

MV-8800

PRODUCTION STUDIO

Guida alle Schermate



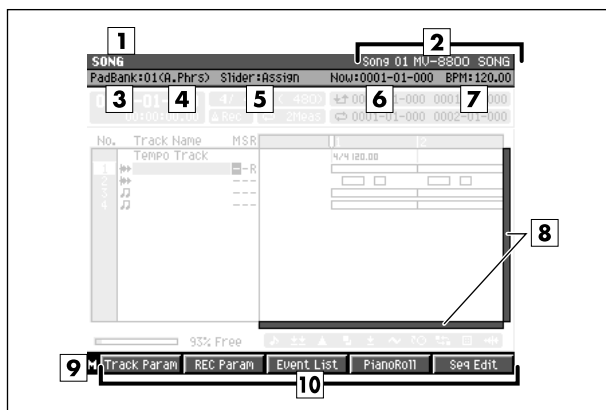
Copyright © 2006 ROLAND CORPORATION

Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcuna forma senza il permesso scritto della ROLAND CORPORATION.

Sito Web Internazionale Roland: <http://www.Roland.com>

Area del titolo della schermata / Tasti F (Funzione)

Quest'area mostra informazioni come il nome della schermata, il tempo corrente, e il nome della song.



MEMO

- L'area del titolo e dei tasti funzione sono uguali in tutte le schermate ([1]–[10]).

Spiegazione di ogni area

[1] Nome della schermata

Il nome della schermata visualizzata.

[2] Numero della song, nome della song/ Numero del Pattern, nome del Pattern

In modo Song, mostra il numero e il nome della song correntemente selezionata (song corrente). In modo Pattern, mostra il numero e il nome del pattern correntemente selezionato (pattern corrente).

[3] PadBank: (pad bank) number

Indica il numero del banco di pad della parte del generatore sonoro che potete suonare tramite i VELOCITY PADS del pannello superiore.

Generatore sonoro	Intervallo
Audio Phrase	01–32
Instrument part	01–06
Pattern	01–08
Pix jam	01–06

[4] Target suonato dai velocity pad

Mostra ciò che è assegnato per essere suonato dai velocity pad.

Display	Spiegazione
(A.Phrs)	Parte Audio phrase
(Part01)–(Part16)	Parte Instrument 1–16
(Ptrn)	Pattern
(P.Jam)	Pix jam
(Multi)	Modo Multi timber sampler

[5] Slider:

Mostra il nome della funzione corrente degli otto cursori del pannello superiore.

Valore	Spiegazione
Audio	Cursori 1-8 del livello del mixer audio
Part1–8	Cursori del livello del mixer delle parti strumentali 1-8
Part9–16	Cursori del livello del mixer delle parti strumentali 9-16
AUX/In	Cursori del livello AUX, effetti, frasi audio, e mixer degli ingressi
Assign	Cursori assegnabili

[6] Now: (now time)

Indica la posizione corrente (battuta/movimento/tick) del sequencer.

[7] BPM (Beats Per Minute / tempo)

Indica il tempo metronomico del sequencer.

[8] Barre di scorrimento

Indica approssimativamente la porzione dei dati (orizzontale) e della track list (verticale) che sono visibili.

[9] Menu

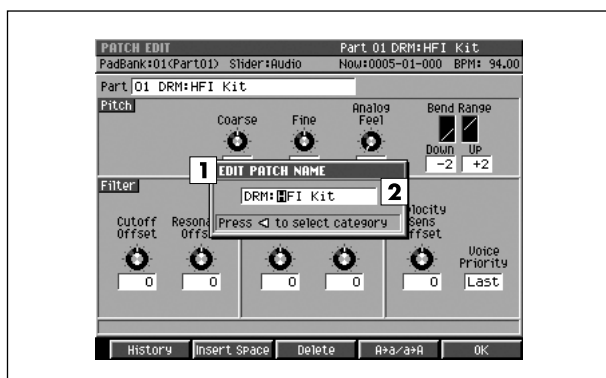
Quando qui appare l'icona "M", potete premere [MENU] per visualizzare il riquadro MENU (per es., p. 7) nello schermo LCD.

[10] Tasti F (funzione)

I tasti [F1] – [F5] corrispondono alle funzioni visualizzate al fondo dello schermo LCD.

Riquadro EDIT NAME

Questa schermata vi permette di modificare il nome di una cartella, file, libreria, pad, o traccia.



Spiegazione di ogni area

1 Nome del riquadro

Il nome del riquadro visualizzato. Il nome del riquadro dipende dal tipo di nome che state assegnando.

Nome del riquadro	Spiegazione
EDIT SAMPLE NAME	Cambia il nome del sample
EDIT PARTIAL NAME	Cambia il nome del parziale
EDIT PATCH NAME	Cambia il nome della frase audio
EDIT PAD BANK NAME	Cambia il nome del banco di pad
EDIT AUDIO PHRASE NAME	Cambia il nome della patch
EDIT SONG NAME	Cambia il nome della song
EDIT MIDI CLIP NAME	Cambia il nome della clip MIDI
EDIT TRACK NAME	Cambia il nome della traccia
EDIT LOCATOR NAME	Cambia il nome del locator
EDIT MFX NAME	Cambia il nome della libreria di MFX
EDIT DELAY/ CHORUS NAME	Cambia il nome della libreria di Delay/Chorus
EDIT REVERB NAME	Cambia il nome della libreria di Reverb
EDIT MTK NAME	Cambia il nome della libreria di MTK
EDIT VOLUME LABEL	Cambia il nome dell'etichetta del volume
EDIT PATTEN NAME	Cambia il nome del pattern
EDIT FOLDER NAME	* Cambia il nome della cartella
EDIT FILE NAME	* Cambia il nome del file
EDIT PROJECT NAME	* Cambia il nome del project
MIXDOWN FILE NAME	* Cambia il nome del file del Mixdown
MASTERING FILE NAME	* Cambia il nome del file del Mastering

MEMO

- Quando cambiate il nome di un file o cartella (indicati da * sopra), non potete assegnare un nome che esiste già all'interno della stessa cartella.
- Non potete usare spazi nel nome dell'etichetta del volume. Lo spazio viene sostituito da " " (sottolineatura).

2 Name

Potete modificare il nome.

- ☞ Per i dettagli su come immettere i caratteri, vedi "Immettere il testo" (Manuale dell'Utente; p. 33).

Tasti-F

• [F1](History)

Mostra il riquadro HISTORY. Potete richiamare (e reimmettere) gli ultimi dieci nomi che avete immesso nel riquadro EDIT NAME dall'accensione dell'unità. Il nome nella posizione del cursore nella lista cronologica viene selezionato quando premete [F5](Select).

• [F2](Insert Space)

Inserisce uno spazio nella posizione del cursore.

• [F3](Delete)

Cancella il carattere nella posizione del cursore. I caratteri a destra del cursore vengono spostati indietro per riempire il vuoto.

• [F4](A→a/a→A)

Alterna tra lettera maiuscola e minuscola il carattere nella posizione del cursore.

• [F5](OK) / [F5](Execute)

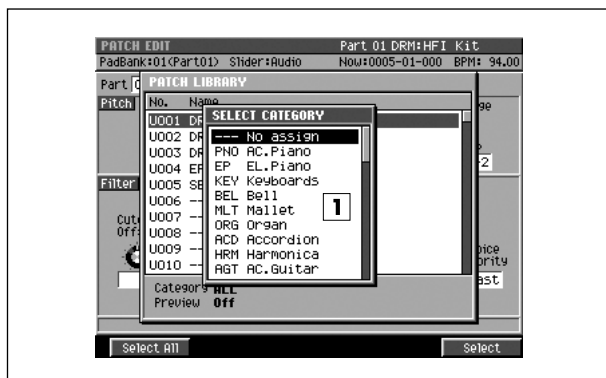
Completa l'immissione del nome e chiude il riquadro EDIT NAME.

MEMO

- Quando il cursore si trova sul primo carattere, potete premere il tasto cursore sinistro per aprire il Riquadro SELECT CATEGORY (p. 4). Potete usare questo riquadro nei seguenti riquadri.
 - Riquadro EDIT SAMPLE NAME
 - Riquadro EDIT PARTIAL NAME
 - Riquadro EDIT PATCH NAME
 - Riquadro EDIT AUDIO PHRASE NAME
 - Riquadro EDIT MIDI CLIP NAME

Riquadro SELECT CATEGORY

Questo riquadro vi permette di selezionare una categoria.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro EDIT NAME (p. 3) → **CURSOR** [◀] (Solo in EDIT SAMPLE NAME, EDIT PARTIAL NAME, EDIT PATCH NAME, EDIT AUDIO PHRASE NAME, e EDIT MIDI CLIP NAME.)
- [INSTRUMENTS]** → **[F4](Library)** → **[F3](Category)**
- [SONG]** o **[PATTERN]** → **[F5](Seq Edit)** → selezionate una MIDI track come traccia corrente → **[MENU]** → Selezionate "Paste MIDI Clip..." → **[F5](Select)** → **[F1](Category)**
- [PROJECT]** → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → **[F3](SmpMgr)** → **[MENU]** → Selezionate "Category..." → **[F5](Select)**
- Accedete al Riquadro SAMPLE LIST (p. 130) → **[F3](Category)**

Spiegazione di ogni area

1 List

Mostra una lista di categorie. Il nome della categoria selezionato dal cursore è evidenziato.

Categoria	Contenuto
---	Nessuna categoria
PNO	Pianoforte acustico
EP	Piano elettrico
KEY	Altre tastiere (per es., clavicembalo, arpsicordo)
BEL	Campane, bell pad
MLT	Mallet
ORG	Organo da chiesa, elettrico
ACD	Accordion
HRM	Armonica, armonica blues
AGT	Chitarra acustica
EGT	Chitarra elettrica
DGT	Chitarra distorta
BS	Basso acustico, elettrico
SBS	Synth bass
STR	Archi
ORC	Insiemi orchestrali
HIT	Percussioni orchestrali
WND	Legni (per es., oboe, clarinetto)
FLT	Flauto, ottavino
BRS	Ottoni acustici
SBR	Ottoni sintetici
SAX	Sax
HLD	Synth lead (hard)
SLD	Synth lead (soft)
TEK	Techno synth
PLS	Suoni pulsanti
FX	Effetti Synth (per es., rumore)
SYN	Poly synth
BPD	Synth pad (brillante)
SPD	Synth pad (soft)

Categoria	Contenuto
VOX	Voci, cori
PLK	Strumenti pizzicati (per es., arpa, strumenti etnici)
ETH	Altri strumenti etnici
FRT	Strumenti a corde pizzicati, con manico dotato di tasti (per es., mandolino)
PRC	Percussioni
SFX	Effetti sonori
BTS	Beat, groove
DRM	Drum set
CMB	Altre patch che usano split o layer
7X0	Serie Roland S-700
AK	Serie AKAI MPC/Serie S

Tasti-F

• [F1](Select All)

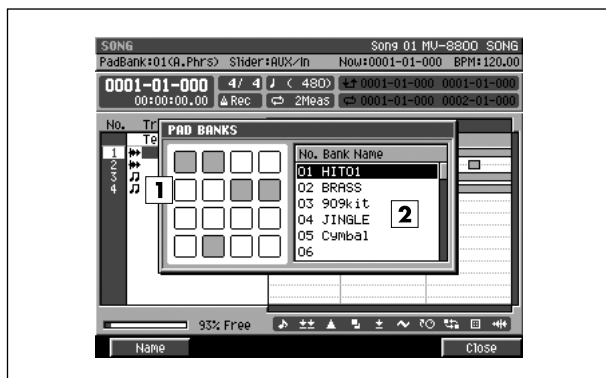
Mostra tutte le categorie.

MEMO

- [F1](Select All) è valido se visualizza i seguenti riquadri.
 - Riquadro PASTE MIDI CLIP (p. 47)
 - Riquadro PATCH LIBRARY (p. 117)
 - Riquadro SAMPLE LIST (p. 130)
- [F5](Select)**
Completa la selezione della categoria.

Riquadro PAD BANKS

Qui potete selezionare i banchi di pad.



■ Per accedere a questa schermata

- [PADBANKS]

Spiegazione di ogni area

- 1 Velocity pad**
Mostra lo stato dei pad correnti. I pad evidenziati in rosso contengono dei dati registrati.
- 2 Lista dei banchi di pad**
Elenca i nomi dei banchi di pad. Il banco di pad selezionato dal cursore è evidenziato.
Potete cambiare i pad bank usando la manopola VALUE o [INC]/[DEC].

Tasti-F

- [F1](Name)
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete cambiare il nome del pad bank.
- [F5](Close)
Richiude il Riquadro PAD BANKS (questo riquadro).

Riquadro SELECT DRIVE

Qui potete selezionare il drive.




■ Per accedere a questa schermata

- Premete [F1](Select Drive) che appare in varie schermate, etc.

Spiegazione di ogni area

1 Drive list

Quest'area mostra i drive installati nell'MV-8800 (hard disk, drive CD-R/RW). Il drive selezionato dal cursore è evidenziato.

Icona	Spiegazione
	Hard disk
	Drive CD-ROM/Audio CD

MEMO

- Le icone CD-ROM e Audio CD vi permettono di distinguere tra i tipi di supporto inseriti nel drive.

Tasti-F

• [F5](Select)

Seleziona il drive indicato dal cursore nella lista dei drive.

Riquadro MENU / Riquadro COMMAND

Questa pagina spiega le operazioni che si applicano in comune a tutti i comandi o menu a cui accedete sotto forma di riquadro.



■ Per accedere a questa schermata

- [MENU]
- Premete [F5](Command) che appare in varie schermate, etc.

Tasti-F

- [F1](▲) / [F2](▼)

Questi tasti muovono il cursore tra le voci del menu o comandi che appaiono nel riquadro.

MEMO

- Potete anche usare [DEC]/[INC], la manopola VALUE, o i tasti cursore per spostare il cursore.

- [F5](Select)

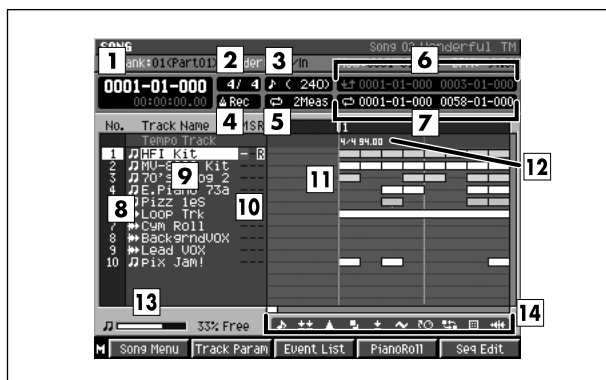
Esegue la voce o comando del menu che è selezionato dal cursore.

MEMO

- Potete anche usare i tasti [ENTER] per eseguire la voce o comando del menu selezionato.

Schermata SONG

Questa è la schermata di base in cui potete riprodurre o registrare le song.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG]

Spiegazione di ogni area

- 1 Tempo corrente (Now time)**
Indica la posizione corrente (battuta/movimento/tick, tempo cronometrico) del sequencer.
- 2 Time Signature**
Mostra la suddivisione ritmica della song corrente.
- 3 Step Time**
Indica di quanto si sposta il tempo corrente quando premete STEP [◀]/[▶].
- 4 Metronomo**
Mostra le impostazioni del metronomo.

Icona	Spiegazione
	Il metronomo non suona.
	Il metronomo suona solo durante la registrazione.
	Il metronomo suona durante la riproduzione e la registrazione.
	Il metronomo suona sempre.

- 5 Loop Quick Set Length**
Mostra il numero di battute che viene specificato automaticamente come lunghezza del loop quando premete [QUICK SET].
- 6 Regione del Punch In/Out**
Specifica il tempo iniziale e finale della registrazione punch in automatica. I seguenti caratteri mostrano lo stato di Punch In/Out.

Caratteri	Spiegazione
	La funzione Punch In/Out è Off.
	La funzione Punch In/Out è On.

7 Regione della riproduzione in Loop

Specifica il tempo iniziale e finale del loop. I seguenti caratteri mostrano lo stato del Loop.

Caratteri	Spiegazione
	La funzione Loop è Off.
	La funzione Loop è On.

8 No. (numero e icona della traccia)

Mostra il numero di ogni traccia registrata nel sequencer. L'icona a destra del numero della traccia indica il tipo di traccia.

Icona	Spiegazione
	MIDI track
	Audio track
	Pattern track

MEMO

- La riga del numero della traccia selezionata dal cursore è evidenziata. Questa traccia è chiamata "traccia corrente."

9 Track Name

Mostra il nome assegnato ad ogni traccia.

10 Track Status (M/S/R)

Imposta lo stato della traccia.

Indication	Spiegazione
M= Muted	Questa traccia non suona.
S= Solo	Suona solo questa traccia.
R=Record	La registrazione avviene in questa traccia.

MEMO

- Se attivate simultaneamente M (Mute) e S (Solo) per la stessa traccia, S (Solo) ha la priorità.

11 Play List

Questi riquadri mostrano l'esistenza di dati della sequenza registrati in ogni traccia.

Un riquadro grigio viene visualizzato per i dati che non contengono eventi note.

12 Tempo Track

Questa è una traccia speciale che registra i dati del tempo metronomico. Questa traccia si trova sempre in questa posizione. (La sua posizione non è influenzata dallo scorrimento.)

MEMO



- Non potete registrare dati nella tempo track.


**13 Misuratore della Memoria della Sequenza/
Misuratore della Memoria Wave**

Indica il numero di eventi disponibile per registrare nel sequencer, o il tempo restante disponibile per registrare le tracce audio.

14 Indicatore del filtro di visualizzazione

Indica lo stato del View Filter che avete specificato.

Icona	Spiegazione
	Il View Filter è disattivato (gli eventi sono visualizzati)
	Il View Filter è attivo (gli eventi non vengono visualizzati)

 Per i dettagli sulle icone del View filter, vedi il Riquadro VIEW FILTER (p. 53).

Tasti-F e menu• **[F1](Song Menu)**

Mostra la Schermata SONG MENU (p. 78).

• **[F2](Track Param)**

Mostra il riquadro TRACK PARAMETER della traccia selezionata dal cursore.

MEMO

- Il riquadro TRACK PARAMETER che appare dipende dal tipo di traccia corrente.

Traccia corrente	Riquadro
Audio track	Riquadro TRACK PARAMETER (per un'Audio track) (p. 14)
MIDI track	Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (p. 11)
Pattern track	Riquadro TRACK PARAMETER (per una Pattern track) (p. 15)

• **[F3](Event List)**

Se la traccia corrente è una MIDI track, viene visualizzata la Schermata EVENT LIST (p. 23).

MEMO

- Se la traccia corrente non è una MIDI track, appare l'indicazione "Current Track is not MIDI Track."

• **[F4](PianoRoll)**

Se la traccia corrente è una MIDI track, viene visualizzata la Schermata PIANO ROLL EDIT (p. 30).

MEMO

- Se la traccia corrente non è una MIDI track, appare l'indicazione "Current Track is not MIDI Track."

• **[F5](Seq Edit)**

Mostra la Schermata SEQUENCE EDIT (p. 31).

• **[MENU]**

Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Tempo Track

Mostra la Schermata TEMPO TRACK (p. 52).

2 Mute Control Track

Mostra la Schermata MUTE CONTROL TRACK (p. 71).

3 Add MIDI Tracks...

Mostra il Riquadro ADD MIDI TRACKS (p. 54).

4 Add Audio Tracks...

Mostra il Riquadro ADD AUDIO TRACKS (p. 55).

5 Add Pattern Track

Aggiunge una Pattern track.

6 Delete Tracks...

Mostra il Riquadro DELETE TRACKS (p. 56).

7 Merge Tracks...

Mostra il Riquadro MERGE TRACKS (p. 69).

8 Track List

Mostra la Schermata TRACK LIST (OUTPUT) (p. 50).

9 Track Name...

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3).

10 Erase All Events

Cancella tutti gli eventi nella traccia corrente. Appare il messaggio "Erase all events in track".

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione.
[F5](Yes)	Cancella gli eventi nella traccia corrente.

MEMO

- Potete annullare solo una volta dopo aver eseguito Erase All Events.

11 Marker

Mostra il Riquadro MARKER (p. 57).

12 View Filter

Mostra il Riquadro VIEW FILTER (p. 53).

13 Step Time

Mostra il Riquadro STEP TIME (p. 58).

14 Recording Parameter

Mostra il Riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI) (p. 16), il Riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO) (p. 19), o il Riquadro RECORDING PARAMETER (PATTERN) (p. 20).

MEMO

- Il riquadro RECORDING PARAMETER che appare dipende dal tipo di traccia corrente.

15 Metronome

Mostra il Riquadro METRONOME (p. 22).

16 Loop

Mostra il Riquadro LOOP (p. 48).

17 Save As User Template

Appare il messaggio "Save Song setting as User Track Template?".

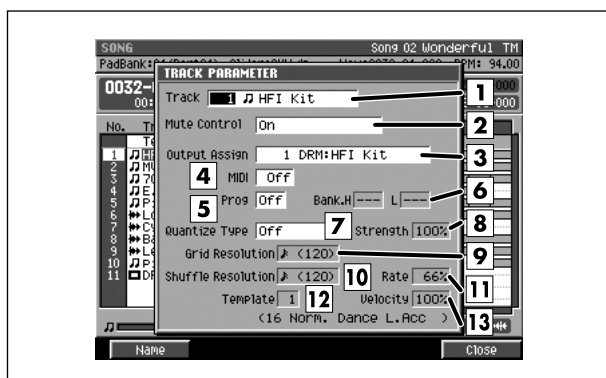
Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla senza salvare.
[F5](Yes)	Salva le impostazioni della traccia della song corrente come user template sull'hard disk.

18 Drum Grid

Mostra la Schermata DRUM GRID (p. 73).

Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track)

Qui potete effettuare le impostazioni dei parametri dettagliati di una traccia MIDI.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [F2](Track Param)

Spiegazione di ogni area

1 Track (Numero e nome della traccia)

Questo è il numero e il nome della traccia modificata.

MEMO

- Potete premere [F1](Name) per visualizzare il Riquadro EDIT NAME (p. 3) e modificare il nome della traccia.

2 Mute Control

Specifica se la traccia viene silenziata dai dati Track Mute registrati nella traccia Mute Control.

Valore	Spiegazione
Off	I dati mute registrati sono disabilitati. (Manual)
On	I dati mute registrati sono abilitati. (Automatic)
On (Default=Off)	I dati mute registrati sono abilitati. (Automatic) Con questa impostazione, andando all'inizio della traccia si annulla automaticamente il silenziamento.
On (Default=On)	I dati mute registrati sono abilitati. (Automatic) Con questa impostazione, andando all'inizio della traccia si attiva il silenziamento.

3 Output Assign

Specifica la destinazione di uscita dei dati registrati nella MIDI track.

Valore	Spiegazione
Off	Nessuna uscita.
1-16	Instrument part 1-16
MFX	MFX (Regolazioni dei parametri Analog modeling bass e dell'effetto)
Pix Jam	Pix jam (Seleziona le clip di immagini)
Mixer AUX1-4	Canale del mixer (AUX1-4)
Mixer DlyCho	Canale del mixer (delay/chorus)
Mixer Reverb	Canale del mixer (reverb)
Mixer A.Phrs	Canale del mixer (audio phrase)
Mixer input	Canale del mixer (input)
AMix	Canale del mixer (audio track)

4 MIDI (MIDI output)

Specifica il connettore e il canale MIDI usati per emettere i dati MIDI della traccia MIDI.

Valore	Spiegazione
Off	Nessuna uscita.
A-1-A-16	Uscita dal connettore MIDI OUT A (canale MIDI 1-16)
B-1-B-16	Uscita dal connettore MIDI OUT B (canale MIDI 1-16)
R-1-R-16	Uscita dal connettore R-BUS (canale MIDI 1-16)

5 Prog (Program change)

Specifica il program change MIDI che viene trasmesso ogni volta che riproducete dall'inizio della song o pattern.

Valori: **Off**, 1-128

6 Bank.H/L

Un messaggio di bank select viene trasmesso insieme al messaggio di program change. Se lo impostate su ---, il messaggio di bank select non viene trasmesso. Questa impostazione è valida se il parametro Prog è impostato su un valore diverso da Off.

Parametro	Valore	Spiegazione
Bank.H	---, 0-127	Valore del Bank select MSB (CC#0)
L	---, 0-127	Valore del Bank select LCB (CC#32)

7 Quantize Type

Seleziona il tipo di quantizzazione (correzione della temporizzazione) che viene applicata durante la riproduzione del sequencer.

Valore	Spiegazione
Off	Play Quantize non viene applicato.
Grid	I dati della sequenza vengono corretti, avvicinando le note fuori tempo agli intervalli della suddivisione ritmica specificata da Grid Quantize Resolution.
Shuffle	Viene applicata la Shuffle Quantization. Le note vengono spostate avanti o indietro verso gli intervalli della suddivisione ritmica specificata da Shuffle Quantize Resolution, nella quantità specificata da Shuffle Rate. Da un senso di "shuffle" o "swing" al ritmo.
Template	Viene applicato un "modello" (template) di quantizzazione preimpostato. Scegliendo tra 71 impostazioni di quantizzazione, potete facilmente modificare l'andamento ritmico in un'ampia varietà di modi. Oltre ai vari tipi di shuffle, trovate anche template che usano la dinamica (velocity) per creare il feel ritmico (Groove Quantize).

8 Strength (Quantize strength)

Imposta il grado di quantizzazione che viene applicato alle note, specificato dai parametri Grid Quantize Resolution. Valori più elevati di questo parametro fanno sì che le note vengano avvicinate maggiormente agli intervalli ritmici specificati da Grid Quantize Resolution.

Valori: 0%–100%

MEMO

- Il valore 100 produce l'effetto più intenso; con l'impostazione 0 non viene applicata alcuna correzione.

9 Resolution

Specifica la temporizzazione della quantizzazione. Scegliete il valore che corrisponde alla nota più breve nella regione che volete quantizzare.

Quantize Type	Range
Grid	♩ (60), ♪ ₃ (80), ♪ (120), ♪ ₃ (160), ♩ (240), ♪ ₃ (320), ♪ (480)
Shuffle	♪ (120), ♪ (240)

10 Rate

Quando Quantize Type=Shuffle, specifica la distanza tra le note dei movimenti in levare ("backbeat") (relativamente all'impostazione di Shuffle Quantize Resolution) e i movimenti in battere ("downbeat"). Potete creare un senso di swing spostando la temporizzazione dei movimenti in levare. Con il valore 50%, i movimenti in levare vengono collocati esattamente a metà tra i movimenti in battere precedente e successivo. Con il valore 0%, i movimenti in levare coincidono esattamente con il movimento in battere precedente. Con il valore 100%, i movimenti in levare coincidono esattamente con il movimento in battere successivo.

Valori: 0%–66%–100%

11 Template

Quando Quantize Type=Template, potete usare i seguenti modelli di quantizzazione preimpostati.

Dance		
01	16 Norm. Dance L.Acc	Accenti deboli
02	16 Norm. Dance H.Acc	Accenti forti
03	16 Norm. Dance L.Swg	Leggero swing
04	16 Norm. Dance H.Swg	Forte swing
05	16 Heavy Dance L.Acc	Indietro, accenti deboli
06	16 Heavy Dance H.Acc	Indietro, accenti forti
07	16 Heavy Dance L.Swg	Indietro, leggero swing
08	16 Heavy Dance H.Swg	Indietro, forte swing
09	16 Pushed Dance L.Acc	Avanti, accenti deboli
10	16 Pushed Dance H.Acc	Avanti, accenti forti
11	16 Pushed Dance L.Swg	Avanti, leggero swing
12	16 Pushed Dance H.Swg	Avanti, forte swing
Fusion		
13	16 Norm. Fusion L.Acc	Accenti deboli
14	16 Norm. Fusion H.Acc	Accenti forti
15	16 Norm. Fusion L.Swg	Leggero swing
16	16 Norm. Fusion H.Swg	Forte swing
17	16 Heavy Fusion L.Acc	Indietro, accenti deboli
18	16 Heavy Fusion H.Acc	Indietro, accenti forti
19	16 Heavy Fusion L.Swg	Indietro, leggero swing
20	16 Heavy Fusion H.Swg	Indietro, forte swing
21	16 Pushed Fusion L.Acc	Avanti, accenti deboli
22	16 Pushed Fusion H.Acc	Avanti, accenti forti
23	16 Pushed Fusion L.Swg	Avanti, leggero swing
24	16 Pushed Fusion H.Swg	Avanti, forte swing
Reggae		
25	16 Norm. Reggae L.Acc	Accenti deboli
26	16 Norm. Reggae H.Acc	Accenti forti
27	16 Norm. Reggae L.Swg	Leggero swing
28	16 Norm. Reggae H.Swg	Forte swing
29	16 Heavy Reggae L.Acc	Indietro, accenti deboli
30	16 Heavy Reggae H.Acc	Indietro, accenti forti
31	16 Heavy Reggae L.Swg	Indietro, leggero swing
32	16 Heavy Reggae H.Swg	Indietro, forte swing
33	16 Pushed Reggae L.Acc	Avanti, accenti deboli
34	16 Pushed Reggae H.Acc	Avanti, accenti forti
35	16 Pushed Reggae L.Swg	Avanti, leggero swing
36	16 Pushed Reggae H.Swg	Avanti, forte swing
Pops		
37	8 Norm. Pops L.Acc	Accenti deboli
38	8 Norm. Pops H.Acc	Accenti forti
39	8 Norm. Pops L.Swg	Leggero swing
40	8 Norm. Pops H.Swg	Forte swing
41	8 Heavy Pops L.Acc	Indietro, accenti deboli
42	8 Heavy Pops H.Acc	Indietro, accenti forti
43	8 Heavy Pops L.Swg	Indietro, leggero swing

44	8 Heavy Pops H.Swg	Indietro, forte swing
45	8 Pushed Pops L.Acc	Avanti, accenti deboli
46	8 Pushed Pops H.Acc	Avanti, accenti forti
47	8 Pushed Pops L.Swg	Avanti, leggero swing
48	8 Pushed Pops H.Swg	Avanti, forte swing

Rhumba

49	8 Norm. Rhumba L.Acc	Accenti deboli
50	8 Norm. Rhumba H.Acc	Accenti forti
51	8 Norm. Rhumba L.Swg	Leggero swing
52	8 Norm. Rhumba H.Swg	Forte swing
53	8 Heavy Rhumba L.Acc	Indietro, accenti deboli
54	8 Heavy Rhumba H.Acc	Indietro, accenti forti
55	8 Heavy Rhumba L.Swg	Indietro, leggero swing
56	8 Heavy Rhumba H.Swg	Indietro, forte swing
57	8 Pushed Rhumba L.Acc	Avanti, accenti deboli
58	8 Pushed Rhumba H.Acc	Avanti, accenti forti
59	8 Pushed Rhumba L.Swg	Avanti, leggero swing
60	8 Pushed Rhumba H.Swg	Avanti, forte swing

Other

61	Samba 1Pandro etc	Samba (pandero, etc.)
62	Samba 2Surdo/Timba	Samba (surdo e timbale, etc.)
63	Axe 1Caixa	Ashe (kaisha)
64	Axe 2Surdo	Ashe (surdo)
65	Salsa 1Cascara	Salsa (cascara)
66	Salsa 2Conga	Salsa (conga)
67	Triplets	Terzine
68	Quintuplets	Quintine
69	Sextuplets	Sestine
70	7 Against 2 QuaterNo	Sette note suonate su due movimenti
71	Lagging Triplets	Terzine ritardate

12 Velocity

Quando Quantize Type=Template, specifica l'intensità della correzione della velocity (dinamica) che viene applicata dal Quantize Template che avete selezionato. Valori maggiori fanno sì che le dinamiche si avvicinino maggiormente alla dinamica del modello.

Valori: 0–100%



- Col valore 0, le velocity non vengono modificate.

Tasti-F

- **[F1](Name)**

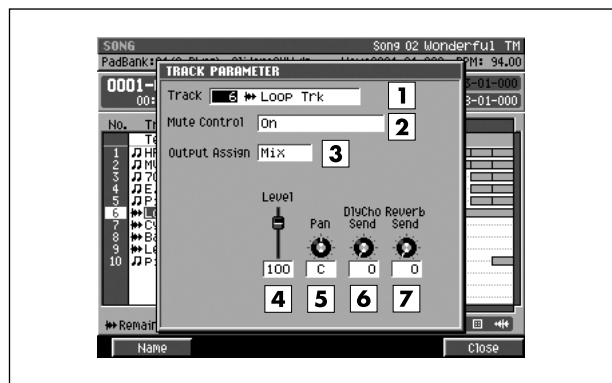
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete cambiare il nome della traccia corrente.

- **[F5](Close)**

Richiude il Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (questo riquadro).

Riquadro TRACK PARAMETER (per un'Audio track)

Qui potete effettuare impostazioni dettagliate dei parametri della traccia audio.



- **Per accedere a questa schermata**
 - [SONG] o [PATTERN] → selezionate un'audio track come traccia corrente → [F2](Track Param)

Spiegazione di ogni area

- 1

Track (Numero e nome della traccia)

Questo è il numero e il nome della traccia modificata.

MEMO

 - Potete premere [F1](Name) per aprire il Riquadro EDIT NAME (p. 3) e modificare il nome della traccia.
- 2

Mute Control

Specifica se la traccia viene silenziata dai dati Track Mute registrati nella traccia Mute Control.

Valore	Spiegazione
Off	I dati mute registrati sono disabilitati. (Manual)
On	I dati mute registrati sono abilitati. (Automatic)
On (Default=Off)	I dati mute registrati sono abilitati. (Automatic) Con questa impostazione, andando all'inizio della traccia si annulla automaticamente il silenziamento.
On (Default=On)	I dati mute registrati sono abilitati. (Automatic) Con questa impostazione, andando all'inizio della traccia si attiva il silenziamento.

- 3

Output Assign

Specifica la presa di uscita da cui viene emesso l'audio registrato sulla traccia.

Valore	Spiegazione
Mix	Mix bus
AUX1-AUX4	AUX bus 1-4
MLT1-MLT8	Multi output bus 1-8 (mono)
MLT1/2-MLT7/8	Multi output bus 1/2-7/8 (stereo)

- 4

Level

Specifica il volume di ogni parte.

Valori: 0-100-127

- 5

Pan

Specifica il pan (posizione stereo) con cui il segnale viene inviato al bus.

Valori: L63-C-R63
- 6

DlyCho Send

Specifica la quantità di segnale inviato all'effetto delay/chorus.

Valori: 0-127
- 7

Reverb Send

Specifica la quantità di segnale inviato all'effetto di riverbero.

Valori: 0-127

Tasti-F

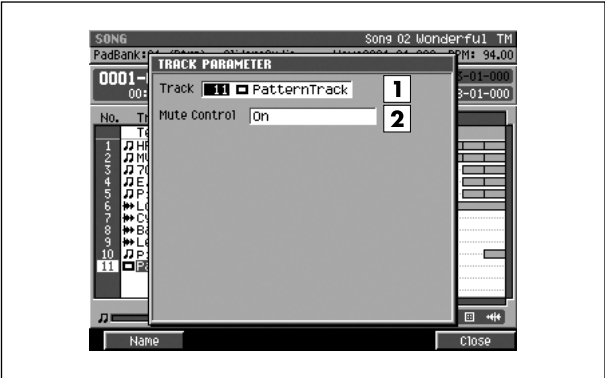
- **[F1](Name)**

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete cambiare il nome della traccia corrente.
- **[F5](Close)**

Richiude il Riquadro TRACK PARAMETER (per un'Audio track) (questo riquadro).

Riquadro TRACK PARAMETER (per una Pattern track)

Qui potete effettuare impostazioni dettagliate dei parametri della Pattern track.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → selezionate una pattern track come traccia corrente → [F2](Track Param)

Spiegazione di ogni area

- 1 Track (Numero e nome della traccia)**
Questo è il numero e il nome della traccia modificata.

MEMO

- Potete premere [F1](Name) per aprire il Riquadro EDIT NAME (p. 3) e modificare il nome della traccia.

- 2 Mute Control**
Specifica se la traccia viene silenziata dai dati Track Mute registrati nella traccia Mute Control.

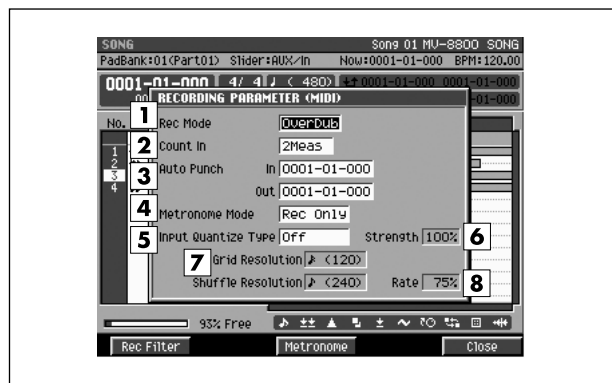
Valore	Spiegazione
Off	I dati mute registrati sono disabilitati. (Manual)
On	I dati mute registrati sono abilitati. (Automatic)
On (Default=Off)	I dati mute registrati sono abilitati. (Automatic) Con questa impostazione, andando all'inizio della traccia si annulla automaticamente il silenziamento.
On (Default=On)	I dati mute registrati sono abilitati. (Automatic) Con questa impostazione, andando all'inizio della traccia si attiva il silenziamento.

Tasti-F

- **[F1](Name)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete cambiare il nome della traccia corrente.
- **[F5](Close)**
Richiude il Riquadro TRACK PARAMETER (per una Pattern track) (questo riquadro).

Riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI)

Qui potete impostare i parametri per registrare su una traccia MIDI.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [MENU] → selezionate “Recording Parameter” → [F5](Select)
- [STOP (■)]→ [REC (●)]

Spiegazione di ogni area

1 Rec Mode (Recording mode)

Specifica come avviene la registrazione.

Valore	Spiegazione
Overdub1	I nuovi dati registrati vengono aggiunti ai dati già registrati. Usandolo con la registrazione in loop, potete sovraincidere ripetutamente una regione specificata. Per esempio, potete usare questo metodo per registrare i singoli strumenti di un'esecuzione di batteria uno alla volta, in questo modo: cassa → rullante → hi-hat.
Overdub2	Se immettete un evento nota identico nella stessa temporizzazione di un evento nota immesso precedentemente, la velocity dell'evento esistente viene sostituita dalla nuova velocity.
Replace	I nuovi dati registrati sostituiscono i dati già presenti. Usatelo per riregistrare.

2 Count In

Specifica come inizia la registrazione.

Valore	Spiegazione
Off	La registrazione inizia nell'istante in cui premete [PLAY (▶)]. (Non vi è preconteggio.)
1 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di una battuta.
2 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di due battute.
Wait Note	La registrazione inizia nel momento in cui si verifica una delle seguenti condizioni. <ul style="list-style-type: none">• Viene ricevuto un messaggio note (suonate una tastiera o altro dispositivo collegato al connettore MIDI IN)• Colpite un velocity pad• Premete [PLAY (▶)]

3 Auto Punch In / Auto Punch Out

Potete specificare due posizioni nel tempo in cui la registrazione si avvia e si arresta automaticamente (“auto punch”).

Parameter	Valore
Auto Punch In	0000-01-000-9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000-9999-**-***

MEMO

- *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in “Time Signature” (p. 79).
- Non potete impostare Auto Punch In in una posizione successiva ad Auto Punch Out.

4 Metronome Mode

Specifica quando viene emesso il segnale del metronomo.

Valore	Spiegazione
Off	Il metronomo non suona.
Rec Only	Il metronomo suona solo durante la registrazione.
Play&Rec	Il metronomo suona durante la riproduzione e la registrazione.
Always	Il metronomo suona sempre.

5 Input Quantize Type

Potete applicare la quantizzazione mentre registrate, così che i dati corretti vengano registrati nella traccia del sequencer.

Valore	Spiegazione
Off	La quantizzazione in ingresso non viene usata.
Grid	I dati della sequenza vengono corretti, avvicinando le note fuori tempo agli intervalli della suddivisione ritmica specificata da Grid Quantize Resolution.
Shuffle	Viene applicata la Shuffle Quantization. Le note vengono spostate avanti o indietro verso gli intervalli della suddivisione ritmica specificata da Shuffle Quantize Resolution, nella quantità specificata da Shuffle Quantize Rate. Da un senso di "shuffle" o "swing" al ritmo.

6 Strength (Quantize strength)

Imposta il grado di quantizzazione che viene applicato alle note, specificato dai parametri Grid Quantize Resolution o Shuffle Quantize Resolution. Valori più elevati di questo parametro fanno sì che le note vengano avvicinate maggiormente agli intervalli ritmici specificati da Grid Quantize Resolution o Shuffle Quantize Resolution.

Valori: 0%–100%

MEMO

- Il valore 100 produce l'effetto più intenso; il valore 0 non produce alcuna modifica.

7 Quantize Resolution

Specifica la temporizzazione della quantizzazione. Scegliete il valore che corrisponde alla nota più breve nella regione che volete quantizzare.

Parametro Input Quantize Type	Valore
Grid	♩(60), ♩ ₃ (80), ♩ (120), ♩ ₃ (160), ♩ (240), ♩ ₃ (320), ♩ (480)
Shuffle	♩ (120), ♩ (240)

8 Rate

Quando Type=Shuffle, specifica la distanza tra le note dei movimenti in levare ("backbeat") (relativamente all'impostazione di Shuffle Quantize Resolution) e i movimenti in battere ("downbeat"). Potete creare un senso di swing spostando la temporizzazione dei movimenti in levare. Con il valore 50%, i movimenti in levare vengono collocati esattamente a metà tra i movimenti in battere precedente e successivo. Con il valore 0%, i movimenti in levare coincidono esattamente con il movimento in battere precedente. Con il valore 100%, i movimenti in levare coincidono esattamente con il movimento in battere successivo.

Valori: 0%–66%–100%

MEMO

- Le impostazioni dei parametri Shuffle Quantize Resolution e Shuffle Quantize Timing sono valide quando Type è impostato su Shuffle.

Tasti-F

- [F1](Rec Filter)**
Mostra il Riquadro RECORDING FILTER (p. 18).
- [F3](Metronome)**
Mostra il Riquadro METRONOME (p. 22).
- [F5](Close)**
Richiude il riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI) (questo riquadro).

SONG

PATTERN

INSTRUMENTS

AUDIO PHRASES

PROJECT

SYSTEM

DISK/USB

MASTERING

SAMPLING

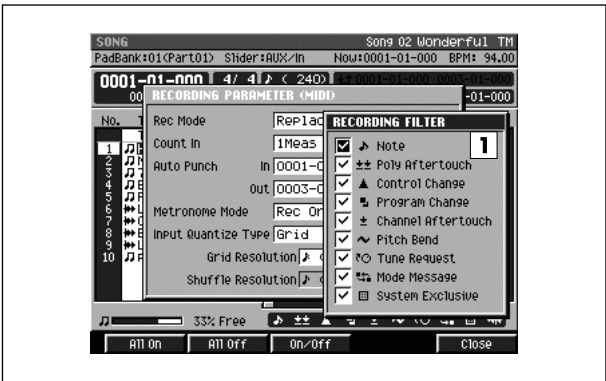
IMPORT

EFFECTS

MIXER

Riquadro RECORDING FILTER

Qui potete limitare i dati che vengono registrati durante la registrazione della sequenza MIDI.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [MENU] → selezionate “Recording Parameter” → [F5](Select) → [F1](Rec Filter)
- [STOP (■)] → [REC (●)] → [F1](Rec Filter)

Spiegazione di ogni area

1 Filter

I messaggi con il simbolo ✓ vengono registrati. Se rimuovete il segno ✓, questi messaggi non vengono registrati nel sequencer.

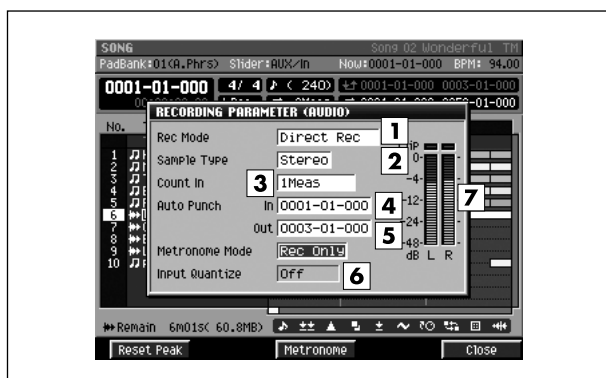
Parameter	Spiegazione
Note	Messaggi delle note. Dati che riproducono le note.
Poly Aftertouch	Polyphonic aftertouch. Dati che applicano l'aftertouch indipendentemente a ogni singolo tasto.
Control Change	Control change. Dati che applicano vari effetti (per es., modulazione) a seconda del control number.
Program Change	Program change. Dati che selezionano i suoni (patch).
Channel Aftertouch	Channel aftertouch. Dati che applicano l'aftertouch ad un intero canale.
Pitch Bend	Pitch bend. Dati che cambiano l'intonazione.
Tune Request	Questo messaggio MIDI fa sì che un sintetizzatore analogico esegua la procedura di auto-accordatura.
Mode Message	Messaggio MIDI Mode che cambia il modo operativo
System Exclusive	Messaggi System exclusive.

Tasti-F

- [F1](All On)
Specifica la registrazione di tutti i messaggi.
- [F2](All Off)
Nessun messaggio viene registrato.
- [F3](On/Off)
Specifica la registrazione del messaggio nella posizione del cursore.
- [F5](Close)
Richiude il riquadro RECORDING FILTER (questo riquadro).

Riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO)

Qui potete effettuare le impostazioni dei parametri di registrazione delle tracce audio.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → selezionate un'audio track come traccia corrente
- [MENU] → selezionate "Recording Parameter" → [F5](Select)
- [STOP (■)] → [REC (●)]

Spiegazione di ogni area

1 Rec Mode (Recording mode)

Specifica come avviene la registrazione.

Valore	Spiegazione
Direct Rec	Registra l'audio direttamente da Input alla traccia (2-canali).
Resample Mix	Registra l'audio direttamente da Input alla traccia (1-canale).
Event	Registra la temporizzazione di riproduzione delle frasi audio innescate dai velocity pad. Poiché vengono registrati solo i dati della temporizzazione, questo è un modo per ridurre la dimensione dei dati quando registrate lo stesso materiale audio più volte nella traccia.

2 Sample Type

Specifica il numero di canali in ingresso. È valido se Rec Mode è impostato su un valore diverso da Event.

Valore	Spiegazione
Stereo	L'audio viene registrato in stereo (2 canali).
Mono	L'audio viene registrato in mono (1 canale).

3 Count In

Specifica come inizia la registrazione.

Valore	Spiegazione
Off	La registrazione inizia nell'istante in cui premete [PLAY (▶)]. (Non vi è preconteggio.)
1 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di una battuta.
2 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di due battute.
Wait Note	La registrazione inizia nel momento in cui si verifica una delle seguenti condizioni. <ul style="list-style-type: none"> • Viene ricevuto un messaggio note (suonate una tastiera o altro dispositivo collegato al connettore MIDI IN) • Colpite un velocity pad • Premete [PLAY (▶)]

4 Auto Punch In / Auto Punch Out

Potete specificare due posizioni nel tempo in cui la registrazione si avvia e si arresta automaticamente ("auto punch").

Parameter	Valore
Auto Punch In	0000-01-000-9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000-9999-**-***

MEMO

- *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in "Time Signature" (p. 79).
- Non potete impostare Auto Punch In in una posizione successiva ad Auto Punch Out.

5 Metronome Mode

Specifica quando viene emesso il segnale del metronomo.

Valore	Spiegazione
Off	Il metronomo non suona.
Rec Only	Il metronomo suona solo durante la registrazione.
Play&Rec	Il metronomo suona durante la riproduzione e la registrazione.
Always	Il metronomo suona sempre.

6 Input Quantize Type

Potete applicare la quantizzazione mentre registrate nel sequencer quando il Rec Mode è "Event."

Valori: Off, ♩ (60), ♪ (80), ♪ (120), ♪ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480)

7 Misuratore del livello in ingresso

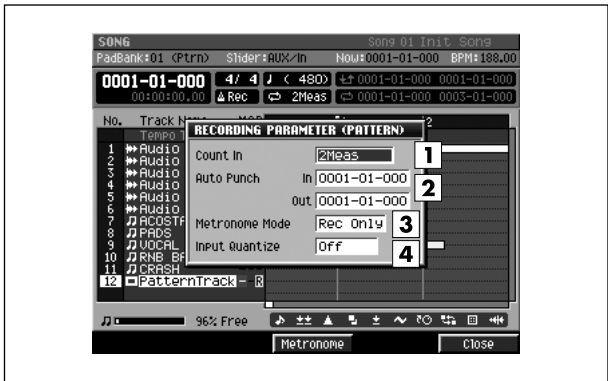
Indica il livello in ingresso.

Tasti-F

- [F1](Reset Peak)
Cancella l'indicazione del picco nei misuratori di livello.
- [F3](Metronome)
Mostra il Riquadro METRONOME (p. 22).
- [F5](Close)
Richiude il Riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO) (questo riquadro).

Riquadro RECORDING PARAMETER (PATTERN)

Qui potete effettuare le impostazioni dei parametri di registrazione delle pattern track.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → selezionate una pattern track come traccia corrente → [MENU] → selezionate “Recording Parameter” → [F5](Select)
- [STOP (■)]→ [REC (●)]

Spiegazione di ogni area

1 Count In

Specifica come inizia la registrazione.

Valore	Spiegazione
Off	La registrazione inizia nell’istante in cui premete [PLAY (▶)]. (Non vi è preconteggio.)
1 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di una battuta.
2 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di due battute.
Wait Note	La registrazione inizia nel momento in cui si verifica una delle seguenti condizioni. <ul style="list-style-type: none">• Viene ricevuto un messaggio note (suonate una tastiera o altro dispositivo collegato al connettore MIDI IN)• Colpite un velocity pad• Premete [PLAY (▶)]

2 Auto Punch In / Auto Punch Out

Potete specificare due posizioni nel tempo in cui la registrazione si avvia e si arresta automaticamente (“auto punch”).

Parameter	Valore
Auto Punch In	0000-01-000-9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000-9999-**-***

MEMO

- *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in “Time Signature” (p. 79).
- Non potete impostare Auto Punch In in una posizione successiva ad Auto Punch Out.

3 Metronome Mode

Specifica quando viene emesso il segnale del metronomo.

Valore	Spiegazione
Off	Il metronomo non suona.
Rec Only	Il metronomo suona solo durante la registrazione.

Valore	Spiegazione
Play&Rec	Il metronomo suona durante la riproduzione e la registrazione.
Always	Il metronomo suona sempre.

4 Input Quantize Type

Potete applicare la quantizzazione mentre registrate nel sequencer quando il Rec Mode è “Event.”

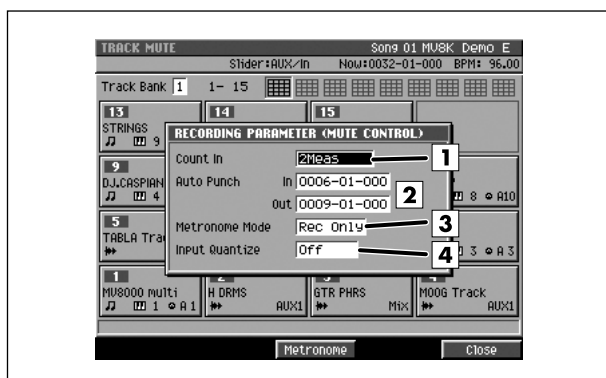
Valori: Off, ♩ (60), ♪ (80), ♪ (120), ♪ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480)

Tasti-F

- [F3](Metronome)
Mostra il Riquadro METRONOME (p. 22).
- [F5](Close)
Richiude il riquadro RECORDING PARAMETER (PATTERN) (questo riquadro).

Riquadro RECORDING PARAMETER (MUTE CONTROL)

Qui potete effettuare le impostazioni dei parametri di registrazione della mute control track.



■ Per accedere a questa schermata

- [SHIFT] + [PAD BANKS] → [REC (●)]

Spiegazione di ogni area

1 Count In

Specifica come inizia la registrazione.

Valore	Spiegazione
Off	La registrazione inizia nell'istante in cui premete [PLAY (▶)]. (Non vi è preconteggio.)
1 Meas	Quando premete [PLAY (▶)], un conteggio (riproduzione) inizia una battuta prima della posizione iniziale della registrazione, e la registrazione inizia nella posizione iniziale della registrazione.
2 Meas	Quando premete [PLAY (▶)], un conteggio (riproduzione) inizia due battute prima della posizione iniziale della registrazione, e la registrazione inizia nella posizione iniziale della registrazione.
Wait Note	La registrazione inizia nel momento in cui si verifica una delle seguenti condizioni. <ul style="list-style-type: none"> • Viene ricevuto un messaggio note (suonate una tastiera o altro dispositivo collegato al connettore MIDI IN) • Colpite un velocity pad • Premete [PLAY (▶)]

2 Auto Punch In / Auto Punch Out

Potete specificare due posizioni nel tempo in cui la registrazione si avvia e si arresta automaticamente ("auto punch").

Parameter	Valore
Auto Punch In	0000-01-000-9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000-9999-**-***

MEMO

- ***** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in "Time Signature" (p. 79).
- Non potete impostare Auto Punch In in una posizione successiva ad Auto Punch Out.

3 Metronome Mode

Specifica quando viene emesso il segnale del metronomo.

Valore	Spiegazione
Off	Il metronomo non suona.
Rec Only	Il metronomo suona solo durante la registrazione.
Play&Rec	Il metronomo suona durante la riproduzione e la registrazione.
Always	Il metronomo suona sempre.

4 Input Quantize Type

Potete applicare la quantizzazione mentre registrate nel sequencer.

Valori: Off, ♩ (60), ♪ (80), ♪ (120), ♪ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480)

Tasti-F

• [F3](Metronome)

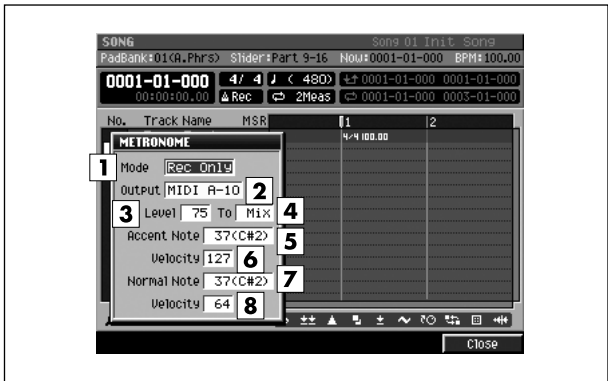
Mostra il Riquadro METRONOME (p. 22).

• [F5](Close)

Richiude il Riquadro RECORDING PARAMETER (MUTE CONTROL) (questo riquadro).

Riquadro METRONOME

Qui potete effettuare le impostazioni del metronomo.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [MENU] → selezionate “Metronome” → [F5](Select)
- [STOP (■)] → [REC (●)] → [F3](Metronome)

Spiegazione di ogni area

1 Mode (Metronome Mode)

Specifica quando viene emesso il segnale del metronomo.

Valore	Spiegazione
Off	Il metronomo non suona.
Rec Only	Il metronomo suona solo durante la registrazione.
Play&Rec	Il metronomo suona durante la riproduzione e la registrazione.
Always	Il metronomo suona sempre.

2 Output (Metronome Output)

Specifica la destinazione di uscita del segnale del metronomo.

Valore	Spiegazione
Click	Viene emesso il suono del metronomo interno (click).
Beep	Viene emesso il suono del metronomo interno (beep).
Part 1-16	Usa una parte strumentale come suono del metronomo.
MIDI A-1-A-16	Trasmette un messaggio note dalla MIDI OUT A.
MIDI B-1-B-16	Trasmette un messaggio note dalla MIDI OUT B.
MIDI R-1-R-16	Trasmette un messaggio note dall'R-BUS.

3 Level

Specifica il volume del metronomo.

Valori: 1-50-127

MEMO

- Il parametro Metronome Level è valido solo quando Metronome Output è impostato su Click o Beep.

4 To

Specifica la destinazione di uscita del suono del metronomo.

Valore	Spiegazione
Mix	Mix bus
MLT1 -MLT8	Multi output bus (mono)
M1/2 - M7/8	Multi output bus (stereo)

MEMO

- Il parametro Metronome To è valido solo quando Metronome Output è impostato su.

5 Accent Note

Specifica il note number del movimento accentato (primo movimento).

Valori: C-1-C#2-G9

6 Accent Velocity

Specifica la velocity del movimento accentato (primo movimento). La Accent Note viene riprodotta con la dinamica specificata qui.

Valori: 1-100-127

7 Normal Note

Specifica il note number dei movimenti deboli (diversi dal primo movimento).

Valori: C-1-C#2-G9

MEMO

- Quando usate un kit di batteria per riprodurre il suono del metronomo, potete selezionare il suono dello strumento a percussione desiderato specificando il note number.

8 Normal Velocity

Specifica la velocity dei movimenti deboli (diversi dal primo movimento). Le Normal Note vengono emesse con la dinamica specificata qui.

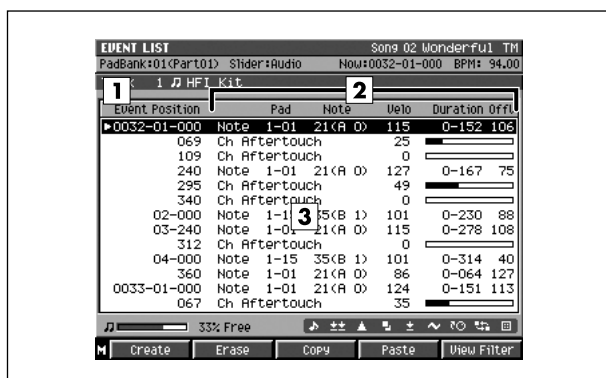
Valori: 1-64-127

Tasti-F

- [F5](Close)
Richiude il riquadro METRONOME (questo riquadro).

Schermata EVENT LIST

Qui potete modificare i messaggi MIDI registrati in una traccia MIDI.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [F3](Event list)

Spiegazione di ogni area

1 Event Position

Indica la posizione temporale dei messaggi MIDI registrati nella traccia corrente.

2 Parametri dell'Evento

Visualizza i parametri del messaggio selezionato dal cursore. I parametri che appaiono dipendono dal messaggio selezionato, come segue.

Messaggio	Parametri visualizzati	Spiegazione
Note	Pad	Numero del Pad
	Note	Note number
	Velo	Velocity
	Duration	Durata
	OffV	Off-velocity
Poly Aftertouch	Pad	Numero del Pad
	Note	Note number
	Value	Valore
Control Change	Number	Numero del Control change
	Value	Valore
Program Change	Number	Numero di Program change
	Name	Valore
	Bank H	Numero del banco del Program change (upper)
	L	Numero del banco del Program change (lower)
Ch Aftertouch	Value	Valore
Pitch Bend	Value	Valore
Sys.Excl	Value	Valore
Local Control	Value	Local Control On/Off
Mono Mode	Value	Numero di canali

3 Event list

Elenca gli eventi MIDI registrati nella traccia corrente.

Usate il cursore per selezionare un evento MIDI, e premete il tasto cursore destro per muovere il cursore su ogni parametro dell'evento. Premete il tasto cursore sinistro per muovere il cursore sulla posizione temporale. Se l'evento MIDI nella posizione corrente è un messaggio system exclusive, appare il Riquadro SYS-EX (p. 27).

Tasti-F e menu

- **[F1](Create)**
Mostra il Riquadro CREATE EVENT (p. 25).
- **[F2](Erase)**
Cancella l'evento nella posizione del cursore. I dati cancellati vengono mantenuti nella clipboard.
- **[F3](Copy)**
Copia l'evento nella posizione del cursore nella clipboard.
- **[F4](Paste)**
Mostra il Riquadro PASTE EVENT (p. 26), permettendovi di incollare l'evento richiamato nella memoria interna dal comando Erase o Copy.
- **[F5](View Filter)**
Mostra il Riquadro VIEW FILTER (p. 53).
- **[MEMU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Step Time

Mostra il Riquadro STEP TIME (p. 58).

2 Track Parameter

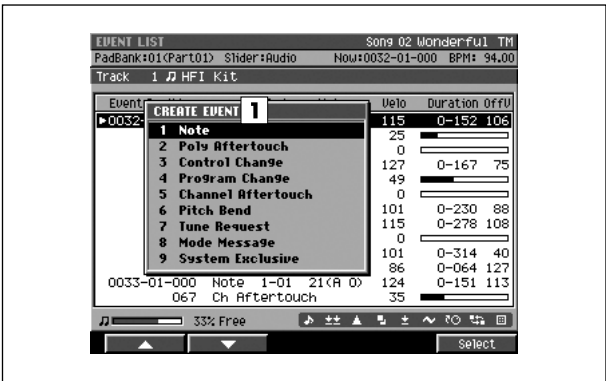
Mostra il Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (p. 11).

3 Solo On/Off

Attiva e disattiva il solo per la traccia corrente.

Riquadro CREATE EVENT

Vi permette di aggiungere un evento ad una traccia MIDI.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [F3](Event List) → [F1](Create)

Spiegazione di ogni area

1 Event

Specifica il tipo di evento MIDI da aggiungere.

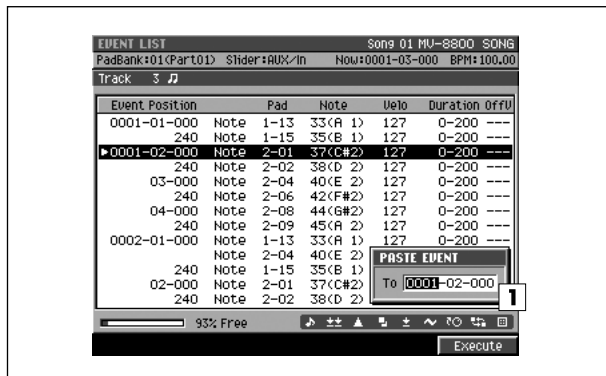
Parameter	Spiegazione
Note	Messaggi delle note. Dati che riproducono le note.
Poly Aftertouch	Polyphonic aftertouch. Dati che applicano l'aftertouch indipendentemente a ogni singolo tasto.
Control Change	Control change. Dati che applicano vari effetti (per es., modulazione) a seconda del control number.
Program Change	Program change. Dati che selezionano i suoni (patch).
Channel Aftertouch	Channel aftertouch. Dati che applicano l'aftertouch ad un intero canale.
Pitch Bend	Pitch bend. Dati che cambiano l'intonazione.
Tune Request	Questo messaggio MIDI fa sì che un sintetizzatore analogico esegua la procedura di auto-accordatura.
Mode Message	Messaggio MIDI Mode che cambia il modo operativo
System Exclusive	Messaggi System exclusive.

Tasti-F

- [F1](▲) / [F2](▼)
Spostano il cursore tra i comandi che appaiono nel riquadro.
- [F5](Select)
Aggiunge l'evento MIDI selezionato dal cursore.

Riquadro PASTE EVENT

Un evento memorizzato temporaneamente nella clipboard della event list può essere "incollato" nella posizione temporale specificata.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F3](Event List) → copia un evento → [F4](Paste)

Spiegazione di ogni area

1 To

Specifica la posizione nel tempo in cui viene aggiunto l'evento MIDI.

Valori: 0000-01-000-9999-**-***

MEMO

- ** dipende dal numero di movimenti specificati dalla suddivisione ritmica in "Time Signature" (p.237).

Tasti-F

• [F5](Execute)

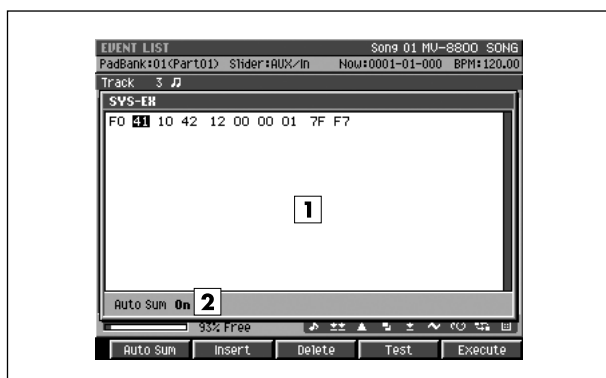
Aggiunge un evento e chiude il riquadro PASTE EVENT.

■ Se appare il messaggio "Sequence memory full"

I dati non possono essere creati poiché la memoria della sequenza è piena.

Riquadro SYS-EX

Qui potete modificare un messaggio system exclusive.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F3](Event list) → muovete il cursore nella lista degli eventi su un messaggio system exclusive → **CURSOR** [▶]
- [SONG] o [PATTERN] → [F3](Event list) → [F1](Create) → selezionate "System Exclusive" → [F5](Select)

MEMO

- Questa schermata appare se la traccia corrente è una MIDI track.

Spiegazione di ogni area

1 Message

Mostra il messaggio system exclusive. Immettete il messaggio tra F0 e F7. Usate la manopola VALUE o [DEC]/[INC] per specificare i dati.

2 Auto Sum

Fate apparire questo indicatore se volete che la check-sum venga calcolata automaticamente. Premete [F1] (Auto Sum) per attivare e disattivare questo indicatore.

Tasti-F

• [F1](Auto Sum)

Quando immettete un messaggio system exclusive Roland, potete usare Auto Check Sum per calcolare la checksum automaticamente.

Se Auto Sum è On, il byte di dati che precede la fine del messaggio (F7) costituisce la checksum: il risultato calcolato viene inserito qui automaticamente.

Se l'immissione non va a buon fine, impostate Auto Sum su "Off" e poi su "On" nuovamente.

• [F2](Insert)

Aggiunge dati nella posizione del cursore. Viene inserito il valore "00": modificate questo valore come desiderate.

• [F3](Delete)

Cancella i dati nella posizione del cursore.

• [F4](Test)

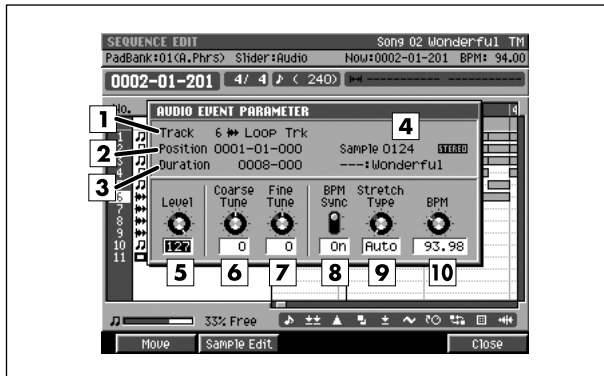
Trasmette dal connettore MIDI OUT il messaggio system exclusive visualizzato correntemente.

• [F5](Execute)

Completa l'immissione del messaggio system exclusive.

Riquadro AUDIO EVENT PARAMETER

Qui potete regolare i parametri dell'evento nella posizione corrente del tempo in una traccia audio.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → selezionate un'audio track come traccia corrente → [MENU] → selezionate "Audio Event Parameter" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

- 1 Track (Numero e nome della traccia)**
Questo è il numero e il nome della traccia modificata.
 - 2 Position**
Visualizza il tempo iniziale dell'evento.
 - 3 Duration**
Specifica la durata del singolo evento.
Valori: 0000-01 (1 tick)–
9999-*** (9999 beat *** tick)
 - 4 Sample**
Indica il numero del sample che si trova nella posizione del tempo corrente.
 - 5 Level**
Specifica il volume di un evento audio.
Valori: 0–127
 - 6 Coarse Tune**
Regola l'intonazione dell'audio event in intervalli di semitono.
Valori: -48–0–+48 (+/-4 ottave)
 - 7 Fine Tune**
Regola l'intonazione dell'audio event in intervalli di 1-cent.
Valori: -50–0–+50
- MEMO**
- 1 cent = 1/100 di semitono
- 8 BPM Sync**
Seleziona se la velocità di riproduzione dell'evento audio viene regolata in tempo reale seguendo i cambiamenti di tempo del sequencer. Se è On, i cambiamenti di tempo accorciano o allungano la frase in tempo reale.
Valori: Off, On

9 Stretch Type

Se il parametro BPM Sync è On, questa impostazione regola la qualità audio con cui viene allungato o accorciato (Time Stretch) il sample. L'impostazione ideale dipende dal tipo di materiale audio. Se scegliete Auto, l'impostazione appropriata viene assegnata automaticamente in base alla durata del suono e ai BPM.

Valori: Auto, 1–10

10 BPM

Specifica il tempo dell'evento audio. Quando il parametro BPM Sync è On, l'evento audio viene riprodotto con questa impostazione dei BPM.

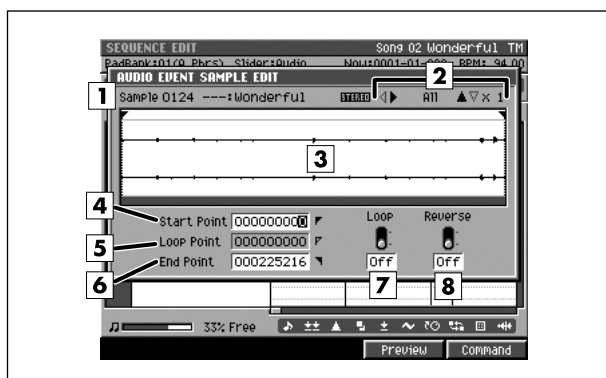
Valori: 5.00–120.00–300.00

Tasti-F

- **[F1](Move)**
Mostra il riquadro MOVE AUDIO EVENT (p. 113). Permette di regolare la durata dell'evento audio o di spostarlo in una posizione temporale differente.
- **[F2](Sample Edit)**
Mostra il Riquadro AUDIO EVENT SAMPLE EDIT (p. 29). Permette di regolare la regione riprodotta del sample usata dall'evento audio.
- **[F5](Close)**
Richiude il riquadro AUDIO EVENT PARAMETER (questo riquadro).

Riquadro AUDIO EVENT SAMPLE EDIT

Qui potete regolare i sample dell'evento nella posizione del tempo corrente in un'audio track.

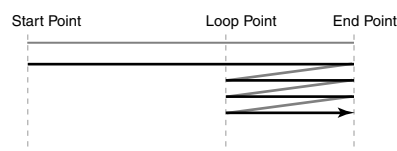


■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → selezionate un'audio track come traccia corrente → [MENU] → selezionate "Audio Event Parameter" → [F5](Select) → [F2](Sample Edit)

Spiegazione di ogni area

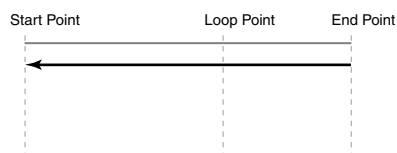
- 1 Sample**
Indica il numero del sample e il nome del sample che state modificando.
- 2 Zoom level**
Indica quanto viene ingrandita o ridotta la forma d'onda che appare nella finestra wave.
- 3 Finestra Wave**
Mostra l'audio event (forma d'onda) modificato.
- 4 Start Point**
Il punto in cui inizia la riproduzione. Impostatelo così da saltare qualsiasi porzione indesiderata della forma d'onda all'inizio del sample, così che questo inizi a suonare con la temporizzazione desiderata.
- 5 Loop Point**
Specifica il punto in cui la riproduzione inizia a ripetersi (per la seconda e le successive riproduzioni). Impostatelo se volete che il sample si ripeta da un punto diverso dallo Start Point.
- 6 End Point**
Specifica il punto in cui la riproduzione si arresta. Impostatelo così da evitare la riproduzione di qualsiasi porzione indesiderata della forma d'onda alla fine del sample.
- 7 Loop**
Riproduce ripetutamente il sample. Se è On, il sample suona dallo Start Point all'End Point, e poi continua a suonare ripetutamente in avanti dal Loop Start Point all'End Point.
Valori: **On**, **Off**



8 Reverse

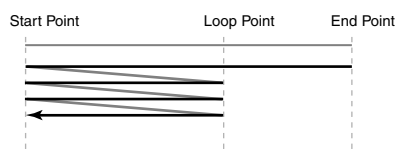
Riproduce il sample al contrario. Se è On, il sample suona al contrario dall'End Point allo Start Point.

Valori: **Off**, **On**



MEMO

- Usandolo insieme al parametro Loop, il sample suona dall'End Point allo Start Point, e poi continua a suonare ripetutamente al contrario dal Loop Start Point allo Start Point.

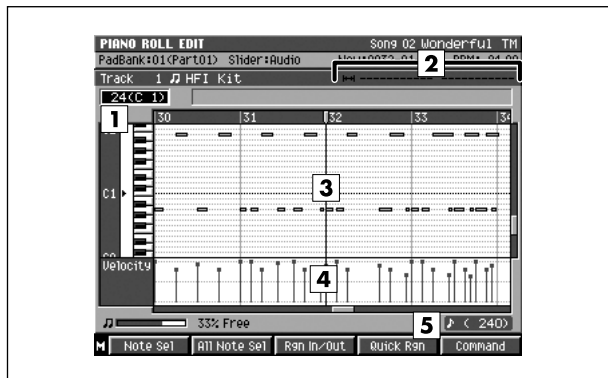


Tasti-F

- **[F4](Preview)**
Il sample suona mentre tenete premuto il tasto.
- **[F5](Command)**
Mostra il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).

Schermata PIANO ROLL EDIT

Qui potete modificare i messaggi MIDI che sono registrati in una traccia MIDI. Il piano roll (il “rullo di pianola”) indica graficamente l’intonazione, la durata, e la velocity.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [F4](PianoRoll)

Spiegazione di ogni area

1 Note number (tastiera)

I note number (tasti) vengono mostrati dal basso verso l'alto. Poiché le intonazioni effettive corrispondono ai note number, la posizione in cui è visualizzata la nota vi indica immediatamente la sua altezza.

2 Editing Region

Mostra la regione modificata (tempo iniziale-tempo finale della regione).

3 Piano roll

Mostra gli eventi note. L'asse orizzontale rappresenta il tempo, e l'asse verticale indica il note number (altezza delle note). Potete cambiare il note number o la posizione nel tempo spostando l'evento nota visualizzato.

4 Velocity

Indica la velocity (dinamica) dell'evento nota. La velocity viene visualizzata insieme all'evento nota: una barra più lunga indica una velocity più intensa.

5 Step Time

Indica di quanto si sposta il tempo corrente quando premete STEP [◀]/[▶].

selezionati tutti i note number, e sono specificati dei tempi In e Out, vengono selezionati tutti i note number che si trovano all'interno di quell'intervallo di tempo.

• [F3] (Rgn In/Out)

Specifica la regione modificata. Premetelo una volta per impostare l'inizio (tempo In) della regione modificata, e ancora una volta per impostare la fine (tempo Out) della regione modificata. Se lo premete una terza volta, viene impostato nuovamente l'inizio (tempo In) della regione da modificare.

• [F4] (Quick Rgn)

Seleziona i dati che si trovano nel punto d'intersezione tra la nota corrente e la posizione del tempo corrente.

• [F5] (Command)

Mostra il Riquadro SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND (p. 33).

• [MENU]

Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Step Time

Mostra il Riquadro STEP TIME (p. 58).

2 Track Parameter

Mostra il Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (p. 11)

3 Solo On/Off

Attiva e disattiva il solo per la traccia corrente.

Tasti-F

• [F1](Note Sel)

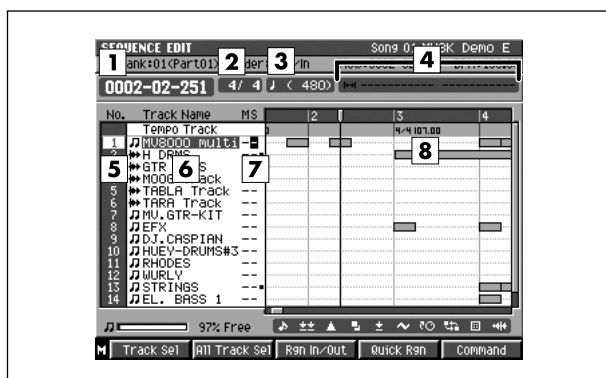
Seleziona/de-seleziona il note number nella posizione del cursore. Se sono specificati un tempo In e un tempo Out per il note number selezionato, vengono selezionati tutti i note number che si trovano all'interno di quell'intervallo di tempo.

• [F2](All Note Sel)

Seleziona/de-seleziona tutti i note number. Se sono

Schermata SEQUENCE EDIT

Qui potete effettuare una serie di modifiche sulla regione di eventi specificati registrati sulla traccia.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit)

Spiegazione di ogni area

1 Now time

Indica il tempo corrente (battuta/movimento/tick) del sequencer.

2 Time Sign

Indica la suddivisione ritmica della song corrente.

3 Step Time

Indica di quanto si sposta il tempo corrente quando premete STEP [◀]/[▶].

4 Editing Region

Mostra la regione modificata (tempo iniziale-tempo finale della regione).

5 No. (Numero e icona della traccia)

Mostra il numero di ogni traccia registrata nel sequencer. L'icona a destra del numero della traccia indica il tipo di traccia.

Icona	Spiegazione
	MIDI track
	Audio track
	Pattern track

MEMO

- La riga del numero della traccia selezionata dal cursore è evidenziata. Questa traccia è chiamata la "traccia corrente."

6 Track Name

Mostra il nome assegnato a ogni traccia.

7 Track status (M/S)

Cambia lo stato della traccia.

Colonna M	Colonna S
Se appare "M," è attivo il silenziamento. Il suono di questa traccia non viene riprodotto.	Se appare "S," è attivo solo. Viene riprodotto solo il suono di questa traccia.
Se appare "-", il silenziamento è inattivo.	Se appare "-", solo è inattivo.

MEMO

- Se attivate simultaneamente M (Mute) e S (Solo) per la stessa traccia, l'impostazione S (Solo) ha la priorità.

8 Play List

I riquadri mostrano l'esistenza di dati della sequenza registrati in ogni traccia.

Un riquadro grigio viene visualizzato per i dati che non contengono eventi note.

Tasti-F e menu

- **[F1](Track Sel)**
Seleziona/de-seleziona la traccia corrente. Se sono specificati un tempo In e un tempo Out per le tracce selezionate, vengono selezionati gli eventi della traccia che si trovano all'interno di quell'intervallo di tempo (evidenziato).
- **[F2](All Track Sel)**
Seleziona/de-seleziona tutte le tracce. Se sono selezionate tutte le tracce, e sono specificati dei tempi In e Out, vengono selezionati tutti gli eventi della traccia che si trovano all'interno di quell'intervallo di tempo (evidenziato).
- **[F3](Rgn In/Out)**
Specifica la regione modificata. Premetelo una volta per impostare il tempo corrente come inizio (tempo In) della regione modificata, e ancora una volta per impostarlo come fine (tempo Out) della regione modificata. Se lo premete una terza volta, il tempo corrente viene impostato nuovamente come inizio (tempo In) della regione da modificare.
- **[F4](Quick Rgn)**
Seleziona i dati che si trovano nel punto d'intersezione tra la traccia corrente e la posizione del tempo corrente.
- **[F5](Command)**
Mostra il Riquadro SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND (p. 34).
- **[MENU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 View Filter

Mostra il Riquadro VIEW FILTER (p. 53).

2 Step Time

Mostra il Riquadro STEP TIME (p. 58).

3 Insert Measure...

Mostra il Riquadro INSERT MEASURE (p. 64).

4 Delete Measure...

Mostra il Riquadro DELETE MEASURE (p. 65).

5 Audio Event Parameter

Mostra il Riquadro AUDIO EVENT PARAMETER (p. 28).

6 Copy As Audio Phrase...

Mostra il Riquadro COPY AS AUDIO PHRASE (p. 45).

7 Pattern Event Parameter

Mostra il Riquadro PATTERN EVENT PARAMETER (p. 112).



- Questa voce viene visualizzata solo in modo Song.

8 Paste MIDI Clip...

Mostra il Riquadro PASTE MIDI CLIP (p. 47).

9 MIDI Clip Library

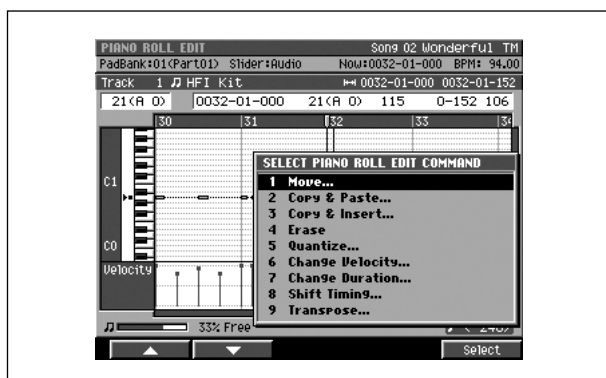
Mostra il Riquadro MIDI CLIP LIBRARY (p. 46).

10 Paste Pattern...

Mostra il Riquadro PASTE PATTERN (p. 106).

Riquadro SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND

Potete eseguire dei comandi di modifica sugli eventi note selezionati nella schermata PIANO ROLL EDIT.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [F4](PianoRoll) → specificate la regione modificata e la traccia → [F5](Command)

Spiegazione di ogni area

1 Move...

Mostra il Riquadro MOVE (p. 36).

2 Copy&Paste...

Mostra il Riquadro COPY&PASTE (p. 35).

3 Copy&Insert...

Mostra il Riquadro COPY&INSERT (p. 37).

4 Erase

Cancella i dati. La regione cancellata resta vuota.

5 Quantize...

Mostra il Riquadro QUANTIZE (p. 38).

6 Change Velocity...

Mostra il Riquadro CHANGE VELOCITY (p. 39).

7 Change Duration...

Mostra il Riquadro CHANGE DURATION (p. 40).

8 Shift Timing...

Mostra il Riquadro SHIFT TIMING (p. 41).

9 Transpose...

Mostra il Riquadro TRANSPOSE (p. 43).

Tasti-F

- [F1](▲) / [F2](▼)

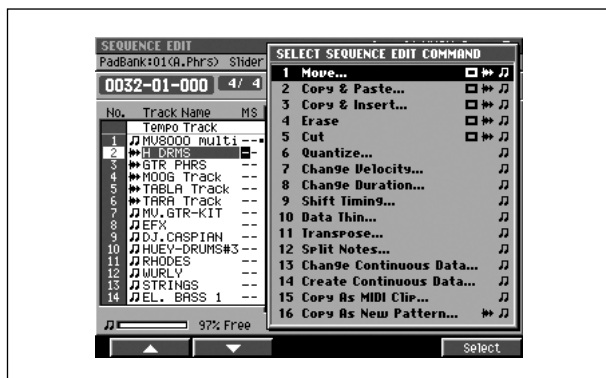
Spostano il cursore tra i comandi che appaiono nel riquadro.

- [F5](Select)

Esegue la voce o comando del menu selezionato dal cursore.

Riquadro SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND

Potete eseguire i comandi di modifica sulle tracce selezionate nella schermata SEQUENCE EDIT.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → specificate la regione modificata e la traccia → [F5](Command)

Spiegazione di ogni area

1 Move...

Mostra il Riquadro MOVE (p. 36).

2 Copy&Paste...

Mostra il Riquadro COPY&PASTE (p. 35).

3 Copy&Insert...

Mostra il Riquadro COPY&INSERT (p. 37).

4 Erase

Cancella i dati. La regione cancellata resta vuota.

5 Cut

Cancella i dati. I dati successivi vengono spostati indietro.

6 Quantize...

Mostra il Riquadro QUANTIZE (p. 38).

7 Change Velocity...

Mostra il Riquadro CHANGE VELOCITY (p. 39).

8 Change Duration...

Mostra il Riquadro CHANGE DURATION (p. 40).

9 Shift Timing...

Mostra il Riquadro SHIFT TIMING (p. 41).

10 Data Thin...

Mostra il Riquadro DATA THIN (p. 42).

11 Transpose...

Mostra il Riquadro TRANSPOSE (p. 43).

12 Split Notes...

Mostra il Riquadro SPLIT NOTES (p. 66).

13 Change Continuous Data...

Mostra il Riquadro CHANGE CONTINUOUS DATA (p. 68).

14 Create Continuous Data...

Mostra il Riquadro CREATE CONTINUOUS DATA (p. 67).

15 Copy As MIDI Clip...

Mostra il Riquadro COPY AS MIDI CLIP (p. 44).

16 Copy As New Pattern...

Mostra il Riquadro COPY AS NEW PATTERN (p. 105).

Tasti-F

- [F1](▲) / [F2](▼)

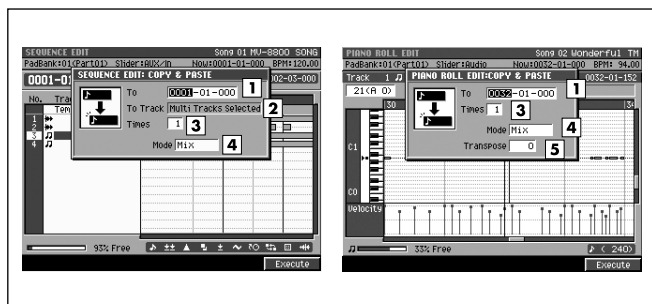
Spostano il cursore tra i comandi che appaiono nel riquadro.

- [F5](Select)

Esegue la voce o comando del menu selezionato dal cursore.

Riquadro COPY&PASTE

Copia i dati nella regione "tempo In – tempo Out" nella posizione specificata.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) o Riquadro **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → selezionate "Copy&Paste..." → [F5](Select)

MEMO

- I parametri nel riquadro COPY&PASTE differiscono a seconda del fatto che vi accediate da PIANO ROLL EDIT o da SEQUENCE EDIT. In questa pagina descriviamo tutti i parametri che possono apparire; ignorate quelli non applicabili.

Spiegazione di ogni area

1 To

Specifica il tempo di destinazione della copia.

Valori: 0001-01-000-9999-**-***

MEMO

- *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in "Time Signature" (p. 79).

2 To Track

Specifica il numero della traccia di destinazione della copia.

MEMO

- To Track appare solo se state usando SEQUENCE EDIT.
- Se avete selezionato due o più tracce, non potete selezionare il valore To Track. (Il display indica "Multi tracks selected.")

3 Times

Specifica per quante volte viene ripetuta la copia.

Valori: 1-99

4 Mode

Seleziona come vengono gestiti i dati che si trovano nella destinazione della copia.

Valore	Spiegazione
Mix	I dati vengono combinati con i dati che già si trovano nella destinazione della copia.
Replace	I dati sostituiscono (sovrascrivono) i dati che già si trovano nella destinazione della copia.

5 Transpose

Specifica la quantità di trasposizione in intervalli di semitono. Specificate un valore positivo (+) per alzare l'intonazione, o un valore negativo (-) per abbassarla. Il valore 0 non produce cambiamento.

Valori: -127-0-127

MEMO

- Transpose appare solo se state usando PIANO ROLL EDIT.

Tasti-F

• [F5](Execute)

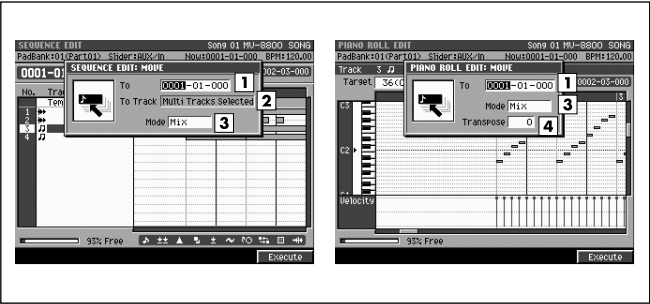
Esegue l'operazione Copy.

MEMO

- Potete usare il Riquadro VIEW FILTER (p. 53) per limitare gli eventi che vengono copiati.

Riquadro MOVE

Sposta i dati della regione "tempo In – tempo Out" nella posizione specificata.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND (p. 34) o Riquadro SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND (p. 33) → selezionate “Move...” → [F5](Select)



- I parametri nel riquadro MOVE differiscono a seconda del fatto che vi accediate da PIANO ROLL EDIT o da SEQUENCE EDIT. In questa pagina descriviamo tutti i parametri che possono apparire; ignorate quelli non applicabili.

Spiegazione di ogni area

- 1

To

Specifica il tempo di destinazione dello spostamento.

Valori: 0001-01-000-9999-**-***

MEMO

 - *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in “Time Signature” (p. 79).
- 2

To Track

Specifica il numero della traccia di destinazione dello spostamento.

MEMO

 - To Track appare solo se state usando SEQUENCE EDIT.
 - Se avete selezionato due o più tracce, non potete selezionare il valore To Track. (Il display indica “Multi tracks selected.”)
- 3

Mode

Seleziona come vengono gestiti i dati che si trovano nella destinazione dello spostamento.

Valore	Spiegazione
Mix	I dati vengono combinati con i dati che già si trovano nella destinazione dello spostamento.
Replace	I dati sostituiscono (sovrascrivono) i dati che già si trovano nella destinazione dello spostamento.

- 4

Transpose

Specifica la trasposizione (in semitoni) dei dati che vengono spostati.

Specificate un valore positivo (+) per alzare l’intonazione, o un valore negativo (-) per abbassare l’intonazione. Col valore 0, i dati non vengono trasposti.

Valori: -127-0-127

MEMO

 - Transpose appare solo se state usando PIANO ROLL EDIT.

Tasti-F

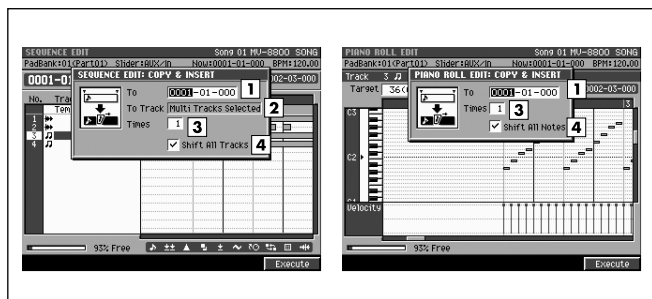
- [F5](Execute)
- Esegue l’operazione Move.



- Potete usare il Riquadro VIEW FILTER (p. 53) per limitare gli eventi che vengono spostati.

Riquadro COPY&INSERT

Inserisce nella posizione del tempo corrente i dati nella regione "tempo In – tempo Out". I dati nella destinazione dell'inserimento non vengono sovrascritti: vengono spostati avanti nel tempo della distanza corrispondente.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) o Riquadro **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → selezionate "Copy&Insert..." → [F5](Select)

MEMO

- I parametri nel riquadro COPY&INSERT differiscono a seconda del fatto che vi accediate da PIANO ROLL EDIT o da SEQUENCE EDIT. In questa pagina descriviamo tutti i parametri che possono apparire; ignorate quelli non applicabili.

Spiegazione di ogni area

1 To

Specifica il tempo di destinazione dell'inserimento.

Valori: 0001-01-000-9999-**-***

MEMO

- *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in "Time Signature" (p. 79).

2 To Track

Specifica il numero della traccia di destinazione dell'inserimento.

MEMO

- To Track appare solo se state usando SEQUENCE EDIT.
- Se avete selezionato due o più tracce, non potete selezionare il valore To Track. (Il display indica "Multi tracks selected.")

3 Times

Specifica per quante volte vengono inseriti i dati. Gli stessi dati vengono inseriti il numero di volte specificato.

Valori: 1-255

4 Shift All Tracks / Shift All Notes

Specifica se anche i dati delle altre tracce/note vengono spostati avanti nel tempo, dopo il punto di destinazione dell'inserimento.

Valori: Off, On

- ☞ Per i dettagli su Shift All Track e Shift All Notes vedi "Copiare i dati e inserirli in un'altra posizione (Copy & Insert)" (Manuale dell'Utente; p. 190).

Tasti-F

• [F5](Execute)

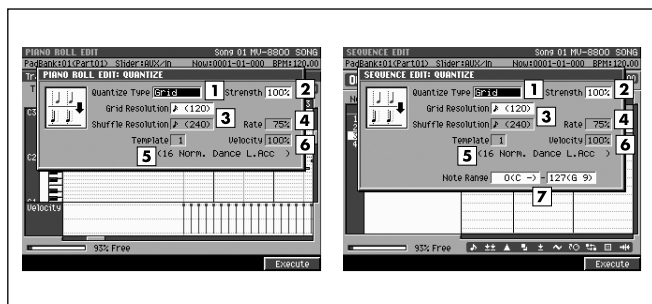
Esegue l'operazione Copy&Insert.

MEMO

- Potete usare il Riquadro VIEW FILTER (p. 53) per limitare gli eventi che vengono copiati.

Riquadro QUANTIZE

Regola la temporizzazione degli eventi MIDI note nel modo specificato dalle vostre impostazioni.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) o Riquadro **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → selezionate “Quantize...” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Quantize Type

Seleziona il tipo di quantizzazione.

Valore	Spiegazione
Grid	I dati della sequenza vengono corretti, avvicinando le note fuori tempo agli intervalli della suddivisione ritmica specificata da Resolution.
Shuffle	Viene applicata la Shuffle Quantization. Le note vengono spostate avanti o indietro verso gli intervalli della suddivisione ritmica specificata da Resolution, nella quantità specificata da Shuffle Quantize Rate. Da un senso di "shuffle" o "swing" al ritmo.
Template	Viene applicato un “modello” (template) di quantizzazione preimpostato. Scegliendo tra 71 impostazioni di quantizzazione, potete facilmente modificare l'andamento ritmico in un'ampia varietà di modi. Oltre ai vari tipi di shuffle, trovate anche template che usano la dinamica (velocity) per creare il feel ritmico (Groove Quantize).

2 Strength

Imposta il grado di quantizzazione. Valori più elevati di questo parametro fanno sì che le note vengano avvicinate maggiormente agli intervalli ritmici specificati dal parametro Resolution.

Valori: 0–100

MEMO

- Il valore 100 produce l'effetto più intenso; con l'impostazione 0 non viene applicata alcuna correzione.

3 Resolution

Specifica il valore che corrisponde alla nota più breve nella regione che volete quantizzare. I valori disponibili dipendono dall'impostazione del parametro Type.

Quantize Type	Range
Grid	♩ (60), ♪ ₃ (80), ♪ (120), ♪ ₃ (160), ♪ (240), ♪ ₃ (320), ♪ (480)
Shuffle	♪ (120), ♪ (240)

4 Rate

Quando Type=Shuffle, specifica la distanza tra le note dei movimenti in levare ("backbeat") (relativamente all'impostazione di Shuffle Quantize Resolution) e i movimenti in battere ("downbeat"). Potete creare un senso di swing spostando la temporizzazione dei movimenti in levare. Con il valore 50%, i movimenti in levare vengono collocati esattamente a metà tra i movimenti in battere precedente e successivo. Con il valore 0%, i movimenti in levare coincidono esattamente con il movimento in battere precedente. Con il valore 100%, i movimenti in levare coincidono esattamente con il movimento in battere successivo.

Valori: 0%–66%–100%

5 Template

Potete usare una varietà di impostazioni di quantizzazione.

➡ Vedi [11] Template nel Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (p. 12).

6 Velocity

Quando Type=Template, specifica l'intensità della correzione della velocity (dinamica) che viene applicata dal Quantize Template che avete selezionato. Valori maggiori fanno sì che le dinamiche si avvicinino maggiormente alla dinamica del modello.

Valori: 0–100

MEMO

- Col valore 0, le velocity non vengono modificate.

7 Note Range

Specifica l'intervallo di note number che viene quantizzato.

Valori: 0 (C-1)–127 (G 9) (limite inferiore)
0 (C-1)–127 (G 9) (limite superiore)

MEMO

- Note Range appare solo usando SEQUENCE EDIT.

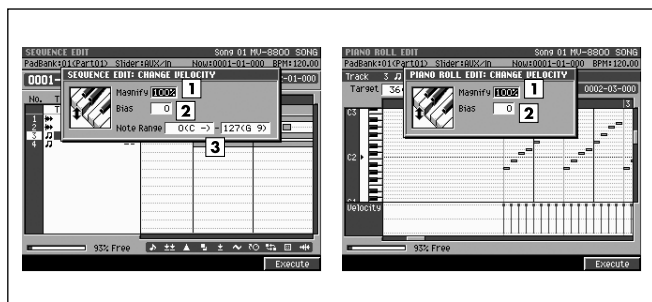
Tasti-F

- [F5](Execute)

Esegue l'operazione Quantize.

Riquadro CHANGE VELOCITY

Cambia la velocity (dinamica) degli eventi note nella regione "tempo In – tempo Out".



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) o Riquadro **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → selezionate "Change Velocity..." → **[F5](Select)**

Spiegazione di ogni area

1 Magnify

Riduce o aumenta le differenze di velocity tra le note. Valori pari a 99 o inferiori riducono le variazioni dinamiche dei dati note; valori pari a 101 o superiori rendono più ampie le variazioni dinamiche. Il valore 100 non produce alcun cambiamento.

Valori: 0%–100%–200%

2 Bias

Specifica un valore costante che viene aggiunto alla velocity corrente. Usatelo per cambiare tutte le velocity nello stesso modo.

Valori: -99–0–+99

3 Note Range

Specifica l'intervallo di note number di cui viene modificata la velocity.

Valori: **C-1**–G9 (limite inferiore)

C-1–**G9** (limite superiore)



- Note Range appare solo se state usando **SEQUENCE EDIT**.

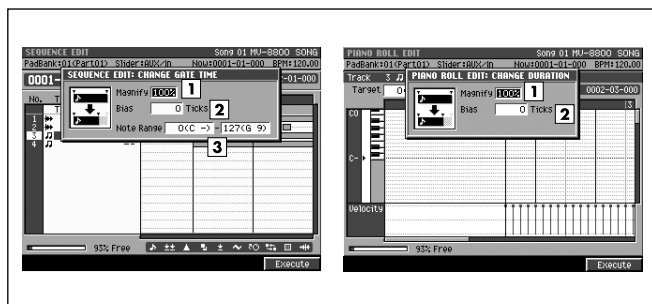
Tasti-F

- [F5](Execute)**

Esegue l'operazione Change Velocity.

Riquadro CHANGE DURATION

Cambia la durata (lunghezza delle note) degli eventi note nella regione "tempo In – tempo Out".



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) o Riquadro **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → selezionate "Change Duration..." → **[F5](Select)**

Spiegazione di ogni area

1 Magnify

Accorcia o allunga la durata delle note. Valori pari a 99 o inferiori rendono la durata reale più breve del valore ritmico della nota; valori pari a 101 o superiori rendono la durata più lunga. Il valore 100 non produce alcun cambiamento.

Valori: 0%–100%–200%

2 Bias

Specifica un valore costante che viene aggiunto alla durata corrente. Usatelo per cambiare tutte le durate nello stesso modo.

Valori: -4800–0–+4800

3 Note Range

Specifica l'intervallo di note number di cui viene modificata la durata.

Valori: **0 (C-1)–127 (G 9)** (limite inferiore)
0 (C-1)–127 (G 9) (limite superiore)

MEMO

- Note Range appare solo se state usando SEQUENCE EDIT.

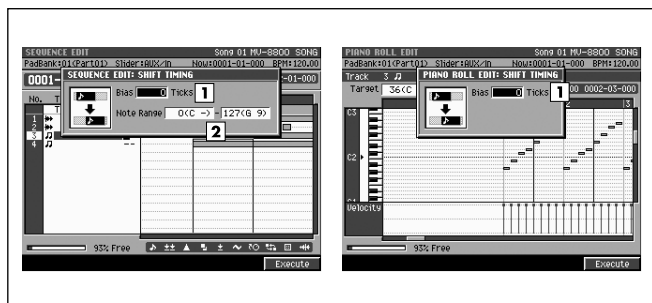
Tasti-F

• [F5](Execute)

Esegue l'operazione Change Duration.

Riquadro SHIFT TIMING

Sposta gli eventi nella regione "tempo In – tempo Out" avanti o indietro in unità di un tick (1/480 di nota da un quarto).



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) o Riquadro **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → selezionate "Shift Timing..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Bias

Sposta la temporizzazione dell'evento avanti o indietro in unità di un tick.

Valori: -4800-0-+4800

2 Note Range

Specifica l'intervallo di note number che viene spostato.

Valori: 0 (C-1)-127 (G 9) (limite inferiore)

0 (C-1)-127 (G 9) (limite superiore)



- Note Range appare solo se state usando SEQUENCE EDIT.

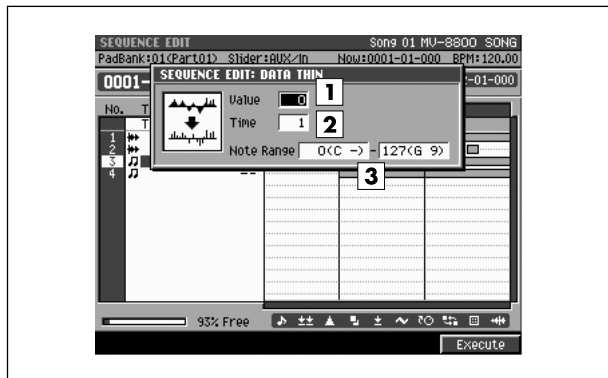
Tasti-F

- [F5](Execute)

Esegue l'operazione Shift Timing.

Riquadro DATA THIN

Sfoltisce gli eventi nella regione "tempo In – tempo Out" per ridurre la quantità di dati. Potete usare questa operazione per ridurre la quantità di spazio occupata dai dati dei controller continui che avete registrato, come pitch bend e aftertouch.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) → selezionate "Data Thin..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Valore

Impostatelo su un valore elevato se state sfoltendo dati continui il cui valore cambia in modo significativo. Se non volete ridurre molto i dati anche se il cambiamento è ampio, impostatelo su un valore basso.

Valori: 0–99

2 Time

Impostatelo su un valore elevato se state sfoltendo dati continui che cambiano lentamente. Se non volete ridurre molto i dati anche se il cambiamento è lento, impostatelo su un valore basso.

Valori: 0–999

3 Note Range

Specifica l'intervallo di note number del polyphonic aftertouch che viene sfoltito.

Valori: 0 (C-1)–127 (G 9) (limite inferiore)
0 (C-1)–127 (G 9) (limite superiore)

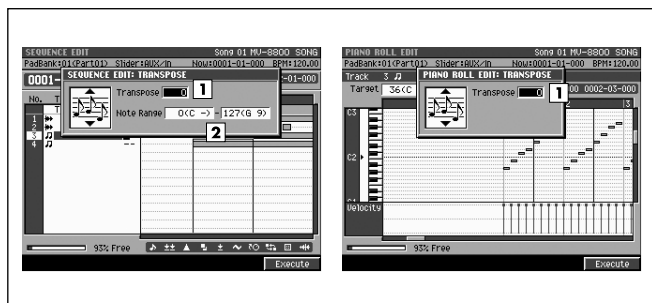
Tasti-F

- [F5](Execute)

Esegue l'operazione Data Thin.

Riquadro TRANPOSE

Traspone l'intonazione degli eventi note nella regione "tempo In – tempo Out" o gli eventi note selezionati, in unità di un semitono.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) o Riquadro **SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND** (p. 33) → selezionate "Transpose..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Transpose

Specifica la quantità di trasposizione in intervalli di semitono. Specificate un valore positivo (+) per alzare l'intonazione, o un valore negativo (-) per abbassarla. Il valore 0 non produce cambiamento.

Valori: -127–0–+127

MEMO

- Se eseguendo questa operazione di Transpose il note number risulta più alto di G9 o più basso di C-1, appare un messaggio di conferma.

2 Note Range

Specifica l'intervallo di note number che viene trasposto.

Valori: 0 (C-1)–127 (G 9) (limite inferiore)

0 (C-1)–127 (G 9) (limite superiore)

MEMO

- Note Range appare solo se state usando SEQUENCE EDIT.

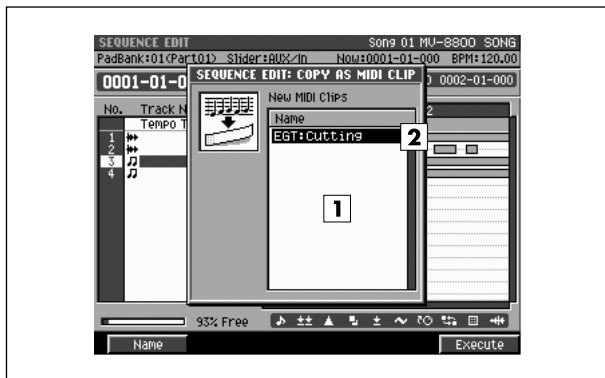
Tasti-F

- [F5](Execute)

Esegue l'operazione Transpose.

Riquadro COPY AS MIDI CLIP

Aggiunge i dati nella regione "tempo In – tempo Out" alla libreria di MIDI clip.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al **Riquadro SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND (p. 34)** → selezionate "Copy As MIDI Clip..." → **[F5](Select)**

Spiegazione di ogni area

1 List

Mostra le clip che state aggiungendo alla libreria di MIDI clip.

MEMO

- Se avete selezionato due o più tracce nella schermata SEQUENCE EDIT (o PATTERN EDIT), i dati vengono visualizzati come due o più clip.

2 Clip name

Mostra il nome delle MIDI clip che state aggiungendo.

Un nome e una categoria temporanei vengono assegnati automaticamente in 2. La categoria viene copiata dal nome della patch, e il nome dal nome della traccia. Se avete selezionato due o più tracce, viene aggiunto un numero alle prime due lettere del nome della clip, così che ogni nome sia differente.

Tasti-F

• [F1](Name)

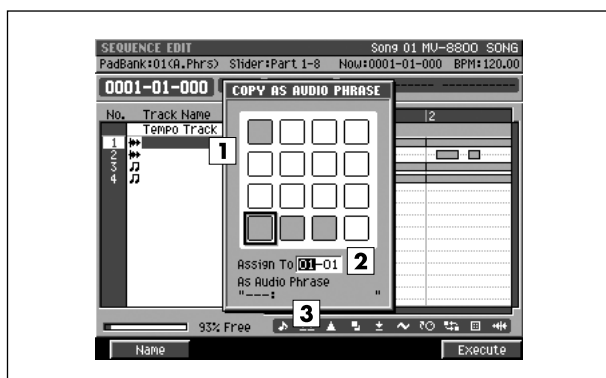
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome della clip.

• [F5](Execute)

Aggiunge la MIDI clip alla libreria di MIDI clip.

Riquadro COPY AS AUDIO PHRASE

Copia l'Audio Event nella posizione del tempo corrente in un pad.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → selezionate un'audio track come traccia corrente → andate alla posizione temporale dell'evento che volete usare come un'audio phrase → [MENU] → selezionate "Copy As Audio Phrase..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

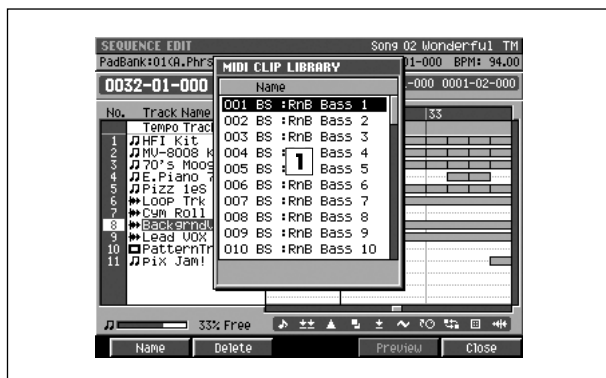
- 1 Pads**
Mostrano lo stato dei pad correnti. I pad evidenziati (rossi) contengono dati.
- 2 Assign To**
Specifica il pad di destinazione della copia.
- 3 As Audio Phrase**
Mostra il nome di una frase audio.

Tasti-F

- [F1](Name)
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome dell'audio phrase.
- [F5](Execute)
Esegue l'operazione Copy.

Riquadro MIDI CLIP LIBRARY

Qui potete rinominare o cancellare le voci nella libreria di MIDI clip.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU]
→ selezionate "MIDI Clip Library" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Lista delle MIDI clip

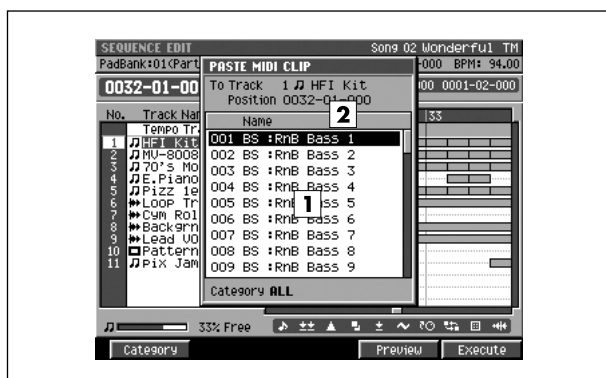
Elenca le MIDI clip salvate correntemente. La MIDI clip selezionata dal cursore è evidenziata.

Tasti-F

- **[F1](Name)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome della clip.
- **[F2](Delete)**
Cancella la MIDI clip dalla libreria di MIDI clip. Muovete il cursore sulla MIDI clip che volete cancellare, e premete [F2](Delete).
- **[F4](Preview)**
Riproduce la MIDI clip selezionata dal cursore, usando le impostazioni della traccia corrente.
- **[F5](Close)**
Richiude il riquadro MIDI CLIP LIBRARY (questo riquadro).

Riquadro PASTE MIDI CLIP

Qui potete incollare una MIDI clip dalla libreria di MIDI clip nella traccia MIDI corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [F5](Seq Edit) → [MENU] → selezionate "Paste MIDI Clip..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

- 1 Lista delle MIDI clip**
Elenca le MIDI clip salvate nella MIDI clip library.
- 2 Nome della clip**
Mostra la categoria e il nome delle MIDI clip.

Tasti-F

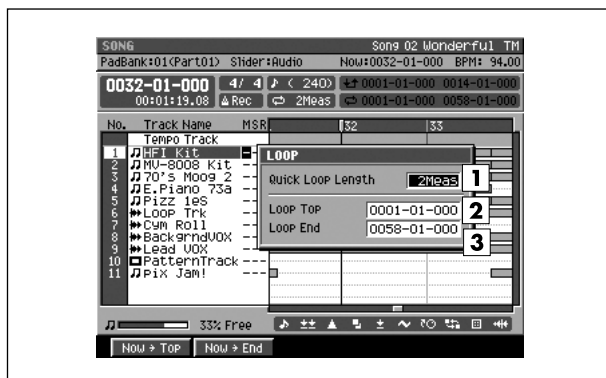
- **[F1](Category)**
Mostra il Riquadro SELECT CATEGORY (p. 4).
- **[F4](Preview)**
Riproduce la MIDI clip selezionata dal cursore, usando le impostazioni della traccia corrente.
- **[F5](Execute)**
Incolla la MIDI clip nella posizione del cursore nella traccia corrente.

MEMO

- La clip viene incollata nella posizione del tempo corrente nella traccia corrente.

Riquadro LOOP

Qui potete impostare i parametri per la riproduzione in loop (ripetuta).



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [MENU] → selezionate “Loop” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 QUICK Loop Length

Specifica la durata del loop che viene impostata quando premete LOOP [QUICK SET].

Valori: Marker, 1–2–32



- Se scegliete Marker, la regione tra i marker diviene la regione del loop. Però, se non avete impostato alcun marker, il loop non si attiva.

2 Loop Top

Specifica il tempo iniziale del loop.

Valori: 0001-01-000–(Loop End)

3 Loop End

Specifica il tempo finale del loop (cioè, il punto in cui la riproduzione torna all'inizio).

Valori: (Loop Top)–9999-**-***



- *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in “Time Signature” (p. 79).
- Anche se impostate i tempi Loop Start/End, viene usata la durata del loop di Quick Loop Length se attivate il loop tramite QUICK SET. (I tempi Loop Start/End vanno persi.)
- Modificando Quick Loop Length non si regola la posizione del tempo Loop End.
- Non potete impostare Loop Start in una posizione successiva rispetto a Loop End.

Tasti-F

• [F1](Now→Top)

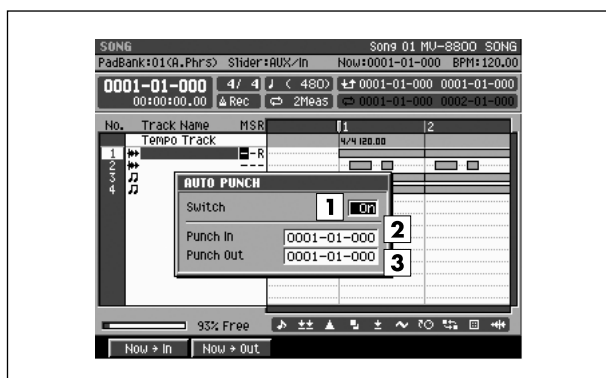
Assegna il tempo corrente come valore del parametro Loop Top.

• [F2](Now→End)

Assegna il tempo corrente come valore del parametro Loop End.

AUTO PUNCH riquadro

Qui potete impostare i parametri auto punch-in/out.



■ Per accedere a questa schermata

- [SHIFT] + [AUTO PUNCH]

MEMO

- Potete anche effettuare le impostazioni Auto Punch nel Riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI) (p. 16), o nel Riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO) (p. 19).

Spiegazione di ogni area

1 Switch

Specifica se viene usato l'auto punch.

Valori: Off, On

MEMO

- Potete anche cambiare questa impostazione premendo direttamente [AUTO PUNCH].

2 Punch In

Specifica il tempo iniziale della registrazione auto punch.

Valori: 0001-01-000–(Punch Out)

3 Punch Out

Specifica il tempo finale della registrazione auto punch.

Valori: (Punch In)–9999-**-***

MEMO

- *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in "Time Signature" (p. 79).
- Non potete impostare Auto Punch In in una posizione successiva ad Auto Punch Out.

Tasti-F

• [F1](Now→In)

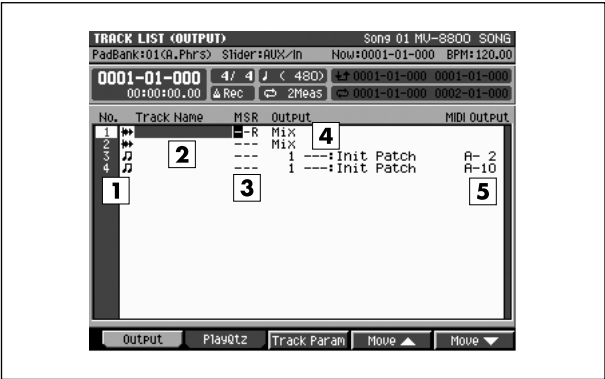
Assegna il tempo corrente come valore del parametro Punch In.

• [F2](Now→Out)

Assegna il tempo corrente come valore del parametro Punch Out.

Schermata TRACK LIST (OUTPUT)

Elenca i parametri di ogni traccia. La schermata TRACK LIST (OUTPUT) mostra le impostazioni delle destinazioni di uscita delle tracce riprodotte.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [MENU] → selezionate “Track List” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

- 1 No. (numero e icona della traccia)**
Mostra il numero delle tracce registrate nel sequencer. L'icona a destra del numero della traccia mostra il tipo di traccia.

Icona	Spiegazione
	Audio track
	MIDI track
	Pattern track

MEMO

- La riga del numero della traccia selezionata dal cursore è evidenziata. Questa traccia è chiamata la “traccia corrente.”

- 2 Track Name**
Mostra il nome assegnato a ogni traccia.

- 3 Track Status (M/S/R)**
Imposta lo stato della traccia.

Indication	Spiegazione
M= Muted	Questa traccia non suona.
S= Solo	Suona solo questa traccia.
R=Record	La registrazione avviene in questa traccia.

MEMO

- Se attivate simultaneamente M (Mute) e S (Solo) per la stessa traccia, l'impostazione S (Solo) ha la priorità.

- 4 Output**
Mostra l'impostazione del parametro Output Assign di ogni traccia.

- 5 MIDI Output**
Mostra l'impostazione del parametro Output Assign MIDI delle MIDI track.

Tasti-F

- **[F1](Output)**
Mostra la Schermata TRACK LIST (OUTPUT) (questa schermata).
- **[F2](PlayQtz)** Play Quantize
Mostra la Schermata TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) (p. 51).
- **[F3](Track Param)**
Mostra il riquadro TRACK PARAMETER della traccia selezionata dal cursore.

MEMO

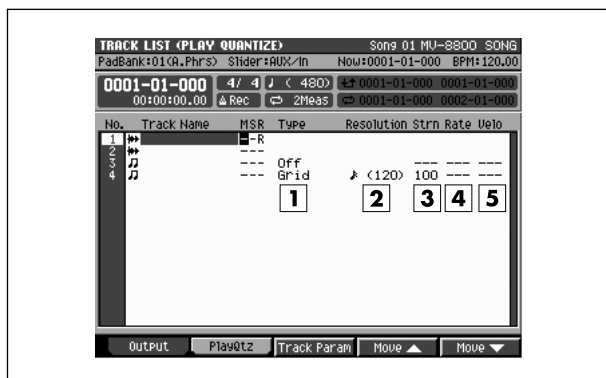
- Il riquadro TRACK PARAMETER che appare dipende dal tipo della traccia corrente.

Traccia corrente	Riquadro
Audio track	Riquadro TRACK PARAMETER (per un'Audio track) (p. 14)
MIDI track	Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (p. 11)
Pattern track	Riquadro TRACK PARAMETER (per una Pattern track) (p. 15)

- **[F4](Move ▲) / [F5](Move ▼)**
Muovono la traccia corrente verso l'alto [F4](Move ▲) o verso il basso [F5](Move ▼) all'interno della lista di tracce visualizzata.

Schermata TRACK LIST (PLAY QUANTIZE)

Elenca i parametri di ogni traccia. La schermata TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) mostra le impostazioni relative a Play Quantization.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [MENU] → selezionate "Track List" → F5](Select) → [F2](PlayQtz)

Spiegazione di ogni area

1 Type (Quantize type)

Indica il tipo di quantizzazione.

Type	Spiegazione
Off	La quantizzazione non viene usata
Grid	Grid quantize
Shuffle	Shuffle quantize
Template's name	Usa un template di quantizzazione * Appaiono i primi 14 caratteri del template di quantizzazione.

2 Resolution

Indica la temporizzazione della quantizzazione.

3 Strn (Strength)

Indica l'intensità della quantizzazione.

4 Rate (Shuffle rate)

Indica la differenza di tempo tra i movimenti in levare e in battere del valore della nota specificato dal parametro Resolution.

5 Velo (Template velocity)

Quando Type=Template, specifica l'intensità della regolazione della velocity che viene applicato dal template selezionato dal parametro Quantize Template.

Tasti-F

- [F1](Output)
Mostra la Schermata TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) (p. 51).
- [F2](PlayQtz) Play Quantize
Mostra la Schermata TRACK LIST (PLAY QUANTIZE) (questa schermata).
- [F3](Track Param)
Mostra il riquadro TRACK PARAMETER della traccia selezionata dal cursore.

MEMO

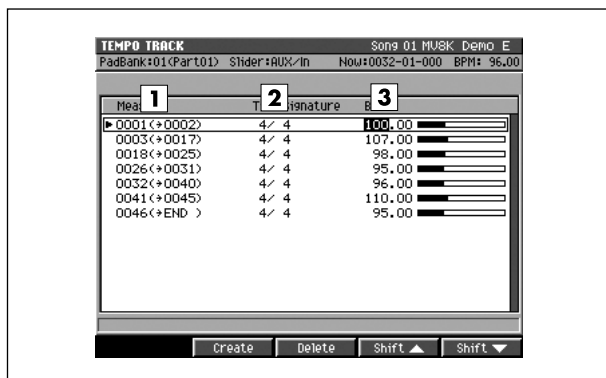
- Il riquadro TRACK PARAMETER che appare dipende dal tipo della traccia corrente.

Traccia corrente	Riquadro
Audio track	Riquadro TRACK PARAMETER (per un'Audio track) (p. 14)
MIDI track	Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (p. 11)
Pattern track	Riquadro TRACK PARAMETER (per una Pattern track) (p. 15)

- [F4](Move ▲) / [F5](Move ▼)
Muovono la traccia corrente verso l'alto [F4](Move ▲) o verso il basso [F5](Move ▼) all'interno della lista di tracce visualizzata.

Schermata TEMPO TRACK

Qui potete modificare i dati del tempo e della suddivisione ritmica nella tempo track.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [MENU] → selezionate "Tempo Track" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Meas

Mostra le posizioni in cui cambia il tempo, e la regione di battute a cui vengono applicati quei dati del tempo.

2 Time Signature

Imposta la suddivisione ritmica.

Valori: 1–4–32 / 2, 4, 8, 16

3 BPM

Imposta il tempo del sequencer in unità di BPM (note da 1/4 al minuto). Nell'esempio rappresentato qui, le cinque battute partendo dall'inizio (battuta 1) suonano con una suddivisione ritmica in 4/4 e un tempo pari a 120.0.

Valori: 5.0–100.0–300.0

Tasti-F

• [F2](Create)

Crea il dato del tempo al primo movimento della battuta che segue il dato del tempo nella posizione del cursore.

MEMO

- Se appare il messaggio "Tempo/Time signature event full", la memoria nella traccia che registra i dati del tempo e della suddivisione ritmica è insufficiente. Non potete registrare altri dati.

• [F3](Delete)

Cancella il dato del tempo nella posizione del cursore.

• [F4](Shift▲)

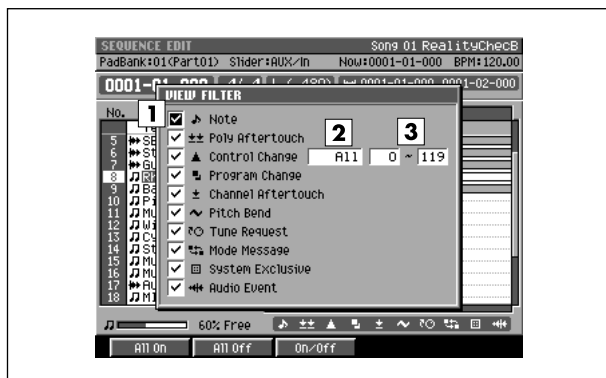
Sposta il dato del tempo nella posizione del cursore, insieme ai dati del tempo delle battute successive, alla battuta precedente.

• [F5](Shift▼)

Sposta il dato del tempo nella posizione del cursore, insieme ai dati del tempo delle battute precedenti, alla battuta successiva.

Riquadro VIEW FILTER

Qui potete selezionare gli eventi MIDI che volete visualizzare o modificare nelle schermate SONG, PATTERN, SEQUENCE EDIT, e EVENT LIST EDIT.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [MENU] → selezionate "View Filter" → [F5](Select)
- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [F3](Event List) → [F5](View Filter)
- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → selezionate "View Filter" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Filter

I dati MIDI con il segno ✓ vengono visualizzati. Le vostre modifiche influenzano solo gli eventi visualizzati. Se rimuovete il segno ✓, quegli eventi non vengono visualizzati o modificati.

Parameter	Spiegazione
Note	Messaggi delle note. Dati che riproducono le note.
Poly Aftertouch	Polyphonic aftertouch. Dati che applicano l'aftertouch indipendentemente a ogni singolo tasto.
Control Change	Control change. Dati che applicano vari effetti (per es., modulazione) a seconda del control number.
Program Change	Program change. Dati che selezionano i suoni (patch).
Channel Aftertouch	Channel aftertouch. Dati che applicano l'aftertouch ad un intero canale.
Pitch Bend	Pitch bend. Dati che cambiano l'intonazione.
Tune Request	Questo messaggio MIDI fa sì che un sintetizzatore analogico esegua la procedura di auto-accordatura.
Mode Message	Messaggio MIDI Mode che cambia il modo operativo
System Exclusive	Messaggi System exclusive.
Audio Event	Eventi audio (dati dell'esecuzione delle audio phrase, o dati audio registrati direttamente) sulle tracce audio. Sono visualizzati nella schermata SONG, nella schermata PATTERN e nella schermata SEQUENCE EDIT.

2 Ctrl Change (Control change)

Tra i messaggi di control change, potete limitare l'intervallo di numeri di control change che vengono visualizzati.

Valore	Spiegazione
All	Accetta tutti i numeri di control change.
Except	Accetta tutti i control change eccetto l'intervallo specificato da Range.
Only	Accetta solo i control change specificati dal parametro Range.

3 Ctrl Change Range (Control change range)

Questo parametro vi permette di limitare i valori di control change che vengono ricevuti. Questo parametro funziona insieme al parametro Ctrl Change.

Valore (limite inferiore): 0–119

Valore (limite superiore): 0–119

MEMO

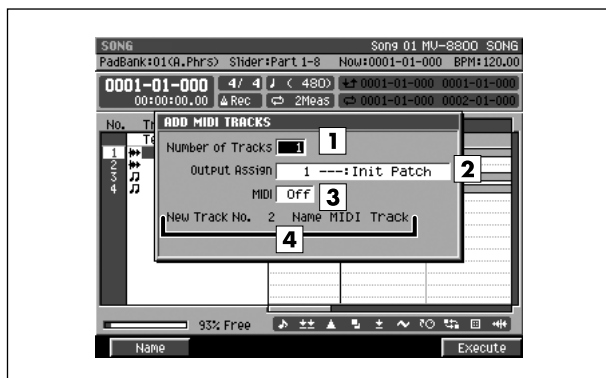
- I parametri Ctrl Change e Ctrl Change Range sono validi solo se vi è il segno ✓ per il parametro Ctrl Change in Filter.

Tasti-F

- [F1](All On)
Appone il segno ✓ su tutti i parametri.
- [F2](All Off)
Elimina il segno ✓ da tutti i parametri.
- [F3](On/Off)
Appone/elimina il segno ✓ da un singolo parametro.

Riquadro ADD MIDI TRACKS

Permette di aggiungere tracce MIDI.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [MENU] → selezionate "Add MIDI Tracks..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Number of Tracks

Specifica il numero di tracce che viene aggiunto. Questo vi permette di creare più di una traccia alla volta.

Valori: 1–128
(in modo Pattern, il massimo è 64)

2 Output Assign

Specifica la parte da cui vengono emessi i dati MIDI registrati sulla traccia.

Valore	Spiegazione
Off	Nessuna uscita.
1–16	Instrument part 1–16
MFX	MFX (Regolazioni dei parametri Analog modeling bass e dell'effetto)
Pix Jam	Pix jam (Seleziona le clip di immagini)
Mixer AUX1–4	Canale del mixer (AUX1–4)
Mixer DlyCho	Canale del mixer (delay/chorus)
Mixer Reverb	Canale del mixer (reverb)
Mixer A.Phrs	Canale del mixer (audio phrase)
Mixer input	Canale del mixer (input)
Mixer AMix	Canale del mixer (audio track)

3 MIDI

Specifica il connettore e il canale MIDI usati per emettere i dati registrati nella traccia MIDI.

Valori: Off, A-1–A-16, B-1–B-16, R-1–R-16

4 New Track No.

Mostra il numero della nuova traccia che viene aggiunta, e il nome assegnato alla traccia.

Tasti-F

• [F1](Name)

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome della traccia corrente.

• [F5](Execute)

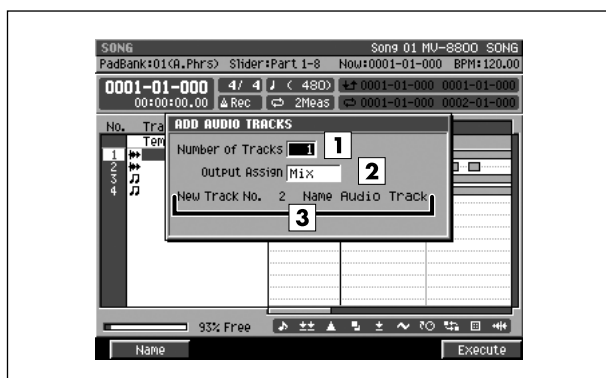
Aggiunge la traccia(e) MIDI.

MEMO

- La traccia(e) viene aggiunta sotto alla traccia corrente.

Riquadro ADD AUDIO TRACKS

Permette di aggiungere tracce audio.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [MENU] → selezionate “Add Audio Tracks...” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Number of Tracks

Specifica il numero di tracce che viene aggiunto. Questo vi permette di creare più di una traccia alla volta.

Valori: 1–8

2 Output Assign

Specifica il bus (percorso del segnale audio) da cui vengono emessi gli eventi audio registrati nella traccia.

Valore	Spiegazione
Mix	Nessuna uscita.
AUX1–AUX4	AUX bus 1–4
MLT1–MLT8	Multi output bus 1–8 (mono)
MLT1/2–MLT7/8	Multi output bus 1/2–7/8 (stereo)

MEMO

- Per selezionare MLT 1–8 o MLT 1/2–7/8 e inviare l'audio ad un dispositivo esterno, dovete installare la scheda MV8-OP1 (venduta separatamente).

3 Numero e nome della traccia

Mostra il numero e il nome della traccia corrente.

Tasti-F

• [F1](Name)

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome della traccia corrente.

• [F5](Execute)

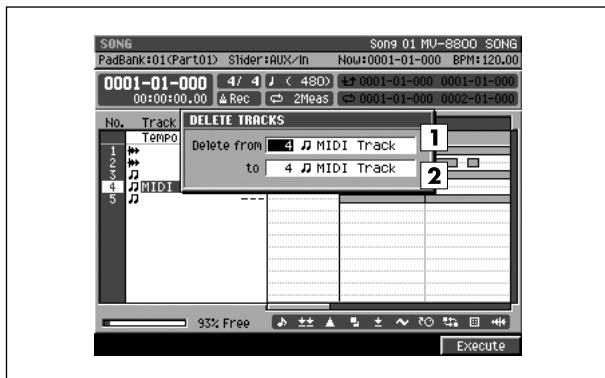
Aggiunge la traccia(e) audio.

MEMO

- La traccia(e) viene aggiunta sotto alla traccia corrente.

Riquadro DELETE TRACKS

Specifica l'intervallo di tracce che volete cancellare.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [MENU] → selezionate "Delete Tracks..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Delete From

2 To

Specifica l'intervallo di tracce (Delete From—To) che volete cancellare.

Valori: 1–137
(in modo Pattern, il massimo è 65)

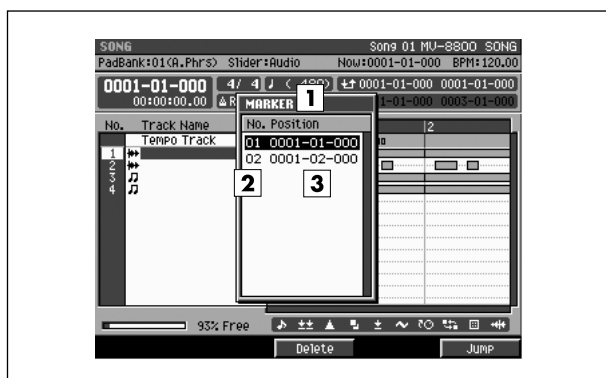
Tasti-F

• [F5](Execute)

Cancella la traccia(e) specificata.

Riquadro MARKER

Qui potete aggiungere o cancellare i marker.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [MENU] → selezionate "Marker" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

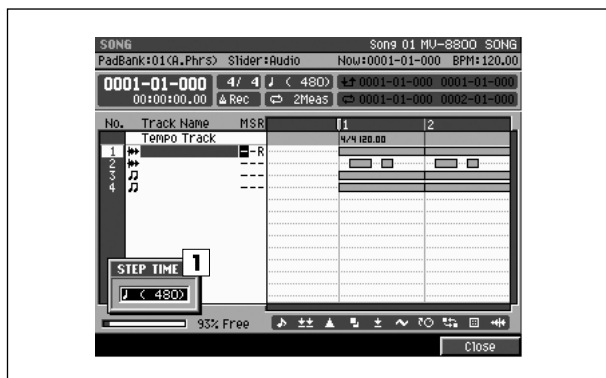
- 1 Marker list**
Elenca i marker nella song corrente. Il marker selezionato dal cursore è evidenziato.
- 2 Marker number**
I marker sono numerati consecutivamente. Potete usare sino a 100 marker, numerati 01–99.
- 3 Time location**
Indica la posizione nel tempo (battuta/movimento/tick) a cui è assegnato il marker.

Tasti-F

- [F3](Delete)
Cancella il marker nella posizione del cursore dalla lista dei marker.
- [F5](Jump)
Sposta il tempo corrente nella posizione del marker selezionato dal cursore nella lista dei marker.

Riquadro STEP TIME

Qui potete specificare l'intervallo dello spostamento nel tempo provocato dai tasti STEP [<] [>].



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [MENU] → selezionate "Step Time" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Step Time

Specifica l'unità di tempo dello spostamento provocato dalla pressione dei tasti STEP [<] [>].

Valori: ♪ (30), ♪₃ (40), ♪ (60), ♪₃ (80), ♪ (120),
 ♪₃ (160), ♪ (240), ♪₃ (320), ♪ (480),
 ♪₃ (640), ♪ (960), ○ (1920), □ (3840)

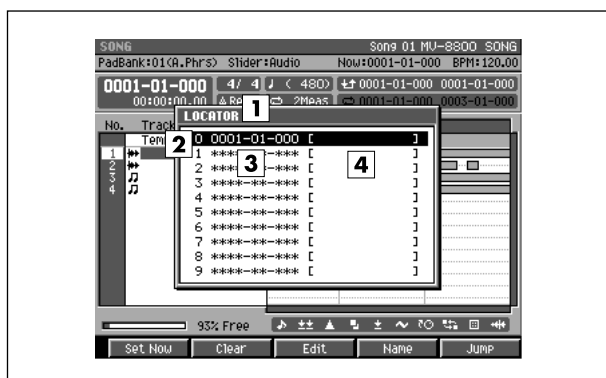
Tasti-F

- [F5](Close)

Richiude il riquadro STEP TIME (questo riquadro).

Riquadro LOCATOR

Qui potete gestire i punti locator.



■ Per accedere a questa schermata

- [LOCATOR]

Spiegazione di ogni area

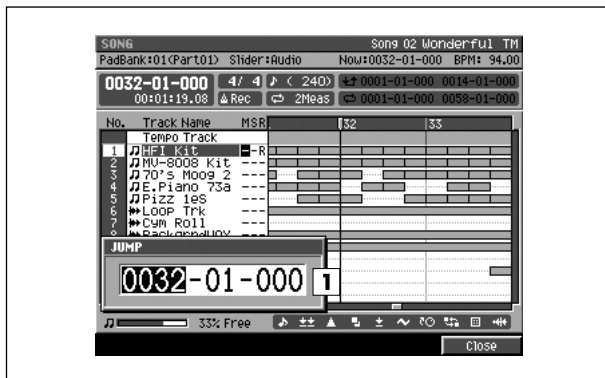
- 1 Lista dei Locator**
Elenca i punti dei locator assegnati nella song. Il punto del locator selezionato dal cursore è evidenziato.
- 2 Numero del Locator**
I punti dei Locator sono visualizzati in ordine numerico. Potete usare dieci punti, numerati 0–9.
- 3 Time**
Visualizza la posizione nel tempo (battuta/movimento/tick) a cui è assegnato il locator.
- 4 Locator name**
Mostra il nome assegnato ad ogni locator.

Tasti-F

- **[F1](Set Now)**
Memorizza il tempo corrente nel numero del locator nella posizione del cursore. Se lo salvate in un numero di locator che è già stato usato, la posizione temporale precedente viene sovrascritta.
- **[F2](Clear)**
Cancella il locator nella posizione del cursore dalla lista dei locator.
- **[F3](Edit)**
Mostra il riquadro EDIT LOCATOR, in cui potete modificare la posizione nel tempo salvata in un locator.
- **[F4](Name)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome del locator.
- **[F5](Jump)**
Sposta il tempo corrente nella posizione del locator selezionato dal cursore nella lista.

Riquadro JUMP

Qui potete far saltare il tempo corrente direttamente alla posizione che specificate.



■ Per accedere a questa schermata

- [SHIFT] + [JUMP]

Spiegazione di ogni area

1 Jump

Immettete la posizione temporale (battuta/movimento/tick) e saltate direttamente a quella posizione.

MEMO

- Potete modificare il valore evidenziato dal cursore. Oltre ad usare la manopola VALUE, potete usare [DEC]/[INC] o i tasti numerici per l'immissione.
- Potete usare [JUMP]+manopola VALUE per spostarvi a passi di un tick.

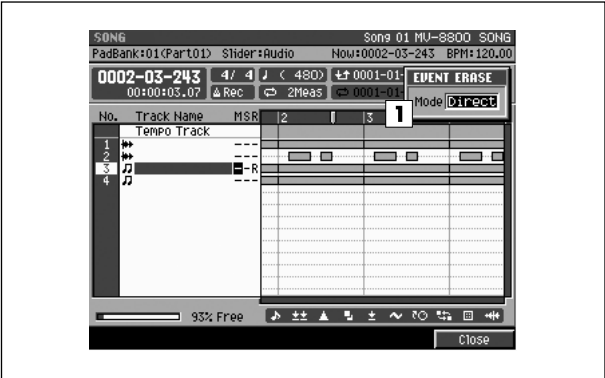
Tasti-F

- [F5](Close)

Richiude il riquadro JUMP (questo riquadro).

Riquadro EVENT ERASE

Vi permette di modificare specifici eventi note mentre registrate.



■ Per accedere a questa schermata

- (Recording) [EVENT ERASE]

Spiegazione di ogni area

1 Mode

Seleziona il modo in cui gli eventi note vengono cancellati.

Valore	Spiegazione
Direct	Cancella solo gli eventi note dei pad che state premendo.
Range	Cancella le note che si comprese tra il pad superiore e inferiore (note number) che state premendo.

MEMO

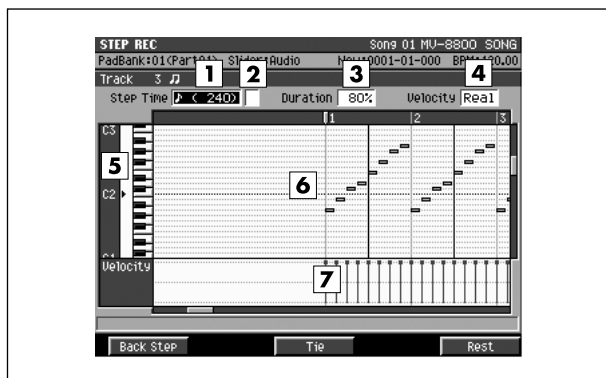
- Durante la registrazione, potete tener premuto il tasto [EVENT ERASE] per passare al modo Event Erase. Mentre tenete premuto [EVENT ERASE], tenete premuto il/i pad che corrisponde (o corrispondono) all'evento(i) note che volete cancellare: gli eventi note vengono cancellati mentre tenete premuti i pad.

Tasti-F

- [F5](Close)
Richiude il riquadro EVENT ERASE (questo riquadro).

Schermata STEP REC

Qui potete usare i pad per registrare i dati su una traccia MIDI.



■ Per accedere a questa schermata

- selezionate una MIDI track come traccia corrente → [SHIFT] + [REC (●)]

Spiegazione di ogni area

1 Step Time

Specifica il valore della nota delle note che state immettendo.

Valori: ♩ (30), ♩₃ (40), ♩ (60), ♩₃ (80), ♩ (120), ♩₃ (160), ♩ (240), ♩₃ (320), ♩ (480), ♩₃ (640), ♩ (960), ○ (1920), ∞ (3840)

MEMO

- Potete cambiare lo step time premendo [♩ (1)] – [♩ (9)] (tasti numerici).

2 Punto (nota puntata)

Permette di aggiungere un punto al valore della nota specificato dal parametro Step Time.

Punto	Durata relativa al valore Step Time specificato
Nessuno	1x (Step Time viene usato senza modifiche)
1(.)	1.5x (1,5 volte lo Step Time)
2(..)	1.75x (1,75 volte lo Step Time)

3 Duration

Specifica la durata effettiva della nota, come percentuale del valore della nota che avete specificato con Step Time.

Valori: 1%–200%

4 Velocity

Specifica l'intensità delle note.

Valori: Real, 1–127

5 Note number (tastiera)

I note number (tasti) vengono mostrati dal basso verso l'alto. Poiché le intonazioni effettive corrispondono ai note number, la posizione in cui è visualizzata la nota vi indica immediatamente la sua altezza.

6 Piano roll

Mostra gli eventi note. L'asse orizzontale rappresenta il tempo, e l'asse verticale indica il note number (altezza delle note). L'intervallo di note indicato cambia immettendo il note number.

7 Velocity

Indica la velocity (dinamica) dell'evento nota. La velocity viene visualizzata insieme all'evento nota: una barra più lunga indica una velocity più intensa.

Tasti-F

• [F1](Back Step)

Annula l'immissione precedente.

• [F3](Tie)

Collega (estende) l'evento nella posizione del tempo corrente allo step successivo.

• [F5](Rest)

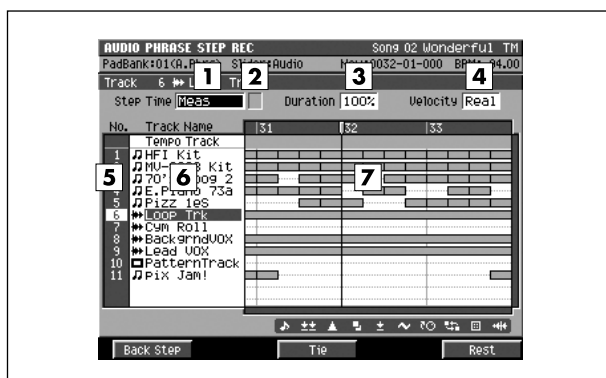
Immette una pausa (silenzio).

MEMO

- Durante la registrazione in step, potete premere [REC (●)] per far lampeggiare l'indicatore REC (rosso). In questo stato, premendo i pad non viene registrato nulla. Questo è un modo utile per controllare il suono prodotto da ogni pad.

Schermata AUDIO PHRASE STEP REC

Qui potete usare i pad per registrare in una traccia audio.



■ Per accedere a questa schermata

- Selezionate un'audio track come traccia corrente → [SHIFT] + [REC (●)]

Spiegazione di ogni area

1 Step Time

Specifica il valore della nota delle note che state immettendo.

Valori: ♩ (30), ♪ (40), ♪ (60), ♪ (80), ♪ (120), ♪ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480), ♪ (640), ♪ (960), ○ (1920), ∞ (3840), Meas, Phrase

MEMO

- Potete cambiare lo step time premendo [♪ (1)] – [♪ (9)] (tasti numerici).

2 Punto (nota puntata)

Permette di aggiungere un punto al valore della nota specificato dal parametro Step Time.

Punto	Durata relativa al valore Step Time specificato
Nessuno	1x (Step Time viene usato senza modifiche)
1(.)	1.5x (1,5 volte lo Step Time)
2(..)	1.75x (1,75 volte lo Step Time)

3 Duration

Specifica la durata effettiva della nota, come percentuale del valore della nota che avete specificato con Step Time.

Valori: 1%–100%

4 Velocity

Specifica l'intensità delle note.

Valori: Real, 1–127

5 No. (numero e icona della traccia)

Mostra il numero delle tracce registrate nel sequencer. L'icona a destra del numero della traccia mostra il tipo di traccia.

Icona	Spiegazione
♪	MIDI track

Icona	Spiegazione
🔊	Audio track
📀	Pattern track

MEMO

- La riga del numero della traccia selezionata dal cursore è evidenziata. Questa traccia è chiamata la "traccia corrente."

6 Track Name

Mostra il nome assegnato a ogni traccia.

7 Play List

I riquadri mostrano l'esistenza di dati della sequenza registrati in ogni traccia.

Un riquadro grigio viene visualizzato per i dati che non contengono eventi note.

Tasti-F

• [F1](Back Step)

Annulla l'immissione precedente.

• [F3](Tie)

Collega (estende) l'evento nella posizione del tempo corrente allo step successivo.

• [F5](Rest)

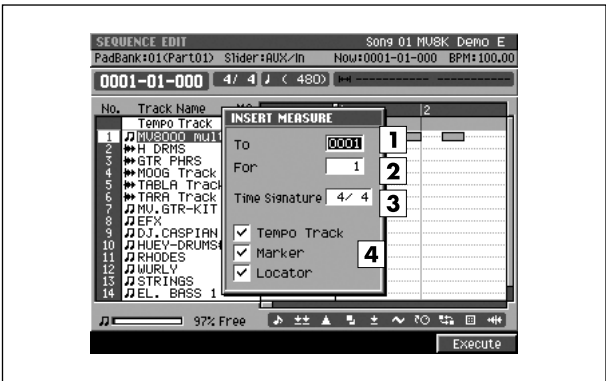
Immette una pausa (silenzio).

MEMO

- Durante la registrazione in step, potete premere [REC (●)] per far lampeggiare l'indicatore REC (rosso). In questo stato, premendo i pad non viene registrato nulla. Questo è un modo utile per controllare il suono prodotto da ogni pad.

Riquadro INSERT MEASURE

Vi permette di inserire battute vuote.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → selezionate “Insert Measure...” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

- 1 To**
Specifica il numero della battuta da cui volete inserire le battute.
Valori: numero della battuta corrente–9999
- 2 For**
Specifica il numero di battute vuote.
Valori: 1–9999
- 3 Time Signature**
Specifica la suddivisione ritmica delle battute che volete inserire.
Valori: La stessa suddivisione ritmica della battuta precedente, 1–32 / 2, 4, 8, 16
- 4 Tempo Track / Marker / Locator**
Specifica se l'operazione Insert Measure influenza la tempo track, i locator e i marker.

Valore	Spiegazione
Off	La posizione temporale degli eventi tempo change, dei marker, e dei locator non cambia quando inserite le battute.
On (✓)	La posizione temporale degli eventi tempo change, dei marker, e dei locator che si trovano dopo il punto in cui avete inserito le battute vuote cambia a seconda del numero di battute inserite.

MEMO

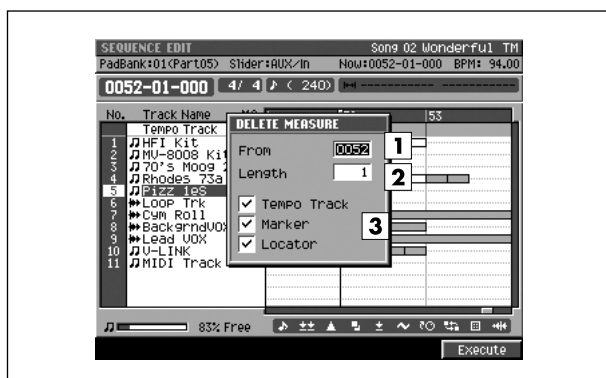
- L'opzione Tempo Track può essere selezionata se è abilitata la tempo track.
- Per impostare la tempo track on/off, premete [BPM/TAP] per accedere alla finestra a comparsa BPM/TAP, e usate [F5](T.Track On) [F5](T.Track Off) per cambiare l'impostazione.
- Non potete visualizzare queste opzioni in modo Pattern.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Inserisce le battute vuote.

Riquadro DELETE MEASURE

Vi permette di cancellare le battute.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → selezionate "Delete Measure..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

- 1 From**
Specifica il numero delle prima battuta che volete cancellare.
- 2 Length**
Specifica il numero di battute da cancellare, partendo dalla battuta specificata da From.
Valori: 1–9999
- 3 Tempo Track / Marker / Locator**
Specifica se l'operazione Delete Measure influenza la tempo track, i locator e i marker.

Valore	Spiegazione
Off	La posizione temporale degli eventi tempo change, dei marker, e dei locator non cambia quando cancellate le battute.
On (✓)	La posizione temporale degli eventi tempo change, dei marker, e dei locator che si trovano dopo il punto in cui avete cancellate le battute cambia a seconda del numero di battute cancellate.

MEMO

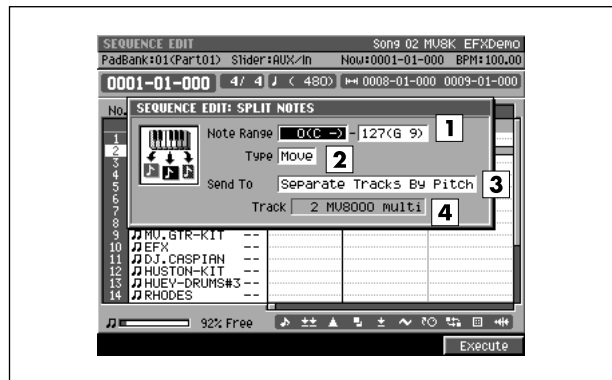
- L'opzione Tempo Track può essere selezionata se è abilitata la tempo track.
- Per impostare la tempo track on/off, premete [BPM/TAP] per accedere alla finestra a comparsa BPM/TAP, e usate [F5](T.Track On) [F5](T.Track Off) per cambiare l'impostazione.
- Non potete visualizzare queste opzioni in modo Pattern.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Cancella la regione di battute specificata.

Riquadro SPLIT NOTES

Vi permette di estrarre eventi note specifici dagli eventi note registrati in una traccia, e di spostarli in una traccia differente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → specificate la regione modificata → [F5](Command) → selezionate “Split Notes...” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Note Range
Specifica l'intervallo di note number che volete estrarre.
Valori: 0 (C-)–127 (G 9)

2 Type
Specifica come volete gestire la traccia da cui vengono estratti gli eventi note.

Valore	Spiegazione
Move	Le note vengono spostate nell'altra traccia. Le note entro il Note Range specificato vengono cancellate dalla traccia sorgente.
Copy	Le note vengono copiate in altre tracce. Le note specificate restano nella traccia sorgente.

3 Send To
Specifica come vengono salvati gli eventi note estratti.

Valore	Spiegazione
Separate TracksByPitch	Viene creata una traccia per ogni nota identica.
One Track	Gli eventi note estratti vengono incollati nella traccia che specificate con il parametro Track.
One New Track	Viene creata una nuova traccia, e gli eventi note estratti vengono incollati al suo interno.

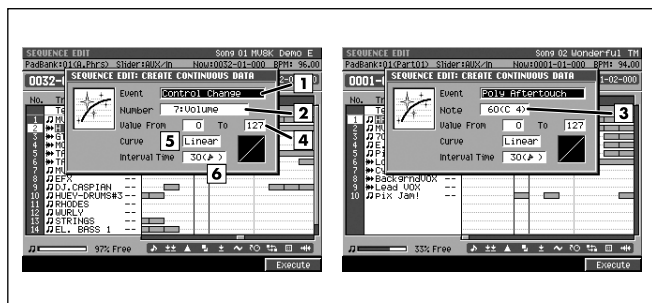
4 Track
Specifica il numero della traccia in cui vengono posti gli eventi note estratti. Questo è valido se il parametro Send To è impostato su One Track.
Valori: 1–traccia corrente–137
(in modo Pattern, il massimo è 65)

Tasti-F

- [F5](Execute)
Estrae gli eventi note specificati e li incolla in un'altra traccia.

Riquadro CREATE CONTINUOUS DATA

Permette di immettere dati dell'automazione che cambiano in modo lineare in una regione specificata (Manuale dell'Utente; p. 221).



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) → selezionate "Create Continuous Data..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Event

Specifica il tipo di dati che volete immettere.

Valori: **Control Change**, Channel Aftertouch, Poly Aftertouch, Pitch Bend

2 Number

Specifica il numero di control change che volete immettere. Questo è valido se il parametro Event è impostato su Control Change.

Valori: 0:BankSel MSB–7:Volume–119:

3 Note

Specifica il note number da immettere. Questo è valido se il parametro Event è impostato su Poly Aftertouch.

Valori: 0 (C-)–60 (C 4)–127 (G 9)

4 Value From

Specifica il valore di partenza nel punto iniziale dei dati continui. L'intervallo di questo valore dipende dalla vostra scelta per il parametro Event.

Valore	Spiegazione
Control Change Channel Aftertouch Poly Aftertouch	0–127
Pitch Bend	-8192–0–8191

5 Value To

Specifica il valore di arrivo nel punto finale dei dati continui. L'intervallo di questo valore dipende dalla vostra scelta per il parametro Event.

Valore	Spiegazione
Control Change Channel Aftertouch Poly Aftertouch	0–127
Pitch Bend	-8192–0–8191

6 Curve

Specifica come cambia il valore dal punto iniziale al punto finale dei dati continui. Il grafico a destra di questo parametro cambia secondo questa impostazione.

Valori: -3, -2, -1, **Linear**, +1, +2, +3

7 Interval Time

Specifica l'intervallo della spaziatura tra i dati continui. Questo viene specificato in unità di tick.

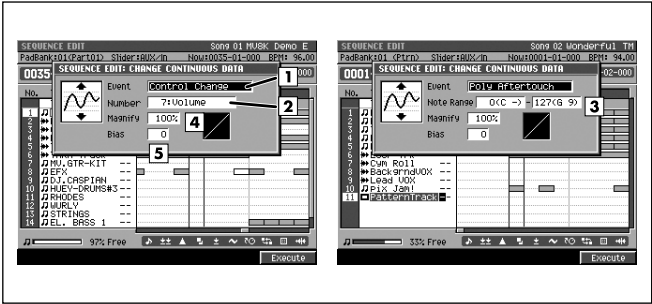
Valori: 1 (--) –30 (♩)–999 (--)

Tasti-F

- [F5](Execute)
Crea i dati continui.

Riquadro CHANGE CONTINUOUS DATA

Permette di modificare i dati continui nella regione specificata.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) → selezionate “Change Continuous Data...” → **[F5](Select)**

Spiegazione di ogni area

- 1

Event

Specifica il tipo di dati da modificare.

Valori: **Control Change**, Channel Aftertouch, Poly Aftertouch, Pitch Bend
- 2

Number

Specifica il numero del control change da modificare. Questo è valido se il parametro Event è impostato su Control Change.

Valori: 0:BankSel MSB–7:Volume–119:
- 3

Note Range

Specifica l'intervallo di note number da modificare. Questo è valido se il parametro Event è impostato su Poly Aftertouch.

Valore (limite inferiore): 0 (C)–127 (G 9)

Valore (limite superiore): 0 (C)–127 (G 9)
- 4

Magnify

Questo parametro vi permette di aumentare o ridurre i limiti superiore e inferiore dei valori selezionati. Impostazioni al 101% o superiori aumentano la quantità del cambiamento. Impostazioni del 99% o inferiori riducono la quantità del cambiamento. Se questo parametro è impostato su 100%, la quantità di cambiamento resta uguale. Per esempio, impostate questo parametro a 50% se volete che la differenza tra i valori massimo e minimo dei dati sia la metà del loro stato corrente, o al 200% se volete che la differenza sia il doppio dello stato corrente. Valori negativi di questo parametro invertono i limiti superiore e inferiore.

Valori: -200%–100%–200%

5 Bias

Questo parametro vi permette di aumentare o ridurre il valore dei dati della quantità Bias fissa specificata da voi. L'intervallo di questo valore dipende dalla vostra scelta del parametro Event.

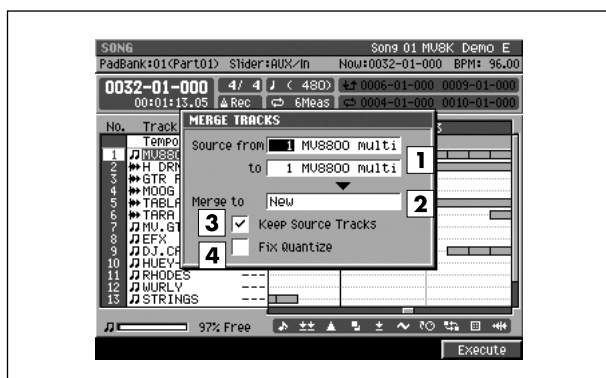
Valore	Spiegazione
Control Change	-99–0–99
Channel Aftertouch	
Poly Aftertouch	
Pitch Bend	-999–0–999

Tasti-F

- **[F5](Execute)**
Applica il cambiamento alla regione di dati specificata.

Riquadro MERGE TRACKS

Combina i dati dell'esecuzione registrati su più tracce MIDI adiacenti in una singola traccia.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [MENU] → selezionate "Merge Tracks..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Source From / Source To

Specifica i numeri della prima (Source From) e dell'ultima (Source To) traccia che volete combinare.

Valori: 1–traccia corrente–137
(in modo Pattern, il massimo è 65)

2 Merge To

Specifica la destinazione dei dati combinati.

Valore	Spiegazione
New	Viene creata una nuova traccia, e i dati combinati vengono posti al suo interno.
1–137 *	I dati combinati vengono posti nella traccia col numero che specificate.

* In modo Pattern, il massimo è 65.

3 Keep Source Tracks

Specifica se i dati dell'esecuzione nelle tracce specificate da Source From/To vengono preservati dopo l'operazione Merge.

Valore	Spiegazione
Off	I dati dell'esecuzione vengono cancellati dalle tracce Source From/To.
On (✓)	I dati dell'esecuzione nelle tracce Source From/To vengono preservati.

4 Fix Quantize

Specifica se le impostazioni Play Quantize delle tracce sorgente della combinazione vengono mantenute nella traccia di destinazione.

Valore	Spiegazione
Off	I dati dell'esecuzione di Source From/To vengono posti nella traccia di destinazione senza modifiche (Play Quantize non viene applicato).

Valore	Spiegazione
On (✓)	Le impostazioni Play Quantize vengono applicate ai dati dell'esecuzione quando li ponete nella traccia Merge To.

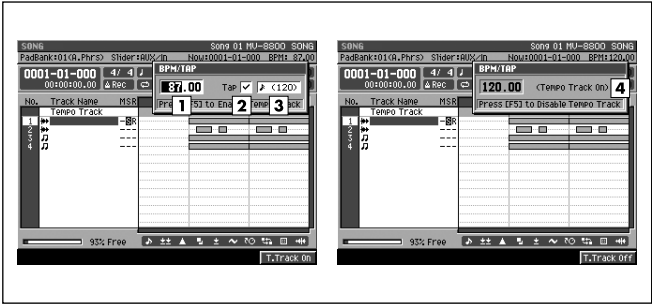
Tasti-F

- [F5](Execute)

Combina i dati nella traccia MIDI specificata.

Riquadro BPM/TAP

Qui potete specificare il tempo del sequencer.



■ Per accedere a questa schermata

- [BPM/TAP]

Spiegazione di ogni area

- 1

BPM (Tempo)
Specifica il tempo del sequencer in unità di BPM (il numero di movimenti al minuto della riproduzione).
Valori: 5.00–300.00
- 2

Tap
Specifica se utilizzare la funzione Tap.
- | Valore | Spiegazione |
|--------|---|
| Off | La funzione Tap non viene utilizzata. |
| On (✓) | Quando battete su [BPM/TAP] al tempo di riproduzione desiderato, il sequencer viene impostato sul tempo metronomico corrispondente. |
- 3

Tap resolution
Specifica il valore della nota che corrisponde all'intervallo con cui colpite [BPM/TAP] quando utilizzate la funzione Tap. I BPM (tempo) vengono calcolati a seconda degli intervalli con cui colpite [BPM/TAP], a seconda del valore della nota specificato qui.
Valori: ♪ (120), ♪ (240), ♪ (480)
- 4

Tempo Track On
La Tempo track è abilitata se appare questa indicazione. Non potete specificare il tempo da questo riquadro. In questo caso, usate la Schermata TEMPO TRACK (p. 52) per specificare il tempo.

Tasti-F

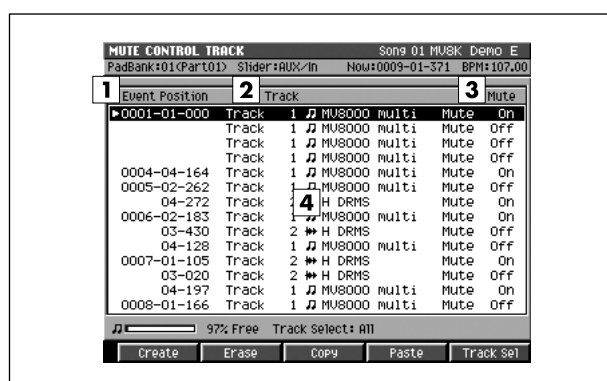
- [F5](T.Track On) / (T.Track Off)
Attiva e disattiva la Tempo track.
Quando premete [F5](T.Track On), la Tempo track viene abilitata e il sequencer segue le impostazioni nella Tempo track.
Se premete [F5](T.Track Off), la Tempo track viene disabilitata, e il sequencer segue l'impostazione che effettuate nel riquadro BPM/TAP.

MEMO

- In modo Pattern, questo tasto corrisponde a [F5] (Close), e chiude il riquadro BPM/TAP (questo riquadro).

Schermata MUTE CONTROL TRACK

Qui potete modificare i dati track mute registrati nella Mute Control track.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [MENU] → selezionate "Mute Control Track" → [F5](Select)
- [SHIFT] + [PAD BANKS] → [MENU] → selezionate "Mute Control Track" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Event Position

Mostra la posizione temporale degli eventi mute control registrati.

2 Track

Mostra il numero della traccia degli eventi mute control registrati. Usate il cursore per selezionare un evento mute control, e premete il tasto cursore destro per evidenziare il numero della traccia. Ora potete cambiare il numero della traccia.

3 Mute

Mostra lo stato (on/off) degli eventi mute control registrati. Usate il cursore per selezionare un evento mute control, e premete due volte il tasto cursore destro per evidenziare l'indicazione mute. Ora potete cambiare l'impostazione mute (del silenziamento).

4 Event list

Elenca gli eventi mute control registrati nella traccia Mute Control.

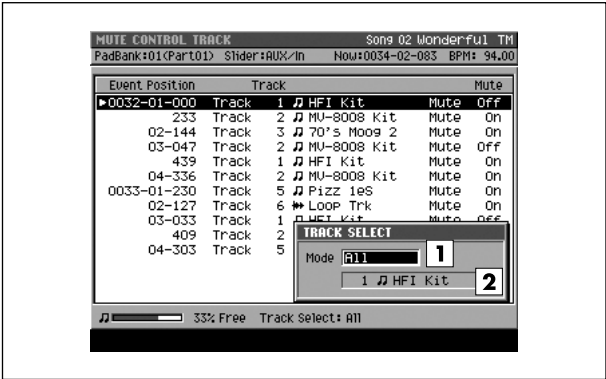
Usate il cursore per selezionare un evento mute control, e premete il tasto cursore destro per muovere il cursore su ogni parametro. Premete il tasto cursore sinistro per muovere il cursore sul tempo.

Tasti-F

- [F1](Create)
Aggiunge un evento mute control.
- [F2](Erase)
Cancella l'evento nella posizione del cursore. A questo punto, l'evento mute control cancellato viene mantenuto temporaneamente nella memoria interna.
- [F3](Copy)
Copia l'evento mute control nella posizione del cursore temporaneamente nella memoria interna.
- [F4](Paste)
Mostra il Riquadro PASTE EVENT (p. 26).
Questo vi permette di incollare l'evento mute control richiamato nella memoria interna dall'operazione Erase o Copy.
- [F5](Track Sel)
Mostra il Riquadro TRACK SELECT (p. 72).

Riquadro TRACK SELECT

Qui potete specificare le tracce i cui dati mute registrati nella traccia Mute Control vengono visualizzati nella Schermata MUTE CONTROL TRACK (p. 71).



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [MENU] → selezionate “Mute Control Track” → [F5](Select) → [F5](Track Sel)
- [SHIFT]+[PAD BANKS] → [MENU] → selezionate “Mute Control Track” → [F5](Select) → [F5](Track Sel)

Spiegazione di ogni area

1 Mode

Specifica se la Schermata MUTE CONTROL TRACK (p. 71) mostra i dati mute di tutte le tracce o solo della singola traccia che specificate.

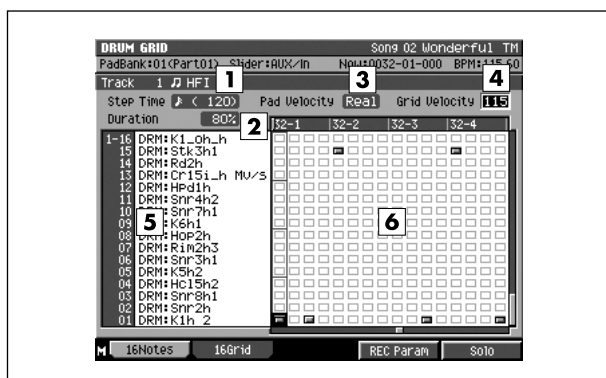
Valore	Spiegazione
All	Vengono visualizzati i messaggi Mute control di tutte le tracce.
One Track	Limita la visualizzazione ad una singola traccia.

2 Track

Specifica la traccia che viene visualizzata. Questo è valido se il parametro Mode è impostato su One Track.

Schermata DRUM GRID

Qui potete immettere gli eventi note per note number (righe) e posizione nel tempo (colonne).



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [MENU] → selezionate "Drum Grid" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Step Time

Indica il valore temporale delle note che immettete. Potete effettuare questa impostazione nel Riquadro RECORDING PARAMETER (per la drum grid) (p. 74).

2 Duration

Indica la durata reale (%) della nota immessa relativamente al valore della nota stabilito da Step Time. Potete effettuare questa impostazione nel Riquadro RECORDING PARAMETER (per la drum grid) (p. 74).

3 Pad Velocity

Indica l'intensità delle note immesse tramite i velocity pad. Con un'impostazione 1-127, le note vengono immesse col valore di velocity fisso corrispondente. Se scegliete l'impostazione Real, le note vengono immesse con il valore di velocity che corrisponde alla forza con cui avete suonato effettivamente il pad.

Potete effettuare questa impostazione nel Riquadro RECORDING PARAMETER (per la drum grid) (p. 74).

4 Grid Velocity

Modifica la velocity degli eventi note che immettete. Se lo impostate su ---, l'evento nota non suona. (L'evento nota viene cancellato.)

Valori: ---, 1-127

5 1-01-6-16

Indica il suono assegnato ad ogni velocity pad. I numeri che appaiono mostrano il numero del pad bank e il numero del velocity pad.

6 Drum grid

Qui potete immettere gli eventi note e le loro dinamiche. L'indicazione cambia a seconda della velocity degli eventi note che immettete.

Velocity	0	1-42	43-84	85-126	127
Display drum grid	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Tasti-F

• [F1](16Notes)

Imposta il modo di immissione su 16Notes. I numeri dei velocity pad corrispondono a note number differenti. Ciò vi permette di immettere sedici note number differenti nella posizione temporale selezionata.

• [F2](16Grid)

Imposta il modo di immissione su 16Grid. I numeri dei velocity pad corrispondono a step time differenti. Ciò vi permette di immettere eventi di un singolo note number in sedici step differenti.

• [F4](REC Param)

Mostra il Riquadro RECORDING PARAMETER (per la drum grid) (p. 74).

• [F5](Solo)

Attiva e disattiva l'impostazione Solo della traccia corrente.

• [MENU]

Mostra il riquadro MENU.

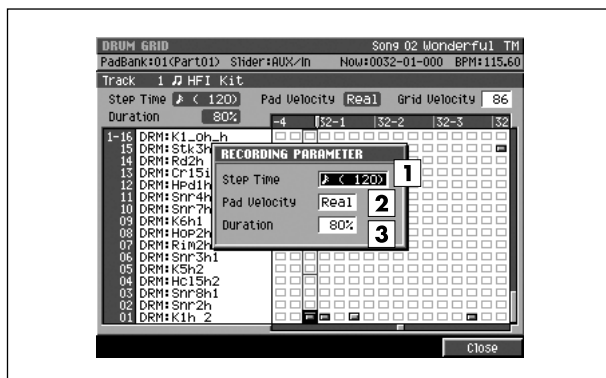
Voce del menu

1 Track Parameter

Mostra il Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (p. 11).

Riquadro RECORDING PARAMETER (per la drum grid)

Qui potete impostare i parametri che specificano come vengono registrate le note nella drum grid.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → selezionate una MIDI track come traccia corrente → [MENU] → selezionate "Drum Grid" → [F5](Select) → [F4](REC Param)

Spiegazione di ogni area

1 Step Time

Specifica il valore temporale delle note che immettete.

Valori: ♩ (30), ♪₃ (40), ♪ (60), ♪₃ (80), ♪ (120),
 ♪₃ (160), ♪ (240), ♪₃ (320), ♪ (480),
 ♪₃ (640), ♪ (960), ○ (1920), ∞ (3840)

2 Pad Velocity

Specifica l'intensità delle note immesse dai velocity pad.

Con un'impostazione 1–127, le note vengono immesse col valore di velocity fisso corrispondente. Se scegliete l'impostazione Real, le note vengono immesse con il valore di velocity che corrisponde alla forza con cui avete suonato effettivamente il pad.

Valori: **Real**, 1–127

3 Duration

Specifica la durata reale (%) della nota immessa relativamente al valore della nota stabilito da Step Time.

Valori: 1%–**80%**–200%

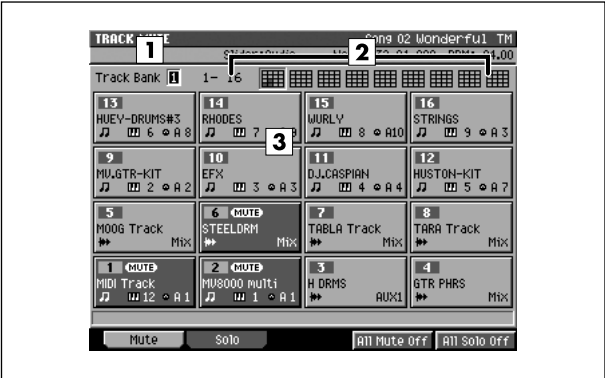
Tasti-F

• [F5](Close)

Richiude il Riquadro RECORDING PARAMETER (per la drum grid) (questo riquadro).

Schermata TRACK MUTE

Qui potete usare i velocity pad per cambiare lo stato Mute di ogni traccia.



■ Per accedere a questa schermata

- [SHIFT] + [PAD BANKS]

Spiegazione di ogni area

- 1 Track Bank**
Il massimo totale 137 tracce in una song e di 65 tracce in un pattern viene diviso in gruppi di 16 tracce, chiamati "track bank." Un track bank vi permette di impostare lo stato mute di un banco di 16 tracce.
Valori: 1–9 (song), 1–5 (pattern)
- 2 Lista dei banchi di tracce**
Mostra lo stato di tutte le tracce.



- 3 Velocity pad**
Mostrano lo stato mute/solo.

Velocity Pad	Spiegazione
	Traccia normale.
	Il silenziamento della traccia è attivo. Il velocity pad è grigio scuro, e appare l'icona MUTE.
	Track Solo è on. I velocity pad sono bianchi, e appare l'icona SOLO.
	Le altre tracce sono state silenziate dalla riproduzione Solo. I velocity pad sono rappresentati in grigio scuro.

Tasti-F

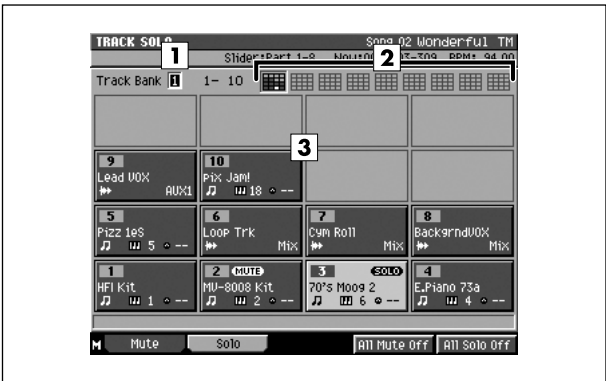
- [F1](Mute)
Mostra la Schermata TRACK MUTE (questa schermata).
- [F2](Solo)
Mostra la Schermata TRACK SOLO (p. 76).
- [F4](All Mute Off)
Annulla il silenziamento di tutte le tracce.
- [F5](All Solo Off)
Annulla lo stato solo di tutte le tracce.
- [MENU]
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

- 1 Track Mute Setup**
Mostra il Riquadro TRACK MUTE SETUP (p. 77).
- 2 Mute Control Track**
Mostra la Schermata MUTE CONTROL TRACK (p. 71).

Schermata TRACK SOLO

Qui potete usare i velocity pad per cambiare lo stato Solo di ogni traccia.



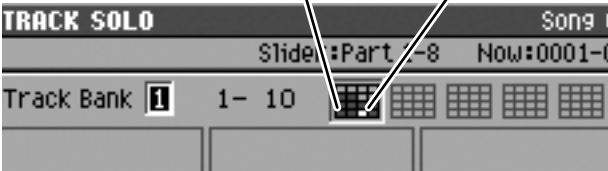
■ Per accedere a questa schermata

- [SHIFT] + [PAD BANKS] → [F2](Solo)

Spiegazione di ogni area

- 1 Track Bank**
Il massimo totale 137 tracce in una song e di 65 tracce in un pattern viene diviso in gruppi di 16 tracce, chiamati “track bank.” Un track bank vi permette di impostare lo stato solo di un banco di 16 tracce.
Valori: 1–9 (song), 1–5 (pattern)
- 2 Lista dei banchi di tracce**
Mostra lo stato di tutte le tracce.

Tracce silenziate da Track Solo Track Solo



- 3 Velocity pad**
Mostrano lo stato mute/solo.

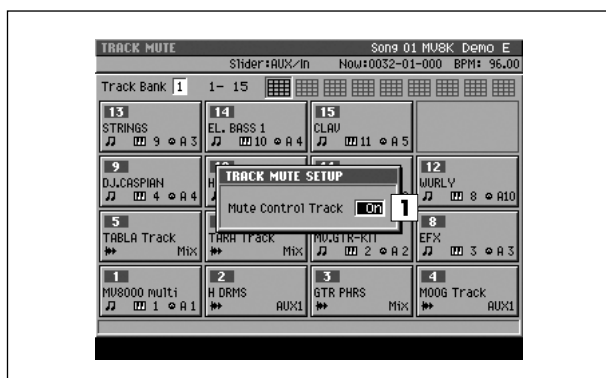
Velocity Pad	Spiegazione
	Traccia normale.
	Track mute è on. Il velocity pad è grigio scuro, e appare l'icona MUTE.
	Track Solo è on. I velocity pad sono bianchi, e appare l'icona SOLO.
	Le altre tracce sono state silenziate dalla riproduzione Solo. I velocity pad sono rappresentati in grigio scuro.

Tasti-F

- [F1](Mute)
Mostra la Schermata TRACK MUTE (p. 75).
- [F2](Solo)
Mostra la Schermata TRACK SOLO (questa schermata).
- [F3](All Mute Off)
Annulla il silenziamento di tutte le tracce.
- [F4](All Solo Off)
Annulla lo stato solo di tutte le tracce.

Riquadro TRACK MUTE SETUP

Qui potete effettuare le impostazioni della mute control track.



■ Per accedere a questa schermata

- [SHIFT] + [PAD BANKS] → [F1](Mute) → [MENU]
→ selezionate "Track Mute Setup" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

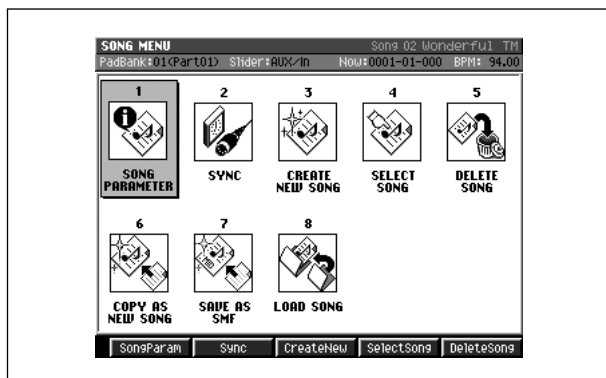
1 Mute Control Track

Specifica se abilitare la traccia dedicata al controllo delle operazioni di silenziamento (la traccia Mute Control).

Valori: Off, On

Schermata SONG MENU

In questa schermata dei menu potete scegliere varie impostazioni relative alle song.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu)

Spiegazione di ogni area

- 1 SONG PARAMETER**
Mostra la Schermata SONG PARAMETER (p. 79).
- 2 SYNC**
Mostra la Schermata SYNC (p. 81).
- 3 CREATE NEW SONG**
Mostra la Schermata CREATE NEW SONG (p. 83).
- 4 SELECT SONG**
Mostra la Schermata SELECT SONG (p. 85).
- 5 DELETE SONG**
Mostra la Schermata DELETE SONG (p. 86).
- 6 COPY AS NEW SONG**
Mostra il Riquadro COPY AS NEW SONG (p. 87).
- 7 SAVE AS SMF**
Mostra il Riquadro SAVE SONG AS SMF (p. 88).
- 8 LOAD SONG**
Mostra la Schermata LOAD SONG (p. 89).

Tasti-F

MEMO

- I tasti F cambiano a seconda della posizione del cursore.

■ Se il cursore è nella riga superiore

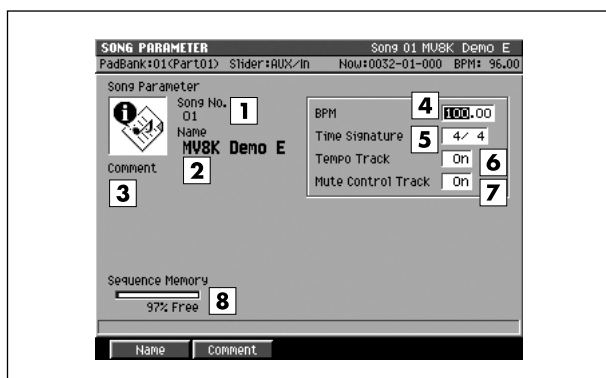
- **[F1](SongParam)**
Mostra la Schermata SONG PARAMETER (p. 79).
- **[F2](Sync)**
Mostra la Schermata SYNC (p. 81).
- **[F3](CreateNew)**
Mostra la Schermata CREATE NEW SONG (p. 83).
- **[F4](SelectSong)**
Mostra la Schermata SELECT SONG (p. 85).
- **[F5](DeleteSong)**
Mostra la Schermata DELETE SONG (p. 86).

■ Se il cursore è nella riga inferiore

- **[F1](CopyAsNew)**
Mostra il Riquadro COPY AS NEW SONG (p. 87).
- **[F2](SaveAsSMF)**
Mostra il Riquadro SAVE SONG AS SMF (p. 88).
- **[F3](LoadSong)**
Mostra la Schermata LOAD SONG (p. 89).

Schermata SONG PARAMETER

Qui potete effettuare le impostazioni della song corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga superiore di icone → [F1](SongParam)

Spiegazione di ogni area

1 Song No. (Numero della song)

Questo è il numero della song. L'MV-8800 può avere sino a 16 song in ogni project, e queste song sono numerate 1–16.

2 Song Name

Questo è il nome della song.

3 Comment

Questo è un commento che potete aggiungere alla song. Potete aggiungere un commento di un massimo di 50 caratteri ad ogni song.

MEMO

- Per immettere il Song Name, premete [F1 (Name)] per accedere al Riquadro EDIT NAME (p. 3). Per immettere il Commento, premete [F2 (Comment)] per accedere al Riquadro EDIT COMMENT (p. 80).

4 BPM (Song tempo)

Specifica il tempo della song.

Valori: 5.00–100.00–300.00

5 Time Signature

Specifica la suddivisione ritmica della song, cioè il numero di note in ogni battuta e il valore della nota.

Valore	Spiegazione
Number	1–4–32
Type	2 (note da 1/2), 4 (note da 1/4), 8 (note da 1/8), 16 (note da 1/16)

6 Tempo Track

Specifica se viene usata la Tempo track (una traccia che contiene i dati del tempo e della suddivisione ritmica).

Valore	Spiegazione
Off	La traccia Tempo & Time Signature non viene usata. La song suona secondo le impostazioni dei parametri Song BPM e Time Signature.
On	La traccia Tempo & Time Signature viene usata. I BPM e la suddivisione ritmica della song cambiano seguendo i dati contenuti in questa traccia. * Non potete usare [BPM/TAP] per impostare il tempo.

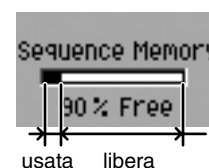
7 Mute Control Track

Specifica se abilitare la traccia dedicata al controllo delle operazioni di silenziamento (la traccia Mute Control).

Valori: Off, On

8 Sequence Memory

Indica la quantità di memoria disponibile per registrare i dati della sequenza.

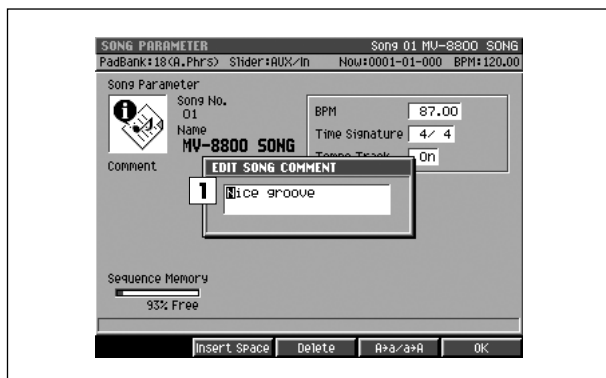


Tasti-F

- [F1](Name)
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3).
- [F2](Comment)
Mostra il Riquadro EDIT COMMENT (p. 80).

Riquadro EDIT COMMENT

Qui potete aggiungere un commento alla song corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga superiore di icone → [F1](SongParam) → [F2](Comment)

Spiegazione di ogni area

1 Comment

Aggiunge un commento o nota alla song. Potete aggiungere un commento di un massimo di 50 caratteri ad ogni song.

☞ Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, vedi "Immettere il testo" (Manuale dell'Utente; p. 33).

MEMO

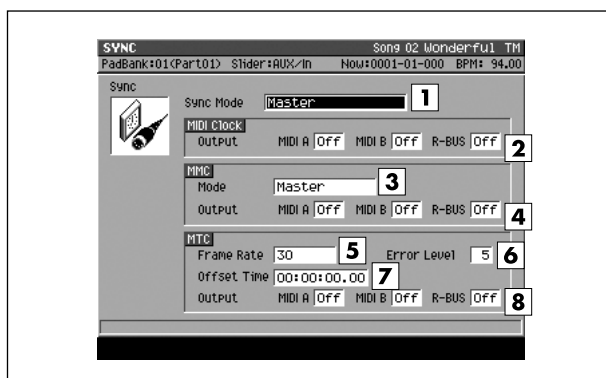
- Potete omettere il commento se desiderate.

Tasti-F

- [F2](Insert Space)
Inserisce uno spazio nella posizione del cursore.
- [F3](Delete)
Cancella il carattere nella posizione del cursore.
- [F4](A→a/a→A)
Alterna il carattere nella posizione del cursore tra lettera maiuscola e minuscola.
- [F5](OK)
Completa l'immissione del commento e chiude il riquadro EDIT COMMENT (questo riquadro).

Schermata SYNC

Qui potete effettuare le impostazioni della sincronizzazione.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga superiore di icone → [F2](Sync)

Spiegazione di ogni area

1 Sync Mode

Specifica come i dispositivi esterni si sincronizzano all'MV-8800.

Parametri	Spiegazione
MASTER	L'MV-8800 funziona secondo il suo clock interno (funzionamento Master).
Slave-MIDI (MIDI)	L'MV-8800 riceve i dati del MIDI clock dal suo connettore MIDI IN, e funziona come Slave.
Slave-MIDI (R-BUS)	L'MV-8800 riceve i dati del MIDI clock dal suo connettore R-BUS, e funziona come Slave.
Slave-MTC (MIDI)	L'MV-8800 riceve i dati MTC dal suo connettore MIDI IN, e funziona come Slave.
Slave-MTC (R-BUS)	L'MV-8800 riceve i dati MTC dal suo connettore R-BUS, e funziona come Slave.
Remote (MIDI)	L'MV-8800 riceve i messaggi Start, Stop, e Continue dal suo connettore MIDI IN, e viene controllato in modo remoto da questi messaggi.
Remote (R-BUS)	L'MV-8800 riceve i messaggi Start, Stop, e Continue dal suo connettore R-BUS, e viene controllato in modo remoto da questi messaggi.

2 MIDI Clock Output

Specifica se i dati del MIDI clock vengono trasmessi da MIDI OUT A, MIDI OUT B, e R-BUS quando Sync Mode = Master.

Parametri	Valore
MIDI OUT A	Off (non trasmesso) / On (trasmesso)
MIDI OUT B	Off (non trasmesso) / On (trasmesso)
R-BUS	Off (non trasmesso) / On (trasmesso)

MEMO

- Il connettore R-BUS è disponibile se è installata la scheda

MV8-OP1 (venduta separatamente).

3 MMC Mode

Specifica il dispositivo che viene controllato dall'esterno tramite MMC (MIDI Machine Control).

Valore	Spiegazione
Master	L'MV-8800 trasmette l'MMC per controllare altri dispositivi collegati.
Slave (MIDI)	L'MV-8800 riceve e viene controllato dall'MMC trasmesso da un altro dispositivo collegato.
Slave (R-BUS)	

4 MMC Output

Specifica il connettore da cui viene trasmesso l'MMC quando MMC Mode = Master.

Parametri	Valore
MIDI OUT A	Off (non trasmesso) / On (trasmesso)
MIDI OUT B	Off (non trasmesso) / On (trasmesso)
R-BUS	Off (non trasmesso) / On (trasmesso)

MEMO

- Il connettore R-BUS è disponibile se è installata la scheda MV8-OP1 (venduta separatamente).

5 MTC Frame Rate

Specifica il formato dell'MTC trasmesso dall'MV-8800.

Valore	Spiegazione
30	30 frame al secondo
29.97ND	29.97 frame al secondo, non-drop
29.97D	29.97 frame al secondo, drop-frame
25	25 frame al secondo
24	24 frame al secondo

6 Error Level

Specifica l'intervallo con cui viene controllato lo stato di ricezione del MTC. Questa impostazione è valida se il Sync Mode è impostato su Slave-MTC (MIDI) o Slave-MTC (R-BUS).

Valori: 0–5–10 (aumentando questa impostazione si allunga l'intervallo di tempo tra i controlli)

MEMO

- Il funzionamento sincronizzato si interrompe se il controllo dello stato della ricezione determina che vi è un problema di comunicazione. Aumentando questa impostazione il funzionamento sincronizzato potrebbe continuare anche se vi sono leggeri problemi nella ricezione del MTC.

7 Offset Time

Specifica la differenza di tempo tra il tempo del sequencer e il tempo MTC quando l'MV-8800 viene sincronizzato via MTC da un dispositivo esterno.

Valori: 00h00m00s00f–23h59m59s##f

MEMO

- L'equazione è la seguente.
Impostazione = (tempo MTC) - (tempo della song quando è stato ricevuto il MTC)

Se questo calcolo risulta in un valore negativo, viene eseguito così:
Impostazione = (tempo MTC) + 24:00:00:00 - (tempo della song quando è stato ricevuto il MTC)
- ** dipende dall'impostazione del parametro MTC Frame Rate.

8 MTC Output

Specifica se i dati MTC vengono trasmessi da MIDI OUT A, MIDI OUT B, e R-BUS quando Sync Mode = Master.

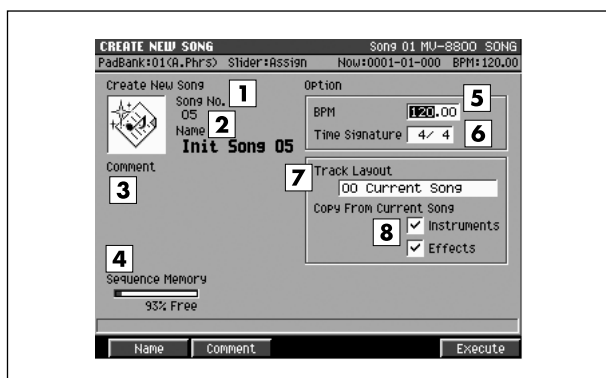
Parametri	Valore
MIDI OUT A	Off (non trasmesso) / On (trasmesso)
MIDI OUT B	Off (non trasmesso) / On (trasmesso)
R-BUS	Off (non trasmesso) / On (trasmesso)

MEMO

- Il connettore R-BUS è disponibile se è installata la scheda MV8-OP1 (venduta separatamente).

Schermata CREATE NEW SONG

Qui potete creare una nuova song all'interno del project corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga superiore di icone → [F3](CreateNew)

Spiegazione di ogni area

1 Song No. (Song number)

Questo è il numero della song. L'MV-8800 può avere sino a 16 song in ogni project, e queste song sono numerate 1-16. Quando accendete a questa schermata, il numero della song inutilizzato più basso viene assegnato automaticamente.

2 Song Name

Questo è il nome della song. Quando accendete a questa schermata, viene assegnato un nome iniziale "Init Song ###" come nome provvisorio. (## è un numero che non entra in conflitto con i nomi dei file esistenti.)

3 Comment

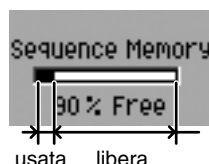
Questo è un commento che potete aggiungere alla song. Potete aggiungere un commento di un massimo di 50 caratteri ad ogni song.

MEMO

- Per immettere il Song Name Song Name, premete [F1](Name) per accedere al Riquadro EDIT NAME (p. 3). Per immettere il Commento, premete [F2](Comment) per accedere al Riquadro EDIT COMMENT (p. 80).

4 Sequence Memory

Indica la quantità di dati della sequenza salvati nella DIMM, sia numericamente che con un grafico.



5 BPM (Song tempo)

Specifica il tempo della song in unità di BPM (il numero di note da 1/4 al minuto).

Valori: 5.00–100.00–300.00

6 Time Signature

Specifica la suddivisione ritmica della song, cioè il numero di note in ogni battuta e il valore della nota.

Valore	Spiegazione
Number	1–4–32
Type	2 (note da 1/2), 4 (note da 1/4), 8 (note da 1/8), 16 (note da 1/16)

7 Track Layout

Sono state fornite diverse configurazioni di base delle tracce. Potete utilizzarle per creare una nuova song.

Valore	Spiegazione
00 Current Song	Crea la song con la stessa configurazione della song corrente.
01 Very Simple	Crea la song con una traccia MIDI e una traccia audio.
02 MIDI Sequencer	Crea la song con 16 tracce MIDI.
03 Audio Recorder	Crea la song con otto tracce audio.
04 Basic	Crea la song con 16 tracce MIDI e otto tracce audio.
05 User Template	Crea la song con la struttura salvata nello user track template. ☞ "Usare uno user track template per creare una song" (Manuale dell'Utente; p. 147)

8 Copy From Current Song

Potete copiare parametri o i dati dalla song corrente in una nuova song. Aggiungete un visto ✓ ai parametri che volete copiare.

Valore	Spiegazione
Instruments	Impostazioni di Instrument e sample
Effects	Impostazioni degli effetti (MFX, Dly/Cho, Rev)

MEMO

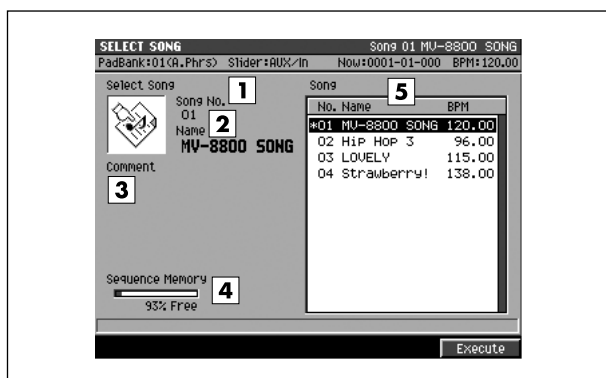
- Se create una song senza selezionare Instruments, tutte le patch degli strumenti sono costituite da "Init Patch," e non vi è suono a meno che non cambiate queste impostazioni.
- Se create una song senza selezionare Effects, le impostazioni del preset numero 1 vengono caricate da ogni effect library.

Tasti-F

- **[F1](Name)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3).
- **[F2](Comment)**
Mostra il Riquadro EDIT COMMENT (p. 80).
- **[F5](Execute)**
Crea una song con i parametri specificati. La nuova song diviene la song corrente, e appare la Schermata SONG (p. 8).

Schermata SELECT SONG

Qui potete cambiare la song corrente richiamando la song desiderata.

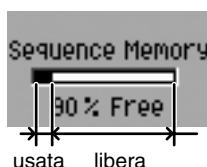


■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga superiore di icone → [F4](SelectSong)

Spiegazione di ogni area

- 1 Song No. (Song number)**
Mostra il numero della song. L'MV-8800 può avere sino a 16 song in ogni project, e queste song sono numerate 1–16.
- 2 Song Name**
Mostra il nome della song.
- 3 Comment**
Mostra il commento assegnato alla song.
- 4 Sequence Memory**
Indica la quantità di dati della sequenza salvati nella DIMM, sia numericamente che con un grafico.
- 5 Song list**
Elenca le song salvate nel project corrente. La song selezionata dal cursore è evidenziata.



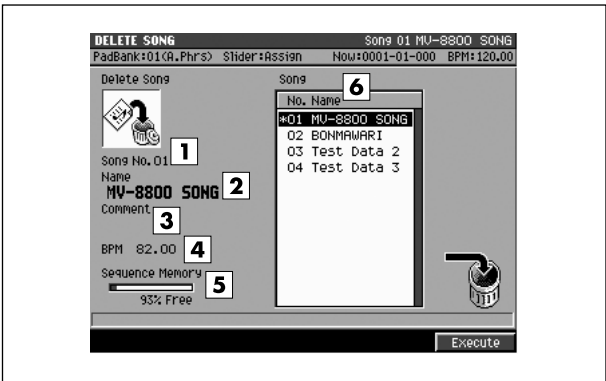
- La song corrente ha un asterisco "*" vicino al suo nome.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Seleziona la song su cui si trova il cursore nella lista delle song. Quella song diviene la song corrente, ed appare la schermata Schermata SONG (p. 8).

Schermata DELETE SONG

Qui potete cancellare una song indesiderata.

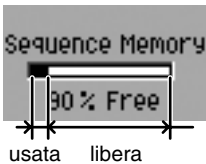


■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga superiore di icone → [F5](DeleteSong)

Spiegazione di ogni area

- 1 Song No. (Song number)**
Mostra il numero della song. L'MV-8800 può avere sino a 16 song in ogni project, e queste song sono numerate 1–16.
- 2 Song Name**
Mostra il nome della song.
- 3 Comment**
Mostra il commento assegnato alla song.
- 4 BPM**
Mostra il tempo della song selezionata dal cursore.
- 5 Sequence Memory**
Indica la quantità di dati della sequenza salvati nella DIMM, sia numericamente che con un grafico.
- 6 Song list**
Elenca le song salvate nel project corrente. La song selezionata dal cursore è evidenziata.



MEMO

- La song corrente ha un asterisco "*" vicino al suo nome.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Cancella la song selezionata dal cursore nella lista delle song.

MEMO

- Non potete cancellare la song corrente (la song che ha un asterisco "*" vicino al suo nome).

■ Se il display chiede “Delete song #### Are you sure?”

Quando cercate di cancellare una song, appare un messaggio di conferma "Delete song #### Sure?" (#### è il nome della song selezionata dal cursore).

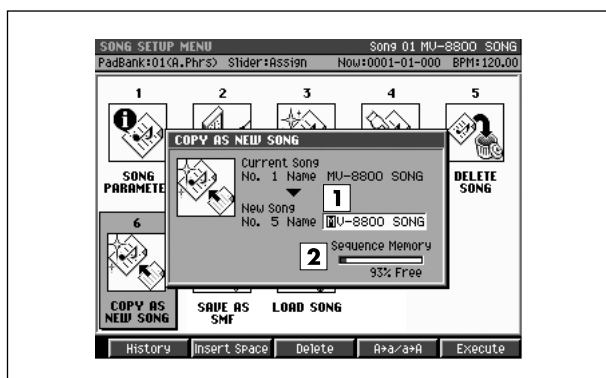
Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Per annullare senza cancellare.
[F5](Yes)	Per cancellare la song.

NOTE

- Non vi è in modo di ripristinare i dati cancellati (a meno che non abbiate creato precedentemente una copia di backup dei dati). Roland non si assume alcuna responsabilità per il recupero di dati andati persi, ne per qualsiasi danno che potrebbe derivare da tale perdita.

Riquadro COPY AS NEW SONG

Qui potete copiare la song corrente, e selezionare la copia risultante così che sia la song corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga inferiore di icone → [F1](CopyAsNew)

Spiegazione di ogni area

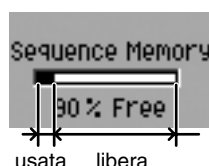
1 Name

Assegna un nome alla song. Potete assegnare un nome con una lunghezza massima di 12 caratteri.

☞ Per i dettagli su come immettere i caratteri, vedi Manuale dell'Utente "Immettere il testo" (p. 33).

2 Sequence Memory

Indica la quantità di dati della sequenza salvati nella DIMM, sia numericamente che con un grafico.



Tasti-F

• [F1](History)

Vi permette di richiamare e immettere le dieci stringhe di caratteri più recenti che avete inserito nel riquadro EDIT NAME dopo l'accensione dell'MV-8800. Il nome successivo immesso per ultimo appare ogni volta che premete [ENTER].

• [F2](Insert Space)

Inserisce uno spazio nella posizione del cursore.

• [F3](Delete)

Cancella il carattere nella posizione del cursore.

• [F4](A→a/a→A)

Alterna il carattere nella posizione del cursore tra lettera maiuscola e minuscola e tra numeri e simboli.

• [F5](Execute)

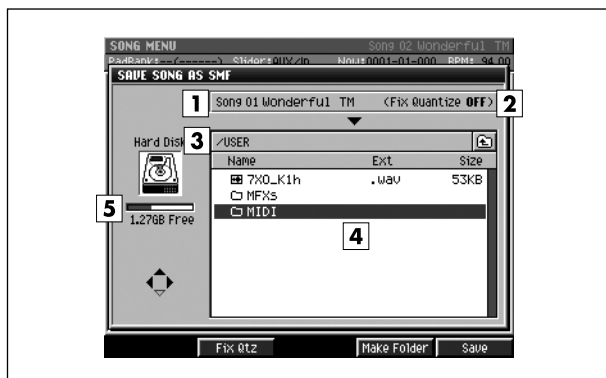
Copia la song corrente, e seleziona come song corrente la copia risultante. Appare la Schermata SONG (p. 8).

■ Se appare il messaggio "Sequence memory full."

La song non può essere creata poiché la memoria della sequenza è insufficiente per la nuova song.

Riquadro SAVE SONG AS SMF

Qui potete salvare la song corrente come dati SMF (Standard MIDI File) Format 1.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga inferiore di icone → [F2](SaveAsAMF)

Spiegazione di ogni area

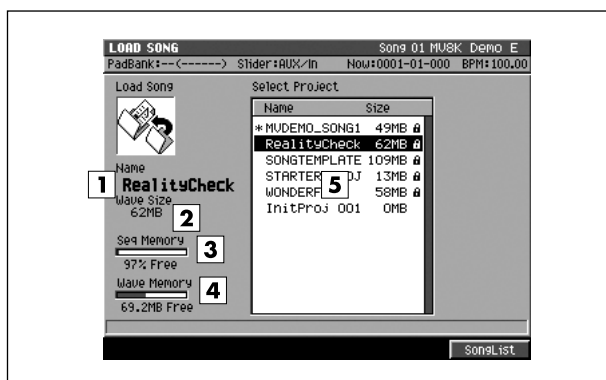
- 1 Song number, Song name**
Mostra il numero e il nome della song che può essere salvata.
- 2 Fix Quantize**
Indica se le impostazioni Play Quantize della MIDI track si riflettono nei dati che vengono salvati.
Se volete salvare la song in una condizione che riflette le impostazioni Play Quantize, premete [F2](Fix Qtz) per impostarlo su On.
- 3 Nome della cartella corrente**
Mostra la cartella di destinazione del salvataggio.
I livelli delle cartelle sotto alla cartella radice (la cartella al livello più alto nell'hard disk) sono indicati dal simbolo “/”.
- 4 Lista dei file**
Mostra il nome dei file e cartelle salvati nella cartella corrente.
- 5 Drive capacity**
Mostra lo spazio libero sull'hard disk.

Tasti-F

- **[F2](Fix Qtz)**
Cambia l'impostazione che specifica se le impostazioni Play Quantize della MIDI track si riflettono nei dati che vengono salvati.
- **[F4](Make Folder)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete creare una nuova cartella all'interno della cartella corrente.
- **[F5](Save)**
Salva la song corrente come dati SMF in formato 1.
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete specificare il nome del file dei dati SMF salvati.

Schermata LOAD SONG

Qui potete caricare una song salvata in un altro project nel project corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga inferiore di icone → [F3](LoadSong)

Spiegazione di ogni area

- 1 Name**
Mostra il nome del project.
- 2 Wave Size**
Mostra la dimensione dei dati wave del project selezionato.
- 3 Sequence Memory**
Indica la quantità di memoria della sequenza disponibile per registrare il project corrente.
- 4 Wave Memory**
Indica la quantità di memoria wave disponibile per registrare il project corrente.
- 5 Select Project**
Seleziona il project che contiene la song da caricare.

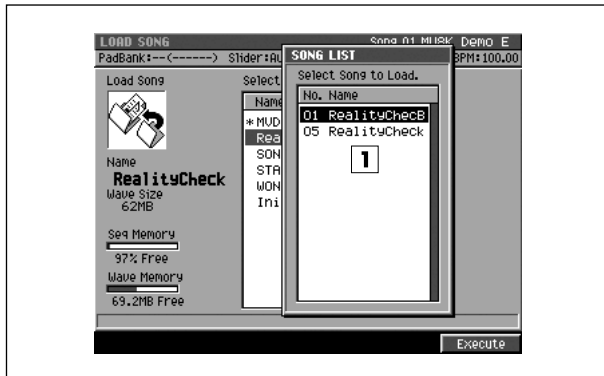


Tasti-F

- [F5](SongList)
Mostra il riquadro SONG LIST (p. 90).
Appare una lista delle song nel project selezionato.

Riquadro SONG LIST

Elenca le song negli altri project.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F1](Song Menu) → spostate il cursore nella riga inferiore di icone → [F3](LoadSong) → selezionate un project → [F5](SongList)

Spiegazione di ogni area

1 SONG LIST

Questa è una lista delle song nel project selezionato. Selezionate la song che volete caricare.

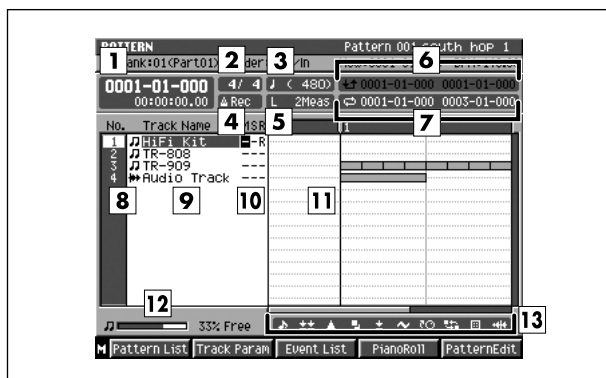
Tasti-F

• [F5](Execute)

Carica la song e i dati wave nel project corrente.

Schermata PATTERN

Qui potete registrare o riprodurre i pattern.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN]

Spiegazione di ogni area

- Now time**
Indica la posizione corrente (battuta/movimento/tick, tempo cronometrico) del sequencer.
- Time Signature**
Mostra la suddivisione ritmica del pattern corrente.
- Step Time**
Indica di quanto si sposta il tempo corrente quando premete STEP [◀]/[▶].
- Metronomo**
Mostra le impostazioni del metronomo.

Icona	Spiegazione
	Il metronomo non suona.
	Il metronomo suona solo durante la registrazione.
	Il metronomo suona durante la riproduzione e la registrazione.
	Il metronomo suona sempre.

- Lunghezza del pattern**
Indica la durata del pattern corrente.

- Regione del Punch In/Out**
Specifica il tempo iniziale e finale della registrazione punch in automatica. I seguenti caratteri mostrano lo stato di Punch In/Out.

Display	Spiegazione
	La funzione Punch In/Out è Off.
	La funzione Punch In/Out è On.

- Regione della riproduzione in Loop**
Specifica il tempo iniziale e finale del loop. I seguenti caratteri mostrano lo stato del Loop.

Display	Spiegazione
	La funzione Loop è Off.
	La funzione Loop è On.

- No. (numero e icona della traccia)**
Mostra il numero di ogni traccia registrata nel pattern. L'icona a destra del numero della traccia indica il tipo di traccia.

Icona	Spiegazione
	MIDI track
	Audio track

MEMO

- La riga del numero della traccia selezionata dal cursore è evidenziata. Questa traccia è chiamata "traccia corrente."

- Track Name**
Mostra il nome assegnato ad ogni traccia.

- Track Status (M/S/R)**
Imposta lo stato della traccia.

Display	Spiegazione
M (=Mute)	Questa traccia non suona.
S (=Solo)	Suona solo questa traccia.
R (=Rec)	La registrazione avviene in questa traccia.

MEMO

- Se attivate simultaneamente M (Mute) e S (Solo) per la stessa traccia, S (Solo) ha la priorità.

11 Play List

Questi riquadri mostrano l'esistenza di dati della sequenza registrati in ogni traccia.



Un riquadro grigio viene visualizzato per i dati che non contengono eventi note.

12 Misuratore della Memoria della Sequenza/ Misuratore della Memoria Wave

Indica il numero di eventi disponibile per registrare nel sequencer, o il tempo restante disponibile per registrare le tracce audio.

13 Indicatore del filtro di visualizzazione

Indica lo stato del View Filter che avete specificato.

Icona	Spiegazione
	Il View Filter è disattivato (gli eventi sono visualizzati)
	Il View Filter è attivo (gli eventi non vengono visualizzati)

🔍 Per i dettagli sulle icone del View filter vedi il Riquadro VIEW FILTER (p. 53).

Tasti-F

• [F1](Pattern List)

Mostra la Schermata PATTERN LIST (p. 96).

• [F2](Track Param)

Mostra il riquadro TRACK PARAMETER.

MEMO

- Il riquadro TRACK PARAMETER che appare dipende dal tipo di traccia corrente.

Traccia corrente	Riquadro
Audio track	Riquadro TRACK PARAMETER (per un'Audio track) (p. 14)
MIDI track	Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (p. 11)

• [F3](Event List)

Se la traccia corrente è una MIDI track, viene visualizzata la Schermata EVENT LIST (p. 23).

• [F4](PianoRoll)

Se la traccia corrente è una MIDI track, viene visualizzata la Schermata PIANO ROLL EDIT (p. 30).

• [F5](Seq Edit)

Mostra la Schermata SEQUENCE EDIT (p. 31).

• [MENU]

Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Pattern Parameter...

Mostra il Riquadro PATTERN PARAMETER (p. 99).

2 Mute Control Track

Mostra la Schermata MUTE CONTROL TRACK (p. 71).

3 Add MIDI Tracks...

Mostra il Riquadro ADD MIDI TRACKS (p. 54).

4 Add Audio Track

Aggiunge un'Audio track.

5 Delete Tracks...

Mostra il Riquadro DELETE TRACKS (p. 56).

6 Merge Tracks...

Mostra il Riquadro MERGE TRACKS (p. 69).

7 Track List

Mostra la Schermata TRACK LIST (OUTPUT) (p. 50).

8 Track Name...

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3).

9 Erase All Events

Cancella tutti gli eventi nella traccia corrente. Appare il messaggio "Erase all events in track".

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione.
[F5](Yes)	Cancella gli eventi nella traccia corrente.

MEMO

- Potete annullare solo una volta dopo aver eseguito Erase All Events.

10 View Filter

Mostra il Riquadro VIEW FILTER (p. 53).

11 Step Time

Mostra il Riquadro STEP TIME (p. 58).

12 Recording Parameter

Mostra il Riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI) (p. 16) o il Riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO) (p. 19).

MEMO

- Il riquadro RECORDING PARAMETER che appare dipende dal tipo di traccia corrente.

13 Metronome

Mostra il Riquadro METRONOME (p. 22).

14 Pattern Sync

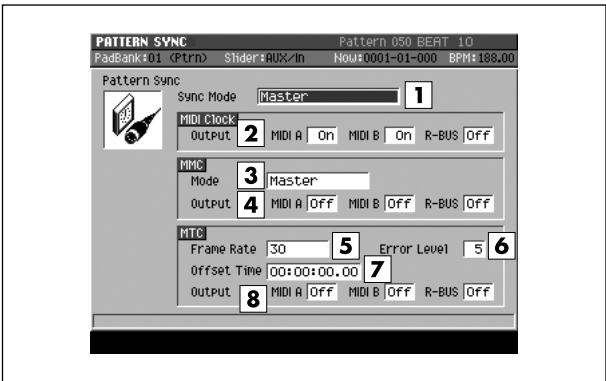
Mostra la Schermata PATTERN SYNC (p. 94).

15 Drum Grid

Mostra la Schermata DRUM GRID (p. 73).

Schermata PATTERN SYNC

Qui potete effettuare le impostazioni della sincronizzazione dei pattern.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → [MENU] → selezionate “Pattern Sync” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Sync Mode

Specifica come i dispositivi esterni si sincronizzano all'MV-8800.

Parametri	Spiegazione
MASTER	L'MV-8800 funziona secondo il suo clock interno (funzionamento Master).
Slave-MIDI (MIDI)	L'MV-8800 riceve i dati del MIDI clock dal suo connettore MIDI IN, e funziona come Slave.
Slave-MIDI (R-BUS)	L'MV-8800 riceve i dati del MIDI clock dal suo connettore R-BUS, e funziona come Slave.
Slave-MTC (MIDI)	L'MV-8800 riceve i dati MTC dal suo connettore MIDI IN, e funziona come Slave.
Slave-MTC (R-BUS)	L'MV-8800 riceve i dati MTC dal suo connettore R-BUS, e funziona come Slave.
Remote (MIDI)	L'MV-8800 riceve i messaggi Start, Stop, e Continue dal suo connettore MIDI IN, e viene controllato in modo remoto da questi messaggi.
Remote (R-BUS)	L'MV-8800 riceve i messaggi Start, Stop, e Continue dal suo connettore R-BUS, e viene controllato in modo remoto da questi messaggi.

2 MIDI Clock Output

Specifica se i dati del MIDI clock vengono trasmessi da MIDI OUT A, MIDI OUT B, e R-BUS quando Sync Mode = Master.

Parametri	Valore
OUT A	Off (non trasmesso) / On (Trasmesso) da MIDI OUT A
OUT B	Off (non trasmesso) / On (Trasmesso) da MIDI OUT B
R-BUS	Off (non trasmesso) / On (Trasmesso) da R-BUS

3 MMC Mode

Specifica come avviene il funzionamento quando l'MMC (MIDI Machine Control) viene usato per il controllo remoto.

Valore	Spiegazione
Master	L'MV-8800 trasmette l'MMC per controllare altri dispositivi collegati
Slave (MIDI)	L'MV-8800 riceve l'MMC dal connettore MIDI IN e viene controllato da un altro dispositivo collegato.
Slave (R-BUS)	L'MV-8800 riceve l'MMC dal connettore R-BUS e viene controllato da un altro dispositivo collegato.

4 MMC Output

Specifica se i dati MMC vengono trasmessi da MIDI OUT A, MIDI OUT B, e R-BUS quando Sync Mode = Master.

Parametri	Valore
OUT A	Off (non trasmesso) / On (Trasmesso) da MIDI OUT A
OUT B	Off (non trasmesso) / On (Trasmesso) da MIDI OUT B
R-BUS	Off (non trasmesso) / On (Trasmesso) da R-BUS

5 MTC Frame Rate

Specifica il frame rate MTC. Verificate di impostare lo stesso frame rate sul dispositivo master e slave.

Valore	Spiegazione
30	30 frame al secondo
29.97ND	29.97 frame al secondo (non-drop)
29.97D	29.97 frame al secondo (drop)
25	25 frame al secondo
24	24 frame al secondo

6 MTC Error Level

Specifica l'intervallo con cui viene controllato lo stato di ricezione del MTC. Questa impostazione è valida se il Sync Mode è impostato su Slave-MTC (MIDI) o Slave-MTC (R-BUS).

Valori: 0–5–10 (aumentando questa impostazione si allunga l'intervallo di tempo tra i controlli)

MEMO

- Il funzionamento sincronizzato si interrompe se il controllo dello stato della ricezione determina che vi è un problema di comunicazione. Aumentando questa impostazione il funzionamento sincronizzato potrebbe continuare anche se vi sono leggeri problemi nella ricezione del MTC.

7 MTC Offset Time

Specifica la differenza di tempo tra il tempo del sequencer e il tempo MTC quando l'MV-8800 viene sincronizzato via MTC da un dispositivo esterno.

Valori: **00h00m00s00f**–23h59m59s##f

MEMO

- L'equazione è la seguente.

$$\text{Impostazione} = (\text{tempo MTC}) - (\text{tempo della song quando è stato ricevuto il MTC})$$

Se questo calcolo risulta in un valore negativo, viene eseguito così:

$$\text{Impostazione} = (\text{tempo MTC}) + 24:00:00:00 - (\text{tempo della song quando è stato ricevuto il MTC})$$
- ** dipende dall'impostazione del parametro MTC Frame Rate.

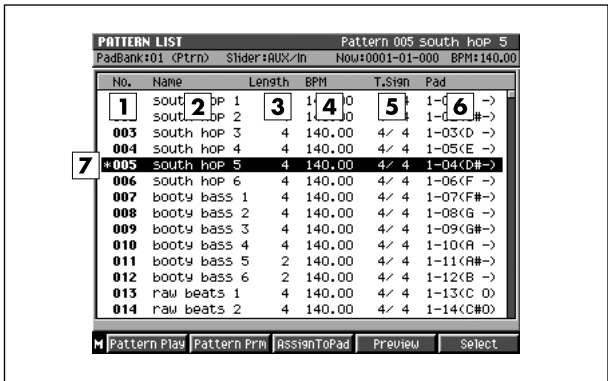
8 MTC Output

Specifica se i dati MTC vengono trasmessi da MIDI OUT A, MIDI OUT B, e R-BUS quando Sync Mode = Master.

Parametri	Valore
OUT A	Off (non trasmesso) / On (Trasmesso) da MIDI OUT A
OUT B	Off (non trasmesso) / On (Trasmesso) da MIDI OUT B
R-BUS	Off (non trasmesso) / On (Trasmesso) da R-BUS

Schermata PATTERN LIST

Qui potete assegnare o richiamare i pattern.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → [F1](Pattern List)

Spiegazione di ogni area

- 1 No. (Pattern number)**
Indica il numero dell'assegnazione del pattern. Potete registrare i pattern 001–500.
- 2 Name**
Indica il nome del pattern.
- 3 Length**
Indica la lunghezza (numero di battute) in ogni pattern assegnato.
- 4 BPM**
Indica il tempo di ogni pattern assegnato.
- 5 T.Sign (Time Signature)**
Indica la suddivisione ritmica di ogni pattern assegnato.
- 6 Pad**
Questi sono i numeri dei velocity pad che suonano i pattern nella schermata PATTERN PLAY. I pattern che non sono assegnati ad un velocity pad vengono visualizzati con *-** (***).

Tasti-F

- [F1](Pattern Play)
Mostra la Schermata PATTERN PLAY (p. 98).
- [F2](Pattern Prm)
Mostra il Riquadro PATTERN PARAMETER (p. 99).
- [F3](AssignToPad)
Mostra il Riquadro ASSIGN TO PAD (p. 100).
- [F4](Preview)
Riproduce il pattern selezionato dal cursore mentre tenete premuto il tasto.

- [F5] (Select)
Seleziona il pattern evidenziato dal cursore e lo visualizza nella Schermata PATTERN (p. 91).
- [MENU]
Mostra il riquadro MENU.

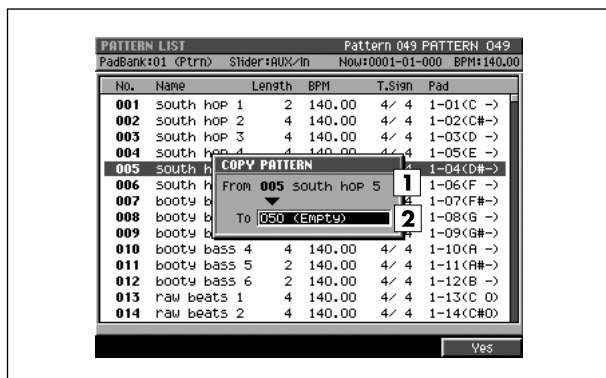
Voci del menu

- 1 Pattern Name...**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3).
- 2 Copy Pattern...**
Mostra il Riquadro COPY PATTERN (p. 97).
- 3 Initialize Pattern**
Rimuove il pattern selezionato dal cursore dalla lista dei pattern. Appare il messaggio “Initialize sure?”.

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione.
[F5](Yes)	Rimuove il pattern.
- 4 Automatic Assign To Pad...**
Mostra il Riquadro AUTOMATIC ASSIGN TO PAD (p. 108).
- 5 Save As SMF...**
Mostra il Riquadro SAVE PATTERN AS SMF (p. 109).

Riquadro COPY PATTERN

Qui potete copiare un pattern assegnato a un altro numero di assegnazione.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [MENU] → selezionate "Copy Pattern..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 From

Indica il numero di assegnazione del pattern che volete copiare.

2 To

Specifica il numero del pattern di destinazione della copia.

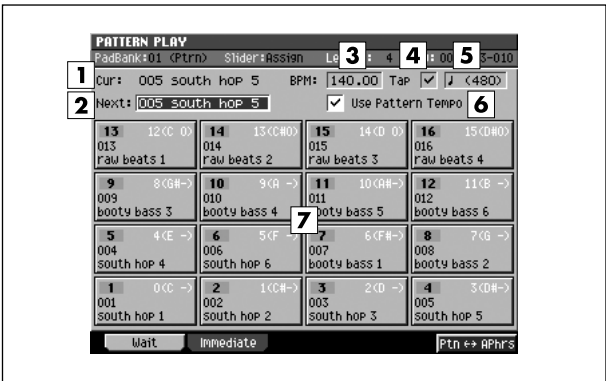
Tasti-F

• [F5](Yes)

Copia il pattern nel numero specificato dall'impostazione To.

Schermata PATTERN PLAY

Qui potete riprodurre i pattern assegnati.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [F1](Pattern Play)

Spiegazione di ogni area

- 1

Cur: (Current Pattern)
Indica il numero del pattern che suona correntemente.
- 2

Next: (Next Pattern)
Specifica il pattern che suonerà dopo che è terminato il pattern che sta suonando correntemente.
Valori: 001–500
- 3

BPM
Specifica il tempo di riproduzione del pattern in unità di BPM (Beats Per Minute di riproduzione).
Valori: 5.00–300.00
- 4

Tap
Specifica se viene usata la funzione Tap.

Valore	Spiegazione
Off	La funzione Tap non viene utilizzata.
On (✓)	Quando battete su [BPM/TAP] al tempo di riproduzione desiderato, il tempo di riproduzione del pattern viene impostato sul tempo metronomico corrispondente.

- 5

Tap Resolution
Specifica il valore della nota che corrisponde all'intervallo con cui premete [BPM/TAP] quando utilizzate la funzione Tap. I BPM (tempo) vengono regolati secondo gli intervalli con cui colpite [BPM/TAP], secondo il valore della nota specificato qui.
Valori: ♩ (120), ♪ (240), ♩ (480)

6

Use Pattern Tempo

Specifica se viene utilizzato il parametro BPM (pattern tempo) del Riquadro PATTERN PARAMETER (p. 99).
Il tempo del pattern viene abilitato se questa impostazione è on, e la riproduzione del pattern segue il tempo specificato in ogni pattern.
Il tempo del pattern viene disabilitato se questo è off, e la riproduzione del pattern segue l'impostazione del parametro BPM.

7

Velocity Pads

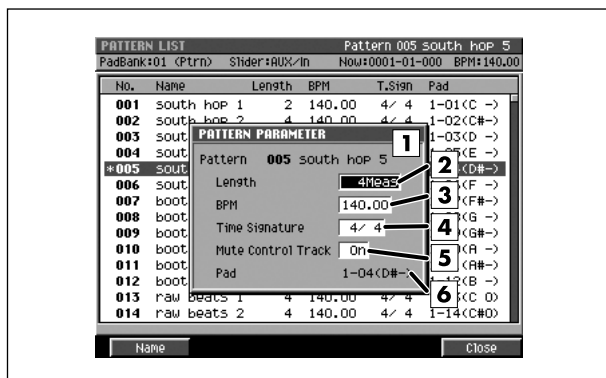
Quest'area mostra i pattern che potete suonare correntemente colpendo i velocity pad. Usate i velocity pad per specificare il pattern che volete suonare.
Quando colpite un velocity pad a cui è assegnato un pattern, quel pattern viene specificato come impostazione del parametro Next:.

Tasti-F

- [F1](Wait)
I pattern vengono riprodotti in modo Wait. Quando il pattern indicato da Cur: ha finito di suonare, la riproduzione passa al pattern Next:.
- [F2](Immediate)
I pattern vengono riprodotti in modo Immediate. Quando cambiate l'impostazione del parametro Next:, il pattern cambia immediatamente.
- [F5](Ptn↔APhrs)
Seleziona se i velocity pad suonano i pattern o le audio phrase.
PadBank indica ciò che viene suonato dai velocity pad.

Riquadro PATTERN PARAMETER

Qui potete specificare la lunghezza, il tempo, la suddivisione ritmica, e altre impostazioni del pattern.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [F2](Pattern Prm)

Spiegazione di ogni area

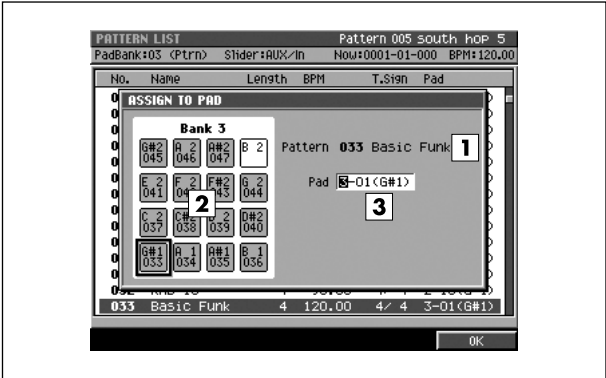
- 1 Pattern**
Indica il nome del pattern selezionato.
- 2 Length**
Permette di specificare la lunghezza del pattern.
Valori: 001–999 (Meas)
- 3 BPM**
Specifica il tempo di riproduzione del pattern.
Valori: 5.00–300.00
- 4 Time Signature**
Permette di specificare la suddivisione ritmica.
Valori: 1–32 / 2, 4, 8, 16
- 5 Mute Control Track**
Specifica se abilitare la traccia dedicata che effettua automaticamente le operazioni di silenziamento (la Mute Control track).
Valori: Off, On
- 6 Pad**
Indica il velocity pad a cui è assegnato il pattern selezionato.

Tasti-F

- [F1](Name)
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3). Vi permette di assegnare un nome al pattern.
- [F5](Close)
Richiude il riquadro PATTERN PARAMETER (questo riquadro).

Riquadro ASSIGN TO PAD

Qui potete assegnare i pattern ai velocity pad o annullare le loro assegnazioni.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [F3](AssignToPad)

Spiegazione di ogni area

- 1 Pattern**
Indica il nome del pattern selezionato.
- 2 Velocity Pads**
Quest'area indica come i pattern sono assegnati ai velocity pad.

Status	Spiegazione
	Un pattern è assegnato al velocity pad.
	Nessun pattern è assegnato.

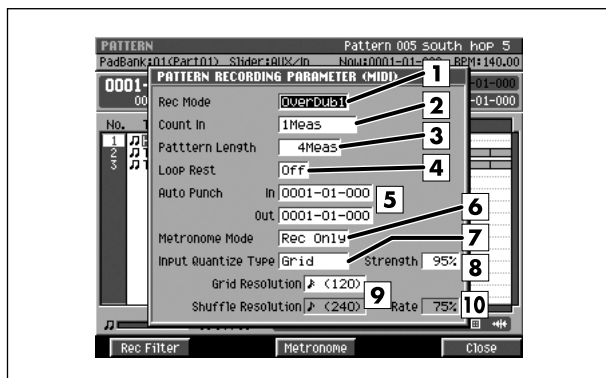
- 3 Pad**
Specifica il numero del velocity pad a cui volete assegnare il pattern. Se specificate *-**(**), l'assegnazione viene cancellata.
Valori: *-** (**), 1-01 (C)–6-16 (G 9)

Tasti-F

- [F5](OK)
Assegna il pattern al numero del velocity pad specificato dall'impostazione Pad.

Riquadro PATTERN RECORDING PARAMETER (MIDI)

Qui potete effettuare le impostazioni che specificano come i dati dell'esecuzione vengono registrati nel pattern.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → selezionate una MIDI track → [REC (●)]
- [PATTERN] → selezionate una MIDI track → [MENU] → selezionate "Recording Parameter" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Rec Mode (Recording mode)

Specifica come avviene la registrazione

Valore	Spiegazione
Overdub1	I nuovi dati registrati vengono aggiunti ai dati già registrati. Usandolo con la registrazione in loop, potete sovraincidere ripetutamente una regione specificata. Per esempio, potete usare questo metodo per registrare i singoli strumenti di un'esecuzione di batteria uno alla volta, in questo modo: cassa → rullante → hi-hat.
Overdub2	Se immettete un evento nota identico nella stessa temporizzazione di un evento nota immesso precedentemente, la velocity dell'evento esistente viene sostituita dalla nuova velocity.
Replace	I nuovi dati registrati sostituiscono i dati già presenti. Usatelo per reregistrare.

2 Count In

Specifica come inizia la registrazione.

Valore	Spiegazione
Off	La registrazione inizia nell'istante in cui premete [PLAY (▶)]. (Non vi è preconteggio.)
1 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di una battuta.
2 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di due battute.
Wait Note	La registrazione inizia nel momento in cui si verifica una delle seguenti condizioni. <ul style="list-style-type: none"> • Viene ricevuto un messaggio note (suonate una tastiera o altro dispositivo collegato al connettore MIDI IN) • Colpite un velocity pad • Premete [PLAY (▶)]

3 Lunghezza del pattern

Specifica la lunghezza del pattern da registrare.

Valori: 1–999

4 Loop Rest

Specifica cosa avviene immediatamente dopo il loop.

Valore	Spiegazione
Off	Il loop continua senza arrestare la registrazione.
On	Immediatamente dopo il loop, vi è un tempo di attesa di una battuta. Quando questo tempo è trascorso, continua la registrazione. Questo è valido se il parametro Rec Mode è impostato su OverDub1 o OverDub2.

5 Auto Punch In / Auto Punch Out

Potete specificare due posizioni nel tempo in cui la registrazione si avvia e si arresta automaticamente ("auto punch").

Parameter	Valore
Auto Punch In	0000-01-000–9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000–9999-**-***

MEMO

- *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in "Time Signature" (p. 79).
- Non potete impostare Auto Punch In in una posizione successiva ad Auto Punch Out.

6 Metronome Mode

Specifica quando viene emesso il segnale del metronomo.

Valore	Spiegazione
Off	Il metronomo non suona.
Rec Only	Il metronomo suona solo durante la registrazione.

Valore	Spiegazione
Play&Rec	Il metronomo suona durante la riproduzione e la registrazione.
Always	Il metronomo suona sempre.

7 Input Quantize Type

Potete applicare la quantizzazione mentre registrate, così che i dati corretti vengano registrati nella traccia del sequencer.

Valore	Spiegazione
Off	La quantizzazione in ingresso non viene usata.
Grid	I dati della sequenza vengono corretti, avvicinando le note fuori tempo agli intervalli della suddivisione ritmica specificata da Grid Quantize Resolution.
Shuffle	Viene applicata la Shuffle Quantization. Le note vengono spostate avanti o indietro verso gli intervalli della suddivisione ritmica specificata da Shuffle Quantize Resolution, nella quantità specificata da Shuffle Quantize Rate. Da un senso di "shuffle" o "swing" al ritmo.

8 Strength (Quantize strength)

Imposta il grado di quantizzazione che viene applicato alle note, specificato dai parametri Grid Quantize Resolution o Shuffle Quantize Resolution. Valori più elevati di questo parametro fanno sì che le note vengano avvicinate maggiormente agli intervalli ritmici specificati da Grid Quantize Resolution o Shuffle Quantize Resolution.

Valori: 0%–100%

MEMO

- Il valore 100 produce l'effetto più intenso; il valore 0 non produce alcuna modifica.

9 Grid Resolution/Shuffle Resolution

Specifica la temporizzazione della quantizzazione. Scegliete il valore che corrisponde alla nota più breve nella regione che volete quantizzare.

Parametro Input Quantize Type	Valore
Grid	♩(60), ♪(80), ♪ (120), ♪(160), ♪ (240), ♪(320), ♪(480)
Shuffle	♪ (120), ♪ (240)

10 Rate

Quando Type=Shuffle, specifica la distanza tra le note dei movimenti in levare ("backbeat") (relativamente all'impostazione di Shuffle Quantize Resolution) e i movimenti in battere ("downbeat"). Potete creare un senso di swing spostando la temporizzazione dei movimenti in levare. Con il valore 50%, i movimenti in levare vengono collocati esattamente a metà tra i movimenti in battere precedente e successivo. Con il valore 0%, i movimenti in levare coincidono esattamente con il movimento in battere precedente. Con il valore 100%, i movimenti in levare coincidono esattamente con il movimento in battere successivo.

Valori: 0%–66%–100%

MEMO

- Le impostazioni dei parametri Shuffle Quantize Resolution e Shuffle Quantize Timing sono valide quando Type è impostato su Shuffle.

Tasti-F

• [F1](Rec Filter)

Mostra il Riquadro RECORDING FILTER (p. 18).

• [F3](Metronome)

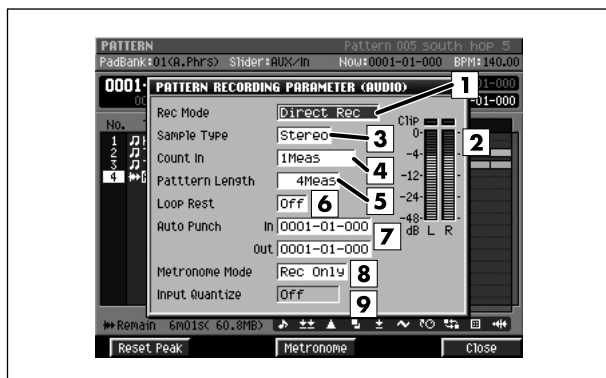
Mostra la Schermata EVENT LIST (p. 23).

• [F5](Close)

Richiude il riquadro PATTERN RECORDING PARAMETER (MIDI) (questo riquadro).

PATTERN RECORDING PARAMETER (AUDIO) riquadro

Qui potete effettuare le impostazioni che specificano come viene registrato l'audio nel pattern.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → selezionate un'Audio track → [REC (●)]
- [PATTERN] → selezionate un'Audio track → [MENU] → selezionate "Recording Parameter" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Rec Mode

Specifica come avviene la registrazione.

Valore	Spiegazione
Direct Rec	Registra l'audio direttamente da Input alla traccia (2-canali).
Resample Mix	Registra l'audio direttamente da Input alla traccia (1-canale).
Event	Registra la temporizzazione di riproduzione delle frasi audio innescate dai velocity pad. Poiché vengono registrati solo i dati della temporizzazione, questo è un modo per ridurre la dimensione dei dati quando registrate lo stesso materiale audio più volte nella traccia.

2 Misuratore di livello

Indica il livello in ingresso.

3 Sample Type

Specifica il numero di canali in ingresso. È valido se Rec Mode è impostato su un valore diverso da Event.

Valore	Spiegazione
Stereo	L'audio viene registrato in stereo (2 canali).
Mono	L'audio viene registrato in mono (1 canale).

4 Count In

Specifica come inizia la registrazione.

Valore	Spiegazione
Off	La registrazione inizia nell'istante in cui premete [PLAY (▶)]. (Non vi è preconteggio.)
1 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di una battuta.
2 Meas	La registrazione inizia dopo un conteggio di due battute.

Valore	Spiegazione
Wait Note	La registrazione inizia nel momento in cui si verifica una delle seguenti condizioni. <ul style="list-style-type: none"> • Viene ricevuto un messaggio note (suonate una tastiera o altro dispositivo collegato al connettore MIDI IN) • Colpite un velocity pad • Premete [PLAY (▶)]

5 Pattern Length

Specifica la lunghezza del pattern da registrare.

Valori: 1–999

6 Loop Rest

Specifica cosa avviene immediatamente dopo il loop.

Valore	Spiegazione
Off	Il loop continua senza arrestare la registrazione.
On	Immediatamente dopo il loop, vi è un tempo di attesa di una battuta. Quando questo tempo è trascorso, continua la registrazione. Questo è valido se il parametro Rec Mode è impostato su OverDub1 o OverDub2.

7 Auto Punch In/Auto Punch Out

Potete specificare due posizioni nel tempo in cui la registrazione si avvia e si arresta automaticamente ("auto punch").

Parameter	Valore
Auto Punch In	0000-01-000-9999-**-***
Auto Punch Out	0000-01-000-9999-**-***

MEMO

- *-*** cambia a seconda del numero di movimenti specificati in "Time Signature" (p. 79).
- Non potete impostare Auto Punch In in una posizione successiva ad Auto Punch Out.

8 Metronome Mode

Specifica quando viene emesso il segnale del metronomo.

Valore	Spiegazione
Off	Il metronomo non suona.
Rec Only	Il metronomo suona solo durante la registrazione.
Play&Rec	Il metronomo suona durante la riproduzione e la registrazione.
Always	Il metronomo suona sempre.

9 Input Quantize Type

Potete applicare la quantizzazione mentre registrate nel sequencer quando il Rec Mode è “Event.”

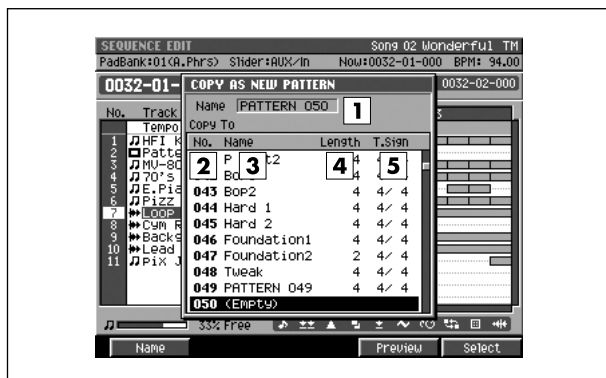
Valori: **Off**, ♩(60), ♪♩(80), ♪ (120), ♪♩♩(160), ♪ (240),
♪♩♩(320), ♪ (480)

Tasti-F

- **[F1](Reset Peak)**
Cancella l'indicazione del picco nei misuratori di livello.
- **[F3](Metronome)**
Mostra il Riquadro METRONOME (p. 22).
- **[F5](Close)**
Richiude il riquadro PATTERN RECORDNG
PARAMETER (AUDIO) (questo riquadro).

Riquadro COPY AS NEW PATTERN

Qui potete copiare una porzione dei dati dell'esecuzione da una song/pattern nella lista dei pattern come un nuovo pattern.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND** (p. 34) → selezionate Copy As New Pattern... → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

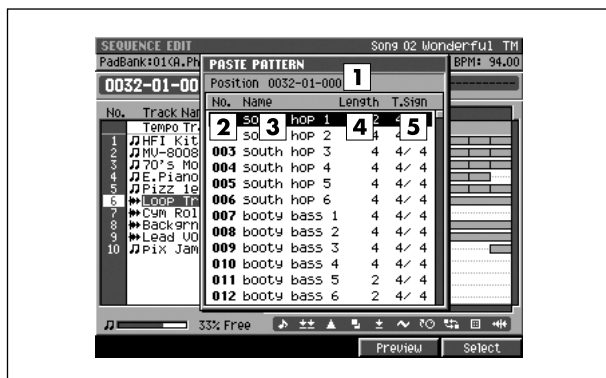
- 1 Name**
Mostra il nome del pattern selezionato dal cursore. Se avete selezionato un pattern vuoto (Empty) per la nuova assegnazione, viene automaticamente assegnato un nome del pattern provvisorio "PATTERN (numero del pattern)".
- 2 No. (Pattern number)**
Mostra il numero dell'assegnazione del pattern. Potete registrare i pattern 001–500.
- 3 Pattern name**
Mostra il nome del pattern.
- 4 Length**
Mostra la lunghezza (numero di battute) in ogni pattern assegnato.
- 5 T.Sign (Time sign)**
Mostra la suddivisione ritmica di ogni pattern assegnato.

Tasti-F

- [F1](Name)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete cambiare il nome del pattern.
- [F4](Preview)**
Riproduce il pattern selezionato dal cursore mentre tenete premuto il tasto.
- [F5](Select)**
Assegna il pattern al numero del pattern selezionato dal cursore.

Riquadro PASTE PATTERN

Qui potete incollare un pattern assegnato nella song o pattern corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → selezionate "Paste Pattern..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Position

Indica la posizione temporale (battuta/movimento/tick) in cui viene incollato il pattern selezionato.

2 No. (Pattern number)

Mostra il numero dell'assegnazione del pattern. Potete registrare i pattern 001–500.

3 Name

Mostra il nome del pattern.

4 Length

Mostra la lunghezza (numero di battute) in ogni pattern assegnato.

5 T.Sign (Time sign)

Mostra la suddivisione ritmica di ogni pattern assegnato.

Tasti-F

• [F4](Preview)

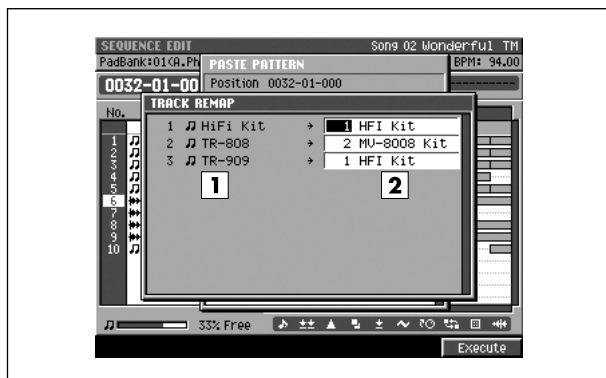
Riproduce il pattern selezionato dal cursore mentre tenete premuto il tasto.

• [F5](Select)

Mostra il Riquadro TRACK REMAP (p. 107).

Riquadro TRACK REMAP

Qui potete specificare le tracce della song o pattern corrente in cui viene incollato il pattern selezionato nel Riquadro PASTE PATTERN (p. 106).



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → [MENU] → selezionate "Paste Pattern..." → [F5](Select) → selezionate un pattern → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Tracce nel pattern sorgente

Quest'area mostra la struttura delle tracce del pattern che state per incollare. Nell'esempio che appare nell'illustrazione sopra, il pattern consiste di tre tracce, tutte tracce MIDI.

2 Tracce nella destinazione dell'operazione di incollaggio

Qui potete selezionare le tracce di destinazione dell'operazione paste nella song o pattern corrente. Se selezionate le stesse tracce, i dati dell'esecuzione vengono mixati quando vengono incollati.

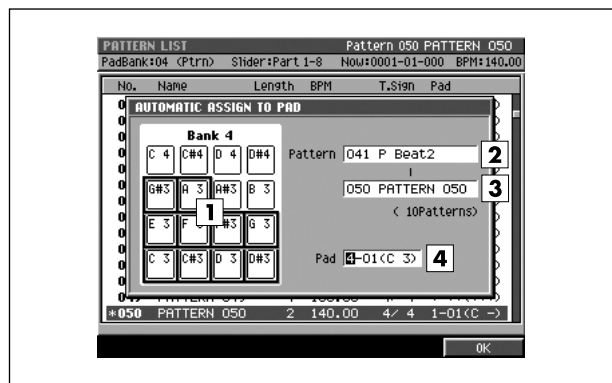
Tasti-F

- [F5](Execute)

Incolla il pattern selezionato nel Riquadro PASTE PATTERN (p. 106) nelle tracce che specificate.

Riquadro AUTOMATIC ASSIGN TO PAD

Qui potete assegnare più pattern ai velocity pad in una singola operazione.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [MENU] → selezionate “Automatic Assign to Pad...” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Velocity pads

Quest'area indica come i pattern sono assegnati ai velocity pad.

Status	Spiegazione
	Un pattern è assegnato al velocity pad.
	Nessun pattern è assegnato.

2 Pattern

Specifica l'intervallo di pattern che volete assegnare.

3 Pad

Specifica il numero del primo velocity pad a cui volete assegnare i pattern. I pattern vengono assegnati in successione, partendo dal numero del velocity pad che specificate tramite l'impostazione Pad.

Valori: *-** (**), 1-01 (C -)-6-16 (G 9)

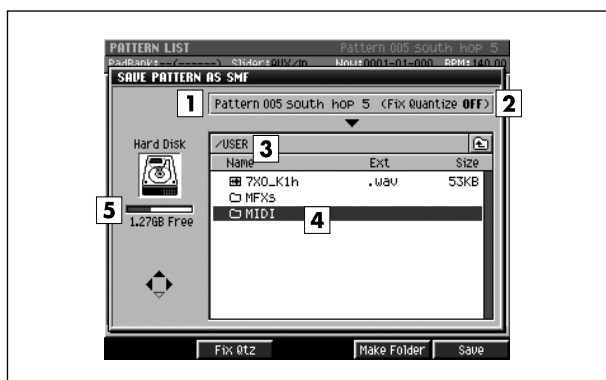
Tasti-F

- [F5](OK)

Assegna i pattern ai pad, partendo dal numero del velocity pad che specificate con l'impostazione Pad.

Riquadro SAVE PATTERN AS SMF

Qui potete salvare il pattern come dati SMF (Standard MIDI File) Format 1.



■ Per accedere a questa schermata

- [PATTERN] → [F1](Pattern List) → [MENU] → selezionate "Save As SMF..." → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

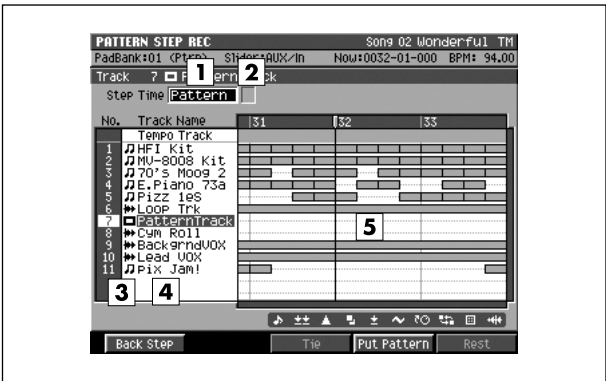
- 1 Pattern number, Pattern name**
Mostra il numero e il nome del pattern che può essere salvato.
- 2 Fix Quantize**
Indica se le impostazioni Play Quantize della MIDI track si riflettono nei dati che vengono salvati.
Se volete salvare la song in una condizione che riflette le impostazioni Play Quantize, premete [F2](Fix Qtz) per impostarlo su On.
- 3 Nome della cartella corrente**
Mostra la cartella di destinazione del salvataggio.
I livelli delle cartelle sotto alla cartella radice (la cartella al livello più alto nell'hard disk) sono indicati dal simbolo "/".
- 4 Lista dei file**
Mostra il nome dei file e cartelle salvati nella cartella corrente.
- 5 Drive capacity**
Mostra lo spazio libero sull'hard disk.

Tasti-F

- **[F2](Fix Qtz)**
Cambia l'impostazione che specifica se le impostazioni Play Quantize della MIDI track si riflettono nei dati che vengono salvati.
- **[F4](Make Folder)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete creare una nuova cartella all'interno della cartella corrente.
- **[F5](Save)**
Salva il pattern come dati SMF in formato 1.
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete specificare il nome del file dei dati SMF salvati.

Schermata PATTERN STEP REC

Qui potete costruire una song ordinando i pattern in una pattern track.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → con una pattern track come traccia corrente → [SHIFT] + [REC (●)]

Spiegazione di ogni area

1 Step Time

Specifica il valore della nota delle note che state immettendo. Se scegliete l'impostazione Pattern, lo step time sarà uguale alla lunghezza dell'intero pattern.

Valori: ♩ (30), ♪ (40), ♪ (60), ♪ (80), ♪ (120),
♪ (160), ♪ (240), ♪ (320), ♪ (480),
♩ (640), ♪ (960), ○ (1920), ∞ (3840), Pattern

MEMO

- Potete cambiare lo step time premendo [♪ (1)] – [♪ (9)] (tasti numerici).

2 Punto (nota puntata)

Permette di aggiungere un punto al valore della nota specificato dal parametro Step Time.

Punto	Durata relativa al valore Step Time specificato
Nessuno	1x (Step Time viene usato senza modifiche)
1(.)	1.5x (1,5 volte lo Step Time)
2(..)	1.75x (1,75 volte lo Step Time)

3 No. (numero e icona della traccia)

Mostra il numero di tracce registrate nella song. L'icona a destra del numero della traccia indica il tipo di traccia.

Icona	Spiegazione
♪	MIDI track
🔊	Audio track
📺	Pattern track

MEMO

- La riga del numero della traccia selezionata dal cursore è evidenziata. Questa traccia è chiamata la "traccia corrente."

4 Track name

Mostra il nome assegnato a ogni traccia.

5 Play List

I riquadri mostrano l'esistenza di dati della sequenza registrati in ogni traccia.

Un riquadro grigio viene visualizzato per i dati che non contengono eventi note.

Tasti-F

• [F1](Back Step)

Annulla l'immissione precedente.

• [F3](Tie)

Collega (estende) l'evento nella posizione del tempo corrente allo step successivo.

• [F4](Put Pattern)

Mostra il Riquadro PUT PATTERN (p. 111).

• [F5](Rest)

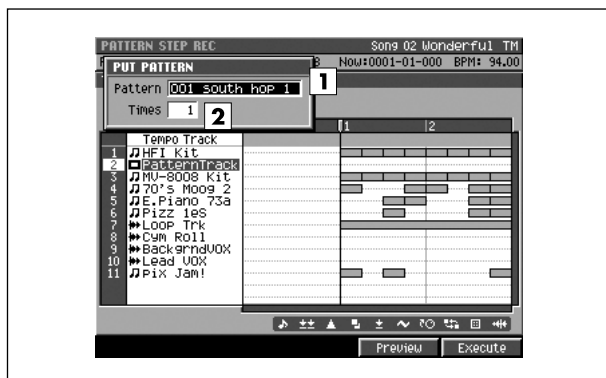
Immette una pausa (silenzio).

MEMO

- Durante la registrazione in step, potete premere [REC (●)] per far lampeggiare l'indicatore REC (rosso). In questo stato, premendo i pad non viene registrato nulla. Questo è un modo utile per controllare il suono prodotto da ogni pad.

Riquadro PUT PATTERN

Qui potete selezionare i pattern da porre nella pattern track.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → con una pattern track come traccia corrente → [SHIFT] + [REC (●)] → [F4](Put Pattern)

Spiegazione di ogni area

1 Pattern

Seleziona il pattern che volete porre nella pattern track.
Valori: 001–500

2 Times

Specifica per quante volte il pattern viene posto in successione.
Valori: 1–999

Tasti-F

• [F4](Preview)

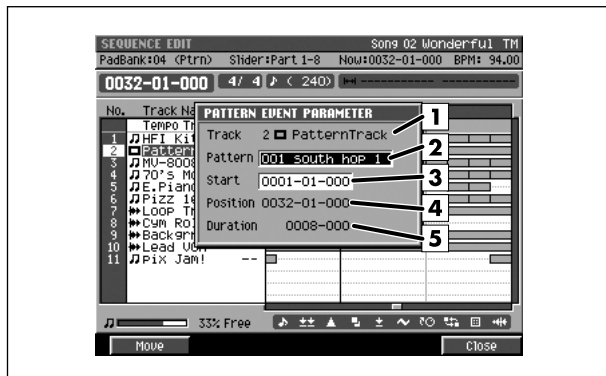
Riproduce il pattern selezionato dal parametro Pattern mentre tenete premuto il tasto.

• [F5](Execute)

Pone il pattern selezionato dal parametro Pattern nella pattern track.

Riquadro PATTERN EVENT PARAMETR

Qui potete effettuare impostazioni dettagliate dell'evento pattern che si trova nella posizione del tempo corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → F5](Seq Edit) → con una pattern track come traccia corrente → [MENU] → selezionate "Pattern Event Parameter" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

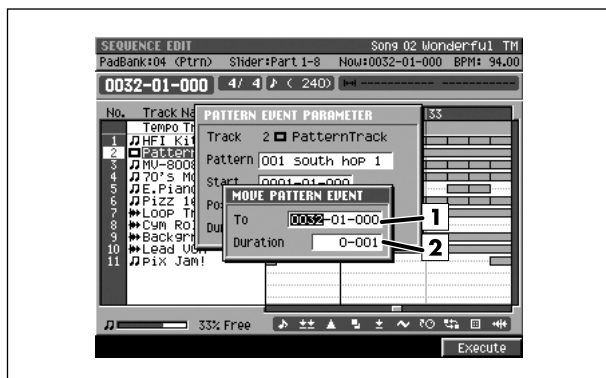
- 1 Numero e nome della traccia**
Mostra il numero e il nome della pattern track.
- 2 Pattern**
Seleziona un pattern. Cambiando questo pattern potete sostituire il pattern che si trova nel tempo corrente con un pattern differente.
Valori: 001–500
- 3 Start**
Specifica il punto da cui suona il pattern selezionato. Cambiando questo tempo potete far suonare il pattern da un punto intermedio. Se volete che il pattern suoni dall'inizio, impostate questo parametro su 0001-01-000 (valore di default).
Valori: 0001-01-000–(tempo finale del pattern)
- 4 Position**
Mostra la posizione temporale in cui viene posto il pattern selezionato. Per cambiare questo tempo, usate il riquadro MOVE PATTERN EVENT (p. 113).
- 5 Duration**
Mostra la durata effettivamente riprodotta del pattern selezionato. Per cambiare questa durata, usate il riquadro MOVE PATTERN EVENT (p. 113).

Tasti-F

- [F1](Move)
Mostra il riquadro MOVE PATTERN EVENT (p. 113).
- [F5](Close)
Richiude il riquadro PATTERN EVENT PARAMETR (questo riquadro).

Riquadro MOVE PATTERN EVENT / Riquadro MOVE AUDIO EVENT

Qui potete cambiare la posizione o lunghezza dell'evento pattern che si trova al tempo corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [SONG] → [F5](Seq Edit) → con una pattern track come traccia corrente → [MENU] → selezionate "Pattern Event Parameter" → [F5](Select) → [F1](Move)
- [SONG] o [PATTERN] → [F5](Seq Edit) → selezionate un'audio track come traccia corrente → [MENU] → selezionate "Audio Event Parameter" → [F5](Select) → [F1](Move)

MEMO

- Questa schermata è per il riquadro MOVE PATTERN EVENT. Appare un riquadro simile anche per MOVE AUDIO EVENT.

Spiegazione di ogni area

1 To

Sposta il pattern che si trova nella posizione del tempo corrente in una posizione temporale differente.

Valori: 0001-01-000-(tempo corrente)-9999-**-***

2 Duration

Specifica la lunghezza del pattern selezionato che suona effettivamente. Cambiando questa lunghezza, potete far smettere di suonare il pattern in un punto intermedio. Se volete che il pattern suoni interamente sino alla sua fine, impostate questo parametro su un valore maggiore della lunghezza del pattern selezionato. Questo valore viene espresso in unità di "movimenti - tick."

Valori: 0-001-9999-***

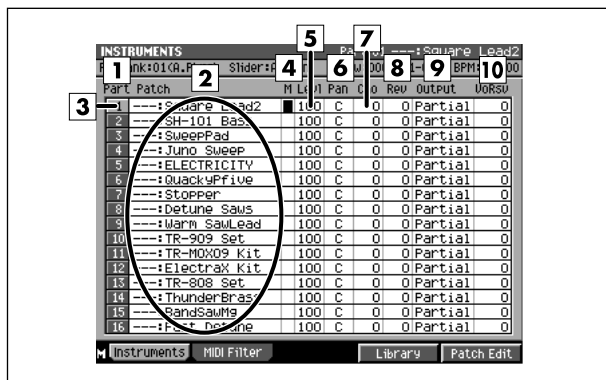
Tasti-F

• [F5](Execute)

Sposta il pattern che si trova nella posizione del tempo corrente.

Schermata INSTRUMENTS

Qui potete effettuare le impostazioni della parte (selezione della patch, regolazioni del mixer) degli instrument.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS]

Spiegazione di ogni area

1 Numero della parte

Questo è il numero della locazione a cui è assegnata la patch. Questo è il numero che specificate come impostazione Output Assign della MIDI track.

2 Patch

Quest'area elenca i nomi delle patch.

3 Current part

La parte selezionata dal cursore viene chiamata "parte corrente". Il numero della parte è evidenziato.

4 M (Mute)

Specifica lo stato di silenziamento di ogni parte.

Valori: **Off** (suona), **On** (non suona)

5 Lev (Level)

Regola il volume di uscita di ogni parte.

Valori: 0–100–127

6 Pan

Imposta il pan (posizione stereo) di ogni parte.

Valori: L63–0–R63

7 Cho (Delay/chorus send level)

Invia l'audio della parte all'effetto delay/chorus.

Valori: 0–127

8 Rev (Reverb send level)

Invia l'audio della parte all'effetto di riverbero.

Valori: 0–127

9 Output (Output Assign)

Specifica la destinazione di uscita del suono della parte.

Valore	Spiegazione
Partial	Viene usata l'impostazione del parametro Output Assign dei partial nella patch.
Mix	Mix bus
AUX1–AUX4	AUX bus
MLT1–MLT8	Multi output (mono)
MLT1/2–MLT7/8	Multi output (stereo)

10 VoRsv (Voice reserve)

Specifica il numero di voci che viene riservato ad ogni parte se cercate di suonare più di 32 voci di polifonia simultaneamente.

Valori: 0–32

MEMO

- Il valore totale di questa impostazione per tutte le parti è limitato a 32. Non potete effettuare impostazioni che superano questo totale.
- Il numero effettivo di note disponibili non dipende solo dal numero di note che state suonando, ma anche dal numero di parziali usato da ogni patch, e dal numero di sample che costituiscono ogni parziale. Ecco come potete calcolare la polifonia che viene usata se l'MV-8800 sta suonando una patch.

$$(\text{numero di voci}) = (\text{numero di parziali che suonano}) \times (\text{numero dei canali usati dai sample SMT 1–4 che costituiscono i parziali})$$
- L'MV-8800 ha una polifonia massima di 64 voci. Di queste, 32 voci sono allocate a tutte le audio track, e di conseguenza le impostazioni voice reserve disponibili per le parti è 32. (Ciò non significa che le parti hanno una polifonia totale massima di 32 voci.) Poiché il parametro Voice Reserve specifica "il numero di voci disponibile garantito in qualsiasi condizione," siete in grado di suonare un totale di 64 note usando le parti se non sta suonando alcuna traccia audio.

Tasti-F e menu

- **[F1](Instruments)**
Mostra la Schermata INSTRUMENTS (questa schermata).
- **[F2](MIDI Filter)**
Mostra la Schermata MIDI FILTER (p. 116).
- **[F4](Library)**
Mostra il Riquadro PATCH LIBRARY (p. 117).
- **[F5](Patch Edit)**
Mostra la Schermata PATCH EDIT (p. 118).
- **[MENU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Patch Name

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome della patch corrente.

2 Save Patch

Mostra il Riquadro SAVE PATCH (p. 149).

3 Load Patch

Mostra la Schermata LOAD PATCH (p. 150).

4 Copy Part

Mostra il Riquadro COPY PART (p. 151).

5 Initialize Part

Appare il messaggio "Initialize Part ##. Are you sure?" ("##" mostra il numero della parte corrente). Questo cancella le impostazioni della parte corrente, ripristinando le impostazioni di default.

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Per annullare senza inizializzare.
[F5](Yes)	Per inizializzare la parte corrente.

6 Delete Patch

Cancella la patch assegnata alla parte corrente.

Appare un messaggio di conferma "Delete Patch on Part ##. Are you sure?" ("##" mostra il numero della parte corrente).

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Per annullare senza cancellare.
[F3](Assign Only)	Per cancellare la patch. I sample restano.
[F5](Yes)	Per cancellare la patch e i sample usati dalla patch.

INSTRUMENTS Part 01 ----: Init Patch

Part	PC	Bank	Bend	Aft	Mod	UoI	Pan	Exp	Hold	PhsL	Velo
1	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
2	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
3	<input checked="" type="checkbox"/>			P			<input checked="" type="checkbox"/>				1
4	<input checked="" type="checkbox"/>			P			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
5	<input checked="" type="checkbox"/>			-			<input checked="" type="checkbox"/>				2
6	<input checked="" type="checkbox"/>			-			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
7	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
8	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				3
9	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				4
10	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
11	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
12	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
13	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
14	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
15	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off
16	<input checked="" type="checkbox"/>			C			<input checked="" type="checkbox"/>				Off





Instruments **MIDI Filter** **Library** **Patch Edit**

- **[INSTRUMENTS] → [F2](MIDI Filter)**

Questo è il numero della locazione a cui è assegnata la patch. Questo è il numero che specificate come impostazione Output Assign della MIDI track.

Qui potete specificare i messaggi MIDI di cui viene abilitata la ricezione. La ricezione è abilitata per i messaggi con il segno ✓.

PC	Ricezione dei messaggi di Program Change
Off	Non ricevuto.
On (✓)	Ricevuto.
Bank	Ricezione dei messaggi di Bank Select
Off	Non ricevuto.
On (✓)	Ricevuto.
Bend	Ricezione dei messaggi di Pitch Bender
Off	Non ricevuto.
On (✓)	Ricevuto.
Aft	Ricezione dei messaggi di Aftertouch
Off	Non ricevuto.
C (channel)	Viene ricevuto il Channel aftertouch.
P (poly)	Viene ricevuto il Polyphonic aftertouch.
Mod	Ricezione dei messaggi Modulation
Off	Non ricevuto.
On (✓)	Ricevuto.
Vol	Ricezione dei messaggi Volume
Off	Non ricevuto.
On (✓)	Ricevuto.
Pan	Ricezione dei messaggi Pan
Off	Non ricevuto.
On (✓)	Ricevuto.
Exp	Ricezione dei messaggi Expression
Off	Non ricevuto.
On (✓)	Ricevuto.
Hold	Ricezione dei messaggi Hold 1
Off	Non ricevuto.
On (✓)	Ricevuto.

PhsL		Phase lock switch	
Off		I suoni vengono riprodotti nell'ordine in cui vengono ricevuti i messaggi note.	
On (✓)		<p>Se vengono ricevuti messaggi simultanei, il loro suono viene allineato temporalmente.</p> <p>* Se PhsL (Phase Lock) è On, la parte emette simultaneamente i suoni dopo che tutte le note sono pronte a suonare. Questo significa che, in certi casi, può trascorrere un certo intervallo di tempo tra la ricezione del messaggio note e l'inizio del suono corrispondente.</p>	
Velocity Curve		Velocity curve. Seleziona la curva di velocity con cui vengono regolati i valori di velocity ricevuti dalla vostra tastiera MIDI, etc.	
Off		Se volete usare semplicemente la dinamica non modificata della vostra tastiera, impostate Off.	
1		3	
2		4	

Mostra la Schermata INSTRUMENTS (p. 114).

Mostra la Schermata MIDI FILTER (questa schermata).

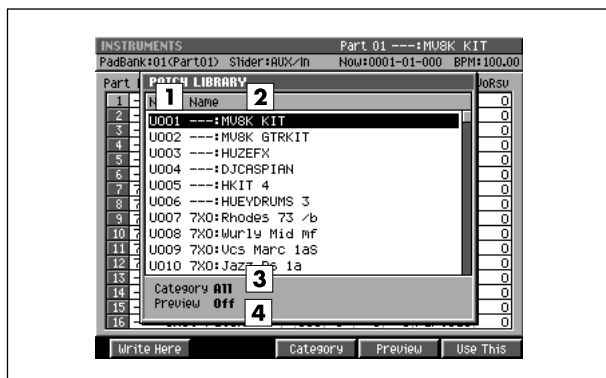
Mostra il Riquadro PATCH LIBRARY (p. 117).

Mostra la Schermata PATCH EDIT (p. 118).

Mostra il MENU INSTRUMENTS. Le voci del menu visualizzate sono le stesse di p. 115.

Riquadro PATCH LIBRARY

Qui potete selezionare una patch dalla libreria di patch, e renderla la patch corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F4](Library)

Spiegazione di ogni area

- 1 No. (Patch library number)**
Le patch nella libreria sono numerate U001–U128.
- 2 Name**
Visualizza i nomi e la categoria delle patch. La patch correntemente selezionata dal cursore è evidenziata.
- 3 Category**
Quest'area mostra la categoria che avete selezionato nel Riquadro SELECT CATEGORY (p. 4). Solo la categoria selezionata appare nella lista.
- 4 Preview**
Se questo è On, la patch selezionata dal cursore viene assegnata temporaneamente ai pad, così che possiate ascoltarla.

Tasti-F

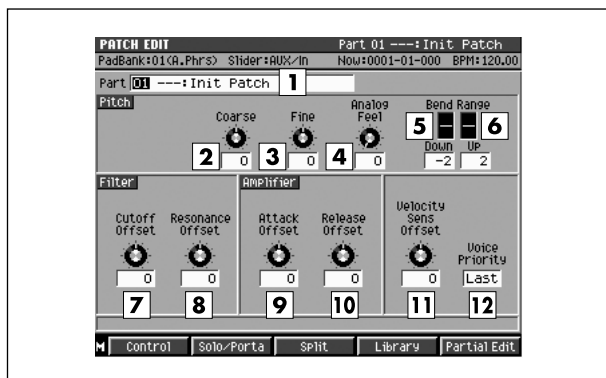
- [F1](Write Here)
Mostra il riquadro WRITE PATCH LIBRARY.

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla senza salvare.
[F5](Yes)	La patch della parte corrente viene salvata nella posizione del cursore nella lista.

- [F3](Category)
Mostra il Riquadro SELECT CATEGORY (p. 4).
Qui potete limitare la categoria di patch che appare nella lista della patch library.
- [F4](Preview)
Imposta il valore di patch preview su on/off.
- [F5](Use This)
Assegna la patch selezionata dal cursore alla parte corrente.

Schermata PATCH EDIT

Qui potete modificare la patch della parte corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit)

Spiegazione di ogni area

1 Parte corrente, nome della patch corrente

Visualizza il numero della parte correntemente selezionata e il nome della patch.

2 Coarse (Coarse tune)

Regola l'intonazione di ogni parte in intervalli di un semitono.

Valori: -48-0-+48 (+/-4 ottave)

3 Fine (Fine tune)

Regola l'intonazione di ogni parte in intervalli di un cent.

Valori: -50-0-+50

MEMO

- 1 cent = 1/100 di semitono

4 Analog Feel (Analog feel depth)

Specifica l'intensità di modulazione 1/f che viene applicata alla Patch. (La modulazione 1/f è una piacevole e naturale percentuale di modulazione che avvertite nel mormorio di un ruscello o nell'agitarsi del vento.) Aggiungendo questa "modulazione 1/f," potete simulare l'instabilità naturale caratteristica di un sintetizzatore analogico.

Valori: 0-127

5 Bend Range Down (Pitch bend range down)

Specifica la quantità di cambiamento d'intonazione (in semitoni) della patch che avviene spostando la leva del pitch bend verso il basso.

Valori: -48 (-4 ottave)-2-0

6 Bend Range Up (Pitch bend range up)

Specifica la quantità di cambiamento d'intonazione (in semitoni) della patch che avviene spostando la leva del pitch bend verso l'alto.

Valori: 0-+2-+48 (+4 ottave)

7 Filter Cutoff Offset

Applica una regolazione relativa alla frequenza di taglio (cutoff frequency) della patch.

Valori: -63-0-+63

8 Filter Resonance Offset

Applica una regolazione relativa alla risonanza (resonance: enfasi della regione della cutoff frequency) della patch.

Valori: -63-0-+63

MEMO

- Impostazioni eccessivamente elevate possono produrre oscillazione, facendo distorcere il suono.

9 Amplifier Attack Offset

Applica una regolazione relativa al tempo di attacco dell'ampli senza cambiare le impostazioni dei partial.

Valori: -63-0-+63

10 Amplifier Release Offset

Applica una regolazione relativa al tempo di rilascio dell'ampli senza cambiare le impostazioni dei partial.

Valori: -63-0-+63

11 Velocity Sens Offset (Velocity sensitivity offset)

Applica una regolazione alla sensibilità alla velocity dell'intera parte mantenendo la sensibilità alla velocity di ogni patch, così come viene specificato dai seguenti parametri.

- Filter Velo Curve Sens (Filter Velocity Curve Sensitivity) (p. 143)
- Level Velo Curve Sens (Level Velocity Curve Sensitivity) (p. 145)

Valori: -63-0-+63

NOTE

- Questa impostazione viene aggiunta ai valori di velocity sensitivity di ogni parziale. Questo significa che (per esempio) se la velocity sensitivity di un parziale è già impostata a +63 (massimo), impostando questo parametro su un valore positivo "+" non si

modifica il suono in alcun modo.

12 Voice Priority

Determina come vengono gestite le note quando viene superato il limite massimo di polifonia (64 voci).

Valore	Spiegazione
Last	Viene data priorità all'ultima voce suonata, e le note che suonano correntemente vengono interrotte in ordine, a partire dalla voce più vecchia che sta suonando.
Loud (Loudest)	Viene data priorità alle voci col volume più alto, e le note che suonano correntemente vengono interrotte in ordine, a partire dalla nota col volume più basso.

Tasti-F e menu

- **[F1](Control)**
Mostra la Schermata PATCH EDIT (CONTROL) (p. 120).
- **[F2](Solo/Porta)**
Mostra la Schermata PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) (p. 122).
- **[F3](Split)**
Mostra la Schermata PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124).
- **[F4](Library)**
Mostra il Riquadro PATCH LIBRARY (p. 117).
- **[F5](Partial Edit)**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (p. 125).
- **[MENU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Patch Name

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome della patch corrente.

2 Save Patch

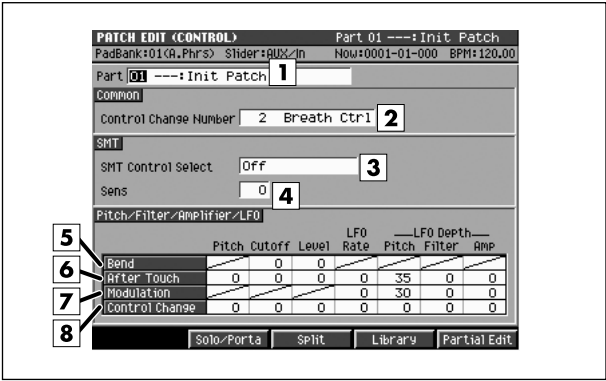
Mostra il Riquadro SAVE PATCH (p. 149).

3 Load Patch

Mostra la Schermata LOAD PATCH (p. 150).

Schermata PATCH EDIT (CONTROL)

I messaggi MIDI ricevuti dalla parte possono essere usati per controllare vari parametri del parziale, secondo le impostazioni che eseguite qui.



- Per accedere a questa schermata
- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F1](Control)

Spiegazione di ogni area

- 1 Parte corrente, nome della patch corrente**
Visualizza il numero della parte correntemente selezionata e il nome della patch.
- 2 Control Change Number**
Specifica il numero di control change che viene usato quando impostate SMT Control Select su Control Change. Il control change specificato può essere usato per controllare le sezioni dell'intonazione, del filtro e dell'amplificatore della sorgente sonora.
Valori: 0–119

- 3 SMT Control Select**
Specifica il tipo di messaggio MIDI che viene usato per controllare la SMT.

Valore	Spiegazione
Off	Nessun controllo.
Bend	Controllo tramite il pitch bend
Aftertouch	Controllo tramite l'aftertouch
Modulation	Controllo tramite la modulazione
Control Change	Controllo tramite control change (il numero di control change è specificato dal parametro Control Change No)

MEMO

- Potete controllare la SMT tramite la dinamica (velocity) o tramite il messaggio MIDI selezionato sopra. Non potete usare simultaneamente la velocity e i messaggi MIDI sopra. Se volete usare la velocity per controllare questa funzione, impostate il parametro SMT Velocity Control su On nella Schermata PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).

- 4 Sens (SMT control sensitivity)**
Imposta la quantità di effetto del Matrix Control che viene applicato. Per creare un incremento nel valore correntemente selezionato (per ottenere valori più alti, muovere a destra, aumentare le velocità, e così via), selezionate un valore positivo (+); per creare una riduzione nel valore correntemente selezionato (per ottenere valori più bassi, muovere a sinistra, ridurre le velocità, e così via), selezionate un valore negativo (-). Quando sono selezionati sia positivo che negativo, i cambiamenti sono maggiori incrementando i valori. Per non avere alcun effetto applicato, selezionate "0".
Valore: -63–0–+63
- 5 Bend (Pitch bend)**
Specifica il parametro che viene controllato quando vengono ricevuti messaggi Bend.
- 6 Aftertouch**
Specifica il parametro che viene controllato quando vengono ricevuti messaggi di Aftertouch.
- 7 Modulation**
Specifica il parametro che viene controllato quando vengono ricevuti messaggi di Modulation.
- 8 Control Change**
Specifica parametro che viene controllato quando vengono ricevuti messaggi di control change (il numero di control change viene specificato da Control change No).

■ Parametri della patch che vengono controllati quando vengono ricevuti i dati di controllo

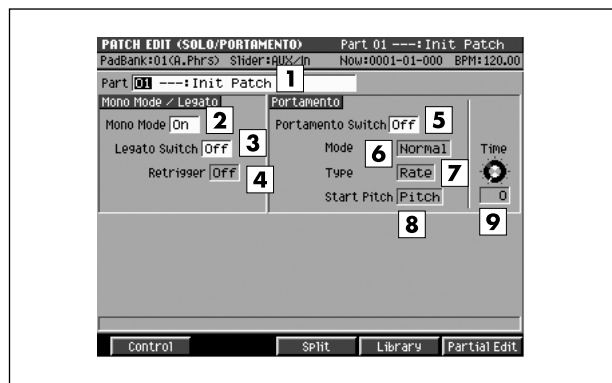
Valore	Spiegazione
Pitch	Specifica la quantità di cambiamento dell'intonazione in intervalli di semitono. Valori: -48-0-+48 Messaggio MIDI: Aftertouch, Control Change
Cutoff	Controlla la frequenza di taglio del filtro. Valori: -63-0-+63 Messaggio MIDI: Bend, Aftertouch, Control Change
Level	Controlla il livello dell'amplificatore. Valori: -63-0-+63 Messaggio MIDI: Bend, Aftertouch, Control Change
LFO Rate	Controlla la velocità dell'LFO. Valori: -63-0-+63 Messaggio MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Pitch	Controlla il cambiamento di intonazione (vibrato) prodotto dall'LFO. Valori: -63-+63 Valore iniziale: Aftertouch=+35 Modulation=+30 ControlChange=0 Messaggio MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Filter	Controlla il cambiamento della frequenza di taglio del filtro ("growl") prodotta dall'LFO. Valori: -63-0-+63 Messaggio MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change
LFO Depth Amplifier	Controlla il cambiamento nel livello dell'amplificatore (tremolo) prodotto dall'LFO. Valori: -63-0-+63 Messaggio MIDI: Aftertouch, Modulation, Control Change

Tasti-F

- **[F2](Solo/Porta)**
Mostra la Schermata PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO) (p. 122).
- **[F3](Split)**
Mostra la Schermata PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124).
- **[F4](Library)**
Mostra il Riquadro PATCH LIBRARY (p. 117).
- **[F5](Partial Edit)**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (p. 125).

Schermata PATCH EDIT (SOLO/PORTAMENTO)

Qui potete impostare la patch come polifonica/monofonica e il portamento.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F2](Solo/Porta)

Spiegazione di ogni area

1 Parte corrente, nome della patch corrente

Visualizza il numero della parte correntemente selezionata e il nome della patch.

2 Mono Mode

Specifica se la patch suona polifonicamente (Off) o monofonicamente (On). L'impostazione "On" è efficace suonando la patch di uno strumento solista come il sax o il flauto.

Range	Spiegazione
Off	Potete suonare due o più note simultaneamente.
On	Suona solo l'ultima nota eseguita.

3 Legato Switch

Quando il parametro Legato è "ON", premendo un tasto mentre un altro tasto è già premuto, l'intonazione della nota che suona correntemente cambia in quella del nuovo tasto premuto, pur continuando a suonare. Questo crea una transizione lineare tra le note, e può essere utile nel simulare tecniche esecutive chitarristiche come hammer-on e pull-off (legato ascendente e discendente).

Valori: Off, On

MEMO

- Legato Switch è valido quando il parametro Mono Mode è impostato su "On."

4 Retrigger (Legato Retrigger)

Questa impostazione determina se i suoni vengono rieseguiti (ON) o no (OFF) quando suonate legato. Questo parametro viene di norma impostato su ON. Se è OFF, quando un tasto viene mantenuto premuto e un altro viene premuto successivamente, cambia solo l'intonazione, senza che venga riprodotto l'attacco dell'ultimo tasto premuto.

Valori: Off, On

MEMO

- Legato Retrigger è valido quando il parametro Mono Mode è impostato su "On" e il parametro Legato Switch è impostato su "On."
- Supponiamo di aver impostato il Legato Switch su "On," e Legato Retrigger su "Off." Quando suonate legato (premendo un tasto più acuto mentre in tasto più basso precedente è ancora abbassato), l'intonazione potrebbe in certi casi non raggiungere completamente l'intonazione desiderata (arrestandosi invece ad un'altezza intermedia). Questo può avvenire perché il limite di innalzamento dell'intonazione, determinato dal wave level, è stato superato. Inoltre, se vengono usati limiti superiori dell'intonazione differenti per le wave di una Patch che usa più tone, questa potrebbe non suonare in MONO. Per eseguire grandi cambiamenti di intonazione, impostate Legato Retrigger su "On."
- Impostatelo su "OFF" suonando frasi di archi e fiati o usando la modulazione con un suono di sintetizzatore monofonico.

5 Portamento Switch

Specifica se l'effetto portamento viene applicato (ON) o no (Off).

Valori: Off, On

MEMO

- Il Portamento è un effetto che fa sì che l'intonazione del suono cambi in modo lineare da una nota a quella successiva.
- Applicando il portamento quando il parametro Mono Mode

è “On,” potete simulare tecniche esecutive come il glissando del violino o strumenti simili.

6 Portamento Mode

Specifica le condizioni esecutive in cui viene applicato il portamento.

Valore	Spiegazione
Normal	Il Portamento viene sempre applicato.
Legato	Il Portamento viene applicato solo alle note suonate legato (cioè, quando premete un secondo tasto prima di rilasciare il precedente).

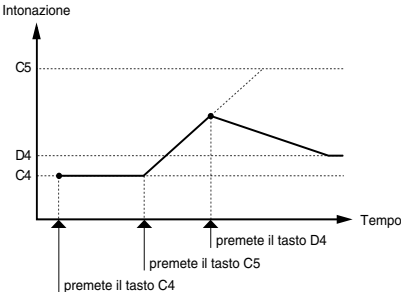
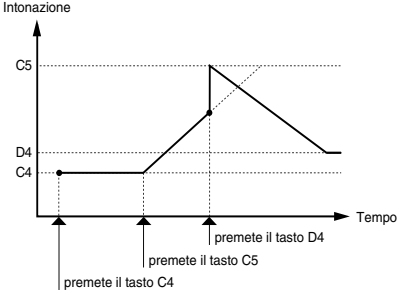
7 Portamento Type

Specifica il tipo di effetto portamento.

Valore	Spiegazione
Rate	Il tempo impiegato dipende dalla distanza tra le due intonazioni.
Time	Il tempo impiegato è costante, indipendentemente dalla differenza di altezza delle note.

8 Portamento Start Pitch

Quando viene premuto un altro tasto durante un cambiamento di intonazione prodotto dal portamento, inizia un nuovo cambiamento di intonazione. Questa impostazione specifica l'intonazione da cui inizia il cambiamento.

Valore	Spiegazione
Pitch	<p>Inizia un nuovo portamento quando viene premuto un altro tasto mentre l'intonazione sta cambiando.</p> 
Note	<p>Il Portamento ricomincia dall'altezza che verrebbe raggiunta dal cambiamento in corso.</p> 

9 Portamento Time

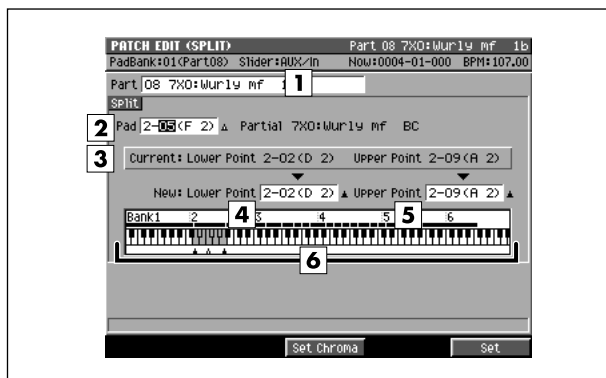
Quando viene usato il portamento, specifica il tempo necessario per il cambiamento dell'intonazione. Valori più elevati fanno sì che il cambiamento di intonazione verso la nota successiva impieghi un tempo più lungo.
Valori: 0–20–127

Tasti-F

- [F1](Control)
Mostra la Schermata PATCH EDIT (CONTROL) (p. 120).
- [F3](Split)
Mostra la Schermata PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124).
- [F4](Library)
Mostra il Riquadro PATCH LIBRARY (p. 117).
- [F5](Partial Edit)
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (p. 125).

Schermata PATCH EDIT (SPLIT)

Qui potete assegnare i parziali a specifici intervalli di note (note number).



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F3](Split)

Spiegazione di ogni area

- 1 Parte corrente, nome della patch corrente**
Visualizza il numero della parte correntemente selezionata e il nome della patch.
- 2 Pad**
Specifica il velocity pad (note number) del partial che volete assegnare a un note number differente. Il partial specificato suona nella regione tra il Lower Point e l'Upper Point. Se è assegnato un sample al numero del velocity pad selezionato, appare il nome del sample.
- 3 Current Lower Point/Upper Point**
Mostra il note number più basso e il note number più acuto del pad specificato.
- 4 New Lower Point**
Specifica il note number più basso che usa il suono specificato dal parametro Pad.
- 5 New Upper Point**
Specifica il note number più acuto che usa il suono specificato dal parametro Pad.



- Non potete impostare il Lower Point sopra all'Higher Point, ne fare l'opposto.

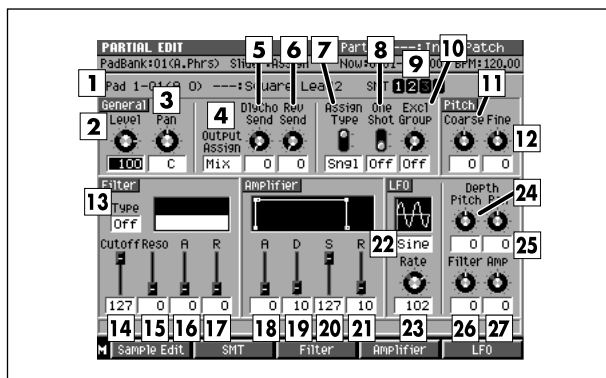
- 6 Tastiera**
La regione tra il New Lower Point e il New Upper point è rappresentata in grigio. Ognuno i questi tasti (pad) riproduce lo stesso partial. Un punto o una linea viene visualizzata sopra ai tasti (pad) assegnati a un partial.

Tasti-F

- **[F3](Set Chroma)**
Assegna i partial a intervalli di semitono nella regione specificata dai parametri New Lower Point e New Upper Point.
- **[F5](Set)**
Assegna un partial alla regione specificata dai parametri New Lower Point e New Upper Point.

Schermata PARTIAL EDIT

Qui potete modificare i partial.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit)

Spiegazione di ogni area

1 Note number, nome del partial

Mostra il note number e il nome del parziale che volete modificare.

MEMO

- Se lo stesso parziale è assegnato ad un intervallo di note number, qualsiasi modifica eseguita su quel parziale influenza tutti i note number a cui è assegnato il parziale. La Schermata PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124) mostra come sono assegnati i parziali alle note.

2 Level (Partial level)

Imposta il volume del parziale.

Valori: 0–127

3 Pan (Partial pan)

Imposta la posizione stereo del partial.

Valori: L63–C–R63.

4 Output Assign (Partial output assign)

Specifica la destinazione di uscita del suono del parziale. Questa impostazione è valida se il parametro Output Assign è impostato su Partial nella Schermata INSTRUMENTS (p. 114).

Valore	Spiegazione
Mix	Mix bus
AUX1–AUX4	AUX bus
MLT1–MLT8	Multi output (mono)
MLT1/2–MLT7/8	Multi output (stereo)

5 DlyCho Send (Delay/Chorus send level)

Invia l'audio del parziale all'effetto delay/chorus.

Valori: 0–127

6 Rev Send (Reverb send level)

Invia l'audio del parziale all'effetto di riverbero.

Valori: 0–127

7 Assign Type

Specifica come vengono trattate le note quando lo stesso note number viene suonato due volte, sovrapponendosi.

Valore	Spiegazione
Sngl (=Single)	La nota suonata per prima viene interrotta prima di far suonare la nota successiva.
Mult (=Multi)	È possibile suonare più volte simultaneamente lo stesso note number.

8 One Shot

Quando il parametro One Shot è On, il suono viene riprodotto sino al termine della forma d'onda (o la fine dell'involuppo, se questo si verifica per primo).

9 SMT (Sample Mix Table)

Mostra la struttura dei sample che costituiscono il parziale selezionato al punto 1. Nell'esempio illustrato qui, il parziale consiste di SMT1 e 2.

10 Excl Group (Exclusive Group)

Specifica come vengono trattate le note quando suonate simultaneamente dei parziali assegnati allo stesso numero di exclusive group.

Quando dei parziali assegnati allo stesso numero di exclusive group vengono fatti suonare simultaneamente, la nota suonata per prima viene interrotta prima di far suonare la nota successiva.

Valori: Off, 1–31

11 Coarse (Partial coarse tune)

Regola l'intonazione del parziale in intervalli di 1 semitono.

Valori: -48–0+48 (+/-4 ottave)

12 Fine (Partial fine tune)

Regola l'intonazione del partial in intervalli di 1 cent.

Valori: -50–0+50

MEMO

- 1 cent = 1/100 di semitono

13 Filter Type

Seleziona il tipo di filtro.

Valore	Spiegazione
Off	Non viene usato alcun filtro.
LPF	Low Pass Filter. Taglia la regione sopra alla frequenza di taglio (Cutoff), rendendo il suono più scuro. Questo è il tipo di filtro usato più frequentemente.
BPF	Band Pass Filter. Fa passare solo la regione vicino alla frequenza di taglio (Cutoff), smorzando il resto del suono. È utile per creare suoni distintivi.
HPF	High Pass Filter. Taglia la regione sotto alla frequenza di taglio (Cutoff). È utile per creare suoni di percussioni che hanno componenti delle frequenze acute molto evidenti.

14 Filter Cutoff

Specifica la frequenza di taglio del parziale corrente.

Valori: 0–127

15 Filter Reso (Filter resonance)

Enfatizza il suono del parziale corrente nella regione della frequenza di taglio.

Valori: 0–127

MEMO

- Impostazioni eccessivamente elevate possono produrre oscillazione, facendo distorcere il suono.

16 Filter A (Filter attack time)

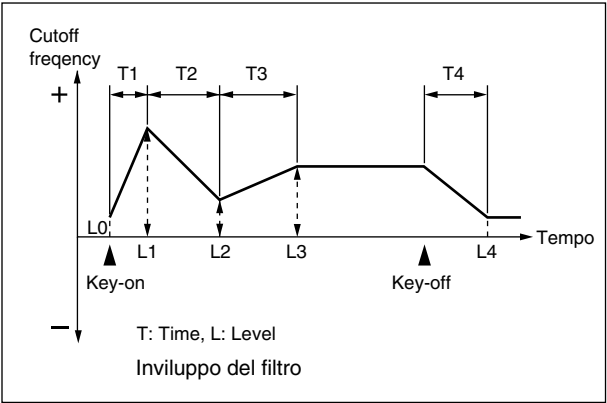
Specifica il tempo tra l'inizio della nota e il raggiungimento della frequenza di taglio specificata. Questo corrisponde a T1 nel diagramma sotto.

Valori: 0–127

17 Filter R (Filter release time)

Specifica il tempo tra la fine della nota (key-off) e il ritorno del filtro alla frequenza di taglio di base (il parametro Filter Cutoff). Questo corrisponde a T4 nel diagramma dell'involuppo del filtro.

Valori: 0–127



18 Amplifier A (Amplifier attack time)

Specifica il tempo dall'inizio della nota (key-on) e il raggiungimento del livello di volume L1. Questo corrisponde a T1 nel diagramma dell'involuppo dell'amplificatore.

Valori: 0–127

19 Amplifier D (Amplifier decay time)

Specifica il tempo impiegato dal volume della nota per passare al livello di risonanza dopo l'attacco. Questo corrisponde a T3 nel diagramma dell'involuppo dell'amplificatore.

Valori: 0–10–127

20 Amplifier S (Amplifier sustain level)

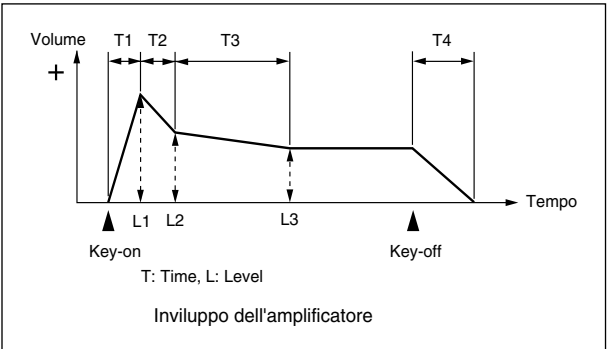
Specifica il volume a cui viene mantenuto in risonanza il suono. Questo corrisponde a L3 nel diagramma dell'involuppo dell'amplificatore.

Valori: 0–10–127

21 Amplifier R (Amplifier release time)

Specifica il tempo tra la fine della nota (key-off) e la scomparsa completa del suono. Questo corrisponde a T4 nel diagramma dell'involuppo dell'amplificatore.

Valori: 0–10–127



22 LFO (Low Frequency Oscillator type)

Seleziona la forma d'onda che viene emessa dall'LFO.

Valore	Spiegazione
Sine	Onda sinusoidale
Tri	Onda triangolare
SawU	Onda a dente di sega
SawD	Onda a dente di sega (invertita)
Squr	Onda quadra
Rand	Onda casuale
BenU	L'LFO emette una forma onda che si alza sino al livello normale e resta a quel livello
BenD	L'LFO emette una forma onda che si abbassa sino al livello normale e resta a quel livello

MEMO

- Se selezionate "Bend Up" o "Bend Down," dovete impostare il parametro Key Sync (Schermata PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147)) su "On." Se questo è impostato su "Off," l'effetto dell'LFO non viene ottenuto.

23 LFO Rate

Specifica la velocità (frequenza) della forma onda prodotta dall'LFO.

Valori: 0–102–127, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{16}$, $\frac{1}{32}$, $\frac{1}{64}$, $\frac{1}{128}$, $\frac{1}{256}$, $\frac{1}{512}$, $\frac{1}{1024}$, $\frac{1}{2048}$, $\frac{1}{4096}$, $\frac{1}{8192}$, $\frac{1}{16384}$, $\frac{1}{32768}$

24 LFO Depth Pitch

Specifica in che quantità l'LFO modifica l'intonazione.

Valori: -63–0–+63

25 LFO Depth Pan

Specifica in che quantità l'LFO modifica la posizione stereo.

Valori: -63–0–+63

26 LFO Depth Filter

Specifica in che quantità l'LFO influenza il filtro.

Valori: -63–0–+63

27 LFO Depth Amp (LFO Depth Amplifier)

Specifica in che quantità l'LFO modifica il volume.

Valori: -63–0–+63

Tasti-F e menu

- [F1](Sample Edit)**
Mostra la Schermata SAMPLE EDIT (p. 128).
- [F2](SMT)**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).
- [F3](Filter)**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (FILTER) (p. 143).
- [F4](Amplifier)**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (p. 145).
- [F5](LFO) Low Frequency Oscillator**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147).
- [MENU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voce del menu**1 Partial Name**

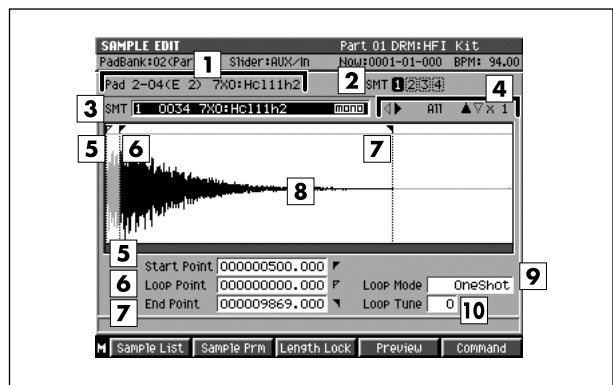
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome della partial.

MEMO

- Il MENU PARTIAL EDIT appare anche quando premete [MENU] nelle seguenti schermate.
 - Schermata PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141)
 - Schermata PARTIAL EDIT (FILTER) (p. 143)
 - Schermata PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (p. 145)
 - Schermata PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147)

Schermata SAMPLE EDIT

Qui potete modificare il sample usato dal partial.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit)
- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F2](SMT) → [F2](Sample Edit)

Spiegazione di ogni area

1 Pad

Mostra il numero del velocity pad e il nome del partial correntemente modificato.

2 SMT (Sample Mix Table)

Mostra le assegnazioni dei sample che costituiscono il parziale che state modificando. Nell'esempio illustrato qui, il parziale consiste di SMT1.

3 SMT Number (Sample Mix Table number)

Tra i sample (SMT) che costituiscono il parziale che state modificando, specifica il numero della SMT che state attualmente modificando. Nell'esempio illustrato qui, state modificando la SMT1 che costituisce il partial.

4 Zoom Level

Indica l'ingrandimento della forma d'onda che appare nella finestra.

◀▶ è l'ingrandimento orizzontale (asse del tempo), e ▲▼ è l'ingrandimento verticale (asse del livello). Potete cambiare il livello di zoom tenendo premuto [SHIFT] e premendo il tasto cursore della direzione colorata in nero pieno.

5 Start Point

Il punto in cui inizia la riproduzione. Impostatelo così da saltare qualsiasi porzione indesiderata della forma d'onda all'inizio del sample, così che questo inizi a suonare con la temporizzazione desiderata.

6 Loop Point

Specifica il punto in cui la riproduzione inizia ad essere ripetuta (per la seconda e le successive riproduzioni). Impostate questo parametro quando volete che il sample suoni ripetutamente in loop da un punto diverso dallo Start Point.

7 End Point

Specifica il punto in cui termina la riproduzione. Impostatelo così da evitare la riproduzione di qualsiasi porzione indesiderata alla fine del sample.

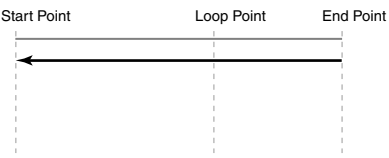
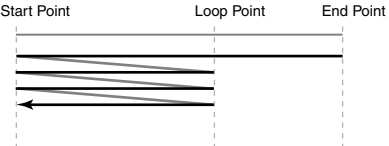
8 Finestra Wave

Visualizza il sample (forma d'onda) che state modificando. Quando modificate i parametri 5 – 7, quest'area mostra le impostazioni di ogni punto.

9 Loop Mode

Specifica come suona il sample.

Valore	Spiegazione
Forward	Il sample suona dal punto iniziale al punto finale, e poi avanzando ripetutamente dal punto iniziale del loop al punto finale.
One Shot	Il sample suona solo una volta dal punto iniziale al punto finale.
Alternate	Il sample suona dal punto iniziale al punto finale, e poi ripetutamente nell'ordine: end point -> loop start point -> end point -> ... proseguendo a zig-zag.

Valore	Spiegazione
Rev One Shot	<p>Il sample suona una volta al contrario, dal punto finale al punto iniziale.</p> 
Reverse	<p>Il sample suona dal punto finale al punto iniziale, e poi ripetutamente nella direzione opposta dal punto di inizio del loop al punto iniziale.</p> 

10 Loop Tune

Regola l'intonazione della regione del loop in intervalli di 1 cent.

Valori: -50-0+50



- 1 cent = 1/100 di semitono

Tasti-F e menu

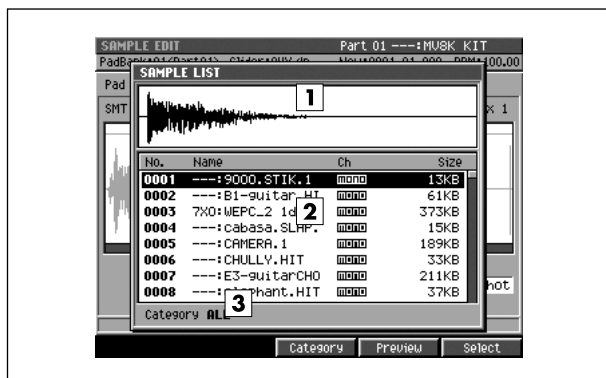
- [F1](Sample List)
Mostra il Riquadro SAMPLE LIST (p. 130).
- [F2](Sample Prm)
Mostra il Riquadro SAMPLE PARAMETER (p. 131).
- [F3](Length Lock)
Specifica se la distanza tra i punti della riproduzione del sample resta fissa.
Se appare l'indicazione "LENG LOCK" a sinistra dei parametri Start Point, Loop Point, ed End Point, la lunghezza della regione corrispondente è bloccata. In questo caso, cambiando un valore si influenza l'altro valore mantenendo la lunghezza della regione.
- [F4](Preview)
Quando tenete premuto questo tasto, ascoltate il sample in via di modifica.
- [F5](Command)
Mostra il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).
- [MENU]
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

- 1 Save Sample As WAV
Mostra il riquadro SAVE SAMPLE AS WAV (p. 140), dove potete salvare il sample correntemente modificato sul disco in formato WAV
- 2 Save Sample As AIFF
Mostra il riquadro SAVE SAMPLE AS AIFF (p. 140), dove potete salvare il sample correntemente modificato sul disco in formato AIFF.

Riquadro SAMPLE LIST

In questo riquadro potete scegliere tra i sample che sono stati salvati nell'MV-8800.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit) → [F1](Sample List)
- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F2](SMT) → [F1](Sample List)
- [AUDIO PHRASE] → [F5](Edit) → [F1](Sample List) etc.

Spiegazione di ogni area

1 Finestra Wave

Mostra la forma d'onda del sample selezionato dal cursore nella Sample List.

2 Lista dei Sample

Elenca i sample salvati. Appaiono: il numero del sample, il nome del sample, i canali (Stereo/Mono), e la dimensione del sample. Scegliete il sample desiderato da questa lista.

3 Category

Ordina la lista dei sample per categoria. Dovete aver prima specificato una categoria per ogni sample nel Riquadro SAMPLE PARAMETER (p. 131).

Tasti-F

• [F3](Category)

Mostra il Riquadro SELECT CATEGORY (p. 4), dove potete limitare la categoria di sample che appare nella lista dei sample.

• [F4](Preview)

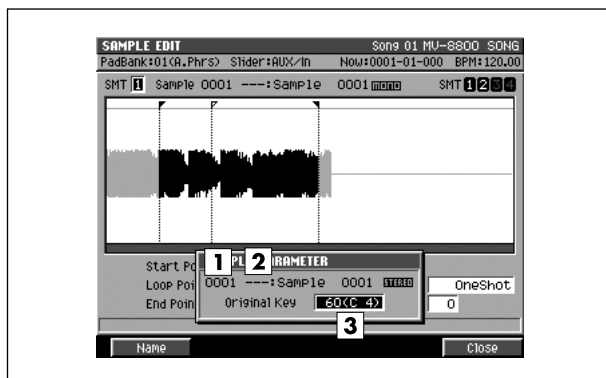
Riproduce il sample correntemente selezionato, mentre tenete premuto il tasto.

• [F5](Select)

Seleziona (conferma) il sample correntemente evidenziato, e chiude il riquadro.

Riquadro SAMPLE PARAMETER

Qui potete impostare vari parametri dei sample.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit) → [F2](Sample Prm)
- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F2](SMT) → [F2](Sample Edit) → [F2](Sample Prm)
- [AUDIO PHRASE] → [F5](Edit) → [F1](Sample List) → [F2](Sample Param) etc.

Spiegazione di ogni area

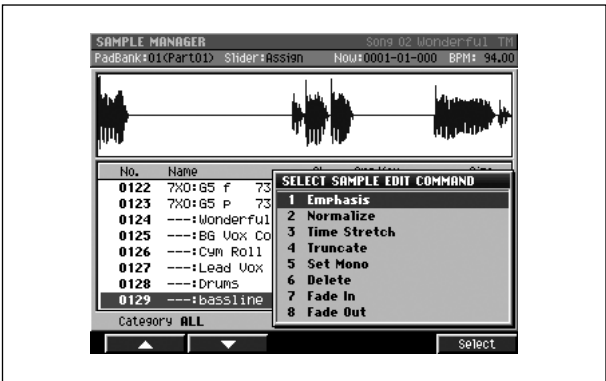
- 1 Sample number**
Mostra il numero del sample selezionato.
- 2 Sample name**
Mostra il nome del sample selezionato.
- 3 Original Key**
Specifica la nota originale del sample. Questo è il note number che fa suonare il sample all'intonazione originale a cui è stato registrato.

Tasti-F

- **[F1](Name)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome del sample.
- **[F5](Close)**
Richiude il Riquadro SAMPLE PARAMETER (questo riquadro).

Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND

Qui potete scegliere un comando di modifica del sample.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F3](SmpMgr) → [F5](Command)
- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit) → [F5](Command)
- [AUDIO PHRASE] → [F5](Edit) → [F5](Command) etc.

Spiegazione di ogni area

1 Emphasis

Mostra il Riquadro EMPHASIS (p. 133), dove potete enfatizzare la regione delle frequenze acute di un sample, o riportare un sample enfatizzato al suo stato originale.

2 Normalize

Mostra il Riquadro NORMALIZE (p. 134). Enfatizza il livello complessivo del sample senza che questo superi il numero massimo di bit.

3 Time Stretch

Mostra il Riquadro TIME STRETCH (p. 135), dove potete allungare o accorciare la lunghezza (tempo) del sample, senza cambiare la sua intonazione.

4 Truncate

Mostra il Riquadro TRUNCATE (p. 136). Usate l'operazione Truncate per cancellare le porzioni indesiderate di un sample.

* Questa voce del menu non può essere selezionata quando aprite questo riquadro dal Riquadro AUDIO EVENT PARAMETER (p. 28).

5 Set Mono

Mostra il Riquadro SET MONO (p. 137).

Qui potete convertire un sample stereo in un sample monofonico.

6 Delete

Cancella i sample selezionati.

Appare un messaggio di conferma "Delete sample. Are you sure?".

* Questa voce del menu può essere selezionata quando aprite questo riquadro dal Schermata SAMPLE MANAGER (p. 169).

7 Fade In

Mostra il Riquadro FADE IN (p. 138).

Qui potete applicare un effetto di Fade In al sample (facendo sì che il volume aumenti gradualmente da zero tra l'inizio e il punto che specificate).

* Questa voce del menu può essere selezionata quando aprite questo riquadro dal Schermata SAMPLE MANAGER (p. 169).

8 Fade Out

Mostra il Riquadro FADE OUT (p. 139).

Qui potete applicare un effetto di Fade Out al sample (facendo sì che il volume si abbassi gradualmente dal punto che specificate al punto finale).

* Questa voce del menu può essere selezionata quando aprite questo riquadro dal SAMPLE MANAGER schermata.

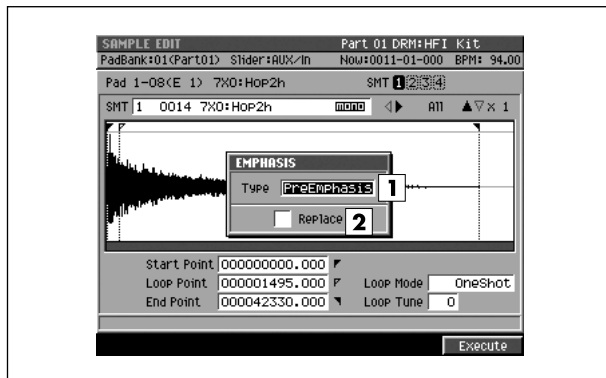
Tasti-F

- [F1](▲) / [F2](▼)
Spostano il cursore tra i comandi che appaiono nel riquadro.
- [F5](Select)
Conferma il comando che scegliete e porta alla schermata di esecuzione corrispondente.

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Per annullare senza cancellare.
[F5](Yes)	Per cancellare i sample selezionati.

Riquadro EMPHASIS

Questo comando vi permette di convertire il sample in un formato che enfatizza o de-enfatizza la regione delle frequenze acute.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro **SELECT SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 132) → selezionate “Emphasis” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Type

Specifica il modo di conversione.

Valore	Spiegazione
PreEmphasis	Enfatizza la regione delle frequenze acute.
De-Emphasis	Attenua la regione delle frequenze acute.

2 Replace

Specifica se i dati dopo la conversione sovrascrivono il sample esistente o vengono salvati come un sample differente.

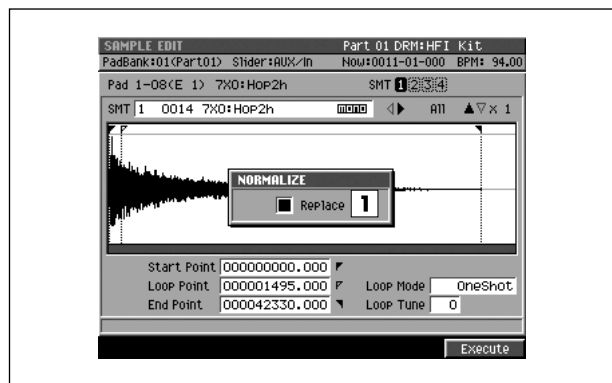
Valore	Spiegazione
Off	I dati della forma d'onda dopo la conversione vengono aggiunti come un sample differente.
On (✓)	I dati convertiti sovrascrivono il sample esistente.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Esegue il comando Emphasis.

Riquadro NORMALIZE

Questo alza al massimo possibile il volume del sample.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132) → selezionate “Normalize” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Replace

Specifica se i dati dopo la conversione sovrascrivono il sample esistente o vengono salvati come un sample differente.

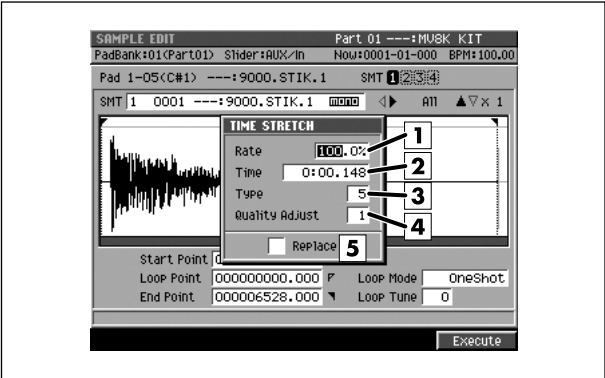
Valore	Spiegazione
Off	I dati della forma d’onda dopo la conversione vengono aggiunti come un sample differente.
On (✓)	I dati convertiti sovrascrivono il sample esistente.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Esegue il comando Normalize.

Riquadro TIME STRETCH

Questo comando vi permette di modificare la lunghezza o il tempo del sample.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132) → selezionate “Time Stretch” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

- 1 Rate**
Specifica in che proporzione (%) Time Stretch modifica la durata della riproduzione.
Valori: 75.0–100.0–125.0

- 2 Time**
Specifica la durata della riproduzione dopo il Time Stretch, in termini di minuti, secondi, e millesimi di secondo.

MEMO

- Se i dati della lunghezza (Rate, Time) sono stati assegnati al sample, modificando il valore di un parametro si cambia contemporaneamente anche il valore dell'altro parametro.

- 3 Type**
Impostazioni su valori bassi rendono il suono più adatto per frasi veloci, e valori più elevati rendono il suono più adatto per frasi più lente.

Range	Spiegazione
01	per frasi più veloci
:	:
05	(valore iniziale)
:	:
10	per frasi più lente

- 4 Quality Adjust**
Regolazione fine della qualità del tono di Time Stretch.
Range 1–10

- 5 Replace**
Specifica se i dati dopo la conversione sovrascrivono il sample esistente o vengono salvati come un sample differente.

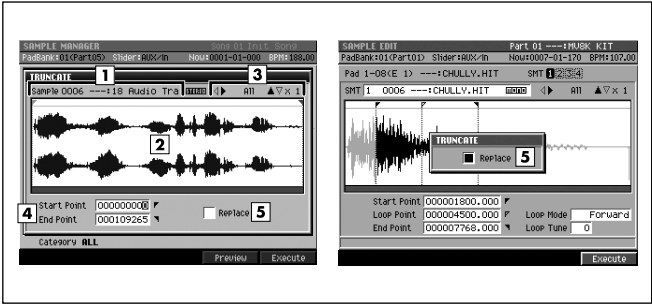
Valore	Spiegazione
Off	I dati della forma d'onda dopo la conversione vengono aggiunti come un sample differente.
On (✓)	I dati convertiti sovrascrivono il sample esistente.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Esegue il comando Time Stretch.

Riquadro TRUNCATE

Usate l'operazione Truncate per cancellare le porzioni indesiderate di un sample.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132) → selezionate “Truncate” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

- 1 Sample**
Mostra il numero, il nome, il numero di canali del sample correntemente modificato.
- 2 Finestra Wave**
Mostra il sample (forma d'onda) correntemente modificato.
- 3 Zoom Level**
Indica l'ingrandimento della forma d'onda che appare nella finestra wave.
Potete cambiare il livello di zoom orizzontale (asse del tempo) e verticale (asse del livello) tenendo premuto [SHIFT] e premendo il tasto cursore.
- 4 Start Point / End Point**
Imposta le posizioni Truncate Start Point ed End Point.
La regione tra lo Start Point e l'End Point non viene cancellata.
- 5 Replace**
Specifica se i dati dopo la conversione sovrascrivono il sample esistente o vengono salvati come un sample differente.

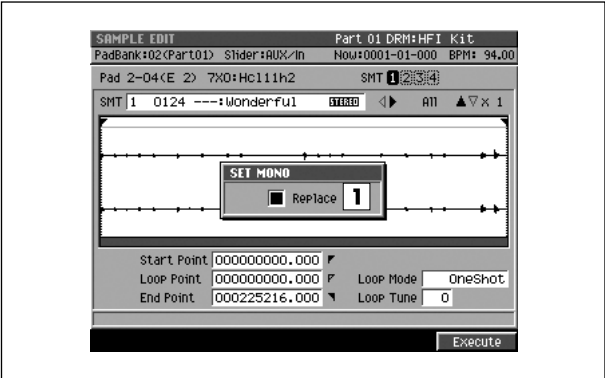
Valore	Spiegazione
Off	I dati della forma d'onda dopo la conversione vengono aggiunti come un sample differente.
On (✓)	I dati convertiti sovrascrivono il sample esistente.

Tasti-F

- [F4](Preview)
Mentre tenete premuto il tasto, potete ascoltare i suoni nella regione tra lo Start Point e l'End Point.
- [F5](Execute)
Esegue il comando Truncate.

Riquadro SET MONO

Questa operazione converte un sample stereo in un sample mono.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132) → selezionate “Set Mono” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Replace

Specifica se i dati dopo la conversione sovrascrivono il sample esistente o vengono salvati come un sample differente.

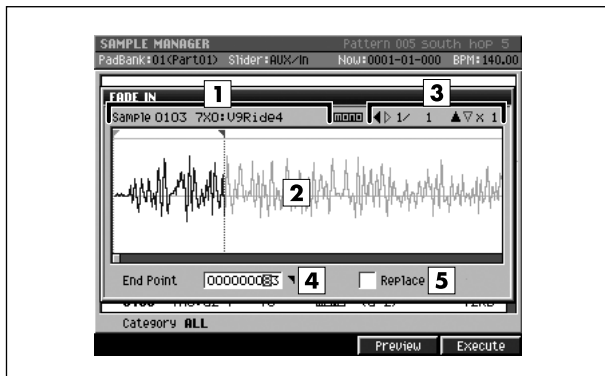
Valore	Spiegazione
Off	I dati della forma d’onda dopo la conversione vengono aggiunti come un sample differente.
On (✓)	I dati convertiti sovrascrivono il sample esistente.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Esegue il comando Set Mono.

Riquadro FADE IN

Questa operazione crea un'assolvenza all'inizio del sample, alzando gradualmente il volume da zero dall'inizio del sample al punto che specificate.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al **Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 132) → selezionate "Fade In" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

- 1 Sample**
Mostra il numero, il nome, il numero di canali del sample correntemente modificato.
- 2 Finestra Wave**
Mostra il sample (forma d'onda) correntemente modificato.
- 3 Zoom Level**
Indica l'ingrandimento della forma d'onda che appare nella finestra wave.
Potete cambiare il livello di zoom orizzontale (asse del tempo) e verticale (asse del livello) tenendo premuto [SHIFT] e premendo il tasto cursore.
- 4 End Point**
Specifica il punto in cui termina l'assolvenza (fade-in).
Il volume si alza gradualmente da zero nella regione tra lo Start Point del sample e questo punto.
- 5 Replace**
Specifica se i dati dopo la conversione sovrascrivono il sample esistente o vengono salvati come un sample differente.

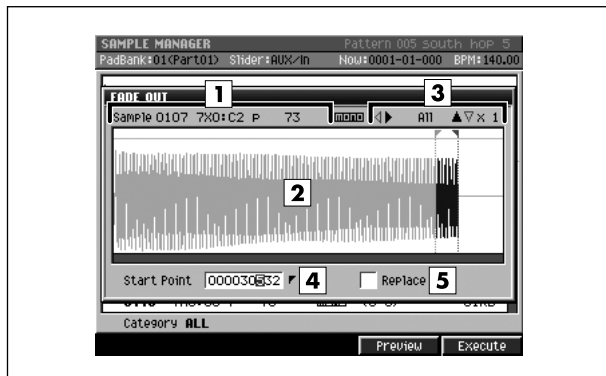
Valore	Spiegazione
Off	I dati della forma d'onda dopo la conversione vengono aggiunti come un sample differente.
On (✓)	I dati convertiti sovrascrivono il sample esistente.

Tasti-F

- [F4](Preview)**
Mentre tenete premuto il tasto, potete ascoltare i suoni nella regione del fade-in.
- [F5](Execute)**
Applica l'assolvenza alla regione tra lo Start Point e l'End Point del sample.

Riquadro FADE OUT

Questa operazione applica una dissolvenza al sample, abbassando gradualmente il volume dal punto che specificate e la fine del sample.



■ Per accedere a questa schermata

- Accedete al **Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND** (p. 132) → selezionate “Fade Out” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

- 1 Sample**
Mostra il numero, il nome, il numero di canali del sample correntemente modificato.
- 2 Finestra Wave**
Mostra il sample (forma d'onda) correntemente modificato.
- 3 Zoom Level**
Indica l'ingrandimento della forma d'onda che appare nella finestra wave.
Potete cambiare il livello di zoom orizzontale (asse del tempo) e verticale (asse del livello) tenendo premuto [SHIFT] e premendo il tasto cursore.
- 4 Start Point**
Specifica il punto in cui inizia la dissolvenza (fade-out).
Il volume si abbassa gradualmente da questo punto all'End Point del sample.
- 5 Replace**
Specifica se i dati dopo la conversione sovrascrivono il sample esistente o vengono salvati come un sample differente.

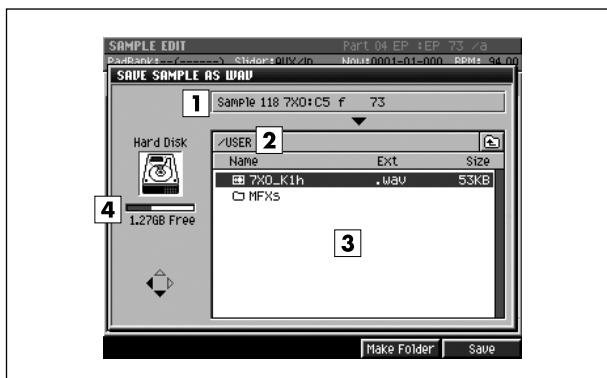
Valore	Spiegazione
Off	I dati della forma d'onda dopo la conversione vengono aggiunti come un sample differente.
On (✓)	I dati convertiti sovrascrivono il sample esistente.

Tasti-F

- [F4](Preview)**
Mentre tenete premuto il tasto, potete ascoltare i suoni nella regione del fade-out.
- [F5](Execute)**
Applica il fade-out alla regione tra lo Start Point e l'End Point del sample.

Riquadro SAVE SAMPLE AS WAV / Riquadro SAVE SAMPLE AS AIFF

Qui potete salvare il sample come file nel formato WAV o nel formato AIFF.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F1](Sample Edit) → [MENU] → selezionate "Save Sample As WAV" o "Save Sample As AIFF" → [F5](Select)
- [AUDIO PHRASES] → [F5](Edit) → [MENU] → selezionate "Save Sample As WAV" o "Save Sample As AIFF" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

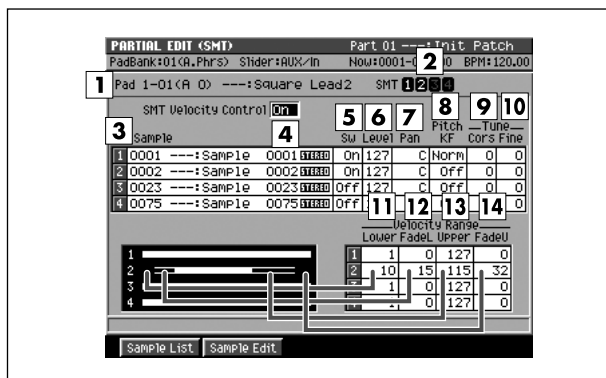
- 1 Sample number, Sample name**
Mostra il numero e il nome del sample che può essere salvato.
- 2 Nome della cartella corrente**
Mostra la cartella di destinazione del salvataggio.
I livelli delle cartelle sotto alla cartella radice (la cartella al livello più alto nell'hard disk) sono indicati dal simbolo "/".
- 3 Lista dei file**
Mostra il nome dei file e cartelle salvati nella cartella corrente.
- 4 Drive capacity**
Mostra lo spazio libero sull'hard disk.

Tasti-F

- [F4](Make Folder)
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete creare una nuova cartella all'interno della cartella corrente.
- [F5](Save)
Salva il sample come file nel formato WAV o nel formato AIFF.
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete specificare il nome del file nel formato WAV o nel formato AIFF.

Schermata PARTIAL EDIT (SMT)

Qui potete modificare la Sample Mix Table (SMT) usata dal parziale.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F2](SMT)

Spiegazione di ogni area

1 Pad

Seleziona il numero del pad e il nome del partial correntemente modificato.

2 SMT (Sample Mix Table)

Mostra la struttura dei sample che costituiscono il parziale selezionato al punto 1. Nell'esempio illustrato qui, il parziale consiste di SMT1 e 2.

3 Sample

Specifica i sample che costituiscono il parziale.

4 SMT Velocity Control

Valore	Spiegazione
Off	Tutte le SMT suonano.
On	Suonano SMT differenti a seconda del livello di velocity della vostra esecuzione.

5 Sw (Switch)

Specifica se viene applicata la SMT (On) o no (Off).

Valori: Off, On

6 Level (SMT level)

Specifica il livello di ogni sample.

Valori: 0–127

7 Pan (SMT pan)

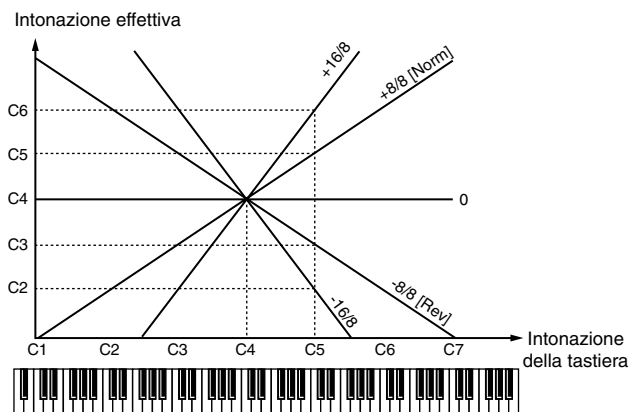
Specifica la posizione stereo di ogni sample.

Valore	Spiegazione
L32	La posizione stereo è fissa all'estrema sinistra.
:	:
C	La posizione stereo è fissa al centro.
:	:
R32	La posizione stereo è fissa all'estrema destra.
Rand	La posizione stereo cambia irregolarmente in modo casuale.
Key-	Più suonate verso l'acuto, più il suono si sposta a destra.
Key+	Più suonate verso l'acuto, più il suono si sposta a sinistra.
LFO-	La fase dell'LFO viene invertita tra LFO+ e LFO-.
LFO+	Il pan del sample è C (centro), e il suono viene indirizzato a sinistra e a destra automaticamente con l'LFO. L'intensità del movimento del pan viene determinata dal parametro LFO Depth Pan (p. 127).
Alt	La posizione stereo del suono viene spostata tutta a sinistra e tutta a destra (cioè, L32, R32, L32, ...) ad ogni tasto suonato.

8 Pitch KF (Pitch Key Follow)

Specifica quanto varia l'intonazione muovendovi un'ottava verso l'alto sulla tastiera.

Valori: -16-Rev-Off-Norm+16

**MEMO**

- Se volete che l'intonazione cambi di +1 ottava (come su una tastiera convenzionale), selezionate "Norm." Con questa impostazione, il note number C5 produce la nota C5. Se volete che l'intonazione cambi di +2 ottave, selezionate "+16". Con questa impostazione, il note number C5 produce la nota C6. Al contrario, se volete che l'intonazione si abbassi quando suonate nella zona più acuta della tastiera, selezionate un numero negativo (-). Se volete che si produca la stessa intonazione indipendentemente dal tasto premuto, impostate questo parametro su "Off".
- Questa impostazione avviene in unità di 1/8 di ottava.

9 Coarse (SMT coarse tune)

Regola l'intonazione del sample in intervalli di semitono.

Valori: -48-0+48 (+/-4 ottave)

10 Fine (SMT fine une)

Regola l'intonazione del sample in intervalli di 1 cent.

Valori: -50-0+50

MEMO

- 1 cent = 1/100 di semitono

11 Velocity Range Lower

Specifica il limite inferiore della velocity che fa suonare l'SMT (Sample Mix Table). Effettuate questa impostazione quando volete che suonino SMT differenti in risposta a note suonate con forze diverse.

Valori: 1-(Upper - FadeU - FadeL - 1)

12 Velocity Range FadeL (Velocity Range Fade Width Lower)

Specifica come cambia il volume quando suonate con una velocity che ricade al di fuori del limite inferiore di velocity specificato. Valori elevati riducono il volume più gradualmente. Se non volete che si senta alcun suono quando suonate al di fuori dell'intervallo di velocity, impostate questo parametro a "0".

Valori: 0-(Upper - FadeU - Lower - 1)

13 Velocity Range Upper

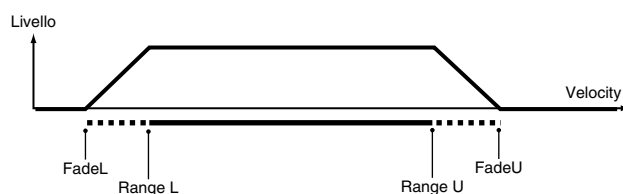
Specifica il limite superiore della velocity che fa suonare la SMT (Sample Mix Table). Effettuate questa impostazione quando volete che suonino SMT differenti in risposta a note suonate con forze diverse.

Valori: (tutti i valori tranne l'impostazione Upper) -127

14 Velocity Range FadeU (Velocity Range Fade Width Upper)

Specifica come cambia il volume quando suonate con una velocity che ricade al di fuori del limite superiore di velocity specificato. Valori elevati riducono il volume più gradualmente. Se non volete che si senta alcun suono quando suonate al di fuori dell'intervallo di velocity, impostate questo parametro a "0".

Valori: 0-(Upper - FadeL - Lower)

**Tasti-F****[F1](Sample List)**

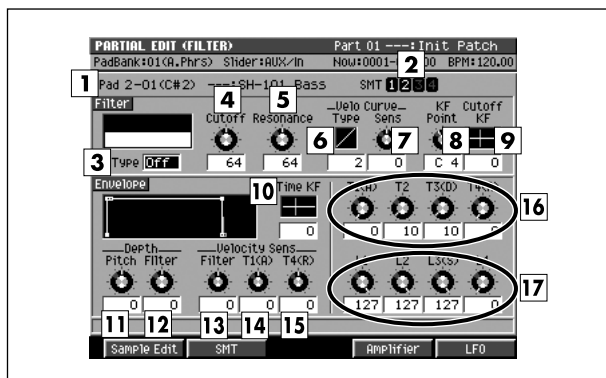
Mostra il riquadro SAMPLE LIST (p. 130). In questo riquadro, la SMT nella posizione del cursore può essere assegnata ad un sample differente.

[F2](Sample Edit)

Mostra la Schermata SAMPLE EDIT (p. 128). In questa schermata, potete regolare la regione riprodotta del sample SMT nella posizione del cursore.

Schermata PARTIAL EDIT (FILTER)

Qui potete modificare il filtro dei partial.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F3](Filter)

Spiegazione di ogni area

1 Pad

Seleziona il numero del pad e il nome del partial correntemente modificato.

2 SMT (Sample Mix Table)

Mostra la struttura dei sample che costituiscono il parziale selezionato al punto 1. Nell'esempio illustrato qui, il parziale consiste di SMT1 e 2.

3 Filter Type

Seleziona il tipo di filtro.

Valore	Spiegazione
Off	Non viene usato alcun filtro.
LPF	Low Pass Filter. Taglia la regione sopra alla frequenza di taglio (Cutoff), rendendo il suono più scuro. Questo è il tipo di filtro usato più frequentemente.
BPF	Band Pass Filter. Fa passare solo la regione vicino alla frequenza di taglio (Cutoff), smorzando il resto del suono. È utile per creare suoni distintivi.
HPF	High Pass Filter. Taglia la regione sotto alla frequenza di taglio (Cutoff). È utile per creare suoni di percussioni che hanno componenti delle frequenze acute molto evidenti.

4 Filter Cutoff

Specifica la frequenza di taglio del parziale corrente.
Valori: 0–127

Filter Type	Effetto sull'impostazione Cutoff
LPF	Abbassando la frequenza di taglio si riducono gli armonici acuti, rendendo il suono più scuro. Alzando questo valore si rende il suono più brillante.
BPF	Il valore della frequenza di taglio cambia la struttura armonica del suono. È utile per creare suoni distintivi.
HPF	Alzando la frequenza di taglio si riducono gli armonici più bassi, enfatizzando la porzione brillante del suono.

5 Filter Resonance

Enfatizza il suono del parziale corrente nella regione della frequenza di taglio.

Valori: 0–127

MEMO

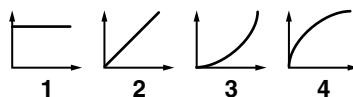
- Impostazioni eccessivamente elevate possono produrre oscillazione, facendo distorcere il suono.

6 Filter Velo Curve Type

(Filter Velocity Curve Type)

Seleziona una delle seguenti 4 curve che determinano come la velocity influenza il filtro. Se non volete che la dinamica modifichi il filtro, selezionate "1".

Valori: 1, 2, 3, 4



7 Filter Velo Curve Sens

(Filter Velocity Curve Sensitivity)

Specifica l'intensità e la polarità con cui la velocity modifica la curva del filtro. Valori nella direzione positiva (+) rendono la curva più vicina alla forma specificata da Filter Velo Curve Type. Col valore 0, la curva è uguale alla Filter Velo Curve Type=1. Impostazioni negative (-) invertono la forma della curva.

Valori: -63–0–+63

8 Filter KF Point (Filter Key Follow Point)

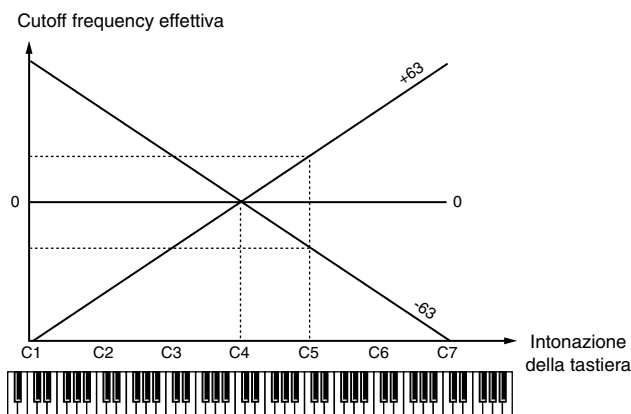
Usate questo parametro quando volete che la frequenza di taglio cambi a seconda del note number che suonate. La cutoff frequency si trova al suo valore base per il tasto che specificate come KF Point.

Valori: A0–C4–G#8

9 Filter Cutoff KF (Filter Cutoff Key Follow)

Usate questo parametro quando volete che la frequenza di taglio cambi a seconda del note number che suonate. Con impostazioni positive (+) di questo parametro, la frequenza di taglio si alza quando suonate dei tasti sopra al KF Point specificato. Con le impostazioni negative (-), la cutoff frequency si abbassa mentre suonate i tasti al di sopra del KF Point specificato. L'esempio nel diagramma che segue indica cosa avviene quando suonate il tasto C5 con il KF Point impostato su un C4.

Valori: -63-0+63

**10 Envelope Time KF (Envelope Time Key Follow)**

Specifica come i tempi dell'involuppo (T1~T4) vengono regolati relativamente al KF Point. Impostazioni positive (+) abbreviano i tempi dell'involuppo mentre suonate verso la parte destra della tastiera. Al contrario, impostazioni negative (-) allungano i tempi dell'involuppo.

Valori: -63-0+63

11 Envelope Depth Pitch

Regola la quantità di variazione dell'intonazione. Aumentando questo valore si produce un cambiamento maggiore. Impostazioni negative (-) invertono la direzione del cambiamento (cioè la forma dell'involuppo dell'intonazione).

Valori: -63-0+63

12 Envelope Depth Filter

Regola la quantità di variazione del filtro. Aumentando questo valore si produce un cambiamento maggiore. Impostazioni negative (-) invertono la direzione del cambiamento (cioè la forma dell'involuppo del filtro).

Valori: -63-0+63

13 Envelope Velocity Sens Filter (Envelope Velocity Sensitivity Filter)

Specifica in che modo la dinamica influenza il filtro. Usate impostazioni positive (+) se volete che il filtraggio diventi più forte quando suonate con dinamiche più intense, o impostazioni negative (-) se volete che il filtraggio diventi più debole.

Valori: -63-0+63

14 Envelope Velocity Sens T1 (A) (Envelope Velocity Sensitivity Attack Time)

Specifica in che modo la dinamica influenza il T1

dell'involuppo del filtro (fate riferimento al diagramma dell'involuppo del filtro). Usate impostazioni positive (+) se volete che T1 diventi più veloce con le dinamiche più forti, o impostazioni negative (-) se volete che rallenti.

Valori: -63-0+63

15 Envelope Velocity Sens T4 (R) (Envelope Velocity Sensitivity Release Time)

Specifica in che modo la dinamica influenza il T4 dell'involuppo del filtro (fate riferimento al diagramma dell'involuppo del filtro). Usate impostazioni positive (+) se volete che T4 diventi più veloce con le note-off velocity più intense (cioè, rilasciando più velocemente il tasto), o impostazioni negative (-) se volete che rallenti.

Valori: -63-0+63

16 Envelope T1 (A), T2, T3 (D), T4 (R) (Envelope Times 1-4)

Specificano i tempi dell'involuppo del filtro (T1~T4). Valori più elevati allungano il tempo necessario per raggiungere la cutoff frequency successiva (per es., T2 imposta il tempo del cambiamento da L1 a L2).

Valori: 0-127

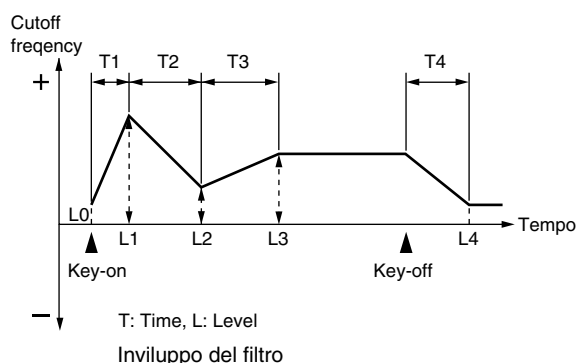
17 Envelope L1, L2, L3 (S), L4 (Envelope Levels 1-4)

Specificano i livelli dell'involuppo del filtro (L1-L4). Ogni parametro specifica il cambiamento nella cutoff frequency (frequenza di taglio) relativamente all'impostazione del parametro Cutoff.

Valori: 0-127

MEMO

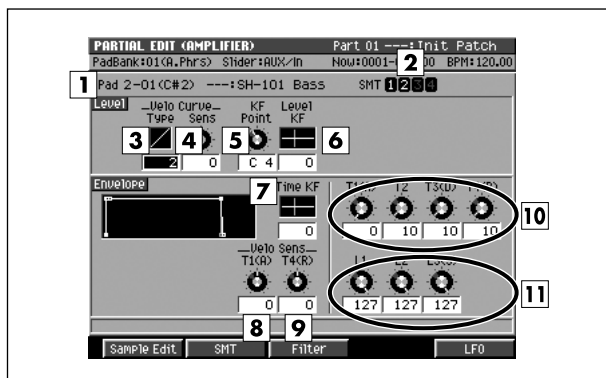
- Il livello note-on (L0) è legato a L4.

**Tasti-F**

- [F1](Sample Edit)**
Mostra la Schermata SAMPLE EDIT (p. 128).
- [F2](SMT) Sample Mix Table**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).
- [F4](Amplifier)**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (p. 145).
- [F5](LFO) Low Frequency Oscillator**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147).

Schermata PARTIAL EDIT (AMPLIFIER)

Qui potete modificare il modo in cui cambia il volume del parziale.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F4](Amplifier)

Spiegazione di ogni area

1 Pad

Seleziona il numero del pad e il nome del partial correntemente modificato.

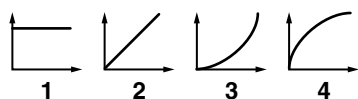
2 SMT (Sample Mix Table)

Mostra la struttura dei sample che costituiscono il parziale selezionato al punto 1. Nell'esempio illustrato qui, il parziale consiste di SMT1 e 2.

3 Level Velo Curve Type (Level Velocity Curve Type)

Seleziona una delle seguenti 4 curve che determinano come la velocity influenza il volume. Se non volete che la dinamica modifichi il volume, selezionate "1".

Valori: 1, 2, 3, 4



4 Level Velo Curve Sens (Level Velocity Curve Sensitivity)

Specifica l'intensità e la polarità con cui la velocity modifica il volume. Valori nella direzione positiva (+) rendono la curva più vicina alla forma specificata da Level Velo Curve Type. Col valore 0, la curva è uguale alla Level Velo Curve Type=1. Impostazioni negative (-) invertono la forma della curva.

Valori: -63-0+63

5 Level KF Point (Level Key Follow Point)

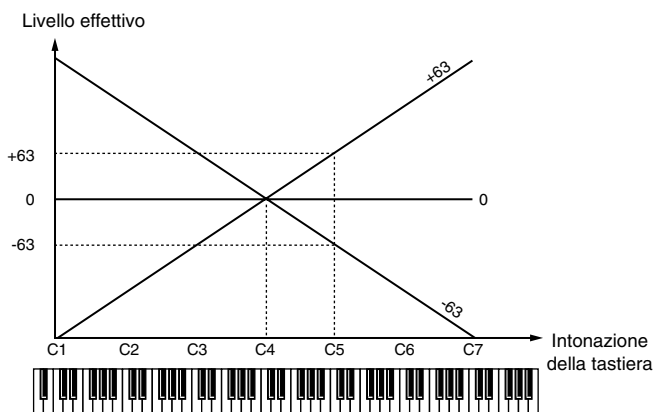
Usate questo parametro quando volete che il livello cambi a seconda del note number che suonate. Il livello si trova al suo valore base per il tasto che specificate come KF Point.

Valori: A0-C4-G#8

6 Level KF (Level Key Follow)

Usate questo parametro quando volete che il livello cambi a seconda del note number che suonate. Con impostazioni positive (+) di questo parametro, il livello diviene più intenso quando suonate dei tasti sopra al KF Point specificato. Con le impostazioni negative (-), il livello si abbassa mentre suonate i tasti al di sopra del KF Point specificato. L'esempio nel diagramma sotto indica cosa avviene quando suonate il tasto C5 con il KF Point impostato su un C4.

Valori: -63-0+63



7 Time KF (Envelope Time Key Follow)

Specifica come i tempi dell'involuppo (T1~T4) vengono regolati relativamente al KF Point (C4). Aumentando questo valore si produce un cambiamento maggiore. Impostazioni positive (+) abbreviano i tempi dell'involuppo mentre suonate verso la parte destra della tastiera. Al contrario, impostazioni negative (-) allungano i tempi dell'involuppo.

Valori: -63-0+63

8 Envelope Velo Sens T1 (A) (Envelope Velocity Sensitivity Attack Time)

Specifica in che modo la dinamica influenza il T1 dell'involuppo dell'amplificatore (fate riferimento al diagramma dell'involuppo dell'amplificatore). Usate impostazioni positive (+) se volete che T1 diventi più veloce con le dinamiche più forti, o impostazioni negative (-) se volete che rallenti.

Valori: -63—0—+63

9 Envelope Velo Sens T4 (R) (Envelope Velocity Sensitivity Release Time)

Specifica in che modo la dinamica influenza il T4 dell'involuppo dell'amplificatore (fate riferimento al diagramma dell'involuppo dell'amplificatore). Usate impostazioni positive (+) se volete che T4 diventi più veloce con le note-off velocity più intense (cioè, rilasciando più velocemente il tasto), o impostazioni negative (-) se volete che rallenti.

Valori: -63—0—+63

10 Envelope T1 (A), T2, T3 (D), T4 (R) (Envelope Times 1–4)

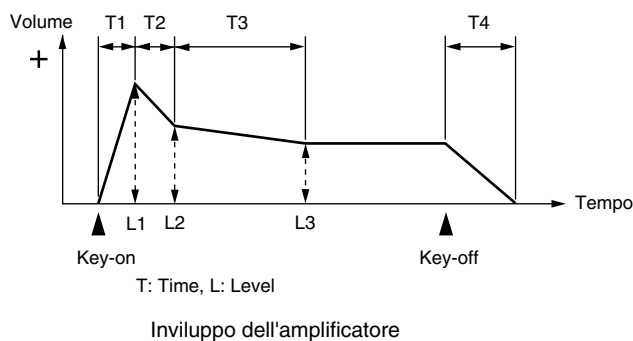
Specificano i tempi dell'involuppo dell'amplificatore (T1-T4). Valori più elevati allungano il tempo necessario per raggiungere il livello successivo (per es., T2 imposta il tempo del cambiamento da L1 a L2).

Valori: 0—127

11 Envelope L1, L2, L3 (S) (Envelope Levels 1–3)

Specificano i livelli dell'involuppo dell'amplificatore (L1-L3). Ogni parametro specifica il cambiamento nel livello relativamente all'impostazione del parametro Level nella Schermata PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).

Valori: 0—127

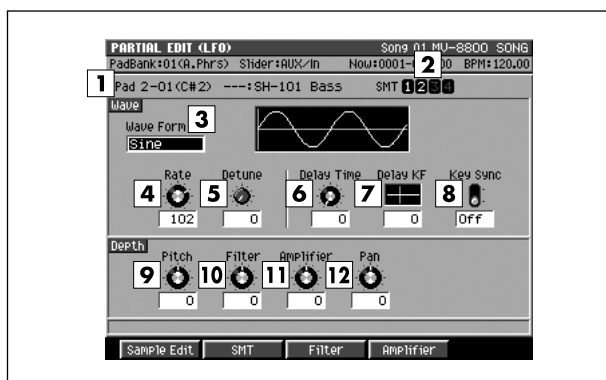


Tasti-F

- **[F1](Sample Edit)**
Mostra la Schermata SAMPLE EDIT (p. 128).
- **[F2](SMT)** Sample Mix Table
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).
- **[F3](Filter)**
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (FILTER) (p. 143).
- **[F5](LFO)** Low Frequency Oscillator
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147).

Schermata PARTIAL EDIT (LFO)

Qui potete modificare la modulazione (cambiamento ciclico) del partial.



■ **Per accedere a questa schermata**

- [INSTRUMENTS] → [F5](Patch Edit) → [F5](Partial Edit) → [F5](LFO)

Spiegazione di ogni area

1 Pad

Seleziona il numero del pad e il nome del partial
correntemente modificato.

2 SMT (Sample Mix Table)

Mostra la struttura dei sample che costituiscono il parziale selezionato al punto **1**. Nell'esempio illustrato qui, il parziale consiste di SMT1 e 2.

3 Wave Form

Seleziona la forma d'onda emessa dall'LFO.

Valore	Spiegazione
Sine	Onda sinusoidale
Triangle	Onda triangolare
Saw Up	Onda a dente di sega
Saw Down	Onda a dente di sega (invertita)
Square	Onda quadra
Random	Onda casuale
Bend Up	L'LFO emette una forma onda che si alza sino al livello normale e resta a quel livello
Bend Down	L'LFO emette una forma onda che si abbassa sino al livello normale e resta a quel livello

MEMO

- Se selezionate "Bend Up" o "Bend Down," dovete impostare il parametro Key Sync nella Schermata PARTIAL EDIT (LFO) (p. 147) su "On." Se questo è impostato su "Off," l'effetto dell'LFO non viene ottenuto.

4 Wave Rate

Specifica la velocità (frequenza) della forma onda prodotta dall'LFO.

Valori: 0–**102**–127, ♯₃, ♯, ♯₃, ♯, ♯₃, ♯, ♯, ♯₃, ♯., ♯,
♭₃, ♭., ♭, ♭₃, ♭., ♭, ○₃, ♭., ○, |○|₃, ○., |○|

5 Wave Detune (Wave Rate Detune)

Questo parametro crea leggere differenze nella velocità degli LFO (parametro Wave Rate) per ogni note-on. Valori più elevati di questo parametro producono un maggiore cambiamento. Se "Rate" è impostato su un "valore della nota," questo parametro viene ignorato.

Valori: **0–127**

6 Wave Delay Time

Specifica il tempo fra il note-on (note-off) e il momento in cui viene applicato (continua) l'effetto dell'LFO.

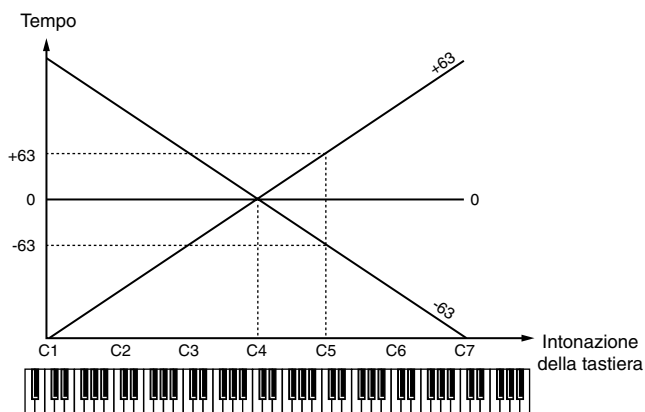
Valori: **0–127**

- 👉 Impostate questo parametro in modo appropriato, come descritto in “Aggiungere modulazione al suono” (Manuale dell’Utente; p. 104).

7 Wave Delay KF (Wave Delay Key Follow)

Specifica come viene regolato il parametro Delay Time a seconda della posizione del tasto che premete relativamente al tasto C4 (DO centrale). Impostate questo parametro su un valore positivo (+) se volete che l'effetto dell'LFO si applichi prima quando suonate verso l'alto sulla tastiera, o su un valore negativo (-) se volete che il delay diventi più lungo quando suonate verso l'alto sulla tastiera. Valori più elevati producono un cambiamento maggiore. Se non volete che la posizione sulla tastiera influenzi il ritardo che precede l'effetto dell'LFO, impostate questo parametro a "0".

Valori: $-63-0+63$



8 Key Sync

Specifica se l'inizio del ciclo dell'LFO si sincronizza alla temporizzazione del note-on (ON) o no (OFF).

Valori: **Off**, On

9 Depth Pitch

Specifica in che quantità l'LFO modifica l'intonazione.

Valori: -63—0—+63

10 Depth Filter

Specifica in che quantità l'LFO modifica la frequenza di taglio.

Valori: -63—0—+63

11 Depth Amplifier

Specifica in che quantità l'LFO modifica il volume.

Valori: -63—0—+63

12 Depth Pan

Specifica in che quantità l'LFO modifica il pan.

Valori: -63—0—+63

MEMO

- Valori positivi (+) e negativi (-) di queste impostazioni Depth producono il cambiamento posto dell'intonazione o nel volume. Per esempio, se specificate un valore positivo (+) di Depth per un parziale e un valore identico ma opposto (-) per un altro parziale, i due parziali vengono modulati in direzioni opposte. Potete usare questo metodo per alternare due parziali differenti, o insieme al Pan per spostare ciclicamente la posizione del suono.

Tasti-F

• [F1](Sample Edit)

Mostra la Schermata SAMPLE EDIT (p. 128).

• [F2](SMT) Sample Mix Table

Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (SMT) (p. 141).

• [F3](Filter)

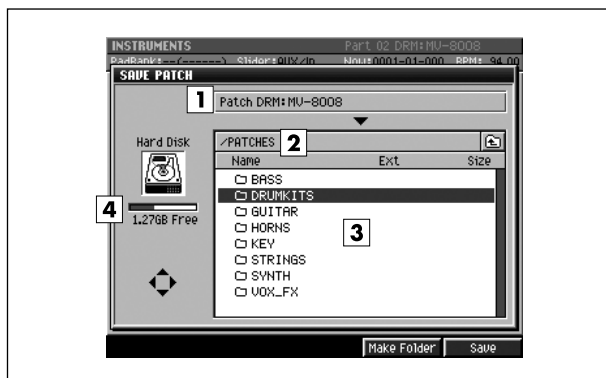
Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (FILTER) (p. 143).

• [F4](Amplifier)

Mostra la Schermata PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (p. 145).

Riquadro SAVE PATCH

Qui potete salvare le patch come un file.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [MENU] → selezionate “Save Patch” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

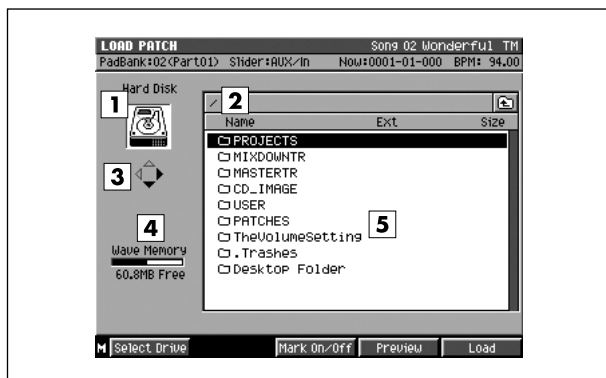
- 1 Patch name**
Mostra il name della patch che può essere salvata.
- 2 Nome della cartella corrente**
Mostra la cartella di destinazione del salvataggio.
I livelli delle cartelle sotto alla cartella radice (la cartella al livello più alto nell'hard disk) sono indicati dal simbolo “/”.
- 3 Lista dei file**
Mostra il nome dei file e cartelle salvati nella cartella corrente.
- 4 Drive capacity**
Mostra lo spazio libero sull'hard disk.

Tasti-F

- **[F4](Make Folder)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete creare una nuova cartella all'interno della cartella corrente.
- **[F5](Save)**
Salva la patch come un file (con l'estensione .MV0) sull'hard disk.
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete specificare il nome del file in formato WAV o AIFF.

Schermata LOAD PATCH

Qui potete caricare i dati della patch dal disco, e usarli come patch nel project corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [MENU] → selezionate "Load Patch" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Drive corrente

Mostra il drive correntemente selezionato con la sua icona.

2 Nome della cartella corrente

Mostra il nome della cartella correntemente selezionata. I livelli delle cartelle sotto alla cartella radice (la cartella al livello più alto nell'hard disk) sono indicati dal simbolo "f".

3 Icona del Cursore

L'icona del cursore cambia forma per indicare se potete premere il tasto destro o sinistro del cursore per cambiare la cartella visualizzata.

icona Cursore	Spiegazione
	Potete muovere il cursore in su/giù.
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se è visualizzata questa indicazione, il cursore si trova in una cartella (evidenziata). Premete il tasto cursore destro per vedere i contenuti della cartella (cioè, per cambiare cartella).
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se è visualizzata questa indicazione, potete premere il tasto cursore sinistro per tornare alla cartella superiore (e cambiare cartella).

4 Wave Memory

Mostra la quantità restante di memoria wave.

5 Lista dei file

Qui potete selezionare la patch che volete caricare.

Tasti-F e menu

• [F1](Select Drive)

Mostra il Riquadro SELECT DRIVE (p. 6), in cui potete cambiare il drive da cui selezionare le patch.

• [F3](Mark On/Off)

Seleziona o deseleziona un file.

• [F4](Preview)

Mostra il IMPORT PREVIEW riquadro.

Appare il messaggio "Reading patch for preview..", e la patch viene caricata. Quando tutti i dati sono stati caricati, il riquadro IMPORT PREVIEW mostra il nome della patch caricata. Potete usare i velocity pad (o altri mezzi) per ascoltare e provare la patch.

Per i dettagli, vedi "Preascolto durante l'importazione" (Manuale dell'Utente; p. 74).

• [F5](Load)

Mostra il Riquadro ASSIGN TO PART / LIBRARY (p. 224).

• [MENU]

Mostra il riquadro MENU.

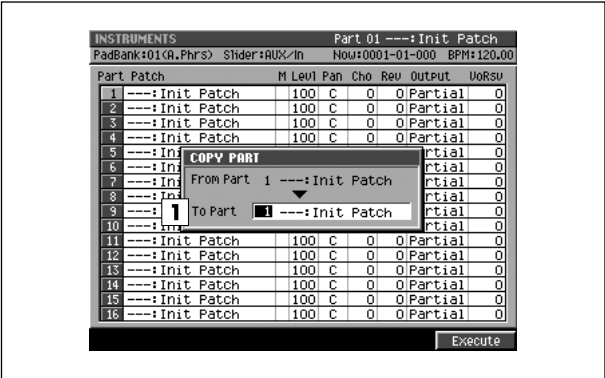
Voce del menu

1 All Mark

Seleziona o deseleziona i file di tutte le patch che appaiono nella lista dei file.

Riquadro COPY PART

Qui potete copiare le impostazioni della parte corrente in un'altra parte.



■ Per accedere a questa schermata

- [INSTRUMENTS] → [MENU] → selezionate “Copy Part” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 To Part

Specifica la destinazione della copia delle impostazioni della parte corrente.

Valori: 1-16



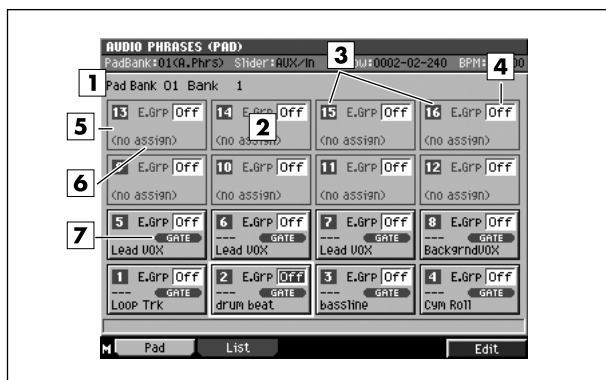
- Non potete impostare questo valore sul numero della parte corrente (cioè, sulla sorgente della copia stessa).

Tasti-F

- [F5](Execute)
Copia le impostazioni della parte corrente nella parte specificata.

Schermata AUDIO PHRASES (PAD)

Questa schermata mostra le audio phrase che potete suonare con i velocity pad.



■ Per accedere a questa schermata

- [AUDIO PHRASES]

Spiegazione di ogni area

- 1 Pad Bank**
Specifica il numero del banco di pad. I pad del pad bank selezionato sono indicati in **2** ("Velocity Pad").
- 2 Velocity Pad**
Quest'area mostra informazioni su ogni pad. I pad corrispondono ai VELOCITY PADS del pannello. Il pad selezionato dal cursore è evidenziato.
- 3 Numeri dei Pad**
Questi sono i numeri di ogni pad, e corrispondono ai VELOCITY PADS del pannello superiore.
- 4 E.Grp (Exclusive group)**
Specifica come vengono gestite le frasi audio assegnate allo stesso exclusive group quando vengono suonate simultaneamente. In questi casi, la prima frase eseguita viene interrotta prima di far suonare quella successiva.
Valori: **Off**, 1–31
- 5 Category name**
Questo fa parte del nome della frase audio ("Category," p.70). Potete assegnare una categoria ad ogni frase audio così che sia più facile da ritrovare.
- 6 Audio phrase name**
È il nome assegnato ad ogni frase audio.
- 7 Pad play mode**
Indica come suona la frase audio. Questa impostazione viene eseguita nella Schermata AUDIO PHRASE EDIT (p. 155).



- Potete anche selezionare un pad colpendo il VELOCITY PAD desiderato sul pannello.

Valore	Spiegazione
Gate	Premete il pad → il suono inizia Rilasciate il pad → il suono si arresta
Trigger	Premete il pad → il suono inizia (e continua anche quando rilasciate il pad) Premete di nuovo il pad → il suono si arresta
Drum	Premete il pad → il suono inizia (e continua anche quando rilasciate il pad) Il suono si arresta automaticamente al punto finale della frase

Tasti-F e menu

- **[F1](Pad)**
Mostra la Schermata AUDIO PHRASES (PAD) (questa schermata).
- **[F2](List)**
Mostra la Schermata AUDIO PHRASES (LIST) (p. 153).
- **[F5](Edit)**
Mostra la Schermata AUDIO PHRASE EDIT (p. 155).
- **[MENU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Audio Phrase Name

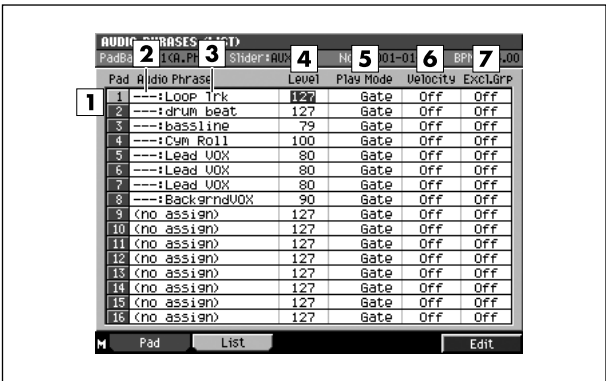
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete assegnare un nome alla frase audio.

2 Save Audio Phrase Bank

Mostra il Riquadro SAVE AUDIO PHRASE BANK (p. 154), in cui potete salvare le frasi audio nel bank corrente sull'hard disk come un file.

Schermata AUDIO PHRASES (LIST)

Questa schermata elenca informazioni sulle frasi audio assegnate ai pad.



■ Per accedere a questa schermata

- [AUDIO PHRASES] → [F2](List)

Spiegazione di ogni area

1 Numeri dei Pad

Questi sono i numeri di ogni pad, e corrispondono ai VELOCITY PADS del pannello superiore. Il pad selezionato dal cursore è evidenziato.

MEMO

- Potete anche selezionare un pad colpendo il VELOCITY PAD desiderato sul pannello.

2 Category name

Questo fa parte del nome della frase audio ("Category," p.70). Potete assegnare una categoria ad ogni frase audio così che sia più facile da ritrovare.

3 Audio phrase name

È il nome assegnato ad ogni frase audio.

4 Level (Audio phrase level)

Specifica il livello di riproduzione della frase audio.

Valori: 0–127

5 Play Mode (Pad play mode)

Specifica come suona la frase audio.

Valore	Spiegazione
Gate	Premete il pad → il suono inizia Rilasciate il pad → il suono si arresta
Trigger	Premete il pad → il suono inizia (e continua anche quando rilasciate il pad) Premete di nuovo il pad → il suono si arresta
Drum	Premete il pad → il suono inizia (e continua anche quando rilasciate il pad) Il suono si arresta automaticamente al punto finale della frase

6 Velocity

Specifica se viene usata la funzione velocity quando suonate i pad.

Valori: Off, On

7 Excl.Grp (Exclusive group)

Specifica come vengono gestite le frasi audio assegnate allo stesso exclusive group quando vengono suonate simultaneamente.

In questi casi, la prima frase eseguita viene interrotta prima di far suonare quella successiva.

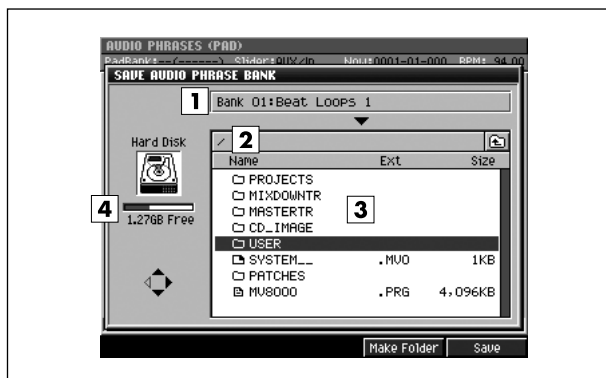
Valori: Off, 1–31

Tasti-F e menu

- [F1](Pad)
Mostra la Schermata AUDIO PHRASES (PAD) (p. 152) (questa schermata).
- [F2](List)
Mostra la Schermata AUDIO PHRASES (LIST) (questa schermata).
- [F5](Edit)
Mostra la Schermata AUDIO PHRASE EDIT (p. 155).
- [MENU]
Mostra il riquadro MENU.
Le voci del menu sono le stesse della Schermata AUDIO PHRASES (PAD) (p. 152).

Riquadro SAVE AUDIO PHRASE BANK

Qui potete salvare le audio phrase nel bank corrente come un file.



■ Per accedere a questa schermata

- [AUDIO PHRASES] → [MENU] → selezionate "Save Audio Phrase Bank" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

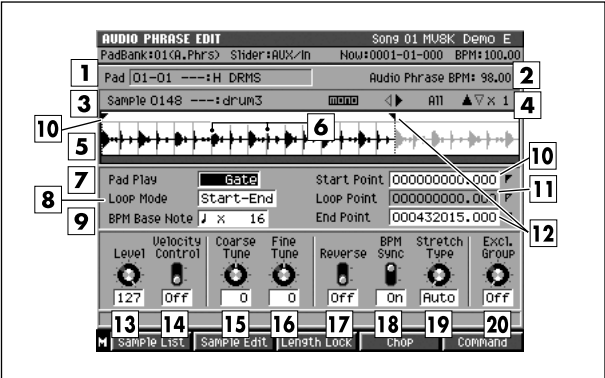
- 1 Bank number, Bank name**
Mostra il numero e il nome del bank di audio phrase corrente che può essere salvato.
- 2 Nome della cartella corrente**
Mostra la cartella di destinazione del salvataggio.
I livelli delle cartelle sotto alla cartella radice (la cartella al livello più alto nell'hard disk) sono indicati dal simbolo "/".
- 3 Lista dei file**
Mostra il nome dei file e cartelle salvati nella cartella corrente.
- 4 Drive capacity**
Mostra lo spazio libero sull'hard disk.

Tasti-F

- [F4](Make Folder)
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3) in cui potete creare una nuova cartella all'interno della cartella corrente.
- [F5](Save)
Salva le audio phrase nel bank corrente come un file sull'hard disk.
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete specificare il nome del file in formato WAV o AIFF.

Schermata AUDIO PHRASE EDIT

Qui potete effettuare le impostazioni della frase audio assegnata ad ogni pad.



■ Per accedere a questa schermata

- [AUDIO PHRASES] → selezionate l'audio phrase da modificare → [F5](Edit)

Spiegazione di ogni area

1 Pad (Pad number)

Visualizza il numero del pad e il nome della frase audio che volete modificare.

2 Audio Phrase BPM (Audio Phrase Tempo)

Visualizza il tempo con cui suona la frase audio. Il valore visualizzato qui viene calcolato dall'impostazione BPM Base Note e dal numero di movimenti nella regione in loop.

3 Sample

Mostra il numero, il nome, e il numero di canali usati dal sample usato dalla frase audio.

4 Zoom level

Indica quanto viene ingrandita o ridotta la forma d'onda che appare nella finestra wave.

5 Finestra Wave

Visualizza la frase audio (forma d'onda) che state modificando.

6 Linea del beat

Questa linea viene indicata ad ogni movimento. Lo spazio tra le linee corrisponde ad una nota.

7 Pad Play

Specifica come suona la frase audio.

Valore	Spiegazione
Gate	Premete il pad → il suono inizia Rilasciate il pad → il suono si arresta
Trigger	Premete il pad → il suono inizia (e continua anche quando rilasciate il pad) Premete di nuovo il pad → il suono si arresta
Drum	Premete il pad → il suono inizia (e continua anche quando rilasciate il pad) Il suono si arresta automaticamente al punto finale della frase

8 Loop Mode

Specifica come viene ripetuta la regione del loop specificata.

Valore	Spiegazione
Off	Il loop non avviene.
Start-End	La regione tra lo Start Point e l'End Point suona ripetutamente.
Loop-End	La regione tra il Loop Point e l'End Point suona ripetutamente.

MEMO

- Se Pad Play è impostato su Drum, le impostazioni del Loop Point e del Loop Mode vengono ignorate.

9 BPM Base Note

Specifica la lunghezza della frase audio correntemente modificata come numero di movimenti con il valore della nota specificato. Il tempo di riproduzione viene determinato secondo questi dati. Il tempo è indicato da Audio Phrase BPM.

Valori: ♩, ♪, ♫ (valore iniziale), ♪, ♫ /
x1-x4-x65535

10 Start Point

Il punto in cui inizia la riproduzione. Impostatelo così da saltare qualsiasi porzione indesiderata della forma d'onda all'inizio del sample, così che questo inizi a suonare con la temporizzazione desiderata.

11 Loop Point

Specifica il punto in cui la riproduzione inizia a ripetersi (per la seconda e le successive riproduzioni). Impostatelo se volete che il sample si ripeta da un punto diverso dallo Start Point.

12 End Point

Specifica il punto in cui la riproduzione si arresta. Impostatelo così da evitare la riproduzione di qualsiasi porzione indesiderata della forma d'onda alla fine del sample.

13 Level

Specifica il volume della frase audio.

Valori: 0–127

14 Velocity Control

Specifica se viene usata la funzione velocity quando suonate i pad.

15 Coarse Tune

Regola l'intonazione della frase audio in intervalli di un semitono.

Valori: -48–0–+48 (+/-4 ottave)

16 Fine Tune

Regola l'intonazione della frase audio in intervalli di un cent.

Valori: -50–0–+50

MEMO

- 1 cent = 1/100 di semitono

17 Reverse

Fa suonare al contrario la frase audio (dall'End Point verso lo Start Point).

Valori: Off, On

MEMO

- Se Reverse è On e Loop Mode è impostato su Loop-End, la regione del loop viene riprodotta ripetutamente al contrario tra il Loop Point e lo Start Point.

18 BPM Sync (Tempo Sync)

Se questo parametro è On, il tempo viene calcolato secondo la durata della riproduzione tra lo Start Point e l'End Point e il valore della nota (Base Note) e il numero di note in quella regione, così che il sequencer e la frase audio suonino sincronizzati.

Valori: Off, On

19 Stretch Type

Se il parametro BPM Sync è On, questa impostazione regola la qualità audio con cui viene allungato o accorciato (Time Stretch) il sample. L'impostazione ideale dipende dal tipo di materiale audio. Se scegliete Auto, l'impostazione appropriata viene assegnata automaticamente in base alla durata del suono e ai BPM.

Valori: Auto, 1–10

20 Excl Group (Exclusive group)

Specifica come vengono gestite le frasi audio assegnate allo stesso exclusive group quando vengono suonate simultaneamente. In questi casi, la prima frase eseguita viene interrotta prima di far suonare quella successiva.

Valori: Off, 1–31

Tasti-F e menu

• [F1](Sample List)

Mostra il Riquadro SAMPLE LIST (p. 130).

• [F2](Sample Edit)

Mostra la Schermata AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT (p. 157).

In questa schermata potete concentrarvi sull'impostazioni della regione riprodotta del sample usata dall'audio phrase.

• [F3](Length Lock)

Specifica se la distanza tra i punti della riproduzione del sample resta fissa.

Se appare l'indicazione "LENG LOCK" a sinistra dei parametri Start Point, Loop Point, ed End Point, la lunghezza della regione corrispondente è bloccata. In questo caso, cambiando un valore si influenza l'altro valore mantenendo la lunghezza della regione.

MEMO

- Se Reverse è On, la differenza di tempo tra Start Point e Loop Point resta fissa.

• [F4] (Chop)

Mostra il Riquadro CHOP (p. 159).

• [F5] (Command)

Mostra il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).

• [MENU]

Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Audio Phrase Name

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), dove potete assegnare un nome alla frase audio.

2 Save Sample As WAV

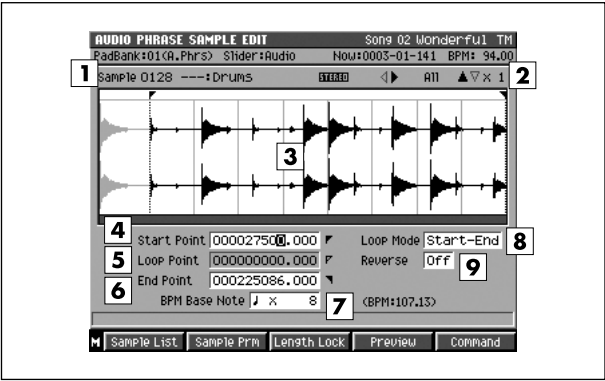
Mostra il riquadro SAVE SAMPLE AS WAV (p. 140), dove potete salvare sul disco la frase audio in formato WAV.

3 Save Sample As AIFF

Mostra il riquadro SAVE SAMPLE AS AIFF (p. 140), dove potete salvare sul disco la frase audio in formato AIFF.

Schermata AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT

In questa schermata potete modificare i punti di riproduzione visualizzando un display della forma d'onda più grande di quello che appare nella schermata AUDIO PHRASE EDIT.



■ Per accedere a questa schermata

- [AUDIO PHRASES] → selezionate l'audio phrase da modificare → [F5](Edit) → [F2](Sample Edit)

Spiegazione di ogni area

1 Sample

Indica il numero del sample e il nome del sample che state modificando.

2 Zoom level

Indica quanto viene ingrandita o ridotta la forma d'onda che appare nella finestra wave.

3 Finestra Wave

Mostra l'audio phrase (forma d'onda) modificata.

4 Start Point

Il punto in cui inizia la riproduzione. Impostatelo così da saltare qualsiasi porzione indesiderata della forma d'onda all'inizio del sample, così che questo inizi a suonare con la temporizzazione desiderata.

5 Loop Point

Specifica il punto in cui la riproduzione inizia a ripetersi (per la seconda e le successive riproduzioni). Impostatelo se volete che il sample si ripeta da un punto diverso dallo Start Point.

6 End Point

Specifica il punto in cui la riproduzione si arresta. Impostatelo così da evitare la riproduzione di qualsiasi porzione indesiderata della forma d'onda alla fine del sample.

7 BPM Base Note

Specifica la lunghezza della frase audio correntemente modificata come numero di movimenti con il valore della nota specificato. Il tempo di riproduzione viene determinato secondo questi dati. Il tempo è indicato da Audio Phrase BPM.

Valori: ♩, ♪, ♫ (valore iniziale), ♮, ♯ /
x1-x4-x65535

8 Loop Mode

Specifica come viene ripetuta la regione del loop specificata.

Valore	Spiegazione
Off	Il loop non avviene.
Start-End	La regione tra lo Start Point e l'End Point suona ripetutamente.
Loop-End	La regione tra il Loop Point e l'End Point suona ripetutamente.

9 Reverse

Fa suonare al contrario la frase audio (dall'End Point verso lo Start Point).

Valori: Off, On

MEMO

- Se Reverse è On e Loop Mode è impostato su Loop-End, la regione del loop viene riprodotta ripetutamente al contrario tra il Loop Point e lo Start Point.

Tasti-F

- **[F1](Sample List)**

Mostra il Riquadro SAMPLE LIST (p. 130).

- **[F2](Sample Prm)**

Mostra il Riquadro SAMPLE PARAMETER (p. 131).

- **[F3](Length Lock)**

Specifica se la distanza tra i punti della riproduzione del sample resta fissa.

Se appare l'indicazione "LENG LOCK" a sinistra dei parametri Start Point, Loop Point, ed End Point, la lunghezza della regione corrispondente è bloccata. In questo caso, cambiando un valore si influenza l'altro valore mantenendo la lunghezza della regione.

MEMO

- Se Reverse è On, la differenza di tempo tra Start Point e Loop Point resta fissa.
- **[F4](Preview)**
Mentre tenete premuto questo tasto, viene riprodotto il sample modificato correntemente.
- **[F5](Command)**
Mostra il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).
- **[MENU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Save Sample As WAV

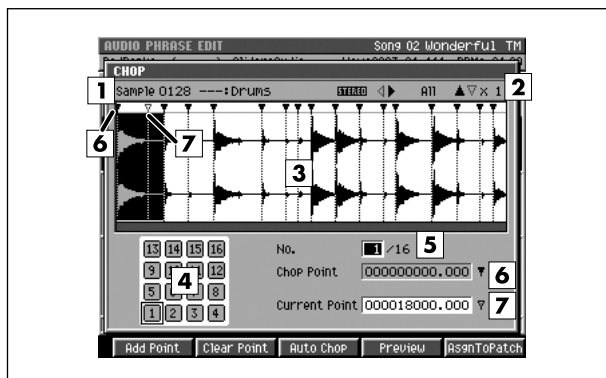
Mostra il riquadro SAVE SAMPLE AS WAV (p. 140), dove potete salvare sul disco la frase audio in formato WAV.

2 Save Sample As AIFF

Mostra il riquadro SAVE SAMPLE AS AIFF (p. 140), dove potete salvare sul disco la frase audio in formato AIFF.

Riquadro CHOP

Qui potete dividere una frase audio nelle posizioni desiderate, e assegnare ogni porzione ad un pad (per creare una patch). Potete dividere la frase in un massimo di 16 porzioni.



■ Per accedere a questa schermata

- [AUDIO PHRASES] → selezionate l'audio phrase da modificare → [F5](Edit) → [F4](Chop)
- [SAMPLING] → disattivate "Auto Divide parameter" → [F5](Start) → campionate... → [F5](Stop) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop)
- [IMPORT] → selezionate il file wave da caricare → [F5](Import) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop)

Spiegazione di ogni area

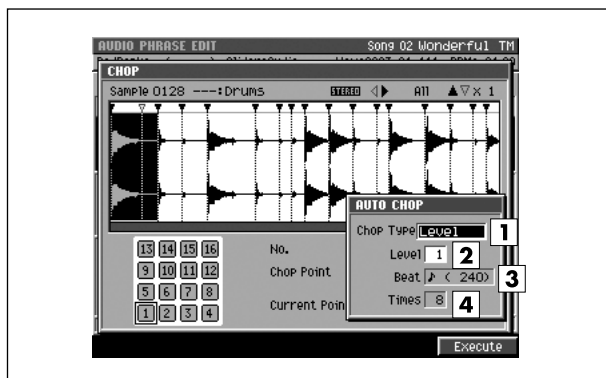
- 1 Sample**
Indica il numero del sample e il nome del sample che state modificando.
- 2 Zoom level**
Indica quanto viene ingrandita o ridotta la forma d'onda che appare nella finestra wave.
- 3 Finestra Wave**
Mostra il sample (forma d'onda) modificato.
- 4 Pad**
La forma d'onda suddivisa è assegnata ai velocity pad. Potete colpire i velocity pad per ascoltare la forma d'onda suddivisa.
- 5 No. (number)**
Indica il numero della forma d'onda che è stata divisa dall'operazione Chop.
- 6 Chop Point**
Indica la posizione di ogni frase audio divisa selezionata da No.
- 7 Current Point (Dividing line)**
Specifica la posizione in cui viene divisa la frase audio. Impostate questo valore per dividere la frase audio nel punto desiderato. La linea di divisione che appare nella finestra wave si sposta a seconda del valore che specificate come Current Address.

Tasti-F

- **[F1](Add Point)**
Aggiunge un punto di suddivisione. La sua posizione corrisponde al Current Address.
MEMO
 - Potete specificare sino a 95 punti di suddivisione (96 porzioni).
- **[F2](Clear Point)**
Cancella un punto di suddivisione. Il punto selezionato in No. viene cancellato.
MEMO
 - Non potete effettuare questa operazione se non sono state specificate le posizioni di suddivisione, ne potete cancellare il punto numero 1.
- **[F3](Auto Chop)**
Appare il Riquadro AUTO CHOP (p. 160).
- **[F4](Preview)**
Potete ascoltare la forma d'onda selezionata in No. tenendo premuto questo tasto.
- **[F5](Execute)**
Divide la frase audio nei punti di suddivisione che avete specificato, e poi visualizza il Riquadro CHOP QUICK ASSIGN (p. 161).

Riquadro AUTO CHOP

Qui potete specificare automaticamente i punti di suddivisione di un sample.



■ Per accedere a questa schermata

- [AUDIO PHRASES] → selezionate l'audio phrase da modificare → [F5](Edit) → [F4](Chop) → [F3](Auto Chop)
- [SAMPLING] → disattivate "Auto Divide parameter" → [F5](Start) → campionate... → [F5](Stop) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop) → [F3](Auto Chop)
- [IMPORT] → selezionate il file wave da caricare → [F5](Import) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop) → [F3](Auto Chop)

Spiegazione di ogni area

1 Chop Type

Specifica le condizioni secondo le quali viene divisa automaticamente la frase audio.

Valore	Spiegazione
Level	Divisione secondo il volume.
Beat	Divisione secondo i movimenti, basati sul tempo del sequencer (p. 79).
Divide X	Divisione nel numero specificato di regioni uguali.

2 Level

Specifica il livello a cui viene diviso il sample quando Chop Type=Level. Valori più bassi fanno sì che il sample venga diviso più finemente.

Valori: 1–6–10

3 Beat

Specifica il numero di movimenti per cui viene suddiviso il sample quando Chop Type=Beat.

Valori: ♩ (60), ♪ (80), ♪♩ (120), ♪♩♩ (160), ♪♩♩♩ (240),
 ♪♩♩♩♩ (320), ♪♩♩♩♩♩ (480), ♪♩♩♩♩♩♩ (640), ♪♩♩♩♩♩♩♩ (960),
 ♪♩♩♩♩♩♩♩♩ (1920), ♪♩♩♩♩♩♩♩♩♩ (3840)

4 Times

Specifica il numero di regioni in cui viene suddiviso il sample quando Chop Type=Divide X.

Valori: 2–16

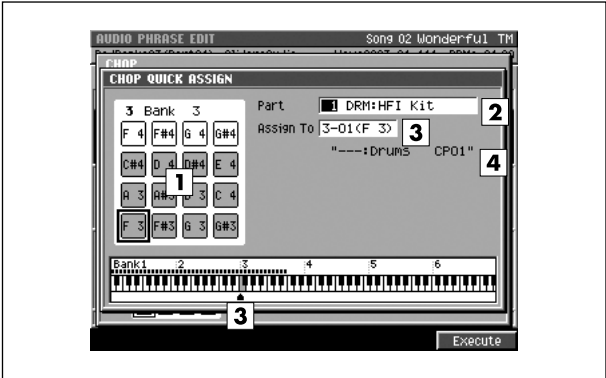
Tasti-F

• [F5](Execute)

Inizia a specificare i punti automaticamente. Richiude il Riquadro AUTO CHOP.

Riquadro CHOP QUICK ASSIGN

Qui potete assegnare ognuna dei sample suddivisi da Chop ai suoni pad come parziali.



■ Per accedere a questa schermata

- [AUDIO PHRASES] → selezionate l'audio phrase da modificare → [F5](Edit) → [F4](Chop) → [F5](AsgnToPatch)
- [SAMPLING] → disattivate "Auto Divide parameter" → [F5](Start) → campionate... → [F5](Stop) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop) → [F5](AsgnToPatch)
- [IMPORT] → selezionate il file wave da caricare → [F5](Import) → [F3](Quick Assign) → [F1](Chop) → [F5](AsgnToPatch)

Spiegazione di ogni area

1 Velocity Pad

Indica lo stato dei pad nel banco di pad corrente.

State	Spiegazione
	Un parziale è assegnato al pad.
	Nessuna assegnazione.
	Un parziale è assegnato al velocity pad che appare nel riquadro.

2 Part

Seleziona il numero dello strumento a cui viene assegnata il sample suddiviso.

Valori: 1–16

3 Assign To

Seleziona il velocity pad a cui è assegnato il partial. Anche la regione della tastiera dell'assegnazione viene visualizzata qui.

Valori: 1-01 (A 0)–6-16 (G#8)

4 Partial name

Indica il nome del parziale assegnato.

MEMO

- Gli ultimi quattro caratteri vengono assegnati automaticamente come "Cp***" (** è ognuno dei numeri differenti).

Tasti-F

• [F5](Execute)

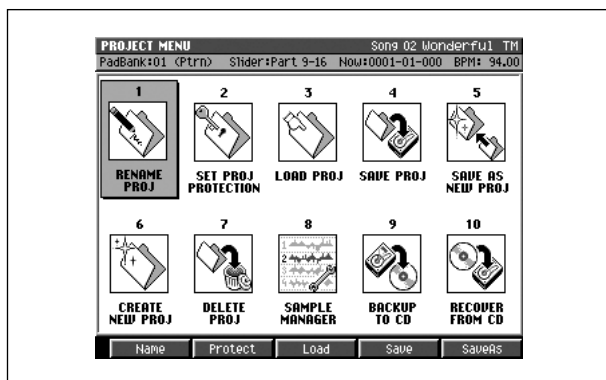
Assegna il partial al velocity pad che avete specificato.

MEMO

- Quando eseguite le assegnazioni automatiche, appare un messaggio di conferma se viene sovrascritto un pad a cui è già assegnato un sample.

Schermata PROJECT MENU

In questa schermata di menu, potete selezionare i parametri del project che volete modificare.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT]

Spiegazione di ogni area

- 1 RENAME PROJ (Rename project)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3) dove potete assegnare un nome al project.
- 2 SET PROJ PROTECTION (Set project protection)**
Mostra la Schermata SET PROJECT PROTECTION (p. 163).
- 3 LOAD PROJ (Load project)**
Mostra la Schermata LOAD PROJECT (p. 164).
- 4 SAVE PROJ (Save project corrente)**
Mostra il riquadro SAVE PROJECT.
- 5 SAVE AS NEW PROJ (Save as new project)**
Mostra il Riquadro SAVE AS NEW PROJECT (p. 165).
- 6 CREATE NEW PROJ (Create new project)**
Mostra la Schermata CREATE NEW PROJECT (p. 166).
- 7 DELETE PROJ (Delete project)**
Mostra la Schermata DELETE PROJECT (p. 168).
- 8 SAMPLE MANAGER**
Mostra la Schermata SAMPLE MANAGER (p. 169).
- 9 BACKUP TO CD (Backup project corrente to CD)**
Mostra la Schermata BACKUP PROJECT TO CD (p. 170).
- 10 RECOVER FROM CD (Recover project from CD)**
Mostra il Riquadro RECOVER PROJECT FROM CD (p. 171).

Tasti-F

La funzione dei tasti F dipende dalla posizione del cursore.

■ Quando il cursore è nella fila superiore

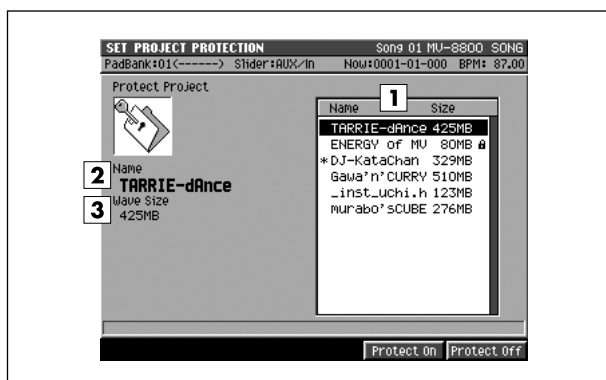
- **[F1](Name)**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3).
- **[F2](Protect)**
Mostra la Schermata SET PROJECT PROTECTION (p. 163).
- **[F3](Load)**
Mostra la Schermata LOAD PROJECT (p. 164).
- **[F4](Save)**
Mostra il riquadro SAVE PROJECT.
- **[F5](SaveAs)**
Mostra il Riquadro SAVE AS NEW PROJECT (p. 165).

■ Quando il cursore è nella fila inferiore

- **[F1](Create)**
Mostra la Schermata CREATE NEW PROJECT (p. 166).
- **[F2](Delete)**
Mostra la Schermata DELETE PROJECT (p. 168).
- **[F3](SmpMgr)**
Mostra la Schermata SAMPLE MANAGER (p. 169).
- **[F4](Backup)**
Mostra la Schermata BACKUP PROJECT TO CD (p. 170).
- **[F5](Recover)**
Mostra il Riquadro RECOVER PROJECT FROM CD (p. 171).

Schermata SET PROJECT PROTECTION

Qui potete proteggere un project salvato sul disco da sovrascritture o cancellazioni.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F2](Protect)

Spiegazione di ogni area

1 Project List

Visualizza lo stato di protezione del project. I project con il simbolo di un lucchetto sono protetti.

2 Name

Mostra il nome del project nella posizione del cursore nella lista dei project.

3 Wave Size

Mostra la dimensione delle onde sonore (la quantità dei dati dei sample) del project nella posizione del cursore.

Tasti-F

• [F4](Protect On)

Protegge il project nella posizione del cursore.

• [F5](Protect Off)

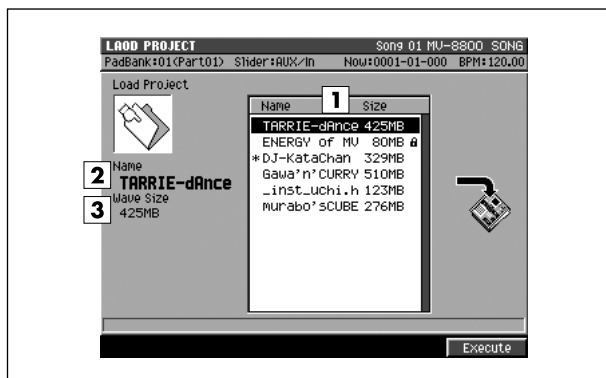
Rimuove la protezione del project nella posizione del cursore.

MEMO

- Un project protetto non può essere sovrascritto o cancellato.

Schermata LOAD PROJECT

Qui potete caricare un project.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F3](Load)

Spiegazione di ogni area

1 Project list

Quest'area elenca i project salvati. Il project selezionato dal cursore è evidenziato.

2 Name

Quest'area mostra i nomi dei project salvati.

3 Wave Size

Mostra la dimensione delle onde sonore (la quantità dei dati dei sample) del project nella posizione del cursore.

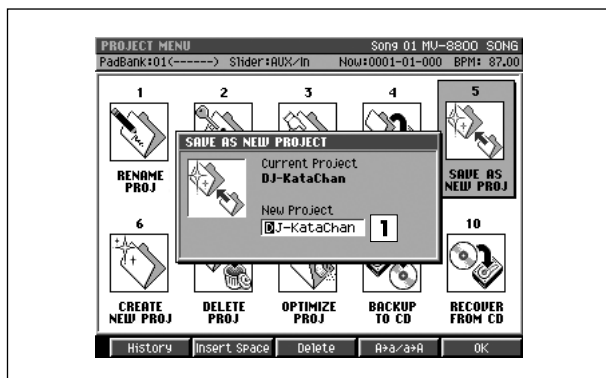
Tasti-F

• [F5](Execute)

Carica il project selezionato dal cursore.

Riquadro SAVE AS NEW PROJECT

Qui potete salvare il project corrente con un nome del project differente.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F5](SaveAs)

Spiegazione di ogni area

1 Project Name

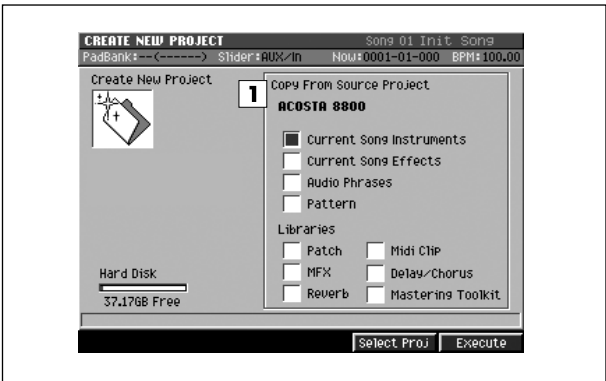
Specifica un nuovo nome del project.

Tasti-F

- [F1](History)
Mostra il riquadro HISTORY. Potete richiamare (e reimmettere) gli ultimi dieci nomi che avete immesso nel riquadro EDIT NAME dall'accensione dell'unità. Il nome nella posizione del cursore nella lista cronologica viene selezionato quando premete [ENTER].
- [F2](Insert Space)
Inserisce uno spazio nella posizione del cursore.
- [F3](Delete)
Cancella il carattere nella posizione del cursore. I caratteri a destra del cursore vengono spostati indietro per riempire il vuoto.
- [F4](A→a/a→A)
Alterna tra lettera maiuscola e minuscola il carattere nella posizione del cursore.
- [F5](OK)
Il project viene salvato.

Schermata CREATE NEW PROJECT

Qui potete creare un nuovo project.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F1](Create)

Spiegazione di ogni area

1 Copy From Source Project

Potete copiare i sample o vari parametri da un project esistente nel nuovo project creato.

Usate [F4](Select Proj) per selezionare il project contiene i sample o parametri che volete copiare e aggiungete un visto (✓) alle voci da copiare.

Potete scegliere se copiare i seguenti componenti.

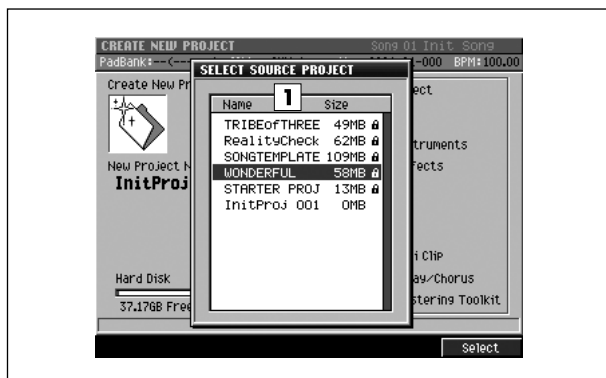
Options	Spiegazione
Current Song Instruments	instrument e sample della song corrente
Current Song Effects	impostazioni degli effetti della song corrente
Audio Phrases	audio phrase e sample
Patterns	pattern
Patch	libreria di patch e sample
MFX	libreria MFX
MIDI Clip	libreria MIDI clip
Delay/Chorus	libreria Delay/Chorus
Reverb	libreria Reverb
Mastering Toolkit	libreria Mastering Toolkit

Tasti-F

- [F4](Select Proj)
Mostra il Riquadro SELECT SOURCE PROJECT (p. 167).
- [F5](Execute)
Creates the project.

Riquadro SELECT SOURCE PROJECT

Qui potete selezionare un project da cui copiare sample o parametri quando create un nuovo project.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F1](Create) → [F4](Select Proj)

Spiegazione di ogni area

1 Project list

Mostra la lista dei project salvati sull'hard disk.

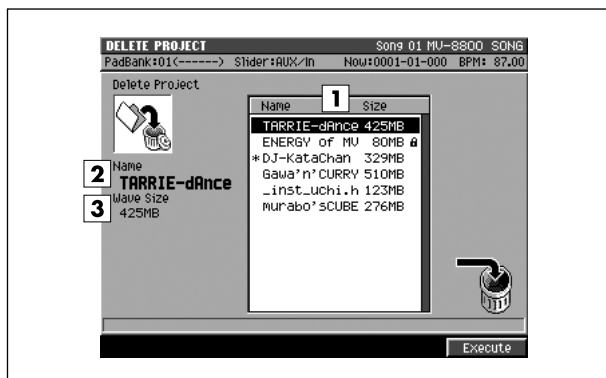
Tasti-F

• [F5](Select)

Seleziona il project selezionato dal cursore come project sorgente della copia.

Schermata DELETE PROJECT

Qui potete cancellare un project indesiderato.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F2](Delete)

Spiegazione di ogni area

1 Project list

Quest'area elenca i project salvati. Il project selezionato dal cursore è evidenziato.

2 Name

Questo è il nome del project salvato.

3 Wave Size

Mostra la dimensione delle onde sonore (la quantità dei dati dei sample) del project nella posizione del cursore.

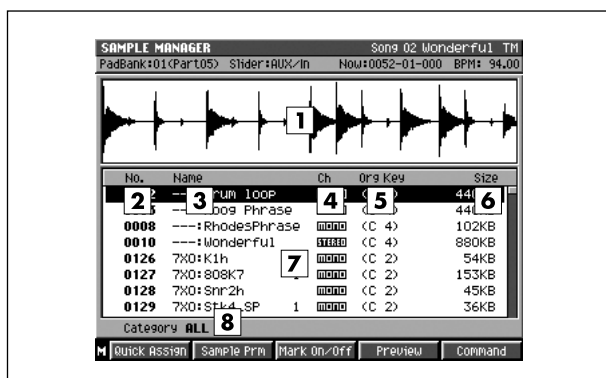
Tasti-F

• [F5](Execute)

Cancella il project selezionato dal cursore.

Schermata SAMPLE MANAGER

Qui potete gestire i sample usati dal project corrente.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F3](SmpMgr)

Spiegazione di ogni area

- 1 Finestra Wave**
Mostra la forma d'onda del numero del sample selezionato nella lista dei sample.
- 2 No. (number)**
Questo è un numero unico assegnato a ogni sample salvato.
- 3 Name**
Mostra il nome del sample.
- 4 Wave Size**
Mostra il numero di canali nel sample (mono o stereo).
- 5 Org Key (Original Key)**
Mostra l'intonazione originale specificata per ogni sample.
- 6 Size**
Mostra la dimensione del sample.
- 7 Sample List**
I sample usati dal project sono elencati qui. La forma d'onda del sample evidenziato nella finestra wave.
- 8 Category**
Mostra la categoria che è stata selezionata nel Riquadro SELECT CATEGORY (p. 4). Solo la categoria selezionata appare nella lista.

Tasti-F

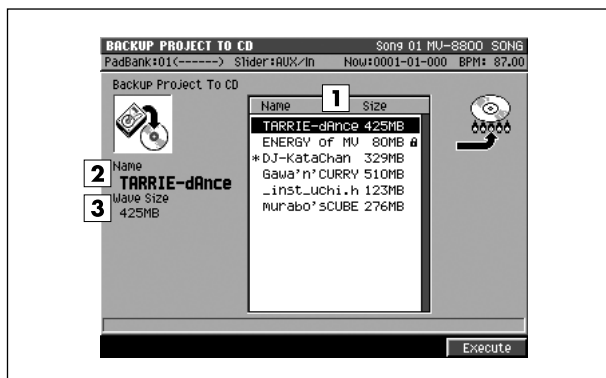
- [F1](Quick Assign)
Mostra il Messaggio Select Quick Assign (p. 213).
- [F2](Sample Prm)
Mostra il Riquadro SAMPLE PARAMETER (p. 131).
- [F3](Mark On/Off)
Seleziona o deseleziona il sample.
- [F4](Preview)
Riproduce il sample evidenziato mentre tenete premuto il tasto.
- [F5](Command)
Mostra il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (p. 132).
- [MENU]
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

- 1 Optimize**
Cancella i sample inutilizzati.
- 2 All Mark**
Seleziona o deseleziona tutti i sample.
- 3 Category...**
Mostra il Riquadro SELECT CATEGORY (p. 4).
- 4 Save Sample As WAV**
Mostra il riquadro SAVE SAMPLE AS WAV (p. 140), in cui potete salvare il sample su disco in formato WAV.
- 5 Save Sample As AIFF**
Mostra il riquadro SAVE SAMPLE AS AIFF (p. 140), in cui potete salvare il sample su disco in formato AIFF.

Schermata BACKUP PROJECT TO CD

Qui potete creare una copia di backup del project corrente su un disco CD-R/RW.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F4](Backup)

Spiegazione di ogni area

1 Project list

Quest'area elenca i project salvati. Il project selezionato dal cursore è evidenziato.

2 Name

Quest'area mostra il nome del project selezionato dal cursore.

3 Wave Size

Mostra la dimensione delle onde sonore (la quantità dei dati dei sample) del project nella posizione del cursore.

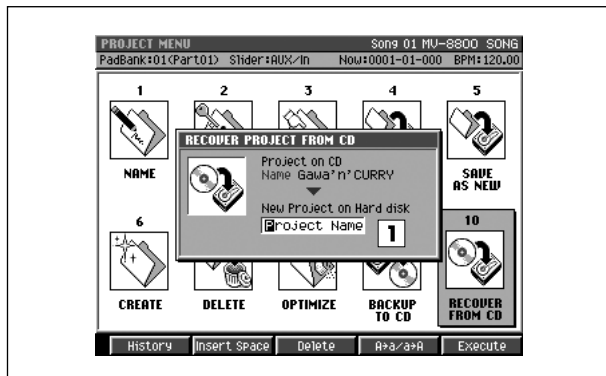
Tasti-F

• [F5](Execute)

Crea una copia di backup del project selezionato dal cursore.

Riquadro RECOVER PROJECT FROM CD

Qui potete ripristinare un project di cui avete creato una copia di backup dal CD all'MV-8800, con il nome che specificate.



■ Per accedere a questa schermata

- [PROJECT] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F5](Recover)

Spiegazione di ogni area

1 New Project on Hard disk

Specifica un nuovo nome del project quando ripristinate nell'hard disk i dati di un backup.

Tasti-F

- [F1](History)
Mostra il riquadro HISTORY. Potete richiamare (e reimmettere) gli ultimi dieci nomi che avete immesso nel riquadro EDIT NAME dall'accensione dell'unità. Il nome nella posizione del cursore nella lista cronologica viene selezionato quando premete [F5](OK).
- [F2](Insert Space)
Inserisce uno spazio nella posizione del cursore.
- [F3](Delete)
Cancella il carattere nella posizione del cursore. I caratteri a destra del cursore vengono spostati indietro per riempire il vuoto.
- [F4](A→a/a→A)
Alterna tra lettera maiuscola e minuscola il carattere nella posizione del cursore.
- [F5](Execute)
Il project del backup sul CD viene riscritto sull'hard disk. Dopo aver caricato il project, potete usare la schermata LOAD PROJECT (p. 164) per selezionare il project come project corrente.

PROJECT

SYSTEM

DISK/USB

MASTERING

SAMPLING

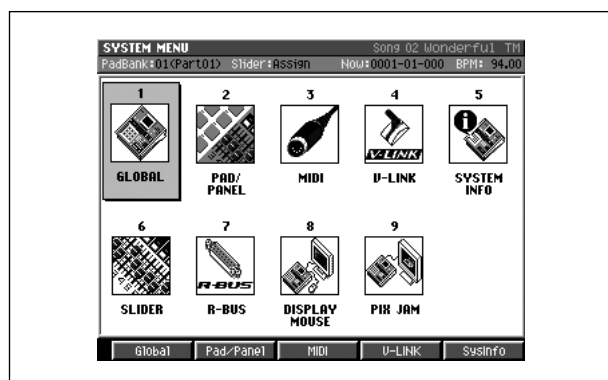
IMPORT

EFFECTS

MIXER

Schermata SYSTEM MENU

Questa è la schermata dei menu in cui potete effettuare le impostazioni di sistema dell'MV-8800.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM]

Spiegazione di ogni area

- 1 GLOBAL**
Mostra la Schermata GLOBAL (p. 173).
- 2 PAD/PANEL**
Mostra la Schermata PAD (p. 174) o la Schermata PANEL (p. 175).
- 3 MIDI**
Mostra la Schermata MIDI (p. 177).
- 4 V-LINK**
Mostra la Schermata V-LINK (p. 179).
- 5 SYSTEM INFO**
Mostra la Schermata SYSTEM INFORMATION (p. 181).
- 6 SLIDER**
Mostra la Schermata ASSIGNABLE SLIDER (p. 182).
- 7 R-BUS**
Mostra la Schermata R-BUS (p. 183).
- 8 DISPLAY/MOUSE**
Mostra la Schermata DISPLAY/MOUSE (p. 184).
- 9 PIX JAM**
Mostra la Schermata PIX JAM (p. 185).

Tasti-F

MEMO

- La funzione dei tasti F dipende dalla posizione del cursore.

■ Quando il cursore è nella fila superiore

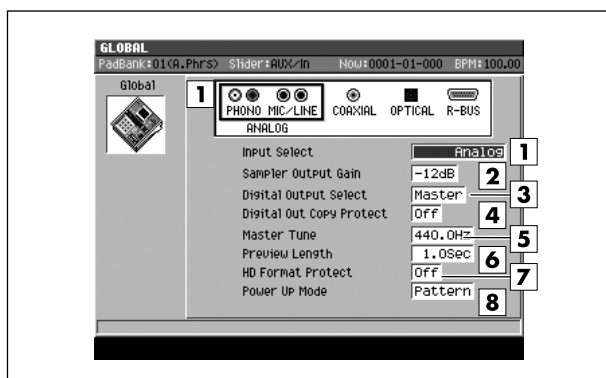
- **[F1](Global)**
Mostra la Schermata GLOBAL (p. 173).
- **[F2](Pad/Panel)**
Mostra la Schermata PAD (p. 174).
- **[F3](MIDI)**
Mostra la Schermata MIDI (p. 177).
- **[F4](V-LINK)**
Mostra la Schermata V-LINK (p. 179).
- **[F5](SysInfo)**
Mostra la Schermata SYSTEM INFORMATION (p. 181).

■ Quando il cursore è nella fila inferiore

- **[F1](Slider)**
Mostra la Schermata ASSIGNABLE SLIDER (p. 182).
- **[F2](R-BUS)**
Mostra la Schermata R-BUS (p. 183).
- **[F3](Disp/Mouse)**
Mostra la Schermata DISPLAY/MOUSE (p. 184).
- **[F4](Pix Jam)**
Mostra la Schermata PIX JAM (p. 185).

Schermata GLOBAL

Qui potete eseguire le impostazioni globali di sistema dell'MV-8800.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F1](Global)

Spiegazione di ogni area

1 Input Select

Seleziona la sorgente in ingresso per il campionamento o la registrazione.

Valore	Sorgente del campionamento
Analog	Prese l'ingresso analogiche (stereo)
Analog(L+R)	Presse ANALOG INPUT (Lch e Rch mixati in mono)
Analog(L)	Presse ANALOG INPUT (solo Lch, mono)
Coaxial	Ingresso digitale dal connettore DIGITAL IN A (coassiale, stereo)
Optical	Ingresso digitale dal connettore DIGITAL IN B (ottico, stereo)
R-BUS	Ingresso digitale dal connettore R-BUS (canale 1 e 2) (stereo)

MEMO

- Non potete selezionare il valore "Coaxial", "Optical" e "R-BUS" se non è installata la MV8-OP1 (venduta separatamente).

2 Sampler Output Gain

Regola il livello (volume) di riproduzione del sample.

Valori: -12, -9, -6, -3, 0 dB

3 Digital Output Select

Seleziona il segnale audio che viene emesso dalla presa di uscita DIGITAL.

Valore	Segnale in uscita
Master	Stesso segnale dell'uscita Master.
MLT1/2	Segnale del multi output bus 1/2.
:	:
MLT7/8	Segnale del multi output bus 7/8.

4 Digital Out Copy Protect

Vi permette di impedire la successiva copia digitale dal supporto che avete registrato digitalmente dall'MV-8800 su un registratore di MD o dispositivo simile collegato digitalmente.

Valore	Spiegazione
Off	La presa di uscita digitale emette un segnale senza la protezione contro la copia.
On	La presa di uscita digitale emette un segnale che contiene la protezione contro la copia. Diventa impossibile copiare questi dati dal supporto registrato su un MD o DAT, tramite un collegamento digitale.

5 Master Tune

Regola l'intonazione complessiva dell'MV-8800. Il valore visualizzato è la frequenza del tasto A4 (A centrale).

Valori: 415.3–440.0–466.2

MEMO

- Se un evento audio il cui parametro BPM Sync è Off è stato registrato su una traccia audio, regolando il parametro Master Tune si altera la temporizzazione della riproduzione.

6 Preview Length

Specifica la durata della riproduzione Preview Playback (PREVIEW [TO (→)] / [FROM (←)]) a passi di 0.1 secondi.

Valori: 0.1–1.0–10.0 sec

7 HD Format Protect

Protegge l'hard disk dalla formattazione. All'accensione, questo parametro si pone automaticamente su On.

Valore	Spiegazione
Off	È possibile formattare l'hard disk. Impostate Off se volete formattare l'hard disk.
On	Non è possibile formattare l'hard disk. All'accensione, questa impostazione è On.

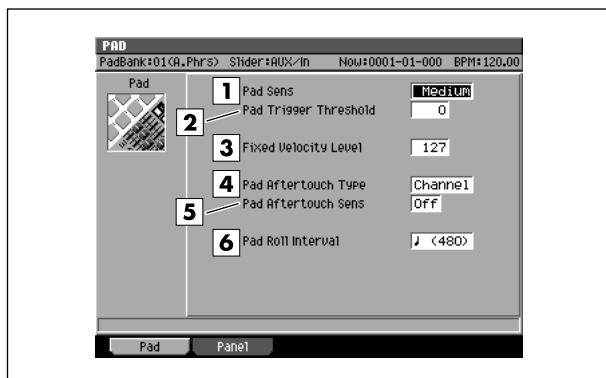
8 Power Up Mode

Seleziona il modo in cui si pone il sequencer all'accensione.

Valore	Spiegazione
Song	All'accensione, il sequencer è in modo Song. (Appare la schermata SONG.)
Pattern	All'accensione, il sequencer è in modo Pattern. (Appare la schermata PATTERN.)

Schermata PAD

Qui potete effettuare le impostazioni dei velocity pad.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F2](Pad/Panel)

Spiegazione di ogni area

1 Pad Sens (Pad Sensitivity)

Specifica la sensibilità dei velocity pad del pannello superiore.

Valore	Spiegazione
Light	Anche un tocco relativamente leggero produce suoni intensi.
Medium	Un'impostazione a metà tra Light e heavy.
heavy	Dovete colpire il pad con una certa energia per produrre suoni intensi. Questo significa che è più semplice ricreare le sfumature dinamiche più ridotte mentre suonate piano.

2 Pad Trigger Threshold

Specifica che i pad rispondano solo ai colpi più forti dell'intensità prestabilita. Se, per esempio, quando colpite un pad suona anche un altro pad, potete regolare questa impostazione per evitare i "falsi inneschi" provocati dalle vibrazioni raccolte dall'altro pad. Valori bassi di Threshold (maggiore sensibilità) permettono ai pad di rispondere anche ai colpi più deboli.

Valori: 0–15

3 Fixed Velocity Level

Specifica il livello di velocity fisso prodotto dai pad se è acceso [FIXED VELOCITY] sul pannello superiore.

Valori: 1–127

4 Pad Aftertouch Type

Seleziona il modo di funzionamento dell'aftertouch dei velocity pad. Potete selezionare "Channel Aftertouch" che applica l'effetto all'intera parte, o "Polyphonic Aftertouch" che lo applica individualmente ad ogni velocity pad.

Valore	Spiegazione
Channel	Viene trasmesso il Channel aftertouch.
Poly	Viene trasmesso il Polyphonic aftertouch.

5 Pad Aftertouch Sens

Specifica la sensibilità all'aftertouch. Abbassando questo valore si riduce la sensibilità, per cui dovete premere più forte per produrre l'effetto dell'aftertouch. Con il valore Off, l'aftertouch non viene trasmesso.

Valori: Off, 1–7

6 Pad Roll Interval

Specifica l'intervallo tra i colpi del rullo, quando usate i pad per eseguire un rullo.

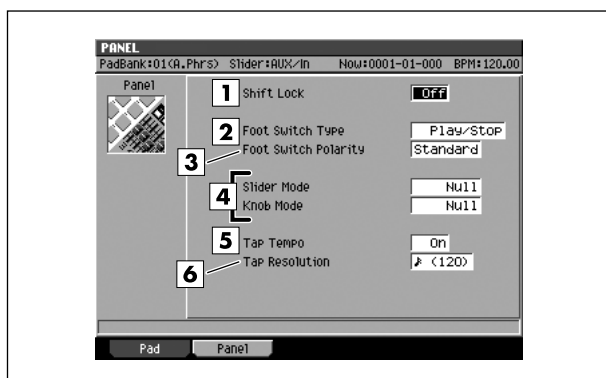
Valori: ♩ (30), ♪♩ (40), ♪ (60), ♪♩ (80), ♪ (120), ♪♩ (160), ♪ (240), ♪♩ (320), ♪ (480), ♪♩ (640), ♪ (960)

Tasti-F

- [F1](Pad)
Mostra la Schermata PAD (questa schermata).
- [F2](Panel)
Mostra la Schermata PANEL (p. 175).

Schermata PANEL

Qui potete effettuare le impostazioni dei tasti, delle manopole e dei cursori del pannello superiore.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F2](Pad/Panel) → [F2](Panel)

Spiegazione di ogni area

1 Shift Lock

Specifica il funzionamento del tasto Shift.

Valore	Spiegazione
Off	Il tasto Shift è On e l'indicatore [SHIFT] si accende solo quando tenete premuto [SHIFT].
On	Il tasto Shift è On quando premete [SHIFT], e resta On sino a quando non premete nuovamente [SHIFT].
Once	Il tasto Shift è On quando premete [SHIFT], e si imposta su Off quando eseguite una funzione.

2 Foot Switch

Specifica la funzione di un interruttore a pedale venduto separatamente (per es., DP-2, BOSS FS-5U).

Valore	Spiegazione
Play/Stop	Play e Stop si alternano ogni volta che premete l'interruttore a pedale.
Damper	L'interruttore a pedale funziona come il pedale del forte di un piano; trasmette il control change numero 64 (Hold).
Punch I/O	L'interruttore a pedale alterna tra Registrazione e Riproduzione durante la registrazione punch-in manuale.
Tap Tempo	Il tempo viene specificato dall'intervallo con cui premete l'interruttore a pedale. Impostate il parametro Tap Tempo su On.
Marker Set	L'interruttore a pedale funziona come [MARKER SET]. Viene registrato un marker ogni volta che premete l'interruttore a pedale.
Marker Next	L'interruttore a pedale funziona come [SHIFT] + STEP [▶](MARKER). La posizione del tempo corrente si sposta al marker successivo.
Marker Prev	L'interruttore a pedale funziona come [SHIFT] + STEP [◀](MARKER). La posizione del tempo corrente si sposta al marker precedente.
Event Next	L'interruttore a pedale funziona come [SHIFT] + MEAS [▶▶](EVENT). La posizione del tempo corrente si sposta all'evento successivo.

Valore	Spiegazione
Event Prev	L'interruttore a pedale funziona come [SHIFT] + MEAS [◀◀](EVENT). La posizione del tempo corrente si sposta all'evento precedente.

3 Foot Switch Polarity

Cambia la polarità dell'interruttore a pedale.

Valore	Spiegazione
Standard	Selezionate questa impostazione quando usate un interruttore a pedale Roland (senza un interruttore di polarità).
Reverse	Selezionate questa impostazione se l'interruttore a pedale produce l'effetto contrario a quanto vi aspettate quando lo premete o lo rilasciate.

4 Slider Mode / Knob Mode

Quando cambiate schermata o eseguite varie operazioni, i valori dei parametri controllati potrebbero non corrispondere alla posizione fisica dei cursori e delle manopole del pannello. Potete specificare come cambiano i parametri quando agite su un cursore o su una manopola in questi casi.

Valore	Spiegazione
Null	Il cursore (manopola) non inizia a controllare il valore sino a quando non muovete il cursore (manopola) sulla posizione che corrisponde al valore effettivo.
Jump	Nell'istante in cui muovete il cursore (manopola), il valore visualizzato cambia immediatamente nel valore che corrisponde alla posizione del cursore (manopola).
Relative	Muovendo il cursore (manopola) si aumenta o riduce il valore relativamente al valore corrente.

SYSTEM

DISK/USB

MASTERING

SAMPLING

IMPORT

EFFECTS

MIXER

5 Tap Tempo

Attiva e disattiva la funzione Tap Tempo del tasto [BPM/TAP].

Valore	Spiegazione
Off	La funzione Tap Tempo non viene usata.
On	Il tempo viene impostato sull'intervallo con cui premete [BPM/TAP].

6 Tap Resolution

Specifica il valore del movimento con cui viene impostato il tempo quando usate la funzione Tap Tempo.

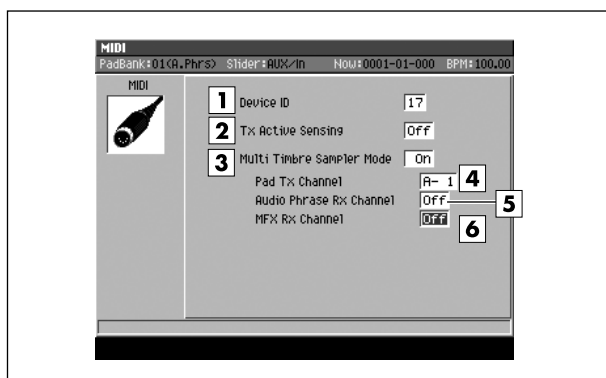
Valore	Spiegazione
♪ (120)	Premete [BPM/TAP] agli intervalli delle note da 1/16 del tempo che volete impostare.
♪ (240)	Premete [BPM/TAP] agli intervalli delle note da 1/8 del tempo che volete impostare.
♩ (480)	Premete [BPM/TAP] agli intervalli delle note da 1/4 del tempo che volete impostare.

Tasti-F

- **[F1](Pad)**
Mostra la Schermata PAD (p. 174).
- **[F2](Panel)**
Mostra la Schermata PANEL (questa schermata).

Schermata MIDI

Qui potete effettuare le impostazioni MIDI.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F3](MIDI)

Spiegazione di ogni area

1 Device ID

Questo è un numero usato per distinguere tra più unità MV-8800 collegate alla stessa linea MIDI. Per poter trasmettere e ricevere messaggi system exclusive, le due unità devono essere impostate sullo stesso device ID.

Valori: 1–32

MEMO

- L'MV-8800 non trasmette messaggi exclusive. Trasmette però il MTC (MIDI Time Code) e il MMC (MIDI Machine Control).

2 Tx Active Sensing (Transmit Active Sensing)

Specifica se vengono trasmessi i messaggi Active Sensing sulla linea MIDI. Questo permette a un dispositivo ricevente di controllare lo stato del collegamento.

Valore	Spiegazione
Off	L'Active Sensing non viene trasmesso.
On	L'Active Sensing viene trasmesso.

3 Multi Timbre Sampler Mode

Questa impostazione specifica se il generatore sonoro dell'MV-8800 viene fatto suonare dal sequencer interno o dai messaggi ricevuti dalla MIDI IN.

Valore	Spiegazione
Off	I dati dell'esecuzione dai velocity pad e dalla MIDI IN vengono inviati alla sezione del sequencer.
On	I dati dell'esecuzione dai velocity pad vengono inviati dalla MIDI OUT. I dati dell'esecuzione dalla MIDI IN vengono inviati direttamente alla sezione instrument.

4 Pad Tx Channel (Pad Transmit Channel)

Specifica il connettore e il canale MIDI su cui vengono trasmessi i dati dell'esecuzione dai velocity pad quando il Multi Timbre Sample Mode è On.

Valore	Spiegazione
A-1	I messaggi vengono trasmessi dal connettore MIDI A sul canale 1.
:	:
A-16	I messaggi vengono trasmessi dal connettore MIDI A sul canale 16.
B-1	I messaggi vengono trasmessi dal connettore MIDI B sul canale 1.
:	:
B-16	I messaggi vengono trasmessi dal connettore MIDI B sul canale 16.
R-1	I messaggi vengono trasmessi dal connettore R-BUS sul canale 1.
:	:
R-16	I messaggi vengono trasmessi dal connettore R-BUS sul canale 16.

5 Audio Phrase Rx Channel

Potete riprodurre le frasi audio ricevendo messaggi MIDI note da un dispositivo MIDI esterno. Qui potete specificare il canale MIDI di ricezione dei messaggi MIDI note.

Valore	Spiegazione
Off	I messaggi MIDI note non fanno suonare le frasi audio.
1–16	I messaggi MIDI note sul canale MIDI specificato fanno suonare le frasi audio.

6 MFX Rx Channel

Potete controllare i parametri MFX (come la riproduzione dell'analog modeling bass) ricevendo messaggi MIDI da un dispositivo MIDI esterno.

Questo parametro specifica il canale MIDI su cui vengono ricevuti i messaggi MIDI.

Valore	Spiegazione
Off	I messaggi MIDI non vengono ricevuti per controllare gli MFX.
1–16	I messaggi MIDI possono essere ricevuti per controllare gli MFX.

- I seguenti messaggi MIDI possono essere ricevuti per controllare le funzioni illustrate sotto.

Messaggio MIDI	Risultato
Control change (number 16–18)	Controlla il parametro MFX assegnato alle manopole C1–C3

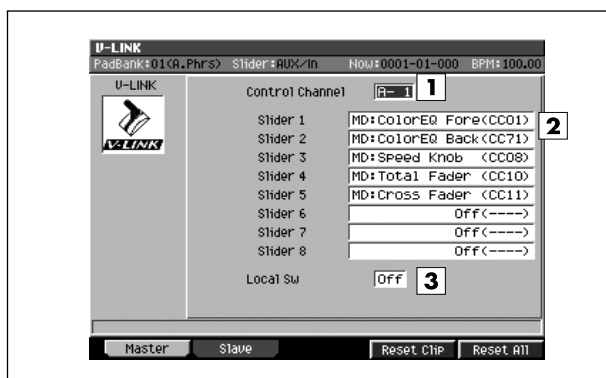
- I seguenti messaggi sono validi se è selezionato l'algoritmo analog modeling bass.

Messaggio MIDI	Risultato
Note-on/off	Avvia/arresta la nota
Control change (number 1)	Modulation
Pitch bend	Pitch bend

* Se impostate MFX Rx Channel e Audio Phrase Rx Channel sullo stesso numero del canale MIDI, l'impostazione MFX Rx Channel non è valida.

Schermata V-LINK

Qui potete eseguire le impostazioni delle funzioni V-LINK, per usare insieme musica e video.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F4](V-LINK)
- [SHIFT] + [V-LINK]

Spiegazione di ogni area

1 Control Channel

Specifica il connettore e canale MIDI usato per controllare il colore Cb/Cr, la brillantezza, e la selezione degli effetti video su un dispositivo V-LINK collegato.

Valori: A-1–A-16, B-1–B-16, R-1–R-16

MEMO

- R-1–R-16 sono i canali MIDI trasmessi dal R-BUS. Per poter usare questa impostazione, la MV8-OP1 (venduta separatamente) e DIF-AT24 (venduta separatamente) devono essere installati.

2 Slider1–8

Qui potete l'effetto video del vostro dispositivo V-LINK che viene controllato dai cursori 1–8.

I parametri preceduti da "MD:" sono i parametri MD-P1.

Valori:

Off, Dissolve Time, Color Cb Ctrl, Color Cr Ctrl, Brightness Ctrl, VFX1 Ctrl, VFX2 Ctrl, VFX3 Ctrl, VFX4, Ctrl, Fade Ctrl, MD:ColorEQ Fore, MD:ColorEQ Back, MD:Speed Knob, MD:Total Fader, MD:Cross Fader, MD:Assign Knob, MD:Visual Knob, MD:Total Select, MD:FX Select, MD:Play Pos, MD:LoopStartPos, MD:LoopEndPos, MD:LayerModeSel

3 Local Switch

Specifica se gli instrument, audio phrase, o pattern vengono suonati contemporaneamente ai messaggi V-LINK clip change quando premete un velocity pad.

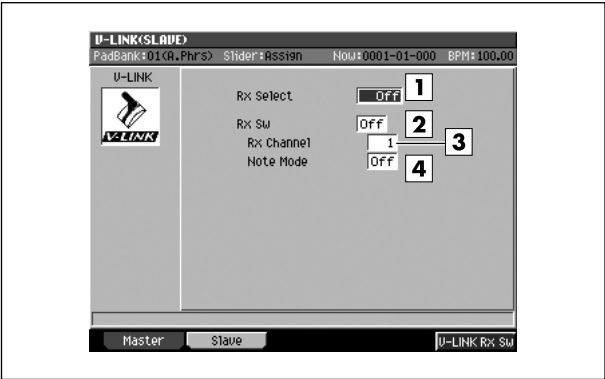
Valore	Spiegazione
Off	Non potete suonare gli instrument, audio phrase, o pattern. Ne potete registrare la vostra esecuzione su una traccia.
On	Potete suonare gli instrument, audio phrase, o pattern, e potete registrare la vostra esecuzione su una traccia.

Tasti-F

- [F1](Master)
Mostra la schermata V-LINK (questa schermata).
- [F2](Slave)
Mostra la Schermata V-LINK (SLAVE) (p. 180).
- [F4](Reset Clip)
Disattiva le video clip (nero pieno).
- [F5](Reset All)
L'effetto applicato all'immagine viene reimpostato, e brightness, color distance, etc. tornano tutti ai valori di default.

Schermata V-LINK (SLAVE)

Qui potete effettuare le impostazioni così che un dispositivo esterno compatibile V-LINK (il V-LINK master) possa emettere un'immagine dal connettore VGA OUT dell'MV-8800.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F4](V-LINK) → [F2](Slave)
- [SHIFT] + [V-LINK] → [F2](Slave)

Spiegazione di ogni area

1 Rx Select

Specifica il connettore da cui vengono ricevuti i messaggi V-LINK ON da un dispositivo V-LINK esterno (il V-LINK master).

Valori: Off, MIDI, R-BUS

2 Rx Sw

Questo è un interruttore on/off dalle funzionalità V-LINK slave. Normalmente, viene impostato automaticamente in risposta ai messaggi V-LINK ON e V-LINK OFF trasmessi da un dispositivo V-LINK esterno.

Valori: Off, On

3 Rx Channel

Specifica il canale MIDI su cui vengono ricevuti i messaggi V-LINK.

Valori: 1–16, Off

4 Note Mode

Specifica se le immagini possono essere selezionate dai messaggi note in ingresso.

Valori: Off, On

MEMO

- La tabella sotto mostra la relazione tra i messaggi note che possono essere ricevuti e le immagini che vengono selezionate.

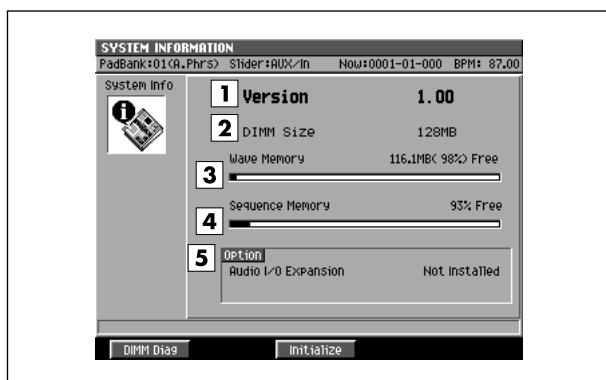
Messaggio Note	Numero del velocity pad a cui è assegnata un'immagine
–20 (–G#0)	Non avviene alcuna selezione.
21 (A 0)	1
22 (A#0)	2
:	:
36 (C 2)	16
37 (C#2)	1
38 (D 2)	2
:	:
52 (E 3)	16
:	:
127	11

Tasti-F

- [F1](Master)
Mostra la Schermata V-LINK (p. 179).
- [F2](Slave)
Mostra la schermata V-LINK(SLAVE) (questa schermata).
- [F5](V-LINK Rx Sw)
Imposta il parametro Rx Sw on/off.

Schermata SYSTEM INFORMATION

Qui potete controllare lo stato del sistema dell'MV-8800.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila superiore di icone → [F5](SysInfo)

Spiegazione di ogni area

1 Version

Indica la versione del software dell'MV-8800.

2 DIMM (Memory module) Size

Indica la quantità di memoria installata nell'MV-8800.

MEMO

- Quando lascia la fabbrica, è installata una DIMM da 128 MB.
- La DIMM contiene i dati delle wave e degli eventi.

3 Wave Memory

Indica la quantità di dati wave presenti nella DIMM, sia numericamente che con un grafico.



4 Sequence Memory

Indica la quantità di dati nella memoria, sia numericamente che con un grafico.



5 Option

Mostra la scheda (MV8-OP1) che è installata nell'MV-8800.

Display	Spiegazione
Audio I/O Expansion	MV8-OP1

Valore	Spiegazione
Not installed	L'accessorio non è installato.
Installed	L'accessorio è installato.

Tasti-F

• [F1](DIMM Diag)

Controlla il modulo di memoria installato.

Per i dettagli, vedi "Testare una memoria installata" (Manuale dell'Utente; p.323).

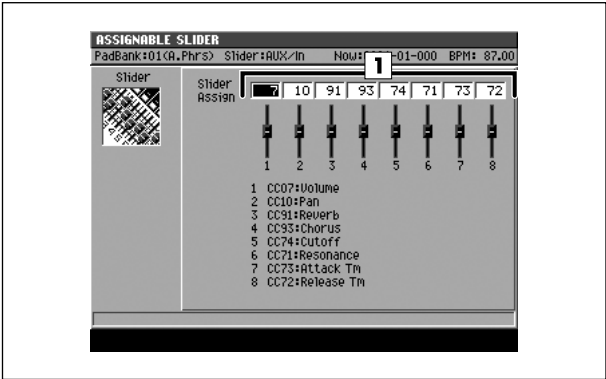
• [F3](Initialize)

Riporta i parametri di sistema dell'MV-8800 alle condizioni di fabbrica. Appare un messaggio di conferma "Initialize all system parameters, OK?".

Button	Spiegazione
[F1](No)	Per annullare senza inizializzare.
[F5](Yes)	Per inizializzare i parametri. Quando eseguite Initialize, tutti i parametri system vengono riportati alla loro condizione impostata in fabbrica.
[EXIT]	Per annullare senza inizializzare.

Schermata ASSIGNABLE SLIDER

Qui potete effettuare le impostazioni per la trasmissione dei messaggi di control change dai cursori del pannello superiore.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F1](Slider)
- [SHIFT] + [ASSIGNABLE SLIDER]

MEMO

- Quando premete [ASSIGNABLE SLIDER] per far accendere l'indicatore, i cursori si pongono in modo ASSIGNABLE SLIDER (trasmettono i messaggi di control change).

Spiegazione di ogni area

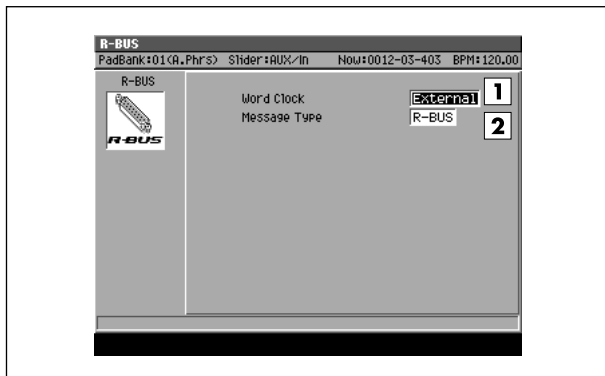
1 Control Number

Specifica il control number assegnato ad ogni cursore. Quando l'indicatore [ASSIGNABLE SLIDER] è acceso, agendo sui cursori vengono trasmessi i messaggi MIDI control change che sono assegnati.

Cursore	Intervallo
Slider 1	0-7 (Volume)-119
Slider 2	0-10 (Panpot)-119
Slider 3	0-91 (Reverb Send Level)-119
Slider 4	0-93 (Chorus Send Level)-119
Slider 5	0-74 (Cutoff Frequency)-119
Slider 6	0-71 (Resonance)-119
Slider 7	0-73 (Attack Time)-119
Slider 8	0-72 (Release Time)-119

Schermata R-BUS

In questa schermata potete effettuare le impostazioni R-BUS quando è installata una MV8-OP1 (venduta separatamente).



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F2](R-BUS)

Spiegazione di ogni area

1 Word Clock

Specifica il word clock usato dall'MV-8800 quando un dispositivo esterno e l'MV-8800 sono collegati tramite R-BUS per trasferire l'audio digitale.

Valore	Spiegazione
Internal	L'MV-8800 funziona usando il suo clock interno.
External	L'MV-8800 funziona usando il clock fornito dal dispositivo esterno collegato all'R-BUS.

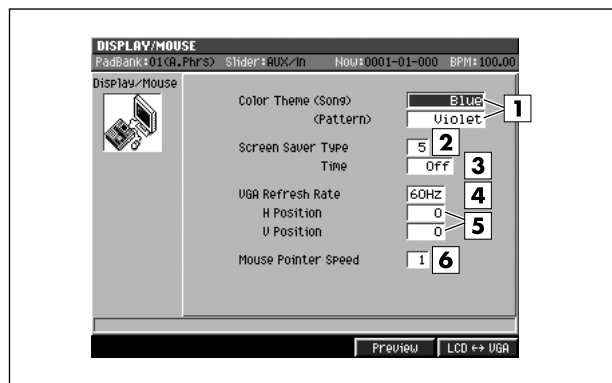
2 Message Type

Specifica il tipo di messaggi usati per comunicare tra i dispositivi R-BUS quando l'MV-8800 è collegato ad un dispositivo esterno via R-BUS.

Dispositivo R-BUS collegato alla MV8-OP1	Valore	Spiegazione
Unità della serie VS (o altro dispositivo) con un connettore R-BUS	R-BUS	Scegliete questa impostazione se volete usare l'R-BUS per trasferire audio digitale e sincronizzare il funzionamento con un dispositivo R-BUS utilizzando MMC o MTC.
MV-8800 DIF-AT24	MIDI	Scegliete questa impostazione se avete collegato un DIF-AT24 (venduto separatamente) alla MV8-OP1 e volete usare i connettori MIDI IN/OUT del DIF-AT24, o se avete collegato due unità MV-8800 tra loro.

Schermata DISPLAY/MOUSE

In questa schermata potete effettuare le impostazioni del display (interno ed esterno) e del mouse.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F3](Disp/Mouse)

Spiegazione di ogni area

1 Color Theme

Vi permette di scegliere il tema di colori che appare sul display esterno. Scegliete il tema di colori che preferite. Potete scegliere temi separati per il modo Song e il modo Pattern.

Valore
Blue (impostazione di default per il modo Song), Mint, Purple, Grass, Violet (impostazione di default per il modo Pattern), Chocolate, Slate, Orchid, Tan, Magenta, MossGreen, Copper

2 Screen Saver Type

Specifica il tipo di salva schermo.

Valori: 1–10

3 Time (Screen Saver Time)

Imposta il tempo (minuti) che precede l'attivazione dello screen saver.

Se questo è Off, lo screen saver non funziona.

Valori: Off, 5–60Min

4 VGA Refresh Rate

Specifica la frequenza di scansione verticale trasmessa al display esterno.

Valori: 60, 67, 72, 75 Hz

NOTE

- Se specificate un refresh rate non supportato dal vostro display esterno, lo schermo appare disturbato e rischiate di danneggiare il vostro display esterno.

MEMO

- A seconda delle impostazioni di H Position e V Position, l'immagine che appare nel monitor esterno potrebbe essere distorta. Se il vostro display esterno ha la possibilità di regolare la posizione dell'immagine, dovrete effettuare la regolazione prima sul vostro display esterno.

5 H Position / V Position

Regola la posizione dell'immagine che appare su un display esterno collegato.

Refresh Rate	Valore	
	H Position	V Position
60	-3–0–4	-14–0–14
67	-5–0–5	-21–0–22
72	-5–0–5	-18–0–19
75	-5–0–5	-8–0–9

6 Mouse Pointer Speed

Specifica la sensibilità del movimento del puntatore del mouse.

Valori: 1 (lento)–5–9 (rapido)

Tasti-F

• [F4](Preview)

Mostra il funzionamento dello screen saver che avete selezionato per Screen Saver Type ([2]).

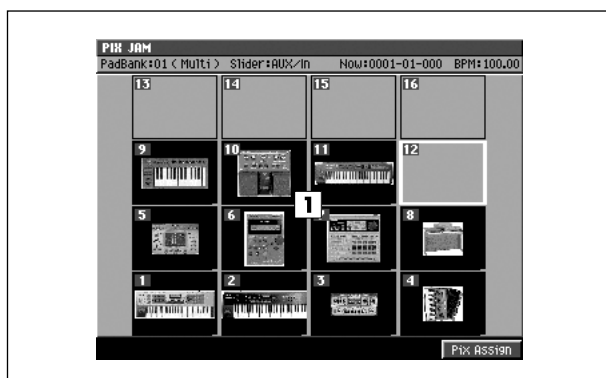
Per arrestare la preview, premete un tasto qualsiasi o muovete il leggermente il mouse.

• [F5](LCD↔VGA)

Seleziona lo schermo operativo dell'MV-8800 (LCD/VGA).

Schermata PIX JAM

Qui potete emettere immagini da VGA OUT in sincrono con l'esecuzione sui velocity pad.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F4](Pix Jam)

Spiegazione di ogni area

1 Velocity Pads

Quest'area mostra come sono assegnate le immagini ai velocity pad. Viene visualizzata una miniatura di ogni immagine assegnata ad un velocity pad.

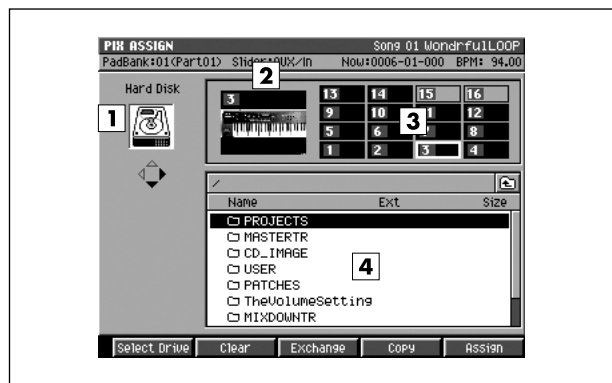
Tasti-F

• [F5](Pix Assign)

Mostra la Schermata PIX ASSIGN (p. 186).

Schermata PIX ASSIGN

Qui potete assegnare le immagini desiderate ai velocity pad.



■ Per accedere a questa schermata

- [SYSTEM] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F4](Pix Jam) → [F5](Pix Assign)

Spiegazione di ogni area

- 1 Current Drive**
Mostra il drive correntemente selezionato con la sua icona.
- 2 Thumbnail**
Questa è una miniatura dell'immagine selezionata nella Schermata PIX JAM (p. 185).
- 3 Velocity Pads**
Quest'area mostra i numeri dei velocity pad selezionati nella Schermata PIX JAM (p. 185). Colpite un velocity pad per cambiare il pad che state modificando.
- 4 File List**
Qui potete selezionare l'immagine che volete assegnare al velocity pad.

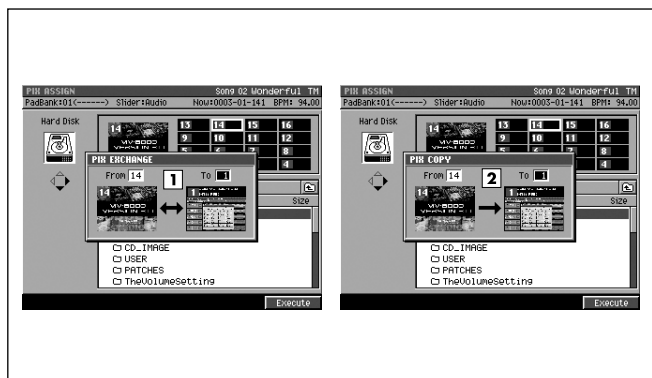
Tasti-F

- **[F1](Select Drive)**
Mostra il Riquadro SELECT DRIVE (p. 6), dove potete cambiare il drive da cui selezionare le immagini.
- **[F2](Clear)**
Cancella l'assegnazione dell'immagine al velocity pad selezionato. Appare il messaggio "Assign Clear. Are you sure?".
Appare un messaggio di conferma "Assign Clear. Are you sure?".

	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione Clear.
[F5](Yes)	Cancella l'assegnazione dell'immagine.
- **[F3](Exchange)**
Mostra il Riquadro PIX EXCHANGE / Riquadro PIX COPY (p. 187).
- **[F4](Copy)**
Mostra il Riquadro PIX EXCHANGE / Riquadro PIX COPY (p. 187).
- **[F5](Assign)**
Assegna l'immagine selezionata al velocity pad.

Riquadro PIX EXCHANGE / Riquadro PIX COPY

Qui potete scambiare o copiare le assegnazioni delle immagini tra i velocity pad.



■ Per accedere a questa schermata

- PIX EXCHANGE
[SYSTEM] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F4](Pix Jam) → [F5](Pix Assign) → [F3](Exchange)
- PIX COPY
[SYSTEM] → muovete il cursore nella fila inferiore di icone → [F4](Pix Jam) → [F5](Pix Assign) → [F4](Copy)

Spiegazione di ogni area

1 From / To

Usate il parametro From e il parametro To per specificare i numeri dei velocity pad di cui volete cambiare l'assegnazione dell'immagine.

2 From / To

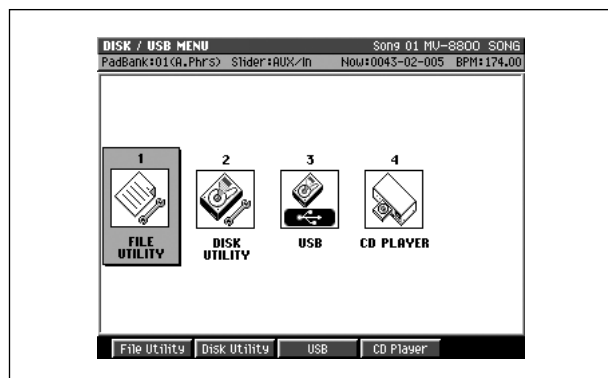
Usate il parametro From per specificare il velocity pad che contiene l'assegnazione dell'immagine sorgente della copia, e il parametro To per specificare il velocity pad di destinazione della copia.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Esegue l'operazione Pix Exchange o Pix Copy.

Schermata DISK/USB MENU

Questa è la schermata dei menu dei parametri relativi al disco.



■ Per accedere a questa schermata

- [DISK/USB]

Spiegazione di ogni area

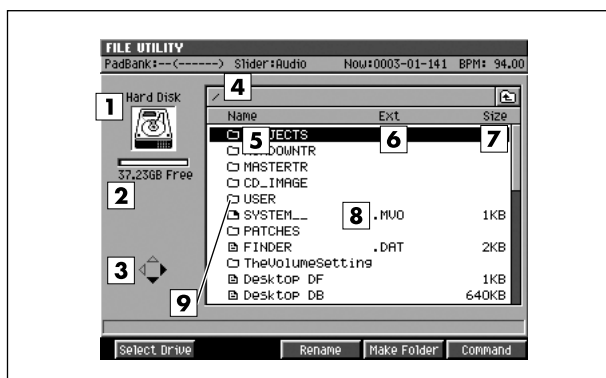
- 1 FILE UTILITY**
Mostra la Schermata FILE UTILITY (p. 189).
- 2 DISK UTILITY**
Mostra la Schermata DISK UTILITY (p. 193).
- 3 USB**
Mostra la Schermata USB (p. 194).
- 4 CD PLAYER**
Mostra la Schermata CD PLAYER (p. 195).

Tasti-F

- **[F1](File Utility)**
Mostra la Schermata FILE UTILITY (p. 189).
- **[F2](Disk Utility)**
Mostra la Schermata DISK UTILITY (p. 193).
- **[F3](USB)**
Mostra la Schermata USB (p. 194).
- **[F4](CD Player)**
Mostra la Schermata CD PLAYER (p. 195).

Schermata FILE UTILITY

Qui potete gestire i file copiandoli, spostandoli, o cancellandoli.



■ Per accedere a questa schermata

- [DISK/USB] → [F1](File Utility)

Spiegazione di ogni area

1 Drive corrente

Mostra il drive correntemente selezionato con la sua icona.

Icona	Spiegazione
	Hard disk
	Lettore CD-ROM, Audio CD

MEMO

- Il formato CD-ROM e AUDIO CD dipendono dal tipo di supporto inserito nel drive CD-R/RW.

2 Capacità del drive corrente

Visualizza la capacità totale e lo spazio libero sul drive corrente.

3 Tasti cursore

I tasti cursore che possono essere usati nella lista dei file sono evidenziati.

Icona cursore	Spiegazione
	Potete muovere il cursore in su/giù.
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se è visualizzata questa indicazione, il cursore si trova in una cartella (evidenziata). Premete il tasto cursore destro per vedere i contenuti della cartella (cioè, per cambiare cartella).
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se è visualizzata questa indicazione, potete premere il tasto cursore sinistro per tornare alla cartella superiore (e cambiare cartella).

4 Cartella corrente

Mostra il nome della cartella correntemente selezionata.

5 Name

Mostra il nome del file salvato. Una delle seguenti icone viene visualizzata davanti al nome del file per indicare il tipo di file.

Icona	Spiegazione
	Dati della waveform (per es., file WAV)
	Dati della sequenza (per es., file MID)
	Sub-folder
	File dell'MV-8800
	Tipo di file sconosciuto

6 Ext (Extension)

Questa è una parte del nome del file, usata per indicare il tipo di file.

Estensione di esempio	Spiegazione
.WAV	Dati della waveform (per es., file WAV)
.MID	Dati della sequenza (per es., file MID)

7 Size

Mostra la dimensione del file.

8 Lista dei file

Elenca i file salvati. Il file selezionato dal cursore è evidenziato.

9 Sub-folder

Questa è un'area in cui i file possono essere salvati insieme. Potete utilizzarla per organizzare i file per categorie o finalità. Per vedere il contenuto di una sotto-directory, spostate il cursore su di essa e premete CURSOR [▶].

Per tornare da una sotto-directory alla cartella precedente, premete CURSOR [◀].

Tasti-F

- **[F1](Select Drive)**

Mostra il Riquadro SELECT DRIVE (p. 6), in cui potete cambiare il drive corrente.

- **[F3](Rename)**

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome del file o della cartella su cui si trova il cursore.

- **[F4](Make Folder)**

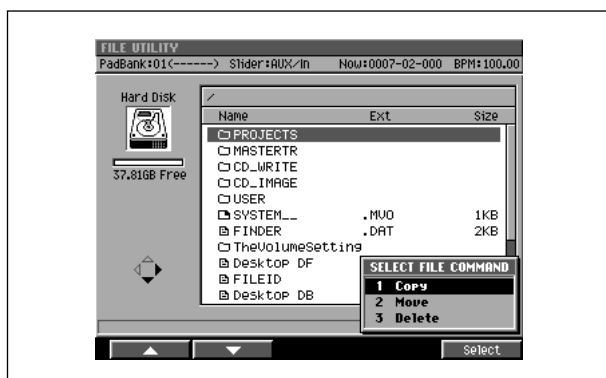
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete creare una nuova cartella all'interno della cartella corrente.

- **[F5](Command)**

Mostra il Riquadro SELECT FILE COMMAND (p. 191).

Riquadro SELECT FILE COMMAND

Qui potete selezionare i comandi per la gestione dei file.



■ Per accedere a questa schermata

- [DISK/USB] → [F1](File Utility) → selezionate un file o cartella → [F5](Command)

Spiegazione di ogni area

1 Copy

Mostra il Riquadro SELECT DESTINATION (p. 192), in cui potete selezionare la cartella di destinazione della copia.

2 Move

Mostra il Riquadro SELECT DESTINATION (p. 192), in cui potete selezionare la cartella di destinazione dello spostamento.

3 Delete

Cancella il file o la cartella.

NOTE

- Non vi è modo di ripristinare i dati che sono stati cancellati. (A meno che, naturalmente, non abbiate effettuato in precedenza una copia di backup di quei dati.) Roland Corporation non si assume alcuna responsabilità per qualsiasi perdita di dati o per qualsiasi danno provocato da tale perdita.

MEMO

- Quando cancellate una cartella, appare un messaggio di conferma se la cartella contiene dei file. Se volete cancellare tutti i file e le cartelle che si trovano in quella cartella, premete [F5 (Yes)]. Se decidete di annullare senza cancellare, premete [F1](No).

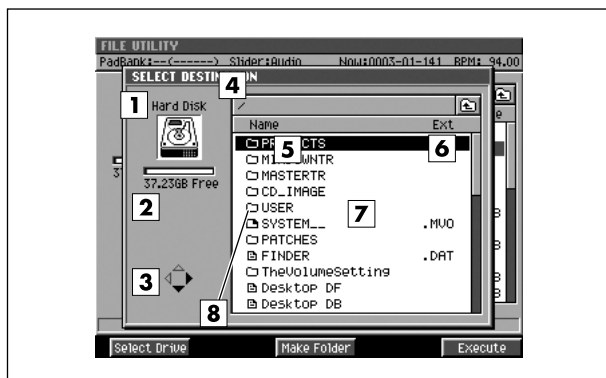
Tasti-F

• [F5](Select)

Esegue il comando selezionato nel menu SELECT COMMAND.

Riquadro SELECT DESTINATION

Qui potete specificare la cartella in cui viene copiato o spostato il file.



■ Per accedere a questa schermata

- [DISK/USB] → [F1](File Utility) → selezionate un file o cartella → [F5](Command) → selezionate "Copy" o "Move" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Drive corrente

Mostra il drive correntemente selezionato e la sua icona.

2 Capacità del drive corrente

Mostra la capacità totale e lo spazio libero sul drive corrente.

3 Tasti cursore

I tasti cursore che possono essere usati nella lista dei file sono evidenziati.

Icona cursore	Spiegazione
	Potete muovere il cursore in su/giù.
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se è visualizzata questa indicazione, il cursore si trova in una cartella (evidenziata). Premete il tasto cursore destro per vedere i contenuti della cartella (cioè, per cambiare cartella).
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se è visualizzata questa indicazione, potete premere il tasto cursore sinistro per tornare alla cartella superiore (e cambiare cartella).

4 Cartella corrente

Mostra il nome della cartella correntemente selezionata. I livelli delle cartelle sotto alla cartella radice (la cartella al livello più alto nell'hard disk) sono indicati dal simbolo "▼".

5 Name

Mostra il nome del file salvato. Una delle seguenti icone viene visualizzata davanti al nome del file per indicare il tipo di file.

Icona	Spiegazione
	Dati della waveform (per es., file WAV)
	Dati della sequenza (per es., file MID)
	Sub-folder

Icona	Spiegazione
	File dell'MV-8800
	Tipo di file sconosciuto

6 Ext (Extension)

Questa è una parte del nome del file, usata per indicare il tipo di file.

7 Lista dei file

Elenco i file salvati nel drive corrente. Il file selezionato dal cursore è evidenziato.

8 Sub-folder

Questa è un'area in cui i file possono essere salvati insieme. Potete utilizzarla per organizzare i file per categorie o finalità. Per vedere il contenuto di una sotto-directory, spostate il cursore su di essa e premete CURSOR [▶].

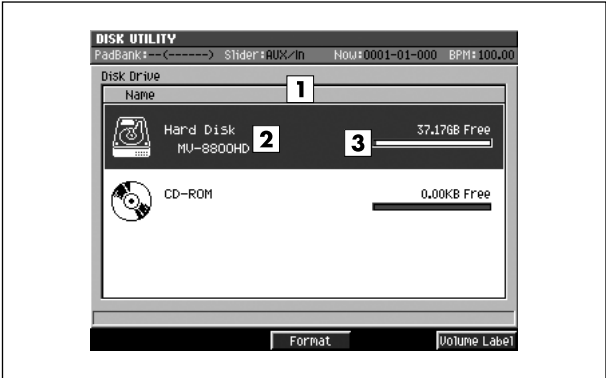
Per tornare da una sotto-directory alla cartella precedente, premete CURSOR [◀].

Tasti-F

- [F1](Select Drive)
Mostra il Riquadro SELECT DRIVE (p. 6), dove potete cambiare il drive di destinazione della copia o dello spostamento.
- [F3](Make Folder)
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete creare una nuova cartella all'interno della cartella corrente.
- [F5](Execute)
Copia o sposta il file nella cartella specificata.

Schermata DISK UTILITY

Qui potete controllare il disco ed eseguire la manutenzione.





■ Per accedere a questa schermata

- [DISK/USB] → [F2](Disk Utility)

Spiegazione di ogni schermata

1 Drive list

Elenca i drive dell'MV-8800. Il drive selezionato dal cursore è evidenziato.

Icona	Spiegazione
	Hard disk drive
	CD-ROM (CD-R/RW drive)

2 Volume Label

Questo è il nome assegnato al drive.

3 Drive capacity

Mostra lo spazio libero sul drive.

Tasti-F

• [F3](Format)

Formatta il disco.

Se state formattando (cancellando) un disco CD-RW, appare il messaggio "Erase CD-RW".

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Per annullare senza cancellare.
[F3](Yes (Quick))	Il disco CD-RW viene cancellato rapidamente.
[F5](Yes (Full))	Il disco CD-RW viene cancellato completamente.

• [F5](Volume Label)

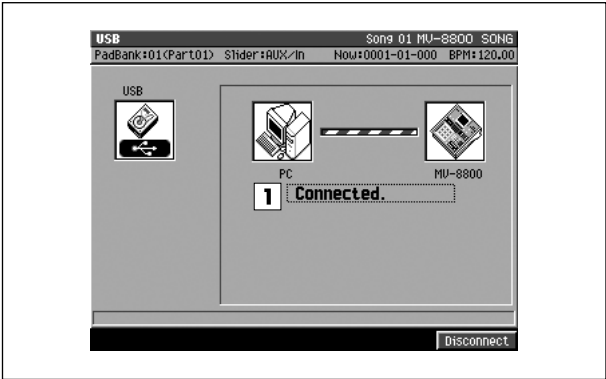
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), dove potete assegnare un nome al disco.

MEMO

- [F5](VolumeLabel) appare se il drive corrente è un hard disk.

Schermata USB

Imposta l'MV-8800 sul modo di collegamento USB, che vi permette di trasferire i dati tra l'hard disk interno e il vostro computer.



■ Per accedere a questa schermata

- [DISK/USB] → [F3](USB)

Spiegazione di ogni area

1 Stato di comunicazione

Indica graficamente lo stato di collegamento tra l'MV-8800 e il computer.

Stato	Spiegazione
	Scollegato
	Collegato

NOTE

- Dovete collegare o scollegare il cavo USB mentre l'MV-8800 è spento. Non collegate o scollegate il cavo USB o spegnete l'unità mentre siete in modo USB. Così facendo, potreste danneggiare i dati o provocare malfunzionamenti.

MEMO

- L'MV-8800 può comunicare via USB con Windows Me/2000/XP o successivo, con Mac OS 9.0.4 o successivo, e Mac OS X 10.2 o successivo. Inoltre, a seconda del tipo di computer usato, questo potrebbe non funzionare correttamente anche se il vostro computer usa uno dei sistemi operativi elencati sopra.

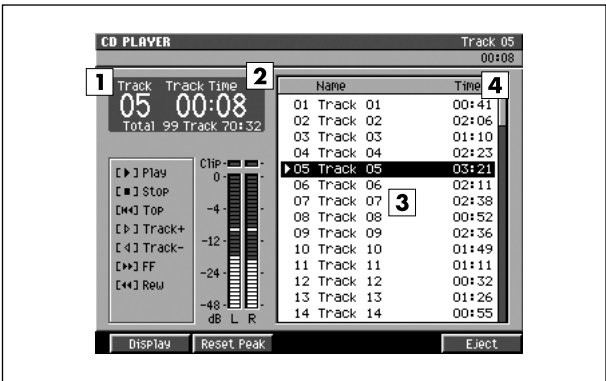
Tasti-F

- [F5](Connect) / (Disconnect)

Se l'MV-8800 non sta comunicando con il computer, questo indica Connect: premete [F5 (Connect)] per iniziare il collegamento. Se l'MV-8800 sta già comunicando con il computer, indica Disconnect: premete [F5 (Disconnect)] per fermare la comunicazione.

Schermata CD PLAYER

Qui potete riprodurre un CD audio.



■ Per accedere a questa schermata

- [DISK/USB] → [F4](CD Player)

Spiegazione di ogni area

- 1

Track
Indica la traccia che suona correntemente.
- 2

Time
Indica il tempo trascorso nella traccia che suona correntemente.
- MEMO**

- Potete premere [F1](Display) per cambiare il display del formato del tempo. Lo schermo indica il formato visualizzato insieme al tempo. L'impostazione di default è "Track Time."

Display format	Schermata display
Track Time	Visualizza il tempo corrente nella traccia che sta suonando.
Total Time	Visualizza il tempo totale dall'inizio del CD alla posizione del tempo corrente.
Track Remain	Visualizza il tempo restante sino alla fine della traccia che sta suonando.
Total Remain	Visualizza il tempo restante sino alla fine del CD.

- 3

Track list
Indica il tempo di riproduzione di ogni traccia.
- 4

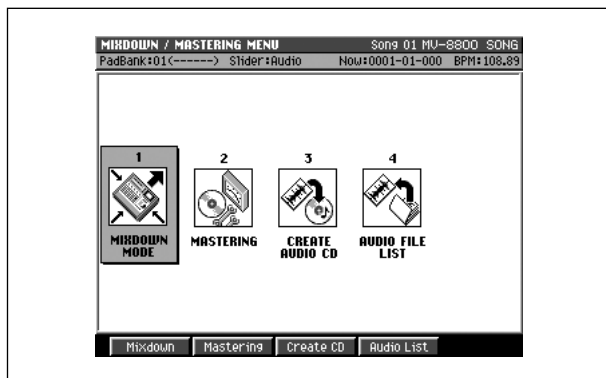
Track Time
Mostra informazioni sulla traccia del CD. La traccia selezionata dal cursore è evidenziata. Un simbolo ► appare vicino alla traccia che suona correntemente.

Tasti-F

- [F1](Display)
Cambia il formato del display.
- [F2](Reset Peak)
Cancella l'indicazione del picco nei misuratori di livello.
- [F5](Eject)
Premetelo per aprire il vassoio del disco CD-R/RW.

Schermata MIXDOWN / MASTERING MENU

Questa schermata dei menu vi permette di selezionare il modo Mixdown, o di selezionare operazioni come il mastering o la creazione di un CD audio.



■ Per accedere a questa schermata

- [MASTERING]

Spiegazione di ogni area

1 MIXDOWN MODE

Attiva e disattiva il modo mixdown. Appare un messaggio di conferma.

Tasto	Spiegazione
[F1](No)	Se decidete di non accedere al modo mixdown, premete [F1](No) o [EXIT].
[EXIT]	
[F5](Yes)	Per accedere al modo mixdown, premete [F5](Yes). Questo vi indica On quando il modo mixdown è Off, e Off quando il modo mixdown è On.

■ Quando il modo Mixdown è On...

Ogni schermata indica “** Mixdown Mode **”.



Il tasto del modo mixdown si illumina nello schermo VGA.

2 MASTERING

Mostra il riquadro SELECT MASTERING SOURCE (p. 198).

3 CREATE AUDIO CD

Mostra la Schermata CUE SHEET (p. 206).

4 AUDIO FILE LIST

Mostra la Schermata AUDIO FILE LIST (p. 208).

Tasti-F

• [F1](Mixdown)

Attiva e disattiva il modo mixdown. Appare un messaggio di conferma.

• [F2](Mastering)

Mostra il riquadro SELECT MASTERING SOURCE (p. 198).

• [F3](Create CD)

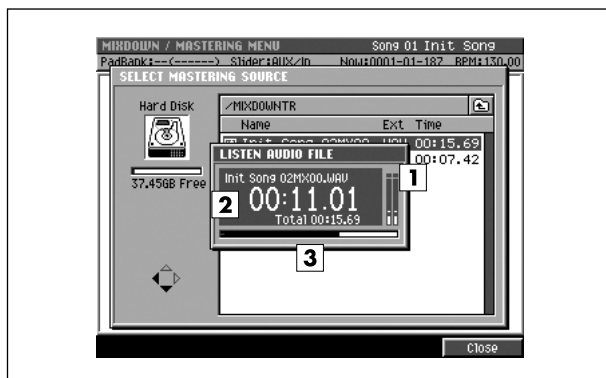
Mostra la Schermata CUE SHEET (p. 206).

• [F4](Audio List)

Mostra la Schermata AUDIO FILE LIST (p. 208).

Riquadro LISTEN AUDIO FILE

Qui potete ascoltare immediatamente il risultato dopo aver eseguito il mixdown o il mastering.



■ Per accedere a questa schermata

- [MASTERING] → [F2](Mastering) → selezionate un file → [F1](Listen)
- [MASTERING] → [F4](Audio List) → selezionate un file → [F1](Listen)

Spiegazione di ogni area

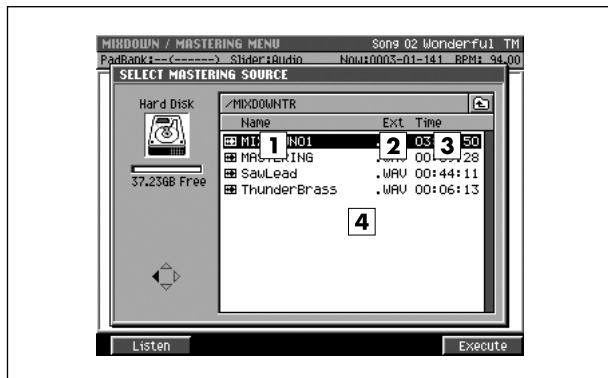
- 1 Misuratore di livello**
Indica il livello di riproduzione dei dati audio (file WAV).
- 2 Current time**
Indica il tempo di riproduzione corrente dei dati audio (file WAV).
- 3 Progress bar**
Indica la posizione corrente della riproduzione dei dati audio (file WAV).

Tasti-F

- [F5](Close)
Arresta la riproduzione dei dati audio (file WAV) e chiude il Riquadro LISTEN AUDIO FILE (questo riquadro).

Riquadro SELECT MASTERING SOURCE / SELECT AUDIO FILE

Qui potete selezionare i dati audio (file WAV) di cui effettuare il master, o i dati audio (file WAV) da utilizzare per creare un CD audio.



■ Per accedere a questa schermata

- SELECT MASTERING SOURCE
[MASTERING] → [F2](Mastering)
- SELECT AUDIO FILE
[MASTERING] → [F3](Create CD) → [F1](Insert)

Spiegazione di ogni area

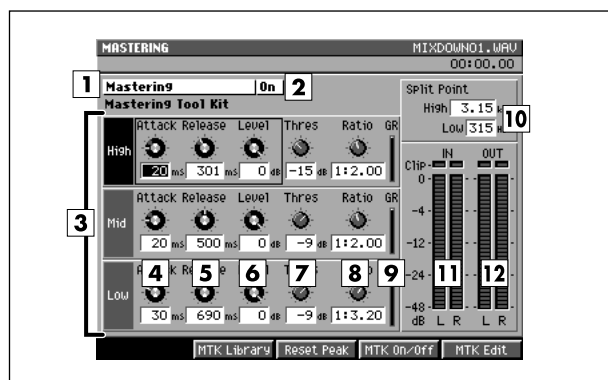
- 1 Name**
Mostra il nome dei file del mixdown o del master.
- 2 Ext (Extension)**
Questa è una parte del nome del file, usata per indicare il tipo di file. La lista dei file dei master mostra i file con l'estensione .WAV.
- 3 Time**
Indica la lunghezza (durata della riproduzione) di ogni file audio.
- 4 Lista dei file Audio**
Mostra i file audio stereo dei mixdown o dei master. Il file nella posizione del cursore è evidenziato.

Tasti-F

- [F1](Listen)
Mostra il Riquadro LISTEN AUDIO FILE (p. 197).
- [F5](Execute)
Seleziona un file.

Schermata MASTERING

Qui potete usare il mastering tool kit per creare il master di un file audio (file WAV).



■ Per accedere a questa schermata

- [MASTERING] → [F2](Mastering) → selezionate un file → [F5](Execute)

Spiegazione di ogni area

1 Mastering Tool Kit

Contiene le impostazioni degli effetti usati per il mastering.

MEMO

- In questa schermata potete impostare i parametri del Compressore del mastering tool kit. Per impostare gli altri parametri del mastering tool kit (per es., di Expander ed Equalizer), usate la Schermata MASTERING TOOL KIT EDIT (p. 202).

2 Stato del Mastering

Indica se il mastering toolkit è Off o On. Usate [F3 (MTK On/Off)] per impostarlo.

3 Suddivisione delle bande di frequenza

Il Compressore del mastering tool kit permette di processare separatamente le frequenze basse, medie e acute.

Banda	Spiegazione
High	Parametri del compressore della banda delle frequenze acute
Mid	Parametri del compressore della banda delle frequenze medie
Low	Parametri del compressore della banda delle frequenze basse

4 Attack

Questo è il parametro Attack Time del compressore. Specifica il tempo che trascorre dal momento in cui il volume supera il valore del parametro Threshold e l'inizio della compressione.

Valori: 0–100 ms

MEMO

- Potete usare la manopola C1 per regolarlo.
- Poiché impostazioni del parametro Attack su tempi lunghi possono provocare distorsione, è presente un headroom di 6 dB in uscita. A seconda delle necessità, potete regolare il parametro Level del blocco Mixer.

5 Release

Questo è il parametro Release Time del compressore. Specifica il tempo che trascorre dal momento in cui il volume scende al di sotto del valore del parametro Threshold e la fine della compressione.

Valori: 50–5000 ms

MEMO

- Potete usare la manopola C2 per regolarlo.

6 Level

Specifica il livello di uscita del compressore.

Valori: -80–6 dB

MEMO

- Potete usare la manopola C3 per regolarlo.

7 Threshold

Specifica il volume a cui inizia ad essere applicato il compressore.

Valori: -24–0 dB

8 Ratio

Specifica il rapporto di compressione (segnale sorgente : segnale in uscita) applicato dal compressore. Questo indica la proporzione della riduzione del segnale in uscita quando il livello di ingresso supera il valore del parametro Threshold.

Valori: 1:1.00–1:16.0, 1:INF

9 GR (Gain Reduction meter)

Indica la quantità di compressione del livello applicata dal compressore.

10 High Split / Low Split

Specifica la frequenza di suddivisione del segnale sorgente nelle diverse bande di frequenza. Low Split è la frequenza di suddivisione tra le bande di frequenze basse e quelle medie. High Split è la frequenza di suddivisione tra le bande di frequenze medie e quelle acute.

Parametro	Intervallo
High Split	1.6–16.0 kHz
Low Split	20–800 Hz

11 In (Misuratore del livello in ingresso)

Indica il livello del segnale sorgente in ingresso nel compressore.

12 Out (Output level meter)

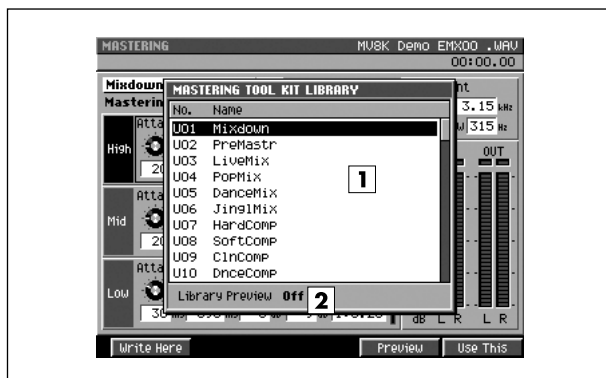
Indica il livello di uscita dal compressore.

Tasti-F

- **[F2](MTK Library)**
Mostra il Riquadro MASTERING TOOL KIT LIBRARY (p. 201).
- **[F3](Reset Peak)**
Cancella l'indicazione del picco nei misuratori di livello.
- **[F4](MTK On/Off)**
Questo è l'interruttore principale del mastering tool. L'area **2** (Mastering status) indica lo stato di questo interruttore.
- **[F5](MTK Edit)**
Mostra la Schermata MASTERING TOOL KIT EDIT (p. 202).

Riquadro MASTERING TOOL KIT LIBRARY

Qui potete salvare e richiamare le impostazioni del mastering tool kit.



■ Per accedere a questa schermata

- [MASTERING] → [F2](Mastering) → selezionate un file → [F5](Execute) → [F2](MTK Library)

Spiegazione di ogni area

1 Library list

Quest'area elenca le impostazioni del mastering tool kit che sono salvate nella libreria. Il nome del mastering tool kit nella posizione cursore è evidenziato.

No.	Library
U01–U50	User library (riscrivibile)
P01–P21	Preset library (a sola lettura)

2 Library Preview

Indica lo stato della funzione Preview. Se questa è attiva, la voce della libreria selezionata dal cursore viene temporaneamente abilitata. In questa condizione, potete premere [PLAY (▶)] per ascoltare la song utilizzando il mastering tool kit nella posizione del cursore.

Tasti-F

• [F1](Write Here)

Salva nella lista delle libreria le impostazioni correnti del mastering tool kit nella posizione del cursore. Mostra il messaggio di conferma.

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione.
[F5](Yes)	Aggiunge le impostazioni correnti del mastering tool kit nella library.



- Se salvate una posizione che contiene già delle impostazioni, i dati precedenti vengono sovrascritti.

• [F4](Preview)

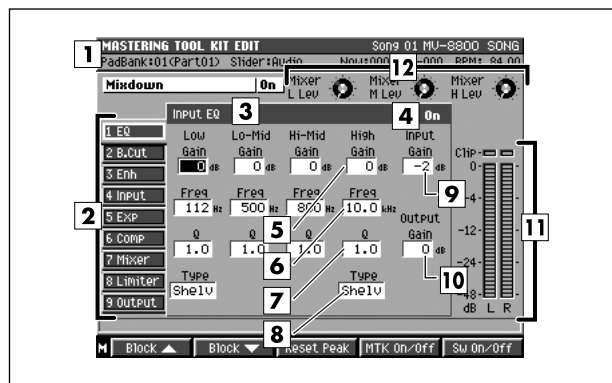
Attiva e disattiva il preascolto della library.

• [F5](Use This)

Richiama il mastering tool kit salvato nella posizione del cursore nella libreria. Le impostazioni del mastering tool kit cambiano.

Schermata MASTERING TOOL KIT EDIT

Qui potete modificare tutti i parametri del mastering tool kit.



■ Per accedere a questa schermata

- [MASTERING] → [F2](Mastering) → selezionate un file → [F5](Execute) → [F5](MTK Edit)

Spiegazione di ogni area

- 1

Mastering Tool Kit
Qui eseguire le impostazioni degli effetti per il mastering.
- 2

Blocchi effetti
Mostra la struttura interna (blocchi) del mastering tool kit. Il blocco che state modificando correntemente è indicato dal cursore. Usate [F1](Block ▲) o [F2](Block ▼) per spostarvi tra i blocchi.
- 3

Nome del blocco (EQ)
Indica il nome del blocco effetti correntemente selezionato.
- 4

Interruttori
Indica lo stato operativo del blocco effetti correntemente selezionato. Usate [F5](Sw On/Off) per impostarlo.
Valori: Off, On
- 11

Misuratore del livello di uscita
Questo indica il volume generale dopo che il segnale ha attraversato il mastering tool kit.
- 12

Control knob
Potete assegnare specifici parametri degli effetti a queste manopole e controllarli. Le assegnazioni avvengono nel Riquadro KNOB ASSIGN (p. 234).

- 6

F (Frequency)
Specifica la frequenza centrale a cui ogni banda (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High) viene enfatizzata o tagliata.

Parametro	Intervallo
Low	20–2000 Hz
Low-Mid	20–8000 Hz
Hi-Mid	20–8000 Hz
High	1.4–20.0 kHz

- 7

Q
Specifica la pendenza della curva di risposta in frequenza per ogni banda (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High).
Valori: 0.3–16.0

- 8

Type
Specifica il tipo di equalizzatore per le bande Low e High.

Parametro	Valore
Shelving	Tipo Shelving
Peaking	Tipo Peaking

- MEMO**

• Il parametro Q non ha effetto per le bande il cui Type è impostato su Shelving.

- 9

Input Gain
Regola il volume complessivo prima che il segnale attraversi l'equalizzatore.
Valori: -24–12 dB

- 10

Output Gain
Regola il volume complessivo dopo che il segnale ha attraversato l'equalizzatore.
Valori: -24–12 dB

Input EQ

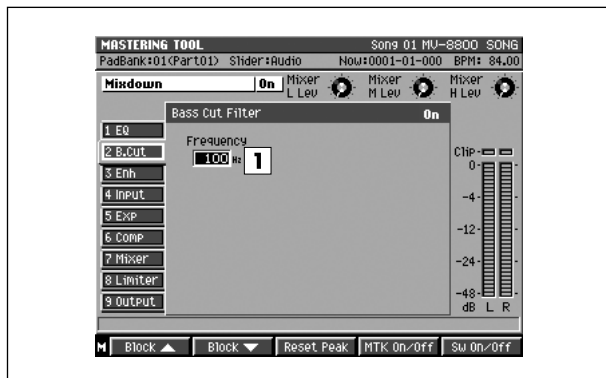
Qui potete regolare il tono.

- 5

G (Gain)
Specifica la quantità di enfasi/taglio di ogni banda (Low/Low-Mid/Hi-Mid/High).
Valori: -12–12 dB

Bass Cut Filter

Qui potete rimuovere le componenti indesiderate alle basse frequenze, come i “pop”.



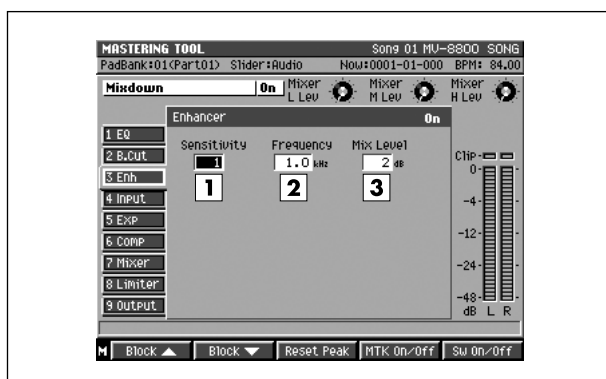
1 Frequency

Specifica la frequenza al di sotto della quale vengono tagliate le componenti indesiderate delle basse frequenze.

Valori: Thru, 20–2000 Hz

Enhancer

Aggiunge brillantezza al suono.



1 Sensitivity

Specifica l'intensità desiderata dell'effetto enhancer.

Valori: 0–100

2 Frequency

Specifica la frequenza a cui inizia ad essere applicato l'enhancer.

Valori: 1.00–10.0 kHz

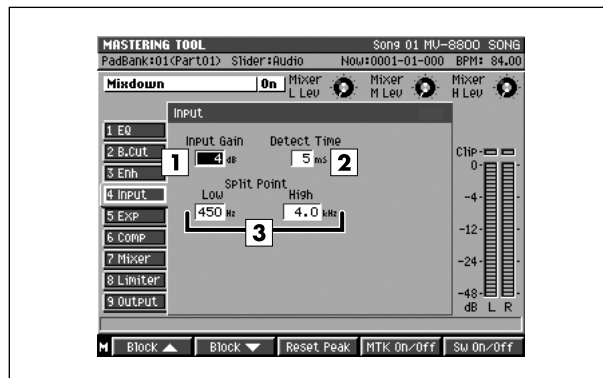
3 Mix Level

Regola il volume del suono dell'enhancer.

Valori: -24–12 dB

Input

Divide il segnale sorgente nelle bande delle frequenze basse, medie e acute.



1 Input Gain

Regola il volume prima che il segnale entri nell'expander o nel compressore.

Valori: -24–12 dB

2 Detect Time

Ritarda il segnale sorgente che entra nell'expander o nel compressore.

Valori: 0–10 ms

MEMO

- Con un compressore convenzionale, vi è un breve ritardo tra il momento in cui viene rilevato il livello al di sopra della soglia e la sua soppressione. Però, in questo algoritmo, il suono in ingresso viene usato solamente per rilevare il livello, e l'effettiva elaborazione ed emissione viene effettuata su un segnale che viene adeguatamente ritardato per evitare questo problema. Il parametro Detect Time specifica il tempo di ritardo utilizzato a questo scopo. Usando questo parametro si produce una differenza temporale tra ingresso e uscita del segnale audio, perciò dovete fare attenzione se lo usate per scopi diversi dal mastering (per es., come effetto insert sul canale).

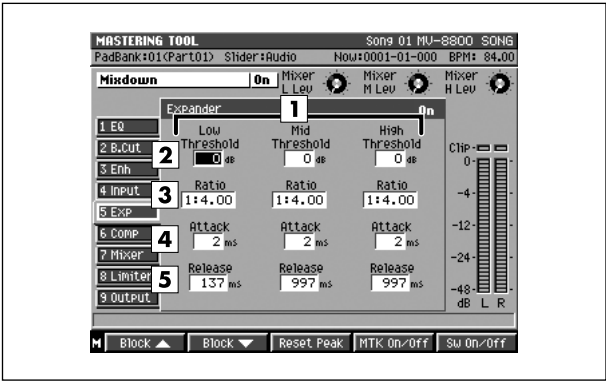
3 Low Split / High Split

Specifica la frequenza di suddivisione del segnale sorgente nelle diverse bande di frequenza. Low Split è la frequenza di suddivisione tra le bande di frequenze basse e quelle medie. High Split è la frequenza di suddivisione tra le bande di frequenze medie e quelle acute.

Parametro	Intervallo
Low Split	20–800 Hz
High Split	1.6–16.0 kHz

Expander

Espande la gamma dinamica della percentuale specificata.



1 Divisione della Banda di Frequenze

Potete applicare l'expander indipendentemente alle bande delle frequenze basse, medie e acute.

Band	Spiegazione
High	Parametri dell'expander della banda delle frequenze acute
Mid	Parametri dell'expander della banda delle frequenze medie
Low	Parametri dell'expander della banda delle frequenze basse

2 Threshold

Specifica il volume a cui inizia ad essere applicato l'expander.

Valori: -80–0 dB

3 Ratio

Specifica la proporzione (segnale sorgente : segnale in uscita) utilizzata dall'expander per espandere la gamma dinamica. Questa è la proporzione di riduzione dell'uscita quando il livello di ingresso scende al di sotto del valore del parametro Threshold.

Valori: 1:1.00–1:16.0, 1:INF

5 Attack

Questo è il parametro Attack Time dell'expander. Specifica il tempo tra il momento in cui il volume scende al di sotto del valore del parametro Threshold e il momento in cui viene applicato l'expander.

Valori: 0–100 ms

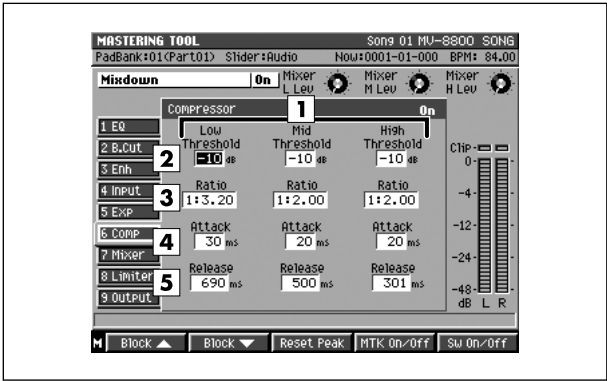
5 Release

Questo è il parametro Release Time dell'expander. Specifica il tempo tra il momento in cui il volume supera il valore del parametro Threshold e il momento in cui l'expander smette di essere applicato.

Valori: 50–5000 ms

Compressor

Riduce il livello di uscita quando il livello di ingresso supera il valore specificato.



1 Divisione della Banda di Frequenze

Potete applicare il compressore indipendentemente alle bande delle frequenze acute, medie e basse.

Band	Spiegazione
High	Parametri del compressore della banda delle frequenze acute
Mid	Parametri del compressore della banda delle frequenze medie
Low	Parametri del compressore della banda delle frequenze basse

2 Threshold

Specifica il volume a cui inizia ad essere applicato il compressore.

Valori: -24–0 dB

3 Ratio

Specifica il rapporto di compressione (segnale sorgente : segnale in uscita) applicato dal compressore. Questo indica la proporzione della riduzione del segnale in uscita quando il livello di ingresso supera il valore del parametro Threshold.

Valori: 1:1.00–1:16.0, 1:INF

4 Attack

Questo è il parametro Attack Time del compressore. Specifica il tempo che trascorre dal momento in cui il volume supera il valore del parametro Threshold e l'inizio della compressione.

Valori: 0–100 ms

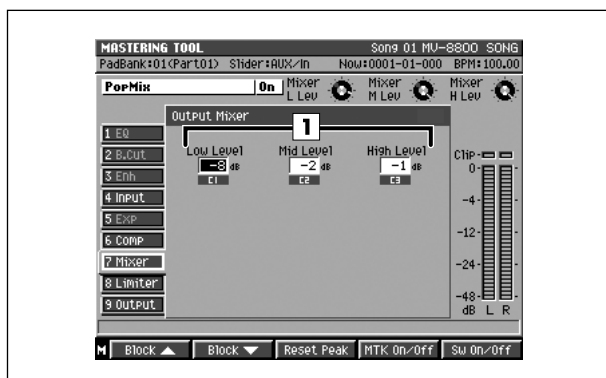
5 Release

Questo è il parametro Release Time del compressore. Specifica il tempo che trascorre dal momento in cui il volume scende al di sotto del valore del parametro Threshold e la fine della compressione.

Valori: 50–5000 ms

Output Mixer

Regola il volume di ogni banda di frequenze.



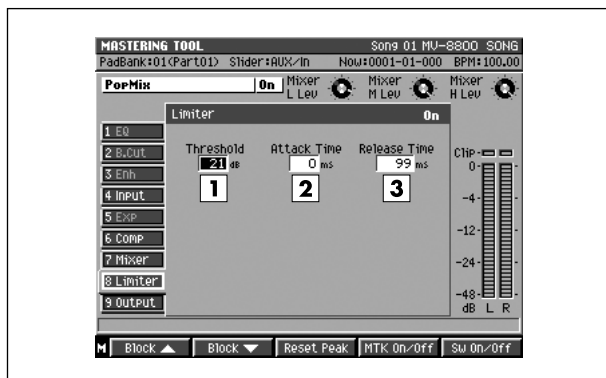
1 Level

Regola il livello di ogni banda di frequenza (Low/Mid/High) dopo che ha attraversato l'expander e il compressore.

Valori: -80–6 dB

Limiter

Riduce i livelli di ingresso elevati per evitare che il segnale distorca.



1 Threshold

Specifica il volume a cui inizia ad essere applicato il limiter.

Valori: -24–0 dB

2 Attack

Specifica il tempo che trascorre dal momento in cui il livello supera il valore per parametro Threshold al momento in cui inizia ad essere applicato il limiter.

Valori: 0–100 ms

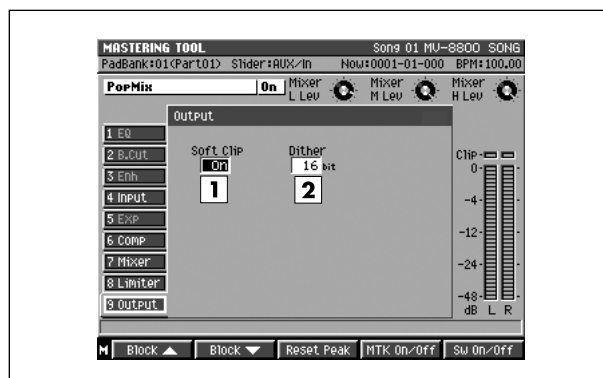
3 Release

Specifica il tempo che trascorre da momento in cui il livello di ingresso scende al di sotto del valore del parametro Threshold e il momento in cui il limiter non viene più applicato.

Valori: 50–5000 ms

Output

Qui potete eseguire le impostazioni generali dell'uscita.



1 Soft Clip

Riduce la distorsione che può verificarsi quando l'expander o il compressore vengono applicati molto intensamente.

Valori: Off, On

2 Dither

Rende lineare la transizione dove scompare il suono.

Valori: Off, 24–8 bit

Tasti-F e menu

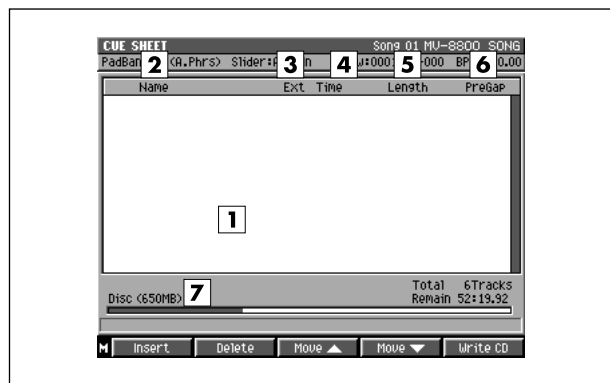
- **[F1](Block▲)**
Sposta il cursore verso l'alto nei blocchi dell'effetto.
- **[F2](Block▼)**
Sposta il cursore verso il basso nei blocchi dell'effetto.
- **[F3]. (Reset Peak)**
Cancella l'indicazione del picco nei misuratori di livello.
- **[F4](MTK On/Off)**
Questo è l'interruttore principale del mastering tool kit. Il suo stato viene indicato nell'area a destra del nome del mastering tool kit.
- **[F5](Sw On/Off)**
Attiva e disattiva il blocco corrente. Lo stato è indicato a destra del nome del blocco.
- **[MENU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

- 1 Knob Assign**
Mostra il Riquadro KNOB ASSIGN (p. 234).
- 2 MTK Library**
Mostra il Riquadro MASTERING TOOL KIT LIBRARY (p. 201).
- 3 Edit MTK Name**
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3).

Schermata CUE SHEET

Qui potete specificare l'ordine delle song con cui vengono scritti i file audio sul disco CD-R/RW.



■ Per accedere a questa schermata

- [MASTERING] → [F3](Create CD)

Spiegazione di ogni area

1 Cue sheet

Elenca l'ordine delle song dei file audio che scriverete sul disco CD-R/RW.

2 Name

Mostra i nomi dei file audio che vengono scritti sul disco CD-R/RW.

3 Ext (Extension)

Questa è una parte del nome del file, usata per indicare il tipo di file. La CUE SHEET mostra file con l'estensione .WAV.

4 Time

Indica il tempo assoluto dall'inizio del disco CD-R/RW che viene scritto.

5 Length

Indica la lunghezza di ogni file audio.

6 PreGap

Indica il tempo tra le song.

7 Dimensione totale dei file audio

Indica la dimensione del file audio che scrivete sul disco CD-R/RW.

• [F2](Delete)

Cancella (rimuove) un file audio indesiderato dal cue sheet. Il file evidenziato dal cursore viene cancellato dal cue sheet.

Appare un messaggio di conferma "Delete file from Cue Sheet. Are you sure?".

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Per annullare senza cancellare.
[F5](Yes)	Cancella i dati audio (file WAV) dal cue sheet.

MEMO

- Cancellando un file dal cue sheet non lo si elimina dall'hard disk.

• [F3](Move▲)

Scambia il file evidenziato dal cursore nel cue sheet con il file che si trova sopra.

• [F4](Move▼)

Scambia il file evidenziato dal cursore nel cue sheet con il file che si trova sotto.

• [F5] (Write CD)

Avvia l'operazione di scrittura sul CD. Appare un messaggio di conferma "Write CD. Are you sure?".

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Per annullare senza scrivere.
[F5](Yes)	Per iniziare l'operazione di scrittura sul disco CD-R/RW.

• [MENU]

Mostra il riquadro MENU.

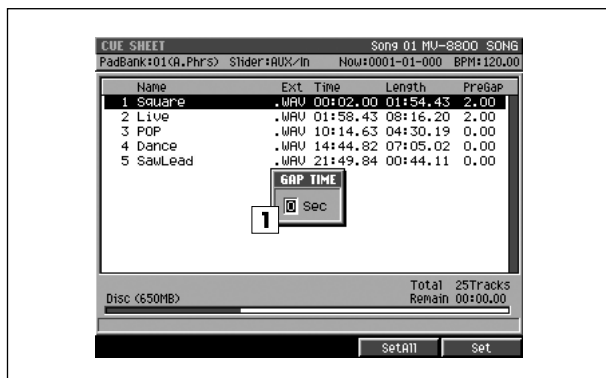
Voce del menu

1 Gap Time

Mostra il Riquadro GAP TIME (p. 207).

Riquadro GAP TIME

Qui potete specificare la quantità di tempo di default inserito tra le song che vengono registrate sul CD audio.



■ Per accedere a questa schermata

- [MASTERING] → [F3](Create CD) → [MENU] → selezionate "Gap Time" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Gap Time

Specifica la durata dello spazio vuoto che viene lasciato tra le song quando scrivete un CD audio.

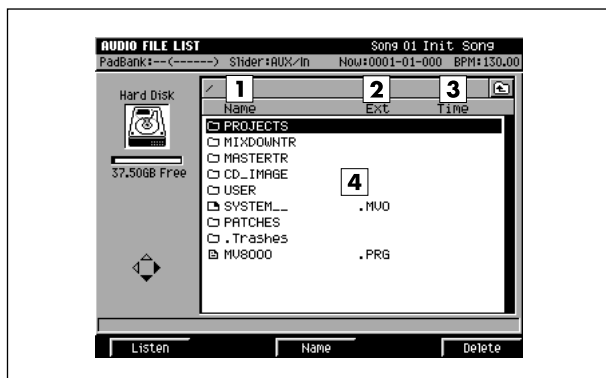
Valori: 0–2–4 sec

Tasti-F

- [F4](SetAll)
Tutti i file vengono impostati sul gap time specificato.
- [F5](Set)
Il file evidenziato dal cursore viene impostato sul gap time specificato.

Schermata AUDIO FILE LIST

Qui potete ascoltare, rinominare o cancellare i file audio.



■ **Per accedere a questa schermata**

- **[MASTERING] → [F4](Audio List)**

Spiegazione di ogni area

1 Name

Mostra il nome dei file audio (del mixdown o del master).

2 Ext (Extension)

Questa è una parte del nome del file, usata per indicare il tipo di file. L'AUDIO FILE LIST mostra file con l'estensione .WAV.

3 Time

Indica la lunghezza (durata della riproduzione) di ogni file audio.

4 Lista dei file Audio

Mostra i file audio stereo dei mixdown o dei master. Il file nella posizione del cursore è evidenziato.

Tasti-F

- **[F1](Listen)**

Mostra il Riquadro LISTEN AUDIO FILE (p. 197).

- **[F3](Name)**

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3) dove potete assegnare un nome a un file audio.

- **[F5](Delete)**

Il file evidenziato cursore viene cancellato. Appare un messaggio di conferma “Delete File. Are you sure?”.

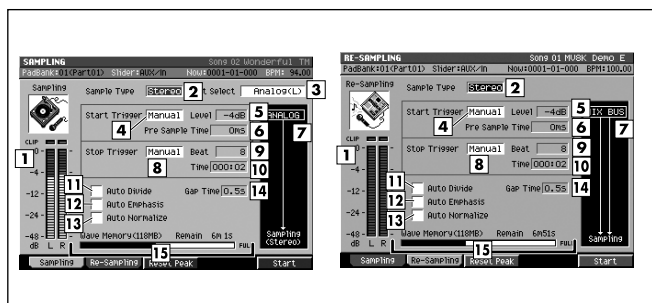
Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Per annullare senza cancellare.
[F5](Yes)	Per cancellare il file.

MEMO

- Non potete utilizzare Undo (Manuale dell'Utente; p.166) per ripristinare un file audio cancellato.

Schermata SAMPLING / Schermata RE-SAMPLING

Qui potete effettuare il campionamento o il ricampionamento.



■ Per accedere a questa schermata

- Campionamento
[SAMPLING]
- Ricampionamento
[SAMPLING] → [F2](Re-Sampling)

Spiegazione di ogni area

1 Misuratore di livello

Indica il livello del segnale audio in ingresso. Quando campionate, regolate questo livello così che il misuratore si muova nella regione -12–0 dB.

MEMO

- Il suono distorce se il display raggiunge gli 0 dB (indicatore di clip acceso).

2 Sample Type

Specifica il numero di canali che viene campionato.

Valore	Spiegazione
Stereo	Stereo (due canali)
Mono	Mono (un canale)

3 Input Select

Seleziona la sorgente in ingresso per il campionamento.

Valore	Sorgente del campionamento
Analog	Prese l'ingresso analogiche (stereo)
Analog(L+R)	Prese ANALOG INPUT (Lch e Rch mixati in mono)
Analog(L)	Prese ANALOG INPUT (solo Lch, mono)
Coaxial	Ingresso digitale dal connettore DIGITAL IN A (coassiale, stereo)
Optical	Ingresso digitale dal connettore DIGITAL IN B (ottico, stereo)
R-BUS	Ingresso digitale dal connettore R-BUS (canale 1 e 2) (stereo)

MEMO

- Non potete selezionare il valore “Coaxial”, “Optical” e “R-BUS” se non è installata la MV8-OP1 (venduta separatamente).

4 Start Trigger

Specifica come inizia il campionamento.

Valore	Spiegazione
Manual	Viene avviato manualmente.
Level	Viene avviato dal livello di ingresso.
Pad	Inizia quando colpite un pad.
Play	Inizia quando avviate la riproduzione del sequencer.

5 Level

Specifica il livello del segnale che avvia il campionamento se Start Trigger è impostato su Level.

Valori: 1–6

MEMO

- L'impostazione Level è usata solo se Start Trigger = Level.

6 Pre Sample Time

Specifica quanto tempo prima dell'inizio effettivo del campionamento viene catturato nel sample quando Start Trigger è impostato su Level.

Valori: 0, 20, 40, 80, 160, 320, 640, 1000 ms

7 Routing

Indica la sorgente campionata.

Valore	Spiegazione
ANALOG	Ingresso analogico (MIC/LINE o PHONO)
COAXIAL	Ingresso digitale (coassiale)
OPTICAL	Ingresso digitale (ottico)
R-BUS	Ingresso digitale (R-BUS)
MIX BUS	Durante il Re-Sampling

MEMO

- Se la MV8-OP1 (venduta separatamente) non è installata, questo è fisso su Analog (le icone COAXIAL, OPTICAL, e R-BUS non appaiono).
- Per ricampionare, premete [F2](Re-Sampling).

8 Stop Trigger

Specifica come si arresta il campionamento.

Valore	Spiegazione
Manual	Il campionamento viene arrestato manualmente.
Beat	Il campionamento si arresta dopo il numero di movimenti specificati dal parametro Length.
Time	Il campionamento si arresta trascorso il tempo specificato dal parametro Length.

9 Beat

Specifica il tempo (in unità di movimenti) trascorso il quale il campionamento si arresta se il parametro Stop Trigger è impostato su Beat.

Valori: 1–8–20000

MEMO

- L'impostazione Beat è usata solo quando Stop Trigger=Beat o Time.

10 Time

Specifica il tempo (in unità di minuti/secondi) trascorso il quale il campionamento si arresta se il parametro Stop Trigger è impostato su Time.

Valori: 00m02s–100m00s

MEMO

- L'impostazione Time è usata solo quando Stop Trigger=Beat o Time.
- Il valore massimo di Length dipende dalla quantità di memoria sampling restante.

11 Auto Divide

La funzione Auto Divide rileva le regioni di silenzio all'interno del sample, e divide il sample in più sample in questi punti.

Valori: Off, On

12 Auto Emphasis

Esegue automaticamente il processo di pre-enfasi dopo il campionamento.

Valori: Off, On

13 Auto Normalize

Esegue automaticamente il processo di normalizzazione del livello dopo il campionamento.

Valori: Off, On

14 Gap Time

Quando Auto Divide=On, questo parametro specifica la durata del silenzio che viene rilevato.

Valori: 0.5, 1.0, 1.5, 2.0 sec

MEMO

- L'impostazione Gap Time è usata solo quando Auto Divide=On.

15 Wave Memory

Indica la quantità di dati wave salvati nella DIMM, sia numericamente che con un grafico.

Tasti-F

• [F1](Sampling)

Campiona una sorgente audio esterna. Appare la schermata SAMPLING.

• [F2](Re-Sampling)

Campiona una sorgente audio interna. Appare la schermata RESAMPLING.

• [F3](Reset Peak)

Cancella l'indicazione del picco nei misuratori di livello.

• [F5](Start)

Avvia il campionamento.

Se Start Trigger=Manual, il campionamento inizia immediatamente. Altrimenti, il campionamento inizia secondo le condizioni specificate dall'impostazione Start Trigger.

● Se Start Trigger = Level/Play/Pad



• [F1] (Cancel)

Annulla l'operazione di campionamento.

• [F5](Start)

Avvia manualmente il campionamento. Appare il messaggio "Now Sampling...".

● Se Start Trigger=Manual, o durante il campionamento



• [F1] (Cancel)

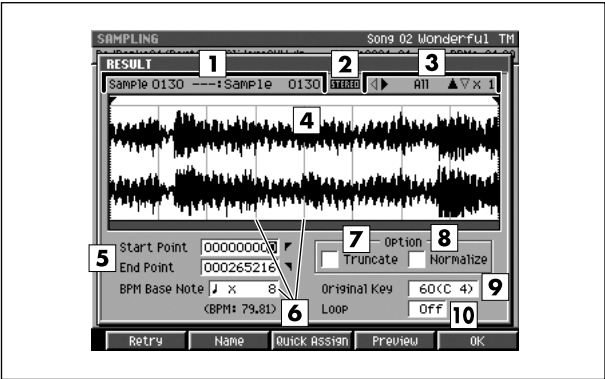
Annulla l'operazione di campionamento.

• [F5](Stop)

Arresta il campionamento. Poi appare il Riquadro RESULT (p. 211).

Riquadro RESULT

Mostra il risultato del campionamento o dell'importazione. Qui potete modificare il sample, e assegnarlo a un'audio phrase o a una patch.



■ Per accedere a questa schermata

- [SAMPLING] → [F1](Sampling) o [F2](Re-Sampling) → [F5](Start) (iniziate a campionare) → [F5](Stop) (arrestate il campionamento)
- [IMPORT] → selezionate un file → [F5](Import)

Spiegazione di ogni area

- 1 Sample Name**
Indica il nome del sample.
- 2 Channel**
Mostra il numero di canali del sample (Mono/Stereo).
- 3 Zoom Level**
Indica l'ingrandimento della forma d'onda che appare nella finestra.
- 4 Finestra Wave**
Visualizza la forma d'onda campionata.
- 5 Start Point / End Point**
Specifica il punto iniziale e finale di riproduzione del sample. La regione Start Point - End Point è evidenziata.
- 6 BPM Base Note**
Vengono rappresentate le linee delle battute e dei movimenti del sample visualizzato.
Valori: ♩, ♪, ♫ (valore iniziale), ♫, ♫ / x 1-x 4-x 65535

MEMO

- BPM Base Note è valido quando selezionate [F3](AsgnToAPhrs) nel messaggio "Select Quick Assign".

- 7 Truncate**
Cancella le porzioni del sample prima dello Start Point e dopo l'End Point.
Valori: Off, On (✓)

MEMO

- Se salvate con Truncate impostato su Off, il sample viene salvato senza che vengano cancellate queste porzioni.

- 8 Normalize**
Alza il livello complessivo del sample senza che venga superato il livello massimo.
Valori: Off, On (✓)
MEMO
 - L'operazione Normalize estende la gamma dinamica (la differenza tra il livello minimo e il livello massimo). Questo consente di migliorare la precisione durante le modifiche della forma d'onda.
- 9 Original Key**
Specifica la nota originale del sample. Questo è il note number che fa suonare il sample all'intonazione originale a cui è stato registrato.
Valori: 0(C)-60(C 4)-127(G 9)
- 10 Loop**
Specifica se avviene la riproduzione in loop preascoltando il sample. Se questo parametro è On quando assegnate il sample a un partial o a un'audio phrase, questo parametro viene usato per l'impostazione della riproduzione in loop.

Valore	Spiegazione
Off	Il sample suona dallo Start Point all'End Point.
On	Il sample suona ripetutamente dallo Start Point all'End Point.

Tasti-F

- **[F1](Retry)**

Cancella il sample visualizzato. Appare il messaggio "Retry sure?".

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione retry.
[F5](Yes)	Cancella il sample e chiude il riquadro RESULT.

- **[F2](Name)**

Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete modificare il nome del sample.

- **[F3](Quick Assign)**

Mostra il Messaggio Select Quick Assign (p. 213).

- **[F4](Preview)**

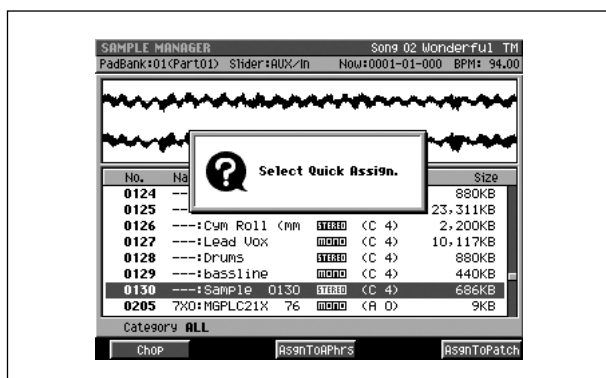
Riproduce il sample correntemente selezionato mentre tenete premuto il tasto.

- **[F5](OK)**

Richiude il riquadro RESULT (questo riquadro). Il sample viene aggiunto alla lista dei sample.

Messaggio Select Quick Assign

Qui potete assegnare i sample a una patch o a un'audio phrase.



■ Per accedere a questa schermata

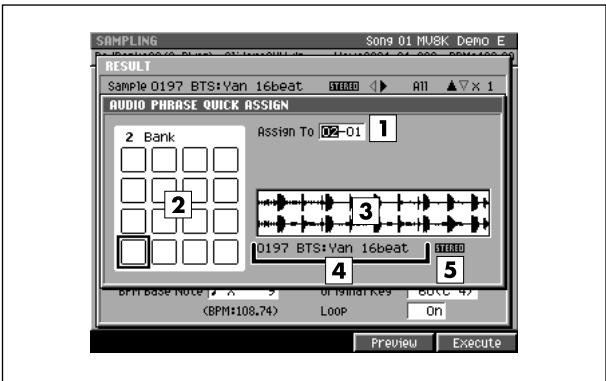
- [SAMPLING] → [F1](Sampling) → [F5](Start) (iniziate a campionare) → [F5](Stop) (arrestate il campionamento) → [F3](Quick Assign)
- [IMPORT] → selezionate un file → [F5](Import) → [F3](Quick Assign)
- [PROJECT] → cursore nella fila inferiore di icone → [F3](SmplMgr) → [F1](Quick Assign) etc.

Tasti-F

- [F1](Chop)
Mostra il Riquadro CHOP (p. 159).
- [F3](AsgnToAphrs)
Mostra il Riquadro AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (p. 214). Il sample viene assegnato come un'audio phrase.
- [F5](AsgnToPatch)
Mostra il Riquadro PATCH QUICK ASSIGN (p. 216). Il sample viene assegnato come un partial.

Riquadro AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN

Qui potete assegnare un sample a un'audio phrase.



■ Per accedere a questa schermata

- [SAMPLING] → [F1](Sampling) → [F5](Start) (iniziate a campionare) → [F5](Stop) (arrestate il campionamento) → [F3](Quick Assign) → [F3](AsgnToAPhrs) etc.

Spiegazione di ogni area

1 Assign To

Seleziona l'audio phrase a cui viene assegnato il sample.




Valori: 1-1–32-16

MEMO

- Potete anche specificare un pad colpendolo direttamente.

2 Velocity Pads

Indica lo stato dei velocity pad nel banco di pad corrente.

Indicaz.	Stato
	Un'audio phrase è assegnata al pad.
	Nessuna assegnazione.
	Un'audio phrase verrà assegnata al pad nella cornice.

3 Finestra Wave

Mostra i dati del campionamento (forma d'onda).

4 Sample Name

Mostra la nome del sample.

5 Channel

Mostra il numero di canali del sample (Mono/Stereo).

Tasti-F

• [F4](Preview)

Per riprodurre, tenete premuto [F4](Preview).

• [F5](Execute)

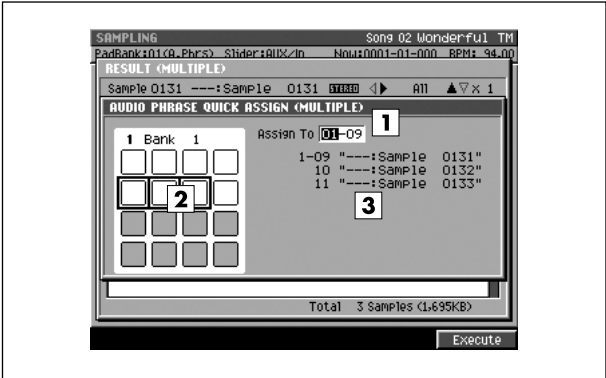
Assegna il sample all'audio phrase specificata.

MEMO

- Quando assegnate il sample, appare un messaggio di conferma se viene sovrascritto un pad a cui è già assegnato un sample.

Riquadro AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (MULTIPLE)

Qui potete assegnare più sample alle audio phrase.



■ Per accedere a questa schermata

- [SAMPLING] → [F1](Sampling) → Impostate il parametro Auto Divide su On → [F5](Start) (iniziate a campionare) → [F5](Stop) (arrestate il campionamento) → [F3](Quick Assign) → [F3](AsgnToAPhrs) etc.

Spiegazione di ogni area

1 Assign To

Seleziona l'audio phrase a cui viene assegnato il sample.

Valori: 1-1-32-16



- Potete anche specificare un pad colpendolo direttamente.

2 Velocity Pads

Indica lo stato dei velocity pad nel banco di pad corrente.

Indicaz.	Stato
	Un'audio phrase è assegnata al pad.
	Nessuna assegnazione.
	Un'audio phrase verrà assegnata al pad nella cornice.

3 Sample Name

Mostra il nome del sample.

Tasti-F

• [F5](Execute)

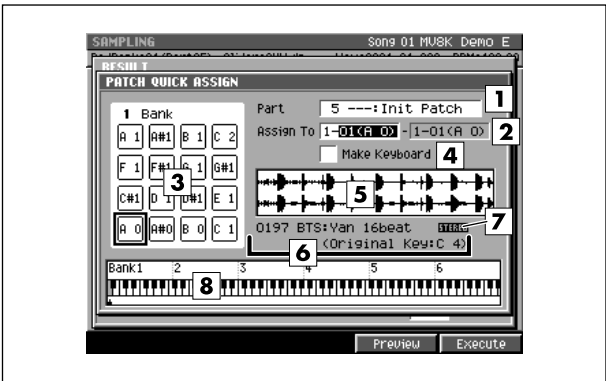
Assegna consecutivamente i sample come audio phrase, partendo dal numero del velocity pad specificato.



- Quando assegnate il sample, appare un messaggio di conferma se viene sovrascritto un pad a cui è già assegnato un sample.

Riquadro PATCH QUICK ASSIGN

Qui potete assegnare i dati campionati a una patch.



■ Per accedere a questa schermata

- [SAMPLING] → [F2](Re-sampling) → [F5](Start) (iniziate a campionare) → [F5](Stop) (arrestate il campionamento) → [F3](Quick Assign) → [F5](AsgnToPatch)

Spiegazione di ogni area

1 Part

Specifica la parte strumentale a cui vengono assegnati i dati campionati.

Valori: 1–16

2 Assign To

Se è selezionato il parametro Make Keyboard, seleziona i pad (note number) a cui vengono assegnati i dati del sample. Il valore sulla sinistra specifica la nota più bassa, e il valore a destra specifica la nota più acuta. Il valore centrale specifica l'intonazione originale del campionamento.

Valori: 1-1 (A0)–(note number libero più basso)–6-16 (G#8)

MEMO

- Potete anche specificare le assegnazioni colpendo direttamente un pad. Se colpite un pad a cui è già stato assegnato un suono, questo viene riprodotto.

3 Velocity Pads

Indica lo stato dei velocity pad nel banco di pad corrente.

Indicaz.	Stato
	Un partial è assegnato al pad.
	Nessuna assegnazione.
	Un partial verrà assegnato al pad nella cornice.

4 Make Keyboard

Selezionatelo se volete assegnare i dati del sample su una scala intonata (usando il key follow).

Valore	Spiegazione
Off	Assegnato come drum set (non-intonato).
On (✓)	Assegnato come suono di tipo Keyboard. L'intonazione cambia a seconda del note number.

MEMO

- Se selezionate (✓) il parametro Make Keyboard così che il sample sia assegnato a più velocity pad, questi richiamano e suonano lo stesso partial. Ciò significa che, se modificate i parametri del partial, le vostre modifiche influenzano il suono di tutti i velocity pad che usano quel partial. Potete usare la Schermata PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124) per controllare i velocity pad a cui è assegnato il partial.

5 Finestra Wave

Mostra i dati del campionamento (forma d'onda) che state modificando.

6 Sample Name

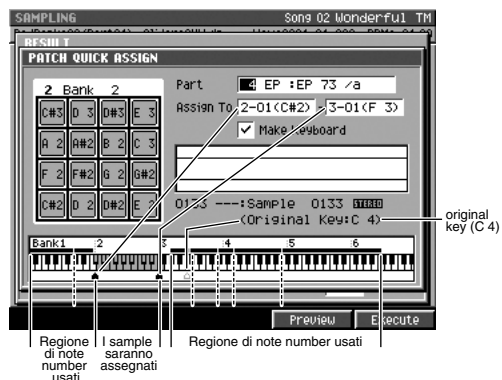
Mostra il nome del sample.

7 Channel

Mostra il numero di canali del sample (Mono/Stereo).

8 Tastiera

Indica come vengono utilizzati i note number.



Tasti-F

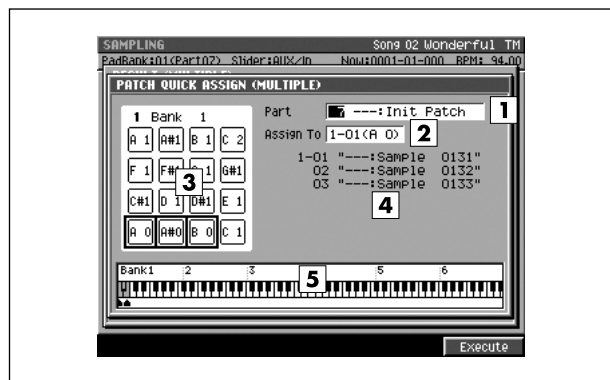
- **[F4](Preview)**
Riproduce il sample che state assegnando.
- **[F5](Execute)**
Assegna il sample al partial specificato.

MEMO

- Quando assegnate il sample, appare un messaggio di conferma se viene sovrascritto un pad a cui è già assegnato un sample.

Riquadro PATCH QUICK ASSIGN (MULTIPLE)

Qui potete assegnare più sample a una patch.



■ Per accedere a questa schermata

- [SAMPLING] → [F1](Sampling) → Impostate il parametro Auto Divide su On → [F5](Start) (iniziate a campionare) → [F5](Stop) (arrestate il campionamento) → [F3](Quick Assign) → [F5](AsgnToPatch) etc.

Spiegazione di ogni area

1 Part

Specifica la parte dell'instrument a cui volete assegnare i dati campionati.

Valori: 1-16

2 Assign To

Seleziona il partial (note number) della parte dell'instrument selezionata da Part a cui viene assegnato il sample.

Valori: 1-1 (A0)–(note number libero più basso)–6-16 (G#8)

MEMO

- Potete anche specificare le assegnazioni colpendo direttamente un pad. Se colpite un pad a cui è già stato assegnato un suono, questo viene riprodotto.

3 Velocity Pads

Indica lo stato dei velocity pad nel banco di pad corrente.

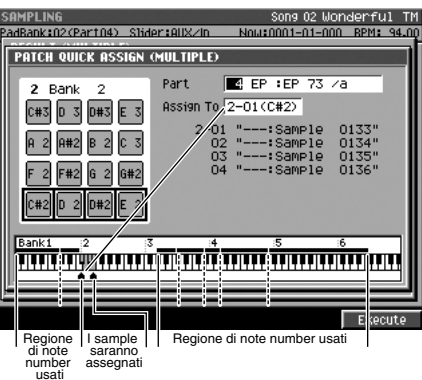
Indicaz.	Stato
	Un partial è assegnato al pad.
	Nessuna assegnazione.
	Un partial verrà assegnato al pad nella cornice.

4 Sample Name

Mostra il nome del sample.

5 Tastiera

Indica come vengono utilizzati i note number.



Tasti-F

• [F5](Execute)

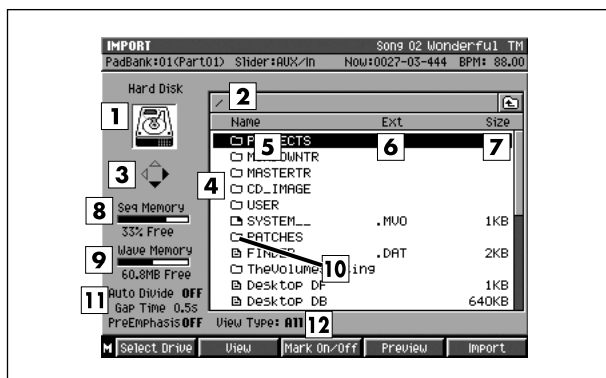
Assegna consecutivamente i sample, partendo dal partial specificato.

MEMO

- Quando assegnate il sample, appare un messaggio di conferma se viene sovrascritto un pad a cui è già assegnato un sample.

Schermata IMPORT

Qui potete selezionare i file dei dati musicali da caricare.



■ Per accedere a questa schermata

- [IMPORT]

Spiegazione di ogni area

1 Drive corrente

Mostra il drive correntemente selezionato e la sua icona.

Icona	Spiegazione
	Hard disk
	Lettore CD-ROM, Audio CD

2 Nome della cartella corrente

Mostra il nome della cartella correntemente selezionata. I livelli delle cartelle sotto alla cartella radice (la cartella al livello più alto nell'hard disk) sono indicati dal simbolo “/”.

3 Icona del Cursore

L'icona del cursore cambia forma per indicare se potete premere il tasto destro o sinistro del cursore per cambiare la cartella visualizzata.

icona Cursore	Spiegazione
	Potete muovere il cursore in su/giù.
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se è visualizzata questa indicazione, il cursore si trova in una cartella (evidenziata). Premete il tasto cursore destro per vedere i contenuti della cartella (cioè, per cambiare cartella).
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se è visualizzata questa indicazione, potete premere il tasto cursore sinistro per tornare alla cartella superiore (e cambiare cartella).

4 Lista dei file

Elenca i file salvati nel drive corrente. Il file selezionato dal cursore è evidenziato.

5 Name

Mostra il nome del file. Una delle seguenti icone viene visualizzata davanti al nome del file per indicare il tipo di file.

Icona	Spiegazione
	Dati della waveform (per es., file WAV)
	Dati della sequenza (per es., file MID)
	Sub-folder
	File dell'MV-8800
	Tipo di file sconosciuto

6 Ext (Extension)

Questa è una parte del nome del file, usata per indicare il tipo di file.

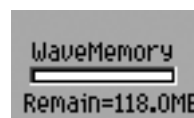
7 Size

Indica la dimensione del file.

8 Wave Memory

Indica la quantità di memoria wave disponibile per registrare o campionare.

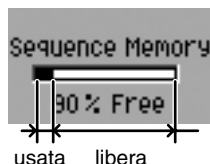
Lo spazio restante disponibile è indicato in unità di MB.



9 Sequence Memory

Indica la quantità di memoria disponibile per registrare i dati della song o pattern.

Lo spazio restante disponibile è indicato dalla percentuale inutilizzata (in %).



MEMO

- Circa 10 MB della memoria installata vengono utilizzati dal sistema. Questo significa che, anche quando la memoria wave non contiene dati dei sample, il display della memoria wave restante indica circa 10 MB in meno della memoria installata.

10 Folder

Una cartella è un'area in cui i file possono essere salvati insieme. Potete usare le cartelle per organizzare i file per genere o scopo. Per vedere il contenuto di una cartella, spostate il cursore sulla cartella e premete CURSOR [▶].

Per uscire da una cartella e tornare al livello superiore, premete CURSOR [◀].

11 Import Option

Indica lo stato delle funzioni Option quando importate.

Avete le seguenti due opzioni quando importate.

- **Emphasis**
Il file audio viene importato con la gamma delle frequenze acute enfatizzate.
- **Auto Divide**
Quando importate il file audio, questo viene diviso in sample separati nei punti di silenzio.

MEMO

- Per selezionare le impostazioni import option, premete [MENU], scegliete "Import Options" (p. 220).

12 View Type

Indica come viene ristretta la visualizzazione della lista dei file.

View Type	Spiegazione
All	Appaiono tutti i file.
Sample	Appaiono solo i file che possono essere importati come sample.
Patch	Appaiono solo i file che possono essere importati come patch.
Song	Appaiono solo i file che possono essere importati come dati dell'esecuzione delle song o pattern.
Pix	Appaiono solo i file che possono essere importati come immagini.

Tasti-F e menu

- **[F1](Select Drive)**
Mostra il Riquadro SELECT DRIVE (p. 6), dove potete cambiare il drive in cui selezionare i file.
- **[F2](View)**
Mostra il Riquadro VIEW FILE TYPE (p. 221)
- **[F3](Mark On/Off)**
Seleziona o deselecta un file.
- **[F4](Preview)**
Vi permette di ascoltare il file wave selezionato dal cursore nella lista dei file. Per interrompere l'ascolto premete [F4](Stop).
- **[F5](Import)**
Importa il file selezionato.
- **[MENU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

1 Import Options

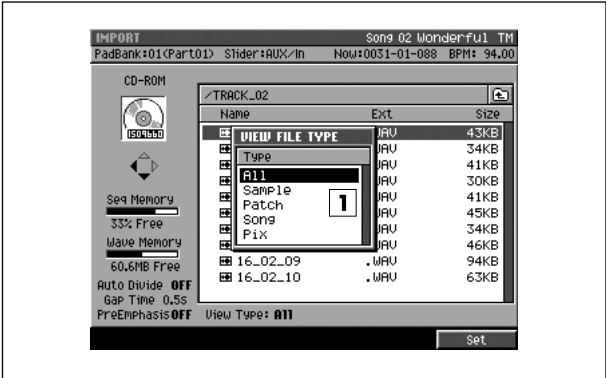
Mostra il Riquadro IMPORT OPTIONS (p. 222), in cui potete impostare le opzioni per importare i file audio.

2 All Mark

Seleziona o deselecta tutti i file.

Riquadro VIEW FILE TYPE

Qui potete restringere il tipo di file che appare nella lista dei file.



■ Per accedere a questa schermata

- [IMPORT] → [F2](View)

Spiegazione di ogni area

1 Type

Restringe il tipo di file che appare nella lista dei file.

Valore	Spiegazione
All	Appaiono tutti i file.
Sample	Appaiono i seguenti file. <ul style="list-style-type: none">• File WAV• File AIFF• AKAI MPC2000/2000XL sound file (.SND)• AKAI S1000 sample file (.A1S)• AKAI S3000 sample file (.A3S)
Patch	Appaiono i seguenti file. <ul style="list-style-type: none">• AKAI MPC2000/2000XL program file (.PGM)• AKAI S1000 program file (.A1P)• AKAI S3000 program file (.A3P)• MV-8800 patch (.MV0)
Song	Appaiono gli Standard MIDI File (.MID).
Pix	Appaiono i seguenti file. <ul style="list-style-type: none">• File JPG (.JPG)• File Bitmap (.BMP)

Tasti-F

- [F5](Set)

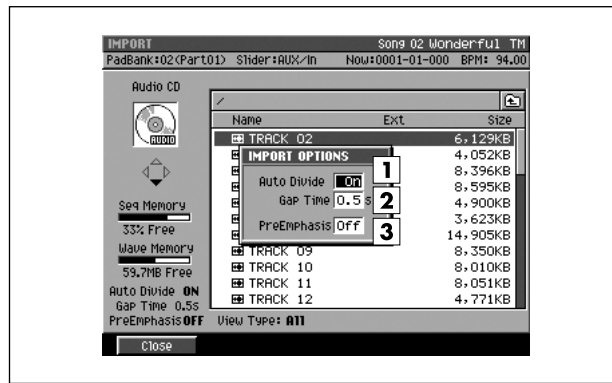
Richiude il riquadro VIEW FILE TYPE e mostra i tipi il file selezionati nella lista dei file.

MEMO

- I dati della serie Roland S-700 (sample, partial, patch) vengono visualizzati indipendentemente dall'impostazione del parametro Type.

Riquadro IMPORT OPTIONS

Qui potete specificare come vengono gestite le funzioni emphasis e auto divide quando vengono importati file di dati musicali.



■ Per accedere a questa schermata

- [IMPORT] → [MENU] → selezionate “Import Options” → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

1 Auto Divide

La funzione Auto Divide rileva le regioni di silenzio all'interno del sample, e divide il sample in più sample in questi punti.

2 Gap Time

Quando Auto Divide=On, questo parametro specifica la durata del silenzio che viene rilevato.
Valori: 0.5, 1.0, 1.5, 2.0 sec

3 Pre Emphasis

Specifica se l'elaborazione della funzione Emphasis viene applicata quando importate un file di dati musicali.

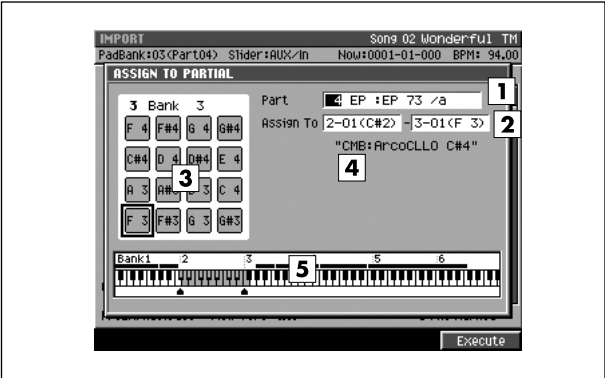
Display	Spiegazione
Off	Emphasis non viene applicata ai dati importati.
On	Emphasis viene applicata ai dati importati.

Tasti-F

- [F1](Close)
Richiude il riquadro IMPORT OPTIONS (questo riquadro).

ASSIGN TO PARTIAL riquadro

Qui potete assegnare i dati di un parziale della serie S-700 a una patch.



■ Per accedere a questa schermata

- [IMPORT] → selezionate il parziale della serie S-700 → [F5](Import)

Spiegazione di ogni area

- 1

Part

Specifica la parte strumentale a cui vengono assegnati i dati del partial.

Valori: 1–16
- 2

Assign To

Specifica il parziale (note number) all'interno della parte strumentale selezionata da Part Number a cui vengono assegnati i dati del sample. Il valore sulla sinistra specifica la nota più bassa, e il valore a destra specifica la nota più acuta. Il valore centrale specifica l'intonazione originale del campionamento.

Valori: 1-01 (A0)–(note number più basso libero)
– 6-16 (G#8)

MEMO

- Potete anche specificare le assegnazioni colpendo direttamente un pad. Se colpite un pad a cui è già stato assegnato un suono, questo viene riprodotto.
- Se viene assegnato un intervallo di pad (note number), questi suonano lo stesso parziale. Ciò significa che se modificate i parametri del parziale, le vostre modifiche influenzano il suono di tutti i pad che usano quel parziale. La Schermata PATCH EDIT (SPLIT) (p. 124) mostra come sono assegnati i parziali ai pad.

3

Velocity Pads

Indica lo stato dei velocity pad nel banco di pad corrente.

Indicaz.	Stato
	Un partial è assegnato al pad.
	Nessuna assegnazione.
	Un partial verrà assegnato al pad nella cornice.

4

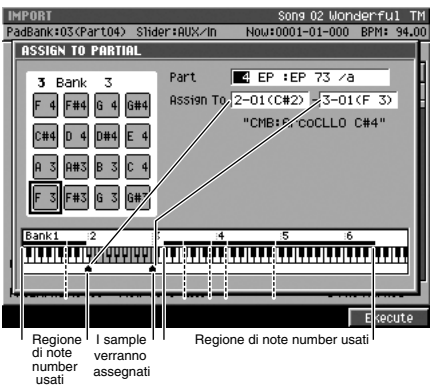
Partial Name

Mostra il nome del partial che volete importare.

5

Tastiera

Indica come vengono utilizzati i note number.

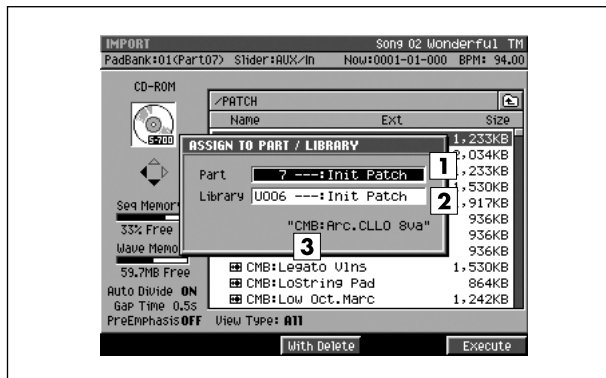


Tasti-F

- [F5](Execute)
Assegna il partial.

Riquadro ASSIGN TO PART / LIBRARY

Quando importate un file di una patch, potete specificare se la patch viene importata come un'intera parte o nella libreria.



■ Per accedere a questa schermata

- [IMPORT] → selezionate un file di una patch → [F5](Import)

Spiegazione di ogni area

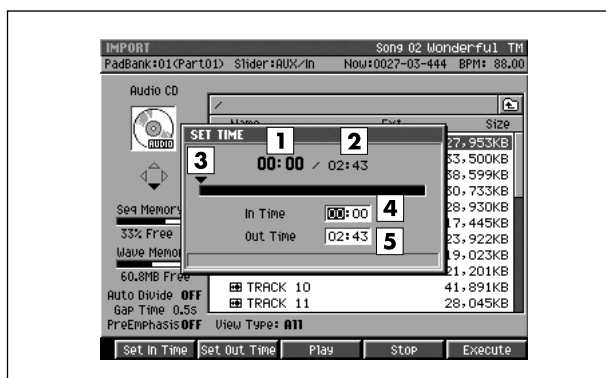
- 1 Part**
Specifica la parte in cui viene importata la patch.
Valori: Off (non importata), 1–16
- 2 Library**
Specifica il numero della library in cui viene importata la patch.
Valori: Off (non importata), 1–128
- 3 Patch Name**
Mostra il nome della patch selezionata nella Schermata IMPORT (p. 219) per l'importazione.

Tasti-F

- **[F3](With Delete)**
Se esiste già una patch nel numero della parte specificato dal parametro Part o nel numero della library specificato dal parametro Library, la patch e i sample che usa vengono cancellati (Delete Patch) prima che la patch venga importata.
☞ Per i dettagli sul funzionamento di Delete Patch, vedi "Cancellare la patch" (Manuale dell'Utente; p. 101).
- **[F5](Execute)**
Importa la patch nella locazione specificata, e chiude il Riquadro ASSIGN TO PART / LIBRARY (questo riquadro).

Riquadro SET TIME

Qui potete importare una regione specificata di audio da un CD audio.



■ Per accedere a questa schermata

- [IMPORT] → selezionate una traccia del CD audio → [F5](Import)

Spiegazione di ogni area

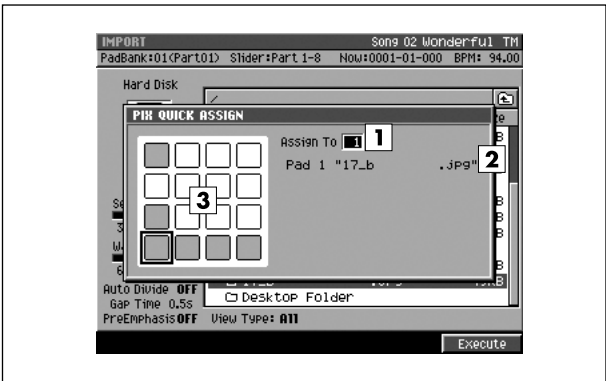
- 1 Current time**
Indica il tempo corrente della traccia da importare.
- 2 Track time**
Indica la lunghezza totale della traccia da importare.
- 3 Current time location**
Indica la posizione all'interno della traccia che corrisponde al tempo che appare in Current Time.
- 4 In Time**
Specifica il tempo iniziale da cui inizia all'importazione della traccia specificata. (Le unità sono minuti:secondi).
- 5 Out Time**
Specifica il tempo finale dove termina l'importazione della traccia specificata. (Le unità sono minuti:secondi).

Tasti-F

- **[F1](Set In Time)**
Ascoltando il CD, imposta l'In Time come posizione corrente di riproduzione della traccia del CD.
- **[F2](Set Out Time)**
Ascoltando il CD, imposta l'Out Time come posizione corrente di riproduzione della traccia del CD.
- **[F3](Play)**
Riproduce la regione da In Time a Out Time.
- **[F4](Stop)**
Interrompe l'ascolto.
- **[F5](Execute)**
Importa la regione da In Time a Out Time, e apre il Riquadro RESULT (p. 211).

Riquadro PIX QUICK ASSIGN

Qui potete assegnare i file delle immagini importate ai velocity pad.



■ Per accedere a questa schermata

- [IMPORT] → selezionate il file di un'immagine → [F5](Import)

Spiegazione di ogni area

- 1 Assign To**
Specifica il velocity pad a cui viene assegnata l'immagine importata.
Valori: 1–16
- 2 File name**
Mostra il nome del file dell'immagine da importare.
- 3 Velocity pads**
Quest'area mostra lo stato d'uso dei velocity pad.

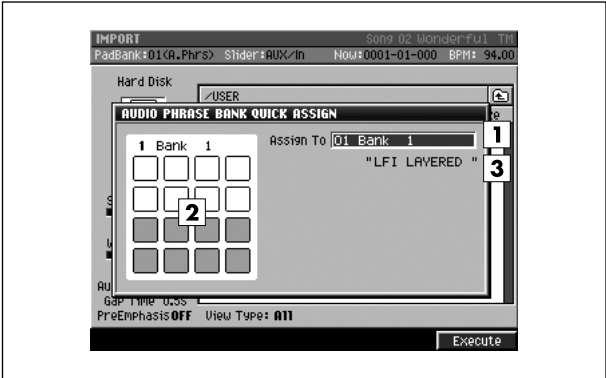
Tasti-F

- [F5](Execute)
Assegna l'immagine al velocity pad specificato dal parametro Assign To.

Indicaz.	Stato
	Un'immagine è assegnata al pad.
	Nessuna assegnazione.
	Un'immagine verrà assegnata al pad nella cornice.

Riquadro AUDIO PHRASE BANK QUICK ASSIGN

Qui potete assegnare le frasi audio ai velocity pad di 1 bank.





■ Per accedere a questa schermata

- [IMPORT] → selezionate un file Audio Phrase Bank
→ [F5](Import)

Spiegazione di ogni area

- 1 Assign To**
Specifica il numero del bank a cui vengono assegnate le frasi audio importate.
Valori: 1–32

- 2 Velocity pads**
Mostra lo stato d'uso dei velocity pad del pad bank selezionato.

Indicaz.	Stato
	Una frase audio è assegnata al pad.
	Nessuna assegnazione.

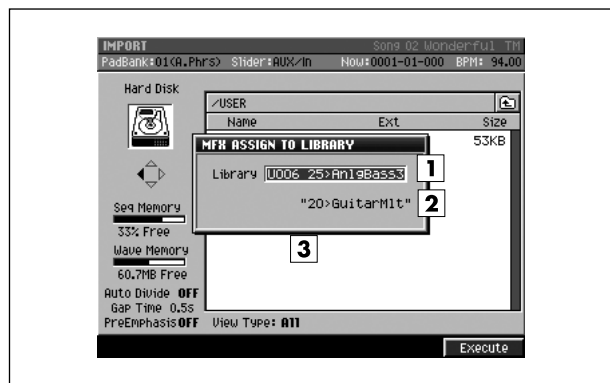
- 3 Audio phrase bank name**
Mostra il nome del banco di frasi audio da importare.

Tasti-F

- [F5](Execute)
Assegna le frasi audio ai velocity pad del bank specificato dal parametro Assign To.

Riquadro EFFECTS ASSIGN TO LIBRARY

Qui potete assegnare alla effect library le impostazioni degli effetti importate.



■ Per accedere a questa schermata

- [IMPORT] → selezionate un file di effetti → [F5](Import)

MEMO

- Il nome del riquadro dipende dal file che state importando.

Tipo di effetto	Nome del riquadro
MFX	MFX ASSIGN TO LIBRARY
Dly/Cho	DELAY/CHORUS ASSIGN TO LIBRARY
Reverb	EVERB ASSIGN TO LIBRARY

Spiegazione di ogni area

1 Library

Specifica il numero della library in cui vengono importate le impostazioni dell'effetto.

Effetto	Valore
MFX	U001–U100
Dly/Cho	U01–U50
Reverb	U01–U50

2 Name of effects setting

Mostra il nome del file di effetti selezionato nella Schermata IMPORT (p. 219).

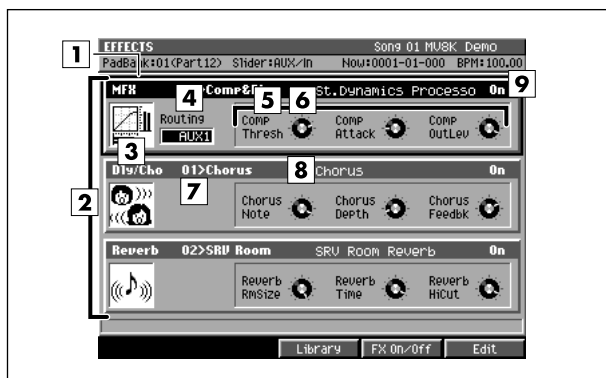
Tasti-F

• [F5](Execute)

Importa le impostazioni dell'effetto nella locazione specificata, e chiude il riquadro EFFECTS ASSIGN TO LIBRARY.

Schermata EFFECTS

In questa schermata potete controllare lo stato dei multieffetti, del delay/chorus, e del riverbero.



■ Per accedere a questa schermata

- [EFFECTS]

Spiegazione di ogni area

1 Corsore

La sezione effetti (MFX, delay/chorus, riverbero) in cui si trova il cursore è evidenziata. La sezione effetti evidenziata è chiamata "effetto corrente."

2 Sezione effetti

Indica il tipo di effetto.

Display	Spiegazione
MFX	Multi-effetto
Dly/Cho	Delay/Chorus
Reverb	Riverbero

3 Icona dell'algoritmo

L'algoritmo dell'effetto usato da ogni sezione effetti viene indicato dall'icona che appare.

4 Routing

Specifica dove viene posizionato l'MFX all'interno del mixer.

Valore	Spiegazione
Off	L'MFX non viene usato.
Input	Bus Input
AUX1-4	Bus AUX 1-4
Master	Bus Master out

MEMO

- Potete selezionare il parametro Routing solo per MFX.

5 Parametro controllato

Indica i nomi dei parametri controllati dalle manopole di controllo. Appaiono tre parametri: da sinistra corrispondono alle manopole C1, C2, e C3.

6 Manopole di controllo

Usatele per controllare i parametri principali dell'algoritmo effetti usato da ogni sezione effetti.

MEMO

- Vi sono tre manopole per ogni sezione: corrispondono alle manopole C1-C3 del pannello superiore. Per utilizzare le manopole, usate i tasti cursore (su/giù) per spostare l'area evidenziata sulla sezione effetti appropriata.
- La funzione Knob Assign (p. 234) vi permette di assegnare liberamente ogni parametro dell'effetto ad ogni manopola.

7 Nome della patch effetti

Indica il nome della patch effetti.

8 Algoritmo dell'effetto

Indica il nome dell'algoritmo usato da ogni effetto.

9 Interruttore dell'effetto

Seleziona lo stato di ogni sezione effetti.

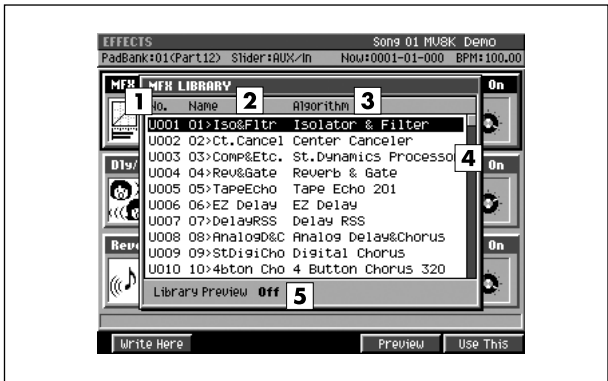
Valore	Spiegazione
Off	L'effetto non viene usato.
On	L'effetto è abilitato.

Tasti-F

- [F3](Library)
Mostra il riquadro EFFECT LIBRARY (p. 230).
- [F4](FX On/Off)
Cambia lo stato dell'effetto corrente.
- [F5](Edit)
Mostra la Schermata EFFECTS EDIT (p. 231).

EFFECTS LIBRARY riquadro

Qui potete salvare e richiamare le impostazioni degli effetti.



■ Per accedere a questa schermata

- [EFFECTS] → selezionate l'effetto corrente → [F3](Library)



- Il nome del riquadro dipende dall'effetto corrente.

Effetto corrente	Nome del riquadro
MFX	MFX LIBRARY
Dly/Cho	DELAY/CHORUS LIBRARY
Reverb	REVERB LIBRARY

Spiegazione di ogni area

1 No. (numero della libreria effetti)

La libreria di effetti consiste di un'area Preset che contiene le impostazioni effettuate in fabbrica e di un'area User dove potete salvare e richiamare le vostre impostazioni.

Effetto	Area U (User)	Area P (Preset)
MFX	U001-U100	P001-P034
Dly/Cho	U001-U050	P001-P002
Reverb	U001-U050	P001-P004



- L'area Preset è a sola lettura: non potete scrivere le impostazioni nell'area Preset.

2 Name

Mostra il nome delle impostazioni dell'effetto.

3 Algorithm

Mostra l'algoritmo dell'effetto usato.

4 Barra di scorrimento

Indica approssimativamente la porzione della lista che è visibile.

5 Library Preview

Indica "On" quando state preascoltando l'effetto.

Tasti-F

• [F1](Write Here)

Salva le impostazioni dell'effetto corrente nella posizione del cursore nella lista della libreria.

Tasti-F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione.
[F5](Yes)	Salva le impostazioni dell'effetto.

• [F4](Preview)

Abilita temporaneamente l'effetto selezionato dal cursore, permettendovi di preascoltare il risultato. Il display indica "Library Preview On" mentre state preascoltando l'effetto.

• [F5](Use This)

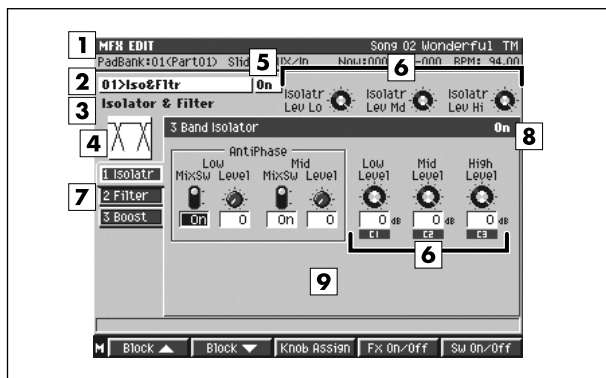
Specifica come effetto corrente le impostazioni degli effetti selezionate dal cursore.



- Per cancellare la selezione eseguita nel riquadro e tornare alla schermata precedente, premete [EXIT].

Schermata EFFECTS EDIT

Qui potete effettuare modifiche dettagliate al multi-effetto, all'effetto delay/chorus, o all'effetto di riverbero.



■ Per accedere a questa schermata

- [EFFECTS] → [F5](Edit)

Spiegazione di ogni area

1 Sezione effetti

Indica il nome della sezione effetti che state modificando.

Display	Spiegazione
MFX EDIT	Schermata Multi-effect Edit
DELAY/CHORUS EDIT	Schermata Delay/Chorus Edit
REVERB EDIT	Schermata Reverb Edit

2 Nome della patch effetti

Indica il nome delle impostazioni degli effetti richiamate correntemente.

3 Nome dell'algoritmo dell'effetto

Indica il nome dell'algoritmo dell'effetto usato correntemente.

- ☞ Per maggiori informazioni sul nome della patch effetti e sul nome dell'algoritmo dell'effetto, vedi "Patch Preset e Lista degli Algoritmi" (Appendice; p. 14).

4 Icona dell'algoritmo

L'icona visualizzata indica l'algoritmo dell'effetto usato correntemente.

5 Interruttore dell'effetto

Indica lo stato dell'effetto corrente.

Valore	Spiegazione
Off	L'effetto è bypassato (non usato).
On	L'effetto è abilitato.

6 Manopole di controllo

Usatele per controllare i parametri principali dell'effetto corrente.

MEMO

- Vi sono diverse manopole per ogni blocco effetti, e le indicazioni C1-C3 sono visualizzate per alcune di queste. Queste manopole corrispondono alle manopole C1-C3 del pannello superiore.
- La funzione Knob Assign (p. 234) vi permette di assegnare liberamente ogni parametro dell'effetto ad ogni manopola.

7 Blocchi effetti

Questi sono i singoli effetti che costituiscono ognuno degli algoritmi dell'effetto. Per eseguire le impostazioni in un particolare blocco di effetti, usate [F1](Block ▲) o [F2](Block ▼) per selezionare quel blocco.

- ☞ L'area delle linguette del blocco effetti mostra i singoli effetti che costituiscono la patch dell'effetto. Per i dettagli, vedi "Blocchi Effetti" (Appendice; p. 16).

8 Interruttore del parametro

Indica lo stato di ogni blocco effetti (singolo effetto).

Valore	Spiegazione
Off	Il blocco effetti non viene usato.
On	Il blocco effetti è abilitato.

9 Parametri del blocco effetti

Quest'area mostra i parametri di ogni blocco effetti. Per i dettagli sui parametri visualizzati, vedi "Blocchi Effetti" (Appendice; p. 16).

Tasti-F e menu

- **[F1](Block▲) / [F2](Block▼)**
Cambiano il blocco effetti visualizzato.
- **[F3](Knob Assign)**
Mostra il Riquadro KNOB ASSIGN (p. 234).
- **[F4](FX On/Off)**
Imposta l'effetto corrente su off (bypassato) o su on.
- **[F5](SW On/Off)**
Imposta il blocco effetti su off (bypassato) o su on.
- **[MENU]**
Mostra il riquadro MENU.

Voci del menu

● Schermata MFX EDIT

1 MFX Library

Mostra il riquadro MFX LIBRARY (p. 230).

2 Edit MFX Name

Mostra il riquadro EDIT MFX NAME (p. 3)

3 Save MFX

Mostra il riquadro SAVE MFX (p. 233)

● Schermata DELAY/CHORUS EDIT

1 Dly/Cho Library

Mostra il riquadro Dly/Cho LIBRARY (p. 230).

2 Edit Dly/Cho Name

Mostra il riquadro EDIT Dly/Cho NAME (p. 3)

3 Save Dly/Cho

Mostra il riquadro SAVE Dly/Cho (p. 233)

● Schermata REVERB EDIT

1 Reverb Library

Mostra il riquadro REVERB LIBRARY (p. 230).

2 Edit Reverb Name

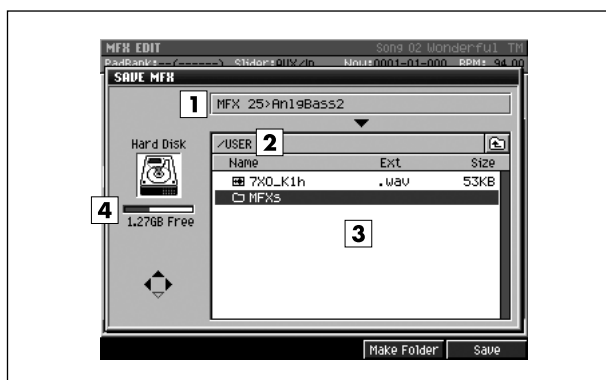
Mostra il riquadro EDIT REVERB NAME (p. 3)

3 Save Reverb

Mostra il riquadro SAVE REVERB (p. 233)

Riquadro SAVE EFFECTS

Qui potete salvare le impostazioni dei multieffetti, del delay/chorus, e del riverbero sull'hard disk come un file.



■ Per accedere a questa schermata

- [EFFECTS] → [F5](Edit) → [MENU] → selezionate “Save MFX”, “Save Dly/Cho”, o “Save Reverb” → [F5](Select)

MEMO

- Il nome del riquadro dipende dall'effetto corrente.

Effetto corrente	Nome del riquadro
MFX	SAVE MFX
Dly/Cho	SAVE DELAY/CHORUS
Reverb	SAVE REVERB

Spiegazione di ogni area

1 Effect setting name

Mostra il nome dell'impostazione dell'effetto che può essere salvata.

2 Nome della cartella corrente

Mostra la cartella di destinazione del salvataggio. I livelli delle cartelle sotto alla cartella radice (la cartella al livello più alto nell'hard disk) sono indicati dal simbolo “/”.

3 Lista dei file

Mostra il nome dei file e cartelle salvati nella cartella corrente.

4 Drive capacity

Mostra lo spazio libero sull'hard disk.

■ Tasti-F

• [F4](Make Folder)

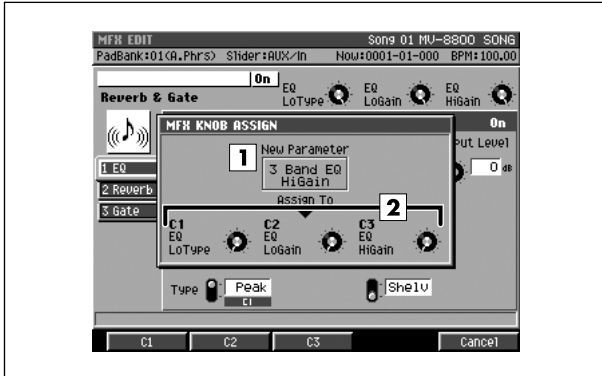
Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete creare una nuova cartella all'interno della cartella corrente.

• [F5](Save)

Salva le impostazioni dell'effetto come file sull'hard disk. Mostra il Riquadro EDIT NAME (p. 3), in cui potete specificare il nome del file in formato WAV o AIFF.

Riquadro KNOB ASSIGN

Qui potete assegnare i parametri degli effetti alle manopole di controllo (C1-C3). Questo vi permette di usare le manopole per modificare direttamente i parametri.



■ Per accedere a questa schermata

- [EFFECTS] → selezionate un effetto corrente → [F5](Edit) → usate il cursore per selezionare il parametro dell'effetto che volete assegnare a una manopola → [F3](Knob Assign)
- [MASTERING] → [F2](Mastering) → selezionate i dati audio (file WAV) di cui volete eseguire il master → [F5](MTK Edit) → [F5](Sw On/Off) → [MENU] → selezionate "Knob Assign" → [F5](Select)

Spiegazione di ogni area

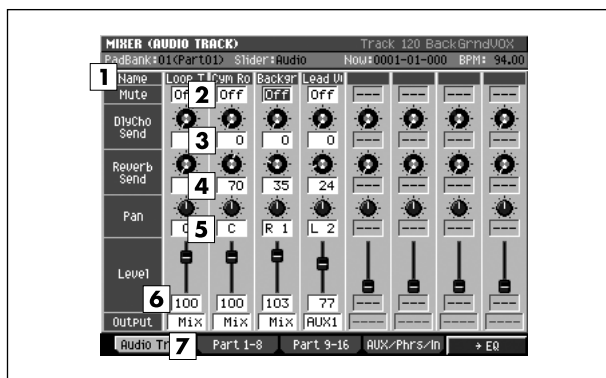
- 1 New parameter**
Mostra il parametro che state assegnando.
- 2 Parameter**
Visualizza i nomi dei parametri degli effetti assegnati a C1, C2, e C3.

Tasti-F

- [F1](C1) / [F2](C2) / [F3](C3)
Assegnano il parametro dell'effetto nella posizione del cursore alla manopola corrispondente.
- [F5](Cancel)
Richiude il riquadro KNOB ASSIGN.

Schermata MIXER (AUDIO TRACK)

Questa è la schermata del mixer delle tracce audio, dove potete impostare livello, pan, e bus di uscita.



■ Per accedere a questa schermata

- [MIXER] → [F1](Audio Track)

Spiegazione di ogni area

1 Name

Mostra il nome dell'audio track.

MEMO

- Vengono indicati solo i primi caratteri del nome. I caratteri successivi non vengono visualizzati.

2 Mute

Silenza temporaneamente la traccia.

Valori: Off, On

3 DlyCho Send (Delay/Chorus Send Level)

Specifica la quantità di segnale inviato all'effetto delay/chorus.

Valori: 0–127

4 Reverb Send (Reverb Send Level)

Specifica la quantità di segnale inviato all'effetto di riverbero.

Valori: 0–127

5 Pan

Specifica la posizione stereo della traccia.

Valori: L63–0–R63

6 Level

Specifica il volume della traccia.

Valori: 0–100–127

MEMO

- Potete usare gli 8 cursori del pannello superiore per regolare il parametro Level.

7 Output

Specifica la destinazione di uscita del segnale per ogni traccia.

Valore	Spiegazione
Mix	Invia il suono al bus Mix. Il suono viene emesso da Master e Phones.
AUX1–AUX4	Invia il suono a un bus AUX.
MLT1–MLT8	Invia il suono a una MULTI OUTPUT (uscita mono).
M1/2–M7/8	Invia il suono a una coppia di MULTI OUTPUT (uscita stereo).

Tasti-F

• [F1](Audio Track)

Mostra la Schermata MIXER (AUDIO TRACK) (questa schermata).

• [F2](Part 1–8)

Mostra le parti 1–8 della Schermata MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).

• [F3](Part 9–16)

Mostra le parti 9–16 della Schermata MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).

• [F4](AUX/Phrs/In)

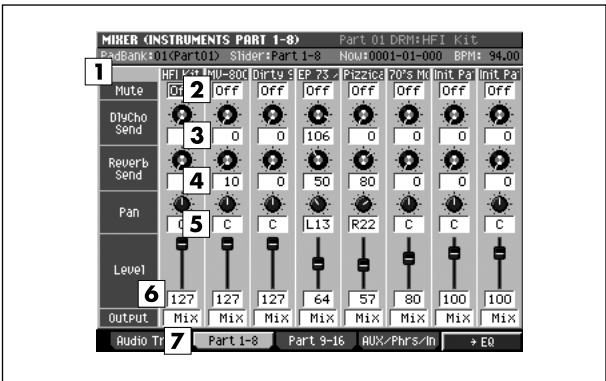
Mostra la Schermata MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (p. 237).

• [F5](→ EQ)

Mostra la Schermata MIXER (AUDIO TRACK EQ) (p. 239).

Schermata MIXER (INSTRUMENT PART)

In questa schermata del mixer potete impostare il livello, il pan, e il bus di uscita delle parti instrument.



■ Per accedere a questa schermata

- [MIXER] → [F2](Part 1–8) o [F3](Part 9–16)

Spiegazione di ogni area

- 1

Patch name

Mostra il nome della patch della parte selezionata.

MEMO

 - Vengono indicati solo i primi caratteri del nome. I caratteri successivi non vengono visualizzati.
- 2

Mute

Silenzia temporaneamente la parte.

Valori: Off, On
- 3

DlyCho Send (Delay/Chorus Send Level)

Specifica la quantità di segnale inviato all'effetto delay/chorus.

Valori: 0–127
- 4

Reverb Send (Reverb Send Level)

Specifica la quantità di segnale inviato all'effetto di riverbero.

Valori: 0–127
- 5

Pan

Specifica il pan della parte.

Valori: L63–0–R63
- 6

Level

Specifica il volume della parte.

Valori: 0–100–127

MEMO

 - Potete usare gli 8 cursori del pannello superiore per regolare il parametro Level.

7 Output

Specifica la destinazione di uscita del segnale di ogni parte.

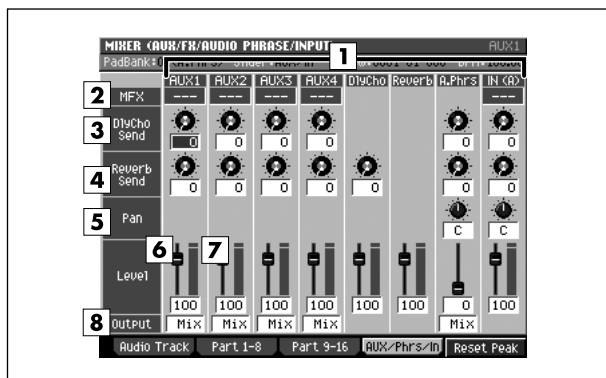
Valore	Spiegazione
Prtl	Segue le impostazioni Output Assign (Partial output assign) (p. 125) del partial
Mix	Invia il suono al bus Mix. Il suono viene emesso da Master e Phones.
AUX1–AUX4	Invia il suono a un bus AUX.
MLT1–MLT8	Invia il suono a un ANALOG MULTI OUTPUT (uscita mono).
M1/2–M7/8	Invia il suono a una coppia ANALOG MULTI OUTPUT (uscita stereo).

Tasti-F

- **[F1](Audio Track)**
Mostra la Schermata MIXER (AUDIO TRACK) (p. 235).
- **[F2](Part 1–8)**
Mostra le parti 1–8 della Schermata MIXER (INSTRUMENT PART) (questa schermata).
- **[F3](Part 9–16)**
Mostra le parti 9–16 della Schermata MIXER (INSTRUMENT PART) (questa schermata).
- **[F4](AUX/Phrs/In)**
Mostra la Schermata MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (p. 237).
- **[F5](→EQ)**
Mostra la Schermata MIXER (IMSTRUMENT PART EQ) (p. 240) dei canali 1–8 o 9–16.

Schermata MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT)

Questa è la schermata del mixer dei bus AUX, effetti, parti delle audio phrase, e ingressi.



■ Per accedere a questa schermata

- [MIXER] → [F4](AUX/Phrs/In)

Spiegazione di ogni area

1 Name

Questo è il nome di ogni mixer.

Display	Spiegazione
AUX1–AUX4	Bus AUX
DlyCho	Delay/Chorus
Reverb	Bus Reverb
A.Phrs	Audio Phrase
In (A)	Ingresso Analogico
In (C)	Ingresso Digitale (coassiale)
In (O)	Ingresso Digitale (ottico)
In (R)	Ingresso Digitale (R-BUS)

MEMO

- Per alternare tra (A), In (C), In (O), e In (R), usate l'impostazione Input Select (p. 173) nella schermata System Parameter / Global.

2 MFX (Multi-effect)

Un bus in cui è inserito l'MFX viene visualizzato come "MFX."

MEMO

- "----" indica che l'MFX non è inserito.

3 DlyCho Send (Delay/Chorus Send Level)

Specifica la quantità di segnale inviato all'effetto delay/chorus.

Valori: 0–127

4 Reverb Send (Reverb Send Level)

Specifica la quantità di segnale inviato all'effetto di riverbero.

Valori: 0–127

5 Pan

Specifica la posizione stereo del segnale.

Valori: L63–0–R63

6 Level

Specifica il volume di ogni parte.

Valori: 0–100–127

MEMO

- Potete usare gli 8 cursori del pannello superiore per regolare il parametro Level.

7 Misuratore di livello

Visualizza il livello post-fader di ogni parte.

MEMO

- L'indicatore più in alto del misuratore si accende quando il segnale distorce (= 0 dB). In questi casi, abbassate il valore del parametro Level.

8 Output

Specifica la destinazione di uscita del segnale dei bus AUX 1–4 e delle frasi audio.

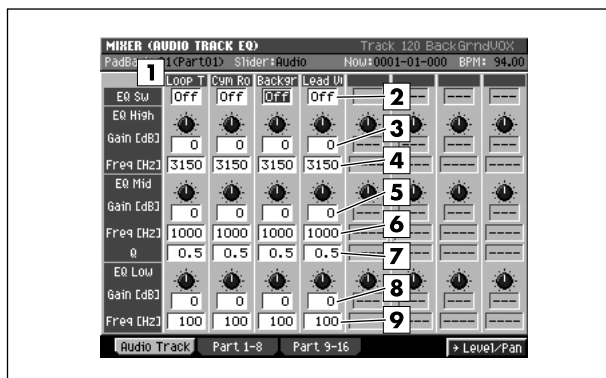
Valore	Spiegazione
Off	Nessuna uscita (solo bus AUX 1–4)
Mix	Invia il suono al bus Mix. Il suono viene emesso da Master e Phones.
AUX1–AUX4	Invia il suono a un bus AUX (solo frasi audio).
MLT1–MLT8	Invia il suono a una MULTI OUTPUT (uscita mono).
M1/2–M7/8	Invia il suono a una coppia di MULTI OUTPUT (uscita stereo).

Tasti-F

- **[F1](Audio Track)**
Mostra la Schermata MIXER (AUDIO TRACK) (p. 235).
- **[F2](Part 1–8)**
Mostra le parti 1–8 della Schermata MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).
- **[F3](Part 9–16)**
Mostra le parti 9–16 della Schermata MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).
- **[F4](AUX/Phrs/In)**
Mostra la Schermata MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (questa schermata).
- **[F5](Reset Peak)**
Cancella l'indicazione del picco nei misuratori di livello.

Schermata MIXER (AUDIO TRACK EQ)

Questa è la schermata dell'equalizzatore delle audio track, in cui potete regolare il loro tono.



■ Per accedere a questa schermata

- [MIXER] → [F1](Audio Track) → [F5](→ EQ)

Spiegazione di ogni area

1 Name

Mostra una porzione del nome dell'audio track.

2 EQ Sw

Attiva e disattiva l'EQ di ogni traccia.

Valori: Off, On

3 EQ High Gain

Specifica la quantità di enfasi o taglio della frequenza specificata da EQ High Freq.

Valori: -15-0-15 [dB]

4 EQ High Freq (EQ high frequency)

Specifica la frequenza acuta a cui avviene l'enfasi o il taglio.

Valori: 1000, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, **3150**, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k [Hz]

5 EQ Mid Gain

Specifica la quantità di enfasi o taglio della frequenza specificata da EQ Mid Freq.

Valori: -15-0-15 [dB]

6 EQ Mid Freq (EQ middle frequency)

Specifica la frequenza media a cui avviene l'enfasi o il taglio.

Valori: 100, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, **1000**, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, 3150, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k [Hz]

7 EQ Mid Q (EQ middle Q)

Specifica l'ampiezza della banda di frequenze che viene enfatizzata o tagliata. Valori più bassi allargano la banda di frequenze; valori alti la restringono.

Valori: **0.5**, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1.0, 1.1, 1.2, 1.4, 1.6, 1.8, 2.0, 2.2, 2.5, 2.8, 3.1, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.6, 6.3, 7.1, 8.0, 9.0, 10.0, 11.2, 12.5, 14.0, 16.0

8 EQ Low Gain

Specifica la quantità di enfasi o taglio della frequenza specificata da EQ Low Freq.

Valori: -15-0-15 [dB]

9 EQ Low Freq (EQ low frequency)

Specifica la frequenza bassa a cui avviene l'enfasi o il taglio.

Valori: **100**, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, 1000 [Hz]

Tasti-F

• [F1](Audio Track)

Mostra la Schermata MIXER (AUDIO TRACK EQ) (questa schermata).

• [F2](Part 1-8)

Mostra le parti 1-8 della Schermata MIXER (INSTRUMENT PART EQ) (p. 240).

• [F3](Part 9-16)

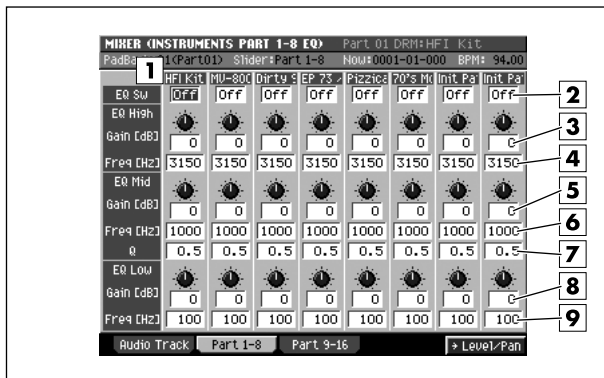
Mostra le parti 9-16 della Schermata MIXER (INSTRUMENT PART EQ) (p. 240).

• [F5](→ Level/Pan)

Mostra la Schermata MIXER (AUDIO TRACK) (p. 235).

Schermata MIXER (IMSTRUMENT PART EQ)

Questa è la schermata dell'equalizzatore delle parti instrument, in cui potete regolare il loro tono.



■ Per accedere a questa schermata

- [MIXER] → [F2](Part 1–8) o [F3](Part 9–16) → [F5](→ EQ)

Spiegazione di ogni area

1 Patch name

Mostra il nome della patch della parte selezionata.

MEMO

- Vengono indicati solo i primi caratteri del nome. I caratteri successivi non vengono visualizzati.

2 EQ Sw

Turns EQ on/off for each part.

3 EQ High Gain

Specifica la quantità di enfasi o taglio della frequenza specificata da EQ High Freq.

Valori: -15–0–15 [dB]

4 EQ High Freq (EQ high frequency)

Specifica la frequenza acuta a cui avviene l'enfasi o il taglio.

Valori: 1000, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, **3150**, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k [Hz]

5 EQ Mid Gain

Specifica la quantità di enfasi o taglio della frequenza specificata da EQ Mid Freq.

Valori: -15–0–15 [dB]

6 EQ Mid Freq (EQ middle frequency)

Specifica la frequenza media a cui avviene l'enfasi o il taglio.

Valori: 100, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, **1000**, 1120, 1250, 1400, 1600, 1800, 2000, 2240, 2500, 2800, 3150, 3550, 4000, 4500, 5000, 5600, 6300, 7100, 8000, 9000, 10k [Hz]

7 EQ Mid Q (EQ middle Q)

Specifica l'ampiezza della banda di frequenze che viene enfatizzata o tagliata. Valori più bassi allargano la banda di frequenze; valori alti la restringono.

Valori: **0.5**, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1.0, 1.1, 1.2, 1.4, 1.6, 1.8, 2.0, 2.2, 2.5, 2.8, 3.1, 3.5, 4.0, 4.5, 5.0, 5.6, 6.3, 7.1, 8.0, 9.0, 10.0, 11.2, 12.5, 14.0, 16.0

8 EQ Low Gain

Specifica la quantità di enfasi o taglio della frequenza specificata da EQ Low Freq.

Valori: -15–0–15 [dB]

9 EQ Low Freq (EQ low frequency)

Specifica la frequenza bassa a cui avviene l'enfasi o il taglio.

Valori: **100**, 112, 125, 140, 160, 180, 200, 224, 250, 280, 315, 355, 400, 450, 500, 560, 630, 710, 800, 900, 1000 [Hz]

Tasti-F

• [F1](Audio Track)

Mostra la Schermata MIXER (AUDIO TRACK EQ) (p. 239).

• [F2](Part 1–8)

Mostra le parti 1–8 della Schermata MIXER (IMSTRUMENT PART EQ) (questa schermata).

• [F3](Part 9–16)

Mostra le parti 9–16 della Schermata MIXER (IMSTRUMENT PART EQ) (questa schermata).

• [F5](→ Level/Pan)

Mostra 1–8 o 9–16 della Schermata MIXER (INSTRUMENT PART) (p. 236).

Numeri

16Grid	73
16Notes	73

A

A (Envelope)	126
Accent Note	22
Accent Velocity	22
Aftertouch (Patch)	120
Amp, Amplifier	
LFO	127, 148
Analog Feel	118
Assign Type	125
Attack	199
Attack Offset	118
Auto Divide	210, 222
Auto Emphasis	210
Auto Normalize	210
Auto Punch In	16, 19-21, 101, 103
Auto Punch Out	16, 19-21, 101, 103
Auto Sum	27

B

Back Step	62-63
Bank.H/L	12
Bend (Patch)	120
Bend Range Down	118
Bend Range Up	118
Bias	39-41, 68
BPF	126, 143
BPM	
audio event	28
audio phrase	155
pattern	70, 98-99
song	52, 70, 79, 83
BPM Base Note	155, 157
BPM Sync	28, 156

C

Cancellare	
song	86
Cho (Instruments part)	114
Chop Point	159
Chop Type	160
Coarse, Coarse Tune	
audio event	28
audio phrase	156
partial	125
patch	118
SMT	142
Color Theme	184
Comment	80
Control Change Number	120
Control Channel	179
Control Number	182
Copiare	
song	87
Copy From Current Song	84
Copy From Source Project	166
Count In	16, 19-21, 101, 103
Cutoff	126, 143
Cutoff KF	144
Cutoff Offset	118

D

D (Envelope)	126
Delay KF	147
Delay Time	147
Delete Patch	115
Delete Tracks	56
Depth Filter	144
Depth Pitch	144
Detune	147
Device ID	177
Digital Out Copy Protect	173
Digital Output Select	173
DlyCho Send	
audio phrase	237
audio track	14, 235
AUX	237
input	237
instruments part	236
partial	125
Drum	152-153
Drum Grid	73
Duration	62, 73-74

E

E.Grp, Excl Group, Excl.Grp	
audio phrase	152-153, 156
partial	125
End Point	
audio event	29
audio phrase	155, 157
fade In	138
sample	128
truncate	136
EQ High Freq	239-240
EQ High Gain	239-240
EQ Low Freq	239-240
EQ Low Gain	239-240
EQ Mid Freq	239-240
EQ Mid Gain	239-240
EQ Mid Q	239-240
EQ Sw	239-240
Erase All Events	10, 93
Error Level	82
Event	68

F

Filter	
LFO	127, 148
Fine, Fine Tune	
audio event	28
audio phrase	156
partial	125
patch	118
SMT	142
Fix Quantize	69, 88
Fixed Velocity Level	174
Foot Switch	175
Foot Switch Polarity	175

Indice

G

Gap Time	207, 210, 222
Gate	152–153
GR	199
Grid Resolution	17, 102
Grid Velocity	73

H

H Position	184
HD Format Protect	173
High Split	200
HPF	126, 143

I

Initialize Part	115
Initialize Pattern	96
Input Quantize Type	17, 19–21, 102, 104
Input Select	173, 209
Insert Measure	64

J

Jump	60
------------	----

K

Keep Source Tracks	69
Key Sync	148
KF Point	143, 145
Knob Mode	175

L

L1	144, 146
L2	144, 146
L3 (S)	144, 146
L4	144
Legato Switch	122
Length	65, 99
Level KF	145
Level, Level	
audio event	28
audio phrase	153, 156, 237
audio track	14, 235
AUX	237
campionamento	209
delay/chorus	237
input	237
instruments part	114, 236
mastering tool kit	199
metronomo	22
partial	125
reverb	237
SMT	141
LFO	127
Local Switch	179
Locator	64–65
Loop End	48
Loop Point	
audio event	29
audio phrase	155, 157
sample	128
Loop Rest	101, 103
Loop Top	48
Loop Tune	129
Loop, Loop Mode	
audio event	29
audio phrase	155, 157

sample	128
Low Split	200
LPF	126, 143

M

M (instruments part)	114
Magnify	39–40, 68
Marker	64–65
Master Tune	173
Meas	
tempo track	52
Message Type	183
Metronome Mode	16, 19–22, 101, 104
MFX Rx Channel	178
MIDI Clock Output	81, 94
MIDI, MIDI Output	11, 50, 54
MMC Mode	81, 94
MMC Output	81, 94
Modulation	120
Mono Mode	122
Mouse Pointer Speed	184
MTC Error Level	95
MTC Frame Rate	81, 94
MTC Offset Time	95
MTC Output	82, 95
Multi Timbre Sampler Mode	177
Mute	
audio track	235
instruments part	236
Mute Control	11, 14–15
Mute Control Track	71, 77, 79, 99

N

Normal Note	22
Normal Velocity	22
Normalize	211
Note Mode	180
Note Range	38–43, 66

O

Offset Time	82
One Shot	125
Org Key, Original Key	131, 211
Output, Output Assign	
audio phrase	237
audio track	14, 50, 55, 235
AUX	237
Instruments part	114
instruments part	236
metronomo	22
MIDI track	11, 50, 54
partial	125

P

Pad Aftertouch Sens	174
Pad Aftertouch Type	174
Pad Play	155
Pad Roll Interval	174
Pad Sens	174
Pad Trigger Threshold	174
Pad Tx Channel	177
Pad Velocity	73–74
Pan	
audio phrase	237
audio track	14, 235
input	237

instruments part	114, 236
LFO	127, 148
partial	125
SMT	141
Pattern Length	101, 103
Pitch (LFO)	127, 148
Pitch KF	142
Play Mode	153
Portamento Mode	123
Portamento Start Pitch	123
Portamento Switch	122
Portamento Time	123
Portamento Type	123
Power Up Mode	173
Pre Emphasis	222
Pre Sample Time	209
Preview Length	173
Prog	11
Punch In	49
Punch Out	49

Q

Quality Adjust	135
Quantize Resolution	17
Quantize Type	
play quantize	12
quantize	38
QUICK Loop Length	48

R

R (Envelope)	126
Rate	
input quantize	17, 102
LFO	127, 147
play quantize	12
quantize	38
Ratio	199
Rec Mode	
audio track	19, 103
MIDI track	16, 101
Recording parameter	
audio track	19, 103
drum grid	74
MIDI track	16, 101
mute control track	21
pattern track	20
Release	199
Release Offset	118
Reso, Resonance	126, 143
Resolution	
play quantize	12, 51
quantize	38
Resonance Offset	118
Rest	62–63
Retrigger	122
Rev, Rev Send, Reverb Send	
audio phrase	237
audio track	14, 235
AUX	237
delay/chorus	237
input	237
Instruments part	114
instruments part	236
partial	125

Reverse	
audio event	29
audio phrase	156–157
Routing	229
Rx Channel	180
Rx Select	180
Rx Sw	180

S

S (Envelope)	126
Sample Type	19, 103, 209
Sampler Output Gain	173
Save As User Template	10
Screen Saver Time	184
Screen Saver Type	184
Sens (Patch)	120
Set Chroma	124
Shift All Notes	37
Shift All Tracks	37
Shift Lock	175
Shuffle Resolution	17, 102
Slider Mode	175
Slider1–8	179
SMT	125
SMT Control Select	120
SMT Velocity Control	141
Song	
copiare	87
delete	86
Start Point	
audio event	29
audio phrase	155, 157
fade out	139
sample	128
truncate	136
Start Trigger	209
Step Time	58, 62–63, 73–74
Strength, Strn	
input quantize	17, 102
play quantize	12, 51
quantize	38
Stretch Type	28, 156
Sync Mode	81, 94

T

T1 (A)	144, 146
T2	144, 146
T3 (D)	144, 146
T4 (R)	144, 146
Tap	70, 98
Tap Resolution	70, 98, 176
Tap Tempo	176
Template	
play quantize	12
quantize	38
Tempo track	64–65, 79
Threshold	199
Tie	62–63
Time KF	144–145
Time Signature	52, 64, 79, 83, 99
Track Bank	75–76
Track Layout	83
Track Mute	75
Track parameter	
audio track	14
MIDI track	11

Indice

pattern track	15
Track Solo	76
Transpose	43
Trigger	152–153
Truncate	211
Tx Active Sensing	177
Type	
Filter	126, 143
play quantize	51

U

Use Pattern Tempo	98
-------------------------	----

V

V Position	184
Velo Curve Sens	143, 145
Velo Curve Type	143, 145
Velo Sens T1 (A)	146
Velo Sens T4 (R)	146
Velo, Velocity	
audio phrase	153
play quantize	13, 51
quantize	38
step recording	62
Velocity Control	156
Velocity Range FadeL	142
Velocity Range FadeU	142
Velocity Range Lower	142
Velocity Range Upper	142
Velocity Sens Filter	144
Velocity Sens Offset	118
Velocity Sens T1 (A)	144
Velocity Sens T4 (R)	144
VGA Refresh Rate	184
Voice Priority	119
Volume Label	193
VoRsv	114

W

Wave Form	147
With Delete	224
Word Clock	183



* 0 4 3 4 8 4 1 2 - 0 1 *

04348412

06-10-1N