registrazione della Chord Sequence a partire dalla misura successiva.**

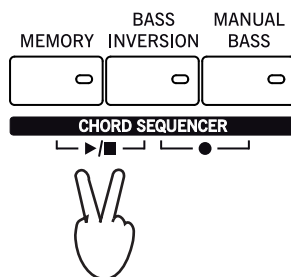
Durante la registrazione, sul display appare un'icona rossa lampeggiante.

- 4 Suonate gli accordi nell'area Chord Scan.**
- 5 Una volta conclusa la registrazione della Chord Sequence, premete simultaneamente i tasti BASS INVERSION e MANUAL BASS (RECORD) per interrompere la registrazione.**



- 6 Premete simultaneamente i tasti MEMORY e BASS INVERSION (PLAY/STOP) per avviare la riproduzione.**

I LED dei due tasti iniziano a lampeggiare. La Chord Sequence verrà riprodotta in ciclo a partire dalla misura successiva. Gli accordi registrati vengono inviati all'arranger, e lo Style viene riprodotto in base agli accordi inseriti.

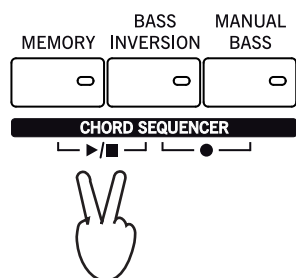


- 7 Eseguite l'assolo, mentre la Chord Sequence si occupa di suonare gli accordi per voi.**

Durante il ciclo della Chord Sequence, potete liberamente selezionare qualsiasi Fill o Variation, proprio come si farebbe se si stesse suonando gli accordi in tempo reale.

8 Premete simultaneamente i tasti MEMORY e BASS INVERSION (PLAY/STOP) per interrompere la riproduzione della Chord Sequence registrata.

L'ultimo accordo riprodotto dalla Chord Sequence rimane in memoria. La Chord Sequence verrà mantenuta in memoria fino alla registrazione della successiva sequenza di accordi, oppure fino allo spegnimento del Pa3X.

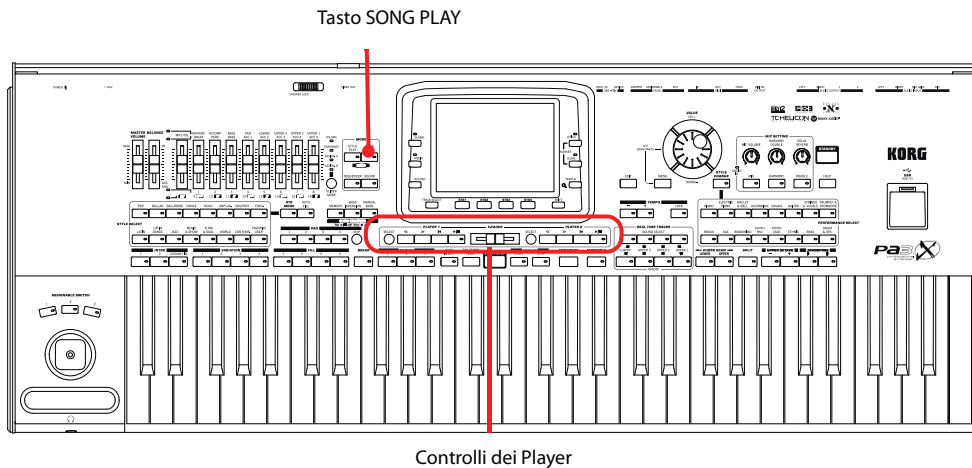


Song Play

Il Pa3X dispone di due player interni, che possono essere utilizzati per riprodurre e mixare in tempo reale due Song. Lo strumento è in grado di leggere brani musicali in formato Standard MIDI File (MID), Karaoke™ (KAR) ed MP3.

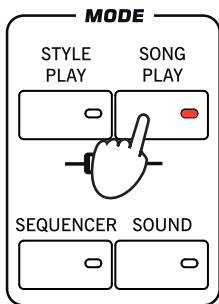
I testi e gli accordi eventualmente contenuti nei file MIDI o MP3 possono inoltre essere visualizzati nel display, facilitando ulteriormente il lavoro dal vivo per cantanti e chitarristi. Installando anche la scheda opzionale di interfaccia Video (VIF4), è inoltre possibile visualizzare i testi, gli accordi e lo spartito su un video esterno.

Oltre a testi ed accordi, per gli Standard MIDI File è prevista la visualizzazione dello spartito e dei marker.

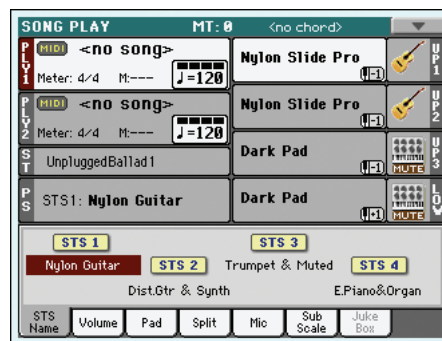


Selezionare la Song da riprodurre

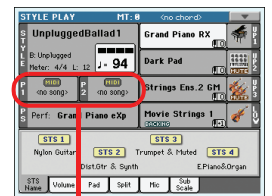
1 Premete il tasto SONG PLAY per accedere al modo operativo Song Play.



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

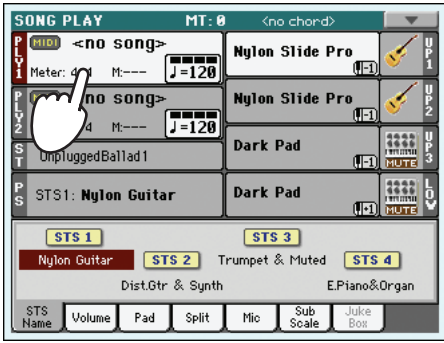


i Sugerimento: In modo Style Play è possibile pre-selezionare le Song da assegnare ad entrambi i Player, in maniera da metterle subito in riproduzione non appena si accede al modo Song Play.

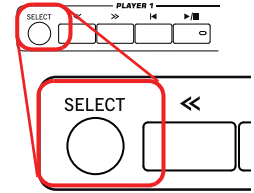


Area Song della pagina principale del modo operativo Style Play

2 Toccate l'area Player 1 per aprire la finestra Song Select.



i Suggerimento: La finestra Song Select può anche essere aperta premendo il tasto **SELECT** nella sezione **PLAYER 1** del pannello di controllo.



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

Nome della Song evidenziato. Toccate il nome della Song per selezionarla

Usate la barra di scorrimento laterale per visualizzare l'elenco completo delle Song. Per passare velocemente da una sezione alfabetica all'altra, tenete premuto il tasto **SHIFT** e toccate le frecce. **In alternativa, utilizzate la sezione VALUE.**

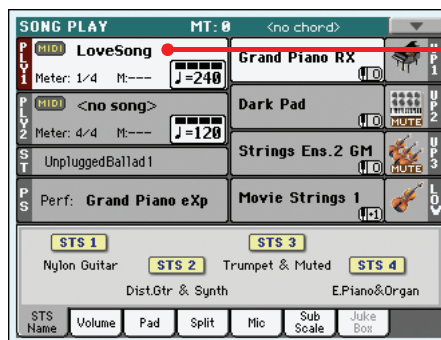
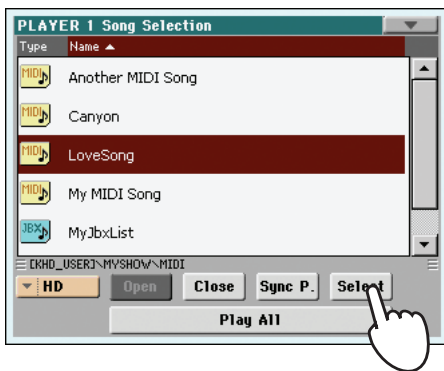
Toccate il pulsante **Select** per selezionare la Song evidenziata e assegnarla al Player 1

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

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

Usate il menu a comparsa **Device** per selezionare uno dei dispositivi di memorizzazione disponibili

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



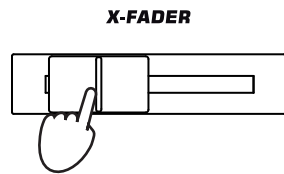
Song selezionata

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

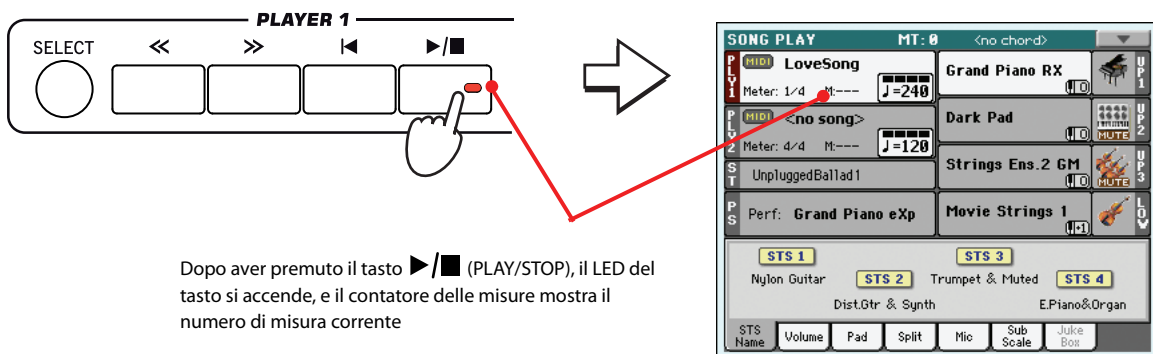
Riprodurre una Song

Una volta assegnata una Song al Player 1, è possibile ascoltarla.

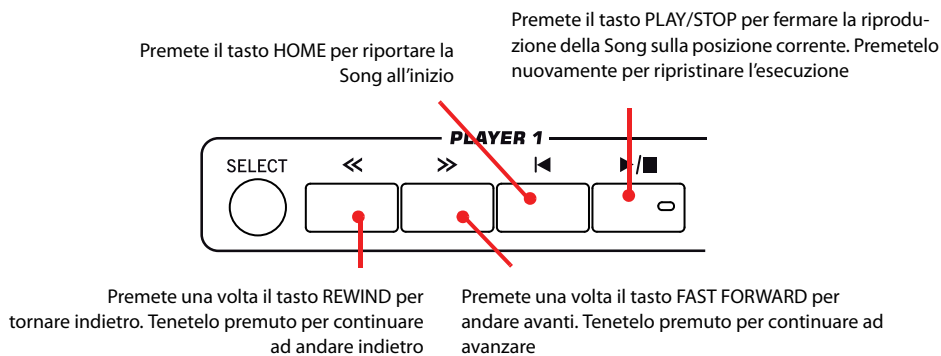
- 1 **Accertatevi che il cursore X-Fader sia completamente spostato verso sinistra (cioè verso il Player 1).**



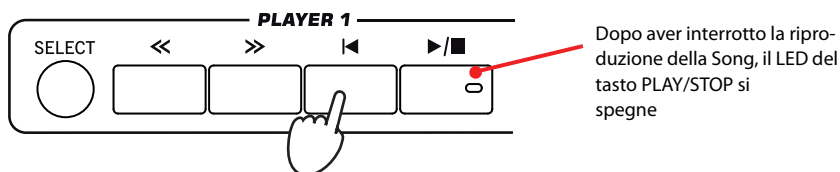
- 2 **Premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) nella sezione PLAYER 1 per avviare la riproduzione della Song.**



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



- 4 **Per interrompere la riproduzione della Song e tornare all'inizio, premete il tasto ◀ (HOME).**

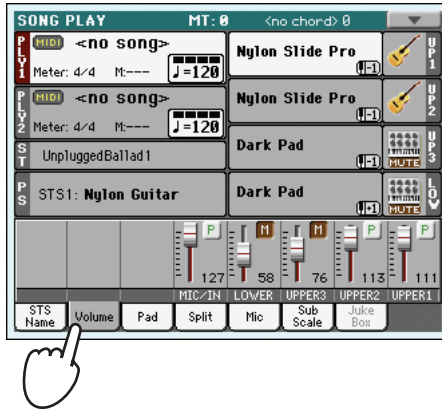


i Nota: Il Player si arresta automaticamente al termine della Song.

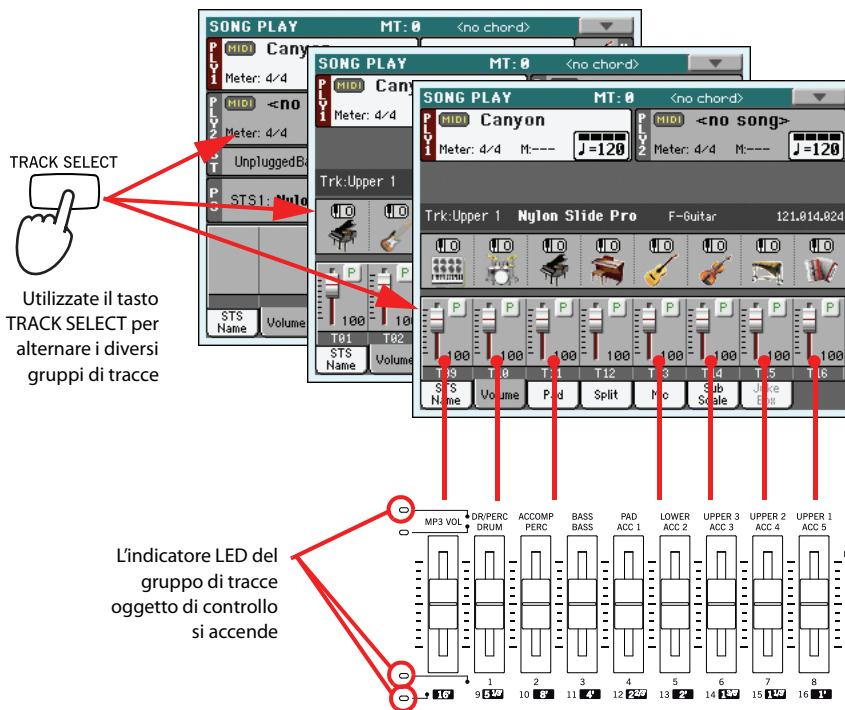
Modificare il volume delle tracce

Durante la riproduzione di uno Standard MIDI File, a volte può accadere di dover modificare il livello di volume delle singole tracce per eseguire un mix "al volo".

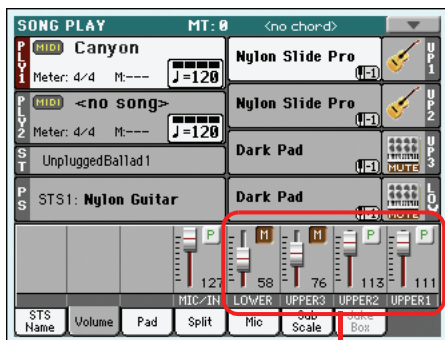
- 1 **Aprire il pannello Volume, oppure toccate la scheda Volume per visualizzarlo.**



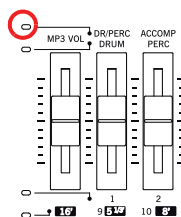
- 2 **Così come visto per gli Style, potete utilizzare gli Assignable Slider (dopo aver acceso il LED VOLUME) per regolare il volume di ciascuna traccia. Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare la vista dei diversi gruppi di tracce.**



3 In alternativa, potete cambiare il volume delle tracce direttamente sul display. Nella vista Normal potete ad esempio modificare il volume di ciascuna traccia Keyboard: toccate una traccia e utilizzate i controlli VALUE per cambiarne il volume.

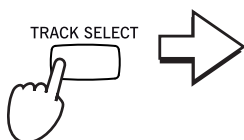


Tracce di tastiera

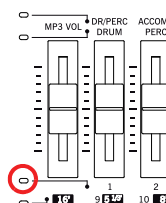
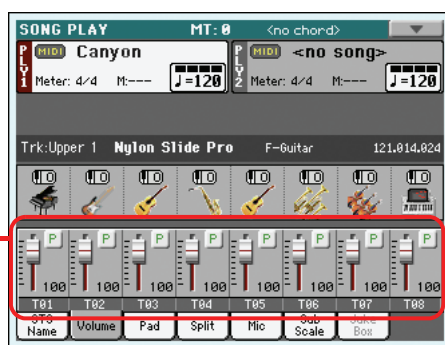


i Suggerimento: In alternativa all'utilizzo dei controlli VALUE, potete semplicemente toccare il cursore della traccia sul display e trascinare il dito in alto o in basso.

4 Premete una volta il tasto TRACK SELECT per visualizzare le tracce 1-8 (vista Track 1-8).

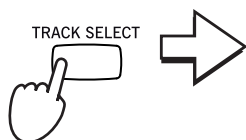


Nella vista Track 1-8, sul display appaiono le prime otto tracce della Song selezionata

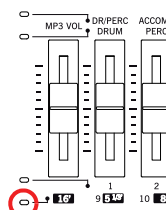
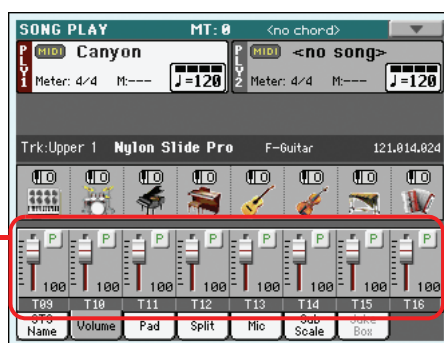


i Nota: Le modifiche apportate alle tracce della Song non sono salvate automaticamente, ma resettate ad ogni pressione del tasto ◀ (Home). Il reset può altresì avere luogo alla pressione del tasto << (Rewind). Per poter salvare le modifiche, è necessario eseguire le operazioni di editing della Song in modo Sequencer.

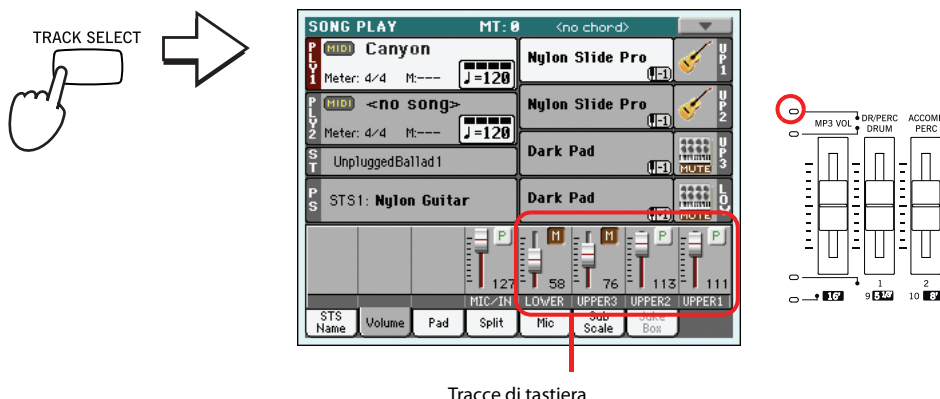
5 Premete nuovamente il tasto TRACK SELECT per visualizzare le tracce 9-16 (vista Track 9-16).



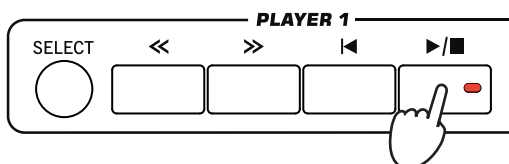
Nella vista Track 9-16, sul display appare il secondo gruppo di otto tracce della Song selezionata



- 6 Premete nuovamente il tasto TRACK SELECT per tornare alla vista Normal (tracce di tastiera).



- 7 Premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) per avviare la riproduzione della Song.



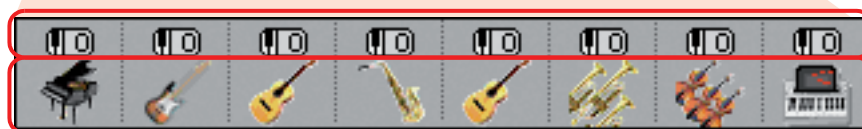
- 8 Durante l'ascolto della Song, passate dalla vista Normal alle viste Track 1-8 e Track 9-16 per verificare quali tracce siano correntemente in riproduzione.

Quando una traccia entra in riproduzione, il suo nome cambia automaticamente colore.

- Toccate una 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.



Parametri Octave Transpose

Icone Banco del Sound. Toccate qui per aprire la finestra Sound Select

Impostare lo stato on/off delle tracce della Song

Durante la riproduzione di uno Standard MIDI File, potrebbe essere necessario 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.

Per escludere/includere una traccia della Song dall'ascolto, è sufficiente toccare l'icona Play/Mute corrispondente nel pannello Volume, come descritto per le tracce Style. Consultate "Impostare lo stato on/off delle tracce Style" a pag. 64 per ulteriori informazioni al riguardo.

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

Porre in Solo una traccia

Se, contrariamente a quanto sopra descritto, si dovesse rendere necessario riprodurre e ascoltare una singola traccia dello Standard MIDI File, escludendo tutte le altre, è in questo caso possibile fare ricorso alla funzione Solo.

- 1 **Mentre la Song è in riproduzione, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate sul display la traccia che desiderate porre in Solo.**
- 2 **Per ripristinare lo stato di Play per tutte le tracce, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate nuovamente la traccia che avete precedentemente posto in Solo.**

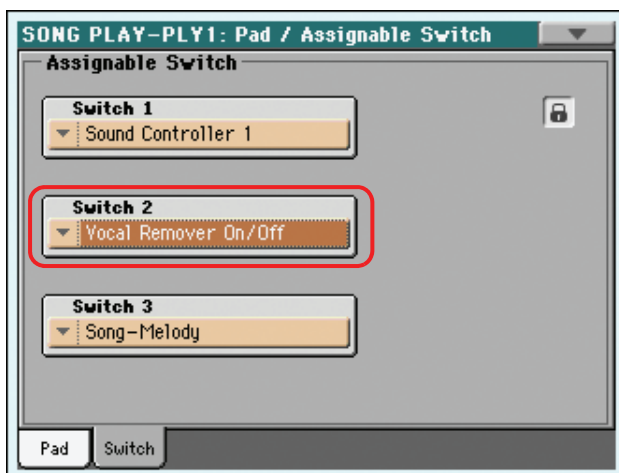
La funzione Solo può essere utilizzata anche nei modi Style Play e Sequencer. Il comando Solo è inoltre disponibile dal menu di pagina.

Rimuovere la voce da un file MP3

Se desiderate cantare insieme a un brano in formato MP3, potete provare a rimuovere la parte vocale dalla canzone. L'efficacia di questa funzione dipende in parte dal tipo di file MP3.

- 1 **Programmate uno degli Assignable Switch come Vocal Remover.**

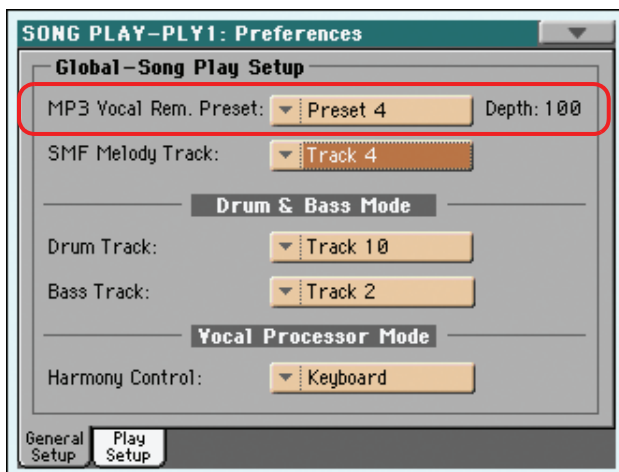
Premete il tasto MENU e scegliete la sezione “Pad/Assignable Switch”. Toccate quindi la scheda Switch per aprire la pagina “Switch”. In questa pagina, assegnate la funzione Vocal Remover all'ASSIGNABLE SWITCH 2:



- 2 Premete il tasto EXIT per tornare alla pagina principale del modo Song Play.
- 3 Assegnate un file MP3 a uno dei Player.
- 4 Avviate il Player a cui avete assegnato il file MP3.
- 5 Premete il tasto ASSIGNABLE SWITCH 2 per attivare la funzione Vocal Remover e rimuovere la parte vocale dal brano musicale.

Verificate come la voce originale del cantante venga ridotta o totalmente rimossa.

- 6 Tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto SONG PLAY per aprire la pagina “Preferences: General Setup”.



- 7 Sperimentate le diverse impostazioni del parametro “MP3 Vocal Remover Preset”.

Ciascuna impostazione è ottimizzata per un particolare tipo di voce. Individuate quella che funziona meglio con il timbro vocale originale che intendete rimuovere.

- 8 Una volta scelta l'impostazione ideale, premete il tasto ASSIGNABLE SWITCH 2 per disattivare la funzione Vocal Remover, e ripristinare la voce originale del cantante.

- 9 Fermate il Player.

i Nota: La funzione Vocal Remover funziona solo su un Player alla volta. Per passare da un Player all'altro, utilizzate il cursore X-FADER.

Rimuovere la traccia Melody da uno Standard MIDI File

Se desiderate cantare insieme a un brano in formato Standard MIDI File, potete rimuovere la traccia Melody dalla Song.

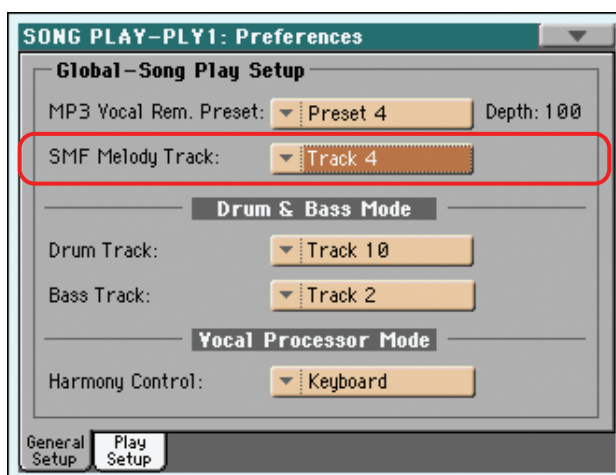
1 Assegnate uno Standard MIDI File dotato di traccia Melody a uno dei Player.

2 Avviate il Player a cui avete assegnato lo Standard MIDI File.

3 Premete il tasto ASSIGNABLE SWITCH 3 per porre in mute la traccia Melody.

La traccia Melody viene esclusa dall'ascolto. Se per errore viene esclusa un'altra traccia, eseguite il passo successivo della procedura per scegliere una traccia differente.

4 Tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto SONG PLAY per aprire la pagina "Preferences: General Setup".



5 Scegliete una traccia Melody differente.

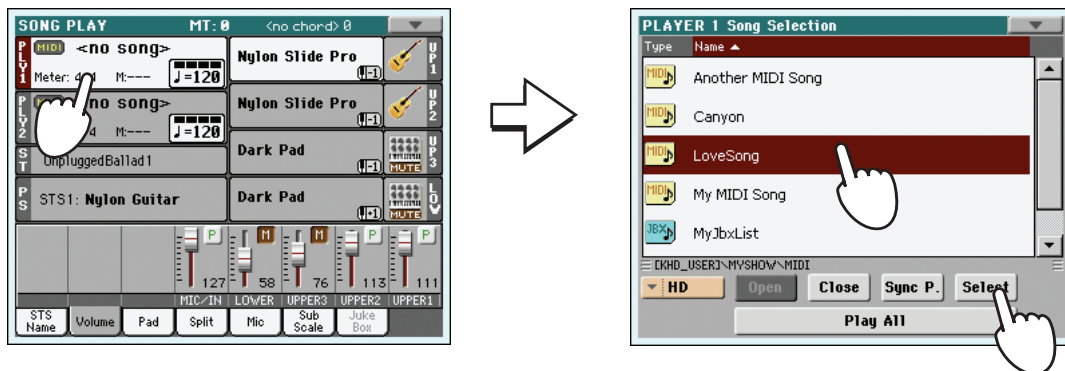
6 Una volta selezionata la traccia giusta, premete il tasto ASSIGNABLE SWITCH 3 per ripristinare la traccia Melody esclusa e consentire allo strumento MIDI di riprodurre la linea melodica originale.

7 Fermate il Player.

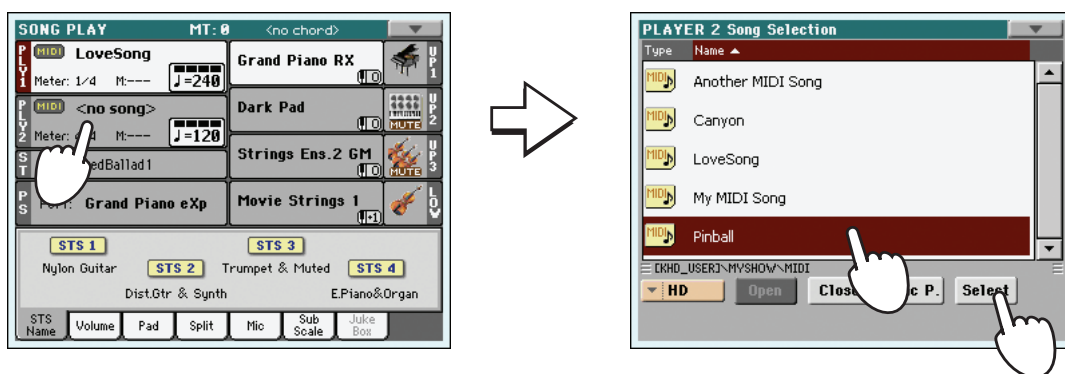
Mixare due Song

Il Pa3X permette di riprodurre due Song simultaneamente, e di mixarle con il cursore X-FADER.

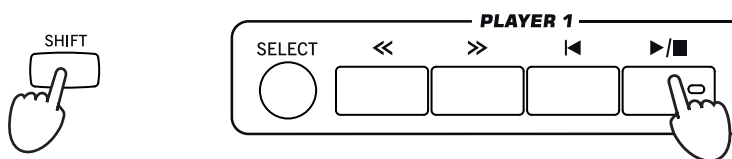
- 1 Toccate l'area Player 1 per aprire la finestra Song Select e selezionate la Song per il Player 1. Toccate il pulsante Select per confermare la scelta.



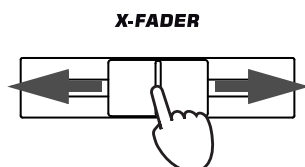
- 2 Dopo aver assegnato la Song al Player 1, toccate l'area Player 2 (una prima volta per selezionarlo e una seconda per accedere alla finestra Song Select). Scegliete la Song da assegnare al Player 2, e toccate il pulsante Select per confermare la selezione.



- 3 Tenete premuto il tasto SHIFT e premete uno dei due tasti ►/■ (PLAY/STOP) per avviare in sincronia la riproduzione di entrambi i sequencer.



- 4 Mentre le Song sono in riproduzione, utilizzate il cursore X-Fader per mixare i suoni.



- 5 Durante la riproduzione è tuttavia possibile controllare ogni singolo Player in maniera indipendente utilizzando i rispettivi controlli di trasporto.

- 6 Premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) per fermare il Player corrispondente.

i Suggerimento: Non è indispensabile avviare i due Player 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 X-FADER per sfumare lentamente la Song che sta per terminare ed al contempo aumentare il volume di quella che ne prenderà il posto (effetto di crossfade).

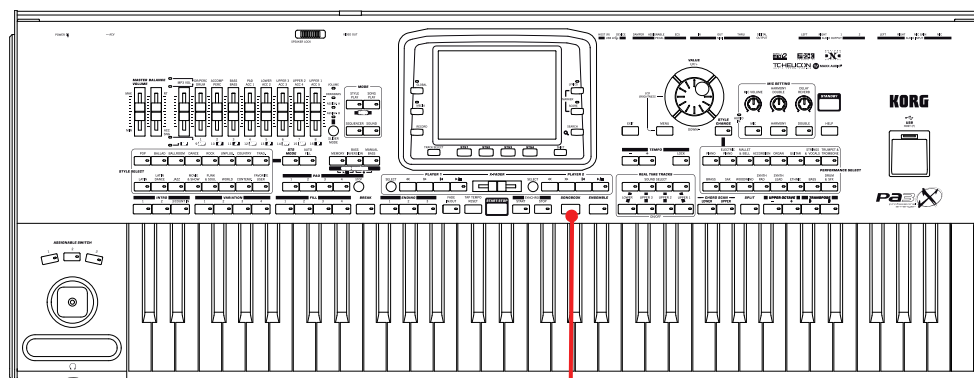
Il SongBook

Una delle caratteristiche più importanti del Pa3X è il suo database musicale interno, che permette di organizzare gli Style e le Song (in formato MID, KAR ed 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, il file MIDI o MP3 corrispondente, così come i modi Style Play o Song Play corrispondenti.

Oltre ad agevolare notevolmente la gestione del materiale da eseguire dal vivo, il SongBook consente anche di associare fino a quattro Pad e quattro STS a ciascun Standard MIDI File o MP3, in modo da sveltire la selezione delle varie impostazioni per le tracce di tastiera (compresi gli effetti) e i preset del Voice Processor.

Un'altra possibilità offerta dal SongBook prevede il collegamento di un file di testo a uno Standard MIDI File, un file MP3 o uno Style, il che consente la lettura dei testi dei brani musicali sul display o su un monitor esterno, anche nel caso in cui il file MIDI o MP3 non includa alcun testo, oppure nel caso si desideri suonare dal vivo con il supporto degli Style.

Il SongBook naturalmente può essere ulteriormente ampliato con le entry personalizzate, 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.



Il tasto SONGBOOK


Selezionare la entry desiderata dalla Lista Principale

Il Pa3X dispone di un vasto database musicale interno, 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 Standard MIDI File o file MP3 correntemente assegnati all'arranger o ai Player

SONGBOOK



Lista Principale del SongBook

Toccate questa casella di spunta per abilitare la vista Filter (filtrata)

SONGBOOK MT: 0 <no chord> 0

Type	Name	Genre	Key	Bpm	Notes
STY	1000giorni di noi	Ballad	-----	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	-----	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	-----	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	-----	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	-----	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	-----	148	4/4

Filtered Filter... Add to list Select

Book Custom List List Edit Book Edit 1 Book Edit 2 Book Edit 3 Info

Usate la barra di scorrimento laterale per visualizzare l'elenco completo delle Song. Per passare velocemente da una sezione alfabetica all'altra, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate le frecce. **In alternativa, usate la manopola VALUE**

Toccate questo pulsante per modificare le impostazioni di filtro

Pulsante che permette di aggiungere la entry selezionata alla Custom List (se abilitato, vedi pag. 86).

Toccate questo pulsante per selezionare la entry corrente da riprodurre

- 2 Navigate tra le entry.**

Le icone presenti nella colonna Type permettono di riconoscere il tipo di entry. La colonna Genre (genere musicale) è mostrata per default, ma potete anche richiamare al suo posto la colonna Artist (consultate "Visualizzare il nome dell'artista o il genere musicale" a seguire).

- 3 Dopo aver individuato la entry desiderata nel display, selezionatela e toccate il pulsante Select.**

La selezione di una entry determina la selezione dello Style, del file MID, KAR o MP3 corrispondente, e di quattro STS. Viene inoltre selezionato il modo operativo adatto (Style Play o Song Play). L'eventuale file di testo TXT associato alla entry può inoltre essere visualizzato nella pagina Lyrics.

Lo Style o il file MID, KAR selezionato è mostrato nella parte superiore del display.

Visualizzare il nome dell'artista o il genere musicale

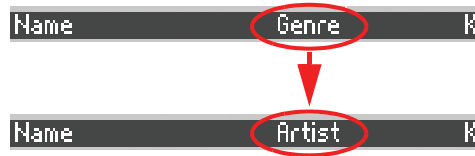
Per motivi di spazio, il display può accomodare solo una tra le colonne Genre (genere musicale) o Artist (artista) per volta. Non è possibile cioè visualizzare insieme i due campi.

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

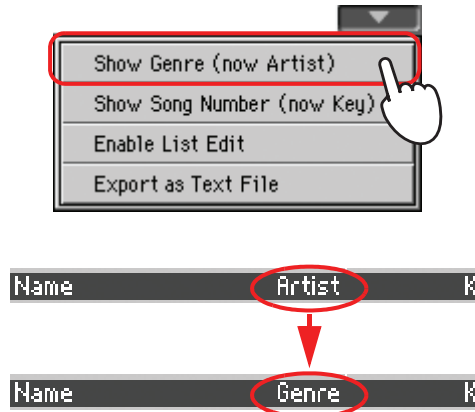


i Note: I campi Artist e Key di tutte le entry fornite di serie sono stati intenzionalmente lasciati vuoti.

- 2** Scegliete la voce **Show Artist (now Genre)** per passare dalla visualizzazione della colonna **Genre** a quella della colonna **Artist**. Sul display appare la colonna **Artist**.



- 3** Aprite 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** Modificate l'ordine di visualizzazione toccando una delle etichette di una lista.

Tocate l'etichetta Name...

Type	Name	Genre	Key	Bpm	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	-----	86	4/4
STY	6+	Pop	-----	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	-----	96	4/4

➔

Type	Name	Genre	Key	Bpm	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	-----	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	-----	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	-----	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	-----	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	-----	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	-----	148	4/4

...per ordinare alfabeticamente i nomi della lista. Ad ogni pressione dell'etichetta, i nomi passano dall'ordine Ascendente a quello Discendente

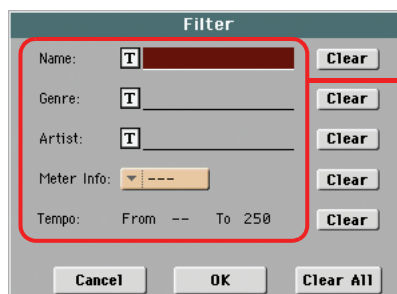
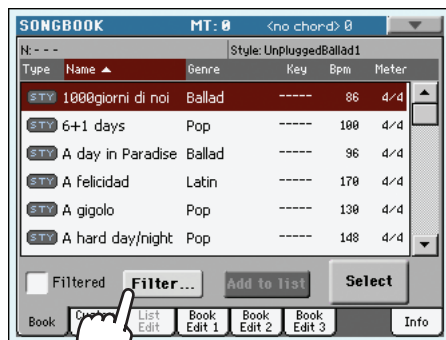
Lo stesso tipo di procedura può essere applicata alle etichette **Type**, **Name**, **Genre**, **Artist**, **Key**, **Number**, **Tempo** o **Meter**.

- 2** Ad ogni pressione di una etichetta, i nomi di quella colonna passano dall'ordine ascendente a quello discendente.

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.

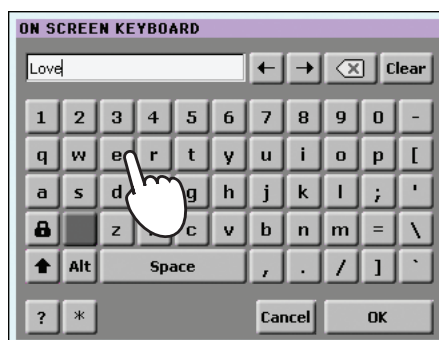
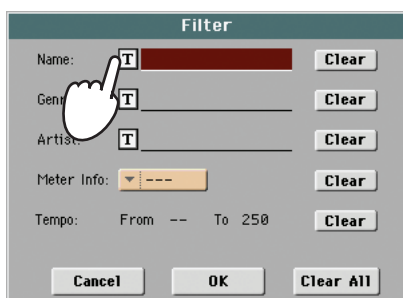
1 Toccate il pulsante Filter nel display per aprire la finestra di dialogo Filter.



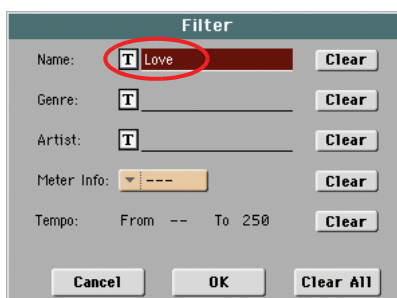
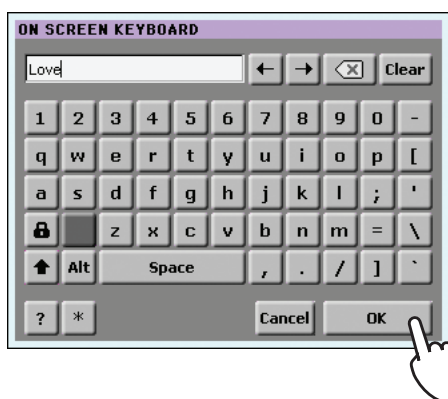
Criteri di ricerca disponibili. "Genre" e "Artist" sono sempre entrambi validi, anche se nella lista appare solo uno di essi

2 Toccate il pulsante **T** (Text Edit) accanto al criterio di ricerca desiderato (anche più di uno).

Supponiamo per esempio che ci sia il bisogno di rintracciare tutte le Song che contengano all'interno del titolo la parola "love". In questo caso, selezionate il pulsante di testo accanto al criterio 'Name', e inserite la parola 'love' nella successiva finestra di dialogo. Le lettere in maiuscolo sono irrilevanti ai fini della ricerca.



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



4 Toccate 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 Filtered risulti selezionata, a conferma del fatto che il filtro è stato attivato. Notate come ora la Lista Principale riporti solo le entry rispondenti al criterio di ricerca impostato.



5 Per visualizzare nuovamente l'intero database del SongBook, toccate nuovamente la casella Filtered per rimuovere 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 il file MP3 da aggiungere al SongBook.**
 Assegnate la Song selezionata al Player 1. Le Song assegnate al Player 2 non vengono salvate nelle 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 considerati solo i dati contenuti nello Standard MIDI File originale.
- 4 Se necessario, scegliete anche un Preset diverso per il processore vocale (Voice Processor).**
 Il preset scelto viene salvato nella entry del SongBook, ma solo se contemporaneamente si salva una STS. Per tale motivo, ricordatevi di spuntare sempre la casella "Write" nell'area "STS".
- 5 Dopo aver preparato la entry, premete il pulsante SONGBOOK, e quindi toccate la scheda Book Edit 1 per accedere alla pagina corrispondente e collegare una risorsa musicale alla entry.**

6 Toccate il pulsante New Song sul display per aggiungere una nuova voce alla lista del SongBook.

Nome della entry

Nome dello Style o del file MID/KAR/MP3 memorizzato con la entry

Numero Song Selection (ID utilizzabile per la selezione numerica diretta)

Risorsa correntemente selezionata. Potrebbe differire da quella salvata se nel frattempo avete selezionato uno Style o un file MID, KAR o MP3 diverso (mostrati nella parte superiore della pagina)

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

Spuntando questa casella, è possibile salvare nella entry le impostazioni correnti delle tracce Style o il percorso dei file MID, KAR o MP3. Con la casella non spuntata, nella entry vengono salvate le impostazioni originali delle tracce Style.

Questo parametro è obbligatorio quando si desidera creare una nuova entry con il pulsante New Song

Spuntando questa casella, è possibile salvare in una delle quattro STS di una entry le impostazioni correnti delle tracce di tastiera e del Voice Processor, oppure salvare tutte le attuali STS di uno Style in una entry del SongBook

Tocate New Song per creare una nuova entry

Scegliete All Current Style STS per salvare le quattro STS (richiamate con l'ultimo Style selezionato) con la nuova entry

7 Dopo aver completato l'impostazione della pagina, toccate la scheda Book Edit 2 per aprire la pagina corrispondente e modificare i dettagli del SongBook.

Parametri della entry del database

8 Toccate il pulsante **T (Text Edit) accanto al campo (o ai campi) che desiderate modificare. Impostate tutti gli altri parametri.**

In questo caso potete specificare il genere e il nome dell'artista. Se state salvando una singola STS, potete assegnarle un nome (cosa non permessa se si stanno salvando tutte e quattro le STS). Inoltre potete impostare il tempo in modo da farlo coincidere con quello della Song o selezionare i parametri Meter e Key del brano musicale. Infine potete stabilire il valore di trasposizione Master (Master Transpose) da applicare automaticamente nel momento in cui selezionate la entry.

- 9** Dopo aver impostato tutti i campi desiderati, toccate la scheda Book Edit 3 per aprire la pagina corrispondente, e impostate i parametri Synchro e Memory, collegate se necessario il file di testo alla entry e impostate la sorgente per Harmony Control.

Stato on/off dei parametri Synchro (per lo Style) e Memory (per Style e Song)

Traccia dalla quale prelevare le note da inviare all'effetto Voice Harmony

File di testo collegato alla entry, e visualizzabile sul display (o su un monitor esterno, connesso grazie alla scheda opzionale VIF4). Consultate "Visualizzare il testo e gli accordi nei modi Song Play e SongBook" a pag. 175.

- 10** Dopo aver impostato tutti i campi desiderati, toccate il pulsante Write nel display per aprire la finestra di dialogo Write.

- 11** Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per assegnare un nome alla nuova entry, quindi toccate il pulsante OK per salvare la entry nel database del SongBook.

Nome della entry. Per default viene assegnato lo stesso nome dello Standard MIDI File, del file MP3 o dello Style associato. La lunghezza massima del nome è pari a 16 caratteri

Selezionate Rename/Overwrite per sovrascrivere la entry esistente. **Attenzione: l'operazione determina la sostituzione della vecchia entry con quella nuova!**

Selezionate New Song per aggiungere la nuova entry al database del SongBook. Questa opzione è automaticamente selezionata quando si crea una nuova entry (toccando il pulsante New Song nella pagina Edit 1)

Creare una Custom List (Lista personalizzata)

Il SongBook permette altresì la creazione di una serie di Custom List (liste personalizzate) 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 (consultate "Aggiungere nuove entry" sopra).

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



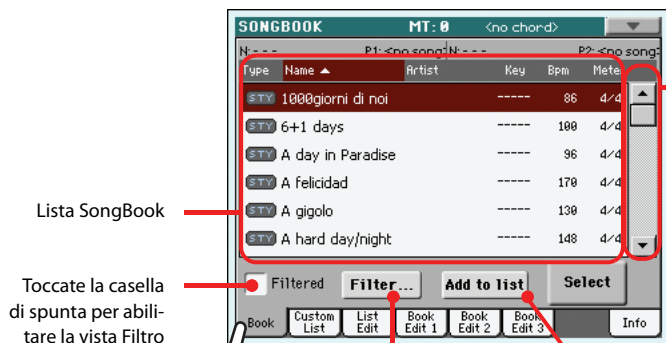
La pagina List Edit diviene disponibile dopo aver spuntato la voce 'Enable List Edit'



2 Selezionate una Custom List da modificare.

Per modificare una lista già esistente, toccate la scheda Custom List per aprire la pagina corrispondente, e selezionate una delle liste disponibili. Per creare una nuova lista, toccate la scheda List Edit per aprire la pagina List Edit, e toccate il pulsante New List per creare una nuova lista vuota.

3 Toccate la scheda Book per accedere alla corrispondente pagina e visualizzare l'intero database. 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, selezionatela e toccate il pulsante Add to List per aggiungerla alla Custom List.



Lista SongBook

Toccate la casella di spunta per abilitare la vista Filtro

Toccate questo pulsante per modificare la vista Filtro

Toccate questo pulsante per aggiungere la entry selezionata alla Custom List

Usate la barra di scorrimento laterale per visualizzare l'elenco completo delle Song. Per passare velocemente da una sezione alfabetica all'altra, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate le frecce. In alternativa, usate la manopola VALUE

4 Dopo aver inserito tutte le entry alla Custom List, toccate la scheda List Edit per accedere alla pagina corrispondente, e utilizzate i vari comandi per modificare l'elenco secondo necessità.

Nome della lista

Barra di scorrimento

Selezionate qui la entry da modificare

Usate le frecce verticali per spostare la entry selezionata nella lista

Tocate Write per salvare la Custom List corrente

Tocate Del Song per eliminare dalla lista la entry selezionata

Tocate New List per creare una nuova Custom List, oppure Del List per eliminare la Custom List corrente. **Attenzione:** L'operazione Del List non può essere annullata!

5 Quando la lista Custom è pronta, toccate il pulsante Write nel display per effettuare la scrittura in memoria. Assegnate un nuovo nome alla lista.

Utilizzate le frecce o la manopola VALUE per spostare il cursore

Tocate Delete per cancellare un singolo carattere, o Clear per eliminare l'intera stringa

Utilizzate i caratteri alfabetici per inserire il testo

Tocate il simbolo **T** (Text Edit) per aprire la finestra di dialogo Text Edit

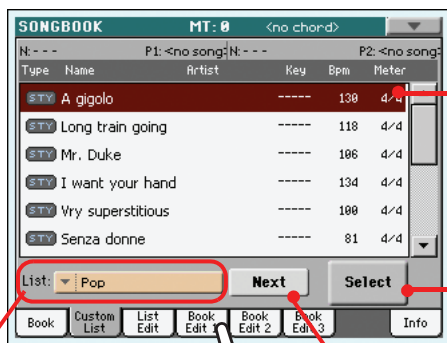
Usate il pulsante SHIFT per alternare caratteri maiuscoli e minuscoli

Al termine, toccate OK per confermare il nuovo nome, oppure Cancel per annullare l'operazione

Selezionare e utilizzare una Custom List

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

- 1 **Tocate la scheda Custom List per selezionare la pagina Custom List.**
- 2 **Usate il menu a comparsa List per selezionare una delle Custom List disponibili.**



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

Tocate Select per mandare in riproduzione la entry selezionata nella lista (se diversa da quella selezionata automaticamente)

Usate il menu a comparsa List per selezionare una delle Custom List disponibili

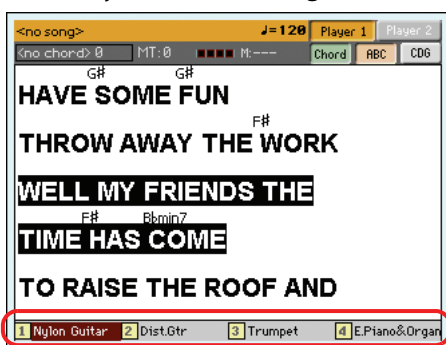
Tocate Next per selezionare la entry successiva nella lista (questo comando può anche essere assegnato a un Assignable Switch)

- 3 **Selezionate una delle entry nella lista (la entry diventa rosso scuro), e toccate il tasto Select nel display per confermare la scelta (la entry selezionata diventa verde). Premete il tasto PLAY per avviare la riproduzione della Song specificata.**

Selezionare una STS di SongBook

A ciascuna entry di SongBook è consentito associare fino a quattro STS, e ciò a prescindere dal tipo di entry (Style, Standard MIDI File o file MP3).

- 1 **Premete il tasto LYRICS per aprire la pagina Lyrics/STS e visualizzare le quattro STS associate alla entry corrente del SongBook.**



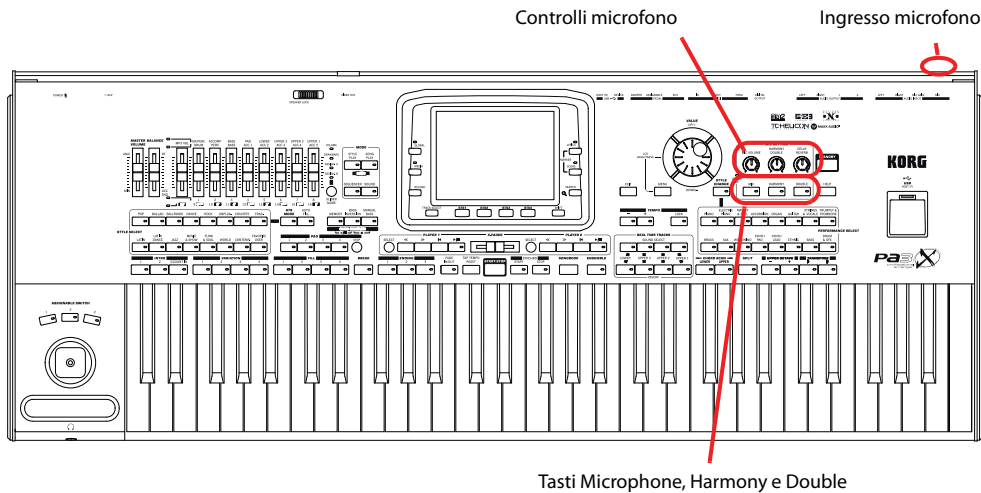
STS associate alla entry corrente

- 2 **Selezionate la STS desiderata premendo il tasto corrispondente sul pannello di controllo. In alternativa, toccate il nome nel display.**

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

Cantare con il microfono

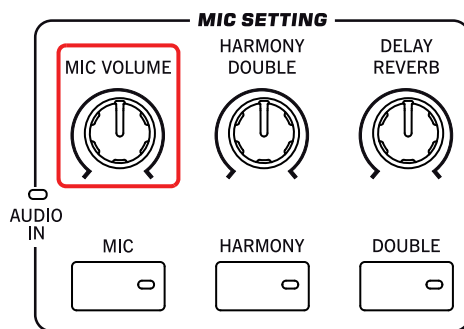
Il Pa3X è provvisto di un straordinario processore digitale dedicato all'elaborazione del segnale vocale, basato su una tecnologia sviluppata dalla TC Helicon, e che include effetti e funzioni di armonizzazione a quattro parti. Sebbene molto potente, il processore vocale del Pa3X è facilissimo da utilizzare, dato che automatizza la regolazione delle impostazioni in base alla voce e al tipo di tecnica canora.



Collegare un microfono

Per integrare il canto all'esecuzione strumentale eseguita con il Pa3X, è innanzitutto necessario collegare un microfono all'ingresso MIC (l'unico ruotato al Voice Processor). L'ingresso supporta sia i microfoni dinamici che quelli a condensatore. Per quest'ultimi, è prevista l'erogazione di corrente Phantom.

- 1 **Abbassate il volume del microfono agendo sulla manopola MIC VOLUME sul pannello di controllo.**

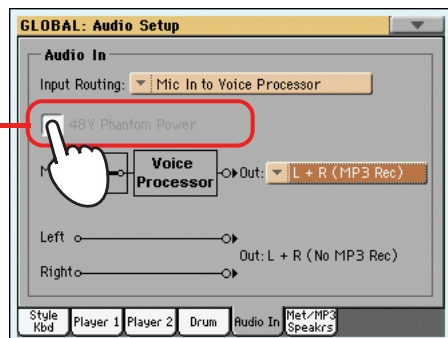


i Nota: Abbassando il volume del microfono è possibile prevenire il classico effetto di feedback (innesco), generato dal rientro del segnale prodotto dal Pa3X attraverso il microfono collegato.

- 2 **Collegate il microfono.**

- 3** Se state utilizzando un microfono a condensatore connesso all'ingresso XLR MIC, premete il tasto GLOBAL e scegliete la sezione Audio Setup, quindi andate alla pagina Audio In per visualizzare le impostazioni del microfono e attivare l'alimentazione Phantom.

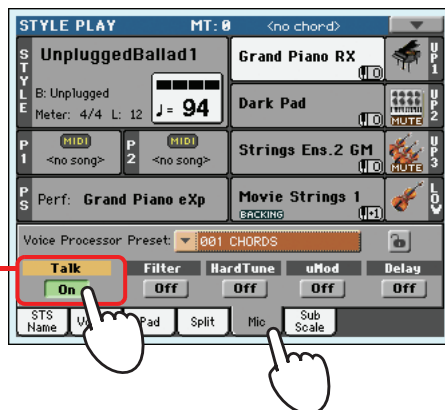
Toccate questa casella per abilitare l'alimentazione Phantom per il jack XLR MIC e attivare il microfono a condensatore



- 4** Premete il tasto EXIT per tornare alla pagina principale del modo Style Play o Song Play.

- 5** Toccate la scheda Mic per aprire il pannello Mic, quindi toccate il tasto Talk nel display per rimuovere tutti gli effetti dal microfono.

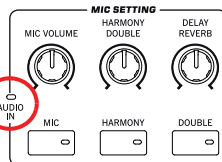
Pannello Mic. Per testare il livello del microfono, assicuratevi che il pulsante "Talk" risulti 'premuto' (On).



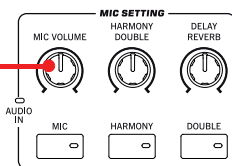
- 6** Cantate nel microfono, regolando il livello d'ingresso e il volume del microfono, fino a ottenere il bilanciamento corretto con il resto dei suoni.

Regolate il livello d'ingresso utilizzando la manopola MIC GAIN accanto all'ingresso MIC. 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 arancione (o rosso) troppo spesso; alzate 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

MIC GAIN

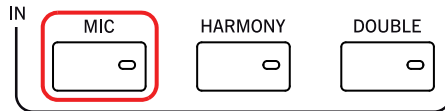


Mentre regolate il livello d'ingresso, aumentate gradualmente il volume del microfono utilizzando la manopola MIC VOLUME



i Nota: Il microfono è impostato correttamente quando il LED AUDIO IN rimane acceso in verde per la maggior parte del tempo. La manopola MIC VOLUME deve essere utilizzata per compensare un livello del segnale microfonico troppo alto o eccessivamente basso.

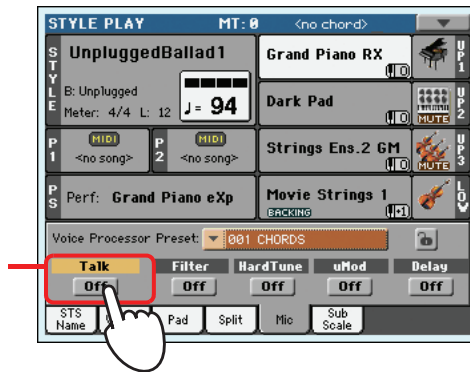
- 7** Provate ad utilizzare il tasto MIC ON/OFF nella sezione MIC SETTING del pannello di controllo per attivare/disattivare l'intera sezione microfonica.



- 8** Se necessario, avviate uno Style o una Song. Regolate il volume finale del microfono utilizzando la manopola MIC VOLUME sul pannello di controllo.

- 9** Toccate il pulsante Talk nel pannello Mic per riattivare tutti gli effetti.

Assicuratevi che il pulsante "Talk" risulti 'rilasciato' (Off).



- 10** Effettuate le altre impostazioni, bilanciando i suoni di Style/Song e del microfono utilizzando il cursore BALANCE e la manopola MIC VOLUME.

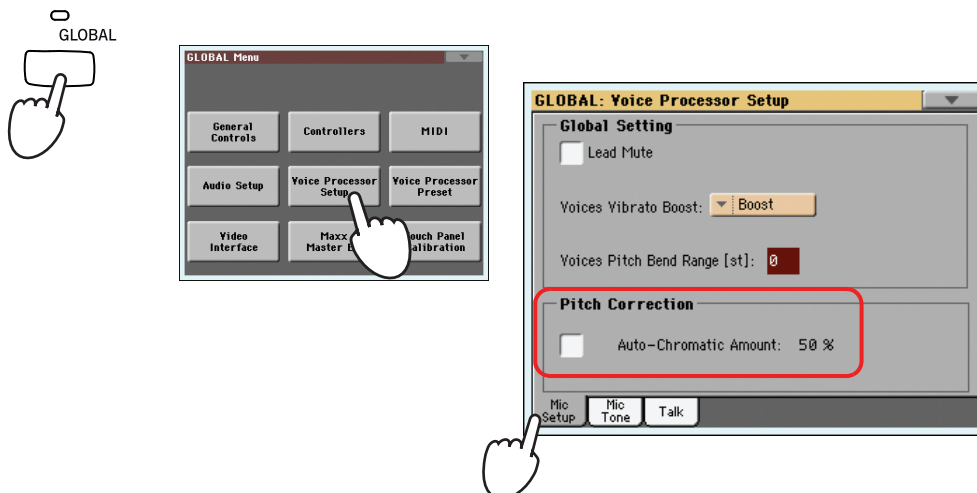
Le impostazioni del cursore BALANCE e della manopola MIC VOLUME non possono essere salvate in memoria, per cui rimangono costanti a prescindere da Style, Performance, Song o impostazioni del Voice Processor selezionati.

Regolare il proprio timbro vocale

Utilizzando la correzione dell'intonazione, l'equalizzazione, la compressione e il gate, potete rendere la vostra voce perfettamente intonata, timbricamente piacevole e dinamicamente consistente. Nel caso in cui il microfono le enfatizzi troppo, potete anche ridurre l'impatto delle sibilanti mediante l'effetto de-esser. È ovvio che tali accorgimenti non possono sostituire lo studio e l'esercizio, tuttavia è indubbio che possono aiutare a risolvere qualche problema pratico nei contesti "live".

- 1** Premete il tasto GLOBAL, quindi toccate il pulsante Voice Processor Setup nel display e infine (se non è già selezionata), toccate la scheda Mic Setup.

Nel display appare la pagina Mic Setup.



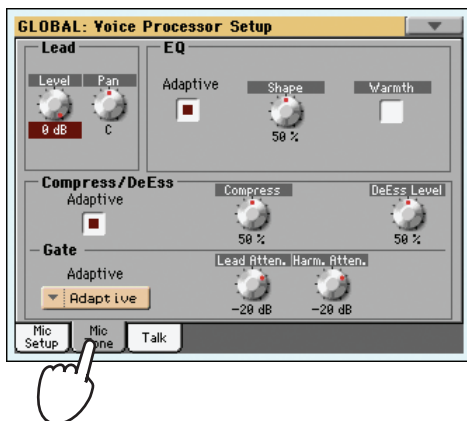
Suggerimento: Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo il tasto MIC ON/OFF potete saltare direttamente alla pagina Voice Processor Setup.

2 Inserite il segno di spunta nella casella “Auto-Chromatic Amount” e regolate la quantità di correzione mentre cantate e ascoltate la vostra intonazione.

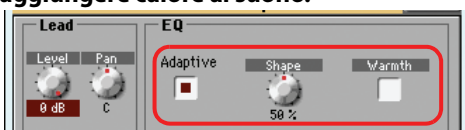
Per iniziare, provate un valore del 50%, che dovrebbe andar bene nella maggior parte dei casi. Un valore inferiore renderebbe la correzione meno efficace, mentre un valore superiore potrebbe la renderebbe troppo evidente.

3 Toccate la scheda Mic Tone.

Appare la pagina Mic Tone.



4 Assicuratevi che la casella “Adaptive” nella sezione EQ risulti spuntata. Utilizzate la manopola Shape per regolare la brillantezza del timbro vocale, e selezionate anche la casella Warmth per aggiungere calore al suono.



Il parametro Adaptive regola automaticamente i parametri di EQ. Shape aggiunge un'ariosa brillantezza alla timbrica, riducendo al contempo l'eccessiva presenza dovuta all'effetto di vicinanza della bocca rispetto al microfono. Il parametro Warmth agisce ulteriormente sull'intelligibilità, inserendo calore e corposità.

5 Assicuratevi che la casella “Adaptive” nella sezione Compress/DeEss risulti spuntata, e utilizzate la manopola Compress per regolare la quantità di compressione mentre cantate e ascoltate la dinamica risultante.



Il parametro Adaptive regola i parametri del compressore in modo automatico. In altre parole, il compressore analizza la dinamica del canto e imposta i parametri interni di conseguenza. Per aumentare o diminuire la quantità di compressione, utilizzate la manopola Compress.

6 Se desiderate tenere sotto controllo anche le sibilanti, utilizzate la manopola DeEss.

Uno degli effetti collaterali nell'aggiungere troppe alte frequenze o troppa compressione a un segnale vocale è costituito dall'eccessiva presenza di sibilanti. Il parametro DeEss monitora il livello delle sibilanti e, una volta rilevate, le riduce in modo veloce e trasparente.



- 7** Per ridurre il rischio di innesco del segnale e l'aumento del rumore ambientale (da altri musicisti presenti sul palco, il pubblico...) utilizzate il controllo Gate. Assicuratevi che l'opzione "Adaptive" sia selezionata nella sezione Gate. Utilizzate i controlli "Lead Atten." e "Harm. Atten." per gestire separatamente la quantità di gating per la voce principale e quelle di armonizzazione.



Il parametro Gate analizza lo stile vocale e riduce automaticamente il rilevamento dei rumori spuri da parte del microfono o il rischio di innesco da parte degli altoparlanti.

- 8** Premete il tasto EXIT per tornare alla pagina principale.

Scegliere un Voice Processor Preset

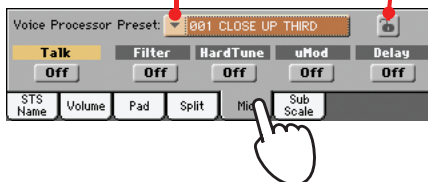
La voce può essere elaborata in diversi modi dagli effetti; il Pa3X dispone di locazioni di memoria (Preset del Voice Processor) in cui potete salvare tutte le vostre impostazioni preferite per gli effetti vocali, per poterli in seguito richiamare in maniera pratica e veloce.

- 1** Toccate la scheda Mic per aprire il pannello Mic, e selezionate uno dei Voice Processor Preset disponibili.

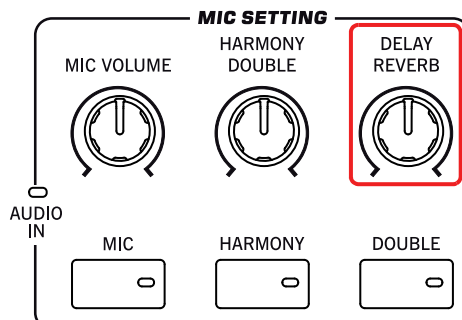
Ogni Voice Processor Preset raccoglie una serie di impostazioni per gli effetti vocali delle diverse sezioni del Voice Processor. Alla selezione di un Preset, le impostazioni dei vari parametri potrebbero tutti cambiare.

A ciascuna Performance o STS è associato un Voice Processor Preset. Ciò significa che la selezione di una Performance o STS potrebbe richiamare un Voice Processor Preset differente (anche in base allo stato di lock del pannello Mic), e quindi un diverso tipo di elaborazione del segnale vocale.

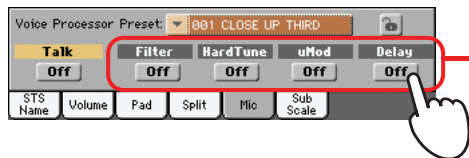
Utilizzate questo menu a comparsa per Lock pannello Mic scegliere un Preset del Voice Processor



- 2** Cantate nel microfono per ascoltare l'effetto.
- 3** Regolate il livello degli effetti di riverbero o delay, utilizzando la manopola REVERB/DELAY nella sezione MIC SETTING del pannello di controllo.



- 4 Scegliete un Preset differente, e ascoltate come gli effetti cambino.
- 5 Utilizzate i pulsanti "Filter", "HardTune", "uMod" e "Delay" per attivare/disattivare le diverse sezioni, e ascoltate il suono risultante.



Utilizzate questi pulsanti per attivare/disattivare gli effetti

Armonizzare la voce

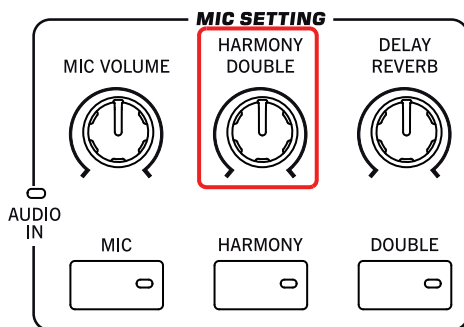
Il vostro Pa3X è in grado di armonizzare automaticamente la melodia espressa dalla voce principale, generando fino a quattro voci di supporto. Ogni Voice Processor Preset può contenere un diverso stile di armonizzazione (ad esempio cambiando il numero di voci o il modo in cui ricevere le note prodotte da tastiera, Style e Song).

- 1 **Selezionate un Voice Processor Preset contenente lo stile di armonizzazione desiderato.**

Per default,

- Il Preset #1 attende l'esecuzione di accordi, e riceve le note dalla tastiera (la zona di rilevamento dipende dalla sezione Chord Scan);
- Il Preset #2 attende le note da una traccia dello Standard MIDI File. Per scegliere la traccia, richiamate il modo Song Play, premete il tasto MENU, toccate la voce Preferences, assicuratevi che la pagina "General Setup" risulti selezionata e scegliete la traccia con il parametro "Harmony Control" (in genere, le note di armonia sono contenute nella Track #5).
- Il Preset #3 è stato studiato per l'utilizzo insieme a un brano in MP3. Scegliendo questo preset quando riproducete un file MP3, il Pa3X riconoscerà gli accordi mediante l'analisi del file.

- 2 **Premete il tasto HARMONY sul pannello di controllo per accendere il rispettivo LED.**
- 3 **Suonate degli accordi, per consentire al Voice Processor di creare nuove voci basate su queste.**
Diversamente rispetto al doubling, l'armonizzazione aggiunge note agli accordi, o note di contrappunto, alle note cantate.
- 4 **Cantate insieme agli accordi e la melodia eseguita sulla tastiera.**
- 5 **Regolate il livello delle voci armonizzate utilizzando la manopola HARMONY/DOUBLE nella sezione MIC SETTING del pannello di controllo.**



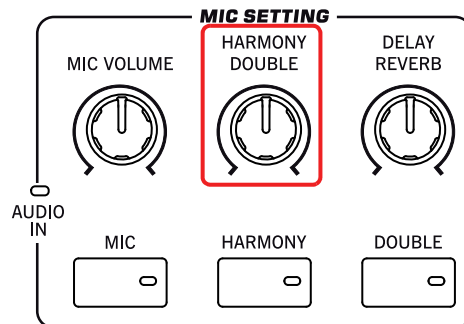
- 6 **Nel pannello Mic, scegliete i diversi Voice Processor Preset per provare i diversi stili di armonizzazione.**

- 7 Se è in riproduzione, fermate lo Style.
- 8 Premete nuovamente il tasto HARMONY per spegnere il LED.

Doppiare la voce

Potete programmare il Pa3X per aggiungere automaticamente un coro di voci all'unisono rispetto alla linea vocale principale. Ogni Voice Processor Preset può contenere uno stile di doubling differente (e ciò in base al numero di voci doubling e la loro distribuzione nel panorama stereo).

- 1 Premete il tasto DOUBLE sul pannello di controllo per accendere il rispettivo LED.
- 2 Cantate nel microfono e ascoltate in che modo il Pa3X aggiunga altre voci all'unisono alla linea melodica.
L'effetto di Doubling non produce accordi; più semplicemente, aggiunge altre voci (all'unisono) alle note cantate.
- 3 Mentre cantate, regolate il livello del coro di voci agendo sulla manopola HARMONY/DOUBLE nella sezione MIC SETTING del pannello di controllo.



- 4 Premete nuovamente il tasto DOUBLE per spegnere il LED.

Porre in Solo la voce (Talk)

A volte, durante gli spettacoli dal vivo, può accadere di dover comunicare con il pubblico presente. Utilizzate in questo caso la funzione Talk 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, toccate la scheda Mic per visualizzare le impostazioni del Voice Processor.**
- 2 Durante la riproduzione, toccate il pulsante Talk per attivare la funzione Talk.**



- 3 Cantate o parlate nel microfono.**

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

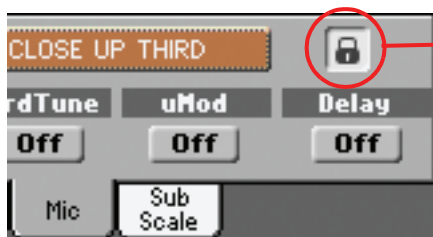
- 4 Per disattivare la funzione Talk, toccate nuovamente il pulsante Talk.**

Il volume della musica ritorna al livello originale.

Bloccare le impostazioni del Voice Processor

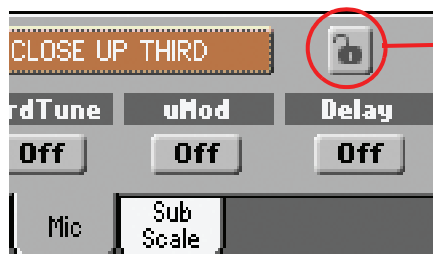
Nel caso in cui si apprezzi particolarmente un determinato Preset del Voice Processor, è possibile “bloccare” tali regolazioni in maniera da impedirne il cambiamento nel momento in cui si seleziona una Performance, uno Style o una STS diversa da quella corrente.

- 1 Selezionate il pannello Mic, e toccate l'icona “lucchetto” per bloccare le impostazioni.**



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

- 2 Per disabilitare il blocco, toccate nuovamente l'icona “lucchetto”.**

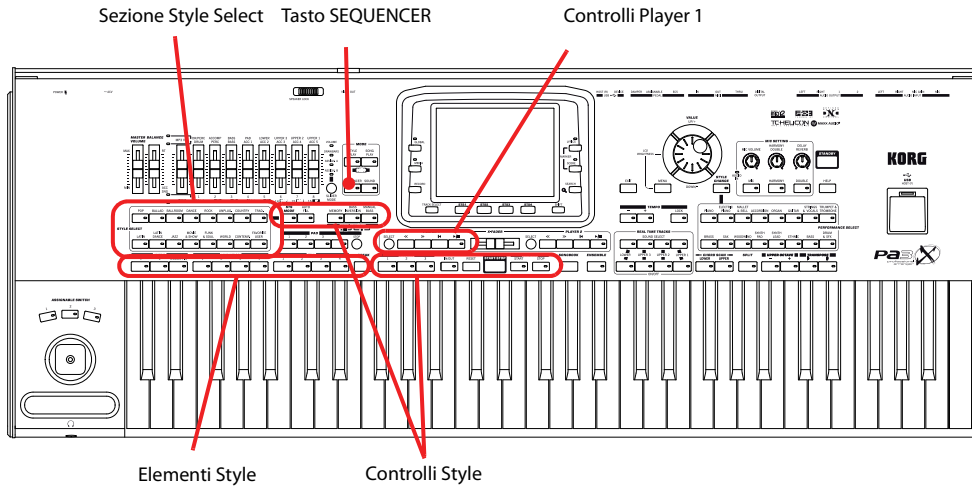


Blocco disattivato. Le impostazioni del Voice Processor cambieranno in seguito alla selezione di una Performance o un STS diversa da quella corrente

Lo stato del blocco (lucchetto) può essere salvato in un Global Setup (consultate “Finestra di dialogo Write Global - Global Setup” a pag. 230).

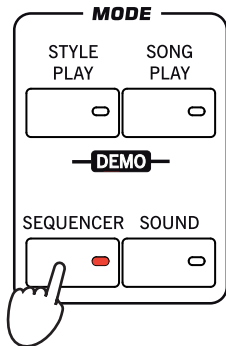
Registrazione di una nuova Song (Standard MIDI File)

La creazione di Song (brani musicali) sul Pa3X 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)

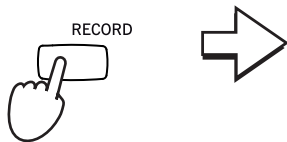
1 Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo operativo Sequencer.



Dopo aver premuto il tasto SEQUENCER, sul display appare la pagina principale del modo Sequencer



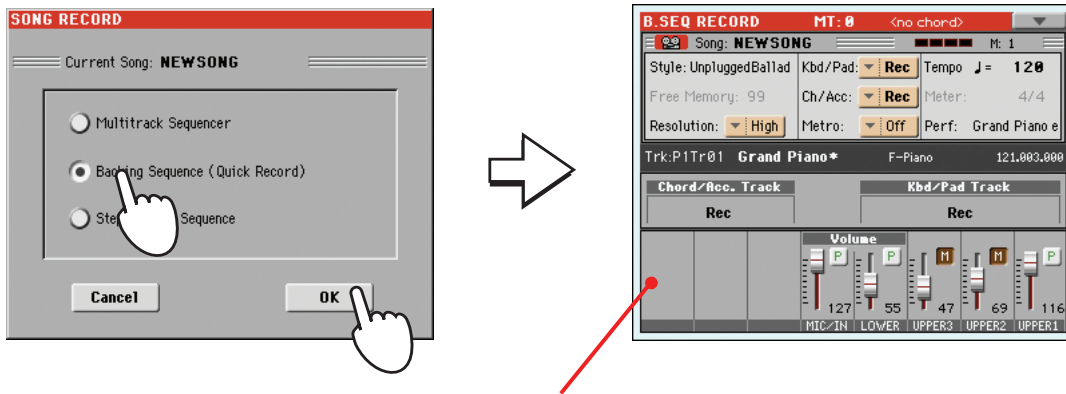
2 Premete il tasto RECORD per aprire la finestra di dialogo Song Record Mode Select.



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



- 3 Selezionate l'opzione **Backing Sequence (Quick Record)** e toccate 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

Quando si accede al modo Backing Sequence Record, è selezionato l'ultimo Style scelto, e tutte le tracce sono pronte per la registrazione. A questo punto è possibile iniziare subito a registrare, comportandosi come se si stesse semplicemente suonando dal vivo con gli Style, oppure si possono impostare alcuni parametri in modo diverso.

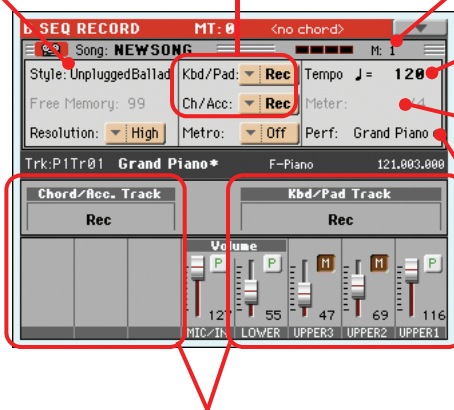
- **Se necessario, impostate i parametri nel display.**

Toccate il parametro Style (oppure uno dei tasti STYLE) per aprire la finestra Style Select e scegliere uno Style differente (come visto a pag. 57)

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, trascorso il quale ha inizio la registrazione

Tempo dello Style. Modificabile secondo necessità
Divisione ritmica dello Style. Il parametro non è modificabile



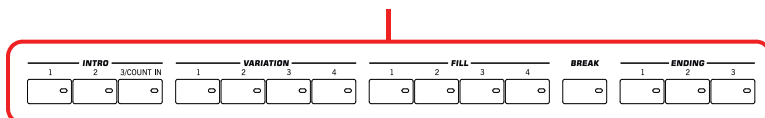
Toccate il parametro Perf/STS per aprire la finestra Performance Select e selezionare una Performance diversa (come visto a pag. 53). In alternativa, usate i tasti PERFORMANCE o STS

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/Compagnamento). Utilizzate gli ASSIGNABLE SLIDERS per regolare separatamente il volume delle tracce di tastiera

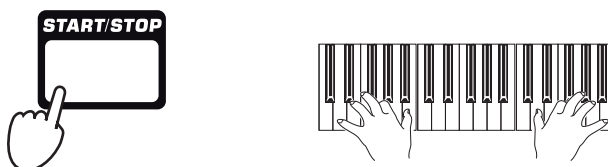
Registrazione

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

Selezionate uno degli Intro da utilizzare come introduzione. Scegliete una Variation qualsiasi prima di iniziare la registrazione



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



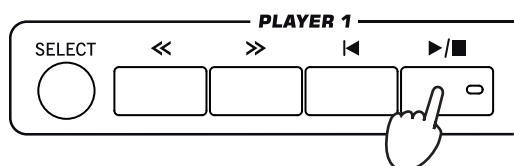
i Nota: Se non desiderate avviare lo Style insieme alla Song, potete semplicemente iniziare a registrare premendo il tasto ►/■ PLAY/STOP nella sezione PLAYER 1, e avviare lo Style in un secondo momento. Lo Style parte sempre all'inizio della misura successiva in cui lo si è avviato.

3 Suonate insieme agli Style come fareste normalmente durante un concerto.

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

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

4 Al termine della registrazione della Song, premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) nella sezione PLAYER 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 Rimanendo nella pagina principale del modo operativo Sequencer, premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) nella sezione PLAYER 1 per ascoltare la Song appena registrata.

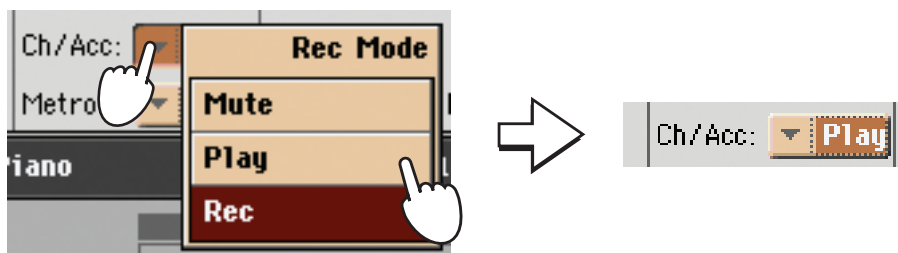
La Backing Sequence Song è convertita in una normale Song (in uno Standard MIDI File, o formato "MID"), il che consente tra l'altro di effettuare il salvataggio e la lettura in modo Song Play oppure con un qualsiasi sequencer esterno.

6 Per modificare gli eventi della Song, premete il tasto MENU per entrare in modo Edit (consultate le istruzioni a partire da pag. 194).

Secondo passaggio di registrazione (Overdubbing)

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

- 1 Premete il tasto RECORD per tornare nuovamente in registrazione ed accedere alla finestra di dialogo Song Record Mode Select. Selezionate nuovamente l'opzione Backing Sequence (Quick Record).**
- 2 Se desiderate registrare solo uno dei “gruppi” di tracce, ponete in stato di Play il gruppo da non registrare.**



- 3 Ripetete il processo di registrazione, poi premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) nella sezione PLAYER 1 per interromperlo e tornare alla pagina principale del modo Sequencer.**
- 4 Rimanendo nella pagina principale del modo operativo Sequencer, premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) della sezione PLAYER 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 (o si pone in standby) lo strumento.

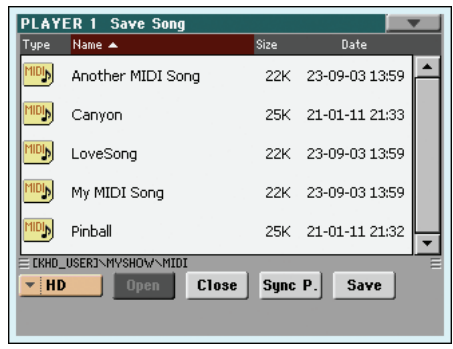
- 1 Nella pagina principale del modo operativo Sequencer, toccate l'icona del menu di pagina per accedere al menu corrispondente.**



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

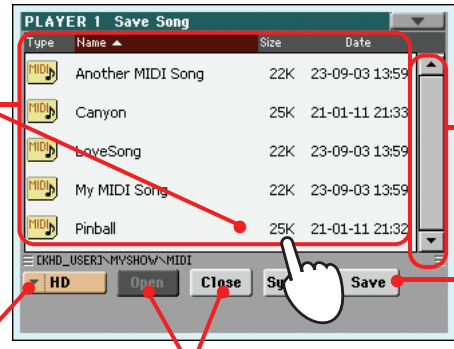


Dopo aver selezionato il comando Save Song, il display mostra la pagina Save Song



3 Selezionate il dispositivo e la cartella di destinazione su cui salvare la Song.

Il salvataggio avviene in sovrascrittura quando la Song è evidenziata. Qualora nessuna Song risulti selezionata, il salvataggio determinerà la creazione di una nuova Song sulla locazione di destinazione. Per deselegionare una Song, toccate un punto qualsiasi all'interno della lista Song, prestando attenzione a non scegliere alcuna Song, oppure riselezionate lo stesso dispositivo di memorizzazione



Usate la barra di scorrimento laterale per visualizzare l'elenco completo delle Song. Per passare velocemente da una sezione alfabetica all'altra, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate le frecce. **In alternativa, usate la manopola VALUE**

Tocate il pulsante Save per salvare la Song sulla cartella correntemente selezionata

Usate il menu a comparsa Device per selezionare uno dei supporti di memorizzazione

Usate i pulsanti Open e Close per navigare tra le cartelle

EXIT
 Per uscire dalla presente pagina e annullare l'operazione di salvataggio, premete il tasto EXIT

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

Tocate l'icona Text Edit per modificare il titolo della Song



5 Tocate il pulsante OK nel display per salvare la Song, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione Save.

Registrare una nuova Song (su file MP3)

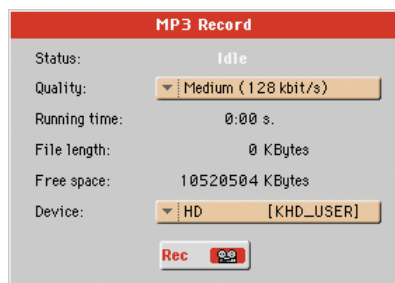
Il Pa3X consente di registrare un'esecuzione musicale su un file MP3. Tuttavia, tenete a mente che:

- Tutto quello che viene suonato e riprodotto (tastiera, Style, Standard MIDI File eseguiti dai Player) finisce sul file MP3.
- Qualsiasi segnale audio presente agli ingressi Audio Input viene registrato (singolo ingresso microfonico con l'opzione "Mic In to Voice Processor" selezionata, o gli ingressi di linea Left e Right con l'opzione "L+R to MP3 (no Mic)" selezionata. Consultate "Audio Setup: Audio In" a pag. 224). Vengono registrate anche le voci Harmony generate dal Voice Processor.
- Non sarete in grado di caricare file MP3 durante la registrazione di un brano in formato MP3, né potrete registrare un brano in formato MP3 durante la riproduzione di un file MP3.

Il brano MP3 creato potrà in seguito essere riprodotto sui Player del Pa3X come qualsiasi altro file MP3.

1 Per accedere alla registrazione, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto RECORD.

Appare la finestra di dialogo MP3 Record.



Quando non si è in registrazione, il campo Status indica "Idle".

2 Scegliete la qualità audio preferita per il file MP3, utilizzando il menu a comparsa "Quality".

A qualità superiore corrisponde sempre una dimensione del file MP3 maggiore.

Nota: Non è possibile entrare in modo MP3 Record mentre ci si trova in modo Sequencer o Media.

Nota: I file MP3 registrati con una frequenza di campionamento bassa potrebbero non suonare molto bene. È un tipico problema dei file compressi, inevitabile anche con il formato MP3.

3 Utilizzate il parametro "Device" per specificare la locazione di memoria su cui salvare temporaneamente il file MP3 da registrare.

Questa non sarà la destinazione finale del file, dato che in seguito potrete spostarlo dove è più conveniente. Tuttavia, assicuratevi che il supporto disponga di spazio sufficiente per la scrittura controllando il valore espresso dal parametro "Free space".

Come supporto di registrazione viene scelto automaticamente il dispositivo di default; per sceglierne uno differente, utilizzate il menu a comparsa Device. Potete selezionare sia la memoria interna dello strumento, sia un dispositivo esterno connesso a una delle porte USB.

4 Una volta completata l'impostazione dei parametri, toccate il pulsante "Rec" nel display per avviare la registrazione.

Il pulsante “Rec” cambia in “Stop”, per consentire l’interruzione della registrazione. Inoltre, l’etichetta “Idle” cambia in “Recording”.



5 Iniziate a suonare e cantare il vostro pezzo.

Potete registrare tutto ciò che si suona o si riproduce con il Pa3X. In altre parole, l’intera esecuzione musical-strumentale. Non è tuttavia permesso registrare altri file MP3 in esecuzione.

6 Se lo desiderate, premete il tasto EXIT per uscire dalla finestra di dialogo e navigare nelle pagine Style Play e Song Play.

7 Per accedere nuovamente alla finestra di dialogo di cui sopra e visualizzare la durata del brano o per interrompere la registrazione, premete simultaneamente i tasti SHIFT+REC.

Durante la registrazione, se si esce dalla finestra di dialogo MP3 Record, un’icona rossa del registratore lampeggerà nel display.



Durante la registrazione, potete utilizzare questa finestra di dialogo per visualizzare il tempo di registrazione, le dimensioni del file e lo spazio rimanente sul disco. La durata massima di registrazione dipenderà ovviamente dallo spazio disponibile sul supporto di memoria scelto per il salvataggio.

8 Toccate “Stop” per fermare la registrazione.

Dopo aver toccato il pulsante “Stop”, la registrazione si ferma e nel display appare la seguente finestra di dialogo:



9 Toccate il pulsante **T (Text Edit) per assegnare al file MP3 un titolo.**

10 Toccate il pulsante “Browse” per selezionare un dispositivo e una directory su cui salvare il file generato.

11 Toccate il pulsante “Save” per salvare il file.

Dopo il salvataggio, potete ascoltare il file MP3 creato riproducendolo in modo Song Play, proprio come fareste con qualsiasi altra Song.

Il file MP3 può altresì essere trasferito su un personal computer per ulteriori operazioni di editing, attraverso il collegamento USB.

Riferimento

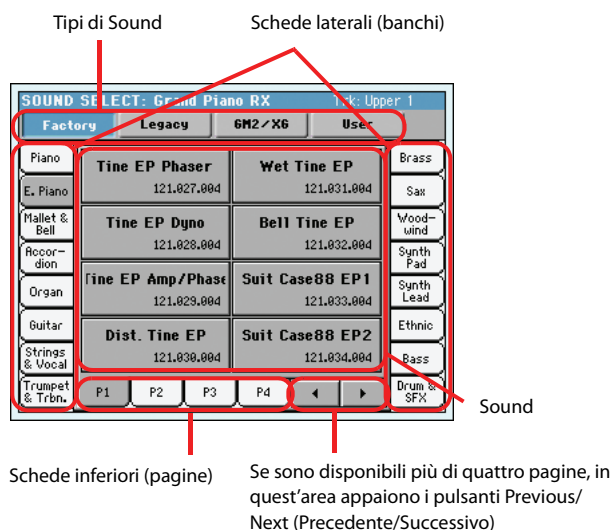
Selezionare i vari elementi

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

Finestra Sound Select

Toccate l'area dedicata al Sound nel display, oppure uno dei tasti della sezione SOUND SELECT nella sezione REAL TIME TRACKS sul pannello di controllo per aprire la finestra Sound Select.

Se non desiderate selezionare alcun Sound, premete il tasto EXIT per uscire da questa finestra e tornare alla pagina in cui vi trovavate in precedenza.



Se sono disponibili più di quattro pagine, in quest'area appaiono i pulsanti Previous/Next (Precedente/Successivo)

Set di Sound

Mostra il tipo di Sound selezionato. **Factory** indica i suoni forniti di serie dalla fabbrica. **Legacy** i suoni compatibili con i modelli passati della serie Pa. **GM2/XG DK** indica i drum kit mappati secondo le specifiche General MIDI 2 o XG. I Sound **User** rappresentano infine i suoni personalizzati dall'utente o creati ex-novo.

Schede laterali (banchi)

Consentono la selezione di un banco di Sound.

Schede inferiori (pagine)

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

Pulsanti Previous/Next

Usate questi due pulsanti per scorrere le schede inferiori verso destra o verso sinistra, quando il numero di pagine disponibili è tale da non poter essere accomodato nella finestra.

Sound

Premete uno di questi pulsanti nel display per selezionare un Sound. A meno che il parametro "Display Hold" (vedi pag. 216)

non sia acceso, la finestra si chiude automaticamente pochi istanti dopo aver selezionato un Sound.

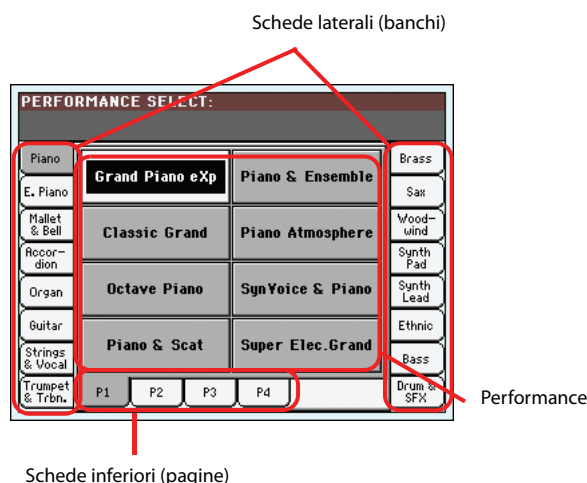
Program Change

Numero di Program Change, mostrato solo quando il parametro "Show" è stato attivato nel modo Global (vedi pag. 216).

Finestra Performance Select

Toccate l'area dedicata alla Performance nel display, oppure uno dei tasti della sezione PERFORMANCE SELECT sul pannello di controllo per aprire la finestra Performance Select. Usate i tasti PERFORMANCE SELECT per passare direttamente al banco selezionato.

Se non desiderate selezionare alcuna Performance, premete il tasto EXIT per uscire da questa finestra e tornare alla pagina in cui vi trovavate in precedenza.



Nota: A seconda dello stato del parametro "Auto Select" (vedi pag. 216), una Performance potrebbe essere selezionata immediatamente quando si preme uno dei tasti PERFORMANCE SELECT. Verrà cioè richiamata l'ultima Performance selezionata in quel banco.

Schede laterali (banchi)

Utilizzate queste schede per selezionare un banco delle Performance. A ogni scheda corrisponde uno dei tasti PERFORMANCE SELECT del pannello di controllo.

Schede inferiori (pagine)

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

Premendo una seconda volta lo stesso tasto PERFORMANCE SELECT sul pannello di controllo, il Pa3X richiama la pagina successiva dello stesso banco. Questo evita di dover premere una delle schede sul display per accedere a una pagina differente da quella correntemente selezionata.

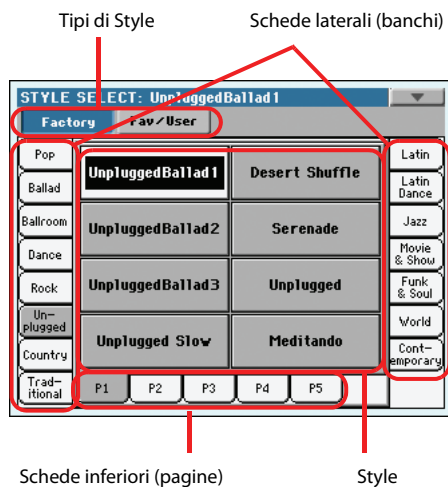
Performance

Tocate uno di questi pulsanti nel display per selezionare una Performance. A meno che il parametro "Display Hold" (vedi pag. 216) non sia stato attivato, la finestra si chiude automaticamente pochi istanti dopo aver selezionato una Performance.

Finestra Style Select

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

Se non desiderate selezionare alcun Style, premete il tasto EXIT per uscire da questa finestra e tornare alla pagina in cui vi trovavate in precedenza.



Nota: A seconda dello stato del parametro "Auto Select" (vedi pag. 216), uno Style potrebbe essere selezionato immediatamente quando si preme uno dei tasti STYLE SELECT. Verrà cioè richiamato l'ultimo Style selezionato in quel banco.

Set di Style

Mostra il tipo di Style. Gli Style **Factory** sono forniti di serie dalla fabbrica. Gli Style **Fav/User** sono Style **Favorite** (ossia locazioni di memoria per Style personalizzati di cui è possibile cambiare il nome), mentre gli Style **User** rappresentano le locazioni di memoria utente con nomi fissi).

Schede laterali (banchi)

Consentono la selezione di un banco di Style. A ciascuna scheda Factory corrisponde uno dei tasti STYLE SELECT del pannello di controllo. Le schede Favorite possono essere rinominate (vedi "Rinominare i banchi Favorite" a pag. 144).

Schede inferiori (pagine)

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

Premendo una seconda volta lo stesso tasto STYLE SELECT sul pannello di controllo, il Pa3X richiama la pagina successiva dello stesso banco. Questo evita di dover premere una delle schede sul display per accedere a una pagina differente da quella correntemente selezionata.

Style

Premete uno di questi pulsanti nel display per selezionare uno Style. A meno che il parametro "Display Hold" (vedi pag. 216) non sia stato attivato, la finestra si chiude automaticamente pochi istanti dopo aver selezionato uno Style.

Quando selezionate uno Style da questa finestra, e un altro Style è già in riproduzione, il nome del nuovo Style inizia a lampeggiare, per indicare che all'inizio della misura successiva avverrà il cambio.

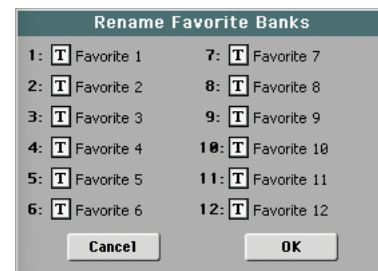
Menu di pagina Style Select

Tocate l'icona del menu di pagina per aprire il menu corrispondente, dal quale potete scegliere il comando desiderato. Per chiudere il menu senza scegliere alcun comando, toccate un punto qualsiasi sul display al di fuori del menu stesso.



Rename Favorite bank

Comando del menu che permette di assegnare ai banchi Favorite Style il nome preferito.



Il nuovo nome può anche essere esteso su due linee; per ottenere questo, inserite il carattere paragrafo (¶) tra le parole che desiderate dividere. Ad esempio, per separare su due linee le parole "World Music", inserite "World¶Music".

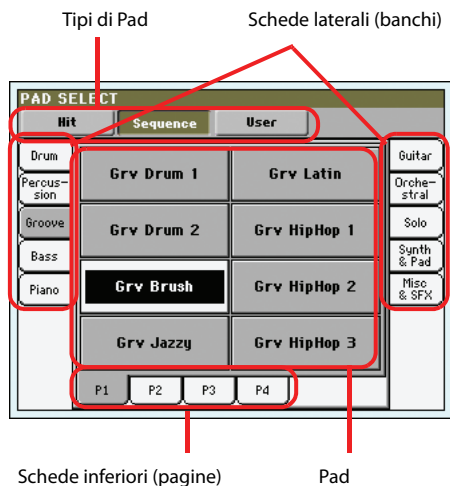
In ogni caso, il Pa3X cercherà di separare automaticamente su due linee le parole separate da due spazi.

Prestate attenzione comunque a non inserire parole più lunghe della larghezza massima delle schede laterali presenti nella finestra Style Select.

Finestra Pad Select

Toccate l'area Pad sul display per aprire la finestra Pad Select.

Se non desiderate selezionare alcun Pad, toccate il tasto EXIT per uscire da questa finestra e tornare alla pagina in cui vi trovavate in precedenza.



Set di Pad

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

Schede laterali (banchi)

Consentono la selezione di un banco di Pad.

Schede inferiori (pagine)

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

Pad

Toccate uno di questi pulsanti nel display per selezionare un Pad. A meno che il parametro "Display Hold" (vedi pag. 216) non sia stato attivato, la finestra si chiude automaticamente pochi istanti dopo aver selezionato un Pad.

STS Select

Usate i quattro tasti STS nel pannello di controllo per selezionare una delle quattro STS associate allo Style corrente o alla voce di SongBook selezionata.

Toccate la scheda STS nella pagina principale dei modi Style Play o Song Play per visualizzare le quattro STS disponibili.

- Nei modi Style Play e Song Play:



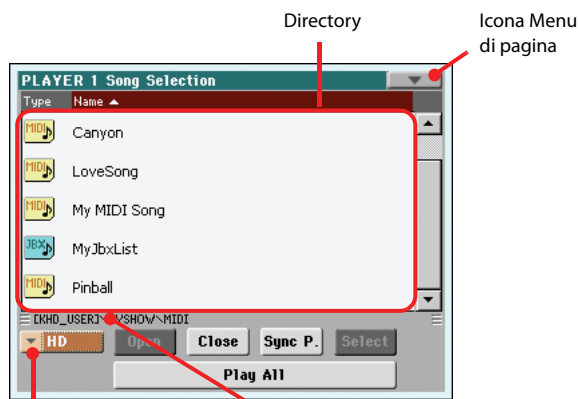
- Nel modo Lyrics:



Finestra Song Select

Finestra che appare quando si tocca una delle aree Song sul display, oppure si preme uno dei tasti SELECT appartenenti a una delle sezioni PLAYER del pannello di controllo.

Se non desiderate selezionare alcuna Song, premete il tasto EXIT per uscire da questa finestra e tornare alla pagina principale del modo Song Play.



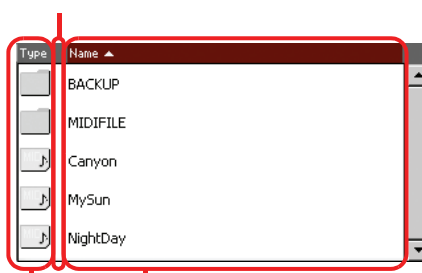
Utilizzate la presente pagina per selezionare il file Standard MIDI, Karaoke o MP3 per il Player desiderato. I file Jukebox possono essere assegnati soltanto al Player 1.

Nota: Ogni player del Pa3X può operare su una propria directory.

Directory

Lista contenente gli oggetti presenti sul dispositivo di memorizzazione selezionato.

Stato del file








Utilizzate la barra di scorrimento per visualizzare tutti i file presenti nella lista.

In alternativa, la stessa operazione può essere compiuta utilizzando i controlli VALUE.


Per passare velocemente alla sezione alfabetica precedente o successiva all'interno di una lista, tenete premuto il tasto SHIFT e premete uno dei pulsanti a freccia.

Toccano una delle etichette nella linea superiore della finestra, potete modificare l'ordine di visualizzazione degli oggetti contenuti in una lista. Toccano nuovamente la stessa etichetta, l'ordine dei file è alternato tra ascendente e discendente.

Una lista può contenere diversi tipi di file e cartelle.

Tipo di icona	Tipo di file/cartella
	Standard MIDI File (MID)
	File Karaoke (KAR)
	MPEG Layer 3 (MP3)
	File Jukebox (JBX)
	Cartella

Ogni file o cartella può trovarsi nella seguente condizione (consultate "Protect" e "Unprotect" a pag. 250 per ulteriori informazioni su come modificare lo stato del file).

Icona di stato	Stato file/cartella
	Protezione attivata
-	Protezione disattivata

Icona Menu di pagina

Tocate l'icona del menu di pagina per aprire il menu corrispondente. Consultate "Menu di pagina Song Select" a pag. 110 per ulteriori informazioni.

Dispositivo di memorizzazione

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


Dispositivo	Tipo
HD	Hard drive interno (modello a 76 tasti, o anche modello a 61 tasti installando il kit opzionale HDIK-2), oppure memoria flash SSD (modello a 61 tasti)
USB-F	Dispositivo collegato alla porta USB Host frontale
USB-R	Dispositivo collegato alla porta USB Host posteriore

Il nome (etichetta) del dispositivo potrebbe essere mostrato sul display tra parentesi quadre ([]).

Percorso Song

Linea che indica il percorso di directory per il dispositivo di memorizzazione correntemente selezionato.

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)

Premete questo pulsante per visualizzare la Song assegnata al Player selezionato. L'utilità del pulsante risulta evidente quando avete navigato in directory piuttosto complesse e/o aperte numerose cartelle, dato che vi permette di tornare immediatamente al livello di directory su cui si trova il brano musicale su cui state lavorando.

Select

Permette la selezione della voce evidenziata 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.

Play All

Toccano questo pulsante potete aggiungere tutti gli Standard MIDI File o MP3 presenti nella directory corrente in una nuova lista Jukebox, che a sua volta viene assegnata automaticamente al Player 1. L'ordine di riproduzione dei file dipenderà in questo caso dall'effettivo ordine dei file visualizzato sul display.

I file presenti in questa lista Jukebox possono essere gestiti esattamente come quelli di qualsiasi altra lista di questo tipo (ad esempio avviando la riproduzione con il tasto PLAY/STOP del Player 1, passando alla Song successiva premendo i tasti SHIFT + >>, effettuando l'editing nella pagina Jukebox...).

Nota: Ogni lista Jukebox può contenere fino a un massimo di 127 Song. Nel caso in cui la cartella ne contenga un numero maggiore, il Pa3X considererà solo i primi 127 file.

Suggerimento: Per evitare che allo spegnimento dello strumento la lista Jukebox creata venga cancellata, andate alla pagina Jukebox e salvate la lista su disco come un file con estensione ".JBX".

Selezionare una Song con il suo numero ID

Ogni Song presente all'interno di una cartella in un dispositivo di salvataggio (fino a 9.999 oggetti) è distinta da un numero di ID progressivo assegnato automaticamente. Per visualizzare il numero di ID assegnato a una Song, utilizzate il comando "Show Song Number" dal menu di pagina Song Select (vedi sotto). Tale numero appare a 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.



Dopo aver aperto la finestra Song Select, premete il tasto SELECT per aprire la 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

Toccate 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 la lista di Song corrente come file di testo sulla memoria interna o su un dispositivo di memorizzazione esterno connesso alla porta HOST USB, 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 la lista delle Song che desiderate salvare come file di testo.
2. Selezionate il comando Export Song List dal menu di pagina.
3. Nella successiva finestra di dialogo, specificate la memoria interna o una delle porte HOST USB su cui salvare il file di testo.



4. Selezionate una delle opzioni disponibili e premete OK per confermare.

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

Il salvataggio del file 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 dispositivo di memorizzazione 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".

La lista comprenderà il numero progressivo assegnato a ciascuna Song, i nomi dei file ed il numero totale di file della lista.

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

Show Song Number

Opzione che permette di visualizzare nella lista il numero di ID progressivo assegnato a ciascuna Song.

Show Song Extension

Spuntando questa opzione potete visualizzare l'estensione dei file (*.mid, *.kar, *.mp3, *.jbx) presenti nella lista; l'estensione appare alla fine del nome di ciascuna Song.

Create New Folder

Comando che consente di creare una nuova cartella generica sulla root directory di qualsiasi dispositivo di memorizzazione, oppure all'interno di una qualsiasi altra cartella. Il comando tuttavia non permette di creare una cartella di tipo ".SET", dato che questo oggetto è riservato all'operazione Save (pulsante New SET in una qualsiasi pagina Save).

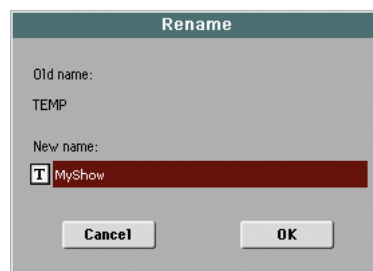


Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra Text Edit. Specificate il nome desiderato per la cartella e premete il pulsante OK per confermare e chiudere la finestra Text Edit.

Rename

Disponibile solo dopo aver selezionato un oggetto nella lista.

Funzione che permette di modificare il nome di un file o di una cartella. Da notare che non è possibile variare i tre caratteri che definiscono l'estensione di file (es.: ".mid") e cartelle (".SET").



Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra Text Edit. Specificate il nome desiderato e premete il pulsante OK per confermare e chiudere la finestra Text Edit.

Erase

Comando che permette di eliminare il file o la cartella selezionati.

Ricerca di file e risorse musicali

Grazie al tasto SEARCH, è possibile effettuare una ricerca per individuare qualsiasi tipo di file o risorsa musicale presente sul Pa3X o su un dispositivo di memorizzazione esterno.

Come utilizzare la funzione Search

Il tipo di ricerca eseguibile dipende in larga parte dall'ambiente operativo in cui ci si trova. Nel modo Media, ad esempio, potete ricercare solo file, mentre nei modi Style Play o Song Play è possibile estendere la ricerca a diversi tipi di elementi (Style, Song, Lyrics...).

Alcune pagine sono sprovviste della funzione Search, dato che queste non presenterebbero comunque dati rilevanti da ricercare (ad esempio, le pagine del modo Global).

La procedura generale per effettuare una ricerca è la seguente:

1. Premete il tasto SEARCH per aprire la finestra di dialogo Search.



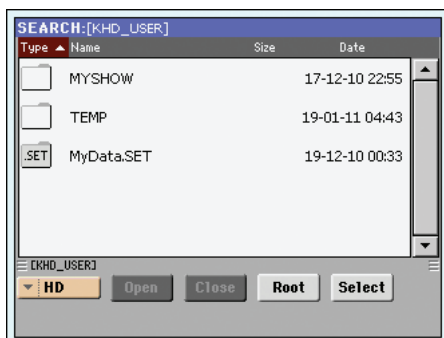
2. Se necessario, toccate il menu a comparsa "Type" e scegliete il tipo di voce che desiderate trovare.



Scegliendo File, Song o Lyrics, il pulsante "Browse" diviene attivo per consentire la ricerca nei diversi dispositivi di memorizzazione eventualmente connessi al Pa3X.



3. Per ricercare un file salvato su un disco, toccate il pulsante "Browse" per aprire la finestra Media.



- Utilizzate il menu "Device" per selezionare il dispositivo di memorizzazione contenente il file che intendete ricercare.

- Utilizzate i pulsanti "Open" e "Close" per navigare tra directory e cartelle.

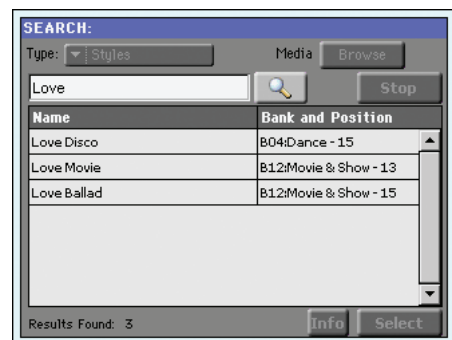
- Se non riuscite più a orientarvi all'interno delle sotto-cartelle, toccate il pulsante "Root" per tornare alla directory principale del dispositivo selezionato.

- Una volta individuata la directory contenente il file desiderato, toccatelo e quindi toccate il pulsante "Select" per chiudere la finestra di dialogo Media. Il nome della directory selezionata viene mostrato nella barra del titolo della finestra Search.

4. Digitate il nome del file da ricercare. Il Pa3X non distingue tra lettere maiuscole e minuscole ("LOVE" viene considerato esattamente come "Love" o "love").



5. Dopo aver inserito il nome, toccate il pulsante "Search". Al termine della ricerca, sul display apparirà la lista di file corrispondenti alla stringa di testo immessa.



Dopo averlo toccato, il pulsante "Search" si trasforma in "Stop", per darvi modo di interrompere la ricerca, se necessario. In questo caso, il pulsante tornerà ad assumere la funzione "Search". Tutti i file trovati rimangono sul display fino alla successiva ricerca.

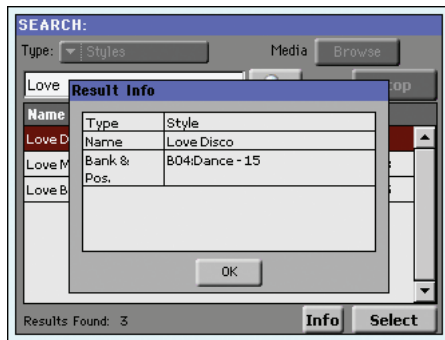
Il tempo impiegato per completare una ricerca dipende dalle dimensioni del dispositivo di memorizzazione e dal numero di file su di esso contenuti.

Nota: È possibile effettuare solo una ricerca per volta. Attendete il completamento di una ricerca, oppure toccate il pulsante Stop per interromperla e iniziarne una nuova.


Suggerimento: Toccando il pulsante Cancel sul display o premendo il tasto EXIT sul pannello di controllo, potete chiudere

la finestra di dialogo e proseguire con altre operazioni: la ricerca dei file non verrà interrotta e proseguirà sullo sfondo.

6. Toccate una delle voci trovate per selezionarla, quindi toccate il pulsante “Info” per visualizzare le informazioni relative al file.



Toccate OK per chiudere la finestra di dialogo Info.

7. Per tornare alla pagina Search principale e inserire una nuova stringa di ricerca, toccate l'icona . *Altrimenti...*
8. Se avete trovato quel che stavate cercando, toccate il nome della voce sul display e poi toccate il pulsante “Select”.
9. Potete uscire dalla finestra Search in qualsiasi momento premendo il tasto EXIT o SEARCH.

Note sulla ricerca dei file

Caratteri jolly

Durante la ricerca, la stringa di testo immessa viene analizzata come parola intera o parte di una parola. Se ad esempio si è specificata la stringa di testo “love”, il Pa3X restituirà le voci “Love”, “LoveSong” e qualsiasi altra parola contenente la sequenza di lettere “love”.

Potete utilizzare il carattere jolly “?” (per i caratteri singoli) e “*” (qualsiasi sequenza di caratteri) per estendere il tipo di ricerca. Specificando ad esempio “*love”, il Pa3X restituirà “MyLove”, ma non “LoveSong”, mentre “??love” darà luogo a “00love” ma non “MyLove”.

Potete usare i caratteri jolly anche quando intendete ricercare parole della cui sillabazione non siete sicuri. Con il carattere “?”, ad esempio, potreste specificare la stringa “gr?y” per trovare sia “gray” che “grey”.

Modo operativo Style Play

Il modo Style Play rappresenta l'ambiente operativo di default del Pa3X, e permette di usare gli Style (cioè l'accompagnamento automatico) mentre sulla tastiera si suonano da una a quattro tracce (Upper 1-3 e Lower), più i Pad. 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. È inoltre consentito utilizzare il SongBook per scegliere automaticamente lo Style in base al tipo di genere musicale desiderato.

Il modo Style Play può anche essere utilizzato in modo Easy (vedi pag. 36).

Impostazioni iniziali

Dato che per impostazione predefinita il Pa3X richiama automaticamente all'accensione la Performance 1 del Banco 1 (Performance 1-1), è consigliabile salvare su questa Performance il tipo di set-up che si desidera usare non appena si accende lo strumento.

Per fare ciò, selezionate i Sound, gli effetti, i Preset del Voice Processor e tutte le altre impostazioni che desiderate richiamare automaticamente ad ogni accensione della tastiera, quindi selezionate il comando "Write Performance" dal menu di pagina per accedere alla corrispondente finestra di dialogo, e infine salvate le impostazioni nella locazione di memoria Performance 1 del Banco 1. (Vedi "Finestra di dialogo Write Performance" a pag. 142).

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 "lucchetto" (lock) corrispondente (vedi "General Controls: Lock" a pag. 213). Salvate infine le impostazioni di "lock" in ambiente Global per renderle definitive (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pag. 230).

L'interazione tra Style, Variation, Performance ed STS

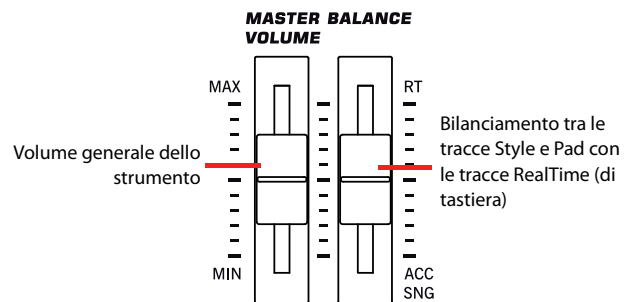
Style, Variation, Performance ed STS sono strettamente relazionati tra loro in diversi modi e cioè:

- Quando il LED STS MODE è acceso o lampeggiante, 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 STS MODE è lampeggiante, la selezione di una Variation determina il ripristino della STS corrispondente.
- 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 uno Style Setup, a seconda del comando scelto dal menu di pagina.

Master Volume e Balance

Mentre il cursore MASTER VOLUME controlla il volume generale dello strumento, il cursore BALANCE può essere utilizzato per bilanciare il volume delle tracce di accompagnamento degli Style e le tracce Pad rispetto a quello delle tracce di tastiera.



Nota: Il cursore BALANCE può operare anche come controllo di volume. Consultate "Balance Slider" a pag. 216.

Style Factory, User e Favorite

Gli Style del Pa3X sono contenuti all'interno di tre distinte locazioni di memoria:

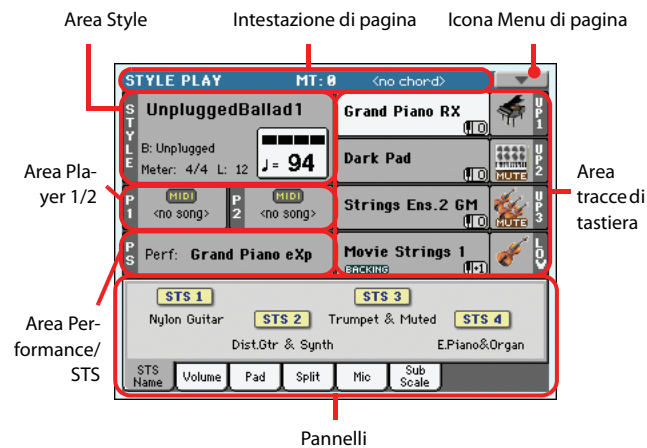
- I banchi Factory (da "Pop" a "Contemporary", ad esempio da BANK01.STY a BANK15.STY) sono gli Style precaricati dalla fabbrica che non è possibile modificare (a meno che non si disattivi la protezione, vedi "Factory Style and Pad Protect" a pag. 248).
- I banchi Favorite (per default, da "Favorite 1" a "Favorite 12", ad esempio da FAVORITE01.STY a FAVORITE12.STY), simili agli Style User, tranne per il fatto che per questi potete rinominare le schede nella finestra Style Select per creare banchi personalizzati, oppure per creare genere musicali non inclusi coi banchi forniti di serie. Consultate "I banchi Favorite" a pag. 144 per ulteriori informazioni su come gestire questo tipo di Style.
- I banchi User (da "User 1" a "User 3", ad esempio da USER01.STY a USER03.STY) sono gli Style caricati da un dispositivo esterno, creati o modificati dall'utente. Questi banchi sono stati concepiti come 'aree di lavoro' - in pratica locazioni in cui gestire Style e banchi prima di salvarli in una posizione definitiva. Consultate il capitolo "Style Record mode" nel manuale Advanced Edit per ulteriori informazioni su come modificare o creare gli Style.

Pagina principale (vista Normal)

Questa è la pagina che appare all'accensione dello strumento.

Per accedere a questa 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 visualizzare in dettaglio le singole tracce, toccate la scheda Volume. Per passare dalla vista Normal (tracce di tastiera, gruppi di tracce Style e controlli tracce Pad) alla vista Style (tracce Style individuali), utilizzate il tasto TRACK SELECT (consultate “Pagina vista Style Tracks” e “Pannello Volume” a partire da pag. 116).

Intestazione di pagina

Questa linea mostra il modo operativo corrente, il valore di trasposizione Master (Master Transpose) e l'accordo riconosciuto.



Modo operativo

Indica il nome del modo operativo corrente.

Master transpose

▶PERF ▶STYLE^{Set}

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

Nota: Il valore di trasposizione può cambiare automaticamente nel momento in cui si seleziona una Performance o uno Style differenti da quelli correnti, oppure quando si carica uno Standard MIDI File creato con una tastiera Korg della serie Pa.

Per impedire il cambio di trasposizione, il parametro Master Transpose è “bloccato” per default. Se desiderate cambiare questo stato, utilizzate il parametro Master Transpose Lock (consultate “General Controls: Lock” a pag. 213), quindi salvate la nuova impostazione in ambiente Global (vedi “Finestra di dialogo Write Global - Global Setup” a pag. 230).

Accordo riconosciuto

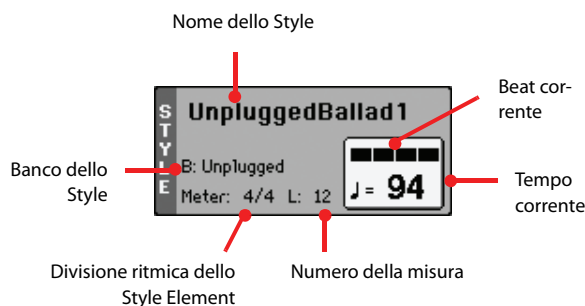
Area del display che indica il tipo di accordo riconosciuto in seguito alla pressione delle note sulla tastiera. Qualora il display non mostri alcun nome (abbreviato) di accordo, è possibile che non abbiate selezionato alcun tipo di riconoscimento mediante i tasti CHORD SCAN (vedi pag. 18).

Icona Menu di pagina

Tocate l'icona del menu di pagina per aprire il menu corrispondente. Consultate “Menu di pagina” a pag. 141 per maggiori informazioni.

Area Style

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



Nome dello Style

▶PERF

Nome dello Style selezionato. Tocate 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

Indica la divisione ritmica dello Style Element corrente.

Numero della misura

Durante la riproduzione di uno Style, sul display appare la lettera ‘M’, che indica la misura dello Style Element correntemente in playback. A riproduzione ferma, sul display appare la lettera ‘L’, che indica il numero totale di misure dello Style Element correntemente selezionato.

Beat corrente

Indica il beat della misura correntemente in riproduzione.

Tempo corrente

▶PERF ▶STYLE^{Set}

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

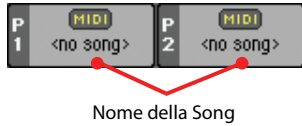
In alternativa, se non desiderate selezionare il parametro, mantenete premuto il tasto SHIFT e usate la manopola VALUE per impostare il tempo desiderato. Oppure toccate il campo Tempo sul display e fate scorrere il dito sulla superficie o utilizzate i controlli VALUE.

Per richiamare il valore di Tempo memorizzato con lo Style corrente, premete contemporaneamente i tasti TEMPO- e +.

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

Area Player 1/2

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



Nome della Song

Indica i nomi delle Song assegnate al Player 1 (P1) e al Player 2 (P2). 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.

- MIDI** Standard MIDI File, spesso abbreviato come SMF (estensione del file: *.MID o *.KAR).
- MP3** Formato MPEG Layer-3, altrimenti noto come MP3 (estensione del file: *.MP3). Tipo di file audio compresso, che può essere creato sia sul Pa3X sia su un qualsiasi personal computer.
- JBX** *Assegnabile solo al Player 1.* File Jukebox (estensione del file: *.JBX), ossia una lista di Song, assegnabile solo al Player 1. Da notare che sul display non appare il nome del file, bensì il nome della Song correntemente selezionata e appartenente all'elenco Jukebox.

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.

Toccate il nome sul display per accedere alla finestra di dialogo Performance Select (consultate "Finestra Performance Select" a pag. 106). In alternativa, utilizzate la sezione PERFORMANCE SELECT per scegliere la Performance desiderata.

Per selezionare una STS differente, usate i quattro tasti STS collocati sotto il display.

Area tracce di tastiera

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), toccate il nome del Sound per accedere alla finestra di dialogo Sound Select.
- Se invece la traccia è contraddistinta da uno sfondo scuro, effettuatene prima la selezione, quindi toccate il nome del Sound per accedere alla finestra di dialogo Sound Select.

Potete inoltre aprire la finestra Sound Select utilizzando i tasti SOUND SELECT nella sezione REAL TIME TRACKS del pannello di controllo.

Per ulteriori informazioni sulla finestra Sound Select, fate riferimento a "Finestra Sound Select" a pag. 106.

Trasposizione di ottava della traccia

▶PERF ▶STS

Non modificabile. Indica il valore di trasposizione di ottava della traccia di tastiera. Per modificare il valore di trasposizione per ogni singola traccia, utilizzate la pagina di edit "Mixer/Tuning: Tuning" (vedi pag. 126).

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

Icona Bass & Lower Backing

▶GBL^{Sty}

All'attivazione della funzione Bass & Lower Backing, nell'area Sound della traccia Lower appare l'icona Backing (vedi "Bass & Lower Backing" a pag. 140).

Nome della traccia

Non modificabile. Nome della traccia corrispondente:

Abbreviazione	Traccia	Mano
UP1	Upper 1	Destra
UP2	Upper 2	
UP3	Upper 3	
LOW	Lower	Sinistra

Icona Banco del Sound

▶PERF ▶STS

Icona che rappresenta il banco di appartenenza del Sound correntemente assegnato alla traccia.

Stato della traccia

▶PERF ▶STS

Indica lo stato della traccia corrente. Selezionate la traccia, quindi toccate quest'area per impostare lo stato di traccia desiderato.

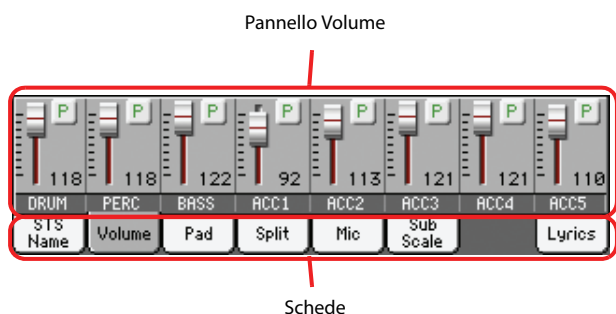
Nessuna icona Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

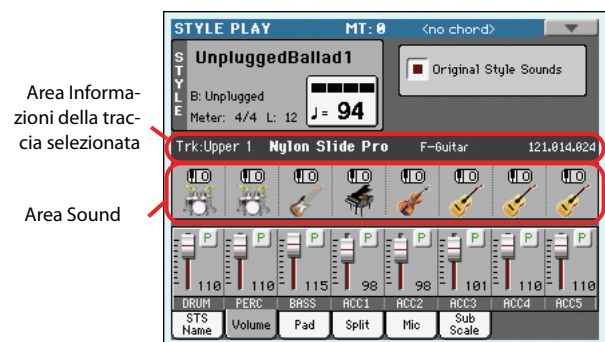
Pannelli

La parte bassa della pagina principale contiene diversi pannelli, a cui è possibile accedere toccando le schede corrispondenti. Per ulteriori dettagli, consultate le relative sezioni a partire da pag. 117.



Pagina vista Style Tracks

Premete il tasto TRACK SELECT per passare dalla vista Normal a quella Style Tracks. Con la scheda Volume selezionata, sulla parte bassa del display potrete visualizzare le singole tracce Style, mentre su quella alta si alterneranno i parametri della singola traccia Style selezionata.



Premete nuovamente TRACK SELECT per tornare alla vista Normal (tracce di tastiera, gruppo tracce Style, controlli Mic).

Original Style Sounds

▶PERF ▶STYLE^{Set}

Parametro che permette la selezione dei Sound desiderati per ogni traccia Style, in sostituzione di quelli registrati nei pattern Style Element. Questi nuovi Sound possono essere salvati un una Performance o Style Setup con i comandi "Write Performance" o "Write Current Style Settings" (vedi pag. 141).

Quando la casella è spuntata, i suoni assegnati sono indicati nell'area Sound della presente pagina.

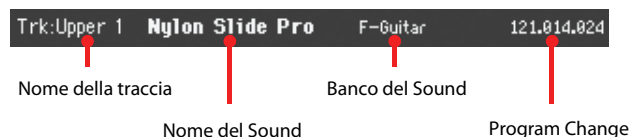
Nota: Se si assegna un Sound a una traccia Style, il parametro "Original Style Sounds" viene automaticamente disattivato.

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

- 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, e il salvataggio nelle locazioni di memoria dedicate alle Performance o alle Style Setting. Il suono scelto viene adottato per tutti gli Style Element.

Area Informazioni della traccia selezionata

Area del display che mostra le principali informazioni relative al Sound assegnato alla traccia selezionata. Questa linea appare non 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 ▶STYLE^{Set}

Mostra il Sound assegnato alla traccia selezionata. Toccate 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 ▶STYLE^{Set}

Indica il banco di appartenenza del Sound selezionato.

Program Change

▶PERF ▶STYLE^{Set}

Stringa che indica la sequenza del numero di Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

Area Sound

Area del display che consente la visualizzazione delle informazioni relative al banco dei Sound, più le impostazioni di trasposizione di ottava per ognuna delle otto tracce Style.

Icona Trasposizione di ottava per la traccia Style



Icona Banco del Sound

Icona Trasp. di ottava per la traccia Style

▶PERF ▶STYLE^{Set}

Non modificabile. Valore di trasposizione di ottava per la traccia corrispondente. Per modificare l'impostazione, utilizzate i tasti

UPPER OCTAVE; in alternativa, andate alla pagina di edit "Mixer/Tuning: Tuning" (vedi pag. 126).

Icona Banco del Sound

►PERF ►STS

Indica il banco di appartenenza del Sound assegnato alla traccia. Toccate l'icona una prima volta per selezionare la traccia (verificando le relative informazioni nell'Area informazioni descritta a lato), e una seconda volta per aprire la finestra Sound Select.

Pannello STS Name

Toccano la scheda STS Name è possibile aprire il pannello corrispondente, che permette di visualizzare il nome delle quattro Single Touch Setting (STS) appartenenti all'ultimo Style o entry del SongBook scelti. Le STS, contenute all'interno di Style o entry del SongBook, consentono di richiamare velocemente i suoni di tastiera. Toccate uno dei nomi delle STS per effettuarne la selezione.



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 (vedi "Finestra di dialogo Write Single Touch Setting" a pag. 143).

Pannello Volume

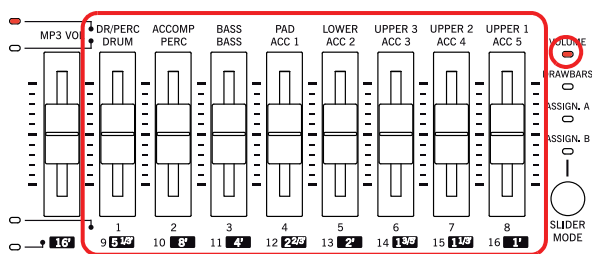
Toccano la scheda Volume è possibile aprire il pannello corrispondente, che permette di accedere ai parametri che stabiliscono il volume di ciascuna traccia e la definizione del corrispondente stato play/ mute.

Nota: L'impostazione di volume delle tracce di tastiera (vista Normal) può essere salvata su una Performance o una STS. L'impostazione di volume dei gruppi di tracce Style (vista Normal) può essere memorizzata su uno Style Play Setup. Il volume delle singole tracce Style (vista Style Tracks) può essere memorizzato sullo Style Setting corrente.

Cursori e volume delle tracce

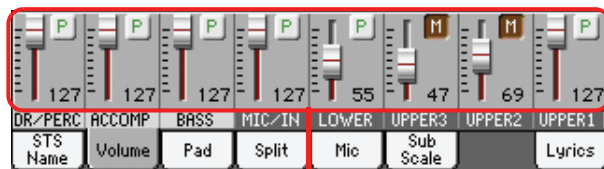
►PERF ►STYLE^{Set} ►STS

Potete utilizzare gli Assignable Slider del pannello di controllo per regolare il volume di ciascuna traccia. Per farli operare come controlli di volume, accertatevi che il LED VOLUME sopra il tasto SLIDER MODE risulti acceso:



Assignable slider

Gli Assignable Slider corrispondono ai 'cursori virtuali' nel display, che indicano graficamente il volume di ciascuna traccia.

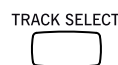


Cursori virtuali

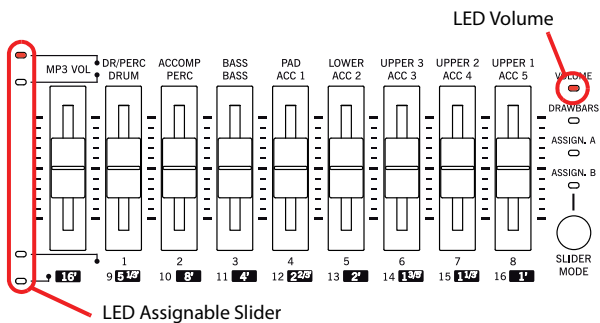
Il volume può essere regolato sia toccando un cursore virtuale e agendo sui controlli VALUE, sia toccando la traccia e facendo scorrere il dito sul display.

Suggerimento: Utilizzando gli Assignable Slider è possibile impostare simultaneamente e proporzionalmente il volume di tutte le tracce di tastiera o Style. Selezionate la traccia di cui desiderate regolare il volume (es.: la traccia Upper 1 per impostare il volume di tutte le tracce di tastiera). Quindi tenete premuto il tasto SHIFT e agite su uno degli Assignable Slider. Per ulteriori informazioni, fate riferimento a "ASSIGNABLE SLIDERS" a pag. 7.

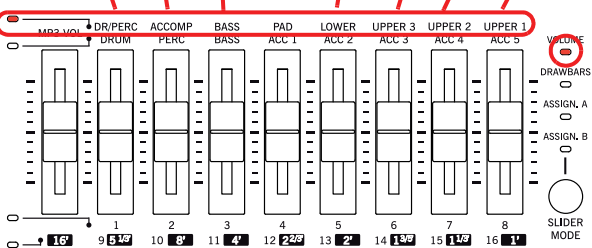
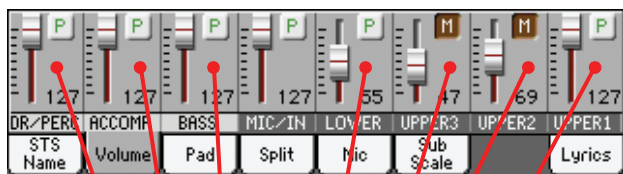
Utilizzate il tasto TRACK SELECT per passare dalla vista **Normal** (tracce di tastiera, gruppo tracce Style, tracce Pad) alla **vista Style Track**



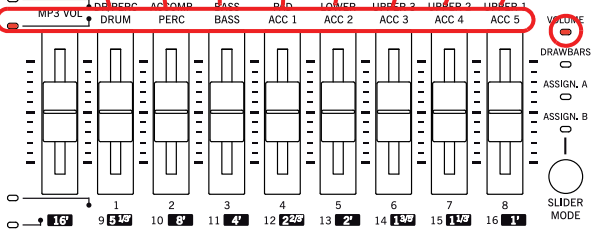
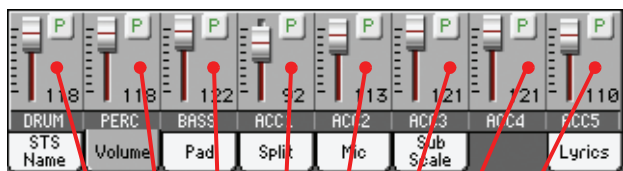
(tracce Style individuali). I LED degli Assignable Slider mostrano la vista correntemente selezionata:



La **vista Normal** mostra il gruppo tracce Style, i controlli Mic e le tracce di tastiera (Keyboard):



La **vista Style Tracks** mostra invece le singole tracce Style:



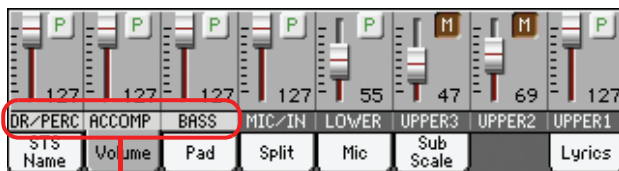
In questa vista potete impostare il volume di ogni singola traccia Style. Il mix è poi salvato su ciascun Style Setting dello Style selezionato e su una Performance, e per tale motivo può variare alla selezione di uno Style diverso da quello corrente.

Gruppi di tracce Style

►GBLVPP

Ognuno di questi cursori speciali della vista Normal controlla più tracce Style simultaneamente.

La modifica del volume dei gruppi di tracce Style (Dr/Perc, Accomp, Bass) influisce a livello globale. Ciò significa che quando si seleziona uno Style differente, l'impostazione non cambia, e lo strumento mantiene lo stesso rapporto di volume per le tracce Style.



Gruppi di tracce Style

In questo modo potete gestire a livello globale il bilanciamento tra le tracce Drum/Percussion, Bass e quelle Accompaniment. Ad esempio, abbassando il volume delle tracce Accompaniment potete rendere più evidenti le tracce Drum e Bass, incrementando l'impatto ritmico dello Style.

Le modifiche non possono essere memorizzate su una Performance o sullo Style Setting corrente, ma solo in uno Style Play Setup in ambiente Global, cioè con le preferenze del modo Style Play (vedi "Write Global-Style Play Setup" a pag. 141).

Stato del tasto Slider Mode

►PERF ►STS 🔒

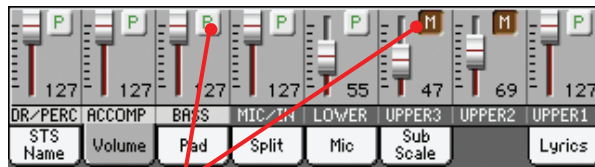
La funzione gestita dagli Assignable Slider dipende dallo stato del tasto SLIDER MODE. Lo stato di questo tasto può variare a seconda della Performance o STS selezionata.

Per i dettagli sui vari stati del tasto Slider Mode, consultate "SLIDER MODE" a pag. 8.

Icone Stato della traccia

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS

Indica la condizione di play/mute della traccia correntemente selezionata. Per modificare lo stato, selezionate la traccia e quindi toccate l'area corrispondente.



Icone Stato della traccia



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Salvare lo stato della traccia

- Lo stato delle **tracce di tastiera** può essere salvato su una Performance o una STS, e può variare in base alla Performance o STS selezionata (vedi “Write Performance” a pag. 141 e “Write Single Touch Setting” a pag. 141).
- Lo stato delle **tracce Style individuali** può essere salvato sullo Style Setting corrente (vedi “Write Current Style Settings” a pag. 141).
- Lo stato dei **gruppi di tracce Style** può essere salvato in ambiente Global con lo Style Play Setup (vedi “Write Global-Style Play Setup” a pag. 141).

Nomi delle tracce

Il nome di ogni traccia è indicato sotto ciascun cursore virtuale. Usate il tasto TRACK SELECT per alternare i diversi tipi di viste per le tracce.

Traccia	Descrizione
Vista Normal	
DR/PERC (*)	Gruppi di tracce Drum e Percussion.
ACCOMP (*)	Gruppi di tracce Accompaniment (Acc1-5).
BASS (*)	Traccia Bass Style.
MIC	Microfono (Voice Processor). Le sorgenti connesse agli ingressi audio Left e Right non sono controllate da questo cursore. Il volume è gestito dalla manopola MIC VOLUME nella sezione MIC SETTINGS del pannello di controllo.
LOWER	Traccia Lower.
UPPER1...3	Tracce Upper.
Vista Style Tracks	
DRUM	Traccia Drum Style.
PERC	Traccia Percussion Style.
BASS	Traccia Bass Style.
ACC1...5	Tracce Accompaniment Style.

(*) Il volume di queste tracce è gestito a livello globale, e può essere memorizzato con il comando “Write Global-Style Play Setup” dal menu di pagina.

Pannello Pad

Toccando la scheda Pad è possibile aprire il pannello corrispondente. In questo ambiente di editing potete assegnare i suoni o le sequenze a ciascuno dei quattro Pad e visualizzare in modo pratico quale dei tasti Pad sia stato già programmato. Per maggiori informazioni, andate alla pagina “Pad/Switch: Pad” (vedi pag. 136).



Assegnazione Pad

►PERF ►STYLE^{Set} ►SB

Area che riporta i nomi dei suoni Hit o Sequence assegnati a ciascun Pad. Toccate questi riquadri per accedere alla finestra di dialogo Pad Select (vedi “Finestra Pad Select” a pag. 108).

Nota: Ogni Style o entry del SongBook può cambiare l'assegnazione dei suoni ai Pad.

Icona Lucchetto Pad

►GBL^{Gbl}

Parametro che consente di bloccare l'assegnazione ai Pad anche qualora si selezionino uno Style o una entry del SongBook diversi.

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 nel modo operativo Global (vedi “Finestra di dialogo Write Global - Global Setup” a pag. 230).

Per ulteriori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a “General Controls: Lock” a pag. 213.

Pannello Split

Toccando la scheda Split è possibile aprire il pannello corrispondente, che consente di visualizzare il punto di split e 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 a sinistra la traccia Lower.

Diagramma Keyboard

Toccate un punto qualsiasi del diagramma. Sul display apparirà un messaggio che vi chiederà di premere una delle note della tastiera per effettuare l'impostazione del nuovo punto di split (per annullare l'operazione e non effettuare alcuna variazione, premete il tasto EXIT per chiudere la finestra di dialogo).

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 Scan, la funzione di riconoscimento utilizza sempre l'opzione Fingered 3 o Expert, 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 pag. 139.

Nota: Il parametro è identico a quello della pagina "Preferences: Style Preferences" (vedi pag. 138).

Icone Lucchetto Split Point e Chord Recognition

►GBL

Parametri che permettono il blocco delle impostazioni relative a Split Point e al modo Chord Recognition, anche nel caso in cui si selezionino Performance o STS differenti.

I blocchi sono automaticamente disabilitati nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in memoria nel modo operativo Global (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pag. 230).

Per ulteriori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a "General Controls: Lock" a pag. 213.

Pannello Mic

Toccando la scheda Mic è possibile aprire il pannello corrispondente, che permette di accedere ai parametri che stabiliscono lo stato delle diverse opzioni relative al Voice Processor.



Nota: In base al percorso di segnale specificato per gli ingressi audio, l'ingresso microfonico potrebbe risultare non funzionante, e ciò a prescindere dallo stato dei parametri di questa pagina. Consultate "Audio Setup: Audio In" a pag. 224.

VP Preset

►PERF ►STS

Menu a comparsa 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 (vedi "Voice Processor Preset: Easy Preset" a pag. 99).

Icona Lucchetto VP

►GBL

Parametro che consente di bloccare il Preset del Voice Processor scelto anche qualora si selezionino una Performance, una STS o una entry del SongBook diversa. È l'opzione da usare nel caso in cui si desideri sfruttare lo stesso Preset con più Performance, STS o entry del SongBook.

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 nel modo operativo Global (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pag. 230).

Per ulteriori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a "General Controls: Lock" a pag. 213.

Talk On/Off

►GBL

Utilizzando questo switch virtuale è possibile ridurre drasticamente il volume della musica generata dal Pa3X, in maniera da poter utilizzare un timbro di voce normale per comunicare con il pubblico.

On Con lo switch attivato, tutti i moduli del Voice Processor sono temporaneamente disabilitati. Le impostazioni per la funzione Talk possono essere programmate nella pagina Talk della sezione Global > Voice Processor Setup (vedi "Voice Processor Setup: Talk" nel manuale Advanced Edit, all'interno dell'Accessory Disk).

Off Opzione che ripristina le impostazioni originali (quelle in uso prima della pressione del tasto TALK).

Filter On/Off

Switch che consente di aggiungere un tipo di filtro a curva ripida, in grado di simulare il classico timbro di radio, telefoni e dispositivi che in genere degradano il segnale audio.

HardTune On/Off

Switch che permette di aggiungere un correttore di ottava (su/giù) ottimizzato per produrre una certa correzione di tono, così come una serie di effetti resi popolari da numerosi artisti.

uMod On/Off

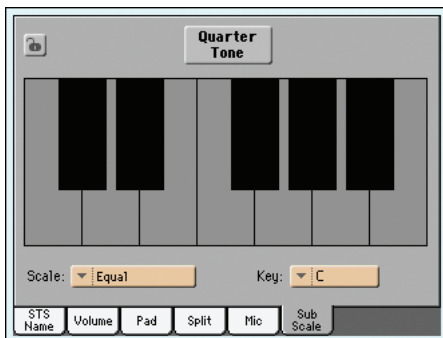
Switch che produce un leggero ma sensibile ispessimento della voce, in modo molto fedele a quanto facevano una volta i classici effetti di detune, chorus, flanger e simili.

Delay On/Off

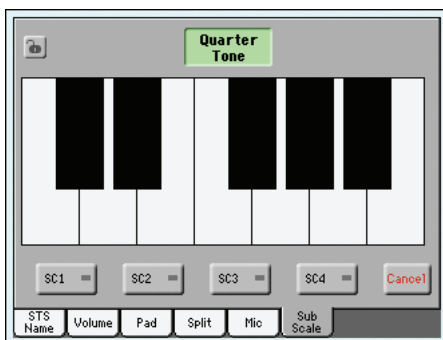
Permette di aggiungere un delay alla voce. Il delay è un effetto simile all'eco, ma che in più permette di gestire la durata delle ripetizioni in base al preset del Voice Processor selezionato.

Pannello Sub-Scale

Toccando la scheda Sub-Scale è possibile aprire il pannello corrispondente. La schermata è identica a quella della pagina di edit "Mixer/Tuning: Sub Scale" del modo Global (vedi pag. 126).



Con il pulsante "Quarter Tone" non premuto



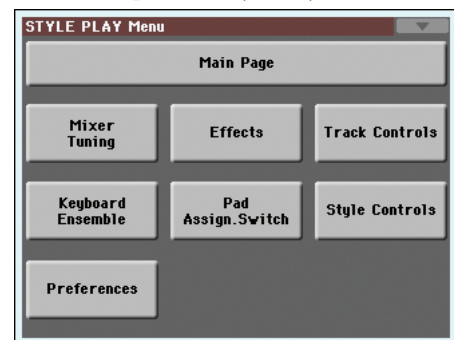
Con il pulsante "Quarter Tone" premuto

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 e selezionato e modificato una sezione, premete il tasto EXIT o STYLE PLAY per uscire dal menu e tornare alla pagina principale. In alternativa, richiamate la pagina principale selezionando la voce Main Page.

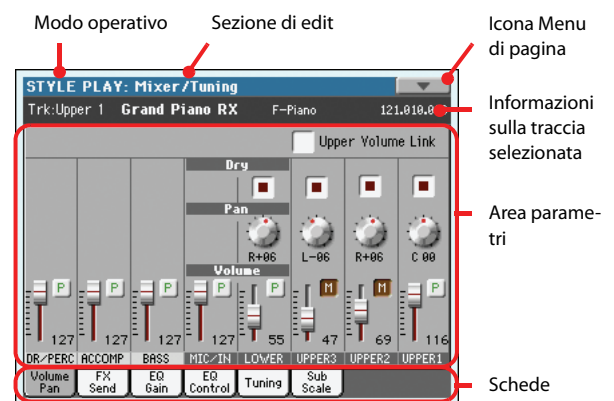
Dopo aver modificato i parametri di una qualsiasi pagina di edit, premete il tasto EXIT o STYLE PLAY per tornare alla pagina principale del modo operativo Style Play.



Ciascuna voce del menu fa riferimento ad una sezione di edit, a sua volta composta da diverse pagine di edit, selezionabili mediante la pressione della corrispondente scheda sulla parte inferiore 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 di edit

Segnala la sezione di edit correntemente selezionata, e corrispondente ad una delle voci del menu di edit (consultate "Menu Edit" a pag. 121).

Icona Menu di pagina

Icona la cui pressione consente l'accesso al corrispondente menu di pagina (consultate "Menu di pagina" a pag. 141).

Area parametri

Ogni pagina è composta da più parametri. Utilizzate le schede presenti nella parte inferiore del display per accedere alle diverse schermate nelle quali impostare i parametri. Per ulteriori informazioni sui vari parametri, consultate i paragrafi a seguire.

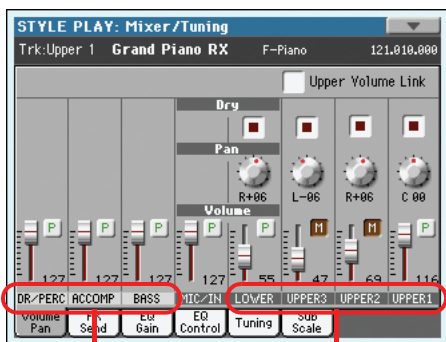
Schede

Pagine che consentono l'accesso alle diverse sezioni di editing dei parametri.

Mixer/Tuning: Volume/Pan

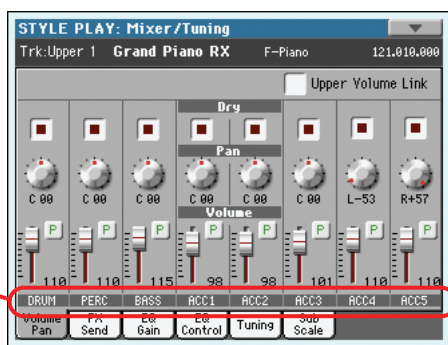
Pagina che permette di regolare il volume e il pan per ognuna delle tracce di tastiera e Style. Le impostazioni di volume sono le stesse che potete ritrovare nel pannello Volume della pagina principale.

Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare le tracce di tastiera a quelle Style secondo necessità.



Gruppi di tracce Style

Tracce di tastiera



Tracce Style individuali

Upper Volume Link

►GBL^{Sty}

Parametro che consente di stabilire se la modifica apportata al volume di una delle tracce Upper debba influire proporzionalmente anche sul volume delle altre tracce Upper.

Nota: Il parametro è identico a quello della pagina "Preferences: Style Play Setup" (vedi pag. 140).

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.

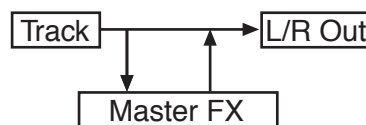
Dry

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS

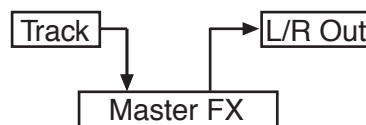
Utilizzate questa casella di spunta per determinare lo stato on/off del segnale dry (diretto) dalla mandata dell'effetto Master. Per ascoltare il segnale diretto, il parametro FX Send Level dell'effetto Master deve inoltre essere stato impostato su un valore diverso da zero (vedi "Mixer/Tuning: FX Send" a seguire).

Nota: Se la traccia viene ruotata a un'uscita separata, l'effetto selezionato per essa non viene inviato ad alcuna uscita. Per programmare lo stato di output di ciascuna traccia, consultate "Audio Setup: Style/Kbd" a pag. 223.

On Con la casella spuntata, il suono dry (diretto) della traccia è inviato all'uscita mixato con gli effetti Master.



Off Con la casella non spuntata, il suono dry (diretto) della traccia è rimosso dall'uscita audio, ed è inviato solo agli effetti Master. Il segnale elaborato risultante conserverà (per i soli FX stereo) l'impostazione di Pan prestabilita.



Pan

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS

Stabilisce la posizione della traccia nel panorama stereo.

L-64...L-1 Valori che spostano la traccia verso il canale sinistro.

C00 Posiziona la traccia al centro.

R+1...R+63 Valori che spostano la traccia verso il canale destro.

Volume dei gruppi di tracce Style

►GBL^{Sty}

Questo parametro opera a livello globale, ed è applicato a tutti gli Style. La modifica del volume dei gruppi di tracce Style (Dr/Perc, Accomp e Bass) è gestita a livello globale. Ciò significa che la selezione di uno Style differente non influisce sull'impostazione di questo parametro.

In questo modo potete gestire a livello globale il bilanciamento tra le tracce Drum/Percussion, Bass e quelle Accompaniment. Ad esempio, abbassando il volume delle tracce Accompaniment potete rendere più evidenti le tracce Drum e Bass, incrementando l'impatto ritmico dello Style.

Per salvare quest'impostazione, scegliete il comando "Write Global-Style Play Setup" dal menu di pagina (vedi pag. 141).

0...127 Livello di volume.

Volume delle tracce individuali ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Volume della traccia. È il volume relativo di ogni singola traccia, così come salvato per ciascun Style (Style Setting), Performance o STS. Può variare in base allo Style, Performance o STS selezionati.

0...127 Valore MIDI del volume della traccia.

Icona Play/Mute ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica lo stato di play/mute della traccia.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Mixer/Tuning: FX Send

Il Pa3X include due gruppi di effetti (FX A ed FX B). In modo Style Play, il gruppo A è riservato alle tracce Style e Pad, mentre il gruppo B alle tracce di tastiera suonate in tempo reale (Keyboard).

La scelta e l'impostazione degli effetti può essere effettuata nelle sezioni Effect dedicate (vedi "Effects: A/B FX Configuration" a pag. 128).

Questa pagina consente l'impostazione del livello di mandata del segnale diretto della traccia (dry) ai processori di effetti Master. I processori di effetti Master sono connessi in parallelo con i segnali diretti/dry, per cui potete decidere la quantità di segnale puro da inviare a tali blocchi di effetti.

Nel caso in cui si intenda indirizzare all'uscita il solo segnale elaborato, impostate il parametro Dry su Off (vedi parametro "Dry", sopra).

A ciascun blocco Master FX è possibile assegnare qualsiasi tipo di effetto, ma si consiglia tuttavia di usare per la maggior parte degli Style, Performance e STS del Pa3X il seguente tipo di set-up:

- A-Master 1 Effetti di riverbero per le tracce Style e Pad.
- A-Master 2 Effetti di modulazione per le tracce Style e Pad.
- A-Master 3 Liberamente assegnabile.
- B-Master 1 Effetti di riverbero per le tracce di tastiera (Keyboard).
- B-Master 2 Effetti di modulazione per le tracce di tastiera (Keyboard).
- B-Master 3 Liberamente assegnabile (disponibile a seconda del numero di effetti Insert già utilizzati).

Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare le tracce di tastiera a quelle Style secondo necessità.



Gruppo FX ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica il gruppo di effetti (A o B) assegnato al gruppo di tracce.

Send level ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

0...127 Livello di mandata del segnale diretto della traccia (diretto) al corrispondente effetto Master.

Icona Play/Mute ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica lo stato di play/mute della traccia.

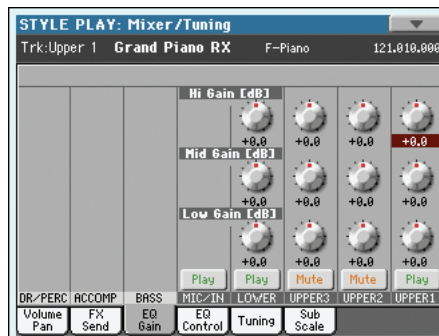
 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Mixer/Tuning: EQ Gain

Pagina che permette l'impostazione dell'equalizzatore (EQ) a tre bande per ciascuna traccia.

Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare le tracce di tastiera a quelle Style secondo necessità.



Hi (High) Gain ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Parametro che determina il guadagno (in dB) delle alte frequenze di ogni singola traccia, con un filtro di tipo shelving.

-18...+18dB Valori di guadagno in decibel.

Mid (Middle) Gain ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Parametro che determina il guadagno (in dB) delle frequenze medie di ogni singola traccia, con un filtro di tipo a campana.

-18...+18dB Valori di guadagno in decibel.

Low Gain ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS


Parametro che determina il guadagno (in dB) delle basse frequenze di ogni singola traccia, con un filtro di tipo shelving.

-18...+18dB Valori di guadagno in decibel.

Icona Play/Mute ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica lo stato di play/mute della traccia.

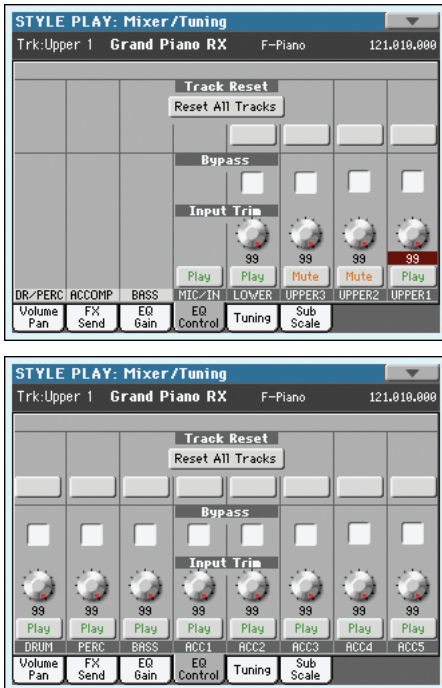
 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Mixer/Tuning: EQ Control

Pagina che consente il reset o il bypass (esclusione) dell'equalizzazione per la traccia, ossia dei parametri impostati nella pagina precedente.

Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare le tracce di tastiera a quelle Style secondo necessità.



Pulsante Reset All Tracks

Con questo pulsante è possibile reimpostare in posizione neutra ("0") l'EQ di tutte le tracce simultaneamente (sia le tracce Style che quelle Realtime).

Pulsanti Track Reset

Pulsanti che permettono di reimpostare in posizione neutra (cioè a "0") tutti i parametri di EQ della traccia selezionata.

Bypass ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Spuntando una di queste caselle potete bypassare (escludere) la sezione di EQ per la traccia corrispondente. In condizioni di bypass, la traccia ignora le impostazioni di EQ, ma i valori rimangono immutati per consentirvi di riutilizzarli in seguito, se necessario. Per ripristinare l'EQ in base all'impostazione specificata, rimuovete il segno di spunta dalla casella.

On Bypass attivato; l'equalizzazione viene esclusa per la traccia corrispondente.

Off Bypass disattivato; la traccia corrispondente viene equalizzata.

Input Trim ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Manopola che gestisce il livello di segnale inviato all'equalizzatore. Un livello di segnale troppo alto può sovraccaricare il circuito audio e causare la distorsione del suono. Con questo controllo è possibile impedire che ciò avvenga.

0...99 Valore di limiting. A maggior valore corrisponde un maggior limiting del segnale.

Icona Play/Mute

▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica lo stato di play/mute della traccia.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

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 TRACK SELECT per alternare le tracce di tastiera a quelle Style secondo necessità.



PB Sensitivity

►PERF ►STYLE^{Set} ►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 ►STYLE^{Set} ►STS

Valore di trasposizione dell'ottava.

- 3 Ottava più bassa.
- 0 Intonazione standard.
- +3 Ottava più alta.

Detune

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS



Valore di intonazione fine.

- 64 Semitono inferiore.
- 00 Intonazione standard.
- +63 Semitono superiore.

Icona Play/Mute

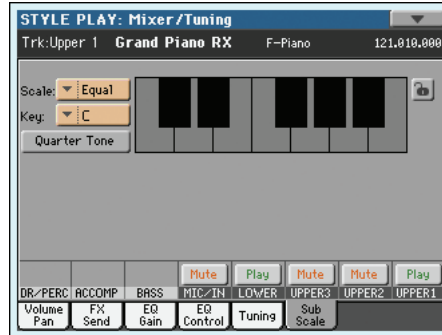
►PERF ►STYLE^{Set} ►STS

Indica lo stato di play/mute della traccia.

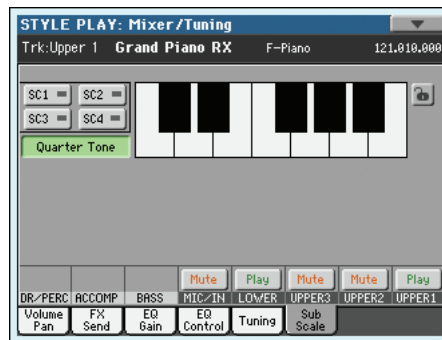
-  Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.
-  Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Mixer/Tuning: Sub Scale

Pagina che consente di programmare una scala alternativa per le tracce selezionate con il parametro "Scale Mode" (vedi pag. 139). Le eventuali tracce rimanenti utilizzeranno la scala di base prevista nel modo operativo Global (vedi "Main Scale" a pag. 212).



Con il pulsante "Quarter Tone" non premuto



Con il pulsante "Quarter Tone" premuto

Nota: A ciascuna Performance o STS è possibile associare una scala differente.

Nota: L'impostazione del parametro Quarter Tone può essere ricevuta via MIDI (trasmessa cioè da un sequencer o controller esterni). Analogamente, lo stesso tipo di impostazione può essere trasmessa dal Pa3X sotto forma di messaggio di Sistema Esclusivo a un registratore MIDI esterno.

Scale

►PERF ►STS 

Scala selezionata. Consultate "Scales" a pag. 243 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 "Regolare l'intonazione fine di ogni nota di una scala User" a seguire).

Key

►PERF ►STS 

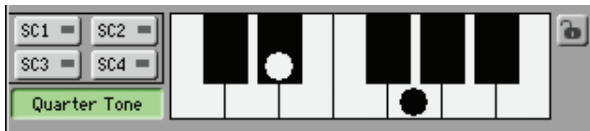
Parametro richiesto da alcune scale per l'impostazione della tonalità preferita (vedi "Scales" a pag. 243).

Quarter Tone



Pulsante che permette 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.



Tocate uno dei quattro pulsanti SC Preset sul display per richiamare il preset corrispondente, quindi toccate la nota desiderata per abbassarla 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.

Per sveltire l'operazione di modifica, è anche possibile assegnare la funzione Quarter Tone a uno switch a pedale, uno switch della pedaliera EC5 oppure uno switch assegnabile (vedi "Usare la funzione Quarter Tone con uno switch a pedale, uno switch EC5 oppure uno switch assegnabile (Assignable Switch)" a seguire per maggiori informazioni).

L'utilizzo degli SC Preset consente di richiamare immediatamente le scale Quarter Tone già programmate (vedi "Usare la funzione Quarter Tone con gli SC Preset" a seguire per maggiori informazioni).

Pulsanti SC Preset

Questi pulsanti appaiono solo quando il parametro "Quarter Tone" è spuntato. Tocate questi pulsanti per richiamare i preset corrispondenti. Vedi "Usare la funzione Quarter Tone con gli SC Preset" a seguire per maggiori dettagli sul loro utilizzo.

Diagramma Keyboard

►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 Lucchetto Scale

►GBL^{Gbl}

Permette di bloccare i parametri della scala anche nel caso in cui si selezioni una Performance o STS diversa da quella corrente.

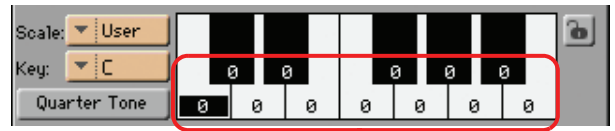
Il blocco è automaticamente disabilitato nel momento in cui si spegne lo strumento, a meno che non se ne effettui prima la scrittura in memoria nel modo operativo Global (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pag. 230).

Per ulteriori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a "General Controls: Lock" a pag. 213.

Regolare l'intonazione fine di ogni nota di una 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 al tempera-

mento 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, e usate i controlli VALUE per impostare il valore d'intonazione fine in unità di cent.

Nota: L'impostazione può essere salvata su una Performance o una STS, come di seguito descritto.

Usare la funzione Quarter Tone con gli SC Preset

Quando il pulsante Quarter Tone è premuto, appaiono i quattro pulsanti "SC Preset", che consentono di selezionare uno dei quattro SC Preset per richiamare una scala personalizzata memorizzata come preset.

1. Programmate e salvate una scala personalizzata in un SC Preset.

Per farlo, andate in modo Global, e raggiungete la pagina "General Controls: Scale". Una volta effettuata la programmazione, scegliete il comando "Write SC Preset" dal menu di pagina, poi scegliete una delle locazioni preset per salvare le impostazioni correnti (vedi "Finestra di dialogo Write Quarter Tone SC Preset" a pag. 231).

2. Tornate a questa pagina, e toccate il pulsante "Quarter Tone" per visualizzare i pulsanti "SC Preset".
3. Tocate uno dei pulsanti "SC Preset" per richiamare una scala personalizzata.

Ogni preset contiene una scordatura personalizzata di ogni nota della scala. Inoltre, il preset memorizza i gradi della scala attivati (che appaiono nel diagramma di scala inferiore).

Quando non è selezionato nessun preset, viene automaticamente richiamata la scala standard. Questa scala assegna un valore di -50 cent a ogni nota, e disattiva tutti i gradi della scala.

Potete selezionare un SC Preset anche assegnando la funzione corrispondente a un pulsante assegnabile (Assignable Switch) o un pedale assegnabile (Assignable Footswitch).

4. Usate il diagramma della tastiera per attivare o disattivare la scordatura della nota corrispondente.
5. Richiamate la scala originale.

Fate apparire il grande punto per scordare la nota corrispondente, o fatelo scomparire per resettare l'intonazione.

Tocate nuovamente il pulsante "Quarter Tone" per deselezionare la funzione e richiamare la scala principale.

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 riprodurre le tipiche sfumature 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: Per assegnare la scala custom a una Performance o STS nel modo Style Play è sufficiente selezionare e modificare una scala User, e salvare il risultato ottenuto sulla Performance o STS. Consultate a tal proposito il paragrafo “Regolare l’intonazione fine di ogni nota di una scala User” sopra.

Nel modo Global è possibile creare una scala personalizzata e salvarla in uno degli SC Preset, per poterla poi richiamare mediante gli appositi pulsanti SC Preset. In seguito sarà possibile modificare la scala semplicemente richiamando il preset in oggetto. Consultate “Usare la funzione Quarter Tone con gli SC Preset” sopra.

1. Assegnate allo switch desiderato la funzione Quarter Tone.

Entrate nel modo operativo Global e selezionate la pagina “Controllers: Pedal/Switch” o “Controllers: EC5”. 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 (vedi “Finestra di dialogo Write Global - Global Setup” a pag. 230).

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 e rilasciate il pedale.

3. Suonate sullo strumento.

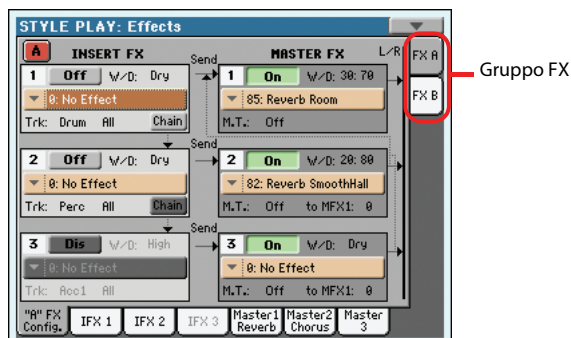
Verificate che le note premute al passo 2 della procedura siano riprodotte con un’intonazione più bassa di un quarto di tono.

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: A/B FX Configuration

Pagina che consente la selezione dei gruppi di effetti A (Style e Pad) o B (tracce Keyboard). Utilizzate le schede laterali “FX A” ed “FX B” per passare da un gruppo all’altro.



Gruppi FX: FX A ed FX B

Il Pa3X include due gruppi di effetti (FX A ed FX B). Nel modo Style Play, il gruppo A è riservato alle tracce Style e Pad, mentre il gruppo B alle tracce di tastiera suonate in tempo reale.

Sebbene siano presenti sei effetti per il gruppo A e quattro per il gruppo B, non è possibile attivarli tutti simultaneamente (così come descritto nella tabella che segue). Il numero massimo di effetti attivabili simultaneamente è 5 per le tracce Style e 3 per tracce di tastiera:

- Il gruppo A (tracce Style) può includere tre effetti Insert e due Master, oppure due Insert e tre Master.
- Il gruppo B (tracce di tastiera) può includere un effetto Insert e due Master, oppure nessun Insert e tre Master.

FX A (Style/Pad)		FXB (Tastiera)	
IFX 1	MFX 1	IFX 1	MFX 1
IFX 2	MFX 2		MFX 2
IFX 3	-		-
IFX 1	MFX 1	-	MFX 1
IFX 2	MFX 2		MFX 2
-	MFX 3		MFX 3

Se desiderate utilizzare un secondo effetto dello stesso tipo, disattivate l’ultimo effetto dell’altra tipologia.

Effetti “Double size”

All’effetto Insert 1 del gruppo A o al Master 2 dei gruppi A o B è possibile assegnare un tipo di effetto “double size”. Questo tipo di algoritmo impiega due unità di elaborazione, per cui l’effetto successivo nella catena diviene indisponibile.

Per conoscere la lista completa degli effetti “double size”, consultate il manuale “Advanced Edit” nell’Accessory Disk.

Vocoder

È possibile assegnare un effetto Vocoder al processore Master FX 2 del gruppo B. Una volta selezionato il Vocoder, il Voice Processor viene disattivato e il segnale audio MIC viene ruotato direttamente al Vocoder.

Effetti Insert e Master

Gli effetti si suddividono principalmente in due categorie: Insert e Master.

- Gli effetti **Insert** processano i segnali dry provenienti dalle singole tracce, e sono particolarmente utili per un tipo di elaborazione che prevede la compressione o la distorsione. Gli effetti Insert operano solo su una traccia alla volta, e includono algoritmi REMS™ di Korg, che simulano fedelmente amplificatori per chitarra ed effetti a pedale.
- Gli effetti **Master** sono invece mixati in parallelo con il segnale proveniente dalle tracce, dry oppure già elaborato dagli effetti Insert; il grado di incidenza di tali effetti può essere gestito con il parametro “FX Send” della sezione Mixer/Tuning (vedi “Mixer/Tuning: FX Send” a pag. 123). Questi effetti vengono applicati simultaneamente a tutte le tracce dello stesso gruppo (A/B). Tra gli effetti Master sono inclusi modelli prelevati direttamente dai rack professionali da studio, e quindi capaci di rendere un suono complessivamente più curato e tipico di una produzione di alto livello.

Sezione Insert FX

On/Off/Dis ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Pulsante che permette di attivare o disattivare un effetto.

Nota: I processori che non possono essere attivati (per mancanza di risorse) esibiscono l'etichetta “Dis” (“Disabled”). Per attivare un processore disabilitato, è necessario disattivare prima un altro processore eventualmente impegnato.

W/D (Wet/Dry) ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Parametro che determina il mix tra il suono elaborato dall'effetto (Wet) e quello diretto (Dry) proveniente dalla traccia.

Per modificare il valore, utilizzate i controlli VALUE, oppure trascinatelo sul display. In alternativa, toccate il parametro una seconda volta per aprire la tastierina numerica e specificate con questa un valore percentuale a due cifre.

Dry Effetto non applicato. All'uscita viene inviato solo il segnale originale della traccia.

01:99...99:01 Percentuale di mix tra il segnale dry e quello elaborato.

Wet All'uscita viene inviato solo il segnale elaborato dall'effetto.

Nome effetto ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Menu a comparsa con il quale è possibile scegliere uno degli effetti disponibili. Per conoscere la lista completa di effetti, consultate il manuale “Advanced Edit” dell'Accessory Disk.

Track ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica la traccia a cui viene applicato l'effetto. Scegliendo Drum o Perc, viene considerato anche il parametro “Category” sulla destra.

Nota: Attivando il parametro “Chain” per l'effetto IFX 1, “Track” non può più essere impostato per gli effetti IFX che seguono nella catena.

Categoria ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Categoria di strumenti Drum/Perc (batteria/percussioni) all'interno del set di strumenti scelto. È possibile applicare gli effetti a ciascuna categoria di strumenti (grancassa, rullante, piatti, etc.), invece di elaborare l'intero set di batteria.

Chain ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Se premuto, questo pulsante permette di collegare l'effetto Insert oggetto di editing al successivo effetto Insert, di fatto creando una catena di effetti. Se il pulsante non è premuto, il segnale in uscita dall'effetto Insert viene inviato al blocco di effetti Master.

Sezione Master FX

On/Off/Dis ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Pulsante che permette di attivare o disattivare un effetto.

Nota: I processori che non possono essere attivati (per mancanza di risorse) esibiscono l'etichetta “Dis” (“Disabled”). Per attivare un processore disabilitato, è necessario disattivare prima un altro processore eventualmente impegnato.

W/D (Wet/Dry) ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Parametro che determina il mix tra il suono elaborato dall'effetto (Wet) e quello diretto (Dry) proveniente dalle tracce (il flusso “FX Send”). Questo controllo regola la quantità complessiva di elaborazione dei suoni; la mandata singola deve essere impostata in ciascuna traccia utilizzando il parametro “FX Send” nella sezione Mixer/Tuning (vedi “Mixer/Tuning: FX Send” a pag. 123).

Per modificare il valore, utilizzate i controlli VALUE, oppure trascinatelo sul display. In alternativa, toccate il parametro una seconda volta per aprire la tastierina numerica e specificate con questa un valore percentuale a due cifre.

Dry Effetto non applicato. All'uscita viene inviato solo il segnale originale delle tracce.

01:99...99:01 Percentuale di mix tra il segnale dry e quello elaborato.

Wet All'uscita viene inviato solo il segnale elaborato dall'effetto.

Nome effetto ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Menu a comparsa con il quale è possibile scegliere uno degli effetti disponibili. Per conoscere la lista completa di effetti, consultate il manuale “Advanced Edit” dell'Accessory Disk.

M.T. (Modulating Track) ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

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.

Nota: Gli effetti Insert sono modulati dalla traccia a cui vengono assegnati.

to MFX1 ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica la quantità di segnale in uscita dall'effetto Master FX 1 che viene reintrodotta all'ingresso dello stesso blocco (MFX1). In gergo tecnico è chiamato “feedback loop”.

Effects: IFX 1...3, Master 1...3

Pagine contenenti i parametri degli effetti assegnabili ai processori del Pa3X. La figura in basso mostra come esempio la pagina del processore Master 1 cui è stato assegnato l'effetto Reverb Wet Plate.



Effetto selezionato

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS ►STS^{SB}

Pulsante che consente di aprire un menu a comparsa per la selezione dell'effetto tra quelli disponibili. Equivale ai parametri "Nome effetto" della pagina "Effects: A/B FX Configuration" (vedi sopra).

Nota: A ciascuna delle pagine di edit è consentito assegnare un effetto diverso.

Parametri dell'effetto

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS ►STS^{SB}

I parametri differiscono in base al tipo di effetto selezionato. Fate riferimento a "Advanced Edit" nell'Accessory Disk incluso con il Pa3X per conoscere l'elenco completo dei parametri corrispondenti a ciascun effetto.

Wet/Dry

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS ►STS^{SB}

Parametro che determina il mix tra il suono elaborato dall'effetto (Wet) e quello diretto (Dry) proveniente dalla traccia. Equivale al parametro della pagina "Mixer/Tuning: FX Send" (vedi sopra).

Src (Source)

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS ►STS^{SB}

Sorgente di modulazione. Per selezionare la traccia incaricata di generare il presente tipo di controllo, per gli effetti Master consultate il parametro "M.T. (Modulating Track)" della pagina "Effects: A/B FX Configuration" (vedi sopra). Per gli effetti Insert, i messaggi di modulazione sono generati dalla traccia a cui l'effetto viene assegnato.

Consultate "Advanced Edit" nell'Accessory Disk incluso con il Pa3X per conoscere l'elenco completo delle sorgenti di modulazione disponibili.

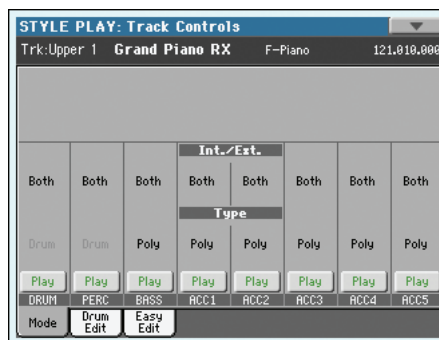
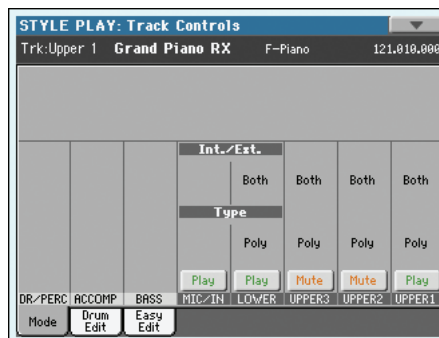
Amt (Amount)

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS

Volume dell'effetto, aggiunto al segnale dry (non elaborato).

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 Pa3X. La pagina permette anche di impostare la modalità polifonica di ciascuna traccia.



Int./Ext. (Internal/External)

►PERF ►STYLE^{Set} ►STS

Internal

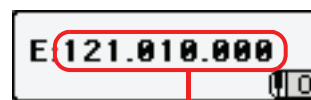
La traccia riproduce i suoni prodotti dal generatore di tono interno. L'impostazione non permette quindi di "pilotare" i timbri di un eventuale modulo MIDI esterno connesso al Pa3X mediante la porta MIDI OUT.

External

La traccia riproduce i suoni di uno strumento MIDI collegato alla porta MIDI OUT del Pa3X. Il modulo connesso deve tuttavia essere impostato in modo tale da far coincidere il canale MIDI di ricezione con quello di trasmissione del Pa3X (vedi "MIDI: MIDI Out Channels" a pag. 222).

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 <E: aaa.bbb.ccc>:



Area Control Change/Program Change

La stringa indica innanzitutto che la traccia è in modo External (“E”), e poi riporta i dati relativi ai messaggi di Control Change e Program Change, per segnalare cosa la traccia sta effettivamente trasmettendo dalla porta MIDI OUT. Nell’esempio che segue, **CC#0** indica il Control Change 0 (Bank Select MSB), **CC#32** il Control Change 32 (Bank Select LSB) e **PC** il Program Change:



Toccando l’area Sound, sul display apparirà la tastierina numerica al posto della finestra di dialogo Sound Select. In questo caso potrete inserire direttamente la stringa del pacchetto dati Control Change/Program Change, separando i tre blocchi con un punto (.).

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.

Type ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Drum Traccia Drum/Percussion. Se desiderate regolare il volume e 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 Edit” a pag. 131, e “Audio Setup: Style/Kbd” a pag. 223).

***Nota:** Le tracce impostate in modo Drum o Percussion, mentre sono in Style Record (vedi “Track Type” a pag. 27), 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).

Mono Left Traccia mono, con priorità assegnata alla nota più a sinistra sulla tastiera (la nota più bassa).

Icona Play/Mute ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica lo stato di play/mute della traccia.

Stato Play. Consente l’ascolto della traccia.

Stato Mute. La traccia è esclusa dall’ascolto.

Track Controls: Drum Edit

Pagina che permette di regolare il volume e di impostare i parametri principali 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 sarete in grado di notare alcun cambiamento.

***Suggerimento:** Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare i gruppi di tracce. Dopo aver selezionato una traccia, scegliete il comando “Solo Track” dal menu di pagina per escludere tutte le altre tracce dall’ascolto durante le operazioni di editing del suono.*

***Nota:** Tutti i valori fanno riferimento ai valori stabiliti per i suoni originali.*



Family Select

Icone/pulsanti che permettono la scelta della famiglia di strumenti da modificare. I pulsanti divengono disponibili solo dopo aver selezionato una traccia Drum.

Icona Tipologia di strumenti	Famiglia di strumenti
	Grancasse di batteria
	Rullanti
	Tom
	Hi-Hat (Charleston)
	Ride, Crash e altri piatti
	Percussioni gravi (low-pitch)
	Percussioni acute (high-pitch)
	Effetti speciali

Riferimento

Panoramica del parametro corrente

Proprio sotto le icone delle tipologie di strumenti, è possibile notare il valore del parametro selezionato, sia della categoria scelta, sia di tutte le altre famiglie di strumenti. Ciò per permettervi di comparare il valore di una categoria rispetto a tutte le altre. I valori sono mostrati in grigio (non modificabili).

Parametri Drum Edit ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Permettono la regolazione dei valori di offset.

- 0...127 Volume (vedi sopra).
- 64...0...+63 Valore di offset per tutti i parametri di generazione sonora. Un valore '0' sta a indicare nessuna variazione rispetto al valore originale salvato in memoria per quello strumento di batteria o percussione; un valore diverso da zero indica un incremento o un decremento rispetto al valore originale.

Parametro Sound	Spiegazione
Attack	Attacco. È il tempo che impiega il suono a passare dal volume zero (momento in cui si preme la nota) al livello massimo.
Decay	Decadimento. È il tempo che impiega il suono a passare dal livello finale di attacco all'inizio della fase di sustain (sostegno).
Cutoff	Frequenza di taglio del filtro. Determina la brillantezza del timbro.
Resonance	Risonanza del filtro. Permette di incrementare il volume dell'area intorno alla frequenza di taglio.
Fine Tune	Intonazione fine.
Coarse Tune	Intonazione grossolana.
EQ Hi	Equalizzazione della banda di frequenze acute.
EQ Mid	Equalizzazione della banda di frequenze medie.
EQ Low	Equalizzazione della banda di frequenze gravi.
MFX 1 Send	Proporziona il livello di mandata (Send) all'effetto Master FX 1.
MFX 2 Send	Proporziona il livello di mandata (Send) all'effetto Master FX 2.
MFX 3 Send	Proporziona il livello di mandata (Send) all'effetto Master FX 3.
Ambience Vol	Volume degli effetti Ambience (rumori ambientali e meccanici).
Ambience T	Tono, o brillantezza, degli effetti Ambience (rumori ambientali e meccanici).

Select

Pulsante che permette la selezione della traccia oggetto di editing. Il pulsante corrispondente alla traccia selezionata diventa verde.

Reset Family

Pulsante che permette il reset di tutte le modifiche apportate alla famiglia di strumenti selezionata.



Reset Track

Pulsante che permette il reset di tutte le variazioni apportate al volume degli strumenti percussivi della traccia selezionata.

Icona Play/Mute

▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica lo stato di play/mute della traccia.

-  Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.
-  Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Come modificare una singola famiglia di strumenti

L'esempio che segue descrive come utilizzare al meglio la funzione Drum Volume.

1. Restando nella presente pagina, premete TRACK SELECT per visualizzare le singole tracce Style.
2. Toccate sul display il pulsante "Select" della traccia Drum che desiderate modificare.
3. Premete START/STOP per avviare lo Style.
4. Se lo desiderate, scegliete il comando "Solo Track" dal menu di pagina per ascoltare solo la traccia Drum interessata.
5. Mentre ascoltate lo Style, selezionate la famiglia Snare (Rullante), quindi scegliete il parametro Volume e utilizzate i controlli VALUE per azzerare completamente il volume.
Accertatevi che il suono del rullante risulti del tutto assente.
6. Toccate il pulsante Reset Track sul display per ripristinare il volume originale del rullante.

Track Controls: Easy Edit

Pagina che permette la modifica dei principali parametri del Sound assegnato a ciascuna traccia.

Suggerimento: Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare sul display i gruppi di tracce. Dopo aver selezionato una traccia, scegliete il comando "Solo Track" dal menu di pagina per escludere tutte le altre tracce dall'ascolto durante le operazioni di editing del suono.

Nota: Tutti i valori fanno riferimento ai valori stabiliti per i suoni originali.



Parametri Easy Sound Edit ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

Queste manopole permettono di impostare il valore di offset. -64...0...+63 Valore di offset. Con '0', il valore rimane identico a quello originariamente memorizzato per Sound. Qualsiasi altra impostazione comporta il decremento o incremento del valore originale.

Parametri Sound	Significato
Attack	Attacco. È il tempo che impiega il suono a passare dal volume zero (momento in cui si preme la nota) al livello massimo.
Decay	Decadimento. È il tempo che impiega il suono a passare dal livello finale di Attacco all'inizio della fase di Sustain (sostegno).
Release	Rilascio. È il tempo che impiega il suono a passare dalla fase di Sustain a volume zero. Il Rilascio ha inizio dal momento in cui si rilascia la nota premuta.
Cutoff	Frequenza di taglio del filtro. Determina la brillantezza del timbro.
Resonance	Risonanza del filtro. Permette di incrementare il volume dell'area intorno alla frequenza di taglio.
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.

Manopola e switch Portamento ▶PERF ▶STYLE^{Set} ▶STS

La manopola Time regola la velocità del portamento (graduale passaggio d'intonazione da una nota all'altra). Utilizzate la casella di spunta per attivare o disattivare il portamento.

Select

Pulsante che permette la selezione della traccia oggetto di editing. Il pulsante corrispondente alla traccia selezionata diventa verde.

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 ▶STYLE^{Set} ▶STS

Indica lo stato di play/mute della traccia.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Modificare i parametri del singolo Sound

L'esempio che segue descrive come utilizzare la funzione Easy Sound Edit per la modifica veloce dei suoni.

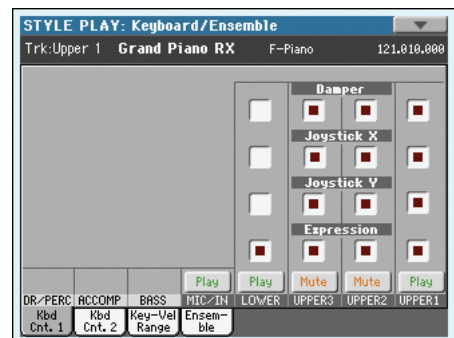
1. Se necessario, premete nella presente pagina il tasto TRACK SELECT per visualizzare le tracce di tastiera (Keyboard).
2. Toccate, sul display e per la traccia Upper 1, il pulsante "Select".
3. Mentre suonate sulla tastiera, selezionate la manopola virtuale Cutoff e utilizzate i controlli VALUE per azzerarne completamente il valore.

Notate come l'operazione comporti un taglio progressivo delle frequenze acute, rendendo il timbro più cupo e morbido.

4. Toccate il pulsante Reset Track sul display per ripristinare il valore di Cutoff originale.

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 1

Pagina che permette di abilitare/disabilitare i pedali Damper/Expression e il Joystick per ciascuna delle tracce di tastiera (Keyboard).



Damper

►PERF ►STS

On Impostazione che consente, dopo la pressione del pedale e 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 pag. 126).

Joystick Y

►PERF ►STS

Abilita/disabilita l'effetto prodotto dal movimento del joystick sull'asse Y (avanti/indietro; Y+: effetti di modulazione, e talvolta il 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 pianoforte alla traccia Upper 1, e un suono di archi (Strings) alla traccia Upper 2. Abilitando il controllo dell'Espressione solo per Upper 2, potrete 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 a un pedale o al cursore assegnabile (Assignable Slider), consultate il paragrafo "Controllers: Pedal/Switch" a pag. 218 o "Controllers: Assignable Sliders" a pag. 219. 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

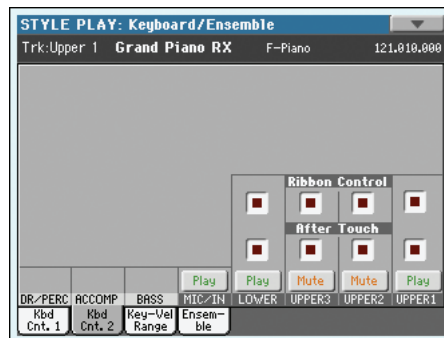
Indica lo stato di play/mute della traccia.

 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2

Pagina che permette di abilitare/disabilitare il controller Ribbon e l'Aftertouch per ciascuna delle tracce di tastiera.



Ribbon Controller On/Off

►PERF ►STS

Queste caselle consentono di abilitare/disabilitare il controller Ribbon per la corrispondente traccia di batteria.

After Touch On/Off

►PERF ►STS


Queste caselle consentono di abilitare/disabilitare l'Aftertouch per la corrispondente traccia di tastiera.

Icona Play/Mute

►PERF ►STS

Indica lo stato di play/mute della traccia.

 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

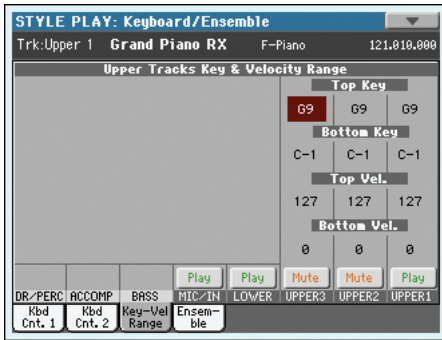
Pagina che permette di programmare l'intervallo di note e di dinamica (velocity) per ciascuna delle tracce di tastiera (Keyboard).

L'intervallo di note attribuibile a 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 (ad 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.

Provate ad esempio ad assegnare il programma El.Piano 1 alla traccia Upper 1, e il programma 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 riprodu-

zione del timbro 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 determina 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 stabilisce 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

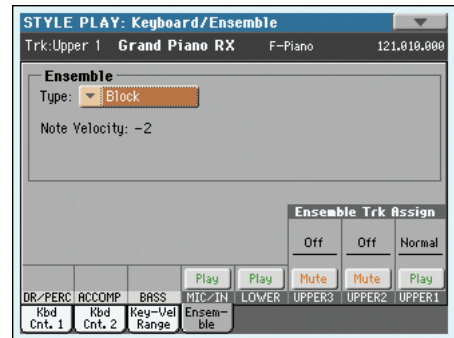
Indica lo stato di play/mute della traccia.

-  Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.
-  Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

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 in base agli accordi riconosciuti suonati dalla mano sinistra.

Nota: La funzione Ensemble può essere usata anche in modo Song Play (con le stesse impostazioni). Solo gli accordi della parte Lower Chord Scan vengono riconosciuti.



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 Open 1, ma con un algoritmo diverso.
- Block Armonizzazione a blocchi – tipica della musica jazz.
- Power Ensemble Aggiunge una quinta e un'ottava alla melodia, formando un accordo tipico dell'hard rock.
- Fourths LO Opzione che aggiunge due quarte giuste al di sotto della melodia, tipico della musica jazz.
- Fourths UP Come Fourths LO, ma le note sono aggiunte al di sopra della melodia.
- Fifths Aggiunge una serie di quinte al di sotto della melodia.
- Octave Aggiunge una o più ottave alla melodia.
- Dual Opzione che consente di aggiungere una seconda nota alla linea melodica, in base a 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 strumenti ad ancia.
- 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 con il parametro Tempo (descritto a seguire).

- Repeat** Permette di ripetere la nota suonata in sincronia con il valore di Tempo (descritto a seguire). 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 (descritto a seguire).
- AutoSplit1** Con più tracce Upper attive, la traccia Upper 1 riproduce la melodia in mono, mentre le altre le note degli accordi.
- Con la sola traccia Upper 1 attiva, questa riprodurrà polifonicamente tutte le note degli accordi.
- AutoSplit2** Simile ad AutoSplit1, ma la traccia Upper 1 riproduce sempre la nota più acuta.

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 appare solo dopo aver selezionato le opzioni Trill, Repeat o Echo.

Valore di nota valido per le opzioni di Trill, Repeat o Echo della funzione Ensemble. È sincronizzato con il Tempo del Metronomo.

Feedback ▶PERF ▶STS

Nota: Il presente parametro appare 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** Nessuna 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

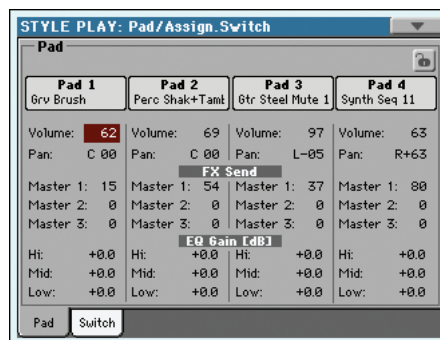
Indica lo stato di play/mute della traccia.

 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Pad/Switch: Pad

Pagina che permette la selezione dei suoni (Hit o Sequence) per ciascuno dei quattro tasti PAD.



L'assegnazione può essere salvata sullo Style Setup o nella entry del SongBook correnti. I Pad condividono il gruppo di effetti B con le tracce Style.

Nota: L'assegnazione dei suoni può essere effettuata anche dal pannello Pad della pagina principale.

Nota: La selezione di uno Style o entry del SongBook differente può cambiare l'assegnazione dei suoni ai Pad.

Assegnazione Pad ▶STYLESet

Area che riporta i nomi dei suoni Hit o Sequence assegnati a ciascun Pad. Toccate queste box per accedere alla finestra di dialogo Pad Select (vedi "Finestra Pad Select" a pag. 108).

Volume ▶STYLESet

Parametro che specifica il volume di ciascuna delle quattro tracce Pad.

0...127 Livello di volume.

Pan ▶STYLESet

Imposta il pan di ciascuna delle quattro tracce Pad.

- 64...-1 Valori che spostano la traccia Pad verso il canale sinistro.
- 0 Imposta il pan al centro del panorama stereo.
- +1...+63 Valori che spostano la traccia Pad verso il canale destro.

FX Send (Master 1...3) ▶STYLESet

Parametro che determina il livello di mandata del segnale ai processori di effetti Master interni per ciascuna delle quattro tracce Pad.

0...127 Livello del segnale diretto (dry) della traccia Pad inviato al processore di effetti.

EQ Gain [dB] (Hi, Mid, Low)

Equalizzazione per ciascuna delle quattro tracce Pad.

-18.0...+0.0...18.0

Valore di guadagno per le bande High, Middle e Low.

Icona Lucchetto Pad

►GBL^{Gbl}

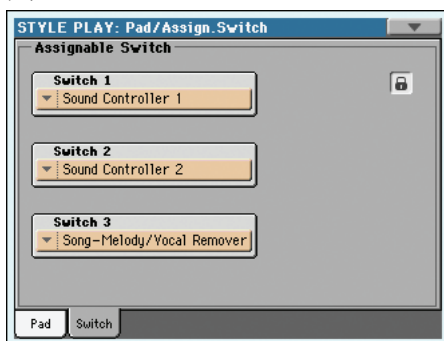
Icona che permette, quando è abilitata (lucchetto chiuso), di bloccare l'assegnazione dei suoni ai Pad, impedendone il cambio nel momento in cui si seleziona una Performance o entry del SongBook diversi da quelli correnti.

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 nel modo operativo Global (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pag. 230).

Per ulteriori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a "General Controls: Lock" a pag. 213.

Pad/Switch: Switch

Pagina che permette la selezione delle funzioni da assegnare a ciascuno dei tre tasti ASSIGNABLE SWITCH, posizionati accanto al joystick.



Le funzioni assegnate possono essere salvate su una Performance, una STS o una entry del SongBook.

Switch 1-3

►PERF ►STS

Icone che rappresentano i tasti ASSIGNABLE SWITCH. Utilizzate i menu a comparsa per assegnare a ciascuno dei tasti la funzione desiderata. Consultate "List of Assignable Switch functions" a pag. 240.

Icona Lucchetto Assignable Switch

►GBL^{Gbl}

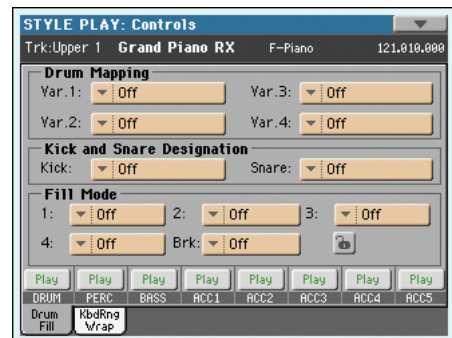
Icona che permette, quando è abilitata (lucchetto chiuso), di bloccare l'assegnazione delle funzioni agli switch, impedendone il cambio nel momento in cui si seleziona una Performance o una STS diversi da quelli correnti.

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 nel modo operativo Global (consultate "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pag. 230).

Per ulteriori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a "General Controls: Lock" a pag. 213.

Style Controls: Drum/Fill

Pagina che consente la selezione dei vari parametri che compongono lo Style.



Drum Mapping (Var.1...Var.4)

►PERF ►STYLE^{Set}

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 a un livello "morbido", mentre il mapping 7 sfrutta un livello sonoro decisamente più alto.

Kick and Snare Designation

►PERF ►STYLE^{Set}

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 sullo Style Setup.

Off Impostazione che determina l'uso della grancassa o del rullante originali.

Type 1...3 Consente la sostituzione della grancassa e del rullante originali con altre percussioni dello stesso gruppo.

Fill Mode (1...4, Break)

►PERF ►STYLE^{Set}

Parametri che consentono l'impostazione delle Variation da richiamare alla fine di ciascun Fill.

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 in ciclo del numero di

Variation successiva/precedente a quella 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 Lucchetto Fill Mode

►GBL^{Gbl}

Icona che permette, quando è abilitata (lucchetto chiuso), di bloccare il Modo Fill scelto, impedendone il cambio nel momento in cui si seleziona uno Style o Performance diversi da quelli correnti.

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 nel modo operativo Global (vedi “Finestra di dialogo Write Global - Global Setup” a pag. 230).

Per ulteriori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a “General Controls: Lock” a pag. 213.

Stato della traccia

►PERF ►STYLE^{Set}

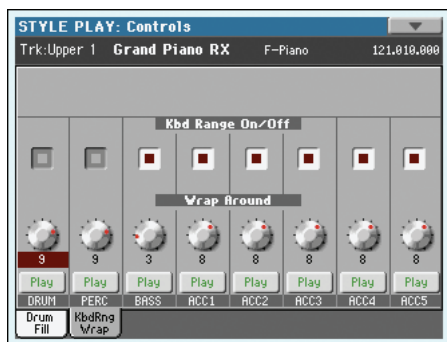
Indica lo stato play/mute della traccia. Per cambiare lo stato, toccate le icone sul display.

 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

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 ►STYLE^{Set}

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 (vedi “Style Element Track Controls: Keyboard Range” a pag. 26 del 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 ►STYLE^{Set}

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 per ogni traccia in step di semitoni, e per un massimo di 12 semitoni relativamente alla tonica dell'accordo specificata in modo Style Record (consultate “Key/Chord” a pag. 7).

È consigliabile impostare punti di Wrap Around differenti per ciascuna traccia, in maniera da evitare che le stesse “saltino” in ottave differenti simultaneamente.

1...12 Valori di trasposizione disponibili (in semitoni) per la traccia, in relazione alla chiave originale del pattern Style.

Icona Play/Mute

►PERF ►STYLE^{Set}

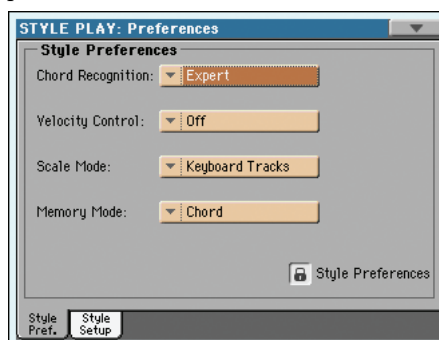
Indica lo stato di play/mute della traccia.

 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

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 Scan è prevista sempre l'opzione di riconoscimento Fingered 3 o Expert, per cui è necessario 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 (vedi "Pannello Split" a pag. 120).

- Fingered 1 Consente il riconoscimento di accordi maggiori, che si suonano una o più note e in base al tipo di Chord Scan scelto.
- Fingered 2 Permette il riconoscimento di accordi composti da due o più note. La pressione di una singola nota determina il riconoscimento di un unisono. Suonando un accordo sospeso (tonica+quinta) si ottiene la riproduzione di un accordo sospeso. Il riconoscimento completo ha luogo quando si suonano tre note o più note.
- 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 Scan.
- 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 premendo 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 minore di settima. Premete per esempio C3 + B2 + Bb2 per ottenere un accordo di C minore 7.
- Expert Estensione dell'opzione Fingered 2, che aggiunge la possibilità di riconoscimento degli accordi sprovvisti di tonica o con una tonica diversa da quella consueta, ossia di quegli accordi spesso utilizzati nella musica jazz, fusion, pop moderno e leggera.

Questo tipo di riconoscimento è molto utile per suonare gli accordi di piano in stile jazz. In questo caso infatti non è necessario suonare la tonica, dato che questa è suonata dal basso.

Velocity Control

▶PERF ▶STS 

Parametro che permette di attivare una determinata funzione 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" (vedi pag. 140), la tastiera attiva la funzione selezionata.

- La funzione è disponibile solo quando il LED SPLIT è acceso, in abbinamento con il modo LOWER oppure con nessuna opzione Chord Scan selezionata.

- La funzione non può essere utilizzata qualora si sia scelto il modo FULL per Chord Scan, con il LED SPLIT spento e con l'opzione UPPER Chord Scan selezionata.

Off Funzione disattivata.

Break, Fill In 1...4 Trigger (attivazione) dell'elemento selezionato.

Start/Stop Avvio/arresto degli Style.

Bass Inversion Attivazione/disattivazione della funzione Bass Inversion.

Memory Attivazione/disattivazione della funzione Memory.

Scale Mode

▶PERF ▶STS 

Parametro che stabilisce quali tracce debbano essere influenzate dalla scala alternativa selezionata (vedi "Scale" a pag. 126).

Keyboard tracks

La scala influisce solo sulle tracce di tastiera (Keyboard).

Upper tracks La scala influisce solo sulle tracce di tastiera Upper 1-3.

All Tracks La scala influisce su tutte le tracce (Keyboard, Style, Pad).

Memory Mode

▶PERF ▶STS 

Parametro che determina il modo di funzionamento del tasto MEMORY.

Chord Con il LED MEMORY acceso, il tasto MEMORY mantiene in memoria l'accordo riconosciuto anche dopo aver rilasciato le note premute. 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 MEMORY 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, sia l'accordo (e quindi anche l'accompagnamento) sia il suono Lower vengono cancellati dalla memoria o interrotti nel momento in cui si rilasciano le note premute.

Fixed Arr. + Lower

Con il LED MEMORY acceso, il tasto MEMORY mantiene in memoria l'accordo riconosciuto e 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 fino alla selezione di un nuovo Style (in maniera da lasciare l'accompagnamento attivo), ma la riproduzione della traccia Lower è interrotta nel momento in cui si rilasciano le note premute.

Icona Lucchetto

► GBL^{Gbl}

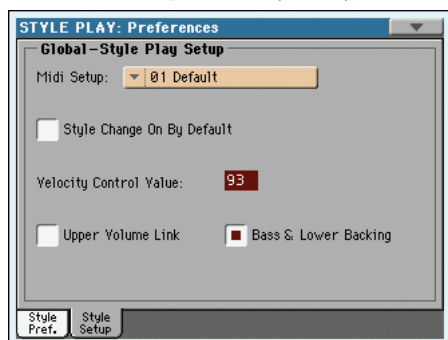
Tutti le impostazioni dei parametri della presente pagina possono essere bloccate per evitare eventuali cambi nel momento in cui si seleziona una Performance o STS diversa.

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 nel modo operativo Global (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pag. 230).

Per ulteriori informazioni sul blocco dei parametri, fate riferimento a "General Controls: Lock" a pag. 213.

Preferences: Style Play Setup

La presente pagina consente l'impostazione di diversi parametri generali relativi al modo operativo Style Play.



Nota: 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-Style 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. Per ulteriori informazioni, consultate "MIDI Setup" a pag. 219.

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 dei MIDI Setup, consultate "MIDI Setup" a pag. 237.

Nota: Dopo aver selezionato un MIDI Setup, è possibile accedere al modo operativo Global e 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, utilizzate il comando "Factory Restore" (pagina "Utility" del modo Media, vedi pag. 247). **Attenzione:** Questo tipo di procedura cancella tutti i dati di fabbrica e User dalla memoria interna.

Style Change On By Default

► GBL^{Sty}

Parametro che consente di definire lo stato del tasto STYLE CHANGE all'accensione dello strumento.

- On All'accensione, il LED del tasto STYLE CHANGE si accende automaticamente.
- Off All'accensione, il LED del tasto STYLE CHANGE rimane spento.

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 (vedi "Velocity Control" sopra).

Upper Volume Link

► GBL^{Sty}

Parametro che consente di stabilire se la modifica apportata al volume di una delle tracce Upper debba influire proporzionalmente anche sul volume delle altre tracce Upper.

- 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.

Bass & Lower Backing

► GBL^{Sty}

La presente funzione permette di riprodurre un semplice accompagnamento con la mano sinistra. La funzione può operare solo con il LED SPLIT acceso, e senza alcun Style in esecuzione. Il presente parametro è attivato per default all'accensione dello strumento.

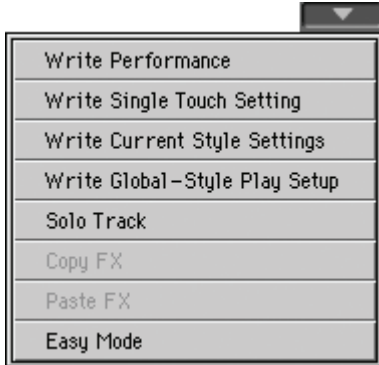
- On Con lo Style non in esecuzione, suonando accordi con la mano sinistra, il suono assegnato alla traccia Lower riproduce le note dell'accordo (anche nel caso in cui la traccia Lower sia stata posta in mute), mentre il timbro Bass suona la sola tonica dell'accordo. L'avviamento dello Style ripristina le condizioni normali di utilizzo.

L'abilitazione della funzione Bass & Lower Backing è segnalata dall'icona Backing nell'area Sound della traccia Lower.

- Off Con lo Style non in esecuzione, l'arranger non riproduce alcun suono Bass. La traccia Lower può essere ascoltata solo se non è stata posta in mute.

Menu di pagina

Menu visualizzabile toccando l'icona menu di pagina. Toccate il comando desiderato per effettuarne la selezione. Per chiudere il menu senza utilizzare alcun comando, toccate 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 di controllo su una Performance.

Consultate "Finestra di dialogo Write Performance" a pag. 142 per ulteriori informazioni.

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 alle tracce di tastiera (Keyboard) su una delle Single Touch Setting (STS) dello Style corrente.

Consultate "Finestra di dialogo Write Single Touch Setting" a pag. 143 per ulteriori informazioni.

Write Current Style Settings

Comando da selezionare per accedere alla finestra di dialogo Write Current Style Setting, che permette di effettuare il salvataggio delle impostazioni relative alle tracce Style sullo Style corrente.

Consultate "Finestra di dialogo Write Style Settings" a pag. 143 per ulteriori informazioni.

Write Global-Style Play 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: Style Play Setup" (vedi pag. 140).

Consultate "Finestra di dialogo Write Global-Style Play Setup" a pag. 143 per ulteriori informazioni.

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 (escludendo 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 di tastiera (Keyboard):** Ascolto della sola traccia di tastiera selezionata e condizioni di Mute per tutte le altre tracce di tastiera per le quali non si è attivato lo stato di Solo. Le tracce Style sono lasciate in condizioni Play (cioè in riproduzione normale).

- **Tracce Style:** Ascolto della sola traccia Style selezionata e condizioni di Mute per tutte le altre tracce Style per le quali non si è attivato lo stato di Solo. Le tracce di tastiera sono lasciate in condizioni Play (cioè in riproduzione normale).

- **Gruppi di tracce Style:** La funzione Solo non opera su queste tracce speciali.

[SHIFT] Per impostare lo stato on/off di Solo per una traccia, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate la traccia in oggetto. Ripetete l'operazione sulla stessa traccia per annullare lo stato di solo.

Copy/Paste FX

La coppia di comandi "Copy FX" e "Paste FX" consente di copiare e incollare uno o tutti gli effetti di un gruppo (A o B) tra Style, Performance o STS. L'operazione di copia può essere effettuata solo rimanendo nel modo Style Play (non è possibile incollare le impostazioni degli effetti su una Song).

Nota: Questo tipo di operazione determina la copia solo delle impostazioni della sezione "Effects". I valori dei parametri inclusi in altre sezioni, come ad esempio "Dry" o "FX Send", non vengono copiati. Tenetene conto, dato che tali voci possono incidere pesantemente sull'elaborazione del suono da parte di un effetto.

Per copiare un singolo effetto:

1. Selezionate la Performance, Style o STS sorgente, dopodiché
 - andate alla pagina del singolo effetto che desiderate copiare (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3), oppure
 - andate alla pagina Effects > A/B FX Config per copiare tutti gli effetti. Questa opzione può essere utile quando si desidera copiare i diversi effetti su altre Performance, Style o STS.
2. Scegliete il comando "Copy FX" dal menu di pagina.
3. Selezionate la Performance, Style o STS di destinazione, quindi andate alla pagina del singolo effetto su cui desiderate incollare le impostazioni (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3).
4. Scegliete il comando "Paste FX" dal menu di pagina.

Per copiare tutti gli effetti:

1. Selezionate la Performance, Style o STS sorgente, quindi andate alla pagina Effects > A/B FX Config per copiare tutti gli effetti.
2. Scegliete il comando "Copy FX" dal menu di pagina.
3. Selezionate la Performance, Style o STS di destinazione, quindi andate alla pagina Effects > A/B FX Config.
4. Scegliete il comando "Paste FX" dal menu di pagina.

Modo Easy

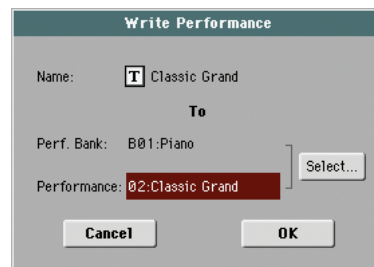
Il modo Easy consente di utilizzare i modi Style Play e Song Play con un'interfaccia meno affollata di comandi e opzioni, e per tale motivo più semplice da utilizzare. Il modo è raccomandato ai principianti come ai professionisti che non hanno necessità di sfruttare le numerose funzioni avanzate di cui il Pa3X dispone.

Il modo Easy può comunque essere attivato e disattivato manualmente facendo ricorso al comando Easy Mode dal menu di pagina dei modi Style Play e Song Play.

Consultate “La pagina Style Play in dettaglio” a pag. 37 per maggiori informazioni.

Finestra di dialogo Write Performance

Finestra di dialogo visualizzabile in seguito al tocco del comando Write Performance dal menu di pagina. La finestra consente il salvataggio di tutte le impostazioni di traccia, dello Style selezionato (e relative impostazioni) e del Preset del Voice Processor su una Performance.



I parametri salvabili nella Performance sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ►PERF.

SHIFT Per aprire questa finestra, tenete premuto il tasto SHIFT e premete uno dei tasti PERFORMANCE SELECT.

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 tasti PERFORMANCE SELECT. Utilizzate i controlli VALUE per selezionare un banco differente da quello indicato sul display.

Performance

Locazione di destinazione della Performance all'interno del banco selezionato. Usate i controlli VALUE per scegliere una locazione 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 locazione di destinazione desiderata.

Finestra di dialogo Write Single Touch Setting

Finestra di dialogo visualizzabile toccando il comando Write Single Touch Setting dal menu di pagina. La finestra permette il salvataggio delle impostazioni relative alle tracce di tastiera (Keyboard) e al Preset del Voice Processor scelto, su una delle quattro Single Touch Setting (STS) disponibili per lo Style corrente.



I parametri salvabili nelle STS sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶STS.

[SHIFT] Per aprire questa finestra, tenete premuto il tasto SHIFT e premete uno dei tasti STS.

Name

Indica il 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

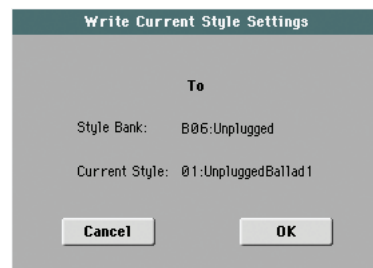
Non modificabile. Le impostazioni sono salvate su una delle quattro STS appartenenti allo Style corrente. Il presente parametro indica il nome della tipologia di Style selezionata.

STS

Locazione di destinazione della STS. Il display indica il nome della STS correntemente presente nella locazione selezionata. Utilizzate i controlli VALUE per scegliere una locazione di destinazione differente da quella indicata sul display.

Finestra di dialogo Write Style Settings

Finestra di dialogo visualizzabile toccando il comando Write Style Settings dal menu di pagina. La finestra permette il salvataggio delle impostazioni relative alla traccia Style sullo Style Setting dello Style corrente.



I parametri salvabili nello Style Setting sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶STYLE^{Set}.

[SHIFT] Per aprire questa finestra, tenete premuto il tasto SHIFT e premete uno dei tasti STYLE SELECT.

Style bank

Non modificabile. Banco degli Style cui appartiene lo Style corrente. A ciascun banco corrisponde uno dei tasti STYLE SELECT.

Current Style

Non modificabile. Nome dello Style corrente.

Finestra di dialogo Write Global-Style Play Setup

Finestra di dialogo visualizzabile toccando il comando Write Global-Style Play Setup dal menu di pagina. La finestra consente il salvataggio delle impostazioni Style Preference (vedi "Preferences: Style Play Setup" a pag. 140), salvate sul file Global.



I parametri salvabili nell'area Style Play Setup sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶GBL^{Sty}.

I banchi Favorite

Il Pa3X consente di creare un set personalizzato di Style, organizzabile in dodici banchi denominati Favorite (Preferiti). Oltre a poter aggiungere dei generi musicali non inclusi tra quelli di fabbrica, i banchi Favorite permettono anche di personalizzare le schede che appaiono nella finestra Style Select.

Gli Style Favorite sono allocati in dodici file, creati automaticamente dal Pa3X nell'area SYS della memoria interna. Anche se a tali file è possibile assegnare i nomi preferiti da visualizzare sul display, in realtà nella memoria hanno nomi fissi, e cioè:

Nome dei file	Banchi FAVORITE
FAVORITE01...12.STY	Bank 1...12

Suggerimento: Visitate spesso il sito internet www.korgpa.com per scaricare i nuovi Style resi disponibili da Korg.

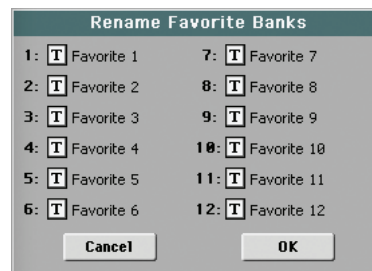
Creare i banchi Favorite

Ci sono due metodi per creare i banchi Favorite:

- Nel modo Style Record, salvando un nuovo Style o uno modificato sui banchi Favorite invece che sui banchi User. Consultate il capitolo Style Record per ulteriori informazioni su come salvare uno Style.
- Nel modo Media, caricando gli Style sui banchi Favorite invece che sui banchi User. Consultate il capitolo Media per ulteriori informazioni sull'operazione Load.

Rinominare i banchi Favorite

Con la finestra Style Select aperta, scegliete il comando "Rename Favorite bank" dal menu di pagina, e assegnate alle schede Favorite Style i nomi che desiderate.



Ogni nuovo nome può anche essere esteso su due linee; per ottenere questo, inserite il carattere paragrafo (¶) tra le parole che desiderate dividere. Ad esempio, per separare su due linee le parole "World Music", inserite "World¶Music".

Prestate attenzione comunque a non inserire parole più lunghe della larghezza massima delle schede laterali presenti nella finestra Style Select.

Modo operativo Song Play

Il modo operativo Song Play permette l'ascolto delle Song. Dato che il Pa3X è provvisto di due Player 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 sono Standard MIDI File, Karaoke™ ed MP3.

È possibile suonare insieme alle Song utilizzando fino a quattro tracce Keyboard (Upper 1-3, Lower), per ciascuna delle quali potete selezionare Sound ed effetti separati mediante la scelta di Performance ed STS, più quattro Pad. 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 entry relativa a una Song inserita nel SongBook è infine possibile associare fino a quattro impostazioni STS.

Il modo Song Play può essere utilizzato in modo Easy (vedi pag. 36).

Controlli di trasporto

I due Player interni sono dotati di controlli di trasporto separati. Utilizzate i controlli PLAYER 1 per il Player 1, e i controlli PLAYER 2 per il Player 2. Consultate il paragrafo "SELECT" a pag. 14 per maggiori informazioni).

Per utilizzare i due Player simultaneamente e avviarli in sincrono, tenete premuto il tasto SHIFT e premete uno dei tasti ►/■ (PLAY/STOP).

Se uno dei due Player è già in riproduzione, potete premere il tasto ►/■ (PLAY/STOP) dell'altro Player per avviarlo all'inizio della misura successiva.

Il valore di Tempo dei due Player in questo caso sarà collegato. Le impostazioni di Tempo incluse nelle Song vengono perciò ignorate. Per regolare il Tempo, utilizzate i tasti TEMPO.

MIDI Clock

Nel modo operativo Song Play, il MIDI Clock è sempre generato dal Player interno, anche qualora il parametro Clock risulti impostato su MIDI o USB (vedi "Clock Source" a pag. 220). Ne risulta che il presente modo operativo non consente al Pa3X di ricevere messaggi di MIDI Clock trasmessi da un modulo esterno connesso alla porta MIDI IN.

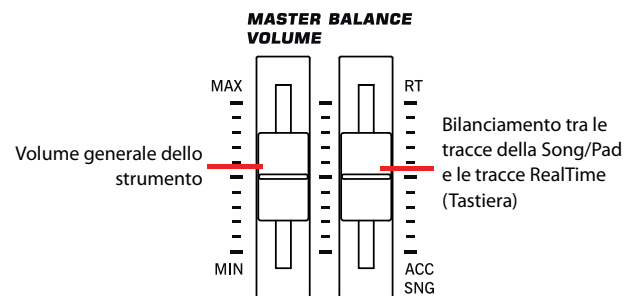
Il Pa3X trasmette inoltre attraverso la porta MIDI OUT e USB solo i messaggi di Clock generati dal Player 1. Per abilitare la trasmissione dei messaggi di MIDI Clock, attivate il parametro "Clock Send" (vedi "Clock Send" a pag. 220).

Tempo Lock

La funzione Tempo Lock, attivabile mediante il tasto TEMPO LOCK sul pannello di controllo, permette di bloccare l'impostazione del parametro Tempo anche selezionando Song diverse da quella corrente. Quando il LED di questo tasto è acceso, è tuttavia ancora possibile modificare l'impostazione di tempo agendo sui tasti TEMPO +/-, oppure toccando il campo Tempo sul display e utilizzando i controlli VALUE. In alternativa, potete tenere premuto il tasto SHIFT e utilizzare la manopola VALUE.

Master Volume, Balance, X-Fader

Mentre il cursore MASTER VOLUME consente il controllo del volume generale dello strumento, il cursore BALANCE permette la gestione del bilanciamento di volume tra le tracce di tastiera e le tracce della Song e dei Pad.



Utilizzate il cursore X-Fader per bilanciare il volume tra il Player 1 e il Player 2. Posizionando il cursore al centro è possibile ottenere il volume massimo per entrambi i Player.



Nota: Quando questo cursore è spostato completamente a destra o sinistra, potrebbero essere visualizzati testi, accordi, spartito e marker diversi.

Parametri di traccia

Le impostazioni relative alle tracce di tastiera effettuate nel modo operativo Song Play possono essere salvate su una Performance. È quindi possibile richiamare impostazioni diverse in base alla Performance selezionata.

Le impostazioni della traccia di una Song, come per esempio pan, volume e livello di mandata (send) agli effetti dipendono invece dallo Standard MIDI File.

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 il controllo in

tempo reale. Per salvare quindi le variazioni dei parametri della Song permanentemente, dovrete necessariamente utilizzare il modo operativo Sequencer.

Standard MIDI File e Sound

Il formato adottato per le Song del Pa3X è lo Standard MIDI File (SMF), uno standard universale riconosciuto da tutti i produttori di strumenti musicali. L'estensione di tali tipi di file è .MID, ma il Pa3X è inoltre in grado di leggere file con estensione .KAR. Tali file possono essere letti ed utilizzati su qualsiasi strumento o computer.

Anche se il formato Standard MIDI File è tale per definizione, potrebbero tuttavia verificarsi delle differenze sonore nella riproduzione dei vari file. Se avete registrato una Song con il Pa3X (in modo Sequencer) utilizzando solo suoni General MIDI (es.: del tipo "GM/XG"), 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 Pa3X con altri tipi di formato (come GS o XG).

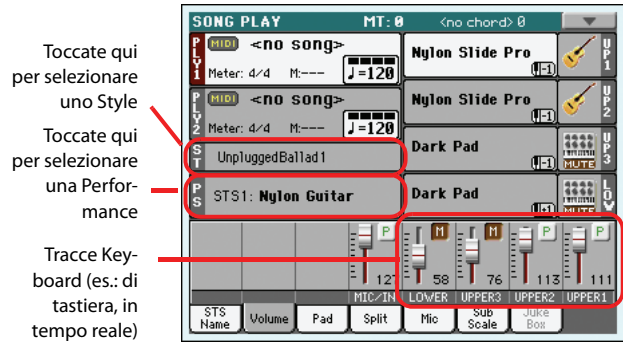
Per ovviare all'inconveniente, selezionate il modo operativo Sequencer e caricate lo Standard MIDI File. Riassegnate quindi manualmente i suoni che non corrispondono, sostituendoli con altri Sound simili presenti sul Pa3X. Infine, salvate nuovamente il file SMF per consentirne in seguito la riproduzione in modo Song Play utilizzando stavolta i timbri corretti.

Tracce di tastiera, Pad e Player

Il Pa3X è provvisto di un doppio Player. Ogni Song può essere composta da 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 scheda Volume della pagina principale del modo Song Play (vedi

figura in basso). Tenete però a mente che queste variazioni sono saranno salvate nello Standard MIDI File.



Mentre vi trovate in modo Song Play potete anche selezionare le Performance o le STS relative all'ultimo Style scelto. Per richiamare invece un set differente di STS, dovrete selezionare uno Style diverso da quello corrente. I nomi delle STS disponibili possono essere visualizzati aprendo la scheda STS Name nella pagina principale del modo Song Play (vedi illustrazione):



Oltre alle tracce di tastiera, la selezione di uno Style o di una entry del SongBook diversi da quelli correnti potrebbe determinare anche il cambio dei Sound assegnati ai tasti PAD.

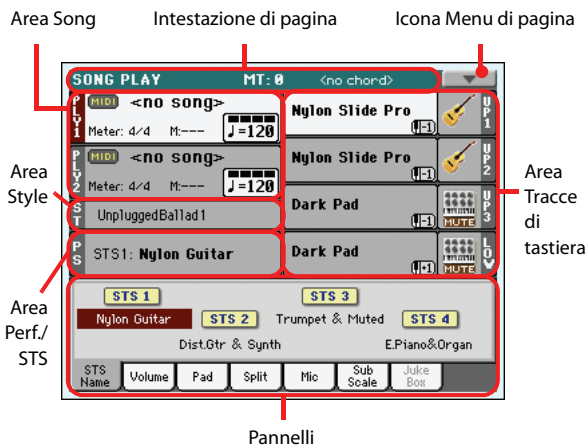
Il passaggio dal modo Style Play al Song Play non comporta invece alcun cambiamento per le tracce di tastiera ed i Pad.

Pagina principale (vista Normal)

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 conseguenza.

Per tornare alla pagina principale da una qualsiasi pagina di edit del modo operativo Song Play, premete il tasto EXIT oppure SONG PLAY.



Le singole tracce possono essere visualizzate in dettaglio toccando la scheda Volume sul display. Per alternare la vista Normal (tracce di tastiera) e quella Song Track (tracce della Song), utilizzate il tasto TRACK SELECT. Premete il tasto 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 di tastiera (vedi "Pagine Song Tracks 1-8 e 9-16" e "Pannello Volume" a partire da pag. 149).

Intestazione di 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.

Master Transpose



Valore di trasposizione Master espresso in semitoni, modificabile mediante i tasti TRANSPOSE sul pannello di controllo.

Nota: È possibile trasporre anche i file MP3. Tenete a mente, tuttavia, che la trasposizione è limitata a un intervallo compreso tra -5 e +6 semitoni. L'intervallo è sufficiente a coprire la maggior parte delle tonalità, e permette di evitare un eccessivo degrado della qualità audio. Qualsiasi impostazione di trasposizione non compresa nell'intervallo sarà riportata entro i limiti predefiniti. Ciò significa che se sul display è indicato un valore di trasposizione pari a +7

(Just Fifth Up), il file MP3 sarà riprodotto in realtà 5 semitoni più in basso (Just Fourth Down).

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 (vedi "General Controls: Lock" a pag. 213), quindi effettuate la scrittura della nuova impostazione nel modo operativo Global (fate riferimento a "Finestra di dialogo Write Global - Global Setup" a pag. 230).

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 SCAN (vedi pag. 18).

Icona Menu di pagina

Tocate quest'icona per accedere al corrispondente menu. Consultate il paragrafo "Menu di pagina" a pag. 163 per ulteriori informazioni.



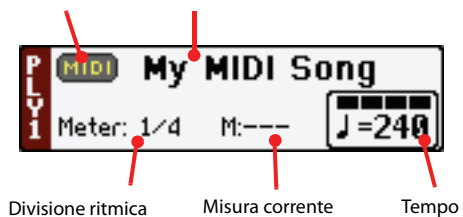
Area Song

Area del display che mostra il titolo della Song, insieme ad altri parametri che dipendono dal tipo di Song selezionata.



Ecco come appare l'area Song dopo aver selezionato uno Standard MIDI File o un file Karaoke:

Icona Tipo di Song Nome della Song



Ed ecco invece come appare in seguito alla selezione di un file in formato MP3:

Icona Tipo di Song Nome della Song



Ply. 1/2

Settori del display che indicano le diverse Song assegnate ai due Player del Pa3X (Ply.1 e Ply.2). Ciascun lettore è provvisto dei propri parametri.

Icona Tipo di Song

A ciascun Player è possibile assegnare Song dal formato diverso. L'icona indica il tipo di file selezionato per il sequencer in oggetto.

MIDI

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 Pa3X come formato principale per la registrazione delle nuove Song. Il file MIDI Karaoke (*.KAR) è invece un'estensione del formato SMF.

MP3

Formato MPEG Layer-3, o MP3 (estensione del file: *.MP3). È un tipo di file compresso, che può essere creato su qualsiasi personal computer o anche sullo stesso Pa3X.

JBX

Assegnabile solo al Player 1. File Jukebox (estensione del file: *.JBX) assegnabile al solo Player 1. In questo caso, sul display non appare il nome del file, ma il titolo della Song appartenente alla lista Jukebox.

Nota: Per creare o modificare un file di Jukebox, andate alla pagina Jukebox Edit (vedi pag. 161).

Nome della Song

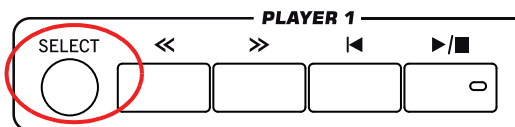
Area del display che indica il titolo della Song assegnata al corrispondente Player.

- Quando il Player è già selezionato (sfondo bianco), toccate il titolo della Song per aprire la finestra Song Select.
- Se invece il Player non è selezionato (sfondo scuro), effettuate prima la selezione, quindi toccate 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 (vedi "Finestra Song Select" a pag. 108).

La selezione di una Song diversa da quella correntemente in riproduzione (per lo stesso Player) ne determina l'interruzione e allo stesso tempo la sostituzione.

Per selezionare una Song potete anche premere il tasto SELECT (sul pannello di controllo) del Player desiderato. Premete il tasto SELECT una seconda volta per effettuare la scelta del brano musicale mediante il suo numero di ID (vedi "Selezionare una Song con il suo numero ID" a pag. 109).

**Divisione ritmica**

Appare solo se si è selezionato uno Standard MIDI File o un file Karaoke.

Indica la divisione ritmica (metrica) della Song selezionata.

Numero della misura

Appare solo se si è selezionato uno Standard MIDI File o un file Karaoke.

Indica il numero della misura corrente.

Tempo

Appare solo se si è selezionato uno Standard MIDI File o un file Karaoke.

Indica il tempo del metronomo. Per modificare il valore, selezionate il parametro e utilizzate i controlli TEMPO+ e TEMPO-. In alternativa, toccate questo parametro e trascinatelo sul display.

Suggerimento: Quando ci si trova nella pagina principale, è possibile impostare il Tempo del Player 2 pur avendo come selezionato il Player 1. In questo caso, usate i controlli VALUE per variare il Tempo del Player 2, e l'accoppiata tasto SHIFT + manopola VALUE per modificare il Tempo del Player 1.

Tempo totale

Appare solo se si è selezionato un file MP3.

Indica la durata complessiva (in minuti:secondi) del file MP3 selezionato.

Tempo trascorso

Appare solo se si è selezionato un file MP3.

Indica il tempo trascorso (in minuti:secondi) del file MP3 correntemente in riproduzione.

Variazione di Tempo

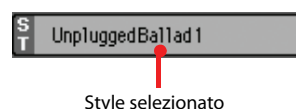
Appare solo se si è selezionato un file MP3.

Indica la variazione di tempo del file MP3, contenuta all'interno di un range massimo pari a $\pm 30\%$ rispetto al tempo originale. Quando si modifica l'impostazione di Tempo, la velocità di riproduzione dei file MP3 rallenta o accelera (mantenendosi comunque entro un margine massimo di $\pm 30\%$ rispetto al tempo originale). Anche se a prima vista può sembrare semplice, in realtà l'operazione richiede l'uso di un avanzatissimo algoritmo di time-stretching brevettato da Korg.

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. Questo permette tra l'altro anche di cambiare le impostazioni di Pad ed STS, considerata la loro associazione agli Style.

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



Style selezionato

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.

Toccate il nome sul display per aprire la finestra Performance Select. In alternativa, utilizzate la sezione PERFORMANCE SELECT per effettuare la scelta di una Performance diversa da quella corrente.

Per cambiare invece la STS selezionata, utilizzate i quattro tasti STS collocati sotto il display.

Area Tracce di tastiera (Keyboard)

Area del display che mostra le tracce di tastiera (Keyboard).



Trasposizione di ottava della traccia

Nome del Sound

►PERF ►STS

Nome del Sound assegnato alla corrispondente traccia di tastiera.

- Se la traccia è già selezionata (sfondo bianco), toccate il nome del Sound per accedere alla finestra Sound Select.
- Se invece la traccia non è selezionata (sfondo scuro), effettuate prima la selezione, e toccate quindi il nome del Sound per aprire la finestra Sound Select.

Potete inoltre aprire la finestra Sound Select utilizzando i tasti SOUND SELECT nella sezione REAL TIME TRACKS del pannello di controllo.

Per maggiori informazioni sulla finestra Sound Select, consultate "Finestra Sound Select" a pag. 106.

Trasposizione di ottava della traccia

►PERF ►STS

Non modificabile. Valore di trasposizione di ottava della traccia corrispondente. Per modificare il valore di ogni singola traccia separatamente, selezionate la pagina di edit "Mixer/Tuning: Tuning" del modo Song Play (vedi "Mixer/Tuning: Tuning" a pag. 126 per ulteriori dettagli).

È anche possibile modificare il valore di tutte le tracce Upper contemporaneamente utilizzando i tasti UPPER OCTAVE sul pannello frontale.

Nome della traccia

Non modificabile. Nome della traccia corrispondente:

Abbreviazione	Traccia	Mano
UP1	Upper 1	Destra
UP2	Upper 2	
UP3	Upper 3	
LOW	Lower	Sinistra

Icona Banco del Sound

►PERF ►STS

Indica il banco di appartenenza del Sound.

Stato della traccia

►PERF ►STS

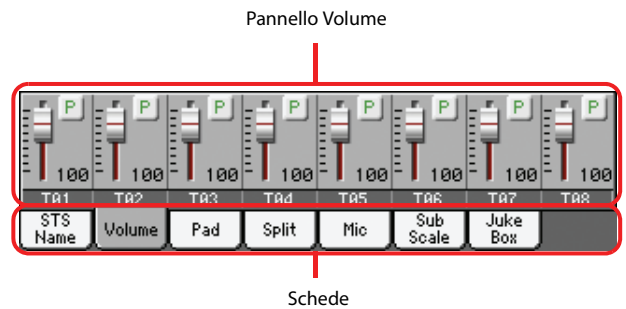
Indica lo stato di play/mute della traccia corrente. Toccate l'icona per alternare la condizione della traccia.

Nessuna icona Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

MUTE Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Pannelli

La parte bassa della pagina principale contiene diversi pannelli, a cui è possibile accedere toccando le corrispondenti schede. Per maggiori informazioni su ciascun pannello, fate riferimento ai paragrafi a partire da pag. 151.



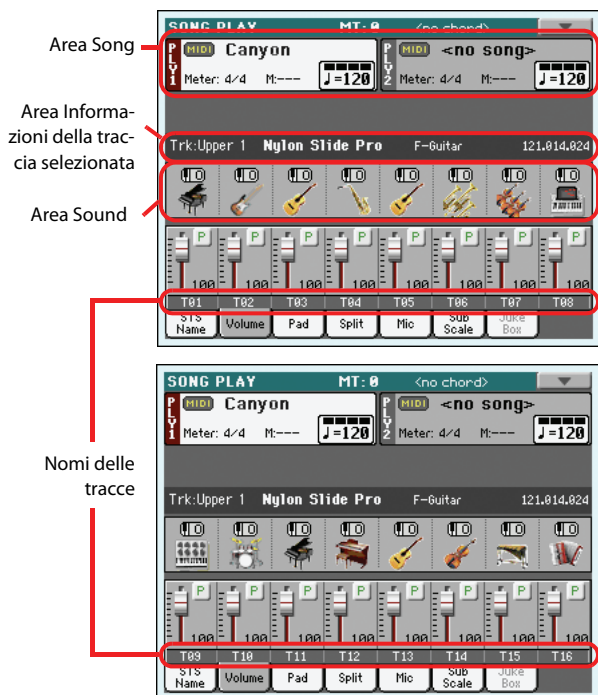
Pannello Volume

Schede

Pagine Song Tracks 1-8 e 9-16

Premendo ripetutamente il tasto TRACK SELECT è possibile selezionare in ciclo le 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 parame-

tri relativi alle tracce della Song. Selezionando la scheda Volume, la parte bassa mostrerà le impostazioni delle singole tracce.



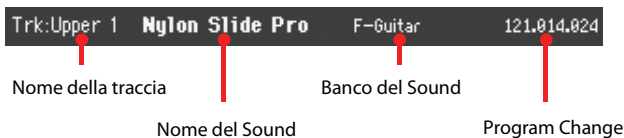
Premete nuovamente il tasto TRACK SELECT per tornare alla vista Normal (tracce di tastiera) (vedi “Pagina principale (vista Normal)” a pag. 147).

Area Song

Ha la stessa funzione già descritta per la vista Normal, anche se la schermata è leggermente diversa.

Area Informazioni della traccia selezionata

Area del display che consente di visualizzare il Sound assegnato alla traccia selezionata. Le stesse informazioni possono essere desunte nella pagina principale e 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. Se desiderate cambiare il timbro, toccate il nome del Sound sul display per accedere alla finestra Sound Select.

Banco del Sound

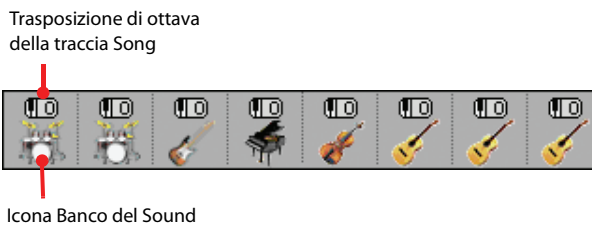
Indica il banco di appartenenza del Sound.

Program Change

Sequenza numerica del Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

Area Sound

Area che permette di visualizzare le icone Banco del Sound e i valori di trasposizione di ottava per le otto tracce correnti.



Trasposizione di ottava della traccia Song

Non modificabile. Valore di trasposizione di ottava della traccia corrispondente. Per modificare il valore impostato, selezionate la pagina di edit “Mixer/Tuning: Tuning” del modo Song Play (vedi “Mixer/Tuning: Tuning” a pag. 126 per maggiori informazioni).

Icona Banco del Sound

Indica il banco di appartenenza del Sound. Toccate l'icona una prima volta per selezionare la traccia corrispondente (e visualizzare le relative informazioni nell'apposita area, vedi sopra), e una seconda volta per aprire la finestra Sound Select.

Pannello STS Name

Pannello che permette di controllare i nomi delle quattro STS disponibili. Consultate “Pannello STS Name” a pag. 117 per i dettagli.



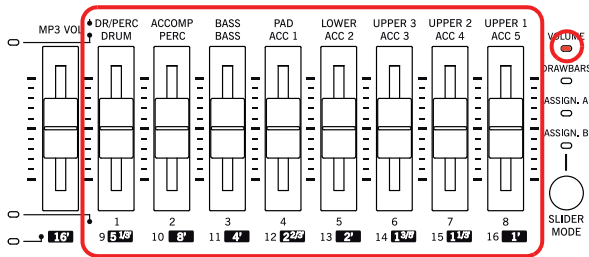
Pannello Volume

Toccate la scheda Volume per selezionare il pannello corrispondente, nel quale impostare il volume e stabilire la condizione di play/mute di ogni singola traccia.

Nota: L'impostazione di volume delle tracce di tastiera può essere salvata su una Performance o una STS; l'impostazione di volume delle tracce della Song non può essere memorizzata.

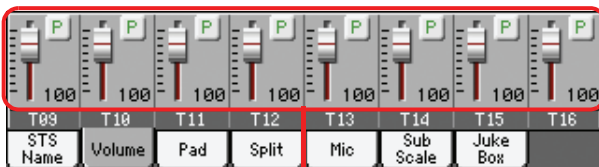
Cursori e volume delle tracce

Potete regolare il volume di ciascuna traccia utilizzando gli Assignable Slider sul pannello di controllo. Per poterli utilizzare come controlli di volume, accertatevi che il LED VOLUME sopra il tasto SLIDER MODE sia acceso:



Assignable slider

Gli Assignable Slider corrispondono ai ‘cursori virtuali’ che appaiono nel display, e che forniscono una rappresentazione grafica del volume impostato di ciascuna traccia.



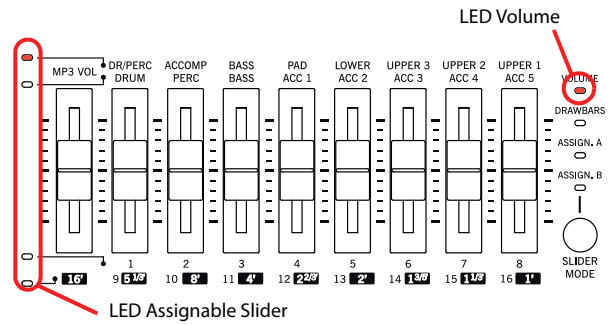
Cursori virtuali

Il volume può inoltre essere regolato toccando il cursore virtuale di una traccia sul display e utilizzando i controlli VALUE, oppure toccando il cursore virtuale e trascinandolo sul display.

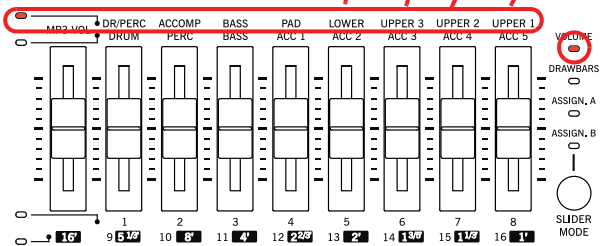
Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare la viste **Normal** (tracce di tastiera e Pad), **Song Tracks**



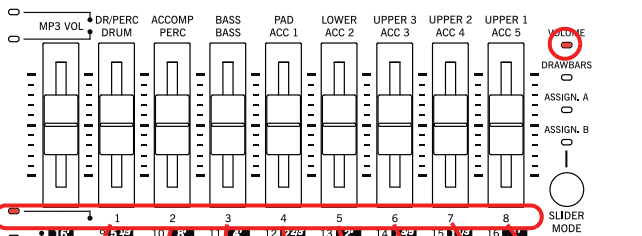
1-8 e Song Tracks 9-16. I LED degli Assignable Slider indicano quale vista è correntemente selezionata.



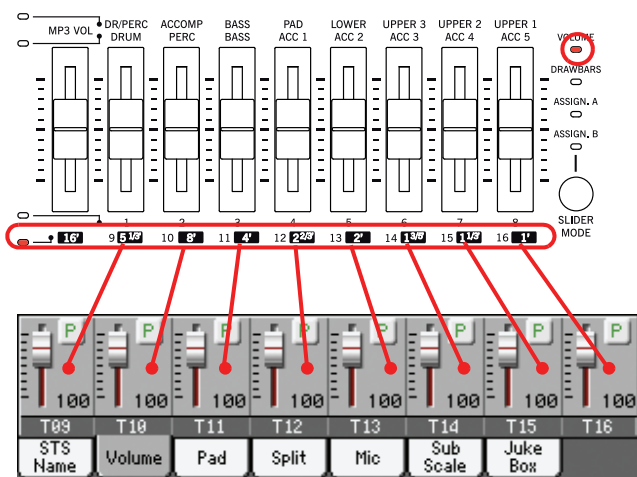
La **vista Normal** mostra i controlli Mic e le tracce Keyboard (di tastiera):



La **vista Song Tracks 1-8** mostra le tracce 1-8 della Song:



La **vista Song Tracks 9-16** mostra le tracce 9-16 della Song:



Stato del tasto Slider Mode

▶PERF ▶STS

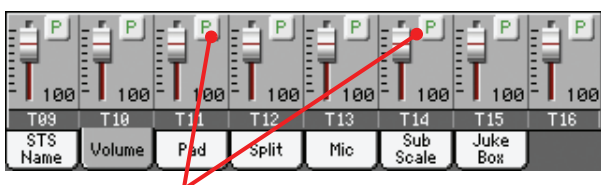
La funzione assegnata agli Assignable Slider dipende dallo stato del tasto SLIDER MODE. Lo stato di questo tasto può variare a seconda della Performance o STS selezionata.

Per i dettagli sui vari stati del tasto SLIDER MODE, fate riferimento a “SLIDER MODE” a pag. 8.

Icone Stato della traccia

▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Indicano lo stato di play/mute della traccia corrente. Premete l'icona per alternare la condizione della traccia.



Icone Stato della traccia

Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Salvare lo stato della traccia

• Lo stato delle **tracce Keyboard** può essere salvato su una Performance o una STS, e può variare a seconda della Performance/STS selezionata (vedi “Write Performance” a pag. 141 e “Write Single Touch Setting” a pag. 141).

• Lo stato delle **tracce della Song** può essere salvato come impostazione generale in ambiente Global nei Song Play Setup (scegliendo il comando “Write Global-Song Play Setup” dal menu di pagina (vedi “Finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup” a pag. 164). È possibile specificare impostazioni indipendenti per ciascun Player.

Questo permette di lasciare immutato lo stato delle tracce anche selezionando uno Standard MIDI File differente. Quindi potete, ad esempio, lasciare la traccia di basso in mute per l'intero spettacolo, e far suonare dal vivo il vostro bassista.

L'unica eccezione riguarda la lettura degli Standard MIDI File creati con altri strumenti della serie Pa, dato che questi file includono uno speciale comando che forza lo stato di play/mute di ciascuna traccia.

Nomi delle tracce

L'indicazione del tipo di traccia è mostrata al di sotto di ciascun cursore virtuale. Usate il tasto TRACK SELECT per passare dalla visualizzazione di un gruppo di tracce all'altro.

Abbreviazione	Traccia
MIC	Microfono (Voice Processor). Questo cursore non controlla le sorgenti connesse agli ingressi audio Left e Right. Il volume è determinato dalla manopola MIC VOLUME nella sezione MIC SETTINGS sul pannello di controllo.
UPPER1...3	Tracce Upper. Stato del volume e play/mute memorizzabili su una Performance o una STS.
LOWER	Traccia Lower. Stato del volume e play/mute memorizzabili su una Performance o una STS.
T01...T16	Tracce della Song. Stato del Volume memorizzato in uno Standard MIDI File. Stato di play/mute memorizzabile come impostazione generale in ambiente Global – Song Play Setup (indipendente per ciascun Player).

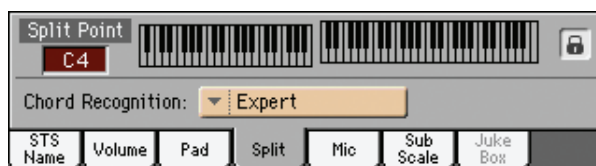
Pannello Pad

Consente di verificare i suoni o le sequenze assegnati ai quattro Pad. Consultate “Pannello Pad” a pag. 119 per i dettagli.



Pannello Split

Pannello che permette di modificare il punto di split per le tracce di tastiera (Keyboard). Consultate “Pannello Split” a pag. 120 per i dettagli.



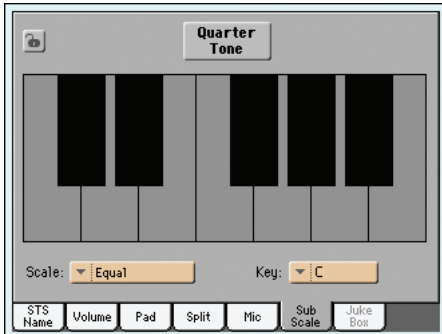
Pannello Mic

Pannello che consente di effettuare l'impostazione dei parametri relativi all'ingresso microfonico. Consultate “Pannello Mic” a pag. 120 per i dettagli.



Pannello Sub-Scale

Pannello che permette la selezione della scala secondaria per le tracce di tastiera (Keyboard). Consultate “Mixer/Tuning: Sub Scale” a pag. 126 per i dettagli.



Pannello Jukebox

Dopo aver assegnato un file Jukebox (JBX) al Player 1, è possibile utilizzare l'elenco mostrato nel presente pannello per navigare tra le Song e quindi, toccando il pulsante Select sul display, selezionare il brano da riprodurre. In questo modo è 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 Player 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 (vedi pag. 161). Per creare velocemente una lista Jukebox toccate il pulsante “Play All” nella finestra Song Select (vedi pag. 109).

Attenzione: Qualora si effettui la cancellazione di una Song correntemente in riproduzione e appartenente alla lista Jukebox, il Player si fermerà, e il display mostrerà il messaggio “No Song”. In questo caso, toccate la scheda JukeBox per accedere al pannello corrispondente, e scegliete una Song diversa.

In alternativa, selezionate la Song successiva premendo i tasti SHIFT + >> (FAST FORWARD) della sezione PLAYER 1 del pannello di controllo, e quindi premete nuovamente il tasto ►/■ (PLAY/STOP) sempre della sezione PLAYER 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 toccate il pulsante Select sul display per predisporre la riproduzione.

Pulsante Select

Toccate il presente pulsante per selezionare la Song evidenziata sul display e per consentirne l'assegnazione al Player 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 pag. 161.

Controlli di trasporto per il Jukebox

La selezione di un file Jukebox determina un diverso comportamento dei tasti di trasporto del Player 1 rispetto alle funzioni normali previste per le singole Song.

<< e >> Premuti singolarmente, questi tasti permettono il riavvolgimento (Rewind) e l'avanzamento veloce (Fast Forward).

(SHIFT) Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo questi tasti è possibile passare rispettivamente alla Song precedente o successiva nell'elenco Jukebox.

◀ (HOME) Consente il ritorno alla misura 1 della Song corrente.

▶/■ (PLAY/STOP)

Avvia o interrompe la riproduzione della Song corrente. Premete il tasto HOME per tornare alla misura 1 della Song corrente.

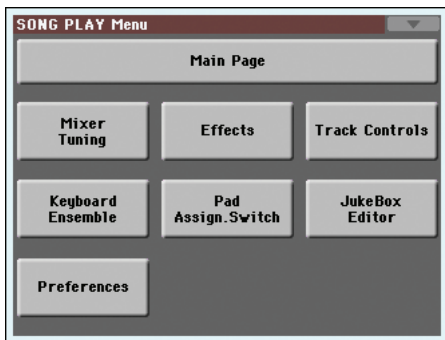
Con il pannello Jukebox aperto sul display, è possibile selezionare la Song da cui avviare la riproduzione di una serie di brani musicali. Consultate “Pannello Jukebox” sopra descritto.

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 Player selezionato (vedi "Area Song" a pag. 150).

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.

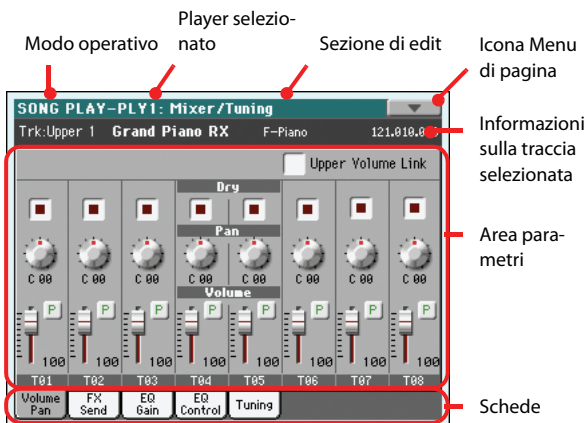


Ciascuna voce del menu corrisponde a una sezione di edit, a sua volta suddivisa in altre pagine di edit cui è possibile accedere toccando la rispettiva scheda nella parte inferiore del display.

Nota: Alcuni dei parametri di edit operano soltanto a livello real-time. Come regola generale, i parametri delle tracce di tastiera possono essere salvati in una Performance o nelle STS del SongBook, mentre alcuni parametri delle tracce della Song e delle impostazioni degli effetti possono essere salvati solo in ambiente Global Song Play Setup.

Struttura della pagina di Edit

Tutte le pagine di edit condividono alcuni elementi di base. Ecco alcuni esempi:



Modo operativo

Segnala che lo strumento è in modo operativo Song Play.

Player selezionato

La selezione della pagina edit dovrebbe essere preceduta dalla scelta di uno dei Player, mediante l'area Song della pagina principale (vedi "Alternare i Player durante l'editing" a seguire).

Sezione di edit

Identifica la sezione di edit correntemente selezionata mediante la pressione di una delle voci presenti nel menu edit (vedi "Menu Edit" a pag. 154).

Icona Menu di pagina

Tocate l'icona per aprire il menu di pagina (vedi "Menu di pagina" a pag. 163).

Area Parametri

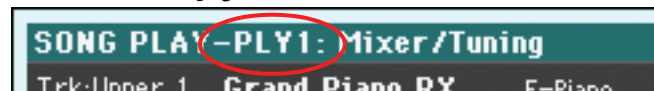
Ciascuna pagina è provvista di diversi parametri, a cui è possibile accedere mediante la selezione della scheda corrispondente. Per informazioni più dettagliate sui vari tipi di parametro disponibili, consultate i paragrafi che seguono.

Schede

Consentono l'accesso alle diverse sottopagine di edit relative alla sezione edit correntemente selezionata.

Alternare i Player durante l'editing

L'accesso al modo Edit consente la modifica dei parametri del Player selezionato. Il Player oggetto di editing è sempre indicato sull'intestazione di pagina.



Per selezionare un Player, aprite la pagina principale del modo operativo Song Play, ed effettuate la scelta del Player sul quale desiderate compiere le operazioni di editing. In questo caso, il Player scelto sarà contraddistinto da un sfondo bianco.



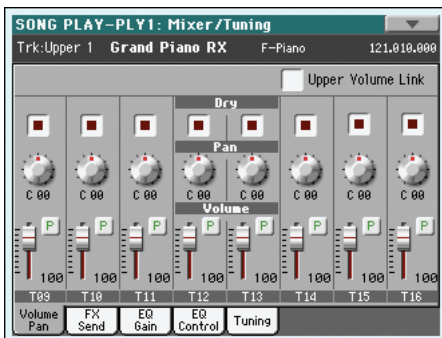
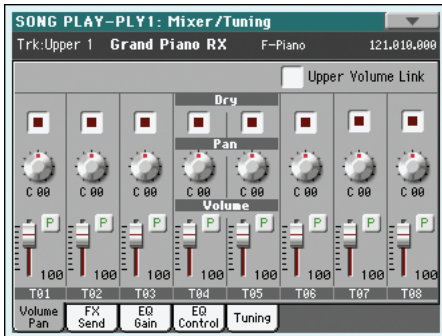
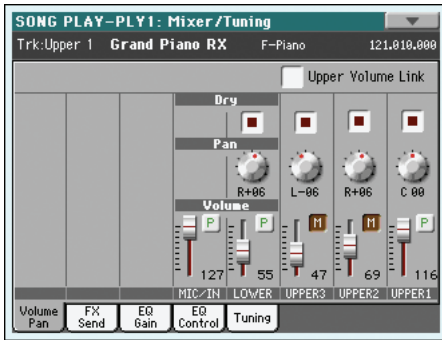
Mixer/Tuning: Volume/Pan

Pagina che consente l'impostazione del volume e del pan per ognuna delle tracce di tastiera (Keyboard) o Song.

Nota: I parametri della Song non possono essere salvati insieme alla Performance o alla STS.

Nota: La selezione di una Song creata su uno strumento della serie Pa potrebbe resettare lo stato di play/mute delle tracce.

Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare le tracce di tastiera e della Song secondo necessità.



Upper Volume Link

►GBL^{Sty}

Parametro che consente di specificare se le variazioni di volume apportate a 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 (vedi “Finestra di dialogo Write Global-Style Play Setup” a pag. 143).

Nota: Il parametro è identico a quello della pagina “Preferences: Style Play Setup” del modo Style Play (vedi pag. 140).

- 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.

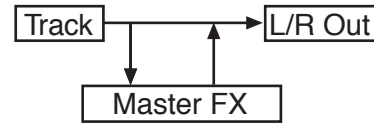
Dry

►PERF ►STS

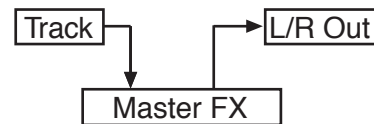
Utilizzate questa casella di spunta per determinare lo stato on/off del segnale dry (diretto) per il parametro Master FX Send. Per ascoltare il segnale diretto, verificate inoltre che il parametro FX Send Level dell'effetto Master interessato non sia impostato a zero (vedi “Mixer/Tuning: FX Send” a seguire).

Nota: Quando si ruota una traccia a un'uscita individuale, il segnale elaborato dagli effetti non viene inviato ad alcuna uscita. Per le informazioni su come programmare lo stato di uscita per ciascuna traccia, consultate “Audio Setup: Player 1” e “Audio Setup: Player 2” a pag. 223.

- On Con la casella spuntata, il suono diretto (dry) proveniente dalla traccia è inviato all'uscita mixato con gli effetti Master.



- Off Con la casella non spuntata, il suono diretto (dry) è rimosso dalle uscite audio e inviato solamente agli effetti Master. Il segnale elaborato risultante conserverà (per i soli FX stereo) l'impostazione di Pan prestabilita.



Pan

►PERF ►STS

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.

Volume

►PERF ►STS

Indica il volume della traccia.

- 0...127 Valore MIDI del volume della traccia.

Icona Play/Mute

►PERF ►STS ►GBL^{SnG}

Indica la condizione di play/mute della traccia. Consultate “Stato della traccia” a pag. 149 per maggiori informazioni.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.



Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Mixer/Tuning: FX Send

Il Pa3X include due gruppi di effetti (FX A ed FX B). In modo Song Play, il gruppo A è riservato alle tracce della Song e dei Pad, mentre il gruppo B alle tracce di tastiera suonate in tempo reale (Keyboard).

Tuttavia, per le Song create in modo Sequencer, è possibile assegnare alle tracce della Song anche gli effetti del gruppo B (vedi “Effects: A/B FX Configuration” a pag. 197).

La scelta e l'impostazione degli effetti può essere effettuata nelle sezioni Effect dedicate (vedi “Effects: A/B FX Configuration” a pag. 158).

Questa pagina consente l'impostazione del livello di mandata del segnale diretto della traccia (dry) ai processori di effetti Master. I processori di effetti Master sono connessi in parallelo con i segnali diretti/dry, per cui potete decidere la quantità di segnale puro da inviare a tali blocchi di effetti.

Nel caso in cui si intenda indirizzare all'uscita il solo segnale elaborato, impostate il parametro Dry su Off (vedi parametro "Dry", sopra).

Agli effetti Master è possibile assegnare qualsiasi tipo di effetto, ma vi suggeriamo di attenervi al seguente schema:

- A-Master 1 Effetti di riverbero per le tracce della Song (Player 1 e 2).
- A-Master 2 Effetti di modulazione per le tracce della Song (Player 1 e 2).
- A-Master 3 Liberamente assegnabile.
- B-Master 1 Effetti di riverbero per le tracce di tastiera.
- B-Master 2 Effetti di modulazione per le tracce di tastiera.
- B-Master 3 Liberamente assegnabile.

Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare le tracce di tastiera e della Song secondo necessità.



Nota: Quando si ferma 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. È 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 consigliabile usare il modo Sequencer.

Nota: Le impostazioni degli effetti per le tracce possono essere memorizzate con le preferenze generali del modo Song Play (appartenenti all'area Song Play-Global Setup). Ciò permetterà di adattare i suoni del Pa3X ai gusti personali a prescindere dagli Standard MIDI File caricati (fatta eccezione per i file salvati sugli strumenti delle passate serie Pa, che potrebbero scavalcare tali preferenze).

Gruppo FX

(Non modificabile) Indica il gruppo di effetti (A o B) assegnato al gruppo di tracce mostrate sul display.

Send level

▶PERF ▶STS

0...127 Indica il livello del segnale diretto (dry) della traccia da inviare al processore di effetti Master.

Icona Play/Mute

▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Indica la condizione di play/mute della traccia. Consultate "Stato della traccia" a pag. 149 per maggiori informazioni.



Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

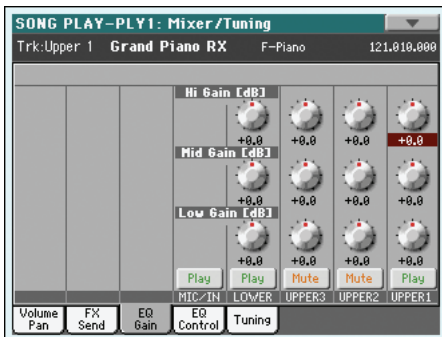


Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Mixer/Tuning: EQ Gain

Pagina che permette l'impostazione dell'equalizzatore (EQ) a tre bande per ciascuna traccia.

Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare le tracce di tastiera e della Song secondo necessità.



Nota: È possibile specificare impostazioni di EQ individuali per il Player 1 e il Player 2.

Suggerimento: L'EQ di traccia può essere memorizzata nelle preferenze generali per il modo Song Play (nell'area denominata Song Play-Global Setup). In questo modo è possibile adattare i suoni del Pa3X alle proprie esigenze per qualsiasi file MIDI che si intende utilizzare (fatta eccezione per i file salvati sugli strumenti delle passate serie Pa, che potrebbero scavalcare tali preferenze). Avete bisogno di una traccia di basso meno presente? Tagliate un po' di frequenze gravi con l'EQ e salvate l'impostazione. La traccia di basso rimarrà leggera per tutte le Song che riprodurrete.

Hi (High) Gain ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Parametro che determina il guadagno (in dB) delle alte frequenze di ogni singola traccia, con un tipo di filtro shelving.

-18...+18dB Valori di guadagno espressi in decibel.

Mid (Middle) Gain ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Parametro che determina il guadagno (in dB) delle frequenze medie di ogni singola traccia, con un tipo di filtro a campana.

-18...+18dB Valori di guadagno espressi in decibel.

Low Gain ▶PERF ▶STS ▶GBLSng


Parametro che determina il guadagno (in dB) delle basse frequenze di ogni singola traccia, con un tipo di filtro shelving.

-18...+18dB Valori di guadagno espressi in decibel.

Icona Play/Mute ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Indica la condizione di play/mute della traccia. Consultate "Stato della traccia" a pag. 149 per maggiori informazioni.

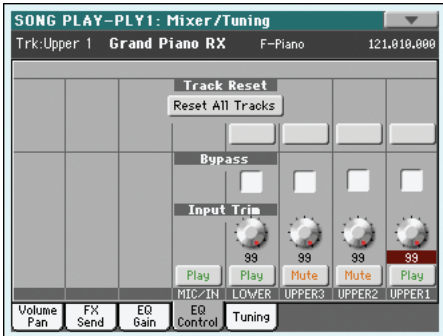
 Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

 Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Mixer/Tuning: EQ Control

Pagina che consente il reset o il bypass dell'equalizzazione per la traccia, ossia dei parametri impostati nella pagina precedente.

Utilizzate il tasto TRACK SELECT per alternare le tracce di tastiera e della Song secondo necessità.



Pulsanti Track Reset

Pulsanti che permettono di reimpostare in posizione neutra (cioè a "0") tutti i parametri di EQ della traccia selezionata.

Pulsante Reset All Tracks

Con questo pulsante è possibile reimpostare in posizione neutra ("0") l'EQ di tutte le tracce simultaneamente (sia Realtime che Song).

Bypass ▶PERF ▶STS

Spuntando una di queste caselle potete bypassare (escludere) la sezione di EQ per la traccia corrispondente. In condizioni di bypass, la traccia ignora le impostazioni di EQ, ma i valori rimangono immutati per consentirvi di riutilizzarli in seguito, se necessario. Per ripristinare l'EQ in base all'impostazione specificata, rimuovete il segno di spunta dalla casella.

On Bypass attivato; equalizzazione esclusa dalla traccia corrispondente.

Off Bypass disattivato; la traccia corrispondente utilizza l'equalizzazione.

Input Trim ▶PERF ▶STS

Manopola che gestisce il livello di segnale inviato all'equalizzatore. Un livello di segnale troppo alto può sovraccaricare il circuito audio e causare la distorsione del suono. Con questo controllo è possibile impedire che ciò avvenga.

0...99 Valore di limiting. A maggior valore corrisponde un maggiore limiting del segnale.

Icona Play/Mute ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Indica la condizione di play/mute della traccia. Consultate "Stato della traccia" a pag. 149 per maggiori informazioni.

Play Stato Play. Consente l'ascolto della traccia.

Mute Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Mixer/Tuning: Tuning

Pagina che consente l'impostazione dei diversi parametri di intonazione. Tutti i parametri di questa pagina sono identici a quelli del modo Global. Consultate "Mixer/Tuning: Tuning" a pag. 126 per i dettagli.

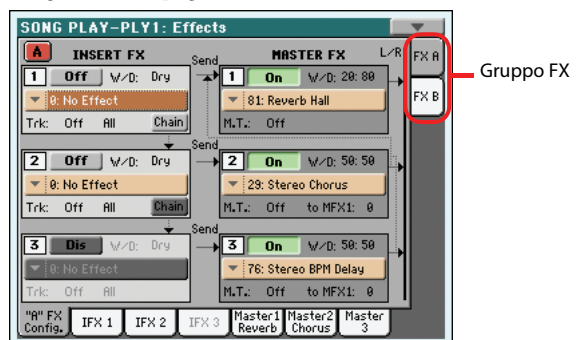
Parametri ▶PERF ▶STS

Nota: I valori delle tracce della Song modificabili in questa pagina non sono salvati in memoria, e operano solo a livello real-time.

Effects: A/B FX Configuration

Pagina che permette la selezione dei gruppi di effetti A (dedicato alle Song) e B (dedicato alle tracce di tastiera). Utilizzate le schede laterali "FX A" ed "FX B" per passare da un gruppo all'altro (le Song create in modo Sequencer su uno strumento della serie Pa possono utilizzare anche gli effetti del gruppo B).

Gli effetti e la matrice FX principale dei blocchi A e B sono identici a quelli già visti per il modo Style Play (vedi "Effects: A/B FX Configuration" a pag. 128).



Nota: Le impostazioni di default per gli effetti possono essere memorizzate in ambiente Global-Song Play Setup, selezionando il comando "Write Global-Song Play Setup" dal menu di pagina (vedi pag. 163).

Nota: Quando si arresta e poi si riavvia la Song, oppure si seleziona una Song diversa da quella corrente, lo strumento richiama gli effetti di default. È tuttavia possibile fermare la Song, modificare gli effetti e riavviare la Song con i nuovi effetti. Per poter conservare tutte le modifiche apportate agli effetti è consigliabile usare il modo Sequencer.

Schede laterali FX A/B ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Permettono di selezionare il gruppo di effetti (FX) A o B per le operazioni di modifica/impostazione.

Nome FX ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Menu a comparsa che consente la selezione di uno degli effetti disponibili. Per conoscere l'elenco completo di effetti disponibili, consultate il manuale "Advanced Edit" contenuto nell'Accessory Disk.

Insert FX - Track

Menu a comparsa che permette la scelta della traccia della Song a cui assegnare il corrispondente effetto Insert. In base al tipo di Song in riproduzione, l'effetto viene applicato a entrambi i Player, per cui scegliere P1 (Player 1) o P2 (Player 2) non influisce sul risultato (le opzioni P1/P2 sono previste per eventuali problemi di compatibilità).

Ecco un esempio di come funziona l'assegnazione degli effetti Insert:

Potete specificare un effetto Insert differente per qualsiasi traccia di entrambi i Player, ossia:

Effetto Insert (entrambi i Player)	Assegnato a
IFX A1	Player 1, Traccia 1
IFX A2	Player 2, Traccia 3

Alla pressione del tasto PLAY di uno dei due Player, l'effetto Insert assegnato all'altro Player viene assegnato anche al primo. Per tale motivo, se si avvia il Player 1, la configurazione sopra descritta cambierà nella seguente:

Effetto Insert (Player 1)	Assegnato a
IFX A1	Player 1, Traccia 1
IFX A2	Player 1, Traccia 3

Se, viceversa, si attiva il Player 2, la configurazione sarà la seguente:

Effetto Insert (Player 2)	Assegnato a
IFX A1	Player 2, Traccia 1
IFX A2	Player 2, Traccia 3

Parametri FX ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Tutti i rimanenti parametri di questa pagina sono identici a quelli già visti per il modo Style Play (vedi "Effects: A/B FX Configuration" a pag. 128).

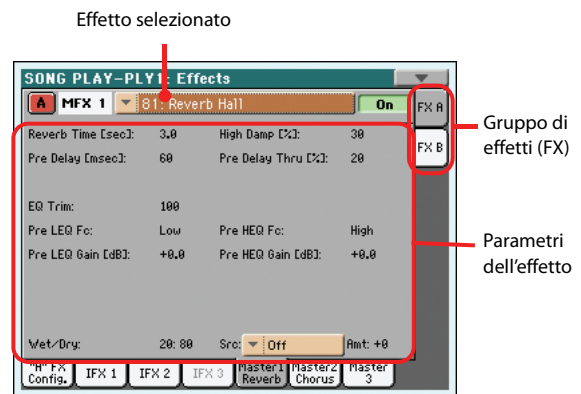
Gli effetti nel modo Song Play

Il Pa3X è dotato di due gruppi di effetti (A e B). Nel modo Song Play, questi gruppi possono essere utilizzati per elaborare i suoni generati attraverso l'uso delle tracce di tastiera, Pad e tracce MIDI, considerando però che:

- Le tracce di tastiera (Keyboard) utilizzano sempre il gruppo di effetti B.
- Le tracce Pad utilizzano sempre il gruppo di effetti A.
- Gli Standard MIDI File e i file Karaoke possono utilizzare solo il gruppo di effetti A.
- Gli Standard MIDI File creati sugli strumenti della serie Pa (in modo Sequencer) possono utilizzare gli effetti di entrambi i gruppi A e B.

Effects: IFX 1...3, Master 1...3

Pagine contenenti i parametri degli effetti assegnabili ai processori del Pa3X. La figura in basso mostra come esempio la schermata del processore FX A cui è stato assegnato l'effetto Reverb Hall.



Effetto selezionato ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Pulsante che consente di aprire un menu a comparsa per la selezione dell'effetto tra quelli disponibili. Equivale al parametro "Nome FX" della pagina "Effects: A/B FX Configuration" (vedi sopra).

Parametri dell'effetto ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

I parametri differiscono in base al tipo di effetto selezionato. Fate riferimento a "Advanced Edit" dell'Accessory Disk incluso per conoscere l'elenco completo dei parametri di ciascun effetto.

Wet/Dry ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Parametro che permette di specificare la quantità di suono elaborato rispetto al suono diretto (dry) per la traccia di provenienza. È lo stesso parametro rintracciabile anche nella pagina "Mixer/Tuning: FX Send" (vedi sopra).

Src (Source) ▶PERF ▶STS ▶GBLSng

Sorgente di modulazione. Per selezionare la traccia incaricata di generare il presente tipo di controllo per gli effetti Master, fate riferimento al parametro "M.T. (Modulating Track)" della

pagina “Effects: A/B FX Configuration” (vedi sopra). I messaggi di modulazione per gli effetti Insert sono generati dalla traccia a cui viene applicato l'effetto.

Consultate “Advanced Edit” nell'Accessory Disk per conoscere l'elenco completo delle sorgenti di modulazione disponibili.

Amt (Amount) ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Parametro che determina il mix tra il suono elaborato dall'effetto (Wet) e quello diretto (Dry).

Track Controls: Mode

Parametri che consentono di specificare lo stato Internal/External e Poly/Mono per le tracce della Song. Consultate “Track Controls: Mode” a pag. 130.

Parametri ▶PERF ▶STS ▶GBL^{Sng}

Nota: Queste impostazioni possono essere memorizzate in ambiente Global-Song Play Setup, selezionando il comando Write Global-Song Play Setup dal menu di pagina.

Track Controls: Drum Edit

Pagina che permette di regolare il volume e di impostare i parametri di ciascun gruppo di percussioni per la traccia selezionata. Consultate “Track Controls: Drum Edit” a pag. 131.

Parametri Drum Edit ▶PERF ▶STS

Nota: I valori delle tracce della Song modificabili in questa pagina non sono salvati in memoria, e operano solo a livello real-time.

Track Controls: Easy Edit

Pagina che permette di regolare “in dettaglio” i parametri dei Sound assegnati alle tracce. Consultate “Track Controls: Easy Edit” a pag. 132.

Parametri Easy Sound Edit ▶PERF ▶STS

Nota: I valori delle tracce della Song modificabili in questa pagina non sono salvati in memoria, e operano solo a livello real-time.

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Pagina per l'impostazione dei parametri relativi alle tracce di tastiera. Consultate “Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 1” a pag. 133.

Parametri ▶PERF ▶STS

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2

Questi parametri consentono l'impostazione del Ribbon Controller e dell'After Touch per le tracce di tastiera. Consultate “Keyboard/Ensemble: Keyboard Control 2” a pag. 134.

Parametri ▶PERF ▶STS

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Pagina contenente i parametri relativi agli intervalli di note e velocity per le tracce di tastiera. Consultate “Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range” a pag. 134.

Parametri ▶PERF ▶STS

Keyboard/Ensemble: Ensemble

Consultate “Keyboard/Ensemble: Ensemble” a pag. 135.

Parametri ▶PERF ▶STS

Pad/Switch: Pad

Consultate “Pad/Switch: Pad” a pag. 136.

Parametri ▶SB

Pad/Switch: Assignable Switch

Consultate “Pad/Switch: Switch” a pag. 137.

Parametri ▶PERF ▶STS

Jukebox Editor

La funzione Jukebox consente la riproduzione di un elenco di Song (fino ad un massimo di 127), nell'ordine desiderato e con il semplice tocco di un pulsante. Il file Jukebox può essere assegnato al solo Player 1, dopo averlo selezionato nella pagina Song Select allo stesso modo di come avviene per le Song normali (vedi "Pannello Jukebox" a pag. 153).



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.

Se il file Jukebox risulta già selezionato per il Player, l'accesso alla presente pagina permette di iniziare subito 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, toccate il pulsante Del All per rimuovere tutte le Song dall'elenco corrente. Inserite quindi le nuove Song, toccate il pulsante Save e infine assegnate il nome desiderato al file prima di confermare l'operazione di scrittura del nuovo file sul dispositivo di memorizzazione.

Move Up/Down

Pulsanti che permettono di spostare la voce selezionata all'interno della lista Jukebox.

Add

Consente di inserire una Song alla fine della lista Jukebox corrente. Ogni file Jukebox può contenere fino a 127 Song. Alla pressione di questo pulsante, sul display appare una finestra standard di selezione dei file.

Nota: Una lista Jukebox può includere solo le Song contenute nella stessa cartella.

Suggerimento: Invece di caricare una singola Song, è possibile selezionare un file Jukebox, e inserire l'intero contenuto nella lista Jukebox corrente.

Insert

Pulsante che consente di inserire una Song nella posizione corrente (ossia 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 lista Jukebox può contenere al massimo 127 Song.

Nota: Una lista Jukebox può includere solo le Song contenute nella stessa cartella.

Suggerimento: Invece di caricare una singola Song, è possibile selezionare un file Jukebox, e inserire l'intero contenuto nella lista Jukebox corrente.

Delete

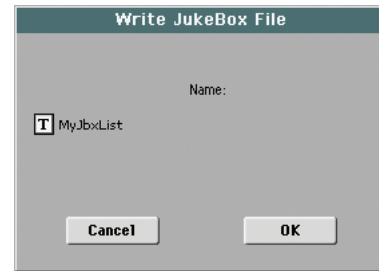
Pulsante che permette la cancellazione della Song selezionata dalla lista.

Del All

Pulsante che consente la cancellazione di tutte le Song dalla lista Jukebox corrente.

Save

Pulsante che consente di effettuare il salvataggio del file Jukebox. Toccate il pulsante per aprire la finestra di dialogo Save Jukebox File, modificate il nome del file secondo necessità e infine effettuate il salvataggio.



Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra Text Edit, e modificate il nome della lista.

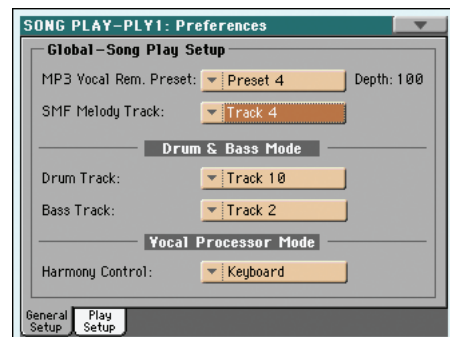
Nel caso in cui stiate modificando un elenco esistente del quale però non volete variare il nome, l'operazione di salvataggio sarà effettuata in sovrascrittura. La modifica del nome determinerà invece la creazione di un nuovo file sul supporto di memoria.

Il salvataggio di un nuovo file comporterà 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 nella lista.

Preferences: General Setup

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/Vocal Remover

MP3 Vocal Remover Preset

►GBL^{Sng}

Menu a comparsa che consente di scegliere un preset per il Vocal remover, ovvero l'effetto grazie al quale è possibile rimuovere o attenuare la parte cantata da un file MP3. Per attivare il Vocal Remover, dovete premere uno switch o uno switch a pedale a cui in precedenza avrete assegnato la funzione "Vocal Remover On/Off".

Provate diversi preset per verificare quello più efficace sui file MP3 che utilizzerete durante lo spettacolo.

Utilizzate il parametro "Depth" per regolare l'intensità dell'effetto di rimozione. A valore più alto corrisponde in genere una maggiore efficacia, anche se è possibile che vengano eliminati dallo spettro sonoro anche altre parti musicali (come ad esempio gli strumenti solisti).

SMF Melody Track

►GBL^{Sng}

Parametro che permette la selezione della traccia Melody per gli Standard MIDI File. La traccia può essere posta in Mute utilizzando la funzione "Song-Melody", assegnabile a un Assignable Switch, Footswitch o pedaliera EC5.

Drum & Bass Mode

Drum

►GBL^{Sng}

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", assegnabile a un Assignable Switch, Footswitch o pedaliera EC5.

Bass

►GBL^{Sng}

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", assegnabile a un Assignable Switch, Footswitch o pedaliera EC5.

Voice Processor Harmony Mode

Harmony Control

►GBL^{Sng}

Parametro che consente di stabilire se le note e gli accordi da inviare all'Harmonizer del Voice Processor debbano essere prelevate dalle tracce della Song, dalla tastiera o da nessuna delle due opzioni.

La ricezione delle note e degli accordi riconosciuti da parte dell'Harmonizer dipende dall'impostazione del parametro "Harmony Type" della pagina Global > Voice Processor Preset > Harmony (consultate il manuale Advanced Edit per maggiori informazioni).

L'Harmonizer può operare sui file MP3 solo se per Harmony Type si sceglie l'opzione MP3.

Nota: Il parametro "Harmony Control" del SongBook è in grado di modificare quest'impostazione. Per tale motivo, le opzioni possono essere ignorate o meno a seconda della entry del SongBook selezionata (vedi pag. 172).

Suggerimento: Utilizzando i Preset del Voice Processor potete passare rapidamente da un Harmony Type all'altro (vedi "Voice Pro-

cessor Preset: Easy Preset" nel capitolo "Voice Processor" del manuale Advanced Edit).

Off

Né la tastiera né le tracce della Song inviano note e accordi all'Harmonizer del Voice Processor. Gli accordi possono essere tuttavia ricevuti dalla porta MIDI IN.

Ply 1/2 Track 1...16

Le note e gli accordi sono ricevuti dalla traccia selezionata dello Standard MIDI File.

Nota: Quando entrambi i Player sono attivi in riproduzione, il Voice Processor riceve le note soltanto dal Player 1 se il cursore X-Fader è completamente a sinistra, e soltanto dal Player 2 se il cursore X-Fader è completamente a destra.

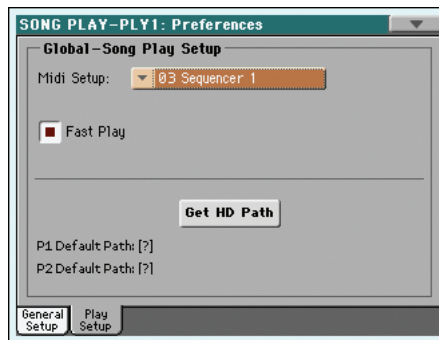
Keyboard

Note e accordi sono ricevuti dal Voice Processor in base all'impostazione del parametro "(Harmony) Type" (consultate il manuale Advanced Edit):

- se si è selezionata l'opzione Chords, gli accordi sono inviati dall'area Chord Scan della tastiera.
- se si è selezionata l'opzione Notes, vengono inviate le note (invece degli accordi).
- se si è selezionata l'opzione Shift o Scalic, note e accordi vengono entrambi ignorati.

Preferences: Play Setup

Pagina che permette l'impostazione di vari parametri generali.



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 ►GBL^{Sng}). 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

►GBL^{Sng}

Parametro che permette la configurazione automatica dei canali MIDI per il modo Song Play mediante la selezione di un MIDI Setup. Consultate "MIDI Setup" a pag. 219 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 pag. 237.

Nota: Dopo aver scelto un MIDI Setup, è possibile accedere al modo Global e 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 liberamente modificabili.

Suggerimento: Per ripristinare i MIDI Setup originali, utilizzate il comando “Factory Restore” (pagina “Utility” del modo Media, vedi pag. 247). **Attenzione:** Questa procedura determina la cancellazione di tutti i dati di fabbrica e User dalla memoria interna.

Fast Play

►GBLSng

Spuntando questa casella, è possibile far partire il Player dalla prima nota registrata, saltando cioè i beat di setup vuoti presenti all'inizio dello Standard MIDI File; tali dati sono tuttavia letti e considerati ai fini del playback della Song.

Per quanto riguarda i file MP3, un'analoga operazione non può essere eseguita, dato che tutto il segmento è composto da eventi audio.

Nota: Quando il Pa3X pilota uno strumento musicale esterno, il trasferimento veloce dei dati MIDI dalla porta MIDI OUT oppure USB potrebbe causare un certo ritardo nell'avvio del brano musicale. Per tale motivo, è consigliabile disattivare la funzione per tutti quei sistemi che prevedono un certo numero di unità MIDI connesse tra loro.

Get Hard Disk Path

►GBLSng

Pulsante che permette di visualizzare il percorso corrente di ciascun Player, in modo da poter controllare la locazione in memoria delle Song selezionate all'interno del dispositivo di memorizzazione.

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

Menu visualizzabile toccando l'icona menu di pagina. Toccate il comando desiderato per effettuarne la selezione. Per chiudere il menu senza utilizzare alcun comando, toccate 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 di controllo su una Performance.

Consultate “Finestra di dialogo Write Performance” a pag. 142 per maggiori informazioni.

Write Global-Song Play Setup

Comando che determina l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup, che permette il salvataggio delle impostazioni Global appartenenti al solo modo operativo Song Play.

Consultate “Finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup” a pag. 164 per maggiori informazioni.

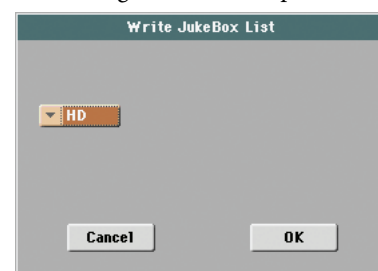
Save Song Marker Ply.1/2

Comando che permette il salvataggio dei marker creati sul Player corrispondente (vedi “Pagina Markers” a pag. 178).

Export Jukebox List

Disponibile solo dopo aver selezionato una lista Jukebox. La selezione del presente comando permette il salvataggio sul dispositivo di memorizzazione della lista Jukebox corrente come file di testo. La procedura da adottare è la seguente.

1. Dopo aver assegnato un file Jukebox al Player, selezionate il comando Export Jukebox List dal menu di pagina.
2. Sul display appare una finestra di dialogo che richiede la scelta tra la memoria interna o il dispositivo di memorizzazione esterno collegato a una delle porte USB Host.



3. Selezionate un'opzione e toccate il pulsante OK per confermare.

Nota: Il salvataggio del file 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 dispositivo di destinazione 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.

La lista includerà il numero progressivo assegnato a ciascuna Song, i nomi dei file e il numero totale di file inclusi nella lista.

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.

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 impostare di conseguenza 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 di tastiera:** La funzione pone in Solo la traccia di tastiera selezionata, abilitando automaticamente il mute per tutte le altre. Le tracce del Player rimangono in condizione play.
- **Traccia Song:** La funzione pone in Solo la traccia Song selezionata, abilitando automaticamente la condizione mute per tutte le altre. Le tracce di tastiera rimangono in condizione play.

(SHIFT) Per impostare lo stato on/off di Solo per una traccia, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate la traccia in oggetto. Ripetete l'operazione per annullare lo stato di Solo.

Copy/Paste FX

La coppia di comandi "Copy FX" e "Paste FX" consente di copiare e incollare uno o tutti gli effetti di un gruppo (A o B), anche tra Song differenti. I comandi sono disponibili solo rimanendo nel modo Song Play.

Nota: Questo tipo di operazione determina la copia solo delle impostazioni della sezione "Effects". I valori dei parametri inclusi in altre sezioni, come ad esempio "Dry" o "FX Send", non vengono copiati. Tenete conto, dato che tali voci possono incidere pesantemente sull'elaborazione del suono da parte di un effetto.

Per copiare un singolo effetto:

1. Selezionate la Song, Performance, Style o STS sorgente, dopodiché
 - andate alla pagina del singolo effetto che desiderate copiare (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3), oppure
 - andate alla pagina Effects > A/B FX Config per copiare tutti gli effetti. Questa opzione può essere utile quando si

desidera copiare i diversi effetti su altre Song, Performance, Style o STS.

2. Scegliete il comando "Copy FX" dal menu di pagina.
3. Selezionate la Song, Performance, Style o STS di destinazione, quindi andate alla pagina del singolo effetto su cui desiderate incollare le impostazioni (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3).
4. Scegliete il comando "Paste FX" dal menu di pagina.

Per copiare tutti gli effetti:

1. Selezionate la Song, Performance o la STS sorgente, quindi andate alla pagina Effects > A/B FX Config per copiare tutti gli effetti.
2. Scegliete il comando "Copy FX" dal menu di pagina.
3. Selezionate la Song, Performance o STS di destinazione, quindi andate alla pagina Effects > A/B FX Config.
4. Scegliete il comando "Paste FX" dal menu di pagina.

Modo Easy

Il modo Easy consente di utilizzare i modi Style Play e Song Play con un'interfaccia meno affollata di comandi e opzioni, e per tale motivo più semplice da utilizzare. Il modo è raccomandato ai principianti come ai professionisti che non hanno necessità di sfruttare le numerose funzioni avanzate di cui il Pa3X dispone.

Il modo Easy può comunque essere attivato e disattivato manualmente facendo ricorso al comando Easy Mode dal menu di pagina dei modi Style Play e Song Play.

Consultate "La pagina Song Play in dettaglio" a pag. 38 per maggiori informazioni.

Finestra di dialogo Write Global-Song Play Setup

Finestra di dialogo visualizzabile toccando il comando Write Global-Song Play Setup dal menu di pagina. La finestra consente il salvataggio delle impostazioni Song Preferences (vedi "Preferences: General Setup" a pag. 161), in ambiente Global.



I parametri salvabili nell'area Global-Song Play Setup sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo **GBL^{Sng}**.

SongBook

Il SongBook è un database interno che permette di organizzare le varie "risorse musicali" (Style, Standard MIDI File, file KAR ed 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 quattro Pad e 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 e il Voice Processor, il tutto per integrare facilmente i propri suoni con i midfile o MP3 che si intendono usare come base musicale.

Nota: Le entry del SongBook non includono in realtà alcun dato "fisico", ma solo il riferimento a uno Style, uno Standard MIDI File o un file MP3 in memoria. La copia di un file SongBook non include quindi la copia dei file cui questo fa riferimento.

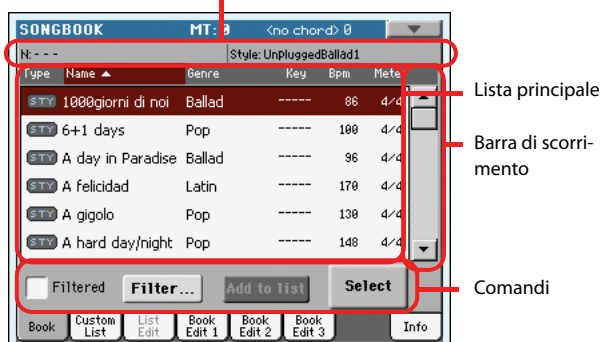
Suggerimento: Utilizzando il SongBook Editor (scaricabile gratuitamente dal nostro sito internet) potete modificare il SongBook da un PC.

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 toccate il pulsante Select sul display per avviarne il caricamento. Quindi toccate il tasto PLAY o START per avviare la Song o lo Style.

Intestazione lista



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, dello Standard MIDI File o del file MP3 associato, come pure di STS e Pad (se inclusi).

Intestazione lista

L'intestazione della lista può variare 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:"):

N: ---	Style: Funky Ballad
--------	---------------------

- Quando alla entry corrisponde invece uno Standard MIDI File o un file MP3, l'area Intestazione lista viene divisa in due parti: la parte sinistra è relativa al Player 1, mentre la parte destra al Player 2.

N: ---	P1: CANYON	N: ---	P2: PINBALL
--------	------------	--------	-------------

Per ognuna delle due parti (e quindi dei due lettori interni) sono indicati il nome della entry selezionata ("N:") e il relativo Standard MIDI File o MP3 ("P1:" o "P2:") associato:

N: ---	P1: CANYON	N: ---	P2: PINBALL
--------	------------	--------	-------------

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.

Lista principale

Area del display che indica l'elenco completo delle entry comprese nel SongBook. Utilizzate la barra di scorrimento (o i controlli VALUE) per navigare tra le entry della lista.

Toccando una delle etichette sull'intestazione della lista, potete cambiare l'ordine di visualizzazione delle entry. Toccando ad esempio l'etichetta "Name", la lista di file è riordinata alfabeticamente in base alla prima lettera di ciascuna entry. L'etichetta selezionata diventa rossa, per segnalare l'ordine correntemente selezionato.



Toccando nuovamente la stessa etichetta, le entry sono alternativamente ordinate in modo ascendente e discendente. La piccola freccia accanto al nome dell'etichetta mostra l'ordine selezionato.

Barra di scorrimento

Barra di scorrimento utilizzabile per la navigazione tra le entry della lista (insieme ai controlli VALUE).

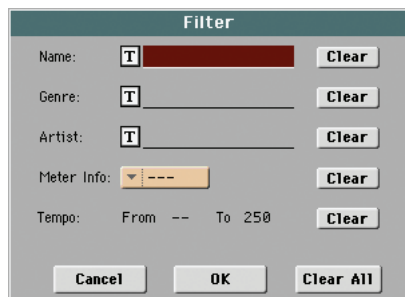
Comandi

Filtered

Casella di spunta che permette, una volta abilitata, di visualizzare sul display (area Lista principale) solo le entry rispondenti ai criteri di ricerca impostati. La casella è automaticamente spuntata quando si chiude la finestra di dialogo Filter dopo aver toccato il pulsante 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 Lista principale.



Toccate il pulsante **T** (Text Edit) accanto al criterio di ricerca che intendete utilizzare (Name, Genre, o Artist - cioè Nome, Genere o Artista). È 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 a ogni criterio di ricerca, o per ripristinare il rispettivo valore di default, toccate il pulsante Clear accanto a ciascun campo.

Per resettare tutti i criteri di ricerca contemporaneamente, toccate il pulsante Clear All.

Nota: La ricerca di entry e voci all'interno del database del SongBook può essere effettuata anche con il tasto SEARCH e la corrispondente funzione. La funzione Filter, tuttavia, consente di ottenere risultati più mirati.

Add to list

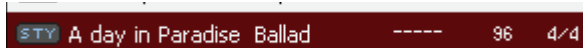
Se si è selezionato il comando "Enable List Edit" dal menu di pagina, il pulsante "Add to list" diviene disponibile, consentendo di aggiungere la entry selezionata alla Custom List corrente.

Selezionate una entry, quindi toccate questo pulsante per aggiungere la entry scelta alla Custom List corrente (vedi "Custom List" a pag. 168).

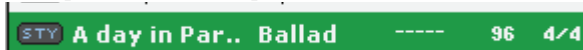
Select

Pulsante che consente di confermare la selezione della entry evidenziata sul display nella Lista principale. Dopo aver toccato 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 in video inverso, su uno sfondo rosso scuro. Tale condizione ne segnala la selezione, ma anche il fatto che il brano musicale non è ancora stato caricato.



Toccando il pulsante Select sul display, il Pa3X carica la Song. A questo punto lo sfondo rosso scuro cambia in verde e il testo in grassetto, per segnalare il fatto che il brano musicale, è stato caricato ed è pronto ad essere riprodotto.

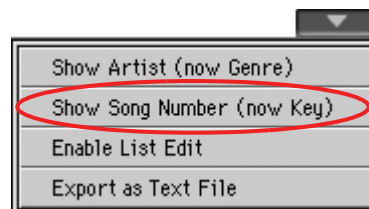


Per avviare la Song o lo Style, premere (rispettivamente) il tasto PLAY o START.

Selezione numerica delle entry

Il modo SongBook dispone di una funzione che vi permette di selezionare numericamente le entry. Nella pagina Book Edit 2 è possibile controllare come a ciascuna entry sia associato un numero esclusivo (vedi "Book Edit 3" a pag. 171).

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	Bpm	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	285	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	119	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	283	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	2	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	3	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	5	148	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.

Suggerimento: Potete esportare una lista di entry del SongBook in formato TXT, incluso il numero esclusivo assegnato, per stamparla su carta e tenerla come riferimento per gli spettacoli o le prove etc. (vedi "Export as text file" a pag. 173).

Selezionare le entry del SongBook via MIDI

Le entry del SongBook possono anche essere selezionate via MIDI (attraverso lo speciale canale Control), utilizzando i messaggi di Control Change NRPN #99 (MSB, con valore 2) e #98 (LSB, con valore 64). Consultate "Selezionare le entry del SongBook via MIDI" nella prossima pagina.

Impostare il canale speciale di controllo MIDI

Per selezionare le entry del SongBook via MIDI, è necessario specificare un canale MIDI speciale, denominato canale "Control".

Innanzitutto, scegliete un MIDI Setup per configurare velocemente un canale Control. Andate alla pagina Global > MIDI > Setup/General Control e scegliete un MIDI Setup su cui salvare le impostazioni.

Quindi, scegliete un canale MIDI come canale "Control". Andate alla pagina Global > MIDI > Midi In Channel e assegnate l'opzione Control a uno dei sedici canali MIDI disponibili (in genere un numero alto, come ad esempio il canale 16).

Una volta fatto questo, salvate l'impostazione del MIDI Setup selezionando il comando "Write Global-Midi Setup" dal menu di pagina.

Se intendete 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

Poiché 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 canale di controllo MIDI**. 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 a uno dei due viene automaticamente selezionato, permettendo la configurazione immediata anche dei rispettivi canali MIDI.

Per assegnare un MIDI Setup a 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 Pa3X 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 e 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 e unità semplici (xx00)

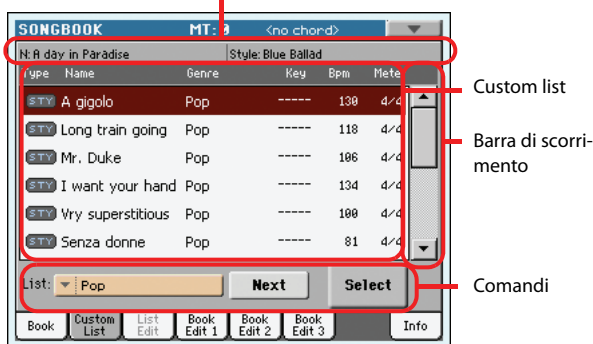
- Trasmettere le seguenti stringhe per la selezione della entry n° 2.563 del SongBook:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	Stringa di inizializzazione (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	25	Unità delle migliaia e delle centinaia (25xx)
DataEnt LSB	63	Unità delle decine e unità semplici (xx63)

Custom List

Pagina che consente la selezione e l'uso di una delle Custom List disponibili (contenute nel file "LISTDB.SBL", salvato nella stessa cartella del file SongBook ".SBD"). Le Custom List sono elenchi costituiti da entry estratte dalla Lista 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 lista



Suggerimento: Per aprire velocemente questa pagina, tenete premuto il tasto SHIFT e premete il tasto SONGBOOK.

Intestazione lista

Consultate "Intestazione lista" a pag. 165.

Custom list

Area del display che mostra l'elenco di file (entry) compresi nella Custom List. Utilizzate la barra di scorrimento o i controlli VALUE per navigare tra i file presenti.

Barra di scorrimento

Barra di scorrimento utilizzabile (insieme ai controlli VALUE) per la navigazione tra le entry della lista.

Comandi

Menu a comparsa List

Menu a comparsa che consente la selezione di una delle Custom List disponibili in memoria.

Next

Pulsante che permette di selezionare la entry successiva presente nella lista.

Suggerimento: Il presente comando può essere assegnato a un Assignable Switch (Switch Assegnabile) o all'Assignable Footswitch (Switch a Pedale Assegnabile).

Select

Pulsante che consente di confermare la selezione della entry evidenziata sul display. Dopo aver premuto il pulsante, il nome

della entry 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.

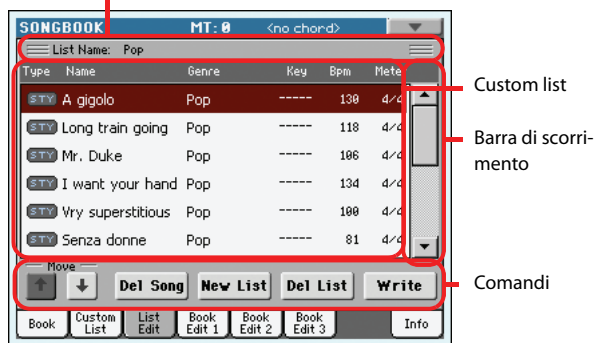
List Edit

Pagina disponibile solo dopo aver abilitato il comando "Enable List Edit" dal menu di pagina (vedi pag. 173).

Pagina utilizzabile per la modifica delle Custom List disponibili. Le Custom List sono elenchi costituiti da entry estratte dalla Lista principale del SongBook.

Per aggiungere una entry alla Custom List, prima di tutto create o selezionate l'elenco custom da modificare nella presente pagina. Dopodiché, selezionate la pagina Book, scegliete la entry da aggiungere e toccate 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 lista



Nome della lista

Nome della lista selezionata. Per selezionare una Custom List, andate alla pagina "Custom List" e utilizzate il menu a comparsa List.

Custom list

Lista delle Song contenute nella Custom List selezionata. Utilizzate la barra di scorrimento o i controlli VALUE per navigare tra i file presenti.

Barra di scorrimento

Barra di scorrimento utilizzabile (insieme ai controlli VALUE) per la navigazione tra le entry della lista.

Comandi

Move

Pulsanti che consentono di spostare la song entry più in alto o più in basso nella lista.

Del Song

Pulsante che consente di cancellare la entry selezionata dalla lista corrente.

New List

Pulsante che permette di creare una nuova (e vuota) Custom List.

Nota: Ogni file SongBook può contenere fino a un massimo di 256 Custom List.

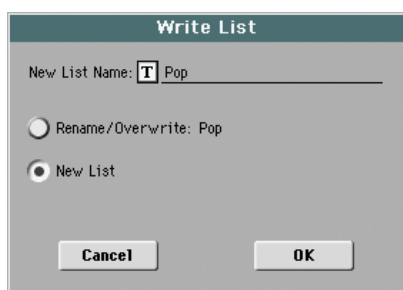
Attenzione: L'utilizzo di questo comando determina la cancellazione di un'eventuale Custom List non ancora salvata.

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, toccate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la 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. L'elenco così salvato sarà disponibile nella pagina "Custom List".

Book Edit 1

In questa pagina è possibile collegare la risorsa musicale desiderata (Song o Style) alla entry del SongBook.

Suggerimento: Per sveltire 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

►SB

Nome della entry song selezionata. Il nome (o titolo) è assegnato alla Song dopo aver toccato il pulsante Write che permette il salvataggio della entry nella lista di file del SongBook.

Number (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 SONGBOOK, potrete richiamare velocemente una entry dalla pagina Book (vedi "Selezione numerica delle entry" a pag. 166).

L'assegnazione di un numero, anche se non obbligatoria, può aiutarvi a 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.

Entry Resource

►SB

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 i file MP3) o lo 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.

Current Resource

Write

Casella di spunta che permette, una volta abilitata e in seguito all'utilizzo del pulsante Write, di salvare la risorsa selezionata, ossia:

- l'ultimo Style selezionato; in questo caso il salvataggio riguarderà anche i Pad associati.
- file MID, KAR o MP3 assegnati al Player 1, e mostrati a destra di questo parametro; in questo caso, il salvataggio comprenderà anche i Pad associati all'ultimo Style selezionato.

Nota: Il salvataggio di file MID, KAR o MP3 in una entry del SongBook è possibile solo quando questi sono assegnati al Player 1. Tuttavia, al ripristino della stessa entry, questa potrà essere assegnata indifferentemente a entrambi i Player, e ciò in base a quale dei due è libero o non in riproduzione.

Quando la casella è lasciata in bianco, la risorsa non viene salvata insieme alla entry. In questo caso, alla entry salvata (con il pulsante Write) corrisponderà sempre la risorsa originariamente assegnata.

La casella è automaticamente spuntata quando si tocca il pulsante New Song per creare una nuova (e vuota) entry. Tale stato non può essere modificato. Ciò per consentire il salvataggio della risorsa associata alla entry.

Nome risorsa ▶SB

Nome dello Style o dello Standard MIDI File correntemente selezionato. Può differire dal nome della risorsa salvata, mostrata sulla parte superiore della pagina (vedi "Entry Resource", sopra).

In alternativa, è anche possibile specificare una risorsa differente tornando al modo Style Play o Song Play, ed effettuare da lì la selezione. Una volta scelta la risorsa, premete nuovamente il tasto SONGBOOK per tornare alla pagina Book Edit.

Toccando il pulsante Write, oltre alla entry viene salvato anche un link (collegamento) alla risorsa (o alle risorse). Questo a condizione che la casella "Write" del campo Current Resource sia stata 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.

STS

Write ▶SB

Selezionando questo parametro, al salvataggio della entry del SongBook viene inclusa l'impostazione delle tracce di tastiera (Keyboard) in una STS, oppure (in alternativa) tutte le impostazioni delle ultime STS dello Style in quattro STS di destinazione.

All Current Style STS

Permette il salvataggio di tutte e quattro le STS sulla entry del SongBook. Le STS sorgenti corri-

spondono a quelle contenute nello Style correntemente selezionato nel modo Style Play.

Toccando il pulsante Write e con l'opzione Rename/Overwrite selezionata, la sovrascrittura avrà luogo per tutte e quattro le STS.

Current

Consente il salvataggio della singola STS sulla STS del SongBook scelta. I dati sorgente sono costituiti dalle tracce di tastiera, così come configurate in seguito alla selezione di Performance, Style STS, SongBook STS oppure impostate manualmente.

Toccando il pulsante Write e con l'opzione Rename/Overwrite selezionata, la sovrascrittura avrà luogo solo per la nuova STS; tutte le altre resteranno immutate.

- **Nome STS:** Nome della STS corrente. Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra di dialogo Text Edit e modificare il nome.

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

Pulsanti

New Song

Pulsante che consente la creazione di una nuova entry. Le impostazioni salvate sono copiate direttamente dallo Style, dallo Standard MIDI File o dal file MP3 correntemente assegnato al Player 1. La risorsa selezionata è indicata nel campo "Nome risorsa" (vedi sopra).

Del Song

Pulsante che consente di cancellare la entry corrente.

Write

Pulsante che consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Song, utilizzabile per il salvataggio della entry corrente nella Lista principale del SongBook.

Nota: Ogni file SongBook può contenere fino a un massimo di 3.000 entry.



Per assegnare un nome differente alla entry, toccate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra Text Edit.

Selezionate una delle seguenti opzioni per aggiungere la nuova entry al SongBook:

- Scegliete l'opzione Rename/Overwrite se desiderate sovrascrivere una entry già presente nel SongBook, cambian-

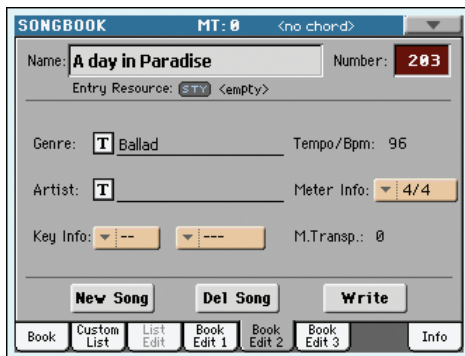
done eventualmente il nome (se necessario). **Attenzione:** La sovrascrittura determina la cancellazione della vecchia entry e la sostituzione con la nuova!

- Selezionate l'opzione New Song se intendete salvare la entry in una nuova locazione di memoria del SongBook.

Book Edit 2

In questa pagina è possibile inserire informazioni relative a genere musicale, artista, chiave etc. alla entry del SongBook.

La pagina Book Edit 2 con una entry basata su uno Style:



La pagina Book Edit 2 con una entry basata su una Song:



Intestazione

Quest'area include gli stessi campi Name, Number ed Entry Resource già visti nella pagina "Book Edit 1" (vedi sopra).

Database

Genre ▶SB

Indica il genere musicale associato con la entry.

Artist ▶SB

Campo che indica il nome dell'artista della song associata con la entry.

Key Info ▶SB

Parametro che mostra la tonalità originale della entry. Il campo sulla sinistra indica la tonalità, quello sulla destra il modo (maggiore o minore).

Tempo/BPM ▶SB

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 è possibile modificare quest'impostazione, il Pa3X considera e applica sempre il valore iniziale di Tempo degli Standard MIDI File.

Nota: È possibile modificare questo valore anche nel caso in cui alla entry del SongBook sia stato associato un file MP3. Tuttavia, questo è solo un valore indicativo.

Meter Info ▶SB

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) ▶SB

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. Il valore di Master Transpose salvato nella entry del SongBook "scavalca" le impostazioni di Master Transpose contenute nella Song corrispondente.

Nota: Il valore di Master Transpose non cambierà se il parametro è stato preventivamente bloccato (Lock).

Book Edit 3

In questa pagina è possibile selezionare le opzioni per Style e Memory da salvare, collegare un file di testo ".TXT" e scegliere la traccia Harmony per la Song associata.

La pagina Book Edit 3 con una entry basata su uno Style:



La pagina Book Edit 3 con una entry basata su una Song:



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, dato che non influiscono 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

Il Pa3X permette di selezionare un file di testo (.TXT) e collegarlo allo Style o alla Song associati alla entry del SongBook. Alla successiva selezione di tale entry, lo strumento caricherà automaticamente il file di testo associato.

I file di testo possono essere visualizzati sul display del Pa3X oppure su un monitor esterno (a condizione che si sia installata la scheda d'interfaccia video opzionale VIF4). Tuttavia, poiché tra questo tipo di testo e il rispettivo brano musicale non può esistere alcun tipo di sincronizzazione, sarà necessario far scorrere il testo manualmente. Questo può essere ottenuto con due metodi differenti:

- Quando selezionate un file con estensione “.TXT”, nella pagina Lyrics appare una barra di scorrimento verticale. Toccatela per far scorrere il testo durante l'esecuzione del brano musicale. Consultate “Pagine Lyrics, Score, Markers” a pag. 175.
- Per far scorrere il testo della canzone potete anche utilizzare i comandi Text Page Down/Up, quest'ultimi assegnabili (per maggiore comodità) a uno switch a pedale, alla pedaliera EC o all'Assignable Switch.

Questa sezione della pagina Book Edit 3 dispone di due pulsanti:

Reset Pulsante che vi permette di “scollegare” il file di testo alla entry.

Browse Pulsante con il quale potete aprire una finestra per la selezione del file con estensione “.TXT” da associare alla entry corrente del SongBook.

Dopo la selezione, il nome del file di testo collegato appare sopra i due pulsanti.



File di testo collegato

Harmony Control

►GBLSeq

(Modificabile solo se alla entry del SongBook è stato associato uno Standard MIDI File). Determina la traccia dalla quale il Voice Processor riceverà le note dell'accordo.

Suggerimento: Mentre state creando o modificando una Song, andate alla sezione Voice Processor Preset del modo Global per provare i diversi preset del Voice Processor disponibili.

Unchanged Alla selezione della entry, lo stato della Harmony Track rimane immutato.

Off Al modulo Harmony del Voice Processor non viene inviata alcuna nota dalle tracce. Gli accordi possono sempre essere ricevuti tramite la porta MIDI IN.

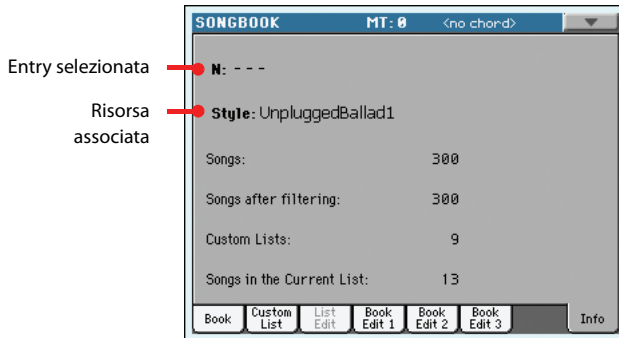
Ply. Track 1...16 Le note sono inviate dalla traccia corrispondente di uno dei Player.

Keyboard Gli accordi sono ricevuti dalla tastiera.

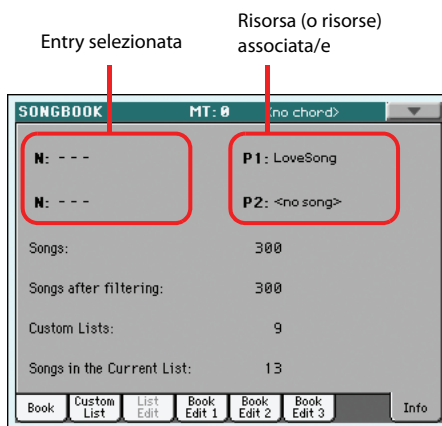
Info

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 e 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 una Song in formato Standard MIDI File o 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.

Songs

Parametro che indica il numero totale di entry presenti nella lista del SongBook.

Songs after filtering

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 nella lista del SongBook (vedi parametro precedente).

Custom Lists

Indica il numero di Custom List disponibili.

Songs in the Current List

Numero di entry presenti nella Custom List selezionata.

Menu di pagina

Menu cui è possibile accedere toccando l'icona corrispondente. Toccate il comando desiderato per effettuarne la selezione. Se non intendete utilizzare alcun comando, toccate un punto qualsiasi (all'esterno tuttavia del menu) per chiudere il menu.



Show Artist/Genre

Comando che permette di alternare sul display i campi Artist (Artista) e Genre (Genere) nella lista dei file del SongBook; l'elenco è visualizzabile nelle pagine "Book" e "Custom List".

Show Number/Key

Comando che permette di alternare sul display le colonne Number (Numero) e Key (Tonalità) nella lista dei file del SongBook; l'elenco è visualizzabile nelle pagine "Book" e "Custom List".

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

Disponibile solo dopo aver selezionato una lista SongBook o una Custom List. Comando la cui selezione determina l'apertura della finestra di dialogo Export, utilizzabile per il salvataggio della lista SongBook o della Custom List come file di testo. La lista è salvata 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”:



Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra Text Edit, e assegnate un nome al file di testo che vi apprestate a salvare.

Infine, selezionate la memoria interna o un altro tipo di supporto su cui salvare il file.

- Toccate il pulsante OK per confermare.

Pagine Lyrics, Score, Markers

Utilizzando i tasti LYRICS e SCORE potete visualizzare testi e sigle degli accordi nei modi Style Play, Song Play e SongBook, e la partitura e i marker nei modi Song Play e SongBook.

Pagina Lyrics

Aperte la pagina Lyrics premendo il tasto LYRICS. In questa pagina sono mostrati il testo e le sigle degli accordi nei modi Style Play, Song Play e SongBook.

Visualizzare il testo e gli accordi nei modi Song Play e SongBook

Il Pa3X consente di visualizzare i seguenti tipi di testo e accordi:

- Testi contenuti in uno Standard MIDI File o file Karaoke™ come eventi Lyrics, oppure in un file MP3 che include il testo (in formato ID3 – vedi www.id3.org).
- Testi contenuti in un file “.CDG”, caricato insieme a un file MP3 con lo stesso nome. Un file “.CDG” con lo stesso nome di un file MP3 e presente nella stessa directory viene caricato insieme al file “MP3”.
- Testi contenuti in un file “.TXT”, caricato insieme a uno Standard MIDI File, un file Karaoke™ o MP3 con lo stesso nome. Un file “.TXT” con lo stesso nome di uno Standard MIDI File o file MP3 e presente nella stessa directory viene caricato insieme ai file con estensione “.MID” o “MP3” (consultate “File di testo caricati con Standard MIDI File e file MP3” a pag. 176).
- Testi contenuti in un file “.TXT” collegato all’ultima entry del SongBook basata su una Song selezionata (consultate “Linked .TXT” a pag. 172).
- Se la Song non include alcun testo, né la entry del SongBook prevede un collegamento, potete visualizzare un testo caricando il file “.TXT” dopo aver selezionato il brano musicale (vedi “Caricamento ‘al volo’ dei file TXT” a seguire).

La priorità di visualizzazione dei testi mostrata sul display è la seguente:

- File CDG contenuto nella stessa cartella del file MP3, che ha la priorità su...
- File TXT collegato alla entry del SongBook, che ha la priorità su...
- File TXT contenuto nella stessa cartella dello Standard MIDI File o file MP3, richiamato da una entry del SongBook, che ha la priorità su...
- Eventi Lyrics contenuti in uno Standard MIDI File o file MP3.

Suggerimento: Se non desiderate visualizzare il file TXT o CGD e preferite gli eventi Lyrics, rinominate il file con estensione TXT o CDG, oppure spostateli in un’altra cartella.

Visualizzare testi e accordi nel modo Style Play

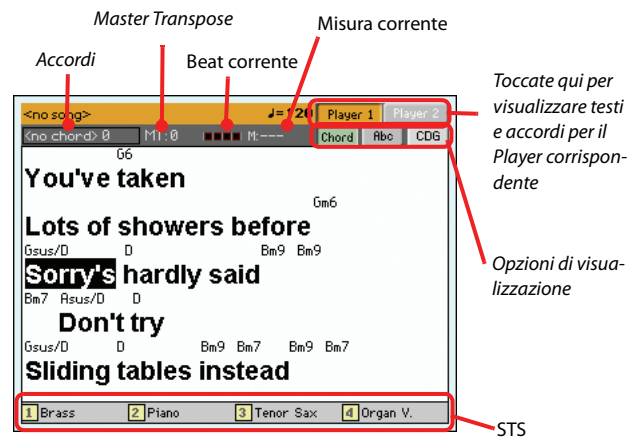
È possibile associare testi in formato “.TXT” agli Style. In questa pagina, potete vedere:

- testi contenuti in un file “.TXT” collegato all’ultimo Style selezionato e basato su una entry del SongBook (vedi “Linked .TXT” a pag. 172).
- testi contenuti in un file “.TXT” caricato dopo la selezione di uno Style (vedi “Caricamento ‘al volo’ dei file TXT” a seguire).

Nota: Nel modo Style Play non è possibile accedere a Marker e Score (partitura).

La pagina Lyrics in dettaglio

I testi vengono visualizzati solo se in un formato compatibile con il Pa3X.



Durante la riproduzione di una Song, sul display scorre il testo contenuto in uno Standard MIDI File o file MP3. Le sigle degli accordi (se presenti) appaiono sopra il testo, in sincrono con la musica (in base allo stato del tasto “CHORD”). Le parole del testo vengono evidenziate per indicarne la posizione all’interno del brano musicale.

Un eventuale testo caricato mediante un file “.TXT” non scorrerà automaticamente in sincrono con la musica. In questo caso, dovrete effettuare lo scorrimento manualmente, mediante i controlli VALUE o la barra di scorrimento verticale. In alternativa, potete utilizzare un interruttore assegnabile o uno switch a pedale assegnabile, specificando per questi le funzioni di Text Page Up o Text Page Down in maniera da passare da una pagina all’altra del file di testo.

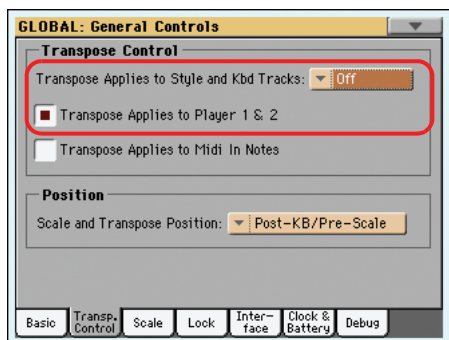
Se state utilizzando entrambi i Player interni, potete scegliere la pagina Lyrics desiderata mediante i pulsanti dedicati ai Player nell’angolo superiore destro della pagina, oppure muovendo il cursore X-FADER completamente verso sinistra (Player 1) o destra (Player 2).

Per uscire da questa pagina, premete il tasto LYRICS o EXIT.

Accordi

Mostra gli accordi contenuti nello Standard MIDI File (se presenti). Per alcuni, questo indicatore potrebbe essere di più facile lettura rispetto alle sigle mostrate sopra le parole del testo.

Modificando l'impostazione del parametro Master Transpose, le sigle degli accordi contenuti in uno Standard MIDI File vengono di conseguenza trasposti, e mostrati correttamente sul display. Il parametro di Master Transpose deve essere stato attivato per il Sequencer, ma non per la tastiera.



Master Transpose

Valore di trasposizione master del brano musicale, espresso in semitoni. Questo valore può essere modificato utilizzando i tasti TRANSPOSE sul pannello di controllo.

Beat corrente

Solo per gli Standard MIDI File. Indica il numero del beat all'interno della misura correntemente in esecuzione.

Misura corrente

Solo per gli Standard MIDI File. Numero della misura correntemente in esecuzione.

Player selezionato (Ply 1/Ply 2)

Utilizzate questi pulsanti per selezionare il Player di cui desiderate visualizzare il testo del brano musicale. Player 1 è arancione, Player 2 blu.

Nota: Potete selezionare il Player 2 nella pagina principale del modo Song Play, e il Player 1 nella pagina Lyrics, o viceversa. In questa maniera potrete visualizzare su un monitor esterno testi, accordi e marker di un Player, e allo stesso tempo lavorare su un Player differente per compiere operazioni di editing.

STS

Nome delle quattro Single Touch Setting (STS). Toccatene una per selezionarla.

CHORD

►GBL^{Sng}

Quando questo pulsante appare premuto sul display, gli accordi vengono visualizzati sopra le parole del testo nel display, a patto che lo Standard MIDI File li includa.

Abc

►GBL^{Sng}

Dimensioni dei caratteri. Potete scegliere tra caratteri grandi e piccoli.

CGD

Toccate questo pulsante per visualizzare il testo contenuto nel file CDG associato.

Testi nei file MP3+CGD

Un file “.CDG” con lo stesso nome di un file MP3 e presente nella stessa directory o cartella, viene caricato automaticamente insieme al file con estensione .MP3; il testo verrà come di consueto visualizzato nella pagina Lyrics.

Ad esempio, se in una determinata cartella o directory sono presenti entrambi i file “MYSONG.CDG” e “MYSONG.MP3”, il caricamento del file con estensione .MP3 determinerà automaticamente il caricamento anche del file con estensione .CDG.

In questo caso, il testo scorrerà in sincrono con l'esecuzione del brano musicale.

Nota: Una volta caricato, il file “.CDG” ha la priorità su qualsiasi altro tipo di file contenente eventi Lyrics.

File di testo caricati con Standard MIDI File e file MP3

Un file “.TXT” con lo stesso nome di uno Standard MIDI File o file MP3 e presente nella stessa directory o cartella, viene caricato automaticamente insieme ai suddetti tipi di file con estensione “.MID” e “.MP3”; il testo verrà come di consueto visualizzato nella pagina Lyrics.

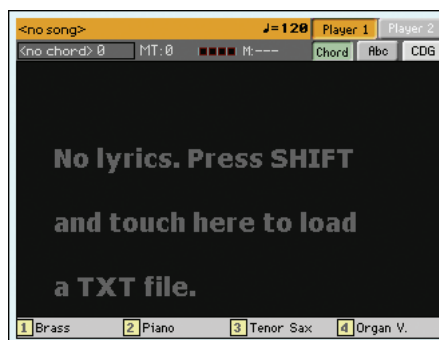
Ad esempio, se in una determinata cartella sono presenti i file “MYSONG.TXT” e “MYSONG.MID” o “MYSONG.MP3”, il caricamento di uno dei due file con estensione “.MID” e “.MP3” determinerà il caricamento automatico anche del file di testo.

Tuttavia, a differenza dei file Lyrics ordinari, il testo non scorrerà automaticamente in sincrono con l'esecuzione del brano musicale. In questo caso dovrete farlo scorrere voi manualmente, utilizzando i controlli VALUE oppure, in alternativa, mediante gli switch assegnabili per i quali avrete specificato le funzioni Text Page Up o Text Page Down per passare da una pagina all'altra.

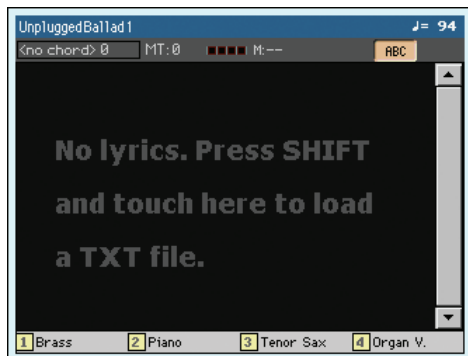
Nota: Una volta caricato insieme alla Song, il file “.TXT” ha la priorità su qualsiasi evento Lyrics incluso.

Caricamento 'al volo' dei file TXT

Se la Song o la entry del SongBook non includono metadati Lyrics o non è presente alcun collegamento a file con estensione “.TXT”, nella pagina Seq. Lyrics apparirà il messaggio “No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file” (“Testo assente. Premete SHIFT e toccate qui per caricare un file in formato TXT”).



Lo stesso può essere fatto mentre vi trovate nel modo Style Play.

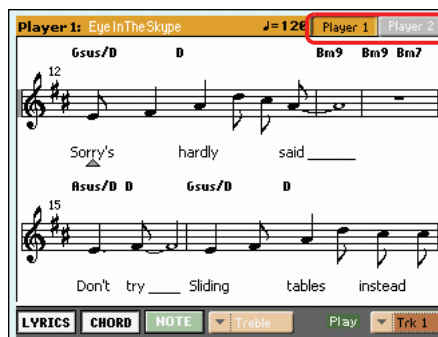


Se il messaggio appare e desiderate caricare un file “.TXT”, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate il centro del display. Apparirà una finestra di selezione dei file, che vi permetterà di scegliere il percorso del file di testo “.TXT” da importare mentre la Song è in riproduzione.

Suggerimento: Per localizzare il file “.TXT”, potete utilizzare la funzione Search per setacciare i diversi dispositivi di memorizzazione connessi al Pa3X. Consultate il paragrafo “Ricerca di file e risorse musicali” a pag. 111 per maggiori informazioni.

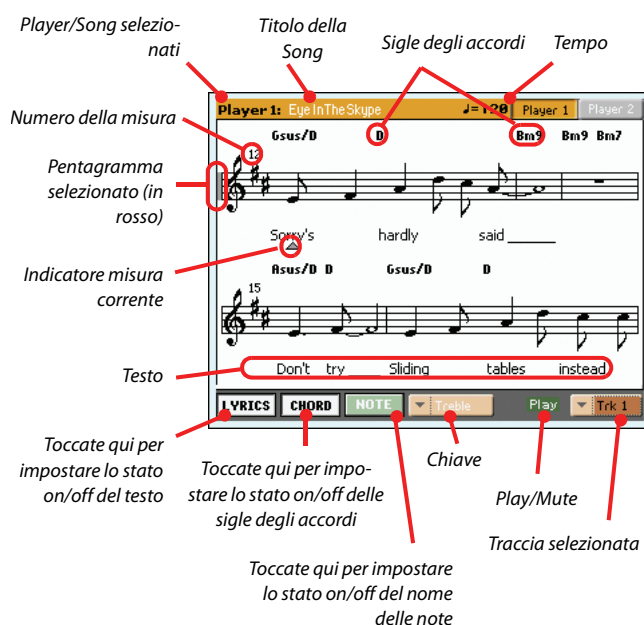
Pagina Score

Premete il tasto SCORE per aprire la pagina Score. Nei modi Song Play e SongBook, in questa pagina potete visualizzare la partitura della Song.



Toccate qui per visualizzare la partitura del Player corrispondente

Dopo aver scelto uno tra i Player 1 e 2, sul display appare la partitura della Song corrispondente.



Se entrambi i Player sono in riproduzione, potete scegliere la pagina Score desiderata utilizzando i pulsanti Player nell'angolo superiore destro della pagina, oppure spostando il cursore X-FADER completamente a sinistra (Player 1) o destra (Player 2).

Per uscire da questa pagina, premete il tasto SCORE oppure EXIT.

Nota: I parametri Master o Track Transpose non influiscono sulla partitura.

Player/Song selezionati

Quest'area riporta il Player selezionato e il titolo della Song corrispondente. Per selezionare un Player differente, toccate il pulsante relativo all'altro Player.

Spostando il cursore X-FADER, sul display la partitura potrebbe cambiare. Quando il cursore X-FADER è completamente a sinistra, la partitura mostrata è quella del Player 1; quando è completamente a destra, la partitura appartiene al Player 2.

Titolo della Song

Titolo (nome) della Song.

Tempo

Tempo corrente della Song (in BPM, Beats Per Minute).

Pentagramma

La traccia selezionata viene mostrata con un tipo di notazione musicale tradizionale. In base al contenuto della traccia, sul display potranno essere mostrati note o accordi. Il Pa3X si occupa di “ordinare” lo spartito per voi, in modo da facilitarne la lettura.

Quest'operazione di pulitura può comprendere: quantizzazione sulla griglia con note da 1/16, rilevamento di terzine, eliminazione di note sovrapposte, rilevamento di sincopi e disegno di gruppi di note in base alla divisione ritmica. Inoltre, il Pa3X si occupa anche di separare dinamicamente le misure e di specificarne la lunghezza, aggiungendo se necessario automaticamente battute singole o doppie alla fine del pezzo.

In presenza di un evento di KeySign (Key Signature) alla posizione '001.01.000' nella traccia Master della Song, sullo spartito apparirà anche la divisione ritmica corretta.

Marker del pentagramma selezionato

Questa linea verticale rossa mostra la posizione approssimativa della riproduzione, indicando il pentagramma attualmente in esecuzione.

Indicatore misura corrente

Questo triangolo rosso mostra la misura correntemente in esecuzione.

Pulsante Lyrics

Toccate questo pulsante per visualizzare o nascondere il testo della canzone (se incluso).

Pulsante Chord

Toccate questo pulsante per visualizzare o nascondere le sigle degli accordi (se incluse). Le sigle sono mostrate in inglese o italiano, a seconda della lingua selezionata per la guida contestuale (consultate “General Controls: Interface” a pag. 215).

Pulsante Note

Toccate questo pulsante per visualizzare o nascondere i nomi delle note. I nomi sono mostrati in inglese o italiano, a seconda della lingua selezionata per la guida contestuale (consultate “General Controls: Interface” a pag. 215).

Chiave

Toccate qui per aprire un menu a comparsa per la scelta di una chiave. Le chiavi disponibili sono:

Treble	Chiave di violino standard (G ₄).
Treble+8	Chiave di violino trasposta un'ottava sopra.
Treble-8	Chiave di violino trasposta un'ottava sotto.
Bass	Chiave di basso standard (E ₂).
Bass-8	Chiave di basso trasposta un'ottava sotto.

Play/Mute

Utilizzate questi pulsanti per riprodurre o porre in mute la traccia selezionata. Quando la traccia è in mute (esclusa dall'ascolto), la partitura viene sempre mostrata a video, in modo da permettervi di seguire le note o cantarci sopra.

Suggerimento: Assegnando la funzione “Melody Mute” a uno switch assegnabile, a uno switch a pedale o alla pedaliera EC5, potete porre in mute la traccia melodica di una Song (default: Traccia 4, vedi “SMF Melody Track” a pag. 162). Se la vostra Song include una parte melodica assegnata alla stessa traccia, potete utilizzare questo pulsante o il controller assegnato per impostare lo stato on/off di mute.

Traccia selezionata

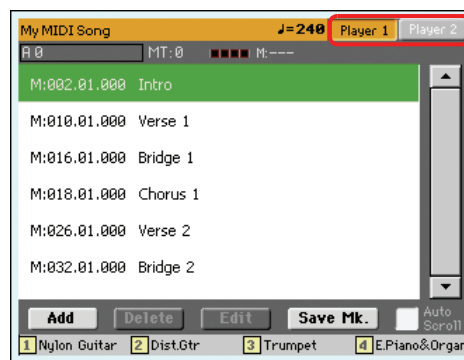
Toccate qui per aprire il menu a comparsa e selezionare la traccia da mostrare sul display.

Suggerimento: La parte vocale è spesso assegnata alla traccia 4.

Pagina Markers

Aprirete la pagina Marker premendo simultaneamente i tasti LYRICS e SCORE. Nei modi Song Play e SongBook, questa pagina mostra i marker (segnaposto) della Song.

Il Pa3X è in grado di leggere gli Standard Song Marker contenuti in un file MIDI, che servono per l'accesso immediato a determinate sezioni di un brano musicale. Ovviamente potete anche inserire i vostri marker personali mentre la Song è in esecuzione.



Toccate qui per visualizzare i marker del Player corrispondente

Se entrambi i Player sono in riproduzione, potete scegliere la pagina Marker desiderata utilizzando i pulsanti Player nell'angolo superiore destro della pagina, oppure spostando il cursore X-FADER completamente a sinistra (Player 1) o destra (Player 2).

Per uscire da questa pagina, premete il EXIT.

Nota: Si sconsiglia di programmare i marker quando si è assegnato un file Jukebox al Player 1, in quanto premendo il tasto PLAY/STOP i marker verranno cancellati.

Come inserire un marker:

1. Premete simultaneamente i tasti LYRICS e SCORE per aprire la pagina Markers.
2. Toccate il pulsante Player 1 (o Player 2) nell'angolo superiore destro della pagina per visualizzare i marker inseriti nella Song corrispondente.

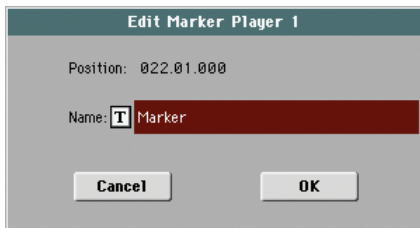
3. Avviate la Song premendo il tasto PLAY/STOP del PLAYER 1 o del PLAYER 2 (i marker possono tuttavia essere inseriti anche a riproduzione ferma).
4. Una volta giunti sul punto in cui desiderate inserire un marker, toccate il pulsante Add sul display.
 - Toccando il pulsante Add entro i primi beat della misura, il marker sarà inserito all'inizio della misura corrente.
 - Toccando il pulsante Add verso gli ultimi beat della misura, il marker sarà inserito all'inizio della misura successiva.
5. Ripetete l'operazione per tutti gli altri marker.
6. Fermate la Song premendo il tasto PLAY/STOP del PLAYER 1 (o del PLAYER 2).

Come accedere a un marker salvato:

1. Avviate nuovamente la Song.
2. Per accedere al marker salvato, toccatelo sul display. La Song salterà nella posizione fissata dal marker, all'inizio della misura successiva.

Come modificare un marker:

1. Toccate sul display il marker da modificare.
2. Toccate sul display il pulsante Edit per aprire la finestra di dialogo Edit Marker.



3. In questa finestra, potete modificare il nome e la posizione del marker oggetto di editing.
4. Salvate i marker (come di seguito descritto).

Come cancellare un marker:

1. Toccate sul display il marker che desiderate cancellare.
2. Toccate sul display il pulsante Delete per cancellare il marker selezionato.
3. Salvate i marker (come di seguito descritto).

Come salvare i marker:

Toccate sul display il pulsante "Save Mk" per salvare tutti i marker.

Se non vi trovate nella pagina Lyrics/Score, scegliete i comandi e "Save Song Marker Ply.1" o "Save Song Marker Ply.2" (in base al Player per il quale state creando i marker) dal menu di pagina. I marker vengono salvati all'interno dello Standard MIDI File.

Auto Scroll

Selezionate questa casella se desiderate che la lista di marker scorra automaticamente insieme alla Song durante la riproduzione del brano musicale.

Viceversa, se desiderate bloccare lo scorrimento della lista, lasciate la casella vuota. Questa opzione può risultare utile quando c'è la necessità di lasciare un determinato marker sul

display, in modo da poterlo toccare per passare immediatamente a quella sezione della song senza dover scorrere l'intera lista di marker.

STS

Nome delle quattro Single Touch Settings (STS). Toccatene una per selezionarla.

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 Pa3X.

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 PLAYER 1 (quello sulla sinistra nella sezione PLAYER sul pannello di controllo). Ricordiamo che, nel presente modo operativo, il Player 1 è l'unico usato per tutte le funzioni. I controlli del Player 2 sono disattivati. Consultate “SELECT” a pag. 14 per maggiori informazioni.

Le Song e il formato Standard MIDI File

Il formato nativo utilizzato del Pa3X per le Song è lo Standard MIDI File.

Nel momento in cui si effettua il salvataggio di una Song in formato SMF, lo strumento inserisce automaticamente una misura di setup 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 Pa3X.

Il modo Sequencer e i file MP3

Nel modo Sequencer non è possibile caricare né registrare file in formato MP3. Il modo Sequencer prevede solo l'editing (modifica) degli Standard MIDI File.

Le Song e 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 pag. 204).

- Selezionate il Preset del Voice Processor Preset desiderato (andando alla sezione Voice Processor Preset del modo Global, vedi il capitolo “Voice Processor” nell'Advanced Manual).

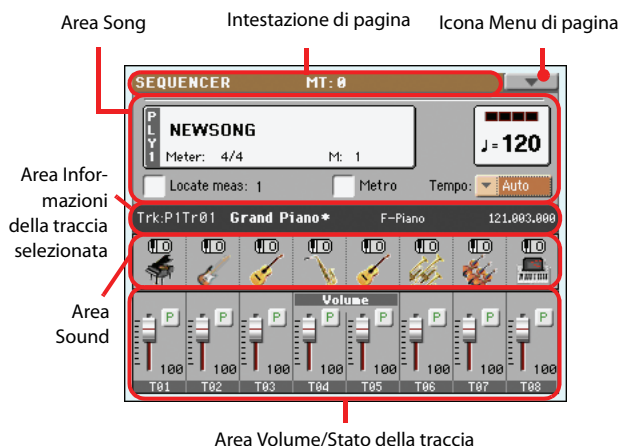
Sequencer Play - Pagina principale

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 PLAYER 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.

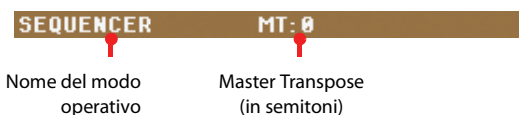
Per tornare alla presente pagina da una qualsiasi delle pagine di edit del Sequencer, premete il tasto EXIT o SEQUENCER.

Per alternare la visualizzazione delle tracce 1-8 e 9-16 della Song, utilizzate il tasto TRACK SELECT.



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.

Master Transpose

Indica il valore di Trasposizione Master in semitoni. L'impostazione può essere modificata mediante i tasti TRANSPOSE 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. Il parametro Master Transpose Lock del modo Global (vedi "General Controls: Lock" a pag. 213) non influisce sul Sequencer.

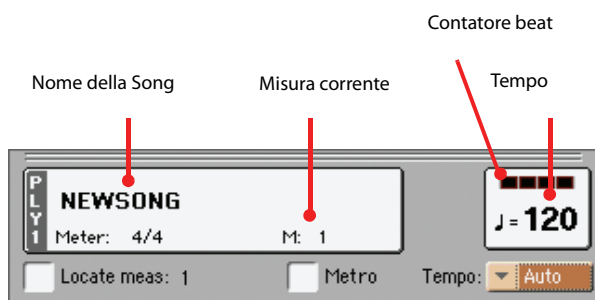
Icona Menu di pagina

Toccate quest'icona per accedere al corrispondente menu. Consultate "Menu di pagina" a pag. 205 per maggiori informazioni.



Area Song

Area del display che mostra il nome della Song insieme ai corrispondenti parametri di tempo, divisione ritmica e misura corrente.



Nome della Song

Mostra il nome della Song selezionata. L'indicazione "NEWSONG" 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, che permette la selezione di una Song diversa da quella corrente (vedi "Finestra Song Select" a pag. 108).

In alternativa, per selezionare una Song, premete il tasto SELECT della sezione PLAYER 1 sul pannello frontale. Premete una seconda volta il tasto SELECT se desiderate selezionare la Song mediante la composizione del relativo numero di ID (vedi "Selezionare una Song con il suo numero ID" a pag. 109).



Nota: Nel modo Sequencer è possibile caricare solo Standard MIDI File, non file MP3.

Meter

Indica la divisione ritmica (metrica) corrente.

Numero della misura

Indica il numero della misura corrente.

Tempo

Tempo del metronomo. Selezionate il presente parametro e usate i tasti TEMPO per impostare il tempo secondo necessità. In alternativa, quando sul display è selezionato un altro parametro oppure vi trovate in una pagina differente, tenete premuto il tasto SHIFT e utilizzate la manopola VALUE per modificare il valore del tempo del sequencer.

Locate measure

Spuntando questa casella, è possibile specificare la misura visualizzata sul display come punto di partenza della Song, al posto della misura 1. In pratica, premendo il tasto ◀ (HOME) oppure << (REWIND) per tornare all'inizio, la Song richiamerà la misura indicata da questo parametro.

Metro

Casella che consente, una volta spuntata, di abilitare il metronomo durante la riproduzione della Song.

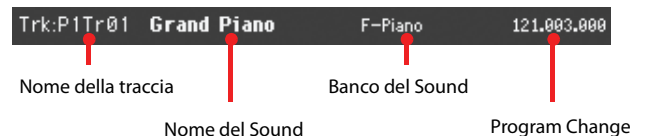
Tempo (modo Tempo)

Menu a comparsa 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 della 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. Toccate 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

Sequenza numerica del Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

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.

Icona Trasposizione di ottava traccia Song



Icona Banco del Sound

Trasposizione di ottava traccia Song

Non modificabile. Valore di trasposizione di ottava per la traccia corrispondente. Per modificare l'impostazione, richiamate la pagina di edit "Mixer/Tuning: Tuning" (consultate pag. 126 per le informazioni relative alla programmazione).

Icona Banco del Sound

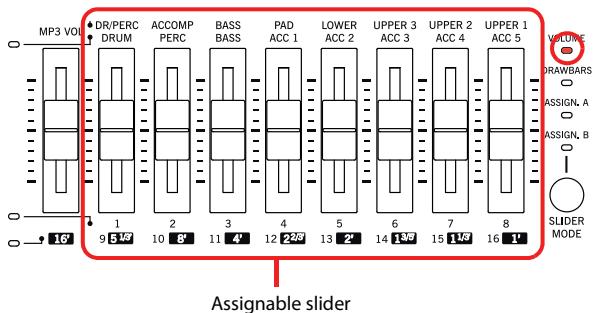
Indica il banco di appartenenza del Sound assegnato alla traccia. Toccate l'icona una prima volta per selezionare la traccia (verificando le relative informazioni nell'Area Informazioni descritta sopra), e una seconda volta per aprire la finestra Sound Select.

Area Volume/Stato della traccia

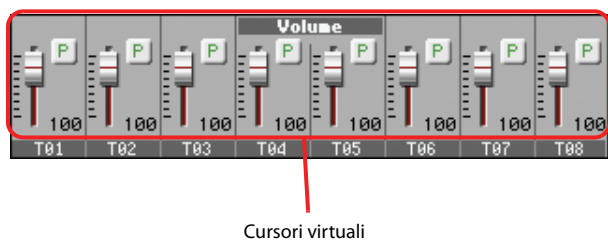
Area che permette l'impostazione del volume e dello stato di mute per ogni traccia della Song.

Cursori e volume delle tracce

I primo otto Assignable Slider del pannello di controllo possono essere utilizzati per regolare il volume delle tracce. Per farli operare come controlli di volume, assicuratevi che il LED VOLUME sopra il tasto SLIDER MODE sia acceso:

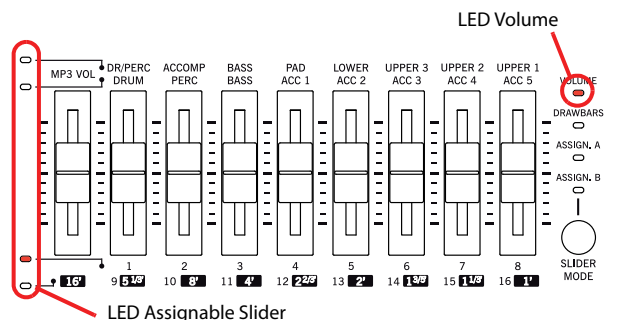


Gli Assignable Slider trovano corrispondenza con i 'cursori virtuali' mostrati sul display, che rappresentano graficamente le impostazioni di volume di ciascuna traccia.

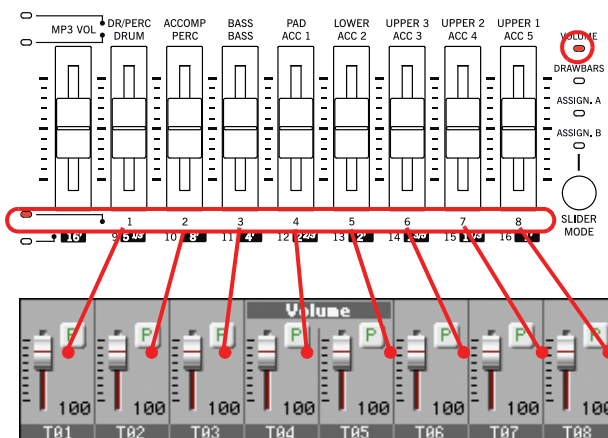


Potete modificare il livello di volume delle tracce toccando i cursori sul display e utilizzando i controlli VALUE, oppure toccando le tracce e trascinando i cursori sullo schermo.

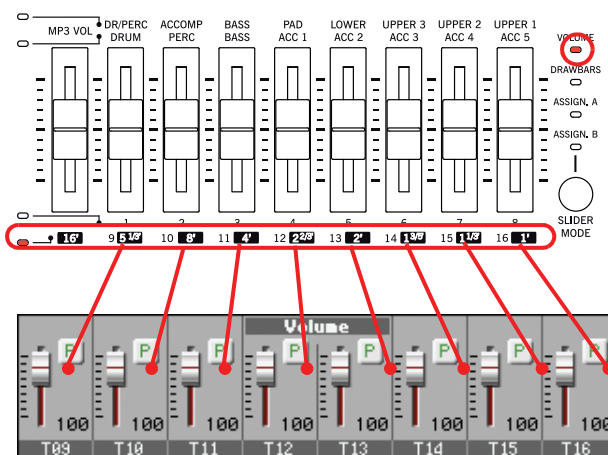
Per alternare la visualizzazione delle **Song Tracks 1-8** e **9-16**, utilizzate il tasto TRACK SELECT. I LED Assignable Slider mostrano quale vista è attualmente selezionata:



La **vista Song Tracks 1-8** mostra le tracce 1-8 della Song:



La **vista Song Tracks 9-16** mostra le tracce 9-16 della Song:



Stato del tasto Slider Mode

Generalmente, la funzione assegnata agli Assignable Slider dipende dallo stato del tasto SLIDER MODE. Nel modo Sequencer, non è consentito salvare lo stato del tasto SLIDER MODE su una Performance o STS, dato che queste sono disabilitate.

Per i dettagli sui diversi modi operativi dei cursori, consultate "SLIDER MODE" a pag. 8.

Icona Stato della traccia

►SONG ►GBL^{Seq}

Indica la condizione di play/mute della traccia correntemente selezionata. Per modificare lo stato, selezionate la traccia e toccate l'area corrispondente. Lo stato delle tracce è salvato insieme alla Song.



Stato Play. La traccia può essere ascoltata.



Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

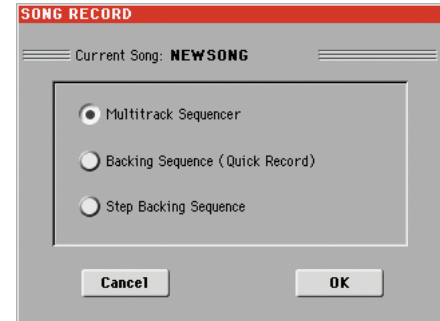
Nomi delle tracce

Il nome di ogni traccia è indicato sotto ciascun cursore virtuale. Usate il tasto TRACK SELECT per alternare la vista delle tracce 1-8 alla vista delle tracce 9-16.

Abbreviazione	Traccia
T01...T16	Tracce della Song. Volume memorizzato su uno Standard MIDI File. Anche lo stato play/mute è memorizzato su uno Standard MIDI File, e può essere letto nel modo Song Play.

Entrare in modo Record

Per entrare in modo Record, premete il tasto RECORD mentre siete in modo Sequencer. Sul display apparirà la seguente finestra di dialogo:



Selezionate una delle tre opzioni disponibili e toccate il pulsante OK (oppure Cancel per uscire dal modo Record).

Multitrack Sequencer

Opzione che permette di sfruttare tutte le proprietà del sequencer. È la scelta da effettuare per la classica registrazione multitraccia (vedi anche “Modo Record: pagina Multitrack Sequencer” a pag. 184).

Backing Sequence (Quick Record)

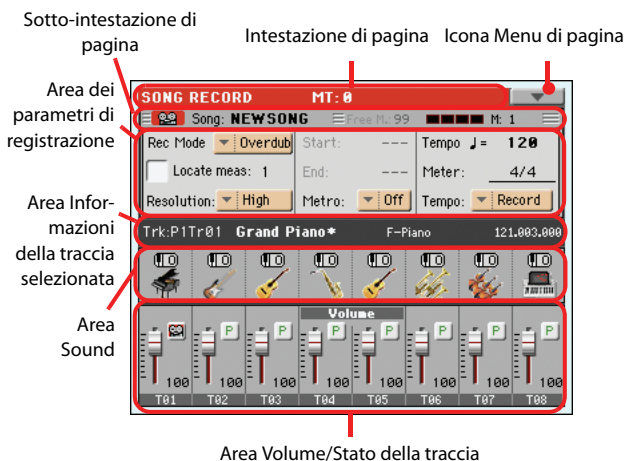
Rappresenta il modo più rapido e facile di registrazione. Permette l'incisione dell'esecuzione strumentale convenzionale e degli Style in tempo reale.

Step Backing Sequence

Tipo di registrazione Step, che consente l'inserimento passo dopo passo dei singoli eventi musicali. Indicata per coloro che non sono tastieristi.

Modo Record: pagina Multitrack Sequencer

Dopo aver selezionato il modo Sequencer, premete il tasto RECORD e scegliete l'opzione "Multitrack Sequencer" per aprire la pagina Multitrack Sequencer.



Consultate "Procedura per la registrazione multitraccia" a pag. 185 per ulteriori informazioni sulla procedura di registrazione.

Intestazione di pagina

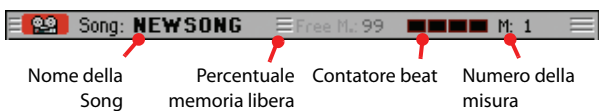
Consultate "Intestazione di pagina" a pag. 180.

Icona Menu di pagina

Consultate "Icona Menu di pagina" a pag. 181.

Sotto-intestazione di pagina

Area del display che mostra alcune informazioni supplementari sulla Song.



Nome della Song

Nome della Song in registrazione.

Free memory %

Indica la percentuale di memoria rimanente per la 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 (Recording mode)

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. È 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. È indispensabile quindi che ci sia almeno una traccia registrata.

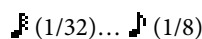
Locate measure

Spuntando questa casella, la misura indicata sul display diventa il punto di partenza temporaneo della Song (al posto della misura 1). Questo significa che premendo il tasto ►/■ (PLAY/STOP) per interrompere la registrazione oppure il tasto << (REWIND) per tornare all'inizio, la Song richiama la misura specificata da questo parametro.

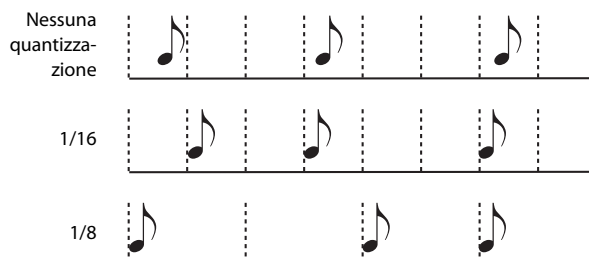
Resolution

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** Nessuna quantizzazione applicata.



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, disponibile solo dopo aver selezionato l'opzione "Auto Punch".

Metro (Metronome)

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 o 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 VALUE.

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 pag. 202).

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. Non permette la registrazione di eventuali variazioni di Tempo durante la registrazione. È 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).

Nota: Gli eventi di tempo sono sempre registrati in sovrascrittura, con la sostituzione dei vecchi dati con i nuovi.

Area Informazioni della traccia selezionata

Area che indica il Sound assegnato alla traccia selezionata. Vedi anche il paragrafo "Area Informazioni della traccia selezionata" a pag. 181 per ulteriori informazioni al riguardo.

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 pag. 181 per maggiori informazioni.

Area Volume/Stato della traccia

Area che permette l'impostazione del volume e dello stato di ciascuna traccia della Song. Vedi "Area Volume/Stato della traccia" a pag. 182.

Icone Stato della traccia

Indica la condizione di play/mute della traccia correntemente selezionata. Per modificare lo stato, selezionate la traccia e toccate l'area corrispondente.



Stato Play. La traccia può essere ascoltata.



Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.



Stato Record. Dopo aver premuto il tasto ►/■ (PLAY/STOP) per avviare la registrazione, la traccia registra le note suonate sulla tastiera e quelle ricevute dalla porta MIDI IN o USB Device.

Procedura per la registrazione multitraccia

L'esempio che segue descrive la procedura da utilizzare in generale per la registrazione multitraccia (Multitrack Recording).

1. Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo Sequencer.
2. Premete il tasto RECORD e selezionate l'opzione "Multitrack Sequencer" per attivare la registrazione multitraccia e impostare i corrispondenti parametri (per ulteriori dettagli, consultate "Modo Record: pagina Multitrack Sequencer" a pag. 184).
3. Accertatevi di aver selezionato una delle opzioni di registrazione tra Overdub e Overwrite (vedi "Rec mode (Recording mode)" a pag. 184).
4. Impostate il tempo. I metodi utilizzabili sono principalmente due:
 - Utilizzando i controlli TEMPO.
 - Spostando il cursore sul parametro "Tempo", ed utilizzando i controlli VALUE per impostare il valore secondo necessità.
5. Usate il tasto TRACK SELECT per alternare le viste delle tracce 1-8 e 9-16 della Song, e assegnate il Sound desiderato a ciascuna traccia (vedi "Icona Banco del Sound" a pag. 182).
6. Selezionate la traccia da registrare. Verificate che la corrispondente icona di stato cambi in Record (vedi "Icone Stato della traccia" a pag. 185).
7. Utilizzate eventualmente il parametro "Locate measure" per specificare la misura dalla quale desiderate iniziare la registrazione.
8. 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: Entrambe le funzioni di Punch non possono essere utilizzate su una Song non contenente alcun evento musicale. È indispensabile quindi che ci sia almeno una traccia registrata.

- Al termine della registrazione, premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) per fermare il sequencer. Selezionate un'altra traccia e ripetete l'operazione fino a registrare l'intera Song.
- Dopo aver registrato l'intera (nuova) Song, premete il tasto RECORD, oppure selezionate il comando “Exit from Record” dal menu di pagina (vedi pag. 206).

Attenzione: Salvate la Song su un supporto di memorizzazione, 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”.

- Se necessario, 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 occorre un alto grado di precisione, ed è particolarmente adatta alla creazione di tracce di batteria e percussioni in genere.

Per accedere a questa pagina, selezionate il comando “Overdub Step Recording” o “Overwrite Step Recording” dal menu di pagina.

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 “Procedura per la registrazione Step” a seguire per ulteriori informazioni sulla registrazione Step.

Intestazione di pagina

Indica il modo operativo corrente.

Sotto-intestazione di pagina

Track

Nome della traccia selezionata per la registrazione.

S1Tr01...Tr16

Tracce del Player 1. Il modo Sequencer permette l'uso del solo Player 1.

Pos (Position)

Parametro che segnala la posizione corrente d'inserimento dell'evento (nota, pausa o accordo).

Area 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 e quindi, 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 pag. 202).

Free Memory

Indica la percentuale di memoria disponibile per la registrazione.

Duration

Parametro relativo alla durata delle note inserite. 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. Per selezionare quest'opzione, ruotate la manopola VALUE completamente in senso antiorario. In questo caso, la velocity delle note inserite sarà determinata dalla forza con la quale si premeranno le note 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.

Area Lista degli eventi

Lista 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 toccando 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.% Durata percentuale 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 al termine della misura corrente.

Done

Pulsante che permette l'uscita dal modo Step Record.

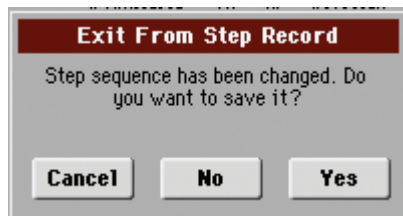
Procedura per la registrazione Step

L'esempio che segue descrive la procedura da utilizzare in generale per la registrazione Step (Step Recording).

1. Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo Sequencer.
2. Premete il tasto RECORD e selezionate l'opzione "Multi-track Sequencer" per accedere alla registrazione multitraccia. Dal menu di pagina, selezionate il modo "Overdub Step Recording" o "Overwrite Step Recording". Sul display apparirà 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 e inserire automaticamente tutte le pause fino al termine della misura corrente, toccate il pulsante Next M. sul display.
4. Per modificare il valore dello step, utilizzate l'area 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. Consultate "Velocity" e "Duration" a pag. 187.
 - Per inserire una pausa, toccate il pulsante Rest sul display. La pausa inserita rispetterà il valore di Step specificato.
 - Per legare la nuova nota a quella inserita immediatamente prima, toccate 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 alcunché sulla tastiera.

• Per inserire un accordo o una seconda voce, consultate il paragrafo “Accordi e seconde voci nel modo Step Record” a seguire.

6. Dopo aver inserito un nuovo evento, è possibile tornare indietro toccando 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, toccate il pulsante Done sul display. Apparerà una finestra di dialogo per la conferma o l'annullamento delle modifiche apportate.



Toccando il pulsante Cancel, l'uscita dalla procedura viene annullata ed è possibile continuare con le operazioni di editing. Scegliendo il pulsante No, la finestra Step Record si chiude senza salvare le modifiche apportate. Scegliendo il pulsante Yes, la finestra Step Record si chiude e le modifiche vengono salvate.

8. Dalla pagina principale del modo Multitrack Recording, selezionate il comando “Exit from Record” dal menu di pagina, oppure premete il tasto RECORD per uscire dal modo Record.
9. Rimanendo nella pagina principale del modo Sequencer, premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) del PLAYER 1 per ascoltare la Song, oppure selezionate il comando Save Song dal menu di pagina per salvare la Song su un dispositivo di memorizzazione (vedi “Finestra Save Song” a pag. 207).

Accordi e seconde voci nel modo Step Record

Oltre all'inserimento delle singole note, il Pa3X permette naturalmente anche l'inserimento di interi accordi e/o seconde voci in diversi modi. Eccone un esempio.

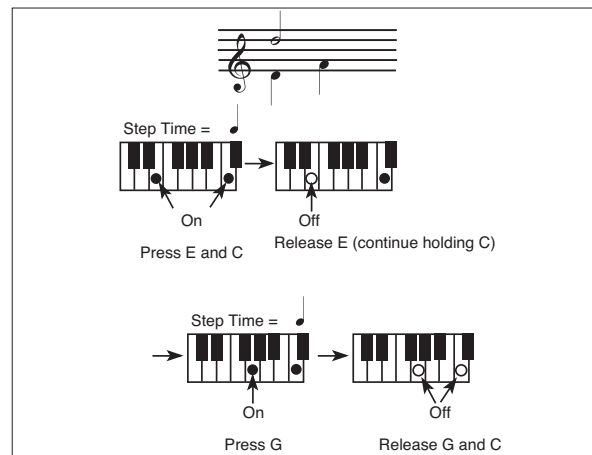
Inserire un accordo. Suonate semplicemente un accordo invece di una nota singola. Il nome dell'evento corrisponderà alla prima nota premuta dell'accordo, seguito dall'abbreviazione “...”.

Inserire un accordo composto da note con valori di velocity differenti. Potete decidere di far suonare le note della parte lower o upper con un volume più alto rispetto alle altre, in maniera da farle risaltare di più nell'accordo. L'esempio che segue descrive come inserire un accordo di tre note:

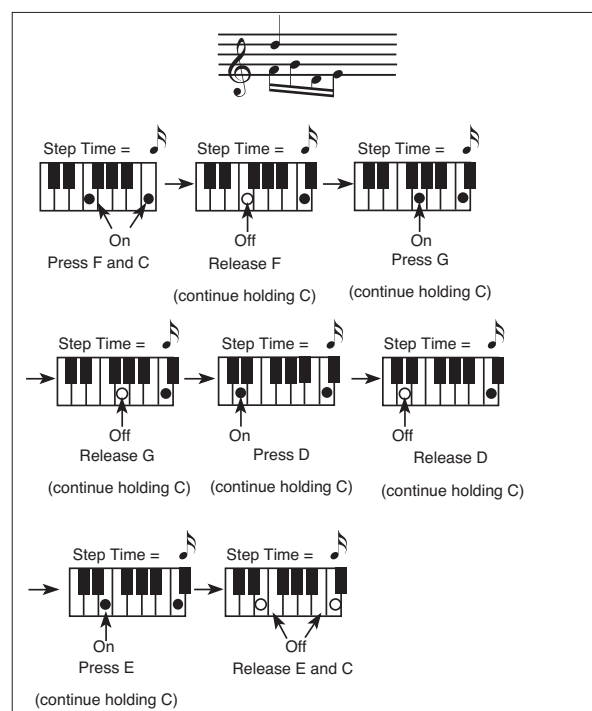
1. Modificate il valore di Velocity della prima nota.
2. Tenete premuta sulla tastiera la prima nota.
3. Modificate il valore di Velocity della seconda nota.
4. Tenete premuta sulla tastiera la prima nota.
5. Modificate il valore di Velocity della terza nota.
6. Premete la terza nota e poi rilasciatele tutte.

Inserire una seconda voce. È anche possibile inserire passaggi in cui una nota è tenuta premuta, mentre le altre voci dell'accordo si muovono liberamente.

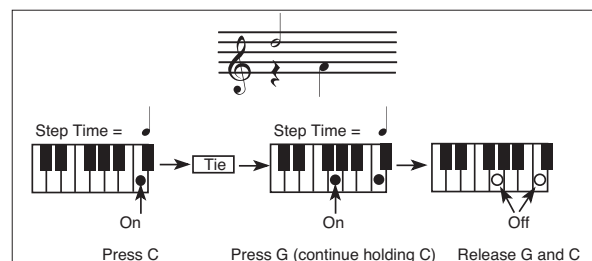
Es. 1:



Es.2:



Es.3:

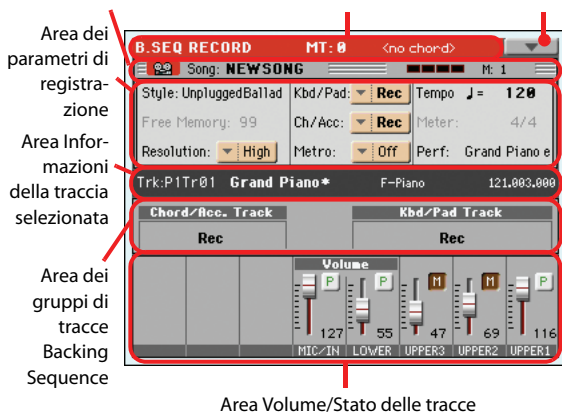


Modo Record: pagina Backing Sequence (Quick Record)

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/Accompaniment), corrispondenti ai comandi dello Style e agli accordi suonati sulla tastiera.

Mentre vi trovate in modo Sequencer, premete il tasto RECORD e selezionate l'opzione "Backing Sequence (Quick Record)". Sul display apparirà la pagina Backing Sequence (Quick Record).

Sotto-intestazione di pagina Intestazione di pagina Icona Menu di pagina



Consultate "Procedura di registrazione Backing Sequence (Quick Record)" a pag. 191 per ulteriori informazioni sulla procedura di registrazione.

Intestazione di pagina

Consultate "Intestazione di pagina" a pag. 180.

Icona Menu di pagina

Consultate "Icona Menu di pagina" a pag. 181.

Sotto-intestazione di pagina

Consultate "Sotto-intestazione di pagina" a pag. 184.

Area dei parametri di registrazione

Style

Indica lo Style selezionato. Se desiderate scegliere uno Style diverso da quello corrente, toccate il nome dello Style sul display, oppure premete uno dei tasti STYLE SELECT per aprire la finestra Style Select e selezionare uno Style differente (vedi "Finestra Style Select" a pag. 107).

Free memory

Segnala la percentuale 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 ritardato 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 Nessuna quantizzazione applicata.

♪ (1/32)... ♯ (1/8)

Risoluzione della griglia, in valori musicali. Selezionando per esempio 1/8, tutte le note saranno spostate sull'intervallo in ottavi più vicino. Scegliendo il valore di 1/4, le note saranno spostate sull'intervallo in quarti più vicino.



Chord/Acc Track, Kbd/Pad Track

Coppia di parametri che consente di stabilire lo stato dei gruppi delle tracce durante la registrazione. Tale condizione è segnalata dall'indicatore grande al di sopra dei cursori delle tracce.

Play La traccia Backing Sequence è impostata per la riproduzione. Gli eventi già registrati possono essere ascoltati durante l'incisione dell'altra traccia di Backing.

Mute La traccia Backing Sequence è in condizioni di mute. In questo stato gli eventi registrati sono esclusi dall'ascolto.

Rec La traccia Backing Sequence è impostata per la registrazione, che avverrà in sovraincisione, ossia con la sostituzione dei nuovi eventi al posto di quelli già registrati. Dopo aver premuto il tasto ►/■ (PLAY/STOP) per avviare la registrazione, la traccia potrà ricevere le note suonate sulla tastiera e quelle trasmesse da un modulo MIDI esterno connesso alla porta MIDI IN.

Chord/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 in base alla seguente tabella:

Traccia Chord/Acc	Traccia Song/Canale
Bass	9
Drum	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

Kbd/Pad: Tracce di Backing Sequence che includono le quattro tracce di tastiera (Keyboard) e i quattro Pad. Al termine della registrazione, tali tracce saranno salvate nelle tracce 1-8 della Song in base alla seguente tabella:

Traccia Kbd/Pad	Traccia 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

Metro (Metronome)

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 per il metronomo. Utilizzate i controlli TEMPO o VALUE per specificare il valore desiderato.

Meter

(*Non modificabile*). Parametro che indica (come riferimento) la divisione ritmica dello Style selezionato.

PERF o STS (Performance o STS)

Parametro che mostra la Performance o STS selezionata (questo in base all'ultima voce scelta).

Toccate la Performance per selezionarla; in alternativa, premete uno dei tasti PERFORMANCE SELECT per accedere alla finestra Style Select per sceglierne una differente (vedi "Finestra Style Select" a pag. 107).

Per selezionare una STS, utilizzate i quattro tasti STS collocati sotto il display.

Area dei gruppi di tracce Backing Sequence

Indicatori di stato dei gruppi di tracce

Indicatori in versione grande che segnalano lo stato dei gruppi di tracce Backing Sequence. Gli indicatori riflettono la condizione specificata per i parametri Kbd/Pad e Ch/Acc (vedi "Chord/Acc Track, Kbd/Pad Track" sopra).

Area Informazioni della traccia selezionata

Area del display che mostra il Sound assegnato alla traccia selezionata. Consultate "Area Informazioni della traccia selezionata" a pag. 181 per ulteriori informazioni.

Area Volume/Stato delle tracce

Sezione dello schermo che permette l'impostazione del volume delle singole tracce di tastiera (Keyboard) e dello stato play/mute delle tracce.

Cursori virtuali (volume della traccia)

I cursori virtuali indicano in maniera grafica il volume specificato per ciascuna traccia. Consultate "Cursori e volume delle tracce" a pag. 182 per ulteriori informazioni.

Funzione Assignable Slider

Consultate "Stato del tasto Slider Mode" a pag. 182 per maggiori informazioni.

Icone di stato delle singole tracce

Anche se è possibile impostare simultaneamente lo stato di tutte le tracce di tastiera (grazie alla traccia Kbd/Pad Backing Sequence), è altresì vero che si può specificare lo stato di play/mute per ogni singola traccia toccando queste icone sul display.



Stato Play. La traccia può essere ascoltata.



Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Nomi delle tracce

Nome di ciascuna traccia, indicato al di sotto di ogni cursore virtuale.

Abbreviazione	Traccia
MIC	Ingresso audio del microfono.
UPPER1...3	Tracce Upper.
LOWER	Traccia Lower.

Procedura di registrazione Backing Sequence (Quick Record)

L'esempio che segue descrive la procedura da utilizzare in generale per la registrazione Backing Sequence (Quick Record).

1. Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo Song.
2. Premete il tasto RECORD e selezionate l'opzione "Backing Sequence (Quick Record)" per entrare nel modo Backing Sequence (Quick Record) e impostare i parametri di registrazione (per ulteriori dettagli, consultate "Modo Record: pagina Backing Sequence (Quick Record)" a pag. 189).
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 pag. 107).
4. Il display inoltre mostra l'ultima Performance o STS selezionata. Se necessario, selezionate una Performance o STS diversa da quella corrente (vedi "Finestra Performance Select" a pag. 106, e "STS Select" a pag. 108).
5. Selezionate e impostate lo stato dei gruppi di 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 e 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 "Icône Stato della traccia" a pag. 185).

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, e il parametro Kbd/Pad su REC.
6. Avviate la registrazione premendo il tasto ►/■ (PLAY/STOP) di sinistra oppure il tasto START/STOP, se desiderate avviare immediatamente lo Style).

- 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 (Metronome)" a pag. 190).

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 "Selezionare e ascoltare gli Style" a pag. 57 per maggiori informazioni).

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. Durante la registrazione potete anche decidere di cambiare lo Style o di fermare quello in riproduzione premendo il tasto START/STOP o uno degli ENDING. Per ripristinare lo Style in registrazione, premete nuovamente il tasto START/STOP.
8. Al termine della registrazione, premete il tasto ►/■ (PLAY/STOP) del PLAYER 1. Sul display apparirà la pagina principale di Sequencer Play (vedi "Sequencer Play - Pagina principale" a pag. 180).

Premete a questo punto il tasto ►/■ (PLAY/STOP) della sezione PLAYER 1 per ascoltare la Song registrata.

Se desiderate compiere delle operazioni di editing sulla Song, premete il tasto MENU (vedi "Menu Edit" a pag. 194).

9. Salvate la Song sul dispositivo di memorizzazione desiderato (vedi "Finestra Save Song" a pag. 207).

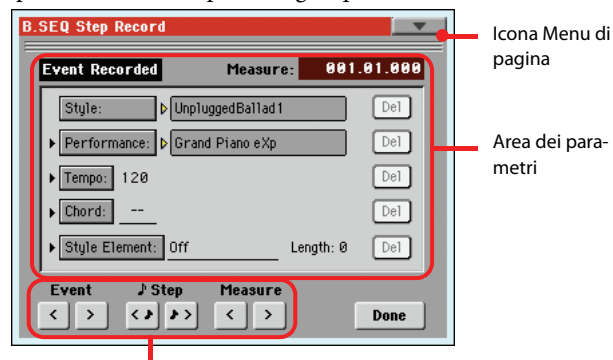
Attenzione: La Song registrata viene cancellata allo spegnimento dello strumento o all'ingresso nei modi Style Play/Song Play, così come entrando nuovamente in modo Record. Salvate la Song su un dispositivo di memorizzazione se desiderate riutilizzarla in seguito.

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 delle Song create sul Pa3X con il metodo Backing Sequence (Quick Record). Il salvataggio di una Song creata 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 nel modo Sequencer, premete il tasto RECORD e selezionate l'opzione "Step Backing Sequence" per aprire la finestra Step Backing Sequence.



Controlli di trasporto "Soft"

Consultate "Procedura di registrazione Step Backing Sequence" a pag. 194 per maggiori informazioni sulla procedura di registrazione.

Icona Menu di pagina

Icona che permette l'accesso al corrispondente menu. Consultate "Menu di pagina Step Backing Sequence" a pag. 193 per maggiori informazioni.

Area dei parametri

Freccia laterale (↔)

La piccola freccia 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 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	L'unità misura temporale più piccola del sequencer. Entrambi i Player del Pa3X 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 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 determinerà anche la selezione dello Style con essa memorizzata.

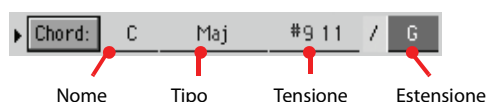
I tasti STS MODE ed STS sono automaticamente disabilitati, per segnalare il fatto che non è consentito cambiare le tracce Keyboard (di tastiera) mentre ci si trova nel modo Chord/Acc Step.

Tempo

Parametro che permette di inserire i cambi di Tempo. Per inserire un evento di Tempo Change nella posizione corrente, selezionate il presente parametro e utilizzate i controlli VALUE per impostare il valore desiderato.

Chord

Il parametro Chord è suddiviso in quattro parti distinte:



Nome Tipo Tensione Estensione

Selezionate una delle parti, e quindi usate i controlli 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 posizione 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 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 registrata). 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 di tastiera (Keyboard) 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, e 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, toccate il pulsante Del.

Suggerimento: Per cancellare tutti gli eventi a partire dalla posizione corrente, selezionate il comando "Delete All from Selected" dal menu di pagina (vedi sotto).

Controlli di trasporto "Soft"



Evento precedente o successivo

Pulsanti che permettono di accedere all'evento precedente o successivo registrato.



Step precedente o successivo

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, toccando il pulsante > si accederà alla posizione M001.01.192. Se

invece l'evento si trova in posizione M001.01.010, toccando il pulsante > si accederà 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

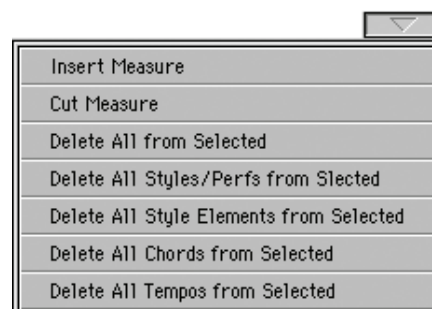
Done

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 dispositivo di memorizzazione desiderato utilizzando 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 a cui è possibile accedere toccando la corrispondente icona sul display, e che permette la scelta di una serie di comandi. Toccate un punto qualsiasi sul display per chiudere il menu se non desiderate 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 saranno tuttavia 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 di registrazione Step Backing Sequence

L'esempio che segue descrive la procedura da utilizzare in generale 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 dispositivo di memorizzazione. Questo vi permetterà di avere una copia della Song cui far riferimento nel caso in cui le modifiche successivamente apportate non dovessero soddisfare le vostre esigenze.

1. Mentre vi trovate nel modo Sequencer, premete il tasto RECORD e selezionate l'opzione di registrazione "Step Backing Sequence".
2. Selezionate il parametro Measure, e andate alla posizione desiderata nella Song utilizzando i controlli VALUE. In alternativa, usate i controlli di trasporto "soft" sul display per modificare il valore indicato sul contatore. Consultate "Controlli di trasporto "Soft"" a pag. 193.
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 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 toccando il pulsante Done sul display.
6. Premete il tasto ▶/■ (PLAY/STOP) nella sezione PLAYER 1 per ascoltare il risultato delle operazioni di editing effettuate. Salvate eventualmente la Song sul dispositivo di memorizzazione desiderato per rendere definitive le modifiche apportate.

Menu Edit

Menu di edit del Sequencer selezionabile da una qualsiasi pagina toccando il 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.

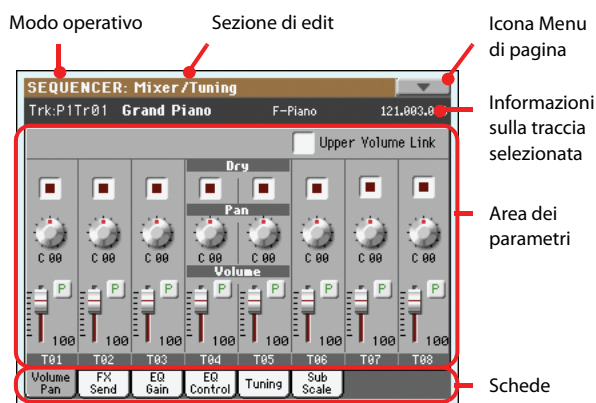
Per tornare alla pagina principale del modo Sequencer dopo aver selezionato una qualsiasi pagina di edit, premete il tasto EXIT o SEQUENCER.



Ciascuna voce del menu corrisponde a una sezione di edit, a sua volta composta da diverse pagine di edit alle quali è possibile accedere toccando la relativa scheda sulla parte inferiore del display.

Struttura della pagina 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 pag. 194).

Icona Menu di pagina

Icona che permette l'accesso al corrispondente menu di pagina (vedi "Menu di pagina" a pag. 205).

Area dei parametri

Ogni singola pagina è composta da più parametri. Utilizzate le schede 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 seguire.

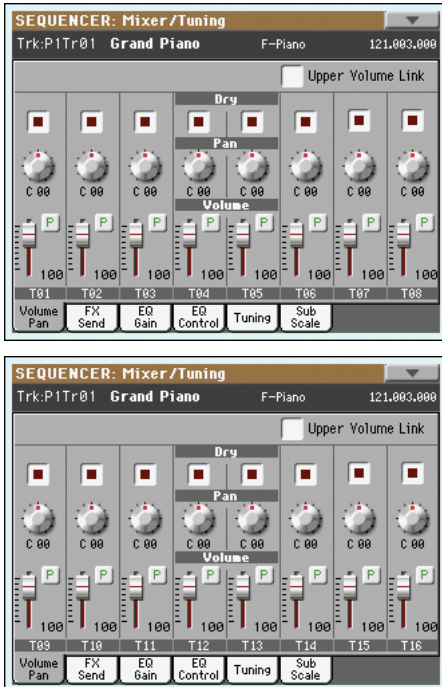
Schede

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.

Per alternare la visualizzazione delle tracce 1-8 e 9-16 della Song, utilizzate il tasto TRACK SELECT.



Parametri

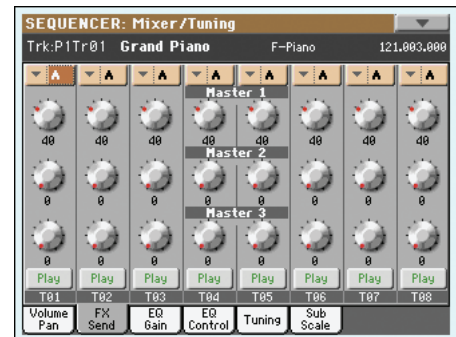
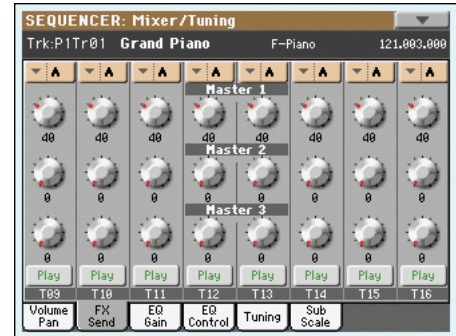
►SONG

Tutti i parametri di questa pagina sono identici a quelli della pagina analoga del modo Song Play (vedi "Mixer/Tuning: Volume/Pan" a pag. 195).

Mixer/Tuning: FX Send

Pagina che permette di impostare il livello di mandata del segnale diretto (dry) ai processori di effetti interni.

Per alternare la visualizzazione delle tracce 1-8 e 9-16 della Song, utilizzate il tasto TRACK SELECT.



Gruppi FX

►SONG

Menu a comparsa per la selezione di uno dei due gruppi di effetti (A o B).

Il Pa3X include due gruppi di effetti (FX A ed FX B). Nel modo Song Play, il gruppo A è riservato alle Song e alle tracce Pad, mentre il gruppo B alle tracce in realtime (di tastiera).

Tuttavia, alle tracce delle Song create nel modo Sequencer è possibile anche assegnare gli effetti del gruppo B.

Parametri

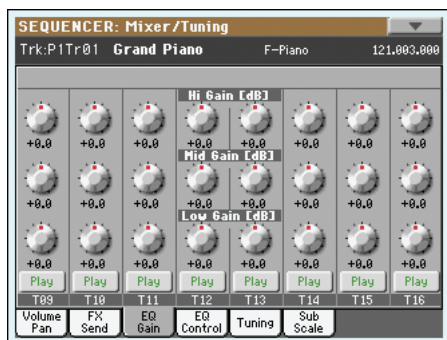
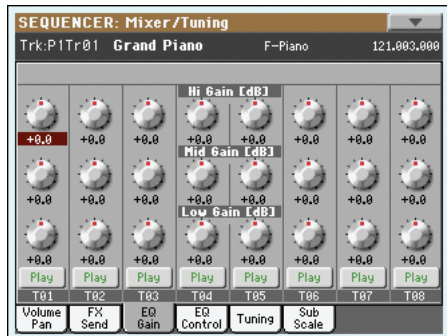
►SONG

Tutti i parametri di questa pagina sono identici a quelli della pagina analoga del modo Song Play (vedi "Mixer/Tuning: FX Send" a pag. 155).

Mixer/Tuning: EQ Gain

Pagina che permette l'impostazione dell'equalizzatore (EQ) a tre bande per ciascuna traccia.

Per alternare la visualizzazione delle tracce 1-8 e 9-16 della Song, utilizzate il tasto TRACK SELECT.



Parametri

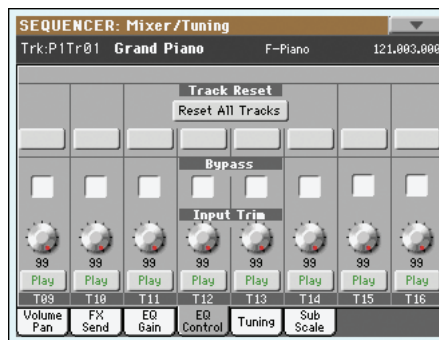
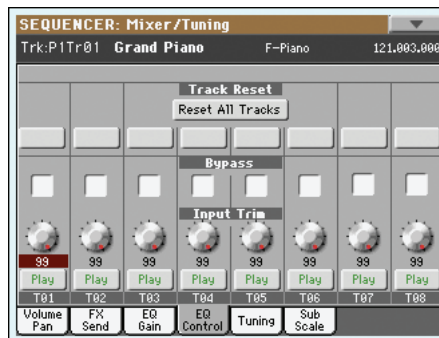
► SONG

Tutti i parametri di questa pagina sono identici a quelli della pagina analoga del modo Song Play (vedi "Mixer/Tuning: EQ Gain" a pag. 157).

Mixer/Tuning: EQ Control

Pagina che consente il reset o il bypass (esclusione) dell'equalizzazione per la traccia, ossia dei parametri impostati nella pagina precedente.

Per alternare la visualizzazione delle tracce 1-8 e 9-16 della Song, utilizzate il tasto TRACK SELECT.



Parametri

► SONG

Tutti i parametri di questa pagina sono identici a quelli della pagina analoga del modo Song Play (vedi "Mixer/Tuning: EQ Control" a pag. 158).

Mixer/Tuning: Tuning

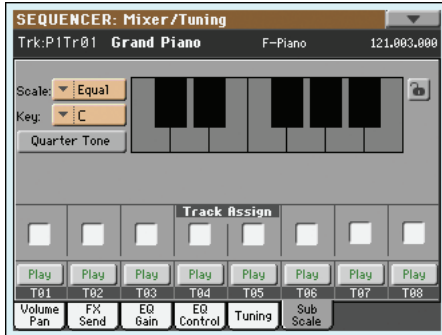
Parametri

► SONG

Tutti i parametri in questa pagina sono identici a quelli del modo Global. Consultate "Mixer/Tuning: Tuning" a pag. 126).

Mixer/Tuning: Sub Scale

Pagina che consente di programmare una scala alternativa per le tracce selezionate (mediante il parametro "Track Assign"). Le eventuali tracce rimanenti utilizzeranno la scala di base specificata nel modo Global (vedi "Main Scale" a pag. 212).



Nota: La selezione e l'attivazione del parametro Quarter Tone della Sub-Scale per ciascuna traccia della Song può essere ricevuta via MIDI (trasmessa cioè da un sequencer o controller esterni). Analogamente, lo stesso tipo di impostazione può essere trasmessa dal Pa3X sotto forma di messaggio di Sistema Esclusivo a un registratore MIDI esterno.

Parametri ▶ SONG

Tutti i parametri in questa pagina sono identici a quelli del modo Global. Consultate "Mixer/Tuning: Sub Scale" a pag. 126.

Track Assign ▶ SONG

Casella di spunta che permette di abilitare l'uso della Sub-Scale per la traccia selezionata.

Icona Play/Mute ▶ SONG

Stato di play/mute della traccia.



Stato Play. La traccia può essere ascoltata.

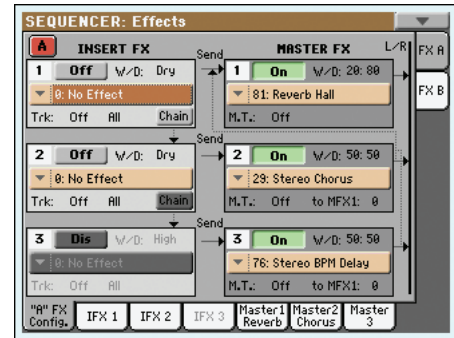


Stato Mute. La traccia è esclusa dall'ascolto.

Effects: A/B FX Configuration

Pagina che permette la selezione del gruppo di effetti A (generalmente per la Song) o del gruppo B (tastiera, occasionalmente anche per la Song). Utilizzate le schede laterali "FX A" ed "FX B" per visualizzare il gruppo desiderato.

I tipi di effetti e la matrice FX sono identici a quelli visti per il modo Style Play (vedi "Effects: A/B FX Configuration" a pag. 128).



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. È comunque possibile fermare la Song, cambiare gli effetti e riavviare nuovamente la Song. Per impedire la selezione di effetti diversi da quelli scelti, salvare la Song.

Gruppo FX ▶ SONG

Schede laterali che consentono la scelta del gruppo di effetti (A o B) per la traccia corrispondente.

Il Pa3X include due gruppi di effetti (FX A ed FX B). Nel modo Song Play, il gruppo A è riservato alla Song e ai Pad, mentre il gruppo B alle tracce di tastiera in realtime.

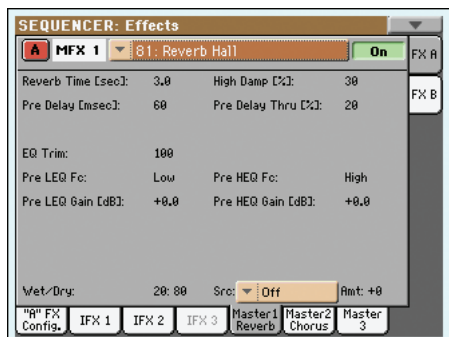
Fanno eccezione le Song create nel modo Sequencer, alle cui tracce è possibile assegnare anche effetti del gruppo B.

Parametri ▶ SONG

Tutti i parametri di questa pagina sono identici a quelli della pagina analoga del modo Song Play (vedi "Effects: A/B FX Configuration" a pag. 158).

Effects: IFX 1...3, Master 1...3

Pagine contenenti i parametri degli effetti assegnabili ai processori del Pa3X. La figura in basso mostra come esempio la schermata della pagina FX A, con l'assegnazione dell'effetto Reverb Hall.



Effetto selezionato

►SONG

Pulsante che consente di aprire un menu a comparsa per la selezione dell'effetto tra quelli disponibili. Equivale al parametro "Gruppo FX" della pagina "Effects: A/B FX Configuration" (vedi sopra).

Parametri

►SONG

I parametri differiscono in base al tipo di effetto selezionato. Fate riferimento alla sezione "Advanced Edit" nell'Accessory Disk per conoscere la lista completa dei parametri per ciascun tipo di effetto.

Track Controls: Mode

Parametri

►SONG

Consultate "Track Controls: Mode" a pag. 130.

Track Controls: Drum Edit

Parametri

►SONG

Consultate "Track Controls: Drum Edit" a pag. 131.

Track Controls: Easy Edit

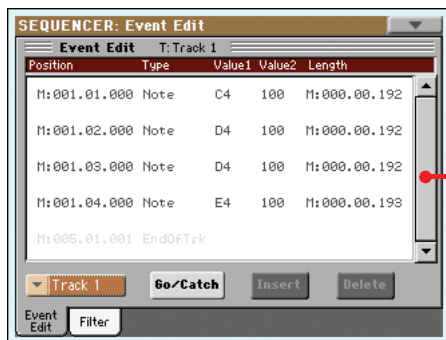
Parametri

►SONG

Consultate "Track Controls: Easy Edit" a pag. 132.

Event Edit: Event Edit

La pagina Event Edit permette l'editing dei singoli eventi MIDI della traccia selezionata. È possibile, per esempio, sostituire una nota con un'altra, oppure modificarne l'intensità (velocity). Consultate "Procedura di Event Edit" a pag. 199 per ulteriori informazioni sulla procedura di editing.



Barra di scorrimento

Position

Indica la posizione dell'evento, espresso nella forma 'aaa.bb.ccc':

- 'aaa' indica la misura
- 'bb' rappresenta il beat
- 'ccc' indica 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, e usate i controlli VALUE per modificarne il valore, oppure
- selezionate il parametro, quindi toccate una seconda volta lo stesso 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

Tipo di evento mostrato sul display. Per modificarne il valore, selezionate il parametro e utilizzate i controlli VALUE.

Sul display appare inoltre il simbolo (non modificabile) "End Of Track", che segnala il raggiungimento della fine della traccia.

Value 1 e 2

In queste colonne sono riportati i valori di ciascun evento mostrato sul display. Il significato può variare in base al tipo di evento selezionato.

Nella tabella in basso sono indicati gli eventi contenuti nelle tracce ordinarie (1-16).

Type	Value 1	Value 2
Note	Nome della nota	Velocity
RX Noise	Nome della nota	Velocity
Prog	Numero di Program Change	-
Ctrl	Numero di Control Change	Valore di Control Change
Bend	Valore di bend	-
Aftt	Valore Aftertouch Mono (Channel)	-
PAft	Note a cui è applicato l'effetto di Aftertouch	Valore di Poly Aftertouch

Ed ecco invece gli eventi contenuti nella traccia Master.

Type	First value	Second value
Tempo	Cambio di Tempo	-
Volume	Valore Master Volume	-
Meter	Cambio della divisione ritmica ^(*)	-
KeySign	Segnatura metrica ^(†)	-
Scale	Una delle scale preset disponibili	Tonica della scala selezionata
UScale (User Scale)	Nota alterata	Alterazione della nota ^(‡)
QT (Quarter Tone)	Nota alterata	Alterazione della nota (0, 50) ^(b)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Reset di tutte le variazioni Quarter Tone (QT)	-

(*) 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, e 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.

(†) Si tratta della segnatura metrica mostrata nelle pagine Score. Se questo evento è assente, lo spartito verrà considerato in Do Maggiore (C Major).

(‡) 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.

Per modificare i parametri mostrati nei campi Type e Value, selezionate il parametro che desiderate variare, e usate i controlli VALUE. Nel caso di valori numerici, è anche possibile toccare 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 di percussioni delle Song create in Backing Sequence.

Track

Menu a comparsa 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, divisione ritmica, scale, dati di trasposizione e parametri degli effetti selezionati.

Barra di scorrimento

Barra di scorrimento laterale che permette di navigare tra gli eventi contenuti nell'elenco. In alternativa, utilizzate la combinazione tra tasto SHIFT e manopola VALUE.

Go/Catch

Pulsante con doppia funzione.

- Quando il sequencer è fermo, il pulsante funziona come comando Go to Measure. Toccate il pulsante per aprire la finestra di dialogo Go to Measure:



Una volta aperta la finestra di dialogo, selezionate la misura di destinazione e toccate 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. Toccate 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 utilizzando la funzione Insert Measure (vedi "Song Edit: Cut/Insert Measures" a pag. 202).

Delete

Pulsante che 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 PLAYER 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 (vedi "Event Edit: Filter" a pag. 200 per maggiori informazioni).
3. Tornate alla pagina Event Edit.

4. Utilizzate il menu a comparsa 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.

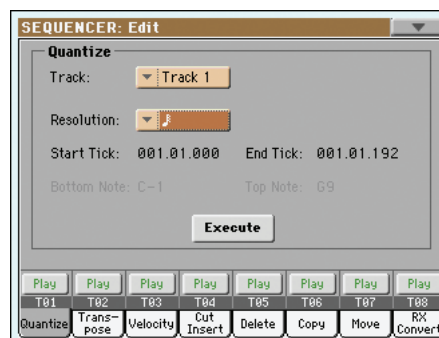
5. Selezionate il parametro “Position”. Usate i controlli VALUE (oppure toccate nuovamente l’area in oggetto per aprire la tastierina numerica) per modificare la posizione dell’evento.
6. Selezionate il parametro “Type” e utilizzate i controlli VALUE per cambiare il tipo di evento. Selezionate i parametri “Value 1 e 2” e usate i controlli VALUE (oppure toccate 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 e usate i controlli VALUE (oppure toccate nuovamente l’area in oggetto per aprire la tastierina numerica) per modificare la durata (lunghezza) dell’evento.
- Se il sequencer è fermo, toccate il pulsante Go/Catch sul display per accedere a 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 PLAYER 1 per ascoltare la Song.
8. Toccate 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). Toccate (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 ripetete la procedura a partire dal passo 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 dispositivo di memorizzazione. Consultate “Finestra Save Song” a pag. 207 per maggiori informazioni sul salvataggio di una Song.

Inserite il segno di spunta nelle caselle relative 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 Meter (divisione ritmica) (solo traccia Master).
After Touch	Eventi di Aftertouch Mono (Canale).
Poly After Touch	Eventi di Aftertouch Poly.
Pitch Bend	Eventi di Pitch Bend.
Pa Controls	Controlli esclusivi del Pa3X, come ad esempio impostazioni 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 per eseguire il comando.

Track

Parametro da utilizzare per selezionare la traccia.

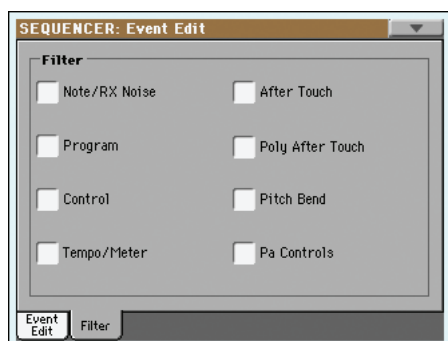
All	La quantizzazione è applicata a tutte le tracce.
Track 1...16	La quantizzazione è applicata solo alla traccia selezionata.

Resolution

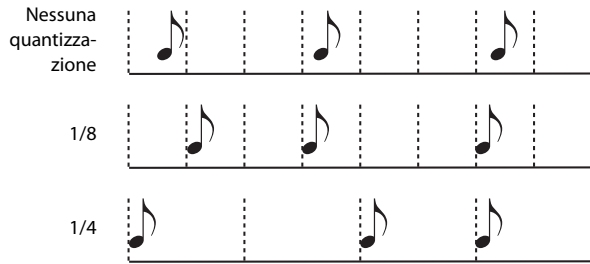
Parametro che stabilisce la quantizzazione degli eventi già registrati. Selezionando per esempio il valore e (1/8), tutte le note saranno spostate sull’intervallo in ottavi più vicino. Analoga-

Event Edit: Filter

Pagina che permette la selezione del tipo di eventi da visualizzare nella pagina Event Edit.



mente, 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 di 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 un intervallo di quattro misure, impostate il parametro Start su 1.01.000, e 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 a un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum).

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 l'intera Song, per una traccia o parte di questa.



Dopo aver impostato i vari parametri secondo necessità, premete il pulsante Execute per eseguire il comando.

Track

Parametro che permette di scegliere la traccia oggetto di editing.

All Tutte le tracce (eccetto la traccia Drum).

Track 1...16 La singola traccia selezionata.

Value

Indica il valore di trasposizione (± 127 semitoni).

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo del pattern oggetto di trasposizione.

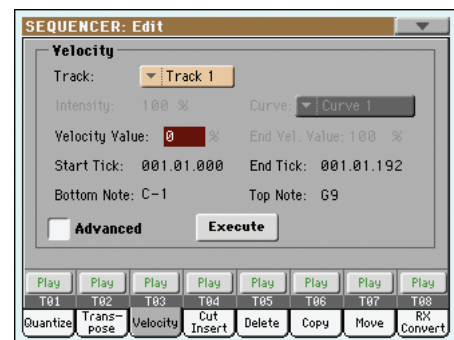
Se per esempio desiderate trasporre un intervallo di quattro misure, impostate il parametro Start su 1.01.000, e il parametro End su 5.01.000.

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 a un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum).

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 per eseguire il comando.

Track

Parametro che permette di scegliere la traccia oggetto di editing.

All Tutte le tracce.

Track 1...16 La singola traccia selezionata.

Value

Valore di Velocity.

Start / End Tick

Coppia di parametri che permette di specificare l'intervallo del pattern oggetto di editing.

Se per esempio desiderate modificare un intervallo di quattro misure, impostate il parametro Start su 1.01.000, e 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 applicare le modifiche a un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum).

Advanced

Selezionando questa casella di spunta potete accedere all'editing dei parametri "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" ed "End Velocity Value".

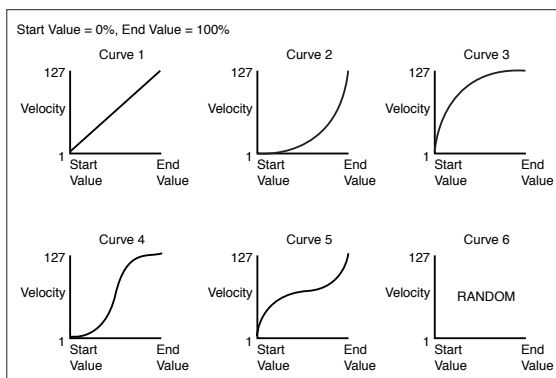
Intensity

(Disponibile solo in 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 in 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.



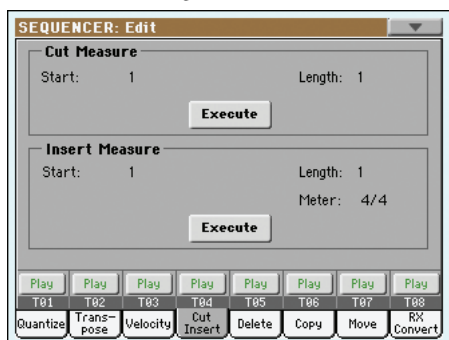
Start / End Vel. Value

(Disponibile solo in modo Advanced). Variazioni della velocity per il tick iniziale e finale in relazione al range selezionato.

0...100 Variazione percentuale della velocity.

Song Edit: Cut/Insert Measures

Pagina che consente la cancellazione o l'inserimento delle misure all'interno della Song.



Dopo aver selezionato e impostato i parametri Start e Length, premete il pulsante Execute per eseguire il comando.

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

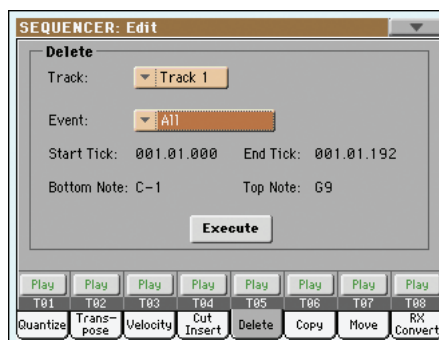
Numero di misure da cancellare/inserire.

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 per eseguire il comando.

Track

Parametro che permette di scegliere la traccia oggetto di editing.

All Tutte le tracce.

Track 1...16 La singola traccia selezionata.

Master Traccia Master, contenente gli eventi di Tempo, e le impostazioni relative a scale ed effetti.

Event

Tipo di evento MIDI oggetto di cancellazione.

All Tutti gli eventi. La cancellazione non influisce comunque sul numero di misure della Song.

Note Tutte le note comprese nell'intervallo stabilito.

Dup.Note Tutte le note duplicate. Quando due note con la stessa altezza sono collocate sullo stesso tick, la

cancellazione avrà 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 del pattern oggetto di cancellazione.

Se per esempio desiderate cancellare un intervallo di quattro misure, impostate il parametro Start su 1.01.000, e il parametro End su 5.01.000.

Bottom / Top Note

Coppia di parametri che consente di stabilire l'intervallo di note da cancellare. Selezionando la stessa nota per entrambi i parametri (Bottom e Top), è possibile cancellare un singolo strumento di una traccia di batteria (Drum).

Nota: I presenti parametri sono disponibili solo dopo aver selezionato le opzioni All o Note.

- 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 impostare 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 determina 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 e in base al numero specificato con il presente parametro.

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 per eseguire il comando.

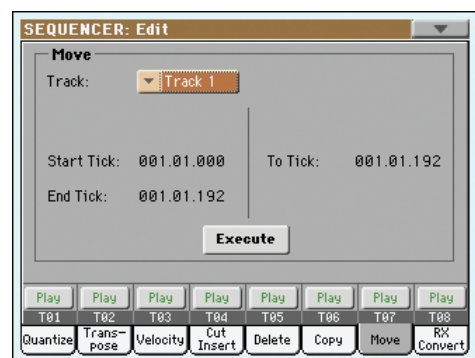
Nota: Nel caso si tenti di copiare troppi eventi sullo stesso "tick", il display mostrerà il messaggio "Too many events!", e l'operazione sarà annullata.

Mode

Parametro che permette di selezionare il metodo di copia degli eventi.

Song Edit: Move

Pagina che permette di spostare una traccia in avanti o indietro solo di pochi "tick" oppure di intere misure.



Dopo aver impostato i vari parametri secondo necessità, premete il pulsante Execute per eseguire il comando.

Track

Parametro che permette di scegliere la traccia oggetto di editing.
Track 1...16 Traccia selezionata.

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.

Song Edit: RX Convert

La pagina RX Convert permette di convertire le note del file MIDI in RX Noise (e viceversa), per la programmazione delle Seq su un sequencer esterno.



Dopo aver impostato i vari parametri secondo necessità, premete il pulsante Execute per eseguire il comando.

Track

Parametro che permette di selezionare la traccia contenente le note o gli RX Noise da convertire.

RX Note Velocity

Utilizzate questo parametro per regolare il livello di volume degli RX Noise per le tracce selezionate.

Add RX Noises to Guitar track

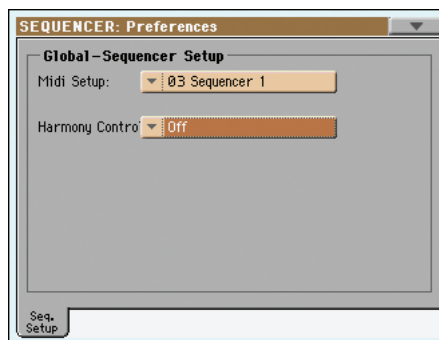
Utilizzate questo parametro per analizzare automaticamente lo Standard MIDI File, e per aggiungere gli RX Noise alle tracce Guitar. Il comando scansiona una singola traccia o l'intero Standard MIDI File alla ricerca di strumming eseguiti su chitarra classica, acustica o elettrica.

Dopo aver effettuato la scansione, il suono Guitar più appropriato viene automaticamente assegnato alle tracce corrispondenti, con l'aggiunta (se necessario) dei relativi RX Noise.

Ciò significa che potete trasformare qualsiasi SMF dal suono piatto e sterile in una song ultra-realistica, dando l'impressione che un vero chitarrista abbia suonato dal vivo le parti. Il tutto premendo semplicemente un pulsante!

Preferences: Sequencer 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 ▶GBLSeq). Dopo aver modificato tali impostazioni, selezionate il comando Write Global-Sequencer Setup dal menu di pagina per effettuare il salvataggio in ambiente Global.

Midi Setup

▶GBLSeq

I canali MIDI del modo Sequencer possono essere configurati automaticamente utilizzando il presente parametro per la selezione di un MIDI Setup. Consultate "MIDI Setup" a pag. 219 per ulteriori informazioni sull'utilizzo dei MIDI Setup.

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 pag. 237.

Nota: Dopo aver scelto un MIDI Setup, è possibile accedere al modo operativo Global ed effettuare le modifiche desiderate per 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 utilizzate il comando "Factory Restore" (pagina "Utility" del modo Media, vedi pag. 247). **Attenzione:** Questo tipo di operazione determina la cancellazione di tutti i dati User e di fabbrica dalla memoria interna.

Harmony Track

▶GBLSeq

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.

Ply.1-Track 1...16

Traccia del Player 1 incaricata di inviare le note al modulo Harmony del Voice Processor.

Menu di pagina

Selezionate questo menu toccando la corrispondente icona sul display. Toccate il comando desiderato per effettuarne la selezione. Per chiudere il menu senza utilizzare alcun comando, toccate un punto qualsiasi sul display.



Write Global-Seq. Setup	Delete Song
Load Song	Delete Current Track
Save Song	Solo Track
Undo	Copy FX
Overdub Step Recording	Paste FX
Overwrite Step Recording	Exit from Record

Write Global-Player Setup

Comando che consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Player Setup, nella quale è possibile salvare le impostazioni Global relative al modo operativo Sequencer (vedi "Finestra di dialogo Write Global-Sequencer Setup" a pag. 206).

Load Song

Comando che permette l'accesso alla finestra Song Select ed il successivo caricamento della Song sul sequencer (vedi "Finestra Song Select" a pag. 206).

Save Song

Comando che consente il salvataggio delle Song (nuove o modificate) in formato Standard MIDI File su un dispositivo di memorizzazione. 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 pag. 207).

Attenzione: Lo spegnimento dello strumento determina la cancellazione della Song dalla memoria. Salvate le Song sul dispositivo di memorizzazione per evitare la perdita di dati di importante rilevanza.

Attenzione: La Song è cancellata dalla memoria anche quando si passa dal modo Sequencer allo Style Play o Song Play. Effettuate il salvataggio se prevedete 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 pag. 186).

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 esi-

stenti sulla traccia con i nuovi). (Vedi “Modo Record: pagina Step Record” a pag. 186).

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 corrente-mente selezionata (vedi “Area Volume/Stato della traccia” a pag. 185).

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.

[SHIFT] Per porre in Solo una traccia, mantenete premuto il tasto SHIFT e toccate la traccia sul display. Per annullare la funzione, ripetete l'operazione sulla stessa traccia posta in Solo.

Copy/Paste FX

La coppia di comandi “Copy FX” e “Paste FX” consente di copiare e incollare uno o tutti gli effetti di un gruppo (A o B), anche tra Song differenti. I comandi sono disponibili solo rimanendo in modo Sequencer.

***Nota:** Questo tipo di operazione determina la copia solo delle impostazioni della sezione “Effects”. I valori dei parametri inclusi in altre sezioni, come ad esempio “Dry” o “FX Send”, non vengono copiati. Tenetene conto, dato che tali voci possono incidere pesantemente sull'elaborazione del suono da parte di un effetto.*

Per copiare un singolo effetto:

1. Caricate la Song sorgente, dopodiché
 - andate alla pagina del singolo effetto che desiderate copiare (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3), oppure
 - andate alla pagina Effects > A/B FX Config per copiare tutti gli effetti. Questa opzione può essere utile quando si desidera copiare i diversi effetti su altre Song, Performance, Style o STS.
2. Scegliete il comando “Copy FX” dal menu di pagina.
3. Caricate la Song di destinazione, quindi andate alla pagina del singolo effetto su cui desiderate incollare le impostazioni (IFX 1, IFX 2, IFX 3, Master 1, Master 2, Master 3).
4. Scegliete il comando “Paste FX” dal menu di pagina.

Per copiare tutti gli effetti:

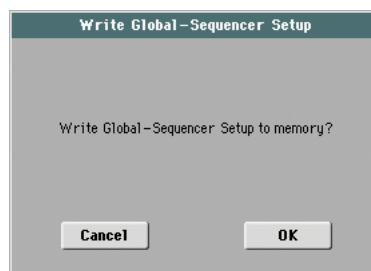
1. Caricate la Song sorgente, quindi andate alla pagina Effects > A/B FX Config per copiare tutti gli effetti.
2. Scegliete il comando “Copy FX” dal menu di pagina.
3. Caricate la Song di destinazione, quindi andate alla pagina Effects > A/B FX Config.
4. Scegliete il comando “Paste FX” dal menu di pagina.

Exit from Record

Disponibile solo in modo Record. Permette di uscire dal modo Record e tornare alla pagina principale del modo Sequencer Play (vedi “Sequencer Play - Pagina principale” a pag. 180).

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 pag. 204), contenuti nel file Global.



I parametri salvabili in ambiente Global-Sequencer Setup sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶GBL^{Seq}.

Finestra Song Select

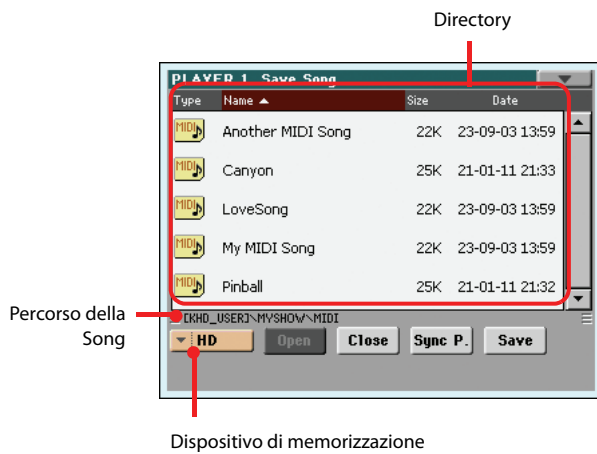
Finestra che appare in seguito alla selezione del comando “Load Song” dal menu di pagina, oppure dopo aver premuto il tasto SELECT nella sezione PLAYER 1 del pannello di controllo. Consultate “Finestra Song Select” a pag. 108 per ulteriori dettagli.

Finestra Save Song

La Song registrata è contenuta all'interno di una memoria volatile, i cui dati sono automaticamente cancellati allo spegnimento dello 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 un dispositivo di memorizzazione le Song che intendete riutilizzare in un secondo momento.

La presente finestra appare sul display a seguito della selezione del 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.

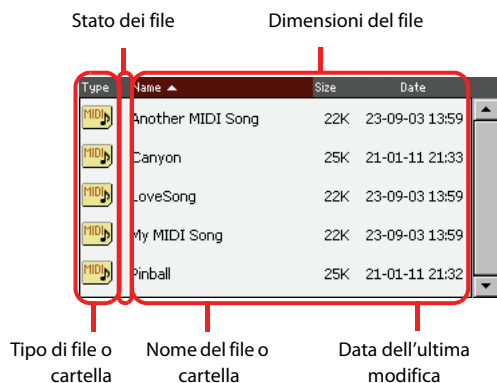


Percorso della Song

Indica la posizione della Song sul dispositivo di memorizzazione.

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, e utilizzate i controlli 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 comparsa che permette la selezione di uno dei dispositivi di memorizzazione disponibili per il salvataggio della Song.

Abbreviazione	Tipo di media
HD	Settore dell'hard disk interno (solo modello a 76 tasti; anche modello a 61 tasti se si è installato il kit opzionale HDIK-2), o memoria flash SSD (modello a 61 tasti) dedicato all'utente. È l'area utilizzabile per la memorizzazione delle Song e altri tipi di file.
USB-F(front)	Supporto di memoria USB (come ad esempio una pen drive) connesso alla porta USB Host frontale.
USB-R(ear)	Supporto di memoria USB (come ad esempio una pen drive) connesso alla porta USB Host posteriore.

Il nome (etichetta) dei dispositivi potrebbe apparire tra parentesi quadre ([]).

Open

Pulsante che permette l'apertura della cartella selezionata (voci distinte dall'icona:).

Close

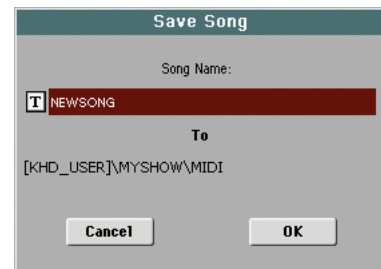
Pulsante che determina la chiusura della cartella corrente e il ritorno al livello di directory immediatamente superiore.

Sync P. (Synchronized Path)

Toccate questo pulsante per visualizzare la Song assegnata al Sequencer. L'utilità del pulsante risulta evidente quando avete navigato in directory piuttosto complesse e/o aperto numerose cartelle, dato che vi permette di tornare immediatamente al livello di directory del brano musicale su cui state lavorando.

Save

Pulsante che permette l'apertura della finestra di dialogo Save Song, per il salvataggio della Song sulla directory corrente.



- Se prima di toccare 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 deselectionarlo.

- Nel caso in cui invece il file sia stato selezionato sul display (prima di toccare il pulsante Save), il nome di tale file sarà automaticamente assegnato alla Song oggetto di salvataggio.

Indipendentemente da ognuna delle situazioni sopra descritte, toccate il pulsante **T** (Text Edit) per modificare il nome della Song.

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 a 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 anche 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 trasporre una Song, si consiglia sempre di usare la funzione Transpose della sezione di Edit relativa al modo operativo Sequencer (vedi "Song Edit: Transpose" a pag. 201).

Il valore di Trasposizione Master può tuttavia essere bloccato, per evitarne la variazione indesiderata. Consultate il paragrafo "General Controls: Lock" a pag. 213 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 pag. 201) dovrebbe invece essere usata solo qualora si desideri trasporre la sola Song.

Nota: Il valore di Trasposizione Master è sempre indicato nell'area del display denominata Intestazione di pagina:

SEQUENCER

MT: 0

Procedura di salvataggio della Song

1. Se vi trovate ancora in modo Record, fermate il sequencer e uscite dal modo Record. Tornate quindi alla pagina principale del modo operativo Sequencer Play (vedi "Sequencer Play - Pagina principale" a pag. 180).
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, toccate il pulsante Save sul display.
 - Se desiderate **sovrascrivere** un file esistente, selezionate il file in oggetto prima di toccare 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 toccato il pulsante Save, sul display appare la finestra di dialogo Save Song.
6. Se necessario, toccate il pulsante **T** (Text Edit) per modificare il nome assegnato in automatico.
7. Toccate il pulsante OK per confermare il salvataggio, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

Modo Global

L'ambiente di edit Global costituisce l'area operativa che consente l'impostazione dei parametri globali che influiscono sulle funzionalità generali del Pa3X. L'ambiente si sovrappone al modo operativo correntemente selezionato (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

Struttura e funzioni del modo Global

Il Global è principalmente un file che può essere scritto in memoria (e quindi successivamente salvato su un qualsiasi supporto di memorizzazione), 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 a una specifica area del file Global. Gli stessi possono quindi essere salvati su un dispositivo di memorizzazione utilizzando le operazioni proprie del modo Media.

Nota: Il salvataggio o il caricamento di una cartella ".SET" potrebbe determinare contemporaneamente la scrittura o l'importazione del file Global. Le variazioni ai parametri possono essere impedito 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 pag. 213).

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.
- Media Preferences, contenente le preferenze d'uso relative al modo operativo Media.
- MIDI Setup, contenente i MIDI Setup disponibili, cioè le impostazioni relative alla trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI.
- Voice Processor Setup, contenente le impostazioni di base del microfono per il Voice Processor e la funzione Talk.
- Voice Processor Presets, contenente i singoli preset del Voice Processor.
- Auto Select Setup, contenente le voci preferite per ciascun tasto STYLE SELECT e PERFORMANCE SELECT.
- MaxxAudio Presets, contenente tutti i preset per i processori MaxxAudio.
- Quarter Tone SC Preset, contenente i singoli preset della Scale Preset.

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 di controllo. 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.

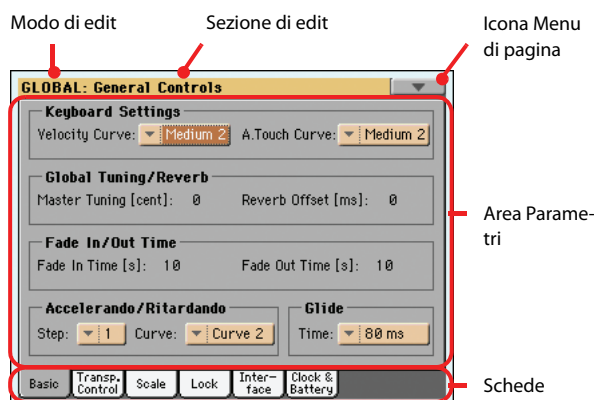


Ciascuna voce del menu si riferisce a una determinata sezione di edit, ognuna delle quali è a sua volta suddivisa in più pagine di edit, cui è possibile accedere toccando la relativa scheda sulla parte inferiore del display.

Nota: Non è possibile accedere al modo Global dal modo Record (Style Record, Pad Record, Song Record, Sampling).

Struttura della pagina di Edit

Tutte le pagine di edit condividono alcuni elementi di base.



Modo di edit

Indica che lo strumento è nel modo operativo Global.

Sezione di edit

Segnala la sezione di edit correntemente selezionata. Corrisponde a una delle voci appartenenti al menu di edit (vedi sotto).

Icona Menu di pagina

Toccate quest'icona per accedere al menu corrispondente (vedi sotto).

Area dei parametri

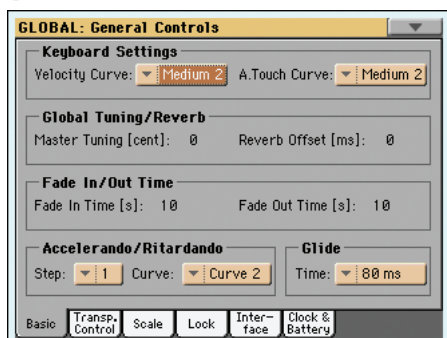
Ogni singola pagina contiene diversi parametri. Utilizzate le schede per scegliere la pagina nella quale sono presenti i parametri che desiderate impostare/modificare. Per ulteriori dettagli sui vari tipi di parametri disponibili, consultate i paragrafi a seguire.

Schede

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 (aftertouch).

Soft1 ... Hard3

Curve di dinamica, dalla più morbida alla più dura.

Off Aftertouch disattivato.

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 a uno strumento acustico dall'intonazione instabile (per esempio un pianoforte 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 per 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 Setting o Song.

-50 Attenua l'effetto di riverbero.

0 Riverbero standard.

+50 Aumenta l'effetto di riverbero.

Fade In/Out Time

Coppia di parametri che consente 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 aumenta in modo più rapido. Viceversa, un valore basso del parametro determina una variazione dello step minore, che comporta un più lento incremento della velocità.

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.

Glide

La funzione Glide (assegnabile a 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 in base alla velocità specificata con il parametro "Time".

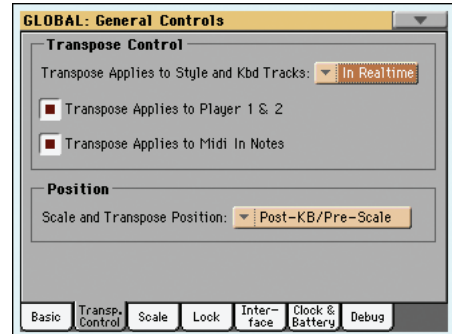
Per impostare i valori di Pitch Bend di ciascuna traccia Upper, consultate il parametro "PB Sensitivity" del modo Style Play (vedi pag. 126)

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 e il suo modo di applicazione alle tracce Style e di tastiera (Keyboard).

- Off Il valore assegnato al parametro Master Transpose è ignorato sia per le tracce Style che per quelle di tastiera. Nella pagina Lyrics, tuttavia, gli accordi vengono mostrati trasposti.
- In Sync Alla pressione del tasto TRANSPOSE [**b**] o [**#**], il nuovo valore di trasposizione è applicato a partire dal primo beat della misura successiva a quella corrente.
- In Realtime Alla pressione del tasto TRANSPOSE [**b**] o [**#**], il nuovo valore di trasposizione diviene effettivo nel momento in cui si suona la nota successiva (valido sia per le tracce Style che di tastiera).
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 di tastiera prima di un accordo, la traccia di tastiera applicherà il nuovo valore di trasposizione, mentre la traccia Style continuerà ad adottare la tonalità originale, fino al momento in cui si suonerà un nuovo accordo).

Transpose applies to Player 1 & 2

►GBL^{Gbl}

Casella che permette di specificare lo stato on/off del Master Transpose per i due Player interni.

Transpose applies to Midi In notes

►GBL^{Gbl}

Casella che permette di specificare lo stato on/off del Master Transpose per i messaggi di Nota ricevuti dallo strumento alla porta MIDI IN.

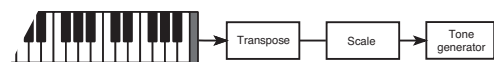
Position

Scale and Transpose position

Il parametro Scale and Transpose Position consente di definire il rapporto tra la Scala e il Master Transpose.

Post-KB/Pre-Scale

Opzione che permette 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), e impostando il Master Transpose su +1, la pressione della nota E produrrà invece un F (Fa), e il tasto alterato corrisponderà a E♭ (che riprodurrà un E alterato).



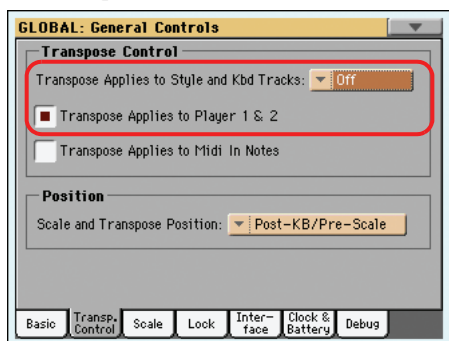
Post-KB & Scale

Opzione che consente, se 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 un F alterato).



Standard MIDI File e trasposizione degli accordi

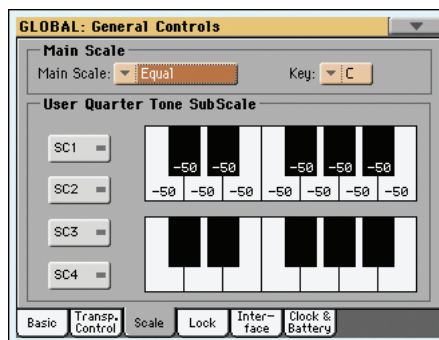
La modifica dell'impostazione di Master Transpose si riflette anche sulle sigle degli accordi incorporati in uno Standard MIDI File, che saranno trasposti e mostrati correttamente nel display. La funzione di Master Transpose deve essere attivata per il Sequencer, ma non per la tastiera.



Nota: La trasposizione non è applicata agli accordi inglobati in un file TXT collegato o mostrati dopo il caricamento di un file CDG.

General Controls: Scale

Pagina che permette l'impostazione della scala principale (o di base) 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 pag. 139, modo Style Play).

Consultate "Scales" nel manuale Advanced Edit per la lista completa delle scale disponibili.

Nota: Nel modo Global non è consentito selezionare una Scala User.

Key

►GBL^{Gbl}

Parametro richiesto da alcune scale per l'impostazione della tonalità preferita (vedi "Scales" nel manuale Advanced Edit).

Pulsanti SC Preset

Toccate questi pulsanti per richiamare i preset corrispondenti. Ogni preset contiene un'impostazione personalizzata dell'intonazione (detune) di ciascuna nota della scala (mostrata nello schema superiore della scala). Ogni preset inoltre memorizza il grado o i gradi della scala selezionati (mostrati nello schema inferiore della scala).

Se non si seleziona alcun preset, viene richiamata automaticamente la scala di default. Tale scala assegna a tutte le note un valore di -50 cent e disattiva tutti i gradi della scala.

I preset "SC" possono essere richiamati anche assegnando la funzione corrispondente allo switch assegnabile o allo switch a pedale assegnabile.

Per salvare la programmazione della scala corrente in un preset, scegliete il comando "Write Quarter Tone SC Preset" dal menu della pagina, quindi selezionate una delle location preset in cui salvare le impostazioni correnti (vedi "Write Quarter Tone SC Preset" a pag. 230).

Schema superiore della scala

Utilizzate questo schema per impostare l'intonazione (detune) di ogni nota della scala.

-99...0...+99 Valore di intonazione (detune) in cent. Un valore pari a zero corrisponde all'intonazione standard; ±50 aumenta o diminuisce l'intonazione di un

quarto di tono; ± 99 aumenta o diminuisce l'intonazione di quasi un semitono intero.

Schema inferiore della scala

Utilizzate questo schema per attivare e disattivare l'intonazione personalizzata della scala. L'intonazione applicata dipende dal programma impostato con lo schema superiore della scala o richiamato selezionando uno dei preset "SC".

Graficamente, le note con intonazione personalizzata sono indicate da un punto nero.

General Controls: Lock

La presente pagina, composta da quattro sezioni richiamabili mediante le schede laterali, 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 da un dispositivo di memorizzazione, o in seguito alla selezione di Performance, Style o STS diverse da quelle correnti. Alcuni lock raggruppano più tipi di blocchi.

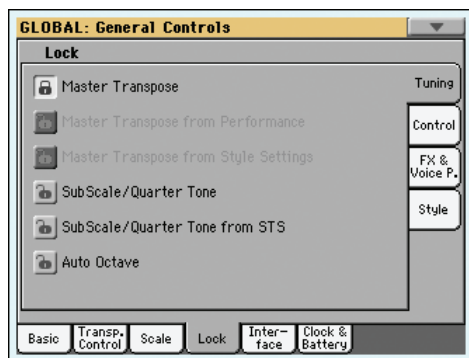
Lock



Nelle quattro schede sono raccolti tutti i tipi di blocco che è possibile attuare in modo Global. 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 a ogni accensione dello strumento, effettuate il salvataggio degli stessi sulla Performance 1 del banco 1 (che rappresenta lo stato di default del Pa3X), e quindi salvate anche l'impostazione sul file Global.

• Scheda Lock-Tuning



Master Transpose

Blocco che impedisce, una volta abilitato, la variazione del valore di trasposizione master quando si selezionano Performance o Style diverse da quelle correnti.

(Vedi "Master transpose" a pag. 114).

Master Transpose from Performance

Se è chiuso, questo blocco evita che un cambio di Performance modifichi il parametro "Master Transpose". Se è aperto, il cambio di Performance può modificare il parametro "Master Transpose".

(Vedi "Master transpose" a pag. 114).

Suggerimento: per evitare che l'impostazione "Master Transpose" venga cambiata quando si seleziona uno Style diverso, utilizzate il blocco "Master Transpose" generale (il primo parametro della pagina).

Nota: se il blocco "Master Transpose" è chiuso, questo parametro non ha effetto. Tuttavia, il blocco "Master Transpose" blocca anche "Performance Transpose".

Master Tranpose from Style Settings

Quando l'icona è rappresentata da un lucchetto chiuso, questo Lock impedisce a 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.

(Vedi "Master transpose" a pag. 114).

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 della scheda Tuning).

Nota: se il blocco "Master Transpose" è chiuso, questo parametro non ha effetto. Tuttavia, il blocco "Master Transpose" blocca anche "Style Settings Transpose".

Sub Scale/Quarter Tone

Blocco che impedisce, una volta abilitato, la variazione del valore di Sub-Scale o Quarter Tone quando si selezionano Performance o STS diverse da quelle correnti.

(Vedi "Pannello Sub-Scale" a pag. 121).

SubScale/Quarter Tone from STS

Se è chiuso, questo blocco evita che un cambio di STS modifichi le impostazioni "SubScale/Quarter Tone", permettendo di cambiare i sound e gli effetti ma non la scala. Se è aperto, il cambio di STS può modificare queste impostazioni.

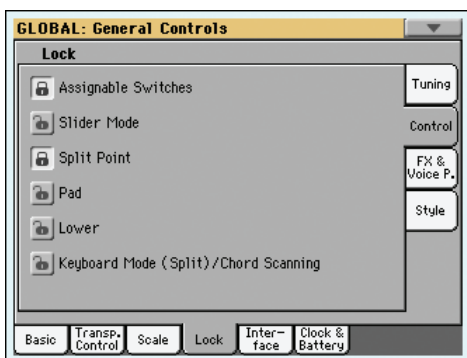
(Vedi "Pannello Sub-Scale" a pag. 121).

Auto Octave Blocco che consente di specificare se lo strumento debba automaticamente trasporre le tracce Upper quando si accende o spegne il tasto SPLIT.

- Quando il blocco è abilitato (On), l'accensione o lo spegnimento del tasto SPLIT non determina alcun cambio nell'impostazione di trasposizione delle tracce Upper.

- Quando il blocco è disabilitato (Off), lo spegnimento (modo Full Keyboard) del tasto SPLIT comporta automaticamente, per le tracce Upper, l'impostazione del parametro Octave Transpose su "0". Quando invece si accende il tasto SPLIT (tastiera divisa in due parti), il parametro Octave Transpose delle tracce Upper è automaticamente regolato su "-1".

• **Scheda Lock-Control**



Assignable Switches

Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio della funzione assegnata ai tasti Assignable Switch in seguito alla selezione di Performance o STS diverse da quelle correnti.

(Vedi “Pad/Switch: Switch” a pag. 137).

Slider Mode

Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio dello stato del tasto SLIDER MODE nel momento in cui si selezionano Performance o STS diverse da quelle correnti.

(Vedi “SLIDER MODE” a pag. 8).

Split Point

Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio del valore del punto di Split in seguito alla selezione di Performance o STS diverse da quelle correnti.

(Vedi “Split Point” a pag. 120).

Pad

Blocco che impedisce, una volta attivato, il cambio del suono assegnato ai Pad in seguito alla selezione di uno Style o entry del SongBook diversi da quelli correnti.

(Vedi “Pad/Switch: Pad” a pag. 136).

Lower

Blocco che impedisce, una volta attivato, qualsiasi variazione della traccia Lower in seguito alla selezione di Style, Performance o STS diversi da quelli correnti.

Il blocco è utile quando, ad esempio, si desidera porre in mute la parte sinistra della tastiera riservandola agli accordi dell'arranger.

Suggerimento: Per utilizzare sempre le stesse impostazioni per la traccia Lower in tutti gli show, salvate tali impostazioni sulla Performance 1-1 (ossia quella che il Pa3X richiama per default all'accensione), dopodiché bloccate questo parametro e scegliete il comando “Write Global-Global Setup” dal menu di pagina.

Keyboard Mode (Split)/Chord Scanning

Quando l'icona è rappresentata da un lucchetto chiuso, questo Lock impedisce a una Performance o STS di modificare lo stato del tasto SPLIT (ossia del modo di tastiera) e della sezione CHORD SCAN.

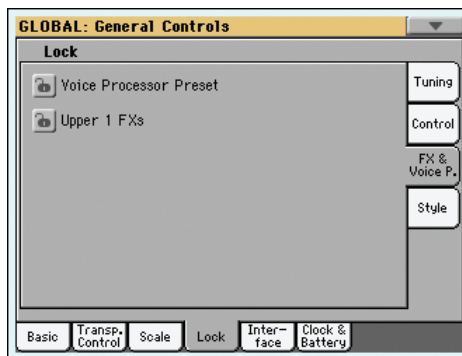
Il blocco può essere utilizzato, ad esempio, quando si intende sfruttare l'intera estensione sia

per suonare, sia per il riconoscimento degli accordi.

Nota: Le impostazioni di Split (Keyboard Mode) e Chord Scan sono resettate nel momento in cui si passa a un modo operativo differente.

Suggerimento: Per utilizzare sempre le stesse impostazioni di Keyboard Mode e Lower Scanning in tutti gli show, salvate tali impostazioni sulla Performance 1-1 (ossia quella che il Pa3X richiama per default all'accensione), dopodiché bloccate questo parametro e scegliete il comando “Write Global-Global Setup” dal menu di pagina.

• **Lock-FX & Voice Processor pane**



Voice Processor Preset

Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio del Preset del Voice Processor nel momento in cui si selezionano Performance o STS diverse da quelle correnti.

(Vedi “VP Preset” a pag. 120).

Upper 1 FXs

Nel modo Sound è possibile assegnare al Sound gli effetti del gruppo B. Quando si assegna un nuovo Sound alla traccia Upper 1, è possibile richiamare automaticamente le impostazioni di FX B e Master FX salvate con il Sound stesso, scavalcando quelle specificate per la Performance/STS assegnate alla traccia. La priorità che il Pa3X accorda ai parametri dell'effetto (Sound oppure Performance/STS), dipende tuttavia dallo stato di questo parametro.

- 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 e i valori di FX Send rimangono invariati.

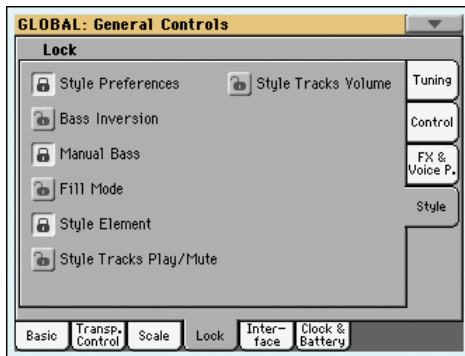
- Se invece il parametro Upper 1 FX Lock è disattivato, la selezione di un Sound diverso per la traccia Upper 1 comporta anche l'applicazione delle impostazioni salvate con il nuovo Sound (cioè il tipo di effetto e i valori di FX Send).

Nota: Qualora gli effetti associati al nuovo Sound selezionato non risultino compatibili con gli effetti già assegnati al blocco FX B, i valori relativi di Master FX Send delle altre tracce di tastiera saranno automaticamente portati a zero.

Esempio: se al processore Master 2 FX è stato assegnato un chorus e successivamente il Sound

specifica per lo stesso processore un distorsore, i valori di mandata (Send) delle tracce Upper 2, 3 e Lower al blocco Master 2 FX 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).

• **Lock-Style pane**



Style Preferences

Blocco che impedisce, una volta attivato, il cambio dei valori assegnati ai parametri delle pagine Style Preferences in seguito alla selezione di Performance o STS diverse da quelle correnti. Il blocco è attivato per default.

(Vedi "Preferences: Style Preferences" a pag. 138, e "Preferences: Style Play Setup" a pag. 140).

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. La funzione Bass Inversion può anche essere assegnata a uno degli Assignable Switch o all'Assignable Pedal.

(Vedi "BASS INVERSION" a pag. 10).

Manual Bass Blocco che impedisce, una volta abilitato, la variazione dello stato relativo al parametro Manual Bass in seguito alla selezione di Performance o STS diverse da quelle correnti.

(Vedi "MANUAL BASS" a pag. 10).

Fill Mode Blocco che impedisce, una volta abilitato, il cambio del modo Fill scelto in seguito alla selezione di Performance o Style diverse da quelle correnti.

(Vedi "Fill Mode (1...4, Break)" a pag. 137).

Style Element Blocco che impedisce, una volta attivato, il cambio dello Style Element scelto per lo Style Setting in seguito alla selezione di uno Style diverso da quello corrente.

Style Tracks Play/Mute Lock

Quando l'icona mostra un lucchetto chiuso, questo Lock impedisce a 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.

(Vedi "Icone Stato della traccia" a pag. 118).

Style Tracks Volume

Blocco che impedisce, una volta attivato, il cambio del volume delle tracce Style in seguito alla selezione di Style e Performance differenti.

L'opzione è utile in tutti quei casi in cui si desidera regolare dinamicamente il volume dei propri Style utilizzando i cursori, proprio come se si stesse operando su un mixer. Non è consigliabile tuttavia per gli Style di fabbrica, dato che questi sono già stati egregiamente mixati all'origine da esperti musicisti/tecnici del suono.

General Controls: Interface

Pagina contenente i parametri che specificano il modo in cui sono visualizzati i messaggi sul display.



Language

Language

► GBL Gbl

Menu a comparsa che consente la selezione di una delle lingue disponibili per l'aiuto contestuale e la tastiera on-screen.

Nota: Per i titoli di alcune risorse musicali potrebbe non essere possibile utilizzare determinati caratteri.

Pulsante Change

Pulsante che permette di applicare l'impostazione della lingua per l'interfaccia utente selezionata con il parametro Language. La nuova lingua verrà visualizzata alla successiva accensione dello strumento.

Come selezionare la lingua per l'aiuto contestuale (Help)

1. Poiché il Pa3X deve essere riavviato 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 comparsa.

3. Toccate il pulsante “Change” quando questo inizia a lampeggiare in rosso.
4. Vi viene chiesto se volete salvare il Global, e selezionare la nuova lingua. Toccate Yes per confermare. Il Global verrà salvato automaticamente, e la lingua sarà selezionata.
5. Sul display apparirà un messaggio che vi informa di riavviare (reboot) il Pa3X. Toccate OK per chiudere la finestra del messaggio.
6. Spegnete e riaccendete lo strumento per applicare la nuova impostazione.

Background color

Color ▶ GBL^{Gbl}

Utilizzate questo parametro per scegliere un colore di sfondo diverso per il display. Le opzioni disponibili sono indicate da numeri.

Balance slider come Acc/Seq-RT Volume

Balance Slider ▶ GBL^{Gbl}

Il cursore BALANCE può essere utilizzato sia per mixare le tracce Keyboard e Accompaniment/Song che per controllare Accompaniment/Song Volume senza cambiare le tracce Keyboard. Si tratta sempre di un controllo relativo il cui valore massimo effettivo è determinato dalla posizione del cursore MASTER VOLUME.

Nota: il cursore BALANCE funziona solo nel modo Style Play e Song Play. Non funziona nel modo Sequencer o Sound.

Acc/Sng - RT/Kbd Balance

Nel modo Style Play e Song Play, il cursore BALANCE bilancia il volume delle tracce Keyboard (RT/Kbd) rispetto alle tracce Style (Accompaniment), Pad e Song.

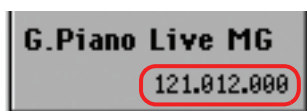
Acc/Sng Volume

Nel modo Style Play e Song Play, il cursore BALANCE controlla il volume delle tracce Style (Accompaniment), Pad e Song.

Program Change

Show ▶ GBL^{Gbl}

Casella di spunta che consente, una volta abilitata, di visualizzare il numero di Program Change accanto ai Sound nella finestra Sound Select. Questo parametro è attivato per default.

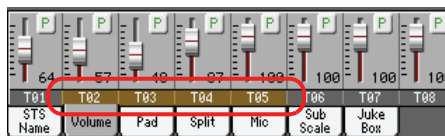


Nota: I numeri di Program Change sono sempre mostrati nel modo Sound Edit, e in diverse aree relative alle informazioni sulle tracce.

Track Activity

Show ▶ 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 e il tipo di evento associato:

- Verde: Dati interni, generati da tastiera, Pad, Arranger o uno dei Player.
- Rosso: Eventi in ingresso nelle porte MIDI IN (via MIDI o USB).
- Arancione: Dati generati internamente o esternamente (o entrambi contemporaneamente).
- Grigio scuro: Nessun evento ricevuto.

Display Hold

On/Off ▶ GBL^{Gbl}

Attivando questo parametro, quando si apre una finestra di dialogo temporanea (come ad esempio Sound Select), questa rimarrà visualizzata fino alla pressione del tasto EXIT o di un tasto di un modo operativo. Col parametro disattivato, la finestra di dialogo temporanea si chiuderà dopo un periodo di tempo prestabilito.

Auto Select

Style ▶ GBL^{Gbl}

Performance ▶ GBL^{Gbl}

Quando uno di questi parametri è spuntato, l'ultimo Style selezionato o l'ultima Performance scelta nel banco saranno immediatamente richiamati alla pressione del corrispondente tasto STYLE o PERFORMANCE di banco.

In questa maniera, potete assegnare Style o Performance preferiti 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 STYLE o PERFORMANCE assegnato, sul display apparirà ugualmente la finestra di dialogo Style/Performance Select, in maniera da consentirvi (se necessario) la scelta di una voce diversa da quella specificata.

Nota: A meno che non si salvino le impostazioni utilizzando il comando “Write Global-Auto Select Setup” dal menu di pagina, lo Style o la Performance saranno resettati sulla prima voce di ciascun banco ad ogni riaccensione dello strumento.

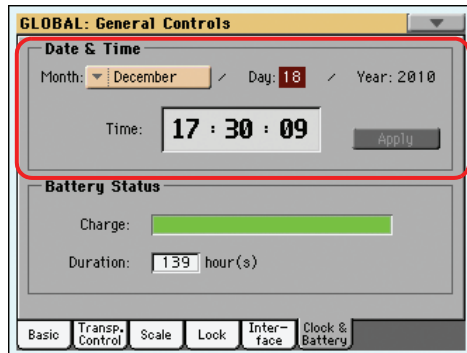
Suggerimento: Salvate le vostre Performance preferite sulla prima locazione di ciascun banco. Così facendo, quando abilitate il presente parametro, sarete in grado di selezionare la Performance con la semplice pressione di un tasto.

Da notare inoltre che, disabilitando il parametro "Factory Style and Pad Protect" potete ottenere lo stesso tipo di risultato con gli Style.

General Controls: Clock & Battery

Date & Time

Il Pa3X include un calendario e un orologio interni, alimentati da una batteria, grazie ai quali viene assegnato automaticamente a ciascun file la data di creazione o di ultima modifica.



Nota: Quando si modifica un file risorsa (Sound, Style...), il Pa3X assegna la stessa data di modifica anche a tutte le altre voci presenti nello stesso banco. Ad esempio, modificando uno Style del banco "Pop", a tutti gli altri Style nello stesso banco sarà assegnata la stessa data di edit.

Month

Menu a comparsa che permette l'impostazione del mese.

Day

Campo numerico che permette l'inserimento del giorno del mese.

Year

Campo numerico che permette l'inserimento dell'anno.

Time

Campo che permette l'inserimento dell'ora, con il formato "ora:minuti:secondi".

Apply

Pulsante che permette di applicare le variazioni apportate al sistema calendario/orologio.

Battery

Allo spegnimento o all'ingresso in standby dello strumento, tutti i campioni PCM vengono mantenuti sulla memoria interna, fino al suo completo scaricamento (che si verifica qualche giorno dopo aver premuto l'interruttore POWER o dopo aver staccato lo strumento dalla presa di corrente elettrica).

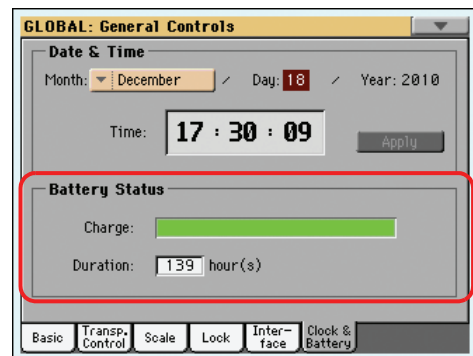
Alla prima accensione, tutti i suoni di fabbrica e i campioni PCM vengono trasferiti dalla memoria interna alla memoria Sample RAM.

Spegnendo o ponendo lo strumento in standby, tali dati vengono lasciati sulla memoria RAM e preservati grazie all'ausilio di una batteria interna, che viene mantenuta sotto carica finché il Pa3X è in modo standby e connesso alla rete elettrica. In questo modo, alla successiva riaccensione, il caricamento dei campioni PCM avverrà in maniera molto più rapida.

La batteria di mantenimento della memoria RAM si scarica qualche giorno dopo aver disconnesso il Pa3X dalla presa di corrente elettrica. In questo caso, alla successiva accensione, lo strumento dovrà trasferire nuovamente i campioni PCM dalla memoria interna sulla RAM, con evidente perdita di tempo.

Da notare che tutti gli altri tipi di dati contenuti sulla RAM (Song, MIDI Groove, campioni), se non salvati andranno automaticamente persi allo spegnimento dello strumento all'ingresso in modo standby.

Utilizzate questa pagina per controllare il livello di carica e l'autonomia della batteria interna a supporto della memoria RAM. La batteria viene caricata quando lo strumento è acceso (o in modo Standby), e si scarica a strumento spento o disconnesso dalla presa di corrente elettrica.



Charge

Barra che indica il livello di carica attuale della batteria interna.

Duration

Indicatore che mostra l'autonomia della batteria interna. Da notare che il valore mostrato è solo un'approssimazione media, e non un dato esatto.

Messaggi di errore

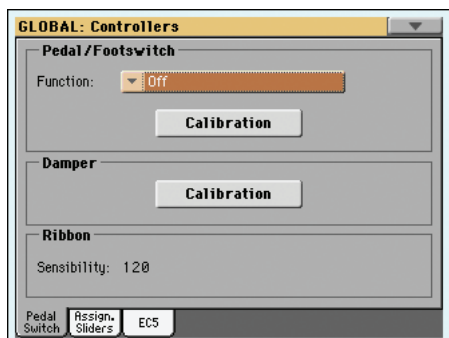
(Appaiono solo in caso di malfunzionamento). Il malfunzionamento della batteria interna è indicato dal lampeggiamento in rosso e verde dei LED di STANDBY. In questa pagina possono apparire i seguenti messaggi:

Unplugged battery: Batteria disconnessa. Controllate che possa essere reinserita.

Battery is damaged, please replace it: La batteria è danneggiata o esaurita e non può essere ricaricata. Sostituirla con una equivalente dello stesso tipo e modello.

Controllers: Pedal/Switch

Pagina che permette la selezione della funzione da assegnare all'Assignable Pedal/Footswitch, e l'impostazione della polarità per il pedale Damper e per l'Assignable Pedal/Footswitch.



La seguente tabella riporta i pedali Korg (opzionali) compatibili con il Pa3X:

Tipo	Modello
Continuo (Volume/Espressione)	EXP-2, XVP-10
Switch	PS-1
Damper	DS1H (funzione di mezzo-pedale supportata)

Pedal/Footswitch

Function

►GBL Gbl

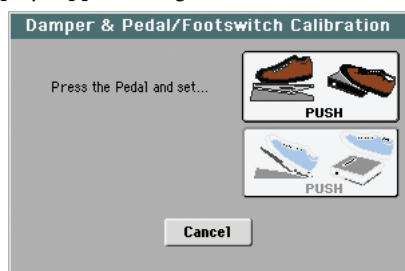
Funzione assegnata a un pedale di tipo continuo (es.: volume o espressione) o a interruttore collegato al connettore ASSIGNABLE PDL/SW. Consultate pag. 241 per l'elenco completo delle funzioni assegnabili. Le prime funzioni sono di tipo "switch" (a commutazione), mentre le altre (a partire da Master Volume) del tipo a controllo continuo.

Calibration

►GBL Gbl

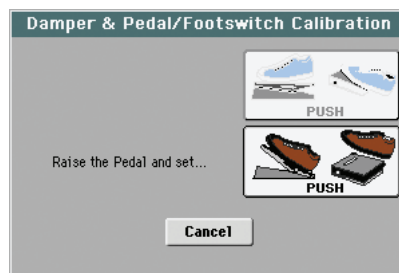
Utilizzate questo pulsante per calibrare e scegliere la polarità del pedale/switch a pedale.

1. Collegare il pedale o lo switch a pedale al connettore ASSIGN PEDAL/SW sul retro dello strumento.
2. Andate a questa pagina e toccate il pulsante "Calibration" sul display. Appare la seguente finestra di dialogo:



3. Vi viene chiesto di impostare il pedale sul valore massimo. Premete lo switch a pedale o il pedale sulla posizione massima (di solito parte anteriore premuta).

4. Toccate il pulsante "Push" sul display per confermare il valore massimo. Appare la seguente finestra di dialogo:



5. Vi viene chiesto di impostare il pedale sul valore minimo. Rilasciate lo switch a pedale o il pedale fino a giungere alla posizione massima (di solito parte posteriore premuta).
6. Toccate il pulsante "Push" sul display per confermare il valore minimo.
7. Verificate che il pedale o lo switch a pedale funzioni correttamente, assegnategli una funzione e salvate l'impostazione scegliendo il comando "Write Global-Global Setup" dal menu della pagina.

Nota: dopo avere caricato un nuovo sistema operativo, un vecchio file Global, una cartella "SET" contenente un vecchio file Global o un file Backup, potreste dover ricalibrare il pedale/switch a pedale.

Damper

Calibration

►GBL Gbl

Utilizzate questo pulsante per calibrare l'azione del pedale Damper e per impostarne la polarità. Vedi sopra per informazioni dettagliate sulla procedura.

Ribbon

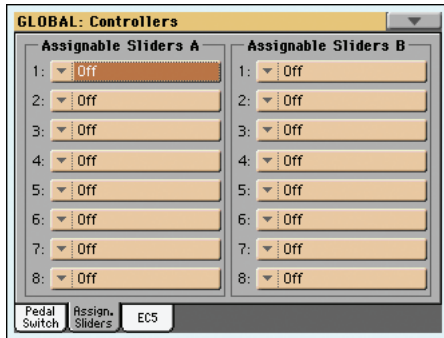
Sensivity

►GBL Gbl

Utilizzate questo parametro per regolare la sensibilità del controller ribbon.

Controllers: Assignable Sliders

Pagina che consente la programmazione dei primi otto Assignable Sliders (cursori assegnabili). Sono disponibili due set di assegnazioni, Assignable A e Assignable B. Due altri modi operativi sono fissi e comprendono il controllo di volume e dei drawbar di organo. Potete assegnare il set preferito utilizzando il tasto SLIDER MODE sul pannello di controllo, scegliendo tra i quattro tipi di assegnazione disponibili. Lo stato del tasto SLIDER MODE può essere salvato con la Performance o la STS.



Assignable Sliders A/B

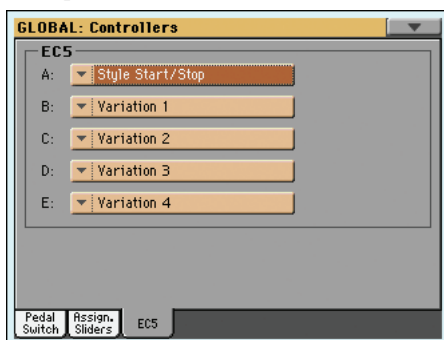
►GBL^{Gbl}

Campo che riporta le funzioni assegnate ai corrispondenti cursori sul pannello di controllo, quando il modo selezionato è ASSIGNABLE A o ASSIGNABLE B.

Consultate “List of Assignable Footswitch / Pedal functions” a pag. 238 per l’elenco completo delle funzioni assegnabili.

Controllers: EC5

Pagina che permette la programmazione dei cinque interruttori (o switch) della pedaliera KORG EC5.



Consultate “List of EC5 functions” a pag. 241 per l’elenco completo delle funzioni assegnabili.

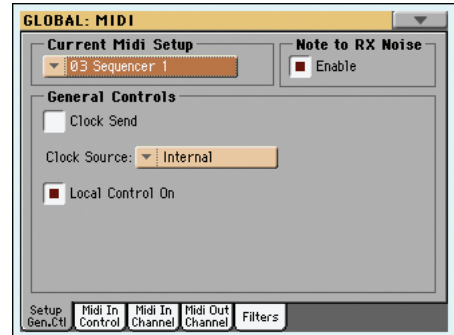
EC5-A...E

►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^{Mid}

I canali MIDI possono essere configurati automaticamente selezionando un MIDI Setup, ciascuno dei quali consente l’assegnazione automatica di valori ideali ai diversi parametri MIDI, in maniera da facilitare la connessione di particolari controller MIDI.

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 pag. 140 per il modo Style Play, “Midi Setup” a pag. 162 per il modo Song Play e “Midi Setup” a pag. 204 per il modo Sequencer.

Per informazioni dettagliate sulle impostazioni dei MIDI Setup predefiniti, consultate “MIDI Setup” a pag. 237.

Dopo aver selezionato un MIDI Setup, è possibile comunque applicare tutte le modifiche desiderate a ciascun canale MIDI. Se desiderate salvare in memoria le variazioni apportate, selezionate il comando Write Global-Midi Setup dal menu di pagina (vedi “Finestra di dialogo Write Global - Midi Setup” a pag. 230).

Suggerimento: Per ripristinare i MIDI Setup originariamente presenti nel Pa3X, utilizzate il comando “Factory Restore” (pagina “Utility” del modo Media, vedi pag. 247). **Attenzione:** la suddetta procedura cancellerà tutti i dati User e di fabbrica dalla memoria interna.

Note to RX Noise

Gli 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 o riprodotte dai Player interni 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 abilitato ad ogni accensione dello strumento.

General Controls

Parametri che stabiliscono l'impostazione del MIDI Clock e della funzione Local Off.

Clock Send

Parametro che consente di impostare lo stato on/off relativo alla trasmissione dei messaggi di clock dalla porta MIDI OUT o USB Device. Il parametro viene automaticamente disattivato allo spegnimento del Pa3X.

Nota: Nel modo *Song Play*, solo il valore di *Tempo del Player 1* è inviato alla porta MIDI OUT o USB Device.

Off Opzione che impedisce al Pa3X la trasmissione dei messaggi di MIDI Clock, rendendo di fatto impossibile utilizzare come unità slave un qualsiasi modulo connesso alla porta MIDI OUT o USB Device dello strumento.

On Opzione che permette al Pa3X la trasmissione dei messaggi di MIDI Clock. In questo caso, il modulo slave connesso alla porta MIDI OUT o USB Device dello strumento risponderà ai comandi di Tempo, Start/Stop e Play/Stop generati dal Pa3X.

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" a ogni accensione dello strumento.

Internal Clock interno, cioè quello generato dal metronomo dell'Arranger e del Player 1 del Pa3X.

External MIDI Clock esterno dalla porta MIDI IN. Permette, nei modi *Style Play* o *Sequencer*, di far agire il Pa3X come unità slave rispetto a un modulo MIDI esterno connesso alla porta MIDI IN. Ciò impedisce l'uso dei comandi Start/Stop e Play/Stop dal pannello frontale e del tempo del metronomo interno del Pa3X, a vantaggio invece della gestione dei suddetti controlli da parte del dispositivo esterno.

External USB Simile a quanto descritto per *External MIDI*, ma riferito alla porta USB Device. Consultate "Installare il Korg USB MIDI Driver" a pag. 273 per le informazioni su come configurare il computer per la comunicazione MIDI Over USB.

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.

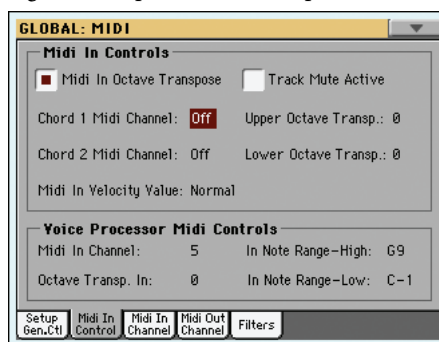
On Opzione che permette l'invio dei messaggi di Nota MIDI, prodotti mediante la pressione delle note sulla tastiera, al generatore di tono interno. Le tracce a cui è stato assegnato un canale MIDI OUT invieranno i messaggi di nota MIDI alla porta MIDI OUT o USB Device.

Off Impostazione che determina la connessione della tastiera alla porta MIDI OUT o USB Device, ma non al generatore di tono interno.

L'opzione può risultare utile per l'invio dei messaggi di nota MIDI e 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 Pa3X, impedendo perciò la duplicazione delle note. Consultate il capitolo MIDI per ulteriori informazioni.

MIDI: MIDI In Control

Pagina che permette la programmazione dei parametri generali per la porta MIDI IN e USB Device, come per esempio il canale Chord Recognition e 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 o USB Device.

On Le note ricevute dalla porta MIDI IN o USB Device sono trasposte in base all'impostazione di Octave Transpose assegnata a ciascuna traccia.

Off Le note ricevute dalla porta MIDI IN o USB Device non sono trasposte.

Track Mute Active

►GBLMid

Utilizzate questo parametro per determinare se una traccia posta in mute debba comunque riprodurre i messaggi ricevuti dalla porta MIDI IN o USB Device.

On I dati ricevuti dalla porta MIDI IN o USB Device sulla traccia posta in mute non sono riprodotti dal Pa3X.

Off I dati ricevuti dalla porta MIDI IN o USB Device sulla traccia posta in mute sono comunque riprodotti dal Pa3X.

Chord 1 Midi Channel ▶GBLMid

Chord 2 Midi Channel ▶GBLMid

Canali incaricati di trasmettere le note ricevute dalla porta MIDI IN o USB Device al modulo Chord Recognition.

Il Pa3X prevede l'uso di due canali Chord separati. Questo risulta particolarmente utile quando è necessario inviare accordi al Pa3X su due canali differenti (come può accadere con alcune fisarmoniche MIDI).

Off I messaggi ricevuti dalla porta MIDI IN o USB Device non sono inviati al motore Chord Recognition.

1...16 I messaggi ricevuti dai corrispondenti canali tramite la porta MIDI IN o USB Device sono inviati al motore Chord Recognition.

Upper Octave Transp (Transpose) ▶GBLMid

Parametro che determina la trasposizione di ottava da applicare alle note ricevute dalla porta MIDI IN o USB Device 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 Pa3X.

Il parametro può risultare utile soprattutto ai fisarmonicisti MIDI, nel caso in cui la loro interfaccia MIDI trasmetta messaggi di ottava non desiderati.

-2...+2 Valore di trasposizione dell'ottava.

Lower Octave Transp (Transpose) ▶GBLMid

Parametro che determina la trasposizione di ottava da applicare alle note ricevute dalla porta MIDI IN o USB Device 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 Pa3X.

Il parametro può risultare utile soprattutto ai fisarmonicisti MIDI, nel caso in cui la loro interfaccia MIDI trasmetta messaggi di ottava non desiderati.

-2...+2 Valore di trasposizione dell'ottava.

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 Pa3X 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.

Off Al Voice Processor non viene inviato alcun dato.

1...16 I dati ricevuti sul corrispondente canale MIDI e ricevuti dalla porta MIDI IN o USB Device sono inviati al Voice Processor.

Octave Transpose In ▶GBLMid

Trasposizione di ottava per tutte le note ricevute via MIDI dal modulo Harmony del Voice Processor.

-2...+2 Valore di trasposizione dell'ottava.

In Note Range-High ▶GBLMid

Nota più alta dell'intervallo di note ricevibili dal modulo Harmony del Voice Processor. Le note superiori a quella specificata con questo parametro non vengono riconosciute.

B-1...G9 Nota più alta.

In Note Range-Low ▶GBLMid

Nota più bassa dell'intervallo di note ricevibili dal modulo Harmony del Voice Processor. Le note inferiori a quella specificata con questo parametro non vengono riconosciute.

C-1...G#8 Nota più bassa.

MIDI: MIDI In Channels

Pagina che permette di assegnare ai canali MIDI ricevuti dalla porta MIDI IN o USB Device le tracce del Pa3X.



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.

Pad 1...4 Una delle tracce Pad.

Drum Traccia Drum.

Percussion Traccia Percussion.

Bass Traccia Bass.

Acc 1...5 Una delle tracce di accompagnamento automatico.

Ply.1 Tr 01...16 Una delle tracce del Player 1.

Ply.2 Tr 01...16 Una delle tracce del Player 2.

- Global** Canale speciale utilizzabile per la simulazione dei controlli integrati del Pa3X (tastiera, pedali, joystick) con una tastiera/controller esterni. I messaggi MIDI in arrivo sul presente canale sono interpretati come se fossero in realtà generati dai controller integrati del Pa3X.
- Control** Canale speciale sul quale il Pa3X riceve i messaggi MIDI che determinano la selezione remota di Style, Performance, STS, Style Element ed entry del SongBook. Consultate anche le tabelle a pag. 182 e seguenti del manuale Advanced Edit per maggiori informazioni sui messaggi ricevibili.

- Ply.1/2 Tr 01...16** Opzione che permette di inviare simultaneamente i messaggi generati da una traccia presente su entrambi i Player 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 e USB Device. Utile soprattutto per il controllo di un Harmonizer esterno da parte del Pa3X, quando si sfrutta la traccia Lower per suonare gli accordi, anche nel caso la stessa sia stata posta in mute.

MIDI: MIDI Out Channels

Pagina che permette di assegnare le tracce del Pa3X ai canali MIDI inviati alle porte MIDI OUT o USB Device.



Channels

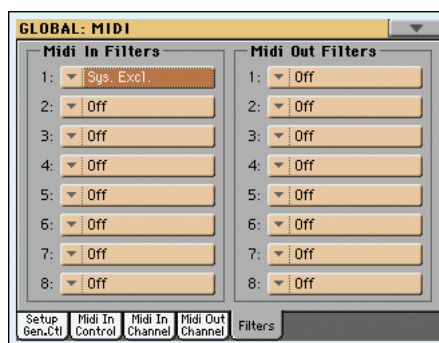
►GBLMid

A ciascun canale è possibile assegnare una delle seguenti tracce:

- Off** Nessuna traccia assegnata.
- Lower** Traccia Lower.
- Upper 1...3** Una delle tracce Upper.
- Pad 1...4** Una delle tracce Pad.
- Drum** Traccia Drum.
- Percussion** Traccia Percussion.
- Bass** Traccia Bass.
- Acc 1...5** Una delle tracce di accompagnamento automatico.
- Ply.1 Tr 01...16** Una delle tracce del Player 1.
- Ply.2 Tr 01...16** Una delle tracce del Player 2.

MIDI: Filters

Pagina che consente l'impostazione degli otto filtri MIDI relativi alla trasmissione/ricezione da parte del Pa3X 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** Messaggi di Control Change nn. 0...127. Consultate "MIDI Data" a pag. 244 per l'elenco completo dei messaggi di Control Change disponibili.
- Notes** Eventi di nota.

Midi Out Filters

►GBLMid

Campo che indica i filtri MIDI OUT selezionati. Vedi sopra per le informazioni su ciascun tipo di filtro.

Audio Setup: Style/Kbd

Pagina che consente di specificare il routing delle tracce Style, di tastiera (Keyboard) e Pad alle uscite audio.

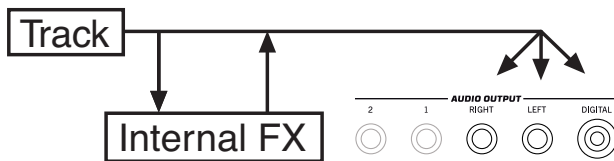


Tracks

►GBL^{Gbl}

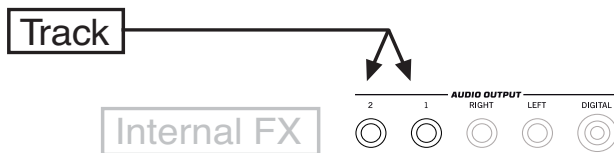
Parametri utilizzabili per l'assegnazione dell'uscita audio desiderata (sezione OUTPUT, posta sul retro dello strumento) a ciascuna traccia.

Left + Right La traccia selezionata è inviata in stereo alle uscite Left & Right e contemporaneamente ai processori di effetti interni. Utilizzate il cursore MASTER VOLUME per impostare il volume.



La traccia è inviata inoltre all'uscita digitale S/PDIF, anche se il cursore MASTER VOLUME in questo caso non influisce sull'intensità del segnale.

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.



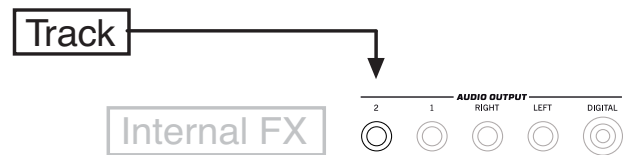
La traccia non è inviata all'uscita digitale S/PDIF.

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.



La traccia non è inviata all'uscita digitale S/PDIF.

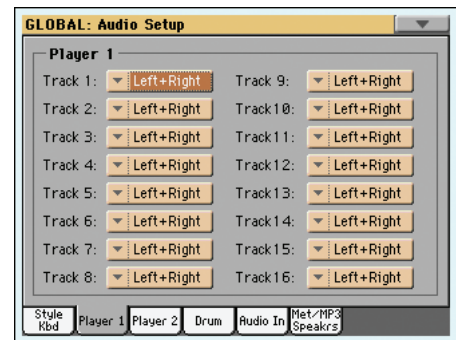
Out 2 La traccia selezionata è inviata, mixata in mono, all'uscita ausiliaria (sub-out) 2, ma non ai processori d'effetti interni. Il cursore MASTER VOLUME è ininfluente ai fini del controllo di volume.



La traccia non è inviata all'uscita digitale S/PDIF.

Audio Setup: Player 1

Pagina che permette di specificare il routing delle tracce del Player 1 alle uscite audio. Le impostazioni sono ritenute valide anche per il modo operativo Sequencer.



Tracks

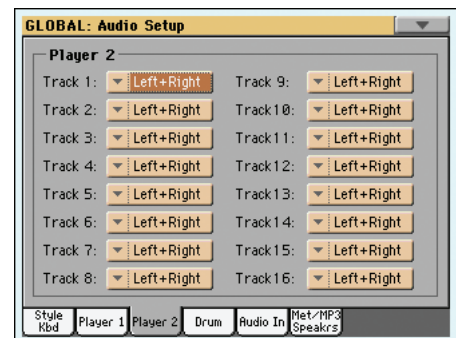
►GBL^{Gbl}

Parametri utilizzabili per l'assegnazione dell'uscita audio desiderata (sezione OUTPUT, posta sul retro dello strumento) a ciascuna traccia.

Consultate "Audio Setup: Style/Kbd" a pag. 223 per maggiori informazioni sulle uscite audio disponibili.

Audio Setup: Player 2

Pagina che permette di specificare il routing delle tracce del Player 2 alle uscite audio.



Tracks

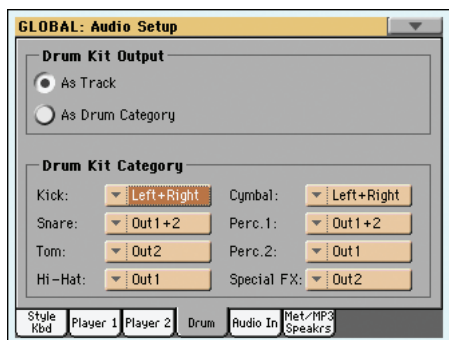
►GBL^{Gbl}

Parametri utilizzabili per l'assegnazione dell'uscita audio desiderata (sezione OUTPUT, posta sul retro dello strumento) a ciascuna traccia.

Consultate "Audio Setup: Style/Kbd" a pag. 223 per maggiori informazioni sulle uscite audio disponibili.

Audio Setup: Drums

Pagina che consente di impostare il routing dei suoni del Drum Kit alle uscite audio.



Consultate "Audio Setup: Style/Kbd" a pag. 223 per maggiori informazioni sulle uscite audio disponibili.

Drum Kit Output

►GBL^{Gbl}

Parametro che permette di stabilire se tutti i suoni del Drum Kit debbano essere inviati 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.

As 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.

As Drum Category

Opzione che consente di assegnare a ciascun gruppo di percussioni del Drum Kit un'uscita diversa. Spuntate la casella "Drum Kit Category" e selezionate l'uscita audio desiderata per ciascun gruppo di percussioni.

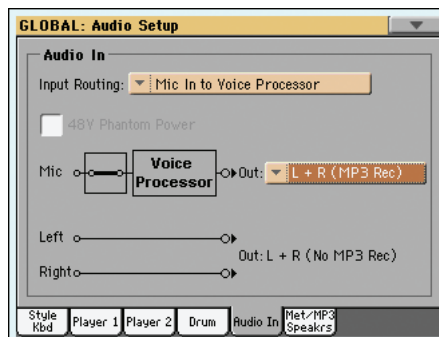
Drum Kit Category

►GBL^{Gbl}

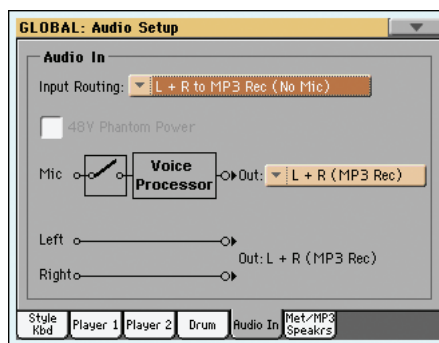
- Kick Categoria Bass Drum (grancasse).
- Snare Categoria Snare Drum (rullanti).
- Tom Categoria Tom.
- Hi-Hat Categoria Hi-Hat (charleston).
- Cymbals Categoria Cymbals (piatti).
- Perc.1 Categoria dei suoni percussivi gravi.
- Perc.2 Categoria dei suoni percussivi acuti.
- Special FX Categoria Sound FX (effetti sonori).

Audio Setup: Audio In

Pagina che permette di specificare il routing (percorso) degli ingressi Audio Input e del Voice Processor alle uscite audio e al registratore MP3. La sezione include anche il controllo di stato per l'alimentazione Phantom per l'ingresso MIC.



Microfono al Voice Processor



Microfono spento

Input Routing

►GBL^{Gbl}

Utilizzate questo menu a comparsa per specificare il routing del segnale Audio Input.

Mic In to Voice Processor

L'ingresso **Mic** è inviato al Voice Processor, quindi all'uscita audio principale o ausiliaria (in base all'impostazione del parametro "Mic Out", vedi sotto). Gli ingressi **Left e Right** sono inviati direttamente all'uscita audio principale.

L'ingresso Mic può essere registrato su un file MP3, mentre non è possibile registrare il segnale in ingresso nei jack Left e Right.

L+R to MP3 Rec (No Mic)

Gli ingressi **Left e Right** sono inviati al mix finale, insieme con i suoni generati dal Pa3X. L'ingresso **Mic** è disattivato. Non viene applicato alcun effetto del Voice Processor.

Questa opzione non consente di registrare su un file MP3 né l'audio in ingresso nei jack Left e Right, né l'audio dell'ingresso Mic (disattivato).

+48V Phantom Power

Dopo aver collegato un microfono a condensatore, è possibile utilizzare questo selettore per attivare l'alimentazione Phantom a +48V attraverso la sola presa bilanciata XLR del connettore MIC, e non dal jack da 1/4".

L'alimentazione Phantom viene disattivata automaticamente nel momento in cui si disconnette il microfono collegato dal jack XLR, così come ogni volta che si spegne il Pa3X.

Mic On/Off

►GBL Gbl

Lo stato di questo switch dipende dal routing degli ingressi (vedi sopra).

On



Quando lo switch appare chiuso (circuito non interrotto), l'ingresso Mic è attivo e il segnale corrispondente viene inviato al Voice Processor e alle uscite. Per attivare il microfono, scegliete l'opzione di routing "Mic In to Voice Processor".

Off



Quando lo switch appare aperto (circuito interrotto) l'ingresso Mic è disattivato. Per disattivare il microfono, scegliete l'opzione di routing "L+R to MP3 Rec (No Mic)".

Mic Out

►GBL Gbl

Menu a comparsa che permette di scegliere l'uscita audio per il microfono.

L+R (MP3 Rec)

Il segnale microfonico è inviato al Voice Processor, quindi alle uscite principali (Left e Right) e al registratore MP3.

1+2 (No MP3 Rec)

Il segnale microfonico è inviato al Voice Processor, quindi alle uscite sub (1 e 2), e non può essere registrato su un file MP3.

Left+Right Inputs to Out

►GBL Gbl

Non modificabile. Gli ingressi Left e Right sono sempre ruotati alle uscite principali (Left e Right), e non possono essere inviati alle uscite sub (1 e 2). L'indicatore mostra la possibilità o meno di poter registrare il segnale su un file MP3 (in base al tipo di routing, vedi sopra).

Audio Setup: Metro / MP3 / Speakers

Pagina che permette l'impostazione dei vari parametri relativi al Metronomo, al lettore MP3 e agli altoparlanti.



Metronome

Mode

►GBL Gbl

Parametro che permette di specificare il metodo 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 una 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.

- 0...127 Livello di volume.

Click Out

►GBL Gbl

Il click del metronomo può essere indirizzato a qualsiasi uscita audio.

Suggerimento: Nelle situazioni "live", se intendete inviare il segnale di click solo al batterista o al bassista, 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 a una delle uscite audio durante la riproduzione, è indispensabile che il parametro Metronome Mode sia impostato su un valore diverso da Off.

Consultate "Tracks" a pag. 223 per maggiori informazioni sulle uscite disponibili.

- Left+Right Uscite Left e Right.
- Out 1+2 Uscite ausiliarie 1 e 2.
- Out 1 Uscita ausiliaria 1.
- Out 2 Uscita ausiliaria 2.

MP3 Player

Max Volume

► GBL^{Gbl}

Utilizzate questo parametro per impostare il volume massimo per il player MP3. Questo controllo vi permette di bilanciare il volume dei file MP3 rispetto alle song SMF e agli Style.

0...100 Volume massimo (in percentuale).

Audio Out

► GBL^{Gbl}

Usate questo parametro per selezionare l'uscita audio assegnata al player MP3. Consultate "Tracks" a pag. 223 per maggiori informazioni sulle uscite disponibili.

Speakers

Speakers On/Off

► GBL^{Gbl}

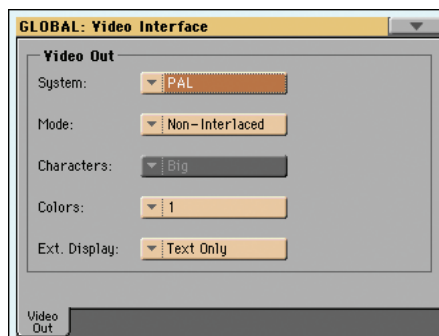
Utilizzate questa casella per specificare lo stato on/off degli altoparlanti. Gli altoparlanti possono essere installati aggiungendo il sistema di amplificazione (opzionale) PaAS.

Sezioni Voice Processor Setup e Preset

Consultate il capitolo "Voice Processor" nel manuale *Advanced Edit*.

Video Interface: Video Out

Se avete installato sul vostro Pa3X la scheda opzionale Video Interface Board VIF4, utilizzate la presente pagina per impostarne i relativi parametri.



System

► GBL^{Gbl}

Parametro che consente la selezione dello standard video (PAL o NTSC).

PAL Standard utilizzato nella maggior parte dei paesi europei, sud americani, asiatici e africani. Questa impostazione può anche essere usata con televisori in formato SECAM (comuni in Francia, Russia e alcuni paesi africani); tuttavia, in questo caso l'immagine sarà solo in bianco e nero.

NTSC Standard televisivo utilizzato in Nord America, America Centrale e parte del Sud America, ma anche in Giappone, Corea, Taiwan, Filippine e Burma.

Mode

► GBL^{Gbl}

Utilizzate questo parametro per verificare se la qualità video del monitor esterno risulta migliore con un segnale interlacciato o non interlacciato.

Interlaced Principalmente utilizzabile su televisori/monitor CRT.

Non-Interlaced Principalmente utilizzabile su televisori/monitor LCD o al plasma.

Character

► GBL^{Gbl}

Consente la scelta della dimensione del carattere.

Big Carattere grande.

Small Carattere piccolo.

Colors

► GBL^{Gbl}

Parametro che permette la scelta di un set di colori da adottare per lo sfondo del display e i testi delle canzoni.

1...5 Set di colori. Provateli e scegliete quello più confortevole per la vostra vista.

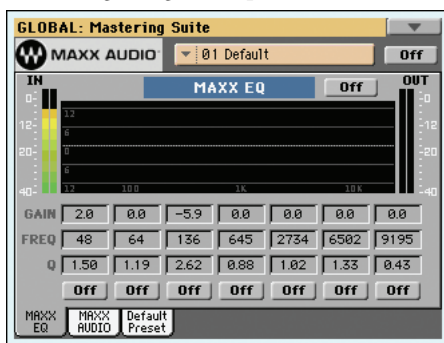
External Display

Reimpostato su "Text Only" all'avvio. Con questo parametro potete decidere cosa visualizzare sul monitor connesso alla porta Video Out.

- Text Only** Sul monitor esterno vengono visualizzati solo Lyrics (testi) e Chord (accordi).
- Mirror** Con questa impostazione, il monitor esterno duplica fedelmente ciò che appare sul display del Pa3X.

MaxxAudio: MaxxEQ

MaxxEQ è un equalizzatore di frequenze che abbraccia l'intero spettro, posizionato alla fine della catena audio, appena prima le uscite audio principali Left & Right, e che offre la possibilità di modellare accuratamente il suono tramite curve di EQ. Basato sulla rinomata gamma di equalizzatori audio professionali di Waves, MaxxEQ dispone di sette bande totalmente programmabili con controlli di guadagno, frequenza e Q.



Per modificare l'impostazione di un parametro, toccatelo e trascinatelo sul display (oppure toccatelo e utilizzate i controlli VALUE).

Preset Maxx

Utilizzate questo menu a comparsa per scegliere uno dei preset MaxxAudio disponibili, e riconfigurare automaticamente i parametri EQ e AUDIO.

On/Off (MaxxAudio)

Interruttore on/off master per tutte le diverse sezioni MaxxAudio (EQ+AUDIO).

On/Off (MaxxEQ)

Interruttore on/off per la sezione MaxxEQ.

Grafico EQ

Mostra la curva di EQ. Varia in base ai valori assegnati ai diversi parametri.

Gain

►GBL^{Max}

Guadagno della banda corrispondente. Utilizzatela per enfatizzare o attenuare l'incidenza di una frequenza sul timbro finale.

Freq

►GBL^{Max}

Frequenza centrale della banda corrispondente. Posizionatela sulla frequenza causa di problemi, oppure sugli armonici che desiderate enfatizzare o attenuare.

Q

►GBL^{Max}

'Quality' del filtro EQ; a valore maggiore corrisponde un tipo di filtraggio più stretto e accurato intorno alla banda di frequenza selezionata. Utilizzate quindi valori alti per correzioni mirate, oppure valori più bassi per un tipo di equalizzazione più musicale e morbida.

On/Off

►GBL^{Max}

Pulsanti che specificano lo stato on/off delle diverse bande.

Maxx Master EQ: MaxxAUDIO

La collezione Maxx AUDIO di Waves™ include gli effetti Maxx Bass, Maxx Treble, Maxx Stereo e Maxx Volume. Il modulo è posto alla fine della catena audio, appena prima le uscite audio, e consente di elaborare il timbro per ottenere bassi profondi e intensi e alti più chiari e armonicamente ricchi, senza tuttavia alcuna perdita di RMS (ossia del volume medio percepito). L'immagine stereo finale del suono inoltre appare generalmente più ampia e accurata.



Attenzione: Un'impostazione con valori elevati di tutti i cursori potrebbe causare la distorsione del suono emesso dal sistema di amplificazione PaAS o dall'impianto esterno. Regolate i cursori con la massima cura.

Preset Maxx

Utilizzate questo menu a comparsa per scegliere uno dei preset MaxxAudio disponibili, e riconfigurare automaticamente i parametri EQ e AUDIO.

On/Off (MaxxAudio)

Interruttore on/off master per tutte le diverse sezioni MaxxAudio (EQ+AUDIO).

Indicatori IN/OUT

Utilizzate questi indicatori per controllare il livello del segnale audio in ingresso e in uscita dal processore Maxx AUDIO. Assicuratevi che il livello non arrivi mai nel settore rosso (dato che ciò causa la distorsione del suono).

- Se il livello di ingresso è troppo alto, diminuite il livello di Sound, Style, Song e/o del file MP3 in esecuzione.
- Se il livello di uscita è troppo alto, diminuite il livello dei diversi controlli Maxx AUDIO (in particolare, quello del controllo Volume).

Bass▶ GBL^{Max}

MaxxBass consente di ottenere dai propri altoparlanti frequenze al di sotto di quelle indicate come 'limiti', con una risposta pari quasi a 1,5 ottave al di sotto della frequenza più bassa.

MaxxBass opera isolando le basse frequenze che non possono essere riprodotte dall'altoparlante. Queste frequenze vengono poi analizzate per creare un complesso set di armonici di alte frequenze, ricadenti all'interno della banda riproducibile dall'altoparlante.

Gli armonici vengono in seguito reintrodotti nel resto del segnale audio, in sostituzione delle basse frequenze originali. L'altoparlante riproduce quindi la serie di armonici, che sono percepiti dal cervello come le frequenze originali. MaxxBass inoltre impiega un sofisticato sistema di compressione dinamica dei bassi per renderli più chiari e pungenti.

Il risultato finale è un timbro più incisivo e potente, con una frequenza dei bassi che si estende fino a 1,5 ottave più in basso rispetto al limite inferiore di riproduzione dell'altoparlante.

Treble▶ GBL^{Max}

MaxxTreble è un enhancer per le alte frequenze, ed è ideale per gli altoparlanti dotati di driver a una via.

Grazie all'impiego di una tecnologia originariamente sviluppata per i plug-in professionali di Waves, MaxxTreble è un processore dinamico non-lineare capace di migliorare la risposta delle alte frequenze, per garantire uno spettro acuto piacevolmente pulito, riducendo al minimo la distorsione.

Utilizzando la tecnologia MaxxTreble sarete in grado di produrre alti più chiari e definiti, senza dover impiegare un limiter di picco per ridurre il rischio di distorsione del segnale audio.

Stereo▶ GBL^{Max}

MaxxStereo è un modulo per la generazione di un panorama stereo più ampio e realistico, del tutto simile a quello riproducibile in una sala cinematografica moderna.

La tecnologia di immagine spaziale impiegata da MaxxStereo consente di migliorare la separazione stereo di altoparlanti posti troppo vicini gli uni agli altri. In questo caso (come ad esempio per il sistema di amplificazione opzionale PaAS), MaxxStereo permette incrementare la percezione di separazione, ottimizzando l'immagine stereofonica in maniera da creare per l'ascoltatore una posizione di ricezione dei suoni più naturale.

Volume▶ GBL^{Max}

MaxxVolume è un modulo di compensazione dinamica, che incrementa (o attenua) i livelli RMS per ottenere un suono più potente senza lo svantaggio della distorsione udibile.

Il processore si affida all'elaborazione tramite: *Peak Limiting*, che incrementa il volume medio senza produrre al contempo la saturazione o la distorsione del segnale audio; *Low Level Compression*, che incrementa la chiarezza dei suoni più morbidi, specialmente in ambienti rumorosi e con un volume di base piuttosto basso; *Noise Gating*, che elimina il rumore di fondo e i rumori di sistema.

Maxx Default Preset

Che stiate inviando il segnale audio alle uscite audio principali, al sistema di amplificazione PaAS o alle cuffie, il Pa3X seleziona automaticamente il preset Maxx più adatto. Potete specificare un preset differente di default per ogni situazione.

**Output/Headphone Preset**▶ GBL^{Max}

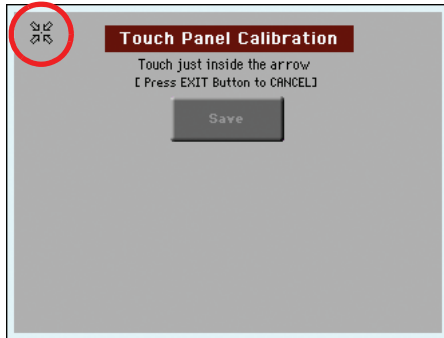
Utilizzate questo parametro per scegliere il preset Maxx di default per le uscite audio e le cuffie.

Amplification System Preset▶ GBL^{Max}

Utilizzate questo parametro per scegliere il preset Maxx di default per il sistema di amplificazione PaAS.

Touch Panel Calibration

Può succedere a volte (per esempio dopo aver effettuato l'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. Le quattro frecce si spostano automaticamente nei restanti angoli del display. Ripetete la stessa operazione descritta al passo 1, toccando ogni volta il punto all'interno delle frecce.
3. Infine, toccate il pulsante Save per confermare la nuova calibrazione.

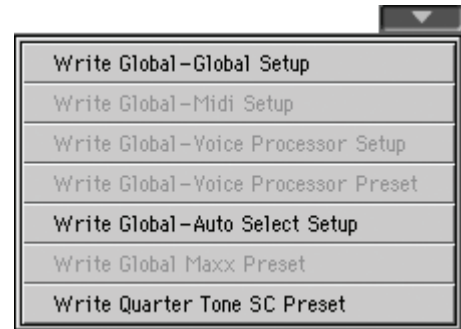


- Se desiderate uscire dalla procedura e annullare l'operazione di calibrazione, premete il tasto EXIT prima di completare la procedura.

Suggerimento: Per aprire velocemente questa schermata da una qualsiasi altra pagina, premete una prima volta il tasto GLOBAL per accedere al modo Global, dopodiché tenete premuto lo stesso tasto fino a visualizzare la pagina.

Menu di pagina

Menu a cui è possibile accedere toccando la corrispondente icona sul display. Toccate quindi il comando desiderato per effettuarne la selezione. Per uscire dal menu senza effettuare alcuna scelta, toccate un punto qualsiasi sul display all'esterno del menu stesso.



Nota: In ogni pagina del modo Global, i soli comandi di Write Global disponibili nel menu di pagina sono quelli relativi al contenuto della pagina corrente. Tutti gli altri comandi di Write Global sono in grigio (non selezionabili).

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.

Consultate “Finestra di dialogo Write Global - Global Setup” a seguire per maggiori 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. Sono disponibili fino a otto MIDI Setup.

Consultate “Finestra di dialogo Write Global - Midi Setup” a pag. 230 per maggiori informazioni.

Write Global-Voice Processor Setup

Comando che consente 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 anche i paragrafi a partire da pag. 226).

Consultate “Finestra di dialogo Write Global - Voice Processor Setup” a pag. 230 per maggiori informazioni.

Write Global-Voice Processor Preset

Comando che consente l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Voice Processor Preset, che permette il salvataggio del Voice Processor Preset corrente (vedi anche i paragrafi a partire da pag. 99).

Consultate “Finestra di dialogo Write Global - Voice Processor Preset” a pag. 231 per maggiori informazioni.

Write Global-Auto Select Setup

Con questo comando è possibile salvare Style, Sound e Performance assegnati con la funzione Auto Select ai tasti STYLE e PERFORMANCE del pannello di controllo (vedi pag. 216).

L'operazione vi consentirà, ad ogni accensione dello strumento, di avere i vostri suoni preferiti già assegnati ai corrispondenti tasti del pannello di controllo.

Write Global Maxx Preset

Scegliete questo comando per salvare le impostazioni Maxx in uno dei sedici preset Maxx Audio disponibili.

Consultate “Finestra di dialogo Write Global - Maxx Preset” a pag. 231 per maggiori informazioni.

Write Quarter Tone SC Preset

Comando che consente l'accesso alla finestra di dialogo Write SC Preset, che permette il salvataggio delle impostazioni correnti della scala in uno dei quattro SC Preset disponibili.

Consultate “Finestra di dialogo Write Quarter Tone SC Preset” a pag. 231 per maggiori informazioni.

Finestra di dialogo Write Global - Global Setup

Finestra di dialogo a 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}**.

Finestra di dialogo Write Global - Midi Setup

Finestra di dialogo a 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

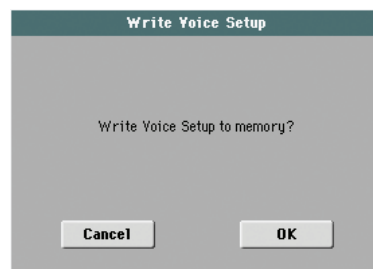
Nome del MIDI Setup oggetto di salvataggio. Toccate il pulsante **T** (Text Edit) accanto al nome sul display per aprire la finestra Text Edit e modificare il nome secondo necessità.

Midi Setup

Parametro che indica una delle otto locazioni di memoria disponibili per il salvataggio delle impostazioni MIDI contenute nel MIDI Setup corrente.

Finestra di dialogo Write Global - Voice Processor Setup

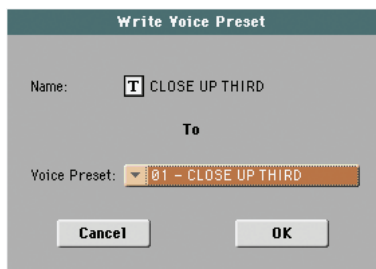
Finestra di dialogo a cui è possibile accedere dopo aver selezionato il comando Write Global-Voice Processor Setup dal menu di pagina, e che permette il salvataggio delle impostazioni correnti relative alla sezione di edit Voice Processor Setup, inclusa la configurazione Talk (vedi i paragrafi a partire da pag. 226).



I parametri salvabili nell'area Voice Processor Setup del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo **►GBL^{VPs}**.

Finestra di dialogo Write Global - Voice Processor Preset

Finestra di dialogo a 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 (vedi i paragrafi a partire da pag. 99).



I parametri salvabili nell'area Voice Processor Preset del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo

▶GBL^{VPp}.

Name

Nome del VP Preset oggetto di salvataggio. Toccate il pulsante

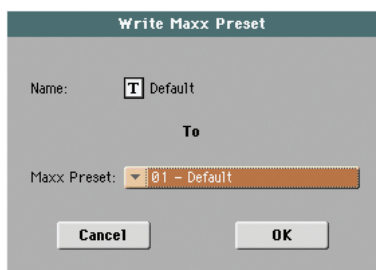
T (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit e modificare il nome secondo necessità.

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.

Finestra di dialogo Write Global - Maxx Preset

Finestra di dialogo a cui è possibile accedere dopo aver selezionato il comando Write Global-Maxx Preset dal menu di pagina, e che consente il salvataggio delle impostazioni correnti per la sezione di edit Master EQ di Maxx (vedi i paragrafi a partire da pag. 227).



I parametri salvabili nell'area Maxx Preset del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo ▶GBL^{Max}.

Name

Nome del Preset Maxx oggetto di salvataggio. Toccate il pulsante

T (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit e modificare il nome secondo necessità.

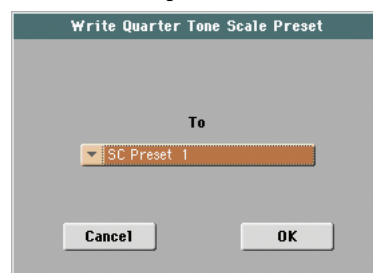
Maxx Preset

▶GBL^{Gbl}

Una delle 16 locazioni di memoria per i Preset Maxx disponibili, in cui salvare le impostazioni del Preset Maxx corrente.

Finestra di dialogo Write Quarter Tone SC Preset

Aprire questa finestra di dialogo selezionando il comando Write Quarter Tone SC Preset dal menu di pagina. In questa finestra di dialogo è possibile salvare le impostazioni correnti della scala in uno dei quattro SC Preset disponibili.



To

Una delle quattro locazioni SC Preset, in cui si possono salvare le impostazioni correnti della scala.

Modo Media

Il modo Media edit rappresenta l'area operativa nella quale potete gestire i file. Così come visto per il Global, il presente modo si sovrappone a quello operativo corrente (Style Play, Song Play, Sequencer, Sound Edit).

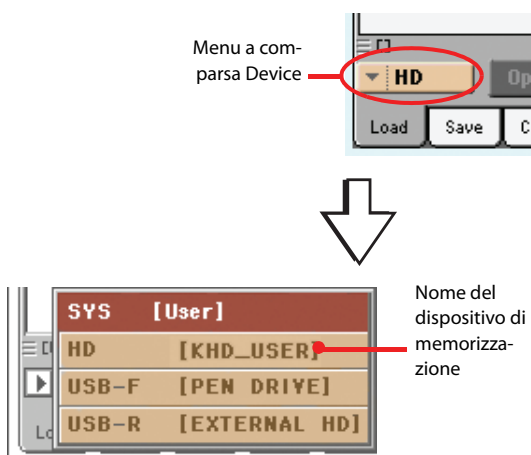
Supporti di memorizzazione e memoria interna

Supporti di memorizzazione accessibili dall'utente

Durante le operazioni in ambiente Media, i file sono in genere scambiati tra la memoria interna dello strumento e un altro supporto di memorizzazione. Il Pa3X consente di utilizzare i seguenti dispositivi:

Abbreviazione	Tipo di dispositivo
SYS	Settore dell'hard disk interno (solo modello a 76 tasti; anche modello a 61 tasti se si è installato il kit opzionale HDIK-2), oppure memoria flash SSD (modello a 61 tasti) delimitati dalla fabbrica. Accessibile solo per l'aggiornamento del Sistema Operativo e delle risorse musicali, oppure per lo scambio dei suoni/Style e Pad di fabbrica.
HD	Settore dell'hard disk interno (solo modello a 76 tasti; anche modello a 61 tasti se si è installato il kit opzionale HDIK-2), o memoria flash SSD (modello a 61 tasti) dedicati all'utente. È l'area utilizzabile per la memorizzazione delle Song e altri tipi di file.
USB-F(front)	Supporto di memoria USB (come ad esempio una pen drive) connesso alla porta USB Host frontale.
USB-R(ear)	Supporto di memoria USB (come ad esempio una pen drive) connesso alla porta USB Host posteriore.

Ogni dispositivo rilevato dal Pa3X può essere selezionato utilizzando il menu a comparsa Device dedicato, presente nell'angolo inferiore sinistro di quasi tutte le pagine del modo Media:



Dispositivi compatibili

Dispositivi esterni, come ad esempio hard disk o pen drive, che riconoscono i formati di file system FAT16/FAT32 e nomi di file lunghi. I formati NTFS (Windows NT/2000/XP/Vista/7), HFS (Mac OS 9) e HFS+ (Mac OS X) non sono compatibili.

Selezione de-selezione dei file

La selezione di uno dei file mostrati in un determinato elenco può avvenire semplicemente toccando la voce desiderata. Il file così scelto è evidenziato sul display.

Se invece desiderate de-selezionare i file evidenziati sul display, utilizzate uno dei seguenti metodi:

- Toccate un'area dell'elenco dei file non contenente alcuna voce (se presente).
- Toccate l'icona del menu a comparsa Device per selezionare nuovamente il dispositivo di memorizzazione corrente.

Funzione di ricerca

La funzione Search consente di cercare file e risorse musicali nei vari dispositivi di memoria, interni ed esterni. Per maggiori informazioni, consultate il paragrafo "Ricerca di file e risorse musicali" a pag. 111.

Tipi di file

La tabella in basso indica tutti i tipi di file e cartelle gestibili (in lettura e/o scrittura) dal Pa3X.

Estensione	Tipo di file/cartella
SET	Tutti i dati User. (È la cartella contenente tutte le altre cartelle)
BKP	File di Backup, creati con la funzione "Full Resource Backup" della pagina Media > Utility
PKG	Sistema operativo e Risorse musicali
GBL	Impostazioni Global
VOC	Preset del Voice Processor
MXP	Preset MaxxAudio
PRF	Performance
PCG	Sound (serie Korg Pa)
KMP	Multisample
PCM	Campioni
AIF	File audio AIFF
WAV	File audio WAVE
STY	Style
PAD	Pad
SBD	SongBook
SBL	Liste personalizzate del SongBook
JBX	Jukebox
MID	Standard MIDI File, SMF
MP3	File MP3
TXT	File di testo normali

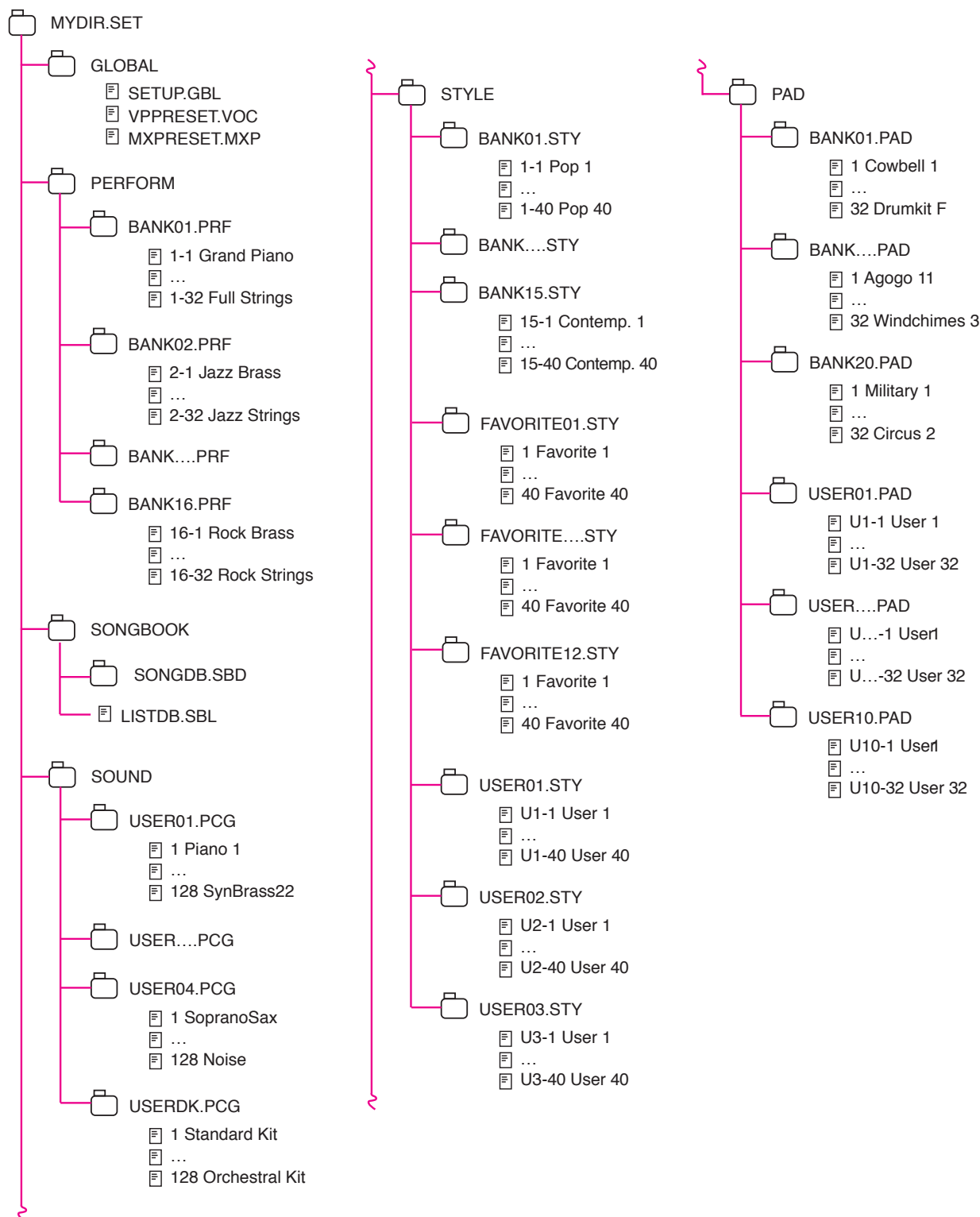
Il Pa3X è inoltre in grado di leggere (ma non scrivere) i seguenti tipi di dati.

Estensione	Tipo di file
KAR	File Karaoke
CDG	File CD+Grafica
PCG	Programmi Korg Triton
KSF	Campioni Korg Trinity/Triton
S	Campioni Akai
P	Programmi Akai

Struttura del modo Media

Ciascun dispositivo di memorizzazione (e la memoria interna) può contenere file e cartelle. I dati presenti all'interno del Pa3X 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 globale usata per il Pa3X.

Nota: I banchi Style da 1 a 15 (Factory Style) possono essere visualizzati in ambiente Media solo dopo aver impostato il parametro "Factory Style and Pad Protect" su Off (vedi pag. 248), solo durante il caricamento/salvataggio di un singolo banco Style, oppure durante la cancellazione di una voce.

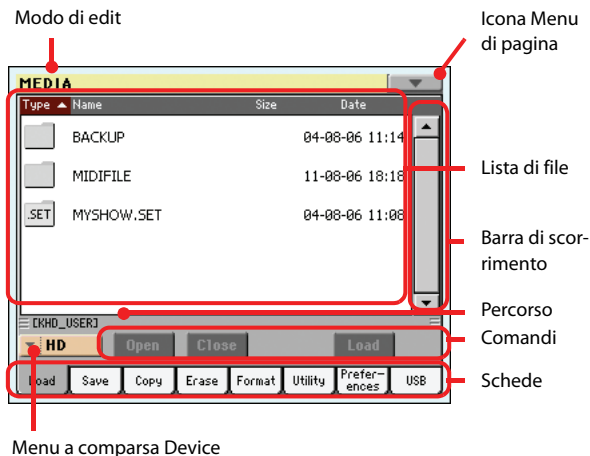


Pagina principale

L'ambiente di edit Media 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 Media.

Struttura delle pagine di edit

Tutte le pagine di edit condividono alcuni elementi comuni.



Modo di edit

Indica che lo strumento è in modo Media.

Icona Menu di pagina

Icona che permette l'accesso al corrispondente menu di pagina (vedi "Menu di pagina" a pag. 249).

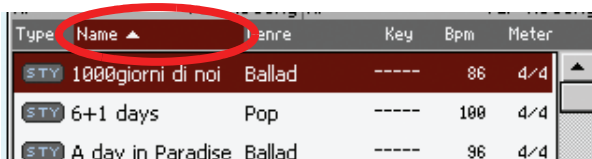
Percorso

Area del display che mostra l'intero percorso gerarchico della directory correntemente selezionata.

Lista di file

Ampia zona dello schermo che riporta tutti i file e le cartelle presenti all'interno del supporto di memorizzazione selezionato.

Toccando una delle etichette sull'intestazione potete cambiare l'ordine di visualizzazione dei file compresi nella lista. Toccando ad esempio l'etichetta "Name", la lista è riordinata automaticamente in senso alfabetico in base al nome dei file. A seguito di questo, l'etichetta selezionata diventa rossa per indicare l'ordine correntemente selezionato.



Toccando nuovamente la stessa etichetta, l'ordine alfabetico dei file è alternato tra ascendente e discendente, o viceversa. L'ordine selezionato è indicato da una piccola freccia accanto all'etichetta in oggetto.

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 a un tipo di voce diverso (file/cartella, questo in base all'ordine di visualizzazione corrente).

Menu a comparsa 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.

Schede

Pagine utilizzabili per l'accesso alle diverse pagine di edit appartenenti alla sezione di edit correntemente selezionata.

Strumenti di navigazione

Nel modo Media è possibile utilizzare i seguenti comandi per esplorare i contenuti di file e cartelle.

Barra di scorrimento

Vedi "Barra di scorrimento" sopra.

Controlli VALUE

Utilizzate la manopola VALUE e i tasti UP/+ o DOWN/- per scorrere verso l'alto o il basso l'elenco dei file sul display.

Menu a comparsa Device

Vedi "Menu a comparsa Device" sopra.

Pulsanti Load/Save/Copy/Erase

Pulsanti che eseguono le consuete operazioni di Caricamento/Salvataggio/Copia/Cancellazione (Load/Save/Copy/Erase).

Pulsante Open

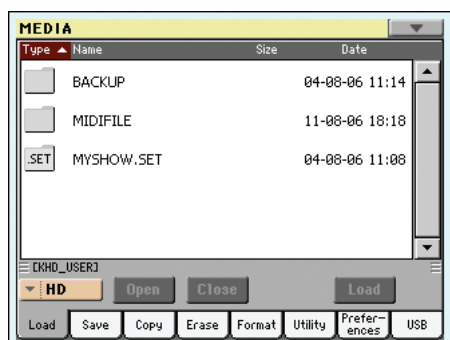
Permette l'apertura delle cartelle o delle directory (le voci cioè il cui nome è preceduto dall'icona "□").

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 un dispositivo di memorizzazione esterno dei file User (Performance, Sound, Style, SongBook, file PCM e Global) sulla memoria interna.



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.

Per verificare se una cartella “.SET” contiene dati PCM, apritela e controllate la presenza della cartella “PCM”.

Suggerimento: Per caricare nuovi dati PCM senza correre il rischio di cancellare quelli già presenti in memoria, caricate i Sound singolarmente. Questo vi permetterà di unire i nuovi dati a quelli esistenti.

Unione dei dati caricati

Quando si effettua il caricamento di tutti i dati User o di tutti i dati di un certo tipo, la maggior parte di questi va ad unirsi con i dati già presenti in memoria. 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 dispositivo 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 e i due banchi USER02 ed USER03 sui quali i dati sono rimasti invariati.

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 dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. Selezionate il dispositivo sorgente utilizzando il menu a comparsa 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 toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Toccate even-

tualmente il pulsante Close per tornare al livello immediatamente superiore.

4. Selezionate la cartella “.SET” contenente i dati che desiderate caricare, e toccate il pulsante Load per confermare la scelta.

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” nell'operazione Save All (vedi “Salvare l'intero contenuto della memoria” a pag. 240).

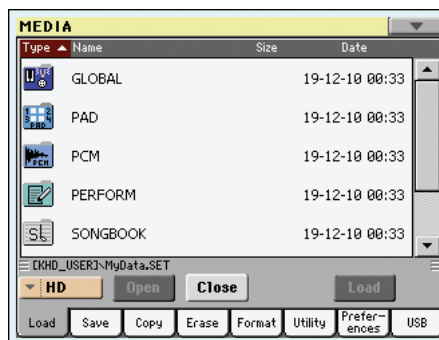
Per verificare se una cartella “.SET” contiene dati PCM, apritela e controllate la presenza della cartella “PCM”.

Per informazioni su come creare una nuova cartella .SET con campioni PCM salvati su sorgenti diverse, consultate “Unire campioni PCM da sorgenti differenti” a pag. 251.

Caricare tutti i dati di un certo tipo

Con una singola operazione è possibile caricare tutti i dati di un determinato tipo.

1. Se desiderate caricare i dati da un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. Selezionate il dispositivo sorgente utilizzando il menu a comparsa 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 toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Toccate eventualmente il pulsante Close per tornare al livello immediatamente superiore.
4. Selezionate la cartella “.SET” contenente i dati che desiderate caricare, e toccate 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...).



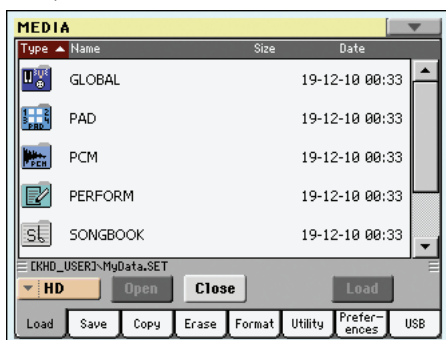
5. Selezionate la cartella contenente il tipo di dati che intendete caricare, e toccate il pulsante Load per confermare la scelta.

Attenzione: Quando si esegue il caricamento di dati PCM, tutti i dati PCM già presenti in memoria vengono automaticamente cancellati. Se desiderate riutilizzare tali dati, effettuatene il salvataggio prima di caricare la cartella selezionando l'opzione “PCM” nell'operazione Save All (vedi “Salvare l'intero contenuto della memoria” a pag. 240).

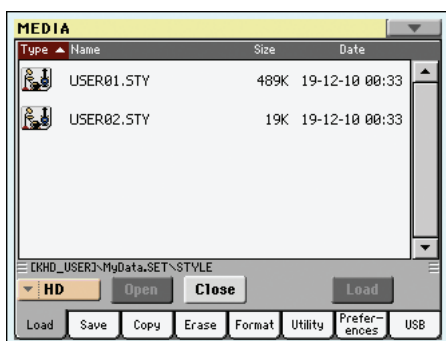
Caricare un singolo banco

L'operazione di caricamento può essere effettuata anche per un singolo banco di dati (Sound, Style, Performance). Ciascun banco corrisponde a un tasto STYLE SELECT o PERFORMANCE SELECT.

1. Se desiderate caricare i dati da un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. Selezionate il dispositivo sorgente utilizzando il menu a comparsa 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 toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Toccate eventualmente il pulsante Close per tornare al livello immediatamente superiore.
4. Selezionate la cartella ".SET" contenente i dati che desiderate caricare, e toccate 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...).

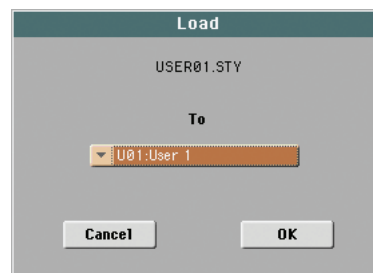


5. Selezionate la cartella contenente il tipo di dati che intendete caricare, e toccate il pulsante Open per aprirla. Sul display apparirà la lista dei banchi Favorite/User corrispondente.



6. Selezionate il banco da caricare e toccate il pulsante Load per confermare la scelta. Sul display apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà di scegliere uno dei banchi User

(o Style User/Favorite) in memoria sul quale importare i dati.



Nella pagina sopra illustrata, il banco Style precedentemente selezionato sarà caricato in memoria sul banco USER 1. Gli Style presenti sulla stessa locazione di memoria saranno automaticamente cancellati e sovrascritti.

7. Selezionate il banco di destinazione, e toccate 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.

Nota: Se il caricamento di un banco dovesse determinare la cancellazione di Sound o Drum Kit basati su campioni PCM esterni, scegliete il comando "Delete" dal menu di pagina del modo Sampling per eliminare tutti i campioni non più utilizzati (vedi il capitolo "Advanced Edit" sull'Accessory Disk incluso con lo strumento).

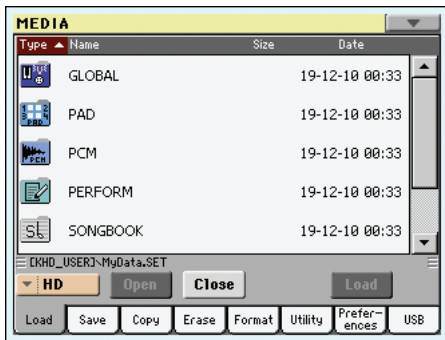
Nota: Quando si carica un banco di Sound, e uno o più di questi o un Drum Kit utilizzano un campione PCM esterno, tali campioni sono automaticamente caricati insieme al banco (a meno che non si trovino già in memoria). In questo modo, ogni Sound o Drum Kit avrà sempre a disposizione il campione a cui fa riferimento.

Caricare una singola voce

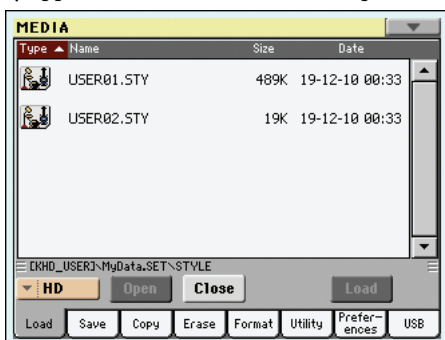
L'operazione di caricamento può essere effettuata anche per un singolo file.

1. Se desiderate caricare i dati da un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. Selezionate il dispositivo sorgente utilizzando il menu a comparsa 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 toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Toccate eventualmente il pulsante Close per tornare al livello immediatamente superiore.
4. Selezionate la cartella ".SET" contenente i dati che desiderate caricare, e toccate 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...).



5. Selezionate la cartella contenente il tipo di dati che intendete caricare, e toccate il pulsante Open per aprirla. Sul display apparirà la lista dei banchi corrispondente.



6. Selezionate il banco desiderato, e toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco dei file contenuti nel banco.



7. Selezionate il file che intendete caricare, e toccate il pulsante Load per confermare l'operazione. Sul display appare una finestra di dialogo che vi chiede di scegliere una delle locazioni di memoria disponibili.



Nella finestra di dialogo sopra illustrata, lo Style precedentemente selezionato sarà caricato in memoria sulla locazione 01 del banco U01. 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 “- - -”.

8. Selezionate la locazione di destinazione in memoria, e toccate il pulsante OK per effettuare il caricamento del file sorgente.

Attenzione: Dopo la conferma, la locazione di destinazione del file sarà sovrascritta con il nuovo file.

Nota: Se il caricamento di un file dovesse determinare la cancellazione di un Sound o un Drum Kit basato su un campione PCM esterno, scegliete il comando “Delete” dal menu di pagina del modo Sampling per eliminare tutti i campioni non più utilizzati (vedi il capitolo “Advanced Edit” sull'Accessory Disk incluso con lo strumento).

Nota: Quando si carica un Sound o un Drum Kit che utilizza un campione PCM esterno, tale campione è automaticamente caricato insieme al file (a meno che non si trovi già in memoria). In questo modo, ogni Sound o Drum Kit avrà sempre a disposizione il campione a cui fa riferimento.

Caricare i dati del Pa2X/Pa800

I dati del Pa2X/Pa800 possono essere caricati alla stessa stregua di quelli del Pa3X, con alcune differenze relative ai parametri Global (GLB) e Preset del Voice Processor (VOC). I file Global non vengono caricati. A causa del differente ordine in memoria, gli Style devono essere riassegnati alle entry del SongBook utilizzando il programma SB Editor (scaricabile gratuitamente dal sito www.korgpa.com).

Non è possibile caricare i dati del Pa3X sul Pa2X/Pa800.

Caricare i dati del Pa1X

I dati del Pa1X possono essere caricati alla stessa stregua di quelli del Pa3X, con alcune differenze relative ai parametri Global (GLB) e Preset del Voice Processor (VOC). I file Global non vengono caricati. Differenze sostanziali potrebbero insorgere tra i parametri degli effetti, per cui prestate molta attenzione. A causa del differente ordine in memoria, gli Style devono essere riassegnati alle entry del SongBook utilizzando il programma SB Editor (scaricabile gratuitamente dal sito www.korgpa.com).

Non è possibile caricare i dati del Pa3X sul Pa1X.

Caricare dati del Pa80/60/50

I dati delle unità Pa80/60/50 possono essere caricati alla stessa stregua di quelli del Pa3X. L'unica differenza è costituita dalla cartella “SOUND” del Pa3X, denominata “PROGRAM” sulle unità Pa80/60/50. Per tale motivo, prima di poter caricare i Sound dai dischi di Pa80/60/50, dovrete obbligatoriamente effettuare una delle due seguenti operazioni:

- Rinominare la cartella “PROGRAM” in “SOUND” (utilizzando un computer) prima di caricare una cartella “.SET”, oppure
- Caricare prima la cartella “.SET”, e solo successivamente importare il file “.PCG” dalla cartella “PROGRAM”.

Caricare i dati della i-Series

Il Pa3X 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 Pa3X.

1. Copiate i dati della vecchia i-Series su un dispositivo di memorizzazione USB, oppure trasferiteli sul supporto di memoria interno del Pa3X.
2. Premete il tasto MEDIA per accedere al modo Media, e selezionate se necessario la pagina Load.
3. Una volta giunti nella pagina Load, usate il menu a comparsa Device per selezionare il dispositivo su cui avete trasferito i dati della i-Series.
4. Se avete scelto i dati della serie i30, selezionate la cartella ".SET" e toccate il pulsante Open sul display.
5. Selezionate la cartella ".STY".
6. 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, toccate il pulsante Load sul display. Nel caso in cui la cartella contenga più di 40 Style, questi saranno importati consecutivamente sui banchi USER; in caso contrario, il display vi chiederà di selezionare uno dei tre banchi di Style USER o i dodici banchi FAVORITE in memoria. Una volta scelto il banco di destinazione, toccate il pulsante Load per confermare il caricamento. Sul display apparirà il messaggio "Are you sure?". Toccate il pulsante OK per confermare la scelta, oppure il pulsante Cancel per annullare l'intera operazione.

- Per caricare un singolo Style, toccate 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 toccate 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, toccate il pulsante Load per confermare il caricamento. Sul display apparirà il messaggio "Are you sure?". Toccate 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, a causa dalla conversione del formato.

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 Settings" per salvare le modifiche apportate. Toccate 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 Pa3X (come per esempio cambiare Sound, Volume, Pan, Tempo, 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 pag. 116).

10. Salvate nuovamente lo Style Settings. Selezionate il comando "Write Current Style Settings" per salvare le modifiche apportate, e toccate il pulsante OK per confermare.

Save

Pagina che consente il salvataggio dei dati User presenti sulla memoria interna dello strumento su un qualsiasi dispositivo esterno (come ad esempio un hard disk o una pen drive USB). L'operazione può essere effettuata per singoli file, banchi, oppure per tutti gli Style User o Favorite della memoria interna.



Nota: Nella presente pagina possono essere visualizzati solo i file che è consentito salvare. Tutti gli altri vengono automaticamente "nascosti" alla vista.

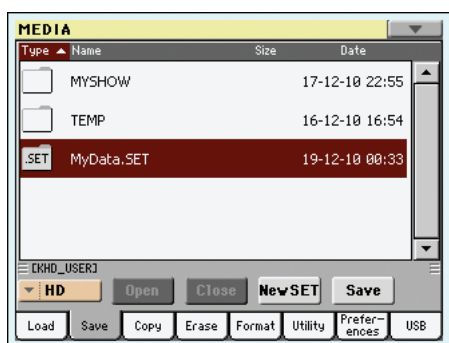
La tabella in basso mostra tutti i tipi di file che è possibile trovare sulla memoria interna:

Tipo di file/ cartella...	...contenente...	...che crea sul supporto di destinazione...
All	Tutti i dati User in memoria	Una cartella .SET
Style	Style FAVORITE 01-12 e Style USER 01-03	Una cartella STYLE all'interno di una cartella .SET
Sound	Sound e Drum Kit USER	Una cartella SOUND all'interno di una cartella .SET
Pad	Pad USER	Una cartella PAD all'interno di una cartella .SET
Perform (Perfor- mances)	Performance	Una cartella PERFORM all'interno di una cartella .SET
SongBook	Database del SongBook	Una cartella SONGBOOK all'interno di una cartella .SET
PCM	Tutti i Multisample conte- nuti sulla memoria interna, e i campioni contenuti sulla memoria RAM	Una cartella PCM all'interno di una cartella .SET
Global	File Global. Tutti i parametri distinti dall'icona ►GBL nei diversi capitoli del manuale e appartenenti all'area Glo- bal, inclusi i Preset del Voice Processor e di MaxxAudio	A Una cartella GLOBAL all'interno di una cartella .SET. All'interno della car- tella GLOBAL viene cre- ato un file .VOC per accogliere i Preset del Voice Processor, e un file .MXP per i Preset Maxx

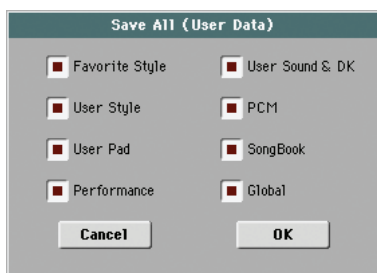
Salvare l'intero contenuto della memoria

La procedura descritta in basso illustra come salvare l'intero contenuto della memoria interna con una singola operazione.

1. Se desiderate salvare i dati su un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. L'intero contenuto ("All") della memoria interna è già mostrato sul display. Selezionate tale voce e toccate 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 comparsa Device. Una volta scelto il supporto di destinazione, sul display appaiono i file in esso contenuti.
4. A questo punto potete:
 - Toccare il pulsante New SET per creare una nuova cartella ".SET" (vedi "Creare una nuova cartella ".SET"" a pag. 243), oppure
 - Selezionare una cartella ".SET" esistente.
5. Toccate 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.

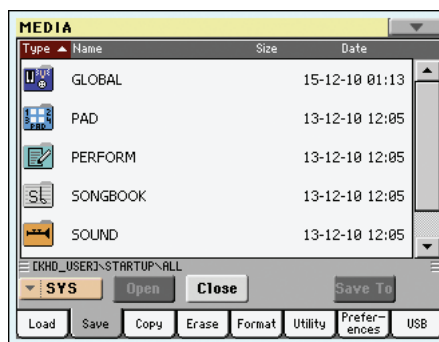
6. Toccate il pulsante OK per confermare la scelta, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

Attenzione: La conferma dell'operazione di salvataggio determinerà la cancellazione dei corrispondenti tipi di dati presenti nella cartella di destinazione.

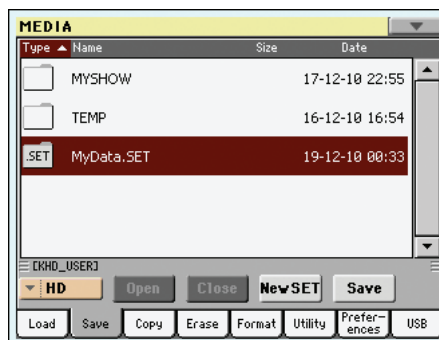
Salvare tutti i dati di un certo tipo

Oltre all'operazione appena descritta, è anche possibile salvare tutti i dati appartenenti a una certa categoria selezionando la cartella corrispondente.

1. Se desiderate salvare i dati su un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. L'intero contenuto ("All") della memoria interna è già mostrato sul display. Selezionate tale voce e toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco dei dati User (ogni tipo di dato distinto dalla propria cartella).



3. Selezionate la cartella contenente i dati che intendete salvare, e toccate il pulsante Save To 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 comparsa Device. Una volta scelto il supporto di destinazione, sul display appaiono i file in esso contenuti.
5. A questo punto potete:
 - Toccare il pulsante New SET per creare una nuova cartella ".SET" (vedi "Creare una nuova cartella ".SET"" a pag. 243), oppure
 - Selezionare una cartella ".SET" esistente e toccare il pulsante Save per confermare.

Attenzione: La conferma dell'operazione di salvataggio determinerà la cancellazione dei corrispondenti tipi di dati presenti nella cartella di destinazione.

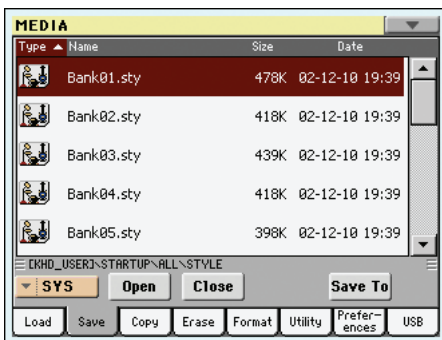
Salvare un singolo banco

La procedura in basso descrive come salvare un solo banco User con un una singola operazione. Ciascun banco corrisponde ad uno dei tasti sul pannello frontale dello strumento (per es.: uno dei tasti della sezione STYLE).

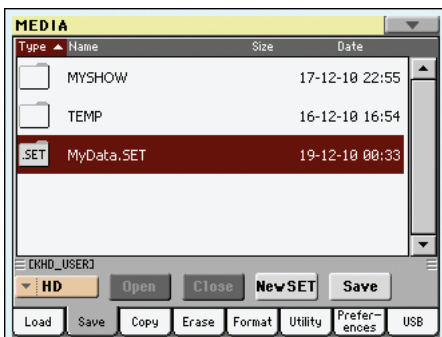
1. Se desiderate salvare i dati su un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. L'intero contenuto ("All") della memoria interna è già mostrato sul display. Selezionate tale voce e toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco dei dati User (ogni tipo di dato distinto dalla propria cartella).



3. Selezionate la cartella contenente il tipo di dati che intendete salvare, e toccate 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 toccate il pulsante Save To per confermare la scelta. Sul display appaiono i file presenti sul supporto di destinazione corrente.

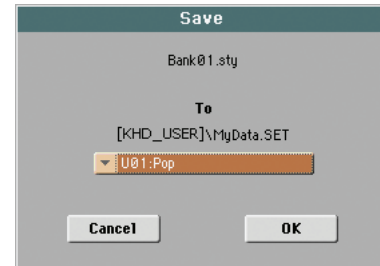


5. Se necessario, selezionate un dispositivo di destinazione diverso da quello corrente utilizzando il menu a comparsa Device. Una volta scelto il supporto di destinazione, sul display appaiono i file in esso contenuti.
6. A questo punto potete:

- Toccare il pulsante New SET per creare una nuova cartella ".SET" (vedi "Creare una nuova cartella ".SET"" a pag. 243), oppure

- Selezionare una cartella ".SET" esistente e toccare il pulsante Save per confermare.

7. Sul display appare una finestra di dialogo, che vi chiede di selezionare una delle locazioni User (o Style Favorite/User) disponibili all'interno della cartella:



Nella finestra di dialogo sopra illustrata, il banco di Style precedentemente selezionato sarà salvato sul banco User 01 all'interno della cartella selezionata. Sono disponibili tre banchi User.

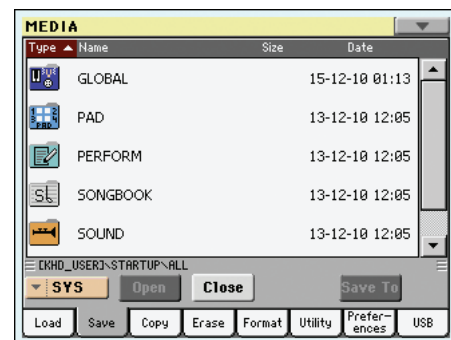
8. Toccate il pulsante OK per confermare la scelta, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

Attenzione: La conferma dell'operazione determinerà la cancellazione del corrispondente banco presente sulla cartella di destinazione.

Salvare una singola voce

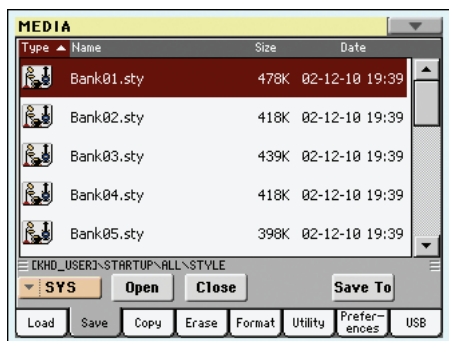
La procedura in basso descrive come salvare un solo file User con una singola operazione.

1. Se desiderate salvare i dati su un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. L'intero contenuto ("All") della memoria interna è già mostrato sul display. Selezionate tale voce e toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Sul display appare l'elenco dei dati User (ogni tipo di dato distinto dalla propria cartella).

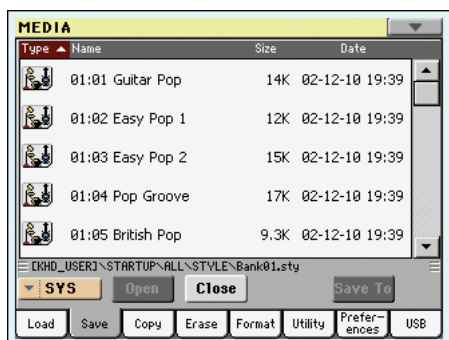


3. Selezionate la cartella contenente il tipo di dati che intendete salvare, e toccate il pulsante Open per accedere al suo

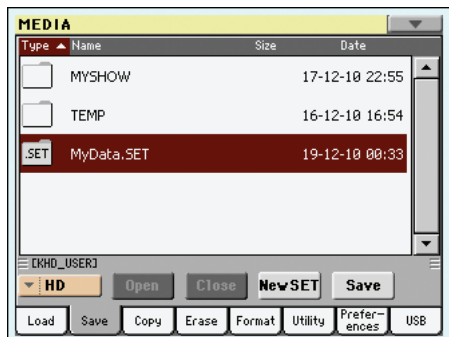
interno. Sul display appare l'elenco dei banki contenuti all'interno della cartella.



- Selezionate il banco contenente il file che desiderate salvare, e toccate il pulsante Open per visualizzare tutti i file in esso contenuti.



- Dopo aver scelto il file da salvare, toccate il pulsante Save To per confermare la scelta. Sul display appaiono i file presenti sul supporto di destinazione corrente.



- Se necessario, selezionate un dispositivo di destinazione diverso da quello corrente utilizzando il menu a comparsa Device. Una volta scelto il supporto di destinazione, sul display appaiono i file in esso contenuti.
- A questo punto potete:
 - Toccare il pulsante New SET per creare una nuova cartella ".SET" (vedi "Creare una nuova cartella ".SET"" a pag. 243), oppure
 - Selezionare una cartella ".SET" esistente e toccare il pulsante Save per confermare.

- Sul display appare una finestra di dialogo, che vi chiede di selezionare una delle locazioni User (o Style Favorite) disponibili all'interno della cartella.



Nella finestra di dialogo sopra illustrata, lo Style precedentemente selezionato sarà salvato sulla locazione di memoria 01 del banco User 01 all'interno della cartella selezionata.

- Tocate il pulsante OK per confermare la scelta, oppure il pulsante Cancel per annullare l'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 Pa3X devono 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 (sotto l'elenco dei file).



2. Toccate il pulsante New SET. Sul display apparirà una finestra di dialogo che vi chiederà di specificare il nome della nuova cartella “.SET”.

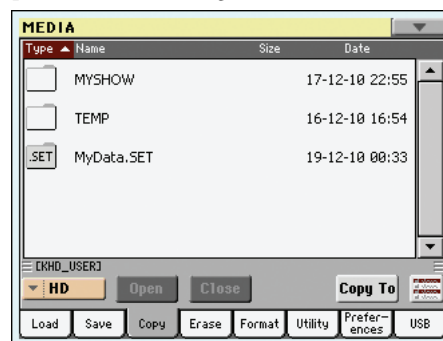


3. Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit. Inserite il nome e quindi toccate il pulsante OK per confermare la scelta e chiudere la finestra Text Edit. **Nota:** L'estensione “.SET” viene aggiunta automaticamente al nome del file.
4. Toccate infine il pulsante OK per creare la nuova cartella e 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, a patto che entrambi siano connessi al Pa3X.

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. È cioè possibile aprire solo le cartelle generiche.



A differenza delle pagine Load e Save, in questa pagina è possibile visualizzare tutti i tipi di file, non solo quelli compatibili con la serie di strumenti Pa.

Copiare il contenuto di una cartella

Nel caso in cui non si selezioni alcun file dopo aver aperto una cartella, l'operazione di copia interesserà l'intero suo contenuto, senza tuttavia includere la cartella stessa.

Nota: Durante la procedura di copia è consentito aprire solo le cartelle generiche, e non quelle con estensione “.SET”.

1. Se desiderate copiare i dati su/da un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. Utilizzate il menu a comparsa Device per selezionare il dispositivo sorgente.
3. Se la cartella che cercate si trova all'interno di un'altra cartella, selezionate questa per prima e toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Toccate eventualmente il pulsante Close per tornare al livello immediatamente superiore.
4. Per copiare il solo contenuto della cartella corrente, escludendo quindi la cartella stessa, non selezionate alcun file.
5. Toccate il pulsante Copy To per confermare. Sul display appare il dispositivo di destinazione.

Nota: Se lo strumento non riesce a individuare il supporto di memorizzazione selezionato, sul display apparirà il messaggio “Device not found, or unknown format”, e il Pa3X selezionerà automaticamente un altro dispositivo.

6. Se necessario, utilizzate il menu a comparsa 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, toccate il tasto Copy.

Nel caso in cui sul dispositivo di destinazione sia già presente un file o una cartella con lo stesso nome di quelli che si sta tentando di trasferire, sul display apparirà la finestra di dialogo “Overwrite” (vedi “Sovrascrivere file o cartelle esistenti” a pag. 245).

Durante l'operazione Copy, sul display appare una finestra per indicare il progresso dell'operazione.



Copiare un singolo file o cartella

È anche possibile copiare un singolo file (o una sola cartella) da una cartella generica su di un'altra. Il file o la cartella oggetto di copia può risiedere sia sulla root directory (il primo livello nella gerarchia di un drive, cioè la cartella principale) sia in una cartella generica. Non è possibile quindi selezionare singoli file o cartelle contenuti all'interno di una cartella “.SET”.

1. Se desiderate copiare i dati su/da un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. Utilizzate il menu a comparsa 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, toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Toccate, se necessario, il pulsante Close per tornare al livello di directory immediatamente superiore.
4. Toccate il pulsante Open per aprire la cartella che contiene il file che desiderate copiare.
5. Selezionate il file da copiare, e toccate il pulsante Copy To per confermare la scelta. Sul display appare il dispositivo di destinazione.

Nota: Se lo strumento non riesce ad individuare il supporto di memorizzazione selezionato, sul display apparirà il messaggio “Device not found, or unknown format”, e il Pa3X selezionerà automaticamente un altro dispositivo.

6. Se necessario, utilizzate il menu a comparsa 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. Toccate 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, toccate il pulsante Copy.

Nel caso in cui sul dispositivo di destinazione sia già presente un file o una cartella con lo stesso nome di quelli che si sta tentando di trasferire, sul display apparirà la finestra di dialogo “Overwrite” (vedi “Sovrascrivere file o cartelle esistenti” a seguire).

Selezione multipla di file

Nelle pagine Copy ed Erase del modo Media, è possibile selezionare simultaneamente più file o cartelle per la successiva esecuzione dei comandi. File e cartelle possono essere selezionati consecutivamente (in fila) oppure in ordine sparso.

Per specificare il metodo di selezione desiderato (continuo o discontinuo), utilizzate il pulsante Mode sulla destra dei pulsanti dei comandi per specificare un'opzione per il tasto SHIFT:




Opzione che permette di selezionare file e cartelle consecutivamente (in fila).




Opzione che consente di selezionare file e cartelle in ordine sparso.

Per selezionare più file o cartelle consecutivamente:

1. Toccate il pulsante Mode per specificare l'opzione  per il tasto SHIFT.
2. Scegliete il primo file o cartella da includere nella selezione.
3. Tenete premuto il tasto SHIFT.
4. Scegliete l'ultimo file o cartella da includere nella selezione.
5. Rilasciate il tasto SHIFT.

Per selezionare più file o cartelle in ordine sparso:

1. Toccate il pulsante Mode per specificare l'opzione  per il tasto SHIFT.
2. Scegliete il primo file o cartella da includere nella selezione.
3. Tenete premuto il tasto SHIFT.
4. Scegliete un secondo file o cartella da includere nella selezione.
5. Continuando a tenere premuto il tasto SHIFT, scegliete gli altri file o cartelle da includere nella selezione.
6. Rilasciate il tasto SHIFT.

Per deselegionare file o cartelle:

- Per deselegionare uno o più file/cartelle, senza tuttavia escludere tutti gli altri, tenete premuto il tasto SHIFT e toccate sul display i file o le cartelle che intendete rimuovere dalla selezione.
- Per deselegionare tutti i file/cartelle evidenziati sul display, selezionate un qualsiasi file o cartella.

Sovrascrivere file o cartelle esistenti

Nel trasferimento di file o cartelle, a volte può accadere che sul dispositivo di destinazione siano già presenti file e cartelle con lo stesso nome di quelli che si sta tentando di incollare/spostare. Quando questo si verifica, il Pa3X vi chiede se desiderate effettuare la sovrascrittura (sostituzione) dei dati esistenti sul dispositivo di destinazione.

Quando il Pa3X trova un file/cartella con lo stesso nome sul dispositivo di destinazione, sul display appare la seguente finestra di dialogo con le opzioni:



- Cancel Permette di annullare l'operazione in corso.
- No File o cartella non sono sovrascritti. I dati sorgente con lo stesso nome non vengono trasferiti, mentre l'operazione avrà luogo per tutti gli altri file inclusi nella selezione.
- Yes File o cartella con lo stesso nome sul dispositivo di destinazione sono sovrascritti. La procedura avrà luogo naturalmente anche per tutti gli altri file inclusi nella selezione.
- Yes (to) All File o cartella con lo stesso nome sul dispositivo di destinazione sono sovrascritti. Proseguendo nell'operazione, la sovrascrittura avrà luogo sia per tutti gli altri file e cartelle, sia per eventuali altri file o cartelle con lo stesso nome (ma senza che sul display appaia la finestra di dialogo che richiede la conferma).

Erase

La funzione Erase permette la cancellazione dei file e delle cartelle presenti sui dispositivi di memorizzazione.



La funzione Erase può essere utilizzata anche per cancellare i file memorizzati sulla memoria interna (il settore SYS), ma non le rispettive cartelle, dato che quest'ultime sono usate dal sistema operativo.

A differenza delle pagine Load e Save, in questa pagina è possibile visualizzare tutti i tipi di file, non solo quelli compatibili con la serie di strumenti Pa.

Procedura di cancellazione (Erase)

1. Se desiderate cancellare i dati su un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. Se necessario, utilizzate il menu a comparsa Device per selezionare un dispositivo di memorizzazione differente.
3. Se il file/cartella che intendete cancellare è all'interno di un'altra cartella, selezionate quest'ultima e toccate il pulsante Open per accedere al suo interno. Toccate, se necessario, il pulsante Cancel per tornare al livello di directory immediatamente superiore.
4. Selezionate il file o la cartella da cancellare.
5. Toccate il pulsante Erase per cancellare la voce selezionata.

Durante l'operazione Erase, sul display appare una finestra per indicare il progresso dell'operazione.

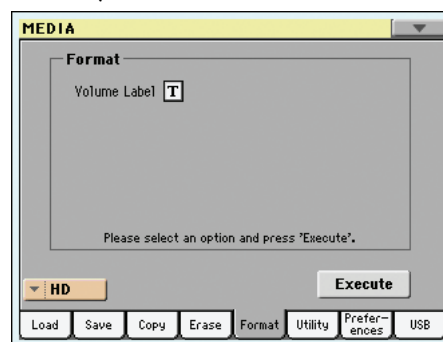


Selezione multipla di file

Consultate "Selezione multipla di file" a pag. 244 per maggiori informazioni su come cancellare simultaneamente più file o cartelle.

Format

La funzione Format consente l'inizializzazione del dispositivo di memorizzazione. Il Pa3X utilizza un tipo di formattazione compatibile con il file system utilizzato dai PC:



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.

Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per accedere alla finestra Text Edit. Inserite il nome desiderato, e quindi toccate il pulsante OK per confermare la scelta e chiudere la finestra Text Edit.

Nota: Cambiando il nome a un dispositivo sui cui sono memorizzati Standard MIDI File o file MP3 utilizzati dal SongBook, il col-

legamento viene interrotto. È consigliabile quindi assegnare al dispositivo lo stesso nome che aveva prima della formattazione.

Pulsante Execute

Dopo aver impostato tutte le varie opzioni della pagina, toccate questo pulsante per eseguire il comando Format.

Procedura di formattazione

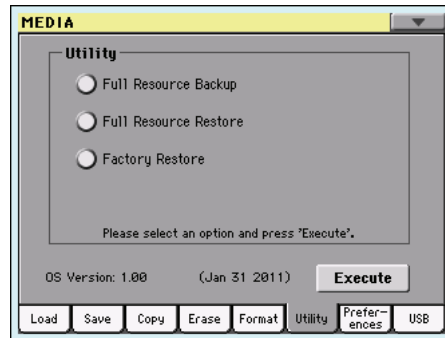
Per formattare un supporto di memorizzazione:

1. Se desiderate formattare un dispositivo esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. Scegliete il dispositivo da formattare utilizzando il menu a comparsa Device nell'angolo inferiore sinistro del display.
3. Toccate il pulsante Execute sul display per confermare la formattazione.
4. Sul display appare il messaggio "If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure?". Toccate il pulsante Yes per confermare, oppure No per annullare.

Nota: Prima della formattazione di un hard disk o di un dispositivo USB esterno, sul display apparirà un secondo messaggio di avvertimento, per evitare cancellazioni accidentali dei dati su di essi contenuti.

Utility

Pagina che include diverse funzioni di utilità relative al back up (copie di sicurezza) e ripristino dei dati.



Full Resources Backup

Comando che permette di effettuare il backup completo dell'intera memoria dello strumento su un dispositivo di destinazione, con conseguente creazione di un file ".BKP".

Suggerimento: Questo comando non può essere utilizzato per il salvataggio di singole voci (come ad esempio Style, un banco di Performance, etc.). Per fare quello, utilizzate l'operazione Save.

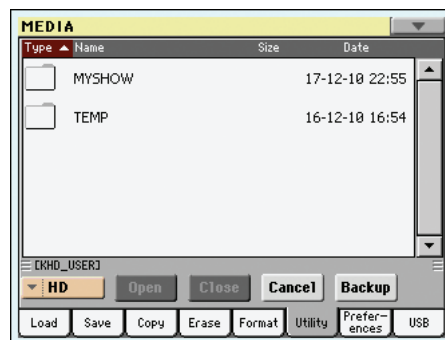
Nota: Per ripristinare i dati originali, utilizzate il comando "Factory Restore" (vedi sotto).

Nota: Non sarà possibile reimportare dati dal file così salvato utilizzando le consuete operazioni Media > Load. Questo tipo di file è solo per scopi di archiviazione. Per salvare dati e renderli in seguito accessibili, ad esempio per poter caricare i dati User dopo aver aggiornato le risorse musicali, utilizzate l'operazione Media > Save.

1. Se desiderate effettuare il backup su un dispositivo di memorizzazione USB esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.

Assicuratevi che sul dispositivo di destinazione ci sia abbastanza spazio libero per archiviare i dati, altrimenti la procedura di Backup non verrà portata a termine.

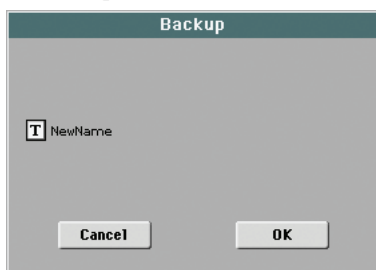
2. Selezionate il comando "Full Resources Backup", quindi toccate il pulsante Execute sul display. Viene mostrato il dispositivo di destinazione.



3. Se necessario, selezionate un dispositivo differente utilizzando il menu a comparsa Device.
4. Se desiderate salvare i dati all'interno di un'altra cartella, selezionatela e toccate il pulsante Open per aprirla. Toccate, se necessario, il pulsante Cancel per tornare al livello di directory immediatamente superiore.

5. Selezionate la cartella su cui salvare i dati, e toccate il pulsante Backup per eseguire l'operazione. Se non si seleziona nulla, i dati verranno salvati sulla directory corrente.

Dopo aver toccato il pulsante Backup, sul display appare una finestra di dialogo che richiede di specificare un nome per il file di backup.



Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra di dialogo Text Edit. Specificate un nome e confermate toccando il pulsante OK.

6. Toccate il pulsante OK per avviare il backup.
7. Al termine dell'operazione, conservate il dispositivo (rimovibile) di memorizzazione in un luogo sicuro.

Full Resources Restore

Comando che permette di ripristinare il backup completo dei dati Factory e User interni creato in precedenza con il comando "Full Resources Backup".

Attenzione: Con questo comando si cancellano tutte le modifiche apportate ai dati in memoria.

Suggerimento: Questo comando non può essere utilizzato per il ripristino di singole voci (come ad esempio Style, un banco di Performance, etc.). I file di Backup sono archivi compressi, che possono essere ripristinati solo in blocco.

Nota: Non è consentito ripristinare un backup salvato con la precedente serie di strumenti Pa (Pa80, Pa60, Pa50, Pa1X, Pa2X, Pa800, Pa500) e Serie "i".

Attenzione: Evitate di suonare la tastiera durante il ripristino dei dati, e rimanete in ambiente Media. Attendete che il messaggio "Wait" scompaia sul display prima di eseguire qualsiasi operazione.

1. Se desiderate effettuare il ripristino da un dispositivo USB esterno, collegatelo a una delle porte USB Host del Pa3X.
2. Selezionate il comando Full Restore Resources e toccate il pulsante Execute per aprire il dispositivo sorgente.
3. Se necessario, utilizzate il menu a comparsa Device per selezionare un dispositivo di memorizzazione differente.
4. Navigate tra i file per localizzare il file di backup.
5. Una volta visualizzato sul display il file di backup (quello con estensione ".BKP"), selezionatelo e toccate il pulsante Restore.
6. Al termine del ripristino, sul display appare un messaggio che chiede di riavviare lo strumento ("Data Restored. Please switch off"). Spegnete il Pa3X e poi riaccendetelo (potete utilizzare sia il tasto STANDBY sia l'interruttore POWER).

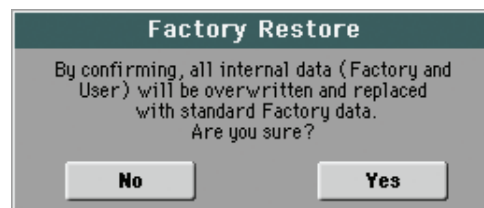
Factory Restore

Nel caso in cui si desideri annullare tutte le modifiche effettuate ai dati di fabbrica e User, e riportare il Pa3X alle condizioni originali, è possibile far ricorso alla procedura Factory Restore.

Attenzione: Con questo comando si cancellano tutte le modifiche apportate ai dati in memoria.

1. Selezionate il comando Factory Restore, quindi toccate il pulsante Execute.

Sul display appare un messaggio che richiede la conferma per l'annullamento di tutte le modifiche apportate fino a quale momento ai dati contenuti sulla memoria interna:



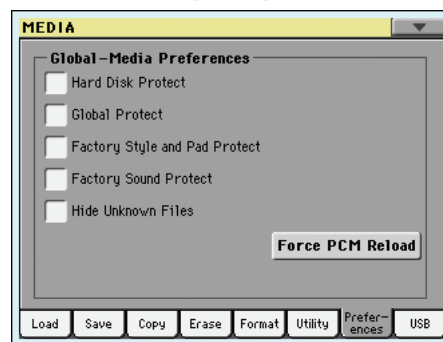
2. Toccate il pulsante Yes per confermare (oppure il pulsante No per annullare l'operazione). I dati originali vengono così ripristinati.

OS Version Number

Indica 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 per il modo Media.



Hard Disk Protect

►GBLMed

Parametro che consente, quando abilitato, di proteggere l'hard disk o la memoria flash SSD (dispositivo HD) contro la scrittura.

Nota: Il presente parametro può essere salvato in memoria ma non su un dispositivo di destinazione.

Global Protect

►GBLMed

Parametro che impedisce, quando abilitato e durante il caricamento di un file ".SET" (vedi "Caricare tutti i dati User" a pag. 236), 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 un dispositivo di destinazione.

Factory Style and Pad Protect

Parametro che permette, quando abilitato, di proteggere gli Style (dal banco “POP” al “CONTEMP”) e i Pad Factory (chiamati “Hit” e “Sequence” nella finestra Pad Select) contro la scrittura in seguito al caricamento dei dati da un dispositivo. L'abilitazione del parametro non consente inoltre l'accesso ai suddetti banchi neanche durante il salvataggio dei dati.

Quando il parametro è disabilitato, 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 “POP” al “CONTEMP”) o ai Pad originali (chiamati “Hit” e “Sequence” nella finestra Pad Select). Ciò consente di personalizzare secondo necessità l'organizzazione dei banchi Style e Pad di fabbrica.

Da notare che, tuttavia, l'operazione Save All determina sempre e solo il salvataggio dei banchi degli Style USER e FAVORITE.

Nota: Il presente parametro è automaticamente impostato su On (abilitato) ogni volta che si accende lo strumento.

Nota: Nel caso in cui abbiate cancellato accidentalmente alcuni dati di fabbrica, ricaricate i dati di Backup, oppure utilizzate la procedura Factory Restore (Media > Utility).

Factory Sound Protect

Quando questo parametro è abilitato, impedisce la scrittura dei Sound modificati nel corrispondente modo di Edit. Con il parametro disabilitato è invece possibile salvare i Sound sia nell'area User che Factory.

Attenzione: Utilizzate questa opzione con molta cautela! La riorganizzazione dei Sound di fabbrica potrebbe causare l'errata corrispondenza tra Style/Standard MIDI File e suoni!

Nota: Il presente parametro è automaticamente impostato su On (abilitato) ogni volta che si accende lo strumento.

Nota: Nel caso in cui abbiate cancellato accidentalmente alcuni dati di fabbrica, ricaricate i dati di Backup, oppure utilizzate la procedura Factory Restore (Media > Utility).

Hide Unknown Files

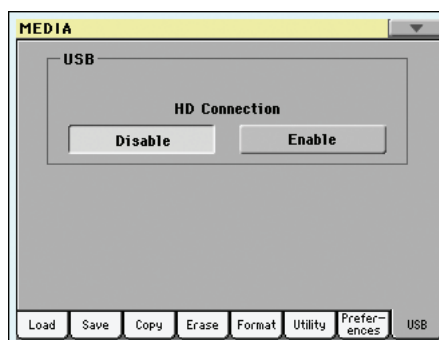
Casella di spunta che permette, quando abilitata, di nascondere alla vista i file non-proprietari durante le operazioni compiute in ambiente Media. L'opzione consente di facilitare la navigazione tra le directory nelle quali sono presenti molti tipi di file.

Force PCM Reload

Con questa opzione è possibile forzare il caricamento dei campioni PCM nel caso in cui la batteria interna si scarichi o qualora si noti un peggioramento dei suoni dei campioni.

USB

Pagina utilizzabile per l'impostazione dello stato on/off della porta USB Device.



La porta USB Device consente l'accesso alla memoria interna dello strumento da un personal computer (PC o Mac), previo collegamento del Pa3X all'interfaccia USB del computer. Il collegamento a un PC consente lo scambio dei file tra il settore User della memoria interna del Pa3X ed eventuali aree di memorizzazione sull'hard disk del computer.

Nota: I computer con sistema operativo Windows 2000, XP e Vista/7, così come i Mac OSX, possono essere collegati direttamente al Pa3X senza bisogno di installare alcun driver su PC o Mac (i driver forniti sull'Accessory Disk servono solo per la connessione MIDI Over USB).

Nota: Durante il trasferimento dei file via USB non è possibile accedere ad alcuna funzione del Pa3X. La connessione MIDI Over USB viene altresì interrotta.



HD Connection

Generalmente, la porta USB Device non è attivata durante il trasferimento dei file sul Pa3X (mentre lo è sempre per le connessioni MIDI). Toccate il pulsante Enable per abilitare la porta, oppure il pulsante Disable (usando le cautele del caso) per disabilitarla.

Enable

Dopo aver collegato il Pa3X a un personal computer mediante un cavo USB standard, toccate questo pulsante per abilitare il trasferimento dei file. In questo caso, il Pa3X opererà come unità B USB (cioè come Device o Slave), mentre il personal computer come unità A USB (unità Host o Master).

Dopo aver premuto il pulsante, il LED MEDIA inizia a lampeggiare, mentre il personal computer comincia a leggere la memoria interna del Pa3X. Al termine della lettura, l'icona dell'hard drive del Pa3X apparirà sul pannello di controllo del PC insieme alle altre unità di memorizzazione:

	Windows	Mac
HD	 KHD_USER (E:)	 KHD_USER

Avvertenza: Evitate assolutamente di modificare la cartella “.SET” sul PC. In caso contrario, non sarete più in grado di utilizzarla sul Pa3X. 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 Pa3X 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 su di esso contenuti.

Disable

Pulsante che permette di disabilitare la connessione USB. Prima di toccare il pulsante, accertatevi che il trasferimento dei dati sia stato completato.

Nota: La connessione USB è automaticamente interrotta anche nel caso in cui si interrompa la comunicazione dal lato del computer.

Per disconnettere virtualmente la comunicazione USB sul PC, è di solito possibile utilizzare un comando dedicato facendo clic 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.

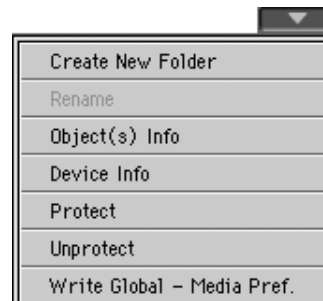
Suggerimento: È preferibile interrompere la comunicazione USB dal computer, piuttosto che utilizzare il pulsante Disable sul Pa3X.

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.

L'interruzione della comunicazione USB (o la disconnessione del cavo USB) eseguita prima del completamento del trasferimento dati può causare la perdita (totale o parziale) dei dati.

Menu di pagina

Menu cui è possibile accedere toccando la corrispondente icona sul display. Toccate il comando desiderato per effettuarne la selezione. Per uscire dal menu senza effettuare alcuna scelta, toccate un punto qualsiasi sul display all'esterno del menu stesso.



Create New Folder

Comando che consente la creazione di una nuova cartella. Il presente comando non permette la creazione 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 in una qualsiasi pagina Save.

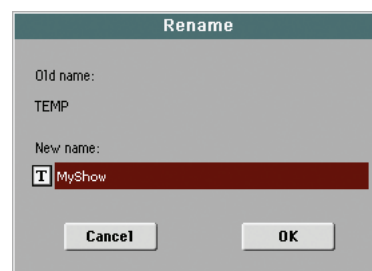


Tocate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra di dialogo Text Edit. Inserite il nome desiderato e toccate il pulsante OK per confermare l'operazione di nomina e chiudere la finestra Text Edit.

Rename

Disponibile solo dopo aver selezionato una voce da una lista di file.

Funzione che consente di rinominare un file o una cartella. 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.

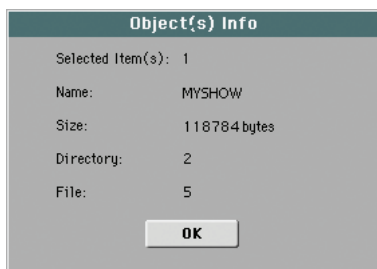


Tocate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra di dialogo Text Edit. Inserite il nome desiderato e toccate il pulsante

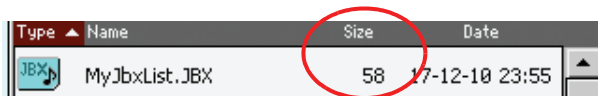
OK per confermare l'operazione di nomina e chiudere la finestra Text Edit.

Object(s) info

Comando che permette di visualizzare la dimensione di un qualsiasi file o cartella. Il display mostra inoltre il numero di file e le directory contenute nel file selezionato.

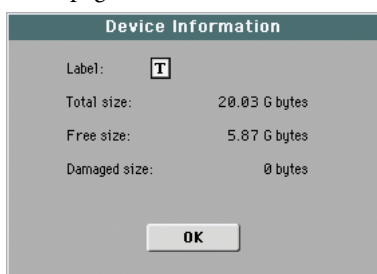


Nota: La dimensione del **singolo file** è sempre indicata sulla destra del nome del file stesso, a prescindere dal tipo di lista selezionata:



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 comparsa Device presente nell'angolo inferiore sinistro nella maggior parte delle pagine del modo Media.



Toccate il pulsante **T** (Text Edit) per aprire la finestra di dialogo Text Edit. Inserite il nome (etichetta) desiderato e toccate il pulsante OK per confermare l'operazione e chiudere la finestra Text Edit.

Attenzione: La modifica del nome di un dispositivo di memorizzazione connesso alla porta USB-F o USB-R determina sempre l'interruzione del collegamento tra i file MIDI contenuti sul supporto e le entry del SongBook a cui questi fanno riferimento.

L'operazione di cui sopra non influisce invece sulle risorse contenute nella memoria interna.

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.

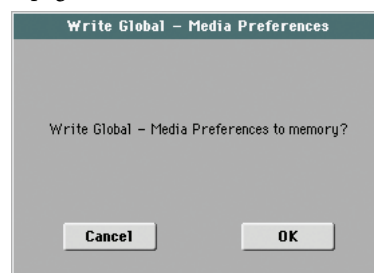


Unprotect

Comando che permette di disabilitare la protezione dei file o delle cartelle - sempre se protetti.

Write Global-Media Preference

Comando la cui selezione determina l'accesso alla finestra di dialogo Write Global-Media Preferences, utilizzabile per il salvataggio delle impostazioni effettuate nella pagina Preferences (vedi "Preferences" a pag. 247).



I parametri salvabili nell'area Media Preferences del file Global sono contraddistinti nel presente manuale dal simbolo **GBL^{Med}**.

Gestione dei dispositivi di memorizzazione

Il Pa3X è in grado di salvare la maggior parte dei suoi dati contenuti in memoria sull'hard drive interno, sulla memoria flash SSD, o su un dispositivo esterno (come ad esempio un hard disk o una pen drive) collegato alle porte USB Host. Qui di seguito sono elencate alcune delle precauzioni da osservare per la corretta gestione dei supporti di memorizzazione.

Protezione dell'hard disk

La protezione dell'hard disk o della memoria flash SSD contro la scrittura può essere abilitata utilizzando l'apposito software del modo Media (vedi "Hard Disk Protect" a pag. 247).

Precauzioni

- Evitate di rimuovere un supporto di memorizzazione o spostare lo strumento mentre il dispositivo è operativo.
- Effettuate spesso copie di backup (di sicurezza) dei dati contenuti su un dispositivo, in maniera da consentire il ripristino dei dati qualora questi vengano danneggiati irrimediabilmente. Eseguite i backup dei dati sul vostro personal computer, e da lì trasferiteli su un CD o su un DVD. I dati contenuti sull'hard drive interno possono essere salvati sull'hard disk di un personal computer utilizzando la connessione USB Device.
- Evitate di trasportare lo strumento mentre è ancora connesso a un dispositivo USB esterno.
- Conservate i supporti di memorizzazione e lo strumento lontano da sorgenti in grado di generare campi magnetici, come ad esempio televisori, frigoriferi, computer, monitor, altoparlanti, telefoni cellulari e trasformatori. I campi magnetici generati da questi apparecchi possono alterare i dati contenuti sul supporto di memorizzazione.
- Evitate di conservare i supporti di memorizzazione in ambienti troppo caldi, umidi, polverosi o sporchi; non li esponete alla luce solare diretta.
- Non collocate oggetti pesanti sopra i dispositivi di memorizzazione.

- Effettuate regolari operazioni di manutenzione dei vostri dispositivi. Mentre il Pa3X è connesso via USB, potete eseguire operazioni di deframmentazione e riparazione interna con numerosi programmi per PC.

Possibili problemi

- Campi magnetici, sporcizia, umidità e usura possono danneggiare i dati contenuti sul dispositivo di memorizzazione. 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.

Unire campioni PCM da sorgenti differenti

Quando si carica una cartella .SET, tutti i campioni User PCM presenti in memoria vengono cancellati. Per tale motivo, non c'è un vero metodo per unire in memoria campioni provenienti da locazioni diverse caricando di volta in volta cartelle .SET complete.

Un modo (parziale) per ottenere ciò, consiste nel caricare Sound o Drum Kit singoli che fanno riferimento e richiamano campioni User PCM esterni.

Cancellare tutti i campioni e i multisample

1. Per cancellare tutti i campioni e i multisample già presenti in memoria, premete il tasto SOUND per accedere al modo Sound, quindi premete il tasto RECORD per accedere al modo Sampling.
2. Mentre siete in modo Sampling, scegliete il comando "Delete Sample" dal menu di pagina. Scegliete l'opzione "All Samples, MultiSample, DrumSamples" e toccate il pulsante OK per effettuare la cancellazione.

Attenzione: Prima di eseguire la cancellazione, assicuratevi di aver effettuato una copia dei dati che desiderate riutilizzare.

3. Scegliete il comando "Exit from Record" dal menu di pagina per uscire dal modo Sampling.

Creare una nuova cartella .SET di campioni

1. Premete il tasto MEDIA per accedere al modo Media, e andate alla pagina Load.
2. Aprite la prima cartella .SET contenente alcuni dei campioni PCM che desiderate unire. Aprite la cartella SOUND, poi uno dei banchi USER, e scegliete il primo Sound o Drum Kit basati sui campioni che intendete caricare. Toccate il pulsante Load e specificate una locazione User in memoria sui cui effettuare il caricamento.

L'operazione determinerà il caricamento del Sound o del Drum Kit insieme ai campioni PCM su cui questi si basano.

3. Ripetete la procedura con tutti gli altri Sound o Drum Kit che desiderate caricare.
4. Una volta terminato il caricamento, salvate una nuova cartella .SET, accertandovi di aver spuntato l'opzione PCM nella finestra di dialogo Save All (vedi "Salvare l'intero contenuto della memoria" a pag. 240, o "Salvare tutti i dati di un certo tipo" a pag. 240).

MIDI

Cos'è il MIDI?

I paragrafi che seguono descrivono brevemente di come il MIDI sia stato impiegato sul Pa3X. Se desiderate approfondire la conoscenza dello standard MIDI, fate riferimento ai numerosi libri o riviste specializzate che trattano esaurientemente tale argomento.

Definizione 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.

Da un punto di vista software, il MIDI è un protocollo che descrive la composizione di messaggi per la riproduzione e il controllo delle note musicali, cioè una specie di "linguaggio" che permette a strumenti diversi e computer di comunicare tra loro.

Fisicamente, i messaggi MIDI del Pa3X sono trasmessi e ricevuti mediante l'utilizzo di due diversi tipi di connessione:

- Attraverso l'interfaccia MIDI, composta da tre connettori o porte. La porta MIDI IN permette la ricezione dei messaggi trasmessi da un modulo/strumento esterno; la porta MIDI OUT trasmette i messaggi a un modulo esterno; la porta MIDI THRU reinvia all'esterno (invariati) i dati ricevuti dalla porta MIDI IN. Quest'ultima può essere usata per collegare in serie più strumenti.
- Attraverso la porta USB Device, grazie alla quale è possibile sostituire le porte MIDI IN e OUT utilizzando un solo connettore e un solo cavo di collegamento. Per poter usufruire di questo tipo di collegamento, si suggerisce di installare il KORG USB-MIDI Driver fornito insieme all'Accessory Disk, o scaricabile dal nostro sito internet (www.korgpa.com).

Entrambe queste opzioni sono attive allo stesso tempo, per cui potete decidere di collegare il Pa3X a un computer mediante la porta USB, e collegare la porta MIDI IN di un secondo strumento alla porta MIDI THRU del Pa3X.

Canali e messaggi

Fondamentalmente, ogni cavo MIDI o USB utilizza fino a 16 canali per la trasmissione dei dati. Provate a pensare a ciascun canale MIDI come a un canale televisivo: per poter ricevere i dati trasmessi su un canale, è necessario impostare l'unità ricevente sulla stessa frequenza 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 suoni sullo stesso strumento MIDI.

I messaggi MIDI più comunemente utilizzati sono:

Note On – Messaggio che indica a 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 sopramenzionato 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 – Questo messaggio è generato a seguito dell'ulteriore pressione di un tasto di nota giunto a fine corsa, e consente in genere di produrre l'effetto di vibrato o altri tipi di modulazione del suono.

Pitch Bend (PB) – Il messaggio di Pitch Bend è generato in seguito all'utilizzo del joystick (sull'asse X). La variazione di pitch (intonazione) può essere applicata sia verso il registro acuto sia verso quello grave.

Program Change (PC) – Messaggio di canale generato in seguito alla selezione di un Sound. Usato insieme ai messaggi Control Change 00 e 32, permette la selezione dei dati interni del Pa3X 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 consente 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 trasmissibile 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 a 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 Pa3X è in grado di leggere molti dei formati Lyrics presenti sul mercato.

Definizione di MIDI Over USB

Il Pa3X è in grado di scambiare dati MIDI con un computer utilizzando la porta USB Device al posto dei più tradizionali connettori MIDI. Questa opzione consente al Pa3X di comunicare con un computer senza che su questo sia installata un'interfaccia MIDI dedicata.

La maggior parte delle funzioni MIDI di cui dispone il Pa3X può essere usata su un computer con sistema operativo Windows XP/Vista o Mac OS X, senza la necessità di installare un software speciale. Tuttavia, per godere appieno delle caratteristiche MIDI del Pa3X, vi suggeriamo di installare il "KORG USB MIDI Driver", ossia un software dedicato che potete trovare sull'Accessory Disk incluso con il vostro Pa3X. Per le informazioni relative all'installazione e all'uso del software, fate riferimento al software stesso o al paragrafo "Installare il Korg USB MIDI Driver" a pag. 273.

Standard MIDI File

I Midifile, conosciuti anche come Standard MIDI File (abbrev. SMF), costituiscono un modo pratico per scambiare le song tra strumenti musicali diversi o tra questi e un computer. Le Song create sul Pa3X 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 Player del Pa3X 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 Player in modo Song Play, e modificati/salvati in modo Sequencer. Il Pa3X 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 Pa3X è compatibile con le Lyrics in formato Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, Edirol, 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 tutti ai rispettivi proprietari. L'inclusione di tali marchi sul Pa3X 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 Pa3X 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 pag. 221) è in grado di simulare la tastiera integrata del Pa3X. La trasmissione dei dati da un'eventuale master keyboard dovrebbe sempre aver luogo sul canale Global del Pa3X.

I messaggi MIDI ricevuti sul canale Global e quindi non su un canale standard sono influenzati dal tasto SPLIT, così come dal punto di split. Di conseguenza, quando il LED del tasto SPLIT è acceso, tutti i messaggi di nota ricevuti dal Pa3X 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 LED SPLIT è acceso, il Pa3X 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 pag. 221) è possibile inviare al Pa3X 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 dallo stato del tasto SPLIT sul pannello di 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 SCAN svolgono per i canali Chord un ruolo particolare e cioè:

- selezionando LOWER, il metodo di riconoscimento degli accordi è specificato dal parametro "Modo Chord Recognition" del modo Style Play (vedi pag. 139);
- selezionando UPPER o FULL, il metodo di riconoscimento degli accordi corrisponde sempre a Fingered 3 (che necessita quindi di almeno tre note suonate per specificare l'accordo). L'opzione Expert, se selezionata prima della scelta tra UPPER e FULL, rimarrà attiva.

I due canali Chord possono risultare particolarmente utili ai fisarmonicisti per l'invio separato degli accordi e delle note di basso suonate 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 pag. 222), è possibile selezionare Style e Performance da una sorgente esterna. Consultate il capitolo Appendice per conoscere l'elenco completo dei messaggi corrispondenti ai dati interni del Pa3X.

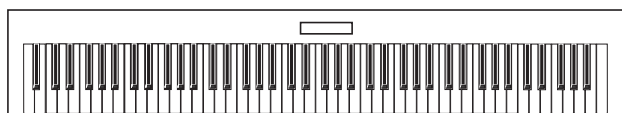
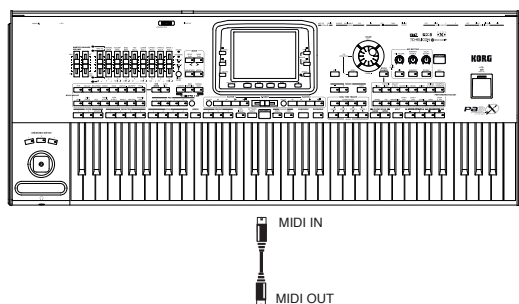
MIDI Setup

Il Pa3X può essere gestito da un controller esterno, e 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 pag. 140 per il modo Style Play, "Midi Setup" a pag. 162 per il modo Song Play, e "MIDI Setup" a pag. 219 per il modo Global).

Potete utilizzare i 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, potrete infatti modificare in minima parte le impostazioni per renderle pienamente compatibili al tipo di uso richiesto, e quindi effettuare il salvataggio nella rispettiva locazione di memoria (vedi "Finestra di dialogo Write Global - Midi Setup" a pag. 230).

Collegare il Pa3X a una Master keyboard

Il Pa3X 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 Pa3X. In questo modo, trasmettendo i messaggi sullo stesso canale Global assegnato ad uno dei canali del Pa3X, la master keyboard ne assumerà le funzioni di tastiera integrata.



Quando la master keyboard trasmette sul canale Global del Pa3X, il punto di split e lo stato del tasto SPLIT del pannello di controllo influenzano entrambi le note ricevute dalla master keyboard.

Collegamenti e impostazioni

Per collegare la master keyboard al Pa3X, adottate la seguente procedura:

1. Collegate la porta MIDI OUT della master keyboard alla porta MIDI IN del Pa3X.
2. Programmate la master keyboard in maniera da farle trasmettere i messaggi sullo stesso canale del Pa3X impostato come Global (vedi "MIDI: MIDI In Channels" a pag. 221).

Per ulteriori informazioni sulla programmazione della master keyboard, consultate il relativo manuale d'uso.

3. Selezionate il 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 pag. 140, "Midi Setup" a pag. 162, e "Midi Setup" a pag. 204).

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 da disco. Per impedire il cambio del setup selezionato, utilizzate l'apposita funzione di blocco Global Protect (vedi "Global Protect" a pag. 247).

5. Per salvare il MIDI Setup assegnato al modo operativo corrente in ambiente Global, selezionate il comando "Write Global-Style Play Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Player Setup" o "Write Global-Global Setup" dal menu di pagina.
6. Se necessario, premete uno dei tasti della sezione MODE per tornare al modo operativo desiderato.

Collegare il Pa3X a una fisarmonica MIDI

Sul mercato sono disponibili diversi tipi di fisarmonica MIDI, ognuna delle quali richiede una diversa impostazione dei parametri MIDI. Il Pa3X è fornito di una serie di MIDI Setup del tipo "Accordion" in grado di garantire il collegamento più adatto per ogni fisarmonica MIDI (vedi pag. 219).

Collegamenti e impostazioni

Per collegare una fisarmonica MIDI al Pa3X, adottate la seguente procedura:

1. Collegate la porta MIDI OUT della fisarmonica alla porta MIDI IN del Pa3X.
2. Selezionate il 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 pag. 140 e "Midi Setup" a pag. 162).

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 da disco. Per impedire il cambio del setup selezionato, utilizzate l'apposita funzione di blocco Global Protect (vedi "Global Protect" a pag. 247).

4. Per salvare il MIDI Setup assegnato al modo operativo corrente in ambiente Global, selezionate il comando "Write Global-Style Play Setup", "Write Global-Song Play Setup", "Write Global-Player Setup" o "Write Global-Global Setup" dal menu di pagina.
5. Se necessario, premete uno dei tasti della sezione MODE per tornare al modo operativo desiderato.

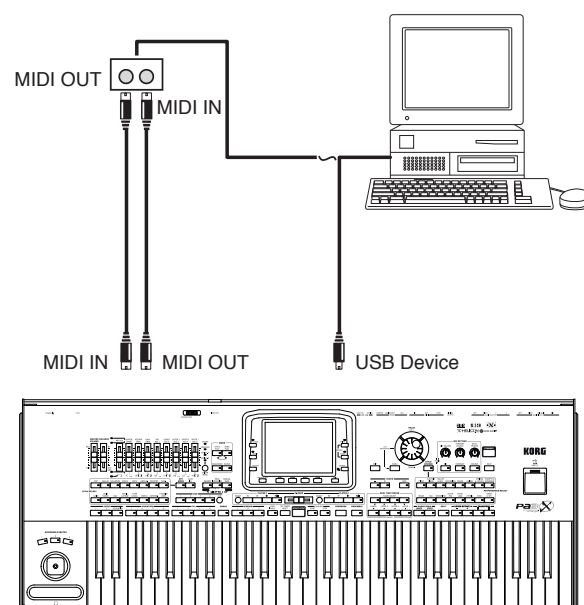
Collegare il Pa3X a un sequencer esterno

Il Pa3X può essere sfruttato anche come expander multitimbrico, e collegato a un sequencer esterno per la registrazione delle Song.

Collegamenti e impostazioni

Per poter collegare il Pa3X a un computer, è necessario utilizzare un PC dotato di un'interfaccia MIDI o una porta USB.

1. Nel caso in cui abbiate collegato il Pa3X al computer utilizzando la porta USB, installate sul PC il Korg USB MIDI Driver, così come descritto nel paragrafo "Installare il Korg USB MIDI Driver" a pag. 273.
2. Collegate il Pa3X al computer utilizzando la porta USB Device, oppure mediante le porte MIDI e un'interfaccia MIDI, così come illustrato nella figura in basso.



3. Attivate la funzione "MIDI Thru" sul sequencer esterno. Consultate il manuale d'uso del sequencer.
4. Premete il tasto GLOBAL, e andate alla pagina "MIDI: MIDI Setup / General Controls". Impostate il parametro "Local Control On" su "Off" per specificare lo stato "Local Off" (vedi pag. 220).
5. Premete il tasto SEQUENCER per accedere al modo Sequencer. Aprite la pagina "Preferences: Sequencer Setup" (vedi pag. 204) e selezionate il MIDI Setup "Extern.Seq."

Nota: L'impostazione può variare nel momento in cui si importano nuovi dati Global da disco. Per impedire il cambio del setup selezionato, utilizzate l'apposita funzione di blocco Global Protect (vedi "Global Protect" a pag. 247).

6. Selezionate il comando “Write Global-Player Setup” dal menu di pagina per salvare il MIDI Setup così assegnato in ambiente Global.
7. Suonate la tastiera. Le note sono trasmesse dalla porta MIDI OUT del Pa3X alla porta MIDI IN del computer/interfaccia MIDI (o dalla porta USB del Pa3X alla porta USB del computer).

Viceversa, le note generate dal computer (quando avviate la riproduzione di una Song, ad esempio) sono trasmesse dalla porta MIDI OUT dell'interfaccia MIDI alla porta MIDI IN del Pa3X (o dalla porta USB del computer alla porta USB del Pa3X).

Il parametro Local Off

Quando si collega il Pa3X ad un sequencer esterno, è consigliabile impostare lo strumento in condizione di Local Off (vedi “Local Control On” a pag. 220) per evitare che il generatore di tono interno del Pa3X riproduca simultaneamente sia le note suonate sulla tastiera, sia le note ritrasmesse dal sequencer esterno (di fatto duplicandole).

Impostando il Pa3X in condizione Local Off, le note suonate fisicamente sulla tastiera sono inviate soltanto 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 ritrasmessi immediatamente alla traccia corrispondente della Song, da dove infine sono ruotate al generatore di tono interno del Pa3X per la riproduzione dei suoni.

Nota: Per consentire la trasmissione dei dati al generatore di tono interno del Pa3X, 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 anche selezionare i Sound del Pa3X 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 “Sounds (Program Change order)” nel manuale Advanced Edit.

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 e il controllo del voice harmonizer del Pa3X al canale 5.

Controllare altri strumenti dal Pa3X

Il Pa3X può essere usato come master controller di un setup MIDI che comprende altri strumenti.

1. Collegate la porta MIDI OUT del Pa3X alla porta MIDI IN di un modulo/strumento esterno.
2. Impostate i canali MIDI dello strumento esterno sugli stessi canali assegnati al Pa3X. Se per esempio desiderate riprodurre le tracce Upper 1 e 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 e 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 play/mute le tracce del Pa3X secondo necessità. Impostate il volume di ciascuna traccia utilizzando i cursori del Pa3X.
5. Suonate la tastiera del Pa3X.

La tastiera

La tastiera del Pa3X 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 pag. 222).

Nella condizione di default (MIDI Setup “1-Default”), ciascuna traccia di tastiera del Pa3X effettua la trasmissione dei dati sui seguenti canali:

Traccia	Canale Out
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Le tracce poste in mute non possono trasmettere alcun tipo di messaggio a un expander/sequencer esterno connesso alla porta MIDI OUT del Pa3X.

Per ascoltare solo i suoni dell'expander esterno, abbassate il controllo MASTER VOLUME del Pa3X, oppure specificate per le tracce di tastiera lo stato External (vedi “Track Controls: Mode” a pag. 198).

I Player

Tutte le tracce dei Player sono in grado di controllare un canale dello strumento esterno. Per conoscere come impostare il canale MIDI d'uscita di ciascuna traccia, consultate "MIDI: MIDI Out Channels" a pag. 222.

Per ascoltare solo i suoni dell'expander esterno, abbassate il controllo MASTER VOLUME del Pa3X, oppure specificate per le tracce della Song lo stato External (vedi "Track Controls: Mode" a pag. 198).

Selezionate i MIDI Setup "Player 1" o "Player 2" (in base al lettore del Pa3X che intendete utilizzare) per impostare i canali come segue.

Traccia	Canale Out
Song 1...16	1...16

L'Arranger

Uno degli aspetti più interessanti del MIDI, è rappresentato dal fatto che è possibile usare il Pa3X per riprodurre i timbri di uno strumento esterno e sfruttare il rispettivo arranger. D'accordo, è impossibile battere la qualità audio offerta dal Pa3X, ma se ci tenete proprio tanto a quel vecchio e fedele sintetizzatore...

Per assegnare le tracce Style del Pa3X a uno strumento esterno, impostate le tracce stesse in condizione External (vedi "Track Controls: Mode" a pag. 198).

Selezionate il MIDI Setup "Default" per impostare i canali così come descritto nella tabella in basso (stato di default del Pa3X).

Traccia	Canale Out
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16

Appendice

Installare il sistema di amplificazione PaAS

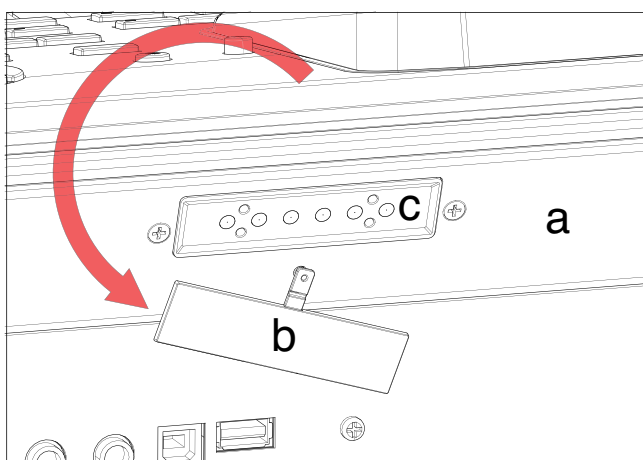
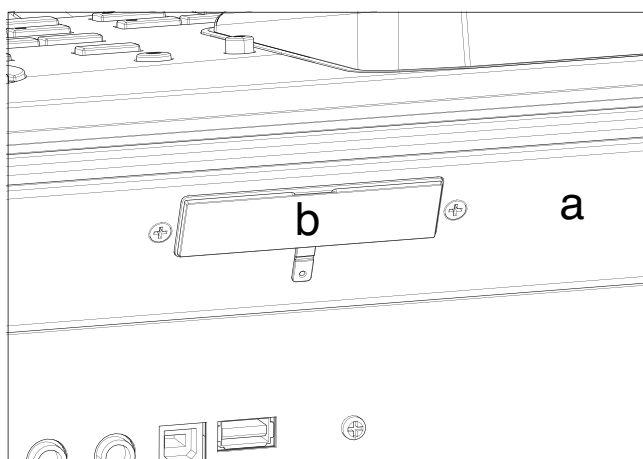
Installando il modulo (opzionale) PaAS è possibile dotare il Pa3X di un sistema integrato di amplificazione a tre vie, composto da due altoparlanti e una cassa reflex.

Precauzioni

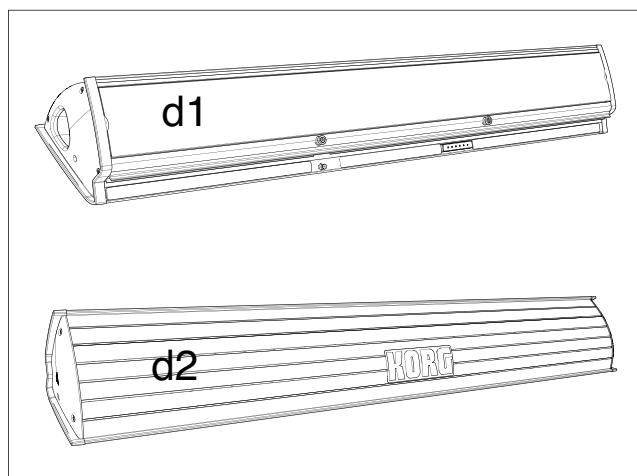
- L'utente si assume l'intero rischio per l'installazione del sistema di amplificazione. Korg non potrà essere in alcun caso ritenuta responsabile per qualsiasi danno a cose o persone derivante da un non corretto uso del sistema o dalla sua errata installazione.
- Prestate molta attenzione a non far cadere il sistema di amplificazione durante l'installazione, per evitare di danneggiarlo.

Procedura di installazione

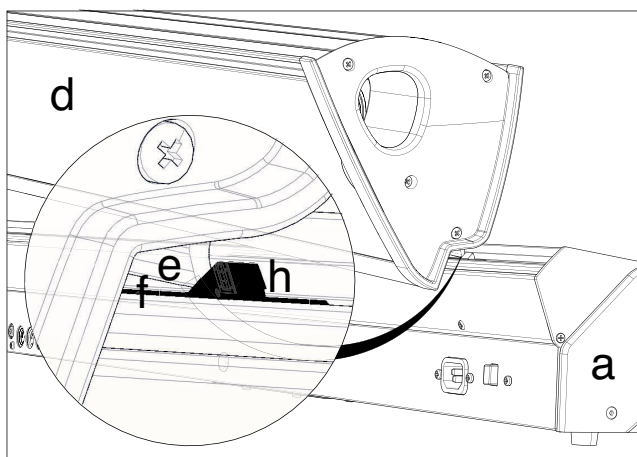
1. Rimuovete la placca di protezione (b) dal connettore (c) sul retro dello strumento (a), tirando verso l'esterno con cautela.



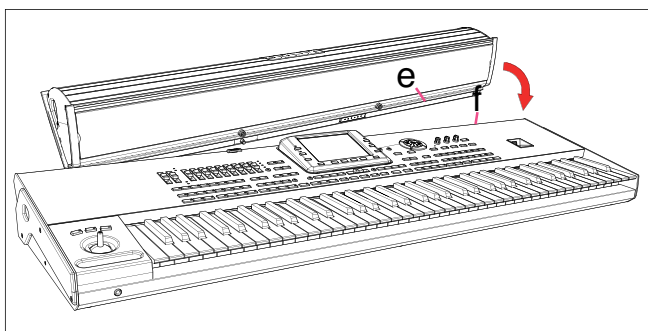
2. Individuate la parte frontale (d1) e posteriore (d2) del sistema, per essere sicuri di posizionarlo correttamente.



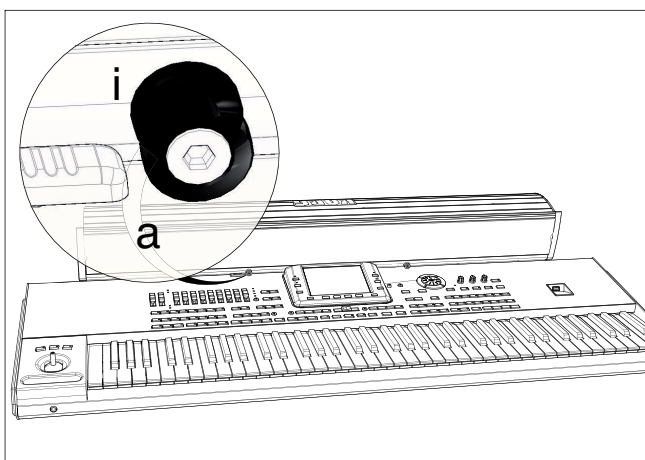
3. Sollevate il modulo (d) in modo da orientare la parte posteriore (d2) verso voi stessi, e la parte frontale (d1) verso il Pa3X. Allineate le guide (e) all'alloggiamento (f) sul retro dello strumento (a). Inclinate leggermente il modulo (d) in avanti, per evitare che il pin di ancoraggio (k, vedi sotto) danneggi il retro dello strumento. Per un corretto allineamento, utilizzate uno dei due stop/delimitatori di plastica (h) come punto di riferimento, in maniera che uno dei fianchi o la guida del modulo (e) lo tocchi.



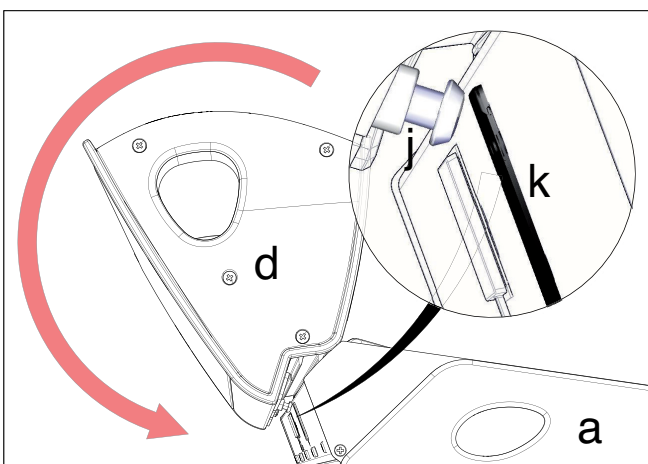
4. Inserite le guide dell'altoparlante (e) completamente nell'alloggiamento (f) sul retro dello strumento, accertando che il modulo rimanga perfettamente orizzontale.



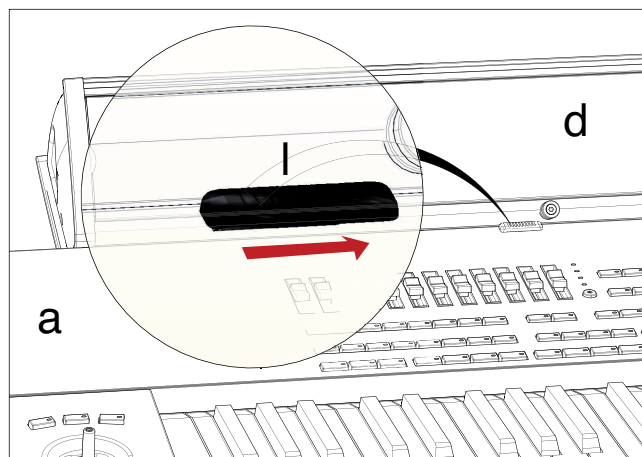
Assicuratevi che i supporti in nylon (i) per il leggio rimangono sul pannello di controllo dello strumento (a).



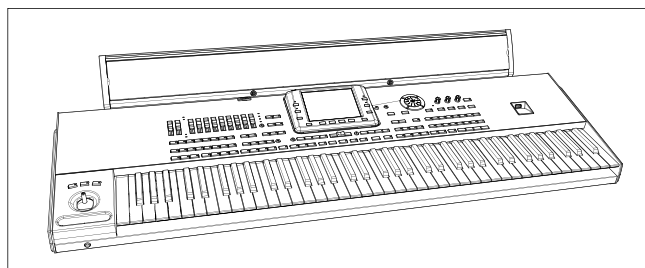
5. Dopo aver allineato correttamente il modulo (d) con gli stop/delimitatori, e aver verificato che il pin di ancoraggio (j) sia in corrispondenza del foro (k) sul retro dello strumento (a), ruotate il modulo (d) per far entrare il pin (j) nel foro (k).



6. Utilizzate il cursore SPEAKER LOCK (l) accanto al display per bloccare (e in seguito sbloccare) il sistema di amplificazione (d). Una volta bloccato, dovreste vedere l'icona del lucchetto chiuso (🔒). In questo modo il sistema (d) viene saldamente assicurato allo strumento (a).



7. A questo punto, il sistema di amplificazione è stato correttamente installato. Per rimuoverlo, eseguite in senso contrario la procedura appena descritta.



Installare l'Interfaccia Video (VIF4)

Installando l'interfaccia video Korg VIF4 sul Pa2X è possibile collegare un monitor, un televisore, un video registratore o un proiettore video per la lettura dei testi e degli accordi su uno schermo notevolmente più grande. La scheda può essere facilmente installata dall'utente. **Korg non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi danno causato dalla errata installazione della scheda.**

NTSC, PAL, SECAM

La scheda video VIF4 è compatibile con gli standard video NTSC, PAL e SECAM TV. È possibile quindi collegare anche un apparato video SECAM (utilizzando l'impostazione PAL), anche se in questo caso l'immagine mostrata sarà in bianco e nero.

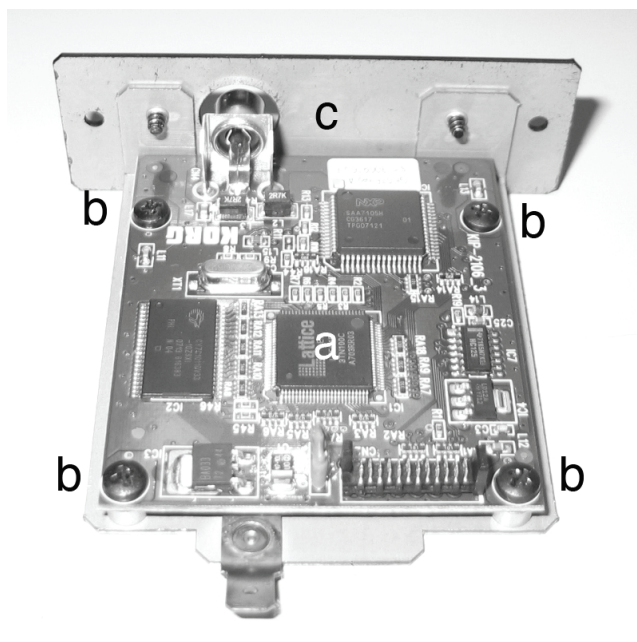
Precauzioni

- L'installazione della scheda e qualsiasi conseguenza legale successiva sono totalmente a carico dell'utente. Korg non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni risultanti dalla errata installazione o utilizzo della scheda.
- Accertatevi di aver disconnesso lo strumento dalla presa di corrente elettrica prima di aprirlo.
- Per prevenire danni ai componenti elettrici della scheda, causati dall'elettricità statica presente nel corpo umano, toccate una parte metallica non verniciata di qualsiasi elemento con messa a terra prima di iniziare l'installazione.

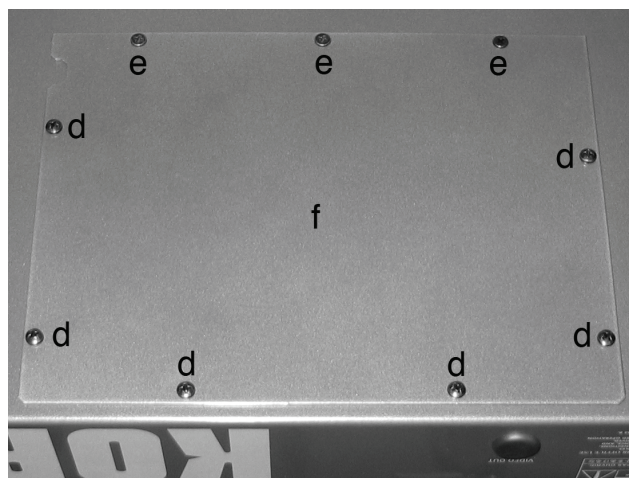
Installazione

Per l'installazione è necessario procurarsi un giravite a croce (non incluso con lo strumento).

1. Estraiete la scheda video (a) dalla confezione, facendo attenzione a non toccare alcun componente sulla superficie con le dita. Rimuovete le quattro viti (b) e riponetele da parte. Staccate la scheda (a) dal supporto metallico (c).



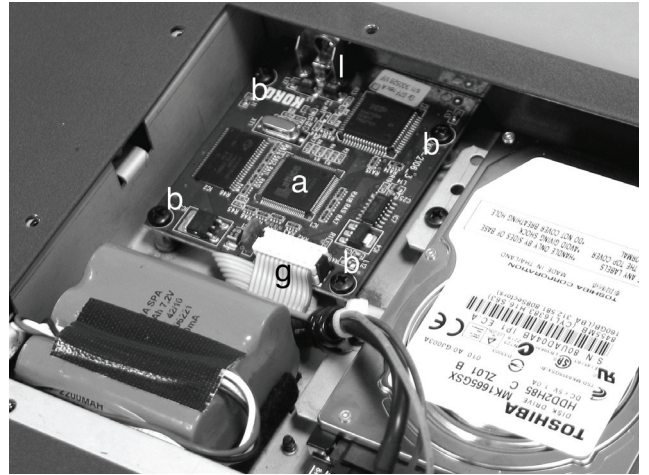
2. Dal fondo dello strumento, rimuovete le sei viti di tenuta (d) e le tre viti a testa piatte, e riponetele da parte. Aprite e tenete da parte la piastra di copertura (f) per accedere all'interno dello slot dedicato alla scheda video.



3. Dopo aver aperto il vano, liberate il cavo di alimentazione (g) rimuovendo la vite (h) e il reggicavo (i). **Prestate molta attenzione a non far cadere il cavo di alimentazione (i) all'interno dello strumento.** All'interno del vano, potete notare quattro spaziatori (j) su cui andrà collocata la scheda video.



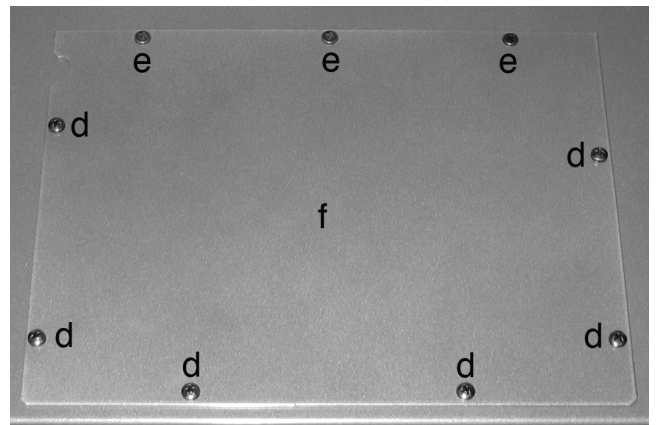
5. Collocate la scheda video (a) sui quattro spaziatori all'interno dello strumento, e fate uscire il connettore video (l) sul retro del Pa3X, facendolo passare dal foro corrispondente. Bloccate la scheda video (a) sui quattro spaziatori utilizzando le quattro viti (b) precedentemente rimosse. Collegate il cavo di alimentazione (g) al circuito della scheda, come mostrato nell'illustrazione.



4. Rimuovete il tappo di protezione del connettore (k) spingendolo dall'interno.



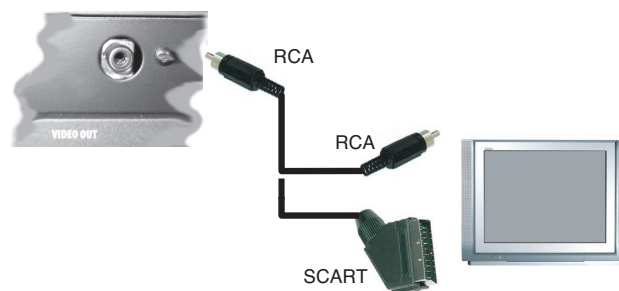
6. Ricollocate la piastra di copertura (f) nella posizione originale, utilizzando le sei viti di tenuta (d) e le tre viti a testa piatte (e) precedentemente rimosse.



Collegamenti e impostazioni

1. Collegate l'uscita video dello strumento all'ingresso video dell'impianto televisivo. In base al tipo di impianto televisivo utilizzato, potete utilizzare un cavo "da RCA a RCA" (se il televisore dispone di un ingresso Video Composito), oppure "da RCA a SCART" (se il televisore dispone di un connettore SCART). I cavi sopra descritti sono normalmente reperibili presso qualsiasi rivendita di accessori televisivi.
2. Accendete lo strumento e premete il tasto GLOBAL per accedere al modo di edit Global. Andate alla pagina "Video Interface: Video Out" e selezionate lo standard video desiderato (PAL o NTSC).
3. Selezionate il comando "Write Global-Global Setup" dal menu di pagina per salvare l'impostazione in memoria. Sul display apparirà la finestra di dialogo Write Global-Global Setup. Toccate il pulsante OK per confermare.

4. Accendete il televisore e selezionate l'ingresso AV1 oppure AV2.
5. Sempre nella stessa pagina Global, utilizzate il parametro Colors per scegliere il set di colori per i testi e lo sfondo.



Espandere la memoria Sampling RAM (EXB-M256)

Il Pa3X dispone di 128 MB di memoria Sample RAM. Sostituendo il modulo da 128 MB con uno da 256 MB (opzionale) è possibile ampliare le dimensioni della memoria RAM dedicata ai campioni. **Korg non può essere in alcun caso ritenuta responsabile di danni a cose o persone derivanti da una non corretta installazione del suddetto modulo.**

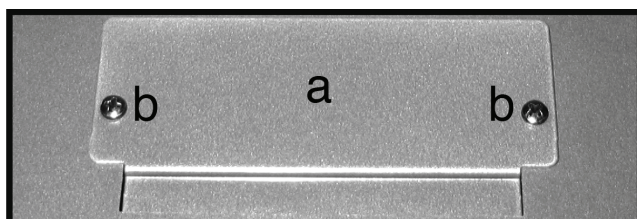
Precauzioni

- L'utente si assume l'intero rischio per la sostituzione del modulo di memoria. Korg non potrà essere in alcun caso ritenuta responsabile per qualsiasi danno a cose o persone derivante da una non corretta installazione del modulo di memoria o dal suo errato utilizzo.
- Assicuratevi di aver staccato lo strumento dalla presa di corrente elettrica, prima di aprirlo.
- Per prevenire danni ai componenti interni da parte dell'elettricità statica naturalmente presente nel corpo umano, toccate un componente metallico non verniciato prima di procedere con la sostituzione.

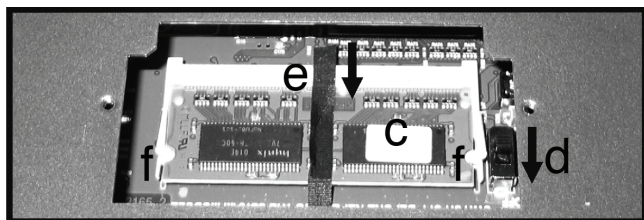
Installazione

Per la sostituzione del modulo di memoria, procuratevi un giravite a croce (non incluso con il prodotto).

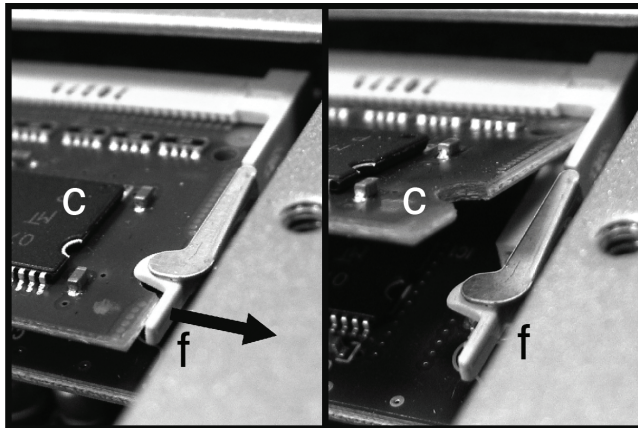
1. Sul fondo dello strumento, rimuovete e tenete da parte le due viti di tenuta (b). Rimuovete la placca di copertura (a) per accedere all'alloggiamento dedicato al modulo di memoria RAM.



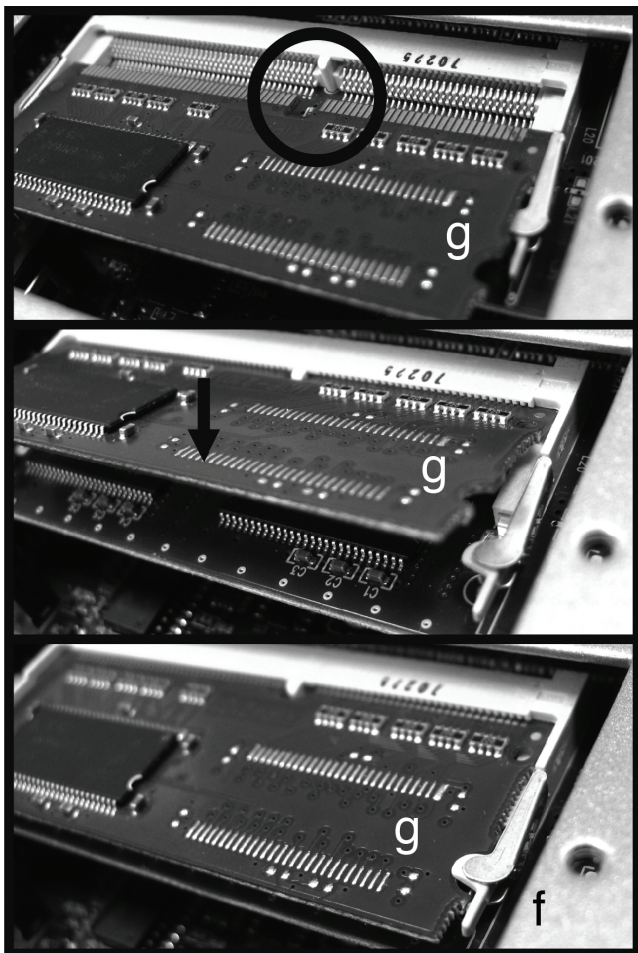
2. Prima di rimuovere il modulo RAM preesistente, **fate scorrere lo switch (d) in posizione OFF**, e rimuovete il nastro protettivo (e) dal modulo RAM (c). Prestate attenzione a non strappare il nastro protettivo dalla scheda principale.



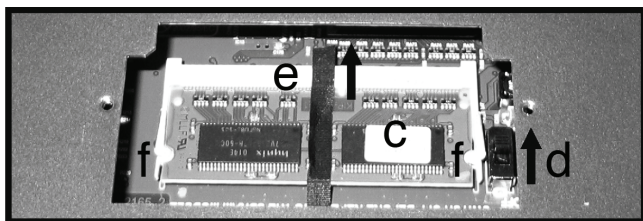
3. Spingete verso l'esterno uno alla volta e delicatamente i due fermi di sicurezza (f) (uno su ciascun lato). Dopo il secondo, il modulo RAM (c) viene rilasciato ed espulso automaticamente dalla sede.



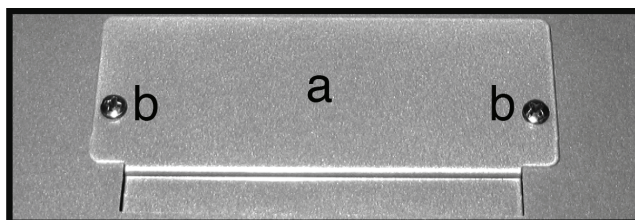
4. Inserite il nuovo modulo RAM (g) nell'alloggiamento libero, come mostrato nella figura. Allineate il lato di connessione del modulo con la base dell'alloggiamento, utilizzando il dente tra i connettori come guida. Quindi ruotate il modulo verso il basso, e spingete gradualmente e con cautela fino a far scattare i due fermi di sicurezza (f) e assicurare così il modulo RAM in sede.



5. Accertatevi che il modulo sia stato correttamente inserito. In caso contrario, estraetelo e ripetete la procedura.
6. Posizionate il nastro (f) nella stessa posizione in cui era prima della sostituzione del modulo RAM, e fate scorrere lo switch (d) in posizione ON.



7. Richiudete l'alloggiamento del modulo RAM posizionando la placca di copertura (a) con le due viti precedentemente rimosse (b).



Installazione di un Hard Disk (HDIK-2) (solo modello a 61 tasti)

Il kit HDIK-2 permette di installare all'interno del Pa3X un hard disk drive S-ATA standard da 2.5" (solo nel modello a 61 tasti). L'hard disk non è fornito con il kit, e va acquistato a parte. **Attenzione:** Korg non potrà in nessun caso essere ritenuta responsabile per danni a cose o persone derivanti dalla non corretta installazione del presente kit di montaggio.

Elenco delle parti

Prima di iniziare l'installazione, assicuratevi di essere in possesso delle parti elencate di seguito. Per il montaggio è richiesto un cacciavite a croce.

a	Interfaccia HDD	1 1
b	Supporto HDD	1 1
c	Viti M3x6 TC	1 6
m	Viti M3x4 TC	1 2

Precauzioni

- L'utente si assume l'intero rischio per l'installazione del kit di montaggio. Korg non potrà essere in alcun caso ritenuta responsabile per qualsiasi danno a cose o persone derivante da un non corretto uso del kit o dalla sua errata installazione.
- Assicuratevi di staccare lo strumento dalla presa di corrente elettrica prima di aprirlo.
- Per prevenire danni ai componenti interni da parte dell'elettricità statica naturalmente presente nel corpo umano, toccate un componente metallico non verniciato prima di procedere con la sostituzione.

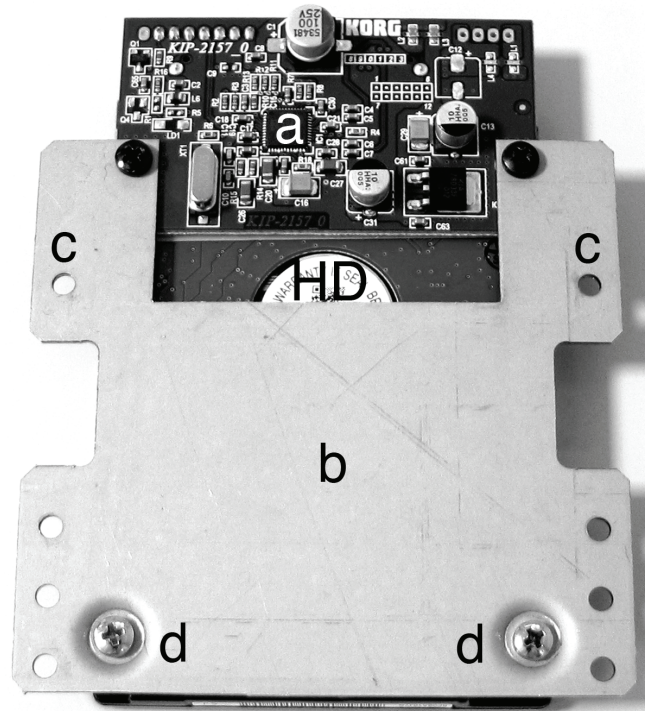
Copia di sicurezza

Prima di installare o sostituire l'hard disk, eseguite il backup o salvate i dati User in un dispositivo di memorizzazione USB. Se non sapete come eseguire queste operazioni, vi preghiamo di consultare il capitolo "Media" del Manuale di istruzioni.

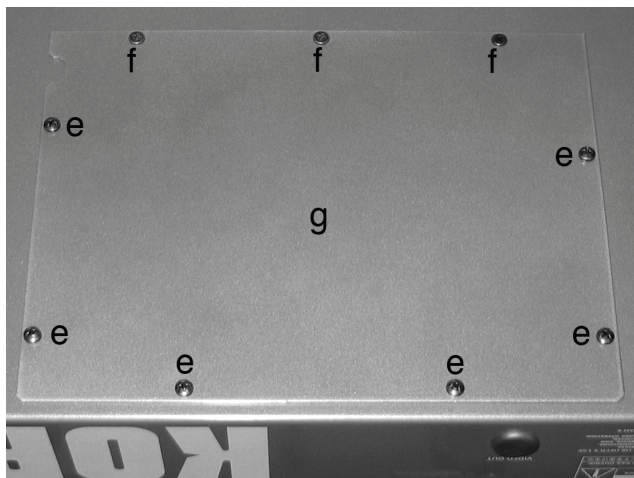
Installazione

1. Estraiete il kit dell'hard disk dalla confezione, prestando attenzione a non toccare alcun componente della superficie con le dita.
2. Utilizzate due coppie di viti (c) per unire l'hard disk (non fornito insieme al kit) alla scheda di interfaccia (a) e al sup-

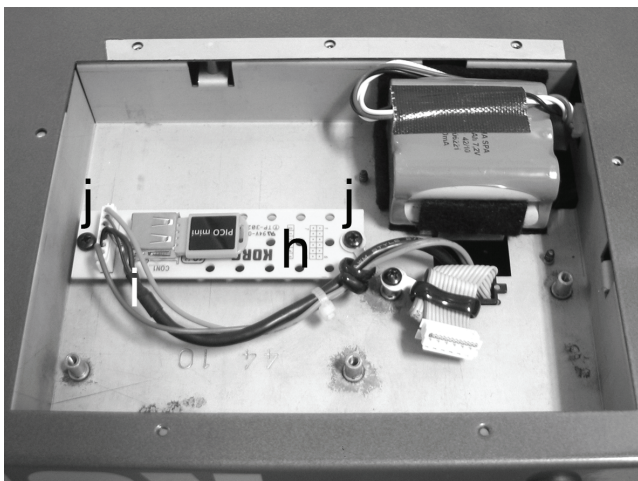
porto in metallo (b), come mostrato in figura. Utilizzate due viti (d) per assicurare l'hard disk al supporto (b).



3. Sul fondo dello strumento, rimuovete le sei viti di tenuta (e) e le tre viti a testa piatta (f), e conservatele da parte. Rimuovete e tenete da parte la parte la placca di copertura (g) per accedere al vano della scheda video.

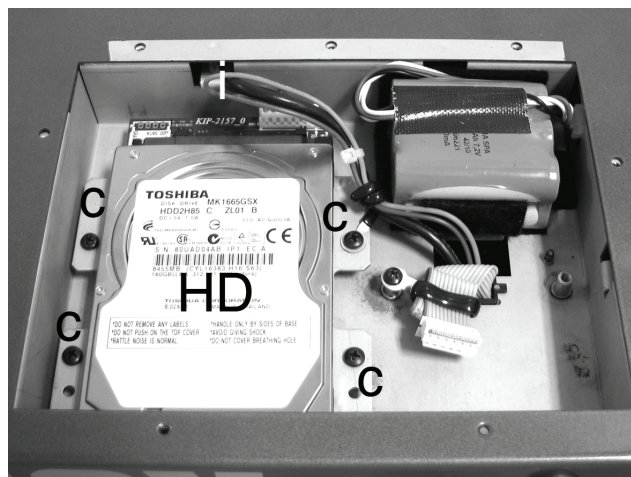


4. Scollegate la chiave USB (h) dal cavo (i), e rimuovete la scheda (h) togliendo le due viti di tenuta (j).

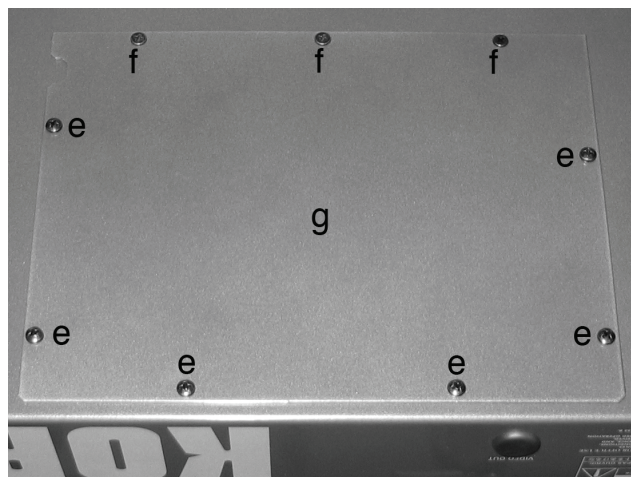


5. Posizionate l'hard drive precedentemente assemblato sopra i quattro spaziatori dedicati all'interno dello strumento (il drive può essere orientato solo in un verso). Fissatelo con le ultime quattro viti (c) incluse con il kit di montaggio. Col-

legate l'hard drive al cavo (i) precedentemente scollegato dalla chiave USB.



6. Prestando attenzione a non danneggiare il cavo, ricollocate in sede la placca di copertura (g) per chiudere il vano, eseguendo al contrario la procedura descritta per la rimozione.



7. Al termine dell'installazione, ricollegate il cavo di alimentazione elettrica e accendete lo strumento. Prima di poter utilizzare l'hard disk, sarà necessario formattarlo.

Formattare l'hard disk ed installare il sistema operativo

Al termine dell'installazione, occorre formattare l'hard disk ed installare il sistema operativo.

1. Copiate il file del sistema operativo "Pa3X_RES.pkg" nella 'root' (directory principale) di un dispositivo di memorizzazione USB. Il file può essere prelevato dal nostro sito web (www.korgpa.com). **Attenzione:** Il nome del file non deve essere modificato!
2. Collegate il cavo di alimentazione ed accendete lo strumento premendo prima il tasto POWER, poi il tasto STANDBY.
3. Dopo alcuni secondi appare la pagina "Touch Panel Calibration". Eseguite la calibrazione del display seguendo le istruzioni a schermo, poi confermate le impostazioni toccando il pulsante Save nel display.



4. Appare il seguente messaggio, che avverte che l'operazione cancellerà tutti i dati presenti nell'hard disk. Toccate il pulsante OK per proseguire.



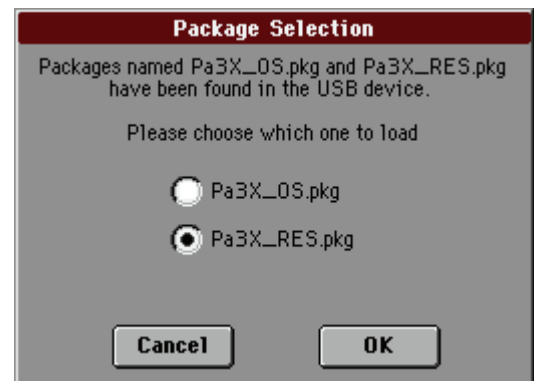
5. Una volta data conferma, il seguente messaggio chiede di collegare il dispositivo di memorizzazione USB contenente il sistema operativo. Collegate il dispositivo di memorizzazione USB alla porta HOST USB situata nella parte frontale della Pa3X.



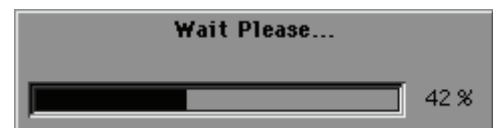
6. Una volta collegato il dispositivo di memorizzazione USB contenente il sistema operativo, toccate il pulsante OK per confermare.

Se il file del sistema operativo non viene trovato nel dispositivo di memorizzazione USB, appare la finestra di dialogo "Package not found", che avverte della mancanza del file. Toccate il pulsante OK per chiudere la finestra di dialogo.

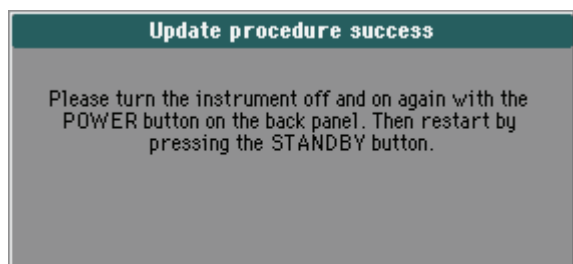
Se il dispositivo di memorizzazione USB contiene entrambi i file "Pa3X_OS.pkg" e "Pa3X_RES.pkg", appare il seguente messaggio. Selezionate il file "Pa3X_RES.pkg" e toccate il pulsante OK.



7. Durante la formattazione dell'hard disk appare il messaggio "Wait Please". Poi, durante il caricamento del sistema operativo appare una barra di avanzamento, che mostra lo stato del caricamento in corso.



8. Al termine della procedura di formattazione e caricamento, appare il messaggio "Updated Completed!", che invita a riavviare lo strumento.



9. Spegnete la Pa3X, poi riaccendetela con l'interruttore POWER situato sul retro dello strumento.

Poi fate uscire lo strumento dallo stato di standby premendo il pulsante STANDBY.

A questo punto, la Pa3X chiede nuovamente di procedere con la calibrazione del display (pagina "Touch Panel Calibration").

Sostituire la batteria di supporto della memoria Sample RAM

La batteria di supporto della memoria Sample RAM può essere sostituita con un modello equivalente (Korg BAT0001002). **Non tentate di utilizzare un tipo di batteria diverso da quello suggerito da Korg; in caso contrario rischierete di danneggiare lo strumento!** La batteria è una delle parti sostituibile dall'utente. **Korg non può in alcun caso essere ritenuta responsabile per qualsiasi danno a cose o persone causato dalla non corretta sostituzione della batteria.**

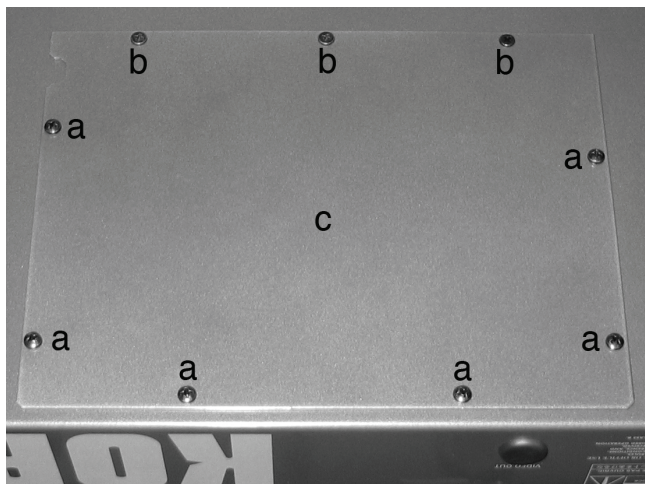
Precauzioni

- L'utente si assume l'intero rischio per la sostituzione della batteria. Korg non potrà essere in alcun caso ritenuta responsabile per qualsiasi danno a cose o persone derivante da un non corretto uso della batteria o dalla sua errata sostituzione.
- Assicuratevi di staccare lo strumento dalla presa di corrente elettrica, prima di aprirlo.
- Per prevenire danni ai componenti interni da parte dell'elettricità statica naturalmente presente nel corpo umano, toccate un componente metallico non verniciato prima di procedere con la sostituzione.

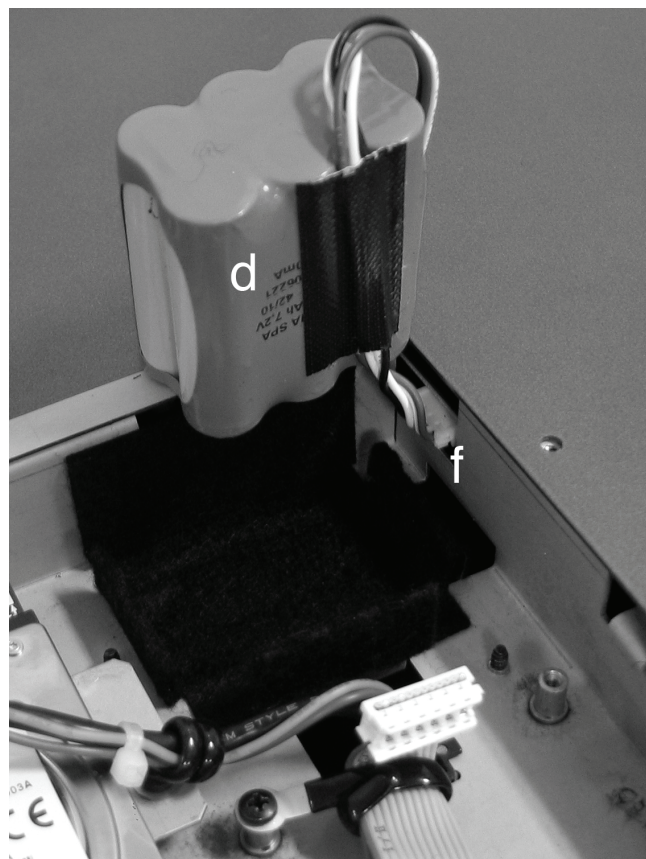
Installazione

Per la sostituzione della batteria, procuratevi un giravite a croce (non incluso con il prodotto).

1. Estraete la batteria dalla confezione.
2. Sul fondo dello strumento, rimuovere le sei viti di tenuta (a) e le tre viti a testa piatta (b), e conservatele da parte. Rimuovete la placca di copertura del vano batteria (c) e tenetelo da parte.



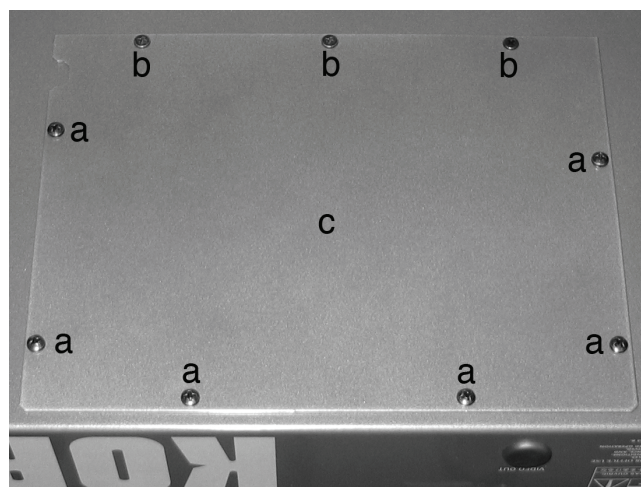
3. Rimuovete la batteria esaurita (d) dal suo alloggiamento (e), poi scollegatela dal suo connettore (f).



4. Collegate la nuova batteria (g) al connettore (f), e inseritela nell'alloggiamento vuoto (e).



5. Ricollocate in sede la placca di copertura del vano batteria (c) utilizzando le sei viti di tenuta (a) e le tre viti a testa piatta (b) precedentemente rimosse.



Installare il Korg USB MIDI Driver

La porta USB Device può essere utilizzata per il trasferimento dei dati tra il Pa3X e un personal computer (funzione **MIDI Over USB**). La funzione risulta particolarmente utile nel caso in cui il computer non disponga di un'interfaccia MIDI.

La trasmissione via USB può essere usata simultaneamente a quella effettuata attraverso le porte MIDI. Questo vi consente, ad esempio, di collegare il Pa3X a un sequencer installato sul computer, controllando contemporaneamente un secondo strumento MIDI connesso alle porte MIDI del Pa3X.

Utilizzando il tipo di configurazione sopra descritto, il vostro Pa3X opererà allo stesso tempo come dispositivo MIDI per la registrazione delle note, controller e generatore di tono.

Collegare il Pa3X a un personal computer

Prima di collegare il Pa3X a un personal computer, installate su questo il KORG USB-MIDI Driver, accertandovi che il computer disponga dei requisiti indicati nel paragrafo "Requisiti di sistema per il KORG USB-MIDI Driver" a seguire.

Requisiti di sistema per il KORG USB-MIDI Driver

Windows

Computer: Un computer con almeno una porta USB, in grado di soddisfare i requisiti richiesti dal sistema operativo Microsoft Windows XP, Vista o 7.

Sistema operativo: Microsoft Windows XP Home Edition / Professional / x64 Edition, Vista, 7.

Mac

Computer: Un Apple Macintosh con almeno una porta USB, in grado di soddisfare i requisiti del sistema operativo Mac OS X.

Sistema operativo: Mac OS X versione 10.3 o successive.

Prima dell'utilizzo

Tutto il software incluso con il presente prodotto è protetto dal copyright di proprietà esclusiva Korg Inc.

I termini per l'accordo della licenza per il presente software sono forniti separatamente. Leggete attentamente i termini della licenza prima di installare il software. L'installazione del software implica l'accettazione tacita di tutti i termini indicati nell'accordo per l'utilizzo del software.

Windows: Installare il KORG USB-MIDI Driver

Collegate il Pa3X al computer solo dopo aver installato il KORG USB-MIDI Driver Tools.

Nota: È necessario installare il driver separatamente per ognuna delle porta USB che si intende utilizzare.

1. Utilizzando un cavo USB standard, collegate la porta DEVICE USB del Pa3X a una delle porte USB del PC Windows.
2. Inserite l'Accessory Disk (incluso) nel drive ottico del PC Windows.
3. Generalmente, l'applicazione "KORG Pa3X Application Installer" dovrebbe avviarsi automaticamente.
 Se il vostro computer è impostato in maniera tale da non avviare automaticamente l'installazione del nuovo software, fate doppio clic sull'icona "KorgSetup.exe" presente sull'Accessory Disk.
4. Seguite le istruzioni che appaiono sul monitor del computer.

Porte del Driver

Dopo aver completato l'installazione, le applicazioni MIDI (es.: il sequencer) e le eventuali unità MIDI presenti sul computer disporranno delle seguenti porte:

Pa3X KEYBOARD: Porta che consente la ricezione dei messaggi MIDI trasmessi dal Pa3X (tastiera ed eventi dei controller) per la gestione delle applicazioni MIDI installate sul computer.

Pa3X SOUND: Porta che permette la trasmissione dei messaggi MIDI da parte delle applicazioni MIDI del computer per il controllo del generatore di tono interno del Pa3X.

Mac OS X: Installare il KORG USB-MIDI Driver

1. Utilizzando un cavo USB standard, collegate la porta DEVICE USB del Pa3X a una delle porte USB del Mac.
2. Inserite l'Accessory Disk (incluso) nel drive ottico del Mac.
3. Fate doppio clic sul file "KORG USB-MIDI Driver.pkg" nella cartella "KORG USB-MIDI Driver" all'interno del CD-ROM, per avviare l'installazione. Eseguite l'installazione osservando le istruzioni che appaiono sullo schermo.

Porte del Driver

Dopo aver completato l'installazione, le applicazioni MIDI (es.: il sequencer) e le eventuali unità MIDI presenti sul computer disporranno delle seguenti porte:

Pa3X KEYBOARD: Porta che consente la ricezione dei messaggi MIDI trasmessi dal Pa3X (tastiera ed eventi dei controller) per la gestione delle applicazioni MIDI installate sul Mac.

Pa3X SOUND: Porta che permette la trasmissione dei messaggi MIDI da parte delle applicazioni MIDI del Mac per il controllo del generatore di tono interno del Pa3X.

Comandi di scelta rapida

Tenendo premuto il tasto SHIFT e premendo uno dei tasti sul pannello di controllo è possibile selezionare direttamente la corrispondente pagina di edit. La tabella in basso riporta l'elenco completo delle combinazioni dei tasti di scelta rapida.

Shift +	Funzione
Validi per qualsiasi modo operativo	
Manopola Value	Modifica del parametro Tempo
Frecce di scorrimento, o tasti Up/Down	<i>Se sul display è mostrata una lista di Song o entry del SongBook: Selezione della sezione alfabetica precedente/successiva. Funziona anche in modo Media.</i>
Sound	Invio al modo Sound del Sound assegnato alla traccia selezionata
Global	Selezione della pagina Setup/General Controls, sezione MIDI, del modo Global. Consente di passare velocemente alle pagine di editing MIDI
Media	Selezione della pagina Preferences del modo Media
Start/Stop	Reset MIDI (Panic)
Slider Mode	Selezione della pagina Assignable Sliders, sezione Controllers, del modo Global
Fade In/Out	Selezione del parametro Fade In/Out della pagina Basic, sezione Preferences, del modo Global
Synchro (uno dei due)	Selezione del parametro MIDI Setup della pagina Setup/General Controls, sezione MIDI, del modo Global
Tempo Lock	Selezione della pagina Lock, sezione General Controls, del modo Global
SongBook	Selezione della pagina Custom List del modo SongBook
Transpose (uno dei due)	Selezione della pagina Transpose Control, sezione General Controls, del modo Global
Mic On/Off	Selezione della pagina Voice Processor Setup del modo Global
Harmony	Selezione della pagina Voice Processor Preset del modo Global
Double	Selezione della pagina Voice Processor Effects del modo Global
Modo Style Play	
Style Play	Selezione della pagina Style Setup (sezione Preferences)
Memory	Selezione della pagina Style Preferences (sezione Preferences)
Variation o Fill	Selezione dello Style Element corrispondente nella pagina Drum/Fill (sezione Style Controls)
Chord Scan (uno dei due)	Selezione del parametro Chord Recognition del pannello Split, pagina principale
Split	Selezione della pagina Key Velocity (sezione Keyboard/Ensemble)
Ensemble	Selezione del parametro Ensemble Type nella pagina Ensemble (sezione Keyboard/Ensemble)
Pad (qualsiasi)	Selezione della pagina Pad (sezione Pad/Assignable Switches)
Assignable Switch (qualsiasi)	Selezione della pagina Switch (sezione Pad/Assignable Switches)
Upper Octave (uno dei due)	Selezione della pagina Tuning (sezione Mixer/Tuning)
Style	Apertura della finestra "Write Current Style Settings"

Shift +	Funzione
Performance	Apertura della finestra "Write Performance"
STS	Apertura della finestra "Write STS"
Modo Song Play	
Song Play	Selezione della pagina General Control (sezione Preferences)
Play/Stop-Ply 1 o 2	Sync Start di uno dei due player
Upper Octave (uno dei due)	Selezione della pagina Tuning (sezione Mixer/Tuning)
Split	Selezione della pagina Key Velocity (sezione Keyboard/Ensemble)
Pad (qualsiasi)	Selezione della pagina Pad (sezione Pad/Assignable Switches)
Assignable Switch (qualsiasi)	Selezione della pagina Switch (sezione Pad/Assignable Switches)
Sound/Performance	Apertura della finestra "Write Performance"
Modo JukeBox	
>>	Riproduzione della Song successiva nella lista JukeBox
<<	Riproduzione della Song precedente nella lista JukeBox
Modo Sequencer	
Sequencer	Selezione della pagina Sequencer Setup (sezione Preferences)
Upper Octave (uno dei due)	Selezione della pagina Tuning (sezione Mixer/Tuning)

Altre combinazioni di tasti di scelta rapida, che tuttavia non richiedono l'uso del tasto SHIFT, sono:

Modo Style Play	
Tempo +/- (insieme)	Ripristino del Tempo originale
Modo Global	
Global (tenuto premuto)	Calibrazione del display Touch Panel

Tabella di implementazione MIDI

KORG Pa3X
OS Versione 1.0 - 1 Marzo 2011

Funzione	Trasmesso	Riconosciuto	Note	
Canale di base	Default	1-16	Memorizzato	
	Modificato	1-16		
Modo	Default		3	
	Messaggi	X	X	
	Alterato	*****		
Numero di nota:		0-127	0-127	
	True Voice	*****	0-127	
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127	
	Note Off	O 8n, V=0-127	O 8n, V=0-127	
Aftersustain	Poly (Key)	O	O	Solo dati dei Player *1
	Mono (Channel)	O	O	*1
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *1
	1, 2	O	O	Modulazioni *1
	6	O	O	Data Entry MSB *1
	38	O	O	Data Entry LSB *1
	7, 11, 16	O	O	Volume, Espressione, Ribbon *1
	10, 91, 93, 94	O	O	Panpot, Send 1/2/3 FX Master A/B *1
	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft *1
	65, 5	O	O	On/Off Portamento, Tempo Portamento *1
	71, 72, 73	O	O	Contenuto armonico, Tempo EG (Rilascio, Attacco) *1
	74, 75	O	O	Brillantezza, Tempo Decay *1
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay *1
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB) *1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB) *1, 3
120, 121	X	O	Disattivazione di tutti i Sound, Reset di tutti i controller *1	
Program Change		O 0-127	O 0-127	*1
	True #	*****	0-127	
Sistema Esclusivo		O	O	*4
System Common	Song Position	X	X	
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*5
	Comandi	O	O	*5
Messaggi Aux	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O (123-124)	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	
Note	*1: Trasmesso e ricevuto quando i MIDI Filter In e Out sono in condizioni Off nel modo Global. *2: Impostazioni Drawbar, Parametri dei Sound, Selezione delle entry del SongBook, Impostazioni delle famiglie dei Drum Kit. *3: LSB, MSB = 00,00: Intervallo Pitch Bend, =01,00: Fine Tune, =02,00: Coarse Tune. *4: Include messaggi di Inquiry e Master Volume, Impostazioni FX e Quarter Tone. Modo GM "On". *5: Trasmesso solo quando il parametro Clock Send (modo Global) è attivato.			

Modo 1:OMNI ON, POLY
Modo 3:OMNI OFF, POLY

Modo 2:OMNI ON, MONO
Modo 4:OMNI OFF, MONO

O: Sì
X: No

Risoluzione dei problemi

Problema	Soluzione	Pagina
Problemi generali		
Lo strumento non si accende	Verificate che (1) la spina del cavo di alimentazione sia collegata correttamente alla presa di corrente elettrica, (2) che l'altra estremità del cavo di alimentazione sia correttamente inserita al connettore sul retro dello strumento, (3) che il cavo di alimentazione non risulti danneggiato e che (4) la presa di corrente elettrica funzioni adeguatamente.	
	Controllate di aver acceso lo strumento premendo l'interruttore principale POWER.	
	Accertatevi di aver premuto il tasto STANDBY e che il rispettivo LED sia verde.	
	Se lo strumento non dovesse accendersi neppure dopo aver controllato i punti sopra menzionati, contattate il rivenditore presso il quale avete acquistato lo strumento, oppure il centro di assistenza KORG locale.	
Nessun suono in uscita	Controllate le connessioni tra lo strumento e l'amplificatore/mixer esterni.	28
	Verificate che tutti i componenti dell'impianto di amplificazione siano accesi.	
	Controllate di aver correttamente installato il sistema di amplificazione PaAS.	260
	Accertatevi che il cursore MASTER VOLUME del Pa3X non sia in posizione "0".	27
	Controllate che il parametro Local non sia impostato su Off (disabilitato). Se lo è, modificate l'impostazione su On.	220
	Verificate che il parametro Attack non sia impostato su valori troppo alti. Eventualmente, specificate un valore più basso per impostare un attacco dei suoni più veloce. Controllate anche il parametro Volume: se è troppo basso, potreste avere difficoltà ad ascoltare i suoni prodotti.	122, 132
Le note del registro grave non sono riprodotte	Quando il tasto SPLIT è acceso, la tastiera è divisa in due parti: Lower (note gravi, al di sotto del punto di split) e Upper (note acute, al di sopra del punto di split). In questo caso, se la traccia Lower è stata posta in mute, non potrete udire alcuna nota suonata al di sotto del punto di split. Annullate lo stato di mute e riprova.	42
I suoni riprodotti non sono quelli previsti	I banchi USER contengono suoni modificati? Caricate i suoni appropriati per la Song o lo Style che desiderate riprodurre.	236
	Avete forse modificato l'impostazione dei Drum Kit USER? Caricate i Drum Kit giusti.	236
	Gli Style o le Performance sono stati in qualche modo modificati? Caricate gli Style o le Performance corretti.	236
Il suono non si interrompe	Verificate di aver impostato correttamente la polarità del pedale damper.	218
Lo Style o la Song selezionati non si avviano	Controllate che il parametro Clock sia impostato su Internal. Se state utilizzando il MIDI Clock di uno strumento esterno, impostate il parametro MIDI Clock su MIDI oppure USB (e questo in base alla porta del Pa3X usata per il collegamento con l'unità esterna) e verificate che l'unità esterna sia impostata in maniera tale da trasmettere i messaggi di MIDI Clock.	220
Lo strumento non risponde ai messaggi MIDI ricevuti	Verificate di aver collegato correttamente i cavi MIDI o USB.	252
	Accertatevi che i canali MIDI utilizzati dallo strumento esterno per la trasmissione corrispondano ai canali MIDI del Pa3X specificati per la ricezione.	221
	Controllate che i filtri MIDI IN del Pa3X non siano impostati in modo tale da impedire la ricezione dei messaggi.	222
Le percussioni non suonano correttamente	Controllate che la traccia Drum sia impostata in modo Drum, e che l'unità esterna non sia regolata in maniera tale da applicare la trasposizione alle note trasmesse.	130, 198
Per alcuni suoni percussivi si sente una specie di "click" quando questi sono riprodotti	Il rumore è parte del suono, e non rappresenta un problema.	
Alla selezione di una Performance, di uno Style o di una STS è possibile udire un rumore di sottofondo	La Performance, lo Style o la STS selezionata richiama l'effetto "17 St. Analog Record", un algoritmo che simula il fruscio di un vecchio disco in vinile.	
Il Voice Processor non elabora la voce	L'effetto di Vocoder è stato assegnato al processore FX. Questo disattiva automaticamente il Voice Processor.	
	Gli effetti del Voice Processor possono essere applicati solo all'ingresso microfonico.	

Problema	Soluzione	Pagina
Problemi relativi ai supporti di memorizzazione (Media)		
Impossibile formattare un supporto di memorizzazione	Verificate di aver collegato correttamente il cavo USB.	
	Controllate che il dispositivo USB sia alimentato adeguatamente.	
	Accertatevi che il dispositivo di memorizzazione sia stato correttamente inserito.	
	Controllate che lo switch di protezione del supporto di memorizzazione sia in posizione tale da non impedire la scrittura del media.	
Impossibile salvare i dati sul dispositivo di memorizzazione	Controllate di aver formattato il disco.	245
	Accertatevi che il dispositivo di memorizzazione sia stato correttamente inserito.	
	Controllate che lo switch di protezione del supporto di memorizzazione sia in posizione tale da non impedire la scrittura del media.	
Impossibile caricare i dati dal dispositivo di memorizzazione	Accertatevi che il dispositivo di memorizzazione sia stato correttamente inserito.	
	Controllate che il supporto contenga dati compatibili con il Pa3X.	233
Sul display appare il messaggio "Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media"	Il dispositivo USB è probabilmente stato danneggiato a causa di un corto circuito, e non può quindi essere utilizzato. Anche se ciò non dovrebbe compromettere la funzionalità del Pa3X, è consigliabile rimuovere l'unità dal sistema.	

Specifiche tecniche

Caratteristiche KORG Pa3X	Modello 76 tasti	Modello 61 tasti
ELEMENTI FISICI		
Corpo	Alluminio (pannello superiore), metallo (fondo), plastica (altre parti)	
Tastiera	76 tasti semi-pesata con velocity e aftertouch	61 tasti semi-pesata con velocity e aftertouch
SUONI		
Generatore di tono	Generatore di tono KORG EDS (Enhanced Definition Synthesis), 120 Voci, 120 Oscillatori, EQ a tre bande su ogni traccia, Filtri con risonanza, DNC (Defined Nuance Control)	
Parti multitimbriche	Interne: 40 canali - Midi: 16 canali	
Sound di fabbrica	Più di 1.100, inclusi Stereo Piano e GM Level 1 & 2 compatibili; più di 90 Drum Kit (con Real Drum Ambience)	
Sound User	512 Sound, 128 Drum Kit	
Digital Drawbar	9 Footage	
Sound Edit	Editing completo per Sound e DrumKit	
RAM campioni PCM	128 MB standard (equivalenti a 256 MB di dati lineari), espandibile fino a 256 MB (equivalenti a 512MB di dati lineari) con la scheda di espansione opzionale EXB-M256	
Campionamento	Registrazione, Edit, Time Slice, Strumenti di compressione, Caricamento/Importazione di file in formato Korg, Wav, AIFF e Akai; Esportazione di file in formato Wav e AIFF	
Effetti	Fino a 8 blocchi multieffetto stereo digitali, 140 tipi di effetto (incluso VOCODER); Effetti Master finali a cura di WAVES (MaxxEQ™, MaxxBass™, MaxxTreble™, MaxxStereo™, MaxxVolume™); Tecnologia di elaborazione vocale Voice Processor a cura di TC-Helicon® con 7 effetti (Harmonizer a quattro parti, Double, µMod, Riverbero, Delay, Filtro, HardTune, Pitch Correction più Compressore, EQ, Gate (Adaptive Mic Setting per l'ingresso Microfonico)	
Tracce Real Time	Quattro tracce Keyboard (Upper 1, 2, 3, Lower) con tasti on/off e di selezione dedicati	
Performance / STS	512 locazioni di memoria per le Realtime Performance, programmabili dall'utente; STS: memorizzazione delle tracce Realtime e delle impostazioni Voice Processor, fino a 4 x 1200 Style, fino a 4 x entry del SongBook	
STYLE		
Style di fabbrica	Più di 450 Style precaricati, liberamente configurabili	
Style Favorite/User	12 banchi Favorite, più 3 banchi User, per un totale di 1200 locazioni di memoria disponibili	
Tracce Arranger	Otto tracce Style, 4 Single Touch Setting, 4 Pad e una Style Performance per Style, Guitar Track Mode 2, Parallel e Fixed NTT	
Style Edit	Style Record con Step Record, Track e funzioni Event Edit, Guitar Mode 2, Import/Export di file SMF	
Pattern/Chord Variation	Fino a 46 pattern per ciascun Style, inclusi 3 Intro, 3 Ending, 4 Fill, 1 Break	
Groove Style PCM	Utilizzo della memoria RAM Sample PCM	
Controlli Style	4 Variation, 3 Intro, 4 Fill, Break, 3 Ending, Synchro Start/Stop, Tap Tempo/Reset, Fade In/Out, Bass Inversion, Auto Fill, Manual Bass, Tempo Lock, Memory, Accompaniment/Real Time Track Balance Volume, Accompaniment Mute, Drum Mapping, Snare & Kick Designation, Single Touch	
Chord Sequencer	Registratore Sequencer in realtime Style Chord	
PLAYER/SEQUENCER		
XDS Double Player	2 Player con controlli separati di Select, Start/Stop, Home, Rewind, Fast Forward, X-Fader Balance; XDS Crossfade Dual Sequencer Player brevettato (formati supportati: MID, MID+G, KAR, MP3 + testi, MP3+G); Testi, Spartiti e Accordi visualizzabili sul display, oppure su un monitor esterno (installando la scheda video opzionale VIF4); Marker; funzione Jukebox	
4 STS per Song	Nel modo SongBook	
Tracce	16 + 16	
Sequencer Edit	Funzioni di registrazione ed editing; formato SMF nativo	
Backing Sequence (Quick Record)	Registrazione Real Time - Registrazione ed editing Step	
Testi/Accordi	On-Screen (compatibile con i formati più popolari) - Formato CDG supportato	
Visualizzazione Spartiti	On-Screen	
Marker	On-Screen	
SONGBOOK		
SongBook e Lista SongBook	Database musicale completamente programmabile, basato su Style, SMF, Karaoke, MP3 con selezione automatica dei modi Style Play e Song Play; Custom list personalizzabili dall'utente; Opzioni di filtro e ordinamento delle liste	
ALTRE CARATTERISTICHE		
MP3	Doppio Player MP3 con X-Fader; Vocal Remover; Registrazione di file MP3, e riproduzione di due file MP in simultanea; Modifica di Tempo ±30%, Trasposizione -5~+6 semitoni	
Scala araba	Programmabile, con fino a 4 SC Preset	

Caratteristiche KORG Pa3X	Modello 76 tasti	Modello 61 tasti
Pad	4 + tasto Stop	
Compatibilità	Serie "i": Style (potrebbe richiedere qualche regolazione supplementare); Serie "Pa": Style, Perf., Sound, Song, Song Book	
Sistema Operativo	OPOS (Objective Portable Operating System), RX (Real eXperience), DNC (Defined Nuance Control), sistema Multitasking, Funzione Load while play, Aggiornabile, Batteria auto-refresh per dati PCM, Orologio interno	
MEMORIZZAZIONE DATI		
Hard Disk	Standard	Memoria USB 4GB – Hard disk opzionale con il kit HDIK-2
DVD-CD Player / Floppy Disk	Opzionali con i drive USB DVD/CD/FD da connettere alle porte USB Host	
Porte USB per dispositivi di memorizzazione	Sì (2 porte - 1 Host posteriore, 1 Host frontale)	
INTERFACCIA UTENTE		
Display	Touchscreen grafico a colori TFT 320 x 240, con sistema di inclinazione motorizzato	Touchscreen grafico a colori TFT 320 x 240
Controlli	Joystick - Ribbon - Dial - Up/+, Down/- - Tempo +/-	
Controlli programmabili	3 Switch - 8 Slider - Cursori Drawbar/Volume MP3	
Cursori	Real Time: Master Volume - Accompaniment/Player/Real Time Volume Balance - X-Fader	
Switch	Transpose, Memory, Bass Inversion, Manual Bass, Fade, Tap, Synchro, Ensemble, Auto Fill, Controlli tracce Real Time, Tempo	
Impostazioni microfono	Mic Volume, Harmony/Double Level, Delay/Reverb Level, Mic On/Off, Harmony On/Off, Double On/Off	
Guida in linea	Ipertesto multilingua contestuale	
CONNETTORI		
MIDI	IN - OUT - THRU	
USB	2 Host (2.0 Hi Speed) e 1 Device (1.1 Full Speed)	
Uscite	4 Analogiche bilanciate/sbilanciate (Left/Right/Out1/Out2), 1 Digitale (S/PDIF 48 kHz)	
Ingressi	3 Ingressi: 1 combinato Mic XLR/jack con controllo di guadagno e alimentazione Phantom a +48V - 2 jack di linea bilanciati/sbilanciati	
Cuffie	1 jack frontale	
Pedali	1 Damper - 1 Assignable Footswitch/Pedal - EC5	
Alimentazione	CA - Voltaggio universale	
ACCESSORI		
Accessori di serie	Manuale, Cavo di alimentazione CA, leggio, Accessory Disk	
OPZIONI		
Amplificazione e Altoparlanti	Sistema di amplificazione Pa AS per Pa3X; Sistema a 3 canali di amplificazione; 2x20 Watt (Medi/Alti) + 1x40 Watt (Sub Woofer); 5 Altoparlanti: 2 Midrange (80 mm) + 2 Tweeter + Subwoofer a doppia bobina (130 mm); Cassa in alluminio con sistema Bass Reflex; Facilità di connessione: alimentazione e segnale audio forniti dal Pa3X tramite connettore speciale automaticamente collegato alla tastiera. Nessun cavo o alimentazione necessari. Dimensioni (L x P x A): 992 x 173 x 137 mm Peso: 5.7 kg	
Memoria USB	Sì	
CD / FD	Attraverso Host USB	
RAM per campionamento	Scheda di memoria da 256 MB EXB-M256. La capacità reale della RAM può dipendere dal grado di compressione dei campioni PCM.	
Interfaccia Video	Scheda grafica di interfaccia VIF4 - NTSC/PAL	
Pedale di Volume/Espressione	Korg EXP-2 - Korg XVP-10	
Pedaliera multi-switch	Korg EC5	
Pedale damper	Korg DS-1H, DS-2H (entrambi con supporto della funzione di mezzo-pedale)	
Switch a pedale	Korg PS-1	
CARATTERISTICHE FISICHE		
Consumo	Funzionamento normale senza amplificazione PaAS: 35 Watt - Funzionamento normale con amplificazione PaAS: 50 Watt (max) - Standby senza ricarica: 1 ~ 1.5 Watt - Standby con ricarica: 7 ~ 9 Watt	
Dimensioni (L x P x A)	1192 x 366 x 145 mm senza leggio e con display completamente abbassato	980 x 366 x 145 mm senza leggio
Peso	17,5 kg	14,7 kg

Specifiche tecniche e caratteristiche fisiche soggette a variazioni per migliorie senza ulteriore preavviso.

Indice analitico

A

Aftertouch Curve 210
 Arabic Scale 126
 Assignable Sliders 7
 Audio Inputs 16, 224
 Audio Outputs 20, 21, 223–??
 Auto Style/Perf/Sound Select 216
 Write 230

B

Balance (Keyboard/Style o Seq) 28
 Balance (Keyboard/Style or Ply) 7, 28
 Balance (Player) 28
 Bass & Lower Backing 140

C

Canale Global 253
 Chord Scanning 18
 Lock 214
 Contrast 13

D

Damper 29, 133
 Demo 29
 Display contrast 13
 Double Player 14
 Drum tracks 131, 137, 224

E

EC5 219
 Effects
 Copy 141, 164, 206
 Sequencer mode 195, 197
 Song Play mode 155, 158, 159
 Style Play mode 123, 128, 197
 Ending 12
 Ensemble 135

F

Fade In/Out 210
 Fill 11
 Footswitch 218
 Format 245

G

Global 209–231
 Scrittura
 Style Play Setup 143
 Write
 Global Setup 230
 MIDI Setup 230, 231
 Sequencer Setup 206
 Song Play Setup 164

Voice Processor Preset 231
 Voice Processor Setup 230
 Groove Quantize 161

H

Harmony track (Voice Processor) 162, 172, 204
 in SongBook entries 172
 MIDI channel 221

I

Ingressi 28
 Ingressi audio 28
 Inputs 16, 224
 Intro 11

J

Jukebox 153, 161

K

Keyboard Mode (Split) 18
 Lock 214

L

Local Off 220, 256
 Lower Lock 214

M

Markers 178
 Master Transpose 19, 211
 Master Tune 210
 Master Volume 27
 Media 232–??
 Format 245
 Menu 15
 MIDI
 Canale Global 253
 Clock 145, 220
 IN channels 221
 Interface 22, 255
 OUT channels 222
 Setup 140, 162, 204, 219, 254
 Standard MIDI File 146, 180
 MIDI interface 22, 255
 MIDI Setup 140, 162, 204, 219, 254
 Write 230, 231
 Midifile 146, 180, 253
 Mode
 Sequencer ??–208
 Song Play 145–148
 SongBook 165–174
 Style Play 113–144
 Modo
 Sequencer 180–??

Modo Sequencer 180–??
MP3 115, 148, 175

O

Octave Transpose 19, 126
 Auto Octave 213
 Midi In 220
Operating Modes 8
OS (Sistema Operativo)
 Aggiornamento 26
Outputs 20, 21, 223–??

P

Pads 11, 136, 137
Pan
 Pads 136
 Song tracks 155
 Style tracks 122
PANIC (SHIFT+START/STOP) 12
Pedals 218
Performance 18
 Scrittura 142
 Selecting 18
 Selezione 106
Pitch Bend 126, 197
Player
 Transport controls 14
Punto di split 120

Q

Quarter Tone 121, 126

R

RX 204

S

Scala araba 121
Scale
 Main scale 212
Sequencer mode ??–208
Shift 13
Single Touch 10, 13
Single Touch Setting (STS) 13
 Scrittura 143
 Selecting 13, 108
Song
 Markers 178
 Recording ??–194
 Registrazione 183–??
 Riproduzione da disco 108, 206
 Selezione 108, 206
 Standard MIDI File 253
Song Play mode 145–148
SongBook 165–174
Sound
 Editing 132, 160, 198
 Selezione 106
Split (Keyboard Mode) 18
 Lock 214

Split Point 253
Standard MIDI File 146, 180, 253
STS, *See* Single Touch Setting
Style
 Ending 12
 Fill 11
 Intro 11
 Selecting 9
 Selezione 107
 Variation 11
Style Favorite 144
Style Performance
 Scrittura 143
 Selecting, *see* Style
 Selezione, *vedi* Style
 Writing 143
Style Play mode 113–144
Synchro Start/Stop 12

T

Talk
 On/Off 120
Tap Tempo 12
Tempo/Value section 15
Touch Panel
 Calibration 229
Track Select 13
Tracks
 Drum/Percussion 131, 137, 224
 Keyboard tracks 18, 146
 Octave Transpose 19
 Volume 122, 154, 195
Transpose 19, 126
 Auto Octave 213
 Midi In 220

U

Upper Volume Link 122, 140
USB 248

V

Variation 11
Velocity Curve 210
Video Interface 22, 226, 262
Voice Processor
 Harmony Track 162, 172, 204
 MIDI channel 221
Voice Processor Preset
 Lock 214
 Writing 231
Voice Processor Setup
 Editing 226
 Writing 230
Volume
 Balance 113, 145
 Balance (Keyboard/Style o Seq) 28
 Balance (Keyboard/Style or Ply) 7, 28
 Balance (Player) 28
 Individual tracks
 Sequencer 195
 Song Play 154

Style Play 122
Master 27, 113, 145

KORG

Address

KORG ITALY SpA
Via Cagiata, 85
I-60027 Osimo (An)
Italy

Web

www.korgpa.com
www.korg.co.jp
www.korg.com
www.korg.co.uk

PART NUMBER: MAN0010040

© KORG Italy 2011. Tutti i diritti riservati