

MV-8800

PRODUCTION STUDIO

Manuale dell'Utente



Prima di usare questa unità, leggete con attenzione i paragrafi intitolati "IMPORTANTI ISTRUZIONI DI SICUREZZA" (Manuale dell'Utente; p. 2), "USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO" (Manuale dell'Utente; p. 4-5), e "NOTE IMPORTANTI" (Manuale dell'Utente; p. 6-7). Questi paragrafi contengono importanti informazioni riguardo al corretto funzionamento dell'unità. Inoltre, per raggiungere una buona conoscenza di tutte le caratteristiche offerte dalla vostra nuova unità, leggete interamente questo manuale, la Guida alle Schermate e l'Appendice, che vi consigliamo di conservare e tenere a portata di mano per future consultazioni.

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>



ATTENZIONE
RISCHIO DI SHOCK
ELETTRICO, NON APRIRE



ATTENTION: RISQUE DE CHOC ELECTRIQUE NE PAS OUVRIR

ATTENZIONE: PER RIDURRE IL RISCHIO DI SHOCK ELETTRICO, NON RIMUOVETE IL COPERCHIO (O IL PANNELLO POSTERIORE).

ALL'INTERNO NON SI TROVANO PARTI DI SERVIZIO A CURA DELL'UTENTE. RIVOLGETEVI A PERSONALE DI SERVIZIO QUALIFICATO.



Il simbolo del lampo con la punta a freccia, all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza di un "voltaggio pericoloso" non isolato all'interno del prodotto, sufficientemente alto da causare il rischio di shock elettrico alle persone.



Il punto esclamativo all'interno di un triangolo equilatero, avverte l'utente della presenza di importanti istruzioni operative e di mantenimento (servizio) nella documentazione che accompagna il prodotto.

ISTRUZIONI RELATIVE AL RISCHIO DI FUOCO, SHOCK ELETTRICO O DANNI ALLE PERSONE.

IMPORTANTI ISTRUZIONI DI SICUREZZA CONSERVATE QUESTE ISTRUZIONI

Attenzione - Quando si utilizzano prodotti elettrici, devono essere seguite sempre delle precauzioni di base, incluse le seguenti:

1. Leggete tutte le istruzioni prima di utilizzare il prodotto.
2. Non usate questo prodotto vicino ad acqua, ad esempio vicino a vasche da bagno, lavandini, su un pavimento umido o nei pressi di una piscina o simili
3. Questo prodotto dev'essere utilizzato solo con il supporto suggerito dalla fabbrica.
4. Questo prodotto, solo o in abbinamento ad un amplificatore e cuffie o altoparlanti, può produrre livelli di suono in grado di causare la perdita permanente dell'udito. Non utilizzatelo per lunghi periodi di tempo ad un livello di volume eccessivo. Se dovesse verificarsi la perdita dell'udito o un sorta di ronzio, consultate un otorino.
5. Il prodotto dovrebbe essere posizionato in un luogo in cui non interferisca con la sua stessa ventilazione.
6. Il prodotto dovrebbe essere posizionato in un luogo lontano da sorgenti di calore come caloriferi o altre unità che producono calore.
7. Il prodotto dovrebbe essere collegato solo ad una presa di corrente del tipo descritto dal manuale di istruzioni o indicato sul prodotto stesso.
8. Il cavo di alimentazione del prodotto dovrebbe essere rimosso dalla presa durante lunghi periodi di inutilizzo del prodotto stesso.
9. È necessario fare attenzione affinché attraverso le aperture del prodotto non si infiltrino liquidi e affinché non cadano oggetti sul prodotto stesso.
10. Il prodotto deve essere affidato a personale specializzato nei seguenti casi:
 - A. Il cavo o la presa di alimentazione sono stati danneggiati.
 - B. Sono caduti degli oggetti o del liquido si è infiltrato nel prodotto.
 - C. Il prodotto è stato esposto a pioggia, etc.
 - D. Il prodotto non funziona normalmente o evidenzia un sostanziale cambiamento operativo.
 - E. Il prodotto è caduto o la chiusura è stata danneggiata.
11. Non cercate di riparare il prodotto. Attenetevi alla manutenzione indicata sul manuale d'uso. Tutte le altre operazioni devono essere eseguite da personale di servizio qualificato.

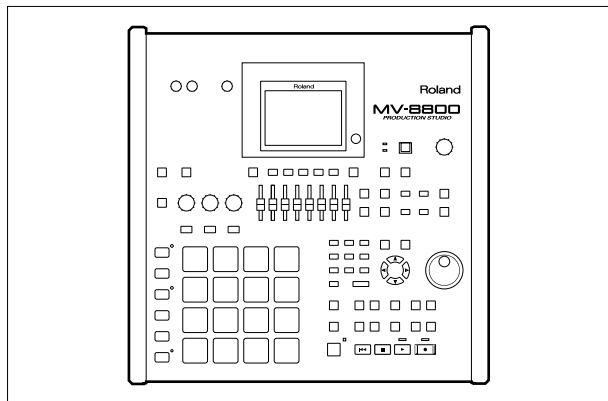


Controllare gli oggetti inclusi

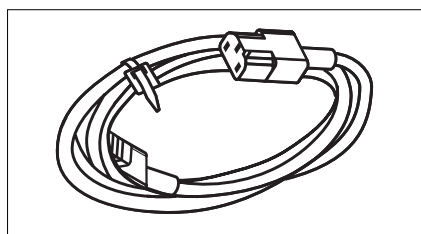
L'imballo dell'MV-8800 contiene i seguenti oggetti.

Se mancasse qualcosa, contattate un "Centro di Assistenza Roland" o il "distributore Roland autorizzato".

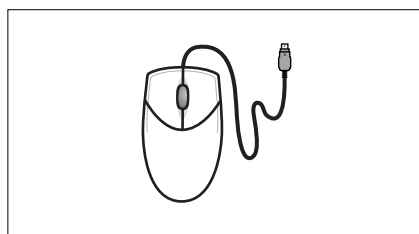
❑ MV-8800



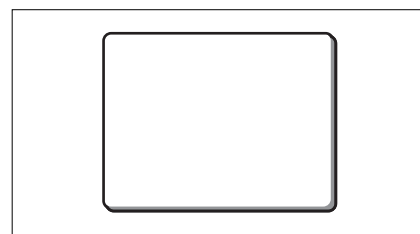
❑ Cavo di alimentazione in CA



❑ Mouse



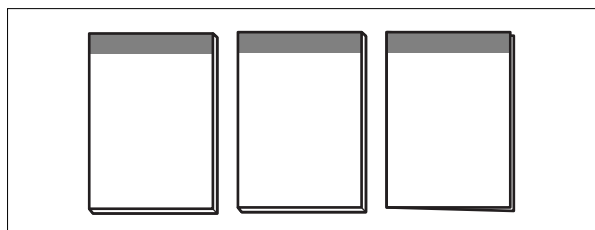
❑ Tappetino del mouse



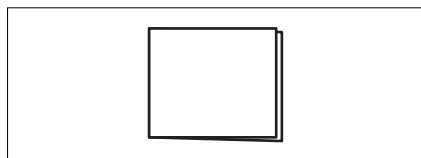
❑ Manuale dell'Utente (il documento che state leggendo)

❑ Guida alle Schermate

❑ Appendice



❑ Libretto "MV-8800 Content Discs"



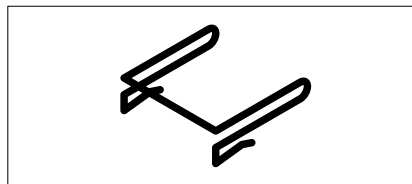
❑ Dischi dei Contenuti (CD-ROM)

I CD-ROM Content dell'MV-8800 contengono le demo song le patch pre-installate. Per usare questi dati per ripristinare i contenuti del vostro hard disk, leggete il libretto incluso "MV-8800 Content Discs."



❑ Terminatore

Quando l'MV-8800 lascia la fabbrica, un terminatore è inserito nelle prese PHONO.






USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO

ISTRUZIONI PER LA PREVENZIONE DI INCENDI, SCOSSE ELETTRICHE E DANNI ALLE PERSONE

Riguardo a ⚠ WARNING e a ⚠ CAUTION





⚠ WARNING	Usato per le istruzioni che avvertono l'utente del pericolo di morte o di gravi danni alla persona se l'unità è usata in modo scorretto.
⚠ CAUTION	Usato per le istruzioni che avvertono l'utente del pericolo di ferimento o di danni materiali se l'unità è usata in modo scorretto. * Per danni materiali si intendono circostanze nocive per la casa, l'arredamento o gli animali domestici.

Riguardo ai Simboli








	Il simbolo ⚠ avverte l'utente di importanti istruzioni o avvisi. Il significato specifico del simbolo è determinato da quanto è contenuto all'interno del triangolo. Il simbolo sulla sinistra è presente in tutte le situazioni in cui si deve prestare particolare attenzione.
	Il simbolo ⚡ avverte l'utente che l'azione non dev'essere eseguita (è vietata). L'azione specifica da evitare è determinata dal contenuto del cerchio. Il simbolo a sinistra significa che l'unità non dev'essere mai smontata.
	Il simbolo ● avverte che l'azione dev'essere eseguita. L'azione da eseguire è indicata dal contenuto del cerchio. Il simbolo a sinistra significa che il cavo di alimentazione dev'essere scollegato dalla presa.

----- OSSERVATE SEMPRE LE NORME SEGUENTI -----

⚠ WARNING

- Prima di usare questa unità, leggete le istruzioni sottostanti e il Manuale dell'Utente. 
- Collegate la spina di alimentazione di questo modello ad una presa di corrente dotata di messa a terra. 
- Non aprire o eseguire alcuna modifica interna all'unità. (Con la sola eccezione dei casi in cui questo manuale offre istruzioni specifiche da seguire per montare accessori opzionali installabili dall'utente; vedi p. 335–338.) 
- Non cercate di riparare il prodotto o di sostituire parti al suo interno (eccetto nei casi descritti da questo manuale). Tutte le altre operazioni devono essere eseguite da personale di servizio qualificato Roland. 
- Non usate o lasciate mai l'unità in luoghi che siano:
 - Soggetti a temperature estreme, (per es. esposti direttamente alla luce del sole in un veicolo chiuso, vicino a un condotto di riscaldamento o su apparecchiature che generano calore) o siano
 - Bagnati (per es. bagni, lavanderie, pavimenti bagnati); o siano
 - Umidici; o siano
 - Esposti alla pioggia; o siano
 - Polverosi; o siano
 - Soggetti ad elevati livelli di vibrazione.

⚠ WARNING

- Posizionate sempre l'unità orizzontalmente e in posizione stabile. Non porla mai su sostegni ondegianti o su superfici inclinate. 
- L'unità va collegata ad una sorgente di alimentazione solo del tipo descritto nelle istruzioni operative, o secondo quanto marcato sull'unità stessa. 
- Usate solo il cavo di alimentazione incluso. Inoltre, il cavo di alimentazione fornito non dev'essere utilizzato con nessun altro dispositivo. 
- Non tirate o torcete eccessivamente il cavo di alimentazione, ne ponete oggetti pesanti sul cavo. Così facendo potreste danneggiare il cavo, interrompere i conduttori interni e creare cortocircuiti. Un cavo danneggiato può facilmente provocare scosse o incendi! 
- Questo prodotto, solo o in abbinamento ad un amplificatore e cuffie o altoparlanti, può produrre livelli di suono in grado di causare la perdita permanente dell'udito. Non utilizzatelo per lunghi periodi di tempo ad un livello di volume eccessivo. Se dovesse verificarsi la perdita dell'udito o un sorta di ronzio, smettete immediatamente di usare l'unità e consultate un otorino. 
- Evitate che nell'unità penetrino oggetti (per es. materiali infiammabili, monete, spilli); o liquidi di qualsiasi tipo (acqua, bibite, etc.). 


USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO

⚠ WARNING

- Spegnete immediatamente l'unità, scollegate dalla presa di corrente il cavo di alimentazione e affidate il prodotto a personale specializzato nei seguenti casi:



- Il cavo o la presa di alimentazione sono stati danneggiati; o
- In presenza di fumo o di odore di bruciato
- Sono caduti degli oggetti o del liquido si è infiltrato nel prodotto; o
- Il prodotto è stato esposto a pioggia; o
- Il prodotto non funziona normalmente o evidenzia un sostanziale cambiamento operativo.

- Se in casa sono presenti bambini piccoli, un adulto dovrebbe assisterli sino a che non sono in grado di seguire tutte le regole essenziali per il funzionamento dell'unità senza correre rischi.



- Proteggete l'unità da forti urti. (Non fatela cadere!)



- Non collegate un numero eccessivo di apparecchiature alla stessa presa elettrica. Prestate particolare attenzione nell'uso delle prolunghes—la potenza totale impiegata da tutti gli apparecchi non deve mai superare la potenza nominale (watt / ampere) della prolunga. Carichi eccessivi possono far surriscaldare l'isolamento del cavo sino a farlo fondere.



- Prima di usare l'unità in un'altra nazione, consultate il vostro negoziante o un centro di assistenza autorizzato Roland.



- Spegnete sempre l'unità e sfilate il cavo di alimentazione prima di iniziare l'installazione di una scheda opzionale (DIMM; p. 336, modello n° MV8-OP1; p. 338).



- NON riproducete mai un CD-ROM in un lettore di CD convenzionale. Il suono prodotto può essere a un livello tale da provocare una perdita permanente dell'udito. Possono prodursi danni ai diffusori o ad altri componenti del sistema.



- Non appoggiate alcun oggetto che contenga acqua (per esempio, vasi di fiori) su questa unità. Inoltre, evitate l'uso di insetticidi, profumi, alcool, smalto, spray, etc., vicino all'unità. Quando è stato versato un qualsiasi liquido sull'unità, asciugate rapidamente utilizzando uno straccio pulito e morbido.

**⚠ CAUTION**

- L'unità va posizionata in un luogo o in una posizione che non interferisca con la sua stessa ventilazione.



- Afferrate sempre e solo la spina del cavo di alimentazione per collegarlo o scollegarlo da una presa di corrente.



- A intervalli regolari, dovrete sfilare la spina di alimentazione e pulirla con un panno asciutto, per eliminare tutta la polvere e altri accumuli tra gli spinotti. Inoltre, ogni qual volta l'unità resta inutilizzata per lunghi periodi di tempo, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Qualsiasi accumulo di polvere tra il cavo di alimentazione e la presa di corrente può ridurre l'isolamento ed essere causa di incendi.



- Cercate di evitare che i cavi si aggroviglino. Tutti i cavi dovrebbero essere sempre posti fuori dalla portata dei bambini.



- Non salite mai, ne ponete oggetti pesanti sull'unità.



- Non maneggiate mai il cavo di alimentazione o la sua spina con le mani bagnate nel collegarlo o scollegarlo da una presa di corrente o dall'unità.



- Prima di spostare l'unità, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa così come tutti i cavi di collegamento ad altre apparecchiature.



- Prima di pulire l'unità, spegnetela e scollegate il cavo di alimentazione dalla presa.



- Ogni qual volta prevedete la possibilità di fulmini nella vostra zona, scollegate il cavo di alimentazione dalla presa.



- Installate solo la scheda(e) specificata. (DIMM, modello n° MV8-OP1). Rimuovete solo le viti specificate (p. 336, p. 338).



- Se avete rimosso qualsiasi vite (del coperchio inferiore, della scheda di espansione, e del terminale di terra) e il terminatore (delle prese PHONO), riponeteli in un posto sicuro, fuori dalla portata dei bambini, così che non possano essere ingoiati accidentalmente.



NOTE IMPORTANTI

Oltre a quanto elencato in “**IMPORTANTI ISTRUZIONI DI SICUREZZA**” e “**PER USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO**”, alle pagine 2 e 4–5, vi preghiamo di leggere e di attenervi a quanto segue:

Alimentazione

- Non collegate questa unità alla stessa presa elettrica usata da qualsiasi dispositivo elettrico controllato da un invertitore (come frigoriferi, lavatrici, forni a microonde, o condizionatori d'aria), o che contiene un motore. A seconda dell'utilizzo del dispositivo elettrico, il rumore di linea può provocare malfunzionamenti a questa unità o può produrre rumori udibili. Se non è possibile utilizzare una presa elettrica separata, collegate un filtro del rumore di linea tra questa unità e la presa elettrica.
- Prima di collegare l'unità ad altre apparecchiature, spegnete tutte le unità. Ciò aiuta a prevenire malfunzionamenti e/o danni a diffusori o altri componenti.
- Benché il display LCD e i LED si spengano quando posizionate l'interruttore POWER su off, questo non significa che l'unità sia stata completamente scollegata dalla sorgente di alimentazione. Per spegnerla completamente, prima disattivate l'interruttore POWER, poi sfilate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Per questa ragione, la presa a cui scegliete di collegare il cavo di alimentazione dovrebbe essere facile da raggiungere.

Posizionamento

- Usare l'unità vicino ad amplificatori di potenza (o ad altri componenti dotati di grossi trasformatori) può indurre fruscii. Per ridurre il problema, riorientate l'unità o allontanatela dalla sorgente di interferenze.
- Questa apparecchiatura può interferire con la ricezione di radio e TV. Non impiegate la nelle vicinanze di questi ricevitori.
- Possono prodursi rumori se vengono utilizzati dispositivi di comunicazione senza fili, come i telefoni cellulari, nelle vicinanze dell'unità. Tali rumori possono verificarsi ricevendo o iniziando una chiamata, o mentre conversate. In presenza di tali problemi, allontanate i dispositivi dall'unità, o spegneteli.
- Osservate quanto segue quando usate il drive CD-R/RW dell'unità. Per ulteriori dettagli, fate riferimento a “Precauzioni usando il drive CD-R/RW” (p. 30).
 - Installate l'unità su una superficie stabile e piana.
 - Non muovere l'unità o sottoponetela a vibrazioni mentre il drive sta funzionando.
- Non esponete l'unità direttamente alla luce solare, non ponetela vicino a dispositivi che emettono calore, non lasciatela all'interno di un veicolo chiuso, o in altri modi soggetta a temperature estreme. Un calore eccessivo può deformare o scolorire l'unità.
- A seconda del materiale e della temperatura della superficie su cui ponete l'unità, i piedini in gomma possono scolorire o macchiare la superficie. Potete porre un feltrino o panno sotto ai piedini in gomma per evitarlo. In tal caso, controllate che l'unità non scivoli o si muova accidentalmente.

- Quando viene spostata da un luogo ad un altro in cui la temperatura e/o l'umidità sono molto differenti, all'interno dell'unità possono formarsi delle gocce d'acqua (condensa). Possono verificarsi danni o malfunzionamenti se cercate di usare l'unità in questa condizione. Perciò, prima di usare l'unità, dovete consentirle di riposare per diverse ore, sino a quando la condensa non è evaporata completamente.

Manutenzione

- Per la pulizia quotidiana usate un panno morbido e asciutto o leggermente inumidito con acqua. Per rimuovere lo sporco più resistente, usate un panno impregnato con un detergente delicato, non-abrasivo. Dopodiché, ricordate di asciugare completamente l'unità con un panno asciutto e morbido.
- Non usate mai benzene, diluenti, alcool o solventi di nessun tipo, per evitare di scolorire o deformare l'unità.

Precauzioni Aggiuntive

- Sfortunatamente, potrebbe essere impossibile recuperare i dati immagazzinati su un disco CD-R/RW, una volta che sono andati persi. Roland Corporation non si assume alcuna responsabilità per la perdita di tali dati.
- Siate ragionevolmente attenti nell'usare i tasti, i cursori o altri controlli dell'unità e usando prese e connettori. Un impiego troppo rude può causare malfunzionamenti.
- Non premete mai eccessivamente sul display.
- Nel collegare/scollegare i cavi, afferrate sempre il connettore stesso—non tirate mai il cavo. In questo modo eviterete cortocircuiti, o di danneggiare gli elementi interni del cavo.
- Una piccola quantità di calore viene generato dall'unità durante il normale funzionamento.
- Per evitare di disturbare i vicini, cercate di tenere il volume dell'unità a livelli ragionevoli. Potete usare delle cuffie, per non dovervi preoccupare di chi vi sta intorno (specialmente di notte).
- Se dovete trasportare l'unità, usate se possibile l'imballo originale (incluse le imbottiture). Altrimenti impiegate materiali di imballo equivalenti.
- Certi cavi di collegamento contengono delle resistenze. Non usate cavi che contengono delle resistenze. L'uso di tali cavi può far sì che il livello del suono sia estremamente basso o impossibile da sentire. Per informazioni sulle specifiche dei cavi, consultate il loro produttore.

Gestione dei CD-ROM

- Evitate di toccare o rigare la parte lucida sottostante (superficie che contiene i dati) del disco. I dischi CD-ROM danneggiati o sporchi possono essere letti in modo non corretto. Conservate i vostri dischi puliti utilizzando i prodotti di pulizia per i CD disponibili in commercio.

Gestione degli Hard Disk

Dati Importanti delle Esecuzioni/Immagini

- Una volta che un hard disk ha smesso di funzionare normalmente, tutti i dati al suo interno potrebbero essere andati persi. **Tutti gli hard disk alla fine si consumano.** Vi raccomandiamo di non considerare l'hard disk come un supporto di memorizzazione permanente, ma piuttosto come un luogo in cui immagazzinare temporaneamente i dati. Raccomandiamo anche di creare copie di backup dei vostri dati delle esecuzioni e delle immagini più importanti, che non possono essere registrati nuovamente, su media esterni supportati dal vostro dispositivo. Per istruzioni su come eseguire questi backup, fate riferimento al manuale del vostro dispositivo. Sappiate che Roland non si assume alcuna responsabilità, inclusi risarcimenti monetari, per la perdita di qualsiasi contenuto registrato nel caso di malfunzionamento o di danni fisici all'hard disk, e per qualsiasi danno diretto o incidentale provocato dalla perdita di dati.

Precauzioni Relative al Montaggio e l'Uso

- Certe procedure di montaggio e condizioni di utilizzo dell'hard disk possono provocare la corruzione dei dati registrati, malfunzionamenti, o danni fisici al disco, per cui siate certi di osservare sempre queste precauzioni.
 - Non sottoponete l'hard disk a vibrazioni o a urti, specialmente quando l'unità sta funzionando.
 - Non montate l'unità in qualsiasi luogo in cui può essere influenzata da vibrazioni provenienti da sorgenti esterne, o su superfici che non siano stabili e orizzontali.
 - Se il dispositivo include una ventola di raffreddamento, accertatevi che la ventola e le aperture per l'aria del pannello laterale restino liberi.
 - Non lasciate l'unità in qualsiasi ambiente soggetto a temperature estreme: per esempio in un'automobile chiusa durante l'estate, o all'aperto durante l'inverno.
 - Non usate l'unità in condizioni di temperatura e umidità elevate, o in qualsiasi luogo soggetto a cambiamenti rapidi di temperatura
 - Non sfilate il cavo di alimentazione o attivate gli interruttori di sicurezza del circuito a cui è collegata l'unità mentre questa è accesa.
 - Non spostate l'unità mentre è accesa, o immediatamente dopo lo spegnimento. Quando trasportate l'unità, prima spegnete l'alimentazione e controllate che lo schermo sia spento, sfilate il cavo di alimentazione, poi attendete almeno due minuti prima di spostare il dispositivo.

Procedure di Emergenza

Le seguenti procedure devono essere usate solo come misure di emergenza, e non sono consigliate durante il normale funzionamento.

- Se il dispositivo non risponde ai comandi operativi, non completa le operazioni, interrompete l'alimentazione. Se l'unità non si spegne seguendo la normale procedura di shutdown, sfilate il cavo di alimentazione. Se l'unità non funziona normalmente alla successiva riaccensione, questo può significare che l'hard disk è danneggiato. In questi casi, consultate il vostro rivenditore, o il più vicino centro di assistenza Roland. Sappiate però, che potrebbe essere impossibile recuperare qualsiasi dato dall'hard disk, dopo che è andato perso. Se il vostro dispositivo è dotato di funzioni di verifica del drive, usatele per controllare con regolarità che non vi siano problemi, anche se il dispositivo funziona normalmente. Per informazioni più dettagliate sulle procedure di shutdown e di verifica del drive, fate riferimento al manuale dell'utente.

Diritti di Autore (copyright)

- La legge proibisce la registrazione non autorizzata, l'esecuzione in pubblico, la trasmissione, il prestito, la vendita o la distribuzione, o simili, in tutto o in parte di un lavoro (composizione musicale, registrazione video, trasmissione, esecuzione in pubblico, etc.) il cui copyright (diritti di autore) è proprietà di terze parti.
- Questo prodotto può essere usato per registrare o duplicare materiale audio o visivo senza essere limitato da certe misure tecnologiche di protezione contro la copia. Questo perché il prodotto è concepito per essere utilizzato per produrre materiali musicali o video originali, ed è perciò progettato in modo tale che il materiale che non viola i diritti d'autore che appartengono ad altri (per esempio, i vostri lavori originali) possa essere registrato o duplicato liberamente.
- Non utilizzate questa unità per scopi che potrebbero violare i diritti di autore detenuti da una terza parte. Non ci assumiamo alcuna responsabilità riguardo alla violazione di diritti di autore detenuti da una terza parte derivati dall'uso di questa unità.

* Microsoft e Windows sono marchi di fabbrica registrati della Microsoft Corporation.

* Windows® è conosciuto ufficialmente come: "Sistema Operativo Microsoft® Windows®."

* Apple e Macintosh sono marchi di fabbrica registrati della Apple Computer, Inc.

* Mac OS è un marchio di fabbrica della Apple Computer, Inc.

* Dolby è un marchio di fabbrica registrato della Dolby Laboratories.

* DTS è un marchio di fabbrica registrato della Digital Theater Systems, Inc.

* ADAT è un marchio di fabbrica registrato della Alesis Corporation.

* L'Akai MPC2000 e l'MPC2000XL è un prodotto costruito dalla Akai Professional M.I. Corporation.

* Tutti i nomi dei prodotti menzionati in questo documento sono marchi di fabbrica o marchi di fabbrica registrati dei rispettivi proprietari.

Caratteristiche Principali

L'intero processo di produzione musicale finalmente riunito in una sola macchina

L'MV-8800 contiene un campionatore, un sequencer, processori effetti, funzionalità per il mastering e per la scrittura dei CD musicali, unificando in questo modo l'intero processo di produzione musicale: raccolta dei materiali → creazione della vostra song → realizzazione del master finale.

● Sezione del campionatore dotata di grande capacità, ampie possibilità di importazione dei file, e funzionalità di sintesi

- **Alta capacità di campionamento**

La sezione del campionatore al centro dell'MV-8800 offre 64 voci di polifonia simultanea. L'unità lascia la fabbrica dotata di 128 MB di memoria dedicata al campionamento, che consente un massimo di circa 24 minuti di campionamento (monofonico). Potete aggiungere moduli DIMM disponibili in commercio per espandere sulla memoria (massimo 512 MB).

- **Capacità di importazione di un'ampia gamma di file**

Potete acquisire il materiale musicale non solo campionando/ricampionando, ma anche importando file dal drive CD-R/RW interno, dal connettore USB. Vengono supportati numerosi formati, inclusi i formati Roland serie S-700, Akai MPC2000(XL), Akai S1000/3000, WAV/AIFF, e i CD musicali.

- **Potenti funzionalità di sintesi**

I materiali ottenuti campionando/ricampionando/importando possono essere processati con un'ampia varietà di funzionalità di modifica dettagliate, come Chop, Time Stretch, e Normalize. L'MV-8800 offre anche sofisticati parametri del suono relativi a filtraggio, inviluppo ed LFO, derivati dalla linea dei sintetizzatori Roland.

● Sequencer di nuovo sviluppo, che riunisce MIDI e audio

- **Sequencer di nuovo sviluppo**

L'MV-8800 è dotato di un sequencer di nuovo sviluppo che gestisce MIDI e audio in modo perfettamente integrato, e vi permette anche di creare le song ponendo i pattern nell'ordine desiderato. È anche presente un'ampia varietà di funzionalità di modifica, incluse schermate piano-roll e drum-grid.

- **Tracce audio con BPM Sync**

Le otto tracce audio stereo funzionano in tandem con la sezione del campionatore, e vi permettono di registrare direttamente voci o strumenti acustici mentre sta funzionando il sequencer. La funzione BPM Sync permette di sincronizzare il tempo senza modificare l'intonazione delle frasi registrate.

- **Tracce MIDI che possono anche controllare dispositivi MIDI esterni**

Le 128 tracce MIDI offrono una funzione Play Quantize che corregge la temporizzazione durante la riproduzione, senza modificare i dati effettivamente immessi. I dati dell'esecuzione possono essere inviati non solo alla sezione interna del campionatore, ma anche mandati in uscita tramite le due porte MIDI.

Potete anche utilizzare una finestra in stile piano-roll, una lista degli eventi e di modifiche delle parti di batteria rappresentate su una griglia (drum grid), sia nel grande schermo LCD che nel display VGA esterno.

- **Produzione musicale "pattern-based"**

Potete creare facilmente nuove song combinando pattern lunghi diverse battute.

- **Grandi pad sensibili alla dinamica (velocity pad)**

I sedici grandi velocity pad rispondono sia alla velocity (dinamica) che all'aftertouch (ulteriore pressione sul pad già abbassato) offrendovi un controllo immediato anche delle sfumature più delicate della vostra esecuzione. Esiste una funzione Roll, e una funzione Multi Level che vi permette di assegnare un singolo sample ai sedici pad, con sedici livelli di dinamica differenti.

● Tre processori effetti

L'MV-8800 contiene tre processori effetti che potete utilizzare quando elaborate i sample, durante il ricampionamento, o per aggiungere i ritocchi finali alla vostra song: multieffetti, riverbero, chorus/delay. I multieffetti offrono 25 algoritmi differenti, che utilizzano la tecnologia COSM.

● Mastering toolkit per la produzione dei CD musicali

Lo stesso tipo di mastering toolkit presente nella famosa serie VS Roland è presente anche nell'MV-8800, permettendovi di applicare una compressione multi-banda di qualità professionale durante la creazione del mix su due tracce (master stereo) per il CD musicale. Potete utilizzare il drive CD-R/RW interno per scrivere direttamente i dati masterizzati su un CD musicale.

● Hard disk interno, e collegamento USB al vostro computer

Tutti i dati del lavoro all'interno dell'MV-8800 possono essere salvati sotto forma di "project" sull'hard disk interno. Un solo cavo USB basta a collegare l'MV-8800 al vostro computer, permettendovi di trasferire i dati audio tra l'hard disk interno dell'MV-8800 ed il computer.

● Funzionalità V-LINK

V-LINK (**V-LINK**) è una funzione che permette di riprodurre insieme musica e immagini. Usando il MIDI per collegare due o più dispositivi compatibili V-LINK, potete godere facilmente di un'ampia gamma di effetti visivi che sono legati agli elementi espressivi dell'esecuzione musicale.

L'MV-8800 vi permette di usare i velocity pad e i cursori per selezionare i video clip o per controllare gli effetti video su unità come l'Edirol PR-50 o l'MD-P1.

● Uscita video sincronizzata alla vostra esecuzione

Le immagini possono essere inviate a un display esterno in sincrono con la vostra musica.

Potete usare i velocity pad per cambiare queste immagini, o per farle cambiare in sincrono con la riproduzione del sequencer.

● Collegamento diretto di un giradischi

Oltre alle prese di ingresso mic/line per collegare microfoni o strumenti, l'MV-8800 offre prese di ingresso phono per il collegamento di un giradischi.

● Espansione audio di ingresso/uscita opzionale

• Espansione audio di I/O opzionale (MV8-OP1)

Questa espande le capacità audio di ingresso/uscita dell'MV-8800. Offre sei prese multi-uscita analogiche per il collegamento a un mixer esterno, e un connettore R-BUS per il collegamento digitale a un'unità della serie VS o a un PC. È anche presente un ingresso digitale ottico/coassiale.

Sommario

Introduzione	3
Controllare gli oggetti inclusi	3
USARE L'UNITÀ IN MODO SICURO	4
NOTE IMPORTANTI	6
Caratteristiche Principali	8
Descrizioni dei Pannelli	18
Pannello superiore	18
Pannello Posteriore	23
Drive CD-RW (Pannello frontale)	25
Preparare le apparecchiature ed eseguire i collegamenti	26
Accensione	28
Spegnimento	29
Usare il drive CD-R/RW	30
Dischi consigliati	31
Inserire un disco	31
Se il vassoio del disco non si apre	31
Operazioni di base	32
Spostare il cursore	32
Modificare il valore di un parametro	32
Usare i tasti F (funzione)	32
Usare il tasto SHIFT	33
Immettere il testo	33
Ingrandire/ridurre la visualizzazione della forma d'onda	34
Arrestare l'uscita del campionatore	34
Usare i Velocity pad	35
Suonare con i velocity pad	35
Cambiare il banco di pad	36
Attribuire un nome a un pad bank	37
Funzione Fixed Velocity	37
Funzione Multilevel	37
Funzione Hold	38
Funzione Roll	38
Guida Rapida	39
Ascoltare le demo song	39
Caricare un project	39
Avviare la riproduzione della demo song	40
Riguardo alle demo song	40
Usare i velocity pad	41
Suonare con timbri strumentali	41
Suonare con le frasi audio	42
Creare una song	43
Registrazione un pattern	43
Salvare un project	45
Assemblare materiali aggiuntivi	46
Importare il suono da un CD audio	46
Campionare i suoni usando un microfono	48
Provare a utilizzare le varie funzioni	50

1—L'MV-8800 in generale	51
Struttura di base	51
Struttura del campionatore (sampler).....	52
La struttura del Mixer	55
Struttura dell'effetto	56
Struttura del Sequencer	57
Struttura dei dati	59
Riguardo ai modi operativi	61
2—Importare i dati.....	63
Caricare le patch preinstallate.....	63
Importare i file WAV o AIFF	65
Opzioni durante l'importazione	67
Importare da un CD audio.....	70
Le opzioni durante l'importazione	72
Caricare sound library di altri modelli	73
Preascolto prima dell'importazione.....	74
Suonare subito i dati importati (Quick Assign)	75
Assegnare un sample a una patch	75
Assegnare un sample a un'audio phrase	75
Assegnare ad una patch suddividendo un sample	76
Assegnare più sample a una patch	77
Assegnare più sample come audio phrase	78
Importare dati degli SMF (Standard MIDI File)	79
Caricare le audio phrase dall'hard disk.....	80
Caricare le impostazioni degli effetti dall'hard disk	81
3—Campionare	83
Effettuare le impostazioni iniziali per campionare	83
Campionare	84
Campionamento avanzato.....	88
Applicare gli effetti mentre campionate	88
4—Effettuare le impostazioni dell'Instrument	89
Assegnare la patch a una parte.....	89
Effettuare le impostazioni dell'Instrument	90
Riguardo alla polifonia massima e a Voice Reserve	91
Limitare i dati dell'esecuzione ricevuti dalla parte	92
Copiare le impostazioni di una parte in una parte differente	93
Inizializzare le impostazioni di una parte	94
5—Creare una patch	95
Effettuare le impostazioni della patch	95
Attribuire un nome a patch	97
Registrare una patch nella patch library	97
Caricare una patch dalla patch library	98
Salvare una patch sull'hard disk	99
Caricare una patch dall'hard disk	100
Cancellare la patch	101

Cancellare un sample che viene usato da più di un partial / audio phrase / audio event.....	101
Effettuare le impostazioni del partial	102
Regolare l'intonazione	104
Regolare la brillantezza del suono tramite il filtro	104
Regolare il modo in cui cambia il volume	104
Aggiungere modulazione al suono	104
Effettuare le impostazioni del sample.....	105
Trovare un punto zero-cross	106
Riprodurre più sample contemporaneamente	106
Attribuire un nome al partial.....	107
Copiare un partial	107
Cancellare il partial	108
Cancellare un sample che viene usato da più di un partial / audio phrase / audio event.....	108
Cambiare le assegnazioni dei partial.....	109
 6—Effettuare le impostazioni delle frasi audio	 111
Modificare le impostazioni di una frase audio	111
Far suonare una frase audio in sincrono con il sequencer.....	113
Regolare l'intonazione	113
Sostituire un sample assegnato.....	114
Ingrandire la forma d'onda di un'audio phrase	115
Creare una patch dividendo un'audio phrase (Chop)	116
Copiare un'audio phrase.....	117
Salvare le audio phrase nell'hard disk	118
Cancellare l'audio phrase e il sample.....	119
Cancellare un sample che viene usato da più di un partial / audio phrase / audio event.....	119
Salvare un'audio phrase come file in formato WAV o AIFF	120
 7—Modificare un sample.....	 121
Visualizzare una lista dei sample	121
Enfatizzare o ridurre le frequenze acute del sample (Emphasis).....	122
Metodo di salvataggio del sample (sovrascrivi o duplica)	122
Per alzare al massimo il livello di un sample (Normalize)	123
Per cambiare la lunghezza di un sample (Time Stretch).....	124
Cancellare le porzioni inutili del sample (Truncate).....	125
Se appare il seguente messaggio durante il troncamento	126
Convertire in mono un sample stereo (Set mono)	127
Applicare un'assolvenza al sample (Fade-in)	128
Applicare una dissolvenza al sample (Fade-out).....	129
Assegnare un sample a un partial o audio phrase.....	130
Salvare un sample come un file in formato WAV o AIFF	130
 8—Usare il sequencer	 131
In generale.....	131
Il modo Song e il modo Pattern.....	132
Silenziare una traccia specifica durante la riproduzione (Mute).....	133
Far suonare solo una traccia specifica (Solo)	134
Usare i velocity pad per alternare Track Mute e Solo	135
Applicare la quantizzazione durante la riproduzione (Play Quantize).....	136
Trasmettere i MIDI Program Change all'inizio di un Pattern o di una Song.....	137

Cambiare il tempo della riproduzione.....	138
Usare la funzione Tap per impostare il tempo	138
Cambiare il tempo o la suddivisione ritmica in un punto specifico della song	138
Usare i locator	140
Spostarsi ad un locate point	140
Modificare un locate point.....	141
Attribuire un nome ad un locate point.....	141
Cancellare un locate point	141
Usare i marker	142
Impostare un marker point.....	142
Spostarsi ad un marker point.....	142
Spostarsi al marker successivo o precedente	142
Cancellare un marker point	142
Usare i velocity pad per riprodurre i pattern.....	143
Assegnare un pattern a un pad	144
 9—Registrare una song / pattern	145
Le fasi della procedura di registrazione	145
Creare una nuova song	146
Iniziare la nuova song con le vostre impostazioni preferite (User Track Template)	147
Creare un nuovo pattern	148
Cambiare il nome / lunghezza / tempo di un pattern	149
Registrare le MIDI track (instrument o modulo sonoro MIDI esterno).....	150
Eventi gestiti dalle MIDI Track	150
Aggiungere tracce MIDI per registrare i dati MIDI	151
Registrare la vostra esecuzione ai pad in tempo reale (Realtime Recording).....	152
Registrazione in Step	156
Immissione degli eventi in stile drum-machine (Drum Grid)	158
Registrare audio track o audio phrase	160
Aggiungere le audio track per registrare i dati	160
Registrare direttamente un ingresso audio (Direct Recording)	161
Registrare l'esecuzione delle audio phrase	163
Porre i pattern nella pattern track	164
Creare la pattern track	164
Porre i pattern nella pattern track	165
Annullare una registrazione o una modifica (Undo/Redo)	166
 10—Modificare una song / pattern	167
Selezionare la song da modificare	167
Selezionare un pattern	168
Modificare intere tracce	169
Cancellare le tracce	169
Combinare più MIDI track in una sola traccia (Merge Tracks)	170
Modificare una regione specificata (Sequence Edit).....	171
Selezione rapida di una regione (Quick Region)	173
Inserire battute vuote nella posizione temporale specificata (Insert Measure).....	174
Cancellare battute specificate (Delete Measure).....	175
Incollare i dati dell'esecuzione di un pattern in una song	176
Modificare gli eventi note in una MIDI track (Piano Roll Edit)	177
Modifica dell'evento nota (Note event) nella schermata PIANO ROLL EDIT	179
Selezionare rapidamente una regione (Quick Region).....	180

Modificare gli eventi individualmente	181
Modifica Event list.....	181
Inserire dati dell'esecuzione (Create Event)	182
Cancellare i dati dell'esecuzione (Erase)	183
Copiare dati dell'esecuzione (Copy & Paste)	183
Modificare un messaggio system exclusive	184
Audio event parameter	185
Pattern event parameter	186
Lista dei comandi di modifica disponibili	187
Spostare i dati dell'esecuzione (Move).....	188
Copiare i dati dell'esecuzione.....	189
Correggere la temporizzazione dei dati dell'esecuzione (Quantize)	191
Modificare gli accenti delle note (Change Velocity)	192
Modificare la lunghezza delle note (Change Duration).....	193
Spostare indietro o avanti i dati dell'esecuzione (Shift Timing)	194
Sfoltire i dati dell'esecuzione (Data Thin)	195
Trasporre le note (Transpose).....	196
Estrarre eventi note specifici (Split Notes).....	197
Immettere dati con una successione di valori lineare (Create Continuous Data)	198
Modificare i dati in una regione selezionata (Change Continuous Data).....	199
Salvare una porzione dei dati dell'esecuzione nella libreria (Copy As MIDI Clip)	200
Salvare una regione di una song come pattern (Copy As New Pattern)	200
Restringere il tipo di eventi che viene modificato (View Filter).....	201
Durata della nota (Step time) e numero di tick	202
Copiare un pattern	203
Inizializzare (Cancellare) i pattern	204
Salvare una song (o pattern) in formato SMF (Save As SMF)	205
Note relative al salvataggio come SMF	205
Salvare una song come dati SMF (Standard MIDI file)	205
Salvare un pattern come dati SMF (Standard MIDI File).....	206
Caricare una song da un altro project	207
 11—Usare il Mixer.....	 209
Regolare il bilanciamento di volume di ogni parte.....	209
Regolare il tono di un instrument o audio track	210
 12—Usare gli effetti	 211
Attivare e disattivare gli effetti	211
Selezionare un effetto	212
Impostare i parametri dell'effetto	213
Memorizzare le impostazioni dell'effetto corrente nella library	214
Salvare le impostazioni correnti degli effetti nell'hard disk	215
Usare le manopole C (Control) per agire sui parametri	216
Cambiare gli indirizzamenti degli MFX	217
Applicare un effetto al suono da un ingresso	217
Applicare l'MFX a un instrument o a un'audio track	218
Applicare un effetto all'uscita master	218
Analog Modeling Bass	219
Suonare tramite le manopole Effect	219
Suonare da una MIDI track/dai velocity pad/da un dispositivo MIDI esterno	220

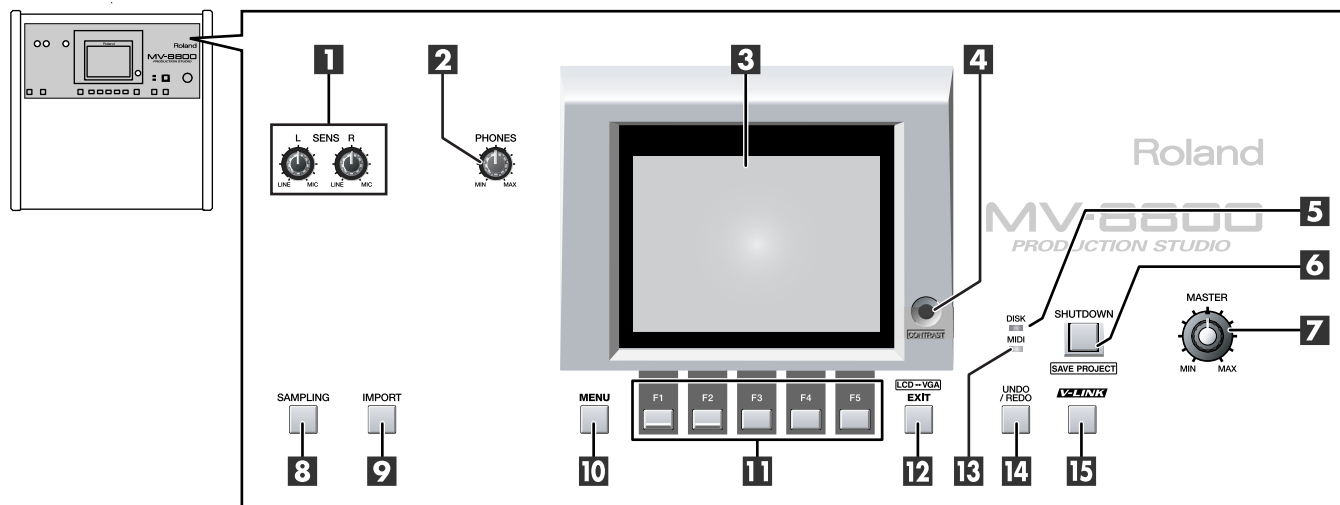
13—Automatizzare le operazioni del mixer (Automation)	221
Automatizzare le operazioni del Mixer Channel	221
Parametri del mixer che possono essere registrati e riprodotti	221
Registrare le operazioni del mixer di un Mixer Channel	221
Riprodurre le operazioni del mixer	222
Automatizzare le operazioni mute di ogni traccia	223
Registrare le operazioni mute	223
Riprodurre le operazioni mute	224
Modificare i dati mute registrati	225
Visualizzare i dati mute di una traccia specifica	226
Automatizzare le operazioni di ogni manopola C (Control)	227
Registrare le operazioni delle manopole C (Control)	227
Riprodurre le operazioni delle manopole C (Control) per controllare i parametri dell'effetto	228
14—Creare un CD audio	229
Le fasi della procedura di creazione di un CD audio	229
Combinare una song / pattern in due tracce (Mixdown)	230
Ottenere il volume e l'intensità ideali per un CD audio (Mastering)	232
Scrivere i dati del master su CD	234
Riprodurre un CD audio	236
15—Gestione dei project e del disco	237
Gestione dei project	237
Caricare un project	237
Attribuire un nome a un project	238
Proteggere un project	238
Cancellare un project	239
Salvare un project	240
Salvare un project con un nome differente	240
Creare un nuovo project	241
Cancellare le porzioni inutilizzate di un sample	242
Backup del project su un disco CD-R/RW	243
Ripristinare un project	243
Struttura delle cartelle	244
Gestione dei file (File Utility)	245
Cambiare il drive corrente	245
Cambiare la cartella corrente	246
Creare una cartella	247
Rinominare una cartella o file	247
Copiare un file o una cartella	248
Spostare un file in un'altra posizione (Move)	249
Cancellare una cartella o file	250
Gestione del disco	251
Formattare un disco	251
Attribuire un nome al disco	252

16—Usare un display esterno e un mouse per lavorare con l'MV-8800	253
Selezionare i due modi operativi	253
Come controllare il modo operativo	253
Usare il mouse	254
Riguardo al mouse	254
Operazioni di base	254
Le operazioni con il mouse	255
Spiegazione delle schermate del display esterno	257
Le operazioni usando il display esterno	273
Guida Rapida	273
Usare il mouse per modificare i dati della sequenza (schermata SONG o schermata PATTERN)	278
Usare il mouse per modificare una traccia MIDI (schermata PIANO ROLL EDIT)	279
Registrazione in Step	282
Cambiare le colorazioni delle schermate SONG e PATTERN	284
Alternare le schermate SONG e PATTERN	285
 17—Usare i velocity pad per visualizzare immagini (Pix Jam)	 287
Importare le immagini	287
Cambiare le immagini suonando i pad	288
Cambiare le immagini in sincrono con la riproduzione del sequencer	289
 18—Collegamento al computer via USB	 291
Per avviare la comunicazione con il computer	291
Copiare file dal computer all'MV-8800	292
Backup del project dall'MV-8800 al vostro computer	294
Usare il computer per cancellare i file indesiderati	295
Per arrestare la comunicazione con il computer	296
 19—Usare dispositivi MIDI	 297
Far suonare un modulo sonoro MIDI esterno	297
Usare i cursori per controllare un modulo sonoro MIDI esterno (Assignable Slider)	298
Suonare l'MV-8800 da un dispositivo MIDI esterno	299
Registrazione la vostra esecuzione su una tastiera MIDI	299
Usare l'MV-8800 in Modo Multi Timbre Sampler	300
Suonare le audio phrase da un dispositivo MIDI esterno	302
Controllare gli MFX (multieffetti) da un dispositivo MIDI esterno	303
Sincronizzare l'MV-8800 con un sequencer esterno collegato	304
Sincronizzazione con un dispositivo esterno (Master)	304
Funzionamento sincronizzato con dispositivi esterni (Slave)	306
Controllare lo stato del collegamento MIDI	311
 20—Riguardo al V-LINK	 313
Cos'è il V-LINK?	313
Funzionalità V-LINK dell'MV-8800	313
Usare l'MV-8800 per controllare un dispositivo V-LINK esterno (V-LINK Master)	314
Esempi di collegamento	314
Attivare e disattivare il V-LINK	314
Effettuare le impostazioni V-LINK	314
Tabella delle funzioni V-LINK	315
Usare il V-LINK da un dispositivo esterno (V-LINK Slave)	316
Riguardo ai messaggi V-LINK	317
Note riguardanti l'uso del V-LINK	317

21—Altre funzioni	319
Impostazioni dell'intero MV-8800	319
Impostazioni dei velocity pad dell'MV-8800	320
Impostazioni dei cursori e dei tasti dell'MV-8800	321
Controllare lo stato del sistema	323
Visualizzare le informazioni del sistema	323
Testare la memoria installata	323
Riportare i parametri dell'MV-8800 alle impostazioni originali del costruttore	324
22—Usare la MV8-OP1	325
Se la MV8-OP1 è installata	325
Emettere l'audio dalla multi-uscita analogica	326
Immettere l'audio tramite un collegamento digitale (coassiale/ottico)	327
Trasferire l'audio digitale tramite R-BUS.....	328
Effettuare le impostazioni word clock	328
Collegamento Digitale con il Word Clock	329
Immettere l'audio digitale nell'R-BUS	329
Inviare in uscita l'audio digitale dall'R-BUS	330
Collegamento e impostazioni dei dispositivi R-BUS	331
Usare i connettori MIDI della DIF-AT24	331
Collegare un VS-2480CD/2400CD	332
Collegare un RPC-1	332
Collegare un dispositivo della serie VM-7000/C7000	333
Impostazioni di ogni dispositivo	334
23—Aggiungere gli accessori opzionali	335
Espandere la memoria	335
Precauzioni durante l'espansione della memoria	335
Cambiare la memoria (rimuovere e installare)	336
Installare la MV8-OP1	337
Precauzioni durante l'installazione dell'espansione	337
Procedura di installazione della MV8-OP1	338
Indice	339

Descrizioni dei Pannelli

Pannello superiore



1 Manopole SENS

Regolano la sensibilità in ingresso.

2 Manopola PHONE

Regola il livello delle cuffie.

3 LCD (Liquid Crystal Display)

Display a cristalli liquidi retroilluminato da 320 x 240 pixel.

4 Manopola Contrast

Regola il contrasto dello schermo LCD.

5 Indicatore DISK (rosso)

Questo indicatore si accende quando l'MV-8800 sta trasferendo i dati dal/al suo hard disk o drive CD-R/RW.



● Quando l'indicatore DISK è acceso, non dovete mai spegnere o sottoporre a vibrazioni (come quelle provocate suonando i pad) l'MV-8800. Così facendo potreste provocare malfunzionamenti.

6 Tasto SHUTDOWN

Per effettuare la procedura di spegnimento (shutdown) dell'MV-8800, tenete premuto questo tasto per un secondo o più. Dovete effettuare l'operazione di shutdown quando avete finito di lavorare con l'MV-8800.

7 Manopola Master output

Regola il volume generale di uscita.

8 Tasto SAMPLING

Appare la schermata SAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209).

9 Tasto IMPORT

Appare la schermata Schermata IMPORT (Guida alle Schermate; p. 219).

10 Tasto MENU

Quando questo tasto è acceso in arancione, potete premerlo per visualizzare un menu. Le schermate in cui è disponibile un menu, sono riconoscibili da una (icona del menu) sulla sinistra dell'area di visualizzazione delle funzioni.



icona menu

area di display delle funzioni

11 Tasti F (funzione)

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

Le funzioni disponibili dipendono dalla schermata che appare nell'LCD.

12 Tasto EXIT

Premete questo tasto per tornare alla schermata precedente o per annullare un'operazione.

13 Indicatore MIDI (verde)

Questo indicatore si accende quando vengono ricevuti dei dati MIDI tramite il connettore MIDI IN.

14 Tasto UNDO/REDO

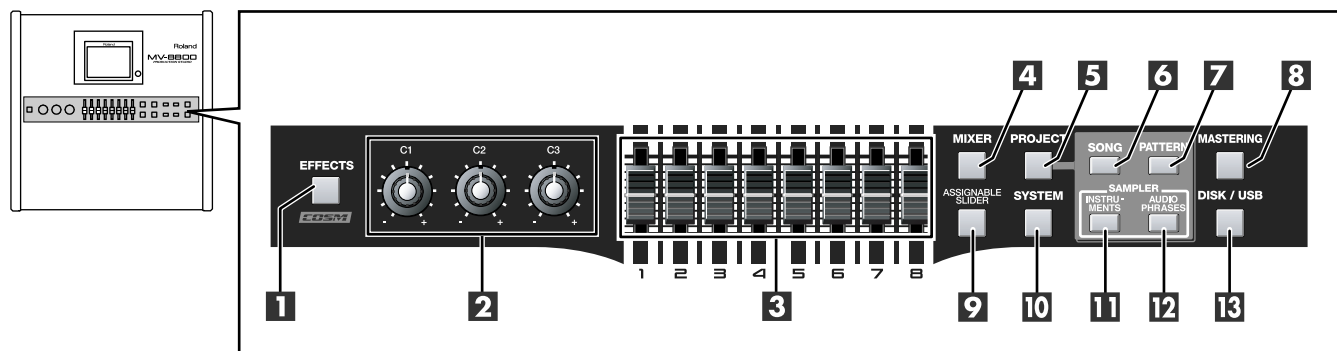
Potete premere questo tasto per annullare (UNDO) i risultati di un comando di modifica nella sezione del sequencer. Se poi premete di nuovo il tasto, potete annullare l'UNDO (cioè eseguire il REDO).



● [UNDO/REDO] si illumina in arancio se è disponibile l'UNDO (cioè, se gli effetti dell'operazione precedente sono rimasti in memoria). Dopo aver effettuato l'UNDO, [UNDO/REDO] lampeggia, indicando che è disponibile il REDO.

15 Tasto V-LINK

Premete questo tasto quando volete usare le funzionalità V-LINK (si illumina in blu). Queste vi permettono di controllare dall'MV-8800 apparecchiature video compatibili V-LINK collegate esternamente, consentendovi di usare anche il dispositivo video nelle vostre performance.

**1 Tasto EFFECTS**

Da accesso alla Schermata EFFECTS (Guida alle Schermate; p. 229) (indicatore acceso in arancione). L'MV-8800 vi mette disposizione i multieffetti (MFX), e gli effetti di delay/chorus e riverbero.

2 Manopole C (controllo)

Queste manopole di controllo vi permettono di regolare direttamente il valore dei parametri degli effetti.

3 Cursori

Normalmente vengono utilizzati come cursori del mixer. I parametri che vengono regolati dei cursori cambiano a seconda della schermata che appare nell'LCD. Le funzioni Assignable Slider e V-LINK cambiano anch'esse i parametri controllati da questi cursori.

4 Tasto MIXER

Da accesso alla Schermata MIXER (Guida alle Schermate; p. 235) (indicatore acceso in arancione).

5 Tasto PROJECT

Da accesso alla Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162) (indicatore acceso in arancione), permettendovi di caricare o di salvare un project.

6 Tasto SONG

Da accesso alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) (indicatore acceso in arancione). Viene usata per riprodurre, registrare, ed eseguire il mix-down delle song.

7 Tasto PATTERN

Da accesso alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91) (indicatore acceso in arancione). Viene usata per riprodurre e registrare i pattern.

8 Tasto MASTERING

Da accesso alla Schermata MIXDOWN / MASTERING MENU (Guida alle Schermate; p. 196) (indicatore acceso in arancione). Qui potete utilizzare il mastering tool kit per aggiungere i ritocchi finali ai dati audio su due canali (file WAV) che avete creato eseguendo il mixdown della riproduzione del sequencer.

9 Tasto ASSIGNABLE SLIDER

Premete questo tasto quando volete usare i cursori come controlli per trasmettere messaggi MIDI (indicatore acceso in arancione).

10 Tasto SYSTEM

Da accesso alla Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172) (indicatore acceso in arancione), in cui potete eseguire le impostazioni di sistema dell'MV-8800.

11 INSTRUMENTS

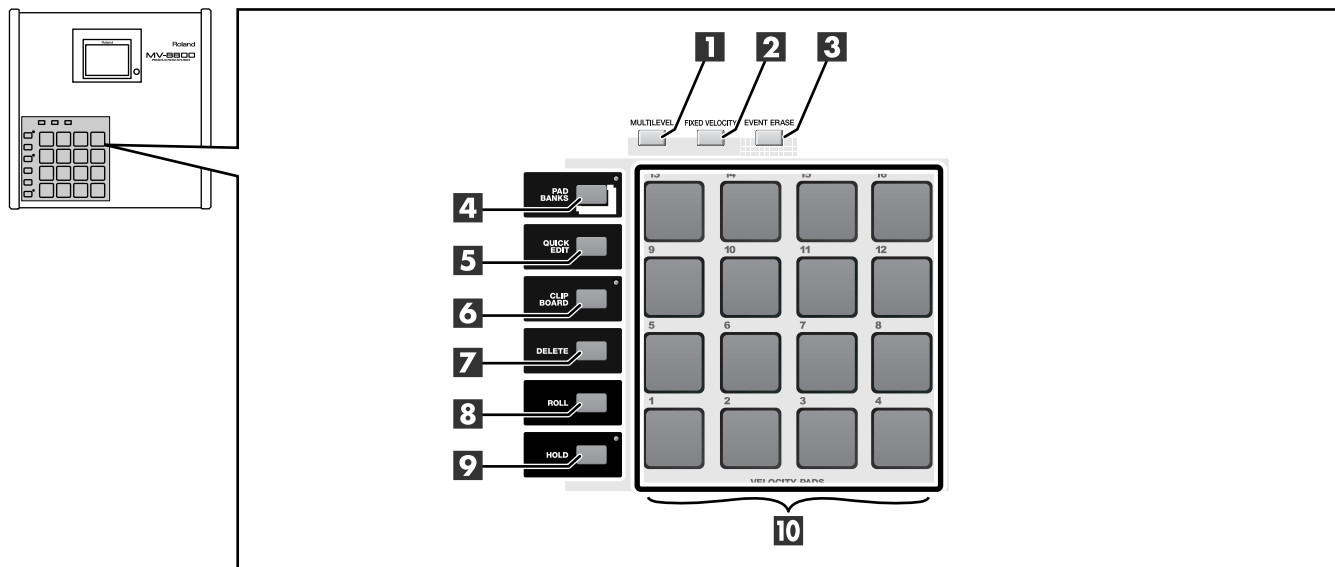
Da accesso alla Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114) (indicatore acceso in arancione), dove potrete preparare i dati audio registrati usando il campionatore o importati da un'altra sorgente per essere utilizzati come uno strumento. Gli strumenti vengono gestiti sotto forma di "patch", e possono essere richiamati per l'uso nella song in qualsiasi momento.

12 Tasto AUDIO PHRASES

Da accesso alla Schermata AUDIO PHRASES (Guida alle Schermate; p. 152) (indicatore acceso in arancione). Una frase audio è un segmento di dati audio di una durata utile (per esempio: un pattern ritmico di alcune battute). Qui potete gestire e modificare le frasi audio.

13 Tasto DISK/USB

Da accesso alla Schermata DISK/USB MENU (Guida alle Schermate; p. 188) (indicatore acceso in arancione). Qui potete effettuare le operazioni di manutenzione del disco interno, usare la funzione di lettore di CD, e comunicare con il computer via USB.



1 Tasto MULTILEVEL

Questo tasto assegna un livello differente di velocity (intensità del suono) ad ognuno dei 16 velocity pad. Colpendo il pad 1 si produce un livello di velocity pari a 7, e colpendo il pad 16 si produce un livello di velocity pari a 127 (p. 37).

MEMO

- Se MULTILEVEL=on o FIXED VELOCITY=on, la forza con cui colpite il pad viene ignorata.
- Multilevel viene abilitato per il velocity pad che avete premuto immediatamente prima di premere [MULTILEVEL].

2 Tasto FIXED VELOCITY

Questo tasto fa sì che un velocity pad ignori la forza (velocity) con cui viene colpito: il pad produce sempre un valore di velocity specificato (indicatore acceso in arancione). Usate la Schermata PAD (Guida alle Schermate; p. 174) per specificare il valore di velocity.

3 Tasto EVENT ERASE

Quando registrate i dati della sequenza, potete cancellare uno specifico messaggio Note tenendo premuto [EVENT ERASE] e premendo il pad che corrisponde al messaggio Note indesiderato.

4 Tasto PAD BANKS

Da accesso al Riquadro PAD BANKS (Guida alle Schermate; p. 5).

Impostando i 16 velocity pad su un altro banco, potete usare una grande varietà di sorgenti musicali. Sono disponibili sei banchi di patch e 32 banchi di frasi audio.

5 Tasto QUICK EDIT

Questo tasto vi permette di modificare i suoni che sono assegnati ai velocity pad. Colpite il pad di cui volete modificare il suono, e poi premete [QUICK EDIT] per accedere alla Schermata PARTIAL EDIT (Guida alle Schermate; p. 125) o alla Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155), dove potete modificare immediatamente il suono di quel pad.

6 Tasto CLIPBOARD

Questo tasto vi permette di memorizzare temporaneamente i dati del suono assegnato ad un velocity pad. Tenete premuto il pad che volete memorizzare e premete [CLIP BOARD], e i

dati del pad vengono copiati nella clipboard (memoria temporanea - l'indicatore si accende in rosso). Quando l'indicatore rosso è acceso, tenete premuto [CLIP BOARD] e colpite un velocity pad differente: i dati vengono copiati dalla clipboard al velocity pad che avete appena colpito.

MEMO

- I contenuti della clipboard sono preservati sino a quando non effettuate una delle seguenti azioni.
 - Spegnete l'unità
 - Caricate un project
 - Sovrascrivete la clipboard copiando dati al suo interno
 - Premete [DELETE]+[CLIPBOARD]

7 Tasto DELETE

Per cancellare il materiale (un parziale o una frase audio) assegnato ad un velocity pad, tenete premuto [DELETE] e colpite quel pad.

8 Tasto ROLL

Tenendo premuto [ROLL] e colpendo un velocity pad potete produrre un rullo (colpi ripetuti rapidamente).

MEMO

- L'intervallo tra le note ripetute del rullo può essere impostato nella Schermata PAD (Guida alle Schermate; p. 174) tramite il parametro Roll Interval, o in un riquadro popup a cui si accede premendo [SHIFT] + [ROLL].
- Mentre state suonando una rullata, i dati dell'aftertouch vengono convertiti in dati di velocity.

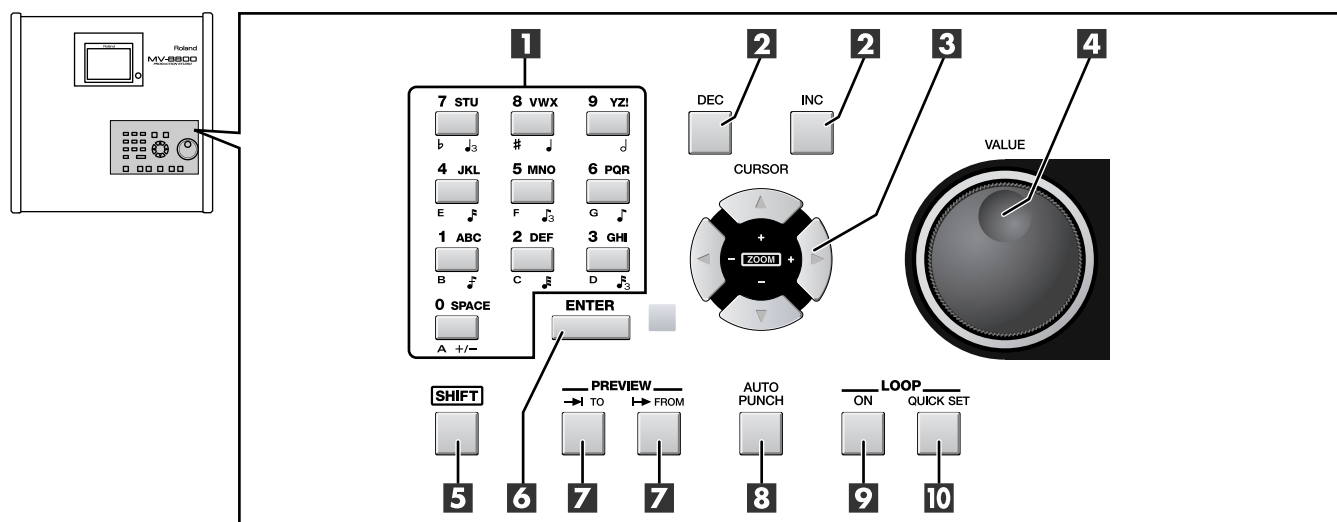
9 Tasto HOLD

Tenere premuto [HOLD] e colpire un velocity pad equivale a tener abbassato quel pad, per far continuare il suo suono (l'indicatore si illumina in rosso). Premete di nuovo [HOLD] per annullare la funzione Hold (l'indicatore si spegne).

10 VELOCITY PAD

Usate questi pad per immettere i dati delle sequenze e riprodurre i sample. Poiché i pad sono sensibili alla velocity (cioè alla dinamica: ogni pad riconosce la forza con cui lo colpite), potete usarli per aggiungere variazioni di dinamica alla vostra esecuzione. I pad sono sensibili anche all'aftertouch polifonico: possono rispondere alla forza con cui li premete ulteriormente, dopo che sono già stati abbassati.

Descrizioni dei Pannelli

**1 Tasti Numerici**

Usate questi tasti per immettere i dati della sequenza, caratteri alfanumerici per i nomi, o i valori numerici dei parametri. Questi tasti rendono semplice immettere valori numerici in rapida successione.

2 Tasti DEC/INC

Questi tasti riducono ([DEC]) o aumentano ([INC]) il valore di un parametro. Se continuate a tener premuto un tasto, il valore cambia in modo continuo.

Se tenete premuto [SHIFT] mentre premete [DEC]/[INC] o ruotate la manopola VALUE, la quantità di incremento o riduzione viene moltiplicata per dieci.

3 Tasti Cursore

Usate questi tasti per selezionare le voci da un menu o da una lista, o per spostarvi al parametro che volete regolare.

Agendo sui tasti CURSOR tenendo premuto [SHIFT], potete ingrandire o ridurre la visualizzazione di una porzione desiderata dei dati dell'esecuzione (funzione Zoom).

4 Manopola VALUE

Usatela per ridurre o aumentare il valore di un parametro. Ruotate la manopola verso sinistra per ridurre il valore, o verso destra per aumentarlo.

5 Tasto SHIFT

Usate questo tasto per accendere alle altre funzioni fornite da un singolo tasto. Per utilizzare una funzione stampata in un riquadro bianco sul pannello superiore (per esempio, STEP REC o MARKER SET), tenete premuto [SHIFT] e premete il tasto desiderato. Se volete aumentare o ridurre rapidamente il valore di un parametro, tenete premuto [SHIFT] e usate [DEC]/[INC] o la manopola VALUE.

6 Tasto ENTER

Completa l'immissione dei dati numerici che avete inserito utilizzando i tasti numerici. Questo tasto funziona anche da tasto "esegui/conferma" per il comando che si trova nella posizione del cursore nello schermo.

7 Tasti PREVIEW TO (→) / PREVIEW FROM (←)

PREVIEW [TO (→)] riproduce i dati della sequenza a partire da un punto leggermente precedente alla posizione corrente. PREVIEW [FROM (←)] riproduce i

dati della sequenza per un tempo ridotto, partendo dalla posizione corrente. Utilizzando insieme queste due funzioni, potete trovare facilmente un punto preciso della vostra song.

La durata del preascolto viene impostato nella Schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173) dal parametro Preview Length.

8 Tasto AUTO PUNCH

Questa funzione attiva e disattiva automaticamente la registrazione in una regione specificata della sequenza. Quando premete [AUTO PUNCH] l'indicatore si illumina in arancio. Quando avviate la registrazione in questo stato, la registrazione effettiva inizia nel punto di punch-in (posizione iniziale della registrazione) specificato da voi. Quando arrivate al punto di punch-out (posizione finale della registrazione) questa termina automaticamente. Per disattivare la funzione Auto Punch, premete nuovamente [AUTO PUNCH] (l'indicatore si spegne).

La regione auto punch viene impostata nella schermata RECORDING PARAMETER che appare quando premete [REC (●)].

9 Tasto LOOP ON

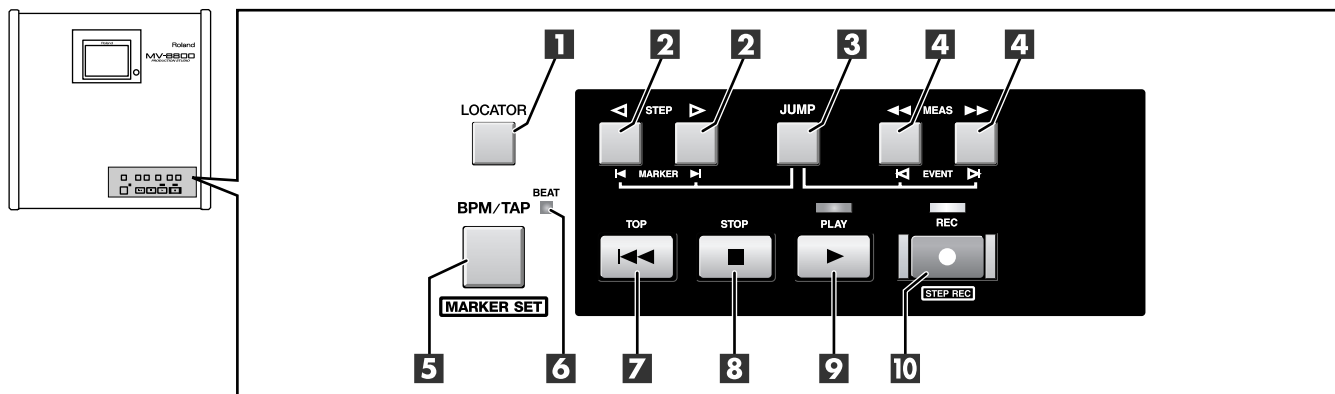
Premete questo tasto quando volete che la riproduzione o la registrazione avvengano in loop (cioè: continuo a ripetersi). LOOP [ON] si illumina in arancio. Se avviate la riproduzione o la registrazione in questo stato, la riproduzione o la registrazione continuano a ripetersi tra i tempi loop start e loop end che avete specificato. Usando la funzione Loop insieme alla funzione Auto Punch potete eseguire la registrazione in loop (Loop Recording).

La regione del loop viene impostata dai parametri Loop Top e Loop End nel popup LOOP (nella schermata SONG, premete [MENU] → e selezionate Loop).

10 Tasto LOOP QUICK SET

Questo tasto imposta la battuta corrente come inizio del loop. Potete poi immediatamente iniziare la registrazione in loop, per catturare una frase o un'altra idea musicale.

La durata del loop viene specificata dal parametro Quick Loop Length nel popup LOOP (nella schermata SONG, premete [MENU] → e selezionate Loop).



1 Tasto LOCATOR

Da accesso al Riquadro LOCATOR (Guida alle Schermate; p. 59). Potete impostare dei locator (segnaposizione) in dieci posizioni del tempo desiderate all'interno dei dati della sequenza. La funzione Locator vi permette di saltare istantaneamente ad ognuna di queste posizioni memorizzate.

2 Tasti STEP

Premendo questi tasti da soli, la posizione del tempo corrente si sposta in unità pari allo Step Time. Se continuate a tener premuto il tasto, il tempo si sposta in modo continuo.

Se tenete premuto [JUMP] e premete uno di questi tasti, vi spostate al marker successivo o precedente nei dati della sequenza.

3 Tasto JUMP

[JUMP] + STEP [◀] [▶] sposta la posizione del tempo al marker successivo o precedente.

[JUMP] + MEAS [◀◀] [▶▶] sposta la posizione del tempo all'evento successivo o precedente.

[SHIFT] + [JUMP] visualizza il Riquadro JUMP (Guida alle Schermate; p. 60), dove potete immettere direttamente una posizione nel tempo e saltare direttamente a questa posizione.

4 Tasti MEAS

Premendo questi tasti da soli, la posizione del tempo corrente si sposta in unità di una battuta. Se continuate a tener premuto il tasto, il tempo si sposta in modo continuo.

Se tenete premuto [JUMP] e premete uno di questi tasti, vi spostate all'evento precedente o successivo nei dati della sequenza.

5 Tasto BPM/TAP / Tasto MARKER SET

Premendo questo tasto una volta viene visualizzato il riquadro popup Tempo, dove potete specificare tempo del sequencer, in unità di BPM (note da 1/4 al minuto). Battendo tre volte o più sul tasto [BPM/TAP] con il tempo desiderato, potete impostare il sequencer su quel tempo. In qualsiasi caso, siete liberi di impostare il tempo in questi modi solo quando non viene utilizzata la Tempo track (p. 138).

Premendo [SHIFT] + [BPM/TAP] potete salvare un marker nei dati della sequenza.

MEMO

- Se state utilizzando la tempo track, non potete usare [BPM/TAP] per cambiare il tempo. Se volete cambiare il tempo in questo modo, disabilitate la tempo track.

6 Indicatore BEAT (rosso/verde)

Lampeggia (in verde) ad ogni movimento del tempo specificato correntemente. Quando il sequencer sta funzionando, lampeggia in rosso sul primo movimento (il movimento in battuta, o downbeat) di ogni battuta, e lampeggia in verde sugli altri movimenti.

7 Tasto TOP (◀◀)

Sposta il tempo corrente nella posizione 0001-01-000 (battuta 1 - movimento 1 - tick 0), cioè all'inizio.

8 Tasto STOP (■)

Arresta il sequencer.

9 Tasto PLAY (▶)

Avvia la riproduzione del sequencer. Premendo [PLAY (▶)] durante lo standby di registrazione (l'indicatore REC lampeggia in rosso), si avvia la registrazione.

10 Tasto REC (●)

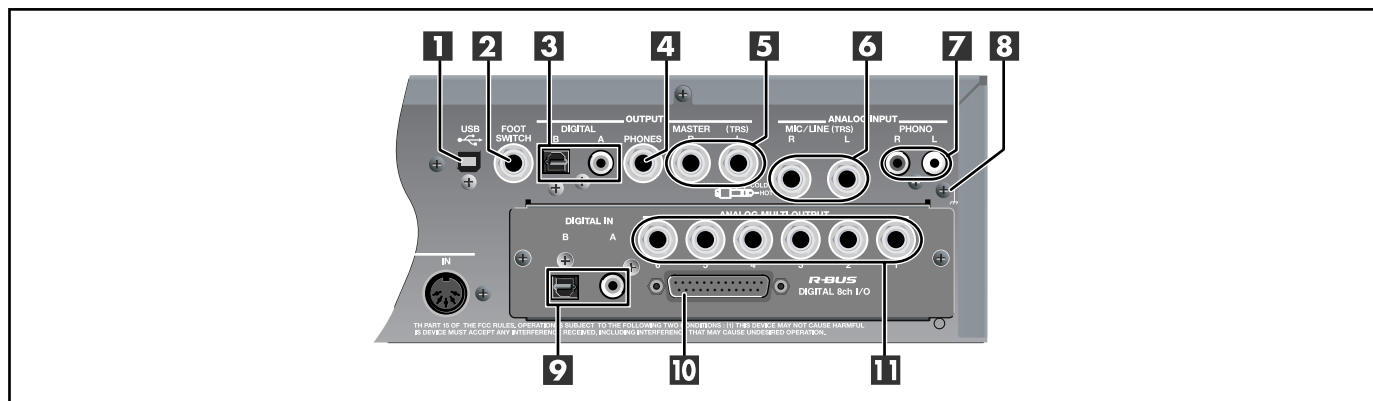
Usatelo quando volete registrare. Premendolo una volta, si accede al modo REC standby (l'indicatore lampeggia in rosso). In modo REC standby, premete [PLAY (▶)] per iniziare a registrare (l'indicatore si illumina stabilmente in rosso). Durante la registrazione, premete una volta [REC (●)] per arrestare la registrazione (punch-out: l'indicatore lampeggia in rosso). Il sequencer, però, non si arresta, e continua la riproduzione.

Mentre il sequencer è fermo, potete premere [SHIFT] + [REC (●)] per visualizzare la Schermata STEP REC (Guida alle Schermate; p. 62), la Schermata AUDIO PHRASE STEP REC (Guida alle Schermate; p. 63), o la Schermata PATTERN STEP REC (Guida alle Schermate; p. 110).

Pannello Posteriore

L'illustrazione mostra il pannello posteriore quando è installata la scheda opzionale MV8-OP1.

* Le prese che appaiono alle voci 9-11 sono disponibili se è installata la scheda MV8-OP1 AUDIO I/O EXPANSION (venduta separatamente). Potete effettuare le impostazioni delle uscite dalla Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114) e dalla Schermata PARTIAL EDIT (Guida alle Schermate; p. 125).



1 USB

Questo connettore vi permette di collegare l'MV-8800 al vostro computer per trasferire i file.

2 FOOT SWITCH

Potete collegare un interruttore a pedale venduto separatamente (per es., Roland DP-2, BOSS FS-5U), e usarlo per controllare l'MV-8800 in una varietà di modi.

3 OUTPUT DIGITAL A, B

Questi sono connettori digitali di uscita audio. "A" è un connettore di tipo coassiale, e "B" è un connettore di tipo ottico. Potete impostarli per emettere l'audio dell'uscita principale (master) o l'audio dal bus MULTI OUTPUT.

MEMO

- Le prese DIGITAL OUT supportano lo standard IEC60958 (consumer).

4 OUTPUT PHONES

Qui potete collegare le vostre cuffie.

5 OUTPUT MASTER

Queste sono le prese di uscita analogiche principali. Collegatele al vostro sistema di riproduzione, o a dei diffusori di monitoraggio amplificati.

6 ANALOG INPUT MIC/LINE

Queste sono prese di ingresso analogiche. Qui potete collegare microfoni o dispositivi con livelli di uscita di linea.

7 ANALOG INPUT PHONO

Potete collegare un giradischi a queste prese.

MEMO

- La presa PHONO è dotata di un equalizzatore PHONO.
- Se usate le prese MIC/LINE, non potete usare simultaneamente le prese PHONO.
- Se non usate le prese PHONO, inserite il terminatore incluso. Questo impedisce al rumore di introdursi dalle prese PHONO.

8 Terminale di terra

Usatelo se avete collegato un giradischi. Collegandolo al cavo di terra (massa) del vostro giradischi, potete ridurre il fruscio o il ronzio che potrebbero altrimenti verificarsi.

9 DIGITAL IN

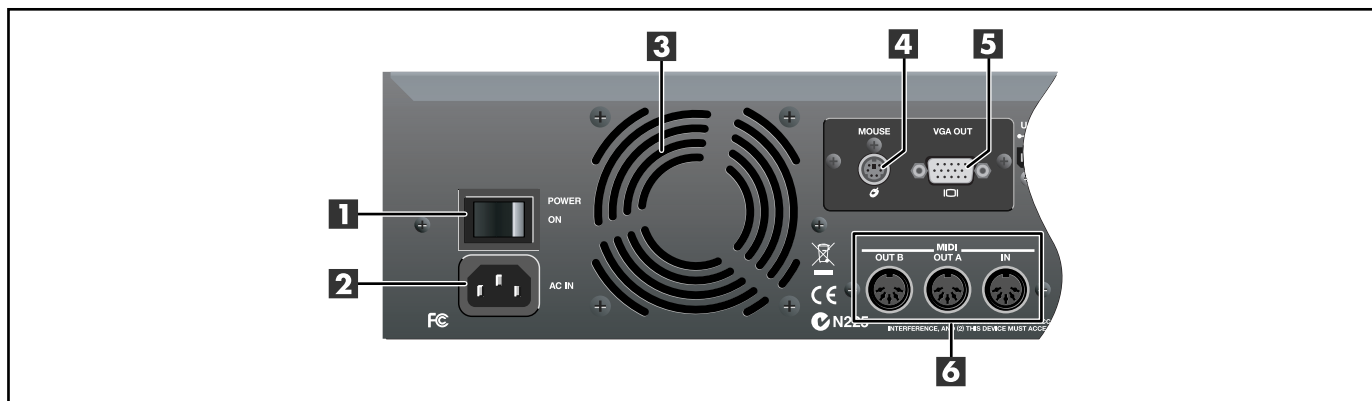
Questi sono connettori digitali di uscita audio. "A" è un connettore di tipo coassiale, e "B" è un connettore di tipo ottico.

10 R-BUS

Questo è un connettore digitale con 2 ingressi/ 8 uscite. Potete anche impostare il selettore di ingresso per ricevere l'audio in entrata dai canali 1 e 2 dell'R-BUS, o usare i canali R-BUS 1~8 per emettere l'audio del bus MULTI OUTPUT.

11 ANALOG MULTI OUTPUT

Queste prese emettono l'audio dal bus MULTI OUTPUT.



1 Interruttore POWER ON

Accende e spegne l'unità.

2 Presa AC

Collegate il cavo di alimentazione incluso a questa presa.

3 Apertura della ventola di raffreddamento

L'MV-8800 contiene una ventola di raffreddamento che impedisce alla temperatura interna di diventare troppo elevata. L'aria calda viene espulsa da questa apertura.



- Non posizionate alcun oggetto che possa ostruire l'apertura della ventola di raffreddamento. Così facendo potreste far surriscaldare l'MV-8800, provocando malfunzionamenti.

4 MOUSE

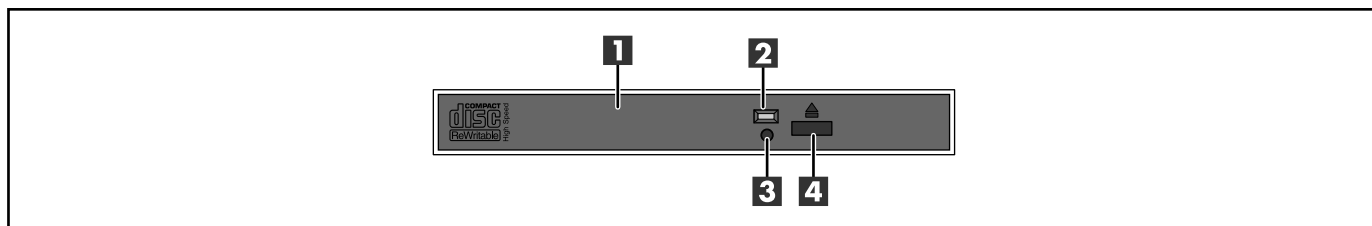
Collegate il mouse incluso a questo connettore.

5 VGA OUT

Collegate un display VGA a questo connettore.

6 MIDI (IN/OUT A/OUT B)

Usate questi connettori per trasmettere/ ricevere messaggi MIDI verso altri dispositivi MIDI.

Drive CD-RW (Pannello frontale)**1 Vassoio del drive CD-R/RW**

Il vassoio si apre quando premete il tasto di espulsione del disco CD-R/RW. Questo drive può utilizzare CD-ROM e CD musicali, e può anche scrivere dati su dischi CD-R o CD-RW.

2 Indicatore di accesso al disco

Questo indicatore si accende quando viene letto o scritto il disco.



- Non rimuovete mai il disco mentre è acceso l'indicatore di accesso al disco. Così facendo potete danneggiare i dati e/o il disco.

3 Foro di espulsione di emergenza del disco

Questo è un interruttore di espulsione di emergenza per il disco CD-R/RW. Se l'unità è stata spenta (per esempio: a causa di un'interruzione di corrente), il vassoio non si apre quando premete il tasto di espulsione del disco CD-R/RW. In questo caso, potete espellere il vassoio spingendo nel foro con una graffetta, dopo averla raddrizzata.



- Non usate il foro di espulsione di emergenza del disco mentre l'MV-8800 sta funzionando. Così facendo potete danneggiare il disco e/o il drive, e il disco potrebbe saltare fuori del vassoio.

4 Tasto di espulsione del disco CD-R/RW

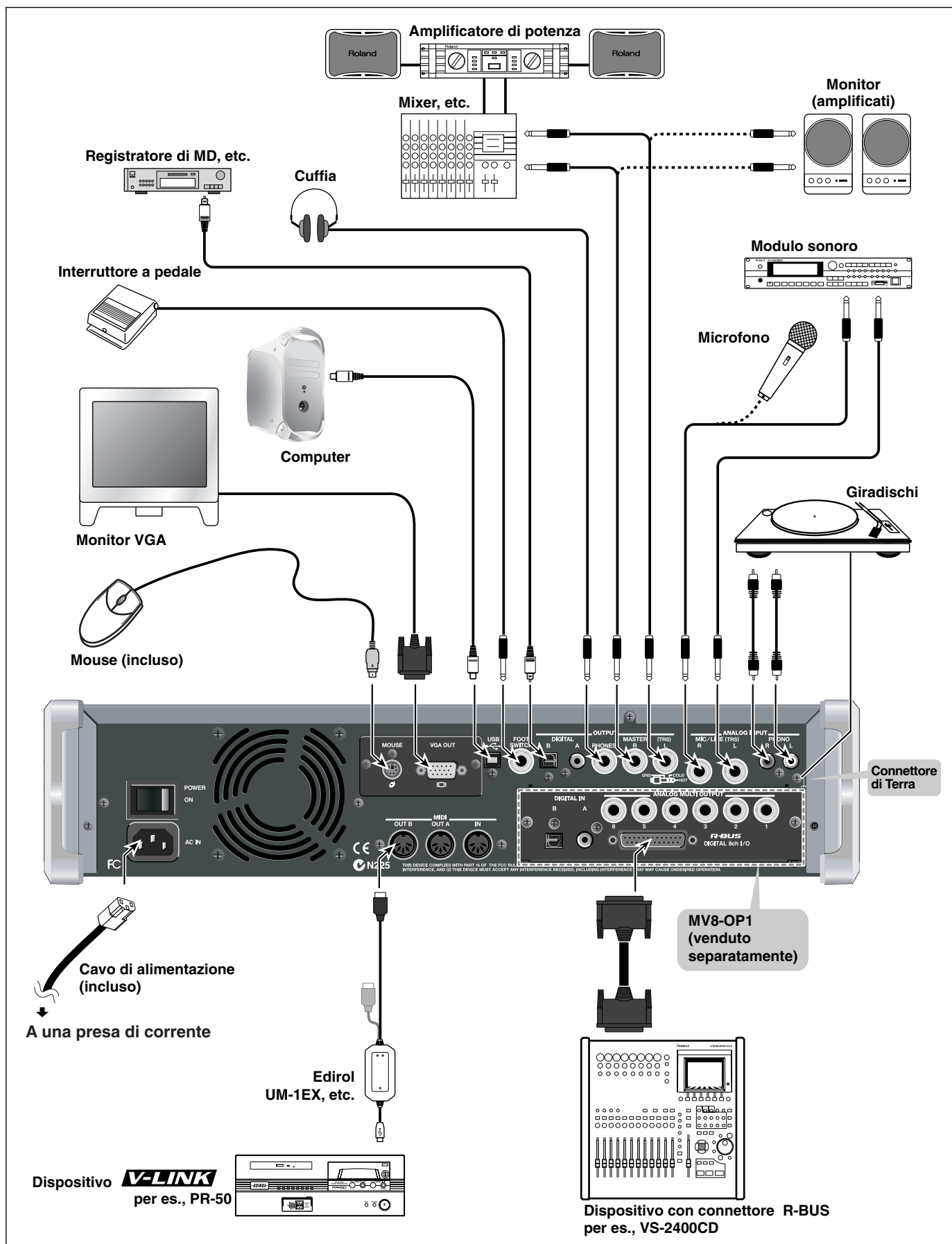
Premete questo tasto per aprire il vassoio del disco CD-R/RW.



- Se il sistema interno dell'MV-8800 sta accedendo al drive CD-R/RW, premendo questo tasto il vassoio del CD potrebbe non venir espulso. Si tratta di una misura di precauzione, e non di un malfunzionamento.

Preparare le apparecchiature ed eseguire i collegamenti

Per evitare malfunzionamenti e danni ai diffusori, dovete abbassare il volume di tutte le vostre apparecchiature e interrompere l'alimentazione prima di effettuare qualsiasi collegamento.



Preparare le apparecchiature ed eseguire i collegamenti

Precauzioni effettuando i collegamenti

● Presa AC

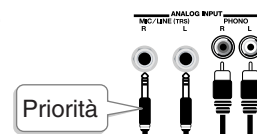
Usate il cavo di alimentazione incluso per collegare l'MV-8800 ad una presa di corrente.

● Cavi di collegamento

Se usate cavi di collegamento che contengono resistenze, il livello di volume del dispositivo collegato agli ingressi (ANALOG INPUT) può essere basso. In tal caso, usate cavi di collegamento che non contengono resistenze.

● Prese PHONO

- Se non usate le prese PHONO, inserite il terminatore incluso. Questo impedisce l'ingresso di rumori dalle prese PHONO.
- Non potete usare gli ingressi analogici PHONO e MIC/LINE contemporaneamente. Se effettuate collegamenti alla presa MIC/LINE, l'ingresso PHONO viene disabilitato.



● Prese MIC/LINE

- Potrebbero prodursi dei rientri (feedback) a seconda dalla posizione dei microfoni relativamente ai diffusori. Potete risolvere il problema:
 - Cambiando l'orientamento del microfono(i).
 - Riposizionando il microfono(i) ad una maggiore distanza dai diffusori.
 - Abbassando i livelli di volume.
- Questo strumento è dotato di prese di tipo bilanciato (TRS). I diagrammi di cablaggio di queste prese sono illustrati a lato. Effettuate i collegamenti solo dopo aver controllato i diagrammi di cablaggio degli altri dispositivi che intendete collegare.
 - Tip = Punta – Ring = Anello – Sleeve = Guaina
 - Hot = Caldo – Cold = Freddo – GND = Terra



● Connettore di terra

- Usatelo se avete collegato un giradischi. Collegandolo al cavo di terra del vostro giradischi potete ridurre il fruscio che potrebbe altrimenti prodursi.

● Interruttore a pedale

Se usate un BOSS FS-5U, impostate il selettore di polarità dell'FS-5U come indicato nell'illustrazione.



Accensione



- Completati i collegamenti (p. 26), accendete i vari dispositivi nell'ordine specificato. Accendendo i dispositivi nell'ordine sbagliato, rischiate di causare malfunzionamenti e/o danni ai diffusori o ad altri dispositivi.

1. Controllate che i dispositivi audio collegati all'MV-8800 siano spenti.
2. Impostate l'interruttore **POWER ON** sul pannello posteriore nella posizione **ON**.

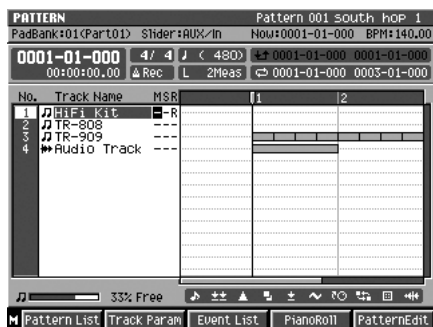
L'illuminazione del display LCD di attiva, e viene visualizzata la schermata di apertura del software di sistema dell'MV-8800.



- Questa unità è dotata di un circuito di protezione. È necessario un breve intervallo (pochi secondi) dopo l'accensione prima che l'unità funzioni normalmente.
- Quando accendete l'unità, potreste sentire qualcosa anche se la manopola MASTER è abbassata; non si tratta di un malfunzionamento.
- Mentre è visualizzata la schermata di apertura, l'MV-8800 sta controllando il suo sistema operativo e caricando i dati necessari per l'avvio. Attendete sino a quando non è pronto a funzionare.
- Quando l'MV-8800 si avvia, viene caricato automaticamente il project su cui stavate lavorando quando avete effettuato lo shutdown del sistema.
- Se volete selezionare e caricare un project differente, premete [F5](Select Proj). Appare il riquadro SELECT PROJECT. Usate CURSOR [▲] [▼] per scegliere il project desiderato, e poi premete [F5](Select). Oppure, potete creare un nuovo project premendo [F1](Create New).
- Per regolare il contrasto del display, ruotate la manopola CONTRAST posta a destra dell'LCD.

3. Quando l'avvio è completo, appare la schermata **PATTERN**.

Se desiderate, potete cambiare le impostazioni così che appaia la schermata SONG quando l'avvio è completo. Fate riferimento al parametro Power Up Mode (Guida alle Schermate; p. 173).



4. Accendete le vostre apparecchiature audio.
5. Usate la manopola **MASTER** dell'MV-8800 e i controlli di volume delle vostre apparecchiature audio per regolare il volume in modo appropriato.

Spegnimento

Dovete effettuare l'operazione di Shutdown prima di spegnere l'unità. L'operazione Shutdown salva i parametri modificati prima dello spegnimento, ed arresta in modo sicuro l'hard disk.



Se spegnete l'unità senza effettuare lo Shutdown, o se spegnete prima che venga visualizzato "You May Turn Off.", i dati e l'MV-8800 stesso vengono danneggiati. Roland non accetta alcuna responsabilità per qualsiasi danno che possa derivare dalla mancata esecuzione dell'operazione di Shutdown.

1. Premete [SHUTDWON].

Appare il messaggio "SHUTDOWN Are you sure?".

2. Premete [F5](Yes).

Appare il messaggio "Save Current Project before SHUTDOWN?".



- Se l'impostazione Project Protect è attiva per il project corrente, non appare il messaggio al punto 2.

3. Premete [F5](Yes).

Il project corrente viene salvato. Quando il processo di salvataggio è completo, appare il messaggio "SHUTDOWN Completed. You May Turn Off..".



- Se premete [EXIT] al punto 3, lo shutdown viene annullato. Se volete effettuare lo shutdown senza salvare il project corrente, premete [F1](No).

4. Abbassate il volume delle apparecchiature collegate

5. Spegnete l'interruttore POWER ON sul pannello posteriore.

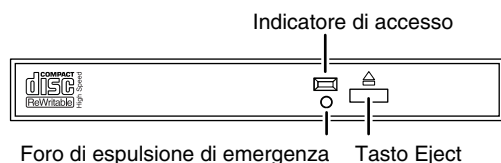
Controllate che sia visualizzato il messaggio "You May Turn Off." prima di spegnere.

Per interrompere completamente l'alimentazione, prima spegnete l'interruttore POWER, poi sfilate il cavo di alimentazione dalla presa di corrente. Fate riferimento a "Alimentazione" (p. 6).




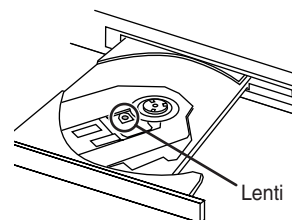
- Quando spegnete l'unità, potreste sentire un suono anche se la manopola MASTER è abbassata; questo non è un malfunzionamento.
- Mentre è in corso il processo di Shutdown, vengono salvati i parametri di sistema e i dati del project. Questo richiede una certa quantità di tempo, prima che l'MV-8800 sia pronto ad eseguire lo spegnimento.

Usare il drive CD-R/RW



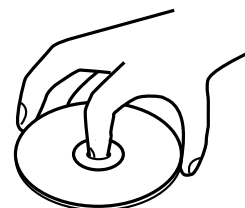
● Precauzioni usando il drive CD-R/RW

- Ponete l'MV-8800 su una superficie piana e stabile, in un'area priva di vibrazioni. Se l'unità è significativamente inclinata, ciò potrebbe influire negativamente sul funzionamento del drive CD-R/RW.
- Se spostate l'unità in un luogo con temperatura e umidità drasticamente diversi, potrebbe formarsi della condensa (piccole gocce d'acqua) sul drive CD-R/RW. Usare l'unità in questo stato provoca malfunzionamenti; lasciate acclimatare l'unità alcune ore così che la condensa scompaia prima di provare ad usarla.
- Non cercate di usare il foro di espulsione di emergenza per espellere il vassoio del disco mentre l'MV-8800 sta funzionando (quando l'indicatore DISK dell'MV-8800 o l'indicatore di accesso al drive CD-R/RW sono accesi).
- Rimovete il disco dal vassoio prima di accendere o spegnere l'unità.
- Rimovete il disco dal vassoio quando trasportate l'MV-8800.
- Non ponete nulla (per es., cavi, monete, qualsiasi altro tipo di disco), ad eccezione dei dischi che portano il logo  sul vassoio del disco. Ciò provoca danni al drive CD-R/RW.
- Non toccate le lenti. Questo rende impossibile la normale lettura o la scrittura dei dati, e potrebbero verificarsi salti durante la riproduzione o la registrazione.
- Se le lenti si sporcano, potete pulirle usando uno spazzolino-soffietto per le lenti disponibile in commercio, per l'uso con le macchine fotografiche.



● Precauzioni per la gestione dei dischi CD-R/RW

- Non usate un lettore di CD audio convenzionale per riprodurre un disco CD-R/RW usato per effettuare una copia di backup di un project. Ciò produce un suono ad alto volume che può danneggiare il vostro udito e/o i diffusori.
- Non piegate il disco, poiché ciò può rendere impossibile la lettura o la scrittura, e causare malfunzionamenti.
- Non fate cadere o impilate i dischi.
- Non ponete oggetti pesanti sul disco o sottoponetelo a forti urti.
- Per maneggiare il disco, inserite il dito nel foro e afferratelo per il bordo esterno come illustrato a lato. Evitate di lasciare impronte o di graffiare la superficie registrabile (il lato non stampato), poiché ciò può rendere illeggibili i dati.
- Non usate i dischi in luoghi eccessivamente polverosi.
- Non lasciate i dischi esposti direttamente alla luce solare o in un'automobile chiusa.
- Non lasciate un disco nel drive CD-R/RW per un lungo periodo di tempo.
- Per proteggere il disco, riponetelo nella sua custodia originale.
- Non incollate oggetti estranei come etichette sulla superficie stampata del disco.
- Quando scrivete il titolo, etc. sulla superficie stampata del disco, usate un pennarello con la punta morbida.
- Se il disco si sporca, usate un panno asciutto e morbido per strofinare leggermente dal centro del disco direttamente verso il bordo esterno. Non strofinare in direzione circolare.
- Non usate detergenti come pulitori o spray per i dischi in vinile, o solventi come il benzene.



Dischi consigliati

- **Raccomandiamo i dischi CD-R prodotti dai seguenti costruttori:**
Taiyo Yuden Corporation, Mitsui Chemical Corporation, Mitsubishi Chemical Corporation, Ricoh Corporation, Hitachi Maxell Corporation
- **Raccomandiamo i dischi CD-RW prodotti dai seguenti costruttori:**
Mitsubishi Chemical Corporation, Ricoh Corporation

Inserire un disco

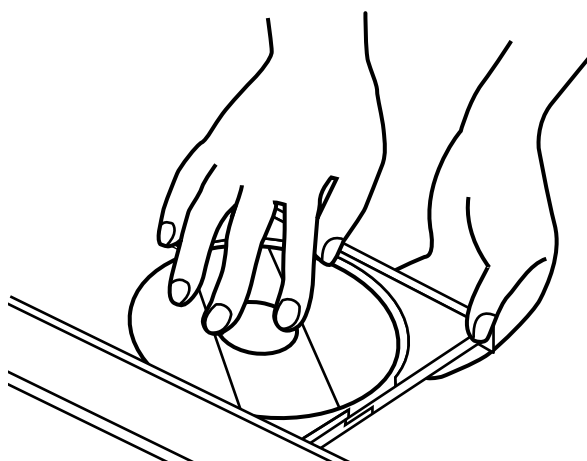


- Verificate che il disco sia posizionato correttamente sul vassoio del drive CD-R/RW. Se il disco non è in posizione corretta, potrebbe bloccarsi all'interno del drive e potrebbe essere impossibile rimuoverlo.

1. **Premete il tasto eject di (espulsione).**
2. **Aprirete il vassoio del disco.**
3. **Allineate il foro del disco col fermo circolare al centro del drive CD-R/RW.**
4. **Premete in basso il disco finché non resta bloccato dai tre dentini del fermo.**



- Per verificare che il disco sia in posizione corretta, provate a far ruotare delicatamente il bordo esterno del disco col dito. Controllate che il disco non esca dal fermo e possa ruotare senza ostacoli.



5. **Spingete il vassoio del disco per farlo richiudere.**

Se il vassoio del disco non si apre

Se, per mancanza di corrente o altre ragioni, l'unità si spegne col disco nel vassoio, non potrete espellere il disco premendo il tasto di espulsione. In questi casi, inserite una graffetta fermacarte dopo averla raddrizzata (o un oggetto simile) nel foro di espulsione di emergenza per espellere il vassoio.



- Non usate mai il foro di espulsione di emergenza per espellere il vassoio del disco quando il MV-8800 sta funzionando. Così facendo potreste danneggiare il disco e/o il drive, e il disco potrebbe volare fuori.



- Il software blocca il tasto di espulsione mentre il sistema dell'MV-8800 sta usando il drive CD-R/RW. Ciò significa che premendo il tasto di espulsione in questi casi non si espelle il vassoio. Questa è una caratteristica progettuale che ha ragioni di sicurezza, e non è un malfunzionamento.

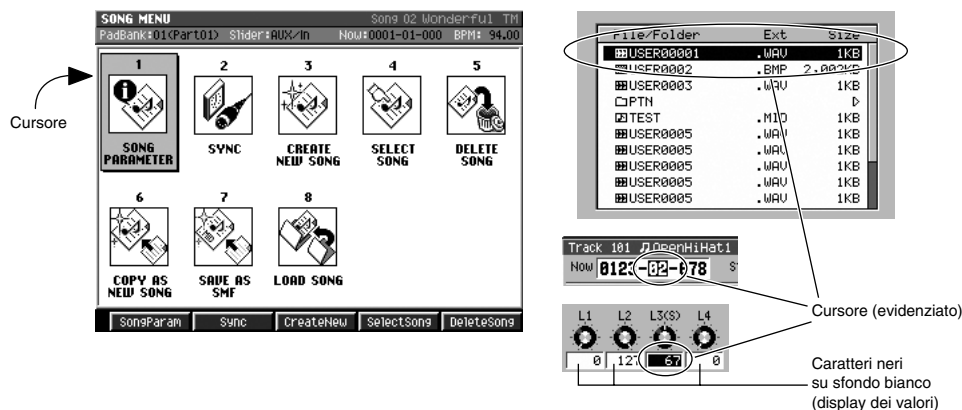
1. **Spegnete l'MV-8800.**
2. **Inserite una graffetta fermacarte dopo averla raddrizzata (o un oggetto simile) nel foro di espulsione di emergenza. Il vassoio del disco viene espulso.**

Operazioni di base

Spostare il cursore

Ogni schermata mostra vari parametri (voci impostabili) o menu (voci selezionabili). Per modificare il valore di un parametro, spostate il cursore sul valore da cambiare. Per selezionare una voce di un menu, spostate il cursore sulla voce desiderata. Il cursore è racchiuso in un riquadro, come illustrato sotto.

Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per muovere il cursore.



● Completare la selezione dai menu

Premete [ENTER] per completare la selezione della voce del menu. La selezione o comando (operazione) viene eseguita.

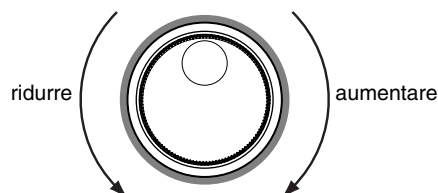
Modificare il valore di un parametro

Per cambiare il valore di un parametro, usate la manopola VALUE o [DEC] [INC].

● Manopola VALUE

Ruotate la manopola VALUE verso destra per aumentare un valore, o verso sinistra per ridurlo.

Potete tener premuto [SHIFT] e usare la manopola VALUE per cambiare un valore in intervalli più ampi.



● [DEC] / [INC]

Premete [INC] per aumentare un valore. Premete [DEC] per ridurlo.

Potete continuare a tener premuto [DEC] o [INC] per far continuare a cambiare il valore ("repeat"). In questa condizione, potete tener premuto anche l'altro tasto per far cambiare il valore ancor più velocemente ("turbo repeat"). Potete tener premuto [SHIFT] e usare [INC] [DEC] per cambiare un valore in intervalli più ampi.

Usare i tasti F (funzione)

I tasti F ([F1]–[F5]) del pannello superiore hanno assegnate varie funzioni, che cambiano a seconda della schermata. Questi tasti corrispondono direttamente ai nomi delle funzioni che appaiono al fondo dell'LCD.



Usare il tasto SHIFT

A certi tasti è stata assegnata più di una funzione: usate [SHIFT] per accedere a queste funzioni aggiuntive. Tenete premuto [SHIFT] e premete il tasto desiderato.

In questo manuale, le operazioni a cui si accede usando [SHIFT] sono indicate con [SHIFT] + [(nome del tasto)]. Usate [SHIFT] per accedere alle funzioni i cui nomi sono stampati in un riquadro bianco sul pannello dell'MV-8800.



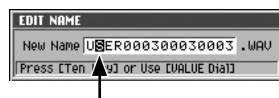
- Potete usare il parametro Shift Lock (Guida alle Schermate; p. 175) per cambiare il funzionamento del tasto SHIFT.

Immettere il testo

Ecco come immettere caratteri alfanumerici, come quando specificate il nome di un file.

1. Spostate il cursore nella posizione desiderata.

Il cursore è il carattere evidenziato, come illustrato a destra.



Cursore (evidenziato)

2. Ruotate la manopola VALUE.

Immettete il carattere desiderato. Per spostarvi alla posizione successiva (verso destra) usate il tasto cursore destro.

Se usate la manopola VALUE per immettere i caratteri, ruotando la manopola verso destra si selezionano i caratteri nell'ordine "(spazio vuoto) ! " # \$ % & ' () * + , - . / 0-9 : ; < = > ? @ A-Z [\] ^ _ ` a-z { | } ~ •".



- I nomi dei file non dovrebbero contenere spazi vuoti o certi simboli (" * / : ; < > ? \ | •).
- I nomi delle etichette di volume non dovrebbero contenere spazi, caratteri minuscoli, o certi simboli (" * + , . / : ; < = > ? [\] | •).

• [F1](History)

Potete richiamare (e reinserire) i dieci nomi immessi per ultimi, dal momento dell'accensione, tramite EDIT NAME. Il nome che si trova 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): cambia il tipo di carattere

Alterna il carattere nella posizione del cursore tra maiuscolo e minuscolo.

● Usare i tasti numerici per immettere i caratteri

Potete usare i tasti numerici per immettere caratteri alfanumerici. Per selezionare uno dei vari caratteri (lettere, numeri o simboli) che appaiono su un tasto numerico, premete più volte il tasto. Per esempio, se premete ripetutamente [3], alternate le scelte disponibili per quel tasto, che sono: 3 → G → H → I → 3.

Ingrandire/ridurre la visualizzazione della forma d'onda

Nelle schermate che mostrano una forma d'onda (come la schermata AUDIO PHRASE EDIT), potete usare le seguenti operazioni sui tasti per ingrandire o ridurre la visualizzazione della forma d'onda.

Tasto	Operazione
[SHIFT] + CURSOR [◀]	Riduce la visualizzazione dell'asse del tempo
[SHIFT] + CURSOR [▶]	Ingrandisce la visualizzazione dell'asse del tempo
[SHIFT] + CURSOR [▼]	Riduce la visualizzazione dell'ampiezza (livello di volume)
[SHIFT] + CURSOR [▲]	Ingrandisce la visualizzazione dell'ampiezza (livello di volume)


Quando modificate la forma d'onda, potrete lavorare più accuratamente se ingrandite il display della waveform così da poter vedere i punti di modifica con un maggiore dettaglio.

Se volete vedere l'immagine complessiva dell'intera waveform, potete ridurre la visualizzazione.

Arrestare l'uscita del campionatore

Se premete [SHIFT] + [STOP (■)], tutti i suoni correntemente riprodotti (frasi audio, partial, dispositivi MIDI esterni) e il sequencer si arrestano.

Potete usare questa funzione per interrompere il suono se sta suonando una frase audio lunga.

 ● Emette i messaggi Note off da un connettore MIDI OUT.

Usare i Velocity pad

Suonare con i velocity pad

La sorgente sonora che viene fatta suonare dai velocity pad cambia a seconda della traccia corrente.



- La parte che viene effettivamente suonata dai pad viene indicata nella seguente posizione. Nell'esempio che appare qui, viene suonata la parte strumentale 1.

- A.Phrs=Frases Audio
- Part01=Parte Instrument 1



1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia che volete suonare dai pad.

La traccia selezionata (la traccia corrente) viene evidenziata. I suoni riprodotti dai velocity pad cambiano a seconda del tipo di traccia che avete selezionato (traccia MIDI, traccia audio, o traccia pattern).

Traccia corrente	Sorgente audio
Traccia MIDI	Instrument o Note number
Traccia Audio	Frases Audio
Traccia Pattern	Pattern

3. Strike the VELOCITY PADS.

L'intensità del suono (volume) varia a seconda della forza (velocity) con cui colpite i pad. Certi suoni cambiano anche quando applicate una pressione (aftertouch) ad un pad dopo averlo colpito.



- Non si produce alcun suono se nessun partial è assegnato al pad (note number) che colpite, o se non è assegnata alcuna frase audio. Dovete assegnare un suono al pad come descritto in "Suonare subito i dati importati (Quick Assign)" (p. 75).
- Se il suono da riprodurre è una frase audio, potete far cambiare il volume a seconda della forza usata per colpire i pad impostando Velocity Control su On. Per i dettagli, fate riferimento alla "Schermata AUDIO PHRASE EDIT" (Guida alle Schermate; p. 155).

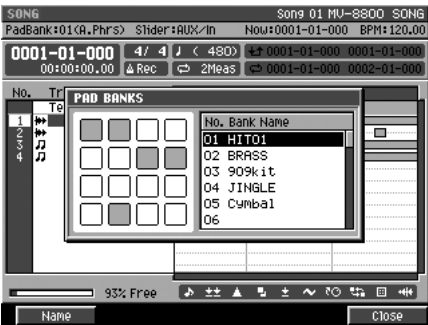
Cambiare il banco di pad

Un “pad bank” è un gruppo di impostazioni dei 16 pad del pannello superiore. Cambiando i pad bank potete accedere a un gran numero di suoni. L’MV-8800 offre il seguente numero di pad bank.

Traccia corrente	Sorgente audio	Numero di bank (suoni totali disponibili)
Traccia MIDI	Patch	6 (6 x 16 = 96)
Traccia Audio	Audio phrase	32 (32 x 16 = 512)
Traccia Pattern	Pattern	8 (8 x 16 = 128)

1. Premete [PAD BANKS].

L’indicatore PAD BANKS rosso si illumina, e appare il Riquadro PAD BANKS (Guida alle Schermate; p. 5).



2. Selezionate il pad bank desiderato.

Ruotate la manopola VALUE per cambiare i pad bank.

3. Premete ancora una volta [PAD BANKS].

L’indicatore PAD BANKS rosso si spegne, e il riquadro scompare.

● Selezionare direttamente un pad bank

Potete cambiare i pad bank specificando direttamente un numero.

1. Tenete premuto [PAD BANKS], e colpite il VELOCITY PAD (1–16) che corrisponde al pad bank desiderato.

Il pad bank cambia. Potete cambiare i pad bank 1–6 per gli instrument, o i pad bank 1–16 per le frasi audio.

MEMO ● Non potete usare questo metodo per selezionare i pad bank 17–32 delle frasi audio. Premete [PAD BANKS] e usate la manopola VALUE o i tasti numerici per specificare il numero del bank.

Attribuire un nome a un pad bank

1. Premete [PAD BANKS].

L'indicatore PAD BANKS (rosso) si accende, e appare il Riquadro PAD BANKS (Guida alle Schermate; p. 5).



2. Premete [F1](Name).

Appare EDIT PAD BANK NAME (Guida alle Schermate; p. 3). Immettete il nome del bank desiderato.

3. Quando avete finito di immettere il nome, premete [F5](OK).

Funzione Fixed Velocity

Ecco come potete disabilitare la sensibilità alla velocity dei pad.

1. Premete [FIXED VELOCITY].

L'indicatore si accende in arancione, e la funzione FIXED VELOCITY viene attivata. In questo stato, i pad producono una velocity fissa (valore iniziale = 127) indipendentemente dalla forza con cui li suonate.

Potete impostare il valore di velocity come desiderate. Fate riferimento a "Fixed Velocity Level" (p. 174).



- Per disattivare la funzione FIXED VELOCITY, premete ancora una volta [FIXED VELOCITY] per far spegnere l'indicatore.

Funzione Multilevel

Ecco come potete usare i 16 velocity pad per suonare un singolo partial su 16 livelli di velocity differenti.

1. Colpite il VELOCITY PAD di cui volete riprodurre il suono su 16 livelli di velocity predefiniti.

Il suono eseguito viene selezionato.

2. Premete [MULTILEVEL].

L'indicatore si accende in arancione, e la funzione MULTILEVEL viene attivata. In questa condizione, il pad 1 suona con una velocity bassa e il pad 16 suona con la velocity massima.



- La forza effettiva con cui suonate viene ignorata mentre è attivo MULTILEVEL.
- Per disattivare la funzione MULTILEVEL, premete ancora una volta [MULTILEVEL] per far spegnere l'indicatore.
- Il pad che colpite determina quale dei sedici livelli di velocity viene prodotto.

Pad	Velocity	Pad	Velocity	Pad	Velocity	Pad	Velocity
1	7	5	39	9	71	13	103
2	15	6	47	10	79	14	111
3	23	7	55	11	87	15	119
4	31	8	63	12	95	16	127

Funzione Hold

Ecco come potete “tenere abbassato” un velocity pad senza dover mantenere il dito sul pad.

1. **Tenete premuto il pad che volete “tenere abbassato.”**
2. **Mentre continuate a premere il VELOCITY PAD, premete [HOLD].**

L'indicatore HOLD (rosso) si accende, e la funzione HOLD viene attivata. Ora quel pad continua a suonare anche se sollevate il dito.



● Per annullare l'HOLD, premete ancora [HOLD] per far spegnere l'indicatore.

Funzione Roll

Qui potete riprodurre un rullo (colpi ripetutamente rapidamente).

1. **Tenete premuto [ROLL], e colpite il VELOCITY PADS per cui volete effettuare il rullo.**

Il rullo viene eseguito sul pad mentre continuate tenere premuto [ROLL].

Potete cambiare l'intervallo (spaziatura) del rullo. Fate riferimento a “Pad Roll Interval” (p. 174).

Guida Rapida

Ascoltare le demo song

L'MV-8800 è dotato di un'ampia varietà di caratteristiche per creare le song. Per farvi un'idea di quali sono queste funzioni, provate ad ascoltare le demo song.

Caricare un project

Un project contenente una demo song è stato salvato nell'hard disk interno dell'MV-8800 quando l'unità ha lasciato la fabbrica. Usate la seguente procedura per caricare nella memoria dell'MV-8800 i dati del project contenente la demo song.

1 Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2 Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare l'icona LOAD PROJ, e premete [ENTER].

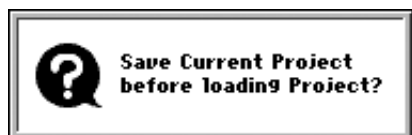
Appare la Schermata LOAD PROJECT (Guida alle Schermate; p. 164).

I project salvati sull'hard disk vengono visualizzati nel display.



3 Spostate il cursore sul project che volete caricare, e premete [F5](Execute).

Il display chiede "Save Current Project before loading project?"



4 Premete [F5](Yes) o [F1](No).

Tasto F	Azione
[F1](No)	Il project selezionato viene caricato senza salvare il project corrente.
[F5](Yes)	Il project corrente viene salvato, e poi viene caricato il project selezionato.

Il project viene caricato nella memoria dell'MV-8800.

Avviare la riproduzione della demo song

Questa procedura riproduce la demo song nel project caricato.

1 Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).



2 Premete [PLAY (▶)].

L'indicatore PLAY si accende, e inizia la riproduzione della demo song.

3 Premete [STOP (■)].

L'indicatore PLAY si spegne, e la riproduzione della demo song si arresta.

Riguardo alle demo song

L'impiego dei dati delle song forniti con questo prodotto per qualsiasi scopo diverso dall'uso privato e personale senza il permesso del detentore dei diritti d'autore è vietato dalla legge. Inoltre, questi dati non devono essere copiati, né usati in un successivo lavoro coperto da diritti di autore senza il permesso del detentore dei diritti d'autore.

Per maggiori dettagli sulle demo song, fate riferimento al booklet "MV-8800 Content Discs."

Usare i velocity pad

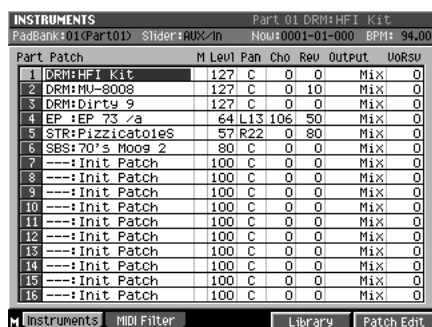
Provate a suonare i velocity pad per riprodurre una varietà di timbri differenti.

Suonare con timbri strumentali

Battete sui velocity pad per suonare timbri di batteria, di piano e di altri strumenti.

1 Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).



Part	Patch	M	Lev	Pan	Cho	Rev	Output	UORsu
1	DRM:HFI Kit	127	C	0	0	0	Mix	0
2	DRM:MU-8008	127	C	0	10	0	Mix	0
3	DRM:Dirty 9	127	C	0	0	0	Mix	0
4	EP :EP 73 /a	64	L13	106	50	0	Mix	0
5	STR:Pizzicato1eS	57	R22	0	80	0	Mix	0
6	SBS:70's Moog 2	80	C	0	0	0	Mix	0
7	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0
8	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0
9	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0
10	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0
11	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0
12	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0
13	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0
14	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0
15	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0
16	---:Init Patch	100	C	0	0	0	Mix	0

2 Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la parte che volete suonare.

Il numero della parte selezionata viene evidenziato. La parte evidenziata viene chiamata parte corrente.

3 Colpite i velocity pad.

Suona la patch assegnata alla parte corrente.

Se volete usare l'MV-8800 in modi ancor più avanzati, leggete le seguenti pagine.

- Usare i Velocity pad (p. 35)
- Effettuare le impostazioni di un instrument (p. 111)

Suonare con le frasi audio

Battete sui velocity pad per riprodurre loop di batteria, frasi vocali e altri suoni.

1 Premete [AUDIO PHRASES].

Appare la Schermata AUDIO PHRASES (PAD) (Guida alle Schermate; p. 152).



2 Colpite i velocity pad.

Sentirete il suono delle frasi audio.

Se volete usare l'MV-8800 in modi ancor più avanzati, leggete le seguenti pagine.

- Usare i Velocity pad (p. 35)
- Effettuare le impostazioni di una frase audio (p. 111)

Creare una song

Provate a utilizzare il sequencer per registrare un'esecuzione.

Registrare un pattern

Questa procedura registra nei pattern le vostre esecuzioni ai velocity pad.

Preparare un pattern

1 Premete [PATTERN].

Appare la Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).



2 Premete [F1](Pattern List).

Appare la Schermata PATTERN LIST (Guida alle Schermate; p. 96).

PATTERN LIST					
PadBank:01 (Ptnr) Slider: AUX/In Now: 0001-01-000 BPM: 140.00					
No.	Name	Length	BPM	T.Sign	Pad
001	south hop 1	2	140.00	4/4	1-01<C ->
002	south hop 2	4	140.00	4/4	1-02<C#->
003	south hop 3	4	140.00	4/4	1-03<D ->
004	south hop 4	4	140.00	4/4	1-05<E ->
*005	south hop 5	4	140.00	4/4	1-04<D#->
006	south hop 6	4	140.00	4/4	1-06<F ->
007	booty bass 1	4	140.00	4/4	1-07<F#->
008	booty bass 2	4	140.00	4/4	1-08<G ->
009	booty bass 3	4	140.00	4/4	1-09<G#->
010	booty bass 4	4	140.00	4/4	1-10<A ->
011	booty bass 5	2	140.00	4/4	1-11<A#->
012	booty bass 6	2	140.00	4/4	1-12<B ->
013	raw beats 1	4	140.00	4/4	1-13<C D>
014	raw beats 2	4	140.00	4/4	1-14<C#D>

3 Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare un pattern col nome “(Empty)” e premete [F5](Select).

Viene selezionato un pattern vuoto (con la suddivisione ritmica in 4/4 e lungo due battute), e viene visualizzata la Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).



Preparare le tracce

4 Usate **CURSOR** [**▲**] [**▼**] per selezionare la traccia MIDI chiamata “MIDI Track 1.”

5 Premete [**F2**](Track Param).

Appare il riquadro TRACK PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 11).

6 Usando il parametro **Output Assign**, selezionate la parte dello strumento che viene riprodotta dalla traccia.

Quando battete sui velocity pad, vengono riprodotti i suoni della parte selezionata.



7 Dopo aver determinato la parte che volete suonare, premete [**F5**](Close).

Registrare l'esecuzione

8 Premete [**REC (●)**].

L'indicatore REC lampeggia, e appare il Riquadro PATTERN RECORDING PARAMETER (MIDI) (Guida alle Schermate; p. 101).

9 Premete [**PLAY (▶)**].

L'indicatore REC e l'indicatore PLAY si accendono, e inizia la registrazione.

Iniziate a suonare. L'esecuzione viene registrata nel pattern.

10 Quando avete finito di registrare, premete [**STOP (■)**].

Gli indicatori REC e PLAY si spengono, e la registrazione si arresta.

Riprodurre l'esecuzione

11 Premete [**TOP (◀◀)**].

La posizione del tempo corrente ritorna all'inizio del pattern.

12 Premete [**PLAY (▶)**].

L'indicatore PLAY si accende, e inizia la riproduzione del pattern.

13 Premete [**STOP (■)**].

L'indicatore PLAY si spegne, e la riproduzione del pattern si arresta.

Se volete usare l'MV-8800 in modi ancor più avanzati, leggete le seguenti pagine.

- Usare il sequencer (p. 131)
- Registrare una song / pattern (p. 145)
- Modificare una song / pattern (p. 167)

Salvare un project

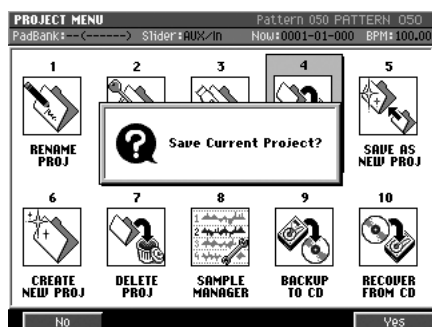
Per evitare la perdita dei dati registrati dell'esecuzione a causa di incidenti imprevisti, salvate i dati nell'hard disk interno dell'MV-8800.

1 Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2 Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare l'icona SAVE PROJ, e premete [ENTER].

Appare il messaggio "Save Current Project?".



3 Premete [F5](Yes).

Il project nella memoria dell'MV-8800 viene salvato nell'hard disk interno.

Assemblare materiali aggiuntivi

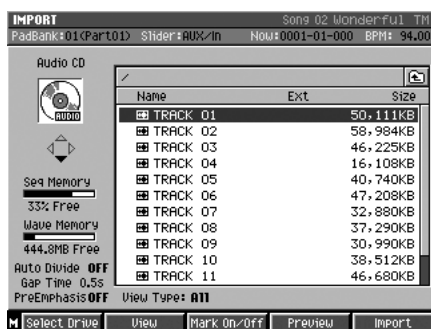
L'MV-8800 è anche in grado di importare suoni da CD audio e di campionare i suoni utilizzando un microfono, e di suonare poi questi timbri utilizzando i velocity pad. Usando i suoni che assemblate potete creare lavori di grande originalità.

Importare il suono da un CD audio

Ecco come importare i suoni da un CD audio, e assegnarli poi alle frasi audio.

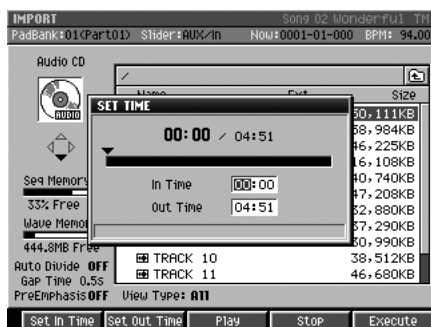
Visualizzare il contenuto del CD audio

- 1** Inserite il vostro CD audio nel drive CD-R/RW.
- 2** Premete [IMPORT].
Appare la Schermata IMPORT (Guida alle Schermate; p. 219).
- 3** Premete [F1](Select Drive).
Appare il Riquadro SELECT DRIVE (Guida alle Schermate; p. 6).
- 4** Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare “Audio CD,” e premete [F5](Select).
Vengono visualizzati i contenuti del CD audio.



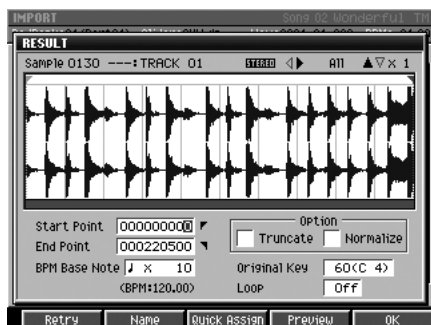
Specificare l'intervallo e importare i suoni

- 5** Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia del CD che volete importare, e premete [F5](Import).
Appare il Riquadro SET TIME (Guida alle Schermate; p. 225).



6 Impostate il punto nella traccia del CD da cui deve iniziare l'importazione tramite il parametro In Time e il punto in cui l'importazione deve terminare con il parametro Out Time, poi premete [F5](Execute).

I suoni nel segmento specificato della traccia del CD vengono campionati e importati nella memoria wave (del forme d'onda). Appare il Riquadro RESULT (Guida alle Schermate; p. 211).



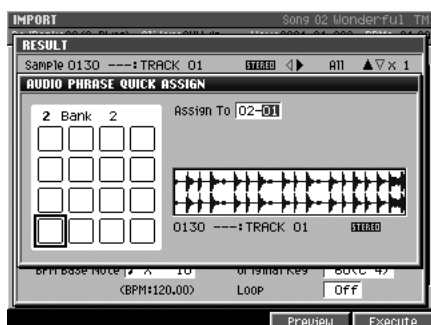
Creare frasi audio dai campionamenti

7 Premete [F3](Quick Assign).

Appare il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).

8 Premete [F3](AsgnToAPhrs).

Appare il Riquadro AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 214).



9 Impostate il numero del pad bank e il numero del pad a cui volete assegnare il campionamento tramite il parametro Assign To, poi premete [F5] (Execute).

Il sample viene assegnato al velocity pad specificato.

Dopo aver premuto [AUDIO PHRASES], potete battere sul velocity pad per riprodurre il suono campionato dal CD audio.

Se volete usare l'MV-8800 in modi ancor più avanzati, leggete le seguenti pagine.

- Importare i dati (p. 63)
- Effettuare le impostazioni delle frasi audio (p. 111)
- Modificare un sample (p. 121)

Campionare i suoni usando un microfono

Potete campionare il suono utilizzando un microfono e assegnare poi i suoni alle patch.

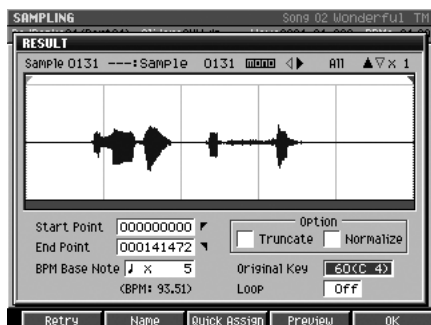
Immettere l'audio con un microfono

- 1** Collegate un microfono alla presa sinistra ANALOG INPUT (MIC/LINE).
- 2** Premete [SAMPLING].
Appare la schermata SAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209).
- 3** Impostate il parametro Input Select su Analog(L).
Il misuratore LEVEL fluttua quando viene immesso l'audio dal microfono.
- 4** Regolate il livello dell'audio in ingresso utilizzando le manopole SENS.
Regolate il livello dell'audio in ingresso così che i misuratori si muovano il più in alto possibile nell'intervallo -12 dB – 0 dB.



Campionare

- 5** Impostate il parametro Sample Type su Mono.
L'audio in ingresso viene campionato monofonicamente.
- 6** Premete [F5](Start).
Inizia il campionamento. Immettete l'audio.
- 7** Premete [F5](Stop).
Il campionamento si arresta. L'audio immesso viene registrato nella memoria wave sotto forma di sample.
Appare il riquadro RESULT (Guida alle Schermate; p. 211). Potete preascoltare il sample registrato tenendo premuto il tasto [F4] (Preview).



Creare una patch dal sample

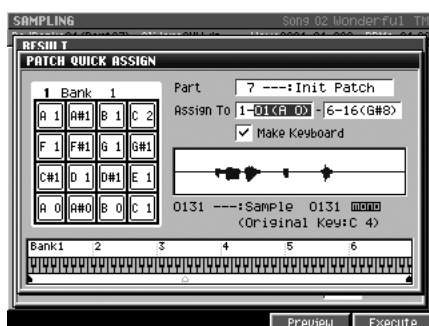
8 Tramite il parametro **Original Key**, impostate il **note number** (numero della nota MIDI) che volete usare per riprodurre il campionamento alla sua altezza originale.

9 Premete **[F3](Quick Assign)**.

Appare il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).

10 Premete **[F5](AsgnToPatch)**.

Appare il Riquadro PATCH QUICK ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 216).



11 Specificate il parametro **Part** a cui volete assegnare un sample.

12 Ponete un visto (✓) sul parametro **Make Keyboard**.

Questo vi consente di suonare con le scale incluse.

13 Col parametro **Assign To**, impostate il numero del pad bank e l'intervallo di numeri di pad a cui volete assegnare il sample, poi premete **[F5](Execute)**.

Il sample viene assegnato ai velocity pad (note number) specificati. Dopo aver premuto **[INSTRUMENTS]**, potete battere sui velocity pad per riprodurre i suoni campionati.

Se volete usare l'MV-8800 in modi ancor più avanzati, leggete le seguenti pagine.

- Campionare (p. 83)
- Creare una patch (p. 95)
- Modificare un sample (p. 121)

Provare a utilizzare le varie funzioni

L'MV-8800 è dotato di molte altre funzioni oltre a quelle presentate qui. Leggete le pagine corrispondenti alle caratteristiche che intendete usare.

Per sapere com'è strutturato l'MV-8800 e conoscere il particolare vocabolario utilizzato:

- L'MV-8800 in generale (p. 51)

Per creare song complete:

- Usare il Mixer (p. 209)
- Usare gli effetti (p. 211)
- Automatizzare le operazioni del mixer (Automation) (p. 221)
- Creare un CD audio (p. 229)

Per controllare l'MV-8800 usando un mouse:

- Usare un display esterno e un mouse per lavorare con l'MV-8800 (p. 253)

Per combinare audio e video:

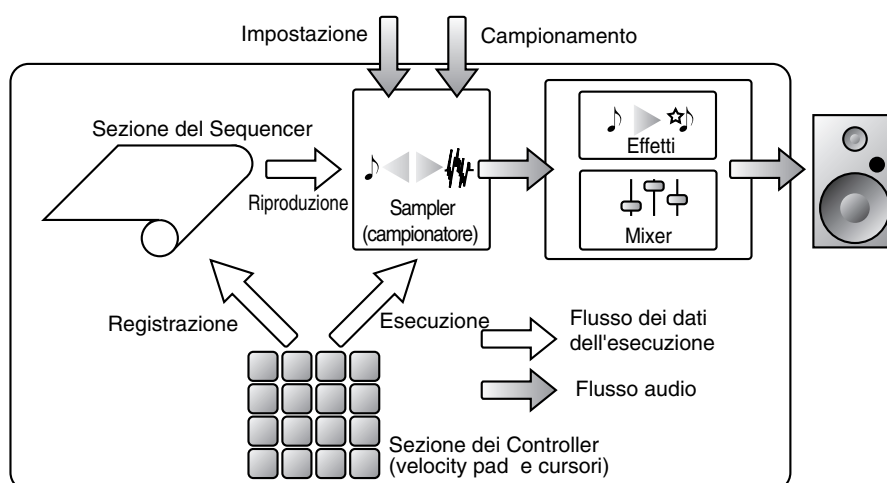
- Riguardo al V-LINK (p. 313)
- Usare i velocity pad per visualizzare immagini (Pix Jam) (p. 287)

Per collegare l'MV-8800 a un computer:

- Collegamento al computer via USB (p. 291)

Struttura di base

Parlando in generale, l'MV-8800 contiene 5 sezioni: controller, sequencer, sampler, mixer, ed effetti.



Sezione dei Controller

Questa include i velocity pad, i cursori e le manopole C (control). I dati dell'esecuzione prodotti quando suonate i velocity pad o ruotate le manopole vengono inviati dalla sezione dei controller alla sezione del sampler, del sequencer e a dispositivi MIDI esterni.

Sezione del Sequencer

Questa registra i dati dell'esecuzione dalla sezione dei controller, e i messaggi MIDI da un dispositivo MIDI esterno. I dati dell'esecuzione registrati e i messaggi MIDI possono essere trasmessi dal campionatore per la riproduzione. Inviando i messaggi MIDI registrati dal sequencer alla MIDI OUT, potete controllare un dispositivo MIDI esterno o un dispositivo V-LINK.

Sezione del Sampler

Un sampler, o campionatore, è un dispositivo che cattura l'audio da un ingresso analogico, o importa un file wave da un hard disk o CD, e mantiene questi dati come dati delle forma d'onda nella memoria wave (DIMM). Quando il sampler riceve i dati dell'esecuzione dalla sezione dei controller o dal sequencer, o i messaggi MIDI da un dispositivo MIDI esterno, può riprodurre questi campionamenti variando l'intonazione, applicando un filtro, o modificando l'involuppo, ed inviare il suono risultante alle sezioni del mixer e degli effetti.



● Per i dettagli sui tipi e sulle specifiche delle DIMM che l'MV-8800 può utilizzare, fate riferimento a "Wave Memory (RAM)" (Appendice; p. 76).

Sezione del Mixer

Questa mixa l'uscita audio dalla sezione del sampler, dalla sezione degli effetti, e dagli ingressi analogici, ed emette il suono combinato dalle uscite master e dalle cuffie.

Sezione Effetti

Il suono dall'uscita del sampler e il suono dagli ingressi analogici può essere elaborato dalla sezione effetti in una varietà di modi.

Struttura del campionatore (sampler)

Il sampler consiste di “sample” (campionamenti) che sono salvati nella memoria wave, e di due tipi di generatori sonori — “Instrument” e “Audio Phrase” — che permettono di riprodurre questi sample utilizzando i velocity pad e il sequencer.

Il generatore sonoro degli Instrument è la scelta appropriata quando volete riprodurre i timbri di strumenti intonati come il piano, o strumenti come la batteria, nel qual caso ogni velocity pad (nota) produce il suono di uno strumento a percussione differente.

Il generatore sonoro delle Audio Phrase è destinato alla gestione delle frasi in loop o di frasi vocali lunghi diverse battute, poiché la frase può essere sincronizzata al tempo del sequencer senza cambiare l'intonazione della frase.

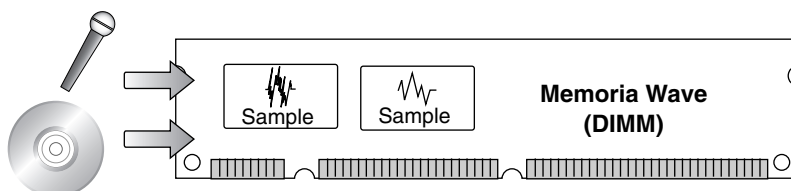
I Sample

Ogni singolo dato della forma d'onda nella memoria wave viene chiamato “sample.”

I sample (o campionamenti) vengono creati dalle seguenti operazioni.

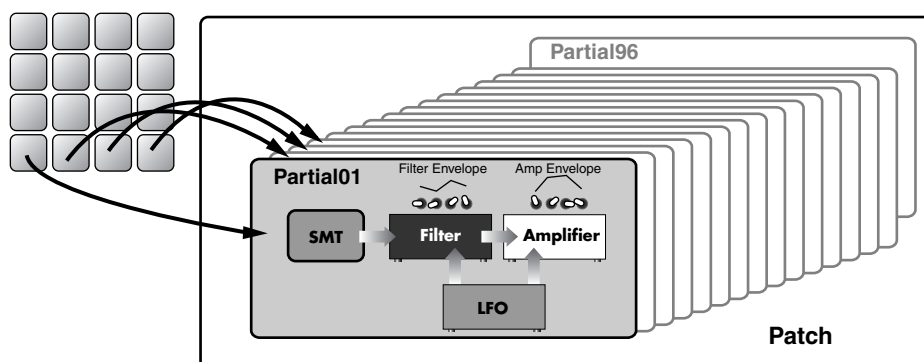
- Campionamento
- Importazione (caricamento) di un file dall'hard disk o da un CD-ROM
- Registrazione di una traccia audio

I sample non possono essere riprodotti direttamente dai velocity pad o dal sequencer. Per poter suonare i sample, dovete assegnare i sample a una patch utilizzata da un Instrument, o assegnare un sample ad una frase audio (audio phrase).



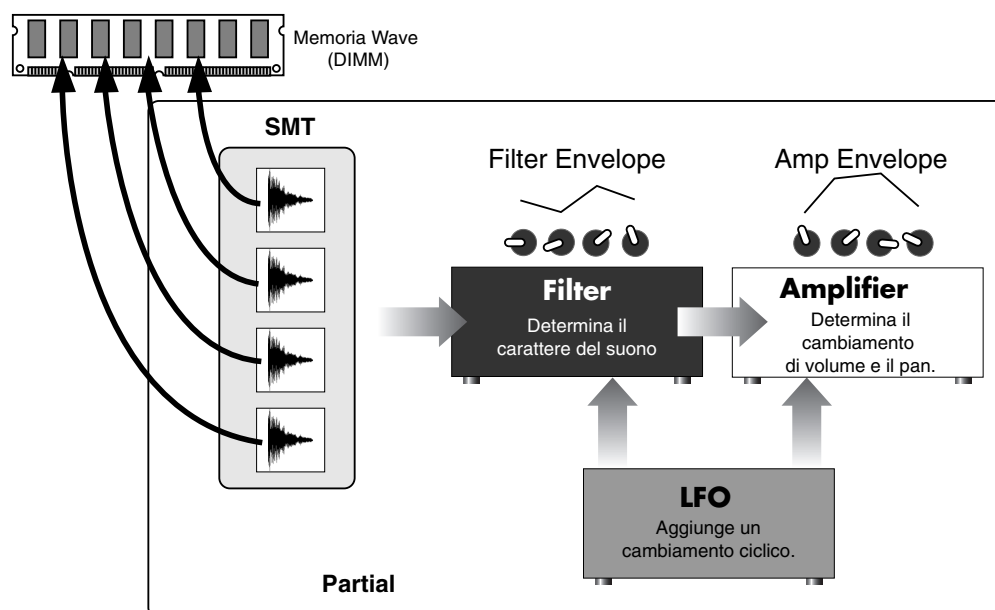
Le Patch

Una “patch” è un gruppo di suoni riprodotti dai velocity pad o dal sequencer. Una patch può essere paragonata ad uno strumento come un pianoforte o una batteria. Ogni patch viene creata assegnando i suoni chiamati “partial” ad ogni velocity pad (ogni nota). Sino a 96 partial possono essere assegnati ad una patch.



I Partial

I Partial sono gli ingredienti che costituiscono la patch. Nel caso di una drum set patch (di batteria), ogni singolo suono, come rullante o hi-hat, corrisponde a un partial differente.



Ogni partial consiste dei seguenti sei componenti.

- **SMT (Sample Mix Table)**

Questa assegna i sample che costituiscono la base del suono del partial. Potete assegnare sino a quattro sample alla SMT. Se desiderate, potete effettuare impostazioni per far suonare sample differenti a seconda della forza con cui suonate il velocity pad.

- **Filter (filtro)**

Specifica come cambia il contenuto di frequenze del suono.

- **Amplifier (amplificatore)**

Specifica il volume e il pan (posizione stereo).

- **Filter Envelope (involuppo del filtro)**

Specifica come cambia il contenuto di frequenze nel tempo.

- **Amp Envelope (involuppo dell'amplificatore)**

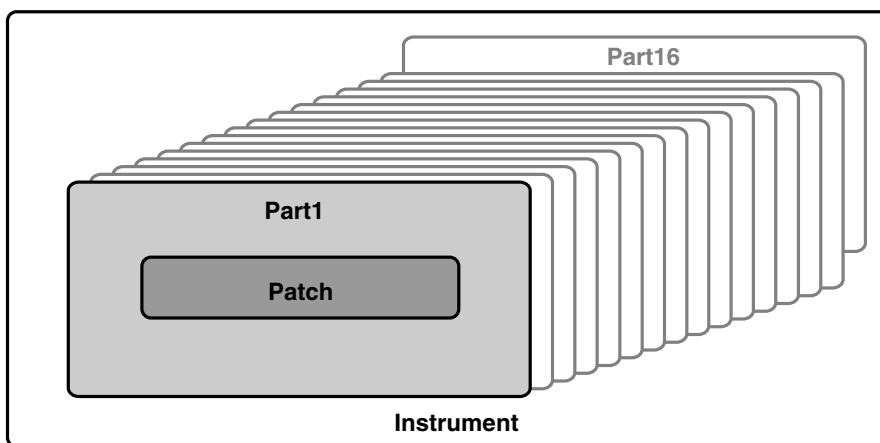
Specifica come cambia il volume nel tempo.

- **LFO (Low Frequency Oscillator - oscillatore a bassa frequenza)**

Genera cambiamenti ciclici (modulazione). Potete utilizzare l'LFO per modulare pitch (intonazione), filter (contenuto armonico), o amp (volume). Applicando l'LFO all'intonazione si produce il vibrato, applicandolo al filtro si produce l'effetto wah, e applicandolo all'amplificatore si produce il tremolo.

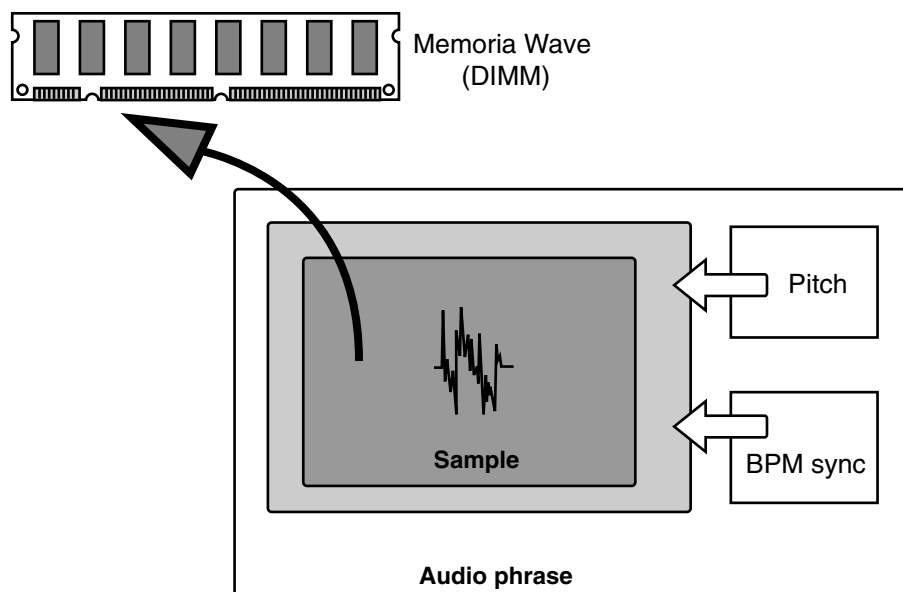
Gli Instrument

Agli Instrument assegnate le patch così che queste possano essere riprodotte dai velocity pad o dal sequencer. Ogni instrument ha sedici “parti,” e può gestire sedici patch simultaneamente.



Le Audio phrase (frasi audio)

Poiché le frasi audio possono essere sincronizzate al tempo del sequencer senza modificare la loro intonazione, sono appropriate per gestire loop o frasi vocali lunghe diverse battute.



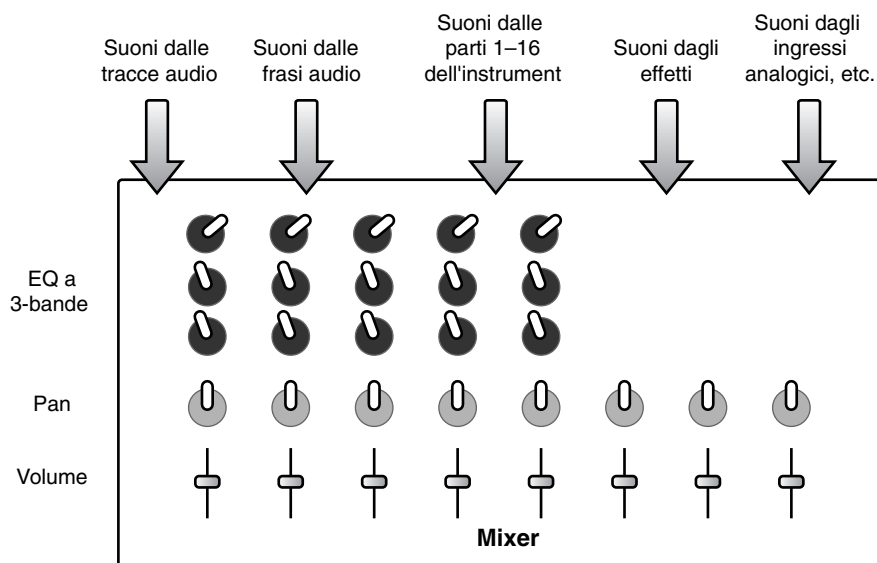
La struttura del Mixer

La sezione del mixer serve per miscelare i seguenti suoni.

- I suoni prodotti da ognuna delle parti dell'instrument
- I suoni dalle frasi audio
- I suoni dalle tracce audio
- I suoni dagli effetti
- I suoni ricevuti dagli ingressi analogici, etc.

Un equalizzatore a tre bande indipendente è presente per ogni parte dell'instrument e ogni traccia audio.

Se è installata la scheda opzionale MV8-OP1, avete la possibilità di selezionare i suoni che vengono inviati alle uscite analogiche e all'uscita R-BUS.



Struttura dell'effetto

La sezione degli effetti consiste di tre processori effetti: MFX (multi-effetto), delay/chorus, e riverbero.

Il MTK (Mastering Tool Kit) può essere utilizzato solamente quando l'MV-8800 si trova in modo Mastering.

MFX (multi-effetto)

Il multi-effetto offre 25 effetti (algoritmi) differenti, e potete selezionare quello desiderato.

Potete cambiare il routing (collegamenti interni) per applicare questo effetto ad una varietà di sorgenti.



- MFX (multi-effetto), delay/chorus, e riverbero non possono essere utilizzati mentre impiegate il MTK (mastering tool kit).

Delay/chorus

Il Delay è un effetto che ritarda il suono.

Il Chorus è un effetto che aggiunge profondità e spaziosità al suono.

Potete scegliere se utilizzare delay o chorus.

Riverbero

Il riverbero è un effetto che simula le riverberazioni che si verificano in una sala da concerto o in una caverna.

MTK (mastering tool kit)

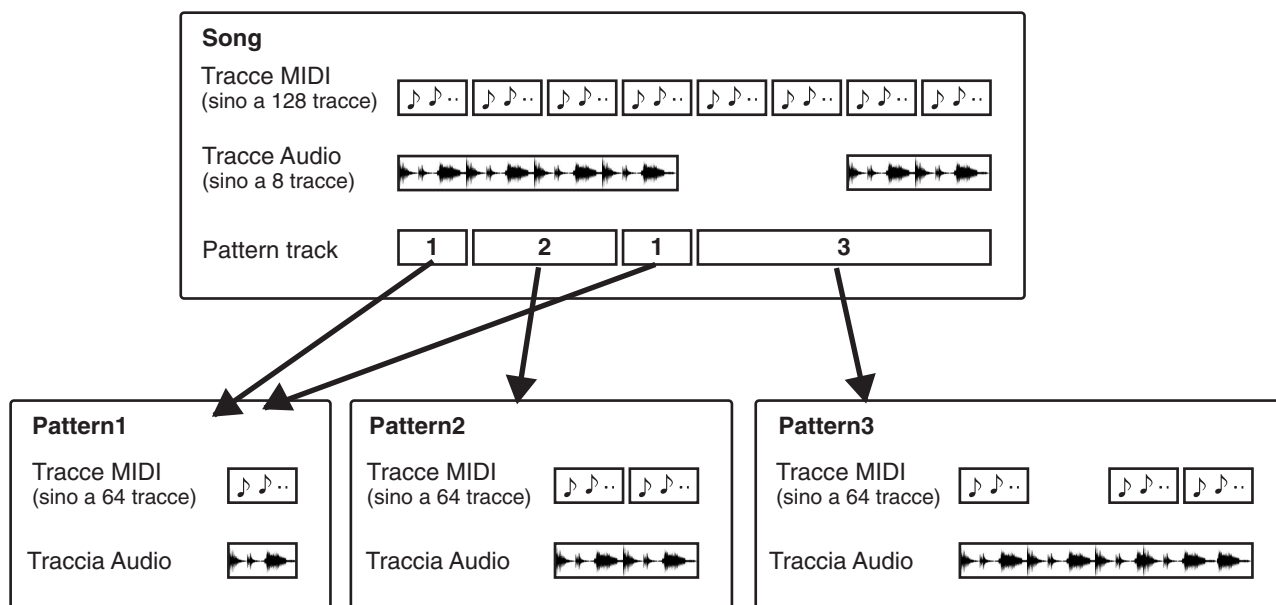
Questo è disponibile solo in modo Mastering.

È un effetto che rende più omogeneo il volume dell'intera song, ed enfatizza l'intensità sonora portandola a un livello ideale.

Struttura del Sequencer

Il sequencer registra e riproduce i dati dell'esecuzione dai velocity pad, etc. I dati dell'esecuzione registrati nel sequencer prendono nel loro insieme il nome di "sequenza" (o "dati della sequenza").

L'MV-8800 ha due tipi di sequencer: song e pattern.



Le Song

Sull'MV-8800, i dati dell'esecuzione di un'intera composizione prendono il nome di "song."

Una song consiste delle seguenti tracce.

- Tracce MIDI (sino a 128 tracce)
- Tracce Audio (sino a 8 tracce)
- Pattern track
- Mute control track
- Tempo track

Inoltre, una song contiene anche le impostazioni di instrument, mixer, ed effetto.

I Pattern

Un pattern rappresenta una diversa locazione (separata dalla song) in cui vengono registrati i dati dell'esecuzione.

Un pattern consiste delle seguenti tracce.

- Tracce MIDI (sino a 64 tracce)
- Traccia Audio
- Mute control track

A differenza di una song, un pattern non include le impostazioni di instrument, mixer, o effetto. Poiché un pattern può essere richiamato dalla pattern track di una song, è utile impiegare i pattern per registrare frasi che vengono ripetute diverse volte nella vostra song.

Poiché i pattern sono anche essere richiamati dai velocity pad, possono essere utilizzati anche durante le vostre esecuzioni dal vivo.

Un altro modo per utilizzare i pattern è come "blocco note" in cui salvare le idee musicali che vi vengono in mente.

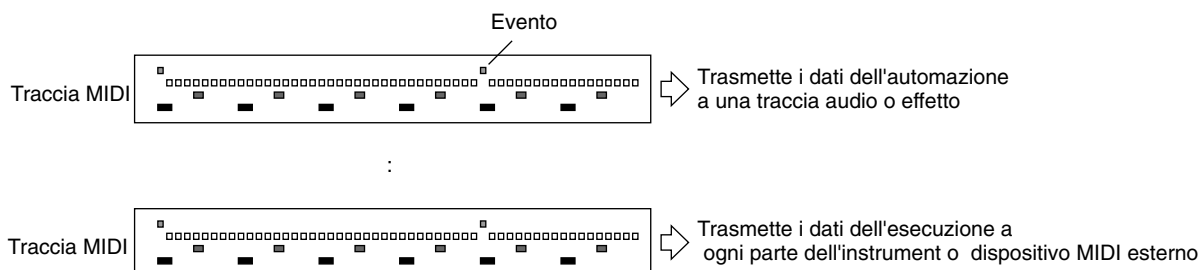
Tracce MIDI

Una traccia MIDI registra i dati dell'esecuzione per un instrument o un canale MIDI esterno.

Ogni singolo dato dell'esecuzione registrato in una traccia MIDI prende il nome di "evento."

Le tracce MIDI registrano anche i dati dell'automazione per le tracce audio o gli effetti.

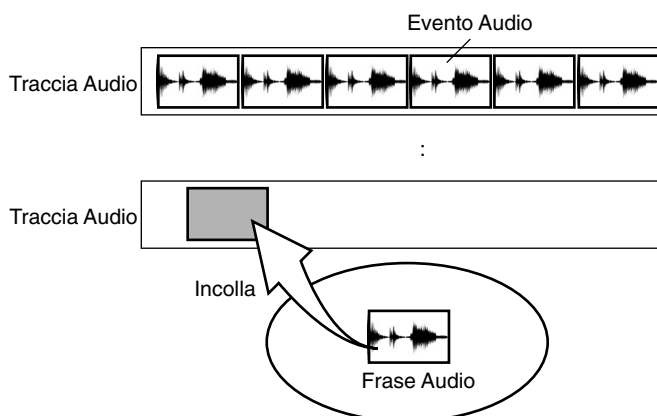
Esiste anche una funzione Play Quantize che regola in modo non distruttivo la temporizzazione della riproduzione dei dati dell'esecuzione presenti in ogni traccia.



Tracce Audio

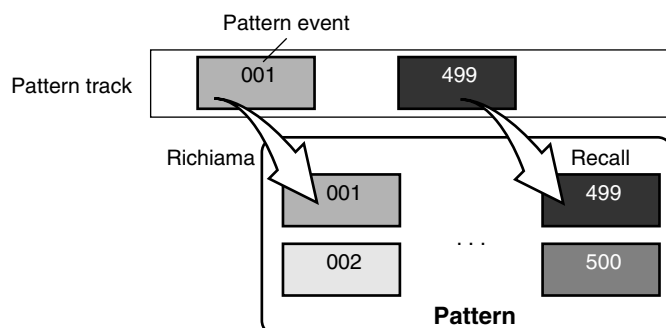
Una traccia audio registra direttamente dati audio, come un registratore a nastro. Ogni elemento dei dati audio registrati in una traccia audio prende il nome di "evento audio" (audio event). Gli eventi audio possono essere sincronizzati al tempo senza modificare la loro intonazione.

Potete anche incollare frasi audio in una traccia audio e riprodurle.



Pattern track

La pattern track (traccia dei pattern) vi permette di assegnare i pattern. La pattern track registra i numeri dei pattern, e ognuno di questi numeri prende il nome di "pattern event."



Mute control track

Questa traccia registra i dati di silenziamento (mute) delle tracce MIDI, tracce audio, e della pattern track.

Tempo track

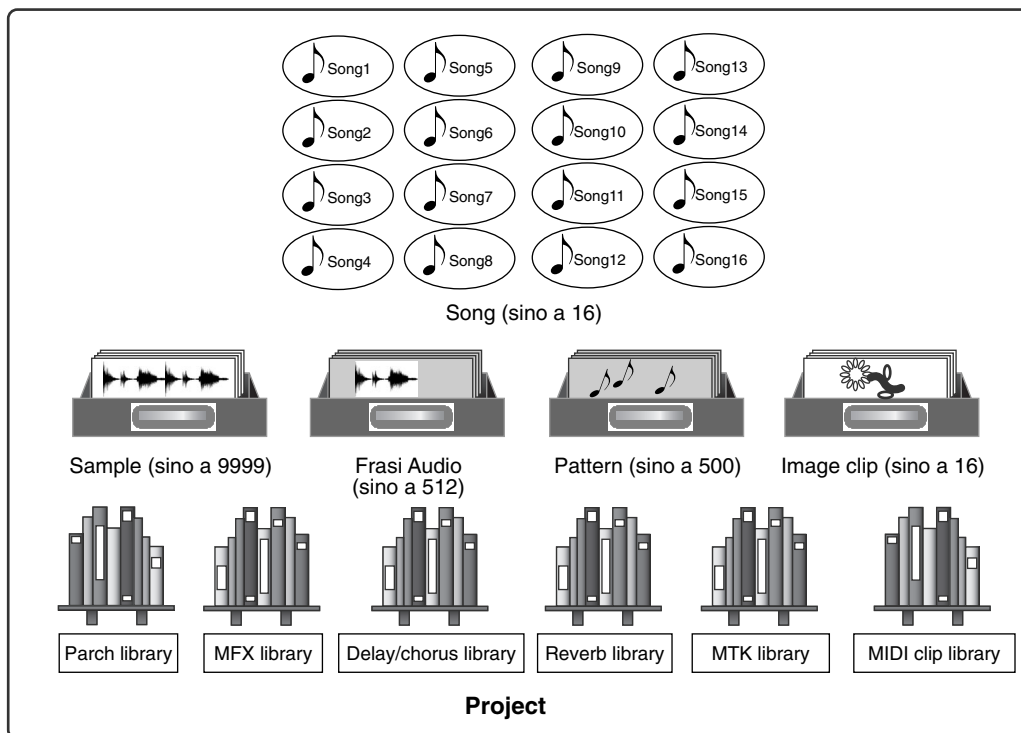
Questa traccia registra i cambiamenti del tempo metronomico (BPM e suddivisione ritmica) nel tempo.

Project

Sull'MV-8800, i dati utilizzati per creare le vostre composizioni vengono gestiti in unità chiamate "project."

Un project consiste dei seguenti dati.

- Song (sino a 16 song)
- Pattern (sino a 500 pattern)
- Sample (sino a 9999 sample)
- Frase audio (sino a 512 frasi audio)
- Varie librerie
- Clip di immagini (sino a 16 clip)



Quando salvate i dati sull'hard disk o caricate i dati dall'hard disk, i dati vengono salvati o caricati come project. Song differenti all'interno di un project possono condividere sample, audio phrase, pattern, e dati delle library. Se create un nuovo project, siete in grado di creare song completamente differenti.



- L'intero project viene caricato nella memoria interna dell'MV-8800, e tutte le operazioni vengono effettuate nella memoria. A differenza delle operazioni che utilizzano un hard disk o altri supporti, l'elaborazione è rapida e sicura.

Le Song

Sull'MV-8800, i dati necessari per riprodurre una composizione prendono il nome di "song."

Una song consiste dei seguenti dati.

- Tracce MIDI (sino a 128 tracce)
- Tracce Audio (sino a 8 tracce)
- Pattern track
- Mute control track
- Tempo track
- Instrument
- Mixer
- Effetti



- Possono esservi sino a sedici song in un project, ma il numero massimo effettivo potrebbe essere inferiore, a seconda della quantità di dati (eventi) che viene creata.

I Pattern

Un pattern rappresenta una diversa locazione (separata dalla song) in cui vengono registrati i dati dell'esecuzione.

Un pattern consiste delle seguenti tracce.

- Tracce MIDI (sino a 64 tracce)
- Traccia Audio
- Mute control track

Poiché un pattern può essere richiamato dalla pattern track di una song, è utile impiegare i pattern per registrare frasi che vengono ripetute diverse volte nella vostra song.

Poiché i pattern sono anche essere richiamati dai velocity pad, possono essere utilizzati anche durante le vostre esecuzioni dal vivo.

Un altro modo per utilizzare i pattern è come "blocco note" in cui salvare le idee musicali che vi vengono in mente.

Librerie

Le Librerie (library) sono locazioni che possono immagazzinare vari tipi di impostazioni.

Quando avete delle impostazioni di cui siete particolarmente soddisfatti potete registrarle nella library appropriata e condividerle tra song differenti.

● Patch library

Questa è la libreria delle patch. Potete registrare 128 patch nella patch library.

● MFX library

Questa è la libreria delle impostazioni MFX. Potete registrare 100 impostazioni differenti nella MFX library. Inoltre, 34 impostazioni preset sono presenti in una speciale library a sola lettura.

● Delay/chorus library

Questa è la libreria delle impostazioni delay/chorus. Potete registrare 50 impostazioni differenti nella delay/chorus library. Inoltre, 2 impostazioni preset sono presenti in una speciale library a sola lettura.

● Reverb library

Questa è la libreria delle impostazioni del riverbero. Potete registrare 50 impostazioni nella reverb library. Inoltre, 4 impostazioni preset sono presenti in una speciale library a sola lettura.

● MTK (mastering tool kit) library

Questa è la libreria delle impostazioni MTK (mastering tool kit). Potete registrare 50 impostazioni nella MTK library. Inoltre, 21 impostazioni preset sono presenti in una speciale library a sola lettura.

● MIDI clip library

Sino a 100 sezioni di una traccia MIDI (o di più tracce) possono essere registrate nella MIDI clip library.

Per esempio, potreste salvare variazioni differenti di pattern di batteria (intro, fill-in, break, etc.) nella MIDI clip library, e usarle per assemblare rapidamente la traccia ritmica di una song.

Riguardo ai modi operativi

L'MV-8800 funziona sempre in uno dei seguenti quattro modi operativi: modo Song, modo Pattern, modo Mixdown, o modo Mastering.

Modo Song

In questo modo potete registrare, riprodurre e modificare le song. Potete utilizzare sino a 128 tracce MIDI, 8 tracce audio, la pattern track, la mute control track, e la tempo track.

L'MV-8800 si avvia sempre in questo modo.

Modo Pattern

In questo modo potete registrare, riprodurre e modificare i pattern. Potete utilizzare sino a 64 tracce MIDI, una traccia audio, e la mute control track.

Modo Mixdown

In questo modo potete registrare la riproduzione della vostra song in un file stereo WAV nell'hard disk interno. Questo processo viene chiamato "mixdown." I file registrati in questo modo vengono salvati nella cartella MIXDOWNTR dell'hard disk interno.

Non potete registrare in una song mentre è selezionato questo modo, ma potete riprodurre e modificare la song.

Per poter effettuare il master di una song completa, dovete prima eseguire il mixdown.

Modo Mastering

In questo modo potete usare il MTK (mastering tool kit) per regolare il tono e l'intensità sonora del file WAV che avete creato in modo Mixdown, e reregistrarlo come file WAV differente sull'hard disk. Questo processo è chiamato "mastering." I file registrati in questo modo vengono salvati nella cartella MASTERTR dell'hard disk interno.

Quando vi trovate in questo modo, potete solo riprodurre o registrare il file WAV di cui viene eseguito il master.

I CD musicali vengono normalmente creati da file WAV di cui è stato effettuato il master.

Caricare le patch preinstallate

Quando lascia la fabbrica, l'hard disk interno dell'MV-8800 contiene una varietà di patch ("patch preinstallate"), per esempio con suoni di batteria e basso, che troverete utili quando create le song. Per usare le patch preinstallate (Appendice; p. 14), caricatele con la stessa procedura usata per qualsiasi altra patch (Load Patch).

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

3. Select "Load Patch" e premete [F5](Select).

Appare la Schermata LOAD PATCH (Guida alle Schermate; p. 150).



4. Accertatevi che il drive corrente sia l'hard disk interno dell'MV-8800, e usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare la cartella "PATCHES".

5. Premete CURSOR [▶].

Appaiono i contenuti della cartella PATCHES.



6. Selezionate una cartella e premete CURSOR [▶].

Le patch sono organizzate in cartelle a seconda del loro tipo. Selezionate la cartella contenente il tipo di patch che volete caricare, e premete CURSOR [▶].

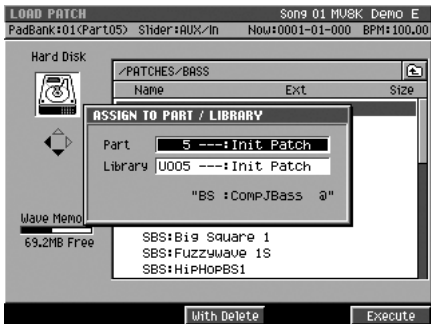
Appaiono i contenuti della cartella selezionata (dati delle patch).



- Potete preascoltare una patch prima di caricarla e usarla. Fate riferimento a "Preascolto prima dell'importazione" (p. 74).

7. Muovete CURSOR [▲][▼] sulla patch che volete caricare e premete [F5](Load).

Appare il Riquadro ASSIGN TO PART / LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 224).



8. Specificate i parametri.

MEMO ● Se volete importare solo in una di queste destinazioni (solo part o solo library), impostate l'altro parametro su Off.

- **Part**
Se il parametro To è impostato su “Part,” specifica la parte in cui viene caricata la nuova patch.
Intervallo: Off, 1–16
- **Library**
Se il parametro To è impostato su “Library,” specifica il numero della library in cui viene caricata la nuova patch.
Intervallo: Off, 1–128
- **Tasti F**

Tasto F	Spiegazione
[F3](With Delete)	Cancella i sample usati dalla part o library patch (Delete Patch) specificata, e poi carica i dati
[F5](Execute)	Carica la patch nella locazione specificata.

9. Premete [F5](Execute).

La patch viene importata nella part e library specificate.

Importare i file WAV o AIFF

Potete importare un file WAV o AIFF e utilizzarlo come sample per l'MV-8800.



- Certi file AIFF sono registrati nel formato AIFF-C (AIFC). L'MV-8800 non può importare file AIFF registrati in questo formato.

1. Premete [IMPORT].

Appare la Schermata IMPORT (Guida alle Schermate; p. 219).

2. Premete [F1](Select Drive).

Appare il riquadro SELECT DRIVE.

3. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il disco contenente il file WAV/AIFF che volete importare, e premete [F5](Select).

Vengono visualizzati i contenuti del disco.

4. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare il file WAV/AIFF che volete importare.

Premete CURSOR [▶] per visualizzare i contenuti della cartella. Per tornare alla cartella al livello superiore in cui vi trovavate precedentemente, premete CURSOR [◀].

• Tasti F

Tasto F	Spiegazione
[F1](Select Drive)	Visualizza il riquadro SELECT DRIVE, permettendovi di cambiare il drive da cui selezionare i file.
[F2](View)	Qui potete limitare il tipo di file che appaiono nella schermata IMPORT.
[F3](Mark On/Off)	Attiva e disattiva il visto di selezione di un file.
[F4](Preview)	Riproduce il file evidenziato correntemente. Per la riproduzione, premete [F4](Preview).
[F5](Import)	Importa il/i file selezionati o visti.



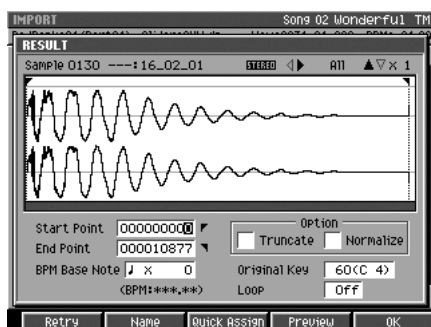
- Utilizzando [F3](Mark On/Off) per assegnare un visto ai file che volete importare, potete importare più file con una sola operazione.
- Premendo [MENU] e selezionando "All Mark" potete selezionare o deselectare tutti i file nella lista.

5. Premete [F5](Import).

I dati vengono importati, e appare il riquadro RESULT. Qui potete preascoltare i dati importati. Un numero di sample viene assegnato ai singoli dati importati.



- Il numero del sample viene visualizzato sopra al display della forma d'onda.



6. Specificate i parametri.

• Start Point / End Point

Specificano il punto iniziale e finale della riproduzione del sample. La regione Start Point - End Point viene evidenziata.

Intervallo: 000000000.000–Fine del sample

• BPM Base Note

Disegna le linee delle battute e dei movimenti sul sample visualizzato.



- I BPM vengono visualizzati sotto a BPM Base Note. Il valore dei BPM visualizzato viene calcolato in base all'impostazione BPM Base Note e alla durata di riproduzione del sample.

Intervallo: ♩, ♪, ♫ (valore iniziale), ♪, ♫ / x 1–x 4–x 65535

- **Truncate**

Cancella le porzioni del sample prima dello Start Point e dopo l'End Point.

Intervallo: Off, On

- **Normalize**

Alza il livello complessivo del sample senza superare il livello massimo consentito.

Intervallo: Off, On



● Non potete utilizzare la funzione Undo per ripristinare un sample troncato o normalizzato.

- **Original Key**

Specifica l'intonazione di base. Quando suonate questo tasto il sample viene riprodotto alla sua intonazione originale (l'intonazione a cui è stato campionato).

Intervallo: 0 (C -)–60 (C 4)–127 (G 9)

- **Loop**

Specifica il funzionamento di [F4](Preview). Potete anche impostare la riproduzione in loop quando assegnate il sample al pad come un Partial o un'Audio Phrase.

Valore	Spiegazione
Off	Il sample viene riprodotto una volta dallo Start Point all'End Point.
On	Il sample viene riprodotto ripetutamente dallo Start Point all'End Point.

- **Tasti F**

Tasto F	Spiegazione
[F1](Retry)	Cancella il sample visualizzato, ed esegue nuovamente l'operazione di campionamento. Appare la schermata IMPORT.
[F2](Name)	Visualizza il riquadro EDIT NAME, in cui potete modificare il nome del sample.
[F3](Quick Assign)	Visualizza il riquadro SELECT QUICK ASSIGN.
[F4](Preview)	Riproduce il sample evidenziato correntemente. Per la riproduzione, tenete premuto [F4](Preview).
[F5](OK)	Il riquadro RESULT si chiude. I dati importati vengono aggiunti alla lista nella Schermata SAMPLE MANAGER (Guida alle Schermate; p. 169).



● Se desiderate usare i dati importati come audio phrase o patch, premete [F3](Quick Assign) per far apparire il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).

Potete usare PREVIEW [FROM (→)] e [TO (→)] per ascoltare la regione (a seconda di dov'è posizionato il cursore) vicina allo Start Point o all'End Point.

Preview	Spiegazione
[TO (→)]	Riproduce il sample da un punto leggermente precedente (Preview Length) il punto di modifica corrente.
[FROM (→)]	Riproduce il sample per una breve porzione (Preview Length) partendo dal punto di modifica corrente.

7. Premete [F5](OK).

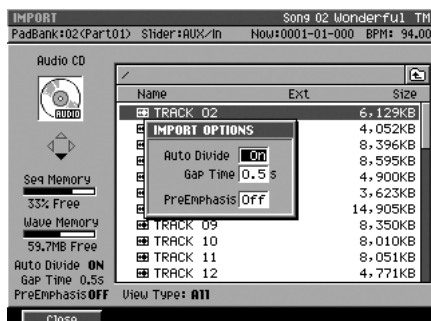
Il riquadro RESULT si chiude. I dati importati vengono aggiunti alla lista nella schermata SAMPLE MANAGER. Controllate il numero del sample che è stato assegnato al punto 5.



● Se volete usare i dati importati come patch o audio phrase, usate la funzione Quick Assign al punto 7. Per i dettagli, fate riferimento a “Suonare subito i dati importati (Quick Assign)” (p. 75).

Opzioni durante l'importazione

Se premete [MENU] e poi selezionate "Importare i file WAV o AIFF" (p. 65) al punto 4, appare il riquadro IMPORT OPTIONS.



- **Auto Divide**

La funzione Auto Divide individua le regioni di silenzio durante il campionamento, e divide il campionamento in diversi sample in corrispondenza di questi punti.

Valore	Spiegazione
Off	La forma d'onda viene importata senza essere divisa.
On	La forma d'onda viene divisa in corrispondenza delle regioni di silenzio.

- **Gap Time**

Quando Auto Divide è On, questo parametro specifica la lunghezza delle regioni di silenzio che vengono rilevate.

Intervallo: 0.5, 1.0, 1.5, 2.0 sec



- Se state importando più file, le impostazioni Auto Divide non vengono utilizzate.
- Può essere creato un massimo di 96 sample dalla suddivisione.

- **Pre Emphasis**

Specifica quando viene applicato il processo di enfasi ai dati musicali importati.

Valore	Spiegazione
Off	Il processo di enfasi non viene applicato ai dati importati.
On	Il processo di enfasi viene applicato ai dati importati.



- La gamma delle frequenze acute del sample importato viene enfatizzata quando Pre Emphasis è On.

● Controllare i sample che avete catturato

Il riquadro RESULT (MULTIPLE) appare quando vengono catturati più sample dopo un campionamento o un processo di importazione. Nel riquadro RESULT (MULTIPLE), possono essere effettuate le seguenti operazioni.

- Modificare il nome del sample
- Preascoltare i sample
- Assegnare più sample ai pad contemporaneamente
- Cancellare più sample contemporaneamente



1 Wave Display

Visualizza la forma d'onda del sample selezionato nella lista dei sample.

2 Sample List

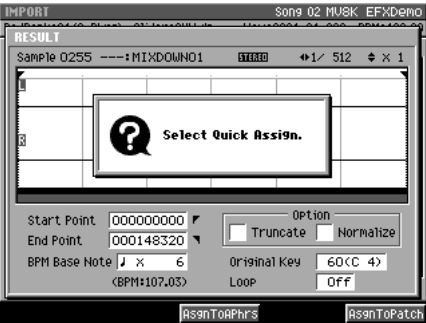
Visualizza i sample catturati in una lista. Sotto alla lista appare il numero e la dimensione totale dei sample catturati.

• Tasti F

Tasto F	Spiegazione
[F1](Retry)	Appare il messaggio "Retry sure?". Premete [F5](Yes) per cancellare il sample catturato.
[F2](Name)	Appare il riquadro EDIT NAME. Potete modificare il nome del sample selezionato nella lista dei sample.
[F3](Quick Assign)	Appare il riquadro SELECT QUICK ASSIGN. Assegna i sample catturati ai pad con una sola operazione.
[F4](Preview)	Riproduce il file correntemente evidenziato nella lista dei sample.
[F5](OK)	Il riquadro RESULT (MULTIPLE) si chiude.

Premete [F5](OK) quando avete completato le modifiche o il preascolto del sample. Il riquadro RESULT (MULTIPLE) si chiude.

Se desiderate assegnare i sample catturati ai pad come partial o audio phrase, premete [F3](Quick Assign). Appare il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).



• Tasti F

Tasto F	Spiegazione
[F3](AssignToPhrs)	Appare il Riquadro AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (MULTIPLE) (Guida alle Schermate; p. 215). I sample vengono assegnati ai pad specificati come audio phrase.
[F5](AssignToPatch)	Appare il Riquadro PATCH QUICK ASSIGN (MULTIPLE) (Guida alle Schermate; p. 218). I sample vengono assegnati ai pad specificati come patch.

● Visualizzare solo tipi specifici di file

Premete [F2](View) nella schermata IMPORT, e appare il Riquadro VIEW FILE TYPE (Guida alle Schermate; p. 221). Potete selezionare il tipo di file che appare nella lista.



● Type

Seleziona il tipo di file che viene visualizzato nella lista.

Valore	Spiegazione
All	Appaiono tutti i file.
Sample	<ul style="list-style-type: none"> • Windows Wave file • AIFF file • Akai MPC2000/2000XL sound file (.SND) • Akai S1000 sound file (.A1S) • Akai S3000 sound file (.A3S)
Patch	<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	Standard MIDI File (.MID)
Pix	<ul style="list-style-type: none"> • JPG file (.JPG) • bitmap file (.BMP)



- I dati della serie Roland S-700 (sample, partial, patch) vengono visualizzati tutti, indipendentemente dall'impostazione del parametro Type.
- Se cambiate l'impostazione Type dopo che sono già stati assegnati dei visti ai file, tutti i visti vengono cancellati.

● Tipi di file audio che possono essere importati

L'MV-8800 è in grado di importare file WAV (estensione .WAV) e file AIFF (estensione .AIF) dei seguenti tipi.

Formato	Formato Lineare (PCM)
Canali	Mono (1 canale) o stereo (2 canali)
Frequenza di campionamento	Nessuna limitazione
Numero di Bit	8, 16, 24, o 32 bit

I file audio che non hanno una frequenza di campionamento di 44.1 kHz vengono convertiti automaticamente a 44.1 kHz durante l'importazione.

Importare da un CD audio

Potete importare l'audio da un CD audio e usarlo come una patch o un'audio phrase.



- L'uso, la distribuzione, la vendita, il prestito, la riproduzione o la trasmissione, etc. non autorizzati di materiale coperto da copyright appartenente a terze parti è proibito dalla legge.

● Prima di importare da un CD audio

Leggete attentamente i paragrafi "Copyright" e "Riguardo all'accordo di licenza" nell'ultima di copertina del Manuale dell'Utente. Dovete osservare tutte le condizioni indicate quando utilizzate del materiale audio importato.

1. Nel lettore di CD, inserite il CD audio che volete importare.

2. Premete [IMPORT].

Appare la Schermata IMPORT (Guida alle Schermate; p. 219).

3. Premete [F1](Select Drive).

Appare il Riquadro SELECT DRIVE (Guida alle Schermate; p. 6).

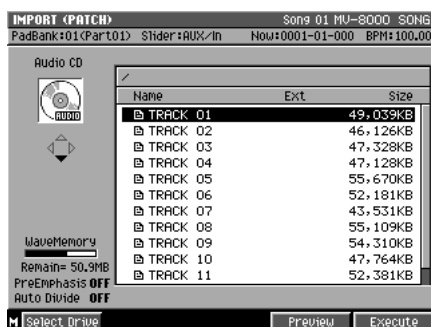


4. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare Audio CD, e premete [F5](Select).

Viene selezionato il drive CD-R/RW e appare la lista dei file sul CD audio.

Se non vi è alcun CD audio inserito nel drive, appare il messaggio "Drive not ready.". In questo caso, viene selezionato automaticamente l'hard disk interno.

5. Muovete il cursore sul numero della traccia che volete importare dal CD audio.



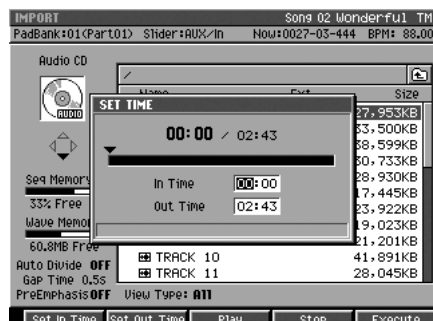
- Potete premere [F4](Preview) per preascoltare la traccia. Per interrompere il preascolto, premete [F4](Stop).

6. Premete [F5](Import).

Appare il Riquadro SET TIME (Guida alle Schermate; p. 225).



- Appare il riquadro SET TIME se viene importata una traccia del CD.

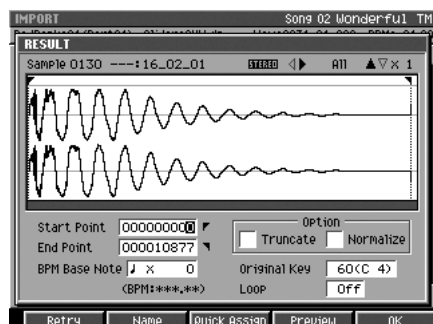


7. Premete [F5](Execute).

I dati vengono importati, e appare il Riquadro RESULT (Guida alle Schermate; p. 211), permettendovi di controllare i dati che sono stati importati. Un numero del sample viene assegnato ad ognuno dei sample importati.



- Il numero del sample viene visualizzato sopra al display della forma d'onda.



Le fasi successive sono uguali al punto 6 e successivi di "Importare i file WAV o AIFF" (p. 65).



- Se desiderate utilizzare i dati importati come patch o audio phrase, usate la funzione Quick Assign al punto 8 di "Importare i file WAV o AIFF" (p. 65). Per i dettagli, fate riferimento a "Suonare subito i dati importati (Quick Assign)" (p. 75).

Le opzioni durante l'importazione

Impostando varie opzioni nella schermata Import potete cambiare il comportamento dell'importazione.

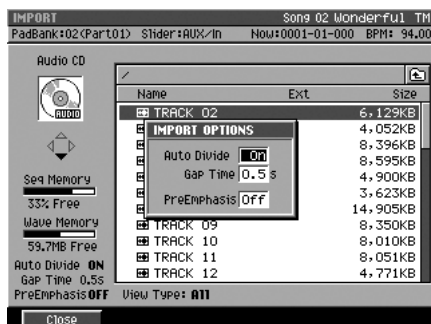
● Applicare l'enfasi durante l'importazione (Pre Emphasis)

1. Eseguite le preparazioni per l'importazione come descritto ai punti 1–5 di “Importare da un CD audio” (p. 70) e poi premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

2. Selezionate “Import Options” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro IMPORT OPTIONS (Guida alle Schermate; p. 222).



3. Impostate il parametro Pre Emphasis su On.

Viene eseguita la funzione di pre-enfasi.



- La gamma delle frequenze acute del sample importato viene enfatizzata quando Pre Emphasis è On.

4. Premete [F1](Close).

Procedete con l'importazione come descritto al punto 6 di “Importare da un CD audio” (p. 70).

● Dividere automaticamente il sample nei punti di silenzio durante l'importazione

1. Eseguite le preparazioni per l'importazione come descritto ai punti 1–5 di “Importare da un CD audio” (p. 70) e poi premete [MENU].

2. Selezionate “Import Options” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro IMPORT OPTIONS (Guida alle Schermate; p. 222).

3. Impostate il parametro Auto Divide su On.

Quando viene rilevata una regione di silenzio durante l'importazione, l'MV-8800 divide automaticamente il sample.

4. Impostate il valore del Gap Time.

Specifica la lunghezza delle regioni di silenzio che vengono rilevate.

5. Premete [F5](Close).

Procedete con l'importazione come descritto al punto 6 di “Importare da un CD audio” (p. 70).



- Può essere creato un massimo di 96 sample dalla suddivisione.

Caricare sound library di altri modelli

Potete caricare dati di sound library che sono stati creati per modelli diversi dall'MV-8800.

Quando caricate un file di patch della serie Roland S-700, o un program file della serie AKAI MPC o della serie S, la sua struttura viene ricreata sull'MV-8800.

Questo vi consente di creare una patch senza dover effettuare le assegnazioni ai velocity pad.

Formato	Estensione del nome del file
Roland S-700 series patch file	-
Akai MPC2000/2000XL program file	.PGM
Akai S1000 program file	.A1P
Akai S3000 program file	.A3P
Akai MPC2000/2000XL sound file	.SND
Akai S1000 sound file	.A1S
Akai S3000 sound file	.A3S



- Certi dati importati potrebbero non essere riprodotti correttamente.
- Per creare una patch usando i tipi di dati elencati nella porzione in grigio della tabella, fate riferimento a "Importare i file WAV o AIFF" (p. 65).

1. Usando la stessa procedura descritta sino al punto 4 di "Importare i file WAV o AIFF" (p. 65), selezionate la sound library (patch o program) in cui volete importare.
2. Premete [F5](Import).

Appare il Riquadro ASSIGN TO PART / LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 224).



- Se volete importare solo in una di queste destinazioni (solo part o solo library), impostate l'altro parametro su Off.

• Part

Se il parametro To è impostato su "Part," specifica la parte in cui viene creata la nuova patch.

Intervallo: Off, 1–16

• Library

Se il parametro To è impostato su "Library," specifica il numero della library in cui viene creata la nuova patch.

Intervallo: Off, 1–128

• Tasti F

Tasti F	Spiegazione
[F3](With Delete)	Cancella i sample usati dalla part o library patch (Delete Patch) specificata, e poi importa i dati
[F5](Execute)	Carica la patch nella locazione specificata.

3. Premete [F5](Execute).

La patch viene importata nella part e library specificate.



- Non potete creare una patch caricando solo i program file Akai MPC2000/2000XL (.PGM). Anche i sound file (.SND o .WAV) devono essere presenti nella stessa cartella dei program file.
- I dati nei CD-ROM Akai MPC2000/2000XL o S1000/S3000 sono organizzati in unità proprietarie chiamate "partizioni." Sull'MV-8800, queste appaiono come cartelle intitolate PARTITION A, PARTITION B, e così via.
- Quando vengono convertiti program file o sound file Akai MPC2000/2000XL o S1000/S3000, il nome della categoria sarà "AK" e il nome della patch è costituito dai primi 12 caratteri del nome del program file.

Preascolto prima dell'importazione

Potete ascoltare una Patch prima di caricarla e utilizzarla. Proviamo ad ascoltare un Patch preinstallata prima di caricarla.



- Le Patch MV-8800 (estensione del nome del file “.MV0”) possono essere preascoltate anche dalla schermata LOAD PATCH.

1. Premete [IMPORT].

Appare la schermata IMPORT.

2. Premete [F1](Select Drive).

Appare il riquadro SELECT DRIVE.

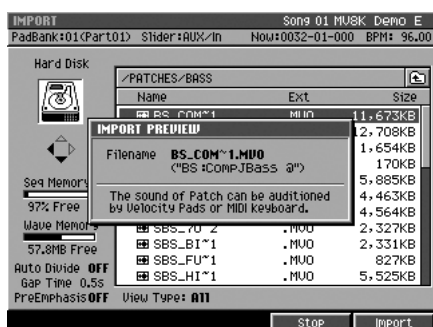
3. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il disco contenente i dati della Patch che volete importare, e premete [F5](Select).

Vengono visualizzati i contenuti del disco.

4. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare i dati della Patch che volete importare.

5. Premete [F4](Preview).

Appare il riquadro IMPORT PREVIEW. La schermata indica “Reading patch for preview...,” e inizia il caricamento. Quando tutti i dati sono stati caricati, il riquadro IMPORT PREVIEW mostra il nome della Patch che è stata caricata.



6. Suonate i VELOCITY PAD per preascoltare la Patch.

7. Se decidete di importare la Patch, premete [F5](Import). Se avete finito il preascolto, premete [F4](Stop).



- A seconda della Patch che viene caricata, può essere necessario un certo tempo prima di poter effettuare il preascolto della Patch.
- Solo la Patch evidenziata al punto 4 può essere preascoltata/importata nel riquadro IMPORT PREVIEW.
- Potete cambiare l'intervallo di tasti (partial) se cambiate il pad bank.
- Potete ascoltare il suono tramite una tastiera MIDI collegata.

● Tipi di Patch possono essere preascoltate

- Patch dell'MV-8800 (estensione del nome del file “.MV0”)
- Patch della serie Roland S-7x0
- Program della serie AKAI MPC2000/2000XL (estensione del nome del file “.PGM”)
- Program della serie AKAI S1000/S3000 (estensione del nome del file “.A1P”, “.A3P”)

● Se il display indica “Wave memory is not enough to preview.”

La memoria wave dell'MV-8800 non è sufficiente.

Nessun altro dato audio può essere preascoltato, e di conseguenza i dati di questa Patch non possono essere riprodotti.

Suonare subito i dati importati (Quick Assign)

Per poter suonare un sample che avete importato o campionato, dovete assegnare il sample ad una patch o a un'audio phrase.

Assegnare un sample a una patch

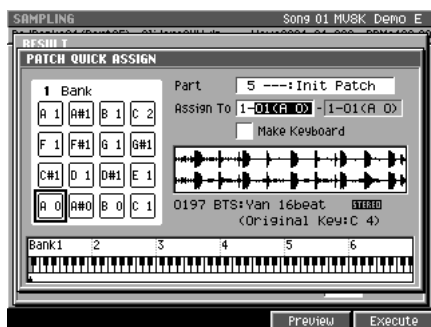
Potete assegnare i dati campionati al partial specificato di una patch.

1. Premete [F3](Quick Assign) in “Importare i file WAV o AIFF” (p. 65), punto 6 o “Importare da un CD audio” (p. 70), punto 7.

Appare il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).

2. Premete [F5](AsgnToPatch).

Appare il Riquadro PATCH QUICK ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 216).



3. Specificate la Part (numero della parte) a cui volete assegnare un sample.
4. Specificate il parametro Assign To per indicare il numero del pad bank e del pad (note number).
Se volete suonare scale cromatiche utilizzando il sample, selezionate l'opzione Make Keyboard. Se selezionate l'opzione Make Keyboard, potete anche specificare l'intervallo a cui viene assegnato il sample.
5. Premete [F5](Execute).

Il sample viene assegnato al velocity pad (note number) specificato.

Assegnare un sample a un'audio phrase

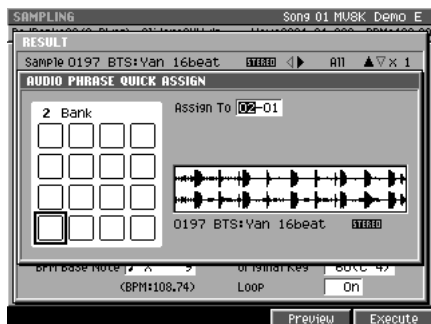
Potete assegnare i dati campionati all'audio phrase specificata.

1. Premete [F3](Quick Assign) in “Importare i file WAV o AIFF” (p. 65), punto 6 o “Importare da un CD audio” (p. 70), punto 7.

Appare il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).

2. Premete [F3](AsgnToAPhrs).

Appare il Riquadro AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 214).



3. Specificate il parametro Assign To per indicare il numero del pad bank e del pad.
4. Premete [F5](Execute).

Il sample viene assegnato al velocity pad specificato.

Assegnare ad una patch suddividendo un sample

Potete dividere una sample nei punti specificati e assegnare le porzioni ottenute come partial.

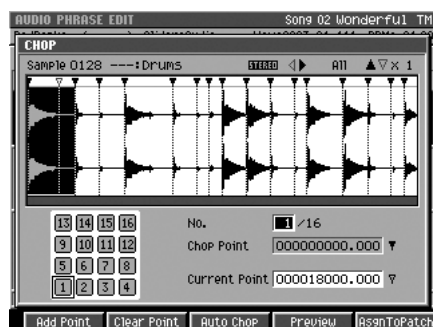
MEMO ● Non potete suddividere il sample se state importando più file WAV o AIFF, o più tracce da un CD audio.

1. Premete [F3](Quick Assign) in “Importare i file WAV o AIFF” (p. 65), punto 6 o “Importare da un CD audio” (p. 70), punto 7.

Appare il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).

2. Premete [F1](Chop).

Appare il Riquadro CHOP (Guida alle Schermate; p. 159).



3. Specificate il parametro Current Point.

Il sample viene diviso al Current Point (punto corrente) che specificate.

MEMO

- Potete assegnare sino a 95 punti (cioè, dividere il sample in 96 pezzi).
- Se volete che i punti di suddivisione vengano determinati automaticamente secondo certe condizioni, premete [F3](Auto Chop). Appare il riquadro AUTO CHOP. Per i dettagli sui parametri (condizioni) che potete impostare, fate riferimento a “Riquadro AUTO CHOP” (Guida alle Schermate; p. 160).

4. Premete [F1](Add Point).

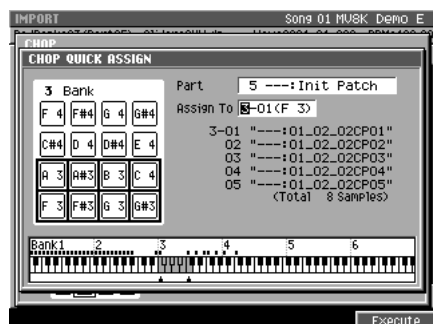
Viene creato un nuovo punto di suddivisione da Current Point. Se volete assegnare altri punti di suddivisione, ripetete per le istruzioni al punto 4.

5. Premete [F5](AsgnToPatch).

Il sample viene diviso alla posizione/i temporale che specificate. Appare il Riquadro CHOP QUICK ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 161).

MEMO

- I sample suddivisi vengono assegnati al partial con key follow zero (nessuna intonazione).
- Se cercate di sovrascrivere dei pad che hanno il partial, appare il messaggio “Overwrite sure?”. Se volete sovrascrivere, premete [F5](YES). O premete [F1](No) per annullare l'assegnazione.



6. Specificate la Parte (numero della parte), il part bank, e il numero del velocity pad (note number) a cui volete assegnare i suoni suddivisi.

7. Premete [F5](Execute).

Il sample(i) suddivisi vengono assegnati ai pad specificati come partial della parte.

Assegnare più sample a una patch

Assegna i sample che avete catturato con un campionamento o un processo di importazione ai pad come partial.



- Se avete importato più file WAV o AIFF, o più tracce da un CD audio, non potete selezionare e assegnarli ai singoli velocity pad.

1. Premete [F5](AsgnToPatch) quando è visualizzato il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).

Appare il Riquadro PATCH QUICK ASSIGN (MULTIPLE) (Guida alle Schermate; p. 218).



2. Specificate il parametro Part per indicare il numero della parte dell'instrument a cui volete assegnare.



- I sample vengono assegnati come partial alla patch della parte dell'instrument che avete specificato usando il parametro Part.

3. Specificate il parametro Assign To per indicare il numero del pad bank e del pad (note number).

4. Premete [F5](Execute).

I sample vengono assegnati ai pad specificati.



- I Sample vengono assegnati consecutivamente, partendo dal numero del pad bank e dal numero del velocity pad che avete specificato con il parametro Assign To. Se cercate di assegnare un sample a un velocity pad in cui esiste già un sample, un messaggio chiede "Overwrite sure?" Premete [F5](Yes) per sovrascrivere il sample, o premete [F1](No) se decidete di arrestare l'assegnazione dei sample.

Assegnare più sample come audio phrase

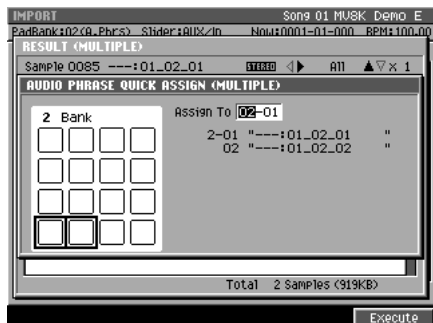
Assegna i sample che avete catturato con un campionamento o un processo di importazione ai pad come audio phrase.



- Se avete importato più file WAV o AIFF, o più tracce da un CD audio, non potete selezionare e assegnarli ai singoli velocity pad.

1. Premete **[F3](AsgnToAPhrs)** quando è visualizzato il **Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213)**.

Appare il Riquadro **AUDIO PHRASE QUICK ASSIGN (MULTIPLE)** (Guida alle Schermate; p. 215).



2. Specificate il parametro **Assign To** per indicare il numero del pad bank e del pad.
3. Premete **[F5](Execute)**.

I sample vengono assegnati ai pad specificati.



- I Sample vengono assegnati consecutivamente, partendo dal numero del pad bank e dal numero del velocity pad che avete specificato con il parametro **Assign To**. Se cercate di assegnare un sample a un velocity pad in cui esiste già un sample, un messaggio chiede "Overwrite sure?" Premete **[F5](Yes)** per sovrascrivere il sample, o premete **[F1](No)** se decidete di arrestare l'assegnazione dei sample.

Importare dati degli SMF (Standard MIDI File)

Potete importare dati degli SMF in un pattern o in una song.



● SMF (Appendice; p. 13)

1. Premete [IMPORT].

Appare la Schermata IMPORT (Guida alle Schermate; p. 219).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare lo SMF che volete importare, e premete [F5](Import).

Appare il messaggio "Select import to SONG or PATTERN".



3. Selezionate il tipo di dati (song o pattern) in cui volete convertire i dati dello SMF importato.

Operazione	Spiegazione
[F3](To Song)	Converte i dati dello SMF in una a song.
[F5](To Pattern)	Converte i dati dello SMF in un pattern.
[EXIT]	Annulla l'operazione.

● Se importate premendo [F3](To Song)

I dati dello SMF importati vengono salvati come una nuova song nel project corrente.

● Se importate premendo [F5](To Pattern)

Appare la schermata SELECT PATTERN. In questa schermata, specificate la posizione all'interno della lista dei pattern in cui viene salvato il nuovo pattern.

Usate CURSOR [▲] [▼] per specificare la locazione per il salvataggio, e premete [F5](Execute).

Se selezionate un pattern diverso da Empty, i nuovi dati salvati sovrascrivono il pattern.

Caricare le audio phrase dall'hard disk

Ecco come caricare le audio phrase che sono state salvate usando la procedura spiegata in “Salvare le audio phrase nell'hard disk” (p. 118) nel pad bank specificato.

1. Premete [IMPORT].

Appare la Schermata IMPORT (Guida alle Schermate; p. 219).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare il file dell'audio phrase (estensione del file “.MVA”) che volete importare.

La procedura è uguale a quella della Schermata FILE UTILITY (Guida alle Schermate; p. 189). Per i dettagli, fate riferimento a “Gestione dei file (File Utility)” (p. 245).

3. Premete [F5](Import).

Appare il Riquadro AUDIO PHRASE BANK QUICK ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 227).



4. Usando il parametro Assign To, selezionate il numero del pad bank a cui volete assegnare le audio phrase.

5. Premete [F5](Execute).

Le audio phrase vengono importate nel pad bank specificato.

Caricare le impostazioni degli effetti dall'hard disk

Ecco come assegnare alla effect library le impostazioni degli effetti che sono state salvate usando la procedura spiegata in "Salvare le impostazioni correnti degli effetti nell'hard disk" (p. 215).

1. Premete [IMPORT].

Appare la Schermata IMPORT (Guida alle Schermate; p. 219).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare il file delle impostazioni degli effetti (estensione del file ".MVF", ".MVC", o ".MVR") che volete importare.

La procedura è uguale a quella della Schermata FILE UTILITY (Guida alle Schermate; p. 189). Per i dettagli, fate riferimento a "Gestione dei file (File Utility)" (p. 245).

3. Premete [F5](Import).

Il riquadro che appare dipende dai file delle impostazioni degli effetti che state importando.

Tipo di effetto	Riquadro visualizzato
MFX	Riquadro MFX ASSIGN TO LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 228)
Dly/Cho	Riquadro DELAY/CHORUS ASSIGN TO LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 228)
Reverb	Riquadro REVERB ASSIGN TO LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 228)



4. Usando il parametro Library, selezionate il numero della effect library a cui volete assegnare le impostazioni degli effetti.

5. Premete [F5](Execute).

Le le impostazioni degli effetti vengono importate della effect library specificata.

Campionare

Ecco come registrare (campionare) da un microfono o da un sintetizzatore esterno collegato, ed usare poi il sample (campionamento) come sorgente audio per il campionatore dell'MV-8800.

Effettuare le impostazioni iniziali per campionare

● Regolare la sensibilità e il livello dell'ingresso analogico



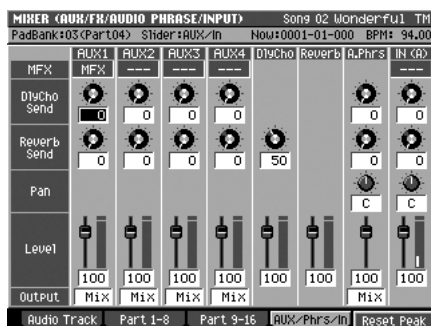
- Se state registrando una sorgente di ingresso analogica, regolate il livello di registrazione prima di campionare. Se state usando un ingresso digitale non è necessario regolare il livello, poiché l'audio in ingresso viene registrato al suo livello originale.

1. Premete [MIXER].

Appare la schermata MIXER.

2. Premete [F4](AUX/Phrs/In).

Appare la Schermata MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (Guida alle Schermate; p. 237).



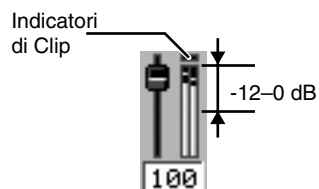
3. Regolate il livello del canale IN a 100 usando il cursore 8.

4. Immettete un segnale audio nelle prese ANALOG INPUT MIC/LINE (o ANALOG INPUT PHONO).

Il misuratore di livello si muove.

5. Regolate le manopole SENS L/R.

Regolate le manopole così che i misuratori di livello si spostino il più in alto possibile, nell'intervallo tra -12 dB e 0 dB. Se gli indicatori di clip si accendono, il livello è troppo elevato.



1. Premete [SAMPLING].

Appare la schermata SAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209).



2. Impostate i parametri per il campionamento.

• Sample Type

Specifica il numero di canali che viene campionato.

Intervallo	Spiegazione
Mono	Monofonico (un canale)
Stereo	Stereo (due canali)



- I dati campionati in stereo occupano due volte lo spazio dei dati in mono.
- Riprodurre un campione stereo consuma due voci di polifonia.

• Input Select

Seleziona la sorgente in ingresso per il campionamento o registrazione.

Intervallo	Spiegazione
Analog	Presa di ingresso analogica (stereo)
Analog(L+R)	Presa ANALOG INPUT (canali L e R mixati in mono)
Analog(L)	Presa ANALOG INPUT (solo il canale L, in mono)
Coaxial	Ingresso digitale Coassiale (stereo)
Optical	Ingresso digitale Ottico (stereo)
R-BUS	Ingresso digitale da R-BUS (stereo)




- Se l'MV-OP1 (venduta separatamente) non è installata, questa impostazione è fissa su Analog.

• Start Trigger

Specifica come si avvia il campionamento.

Intervallo	Spiegazione
Manual	Il campionamento si avvia premendo manualmente [F5](Start).
Level	Il campionamento viene attivato dal livello di ingresso.
Pad	Il campionamento inizia quando colpite un pad.
Play	Il campionamento inizia quando ponete in riproduzione il sequencer.



- Quando regolate il livello di Start Trigger, una  appare a destra del misuratore di livello. Il campionamento inizia quando il livello in ingresso supera questo segno.
- Il modo in cui il campionamento si avvia e arresta dipende dalle impostazioni Start Trigger e Stop Trigger.

• Level

Specifica il livello della risposta quando usate il livello in ingresso per attivare il campionamento. Valori bassi producono una maggiore sensibilità, per cui anche un suono più debole avvia il campionamento.

Intervallo: -36, -24, -18, -12, -8, -4 dB

• Pre Sample Time

Specifica la durata del suono prima dell'inizio del campionamento che viene incluso nel sample registrato. Aumentando il valore del parametro Pre Sample Time, il campionamento cattura il suono prima del momento in cui iniziate a campionare. Accelerando la risposta, questo parametro permette di catturare l'attacco improvviso all'inizio del suono.

Intervallo: 0, 20 40, 80, 160, 320, 640, 1000 ms



- L'impostazione Pre Sample Time è valida se Start Trigger è impostato su Level, Pad, o Play. Con l'impostazione Pre Sample Time=0, la registrazione inizia nell'istante in cui viene attivato il campionamento; cioè, il parametro Pre Sample Time non ha effetto.

• Stop Trigger

Specifica come si arresta il campionamento.

Se impostate il parametro Stop Trigger su "Beat" o "Time," il campionamento si arresta automaticamente una volta trascorso il tempo specificato.

Intervallo	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.

• Beat / Time

Specifica dopo quanto tempo si arresta il campionamento quando Stop Trigger è impostato su Beat o Time.

Intervallo: Beat 1–8–20000

Time 000:01–000:02–100:00 (minuti : secondi)

• Auto Divide

La funzione Auto Divide rileva le regioni di silenzio all'interno del sample, e divide il sample in più sample in corrispondenza di questi punti.

Intervallo	Spiegazione
Off	Campiona senza dividere la forma d'onda.
On (✓)	Divide la forma d'onda in corrispondenza delle regioni di silenzio.



- Potete ottenere un massimo di 96 sample dalla suddivisione. Se viene rilevata una regione di silenzio durante il campionamento del 96° sample, il campionamento si arresta automaticamente.
- Se avete usato la funzione Auto Divide per creare più sample, appare il riquadro RESULT (MULTIPLE). Per i dettagli, fate riferimento a "Controllare i sample che avete catturato" (p. 68)

• Gap Time

I silenzi di una durata superiore al tempo specificato vengono considerati come silenzio. Il parametro Gap Time è valido se il parametro Auto Divide è attivo.

Intervallo: 0.5, 1.0, 1.5, 2.0 sec

• Auto Emphasis

Effettua automaticamente il processo di pre-enfasi dopo il campionamento.

Intervallo	Spiegazione
Off	Il processo di pre-enfasi non viene applicato ai dati registrati.
On (✓)	Il processo di pre-enfasi viene applicato ai dati registrati.



- La gamma delle frequenze acute del sample registrato viene enfatizzata quando Pre Emphasis è On.

• Auto Normalize

Normalizza automaticamente il livello dopo il campionamento.

Intervallo	Spiegazione
Off	Il livello del sample non viene normalizzato.
On (✓)	Il livello del suono campionato viene enfatizzato il più possibile senza causare distorsioni.



- Potete utilizzare Auto Normalize insieme ad Auto Divide per normalizzare ognuno dei sample suddivisi.

3. Premete [F5](Start).

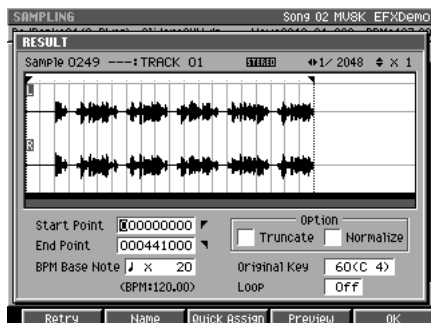
Appare il messaggio "Now Sampling..", e inizia il campionamento.

MEMO ● Lo spazio restante per il campionamento viene indicato dal campo Remain della schermata SAMPLING.

4. Premete [F5](Stop).

Il campionamento si arresta. Appare il Riquadro RESULT (Guida alle Schermate; p. 211).

Ascoltate il suono campionato. A ogni singolo dato del sample viene assegnato un numero del sample.



5. Impostate i parametri.

• Start Point / End Point

Sono i punti che specificano dove inizia e dove termina la riproduzione del sample. La regione Start Point - End Point è evidenziata.

Intervallo: 000000000.000 – File del sample

• BPM Base Note

Disegna Le linee delle battute e dei movimenti sul sample visualizzato.

Intervallo: ♩, ♪, ♫ (valore iniziale), ♫, ♫ / x 1–x 4–x 65535

MEMO ● I BPM vengono visualizzati sotto a BPM Base Note. Il valore dei BPM viene calcolato in base all'impostazione BPM Base Note e alla durata di riproduzione del sample.

• Original Key

Specifica l'intonazione originale. Quando suonate questa nota, il viene riprodotto con la sua intonazione originale (l'altezza a cui è stato campionato).

Intervallo: 0 (C -)–60 (C 4)–127 (G 9)

• Truncate

Cancella le porzioni del prima dello Start Point e dopo l'End Point.

Intervallo: Off, On (✓)



● Non potete utilizzare la funzione Undo per ripristinare un sample troncato o normalizzato.

• Normalize

Alza il livello complessivo del sample senza superare il livello massimo consentito.

Intervallo: Off, On (✓)

- **Loop**

Specifica come funziona [F4](Preview). Potete anche impostare la riproduzione in loop quando assegnate il sample ai pad come un Partial o un'Audio Phrase.

Valore	Spiegazione
Off	Il sample viene riprodotto una volta dallo Start Point sino all'End Point.
On	Il sample viene riprodotto ripetutamente dallo Start Point sino all'End Point.

- **Tasti F**

Tasto F	Spiegazione
[F1](Retry)	Visualizza il messaggio "Retry Sure?". Se premete [F5](Yes), il campionamento appena eseguito viene cancellato e appare la schermata SAMPLING.
[F2](Name)	Visualizza il riquadro EDIT SAMPLE NAME (Guida alle Schermate; p. 3), in cui potete modificare il nome del sample.
[F3](Quick Assign)	Visualizza il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).
[F4](Preview)	Riproduce il sample evidenziato correntemente. Per riprodurre, tenete premuto [F4](Preview).
[F5](OK)	Richiude il Riquadro RESULT (Guida alle Schermate; p. 211).



- Se volete usare i dati campionati come un'audio phrase o una patch, premete [F3](Quick Assign) per far apparire il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).

Potete usare PREVIEW [FROM (→)] e [TO (→)] per ascoltare la regione (a seconda di dov'è posizionato il cursore) vicina allo Start Point o all'End Point.

Preview	Spiegazione
[TO (→)]	Riproduce il sample da un punto leggermente precedente (Preview Length) il punto di modifica corrente.
[FROM (→)]	Riproduce il sample per una breve porzione (Preview Length) partendo dal punto di modifica corrente.

6. Premete [F5](OK).

Il Riquadro RESULT (Guida alle Schermate; p. 211) si chiude. I dati importati vengono aggiunti alla lista nella Schermata SAMPLE MANAGER (Guida alle Schermate; p. 169). Controllate il numero del sample che è stato assegnato al punto 5.



- Se desiderate eliminare i dati appena campionati che sono visualizzati, premete [F1](Retry).

Campionamento avanzato

● Campionare il suono riprodotto dal campionatore dell'MV-8800 (Re-sampling)

Potete campionare il suono che viene inviato dal bus mix dell'MV-8800. Questo prende il nome di “ricampionamento.”



- Potete campionare il suono che è stato inviato attraverso un effetto, o campionare il suono di più sample riprodotti simultaneamente.
- Poiché l'ingresso audio esterno (analogico o digitale) è attivo anche quando ricampionate, potete mixare queste sorgenti per il ricampionamento.

1. Premete [SAMPLING] e poi premete [F2](Re-Sampling).

Appare la schermata RE-SAMPLING (Guida alle Schermate; p. 209).



2. Procedete con il campionamento come descritto al punto 2 di “Campionare” (p. 84).

Il resto della procedura è uguale. Il suono prodotto dall'MV-8800 viene registrato nel corso del campionamento.

Applicare gli effetti mentre campionate

Potete applicare un effetto direttamente alla sorgente in ingresso mentre campionate. Per i dettagli, fate riferimento a “Applicare un effetto al suono da un ingresso” (p. 217).

Effettuare le impostazioni dell'Instrument

Un instrument ha 16 parti (Part), e potete assegnare una patch ad ogni parte.

Assegnare la patch a una parte



● "Patch" (p. 52)

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la parte a cui volete assegnare una patch.

Il numero della parte selezionata (la parte corrente) è evidenziato.

3. Premete [F4](Library).

Appare il Riquadro PATCH LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 117).



● Oppure, potete accedere al riquadro PATCH LIBRARY muovendo il cursore sulla colonna delle Patch e ruotando la manopola VALUE o usando [DEC] [INC].



4. Muovete il cursore sulla patch desiderata.

5. Premete [F5](Use This).

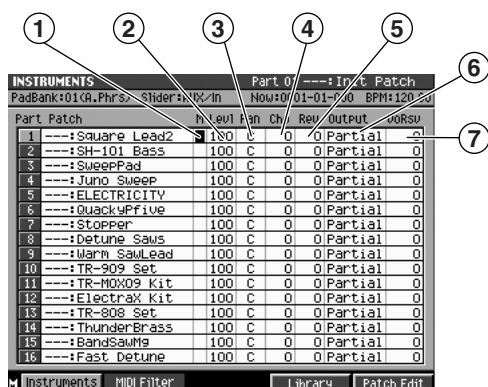
La patch specificata viene caricata.

Effettuare le impostazioni dell'Instrument

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per muovere il cursore sul parametro da impostare.



3. Ruotate la manopola VALUE o usate [DEC] [INC] o i tasti numerici per modificare il valore.



● Per i dettagli sui parametri, fate riferimento alla "Schermata INSTRUMENTS" (Guida alle Schermate; p. 114).

① Mute Switch

Silenzia (M) o disattiva il silenziamento (Off) della riproduzione di ogni parte.

② Part Level

Regola il volume di uscita di ogni parte.

③ Part Pan

Imposta la posizione stereo di ogni parte. Col valore "L63" si indirizza il suono all'estrema sinistra, "0" rappresenta il centro, e "R63" l'estrema destra.

④ Part Delay/Chorus Send Level

Regola il livello di mandata della parte all'effetto di delay/chorus.

⑤ Part Reverb Send Level

Regola il livello di mandata della parte all'effetto di riverbero.

⑥ Part Output Assign

Regola la destinazione di uscita dell'audio della parte.

⑦ Voice Reserve

Specifica il numero di voci che viene riservato ad ogni parte se cercate di suonare un numero maggiore delle 32 voci di polifonia simultanea.

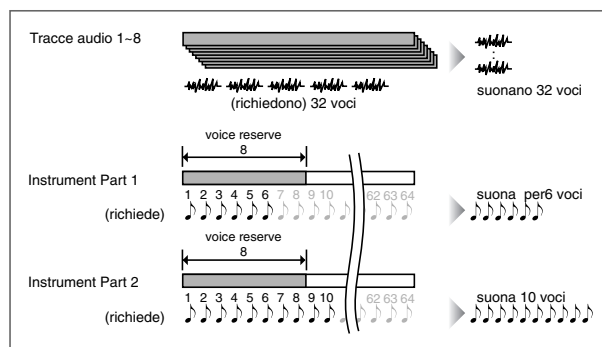


● Non potete impostare il parametro Voice Reserve in modo tale che il totale di tutte le parti superi 32.

Riguardo alla polifonia massima e a Voice Reserve

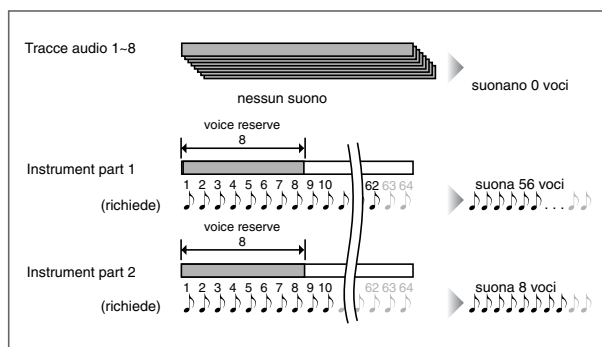
L'MV-8800 può riprodurre 64 voci simultaneamente, ma esistono certe limitazioni alla polifonia dovute al design del generatore sonoro. Viene data priorità alle tracce audio così che queste possano sempre riprodurre 32 voci in qualsiasi momento. Ciò significa che se le tracce audio stanno producendo 32 voci, le 32 voci restanti possono essere suonate dagli instrument.

● esempio 1



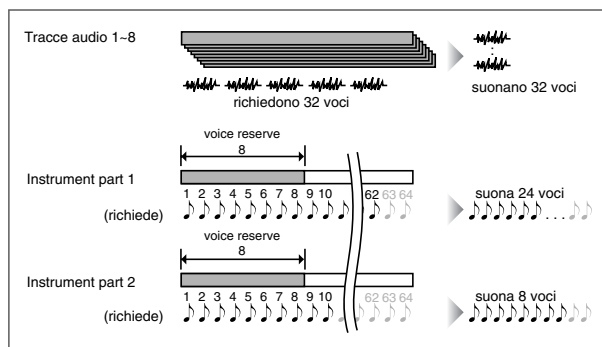
Nell'esempio 1, agli instrument viene richiesto di suonare un totale di 32 voci, e stanno effettivamente riproducendo 32 voci. Poiché le tracce audio stanno suonando 32 voci, l'intero MV-8800 sta producendo un totale di $32 + 32 = 64$ voci.

● esempio 2



Nell'esempio 2, agli instrument da soli viene richiesto di suonare un totale di 72 voci, esaurendo l'intera riserva. Il numero di voci specificato dall'impostazione voice reserve di ogni parte viene allocato e le richieste rimanenti vengono ignorate, così che suoni un totale di 64 voci.

● esempio 3



Nell'esempio 3, le tracce audio stanno suonando 32 voci, lasciando agli instrument le restanti 32 voci. Però, la riserva è esaurita perché viene richiesto un totale di 72 voci.

Il numero di voci specificato dall'impostazione voice reserve di ogni parte viene allocato e le richieste rimanenti vengono ignorate, così che suoni un totale di 64 voci.

Limitare i dati dell'esecuzione ricevuti dalla parte

Dei messaggi MIDI ricevuti da ogni parte, potete specificare il messaggi dei quali è abilitata la ricezione.

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Premete [F2](MIDI Filter).

Appare la Schermata MIDI FILTER (Guida alle Schermate; p. 116).

INSTRUMENTS										
PadBank:01 (G.Phr's) Slider:RUX/In					Part 01 ---:Init Patch					
					Now:0001-01-000 BPM:120.00					
Part	PC	Bank	Bend	Aft	Mod	Vol	Pan	Exp	Hold	PhsL
1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		P			<input checked="" type="checkbox"/>			1
4	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		P			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
5	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		-			<input checked="" type="checkbox"/>			2
6	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		-			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
7	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
8	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			3
9	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			4
10	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
11	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
12	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
13	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
14	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
15	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off
16	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		C			<input checked="" type="checkbox"/>			Off

3. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per muovere il cursore sul parametro da impostare.

4. Ruotate la manopola VALUE o usate [DEC] [INC] per modificare il valore.



● Per i dettagli sui parametri, fate riferimento alla "Schermata MIDI FILTER" (Guida alle Schermate; p. 116).

Copiare le impostazioni di una parte in una parte differente

Ecco come potete copiare le impostazioni della parte corrente in una parte differente. Ciò è utile quando volete creare una patch differente basate sulle impostazioni di una certa parte.

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la parte sorgente della copia.

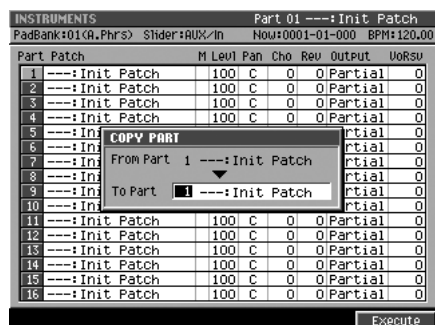
Il numero della parte selezionata (la parte corrente) viene evidenziato.

3. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

4. Selezionate “Copy Part” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro COPY PART (Guida alle Schermate; p. 151).



5. Ruotate la manopola VALUE o usate [DEC] [INC] per selezionare il numero della parte di destinazione della copia.

6. Premete [F5](Execute).

Le impostazioni vengono copiate nella parte che avete specificato.



● La patch della parte di destinazione della copia viene sovrascritta.

Inizializzare le impostazioni di una parte

Ecco come potete inizializzare tutti i parametri della parte corrente.

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il numero della parte che volete inizializzare.

Il numero della parte (la parte corrente) viene evidenziato.

3. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

4. Selezionate “Initialize Part” e premete [F5](Select).

Viene visualizzato il messaggio “Initialize Part ##. Are you sure?”. (## è il numero di una parte.)

Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla senza inizializzare.
[F5](Yes)	Inizializza la parte corrente.



- Non potete ripristinare i parametri che sono stati inizializzati. Se desiderate conservare la patch, ricordatevi di salvarla prima di inizializzarla.

Creare una patch

Effettuare le impostazioni della patch

1. Premete [INSTRUMENTS].

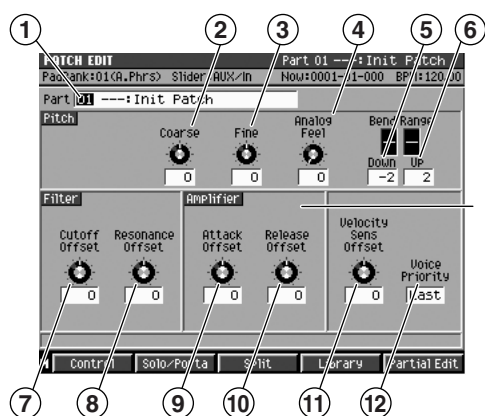
Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la parte che usa la patch che volete modificare.

Il numero della parte selezionata (la parte corrente) viene evidenziato.

3. Premete [F5](Patch Edit).

Appare la Schermata PATCH EDIT (Guida alle Schermate; p. 118).



● Per i dettagli sui parametri, fate riferimento a “Schermata PATCH EDIT” (Guida alle Schermate; p. 118).

● Colpite i pad per ascoltare i risultati delle impostazioni. Per controllare i pad a cui sono assegnati i suoni, premete [PAD BANKS] per visualizzare il “Riquadro PAD BANKS” (p. 5).

① Numero della Parte/Nome della Patch

Seleziona la parte che usa la patch che volete modificare.

② Patch Coarse Tune

Regola l'intonazione dell'intera patch in intervalli di 1 semitono.

③ Patch Fine Tune

Regola l'intonazione dell'intera patch in intervalli di 1 cent.

● 1 cent = 1/100 di semitono

④ Analog Feel Depth

Applica irregolarità alla patch, simulando la naturale instabilità tipica di un synth analogico.

⑤ Pitch Bend Range Down

Specifica l'intervallo di variazione di intonazione della patch (in semitoni) quando abbassate l'intonazione con una leva del pitch bender.

Effettuare le impostazioni della patch

⑥ Pitch Bend Range Up

Specifica l'intervallo di variazione di intonazione della patch (in semitoni) quando alzate l'intonazione con una leva del pitch bender.

⑦ Cutoff Offset

Applica una regolazione (in termini relativi) alla cutoff frequency (frequenza di taglio) dell'intera patch.

⑧ Resonance Offset

Applica una regolazione (in termini relativi) alla resonance (risonanza) dell'intera patch.



● Resonance

Enfatizza la regione vicino alla cutoff frequency, dando un carattere distintivo al suono.

⑨ Attack Time Offset

Applica una regolazione (in termini relativi) al tempo di attacco dell'amplificatore.



● Attack time

Il tempo che trascorre tra il momento in cui colpite il velocity pad facendo iniziare il suono, e il momento in cui viene raggiunto il volume massimo.

⑩ Release Time Offset

Applica una regolazione (in termini relativi) al tempo di rilascio dell'amplificatore.



● Release time

Il tempo che trascorre dal rilascio del velocity pad al momento in cui il suono raggiunge il silenzio.

⑪ Velocity Sens Offset

Applica una regolazione alla sensibilità alla dinamica dell'intera patch.



● Velocity

La forza (dinamica) con cui colpite il velocity pad.

⑫ Voice Priority

Specifica come vengono gestite le voci quando, mentre suonate le patch, viene superata la polifonia massima.

Attribuire un nome a patch

- 1. Accedete alla schermata PATCH EDIT come descritto in “Effettuare le impostazioni della patch” (p. 95).
- 2. Premete [MENU].
Appare il riquadro MENU.
- 3. Selezionate “Patch Name” e premete [F5](Select).
Appare il EDIT PATCH NAME riquadro (Guida alle Schermate; p. 3).

MEMO ● Quando il cursore si trova sul primo carattere del nome, potete premere CURSOR [▶] per aprire il riquadro SELECT CATEGORY.

- 4. Muovete il cursore su un carattere e usate la manopola VALUE o i tasti numerici per immettere il carattere desiderato.
- 5. Terminata l'immissione del nome, premete [F5](OK).
Il nome viene assegnato alla patch.

Registrare una patch nella patch library

Se avete modificato una patch e volete usarla in una song differente, dovete registrare la patch nella patch library.

MEMO ● Poiché la patch library viene salvata in ogni singolo project, non potete usare questi dati in un project differente. Se volete usare la patch in un project differente, salvate la patch sul disco. Per i dettagli, fate riferimento a “Salvare una patch sull’hard disk” (p. 99).

- 1. Premete [INSTRUMENTS].
Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).
- 2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la parte che usa la patch che volete registrare.
Il numero della parte selezionata (la parte corrente) viene evidenziato.
- 3. Premete [F4](Library).
Appare il Riquadro PATCH LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 117).



- 4. Selezionate il numero della patch library in cui volete registrare la patch, e premete [F1](Write Here).
Appare il riquadro WRITE PATCH LIBRARY.

Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Il riquadro WRITE PATCH LIBRARY si chiude senza memorizzare la patch.
[F2](Yes)	La patch corrente viene registrata nel numero della library che avete indicato. Il riquadro WRITE PATCH LIBRARY si chiude.

Caricare una patch dalla patch library

Ecco come caricare una patch dalla library e usarla per la parte corrente.

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la parte in cui volete cambiare la patch.

Il numero della parte selezionata (la parte corrente) viene evidenziato.

3. Premete [F4](Library).

Appare il Riquadro PATCH LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 117).



4. Selezionate la patch che volete caricare e premete [F5](Use This).

La patch selezionata viene richiamata nella parte corrente.

Salvare una patch sull'hard disk

Ecco come salvare la patch corrente sul disco. Una patch salvata in questo modo può essere utilizzata in un project differente. Per i dettagli, fate riferimento a “Caricare una patch dall'hard disk” (p. 100).

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la parte che usa la patch che volete salvare.

Il numero della parte selezionata (la parte corrente) viene evidenziato.

3. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

4. Selezionate “Save Patch” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro SAVE PATCH (Guida alle Schermate; p. 149).



5. Specificate la destinazione di salvataggio (per esempio, /USER) e premete [F5](Save).

Appare il riquadro EDIT FILE NAME (Guida alle Schermate; p. 3).

6. Specificate il nome del file che volete salvare.

Il nome del file è quello che avete assegnato, con aggiunta l'estensione “.MV0”.

7. Premete [F5](Execute).

La patch della parte corrente viene salvata sull'hard disk.

Caricare una patch dall'hard disk

Ecco come caricare una patch dall'hard disk e usarla per la parte corrente e la patch library.



- Per informazioni aggiuntive, fate riferimento anche a “Caricare le patch preinstallate” (p. 63).

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

3. Selezionate “Load Patch” e premete [F5](Select).

Appare la Schermata LOAD PATCH (Guida alle Schermate; p. 150).



4. Selezionate la patch che volete caricare e premete [F5](Load).

Appare il Riquadro ASSIGN TO PART / LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 224).



5. Selezionate la destinazione (instrument part e patch library).

Se desiderate caricare solamente in una delle due locazioni, regolate l'altra impostazione su Off.

6. Premete [F5](Execute).

La patch viene caricata nella parte e library specificata.

Cancellare la patch

Ecco come potete cancellare una patch che è assegnata ad una parte. Anche i sample usati da quella patch vengono cancellati.



- Non potete usare la funzione Undo per ripristinare una patch o un sample cancellati.

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Usate CURSOR per selezionare la parte della patch che volete cancellare.

Il numero della parte selezionata (la parte corrente) viene evidenziato.

3. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

4. Selezionate “Delete Patch” e premete [F5](Select).

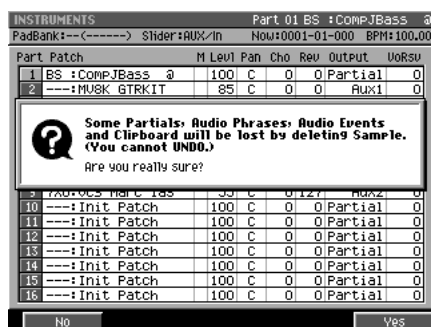
Appare il messaggio “Delete Patch on Part ##. Are You Sure?”. (## rappresenta il numero di una parte.)

Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione (la patch e il sample restano intatti).
[F3](Assign Only)	Cancella la patch (il sample resta).
[F5](Yes)	Cancella la patch e il sample usato da quella patch.

Cancellare un sample che viene usato da più di un partial / audio phrase / audio event

Quando premete [F5](Yes) al punto 4, se il sample che state per cancellare viene utilizzato da un altro partial, audio phrase, e/o audio event, appare il seguente messaggio.

“One or more other partials, audio phrases, and/or audio events will be lost if you delete this sample. Are you sure you want to delete?”



Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione (la patch e il sample restano intatti).
[F5](Yes)	Cancella la patch e il sample usato da quella patch.



- Non potete usare la funzione Undo per ripristinare un sample cancellato.
- Se premete [F5](Yes), anche le audio phrase e le altre locazioni che usano quel sample vengono cancellate.

Effettuare le impostazioni del partial

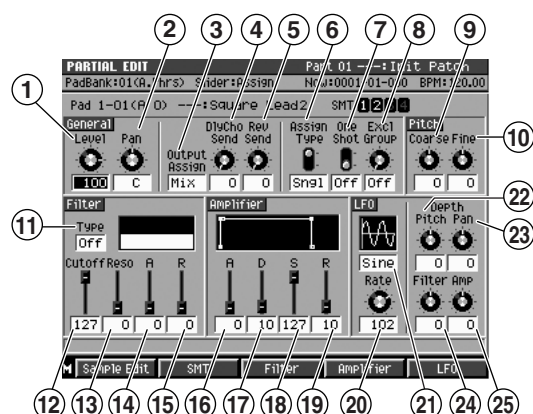
Ecco come potete modificare le impostazioni di ogni suono (partial) di ogni velocity pad (note number).

 ● “Partial” (p. 53)

1. **Accedete alla schermata PATCH EDIT come descritto in “Effettuare le impostazioni della patch” (p. 95).**
2. **Premete i VELOCITY PAD del partial che volete modificare.**
3. **Premete [F5](Partial Edit).**

Appare la Schermata PARTIAL EDIT (Guida alle Schermate; p. 125).

MEMO ● Potete accedere alla schermata PARTIAL EDIT colpendo un pad per far suonare l'instrument e premendo poi [QUICK EDIT].



- MEMO** ● Se usate lo stesso partial per due o più pad, modificando quel partial si altera il suono di tutti i pad a cui è assegnato. Per i dettagli, fate riferimento a “Se lo stesso partial è assegnato a più di un pad” (p. 110).
- Appare il messaggio “Partial does not exist. Do you want to create it with Sample?” se nessun partial è assegnato al pad (note number) che colpite.

Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione.
[F5](Yes)	Quando selezionate un sample, il partial viene assegnato a quel pad, e venite riportati alla Schermata PARTIAL EDIT (Guida alle Schermate; p. 125).

- Per i dettagli sui parametri, fate riferimento a “Schermata PARTIAL EDIT” (Guida alle Schermate; p. 125).

- 1 **Partial Level**
Regola il volume di uscita del partial.
- 2 **Partial Pan**
Regola la posizione stereo del partial.
Il valore “L63” rappresenta l'estrema sinistra, “0” il centro, e “R63” l'estrema destra.
- 3 **Partial Output Assign**
Regola la destinazione di uscita audio del partial.
- 4 **Partial Delay/Chorus Send Level**
Regola il livello di mandata audio del partial verso l'effetto di delay/chorus.
- 5 **Partial Reverb Send Level**
Regola il livello di mandata audio del partial verso l'effetto di riverbero.
- 6 **Assign Type**
Specifica come vengono gestiti i suoni quando premere più volte lo stesso velocity pad.
- 7 **One Shot Mode**
Quando il parametro One Shot Mode è On, il suono viene riprodotto sino alla fine della forma d'onda (o la fine dell'involuppo, se questa si verifica per prima).

- ⑧ **Exclusive Group**
Con un valore diverso da Off, i partial con lo stesso valore di Exclusive Group non suonano contemporaneamente.
- ⑨ **Partial Coarse Tune**
Regola l'intonazione del partial in intervalli di semitono.
- ⑩ **Partial Fine Tune**
Regola l'intonazione del partial in intervalli di un cent.
- ⑪ **Filter Type**
Seleziona il tipo di filtro.
Col valore Off, il filtro non viene utilizzato.
- ⑫ **Cutoff Frequency**
Specifica la frequenza a cui inizia ad essere applicato il filtro (la cutoff frequency).
- ⑬ **Resonance**
Enfatizza il suono nella regione della cutoff frequency, dando una colorazione caratteristica al suono.
- ⑭ **Filter Envelope Time 1(A)**
Specifica il Time 1 dell'involuppo del filtro. Questo prende anche il nome di "filter attack time."
- ⑮ **Filter Envelope Time 4(R)**
Specifica il Time 4 dell'involuppo del filtro. Questo prende anche il nome di "filter release time."
- ⑯ **Amp Envelope Time 1(A)**
Specifica il Time 1 dell'involuppo dell'ampli (il tempo che trascorre tra il momento in cui colpite il velocity pad facendo iniziare il suono, e il momento in cui viene raggiunto il volume massimo). Viene anche chiamato "amp attack time."
- ⑰ **Amp Envelope Time 3(D)**
Specifica il Time 3 dell'involuppo dell'ampli (il tempo da quando viene raggiunto il volume massimo a quando il suono decade sino all'amp sustain level). Viene anche chiamato "amp decay time."
- ⑱ **Amp Envelope Level 3(S)**
Specifica il Level 3 dell'involuppo dell'ampli (il livello di volume a cui resta il suono dopo che è trascorso l'amp decay time, sino al rilascio del velocity pad).
Viene anche chiamato "amp sustain level" (livello di risonanza dell'amplificatore).
- ⑲ **Amp Envelope Time 4(R)**
Specifica il Time 4 dell'involuppo dell'ampli (il tempo che trascorre da quando rilasciate il velocity pad a quando il suono decade sino al silenzio completo). Viene anche chiamato "amp release time."
- ⑳ **LFO Rate**
Specifica la velocità (frequenza) della forma d'onda prodotta dall'LFO.
Questa può anche essere sincronizzata al tempo del sequencer.
- ㉑ **LFO Wave Form**
Seleziona la forma d'onda emessa dall'LFO.
- ㉒ **LFO Pitch Depth**
Specifica in che quantità l'LFO modifica l'intonazione del partial.
- ㉓ **LFO Pan Depth**
Specifica in che quantità l'LFO modifica la posizione stereo del partial.
- ㉔ **LFO Filter Depth**
Specifica in che quantità l'LFO modifica il filtro del partial.
- ㉕ **LFO Amp Depth**
Specifica in che quantità l'LFO modifica il volume di uscita del partial.

Regolare l'intonazione

Dovete agire sui parametri Partial Coarse Tune e Partial Fine Tune.

Regolare la brillantezza del suono tramite il filtro

Regolate il Filter Type che seleziona il tipo di filtro da utilizzare, e regolate la Cutoff Frequency che specifica la frequenza a cui viene applicato il filtro.



- Quando siete nella schermata PARTIAL EDIT, i cursori 1–4 del pannello superiore corrispondono rispettivamente ai parametri Cutoff Frequency, Resonance, Filter Envelope Time 1(A) e Time4(R).

Se volete effettuare modifiche più dettagliate, premete [F3](Filter).

Appare la Schermata PARTIAL EDIT (FILTER) (Guida alle Schermate; p. 143).

Regolare il modo in cui cambia il volume

Regolate Amp Envelope Time 1(A), Time 3(D), Level 3(S) e Time 4(R).



- Quando siete nella schermata PARTIAL EDIT, i cursori 5–8 del pannello superiore corrispondono rispettivamente ai parametri Amp Envelope Time 1(A), Time 3(D), Level 3(S) e Time 4(R).

Se volete effettuare modifiche più dettagliate, premete [F4](Amplifier).

Appare la Schermata PARTIAL EDIT (AMPLIFIER) (Guida alle Schermate; p. 145).

Aggiungere modulazione al suono

Usate l'impostazione LFO Wave Form per selezionare la forma d'onda desiderata, e usate LFO Rate per regolare la velocità di modulazione.

Valori maggiori aumentano la quantità di modulazione di Pitch Depth, Pan Depth, Filter Depth, e Amp Depth.

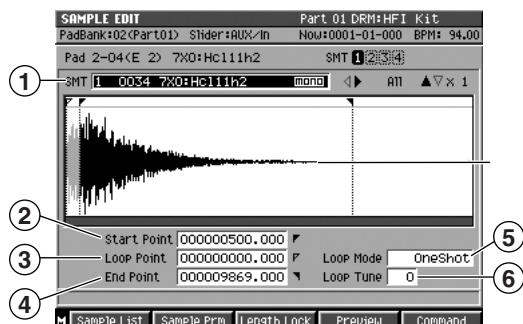
Se volete effettuare modifiche più dettagliate, premete [F5](LFO).

Appare la Schermata PARTIAL EDIT (LFO) (Guida alle Schermate; p. 147).

Effettuare le impostazioni del sample

1. Accedete alla schermata PARTIAL EDIT come descritto in “Effettuare le impostazioni del partial” (p. 102).
2. Premete [F1](Sample Edit).

Appare la Schermata SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 128).



- ① **Numero della SMT, nome del sample**
Specifica il numero della SMT e il nome del sample che state attualmente modificando.
- ② **Start Point**
Regola il punto da cui inizia la riproduzione del sample.
- ③ **Loop Point**
Regola il punto in cui inizia la riproduzione della porzione ripetuta (la seconda volta e le successive).
Impostatelo se volete che il sample venga ripetuto da un punto diverso dallo Start Point.
- ④ **End Point**
Regola il punto in cui termina la riproduzione del sample.
- ⑤ **Loop Mode**
Specifica come suona il sample.
- ⑥ **Loop Tune**
Regola l'intonazione di riproduzione della regione in loop in intervalli di un cent.

MEMO

- Potete usare [SHIFT] + CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per ingrandire e ridurre la visualizzazione della forma d'onda.
- Quando il cursore si trova su Start Point, Loop Point, o End Point, potete usare PREVIEW [TO (→)] / [FROM (←)] per ascoltare i dati prima o dopo quel punto.
- Per i dettagli su ogni parametro fate riferimento a “Schermata SAMPLE EDIT” (Guida alle Schermate; p. 128).

Trovare un punto zero-cross

Questa funzione imposta automaticamente lo Start Point, il Loop Point, e l'End Point del sample in un punto in cui la forma d'onda ha un'ampiezza pari a 0 (zero); cioè, un punto di silenzio o "punto zero-cross."

Questo riduce al minimo il rumore che si verifica quando l'ampiezza "salta" in modo discontinuo durante la riproduzione del sample.

1. **Accedete alla schermata SAMPLE EDIT come descritto in "Effettuare le impostazioni del sample" (p. 105).**

2. **Premete [MENU].**

Appare il riquadro MENU.

3. **Selezionate "Snap To Zero Crossing" e premete [F5](Select).**

Un punto zero-cross viene assegnato automaticamente ad ognuno dei punti del sample.

La direzione in cui viene cercato il punto zero-cross dipende dal punto.

Punto	Direzione della ricerca del punto zero-cross
Start Point	Ricerca dallo Start Point corrente verso l'inizio.
Loop Point	Ricerca dal Loop Point corrente verso l'inizio. Però, se il parametro Loop Mode è impostato su Reverse o RevOneShot, la ricerca avviene dal Loop Point corrente verso la fine. Se il parametro Reverse è impostato su On nella Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155), nella Schermata AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 157), o nel Riquadro AUDIO EVENT SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 29), la ricerca avviene dal Loop Point corrente verso la fine.
End Point	Ricerca dall'End Point corrente verso la fine.



- Se non viene trovato alcun punto zero-cross, i punti del sample non vengono cambiati.
- Il punto zero-cross può anche essere modificato nelle seguenti schermate:
 - Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155)
 - Schermata AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 157)
 - Riquadro AUDIO EVENT SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 29)

Riprodurre più sample contemporaneamente

Potete combinare sino a 4 sample per creare il partial e usare la velocity (dinamica) per alternarli; questa funzione è chiamata SMT (Sample Mix Table).

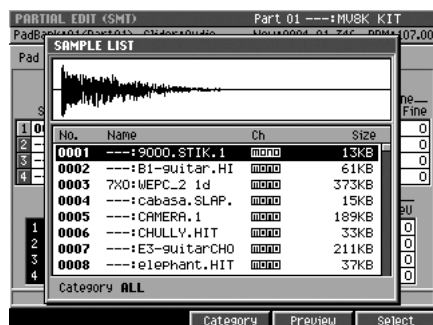
1. **Accedete alla schermata PARTIAL EDIT come descritto in "Effettuare le impostazioni del partial" (p. 102).**

2. **Premete [F2](SMT).**

Appare la schermata PARTIAL EDIT (SMT).

3. **Muovete il cursore su un numero 1–4 della SMT, e premete [F1](Sample List).**

Appare il riquadro SAMPLE LIST.



4. **Selezionate un sample e premete [F5](Select).**

Il sample selezionato viene assegnato al numero della SMT che avete selezionato al punto 3.

Per i dettagli sui parametri, fate riferimento a “Schermata PARTIAL EDIT (SMT)” (Guida alle Schermate; p. 141).

Attribuire un nome al partial

Potete assegnare un nome ad ogni partial per una gestione più semplice dei dati.

1. **Accedete alla schermata PARTIAL EDIT come descritto in “Effettuare le impostazioni del partial” (p. 102).**

2. **Premete [MENU].**

Appare il riquadro MENU.

3. **Selezionate “Partial Name” e premete [F5](Select).**

Appare il riquadro EDIT PARTIAL NAME (Guida alle Schermate; p. 3).

4. **Muovete il cursore su un carattere e usate la manopola VALUE o i tasti numerici per immettere il carattere desiderato.**



● Per i dettagli sull'immissione dei caratteri, fate riferimento a “Immettere il testo” (p. 33).

5. **Terminata l'immissione del nome, premete [F5](OK).**

Il nome viene assegnato al partial

Copiare un partial

Ecco come copiare le impostazioni del partial corrente in un altro pad.

1. **Tenete premuto il VELOCITY PAD del partial che volete copiare, e premete [CLIPBOARD].**

L'indicatore CLIPBOARD (rosso) si illumina.

2. **Tenete premuto [CLIPBOARD] e premete il VELOCITY PAD in cui volete copiare il partial.**

Il partial viene copiato del pad che specificate.



● I parametri del partial vengono copiati nella clipboard. Poiché i parametri della patch non vengono copiati, i da potrebbero suonare in modo differente se li copiate nel pad di un'altra parte.

Cancellare il partial

Potete cancellare un sample nel momento in cui cancellate un partial.



- Non potete usare la funzione Undo per ripristinare un partial o sample cancellati.

1. Tenete premuto [DELETE], e colpite il VELOCITY PAD del partial che volete cancellare.

Appare il messaggio di conferma “Delete partial on Pad ###-###. Are You Sure?”.

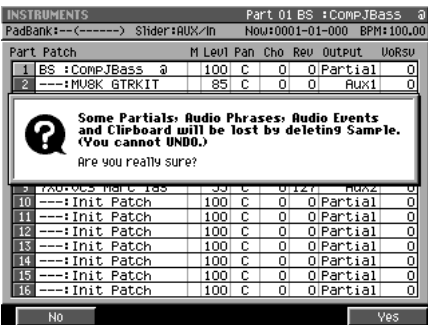
(##-## sono il numero del pad bank e il numero del pad.)

Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione (i partial e il sample restano intatti).
[F3](Assign Only)	Cancella il partial (il sample resta).
[F5](Yes)	Cancella i partial e il sample usato da quel partial.

Cancellare un sample che viene usato da più di un partial / audio phrase / audio event

Quando premete [F5](Yes) al punto 3, se il sample che state per cancellare viene utilizzato da un altro partial, audio phrase, e/o audio event, appare il seguente messaggio.

“One or more other partials, audio phrases, and/or audio events will be lost if you delete this sample.
Are you sure you want to delete?”



Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione (i partial e il sample restano intatti).
[F5](Yes)	Cancella i partial e il sample usato da quel partial.



- Se premete [F5] (Yes), le audio phrase (e le altre locazioni) che usano quel sample vengono anch'esse cancellate.

Cambiare le assegnazioni dei partial

Ecco come cambiare i partial che sono assegnati ai velocity pad.

Potete anche impostare un modello di scala durante l'assegnazione dei partial ai pad. Ciò è utile se volete usare una tastiera MIDI per suonare i partial.

1. Premete [INSTRUMENTS].

Appare la Schermata INSTRUMENTS (Guida alle Schermate; p. 114).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il numero della parte con il partial di cui volete cambiare l'assegnazione.

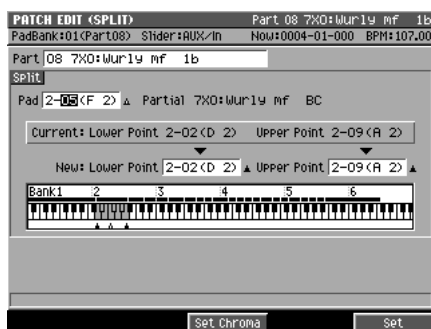
Il numero della parte selezionata (la parte corrente) viene evidenziato.

3. Premete [F5](Patch Edit).

Appare la Schermata PATCH EDIT (Guida alle Schermate; p. 118).

4. Premete [F3](Split).

Appare la schermata PATCH EDIT (SPLIT).



5. Usando il parametro Pad, selezionate il pad bank e il numero del pad del partial di cui volete modificare l'assegnazione.

La regione di pad a cui è assegnato il partial è indicata da Current: Lower Point e Upper Point.

6. Definite la regione di pad cui va effettuata l'assegnazione usando i parametri New: Lower Point e Upper Point.

7. Premete [F5](Set).

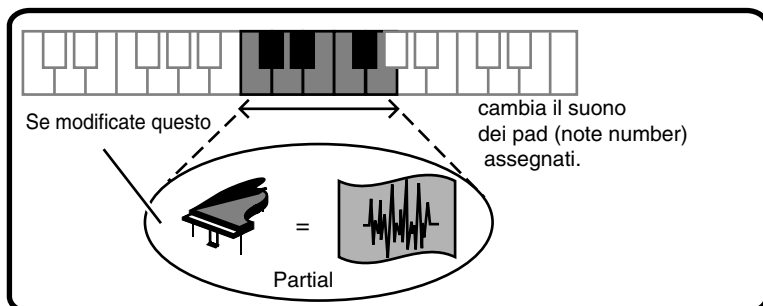
I partial vengono assegnati alla regione specificata dai parametri New: Lower Point e Upper Point.



● Se desiderate assegnare un partial da suonare su una scala cromatica, premete [F3] (Set Chroma).

Se lo stesso partial è assegnato a più di un pad

Se lo stesso partial è assegnato a più di un pad (note number), tutte le operazioni di modifica di quel partial influenzano tutti i pad a cui è assegnato il partial.

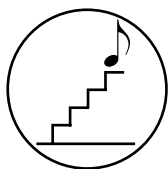


La Schermata PATCH EDIT (SPLIT) (Guida alle Schermate; p. 124) mostra come sono assegnati i partial ai pad.

Se avete assegnato il partial per l'esecuzione cromatica



- [F3](Set Chroma) è una versione avanzata della funzione [F5](Set). Usando questa funzione, potete impostare una scala cromatica quando i partial vengono assegnati ai velocity pad. Assegnando in sequenza il suono di un pad agli altri pad, potrete suonarli come una tastiera.



L'intonazione di un partial che non è impostato su Key Follow (cioè, che non ha un'intonazione stabilita) viene considerata come "C4"



Anche se eseguite Set Chromatic per una posizione che si trova distante da "C4," il parametro SMT Coarse Tune viene automaticamente regolato così che l'intonazione non venga cambiata dalla distanza.



- I partial assegnati tra Current Lower Point e Upper Point vengono riassegnati all'area tra New Lower Point e Upper Point (di conseguenza, quelli vengono cancellati dall'area originale).

Effettuare le impostazioni delle frasi audio

Modificare le impostazioni di una frase audio

Mentre una patch viene usata principalmente per suonare singole note, una frase audio (Audio Phrase) è più adatta per gestire dati audio di una durata maggiore. Per esempio, potreste utilizzare varie frasi audio contenenti pattern di batteria e “giri” di accordi di chitarra per creare la struttura del vostro brano musicale. Poiché l'MV-8800 vi permette di modificare il tempo o la durata di una frase audio senza alterarne l'intonazione, le frasi mantengono l'intonazione corretta anche se cambiate il tempo del sequencer.



● Se volete eseguire impostazioni di una frase audio in un banco di pad differente, selezionate il banco di pad prima di colpire un pad. Per cambiare il banco di pad, fate riferimento a “Cambiare il banco di pad” (p. 36).

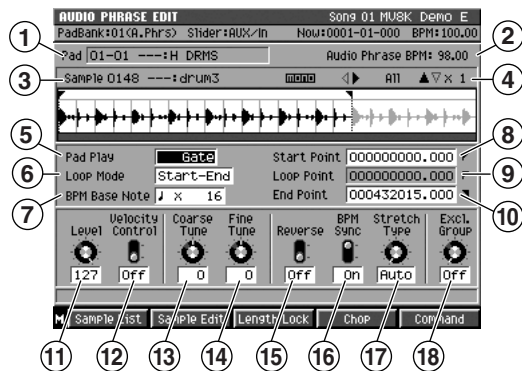
1. Premete [AUDIO PHRASES].

Appare la Schermata AUDIO PHRASES (PAD) (Guida alle Schermate; p. 152).

2. Premete il VELOCITY PAD dell'audio phrase che volete modificare.

3. Premete [F5](Edit).

Appare la Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155), in cui potete modificare la frase audio.



① Numero del Pad e nome dell'audio phrase

Visualizza il numero del pad e il nome dell'audio phrase che state modificando.

② Audio Phrase BPM

Visualizza il tempo a cui viene riprodotta la frase audio.

Il valore visualizzato qui viene calcolato dall'impostazione BPM Base Note e dal numero di movimenti nella regione del loop.

③ Numero del sample e nome del sample

Mostra il numero e il nome del sample usato dall'audio phrase.

④ Livello di ingrandimento/riduzione

Indica il rapporto di ingrandimento o riduzione usato per visualizzare la forma d'onda che appare nella finestra wave.

Modificare le impostazioni di una frase audio

⑤ Pad Play Mode

Specifica come suona la frase audio quando premete il VELOCITY PAD.

Valore	Spiegazione
Gate	Premete il pad → inizia il suono Rilasciate il pad → il suono si arresta
Trigger	Premete il pad → inizia il suono (e continua anche dopo aver rilasciato il pad) Premete il pad ancora una volta → il suono si arresta
Drum	Premete il pad → inizia il suono (e continua anche dopo aver rilasciato il pad) Il suono si arresta automaticamente quando raggiunge l'end point della frase audio.

⑥ Audio Phrase Loop Mode

Specifica come suona l'audio phrase.

⑦ BPM Base Note

Specifica la lunghezza dell'audio phrase correntemente modificata come numero di movimenti del valore della nota specificato.

Audio Phrase BPM viene determinato secondo questi dati.

⑧ Start Point

Regola il punto in cui inizia la riproduzione del sample.

⑨ Loop Point

Regola il punto in cui inizia la riproduzione della porzione ripetuta (la seconda volta e le successive).

Impostatelo se volete che il sample venga ripetuto da un punto diverso dallo Start Point.

⑩ End Point

Regola il punto in cui termina la riproduzione del sample.

⑪ Audio Phrase Level

Specifica il volume di uscita dell'audio phrase

⑫ Velocity Control Switch


Se questo è On, il volume dell'audio phrase varia a seconda della forza con cui colpite il velocity pad.

⑬ Audio Phrase Coarse Tune

Regola l'intonazione dell'audio phrase in intervalli di un semitono.

⑭ Audio Phrase Fine Tune

Regola l'intonazione dell'audio phrase in intervalli di un cent.

 ● 1 cent = 1/100 di semitono

⑮ Reverse Switch

Fa suonare l'audio phrase al contrario (dall'End Point verso lo Start Point).

⑯ BPM Sync Switch


Se questo parametro è On, potete suonare la frase audio in sincrono con il sequencer.

⑰ Stretch Type

Se il parametro BPM Sync Switch è On, questa impostazione regola la qualità audio dell'audio phrase.

⑱ Exclusive Group

Quando è impostato su un valore diverso da Off, le audio phrase che hanno la stessa impostazione di Exclusive Group non possono suonare contemporaneamente.

 ● Se il cursore è posizionato sullo Start Point, Loop Point, o End Point, potete usare PREVIEW[TO (→)] [FROM (←)] per ascoltare l'audio phrase prima o dopo quel punto.

Far suonare una frase audio in sincrono con il sequencer

Assegnando un valore del tempo ad una frase audio, potete farla suonare in sincrono con il sequencer anche se il tempo del sequencer cambia. Aumentando il tempo del sequencer la frase si “accorcia” in tempo reale, e rallentando il tempo questa si “allunga”, assicurando in questo modo che la frase resti a tempo.

1. **Accedete della schermata AUDIO PHRASE EDIT come descritto in “Modificare le impostazioni di una frase audio” (p. 111).**

2. **Impostate il parametro BPM Base Note sulla lunghezza della frase audio.**

Specificate il numero effettivo di movimenti riprodotti dall’audio phrase.

3. **Impostate il parametro BPM Sync su On.**

Ora la frase audio può suonare in sincrono con il tempo del sequencer.

4. **Regolate la qualità audio quando utilizzate BPM Sync**

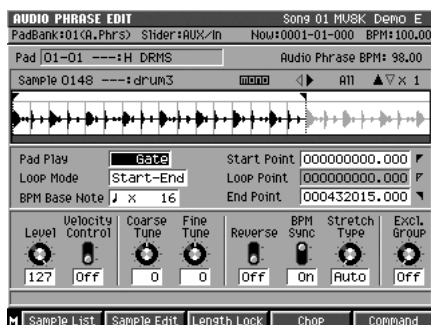
Il parametro Stretch Type specifica la qualità audio quando il sample viene allungato o ristretto (Time Stretch) usando BPM Sync. Se selezionate Auto, l’impostazione viene effettuata automaticamente a seconda della lunghezza del suono e di BPM Base Note.

Regolare l’intonazione

Regolate i parametri Audio Phrase Coarse Tune e Audio Phrase Fine Tune.

Sostituire un sample assegnato

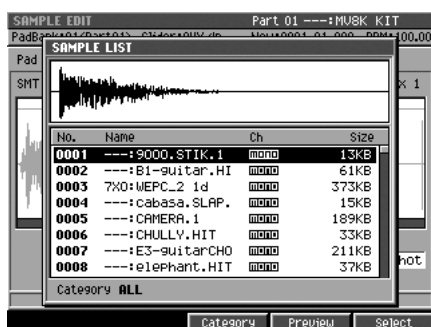
1. Accedete della schermata **AUDIO PHRASE EDIT** come descritto in “Modificare le impostazioni di una frase audio” (p. 111).



MEMO ● Per cambiare i pad bank, premete [PAD BANKS].

2. Premete [F1](Sample List).

Appare il Riquadro **SAMPLE LIST** (Guida alle Schermate; p. 130).

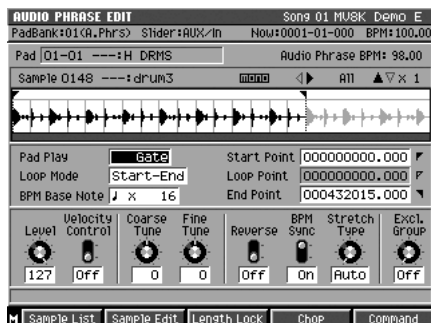


3. Selezionate il sample che volete usare come audio phrase.
4. Premete [F5](Select).

Il sample specificato viene assegnato all'audio phrase.

Ingrandire la forma d'onda di un'audio phrase

1. Accedete della schermata AUDIO PHRASE EDIT come descritto in “Modificare le impostazioni di una frase audio” (p. 111).



2. Premete [F2](Sample Edit).

Appare la Schermata AUDIO PHRASE SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 157).

3. Usate i seguenti tasti per ingrandire/ridurre la visualizzazione della forma d'onda della frase audio.

Tasto	Operazione
[SHIFT] + CURSOR [◀]	Riduce la visualizzazione dell'asse del tempo
[SHIFT] + CURSOR [▶]	Ingrandisce la visualizzazione dell'asse del tempo
[SHIFT] + CURSOR [▼]	Riduce la visualizzazione dell'ampiezza (livello di volume)
[SHIFT] + CURSOR [▲]	Ingrandisce la visualizzazione dell'ampiezza (livello di volume)

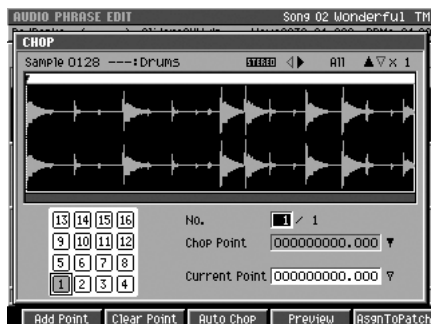
Creare una patch dividendo un'audio phrase (Chop)

1. **Accedete della schermata AUDIO PHRASE EDIT come descritto in “Modificare le impostazioni di una frase audio” (p. 111).**

Appare la Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155).

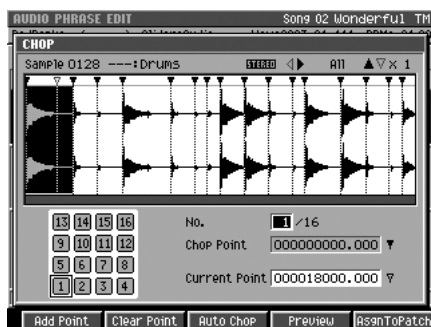
2. **Premete [F4](Chop).**

Appare il Riquadro CHOP (Guida alle Schermate; p. 159).



3. **Specificate il Current Point e premete [F1](Add Point).**

La frase viene divisa nel Current Point che specificate. Ad ogni punto di suddivisione viene assegnato un numero, che memorizza la posizione temporale che avete assegnato. Se volete assegnare altri punti di suddivisione, ripetete le istruzioni al punto 3.



- Potete assegnare sino a 95 punti (cioè, dividere la frase audio in 96 pezzi).
- Se volete che i punti di suddivisione vengano determinati automaticamente a seconda di certe condizioni, premete [F3](Auto Chop). Appare il riquadro AUTO CHOP. Per i dettagli sui parametri (condizioni) che potete impostare, fate riferimento al “Riquadro AUTO CHOP” (Guida alle Schermate; p. 160).

4. **Premete [F5](Asgn ToPatch).**

La frase audio viene suddivisa nella posizione (o posizioni) che avete specificato. Appare il Riquadro CHOP QUICK ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 161).



- Viene creato un partial per ogni nuova forma d'onda che risulta dalla suddivisione, e assegnato alla patch.

5. **Specificate la destinazione a cui vanno assegnate le forme d'onda suddivise.**

Usate il parametro Part per specificare il numero della parte a cui volete assegnare il nuovo partial che viene creato dalle forme d'onda generate dalla suddivisione, e usate il parametro Assign To per specificare il numero del velocity pad.

6. **Premete [F5](Execute).**

I partial vengono assegnati in successione ai VELOCITY PAD della parte specificata, partendo dal numero del velocity pad che avete specificato.

Copiare un'audio phrase

Ecco come copiare la frase audio corrente in un altro pad.



● I dati vengono copiati tramite la clipboard.

1. Premete [AUDIO PHRASES].

Appare la Schermata AUDIO PHRASES (PAD) (Guida alle Schermate; p. 152).



2. Tenete premuto il VELOCITY PAD della frase audio che volete copiare, e premete [CLIP BOARD].

L'indicatore CLIPBOARD (rosso) si accende.

3. Tenete premuto [CLIP BOARD] e premete il VELOCITY PAD in cui volete copiare la frase audio.

L'audio phrase viene copiata nel pad che avete specificato.

Salvare le audio phrase nell'hard disk

Ecco come salvare su disco le audio phrase nel banco corrente. I file delle frasi audio salvate in questo modo possono essere utilizzati da altri project.

1. Premete [AUDIO PHRASE].

Appare la Schermata AUDIO PHRASES (PAD) (Guida alle Schermate; p. 152).

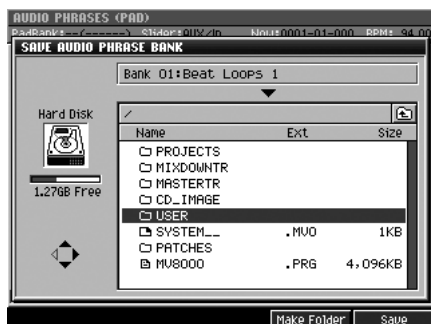
2. Selezionate il banco di pad in cui volete salvare, come descritto in “Cambiare il banco di pad” (p. 36).

3. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

4. Selezionate “Save Audio Phrase Bank” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro SAVE AUDIO PHRASE BANK (Guida alle Schermate; p. 154).



5. Specificate la destinazione di salvataggio (per esempio, /USER) e premete [F5] (Save).

Appare il riquadro EDIT FILE NAME (Guida alle Schermate; p. 3).

6. Specificate il nome del file che volete salvare.

Il nome del file è quello che avete assegnato, con aggiunta l'estensione “.MVA”.

7. Premete [F5](Execute).

Le frasi audio nel banco corrente vengono salvate come un file sull'hard disk.

Cancellare l'audio phrase e il sample



● Non potete usare la funzione Undo per ripristinare un'audio phrase o sample cancellati.

1. Premete [AUDIO PHRASES].

Appare la schermata AUDIO PHRASES.

2. Tenete premuto [DELETE], e colpite il VELOCITY PAD della frase audio che volete cancellare.

Appare il messaggio di conferma "Delete Audio Phrase on Pad ##-##. Are You Sure?".

(##-## sono il numero del pad bank e del pad.)

Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione (l'audio phrase e il sample restano intatti).
[F3](Assign Only)	Cancella l'audio phrase (il sample resta).
[F5](Yes)	Cancella l'audio phrase e il sample usato da quell'audio phrase.

6

Effettuare le impostazioni delle frasi audio

Cancellare un sample che viene usato da più di un partial / audio phrase / audio event

Quando premete [F5](Yes) al punto 2, se il sample che state per cancellare viene utilizzato da un altro partial, audio phrase, e/o audio event, appare il seguente messaggio.

"Some Partial's, Audio phrases, Audio Events and Clipboard will be lost by deleting Sample. Are you really sure?"



Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Annulla l'operazione (l'audio phrase e il sample restano intatti).
[F2](Yes)	Cancella l'audio phrase e il sample usato da quell'audio phrase.

Salvare un'audio phrase come file in formato WAV o AIFF

Qui potete salvare un'audio phrase come file in formato WAV o AIFF sull'hard disk.

1. **Accedete della schermata AUDIO PHRASE EDIT come descritto in “Modificare le impostazioni di una frase audio” (p. 111).**

2. **Premete [MENU].**

Appare il riquadro MENU.

3. **Selezionate “Save Sample As WAV” o “Save Sample As AIFF”, e premete [F5](Select).**

Selezionate “Save Sample As WAV” se volete salvare l'audio phrase come il file in formato WAV, o selezionate “Save Sample As AIFF” se volete salvare l'audio phrase come file in formato AIFF.

Appare il riquadro SAVE SAMPLE AS WAV (Guida alle Schermate; p. 140) o il riquadro SAVE SAMPLE AS AIFF (Guida alle Schermate; p. 140).



4. **Specificate la destinazione del salvataggio (per esempio, /USER) e premete [F5](Save).**

Appare il riquadro EDIT FILE NAME (Guida alle Schermate; p. 3).

5. **Specificate il nome del file che volete salvare.**

Il nome del file è quello che avete assegnato, con aggiunta l'estensione (“.WAV” per un file WAV, o “.AIF” per un file AIFF).

6. **Premete [F5](Execute).**

La frase audio viene salvata sull'hard disk come file in formato WAV o AIFF.

Modificare un sample

Visualizzare una lista dei sample

Ecco come visualizzare una lista di tutti i sample nel vostro project. Potete anche cancellare o modificare i sample da questa schermata.

1. Premete [PROJECT].

Appare la schermata Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2. Con il cursore posizionato nella riga inferiore di icone, premete [F3](SmpIMgr). Oppure, selezionate l'icona SAMPLE MANAGER e premete [ENTER].

Appare la schermata Schermata SAMPLE MANAGER (Guida alle Schermate; p. 169).

3. Selezionate il sample che volete modificare.

4. A seconda dell'operazione che volete eseguire, premete i seguenti tasti.

Tasto F	Operazione
[F1](Quick Assign)	Visualizza il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213). Qui potete assegnare il sample a un pad come partial o audio phrase.
[F2](Sample Prm)	Visualizza il Riquadro SAMPLE PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 131). Qui potete modificare il nome del sample e l'original key.
[F3](Mark On/Off)	Appone o elimina il visto dal sample.
[F4](Preview)	Riproduce il sample correntemente selezionato mentre tenete premuto il tasto.
[F5](Command)	Visualizza il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 132). Qui potete modificare o cancellare i sample.

Enfatizzare o ridurre le frequenze acute del sample (Emphasis)

In certi casi, enfatizzare la gamma delle frequenze acute di un sample importato migliora la qualità audio. In altri casi, un sample potrebbe avere una gamma delle frequenze acute eccessivamente intensa quando viene riprodotto da un campionario di un'altra marca, e in questi casi potete ridurre al minimo questi cambiamenti applicando uno smorzamento alla gamma delle frequenze acute.



● Potete selezionare Emphasis dal comando nella Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155) o nella Schermata SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 128).

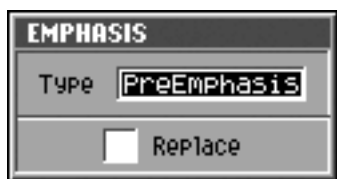
1. **Accedete alla schermata SAMPLE MANAGER come descritto in “Visualizzare una lista dei sample” (p. 121).**
2. **Premete [F5](Command).**

Appare il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 132).



3. **Selezionate “Emphasis” e premete [F5](Select).**

Appare il Riquadro EMPHASIS (Guida alle Schermate; p. 133).



4. **Impostate il parametro Type.**
Selezionate PreEmphasis (enfasi delle frequenze acute) o De-Emphasis (riduzione delle frequenze acute).
5. **Impostate il parametro Replace.**
Se questo è attivo (✓), il risultato della modifica sovrascrive il sample originale.
6. **Premete [F5](Execute).**
L'operazione Emphasis viene eseguita.

Metodo di salvataggio del sample (sovrascrivi o duplica)

Quando eseguite un'operazione di modifica del sample (Emphasis/Normalize/Time Stretch/Truncate/Set Mono/Fade In/Fade Out), potete scegliere se il risultato sovrascrive il sample originale, o crea un nuovo sample.

- **Replace**

Se questo è attivo (✓), il risultato della modifica sovrascrive il sample originale.

Per alzare al massimo il livello di un sample (Normalize)

Questa operazione alza il più possibile il livello di un sample, senza che questo superi il livello massimo possibile.



● Potete selezionare Normalize dal comando nella Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155) o nella Schermata SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 128).

1. **Accedete alla schermata SAMPLE MANAGER come descritto in “Visualizzare una lista dei sample” (p. 121).**
2. **Premete [F5](Command).**

Appare il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 132).



3. **Selezionate “Normalize” e premete [F5](Select).**

Appare il Riquadro NORMALIZE (Guida alle Schermate; p. 134).



4. **Impostate il parametro Replace.**

Se questo è attivo (✓), il risultato della modifica sovrascrive il sample originale.

5. **Premete [F5](Execute).**

Il livello del sample viene reso massimo (normalizzato).

Per cambiare la lunghezza di un sample (Time Stretch)

Potete estendere o ridurre il tempo di riproduzione di un sample. Il comando Time Stretch vi permette di trasformare un sample senza modificare la sua intonazione.



- Potete selezionare Time Stretch dal comando nella Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155) o nella Schermata SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 128).

1. Accedete alla schermata SAMPLE MANAGER come descritto in “Visualizzare una lista dei sample” (p. 121).

2. Premete [F5](Command).

Appare il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 132).

3. Selezionate “Time Stretch” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro TIME STRETCH (Guida alle Schermate; p. 135).



4. Impostate i parametri Rate, Time, Type, e Quality Adjust.

Qui potete specificare la qualità della conversione. Per i dettagli, fate riferimento al “Riquadro TIME STRETCH” (Guida alle Schermate; p. 135).

5. Impostate il parametro Replace.

Se questo è attivo (✓), il risultato della modifica sovrascrive il sample originale.

6. Premete [F5](Execute).

Il comando Time Stretch viene eseguito.

Cancellare le porzioni inutili del sample (Truncate)

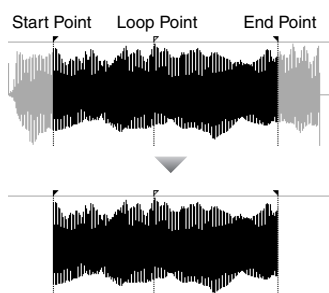
Cancellando le porzioni inutili (cioè, le regioni di silenzio all'inizio e alla fine) dei dati del sample usato da un partial o audio phrase, potete ridurre la quantità di spazio occupato dai dati, e usare la memoria in modo più efficiente.



- Non potete usare la funzione Undo per ripristinare un sample troncato.



- Potete selezionare Truncate dal comando nella Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155) o nella Schermata SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 128).



1. **Accedete alla schermata SAMPLE MANAGER come descritto in “Visualizzare una lista dei sample” (p. 121).**
2. **Premete [F5](Command).**
Appare il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 132).
3. **Selezionate “Truncate” e premete [F5](Select).**
Appare il Riquadro TRUNCATE (Guida alle Schermate; p. 136).

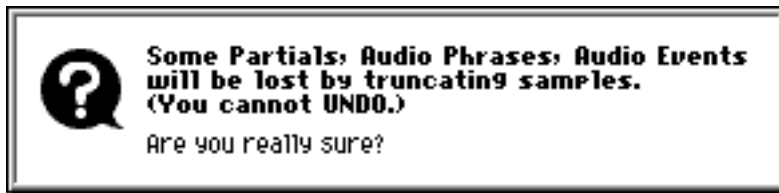


4. **Impostate il parametro Start Point e il parametro End Point.**
L'operazione Truncate si applica alla regione tra l'inizio del sample e lo Start Point, e tra l'End Point e la fine del sample.

 - Potete usare [SHIFT] + CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per ingrandire o ridurre la visualizzazione della forma d'onda.
 - Potete usare PREVIEW [TO (→)] e [FROM (←)] per ascoltare il suono immediatamente prima e dopo il punto corrente. Ciò vi permette di verificare di aver impostato correttamente i punti start ed end.
5. **Impostate il parametro Replace.**
Se questo è attivo (✓), il risultato della modifica sovrascrive il sample originale.

 - Eseguendo Truncate con Type impostato su “Replace” si potrebbe modificare il suono di un altro partial, audio phrase, o audio event. Fate riferimento a “Se appare il seguente messaggio durante il troncamento” (p. 126).
6. **Premete [F5](Execute).**
L'operazione Truncate viene eseguita.

Se appare il seguente messaggio durante il troncamento



● **Questo messaggio viene visualizzato quando si applicano tutte le condizioni seguenti.**

- Il parametro Replace è impostato quando eseguite l'operazione Truncate.
- La porzione da cancellare con la funzione Truncate viene utilizzata da altri dati (cioè, altri partial, audio phrase, o audio event).

● **In questo caso, potete eseguire una delle azioni descritte sotto.**

- **Eseguire comunque l'operazione Truncate.**

Premete [F5](Yes).

- **Troncare il sample solo per i dati oggetto della modifica.**

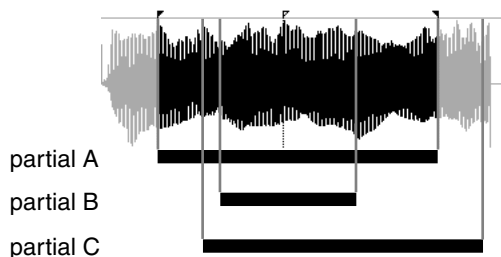
Premete [F1](No) per annullare l'operazione, cambiate l'impostazione del parametro Type su "Duplicate," ed eseguite nuovamente l'operazione Truncate.

- **Per annullare l'operazione di troncamento.**

Premete [F1](No).

● **Questo messaggio viene visualizzato per seguente motivo.**

(Questa spiegazione usa come esempio l'esecuzione di Truncate su un sample usato in comune dai partial A, B, e C, con Truncate Type impostato su "Replace.")



Se troncate il sample del partial A come illustrato nel diagramma, viene cancellata una porzione del sample usato dal partial C. (Il partial B non viene influenzato.)

Ciò significa che il partial C non suona più come faceva prima del troncamento.

Quando eseguite un'operazione Truncate che potrebbe modificare il suono di un altro partial (o di altri dati) in questo modo, l'MV-8800 è progettato per cancellare i dati che vengono influenzati (il partial C viene cancellato).

Il messaggio visualizzato sopra vi avverte che "i dati il cui suono viene influenzato da questa operazione vengono cancellati." Se volete troncare il partial A ma preservare lo stato del partial C, deselezionate il parametro Replace prima di eseguire Truncate.

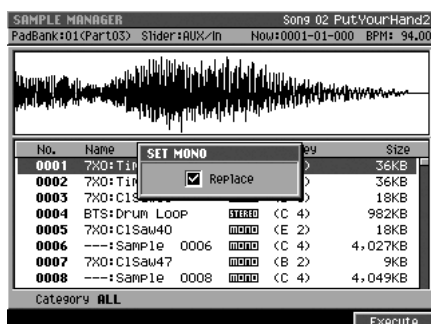
Convertire in mono un sample stereo (Set mono)

Potete convertire un sample stereo in mono.



- Potete selezionare Set Mono dal comando nella Schermata AUDIO PHRASE EDIT (Guida alle Schermate; p. 155) o nella Schermata SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 128).

1. **Accedete alla schermata SAMPLE MANAGER come descritto in “Visualizzare una lista dei sample” (p. 121).**
2. **Premete [F5](Command).**
Appare il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 132).
3. **Selezionate “Set Mono” e premete [F5](Select).**
Appare il Riquadro SET MONO (Guida alle Schermate; p. 137).



4. **Impostate il parametro Replace.**
Se questo è attivo (✓), il risultato della modifica sovrascrive il sample originale.
5. **Premete [F5](Execute).**
Il sample selezionato viene convertito in mono.

Applicare un'assolvenza al sample (Fade-in)

Questa operazione modifica i dati così che il volume aumenti gradualmente tra lo Start Point e il punto che specificate.

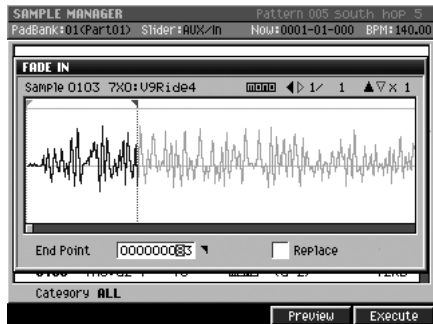
1. **Accedete alla schermata SAMPLE MANAGER come descritto in “Visualizzare una lista dei sample” (p. 121)**

2. **Premete [F5](Command).**

Appare il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 132).

3. **Selezionate “Fade In” e premete [F5](Select).**

Appare il Riquadro FADE IN (Guida alle Schermate; p. 138).



4. **Specificate il valore del parametro End Point.**

Il fade-in viene applicato tra lo Start Point del sample e l'End Point che specificate qui.

Il volume è 0 (zero) allo Start Point del sample, e si alza gradualmente avvicinandosi al parametro End Point.

5. **Impostate il parametro Replace.**

Se questo è attivo (✓), il risultato della modifica sovrascrive il sample originale.

6. **Premete [F5](Execute).**

Il fade-in viene applicato al sample.

Applicare una dissolvenza al sample (Fade-out)

Questa operazione modifica i dati così che il volume si riduca gradualmente tra il punto che specificate e l'End Point.

1. **Accedete alla schermata SAMPLE MANAGER come descritto in “Visualizzare una lista dei sample” (p. 121).**

2. **Premete [F5](Command).**

Appare il Riquadro SELECT SAMPLE EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 132).

3. **Selezionate “Fade Out” e premete [F5](Select).**

Appare il Riquadro FADE OUT (Guida alle Schermate; p. 139).



4. **Specificate il valore del parametro Start Point.**

Il fade-out viene applicato tra lo Start Point che specificate e l'End Point del sample.

Il volume si riduce gradualmente dallo Start Point, e raggiunge lo 0 (zero) all'End Point del sample.

5. **Impostate il parametro Replace.**

Se questo è attivo (✓), il risultato della modifica sovrascrive il sample originale.

6. **Premete [F5](Execute).**

Il fade-out viene applicato al sample.

Assegnare un sample a un partial o audio phrase

1. **Accedete alla schermata SAMPLE MANAGER come descritto in “Visualizzare una lista dei sample” (p. 121).**
2. **Selezionate il sample che volete usare come audio phrase o partial.**
3. **Premete [F3](Quick Assign).**

Appare il Messaggio Select Quick Assign (Guida alle Schermate; p. 213).

Il resto della procedura è uguale quanto indicato in “Suonare subito i dati importati (Quick Assign)” (p. 75).

Salvare un sample come un file in formato WAV o AIFF

Qui potete salvare sull'hard disk un sample come file in formato WAV o AIFF.

1. **Accedete alla schermata SAMPLE MANAGER come descritto in “Visualizzare una lista dei sample” (p. 121).**
2. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
3. **Selezionate “Save Sample As WAV” o “Save Sample As AIFF”, e premete [F5](Select).**

Selezionate Save Sample As WAV se volete salvare il sample come il file in formato WAV, o selezionate Save Sample As AIFF se volete salvare il sample come file in formato AIFF.

Appare il riquadro SAVE SAMPLE AS WAV o il riquadro SAVE SAMPLE AS AIFF (Guida alle Schermate; p. 140).



4. **Specificate la destinazione del salvataggio (per esempio, /USER) e premete [F5](Save).**
Appare il riquadro EDIT FILE NAME (Guida alle Schermate; p. 3).
5. **Specificate il nome del file che volete salvare.**
Il nome del file è quello che avete assegnato, con aggiunta l'estensione (“.WAV” per un file WAV, o “.AIF” per un file AIFF).
6. **Premete [F5](Execute).**
Il sample viene salvato sull'hard disk come file in formato WAV o AIFF.

Usare il sequencer

In generale

L'MV-8800 ha due tipi di sequencer: Song e Pattern.

Potete creare pattern che contengono frasi che vengono ripetute, e poi creare una song ponendo questi pattern nella pattern track della song.

Potete suonare i pattern anche premendo i velocity pad, per esempio durante le esecuzioni dal vivo.

MEMO ● Il pattern usa le stesse impostazioni dell'instrument della song.

● Differenze tra le song e i pattern

		Song	Pattern
Numero di tracce	MIDI Track	128	64
	Audio Track	8	1
	Pattern Track	1	---
Battute		9.999	999
Tempo Track		1	---
Locator		10	---
Marker		99	---

Il modo Song e il modo Pattern

Impostate l'MV-8800 in modo Song quando volete riprodurre, registrare, o modificare le song.

Impostate l'MV-8800 in modo Pattern quando volete riprodurre, registrare, o modificare i pattern.



● Se cambiate il modo, i dati Undo/Redo vengono cancellati.

● Selezionare il modo Pattern

1. Premete [PATTERN].

Appare la Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91). (Modo Pattern)

● Selezionare il modo Song

1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8). (Modo Song)

Silenziare una traccia specifica durante la riproduzione (Mute)

Se non volete ascoltare la riproduzione dell'esecuzione di un instrument specifico durante la riproduzione della song, potete silenziare (Mute) la traccia che contiene quell'esecuzione.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**

2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia che volete silenziare (Mute).**

La traccia selezionata diviene la traccia corrente. (Il nome della traccia corrente è evidenziato.)

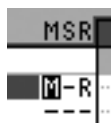


3. **Usate CURSOR [◀] [▶] per muovere il cursore sulla colonna "M".**

"M" è l'interruttore Mute: controlla la funzione Mute della traccia.

4. **Ruotate la manopola VALUE verso destra o premete [INC].**

"M" viene visualizzato nella posizione del cursore della traccia corrente. Mute ora è attivo.



- Per annullare il silenziamento, ruotate la manopola VALUE verso sinistra o premete [DEC] per cambiare l'indicazione "M" in "-".

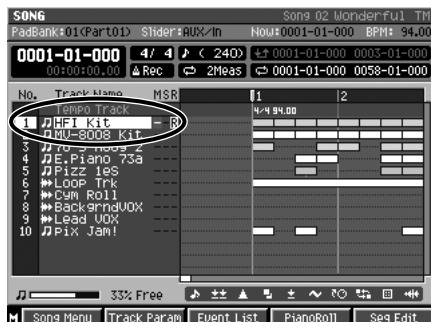
Far suonare solo una traccia specifica (Solo)

Se volete sentire solo l'esecuzione di uno strumento specifico durante la riproduzione della song, poter rendere solista (Solo) la traccia che contiene quell'esecuzione.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**

2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia che volete rendere solista.**

La traccia selezionata diviene la traccia corrente. (Il nome della traccia corrente è evidenziato.)

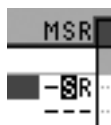


3. **Usate CURSOR [◀] [▶] per muovere il cursore sulla colonna "S".**

"S" è l'interruttore Solo: controlla la funzione Solo della traccia.

4. **Ruotate la manopola VALUE verso destra o premete [INC].**

"S" viene visualizzato nella posizione del cursore della traccia corrente. Solo ora è attivo.



- Se attivate sia Mute che Solo per la stessa traccia, Solo ha la priorità.
- Per annullare Solo, ruotate la manopola VALUE verso sinistra o premete [DEC] per cambiare l'indicazione "S" in "-".

Usare i velocity pad per alternare Track Mute e Solo

Ecco come usare i velocity pad per attivare e disattivare le impostazioni Mute (silenzamento) e Solo per una traccia.

1. Tenete premuto [SHIFT], e premete [PAD BANKS].

Appare la Schermata TRACK MUTE (Guida alle Schermate; p. 75).



2. Premete [F1](Mute) per commutare l'impostazione mute di una traccia, o premete [F2](Solo) per commutare l'impostazione solo.

Appare la schermata TRACK MUTE se premete [F1](Mute). Appare la schermata TRACK SOLO se premete [F2](Solo).

3. Usate la manopola VALUE o [DEC] [INC] per impostare il parametro Track Bank.

Track Bank divide le tracce 1–136 in gruppi di 16 tracce. Selezionate il banco di tracce che contiene le tracce che volete silenziare o rendere soliste.



- I velocity pad dei banchi di tracce 1–9 vengono visualizzati in miniatura a destra del parametro Track Bank per indicare le impostazioni mute e solo correnti.

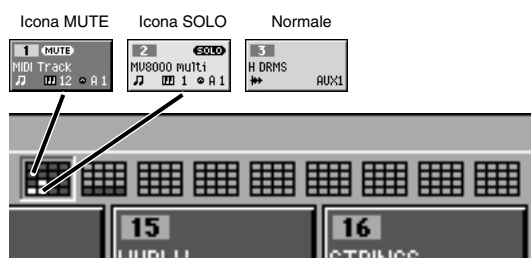
4. Colpite i VELOCITY PAD.

La traccia corrispondente al velocity pad che avete colpito viene silenziata o resa solista.

Le tracce silenziate vengono indicate dall'icona "MUTE", e il pad viene visualizzato in grigio scuro. Le tracce soliste vengono indicate dal l'icona "SOLO", e il pad viene visualizzato in bianco.



- Potete registrare l'attivazione e disattivazione di mute e solo nelle tracce nel sequencer. Per i dettagli, fate riferimento a "Registrare le operazioni mute" (p. 223).



5. Premete [EXIT] per uscire dalla schermata TRACK MUTE o dalla schermata TRACK SOLO.

Applicare la quantizzazione durante la riproduzione (Play Quantize)

Potete applicare la quantizzazione durante la riproduzione ai dati registrati senza modificarli.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia MIDI a cui volete applicare play quantize.**
La traccia selezionata diviene la traccia corrente (il nome della traccia corrente è evidenziato).
3. **Premete [F2](Track Param).**

Appare il TRACK PARAMETER riquadro (Guida alle Schermate; p. 11) per la traccia MIDI.



4. **Impostate i parametri Play Quantize.**

La quantizzazione della riproduzione cambia. Regolate i parametri durante la riproduzione della song / pattern, e ascoltate come Play Quantize influenza la riproduzione.



- I parametri Play Quantize sono uguali ai parametri Edit Quantize. Per i dettagli, fate riferimento a “Correggere la temporizzazione dei dati dell’esecuzione (Quantize)” (p. 191).

● La differenza tra Input Quantize e Play Quantize

• Input Quantize

Questo applica la quantizzazione ai dati in ingresso durante la registrazione in tempo reale, e registra i dati quantizzati.

• Play Quantize

Questo applica la quantizzazione alla riproduzione della song / pattern. Ciò significa che non modifica i dati originali. Potete regolare le impostazioni della quantizzazione in qualsiasi momento per produrre un effetto di quantizzazione differente.

Trasmettere i MIDI Program Change all'inizio di un Pattern o di una Song

Potete trasmettere i MIDI Program Change nel momento in cui avviate la riproduzione di una Song o Pattern dall'inizio (0001-01-000). Potete selezionare le Patch (suoni) corretti del modulo sonoro MIDI esterno all'inizio della riproduzione, quando state utilizzando moduli sonori MIDI esterni.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia MIDI su cui volete trasmettere il MIDI Program Change.**
3. **Premete [F2](Track Param).**

Appare il riquadro TRACK PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 11) della traccia MIDI.



4. **Specificate i parametri.**

Parametro	Valore	Spiegazione
Prog	Off, 1-128	Il numero del Program Change che volete trasmettere.
BankH	---, 0-127	Valore del Bank Select MSB (CC #0).
(Bank)L	---, 0-127	Valore del Bank Select LSB (CC #32).

5. **Premete [EXIT]**

Il riquadro TRACK PARAMETER si chiude.

6. **Premete [TOP (◀◀)].**

Il tempo corrente ritorna all'inizio della Song (o Pattern).

7. **Premete [PLAY (▶)].**

L'indicatore PLAY si illumina (verde). Il messaggio MIDI Program Change e il messaggio Bank Select vengono trasmessi, e inizia la riproduzione della Song (o Pattern).

8. **Premete [STOP (■)] per arrestare la riproduzione.**

L'indicatore PLAY si spegne, e la riproduzione si arresta.



- Il messaggio di Program Change non viene trasmesso se il parametro Prog è Off.
- I messaggi Bank Select non vengono trasmessi se Bank H o L è impostato su ---.

Cambiare il tempo della riproduzione

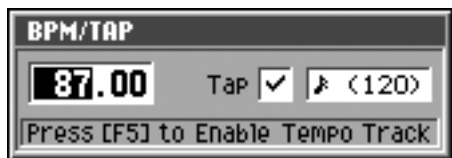
Ecco come cambiare il tempo della riproduzione dell'intera song / pattern.

1. Premete [BMP/TAP].

Appare il Riquadro BPM/TAP (Guida alle Schermate; p. 70).

Se il parametro Tempo Track (Guida alle Schermate; p. 79) è On, la song viene riprodotta seguendo la tempo track. Ciò significa che, se volete usare [BPM/TAP] per impostare il tempo, dovete prima impostare il parametro Tempo Track su Off.

Se premete [BPM/TAP] quando il parametro Tempo Track è On, il riquadro BPM/TAP indica [F5](T.Track Off). Potete impostare il parametro Tempo Track su Off premendo [F5](T.Track Off).



2. Ruotate la manopola VALUE o premete [DEC] [INC] per impostare il tempo di riproduzione.
3. Terminate le impostazioni, premete [EXIT].

Usare la funzione Tap per impostare il tempo

Potete impostare il tempo "battendolo" sul tasto [BPM/TAP]. Premetelo almeno tre volte agli intervalli delle note da 1/4 del tempo di riproduzione che intendete usare.



- Potete cambiare l'intervallo con cui battete. Per far questo, specificate la lunghezza delle note nel riquadro BPM/TAP o con il parametro Tap Resolution nella Schermata PANEL (Guida alle Schermate; p. 175).
- Per usare la funzione Tap per impostare il tempo, aggiungete un visto ✓ al parametro Tap nel riquadro BPM/TAP o attivate il parametro Tap Tempo nella Schermata PANEL (Guida alle Schermate; p. 175).

Cambiare il tempo o la suddivisione ritmica in un punto specifico della song

Se desiderate che il tempo cambi durante la song, inserite un nuovo tempo change nella tempo track.

Dopo il punto in cui avete inserito il cambiamento di tempo, la song viene riprodotta con il nuovo tempo specificato.

Oltre ai cambiamenti di tempo, la tempo track vi permette anche di specificare cambiamenti di suddivisione ritmica.



- La tempo track è disponibile solo nelle song (non nei pattern).

1. Premete [SONG], poi premete [F1](Song Menu).

Appare la Schermata SONG MENU (Guida alle Schermate; p. 78).

2. Con il cursore posizionato nella fila superiore di icone, premete [F1](Song Param). Oppure, selezionate l'icona SONG PARAMETER e premete [ENTER].

Appare la Schermata SONG PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 79).



3. Impostate il parametro Tempo Track su On.

Quando questo è On, la song viene riprodotta seguendo le impostazioni della tempo track.

4. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

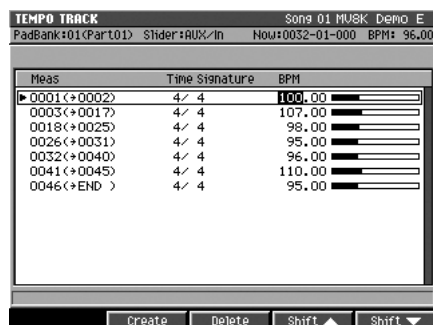


5. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

6. Selezionate “Tempo Track” e premete [F5](Select)

Appare la Schermata TEMPO TRACK (Guida alle Schermate; p. 52).



7. Per aggiungere un nuovo tempo o suddivisione ritmica, usate CURSOR [▲] [▼] per muovere il cursore nella posizione desiderata e premete [F2](Create).

I dati del tempo e della suddivisione ritmica vengono aggiunti alla lista dei tempi nella posizione del cursore.

I dati del tempo e della suddivisione ritmica inseriti hanno gli stessi valori della battuta precedente.



- Se volete semplicemente modificare i dati del tempo e della suddivisione ritmica esistenti, saltate le istruzioni al punto 7.

8. Usate CURSOR [◀] [▶] per muovere il cursore sul valore che volete modificare.

Il parametro Meas specifica la battuta da cui cambiano il tempo e la suddivisione ritmica, Time Signature specifica la suddivisione ritmica, e BPM specifica l'impostazione del tempo.



- Potete usare [F4](Shift ▲) / [F5](Shift ▼) per spostare i dati del tempo e della suddivisione ritmica alla battuta precedente o successiva.

9. Usate la manopola VALUE o [INC] [DEC] per modificare il valore.



- Per cancellare i dati del tempo e della suddivisione ritmica, premete [F3](Delete).
- Non potete cambiare il tempo e la suddivisione ritmica a metà di una battuta.
- I dati del tempo e della suddivisione ritmica esistono sempre nella prima battuta. Per default, questi sono il tempo e la suddivisione ritmica che avete specificato nel creare la song. Potete modificare questi dati, ma non potete cancellarli.

Usare i locator

Potete assegnare sino a dieci locate point (segnaposizione) in ogni song.

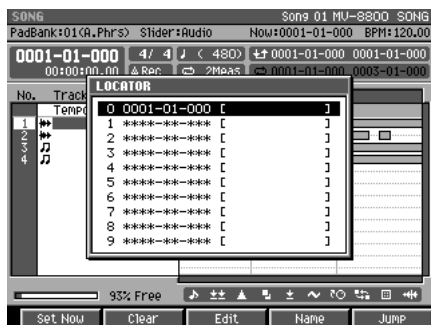
1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Spostatevi alla posizione temporale a cui volete assegnare un locate point.

3. Premete [LOCATOR].

Appare il Riquadro LOCATOR (Guida alle Schermate; p. 59).



4. Muovete il cursore sul numero del locator (0–9) che volete impostare.

5. Premete [F1](Set Now).

Il tempo corrente viene memorizzato nel locate point specificato.



- Potete impostare un locate point anche durante la riproduzione della song.

Spostarsi ad un locate point

Ecco come potete spostare il tempo corrente al locate point che anche memorizzato.

1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Premete [LOCATOR].

Appare il Riquadro LOCATOR (Guida alle Schermate; p. 59).

3. Premete il tasto numerico che corrisponde al locate point desiderato.

Il tempo corrente cambia.

Modificare un locate point

Potete modificare la posizione di un locate point che avete memorizzato.

1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

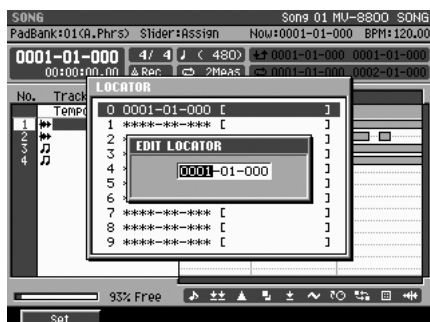
2. Premete [LOCATOR].

Appare il Riquadro LOCATOR (Guida alle Schermate; p. 59).

3. Muovete il cursore sul numero del locator (0–9) che volete modificare.

4. Premete [F3](Edit).

Appare il riquadro EDIT LOCATOR.



5. Muovete il cursore sulla battuta, movimento e tick, e modificate la posizione come desiderate.

6. Premete [F1](Set).

Il locate point viene assegnato alla nuova posizione temporale che avete specificato.

Attribuire un nome ad un locate point

1. Premete [LOCATOR].

Appare la Riquadro LOCATOR (Guida alle Schermate; p. 59).

2. Muovete il cursore sul numero del locator (0–9) di cui volete modificare il nome.

3. Premete [F4](Name).

Appare il riquadro EDIT LOCATOR NAME (Guida alle Schermate; p. 3).

4. Muovete il cursore su un carattere e usate la manopola VALUE o i tasti numerici per immettere il carattere desiderato.

5. Quando avete terminato l'immissione del nome, premete [F5](OK).

Cancellare un locate point

1. Premete [LOCATOR].

Appare la Riquadro LOCATOR (Guida alle Schermate; p. 59).

2. Muovete il cursore sul numero del locator (0–9) che volete cancellare.

3. Premete [F2](Clear).

Il locate point viene cancellato.

Usare i marker

Impostare un marker point

1. **Spostatevi alla posizione temporale a cui volete assegnare un marker point.**
2. **Tenete premuto [SHIFT] e premete [BMP/TAP].**

Il nuovo marker viene posizionato al tempo corrente.

Spostarsi ad un marker point

1. **Premete [SONG].**
Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).
2. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
3. **Selezionate “Marker” e premete [F5](Select)**
Appare il Riquadro MARKER (Guida alle Schermate; p. 57).
4. **Usate CURSOR [▲] [▼] per muovere il cursore sul numero del marker (01-99) a cui volete spostarvi.**
5. **Premete [F5](Jump).**

Saltate alla posizione temporale del marker che si trova nella posizione del cursore.

Spostarsi al marker successivo o precedente

Per saltare al marker successivo nella song dopo il tempo corrente, tenete premuto [JUMP] e premete STEP [▷].

Per saltare all'ultimo marker nella song prima del tempo corrente, tenete premuto [JUMP] e premete STEP [◁].

Cancellare un marker point

1. **Premete [SONG].**
Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).
2. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
3. **Selezionate “Marker” e premete [F5](Select)**
Appare il Riquadro MARKER (Guida alle Schermate; p. 57).
4. **Usate CURSOR [▲] [▼] per muovere il cursore sul numero del marker (01-99) che volete cancellare.**
5. **Premete [F3](Delete).**

Il marker nella posizione del cursore viene cancellato.

Usare i velocity pad per riprodurre i pattern

Potete usare i velocity pad per suonare i pattern in successione. Questo è un metodo molto utile per controllare le transizioni tra i pattern.

1. Premete [PATTERN].

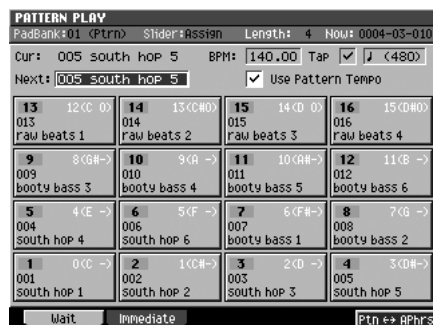
Appare la Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Premete [F1](Pattern List).

Appare la Schermata PATTERN LIST (Guida alle Schermate; p. 96).

3. Premete [F1](Pattern Play).

Appare la Schermata PATTERN PLAY (Guida alle Schermate; p. 98).



• Cur:

Indica il pattern che suona correntemente.

• Next:

Specifica il pattern che viene riprodotto non appena è terminato il pattern che suona correntemente.

Intervallo: 001–500

• Use Pattern Tempo

Specifica il tempo di riproduzione del pattern.

Valore	Spiegazione
Off	Il pattern suona con il tempo della song.
On (✓)	Il pattern suona col tempo specificato in quel pattern.

• [F1](Wait)

Con questo modo di riproduzione, il pattern specificato da Next: viene selezionato quando il pattern indicato da Cur: ha finito di suonare.

• [F2](Immediate)

Con questo modo di riproduzione, il pattern cambia immediatamente quando modificate il pattern specificato da Next:.

• [F5](Ptn↔APhrs)

Specifica se i velocity pad suonano i pattern o le audio phrase.

PadBank indica cosa viene riprodotto dai velocity pad.

4. Premete [PLAY (▶)].

Inizia la riproduzione del pattern. Il campo Cur: indica il pattern che suona correntemente.

5. Mentre il pattern sta suonando, usate il parametro Next: o i VELOCITY PAD per selezionare il pattern che volete suonare successivamente.

• Se il modo di riproduzione è Wait

Terminata la riproduzione del pattern Cur: (current), inizia la riproduzione del pattern Next:.

• Se il modo di riproduzione è Immediate

Il pattern cambia non appena cambia il valore del parametro Next:.



● Se volete assegnare un pattern a un pad, fate riferimento a “Assegnare un pattern a un pad” (p. 144).

● Potete anche impostare il parametro Next colpendo un velocity pad.

● Se selezionate un pattern (Empty) per Next, il riprodotto non cambia.

Assegnare un pattern a un pad

Ecco come potete assegnare i pattern usati più frequentemente ai velocity pad così che possano essere suonati immediatamente.

1. **Accedete alla schermata PATTERN LIST come descritto in “Usare i velocity pad per riprodurre i pattern” (p. 143)**

Appare la Schermata PATTERN LIST (Guida alle Schermate; p. 96).

2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il pattern che volete assegnare al pad.**

3. **Premete [F3](AssignToPad).**

Appare il Riquadro ASSIGN TO PAD (Guida alle Schermate; p. 100).



● Ai pad di colore rosso sono assegnati dei pattern.

4. **Specificate il parametro Pad a cui volete assegnare il pattern, e premete [F5](OK).**

● Assegnare diversi pattern con una sola operazione

1. **Accedete alla schermata PATTERN LIST come descritto in “Usare i velocity pad per riprodurre i pattern” (p. 143).**

2. **Premete [MENU].**

Appare il riquadro MENU.

3. **Selezionate “Automatic Assign To Pad” e premete [F5](Select).**

Appare il Riquadro AUTOMATIC ASSIGN TO PAD (Guida alle Schermate; p. 108).



4. **Usate il parametro Pattern per specificare l'intervallo di pattern che volete assegnare.**
5. **Usate il parametro Pad per specificare il primo pad a cui volete assegnare i pattern.**
6. **Premete [F5](OK).**

Registrazione una song / pattern

Questo capitolo vi accompagna attraverso le varie fasi della registrazione di una song / pattern.

Le fasi della procedura di registrazione

Il processo di realizzazione di una nuova registrazione si svolge nelle fasi elencate sotto.

1. Creare una nuova song / pattern

- “Creare una nuova song” (p. 146)
- “Creare un nuovo pattern” (p. 148)

2. “Registrazione le MIDI track (instrument o modulo sonoro MIDI esterno)” (p. 150)

- Aggiungere MIDI track
- Realtime recording (registrazione in tempo reale)
- Step recording (registrazione in step)
- Drum grid

3. “Registrazione audio track o audio phrase” (p. 160)

- Aggiungere audio track
- Direct recording
- Realtime recording
- Step recording

4. “Porre i pattern nella pattern track” (p. 164)

- Aggiungere una pattern track
- Realtime recording
- Step recording

Creare una nuova song



● “Song” (p. 57)

1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Premete [F1](Song Menu).

Appare la Schermata SONG MENU (Guida alle Schermate; p. 78).

3. Col cursore posizionato nella fila superiore di icone, premete [F3](Create New). Oppure, muovete il cursore su CREATE NEW SONG e premete [ENTER].

Appare la Schermata CREATE NEW SONG (Guida alle Schermate; p. 83).



4. Effettuate le impostazioni della song.

Parametro	Spiegazione
Name	Il nome della song. Per assegnare un nome, premete [F1](Name) (massimo 12 caratteri).
Comment	Potete assegnare un commento di un massimo di 50 caratteri alla song. Premete [F2](Comment) per assegnare un commento.
BPM	Specifica il tempo, in unità di movimenti di note da 1/4 al minuto (Beats Per Minute).
Time Signature	Specifica la suddivisione ritmica. Il valore di default è 4/4. Se desiderate, potete selezionare una suddivisione ritmica nell'intervallo 1/16~32/2.
Track Layout	Specifica la struttura della traccia quando create la song. Per i vari tipi di disposizione che potete scegliere, fate riferimento alla “Schermata CREATE NEW SONG” (Guida alle Schermate; p. 83).
Copy From Current Song	Questo parametro vi permette di applicare alla nuova song creata le impostazioni di Instrument ed Effect della song corrente. Aggiungete un visto ✓ se volete che queste impostazioni vengano applicate anche alla nuova song.



● “BPM” (Appendice; p. 12)



● Se usate la Tempo track (p. 138), le impostazioni del tempo della Tempo track hanno la priorità.


5. Premete [F5](Execute).

La song viene creata, e appare la schermata SONG.

Iniziare la nuova song con le vostre impostazioni preferite (User Track Template)

Le vostre impostazioni preferite, come la struttura delle tracce o le impostazioni del loop di un song, possono essere salvate sull'hard disk come "template" (modello) da richiamare ogni volta che iniziate a creare una song con quella struttura.

● Salvare uno User Track Template

- 
- Potete memorizzare solo uno user track template.
 - Poiché lo user track template viene salvato sull'hard disk, va perso se formattate il disco.

1. Per la song corrente, create la struttura che volete salvare come user track template.
2. Premete [SONG].
Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).
3. Premete [MENU].
Appare il riquadro MENU.
4. Selezionate "Save As User Template" e premete [F5](Select).
Appare il messaggio "Save Song setting as User Track Template?".



Tasto F	Spiegazione
[F1](No)	Lo user track template non viene salvato. Appare la schermata SONG.
[F5](Yes)	I parametri, come le impostazioni della traccia della song corrente, vengono salvati sull'hard disk come user track template.

● Usare uno user track template per creare una song

1. Premete [SONG].
Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).
2. Premete [F1](Song Menu).
Appare la Schermata SONG MENU (Guida alle Schermate; p. 78).
3. Col cursore posizionato nella fila superiore di icone, premete [F3](Create New). Oppure, potete selezionare l'icona CREATE NEW SONG e premere [ENTER].
Appare la Schermata CREATE NEW SONG (Guida alle Schermate; p. 83).



4. Impostate il parametro Track Layout su "User Template."
5. Premete [F5](Execute).
Viene creata una nuova song secondo le impostazioni salvate nello user track template.

Creare un nuovo pattern

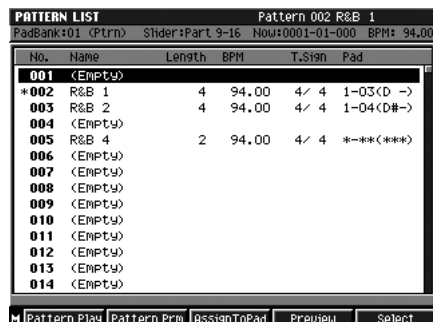
Se desiderate creare un nuovo pattern, cominciate inizializzando un pattern.

1. Premete [PATTERN].

Appare la schermata PATTERN (Pattern Mode).

2. Premete [F1](Pattern List).

Appare la Schermata PATTERN LIST (Guida alle Schermate; p. 96).



The screenshot shows the 'PATTERN LIST' screen. At the top, it says 'Pattern 002 R&B 1'. Below that, it says 'PadBank:01 (Ptrn) Slider:Part 9-16 Now:0001-01-000 BPM: 94.00'. The main part of the screen is a table with columns: No., Name, Length, BPM, T.Sig, and Pad. The table lists patterns from 001 to 014. Pattern 001 is '(Empty)'. Pattern 002 is 'R&B 1' with Length 4, BPM 94.00, T.Sig 4/4, and Pad 1-03(D ->). Pattern 003 is 'R&B 2' with Length 4, BPM 94.00, T.Sig 4/4, and Pad 1-04(D#->). Pattern 004 is '(Empty)'. Pattern 005 is 'R&B 4' with Length 2, BPM 94.00, T.Sig 4/4, and Pad *-**(***)'. Patterns 006 to 014 are all '(Empty)'. At the bottom, there are buttons: 'Pattern Play', 'Pattern Prm', 'AssignToPad', 'Preview', and 'Select'.

No.	Name	Length	BPM	T.Sig	Pad
001	(Empty)				
*002	R&B 1	4	94.00	4/4	1-03(D ->)
003	R&B 2	4	94.00	4/4	1-04(D#->)
004	(Empty)				
005	R&B 4	2	94.00	4/4	*-**(***)
006	(Empty)				
007	(Empty)				
008	(Empty)				
009	(Empty)				
010	(Empty)				
011	(Empty)				
012	(Empty)				
013	(Empty)				
014	(Empty)				

Tasto F	Spiegazione
[F1](Pattern Play)	Appare la Schermata PATTERN PLAY (Guida alle Schermate; p. 98).
[F2](Pattern Prm)	Appare il Riquadro PATTERN PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 99).
[F3](AssignToPad)	Appare il Riquadro ASSIGN TO PAD (Guida alle Schermate; p. 100). In questo riquadro, il pattern selezionato dal cursore nella schermata PATTERN LIST può essere assegnato ad un pad.
[F4](Preview)	Riproduce il pattern evidenziato correntemente. Per ascoltare il pattern, tenete premuto [F4](Preview).
[F5](Select)	Viene selezionato il pattern che avete scelto.

3. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il pattern che volete inizializzare.

Se il campo Name indica (Empty), il pattern è già inizializzato. Procedete al punto 7.

4. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

5. Selezionate “Initialize Pattern” e [F5](Select).

Appare il messaggio “Initialize Sure?”.

6. Premete [F5](Yes).

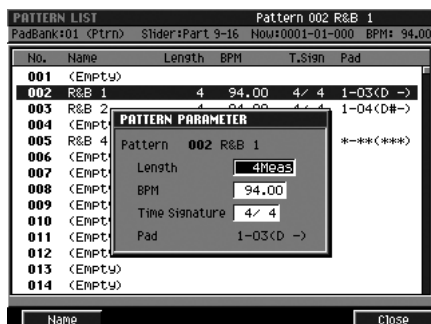
7. Premete [F5](Select).

Appare la Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91). Il pattern corrente è “empty” (inizializzato).

Cambiare il nome / lunghezza / tempo di un pattern

1. Accedete alla schermata PATTERN LIST come descritto in “Creare una nuova song” (p. 146).
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il pattern che volete modificare.
3. Premete [F2](Pattern Prm).

Appare il Riquadro PATTERN PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 99).



4. Specificate il nome e i parametri del pattern.
5. Premete [F5](Close).

Registrazione le MIDI track (instrument o modulo sonoro MIDI esterno)

Eventi gestiti dalle MIDI Track

● Note

Questi messaggi MIDI rappresentano le note. I parametri sono Note Number, che esprime il nome della nota, On Velocity, che esprime la forza usata nel premere i velocity pad, Duration, che determina la durata della nota, e Off Velocity, che esprime la velocità con cui sono stati rilasciati i velocity pad.

● Poly Aftertouch

Questi messaggi MIDI applicano l'aftertouch (cioè un'ulteriore pressione al pad già abbassato) ai velocity pad. I parametri sono Note Number, cioè, il numero della nota che specifica il singolo velocity pad, e Value, che imposta la quantità di aftertouch applicato.

● Control Change

Questi messaggi MIDI vengono utilizzati per applicare modulazione, espressione e una varietà di altri effetti. La funzione viene selezionata dal numero del Control Change, e la quantità di effetto applicato è impostata tramite Value.

● Program Change

Questi messaggi MIDI vengono usati per selezionare i suoni. I suoni vengono selezionati secondo il numero del Program Change.

● Channel Aftertouch

Questi messaggi MIDI applicano l'aftertouch sulla base del singolo canale MIDI. La quantità di aftertouch applicato viene impostata con il parametro Value.

● Pitch Bend

Questi messaggi MIDI cambiano l'intonazione. L'estensione della variazione di intonazione viene impostata tramite Value.

● Tune Request

Questo contiene informazioni per accordare i sintetizzatori analogici.

● Mode Message

Questo contiene informazioni per selezionare il modo del canale MIDI.

● System Exclusive (System Exclusive Message)

Questi messaggi MIDI vengono usati per impostare i suoni, i timbri e altri aspetti del dispositivo MIDI controllato. Immettete i dati tra "F0" e "F7."

Aggiungere tracce MIDI per registrare i dati MIDI

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.



3. Selezionate "Add MIDI Tracks..." e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro ADD MIDI TRACKS (Guida alle Schermate; p. 54).



4. Effettuate le impostazioni della traccia(e) che volete aggiungere.

Parametro	Spiegazione
Name	Il nome della traccia. Ad ogni traccia che aggiungete viene attribuito un nome di default. Premete [F1](Name) per assegnare un nome (massimo 12 caratteri).
Output Assign	Specifica il generatore sonoro (instrument part) a cui vengono inviati i dati dell'esecuzione registrati sulla traccia.
MIDI	Specifica il connettore e il canale MIDI da cui vengono inviati i dati dell'esecuzione registrati sulla traccia.
Number of Tracks	Specifica il numero di tracce con le impostazioni dei parametri effettuate sopra che vengono aggiunte alla song / pattern.

5. Premete [F5](Execute).

La traccia(e) specificata viene aggiunta alla song / pattern.



- Per cancellare una traccia, usate il "Riquadro DELETE TRACKS" (p. 56). La traccia che specificate qui viene cancellata. Per i dettagli, fate riferimento a "Cancellare le tracce" (p. 169).

Registrare la vostra esecuzione ai pad in tempo reale (Realtime Recording)

Realtime Recording è il metodo di registrazione in cui la vostra esecuzione sui pad e le vostre operazioni sui controlli vengono registrate esattamente come sono state effettuate. Questo metodo è il migliore quando volete catturare l'espressività della vostra esecuzione.

Procedura di base per la registrazione in tempo reale

1. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia che volete registrare.

La traccia selezionata è evidenziata (cioè diviene la traccia corrente). La registrazione avviene sulla traccia corrente.

2. Premete [REC (●)].

L'indicatore REC lampeggia, e appare il Riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI) (Guida alle Schermate; p. 16).



3. Impostate i parametri per la registrazione in tempo reale.

Spostate il cursore sul valore di ogni parametro, e usate la manopola VALUE o [DEC] [INC] per impostare il valore.

• Rec Mode

Specifica come avviene la registrazione.

Valore	Spiegazione
OverDub1	Il nuovo materiale che registrate viene aggiunto a quello già esistente senza cancellarlo. Usando questo metodo insieme alla registrazione in Loop, potete registrare ripetutamente su una regione specificata senza cancellare il materiale esistente. Questo è un modo utile, per esempio, per registrare una traccia di batteria, poiché potete registrare cassa → rullante → hi-hat etc. ad ogni successivo passaggio.
OverDub2	I nuovi eventi note che vengono registrati nelle stesse posizioni temporali di eventi note già registrati sostituiscono gli eventi più vecchi.
Replace	Se un'esecuzione è già stata registrata sulla traccia di destinazione della registrazione, il nuovo materiale sostituisce quello già esistente. Usate questo tipo quando volete reregistrare la vostra esecuzione.

• Count In

Specifica come inizia la registrazione.

Valore	Spiegazione
Off	La registrazione si avvia nel momento in cui premete [PLAY (▶)].
1 Meas	Quando premete [PLAY (▶)], suona un conteggio a partire da una battuta prima della posizione di avvio della registrazione, e la registrazione inizia dalla posizione di avvio stabilita.
2 Meas	Quando premete [PLAY (▶)], suona un conteggio a partire da due battute prima della posizione di avvio della registrazione, e la registrazione inizia dalla posizione di avvio stabilita.
Wait Note	La registrazione inizia nel momento in cui colpite i VELOCITY PAD, premete [PLAY (▶)] o ricevete messaggi MIDI note.

4. Premete [PLAY (▶)].

L'indicatore [REC] e l'indicatore [PLAY] si accendono, e la registrazione si avvia. Il Now Time e la Play List iniziano a cambiare. Cominciate a suonare.



- Potete utilizzare le seguenti funzioni mentre registrate. Per i dettagli su queste funzioni, fate riferimento alle pagine elencate.
 - Track mute/solo (p. 133, p. 134)
 - Event erase (p. 154)
- Durante la registrazione in step, potete porre temporaneamente in pausa la registrazione premendo [REC (●)] per far lampeggiare l'indicatore ("modo rehearsal"). In questo stato, colpendo i pad non viene registrato alcun dato. Questo è utile quando volete controllare i suoni che avete scelto, o quando volete esercitarvi.

5. Quando avete finito di registrare, premete [STOP (■)].

Gli indicatori [REC] e [PLAY] si spengono, e la registrazione si arresta. Se volete continuare a registrare, proseguite dal punto 1. Se esaurite le tracce da registrare, aggiungetene di nuove come descritto in "Aggiungere tracce MIDI per registrare i dati MIDI" (p. 151).

Correggere la temporizzazione delle note mentre registrate (Input Quantize)

Quantize (quantizzazione) è una funzione che allinea automaticamente le note della vostra esecuzione sui pad alla suddivisione ritmica corretta. Ecco come applicare la funzione Quantize durante la registrazione in tempo reale (Input Quantize).

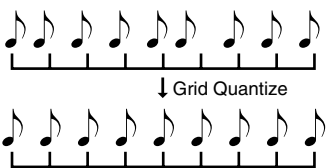
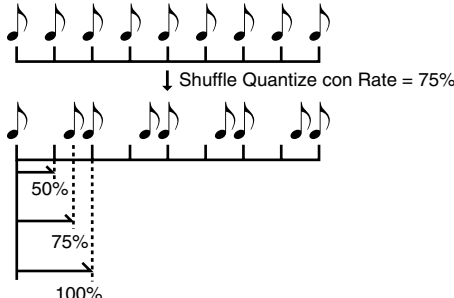
Oltre alle impostazioni descritte al punto 4 di "Procedura di base per la registrazione in tempo reale" (p. 152), dovete impostare il seguente parametro.



- Per i dettagli sugli altri parametri Quantize, fate riferimento al "Riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI)" (Guida alle Schermate; p. 16).

• Input Quantize Type

Applica la quantizzazione ai dati che immettete (suonando).

Intervallo	Spiegazione
Off	Quantize non viene applicato: la vostra esecuzione viene registrata esattamente così com'è.
Grid	<p>La temporizzazione delle note viene allineata agli intervalli dei movimenti che avete specificato. Usate questo valore quando volete registrare la batteria o il basso con un ritmo preciso.</p> 
Shuffle	<p>La temporizzazione dei movimenti in levare (backbeat) viene spostata avanti o indietro, producendo ritmi "shuffle" o "swing".</p> 

Selezionare i dati dell'esecuzione che vengono registrati (Recording Filter)

Normalmente, quando registrate in tempo reale, vengono registrati tutti i dati che eseguite. Se non volete che vengano registrati certi tipi di dati dell'esecuzione, potete utilizzare il Recording Filter.

1. Eseguite la “Procedura di base per la registrazione in tempo reale” (p. 152) sino al punto 3, e accedete al “Riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI)” (p. 16).

2. Premete [F1](Rec Filter).

Appare il Riquadro RECORDING FILTER (Guida alle Schermate; p. 18).

3. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il tipo di dati dell'esecuzione (messaggi MIDI).

MEMO ● Per i dettagli su ogni parametro, fate riferimento al “Riquadro RECORDING FILTER” (Guida alle Schermate; p. 18).

4. Premete [F3](On/Off).

Applicate un visto (✓) ai dati dell'esecuzione che volete registrare; togliete il visto dai dati dell'esecuzione che non volete registrare.

MEMO ● Potete premere [F1](All On) per assegnare un visto a tutte le voci, o premere [F2](All Off) per rimuovere tutti i segni di spunta.

5. Premete [F5](Close).

Il riquadro RECORDING FILTER si chiude.

Cancellare i dati indesiderati mentre registrate (Event Erase)

Event Erase è una funzione che vi permette di cancellare i dati indesiderati durante la registrazione in tempo reale. Questo è particolarmente utile durante la registrazione in loop, poiché potete cancellare i dati senza arrestare la registrazione.

MEMO ● Realtime Erase può essere eseguito solo se il modo di registrazione è impostato su “Overdub1” o “Overdub2.”

1. Iniziate la registrazione in tempo reale come descritto in “Procedura di base per la registrazione in tempo reale” (p. 152).

2. Tenete premuto [EVENT ERASE].

Appare il Riquadro EVENT ERASE (Guida alle Schermate; p. 61).



3. Continuate a tener premuto [EVENT ERASE], e premete i VELOCITY PAD dell'evento (note number) che volete cancellare.

Mentre ascoltate l'esecuzione registrata, premete il pad con la temporizzazione appropriata. I dati di quel pad vengono cancellati mentre continuate a tenere abbassato il pad. Potete premere più di un pad se desiderate, e vengono cancellati i dati di tutti i pad premuti.

MEMO ● Il modo in cui vengono cancellati gli eventi quando tenete premuto più di un pad dipende dall'impostazione Mode nel riquadro EVENT ERASE.

Valore	Operazione
Direct	Vengono cancellati solo gli eventi note dei pad che tenete premuti.
Range	Vengono cancellati gli eventi compresi tra i pad che tenete premuti (inclusi i due pad abbassati).

4. Rilasciate [EVENT ERASE].

Il riquadro EVENT ERASE si chiude, e tornate alla registrazione normale.

Registrazione in loop (Loop Recording)

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

3. Selezionate "Loop" e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro LOOP (Guida alle Schermate; p. 48).

4. Impostate i parametri Loop Top e Loop End per specificare la regione del loop.



- Nel Riquadro LOOP (Guida alle Schermate; p. 48), potete premere [F1](Now→Top) per assegnare il tempo corrente come valore del parametro Loop Top (inizio). Premendo [F2](Now→End) si assegna il tempo corrente come valore del parametro Loop End (fine).
- Per default, la durata del loop è di due battute. Se volete cambiare la durata, accedete al riquadro LOOP (nella schermata SONG, selezionate [MENU] → Loop), e cambiate il valore dell'impostazione Quick Loop Length.
- Se volete cambiare la posizione in cui comincia il loop, spostate il tempo corrente nella posizione desiderata, e poi premete di nuovo [QUICK SET].

5. Avviate la registrazione come descritto in "Procedura di base per la registrazione in tempo reale" (p. 152).

Impostare rapidamente la regione del loop

Ecco come specificare anticipatamente le posizioni nel tempo in cui la registrazione inizia (punch-in) e termina (punch-out).

1. Premete [SHIFT] + [AUTO PUNCH].

Appare il riquadro AUTO PUNCH.

2. Impostate i parametri Punch In e Punch Out.

Impostate il parametro Punch In sulla posizione temporale in cui volete inizi la registrazione, e il parametro Punch Out nella posizione in cui volete termini la registrazione.

3. Premete [EXIT].

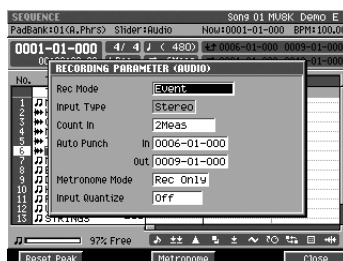
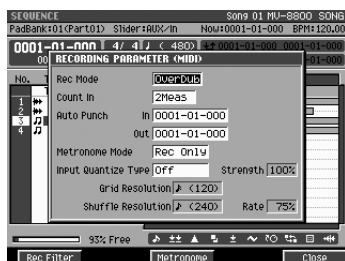
La finestra a comparsa AUTO PUNCH si chiude.

4. Premete [AUTO PUNCH].

[AUTO PUNCH] si illumina in arancio, e viene abilitata la funzione Auto Punch.

5. Premete [REC (●)].

L'indicatore REC lampeggia, e appare il "Riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI)" (p. 16) o il Riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO) (Guida alle Schermate; p. 19). Impostate i parametri a seconda delle necessità.



6. Premete [PLAY (▶)].

L'indicatore PLAY si illumina, ed inizia la riproduzione. Quando il tempo corrente raggiunge il punto di punch-in, l'indicatore REC lampeggiante si illumina stabilmente, ed inizia la registrazione. Quando il tempo corrente raggiunge il punto di punch-out, l'indicatore REC torna a lampeggiare, e la registrazione si interrompe. Però, l'indicatore PLAY resta acceso e la riproduzione continua.

7. Quando avete finito recording, premete [STOP (■)].

Gli indicatori REC e PLAY si spengono, e la registrazione si arresta.

Preascoltare suoni o frasi mentre registrate

Ecco come potete arrestare temporaneamente la registrazione mentre continuate la riproduzione o a suonare. Questo è utile quando volete provare i suoni o le frasi senza effettivamente registrarli.

1. Controllate che [AUTO PUNCH] sia spento.

Se è acceso, premete [AUTO PUNCH] per farlo spegnere.

2. Avviate la registrazione come descritto in “Procedura di base per la registrazione in tempo reale” (p. 152).

3. Nel punto in cui volete arrestare temporaneamente la registrazione, premete [REC (●)].

L'indicatore REC inizia a lampeggiare, e la registrazione si arresta. Però, la riproduzione continua.



● In alternativa, potete utilizzare un pedale collegato alla presa FOOT SWITCH per attivare e disattivare la registrazione. Per far questo, accedete alla Schermata PANEL (Guida alle Schermate; p. 175) e impostate il parametro Foot Switch Type su “PUNCH I/O.”

4. Nel punto in cui volete riprendere a registrare, premete [REC (●)].

L'indicatore REC si accende, e riprende la registrazione. Potete utilizzare [REC (●)] per attivare/disattivare la registrazione come desiderate.

5. Quando avete finito la registrazione, premete [STOP (■)].

Gli indicatori REC e PLAY si spengono, e la registrazione si arresta.

Registrazione in Step

Step Recording è un metodo in cui potete registrare le singole note e pause una alla volta, come se steste scrivendo la vostra musica su un pentagramma.

Immettere note e pause

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

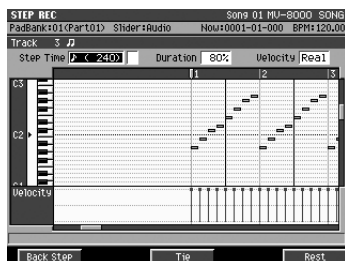
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia MIDI che volete registrare.

La traccia selezionata è evidenziata (cioè diviene la traccia corrente). La registrazione avviene nella traccia corrente.

3. Usate MEAS [◀◀] [▶▶] per spostare il tempo corrente nel punto in cui volete iniziare l'immissione dei dati.

4. Premete [SHIFT] + [REC (●)].

L'indicatore REC si accende, e appare la Schermata STEP REC (Guida alle Schermate; p. 62).



5. Specificate la lunghezza delle note che volete immettere, in termini di valore della nota.

- **Step Time**

Specifica il valore di durata della nota che immettete. A destra del parametro Step Time vi è un parametro che vi permette di specificare valori di note puntate. Potete utilizzarlo quando desiderate.

- **Duration**

Specifica la durata reale della nota (in percentuale) rispetto al suo valore nominale. Valori bassi fanno sì che la nota suoni “staccato” (ben separata dalle altre note) mentre valori elevati creano un'esecuzione “tenuto”

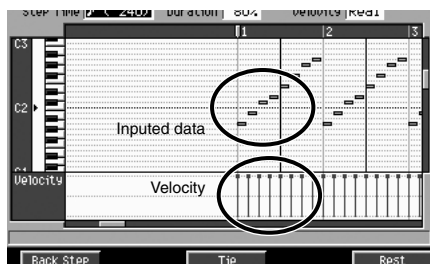
(senza intervalli tra le note). Normalmente viene usato un valore pari circa all'80%.

- **Velocity**

Specifica la forza con cui avete colpito il pad. Se volete che venga immesso come valore della velocity la forza reale con cui avete suonato il pad, impostate questo parametro su "Real." Se volete immettere un valore fisso di velocity, impostatelo come desiderate: come indicazione generale, p (piano) = 60, mf (mezzo-forte) = 90, e f (forte) = 120.

6. Colpite i VELOCITY PAD.

Quando colpite un pad, vengono immessi i dati, ed avanzate della durata specificata tramite il parametro Step Time. I dati vengono rappresentati come una barra orizzontale (della lunghezza specificata tramite il parametro Duration) e tramite una grafico a barre (velocity).



MEMO

- Durante la registrazione in step, potete porre temporaneamente in pausa la registrazione premendo [REC (●)] per far lampeggiare l'indicatore ("modo rehearsal"). In questo stato, colpendo i pad non viene registrato alcun dato. Questo è utile quando volete controllare i suoni che avete scelto, o quando volete esercitarvi.
- Potete usare CURSOR [▲] [▼] per spostare l'area visualizzata in alto o in basso.
- Potete usare [SHIFT] + CURSOR [◀] [▶] per ingrandire o ridurre la visualizzazione dei dati immessi. La direzione (+) restringe (zoom-in) l'area visualizzata. È utile eseguire lo zoom-in di un'area specifica in cui avete immesso numerose note vicine tra loro. La direzione (-) allarga (zoom-out) l'area visualizzata. Questo vi permette di vedere con una sola occhiata tutti i dati immessi.

● Usare i tasti F per l'immissione

Tasto F	Operazione
[F1](Back Step)	Cancela la nota o la pausa appena immessi.
[F3](Tie)	Estende la nota appena immessa della durata dello Step Time.
[F5](Rest)	Immette una pausa della durata dello Step Time.

7. Ripetete i punti 5~6 per continuare ad immettere le note.

8. Quando avete finito con la registrazione in step, premete [STOP (■)].

L'indicatore REC si spegne.

Immettere gli accordi

Potete immettere un accordo premendo due o più pad simultaneamente. Il cursore avanza allo step successivo quando rilasciate i pad.

MEMO

- Ogni parametro mantiene il valore che è stato immesso per ultimo. Se volete che la nota successiva abbia le stesse impostazioni, non è necessario modificarle. In altre parole, dopo aver impostato i parametri Duration e Velocity, potete di norma lasciarli immutati, e usare semplicemente il parametro Step Time e l'altezza della nota (pad) per continuare ad immettere le note.

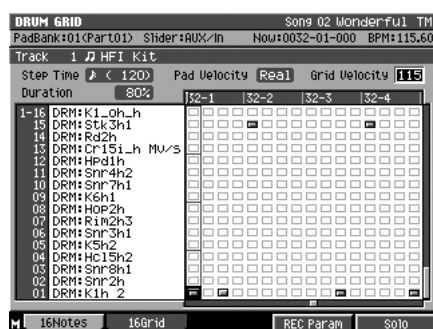
Se non siete soddisfatti dei risultati registrati

Se non siete soddisfatti dei risultati della registrazione in step appena eseguita, potete premere UNDO/REDO per tornare allo stato precedente alla registrazione. Fate riferimento a "Annullare una registrazione o una modifica (Undo/Redo)" (p. 166).

Immissione degli eventi in stile drum-machine (Drum Grid)

Questa è una schermata di modifica che mostra i note number (righe) e le posizioni temporali (colonne). Potete registrare gli eventi note in ogni intersezione.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia MIDI che volete registrare.**
La traccia selezionata è evidenziata (cioè diviene la traccia corrente).
3. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
4. **Selezionate “Drum Grid” e premete [F5](Select).**
Appare la Schermata DRUM GRID (Guida alle Schermate; p. 73).



- **1-01–6-16**

Mostra i suoni che sono assegnati ai pad. I numeri visualizzati sono il pad bank e il numero del pad.

- **Pad Velocity**

Vi permette di impostare la dinamica che immettete tramite i velocity pad. Se lo impostate su “1–127,” il pad produce sempre un valore di velocity specificato. Se volete che la forza con cui suonate effettivamente il pad venga immessa come valore della velocity, impostatelo su “Real.” Potete regolare questo parametro nel Riquadro RECORDING PARAMETER (per la drum grid) (Guida alle Schermate; p. 74).

- **Grid Velocity**

Vi permette di modificare la velocity di un evento nota che avete immesso.

- **[F4](REC Param)**

Appare il riquadro RECORDING PARAMETER. Potete regolare i parametri (Step Time, Pad Velocity e Duration) quando immettete gli eventi note nella schermata DRUM GRID.



● Potete visualizzare il riquadro RECORDING PARAMETER quando premete [JUMP]+[REC (●)].

- **[F5](Solo)**

Attiva e disattiva il modo Solo per questa traccia. Quando Solo è attivo, appare l’indicazione “SOLO” a destra del nome della traccia.



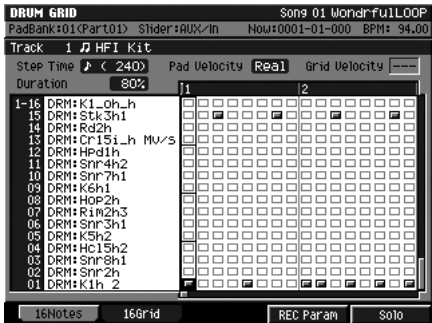
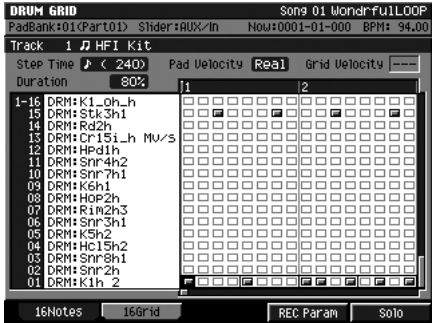
In uno schermo VGA esterno, un tasto “S” si illumina in blu.

5. **Controllate che [REC (●)] sia illuminato in rosso.**

Se non è acceso in rosso, premete [REC (●)] per farlo accendere.

6. Usate [F1](16Notes) o [F2](16Grid) per selezionare il metodo desiderato per immettere gli eventi.

Userete i pad per immettere gli eventi. Potete selezionare uno dei due modi in cui i numeri dei pad corrispondono ai note number e alle posizioni temporali.

Tasto F	Differenze del metodo di immissione	Schermata
[F1](16Notes)	I numeri dei pad corrispondono ai note number. Potete usare i pad per immettere sedici note number differenti nella posizione temporale specificata.	
[F2](16Grid)	I numeri dei pad corrispondono allo step time (posizione). Potete usare i pad per immettere gli eventi di un singolo note number con 16 differenti step time.	

7. Colpite il pad per iniziare a registrare.

Gli eventi vengono emessi a seconda del metodo di immissione selezionato al punto 6.



- A seconda della velocity degli eventi note, vengono visualizzate icone differenti, come segue.

Velocity	
0	
1-42	
43-84	
85-126	
127	

- Per cancellare un evento che avete immesso, tenete premuto [EVENT ERASE] e colpite il pad dell'evento che volete cancellare.
- Se volete immettere tutte le note con una velocity fissa, premete [FIXED VELOCITY] per farlo accendere.
- Potete modificare un singolo evento, e potete alterare la velocity quando attivate [MULTILEVEL].
- Se cliccate col tasto destro del mouse, potete selezionare un singolo evento o griglia per la modifica.

Relazione tra Step Time e Grid

A seconda dell'impostazione del parametro Step Time, un gruppo di diversi eventi molto vicini nel tempo potrebbero apparire come un singolo evento. L'MV-8800 funziona come segue se più eventi vengono visualizzati come un unico evento.

- Se cancellate, tutti gli eventi visualizzati in un unico evento vengono eliminati.
- Se sovrascrivete, tutti gli eventi visualizzati nell'unico evento vengono eliminati e il nuovo evento viene registrato all'inizio dello Step Time.
- La Velocity viene registrata sul primo evento del gruppo di eventi.



- Usate [SHIFT] + CURSOR [◀] [▶] per cambiare il parametro Step Time.

Registrazione audio track o audio phrase

Il suono che viene ricevuto tramite gli ingressi analogici (o in altri modi) può essere registrato sulle audio track (tracce audio) come se steste utilizzando un registratore multitraccia.

Potete anche usare i velocity pad per riprodurre le audio phrase e registrarle su una audio track sia in tempo reale che usando la registrazione in step.

Aggiungere le audio track per registrare i dati

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.



3. Selezionate “Add Audio Tracks...” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro ADD AUDIO TRACKS (Guida alle Schermate; p. 55).



4. Effettuate le impostazioni della traccia(e) che volete aggiungere.

Parametro	Spiegazione
Name	Il nome della traccia. Ad ogni traccia che aggiungete viene attribuito un nome di default. Premete [F1](Name) per assegnare un nome (massimo 12 caratteri).
Output Assign	Specifica la presa di uscita da cui viene emesso l'audio registrato sulla traccia.
Number of Tracks	Specifica il numero di tracce con le impostazioni dei parametri effettuate sopra che vengono aggiunte alla song / pattern.

5. Premete [F5](Execute).

La traccia(e) specificata viene aggiunta alla song / pattern.



- Per cancellare una traccia, usate il “Riquadro DELETE TRACKS” (p. 56). La traccia che specificate qui viene cancellata. Per i dettagli, fate riferimento a “Cancellare le tracce” (p. 169).

Registrare direttamente un ingresso audio (Direct Recording)

Direct Recording è una funzione che registra direttamente una sorgente audio dagli ingressi analogici, esattamente come avviene su un registratore multitraccia.

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Selezionate l'icona GLOBAL, e premete [ENTER].

Appare la Schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173).

3. Impostate il parametro Input Select per specificare la sorgente in ingresso da registrare.

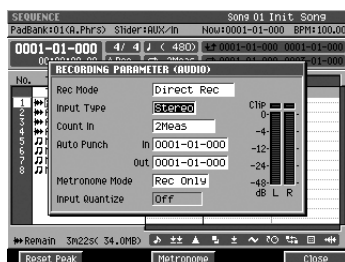
4. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

5. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia audio che volete registrare.

La traccia selezionata è evidenziata (cioè diviene la traccia corrente). La registrazione avviene sulla traccia corrente.

6. Premete [REC (●)].

L'indicatore REC lampeggia, e appare il Riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO) (Guida alle Schermate; p. 19).



7. Impostate i parametri per la registrazione in tempo reale.

Spostate il cursore su ogni parametro, e usate la manopola VALUE o [DEC] [INC] per impostare il valore.

• Rec Mode (Recording mode)

Selezionate Direct Rec.

Valore	Spiegazione
Direct Rec	Registra l'audio direttamente dall'ingresso alla traccia.
Resample MIX	Resample MIX: Riregistra la riproduzione di una song o pattern in una audio track come audio event.
Event	Viene registrata la temporizzazione delle frasi audio triggerate dai velocity pad.

• Sample Type

Specifica il numero di canali che viene registrato.

Valore	Spiegazione
Mono	Mono (un canale)
Stereo	Stereo (due canali)

• Count In

Specifica come inizia la registrazione.

Valore	Spiegazione
Off	La registrazione si avvia nel momento in cui premete [PLAY (▶)].
1 Meas	Quando premete [PLAY (▶)], suona un conteggio a partire da una battuta prima della posizione di avvio della registrazione, e la registrazione inizia dalla posizione di avvio stabilita.
2 Meas	Quando premete [PLAY (▶)], suona un conteggio a partire da due battute prima della posizione di avvio della registrazione, e la registrazione inizia dalla posizione di avvio stabilita.
Wait Note	La registrazione inizia nel momento in cui colpite i VELOCITY PAD, premete [PLAY (▶)] o ricevete messaggi MIDI note.

8. Premete [PLAY (▶)].

Registrare audio track o audio phrase

Gli indicatori REC e PLAY si accendono, e l'audio in ingresso viene registrato.

9. Terminata la registrazione, premete [STOP (■)].

Gli indicatori REC e PLAY si spengono e la registrazione si arresta. Se volete continuare a registrare, proseguite dal punto 2. Se esaurite le tracce da registrare, aggiungetene di nuove come descritto in “Aggiungere le audio track per registrare i dati” (p. 160).

Registrare la riproduzione di una song o pattern in un'audio track (Resample Mix)

La riproduzione di una song o pattern può essere reregistrata come un audio event in un'audio track. Riducendo l'esecuzione ad una singola traccia, potete aumentare il numero di tracce libere, o riprodurre l'intera esecuzione colpendo un pad.



● Viene incluso nel mix anche il suono da una sorgente audio esterna.

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia audio che volete registrare.

3. Regolate il bilanciamento di volume di ogni traccia audio e instrument part.

4. Premete [TOP (◀◀)].

Il tempo corrente ritorna all'inizio della song.



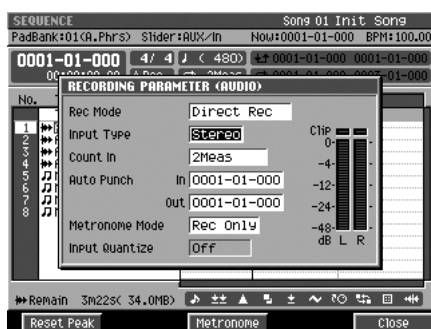
● Se volete iniziare registrare in un punto intermedio della song, spostatevi nella posizione desiderata.

5. Premete [REC (●)].

L'indicatore REC lampeggia, e appare il Riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO) (Guida alle Schermate; p. 19).



- Potete visualizzare il riquadro RECORDING PARAMETER quando premete [JUMP]+[REC (●)].
- Potete usare Auto Punch per reregistrare solamente la regione temporale che specificate.
- Usate il parametro Input Type per specificare se registrate l'audio track in stereo o in mono.



6. Impostate il parametro Rec Mode su “Resample Mix.”

7. Premete [PLAY (▶)].


L'indicatore REC e l'indicatore PLAY si accendono, e inizia la registrazione (resample mix).

8. Premete [STOP (■)].

L'indicatore REC e l'indicatore PLAY si spengono, e la registrazione (resample mix) si interrompe.

Registrare l'esecuzione delle audio phrase

Realtime recording

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare l'audio track che volete registrare.
3. premete [REC (●)].
Appare il Riquadro RECORDING PARAMETER (AUDIO) (Guida alle Schermate; p. 19).
 ● Potete visualizzare il riquadro RECORDING PARAMETER quando premete [JUMP]+[REC (●)].
4. Impostate Rec Mode su Event.
Se desiderate, potete anche cambiare Pattern Length o Input Quantize.
5. Premete [PLAY (▶)] per iniziare a registrare, e suonate premendo i pad.

Registrazione in Step

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare l'audio track che volete registrare.
3. Premete [SHIFT] + [REC (●)].
Appare la Schermata AUDIO PHRASE STEP REC (Guida alle Schermate; p. 63).
La procedura per la registrazione in step è identica a "Registrazione in Step" (p. 156) della MIDI track.

Porre i pattern nella pattern track

I pattern che avete creato in modo Pattern possono essere posti nella song nell'ordine di riproduzione desiderato.

Creare la pattern track

Ecco come creare la pattern track della song.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).**
2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per spostare il cursore sulla traccia che si trova immediatamente sopra alla posizione in cui volete inserire la pattern track.**
3. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
4. **Selezionate “Add Pattern Track” e premete [F5](Select).**

La pattern track viene inserita immediatamente sotto alla traccia evidenziata dal cursore.



- Può esistere solo una pattern track. Se cercate di creare una seconda pattern track, appare il messaggio “Can’t create more pattern tracks”.

Porre i pattern nella pattern track

Realtime recording

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la pattern track.
3. Premete [REC (●)].
Appare il RECORDING PARAMETER (PATTERN) popup (Guida alle Schermate; p. 20).
4. Premete [PLAY (▶)].

Registrazione in Step

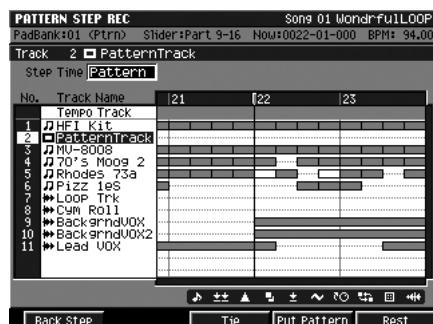
1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la pattern track.

Potete suonare i pattern colpendo i pad.

- MEMO**
- Se non esiste la pattern track, dovete crearne una come descritto in “Creare la pattern track” (p. 164).
 - Se volete assegnare un pattern a un pad, fate riferimento a “Assegnare un pattern a un pad” (p. 144).

3. Premete [SHIFT] + [REC (●)].

Appare la Schermata PATTERN STEP REC (Guida alle Schermate; p. 110).



4. Colpite i pad per registrare i pattern nella pattern track.

- MEMO**
- Se volete inserire un pattern che non è assegnato ad alcun pad, premete [F4](Put Pattern). Appare il riquadro PUT PATTERN. Usate il campo Pattern per selezionare il pattern che volete porre nella pattern track, e usate il campo Times per specificare per quante volte dev'essere inserito. Poi premete [F5](Execute) per porre il pattern specificato nella pattern track.

5. Quando avete finito, premete [STOP (■)].

Annullare una registrazione o una modifica (Undo/Redo)

Se non siete soddisfatti dei risultati di una registrazione in tempo reale o di un'operazione di modifica che avete appena eseguito, potete premere [UNDO/REDO] per tornare allo stato precedente (Undo - annulla).



- Se la funzione Undo è disponibile dopo la registrazione o la modifica di una sequenza, [UNDO/REDO] si illumina in arancione.

Se premete [UNDO/REDO] tornate allo stato precedente, e [UNDO/REDO] lampeggia.

● Annullare un'operazione di Undo (Redo)

Dopo aver eseguito l'Undo, potete effettuare il Redo per tornare allo stato precedente all'esecuzione dell'Undo.

Premendo [UNDO/REDO] (lampeggiante) dopo aver eseguito l'Undo, si esegue la funzione Redo.

[UNDO/REDO] torna ad accendersi.

Modificare una song / pattern

Per poter modificare una song o un pattern, dovete prima selezionare la song o il pattern che volete modificare. A seconda delle necessità, potete scegliere tra i seguenti tipi di modifiche.

- Modificare intere tracce (Delete track, Merge track)
- Modificare una regione specificata (Sequence edit)
- Modificare gli eventi note in una MIDI track (Piano roll edit)
- Modificare singoli eventi (Event list edit)

Selezionare la song da modificare

1. Premete [SONG].

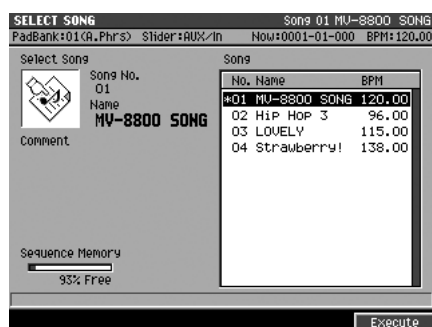
Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Premete [F1](Song Menu).

Appare la Schermata SONG MENU (Guida alle Schermate; p. 78).

3. Col cursore posizionato nella riga superiore di icone, premete [F4](Select Song). Oppure, potete selezionare l'icona SELECT SONG e premere [ENTER].

Appare la Schermata SELECT SONG (Guida alle Schermate; p. 85).



4. Usate CURSOR [▲] [▼] o la manopola VALUE per selezionare la song da modificare.

5. Premete [F5](Execute).

La song selezionata diviene la song corrente, e appare la schermata SONG.

Selezionare un pattern

1. Premete [PATTERN].

Appare la schermata PATTERN (Pattern Mode).

2. Premete [F1](Pattern List).

Appare la Schermata PATTERN LIST (Guida alle Schermate; p. 96).

PATTERN LIST					
Pattern 002 R&B 1					
PadBank:01 (Ptrn) Slider:Part 9-16 Now:0001-01-000 BPM: 94.00					
No.	Name	Length	BPM	T.Sig	Pad
001	(Empty)				
*002	R&B 1	4	94.00	4/ 4	1-03<D ->
003	R&B 2	4	94.00	4/ 4	1-04<D#->
004	(Empty)				
005	R&B 4	2	94.00	4/ 4	*-**-***
006	(Empty)				
007	(Empty)				
008	(Empty)				
009	(Empty)				
010	(Empty)				
011	(Empty)				
012	(Empty)				
013	(Empty)				
014	(Empty)				

Tasto F	Spiegazione
[F1](Pattern Play)	Appare la Schermata PATTERN PLAY (Guida alle Schermate; p. 98).
[F2](Pattern Prm)	Appare il Riquadro PATTERN PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 99).
[F3](AssignToPad)	Appare il Riquadro ASSIGN TO PAD (Guida alle Schermate; p. 100). In questo riquadro, il pattern selezionato dal cursore nella schermata PATTERN LIST può essere assegnato a un pad.
[F4](Preview)	Riproduce il pattern evidenziato correntemente. Per ascoltare il pattern, tenete premuto [F4](Preview).
[F5](Select)	Viene selezionato il pattern che avete scelto.

3. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il pattern da modificare.

4. Premete [F5](Select).

Il pattern viene selezionato, e appare la schermata PATTERN.

Modificare intere tracce

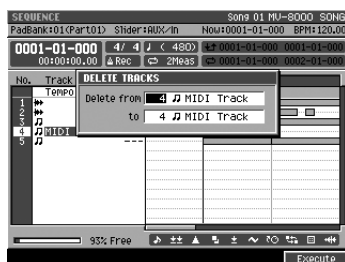
Cancellare le tracce

Questa operazione cancella le tracce indesiderate.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
2. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
3. **Selezionate “Delete Tracks” e premete [F5](Select).**
Appare il Riquadro DELETE TRACKS (Guida alle Schermate; p. 56).



- Se volete solo cancellare gli eventi registrati (e non la traccia), scegliete “Erase All Events” al punto 3.



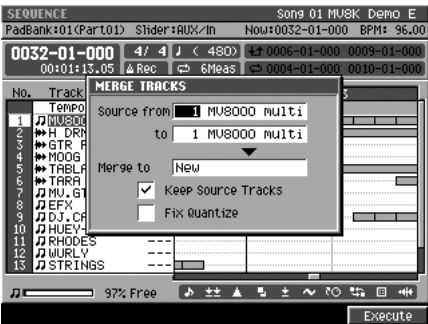
4. **Specificate il numero della traccia(e) che volete cancellare.**
Le tracce nell'intervallo da “Delete from” a “to” vengono cancellate.
5. **Premete [F5](Execute).**
Appare il messaggio “Delete Tracks. You cannot UNDO. Are you sure?”.
6. **Premete [F5](Yes).**
La traccia(e) specificata viene cancellata dalla song / pattern.

Combinare più MIDI track in una sola traccia (Merge Tracks)

Questo comando combina i dati dell'esecuzione di più tracce MIDI adiacenti in una sola traccia. Questo è utile se state esaurendo le tracce MIDI, o se avete registrato diverse tracce di batteria separatamente e le volete combinare in un'unica traccia.

MEMO ● I dati delle tracce audio non possono essere combinati.

- 1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
- 2. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
- 3. **Selezionate “Merge Tracks...” e premete [F5](Select).**
Appare il Riquadro MERGE TRACKS (Guida alle Schermate; p. 69).



- 4. **Specificate i parametri.**
 - **Source From / Source To**
Specifica il numero della traccia della prima traccia (Source From) e dell'ultima traccia (Source To) da combinare.
Intervallo: 1–Traccia corrente–137
 - **Merge To**
Specifica la destinazione in cui vengono posizionati i dati combinati.

Intervallo	Spiegazione
New	Viene creata una nuova traccia, in cui vengono posizionati i dati combinati.
1–137	I dati combinati vengono posizionati nella traccia con il numero specificato.

- **Keep Source Tracks**
Specifica se vengono conservate le tracce selezionate con Source From/To.

Intervallo	Spiegazione
Off	Cancella i dati dell'esecuzione delle tracce specificate tramite i parametri Source From e Source To.
On (✓)	Conserva i dati dell'esecuzione.

- **Fix Quantize**
Specifica se i dati dell'esecuzione delle tracce Source vengono posti nella traccia Merge To in uno stato che riflette le impostazioni Play Quantize.

Intervallo	Spiegazione
Off	I dati dell'esecuzione delle tracce Source From/To vengono posti nella traccia di destinazione senza modifiche.
On (✓)	I dati dell'esecuzione posti nella traccia di destinazione riflettono le impostazioni Play Quantize.

- 5. **Premete [F5](Execute).**
Viene eseguita l'operazione Merge Track. I dati dell'esecuzione delle tracce MIDI comprese tra Source From e Source To vengono combinati e posizionati nella traccia Merge To.



Modificare una regione specificata (Sequence Edit)

Nella schermata SEQUENCE EDIT, potete modificare i dati dell'esecuzione (eventi MIDI, eventi audio, eventi pattern) nella traccia o regione specificati.



- Nella SEQUENCE EDIT schermata, i comandi che sono disponibili per l'esecuzione dipendono dal tipo di traccia che avete selezionato per la modifica. La "Lista dei comandi di modifica disponibili" (p. 187) usa le seguenti icone per distinguere tra i comandi.



Comandi che possono essere eseguiti su una MIDI track.



Comandi che possono essere eseguiti su un'audio track.

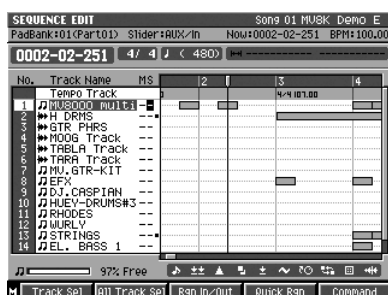


Comandi che possono essere eseguiti sulla pattern track.

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Premete [F5](Seq Edit).

Appare la Schermata SEQUENCE EDIT (Guida alle Schermate; p. 31).



3. Muovete il cursore sulla traccia da modificare, e premete [F1](Track Sel).

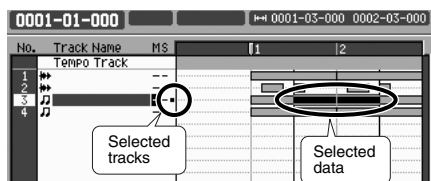
Un simbolo ■ (bianco) viene aggiunto al numero della traccia, indicando che questa traccia è selezionata per le modifiche. Potete selezionare più di una traccia per le modifiche — ripetete semplicemente le istruzioni al punto 3.

4. Spostate la posizione del tempo corrente all'inizio della regione da modificare, e premete [F3](Rgn In/Out).

Questo specifica l'inizio della regione modificata.

5. Spostate la posizione del tempo corrente alla fine della regione da modificare, e premete [F3](Rgn In/Out).

Questo specifica la fine della regione modificata. Le vostre operazioni di modifica si applicano alla regione tra i punti In e Out che avete specificato ai punti 4 e 5.

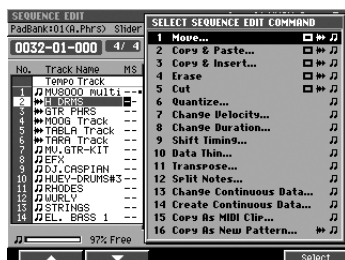


6. Premete [F5](Command).

Appare il Riquadro SELECT SEQUENCE EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 34).



- La lista dei comandi di modifica differisce a seconda della schermata visualizzata. Per la lista dei comandi disponibili, fate riferimento a "Lista dei comandi di modifica disponibili" (p. 187).



7. Usate il cursore per selezionare un comando, e premete [F5](Select).

Appare un riquadro in cui specificare i parametri modificabili per ogni comando.



- Se avete selezionato il comando Erase o Cut, l'operazione viene eseguita al punto 7. I punti 8 e 9 non sono necessari.

8. Impostate i parametri del comando selezionato. (Se state eseguendo il comando Erase o Cut, non vi sono parametri da impostare.)



- Se decidete di uscire da una schermata di modifica senza eseguire, premete [EXIT].

9. Premete [F5](Execute).

Il comando di modifica della sequenza viene eseguito.



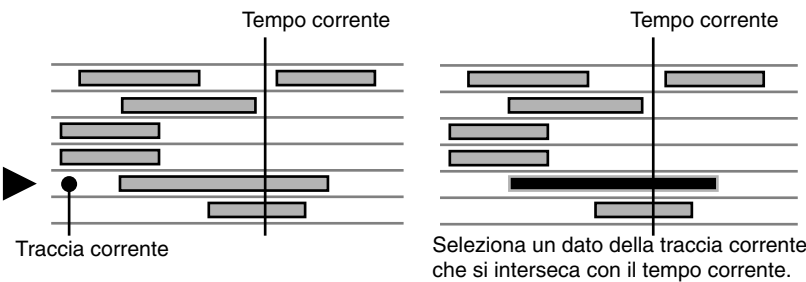
- Se non siete soddisfatti dei risultati delle vostre modifiche, potete premere [UNDO/REDO] per tornare allo stato precedente alle modifiche. Per i dettagli sulla funzione Undo, fate riferimento a “Annullare una registrazione o una modifica (Undo/Redo)” (p. 166).

Selezione rapida di una regione (Quick Region)

La funzione Quick Region vi permette di selezionare rapidamente una regione da modificare della traccia corrente.

MEMO ● Non potete eseguire Quick region su più di una traccia. Però, dopo aver usato Quick Region per selezionare una regione, potete premere [F2](All Track Sel), per selezionare quella regione in tutte le tracce.

- 1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
- 2. **Premete [F5](Seq Edit).**
- 3. **Muovete il cursore sulla traccia che contiene gli eventi che volete selezionare come regione, rendendola la traccia corrente.**
- 4. **Spostate il tempo in modo tale che il tempo corrente intersechi gli eventi che volete selezionare come regione.**
Questo determina gli eventi oggetto della modifica.
- 5. **Premete [F4](Quick Rgn).**
Gli eventi vengono evidenziati e selezionati.



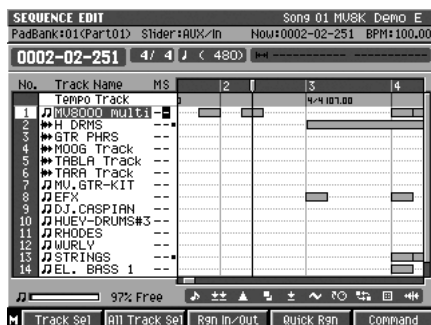
● La regione selezionata

Traccia corrente	Spiegazione
MIDI track	Viene selezionata l'intera battuta corrente della traccia corrente (cioè, una battuta).
Audio track	Se vi è un evento audio / pattern nel tempo corrente della traccia corrente, viene selezionato quel singolo evento audio / pattern. La durata selezionata è rappresentata dal singolo evento audio / pattern presente al tempo corrente. Se non vi sono eventi audio al tempo corrente nella traccia corrente, viene selezionata l'intera battuta corrente.
Pattern track	

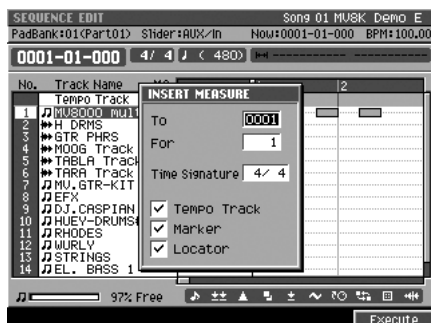
Inserire battute vuote nella posizione temporale specificata (Insert Measure)

Ecco come inserire battute vuote nella posizione temporale specificata.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
2. **Premete [F5](Seq Edit).**
Appare la Schermata SEQUENCE EDIT (Guida alle Schermate; p. 31).



3. **Usate MEAS [◀◀] [▶▶] per muovere il tempo corrente nel punto in cui volete inserire le battute vuote.**
4. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
5. **Selezionate “Insert Measure” e premete [F5](Select).**
Appare il riquadro INSERT MEASURE.



6. **Specifica il numero della battuta da cui volete inserire le battute vuote, e il numero di battute desiderato.**
 - **To**
Specifica il numero della battuta di destinazione dell'inserimento.
 - **For**
Specifica il numero delle battute vuote da inserire.
 - **Time Signature**
Specifica la suddivisione ritmica delle battute inserite.



- Se volete che le impostazioni del tempo track, dei marker e dei locator nelle posizioni temporali che seguono le battute vuote inserite vengano anch'essere spostate avanti, selezionate le opzioni Tempo, Marker, e/o Locator.

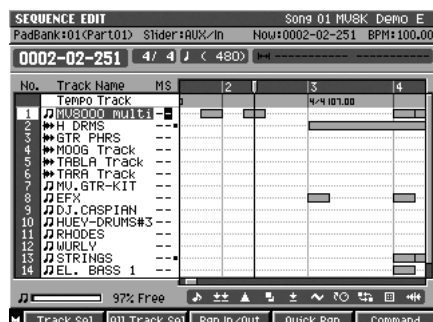
7. **Premete [F5](Execute).**
L'operazione Insert Measure viene eseguita.

Cancellare battute specificate (Delete Measure)

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Premete [F5](Seq Edit).

Appare la Schermata SEQUENCE EDIT (Guida alle Schermate; p. 31).



3. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

4. Selezionate “Delete Measure...” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro DELETE MEASURE (Guida alle Schermate; p. 65).



5. Specifica la battuta da cui volete iniziare la cancellazione, e il numero di battute da cancellare.

- From

Specifica il numero della battuta da cui volete cancellare le battute.

- Length

Specifica il numero di battute che volete cancellare.



- Se volete che le impostazioni della tempo track, dei marker e dei locator nelle posizioni temporali che seguono le battute cancellate vengano anch'essere spostate indietro, selezionate le opzioni Tempo, Marker, e/o Locator.
- In modo Pattern non potete specificare le opzioni Tempo Track, Marker, e Locator.

6. Premete [F5](Execute).

La regione di battute che avete specificato viene cancellata.

Incollare i dati dell'esecuzione di un pattern in una song

Ecco come potete incollare nella song corrente i contenuti dei dati dell'esecuzione che avete registrato come pattern.

1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Premete [F5](Seq Edit).

Appare la Schermata SEQUENCE EDIT (Guida alle Schermate; p. 31).


3. Usate MEAS [◀◀] [▶▶] per spostarvi alla posizione temporale in cui volete incollare i dati dell'esecuzione.

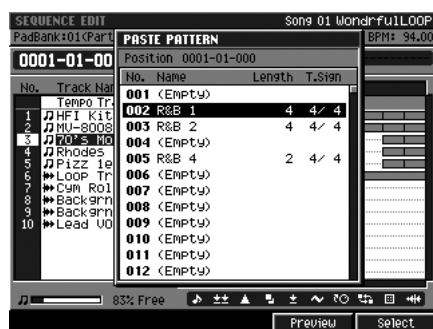
4. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

5. Selezionate “Paste Pattern...” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro PASTE PATTERN (Guida alle Schermate; p. 106).

 ● Potete tenere premuto [F4](Preview) per ascoltare il pattern su cui si trova il cursore.



6. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il pattern che volete incollare, e premete [F5](Select).

Appare la Riquadro TRACK REMAP (Guida alle Schermate; p. 107).



7. Specificate la song track in cui viene incollata ogni pattern track.

La colonna sinistra mostra le tracce utilizzate nel pattern.

La colonna destra vi permette di specificare la song track in cui viene incollata ogni pattern track.

8. Premete [F5](Execute).

Nella schermata PIANO ROLL EDIT potete modificare gli eventi note della traccia corrente in una varietà di modi.



Indica comandi che possono essere eseguiti nella schermata PIANO ROLL EDIT. Fate riferimento alla "Lista dei comandi di modifica disponibili" (p. 187)

PianoRoll

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**

2. **Muovete il cursore sulla MIDI track che volete modificare.**

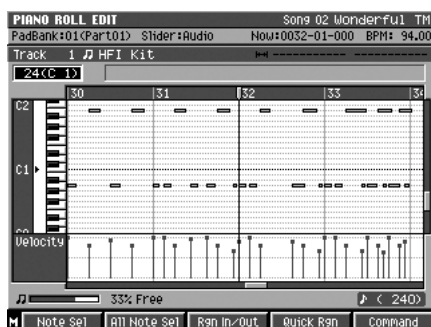
La traccia selezionata è evidenziata (ciò significa che è la traccia corrente).

3. **Premete [F4](Piano Roll).**

Appare la Schermata PIANO ROLL EDIT (Guida alle Schermate; p. 30).



Potete accedere alla schermata PIANO ROLL EDIT solo se la traccia corrente è una MIDI track.



4. **Muovete il cursore sul note number da modificare, e premete [F1](Note Sel).**

Un simbolo ■ viene aggiunto al note number, indicando che questa nota è selezionata per le modifiche. Potete selezionare più di una nota per le modifiche— basta ripetere le istruzioni al punto 4.



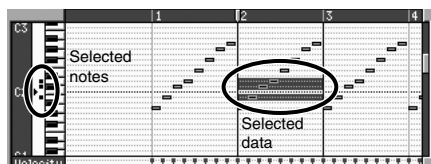
Per selezionare/de-selezionare tutti i note number, premete [F2](All Note Sel).

5. **Spostate la posizione del tempo corrente all'inizio della regione da modificare, e premete [F3](Rgn In/Out).**

Questo specifica l'inizio della regione modificata.

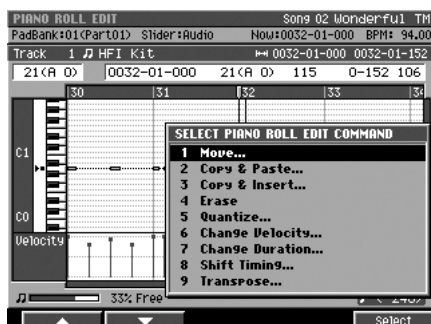
6. **Spostate la posizione del tempo corrente alla fine della regione da modificare, e premete [F3](Rgn In/Out).**

Questo specifica la fine della regione modificata. Le vostre operazioni di modifica si applicano alla regione tra i punti In e Out che avete specificato ai punti 5 e 6.



7. **Premete [F5](Command).**

Appare il Riquadro SELECT PIANO ROLL EDIT COMMAND (Guida alle Schermate; p. 33).



Modificare gli eventi note in una MIDI track (Piano Roll Edit)

8. Usate il cursore per selezionare un comando, e premete [F5](Select).

Appare un riquadro in cui specificare i parametri modificabili per ogni comando.



- La lista dei comandi di modifica differisce a seconda della schermata visualizzata. Per la lista dei comandi disponibili, fate riferimento alla "Lista dei comandi di modifica disponibili" (p. 187).
- Se selezionate il comando Erase, l'operazione viene eseguita al punto 8. I punti 9 e 10 non sono necessari.

9. Impostate i parametri del comando selezionato. (Se state eseguendo il comando Erase, non vi sono parametri da impostare.)



- Se decidete di uscire da una schermata di modifica senza eseguire, premete [EXIT].

10. Premete [F5](Execute).

Il comando di modifica piano roll viene eseguito.



- Se non siete soddisfatti dei risultati delle vostre modifiche, potete premere [UNDO/REDO] per tornare allo stato precedente alle modifiche. Per i dettagli sulla funzione Undo, fate riferimento a "Annullare una registrazione o una modifica (Undo/Redo)" (p. 166).

Potete effettuare le seguenti impostazioni nella schermata PIANO ROLL EDIT.

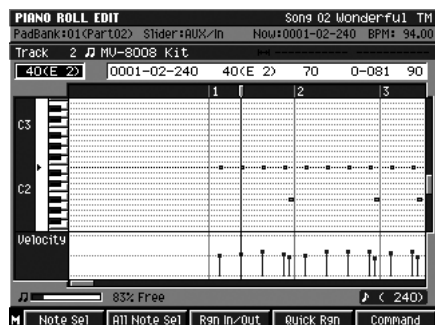
- Step Time (L'unità di spostamento del tempo corrente quando premete STEP [◀] [▶])
- Parametri Track della traccia corrente
- Interruttore Solo della traccia corrente

1. Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la MIDI track da modificare.

3. Premete [F4](Piano Roll).

Appare la schermata PIANO ROLL EDIT.



4. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

• Step Time

Visualizza il Riquadro STEP TIME (Guida alle Schermate; p. 58). Specifica l'unità di spostamento del tempo corrente quando premete STEP [◀] [▶].

• Track Parameter

Visualizza il riquadro TRACK PARAMETER (per la MIDI track).

• Solo On/Off

Attiva/disattiva solo per la traccia corrente.

Quando Solo è attivo, un'indicazione "SOLO" appare a destra del nome della traccia.

Modifica dell'evento nota (Note event) nella schermata PIANO ROLL EDIT

Ora potete modificare gli eventi note nella schermata PIANO ROLL EDIT.

Se usate la scorciatoia per saltare all'inizio degli eventi note ([JUMP] + MEAS [◀◀] [▶▶]), il note event in quella posizione temporale viene selezionato automaticamente, così che possiate iniziare immediatamente le modifiche come nella event list.

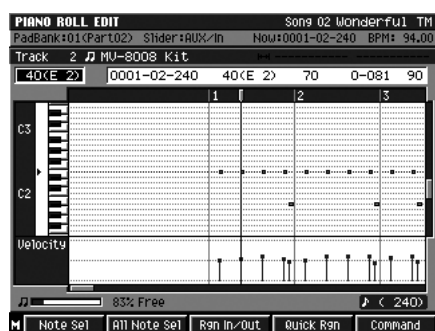
1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**

2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la MIDI track che volete modificare.**

La traccia selezionata (la traccia corrente) viene evidenziata.

3. **Premete [F4](Piano Roll).**

Appare la schermata PIANO ROLL EDIT.



4. **Usate [JUMP] + MEAS [◀◀] [▶▶] per spostarvi al note event da modificare.**

La parte superiore della schermata piano roll mostra informazioni dettagliate riguardo all'evento nota nella posizione del tempo corrente.

5. **Usate CURSOR [◀] [▶] per selezionare il parametro da modificare.**
6. **Usate la manopola VALUE (o gli altri controlli) per immettere il valore, e premete [ENTER].**

Selezionare rapidamente una regione (Quick Region)

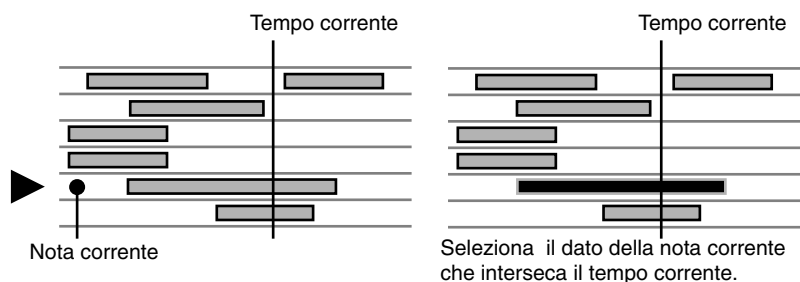
La funzione Quick Region vi permette di selezionare rapidamente una regione da modificare per la nota corrente (schermata PIANO ROLL EDIT).



- Non potete eseguire Quick region su più di una nota. Però, dopo aver usato Quick Region per selezionare una regione, e aver premuto [F2](All Note Sel), potete selezionare quella regione lungo tutte le note.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
2. **Premete [F4](PianoRoll).**
3. **Muovete il cursore su una nota che contiene gli eventi che volete selezionare come regione, rendendola la nota corrente.**
4. **Spostate il tempo così che il tempo corrente intersechi gli eventi che volete selezionare come regione.**
Questo determina gli eventi che vengono modificati.
5. **Premete [F4](Quick Rgn).**

Gli eventi vengono evidenziati e selezionati.



● La regione selezionata nella schermata PIANO ROLL EDIT

Se vi è un evento nota in corrispondenza del tempo corrente nella nota corrente (Target), viene selezionata una lunghezza corrispondente alla durata dell'evento nota.

Se non vi è un evento nota in corrispondenza del tempo corrente nella nota corrente (Target), viene selezionata una lunghezza corrispondente allo STEP TIME.

Modificare gli eventi individualmente

Il metodo usato per modificare i singoli eventi differisce a seconda del tipo di traccia.

- **MIDI track**
Modifica Event list
- **Audio track**
Parametri Audio event
- **Pattern track**
Parametri Pattern event

Modifica Event list

La schermata EVENT LIST vi permette di modificare i singoli messaggi MIDI registrati nella vostra song / pattern. Ogni riga di questa schermata mostra la posizione (battuta - movimento - tick), il tipo dati, e il valore(i) di un singolo evento.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
2. **Muovete il cursore sulla MIDI track che volete modificare, rendendola la traccia corrente.**
3. **Premete [F3](Event List).**

Appare la Schermata EVENT LIST (Guida alle Schermate; p. 23).



- La schermata EVENT LIST è disponibile se la traccia corrente è una MIDI track.

Event Position	Pad	Note	Velo	Duration Off
0032-01-000	Note	1-01 21(A 0)	115	0-152 106
069	Ch Aftertouch		25	
109	Ch Aftertouch		0	
240	Note	1-01 21(A 0)	127	0-167 75
295	Ch Aftertouch		49	
340	Ch Aftertouch		0	
02-000	Note	1-15 35(B 1)	101	0-230 88
03-240	Note	1-01 21(A 0)	115	0-278 108
312	Ch Aftertouch		0	
04-000	Note	1-15 35(B 1)	101	0-314 40
360	Note	1-01 21(A 0)	86	0-064 127
0033-01-000	Note	1-01 21(A 0)	124	0-151 113
067	Ch Aftertouch		35	

4. **Usate CURSOR [▲] [▼] o la manopola VALUE per selezionare l'evento (dato dell'esecuzione) da modificare.**



- Quando usate CURSOR [▲] [▼] per cambiare il tempo corrente, il note event collocato in quella posizione temporale viene trasmesso dal connettore MIDI OUT.

5. **Usate CURSOR [◀] [▶] per muovere il cursore sul campo del parametro da modificare. L'evento correntemente modificato è racchiuso da una cornice.**



- Potete colpire un pad per specificare il valore quando modificate il Note Number di una nota o di un evento polyphonic aftertouch, o quando modificate la On Velocity.

6. **Ruotate la manopola VALUE o usate [DEC] [INC] per modificare il valore.**



- Per specificare il valore di un parametro, potete usare la manopola VALUE o [DEC] [INC], o usare i tasti numerici per immettere direttamente il valore. Dopo aver usato i tasti numerici per immettere il valore, premete [ENTER] per completare l'immissione.

7. **Premete [ENTER].**

Il valore viene modificato.

Potete effettuare le seguenti impostazioni nella schermata EVENT LIST.

- Step Time (L'unità di spostamento del tempo corrente quando premete STEP [◀] [▶])
- Parametri Track della traccia corrente
- Interruttore Solo della traccia corrente

1. Accedete alla schermata EVENT LIST come descritto in “Modifica Event list” (p. 181).

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

Potete effettuare le seguenti impostazioni nel riquadro MENU.

• **Step Time**

Visualizza il Riquadro STEP TIME (Guida alle Schermate; p. 58). Specifica l'unità di spostamento del tempo corrente quando premete STEP [◀] [▶].

• **Track Parameter**

Visualizza il riquadro TRACK PARAMETER (per la MIDI track).

• **Solo On/Off**

Attiva/disattiva solo per la traccia corrente. Quando Solo è attivo, un'indicazione “SOLO” appare a destra del nome della traccia.

Inserire dati dell'esecuzione (Create Event)

Ecco come inserire nuovi dati dell'esecuzione nella posizione desiderata all'interno di una MIDI track.



- Per i dettagli sui tipi di dati dell'esecuzione che potete inserire, fate riferimento a “Eventi gestiti dalle MIDI Track” (p. 150).

1. Accedete alla schermata EVENT LIST come descritto in “Modifica Event list” (p. 181).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] o la manopola VALUE per andare alla posizione temporale in cui volete inserire l'evento.



- Quando usate CURSOR [▲] [▼] per cambiare il tempo corrente, il note event collocato in quella posizione temporale viene trasmesso dal connettore MIDI OUT.

3. Premete [F1](Create).

Appare il Riquadro CREATE EVENT (Guida alle Schermate; p. 25).



4. Usate CURSOR [▲] [▼] o la manopola VALUE per selezionare il tipo di dati dell'esecuzione dell'evento che viene inserito.

5. Premete [F5](Select).

I dati dell'esecuzione vengono inseriti. L'evento viene inserito con valori di default; modificateli come desiderate.



- Se non siete soddisfatti dei risultati dell'esecuzione di questo comando, potete premere [UNDO/REDO] per tornare allo stato precedente alle modifiche (p. 166).

Cancellare i dati dell'esecuzione (Erase)

Ecco come cancellare i dati dell'esecuzione selezionati.

1. **Accedete alla schermata EVENT LIST come descritto in “Modifica Event list” (p. 181).**
2. **Usate CURSOR [▲] [▼] o la manopola VALUE per spostarvi ai dati che volete cancellare.**



- Quando usate CURSOR [▲] [▼] per cambiare il tempo corrente, il note event collocato in quella posizione temporale viene trasmesso dal connettore MIDI OUT.
- Se volete selezionare più di un evento (cioè, un intervallo di eventi), tenete premuto [SHIFT] mentre muovete il cursore.

3. **Premete [F2](Erase).**

L'evento selezionato viene cancellato. L'evento cancellato viene salvato nella memoria temporanea. Potete usare [F4](Paste) per incollare questo evento salvato nella posizione desiderata (Spostare un evento).

Copiare dati dell'esecuzione (Copy & Paste)

Ecco come copiare i dati dell'esecuzione selezionati nella clipboard (un'area di memoria temporanea).

1. **Accedete alla schermata EVENT LIST come descritto in “Modifica Event list” (p. 181).**
2. **Usate CURSOR [▲] [▼] o la manopola VALUE per spostarvi ai dati che volete copiare.**



- Quando usate CURSOR [▲] [▼] per cambiare il tempo corrente, il note event collocato in quella posizione temporale viene trasmesso dal connettore MIDI OUT.
- Se volete selezionare più di un evento (cioè, un intervallo di eventi), tenete premuto [SHIFT] mentre muovete il cursore.

3. **Premete [F3](Copy).**

L'evento selezionato salvato nella memoria interna viene copiato nella memoria temporanea.

4. **Premete [F4](Paste).**

Appare il Riquadro PASTE EVENT (Guida alle Schermate; p. 26).



5. **Specificate il parametro To (tempo della destinazione della copia) e poi premete [F5](Execute).**

L'evento copiato viene incollato nella posizione specificata dal parametro To.



- Se non siete soddisfatti dei risultati dell'esecuzione di questo comando, potete premere [UNDO/REDO] per tornare allo stato precedente alle modifiche (p. 166).

Modificare un messaggio system exclusive

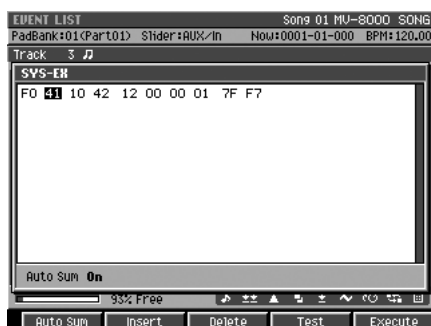
1. Accedete alla schermata EVENT LIST come descritto in “Modifica Event list” (p. 181).
2. Usate CURSOR [▲] [▼] o la manopola VALUE per spostarvi al messaggio system exclusive da modificare.



- Quando usate CURSOR [▲] [▼] per cambiare il tempo corrente, il note event collocato in quella posizione temporale viene trasmesso dal connettore MIDI OUT.

3. Premete CURSOR [▶].

Appare il Riquadro SYS-EX (Guida alle Schermate; p. 27).



4. Usate CURSOR [◀] [▶] per muovere il cursore sui dati da modificare.

Il cursore scorre un byte alla volta dei dati exclusive.

5. Usate la manopola VALUE o [DEC] [INC] per modificare il valore.

Se volete aggiungere un byte di dati al messaggio exclusive, muovete il cursore nella posizione desiderata e premete [F2](Insert). Viene inserito il valore “00”: modificatelo come desiderate.

Se volete cancellare un byte di dati dal messaggio exclusive, muovete il cursore in quella posizione e premete [F3](Delete).



- Per specificare il valore di un parametro, potete usare la manopola VALUE o [DEC] [INC], o usare i tasti numerici per immettere direttamente il valore. Dopo aver usato i tasti numerici per immettere il valore, premete [ENTER] per completare l'immissione.

6. Terminate le modifiche, premete [F5](Execute).

Viene completata la modifica del messaggio system exclusive.

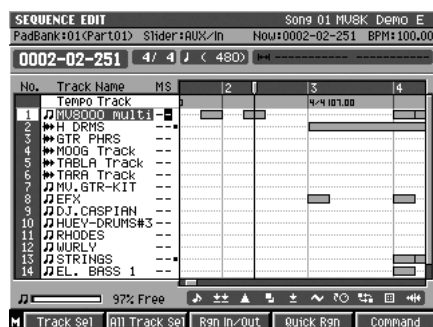


- Se decidete interrompere la modifica del messaggio system exclusive e di annullare le modifiche effettuate, premete [EXIT] tornare alla schermata EVENT LIST.
- Quando immettete un messaggio system exclusive Roland, potete usare Auto Check Sum per calcolare automaticamente la checksum. Se Auto Sum è On, il byte di dati che precede la fine del messaggio (F7) sarà la checksum; il risultato calcolato viene inserito automaticamente qui. Se l'immissione non avviene, impostate Auto Sum su “Off” e poi nuovamente su “On”.
- Se premete [F4](Test), il messaggio system exclusive che state modificando viene trasmesso dal connettore MIDI OUT.

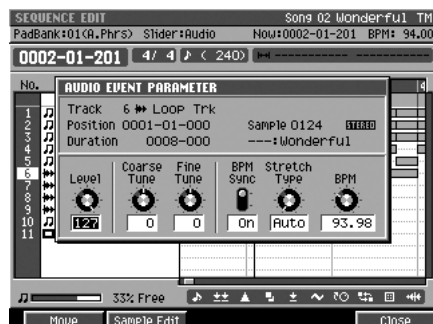
Audio event parameter

Qui potete regolare i parametri di un audio event in un'audio track.

1. **Accedete alla Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8) o alla Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).**
2. **Premete [F5](Seq Edit).**
Appare la Schermata SEQUENCE EDIT (Guida alle Schermate; p. 31).



3. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare l'audio track che contiene gli eventi audio.**
4. **Usate [JUMP] + MEAS [◀◀] [▶▶] per spostarvi alla posizione temporale dell'audio event da modificare.**
5. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
6. **Selezionate "Audio Event Parameter" e premete [F5].**
Appare il Riquadro AUDIO EVENT PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 28).



7. **Usate CURSOR [◀] [▶] per selezionare il parametro.**
8. **Usate la manopola VALUE o [DEC] [INC] per modificare il valore.**



- Se premete [F1](Move), appare il riquadro MOVE AUDIO EVENT (Guida alle Schermate; p. 113). Qui potete cambiare la lunghezza di un audio event, o spostarlo in una posizione differente.
- Se premete [F2](Sample Edit), appare il Riquadro AUDIO EVENT SAMPLE EDIT (Guida alle Schermate; p. 29). Qui potete cambiare la regione del sample riprodotta dall'audio event.

9. **Premete [F5](Close).**

Pattern event parameter

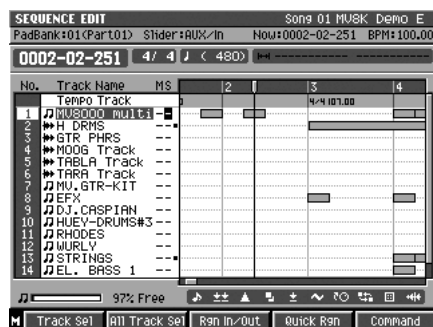
Qui potete effettuare impostazioni dettagliate del pattern event in una pattern track.

1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Premete [F5](Seq Edit).

Appare la Schermata SEQUENCE EDIT (Guida alle Schermate; p. 31).



3. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la pattern track che contiene il pattern event da modificare.

4. Usate [JUMP] + MEAS [◀◀] [▶▶] per andare alla posizione temporale del pattern event.

5. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

6. Selezionate “Pattern Parameter...” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro PATTERN EVENT PARAMETR (Guida alle Schermate; p. 112).



• **[F1](Move)**

Appare il riquadro MOVE PATTERN EVENT. Permette di cambiare la posizione (Position) in cui suona il pattern, e la durata (Duration) della sua riproduzione.

• **Track**

Visualizza il numero e il nome della traccia che state modificando.

• **Pattern**

Permette di cambiare il pattern nella posizione temporale corrente in un pattern differente specificato da voi.

Intervallo: 001– numero del pattern corrente –500

• **Start**

Permette di scegliere la posizione temporale da cui inizia a suonare il pattern.

Intervallo: 0001-01-000– la fine del pattern

• **Position**

Visualizza la posizione iniziale (battuta- movimento - tick) in cui è registrato il pattern. Se volete modificare questo parametro, premete [F1](Move).

• **Duration**

Indica la lunghezza effettiva (movimenti - tick) della riproduzione del pattern. Se volete modificare questo parametro, premete [F1](Move).

7. Premete [F5](Close).

Lista dei comandi di modifica disponibili

Un visto ✓ indica un comando disponibile nella schermata di modifica corrispondente.



- I comandi che possono essere eseguiti dipendono dal tipo di traccia che state modificando. In questa sezione, vengono utilizzate le seguenti icone per indicare quali comandi possono essere eseguiti sui dati dell'esecuzione di ogni tipo di traccia.



PianoRoll

Questi comandi possono essere eseguiti sui dati MIDI note di una MIDI track nella schermata PIANO ROLL EDIT.



MIDI Track

Questi comandi possono essere eseguiti sui dati dell'esecuzione di una MIDI track nella schermata SEQUENCE EDIT.



Audio Track

Questi comandi possono essere eseguiti sugli audio event di un'audio track nella schermata SEQUENCE EDIT.



Pattern Track

Questi comandi possono essere eseguiti sui pattern event della pattern track nella schermata SEQUENCE EDIT.

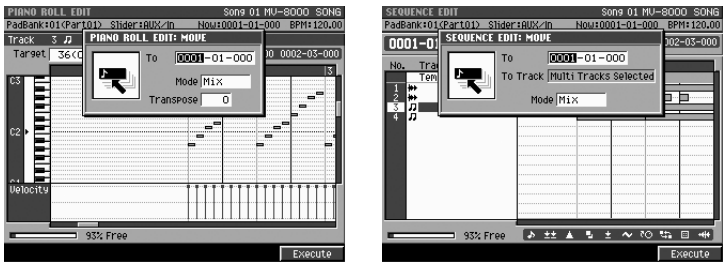
Comando	Schermata SEQUENCE EDIT			
	PianoRoll	MIDI Track	Audio Track	Pattern Track
Move... (p. 188)	✓	✓	✓	✓
Copy&Paste... (p. 189)	✓	✓	✓	✓
Copy&Insert... (p. 190)	✓	✓	✓	✓
Erase Cancella la regione specificata. La regione cancellata viene riempita con delle pause, per cui le battute successive non vengono spostate.	✓	✓	✓	✓
Cut Taglia la regione specificata. La regione tagliata viene rimossa, per cui le battute successive vengono spostate indietro.		✓	✓	✓
Quantize... (p. 191)	✓	✓		
Change Velocity... (p. 192)	✓	✓		
Change Duration... (p. 193)	✓	✓		
Shift Timing... (p. 194)	✓	✓		
Data Thin... (p. 195)		✓		
Transpose... (p. 196)		✓		
Split Notes...(p. 197)		✓		
Create Continuous Data...(p. 198)		✓		
Change Continuous Data...(p. 199)		✓		
Copy As MIDI Clip (p. 200)		✓		
Copy As New Pattern...(p. 200)		✓	✓	



Spostare i dati dell'esecuzione (Move)

Ecco come potete spostare la regione di dati dell'esecuzione specificata. I dati registrati nella regione sorgente dello spostamento vengono sostituiti da pause. Questo comando di modifica è utile in situazioni come le seguenti:

- Quando volete spostare o trasporre una frase (usando le modifiche Piano Roll)
- Quando volete spostare i dati della sequenza da una traccia ad un'altra (usando le modifiche Sequence)



● Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni dell'operazione Move, fate riferimento al "Riquadro MOVE" (Guida alle Schermate; p. 36).

Parametri da specificare

- **To**
Specifica il nuovo tempo a cui vengono spostati i dati.
- **Transpose**
Sposta l'intonazione dei messaggi note verso l'alto o verso il basso.

● Il parametro Transpose è disponibile se avete avuto accesso al riquadro MOVE dalla schermata PIANO ROLL EDIT.

- **To Track**
Specifica la traccia in cui vengono spostati i dati. Se state spostando più di una traccia, questo parametro non è valido.

● Il parametro To Track è disponibile se avete avuto accesso al riquadro MOVE dalla schermata SEQUENCE EDIT.

- **Mode**
Specifica cosa avviene se esistono dati dell'esecuzione nella destinazione dello spostamento.

Valore	Spiegazione
Mix	I dati spostati vengono combinati con i dati che esistono nella destinazione.
Replace	I dati spostati sostituiscono (sovrascrivono) i dati che esistono nella destinazione.

● Se le tracce spostate includono tracce audio o pattern track, il parametro Mode è fisso su Replace.

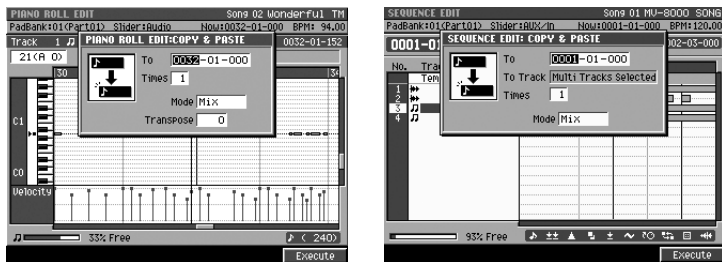


Copiare i dati dell'esecuzione

Ecco come copiare la regione specificata dei dati dell'esecuzione. Questo è un modo utile per ripetere più volte la stessa frase. Potete scegliere tra due metodi di copia: Copy & Paste o Copy & Insert.

● Copiare i dati e incollarli in un'altra posizione (Copy & Paste).

Il comando Copy & Paste incolla i dati dell'esecuzione copiati in un'altra traccia o in un altro note number. I dati presenti nella posizione in cui incollate vengono sovrascritti.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni dell'operazione Copy & Paste, fate riferimento al "Riquadro COPY&PASTE" (Guida alle Schermate; p. 35).

○ Parametri da specificare

• To

Specifica la destinazione in cui vengono incollati i dati.

• Transpose

Sposta l'intonazione dei messaggi note verso l'alto o verso il basso.



- Il parametro Transpose è disponibile se avete avuto accesso al riquadro COPY & PASTE dalla schermata PIANO ROLL EDIT.

• To Track

Specifica la traccia in cui vengono copiati i dati. Se state copiando più di una traccia, questo parametro non è valido.



- Il parametro To Track è disponibile se avete avuto accesso al riquadro COPY & PASTE dalla schermata SEQUENCE EDIT.

• Mode

Specifica cosa avviene se esistono dati dell'esecuzione nella destinazione della copia.

Valore	Spiegazione
Mix	I dati incollati vengono combinati con i dati che esistono nella destinazione.
Replace	I dati incollati sostituiscono (sovrascrivono) i dati che esistono nella destinazione.



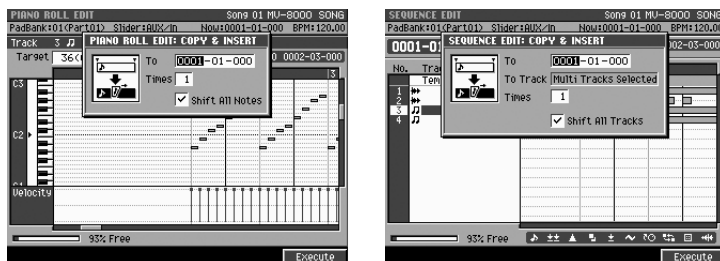
- Se le tracce copiate includono tracce audio o pattern track, il parametro Mode è fisso su Replace.

• Times

Specifica per quante volte vengono incollati i dati.

● Copiare i dati e inserirli in un'altra posizione (Copy & Insert)

Il comando Copy & Insert inserisce i dati dell'esecuzione copiati in un'altra traccia o note number, e sposta avanti i dati della sequenza esistenti per fare spazio.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni dell'operazione Copy & Insert, fate riferimento a "Riquadro COPY&INSERT" (Guida alle Schermate; p. 37).

○ Parametri da specificare

● To

Specifica il nuovo tempo a cui vengono copiati i dati.

● To Track

Specifica la traccia in cui vengono copiati i dati. Se state copiando più di una traccia, non potete copiare in altre tracce (Appare "Multi Tracks Selected").



- Il parametro To Track è disponibile se avete avuto accesso al riquadro COPY & INSERT dalla schermata SEQUENCE EDIT.

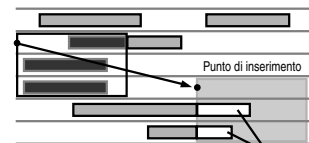
● Shift All Notes / Shift All Tracks

Se selezionate questa opzione, tutti i dati che seguono la posizione dell'inserimento vengono spostati avanti a seconda della durata di riproduzione dei dati copiati.



- Il parametro Shift All Notes è disponibile se avete avuto accesso al riquadro COPY & INSERT dalla schermata PIANO ROLL EDIT.
- Il parametro Shift All Tracks è disponibile se avete avuto accesso al riquadro COPY & INSERT dalla schermata SEQUENCE EDIT.

Shift All Notes/Shift All Tracks ☐

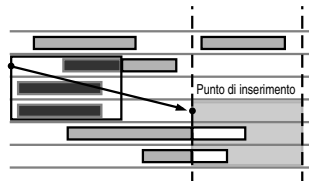


I dati che si sovrappongono

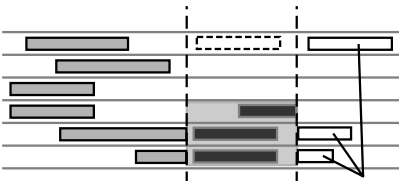


vengono spostati avanti.

Shift All Notes/Shift All Tracks ☒



Tutti i dati esistenti nel punto di inserimento

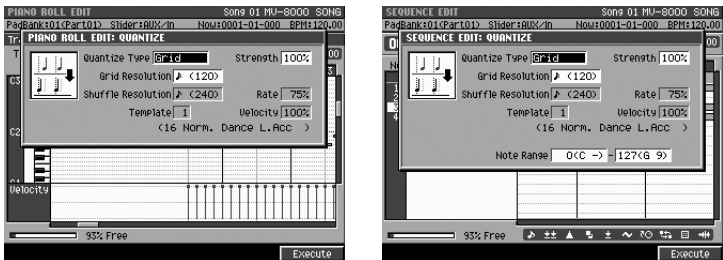


vengono spostati avanti.



Correggere la temporizzazione dei dati dell'esecuzione (Quantize)

Questo comando corregge (quantizza) la temporizzazione dei dati dell'esecuzione registrati.



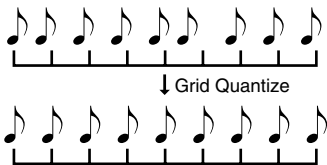
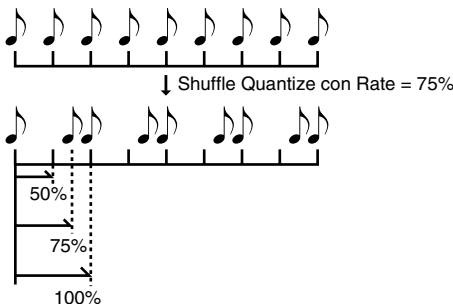
- Per i dettagli sugli altri parametri della quantizzazione e i loro valori, fate riferimento a "Riquadro QUANTIZE" (Guida alle Schermate; p. 38).



- Il comando Quantize agisce solo sulla temporizzazione con cui avete suonato i pad (cioè, il dato note-on che indica l'inizio della nota). Non modifica la temporizzazione degli altri tipi di dati dell'esecuzione. Questo significa che i dati dell'esecuzione come Pitch Bend o Modulation potrebbero non essere più allineati con i dati note appropriati, producendo risultati inattesi.

○ Parametri da specificare

• Quantize Type

Valore	Spiegazione
Grid	<p>La temporizzazione delle note viene allineata agli intervalli della suddivisione ritmica specificata. Usate questa impostazione quando volete riportare batteria o basso ad una temporizzazione precisa.</p> 
Shuffle	<p>La temporizzazione dei movimenti in levare (backbeat) viene spostata avanti o indietro, producendo un senso di "shuffle" o "swing".</p> 
Template	<p>Potete scegliere le impostazioni della quantizzazione tra una varietà di modelli preimpostati (chiamati template). L'MV-8800 offre 71 template da utilizzare con i ritmi di una varietà di stili musicali. Per i dettagli sui contenuti dei template, fate riferimento a "Template" (Guida alle Schermate; p. 12).</p>



- I template sono stati pensati per una suddivisione ritmica in 4/4. Potrebbero non produrre l'effetto desiderato se vengono applicati ad un'esecuzione che usa una suddivisione ritmica differente.
- I nomi degli stili dei template sono solo indicativi, e non significano che un dato template possa essere usato solo per la musica di quel genere. Provate liberamente i vari tipi di template.

• Resolution

Specifica l'intervallo del valore di nota a cui viene allineata la temporizzazione. Scegliete il valore che corrisponde alla nota più breve nella regione che state quantizzando.

- **Strength**

Specifica in che grado la temporizzazione delle note viene spostata verso gli intervalli del valore della nota che avete specificato tramite Resolution. Con un valore di Strength pari al 100%, le note vengono spostate completamente verso gli intervalli del valore della nota specificata. Valori più bassi di Strength applicano una correzione minore alla temporizzazione delle note, e con un valore di Strength pari allo 0% non avviene alcuna correzione.

Potreste non ottenere i risultati che vi aspettate se applicate Template Quantize a dati dell'esecuzione la cui temporizzazione è imprecisa. In questi casi, dovrete prima applicare Grid Quantize per correggere la temporizzazione dei dati.

- **Rate**

Questa impostazione è disponibile se avete impostato Type su "Shuffle." Specifica la distanza tra i movimenti in levare (del valore della nota specificato con Resolution) ed i movimenti in battere. Potete creare una sensazione di "swing" spostando la temporizzazione dei movimenti in levare. Con un'impostazione del 50%, i movimenti in levare vengono posizionati esattamente a metà tra i movimenti in battere adiacenti. Con un'impostazione dello 0%, i movimenti in levare vengono spostati completamente verso il movimento in battere precedente. Con un'impostazione del 100%, i movimenti in levare vengono spostati completamente verso il movimento in battere successivo.

- **Note Range**

Questo specifica l'intervallo di note che viene quantizzato.

Se, per esempio, volete quantizzare le note tra C3 e C4, impostate i valori sinistro e destro del parametro Range su "C3" e "C4" rispettivamente. Potete impostare questi valori anche colpendo i pad.



- Il parametro Note Range è disponibile se avete avuto accesso al riquadro QUANTIZE dalla schermata SEQUENCE EDIT.



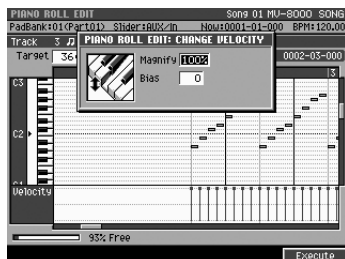
PianoRoll



MIDI Track

Modificare gli accenti delle note (Change Velocity)

Questo comando vi permette di modificare l'intensità (velocity) dei messaggi note.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Change Velocity, fate riferimento al "Riquadro CHANGE VELOCITY" (Guida alle Schermate; p. 39).

○ Parametri da specificare

- **Magnify**

Usate questo parametro per ridurre o aumentare le differenze di velocity (cioè, della dinamica) tra le note. Usate un'impostazione del 99% o inferiore per rendere più omogenea la dinamica della vostra esecuzione registrata. Usate un'impostazione del 101% o superiore per rendere più ampie le variazioni dinamiche. Valori più elevati rendono più intense le note più forti, e più deboli quelle meno intense. Con un'impostazione del 100%, non avviene alcun cambiamento.

- **Bias**

Usate questo parametro per applicare un cambiamento uniforme alla velocity. Il valore che specificate viene applicato a tutti i valori di velocity correnti, aumentandoli o riducendoli della stessa quantità. Per esempio, per aumentare tutti i valori di velocity di 10, dovete specificare un valore pari a +10.

- **Note Range**

Questo specifica l'intervallo di note number in cui viene modificata la velocity. Se, per esempio, volete cambiare la velocity dei note number tra C3 e C4, impostate i valori sinistro e destro del parametro Range su "C3" e "C4" rispettivamente. Potete impostare questi valori anche colpendo i pad.



- Il parametro Range è disponibile se avete avuto accesso al riquadro CHANGE VELOCITY dalla schermata SEQUENCE EDIT.



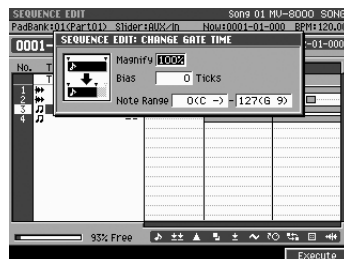
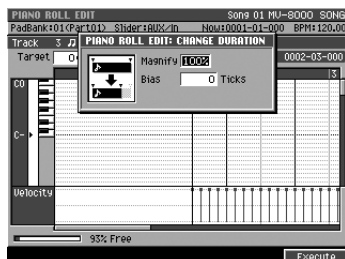
PianoRoll



MIDI Track

Modificare la lunghezza delle note (Change Duration)

Questo comando vi permette di modificare la durata delle note (la lunghezza tra i messaggi note-on e note-off). Cambiando la durata potete far suonare la vostra esecuzione registrata più staccato o tenuto.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Change Duration, fate riferimento al "Riquadro CHANGE DURATION" (Guida alle Schermate; p. 40).

○ Parametri da specificare

• Magnify

Usate questo parametro per ridurre o aumentare le differenze di durata tra le note. Con un'impostazione del 100%, non si verifica alcun cambiamento. Usate un'impostazione del 101% o superiore per rendere maggiori le durate, e un'impostazione del 99% o inferiore per rendere più brevi le durate. Per esempio, un'impostazione del 50% dimezza le durate, e un'impostazione del 200% raddoppia le durate.

• Bias

Usate questo parametro per applicare un cambiamento uniforme a tutte le durate. Il valore che specificate viene applicato a tutte le durate correnti, allungandole o abbreviandole della stessa quantità. Per esempio, per aumentare tutte le durate di 10, dovete specificare un valore pari a +10.

• Note Range

Questo specifica l'intervallo di note number di cui viene modificata la durata. Se, per esempio, volete cambiare la durata dei note number tra C3 e C4, impostate i valori sinistro e destro del parametro Range su "C3" e "C4" rispettivamente. Potete impostare questi valori anche colpendo i pad.

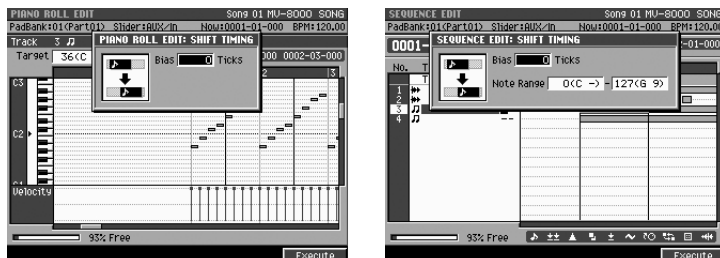


- Il parametro Note Range è disponibile se avete avuto accesso al riquadro CHANGE DURATION dalla schermata SEQUENCE EDIT.



Spostare indietro o avanti i dati dell'esecuzione (Shift Timing)

Questo comando vi permette di spostare la temporizzazione dei dati dell'esecuzione indietro o avanti in unità di un tick. Spostando leggermente i dati dell'esecuzione, potete far sì che questa suoni lievemente in anticipo o in ritardo rispetto al tempo metronomico esatto.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Shift Timing, fate riferimento al “Riquadro SHIFT TIMING” (Guida alle Schermate; p. 41).



- Se il risultato del comando Shift Timing spostasse i dati in un punto che precede l'inizio della song / pattern, i dati vengono spostati semplicemente all'inizio della song / pattern.

○ Parametri da specificare

• Bias

Questo parametro specifica la quantità di spostamento dei dati dell'esecuzione (in unità di un tick). Per esempio, per spostare i dati dell'esecuzione avanti di 10 tick nel tempo, dovete specificare un valore pari a +10.

• Note Range

Questo specifica l'intervallo di note number di cui viene spostata la temporizzazione. Se volete, per esempio, spostare la temporizzazione dei note number tra C3 e C4, impostate i valori sinistro e destro del parametro Range su "C3" e "C4" rispettivamente. Potete impostare questi valori anche colpendo i pad.

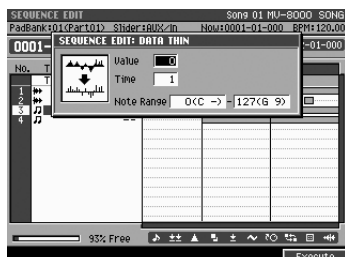


- Il parametro Range è disponibile se avete avuto accesso al riquadro SHIFT TIMING dalla schermata SEQUENCE EDIT.
- Se usate il Riquadro VIEW FILTER (Guida alle Schermate; p. 53) per ridurre i tipi di eventi che vengono modificati, vengono spostati nel tempo solo i tipi di eventi specificati.



Sfoltire i dati dell'esecuzione (Data Thin)

Poiché i valori di certi tipi di dati come aftertouch, pitch bend, ed expression vengono registrati in modo continuo, possono occupare grandi quantità di spazio. Utilizzando il comando Data Thin per ridurre la quantità di dati in un modo che non è percepibile all'orecchio, potete risparmiare memoria e alleggerire il carico del sequencer.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Data Thin, fate riferimento al "Riquadro DATA THIN" (Guida alle Schermate; p. 42).

○ Parametri da specificare

• Value

Impostatelo su un valore elevato se volete ridurre i dati dell'esecuzione anche se contengono cambiamenti improvvisi. Impostatelo su un valore più basso se non volete applicare una riduzione eccessiva ai dati dell'esecuzione che contengono cambiamenti improvvisi.

• Time

Impostatelo su un valore elevato se volete ridurre dati dell'esecuzione che cambiano lentamente. Impostatelo su un valore più basso se non volete applicare una riduzione eccessiva ai dati dell'esecuzione che cambiano lentamente.

• Note Range

Questo specifica l'intervallo di polyphonic aftertouch che viene ridotto. Se, per esempio, volete ridurre i note number con polyphonic aftertouch nell'intervallo tra C3 e C4, impostate i valori sinistro e destro del parametro Range su "C3" e "C4" rispettivamente. Potete impostare questi valori anche colpendo i pad.

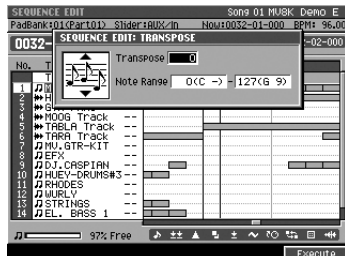
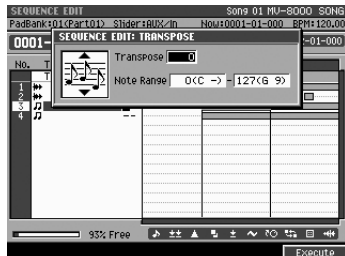


- Se usate il Riquadro VIEW FILTER (Guida alle Schermate; p. 53) per ridurre i tipi di eventi che vengono modificati, vengono sfoltiti solo i tipi di eventi specificati.



Trasporre le note (Transpose)

Potete trasporre i messaggi note in un intervallo di 127 semitoni. Usate questo comando quando volete trasporre le note in una regione specifica della song.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Transpose, fate riferimento al “Riquadro TRANSPOSE” (Guida alle Schermate; p. 43).

○ Parametri da specificare

● Transpose

Questo parametro specifica la quantità di trasposizione delle note (in unità di un semitono). Specificate un valore positivo "+" per alzare l'intonazione, o un valore negativo "-" per abbassare l'intonazione. Con un valore pari a "0," le note non vengono trasposte.

● Note Range

Questo specifica l'intervallo di note number che viene trasposto. Se, per esempio, volete trasporre le note nell'intervallo tra C3 e C4, impostate i valori sinistro e destro del parametro Range su "C3" e "C4" rispettivamente. Potete impostare questi valori anche colpendo i pad.



- Il parametro Note Range è disponibile se avete avuto accesso al riquadro TRANSPOSE dalla schermata SEQUENCE EDIT.

● Per abbassare le note del basso di un'ottava

Se avete registrato la vostra esecuzione del basso un'ottava più acuta di quanto pensavate, ecco come usare il comando Transpose per abbassare le note di un'ottava.

Impostate il parametro Bias a "-12." Impostate il parametro Range sulla nota più bassa e più acuta dell'esecuzione del basso che volete trasporre.

● Per cambiare il suono di uno strumento a percussione

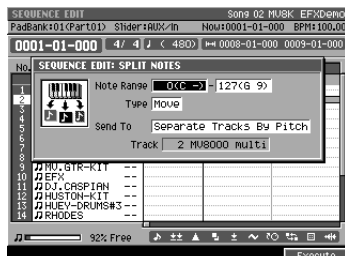
Potete usare il comando Transpose per cambiare il suono di uno specifico strumento a percussione di una parte di batteria. Supponete, per esempio, di voler scambiare il suono di una conga con il suono di un tom. Se la conga è assegnata al tasto D4 e il tom è assegnato al tasto C3, impostate il parametro Range su "D4-D4" e il parametro Bias su "-14".



Estrarre eventi note specifici (Split Notes)

Permette di estrarre solo eventi note specifici da una traccia, e di muoverli in un'altra traccia specificata.

Per esempio, se avete un'intera esecuzione di batteria registrata in una singola traccia, potete usare questo comando per estrarre solo le note del rullante e porle in una traccia differente.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Split Notes, fate riferimento al “Riquadro SPLIT NOTES” (Guida alle Schermate; p. 66).



- Non potete estrarre dati dalle tracce audio o dalle pattern track.

○ Parametri da specificare

• Note Range

Specifica l'intervallo di note number che vengono estratti.



- Se impostate un valore maggiore per il campo sulla sinistra rispetto al campo di destra, l'operazione SPLIT NOTES viene eseguita per i note number diversi da quelli impostati tramite il parametro Range.

• Type

Specifica cosa avviene dopo l'estrazione degli eventi note dalla traccia originale.

• Send To

Specifica come vengono registrate le note estratte.



- Se usate l'impostazione Send To “One Track” per porre i dati estratti in una traccia che contiene già dei dati, i dati estratti vengono combinati con quelli già esistenti nella traccia di destinazione.
- Se volete separare le note di batteria in singole tracce, usate l'impostazione Send To “Separate Tracks by Pitch”.

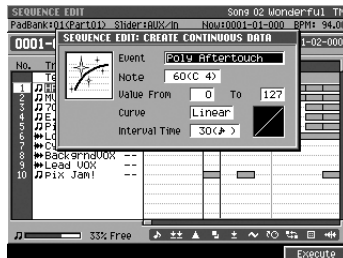
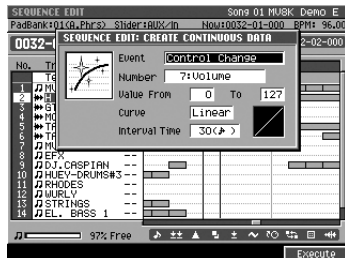
• Track

Specifica il numero della traccia in cui vengono posizionati gli eventi note estratti. Questo parametro è disponibile quando Send To è impostato su “One Track.”



Immettere dati con una successione di valori lineare (Create Continuous Data)

Potete immettere dati dell'automazione (p. 3) contenenti valori che cambiano in modo continuo nel tempo, come dati del Volume o del Pan.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Create Continuous Data, fate riferimento al “Riquadro CREATE CONTINUOUS DATA” (Guida alle Schermate; p. 67).

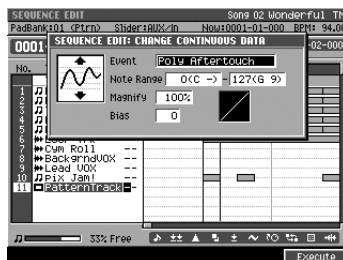
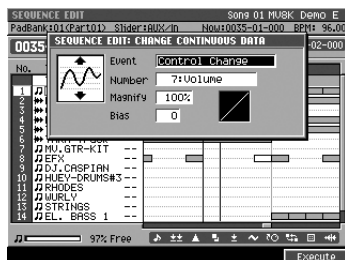
○ Parametri da specificare

- **Event**
Specifica il tipo di dati che volete immettere.
- **Number**
Specifica il numero di Control Change che volete immettere, se avete specificato Control Change come Event.
- **Note**
Specifica il Note number che volete immettere, se avete specificato Poly Aftertouch come Event.
- **Value From**
Specifica il valore di partenza nel punto iniziale dei dati continui.
- **To**
Specifica il valore di destinazione nel punto finale dei dati continui.
- **Curve**
Specifica il tipo di cambiamento nei dati.
- **Interval Time**
Specifica la spaziatura (in tick) tra gli eventi dei dati continui.



Modificare i dati in una regione selezionata (Change Continuous Data)

Potete modificare i dati, come i cambiamenti di volume e pan per l'automazione, in una regione selezionata.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Change Continuous Data, fate riferimento al “Riquadro CHANGE CONTINUOUS DATA” (Guida alle Schermate; p. 68).

○ Parametri da specificare

- **Event**
Specifica il tipo di dati da modificare.
- **Number**
Specifica il numero del control change da modificare, se avete specificato Control Change come Event.
- **Note Range**
Specifica l'intervallo di note number da modificare, se avete specificato Poly Aftertouch come Event.
- **Magnify**
Usatelo per aumentare o ridurre il limite superiore o inferiore dei valori selezionati.
Con un'impostazione del 100%, non avviene alcun cambiamento. Usate un valore di 101% o superiore per rendere maggiore il cambiamento, e un valore di 99% o inferiore per rendere più piccolo il cambiamento.
Per esempio, un'impostazione del 50% dimezza i valori e un'impostazione del 200% raddoppia i valori.
Impostazioni negative “-” invertono i valori dei limiti superiore ed inferiore.
- **Bias**
Specifica in che quantità vengono aumentati o ridotti i dati.



Salvare una porzione dei dati dell'esecuzione nella libreria (Copy As MIDI Clip)

Ecco come potete “ritagliare” i dati dell'esecuzione della regione specificata e salvarli nella libreria sotto forma di dati MIDI clip.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Copy As MIDI Clip, fate riferimento al “Riquadro COPY AS MIDI CLIP” (Guida alle Schermate; p. 44).



- Il numero di clip che potete salvare dipende dalla dimensione della song/ pattern e dalle dimensioni delle MIDI clip.
- Se usate il Riquadro VIEW FILTER (Guida alle Schermate; p. 53) per ridurre i tipi di eventi, vengono salvati come MIDI clip solo i tipi di eventi specificati.
- Le MIDI clip salvate nella library possono essere usate in altre song / pattern. Per i dettagli, fate riferimento al “Riquadro PASTE MIDI CLIP” (Guida alle Schermate; p. 47).

○ Parametri da specificare

• Name

Per default, alla clip viene dato un nome composto dal nome della traccia e da un numero a due cifre. Potete cambiare questo nome come desiderate. Per rinominare la clip, premete [F1 (Name)] per aprire il riquadro EDIT MIDI CLIP NAME (Guida alle Schermate; p. 3).



Salvare una regione di una song come pattern (Copy As New Pattern)

Ecco come potete copiare la regione specificata della song corrente con un nuovo pattern.



- Per i dettagli relativi ai parametri e alle impostazioni del comando Copy As New Pattern, fate riferimento al “Riquadro COPY AS NEW PATTERN” (Guida alle Schermate; p. 105).

○ Parametri da specificare

• Name

Mostra il nome del pattern selezionato dal cursore.

• No.

Mostra il numero del pattern registrato. Potete memorizzare 500 pattern, 001–500. Usate la manopola VALUE per selezionare il numero del pattern che volete registrare.



- Potete salvare una regione di un pattern come un altro pattern.
- Se la lunghezza della regione selezionata supera le 999 battute, non può essere salvata come pattern.
- Se selezionate un pattern che non è vuoto, appare il messaggio “Overwrite Sure?”. Se premete [F5](Yes), i nuovi dati salvati sovrascrivono quel pattern.

Restringere il tipo di eventi che viene modificato (View Filter)

Se esiste una grande quantità di dati della sequenza, vengono visualizzati numerosi eventi, rendendo in certi casi difficili le modifiche. In queste situazioni potete usare il View Filter per restringere i tipi di eventi che vengono visualizzati, permettendovi di modificare solo gli eventi che compaiono.

1. Nella schermata SONG, schermata PATTERN, o schermata SEQUENCE EDIT, premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

2. Selezionate “View Filter” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro VIEW FILTER (Guida alle Schermate; p. 53).



3. Ruotate la manopola VALUE o premete [F3](On/Off) per aggiungere un visto ✓ agli eventi che volete visualizzare (e modificare).

Gli eventi con un segno di spunta (✓) vengono visualizzati; quelli senza restano nascosti.

Messaggio e icona	Spiegazione
Note	Messaggi Note: messaggi MIDI che indicano una nota.
Poly Aftertouch	Messaggi Polyphonic Aftertouch: messaggi MIDI che applicano l'aftertouch a singole note.
Control Change	Messaggi di Control Change: messaggi MIDI che applicano vari effetti come modulazione o espressione.
Program Change	Messaggi di Program Change: messaggi MIDI che selezionano i suoni.
Channel Aftertouch	Messaggi Channel Aftertouch: messaggi MIDI che applicano l'aftertouch all'intero canale MIDI.
Pitch Bend	Messaggi di Pitch Bend: messaggi MIDI che cambiano l'intonazione.
Tune Request	Questo messaggio MIDI fa sì che un sintetizzatore analogico effettui la procedura di autoaccordatura.
Mode Message	Messaggio MIDI Mode cambia il modo operativo
System Exclusive	Messaggi System Exclusive: messaggi MIDI che contengono impostazioni specifiche dell'MV-8800, come le impostazioni dei suoni.
Audio Event	Evento audio (dati dell'esecuzione di audio phrase, o dati audio registrati direttamente) sulle tracce audio. Sono visualizzati nella schermata SONG, nella schermata PATTERN e nella schermata SEQUENCE EDIT.

Premendo [F1 (All On)] si aggiunge un visto a tutti gli eventi, e premendo [F1 (All Off)] si rimuove il visto da tutti gli eventi.



● Per i dettagli su tutti i parametri e le impostazioni del View Filter, fate riferimento al “Riquadro VIEW FILTER” (Guida alle Schermate; p. 53).

4. Premete [EXIT].

Il riquadro VIEW FILTER si chiude.

L'icona che appare in basso a destra nella schermata SONG, schermata PATTERN, o schermata SEQUENCE EDIT indica lo stato del View Filter che avete specificato.

Icona	Spiegazione
	Il View Filter è disattivato (eventi visualizzabili)
	Il View Filter è attivo (eventi non visualizzabili)

Durata della nota (Step time) e numero di tick

Il sequencer dell'MV-8800 divide ogni nota da un quarto in 480 "tick." La tabella che segue mostra il numero di tick per ogni nota.

Nota	Numero di tick	Nota	Numero di tick
♩ (Semibiscroma)	30	♩ (Semiminima)	480
♩ ₃ (Terzina di biscrome)	40	♩ ₃ (Terzina di minime)	640
♩ (Biscroma)	60	♩ (Minima)	960
♩ ₃ (Terzina di semicrome)	80	○ (Semibreve)	1920
♩ (Semicroma)	120	⌘ (Massima)	3840
♩ ₃ (Terzina di crome)	160	Phrase	Lunghezza dell'Audio Phrase.
♩ (Croma)	240	Pattern	Lunghezza del Pattern.
♩ ₃ (Terzina di semiminime)	320		

- La durata effettiva della nota registrata viene calcolato di base al numero di tick del valore della nota moltiplicato per il parametro Duration. Per esempio, se il parametro Duration è "80%", una nota da un quarto suona effettivamente per una durata di $480 \times 0,80 = 384$ tick.
- Potete scegliere Phrase per il parametro Step Time solo se vi trovate nella schermata AUDIO PHRASE STEP REC. Potete scegliere Pattern per il parametro Step Time solo se vi trovate nella schermata PATTERN STEP REC.
- Il parametro posto a destra del parametro Step Time vi permette di specificare una nota puntata.

Punto	Estensione della durata della nota
nessuno	1 volta (La lunghezza è pari allo Step Time).
uno (.)	1,5 volte (nota puntata).
due (..)	1,75 volte (nota col doppio punto)

Copiare un pattern

1. Accedete alla PATTERN LIST schermata come descritto in “Selezionare un pattern” (p. 168).
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il pattern che volete copiare.
3. Premete [MENU].
Appare il riquadro MENU.
4. Selezionate “Copy Pattern...” e premete [F5](Select).
Appare il Riquadro COPY PATTERN (Guida alle Schermate; p. 97).
5. Selezionate il numero di destinazione della copia, e premete [F5](Yes).



- Non potete specificare lo stesso numero per il pattern sorgente della copia e per il pattern di destinazione.
- Potete preascoltare il pattern dopo l'operazione per assegnare i pattern ai pad.

Inizializzare (Cancellare) i pattern

1. **Accedete alla PATTERN LIST schermata come descritto in “Selezionare un pattern” (p. 168).**
2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il pattern che volete inizializzare.**
3. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
4. **Selezionate “Initialize Pattern” e [F5](Select).**
Appare il messaggio “Initialize Sure?”.
5. **Premete [F5](Yes).**



- Se inizializzate il pattern che è selezionato nella schermata PATTERN, il pattern col numero più basso nel project viene selezionato automaticamente.
- Non potete inizializzare tutti i pattern. (Il project contiene sempre almeno un pattern.)

Salvare una song (o pattern) in formato SMF (Save As SMF)

Note relative al salvataggio come SMF

Si applicano diverse limitazioni quando salvate una song in formato SMF.

- **I dati vengono salvati in SMF Format 1.**
Non potete salvare i dati in SMF Format 0.
- **Le audio track non possono essere convertite in SMF.**
- **I canali MIDI assegnati ai dati convertiti in SMF sono determinati dal parametro Output Assign e dal parametro MIDI di ogni traccia della song.**

I canali MIDI sono assegnati come segue.

Output Assign	(MIDI)	Canale MIDI assegnato
Off	Off	1
1	A-1, B-1, R-1	1
:	:	:
16	A-16, B-16, R-16	16

Il valore del parametro Output Assign ha priorità durante l'assegnazione dei canali MIDI.

Per esempio, se Output Assign è 2 e MIDI Output è A-5, viene assegnato il canale 2. Però, se Output Assign è Off e MIDI Output è A-5, viene assegnato il canale 5.



- Se volete salvare i dati in formato SMF con le impostazioni Play Quantize delle tracce MIDI che si riflettono nei dati salvati, premete [F2](Fix Qtz) per impostare il parametro Fix Quantize su On.

Salvare una song come dati SMF (Standard MIDI file)

Ecco come salvare la song corrente come SMF (Standard MIDI file) in formato 1.

1. **Premete [SONG].**
Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).
2. **Premete [F1](Song Menu).**
Appare la Schermata SONG MENU (Guida alle Schermate; p. 78).
3. **Col cursore posizionato nella riga inferiore di icone, premete [F2](SaveAsSMF). Oppure, potete selezionare l'icona SAVE AS SMF e premere [ENTER].**
Appare il Riquadro SAVE SONG AS SMF (Guida alle Schermate; p. 88).

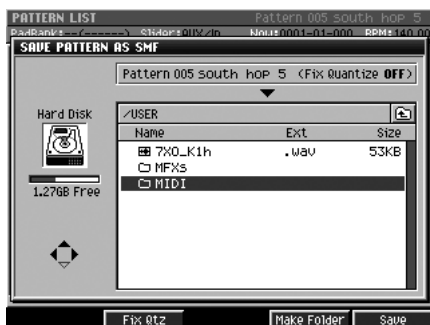


4. **Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare una cartella in cui salvare.**
La cartella viene evidenziata.
5. **Premete [F5](Save).**
Appare il riquadro EDIT FILE NAME (Guida alle Schermate; p. 3).
6. **Specifica il nome del file che volete salvare.**
Il nome del file è il nome che avete assegnato con l'estensione ".MID".
7. **Premete [F5](Execute).**
La song viene salvata come file SMF sull'hard disk.

Salvare un pattern come dati SMF (Standard MIDI File)

Ecco come salvare il pattern corrente come SMF (Standard MIDI file) in formato 1.

1. **Accedete alla PATTERN LIST schermata come descritto in “Selezionare un pattern” (p. 168).**
2. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il pattern da salvare come SMF.**
3. **Premete [MENU].**
Appare il riquadro MENU.
4. **Selezionate “Save As SMF...” e premete [F5] (Select).**
Appare il riquadro SAVE PATTERN AS SMF.



- **[F2](Fix Qtz)**

Se volete salvare dati SMF che riflettano le impostazioni Play Quantize di ogni MIDI track nel pattern, premete [F2](Fix Qtz) per attivare l'indicazione Fix Quantize. Se questa è On quando salvate lo SMF, l'andamento ritmico che sentite quando riproducete il pattern sull'MV-8800 viene salvato in formato SMF.

5. **Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per selezionare una cartella in cui salvare.**
La cartella viene evidenziata.
6. **Premete [F5](Save).**
Appare il riquadro EDIT FILE NAME (Guida alle Schermate; p. 3).
7. **Specifica il nome del file che volete salvare.**
Il nome del file è il nome che avete assegnato con l'estensione “.MID”.
8. **Premete [F5](Execute).**
Il pattern viene salvato come file SMF sull'hard disk.

Caricare una song da un altro project

Potete caricare una song da un altro project nel project corrente. A questo punto, tutti i dati (per es., pattern e sample) necessari per la riproduzione della song vengono caricati insieme al project.



- Se la song caricata contiene dei program change (cambiamenti di patch), l'esecuzione potrebbe non suonare con l'instrument (suono) corretto.

1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Premete [F1](Song Menu).

Appare la Schermata SONG MENU (Guida alle Schermate; p. 78).

3. Col cursore posizionato nella riga inferiore di icone, premete [F3] (LoadSong). Oppure, potete selezionare l'icona LOAD e premere [ENTER].

Appare la Schermata LOAD SONG (Guida alle Schermate; p. 89).



4. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare il project che contiene la song che volete caricare.

5. Premete [F5] (Song List).

Appare il Riquadro SONG LIST (Guida alle Schermate; p. 90). Le song contenute nel project selezionato vengono visualizzate in una lista.



6. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la song che volete caricare.

7. Premete [F5] (Execute).

La song selezionata viene aggiunta al project corrente. La song che avete caricato diviene la song corrente.

Regolare il bilanciamento di volume di ogni parte

Ecco come regolare il volume di ogni audio track e instrument part. Potete aumentare il volume delle tracce che volete far risaltare, e ridurre il volume delle tracce che devono rimanere sullo sfondo.

1. Premete [MIXER].

Appare la schermata MIXER.



- Potete premere i tasti funzione per selezionare la schermata del mixer che volete regolare.

Tasto F	Schermata visualizzata
[F1](Audio Track)	Schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235)
[F2](Part 1-8)	Schermata MIXER (INSTRUMENT PART 1–8) (Guida alle Schermate; p. 236)
[F3](Part 9-16)	Schermata MIXER (INSTRUMENT PART 9–16) (Guida alle Schermate; p. 236)
[F4](AUX/Phrs/In)	Schermata MIXER (AUX/FX/AUDIO PHRASE/INPUT) (Guida alle Schermate; p. 237)

2. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per muovere il cursore sul Level della parte che volete regolare.

La parte su cui si trova il cursore viene chiamata “parte corrente”. Ora potete regolare il parametro Level di quella parte.



- Oltre a regolare il volume, la schermata Part Mixer vi permette anche di regolare il pan (posizione stereo) e la quantità di segnale che viene inviata agli effetti. Per i dettagli su questi parametri, fate riferimento ad ognuna di schermate MIXER.
- Usate i cursori 1–8 del pannello superiore per regolare il Level.

3. Ruotate la manopola VALUE o usate [DEC] [INC] per regolare il valore.

Il valore del parametro Level cambia, modificando il volume di quella parte. È più facile regolare efficacemente il bilanciamento se effettuate la regolazione mentre riproducete la vostra song.

Regolare il tono di un instrument o audio track

Ognuna delle parti di un instrument e la sezione mixer di ogni audio track è dotata di un EQ (equalizzatore) a 3 bande.

Potete utilizzare l'equalizzatore per regolare il tono.

1. Premete [MIXER].

Appare la schermata MIXER.

2. Premete i tasti funzione per selezionare il mixer in cui volete regolare il tono tramite l'equalizzatore.

Tasto F	Schermata visualizzata
[F1](Audio Track)	Schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235)
[F2](Part 1–8)	Schermata MIXER (INSTRUMENT PART 1–8) (Guida alle Schermate; p. 236)
[F3](Part 9–16)	Schermata MIXER (INSTRUMENT PART 9–16) (Guida alle Schermate; p. 236)



- La schermata mixer a cui si accede premendo [F4](AUX/Phrs/In) non è dotata di una funzione di equalizzazione.

3. Premete [F4](→EQ)

Lo schermo mostra la schermata EQ del mixer che avete selezionato al punto 2.

Mixer selezionato	Schermata visualizzata
Audio Track	Schermata MIXER (AUDIO TRACK EQ) (Guida alle Schermate; p. 239)
Part 1–8	Schermata MIXER (INSTRUMENTS PART 1-8 EQ) (Guida alle Schermate; p. 240)
Part 9–16	Schermata MIXER (INSTRUMENTS PART 9-16 EQ) (Guida alle Schermate; p. 240)

4. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per muovere il cursore sul parametro dell'equalizzatore che volete regolare.

5. Usate la manopola VALUE o [INC] [DEC] per effettuare la regolazione.

Il valore del parametro selezionato cambia.



- Premendo [F5](→EQ) viene visualizzata la schermata EQ, e premendo [F5](→Level/Pan) si visualizza la schermata MIXER. Le funzioni [F5](→EQ) e [F5](→Level/Pan) si alternano ogni volta che premete il tasto.
- Mentre è visualizzata la schermata EQ, premendo ripetutamente [MIXER] si alternano le schermate nell'ordine seguente:
MIXER (AUDIO TRACK) → MIXER (INSTRUMENTS PART 1–8) → MIXER (INSTRUMENTS PART 9–16)
→ MIXER (AUDIO TRACK)
- Per i dettagli sui parametri del equalizzatore, fate riferimento ad ognuna delle schermate MIXER EQ.

Usare gli effetti

L'MV-8800 contiene tre processori effetti: MFX (multieffetti), delay/chorus, e riverbero.

Attivare e disattivare gli effetti

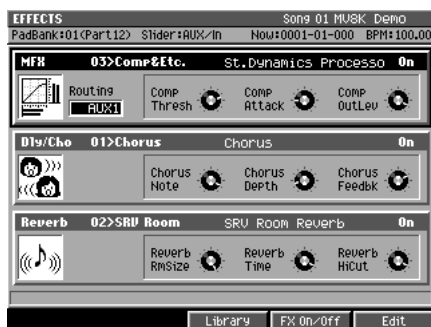
Ognuno degli effetti interni dell'MV-8800 può essere attivato e disattivato. Potete disattivare gli effetti se state modificando un suono e volete sentirlo senza gli effetti, o se volete usare un processore effetti esterno al posto degli effetti incorporati.



- Per i dettagli sugli effetti interni dell'MV-8800, fate riferimento a “Patch Preset e Lista degli Algoritmi” (Appendice; p. 14).

1. Premete [EFFECTS].

Appare la Schermata EFFECTS (Guida alle Schermate; p. 229).



2. Usate CURSOR [▲] [▼] per muovere il cursore sull'effetto che volete attivare o disattivare. Questo effetto diventa l'effetto corrente.

L'effetto che avete selezionato è racchiuso da una cornice ed è evidenziato.

3. Premete [F4](FX On/Off).

Ogni volta che lo premete, l'effetto corrente viene attivato o disattivato.



- L'impostazione on/off degli effetti viene memorizzata per ogni song.

Selezionare un effetto

Ognuno dei tre processori effetti interni dell'MV-8800 è dotato della sua libreria di effetti (effect library). Potete cambiare le impostazioni degli effetti selezionando vari effetti dalla effect library.

1. Premete [EFFECTS].

Appare la schermata EFFECT.

2. Muovete il cursore sull'effetto di cui volete modificare le impostazioni.

3. Premete [F3](Library).



La schermata che appare dipende dall'effetto corrente.

Effetto corrente	Schermata visualizzata
MFX	Riquadro MFX LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 230)
Dly/Cho	Riquadro DELAY/CHORUS LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 230)
Riverbero	Riquadro REVERB LIBRARY (Guida alle Schermate p. 230)

4. Ruotate la manopola VALUE o usate [DEC] [INC] per selezionare l'effetto che volete usare.



- Potete premere [F4](Preview) per ascoltare l'effetto selezionato. Viene indicato "Library Preview On." Per annullare l'ascolto, premete nuovamente [F4](Preview).
- Per i dettagli sui numeri e sui tipi di effetto nella effect library, fate riferimento a "Patch Preset e Lista degli Algoritmi" (Appendice; p. 14)

5. Premete [F5](Use This).

L'effetto che avete scelto viene selezionato.

Impostare i parametri dell'effetto

Potete modificare le impostazioni dell'effetto corrente per creare le vostre impostazioni.

1. Premete [EFFECTS].

Appare la schermata EFFECT.

2. Muovete il cursore sull'effetto di cui volete modificare le impostazioni.

3. Premete [F5](Edit).

La schermata che appare dipende dall'effetto corrente.

Effetto corrente	Schermata visualizzata
MXF	Schermata MXF EDIT (Guida alle Schermate p. 231)
Dly/Cho	Schermata DELAY/CHORUS EDIT (Guida alle Schermate p. 231)
Riverbero	Schermata REVERB EDIT (Guida alle Schermate p. 231)

4. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per muovere il cursore sul parametro che volete modificare, e usate la manopola VALUE o [DEC] [INC] per modificare il valore.

L'impostazione dell'effetto cambia.

● Modificare blocchi separati di un MFX

Se avete selezionato MFX come effetto corrente, l'algoritmo è una combinazione di diversi tipi di effetti. Potete modificare questi effetti (effect block) separatamente.

1. Accedete alla schermata MXF EDIT come descritto in "Impostare i parametri dell'effetto" (p. 213).

2. Usate [F1](Block▲)/[F2](Block▼) per selezionare il blocco effetti che volete modificare.

Le linguette sul bordo sinistro della schermata mostrano il blocco effetti evidenziato.



3. Usate CURSOR [▲] [▼] [◀] [▶] per muovere il cursore su un parametro, e ruotate la manopola VALUE o usate [DEC] [INC] per modificare il valore.

L'impostazione dell'effetto cambia.

Memorizzare le impostazioni dell'effetto corrente nella library

Dopo aver modificato i parametri dell'effetto per creare le vostre impostazioni, potete salvarle nella library e richiamarle successivamente quando è necessario.

1. Premete [EFFECTS].

Appare la schermata EFFECT.

2. Muovete il cursore sull'effetto che volete salvare nella library.

3. Premete [F3](Library).



La schermata che appare dipende dall'effetto corrente.

Effetto corrente	Schermata visualizzata
MFX	Riquadro MFX LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 230)
Dly/Cho	Riquadro DELAY/CHORUS LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 230)
Riverbero	Riquadro REVERB LIBRARY (Guida alle Schermate p. 230)

4. Ruotate la manopola VALUE o usate [DEC] [INC] per selezionare il numero dell'area user in cui volete memorizzare le vostre impostazioni.

L'area user è la sezione della memoria in cui potete salvare le vostre impostazioni. L'area user consiste di numeri della effect library preceduti dal carattere "U".



- Per i dettagli sul numero e sulla struttura della effect library, fate riferimento a "Patch Preset e Lista degli Algoritmi" (Appendice; p. 14).
- Non potete salvare impostazioni nell'area preset (numeri della effect library preceduti da una "P").

5. Premete [F1](Write Here).

Appare il messaggio "Write current to U###. Are You Sure?". (## è un numero della effect library.)

6. Premete [F5](Yes).

Le impostazioni dell'effetto corrente vengono salvate nel numero della effect library che avete selezionato.



- Dopo aver sovrascritto un numero della library, non vi è modo di ripristinare i suoi contenuti precedenti. Potete salvare la user library sul disco prima di sovrascrivere le vostre impostazioni.

Salvare le impostazioni correnti degli effetti nell'hard disk

Ecco come salvare il file delle impostazioni dell'effetto corrente sul disco. Un file delle impostazioni dell'effetto salvato in questo modo può essere utilizzato da un project differente.

1. Premete [EFFECTS].

Appare la Schermata EFFECTS (Guida alle Schermate; p. 229).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare gli effetti che usano le impostazioni che volete salvare.

3. Premete [F5](Edit).

Appare la Schermata EFFECTS EDIT (Guida alle Schermate; p. 231).

4. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

5. A seconda dell'effetto corrente, selezionate "Save MFX," "Save Dly/Cho," o "Save Reverb"; poi premete [F5](Select).

La schermata che appare dipende dall'effetto corrente.

Effetto corrente	Schermata visualizzata
MFX	Riquadro SAVE MFX (Guida alle Schermate; p. 233)
Dly/Cho	Riquadro SAVE DELAY/CHORUS (Guida alle Schermate; p. 233)
Riverbero	Riquadro SAVE REVERB (Guida alle Schermate; p. 233)

6. Specificate la destinazione del salvataggio (come /USER) e premete [F5] (Save).

Appare il riquadro EDIT NAME (Guida alle Schermate; p. 3).

7. Specificate il nome del file che volete salvare.

Il nome del file sarà il nome che avete assegnato con aggiunta un'estensione.

Effetto corrente	Estensione
MFX	.MVF
Dly/Cho	.MVC
Riverbero	.MVR

8. Premete [F5](Execute).

Il file delle impostazioni dell'effetto correntemente selezionato viene salvato sull'hard disk.

Usare le manopole C (Control) per agire sui parametri

Potete assegnare le manopole C1–C3 ai parametri dell'effetto desiderati, e usare le manopole per controllare i valori del parametro.

1. Premete [EFFECTS].

Appare la Schermata EFFECTS (Guida alle Schermate; p. 229).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare l'effetto che volete controllare.

3. Premete [F5](Edit).

Appare la Schermata EFFECTS EDIT (Guida alle Schermate; p. 231).

4. Muovete il cursore sul parametro che volete controllare utilizzando una manopola C.

5. Premete [F3](Knob Assign).

Appare il Riquadro KNOB ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 234).

6. Premete [F1](C1)–[F3](C3) per specificare la manopola che controlla il parametro che avete selezionato al punto 4.

Ora potete usare la manopola selezionata per controllare il valore del parametro.

Cambiare gli indirizzamenti degli MFX

Potete indirizzare gli MFX a vari bus (percorsi del segnale) all'interno dell'MV-8800. Indirizzamenti differenti producono risultati diversi.

1. Premete [EFFECTS].

Appare la Schermata EFFECTS (Guida alle Schermate; p. 229).

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per muovere il cursore su MFX, rendendolo l'effetto corrente.

MFX viene racchiuso da una cornice ed evidenziato.

3. Usate la manopola VALUE per cambiare l'impostazione del parametro Routing.

Questo imposta l'indirizzamento degli MFX.

Valore	Indirizzamento e risultati
Off	MFX non viene usato.
Input	MFX viene collegato all'input mixer. L'effetto si applica al segnale ricevuto dalla presa di ingresso.
AUX1-4	MFX viene collegato ai bus AUX 1-4 del mixer. Vengono utilizzati i bus AUX interni, permettendovi di usare l'MFX come un effetto collegato in loop.
Master	MFX viene collegato all'uscita master, e processa tutti i suoni mixati insieme.

● Se il parametro Routing è impostato su Input

L'MFX viene collegato all'ingresso del mixer. Poiché questa impostazione vi permette di applicare un effetto al suono in ingresso, come il segnale originale che arriva tramite l'ingresso analogico, è utile quando campionate o registrate un'audio track.

● Se il parametro Routing è impostato su AUX 1

L'MFX viene collegato al bus AUX 1 del mixer. Con questa impostazione, potete impostare il parametro Output Assign delle audio track o instrument su AUX 1, e applicare l'effetto alla loro uscita combinata.

● Se il parametro Routing è impostato su Master

L'MFX viene collegato all'uscita master. Poiché questa impostazione applica l'effetto al suono mixato di tutte le uscite, è appropriato quando volete usare l'MFX con un effetto master.

Applicare un effetto al suono da un ingresso

Ecco come applicare un effetto all'ingresso audio, come il suono ricevuto tramite gli ingressi analogici.

1. Premete [EFFECTS].

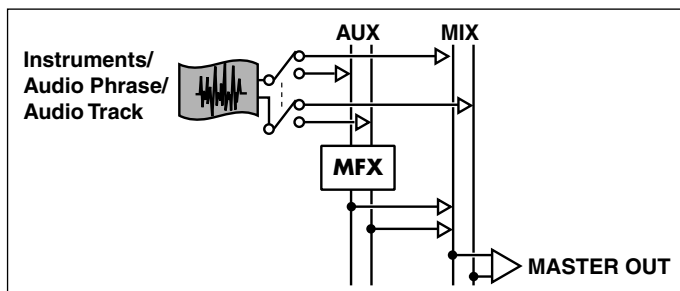
Appare la schermata EFFECTS.

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per muovere il cursore su MFX.

3. Impostate il parametro Routing su "Input."

L'effetto viene applicato all'ingresso audio.

Applicare l'MFX a un instrument o a un'audio track

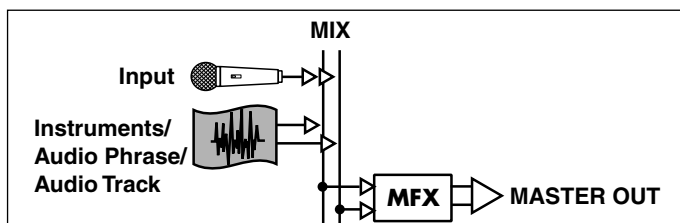


1. Premete [EFFECTS].
Appare la schermata EFFECTS.
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per muovere il cursore su MFX.
3. Impostate il parametro Routing su "AUX1."
4. Premete [MIXER].
Appare la schermata MIXER.



5. Accedete alla schermata MIXER dell'instrument o dell'audio track a cui volete applicare l'effetto.
6. Impostate il parametro Output su "AUX1" per la parte su cui volete usare l'MFX.
L'audio dell'instrument o dell'audio track viene inviato al bus AUX 1, e viene applicato l'effetto.

Applicare un effetto all'uscita master



1. Premete [EFFECTS].
Appare la schermata EFFECTS.
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per muovere il cursore su MFX.
3. Impostate il parametro Routing su "Master."
L'effetto viene applicato all'uscita master.

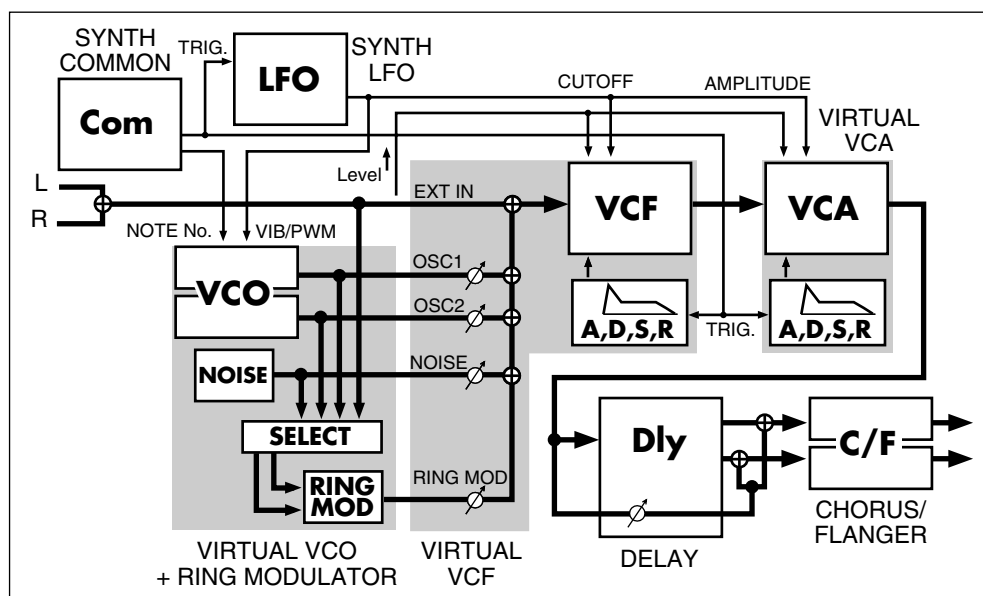
Analog Modeling Bass

Analog Modeling Bass è un algoritmo che replica il funzionamento di un sintetizzatore analogico.

Se controllate i parametri tramite i Velocity Pad o esternamente tramite messaggi MIDI, potrete ottenere suoni di sintetizzatore analogico con il VCO (Voltage Controlled Oscillator) virtuale. Inoltre, con le sezioni che corrispondono al VCF (Voltage Controlled Filter) e al VCA (Voltage Controlled Amplifier), potete anche elaborare il suono dall'ingresso esterno. In più, è incluso un ring modulator, e con l'uscita dal delay e chorus (o flanger), può essere utilizzato come un potente filtro/effetto multiuso.



- Ad eccezione di delay e chorus/flanger, le porzioni dell'effetto di questo algoritmo non possono essere disattivate.



- Per i dettagli su ogni blocco, fate riferimento a "25 Analog Modeling Bass" (Appendice; p. 54).

Selezionando Analog Modeling Bass, potete usare la sezione effetti dell'MV-8800 come un sintetizzatore monofonico. Potete controllare note-on/off e l'intonazione in diversi modi.

Suonare tramite le manopole Effect

Se volete usare il sintetizzatore per creare un effetto sonoro, invece che per suonare note definite di una scala, potete utilizzare le manopole dell'effetto per avviare e interrompere facilmente la produzione del suono del sintetizzatore. Per esempio, potete assegnare i seguenti parametri alle manopole degli effetti.

- C1: Trigger In—blocco Common (Appendice; p. 54)
- C2: Note Number—blocco Common (Appendice; p. 54)
- C3: VCF Cutoff—blocco VCF (Appendice; p. 57)
- VCF Reso—blocco VCF (Appendice; p. 57)
- LFO Rate—blocco LFO (Appendice; p. 55)
- LFO Depth—blocco LFO (Appendice; p. 55)
- etc.



- Per la spiegazione di Knob Assign, fate riferimento al "Riquadro KNOB ASSIGN" (Guida alle Schermate; p. 234).

Il sintetizzatore inizia a suonare quando ruotate C1 verso destra, e si arresta quando la ruotate a sinistra. Ruotando C2 si cambia l'intonazione. Se il parametro Common Portamento (Appendice; p. 54) è attivo, l'intonazione cambia in modo lineare.

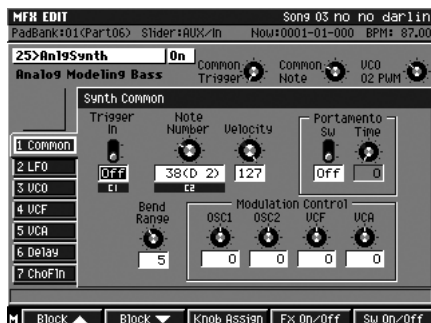
Mentre ascoltate la song o il sample in loop, ruotate le manopole per controllare l'effetto sonoro come desiderate.

Suonare da una MIDI track/dai velocity pad/da un dispositivo MIDI esterno



● La velocity del messaggio note-on (la dinamica con cui suonate un tasto) modifica il suono come specificato dalle impostazioni del parametro velocity sensitivity di VCF e VCA (Appendice; p. 58, p. 59).

1. Premete [EFFECTS].
2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare MFX.
3. Premete [F3](Library).
Appare il riquadro MFX LIBRARY (Guida alle Schermate; p. 230).
4. Selezionate “P025 (Analog Modeling Bass)” e premete [F5](Use This).
5. Premete [F5](Edit).
Appare la schermata MFX EDIT (Guida alle Schermate; p. 231).



6. Premete [F1](Block▲) / [F2](Block▼) per selezionare VCA.
7. Impostate l'Initial Gain (Appendice; p. 58) a 0.
8. Selezionate una MIDI track nella schermata SONG o nella schermata PATTERN.
9. Premete [F2](Track Param).
Appare il Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (Guida alle Schermate; p. 11).
10. Impostate Output Assign su “MFX.”

L'Analog Modeling Bass produce il suono quando colpite un pad o suonate una tastiera MIDI esterna collegata.

L'Analog Modeling Bass usa i seguenti messaggi MIDI.

- Note On
- Note Off
- Modulation (CC#01)
- Pitch Bend
- General Purpose Controller 1–8 (CC#16–18)

Automatizzare le operazioni del mixer (Automation)

Automatizzare le operazioni del Mixer Channel

Le operazioni dei parametri del mixer nelle schermate MIXER possono essere registrati in una MIDI track.

Parametri del mixer che possono essere registrati e riprodotti

I dati delle operazioni del mixer vengono registrati in una MIDI track come dati di MIDI Control Change. La tabella sottostante mostra i dati che possono essere registrati e riprodotti, e i numeri dei MIDI Control Change usati da ogni tipo di dato.

Parametri	MIDI Control Change Number	Parametri	MIDI Control Change Number
Level	7 (Volume)	Reverb Send	91 (Reverb: Effect 1 Depth)
Pan	10 (Pan)	DlyCho Send	93 (Chorus: Effect 3 Depth)



- Non potete registrare operazioni del mixer di più Mixer Channel contemporaneamente.
- Non potete registrare le operazioni dei parametri Output, Mute, ed EQ nelle schermate MIXER.

Registrare le operazioni del mixer di un Mixer Channel

1. Accedete alla schermata SONG o alla schermata PATTERN.
2. Spostate il tempo corrente nella posizione in cui volete iniziare a registrare le operazioni del mixer.
3. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la MIDI track su cui volete registrare le operazioni (movimenti) del Mixer Channel (canale del mixer).



- Potete usare la schermata SEQUENCE EDIT o la schermata EVENT LIST per modificare una MIDI track su cui avete registrato le operazioni del mixer.

4. Premete [F2](Track Param).

Appare il riquadro TRACK PARAMETER (Guida alle Schermate; p. 11) della MIDI track.

5. Usate il parametro Output Assign per selezionare il Mixer Channel di cui volete registrare/riprodurre le operazioni del mixer.

La seguente tabella mostra i Mixer Channel che possono essere registrati e riprodotti.

Mixer Channel	Valore	Mixer Channel	Valore
AUX1	Mixer AUX1	Reverb	Mixer Reverb
AUX2	Mixer AUX2	Audio Phrase	Mixer A.Phrs
AUX3	Mixer AUX3	Input	Mixer Input
AUX4	Mixer AUX4	Audio track 1-8	AMix *: (nome Audio track) ** mostra il Track Number.
Delay/Chorus	Mixer DlyCho		

Selezionate l'“AMix” in cui volete registrare le operazioni del mixer di una Audio track.

Output Assign **AMix 2:H DRMS**



- Quando cancellate un'Audio track, il parametro Output Assign viene impostato su Off per la MIDI track su cui avete registrato le operazioni dell'automazione del mixer della traccia.

6. Premete [MIXER] e selezionate la schermata MIXER in cui volete registrare il Mixer Channel.

Appare la Schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235).



7. Premete [REC (●)].

L'indicatore REC lampeggia, e appare il riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI). Effettuate le impostazioni di registrazione necessarie.

8. Premete [PLAY (▶)].

Gli indicatori REC e PLAY si accendono, e il riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI) si chiude. Usate i cursori o la manopola VALUE per regolare i valori dei parametri del mixer relativi al Mixer Channel selezionato al punto 5. I cambiamenti di valore vengono registrati sulla MIDI track.

9. Premete [STOP (■)] per arrestare la registrazione.

Gli indicatori REC e PLAY si spengono, e la registrazione si arresta.

Riprodurre le operazioni del mixer



- Cambiando l'impostazione del parametro Output Assign della MIDI track su cui avete registrato le operazioni del mixer su un Mixer Channel diverso, potete riprodurre le stesse operazioni del mixer su un Mixer Channel differente.

1. Spostate il tempo corrente nella posizione in cui sono state registrate le operazioni del mixer.

2. Premete [PLAY (▶)].

L'indicatore PLAY si accende. I parametri Mixer cambiano secondo i dati registrati nella MIDI track.

3. Premete [STOP (■)] per arrestare la riproduzione.

L'indicatore PLAY si spegne, e la riproduzione si arresta.

Automatizzare le operazioni mute di ogni traccia

Le impostazioni Mute (del silenziamento) di ogni traccia possono essere registrate nella Mute Control Track e riprodotte.

Registrare le operazioni mute

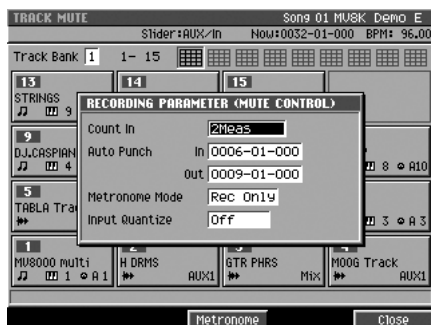
1. Tenete premuto [SHIFT], e premete [PAD BANKS].

Appare la Schermata TRACK MUTE (Guida alle Schermate; p. 75).

2. Spostate il tempo corrente nella posizione in cui volete iniziare a registrare le operazioni mute.

3. Premete [REC (●)].

L'indicatore REC lampeggia, e appare il Riquadro RECORDING PARAMETER (MUTE CONTROL) (Guida alle Schermate; p. 21). Effettuate le impostazioni di registrazione necessarie.



• Count In

Specifica come inizia la registrazione.

Valore	Spiegazione
Off	La registrazione si avvia nel momento in cui premete [PLAY (▶)].
1 Meas	Quando premete [PLAY (▶)], suona un conteggio a partire da una battuta prima della posizione di avvio della registrazione, e la registrazione inizia dalla posizione di avvio stabilita.
2 Meas	Quando premete [PLAY (▶)], suona un conteggio a partire da due battute prima della posizione di avvio della registrazione, e la registrazione inizia dalla posizione di avvio stabilita.
Wait Note	La registrazione si avvia nel momento in cui premete [PLAY (▶)].

• Auto Punch

La registrazione inizia (punch-in) e termina (punch-out) automaticamente nelle posizioni temporali che avete specificato.

Parametr0	Valore
In	0001-01-000 – 9999-**-***
Out	0001-01-000 – 9999-**-***

• 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 registrazione e la riproduzione.
Always	Il metronomo suona sempre.

• Input Quantize

Potete registrare nel sequencer applicando la quantizzazione.

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

4. Premete [PLAY (▶)].

Gli indicatori REC e PLAY si accendono, e il riquadro RECORDING PARAMETER (MUTE CONTROL) si chiude. Colpite i velocity pad per effettuare le operazioni di silenziamento delle tracce. Le operazioni Mute vengono registrate nella Mute Control Track.

5. Premete [STOP (■)] per arrestare la registrazione.

Gli indicatori REC e PLAY si spengono, e la registrazione si arresta.

MEMO ● La registrazione termina automaticamente se accedete a qualsiasi schermata diversa dalla schermata TRACK MUTE (per esempio premendo [EXIT]) mentre registrate.

Riprodurre le operazioni mute

1. Accedete alla schermata SONG o alla schermata PATTERN.

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia su cui volete riprodurre le operazioni mute.

3. Premete [F2](Track Param).

Appare il riquadro TRACK PARAMETER.



4. Usate il parametro Mute Control per specificare se le operazioni mute devono essere riprodotte o no.

• Mute Control

Le tracce vengono silenziate/riprodotte secondo i dati di silenziamento della traccia registrati nella Mute Control Track.

Valore	Spiegazione
Off	I dati mute registrati vengono disabilitati. Le azioni mute non vengono riprodotte.
On	I dati mute registrati vengono abilitati.
On (Default=Off)	I dati mute registrati vengono abilitati. Con questa impostazione, mute viene automaticamente disabilitato quando spostate la posizione temporale all'inizio della traccia.
On (Default=On)	I dati mute registrati vengono abilitati. Con questa impostazione, mute viene applicato automaticamente quando spostate la posizione temporale all'inizio della traccia.

5. Premete [F5](Close).

Il riquadro TRACK PARAMETER si chiude. Se volete abilitare/disabilitare le operazioni mute di altre tracce, ripetete le istruzioni ai punti 2–5.

6. Tenete premuto [SHIFT], e premete [PAD BANKS].

7. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

8. Selezionate “Track Mute Setup” e premete [F5](Select).

Appare il TRACK MUTE SETUP riquadro.



9. Impostate il parametro Mute Control Track su On.



- Lo stato on/off del parametro Mute Control Track può essere impostato per ogni Song e ogni Pattern.
- Lo stato on/off del parametro Mute Control Track di una Song può essere impostato anche dalla schermata SONG PARAMETER.
- Lo stato on/off del parametro Mute Control Track di un Pattern può essere impostato anche dalla schermata PATTERN PARAMETER.

10. Premete [EXIT].

Il riquadro TRACK MUTE SETUP si chiude.

11. Spostate il tempo corrente nella posizione in cui sono state registrate le operazioni mute.

12. Premete [PLAY (▶)].

L'indicatore PLAY si accende. Le impostazioni mute di ogni traccia cambiano secondo i dati registrati nella Mute Control Track.

13. Premete [STOP (■)] per arrestare la riproduzione.

L'indicatore PLAY si spegne, e la riproduzione si arresta.

Modificare i dati mute registrati

Nella schermata MUTE CONTROL TRACK, potete modificare i dati mute che sono registrati nella Mute Control Track. Potete regolare la temporizzazione (battuta-movimento-tick) dei dati mute registrati, o cambiare lo stato mute on/off.

1. Tenete premuto [SHIFT], e premete [PAD BAKS].

Appare la schermata TRACK MUTE.

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

3. Selezionate “Mute Control Track” e premete [F5](Select).

Appare la Schermata MUTE CONTROL TRACK (Guida alle Schermate; p. 71).

Event Position	Track	Mute
0001-01-000	Track 1 J MUS000 multi	Mute On
	Track 1 J MUS000 multi	Mute Off
	Track 1 J MUS000 multi	Mute Off
	Track 1 J MUS000 multi	Mute Off
0004-04-164	Track 1 J MUS000 multi	Mute On
0005-02-262	Track 1 J MUS000 multi	Mute Off
04-272	Track 2 H DRMS	Mute On
0006-02-183	Track 1 J MUS000 multi	Mute On
03-430	Track 2 H DRMS	Mute Off
04-128	Track 1 J MUS000 multi	Mute Off
0007-01-105	Track 2 H DRMS	Mute On
03-020	Track 2 H DRMS	Mute Off
04-197	Track 1 J MUS000 multi	Mute On
0008-01-166	Track 1 J MUS000 multi	Mute Off

Tasto F	Spiegazione.
[F1](Create)	Aggiunge un nuovo dato Mute nella posizione corrente.
[F2](Erase)	Cancella il dato Mute nella posizione del cursore. I dati cancellati vengono mantenuti nella memoria temporanea.
[F3](Copy)	Copia il dato Mute nella posizione del cursore della memoria temporanea.
[F4](Paste)	Appare il riquadro PASTE EVENT. Aggiunge al tempo specificato il dato Mute presente nella memoria temporanea.
[F5](Track Sel)	Appare il Riquadro TRACK SELECT (Guida alle Schermate; p. 72).




- Potete accedere alla schermata MUTE CONTROL TRACK dalla schermata SONG (o PATTERN). Per accedere a questa schermata, premete [MENU], selezionate “Mute Control Track”, poi premete [F5](Select).

4. Usate CURSOR [▲] [▼] o la manopola VALUE per selezionare i dati mute da modificare.

5. Usate CURSOR [◀] [▶] per selezionare il parametro che volete cambiare.

6. Usate la manopola VALUE o [DEC] [INC] per cambiare il valore.

- 
- Per specificare il valore di un parametro, potete usare la manopola VALUE o [DEC] [INC], o usare i tasti numerici per immettere direttamente il valore. Dopo aver usato i tasti numerici per immettere un valore, premete [ENTER] per completare l'immissione.

Visualizzare i dati mute di una traccia specifica

Potete limitare i dati mute che appaiono nella schermata MUTE CONTROL TRACK così da poter vedere solo la traccia che vi interessa.

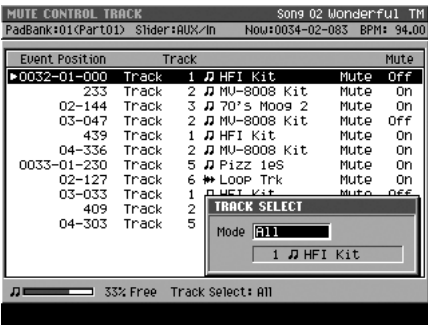
1. Tenete premuto [SHIFT], e premete [PAD BANKS].

Appare la schermata TRACK MUTE.
2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.
3. Selezionate “Mute Control Track” e premete [F5](Select).

Appare la schermata MUTE CONTROL TRACK.
4. Premete [F5](Track Sel).

Appare il riquadro TRACK SELECT.



5. Specificate il numero della traccia che volete visualizzare.

- Mode

Valore	Spiegazione
All	Vengono visualizzati i dati mute di tutte le tracce.
One Track	Appaiono solo i dati mute della singola traccia che avete specificato. Usate il parametro sotto per selezionare la traccia che volete visualizzare.

6. Premete [EXIT].

Il riquadro TRACK SELECT si chiude.

Automatizzare le operazioni di ogni manopola C (Control)


Le operazioni delle manopole C1–C3 assegnate ai parametri degli MFX (multieffetti) possono essere registrati su una MIDI track.

Registrare le operazioni delle manopole C (Control)

1. Assegnate le manopole C (Control) ai parametri dell'effetto che volete controllare, come descritto nel “ riquadro KNOB ASSIGN” (Guida alle Schermate; p. 234).
2. Accedete alla schermata SONG o alla schermata PATTERN.
3. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la MIDI track su cui volete registrare le operazioni delle manopole C (movimenti).
4. Premete [F2](Track Param).

Appare il riquadro TRACK PARAMETER.



5. Impostate il parametro Output Assign su MFX. 
6. Spostate il tempo corrente nella posizione in cui volete iniziare a registrare le operazioni della manopola C.
7. Premete [REC (●)].
L'indicatore [REC (●)] (rosso) lampeggia, e appare il riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI). Effettuate le impostazioni di registrazione necessarie.
8. Premete [PLAY (▶)].
Gli indicatori REC e PLAY si accendono, e il riquadro RECORDING PARAMETER (MIDI) si chiude. Usate le manopole C1–C3 per cambiare i parametri dell'effetto. Le operazioni delle manopole C1–C3 vengono registrate.
9. Premete [STOP (■)] per arrestare la registrazione.
Gli indicatori REC e PLAY si spengono, e la registrazione si arresta.

Riprodurre le operazioni delle manopole C (Control) per controllare i parametri dell'effetto



- L'automazione riproduce solo le operazioni delle manopole C1–C3. Non registra direttamente il valori dei parametri degli effetti. Ciò significa che, se vengono assegnati alle manopole C1–C3 dei parametri degli effetti diversi quando riproducete l'automazione, i risultati della riproduzione saranno differenti.

1. Spostate il tempo corrente nella posizione in cui sono state registrate le operazioni delle manopole C.

2. Premete [PLAY (▶)].

L'indicatore PLAY si accende. I dati registrati delle operazioni delle manopole C1–C3 sulla MIDI track controllano i parametri dell'effetto.

3. Premete [STOP (■)] per arrestare la riproduzione.

L'indicatore PLAY si spegne, e la riproduzione si arresta.

● Riguardo ai dati registrati nella MIDI track

I dati delle operazioni delle manopole C vengono registrati sulla MIDI track corrente come MIDI Control Change. La seguente tabella mostra i dati registrati delle manopole C e i numeri dei MIDI Control Change che sono usati.

Manopola	Numero del MIDI Control Change
C1	16 (General 1)
C2	17 (General 2)
C3	18 (General 3)

Le fasi della procedura di creazione di un CD audio

Questo capitolo vi guida nel processo di creazione di un CD audio partendo da una song registrata.

Per iniziare, dovete regolare il bilanciamento di volume e il pan di ogni instrument part e audio track, e registrare i risultati sotto forma di dati stereo. Questo processo prende il nome di "mixdown."

I dati creati dal mixdown vengono salvati in un file WAV nella cartella MIXDOWNTR dell'hard disk.

Poi, regolerete il file WAV creato dal mixdown così che abbia il volume e l'intensità ideali per un CD audio. Questo processo prende il nome di "mastering."

Sull'MV-8800, potete usare il "mastering tool kit" per ridurre le differenze di volume nei diversi punti del brano e regolare il bilanciamento della gamma delle basse frequenze. Questo rende semplice creare un CD audio dal suono potente.

I dati creati dal mastering vengono salvati in un file WAV nella MASTERTR sull'hard disk.



● Se desiderate, potete creare un CD audio senza eseguire il mastering.

In fine, create un CD audio dai file WAV creati dal processo di mixdown/mastering.

Combinare una song / pattern in due tracce (Mixdown)

Per effettuare il mixdown, passate al modo Mixdown e registrate il mixdown sull'hard disk.

1. Premete [MASTERING].

Appare la Schermata MIXDOWN / MASTERING MENU (Guida alle Schermate; p. 196).

2. Premete [F1](Mixdown) o usate CURSOR [◀] [▶] per selezionare l'icona MIXDOWN MODE poi premete [ENTER].

Se il modo Mixdown è Off, il display chiede "Enter Mixdown Mode. Are you sure?"

Tasto F	Azione
[F1](No)	Annulla la procedura, e vi riporta alla schermata MIXDOWN / MASTERING MENU.
[F5](Yes)	Attiva il modo Mixdown. Entrate nella schermata SONG, che indica "*** Mixdown Mode **." Continuate al punto 3.



- Se il modo Mixdown è On, il display chiede "Exit Mixdown Mode. Are you sure?" Se poi premete [F5](Yes), il modo Mixdown passa da on a off.

3. Spostate il tempo corrente nella posizione in cui volete iniziare il mixdown.

4. Ruotate la manopola MASTER su MAX.

Se effettuate il mixdown senza impostare la manopola MASTER su MAX, il volume sarà inferiore. Dovreste lasciare questa manopola su MAX a meno che non stiate creando un'assolvenza o una dissolvenza.

5. Premete [REC (●)].

Appare il riquadro EDIT MIXDOWN FILE NAME (Guida alle Schermate; p. 3).



6. Specificate un nome del file.

Un nome del file di default viene assegnato automaticamente. Potete modificarlo se desiderate.



- Se premete [EXIT] al punto 6, il riquadro EDIT MIXDOWN FILE NAME si chiude senza entrare in modo standby.

7. Premete [F5](OK).

L'indicatore REC (rosso) lampeggia, e l'MV-8800 si pone in standby del mixdown.



- Se il nome del file del mixdown che avete specificato è in una cartella MIXDOWNTR che contiene già delle impostazioni, appare il messaggio "That name already exists. Overwrite?". Se premete [F1](No), potete modificare ancora il nome del file. Se premete [F5](Yes), i dati precedenti vengono sovrascritti.

8. Premete [PLAY (▶)].

Inizia il mixdown. L'indicatore REC (rosso) e l'indicatore PLAY (verde) si accendono.



- Se agite sul mixer o sugli effetti durante il mixdown, le vostre modifiche si riflettono nei dati del mixdown.
- Durante il mixdown, i suoni ricevuti dagli ingressi analogici, etc., vengono anch'essi registrati. Se il sequencer dell'MV-8800 sta facendo suonare un modulo sonoro MIDI esterno, potete collegare l'uscita audio del vostro modulo sonoro MIDI agli ingressi dell'MV-8800 così che il suono del vostro modulo sonoro MIDI venga registrato come parte del mixdown.

9. Per arrestare il mixdown, premete [STOP (■)].

Il mixdown termina, e il file del mixdown viene salvato nella cartella MIXDOWNTR (gli indicatori REC e PLAY si spengono).

Appare il messaggio "Mixdown finished. Go to Mastering?".

Tasto F	Azione
[F1](No)	Il messaggio si chiude. (Non uscite dal modo Mixdown.)
[F3](Exit Mixdown)	Il Mixdown Mode viene disattivato.
[F5](Yes)	Entrata nella schermata MASTERING. Selezionatelo se volete effettuare immediatamente il master del file WAV creato dal mixdown.

Ottenere il volume e l'intensità ideali per un CD audio (Mastering)

Ecco come applicare un effetto per il mastering finale (il Mastering Tool Kit) al vostro mixdown, per poter produrre la song finita. Il Mastering Tool Kit è un effetto che elabora separatamente le regioni delle frequenze acute, medie e basse per rendere più omogeneo il volume. Questo fa sì che l'intera song suoni in modo più intenso e "finito", così che possa essere scritta su CD ad un livello di volume ottimale.



- Se desiderate, potete creare CD audio anche senza eseguire il mastering.
- Il mastering può essere effettuato solo per i file stereo a 44.1 kHz/16-bit.

1. Premete [MASTERING].

Appare la Schermata MIXDOWN / MASTERING MENU (Guida alle Schermate; p. 196).

2. Premete [F2](Mastering) o usate CURSOR [◀] [▶] per selezionare l'icona MASTERING, poi premete [ENTER].

Appare la Riquadro SELECT MASTERING SOURCE / SELECT AUDIO FILE (Guida alle Schermate; p. 198).



- Nel riquadro SELECT MASTERING SOURCE, potete premere [F1](Listen) per ascoltare il file nella posizione del cursore.



3. Muovete il cursore sul file del mixdown (o altro file) di cui volete effettuare il master, e premete [F5](Execute).

Appare la Schermata MASTERING (Guida alle Schermate; p. 199).

La schermata MASTERING mostra i parametri principali del mastering tool kit.

Premete [PLAY (▶)] per riprodurre il file WAV mentre regolate i parametri. Per i dettagli sui parametri, fate riferimento alla "Schermata MASTERING" (Guida alle Schermate; p. 199).



- Nella schermata MASTERING, potete premere [F2](Library) per accedere al riquadro MASTERING TOOL KIT LIBRARY. Qui potete anche selezionare o memorizzare le vostre impostazioni preferite.

4. Ruotate la manopola MASTER su MAX.



- Se effettuate il mastering senza impostare la manopola MASTER su MAX, il volume sarà inferiore. Dovreste lasciare questa manopola su MAX a meno che non stiate creando un'assolvenza o una dissolvenza.

5. Premete [REC (●)].

Appare il riquadro EDIT MASTERING FILE NAME (Guida alle Schermate; p. 3).



6. Specificate un nome del file.

Un nome del file di default viene assegnato automaticamente. Potete modificarlo se desiderate.

7. Premete [F5](OK).

L'indicatore REC (rosso) lampeggia, e l'MV-8800 si pone in standby del mastering.



- Se premete [EXIT] al punto 9, il riquadro EDIT MIXDOWN FILE NAME si chiude senza entrare in modo standby.
- Se il nome del file del mixdown che avete specificato è in una cartella MIXDOWNTR che contiene già delle impostazioni, appare il messaggio "That name already exists. Overwrite?". Se premete [F1](No), potete modificare ancora il nome del file. Se premete [F5](Yes), i dati precedenti vengono sovrascritti.

8. Premete [PLAY (▶)].

Inizia il mastering del file che avete selezionato al punto 3. L'indicatore REC (rosso) e l'indicatore PLAY (verde) si accendono.

9. Per arrestare il mastering, premete [STOP (■)].

Il mastering si interrompe, e il file del mastering viene salvato nella cartella MASTERTR (gli indicatori REC e PLAY si spengono).

Appare il messaggio "Mastering finished. Go to CD Burning?".

Tasto F	Azione
[F1](No)	Il messaggio si chiude.
[F5](Yes)	Entrate nella Schermata CUE SHEET (Guida alle Schermate; p. 206). Selezionatelo se volete creare immediatamente un CD audio dal file WAV creato dal mastering.



- Se la riproduzione raggiunge la fine del file selezionato per il mastering, il mastering si arresta automaticamente.
- Se un disco CD-R/RW vergine non è inserito nel drive quando premete [F5](Yes) al punto 9, appare il messaggio "Insert a blank disc.". Inserite un disco CD-R/RW vergine come descritto in "Inserire un disco" (p. 31).

Scrivere i dati del master su CD

Ecco come creare un CD audio dal/dai file WAV creati dal mixdown e dal mastering.

● Prima di creare un CD audio

Leggete attentamente i paragrafi “Copyright” e “Riguardo all'accordo di licenza” nell'ultima di copertina del Manuale dell'Utente. Dovete accettare tutte le condizioni indicate prima di usare l'MV-8800 per creare CD audio.

1. Inserite un disco CD-R/RW vergine come descritto in **Inserire un disco** (p. 31).



- Controllate che il disco resti fisso nel vassoio del drive CD-R/RW (p. 31). Se il disco non si trova correttamente in posizione, potrebbe bloccarsi nel drive ed essere impossibile da rimuovere.
- L'MV-8800 è in grado di scrivere i dischi CD-RW. Però, i dischi CD-RW non possono essere riprodotti dai normali lettori di CD. Dovete utilizzare la funzione CD Player dell'MV-8800 (p. 236) per riprodurre questo tipo di dischi. Inoltre, anche se scrivete i dati audio su dischi CD-R, in alcuni rari casi, alcuni lettori di CD convenzionali potrebbero non essere in grado di leggere il disco.

2. Premete [MASTERING].

Appare la Schermata MIXDOWN / MASTERING MENU (Guida alle Schermate; p. 196).

3. Premete [F3](Create CD). Oppure, selezionate l'icona **CREATE AUDIO CD** e premete [ENTER].

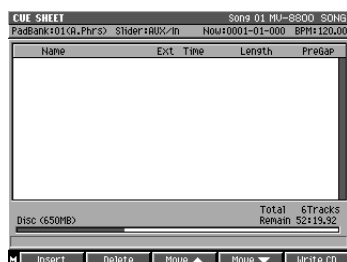
Appare la Schermata CUE SHEET (Guida alle Schermate; p. 206).



- “cue sheet” (Appendice; p. 12)



- Se un disco CD-R/RW vergine non è inserito nel drive quando premete [F3](Create CD) al punto 3, appare il messaggio “Insert a blank disc.”. Inserite un disco CD-R/RW vergine come descritto in “Inserire un disco” (p. 31).



4. Premete [F1](Insert).

Appare il riquadro SELECT AUDIO FILE (Guida alle Schermate; p. 198).



5. Nella lista, muovete il cursore sul file che volete scrivere sul disco CD-R/RW, e premete [F5](Execute).

Il file selezionato viene aggiunto al cue sheet. Se volete scrivere altri file, ripetete i punti 4–5.

6. Se volete cambiare l'ordine delle song nel cue sheet, usate [F3](Move s)/[F4](Move t).

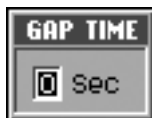
Questo cambia la posizione del file su cui è posizionato il cursore.



- Se cambiate idea, e decidete di rimuovere una song dalla cue list, spostate al punto 4 il cursore sulla song che volete rimuovere, e premete [F2](Delete).

7. Regolate la durata del silenzio tra i brani.

Premete [MENU], selezionate "Gap Time," e premete [F5](Select). Appare il Riquadro GAP TIME (Guida alle Schermate; p. 207).



Impostate il parametro GAP TIME sulla durata del silenzio che volete inserire. (Il valore di default è 2,00 secondi.) La quantità di silenzio specificata viene inserita prima della traccia

Tasto F	Spiegazione
[F4](SetAll)	Cambia il gap time di tutte le tracce.
[F5](Set)	Cambia il gap time della traccia su cui si trova il cursore.



- Il parametro GAP TIME che specificate qui viene anche chiamato "pre gap"
- Se state creando il CD di un'esecuzione dal vivo, o di materiale simile, potete impostare il parametro Gap di ogni traccia a 0, così che le tracce siano collegate tra loro.

8. Quando avete terminato le impostazioni nella cue sheet, premete [F5](Write CD).

Appare il riquadro WRITE CD.

9. Premete [F5](Yes).

Inizia la scrittura. Quando la scrittura è completa, il vassoio del drive CD-R/RW si apre e viene visualizzato il messaggio "Completed. Make another?". Rimuovete il disco.

Se volete creare un altro CD audio con lo stesso contenuto, inserite un disco CD-R/RW vergine e premete [F5](Yes). (Viene creato un CD audio con lo stesso contenuto.)

Il vostro CD audio originale è finito!



- La velocità con cui vengono scritti i dati sul CD viene selezionata automaticamente, a seconda della velocità ottimale supportata dal supporto che state utilizzando.
- Il metodo di scrittura dei CD dell'MV-8800 è fisso su "Disc At Once," il che significa che potete utilizzare i CD scritti da questa unità come master di stampa per la riproduzione commerciale di massa. Quando viene utilizzato il metodo Disc At Once, non potete aggiungere ulteriori dati sul disco in un secondo momento, anche se vi è dello spazio (tempo di registrazione) restante sul disco.

Riprodurre un CD audio

Usiamo la funzione CD Player dell'MV-8800 per ascoltare il CD audio appena creato.

1. Inserite il CD audio nel drive CD-R/RW come descritto in Inserire un disco (p. 31).



- Controllate che il disco resti fisso nel vassoio del drive CD-R/RW (p. 31). Se il disco non si trova correttamente in posizione, potrebbe bloccarsi nel drive ed essere impossibile da rimuovere.
- Non possiamo garantire che la riproduzione di CD con sistemi di protezione contro la copia non conformi alle specifiche dei CD audio avvenga correttamente. Se volete utilizzare la funzione CD Player dell'MV-8800 per riprodurre un CD audio, leggete con attenzione le indicazioni sulla custodia del CD audio.

2. Premete [DISK/USB].

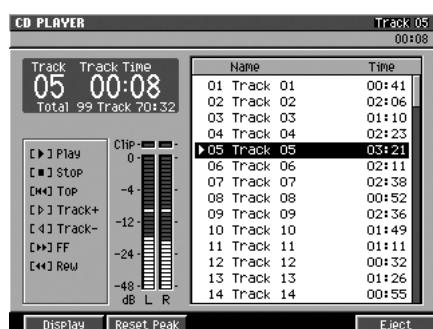
Appare la Schermata DISK/USB MENU (Guida alle Schermate; p. 188).

3. Premete [F4](CD Player). Oppure, selezionate l'icona CD PLAYER e premete [ETNER].

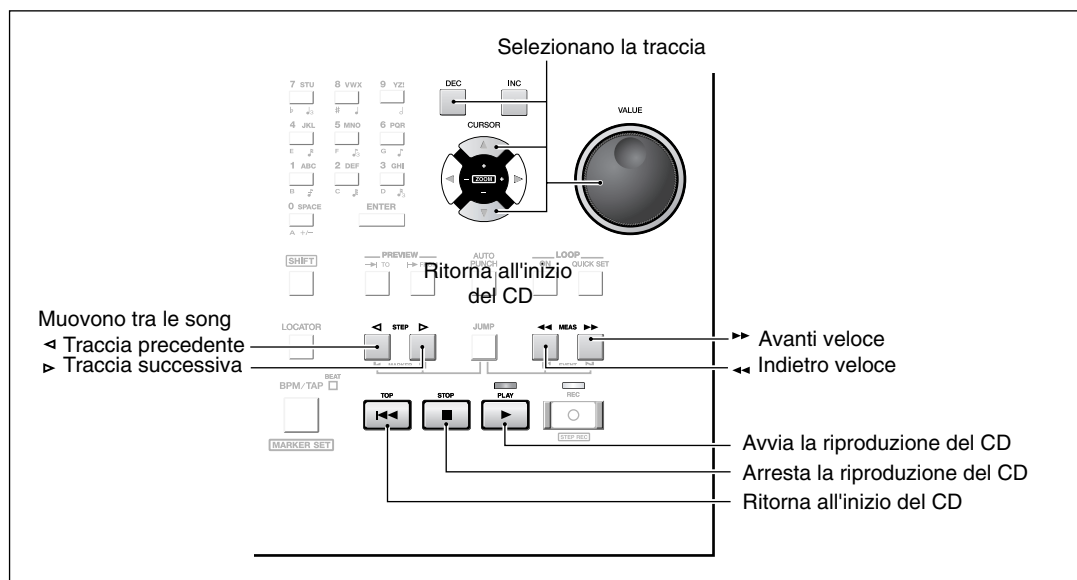
Appare la Schermata CD PLAYER (Guida alle Schermate; p. 195).



- Potete usare la funzione CD Player per riprodurre CD audio commerciali o CD audio scritti su dischi CD-RW.



4. Usate i seguenti tasti per controllare il CD.



- Usate la manopola MASTER per regolare il volume generale.
- Premendo [F5 (Eject)] si apre il vassoio del drive CD-R/RW.
- Potete premere [F2](Reset Peak) per reimpostare l'indicatore di picco del misuratore di livello.
- Potete premere [F1 (Display)] per cambiare il formato di visualizzazione del tempo. Lo schermo mostra il formato visualizzato insieme al tempo. Il valore di default è "Track Time."

Formato display	Informazioni indicate
Track Time	Mostra il tempo corrente della traccia riprodotta.
Total Time	Mostra il tempo corrente dall'inizio del CD alla posizione corrente nel tempo.
Track Remain	Mostra il tempo restante sino alla fine della traccia riprodotta correntemente.
Total Remain	Mostra il tempo restante sino alla fine del CD.

Gestione dei project

Sull'MV-8800, tutti i dati necessari per creare una song — song, pattern, dati delle library, sample, etc.— vengono salvati sotto forma di “project.” Per maggiori informazioni sui project, vedi “L'MV-8800 in generale” (p. 51)

Caricare un project

Ecco come caricare un project che è stato salvato precedentemente sull'hard disk. I dati dei sample, delle song e delle librerie utilizzati dal project corrente vengono tutti sostituiti dai dati del project che caricate.



● Mentre viene caricato il project, l'indicatore DISK (rosso) si illumina. Non colpite mai i pad o sottoponete in altro modo l'MV-8800 a vibrazioni durante questa operazione. Così facendo, potete provocare malfunzionamenti.



- La quantità di tempo necessaria per caricare un project è proporzionale alla dimensione del project stesso.
- Non potete caricare più di un project alla volta.

1. Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F3](Load). Oppure, selezionate l'icona LOAD PROJ e premete [ENTER].

Appare la Schermata LOAD PROJECT (Guida alle Schermate; p. 164). I project salvati sull'hard disk sono elencati nel display.



3. Spostate il cursore sul project che volete caricare, e premete [F5](Execute).

Il display chiede “Save Current Project before loading Project?”

Tasto F	Azione
[F1](No)	Il project selezionato viene caricato senza salvare il project corrente. Dopo che il project è stato caricato, appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).
[F5](Yes)	Il project corrente viene salvato, e poi viene caricato il project selezionato. Dopo che il project è stato caricato, appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

● **Se il display indica “Selected Project is too large.”**

Il project che avete cercato di caricare richiede più memoria di quella installata correntemente nell'MV-8800. Non vi è abbastanza memoria per caricare il project. Questo può accadere se la quantità di memoria nel momento in cui avete creato il project è diversa dalla quantità di memoria installata correntemente. Sostituite la memoria attuale con una quantità di memoria uguale o maggiore della quantità di memoria che era installata quando avete creato il project che state cercando di caricare.

Attribuire un nome a un project

Ecco come potete assegnare un nome al vostro project, per una gestione più semplice.



- Le modifiche che apportate al nome del project si applicano al project corrente.

1. Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F1](Name). Oppure, selezionate l'icona RENAME PROJ e premete [ENTER].

Appare il EDIT PROJECT NAME riquadro (Guida alle Schermate; p. 3). Inserite il nome desiderato.



- Potete assegnare un nome con un massimo di 12 caratteri.

3. Terminata l'immissione del nome, premete [F5](OK).

Proteggere un project

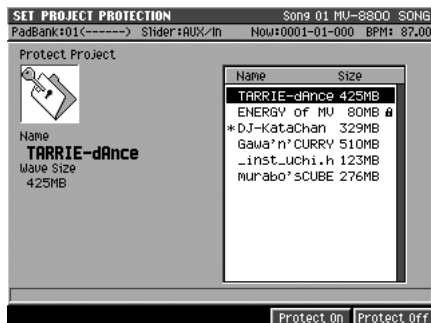
Ecco come proteggere un project, così che non possa essere cancellato o sovrascritto accidentalmente.

1. Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F2](Protect). Oppure, selezionate l'icona SET PROJ PROTECTION e premete [ENTER].

Appare la Schermata SET PROJECT PROTECTION (Guida alle Schermate; p. 163). Il display elenca i project salvati sull'hard disk.



3. Spostate il cursore sul project che volete proteggere, e premete [F4](Protect On).

Il project ora è protetto. Potete premere [F5 (Protect Off)] per disattivare l'impostazione della protezione.

Cancellare un project

Ecco come cancellare dal disco un project che non è più necessario.



- 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.

1. Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2. Col cursore nella fila inferiore di icone, premete [F2](Delete). Oppure, selezionate l'icona DELETE PROJ e premete [ENTER].

Appare la Schermata DELETE PROJECT (Guida alle Schermate; p. 168).



3. Spostate il cursore sul project che volete cancellare e premete [F5](Execute).

Appare il messaggio "Delete Project. Are you sure?".

Tasto F	Azione
[F1](No)	Annulla l'operazione Delete.
[F5](Yes)	Cancella il project selezionato dal cursore.



- Non potete cancellare il project corrente. Appare il messaggio "Can't delete current Project."

Salvare un project

Ecco salvare sull'hard disk il project corrente.



- Mentre il project viene salvato, l'indicatore DISK (rosso) si illumina. Non colpite mai i pad o sottoponetevi in altro modo l'MV-8800 a vibrazioni durante questa operazione. Così facendo, potete provocare malfunzionamenti.



- Il tempo necessario per salvare il project è proporzionale alla dimensione del project stesso.
- Potete anche salvare il project corrente premendo [SHIFT] + [SHUTDOWN].

1. Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F4](Save). Oppure, selezionate l'icona SAVE PROJ e premete [ENTER].

Appare il messaggio "Save current project?".



Tasto F	Azione
[F1](No)	Annulla l'operazione Save.
[F5](Yes)	Salva il project corrente.

Se il project corrente è protetto, viene visualizzato il messaggio "Current Project is protected. Save as new Project?" quando premete [F5](Yes) al punto 2.

Se premete [F5](Yes), appare il Riquadro SAVE AS NEW PROJECT (Guida alle Schermate; p. 165), che vi permette di salvare il project corrente con un nome differente.

Salvare un project con un nome differente

Ecco come salvare il project corrente su disco con un nome differente. Questo è utile quando volete creare più arrangiamenti diversi di un project per poterli comparare.



- Mentre il project viene salvato, l'indicatore DISK (rosso) si illumina. Non colpite mai i pad o sottoponetevi in altro modo l'MV-8800 a vibrazioni durante questa operazione. Così facendo, potete provocare malfunzionamenti.



- Il tempo necessario per salvare il project è proporzionale alla dimensione del project stesso.

1. Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F5](Save As). Oppure, potete selezionare direttamente l'icona SAVE AS NEW PROJ e premere [ENTER].

Appare il Riquadro SAVE AS NEW PROJECT (Guida alle Schermate; p. 165).



Immettete il nome del nuovo project che volete creare.

3. Terminata l'immissione del nome, premete [F5](OK).

Il project corrente viene salvato sull'hard disk col nuovo nome del project che avete specificato.

Creare un nuovo project

1. Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2. Col cursore nella fila inferiore di icone, premete [F1](Create). Oppure, potete selezionare direttamente l'icona CREATE NEW PROJ e premere [ENTER].

Appare la Schermata CREATE NEW PROJECT (Guida alle Schermate; p. 166).



- Per i dettagli sui parametri, fate riferimento alla “Schermata CREATE NEW PROJECT” (Guida alle Schermate; p. 166).



3. Impostate i parametri Copy From Source Project.

Questo vi permette di copiare i sample o le impostazioni dei parametri da un project desiderato al nuovo project. Usate [F4] (Select Proj) per selezionare il project che contiene i sample o i parametri che volete copiare, e vistate (✓) le voci che desiderate copiare.



- Se non volete copiare alcun dato da un altro project, togliete i visti da tutte le opzioni.

4. Terminate le impostazioni, premete [F5](Execute).

Viene creato un nuovo project, che diventa il project corrente.

● Se il display chiede “Save Current Project before creating new project?”

Le vostre modifiche vanno perse se non salvate il project corrente prima di creare un nuovo project.

Tasto	Spiegazione
[F1](No)	Per cancellare le vostre modifiche e creare il nuovo project.
[F5](Yes)	Per salvare il project corrente prima di creare il nuovo project.
[EXIT]	Annulla l'operazione di creazione del nuovo project.



- Se non salvate il project corrente alla richiesta “Save Current Project before creating new project?”, non vi è modo di ripristinare i dati (a meno che non abbiate effettuato precedentemente una copia di backup). Roland Corporation non si assume alcuna responsabilità per qualsiasi perdita di dati o per qualsiasi danno provocato da tale perdita.

Cancellare le porzioni inutilizzate di un sample

Quando eseguite questa operazione, i sample che sono completamente inutilizzati del project corrente vengono cancellati. Questo aumenta lo spazio libero disponibile in memoria.



● 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.



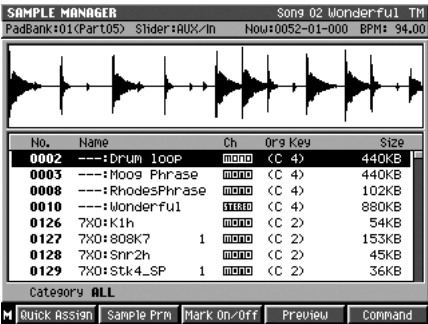
● A seconda del project, l'operazione Optimize può richiedere una certa quantità di tempo.

1. Premete [PROJECT].

Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).

2. Col cursore nella fila inferiore di icone, premete [F3](SmpMgr). Oppure, potete selezionare direttamente l'icona SAMPLE MANAGER e premere [ENTER].

Appare la Schermata SAMPLE MANAGER (Guida alle Schermate; p. 169).

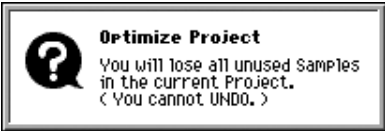


3. Premete [MENU].

Appare il MENU riquadro.

4. Selezionate “Optimize” e premete [F5](Select).

Appare il messaggio “Optimize Project.”.



Tasto F	Azione
[F1](No)	Annulla l'operazione Optimize.
[F5](Yes)	Cancella i dati dei sample inutilizzati.

Cancellazione dei sample tramite l'ottimizzazione

Quando utilizzate la procedura Optimize, tutti i sample che non vengono usati in alcun modo da una qualsiasi song/pattern all'interno del project corrente vengono automaticamente individuati e cancellati nel loro insieme, offrendo così una riduzione immediata della memoria utilizzata.

Però, poiché non potete selezionare quali sample verranno cancellati, i sample non assegnati ad alcun materiale vengono cancellati incondizionatamente.

Perciò, siate prudenti, poiché vengono cancellati anche i sample che potreste voler utilizzare in seguito.

Backup del project su un disco CD-R/RW

Ecco come salvare il vostro project su un disco CD-R/RW. Questo vi permette di preservare dati importanti, o di utilizzare un project su un MV-8800 differente.



- Quando effettuate il backup, dovete usare un disco CD-R/RW per ogni project. Non potete effettuare copie di backup di più project contemporaneamente.

1. **Inserite un disco CD-R/RW vergine come descritto in “Inserire un disco” (p. 31).**
2. **Premete [PROJECT].**
Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).
3. **Col cursore nella fila inferiore di icone, premete [F4](Backup). Oppure, selezionate l'icona BACKUP TO CD e premete [ENTER].**

Appare la Schermata BACKUP PROJECT TO CD (Guida alle Schermate; p. 170).



4. **Spostate il cursore sul project più di cui volete effettuare il backup, e premete [F5](Execute).**

Si avvia il backup sul disco CD-R/RW. Quando il project che stato copiato, il disco CD-R/RW viene espulso.



- Se appare il messaggio “Insert blank CD-R/RW”, non vi è un disco inserito nel drive CD-R/RW. Ponete un disco CD-R/RW vuoto nel vassoio e chiudetelo, poi premete [F5](Execute).
- Se inserite un disco CD-RW non vuoto, appare il messaggio “Erase CD-RW”. Se volete cancellare i contenuti del disco CD-RW e poi effettuare il backup del project, premete uno dei seguenti tasti.
[F3] (Yes(Quick)) ... cancellazione rapida, e poi backup, [F5] (Yes(Full)) cancellazione completa, e poi backup

Ripristinare un project

Ecco come può essere ripristinato sull'hard disk un project di cui avete effettuato il backup su un disco CD-R/RW.

1. **Inserite il disco CD-R/RW su cui avete effettuato la copia di backup del project.**
2. **Premete [PROJECT].**
Appare la Schermata PROJECT MENU (Guida alle Schermate; p. 162).
3. **Col cursore nella fila inferiore di icone, premete [F5](Recover). Oppure, selezionate l'icona RECOVER FROM CD e premete [ENTER].**

Appare il Riquadro RECOVER PROJECT FROM CD (Guida alle Schermate; p. 171). Viene visualizzato il nome del project sul disco CD-R/RW



4. **Specifica il parametro “New Project on Hard disk” del project ripristinato.**

Per default, il project viene ripristinato con il nome con cui è stato salvato sul disco CD-R/RW. Se volete ripristinare il project con un nome differente, cambiate il nome.

5. **Premete [F5](Execute).**

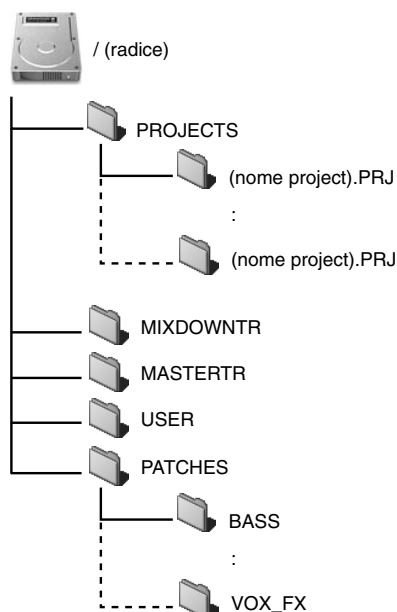
Inizia il ripristino. Quando il project è stato ripristinato, viene salvato sull'hard disk, e il disco CD-R/RW viene espulso.



- Se appare il messaggio “Insert disc with Project data.” o “Disk not ready.”, nessun disco è inserito nel drive CD-R/RW. Ponete il disco CD-R/RW che contiene i dati del project nel vassoio e chiudete il vassoio, poi premete [F5](Execute).

Struttura delle cartelle

I dati vengono salvati nell'hard disk interno dell'MV-8800 utilizzando la seguente struttura delle cartelle. I vari tipi di dati vengono salvati come segue.



● / (radice)

Questa è la "radice" (il livello più alto) del drive.

● PROJECTS

I dati dei project vengono salvati in questa cartella. Questa cartella contiene una cartella per ognuno dei project che salvate.

● (nome del project).PRJ

Ogni cartella .PRJ contiene i dati di un project. La cartella ha lo stesso nome del project, con l'estensione ".PRJ".



- Quando effettuate un backup di un project su un computer collegato via USB, dovete eseguire la copia di backup dell'intera cartella. Per i dettagli, fate riferimento a "Backup del project dall'MV-8800 al vostro computer" (p. 294).

● MIXDOWNRTR

I file WAV creati dal processo di mixdown vengono salvati qui.

● MASTERTR

I file WAV creati dal mastering vengono salvati qui.

● USER

Siete liberi di usare questa cartella per scambiare i dati con un computer collegato. Per esempio, potete importare file WAV dal computer tramite questa cartella.

● PATCHES

Questa cartella contiene una varietà di patch ("patch preinstallate") che troverete utili quando create le vostre song.



- La directory radice e la cartella di ogni project contengono altre cartelle e file oltre a quelli spiegati sopra. Queste cartelle e file contengono dati usati dal sistema dell'MV-8800. Non dovete mai copiarli, spostarli, modificarli, o cancellarli. Se lo fate, il sistema non può funzionare correttamente, e i vostri dati vanno persi. Roland Corporation non garantisce che l'MV-8800 funzioni correttamente se accedete a queste cartelle o file.

Gestione dei file (File Utility)

I comandi File Utility vi permettono di gestire i file salvati nell'hard disk e CD-RW drive dell'MV-8800.

1. Premete [DISK/USB].

Appare la Schermata DISK/USB MENU (Guida alle Schermate; p. 188).

2. Premete [F1](File Utility), o usate il cursore per selezionare l'icona FILE UTILITY e premete [ENTER].

Appare la Schermata FILE UTILITY (Guida alle Schermate; p. 189).



Cambiare il drive corrente

1. Premete [F1](Select Drive).

Appare il Riquadro SELECT DRIVE (Guida alle Schermate; p. 6).



2. Usate il cursore per selezionare un drive.

Usate la manopola VALUE o il cursore per selezionare il drive (hard disk, drive CD-R/RW) in cui volete eseguire le operazioni sui file.



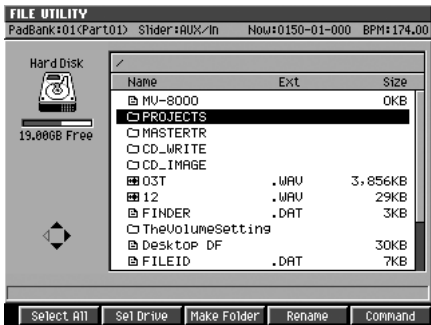
- Se è inserito un CD-ROM nel drive CD-R/RW, selezionate CD-ROM. Se è inserito un CD audio, selezionate Audio CD.

3. Premete [F5](Select).

Il drive corrente cambia.

Cambiare la cartella corrente

1. Muovete il cursore sulla cartella di cui volete controllare il contenuto.






2. Premete CURSOR [▶].

La cartella selezionata diviene la cartella corrente, la lista dei file mostra i contenuti della cartella. Per tornare alla cartella al livello superiore, in cui vi trovavate prima, premete CURSOR [◀].



- L'icona del cursore può cambiare forma per indicare se potete premere CURSOR [◀] [▶] per cambiare la cartella visualizzata.

Cursor icon	Spiegazione
	Potete muovere il cursore in su/giù.
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se è visualizzata questa indicazione, il cursore si trova su una cartella. Premete CURSOR [▶] per visualizzare i contenuti della cartella (cioè, per cambiare cartella).
	Potete muovere il cursore in su/giù. Se appare questa indicazione, potete premere CURSOR [◀] per tornare alla cartella al livello superiore (cioè, per cambiare cartella).

Creare una cartella

Ecco come creare un'altra cartella (una "sottodirectory") all'interno della cartella corrente.

1. Premete [F4](Make Folder).

Appare il riquadro EDIT FOLDER NAME (Guida alle Schermate; p. 3). Immettete un nome per la cartella.



- Potete assegnare un massimo di sedici caratteri.

2. Terminata l'immissione del nome, premete [F5](OK).

La cartella viene creata con il nome che avete specificato.

Rinominare una cartella o file

Ecco come rinominare una cartella o un file salvati sul disco.

1. Spostate il cursore sul file o cartella che volete rinominare.

2. Premete [F3](Rename).

Appare il riquadro EDIT FILE NAME (Guida alle Schermate; p. 3). Immettete il nome desiderato.



- Potete assegnare un massimo di venti caratteri.

3. Terminata l'immissione del nome, premete [F5](OK).

Il nome del file o cartella viene cambiato nel nome che avete specificato.



- Non dovete mai rinominare le cartelle diverse da quelle descritte in "Struttura delle cartelle" (p. 244), con l'eccezione delle cartelle che create seguendo le istruzioni descritte in "Creare un nuovo project" (p. 241). Le altre cartelle e file vengono usati dal sistema dell'MV-8800. Se li rinominate, il sistema non può funzionare correttamente, e dati importanti vanno persi.

Copiare un file o una cartella

Ecco come copiare un file o una cartella dal disco in un'altra cartella o drive.

1. Spostate il cursore sul file o cartella che volete copiare.



- Non potete copiare un file o cartella su un disco CD-R/RW.

2. Premete [F5](Command).

Appare il Riquadro SELECT FILE COMMAND (Guida alle Schermate; p. 191).



3. Selezionate “Copy” e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro SELECT DESTINATION (Guida alle Schermate; p. 192).



4. Selezionate la cartella di destinazione della copia, e premete [F5](Execute).

Il file o cartella viene copiato nella cartella di destinazione della copia.



- Non dovete mai copiare cartelle diverse da quelle descritte in “Struttura delle cartelle” (p. 244). Le altre cartelle e file vengono usati dal sistema dell'MV-8800. Se le copiate, il sistema non può funzionare correttamente, e dati importanti vanno persi.



- Se volete copiare il file o la cartella in un altro drive al punto 4, o se volete creare un'altra cartella e poi eseguire la copia, eseguite prima la seguente procedura, e poi tornate al punto 4 e continuate.
- Se volete copiare i dati in un drive differente, premete [F1](Select Drive). Appare il Riquadro SELECT DRIVE (Guida alle Schermate; p. 6). Usate il cursore per selezionare un drive, e premete [F5](SELECT).
- Se volete creare un'altra cartella, premete [F3](Make Folder). Appare il riquadro EDIT FOLDER NAME (Guida alle Schermate; p. 3). Immettete un nome per la cartella e premete [F5](OK).

Spostare un file in un'altra posizione (Move)

Ecco come spostare una cartella o file sul disco in un'altra cartella o drive.



- Non potete muovere un file o cartella su un disco CD-R/RW.

1. Usate il cursore per selezionare il file che volete spostare.
2. Premete [F5](Command).

Appare il Riquadro SELECT FILE COMMAND (Guida alle Schermate; p. 191).



3. Selezionate "Move" e premete [F5](Select).

Appare il Riquadro SELECT DESTINATION (Guida alle Schermate; p. 192).



4. Selezionate la cartella di destinazione dello spostamento e premete [F5](Execute).

Il file o la cartella vengono spostati nella cartella di destinazione dello spostamento.



- Non dovete mai spostare una cartella diversa da quelle descritte in "Struttura delle cartelle" (p. 244). Le altre cartelle e file vengono usati dal sistema dell'MV-8800. Se le spostate, il sistema non può funzionare correttamente, e dati importanti vanno persi.



- Se volete spostare il file o la cartella in un altro drive al punto 4, o se volete creare un'altra cartella e poi spostare i dati al suo interno, eseguite prima la seguente procedura, e poi tornate al punto 4 e continuate.
- Se volete spostare i dati in un drive differente, premete [F1](Select Drive). Appare il Riquadro SELECT DRIVE (Guida alle Schermate; p. 6). Usate il cursore per selezionare un drive, e premete [F5](SELECT).
- Se volete creare un'altra cartella, premete [F3](Make Folder). Appare il riquadro EDIT FOLDER NAME (Guida alle Schermate; p. 3). Immettete un nome per la cartella e premete [F5](OK).

Cancellare una cartella o file

Ecco come cancellare un file o una cartella indesiderati.



- Non dovete mai cancellare una cartella diversa da quelle descritte in “Struttura delle cartelle” (p. 244). Le altre cartelle e file vengono usati dal sistema dell’MV-8800. Se le cancellate, il sistema non può funzionare correttamente, e dati importanti vanno persi.
- 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.

1. Usate il cursore per selezionare la cartella o file che volete cancellare.
2. Premete [F5](Command).

Appare il Riquadro SELECT FILE COMMAND (Guida alle Schermate; p. 191).



3. Selezionate “Delete” e premete [F5](Select).

Appare il messaggio “Delete file/folder.”.

Tasto F	Azione
[F1](No)	Interrompe l’operazione.
[F5](Yes)	Cancella il file e/o la cartella selezionati.

● Se il display chiede “Selected folders contain files. They will be deleted, sure?”

Le cartelle che avete selezionato contengono dei file, e anche questi file vengono cancellati se eseguite l’operazione.

Tasto F	Azione
[F1](No)	Interrompe l’operazione.
[F5](Yes)	Cancella il(i) file e/o la cartella(e) selezionati.

Gestione del disco

Questo paragrafo descrive varie impostazioni e operazioni che potete effettuare sui drive dell'MV-8800.

1. Premete [DISK/USB].

Appare la Schermata DISK/USB MENU (Guida alle Schermate; p. 188).

2. Premete [F2](Disk Utility), o usate il cursore per selezionare l'icona DISK UTILITY e premete [ENTER].

Appare la Schermata DISK UTILITY (Guida alle Schermate; p. 193).



Formattare un disco

Questa operazione formatta un disco, cancellando tutti i dati al suo interno. Formattando un disco CD-RW che è stato usato da un dispositivo diverso dall'MV-8800, potete renderlo utilizzabile dall'MV-8800.



- 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.

1. Spostate il cursore sul drive di cui volete formattare il disco.

Se volete formattare l'hard disk, dovete cambiare le impostazioni dei parametri prima di effettuare la formattazione. Vedi "Formattare l'hard disk" (p. 252).

2. Premete [F3](Format).

Il display chiede "All data on the disk will be lost. Are you sure?"

Tasto F	Azione
[F1](No)	Interrompe l'operazione.
[F5](Yes)	Inizia la formattazione del disco selezionato.

Se state formattando (cancellando) un disco CD-RW, appare il messaggio "Erase CD-RW".

Tasto F	Azione
[F1](No)	Interrompe l'operazione.
[F3](Yes (Quick))	Cancella il disco CD-RW ad alta velocità.
[F5](Yes (Full))	Cancella completamente il disco CD-RW.



- Se formattate l'hard disk, vengono creati automaticamente un project e una song di default dopo la formattazione, ed appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

Formattare l'hard disk

Se il parametro HD Format Protect è On, non è possibile formattare l'hard disk.

Se volete formattare l'hard disk, impostate il parametro HD Format Protect su "Off".

Il parametro HD Format Protect vi permette di impedire la formattazione dell'hard disk. Quando accendete l'MV-8800, questo parametro viene impostato automaticamente su On.

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Premete [F1](Global).

Appare la Schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173).

3. Impostate i parametri HD Format Protect.

HD Format Protect	Spiegazione
Off	Potete formattare all'hard disk. Se volete formattare l'hard disk, selezionate l'impostazione "Off".
On	Non potete formattare l'hard disk. Normalmente, dovrete lasciare questo parametro impostato su "On". Se cercate di formattare l'hard disk quando il parametro HD Format Protect è On, appare il messaggio "Can't Format the Hard Disk. HD Format Protect is On."

Se volete continuare con la formattazione dell'hard disk, seguite la procedura descritta in "Formattare un disco" (p. 251).

Attribuire un nome al disco

Potete assegnare un nome (etichetta di volume) ad ogni disco.



● Non potete cambiare l'etichetta del volume di un disco CD-R/RW.

1. Muovete il cursore sul drive a cui volete assegnare un'etichetta di volume.

2. Premete [F5](Volume Label).

Appare il EDIT VOLUME LABEL riquadro (Guida alle Schermate; p. 3). Immette il nome desiderato.

3. Terminata l'immissione del nome, premete [F5](OK).

L'etichetta del volume del drive selezionato viene cambiata.

Usare un display esterno e un mouse per lavorare con l'MV-8800

Potete collegare un display esterno (VGA) e il mouse incluso, ed effettuare le operazioni sul monitor esterno. Anche quando state utilizzando il display esterno per controllare l'MV-8800, potete anche visualizzare le informazioni sullo schermo LCD incorporato dell'MV-8800.

Selezionare i due modi operativi

Come controllare il modo operativo

● Quando il display esterno mostra il “logo Roland MV-8800”

In questa condizione potete utilizzare il pannello dell'MV-8800 e il suo schermo LCD incorporato per effettuare le operazioni. Il display esterno e il mouse non possono essere utilizzati per le operazioni.

● Quando lo schermo LCD dell'MV-8800 indica “VGA MODE”

Potete controllare l'MV-8800 dal display esterno (modo VGA). Potete utilizzare il pannello frontale per effettuare le solite operazioni, e controllare l'MV-8800 anche utilizzando il mouse incluso. Lo schermo LCD dell'MV-8800 indica lo stato delle tracce e i sample assegnati ai velocity pad.



● In modo VGA, potete effettuare le operazioni anche dal pannello dell'MV-8800.

Ecco come potete specificare se lo schermo corrente utilizzato per le operazioni è il monitor esterno o lo schermo LCD incorporato.



● Potete premere i tasti [SHIFT] + [EXIT] per impostare il modo operativo dal display esterno allo schermo LCD interno.



Top Panel

1. Premete [SYSTEM]

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Col cursore nella fila inferiore di icone, premete [F3](Disp/Mouse). Oppure, potete selezionare l'icona DISPLAY/MOUSE e premere [ENTER].

Appare la Schermata DISPLAY/MOUSE (Guida alle Schermate; p. 184).

3. Premete [F5](LCD↔VGA).



VGA

1. Nella barra dei menu, cliccate “SYSTEM” → “Display/Mouse.”

Appare la Schermata DISPLAY/MOUSE (Guida alle Schermate; p. 184).

2. Cliccate .

Potete effettuare le operazioni nello schermo LCD incorporato.

Usare il mouse

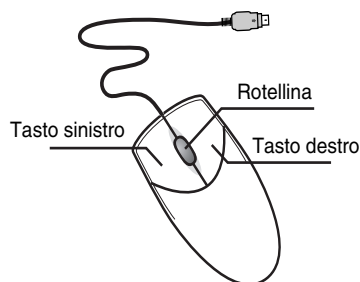
Potete usare il mouse incluso per agire sulle manopole e sui tasti che appaiono sullo schermo, o sui dati della sequenza nella play list. Quando muovete il mouse, il puntatore del mouse (il simbolo della freccia) si sposta sullo schermo. Posizionando il puntatore del mouse su una manopola e premendo (cliccando) il tasto del mouse, potete effettuare varie operazioni a seconda dell'oggetto selezionato.



- Le operazioni con il mouse possono essere eseguite solo sul display esterno.

Riguardo al mouse

Il mouse incluso è dotato di una rotellina.



- Il mouse incluso è di tipo ottico. Potrebbe non funzionare correttamente su certe superfici, per cui utilizzate sempre il tappetino per il mouse (mouse pad) incluso.

Operazioni di base

Le operazioni di base che potete effettuare con il mouse sono le seguenti:

- Usare il puntatore del mouse per indicare un tasto o una manopola sullo schermo ("puntare")
- Premere il tasto del mouse ("cliccare")
- Ruotare la rotellina del mouse

● Puntare

Muovete la punta del puntatore del mouse su un tasto o su una manopola sullo schermo. Questo prende il nome di "puntare" sul tasto o sulla manopola.



● Cliccare

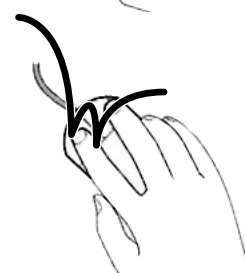
Puntate su un tasto o su una manopola dello schermo, poi premete e rilasciate una volta il tasto del mouse.

In certi casi vi verrà indicato specificamente di "cliccare col tasto destro", che significa cliccare utilizzando il tasto destro del mouse.



● Doppio click

Puntate su un tasto o su una manopola dello schermo, e premete rapidamente due volte il tasto del mouse.



● Utilizzare la rotellina

Ruotatela avvicinandola o allontanandola da voi.

Dopo aver cliccato su un parametro numerico, potete ruotarla per alzare o abbassare un valore. La rotella può essere usata solo per i parametri numerici; non può essere utilizzata per agire su tasti o manopole.

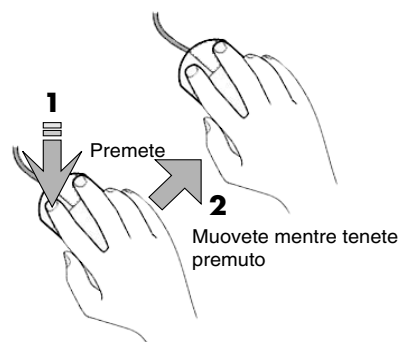


● La rotellina può anche essere cliccata come il tasto sinistro o destro, ma l'MV-8800 non utilizza questa azione.

● Trascinare

Muovete il mouse mentre tenete premuto il tasto del mouse.

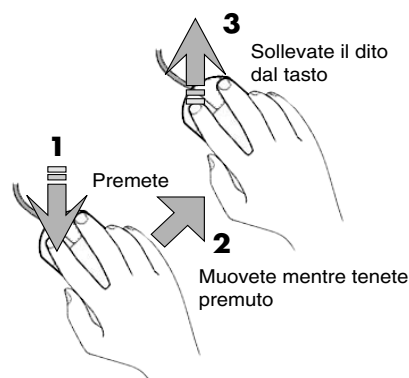
Trascinando, per esempio, un evento che appare nella playlist, potete cambiare il tempo iniziale o la traccia di quell'evento. Trascinando una manopola potete cambiare la sua impostazione.



● Drag&Drop (“trascina e lascia andare”)

Trascinate, e poi rilasciate il tasto del mouse nella posizione desiderata.

I dati della sequenza o la manopola che avete trascinato si muovono nella posizione in cui avete rilasciato il tasto.



Le operazioni con il mouse

Ecco come agire sui tasti e sulle manopole che appaiono sullo schermo.

● Barra dei Menu



Cliccate una voce nella barra dei menu, ed appare una lista che mostra i contenuti di quella voce. Nella lista, cliccate la voce desiderata.

● Tasti



Potete cliccare sui “tasti” che appaiono sullo schermo per eseguire varie operazioni o per selezionare dei parametri.

Usare il mouse

Cursori



I cursori vengono usati per variare un valore in modo continuo. Puntate sulla manopola del cursore, e trascinatela verso l'alto o verso il basso.

Manopole



Le manopole vengono usate per variare un valore in modo continuo. Puntate sulla manopola, e trascinatela orizzontalmente.

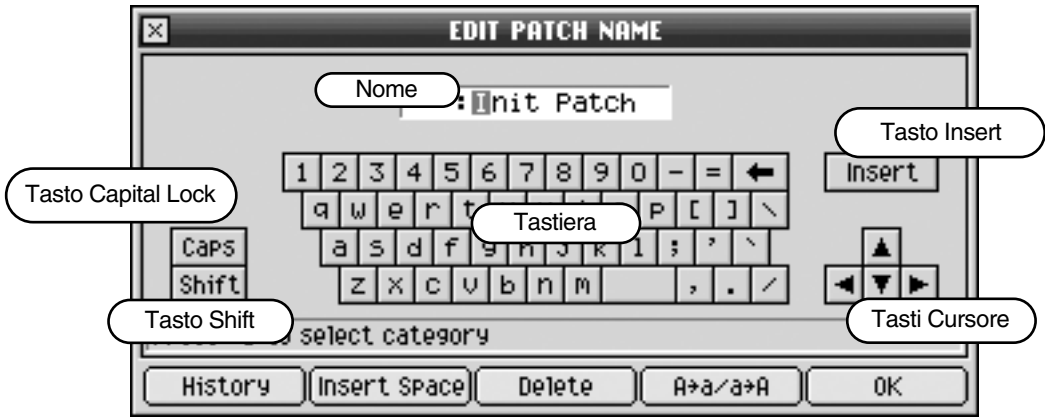
Campi numerici



I campi numerici vengono utilizzati per effettuare cambiamenti dettagliati al valore di un parametro. Cliccate il valore numerico per evidenziarlo, e ruotate la rotellina avanti o indietro per cambiare il valore.

Modifica dei nomi

Questa è una finestra a comparsa che serve a immettere i nomi in varie schermate. Immettete il nome desiderato usando il mouse per cliccare i tasti.



	Spiegazione
Nome	Questa è l'area in cui immettete il nome.
Tastiera	Usate questi tasti per selezionare i caratteri che volete immettere.
Tasto Insert	Questo tasto alterna i due modi di inserimento del testo: Insert e Overwrite. Insert è selezionato quando il tasto è in posizione abbassata; i caratteri che selezionate vengono immessi nella posizione del cursore, e tutti i caratteri successivi vengono spostati verso destra. In modo Overwrite, tutti i caratteri immessi in precedenza vengono sovrascritti dai caratteri nuovi.
Tasto Capital Lock	Questo tasto alterna tra caratteri maiuscoli (Caps) e minuscoli. I caratteri maiuscoli (Caps) sono selezionati quando il tasto è in posizione abbassata; dalla tastiera vengono immessi solo caratteri maiuscoli.
Tasto Shift	Questo tasto cambia temporaneamente il tipo di caratteri immesso dalla tastiera. Cliccando la tastiera quando il tasto Shift è in posizione abbassata si annulla la funzione Shift.
Tasti Cursore	Questi tasti cambiano la posizione in cui vengono immessi i caratteri della tastiera.

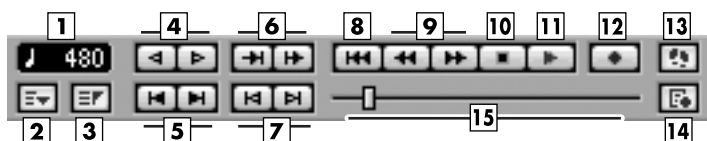
Spiegazione delle schermate del display esterno



● Blocco dei Trasporti



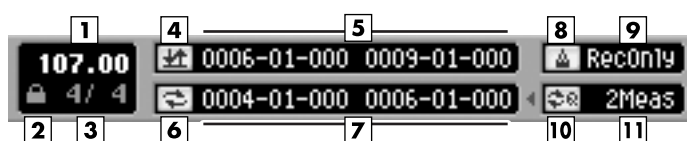
	Spiegazione
1 Tasto Mixdown Mode	Attiva il modo mixdown. Se registrate in questa condizione, viene eseguito il mixdown della song corrente.
2 Tasto Sync Mode	Qui potete selezionare il modo di sincronizzazione.
3 Posizione del Tempo Corrente	Quest'area indica la posizione del tempo corrente in "battute - movimenti - tick." Potete cliccare un campo numerico e cambiare il tempo.
4 Posizione del Tempo Corrente	Quest'area indica la posizione del tempo corrente in "ore : minuti : secondi . frame."



	Spiegazione
1 Step Time	Indica l'intervallo del movimento che avviene quando premete i tasti step (Rewind/Forward). Potete cliccare quest'area per vedere una lista degli intervalli di spostamento disponibili.
2 Tasto Marker	Appare il riquadro MARKER.
3 Tasto Locator	Appare il riquadro LOCATOR.
4 Tasti Step (Rewind/Forward)	Questi tasti spostano indietro o avanti la posizione del tempo corrente dell'intervallo specificato tramite Step Time.
5 Tasti Marker (Previous/Next)	Questi tasti muovono la posizione del tempo corrente sino al marker registrato precedente o successivo.
6 Tasto Preview (To/From)	Questi tasti riproducono una porzione di diversi secondi (specificata tramite Preview Length) prima o dopo la posizione del tempo corrente.
7 Tasto Event (Previous/Next)	Questi tasti muovono la posizione del tempo corrente all'evento registrato precedente o successivo.
8 Tasto Top	Riporta all'inizio della song corrente (0001-01-000).

Spiegazione delle schermate del display esterno

	Spiegazione
9 Tasti Meas (Rewind/Forward)	Questi tasti muovono la posizione del tempo corrente avanti o indietro in intervalli di una battuta.
10 Tasto Stop	Arresta il sequencer.
11 Tasto Play	Avvia la riproduzione del sequencer.
12 Tasto REC	Appare il riquadro RECORD PARAMETER. Qui potete effettuare le preparazioni necessarie per registrare i dati nel sequencer.
13 Tasto Step REC	Appare il riquadro STEP REC. Avvia la registrazione in step.
14 Tasto REC Parameter	Appare il riquadro RECORD PARAMETER.
15 Barra della Posizione della Song	L'intera lunghezza di questa barra corrisponde alla lunghezza della song corrente, e la maniglia della barra di scorrimento indica la posizione del tempo corrente. Potete muovere la posizione del tempo corrente trascinando o cliccando la maniglia della barra di scorrimento.



	Spiegazione
1 BPM (Tempo)	Indica il tempo metronomico nella posizione del tempo corrente. Se la tempo track è off, potete cliccare questo valore e cambiare il tempo.
2 Tempo Track Switch	Potete cliccare quest'area per impostare la Tempo Track su On (🔊)/Off (🔇).
3 Time Signature	Visualizza la suddivisione ritmica della song corrente.
4 Tasto Auto Punch	Questo tasto attiva e disattiva la funzione Auto Punch.
5 Auto Punch In/Out	Quest'area indica il tempo dell'auto punch-in time (a sinistra) e il tempo dell'auto punch-out (a destra). Potete cliccare un campo numerico e cambiare il tempo.
6 Tasto Loop	Questo tasto attiva e disattiva la funzione Loop.
7 Loop Start/End	Quest'area indica il tempo iniziale del loop (a sinistra) e il tempo finale del loop (a destra). Potete cliccare un campo numerico e cambiare il tempo.
8 Tasto Metronome	Appare il riquadro METRONOME.
9 Metronome Mode	Specifica quando viene emesso il segnale del metronomo.
10 Tasto Loop Quick Set	Questo tasto ripete la riproduzione dall'inizio del movimento corrente per la durata specificata dal parametro Loop Quick Set Length.
11 Quick Loop Length	Indica la durata del loop che viene usata quando premete il tasto Loop Quick Set. Potete cliccarlo per vedere una lista delle durate dei loop disponibili.

● Blocco Launcher

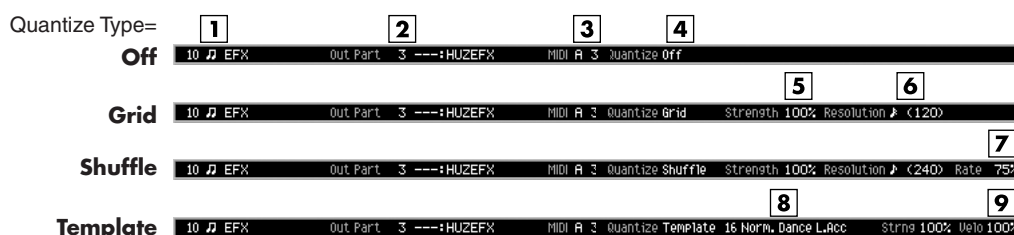


	Spiegazione
1 Tasto Sampling	Appare il riquadro SAMPLING. Qui potete impostare ed effettuare il campionamento.
2 Tasto Import	Appare il riquadro IMPORT. Qui potete importare i dati dall'hard disk o da un CD.
3 Tasto Instruments	Appare il riquadro INSTRUMENTS. Qui potete effettuare le impostazioni degli Instrument.
4 Tasto Audio Phrases	Appare il riquadro AUDIO PHRASES. Qui potete effettuare le impostazioni delle frasi audio.
5 Tasto Quick Edit	Qui potete modificare le frasi audio o i Partial della traccia corrente.
6 Tasto Track Mute	Appare il riquadro TRACK MUTE. Qui potete effettuare le impostazioni Mute e Solo di ogni traccia.
7 Tasto Pad Banks	Appare il riquadro PAD BANKS. Qui potete il pad bank dei velocity pad.
8 Numero/Nome del Pad Bank	Visualizza il pad bank corrente e il nome del pad. Se la tempo track è off, potete cliccare questo valore e cambiare il tempo.



	Spiegazione
1 Tasto Effects	Appare il riquadro EFFECTS. Qui potete impostare gli effetti MFX, Delay/Chorus e Reverb interni.
2 Selettore della Sezione Effetti	Seleziona il modulo effetti (MFX, delay/chorus, riverbero) controllato dalle manopole C1–C3.
3 Tasto Mixer	Appare il riquadro MIXER. Qui potete regolare il volume e il pan delle tracce audio e delle parti degli Instrument.
4 Selettore della Sezione Mixer	Visualizza la sezione del mixer controllata dagli otto cursori del pannello dell'MV-8800. Appare una lista delle sezioni del mixer disponibili quando lo cliccate. Le sezioni del mixer disponibili sono le seguenti: <ul style="list-style-type: none"> • “Audio” (Tracce Audio 1-8) • “Part 1-8” (Parti Instrument 1-8) • “Part 9-16” (Parti Instrument 9-16) • “Aux/In” (AUX 1-4, Effects Return, Audio Phrases, Input) • “Assign” (Cursori Assignable)
5 Tasto Region In/Out	Questo tasto specifica la posizione del tempo corrente come region-in (inizio della regione selezionata) o region-out (fine della regione selezionata).
6 Region In/Out point	Quest'area indica il tempo di region-in (a sinistra) e il tempo di region-out (a destra). Potete cliccare un campo numerico e cambiare il tempo.

● Area dell'Inspector (Quando la traccia corrente è una traccia MIDI)



	Spiegazione
1 Numero/Nome Traccia Corrente	Visualizza il numero e il nome della traccia corrente.
2 Output Assign (Instrument)	Indica la parte instrument suonata dalla traccia corrente. Se cliccate quest'area, appare la lista delle parti instrument.
3 Output Assign (MIDI)	Specifica il connettore MIDI e il canale usato come uscita MIDI dei dati della traccia MIDI.
4 Quantize Type	Visualizza l'impostazione della quantizzazione della traccia corrente.
5 Strength	Visualizza l'intensità della quantizzazione. Potete cliccare il valore numerico per modificare l'intensità. (Questo appare quando Quantize Type è impostato su Grid o Shuffle.)
6 Resolution	Visualizza la temporizzazione della quantizzazione. Potete cliccare il valore numerico per modificare la risoluzione. (Questo appare quando Quantize Type è impostato su Grid o Shuffle.)
7 Rate	Indica la quantità di “swing” che viene applicata quando Quantize Type è impostato su Shuffle. Potete cliccare il valore numerico per modificare la percentuale.
8 Template	Indica il nome del template che viene applicato quando Quantize Type è impostato su Template. Potete cliccare il nome del template per visualizzare una lista dei template e selezionare un altro template.
9 Velocity	Indica l'intensità della correzione della dinamica (velocity) che viene applicata quando Quantize Type è impostato su Template. Potete cliccare il valore numerico per modificare la velocity.

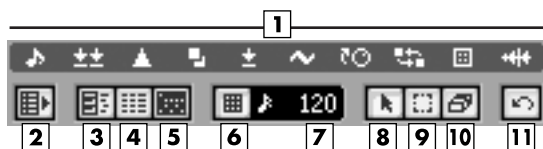
Spiegazione delle schermate del display esterno

● Area dell'Inspector (Quando la traccia corrente è una traccia Audio)



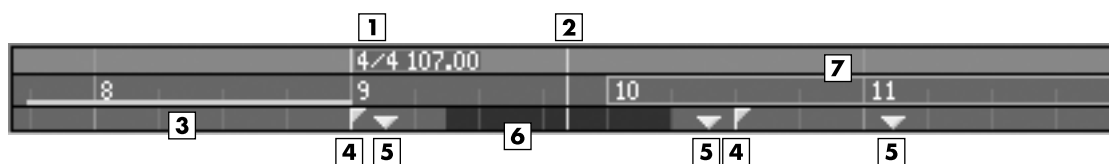
	Spiegazione
1 Numero/Nome Traccia Corrente	Visualizza il numero e il nome della traccia corrente.
2 Output Assign	Specifica il connettore di uscita da cui viene emesso l'audio registrato sulla traccia.
3 Level	Visualizza il livello della traccia corrente. Potete cliccare sul valore numerico per cambiare il livello.
4 Pan	Visualizza il pan (posizione stereo) della traccia corrente. Potete cliccare sul valore numerico per cambiare il pan.
5 Delay/Chorus/Send level	Visualizza il livello dell'audio inviato all'effetto delay/chorus. Potete cliccare sul valore numerico per cambiare il livello di mandata.
6 Reverb send level	Visualizza il livello dell'audio inviato all'effetto di riverbero. Potete cliccare sul valore numerico per cambiare il livello di mandata.

● Tools Area



	Spiegazione
1 Filtro di Visualizzazione	Indica il tipo di eventi che appare nella schermata SONG, nella schermata PATTERN o nella finestra a comparsa EVENT LIST. Cliccando ogni icona potete specificare se quel tipo di evento viene visualizzato (bianco) o viene nascosto (nero).
2 Tasto di Espansione della Track List	Questo tasto espande il display dell'area della lista delle tracce.
3 Tasto Piano Roll	Appare il riquadro PIANO ROLL EDIT. Questo è disponibile quando la traccia corrente è una traccia MIDI.
4 Tasto Event List	Appare il riquadro EVENT LIST. Questo è disponibile quando la traccia corrente è una traccia MIDI.
5 Tasto Drum Grid	Appare il riquadro DRUM GRID. Questo è disponibile quando la traccia corrente è una traccia MIDI.
6 Tasto Snap	Se è attivo, cliccando nella play list o sul righello si seleziona automaticamente una posizione adatta (come l'inizio di una battuta). Poiché l'intervallo di questa suddivisione viene specificato dall'impostazione Grid Resolution, potete usare questa caratteristica per "agganciare" la vostra selezione ad unità precise di movimenti o battute.
7 Grid Resolution	Indica l'unità (il livello di dettaglio) selezionabile col puntatore del mouse mentre usate la funzione Snap. Cliccando il valore numerico potete visualizzare una lista delle risoluzioni.
8 Tasto Freccia	Imposta il puntatore del mouse sul modo Arrow. Usatelo quando volete selezionare un intervallo di eventi nella play list. Tutti gli eventi inclusi nella selezione del mouse vengono selezionati, anche se si estendono oltre quest'intervallo.
9 Tasto Range	Imposta il puntatore del mouse sul modo Range. Usatelo quando volete selezionare un intervallo di eventi nella play list. L'intervallo selezionato dal mouse è l'intervallo effettivamente selezionato.
10 Tasto Eraser	Imposta il puntatore del mouse sul modo Eraser. In modo Eraser, potete cliccare un evento nella play list per cancellarlo.
11 Tasto Undo/Redo	Potete cliccare questo tasto per annullare (UNDO) i risultati di un comando di modifica nella sezione del sequencer. Se poi cliccate di nuovo il tasto, potete annullare l'UNDO (cioè, eseguire il REDO).

● Area del Righello



	Spiegazione
1 Tempo Change Event	Indica la posizione di un cambiamento di tempo e suddivisione ritmica.
2 Tempo Corrente	La posizione del tempo corrente è indicata da una linea rossa.
3 Regione dell'Auto Punch In/Out	Indica la regione (rossa) in cui viene abilitato automaticamente il modo Record.
4 Locator	Questi sono i locator posizionati nella song. Potete impostare sino a 10 locator in una song. La posizione temporale desiderata può essere memorizzata in qualsiasi numero di Locator.
5 Marker	Questi sono i marker posizionati nella song. Potete impostare sino a 99 marker in una song. I marker vengono numerati automaticamente in ordine ascendente a seconda della loro posizione nel tempo.
6 Regione Selezionata	Indica la regione di tempo che avete selezionato trascinando il mouse, etc.
7 Regione del Loop	La regione (in blu) viene riprodotta in loop (ripetutamente).

○ Click con il tasto destro nell'Area del Righello

MEMO ● Le voci contrassegnate da (~~PATTERN~~) non appaiono nel modo Pattern.

1 **Locator** ~~PATTERN~~

Appare il riquadro LOCATOR. Potete specificare il numero di un locator e registrarvi una posizione temporale.

2 **Tempo Track** ~~PATTERN~~

Appare il riquadro TEMPO TRACK. La traccia del tempo (tempo track) vi permette di specificare il tempo e la suddivisione ritmica.

3 **Add Marker**

Aggiunge un marker nella posizione del tempo corrente.

4 **Add Tempo Change Event...** ~~PATTERN~~

Appare il riquadro ADD TEMPO CHANGE EVENT. Qui potete immettere gli eventi che modificano il tempo.

5 **Clear Marker** ~~PATTERN~~

Cancella il marker che si trova nella posizione in cui avete eseguito il click col tasto destro.

6 **Clear Locator** ~~PATTERN~~

Cancella il Locator che si trova nella posizione in cui avete eseguito il click col tasto destro.

7 **Clear Tempo Change Event** ~~PATTERN~~

Cancella l'evento Tempo Change Event che si trova nella posizione in cui avete eseguito il click col tasto destro.

8 **Set Selected Region to Loop** ~~PATTERN~~

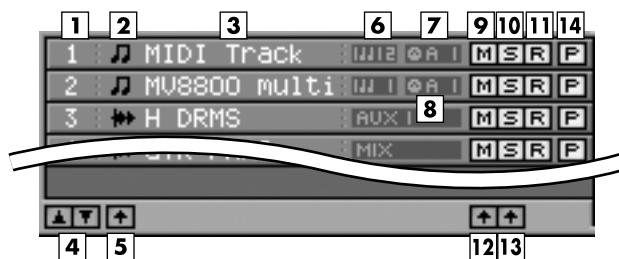
Imposta la regione selezionata come regione del Loop.

9 **Set Selected Region to Auto Punch**

Imposta la regione selezionata come regione dell'Auto Punch.

Spiegazione delle schermate del display esterno

● Area della Lista delle Tracce



	Spiegazione
1 Numero della Traccia	Visualizza il numero della Traccia. Potete cliccare qui per rendere quel numero la traccia corrente.
2 Icona del Tipo di Traccia	Indica il tipo di traccia. Potete cliccare qui per selezionare o deselectare quella traccia.
3 Nome della Traccia	Visualizza il nome della traccia. Quando eseguite un doppio click qui, appare la finestra a comparsa EDIT TRACK NAME, in cui potete modificare il nome della traccia.
4 Tasti Track Move Up/Down	Potete cliccarli per spostare la traccia corrente in alto o in basso (cioè, cambiare l'ordine).
5 Tasto All Track Select	Cliccatelo per selezionare o deselectare tutte le tracce.
6 Output Assign (Instrument)	Indica la parte instrument riprodotta dalla traccia corrente.
7 Output Assign (MIDI)	Specifica il connettore MIDI e il canale usato come uscita MIDI dei dati della traccia MIDI.
8 Output Assign (Audio)	Specifica il connettore di uscita da cui viene emesso l'audio registrato sulla traccia.
9 Tasto Mute	Cliccatelo per attivare (giallo) e disattivare il Mute.
10 Tasto Solo	Cliccatelo per attivare (blu chiaro) e disattivare Solo.
11 Tasto Record	Cliccatelo per selezionare la traccia corrente.
12 Tasto All Track Mute Off	Cliccatelo per annullare il Mute per tutte le tracce.
13 Tasto All Track Solo Off	Cliccatelo per annullare il Solo per tutte le tracce.
14 Tasto Track Parameter	Cliccatelo per visualizzare la finestra a comparsa TRACK PARAMETER della traccia corrispondente.

○ Click con il tasto destro nell'Area della Lista delle Tracce



● Le voci contrassegnate da () non appaiono nel modo Pattern.

1 Add MIDI Tracks...

Appare il riquadro ADD MIDI TRACKS, in cui potete aggiungere una o più tracce MIDI per la registrazione dei dati nella song corrente.

2 Add Audio Tracks...

Appare il riquadro ADD AUDIO TRACKS, in cui potete aggiungere una o più tracce audio per la registrazione dei dati nella song corrente.

3 Add Pattern Track

Aggiunge una pattern track alla song corrente.

4 Delete Tracks...

Appare il riquadro DELETE TRACKS. Qui potete cancellare le tracce.

5 Merge Tracks...

Appare il riquadro MERGE TRACKS. Qui potete combinare più tracce MIDI in una sola traccia.

6 Insert Measure...

Appare il riquadro INSERT MEASURE. Qui potete inserire battute vuote nella posizione della battuta specificata.

7 Delete Measure...

Appare il riquadro DELETE MEASURE. Qui potete cancellare le battute specificate.

8 Erase All Events

Cancella tutti gli eventi della traccia corrente. Appare un messaggio di conferma prima della cancellazione dei dati.

9 Track Name...

Appare il riquadro EDIT TRACK NAME. Potete cambiare il nome della traccia.

10 Track Parameter

Appare il riquadro TRACK PARAMETER.

11 Select All Tracks

Seleziona o deseleziona tutte le tracce.

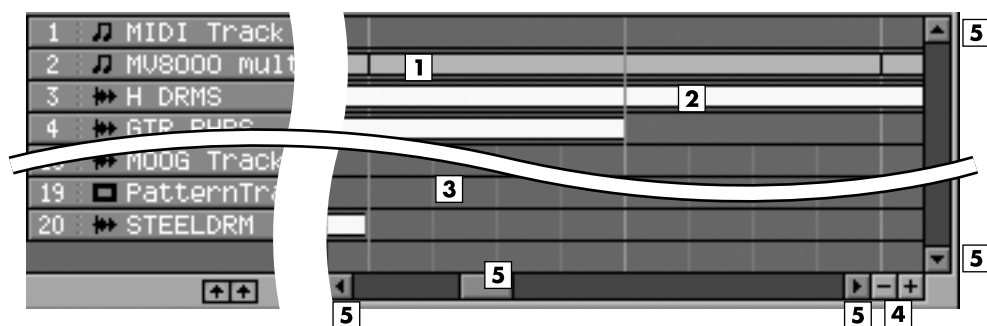
12 All Mute Off

Annulla il Mute per tutte le tracce.

13 All Solo Off

Annulla il Solo per tutte le tracce.

● Area della Playlist



	Spiegazione
1 MIDI Event	Questi rettangoli indicano gli eventi MIDI. Sono codificati tramite il loro colore a seconda della parte instrument assegnata. Quando eseguite un doppio click su un evento MIDI, appare la finestra a comparsa PIANO ROLL EDIT. Se tenete premuto [JUMP] ed eseguite un doppio click su un evento MIDI, appare il riquadro EVENT LIST.
2 Audio Event	Questi rettangoli indicano gli eventi audio. La lunghezza del rettangolo corrisponde alla durata dell'evento audio. Quando eseguite un doppio click su un evento audio, appare la finestra a comparsa AUDIO EVENT PARAMETER.
3 Pattern Event	Questi rettangoli indicano gli eventi pattern. La lunghezza del rettangolo corrisponde alla durata del pattern. Quando eseguite un doppio click su un evento pattern, appare la finestra a comparsa PATTERN EVENT PARAMETER.
4 Tasto Zoom	Questi tasti espandono (+) o riducono (-) l'asse del tempo della playlist.
5 Tasto /barra di Scorrimento	Qui potete muovere la porzione visualizzata della play list insieme all'asse del tempo. Cliccate per andare verso l'inizio della song, o cliccate per andare verso la fine della song. Potete anche trascinare la barra di scorrimento per muovere la posizione del tempo corrente.

○ Click con il tasto destro nell'Area della Playlist

1 Move...

Appare il riquadro MOVE. Sposta i dati della regione selezionata nella posizione specificata.

2 Copy&Paste...

Appare il riquadro COPY&PASTE. Copia i dati della regione selezionata nella posizione specificata.

3 Copy&Insert...

Appare il riquadro COPY&INSERT. Inserisce i dati della regione selezionata nella posizione specificata.

4 Erase

Cancella i dati. La regione cancellata resta vuota.

5 Cut

Cancella i dati. I dati successivi vengono spostati indietro.

6 Quantize...

Appare il riquadro QUANTIZE. Regola la temporizzazione degli eventi MIDI note secondo le vostre impostazioni.

7 Change Velocity...

Appare il riquadro CHANGE VELOCITY. Cambia la dinamica degli eventi MIDI note.

8 Change Duration...

Appare il riquadro CHANGE DURATION. Cambia la durata (lunghezza delle note) degli eventi MIDI note.

9 Shift Timing...

Appare il riquadro SHIFT TIMING. Potete spostare gli eventi della regione selezionata avanti o indietro in unità di un tick (1/480 di una nota da 1/4).

10 Data Thin...

Appare il riquadro DATA THIN. Sfooltisce gli eventi della regione selezionata per ridurre la quantità di dati.

11 Transpose...

Appare il riquadro TRANSPOSE. Traspone le intonazioni degli eventi note nella regione selezionata in unità di un semitono.

12 Split Notes...

Appare il riquadro SPLIT NOTES. Vi permette di estrarre solo eventi note specifici da una traccia, e di muoverli in un'altra traccia specificata.

13 Change Continuous Data...

Appare il riquadro CHANGE CONTINUOUS DATA. Qui potete modificare i dati che cambiano in modo continuo nella regione specificata.

14 Create Continuous Data...

Appare il riquadro CREATE CONTINUOUS DATA. Qui potete creare dati che cambiano in modo continuo.

15 Copy As MIDI Clip...

Appare il riquadro COPY AS MIDI CLIP. Aggiunge i dati specificati alla libreria di clip MIDI.

16 Paste MIDI Clip...

Appare il riquadro PASTE MIDI CLIP. Incolla la clip MIDI dalla libreria di clip MIDI nella song/pattern corrente.

17 Copy As New Pattern

Appare il riquadro COPY AS NEW PATTERN. Qui potete aggiungere i dati selezionati alla pattern list come un pattern.

18 Paste Pattern...

Appare il riquadro PASTE PATTERN. Qui potete incollare un pattern dalla pattern list nella song/pattern corrente.

19 Copy As Audio Phrase...

Appare il riquadro COPY AS AUDIO PHRASE. Qui potete copiare i dati selezionati nei velocity pad.

20 Audio Event Parameter

Appare il riquadro AUDIO EVENT PARAMETER. Regola i parametri dell'evento di una traccia audio selezionata.

21 Pattern Event Parameter

Appare il riquadro PATTERN EVENT. Regola i parametri dell'evento di una traccia pattern selezionata.

● Blocco Funzioni



	Spiegazione
1 Tasti Funzione	I tasti [F1]–[F5] corrispondono alle funzioni che appaiono al fondo dello schermo LCD.
2 Misuratore Memoria Wave	Se vi trovate nello stato in cui potete effettuare la registrazione diretta, viene visualizzata la quantità di tempo registrabile restante e la quantità di memoria restante.
3 Misuratore Memoria Sequence	Nello stato in cui potete effettuare la registrazione delle sequenze, viene visualizzato un misuratore verde. Indica la quantità di dati della sequenza che sono stati registrati. Il valore numerico mostra la percentuale dell'area libera disponibile per registrare gli eventi nel sequencer.

● Barra dei Menu

○ PROJECT

Gestione dei project e impostazioni relative al project.

1 Rename Project...

Appare il riquadro EDIT PROJECT NAME. Potete assegnare un nome al project.

2 Set Project Protection...

Appare il riquadro SET PROJECT PROTECTION. Protegge un project salvato sul disco da sovrascritture e cancellazioni.

3 Load Project...

Appare il riquadro LOAD PROJECT. Carica un project, rendendolo il project corrente.

4 Save Project

Appare il messaggio "Save Current Project?". Potete salvare il project corrente.

5 Save As New Project...

Appare il riquadro SAVE AS NEW PROJECT. Qui potete salvare il project corrente con un nome diverso, e renderlo il project corrente.

6 Create New Project...

Appare il riquadro CREATE NEW PROJECT. Potete creare un nuovo project.

7 Delete Project...

Appare il riquadro DELETE PROJECT. Potete cancellare un project indesiderato.

8 Sample Manager

Appare il riquadro SAMPLE MANAGER. Potete gestire i sample del project corrente.

9 Backup To CD...

Appare il riquadro BACKUP PROJECT TO CD. Potete effettuare una copia di backup del project corrente su un disco CD-R/RW.

10 Recover From CD...

Appare il riquadro RECOVER PROJECT FROM CD. Potete ripristinare (Recover) una copia di backup di un project da un CD nell'MV-8800 col nome che specificate.

11 Shutdown

Appare il messaggio "SHUTDOWN Are you sure?". Dovete eseguire questa operazione prima di spegnere l'MV-8800.

○ SONG

Gestione delle song e varie impostazioni relative alla song corrente.



● Le voci contrassegnate da () non appaiono nel modo Pattern.

1 Song Name...

Appare il riquadro EDIT SONG NAME. Potete cambiare il nome della song corrente.

2 Song Parameter

Appare il riquadro SONG PARAMETER. Potete impostare la song corrente.

3 Sync

Appare il riquadro SYNC. Potete effettuare le impostazioni di sincronizzazione.

4 Create New Song...

Appare il riquadro CREATE NEW SONG. Potete creare una nuova song all'interno del project corrente.

5 Select Song...

Appare il riquadro SELECT SONG. Potete cambiare la song corrente richiamando la song desiderata.

6 Delete Song...

Appare il riquadro DELETE SONG. Potete cancellare una song indesiderata.

7 Copy As New Song...

Appare il riquadro COPY AS NEW SONG.

Potete copiare la song corrente, e impostare la song corrente come risultato della copia.

8 Save As User Template

Appare il messaggio "Save Song setting as User Track Template?". Potete salvare la struttura di una traccia o le impostazioni del loop come song template.

9 Save As SMF...

Appare il riquadro SAVE SONG AS SMF. Potete salvare la song corrente come SMF (Standard MIDI File) in formato 1.

10 Load Song...

Appare il riquadro LOAD SONG. Carica una song da un altro project nel project corrente.

○ PATTERN

Include le operazioni del modo Pattern. Queste vengono visualizzate solo in modo Pattern.

1 Pattern Name...

Appare il riquadro EDIT PATTERN NAME. Potete cambiare il nome della pattern corrente.

2 Pattern Parameter

Appare il riquadro PATTERN PARAMETER. Potete effettuare le impostazioni pattern corrente.

3 Pattern Sync

Appare il riquadro PATTERN SYNC. Potete effettuare le impostazioni di sincronizzazione del pattern.

4 Save As SMF

Appare il riquadro SAVE PATTERN AS SMF. Potete salvare il pattern corrente come SMF (Standard MIDI File) in formato 1.

5 Pattern List

Appare il riquadro PATTERN LIST. Carica il pattern da modificare.

6 Pattern Play

Appare il riquadro PATTERN PLAY. Riproduce i pattern mentre li selezionate come desiderate.

○ SEQUENCE

Operazioni relative al sequencer.



● Le voci contrassegnate da () non appaiono nel modo Pattern.

1 **Tempo Track**

Appare il riquadro TEMPO TRACK. La tempo track vi permette di specificare il tempo e la suddivisione ritmica.

2 **Mute Control Track**

Appare il riquadro MUTE CONTROL TRACK. Qui potete modificare i dati mute nella traccia Mute Control.

3 **Add MIDI Track...**

Appare il riquadro ADD MIDI TRACKS, in cui potete aggiungere una o più tracce MIDI per la registrazione dei dati nella song corrente.

4 **Add Audio Track...**

Appare il riquadro ADD AUDIO TRACKS, in cui potete aggiungere una o più tracce audio per la registrazione dei dati nella song corrente.

5 **Add Pattern Track**

Aggiunge una pattern track.

6 **Delete Tracks...**

Appare il riquadro DELETE TRACKS. Qui potete cancellare le tracce.

7 **Merge Tracks...**

Appare il riquadro MERGE TRACKS. Qui potete combinare più tracce MIDI in una sola traccia.

8 **Current Track Edit**

8-1 Name...

Appare il riquadro EDIT TRACK NAME. Potete cambiare il nome della traccia.

8-2 Erase All Events

Cancella tutti gli eventi della traccia corrente. Appare un messaggio di conferma prima della cancellazione.

9 **Insert Measure...**

Appare il riquadro INSERT MEASURE. Qui potete inserire battute vuote nella posizione della battuta specificata.

10 **Delete Measure...**

Appare il riquadro DELETE MEASURE. Qui potete cancellare le battute specificate.

11 **Marker**

Appare il riquadro MARKER. Qui potete aggiungere o cancellare i marker.

12 **View Filter**

Appare il riquadro VIEW FILTER. Qui potete selezionare gli eventi MIDI che possono essere visualizzati e modificati nella schermata SONG e nella schermata EVENT LIST.

13 **Step Time**

Appare il riquadro STEP TIME. Qui potete specificare l'intervallo dello spostamento nel tempo provocato dai tasti STEP.

14 **Recording parameter**

Appare il riquadro RECORDING PARAMETER. Qui potete specificare i parametri di registrazione della traccia corrente.

15 **Metronome**

Appare il riquadro METRONOME. Qui potete impostare il metronomo.

16 **Loop**

Appare il riquadro LOOP. Qui potete effettuare le impostazioni del loop per la riproduzione in loop.

17 **MIDI Clip Library**

Appare il riquadro MIDI CLIP LIBRARY. Qui potete rinominare o cancellare le voci della libreria di clip MIDI.

○ EDIT

Operazioni di modifica della traccia.

1 Move...

Appare il riquadro MOVE. Sposta i dati della regione selezionata nella posizione specificata.

2 Copy&Paste...

Appare il riquadro COPY&PASTE. Copia i dati della regione selezionata nella posizione specificata.

3 Copy&Insert...

Appare il riquadro COPY&INSERT. Inserisce i dati della regione selezionata nella posizione specificata.

4 Erase

Cancella i dati. La regione cancellata resta vuota.

5 Cut

Cancella i dati. I dati successivi vengono spostati indietro.

6 Quantize...

Appare il riquadro QUANTIZE. Regola la temporizzazione degli eventi MIDI note secondo le vostre impostazioni.

7 Change Velocity...

Appare il riquadro CHANGE VELOCITY. Cambia la dinamica degli eventi MIDI note.

8 Change Duration...

Appare il riquadro CHANGE DURATION. Cambia la durata (lunghezza delle note) degli eventi MIDI note.

9 Shift Timing...

Appare il riquadro SHIFT TIMING. Potete spostare gli eventi della regione selezionata avanti o indietro in unità di un tick (1/480 di una nota da 1/4).

10 Data Thin...

Appare il riquadro DATA THIN. Sfoitisce gli eventi della regione selezionata per ridurre la quantità di dati.

11 Transpose...

Appare il riquadro TRANSPOSE. Traspone le intonazioni degli eventi note nella regione selezionata in unità di un semitono.

12 Split Notes...

Appare il riquadro SPLIT NOTES. Vi permette di estrarre solo eventi note specifici da una traccia, e di muoverli in un'altra traccia specificata.

13 Change Continuous Data...

Appare il riquadro CHANGE CONTINUOUS DATA. Qui potete modificare i dati che cambiano in modo continuo nella regione specificata.

14 Create Continuous Data...

Appare il riquadro CREATE CONTINUOUS DATA. Qui potete creare dati che cambiano in modo continuo.

15 Copy As MIDI Clip...

Appare il riquadro COPY AS MIDI CLIP. Aggiunge i dati specificati alla libreria di clip MIDI.

16 Paste MIDI Clip...

Appare il riquadro PASTE MIDI CLIP. Incolla la clip MIDI dalla libreria di clip MIDI nella song/pattern corrente.

17 Copy As New Pattern...

Appare il riquadro COPY AS NEW PATTERN. Qui potete aggiungere i dati selezionati alla pattern list come un pattern.

18 Paste Pattern...

Appare il riquadro PASTE PATTERN. Qui potete incollare un pattern dalla pattern list nella song/pattern corrente.

19 Copy As Audio Phrase...

Appare il riquadro COPY AS AUDIO PHRASE. Qui potete copiare i dati selezionati nei velocity pad.

20 Audio Event Parameter

Appare il riquadro AUDIO EVENT PARAMETER.

Regola i parametri dell'evento di una traccia audio selezionata.

21 Pattern Event Parameter

Appare il riquadro PATTERN EVENT. Regola i parametri dell'evento di una traccia pattern selezionata.

22 Select All Tracks

Seleziona o deseleziona tutte le tracce.

○ SAMPLER

Qui potete campionare o importare da sorgenti audio, ed eseguire le impostazioni del campionatore.

1 Sampling

Appare il riquadro SAMPLING. Qui potete effettuare le impostazioni del campionamento e campionare.

2 Import

Appare il riquadro IMPORT. Qui potete importare dati musicali da un hard disk o da un CD.

3 Audio Phrases

Appare il riquadro AUDIO PHRASES (PAD). Qui potete modificare le frasi audio.

4 Instruments

Appare il riquadro INSTRUMENTS. Qui potete modificare gli instrument.

5 Pad Banks

Appare il riquadro PAD BANKS. Qui potete cambiare il banco di pad dei velocity pad.

6 Quick Edit

Vi permette di modificare una frase audio o partial assegnato ad un velocity pad.

Usate il sotto-menu per selezionare il numero del velocity pad.

○ MIXER/EFFECTS

Qui potete effettuare le impostazioni del mixer o dell'effetto.

1 Mixer

Appare il riquadro MIXER. Qui potete regolare il volume e la posizione stereo delle tracce audio e delle parti degli Instrument.

2 Effects

Appare il riquadro EFFECTS. Appare il riquadro a comparsa EFFECTS. Qui potete effettuare le impostazioni degli effetti MFX, Delay/Chorus e Reverb incorporati.

○ SYSTEM

Qui potete effettuare le impostazioni di sistema dell'MV-8800.

1 Global

Appare il riquadro GLOBAL. Qui potete effettuare le impostazioni globali di sistema dell'MV-8800.

2 Pad/Panel

Appare il riquadro PAD. Qui potete effettuare le impostazioni dei velocity pad, e dei tasti, delle manopole e dei cursori del pannello superiore.

3 MIDI

Appare il riquadro MIDI. Qui potete effettuare le impostazioni MIDI.

4 V-Link

Appare il riquadro V-LINK. Qui potete effettuare le impostazioni V-LINK.

5 System Info

Appare il riquadro SYSTEM INFORMATION. Qui potete visualizzare informazioni relative all'uso della memoria e allo stato delle schede opzionali installate.

6 Slider

Appare il riquadro ASSIGNABLE SLIDER. Qui potete specificare le funzioni assegnate ai cursori.

7 R-BUS

Appare il riquadro R-BUS. Qui potete effettuare le impostazioni R-BUS.

8 Display/Mouse

Appare il riquadro DISPLAY/MOUSE. Qui potete specificare il segnale che viene inviato al monitor esterno, e regolare la sensibilità del mouse.

9 Pix Jam

Appare il riquadro PIX JAM. Qui potete registrare le image clip (dati di immagini statiche), e riprodurre le immagini insieme alla musica.

○ DISK/USB

Qui potete effettuare le impostazioni del disco dell'MV-8800 e relative all'USB.

1 File Utility

Appare il riquadro FILE UTILITY. Qui potete gestire i file, copiandoli, spostandoli, o cancellandoli.

2 Disk Utility

Appare il riquadro DISK UTILITY. Qui potete controllare il disco ed effettuare operazioni di manutenzione.

3 USB

Appare il riquadro USB. Questo imposta l'MV-8800 sulla modo di collegamento USB, che vi permette di trasferire i dati tra l'hard disk interno e il vostro computer.

4 CD Player

Appare il riquadro CD PLAYER. Qui potete riprodurre un CD audio.

○ MASTERING

Qui potete eseguire il mixdown nelle due tracce master della vostra song/pattern completa, e creare un CD audio.

1 Mixdown Mode

Appare un messaggio di conferma. Il modo mixdown viene attivato/disattivato.

2 Mastering

Appare il riquadro SELECT AUDIO FILE/SELECT MASTERING SOURCE. Qui potete usare il mastering tool kit per effettuare il master di un file audio.

3 Create Audio CD...

Appare il riquadro CUE SHEET. Qui potete specificare l'ordine delle song in cui vengono scritti di file audio sul disco CD-R/RW.

4 Audio File List

Appare il riquadro AUDIO FILE LIST. Qui potete ascoltare o cancellare i dati del mixdown o del mastering.

○ Tasto All Popup Close

Questo tasto chiude tutte le finestre a comparsa che sono aperte correntemente nello schermo.



○ Numero della Song/Nome della Song

Mostra il numero e il nome della song caricata correntemente. Quando effettuate un doppio-click in quest'area, appare il riquadro EDIT SONG NAME (Guida alle Schermate; p. 3), permettendovi di modificare il nome della song.



○ Numero del Pattern/Nome del Pattern

Mostra il numero e il nome del pattern caricato correntemente. Quando effettuate un doppio-click in quest'area, appare il riquadro EDIT PATTERN NAME (Guida alle Schermate; p. 3), permettendovi di modificare il nome del pattern.



Le operazioni usando il display esterno

Guida Rapida

Le pagine che seguono spiegano le operazioni più importanti del modo VGA. Seguite questa guida rapida per iniziare a conoscere il funzionamento in modo VGA dell'MV-8800.



- Questa guida rapida spiega principalmente le tracce MIDI e gli instrument, ma le stesse spiegazioni si applicano anche alle tracce e alle frasi audio.

○ Preparazione

Caricate un project che contenga dei dati.



- **Caricare un project** – Nella barra dei menu, cliccate “PROJECT”; nella lista che appare, cliccate “Load Project...”

● Riproduzione e modifica della posizione temporale

1. Cliccate il tasto Play.

Inizia la riproduzione della song.

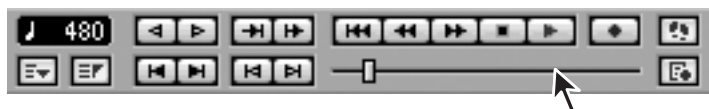


2. Cliccate il punto desiderato nella barra della posizione della song.

La posizione di riproduzione della song si sposta nel punto in cui avete cliccato.



- Potete anche trascinare la maniglia della barra.



3. Nell'area del display che indica il tempo corrente, cliccate il campo della battuta, del movimento, o dei tick.

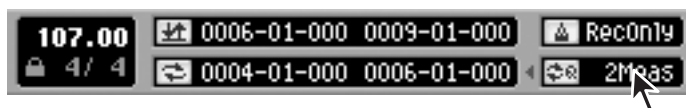
L'indicazione del numero diventa blu, e potete modificare il valore. La posizione di riproduzione della song cambia quando muovete la rotellina del mouse per aumentare o ridurre il valore.



● Riproduzione in Loop

1. Cliccate l'indicatore Quick Loop Length.

Appare una lista: cliccate il numero di battute che volete utilizzare (per es., 2Meas).

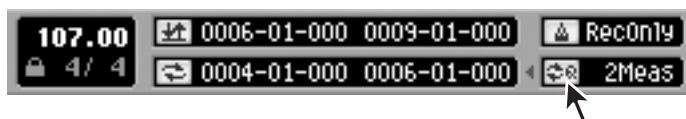


2. Cliccate il tasto Loop Quick Set

Viene abilitata la riproduzione in Loop.



- La riproduzione si ripete per il numero di battute che avete specificato al punto 1.



● Cliccate l'indicazione del Quantize Type.

Appare una lista. Il risultato dipende dal Quantize Type. I parametri a destra vi permettono di specificare l'effetto più dettagliatamente.



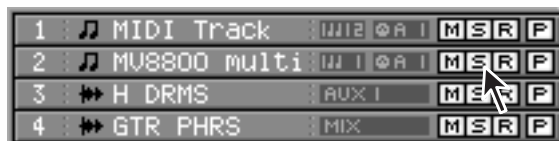
- Questa operazione modifica solo il modo in cui i dati vengono riprodotti. Ciò significa che potete sempre annullare l'effetto semplicemente impostando questo su "Off".



● Rendere solista una traccia (Solo Play)

1. Cliccate il tasto Solo.

Il tasto Solo diventa blu. Vengono riprodotte solo le tracce blu chiaro. Quando cliccate nuovamente, la condizione Solo viene annullata (il tasto si spegne).



2. Cliccate il tasto All Track Solo Off.

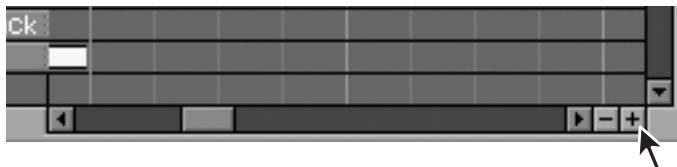
Tutte le impostazioni Solo vengono annullate.



● Funzioni relative al Display

1. Cliccate il tasto zoom.

La dimensione dell'asse orizzontale della play list (asse del tempo) cambia.



2. Cliccate l'icona dell'evento nota tra le icone View Filter.

Tra gli eventi che appaiono nella play list, questa operazione rende visibili/nasconde gli eventi MIDI note.



- Nello stesso modo, potete cliccare per rendere visibili e nascondere gli eventi audio.

● Selezionare e aggiungere le tracce

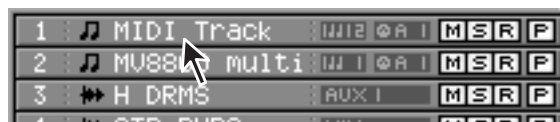
1. Cliccate il nome della traccia della MIDI Track.

Il colore della traccia cambia, e la traccia diventa la traccia corrente.

Quando colpite i pad, la patch suona secondo l'impostazione del parametro Output Assign della traccia corrente.



- Se non si produce alcun suono, provate a cliccare il tasto del pad bank per cambiare il banco di pad. In alternativa, provate con una traccia differente.



2. Cliccate con il tasto destro il nome della traccia corrente.

Appare una lista

3. Cliccate "Add MIDI Tracks...".

Appare il riquadro ADD MIDI TRACKS.

4. Cliccate .

Viene aggiunta una traccia MIDI, che diventa la traccia corrente.

● Modificare il nome di una traccia

1. Effettuate un doppio click sul Track Name della traccia corrente.

Appare il riquadro EDIT TRACK NAME. Cliccate un tasto della tastiera per modificare il nome della traccia.

Poi cliccate .

● Registrare e annullare (Undo)

○ Preparazione

- Se il loop è disattivato, cliccate il tasto Loop.
- Se il sequencer è fermo, cliccate il tasto Play.

1. Suonate i pad per provare la vostra registrazione.

È una buona idea esercitarsi prima di iniziare a registrare.

2. Cliccate il tasto Record.

Inizia la registrazione. Suonate i pad.



- La regione del loop viene registrata ripetutamente.



3. Cliccate il tasto Undo

Questo annulla i risultati di una registrazione (Undo). Il tasto Undo lampeggia.



4. Cliccate nuovamente il tasto Undo.

I contenuti che avete cancellato con l'Undo vengono ripristinati (Redo). Il tasto Undo si illumina (blu chiaro).

Undo e Redo si alternano ogni volta che cliccate.



- Quando eseguite l'Undo, la condizione di registrazione viene annullata, e venite riportati alla riproduzione.

● Modificare un evento

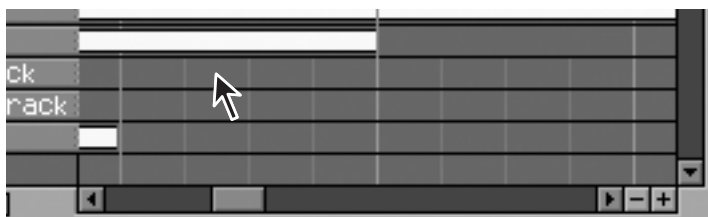
1. Cliccate il tasto Stop.

La registrazione/riproduzione si arrestano.



2. Eseguite il "drag&drop" di un evento.

L'evento si sposta.



3. Cliccate il tasto Snap.

Il modo Snap viene attivato/disattivato. In modo Snap, il puntatore del mouse si posiziona sempre ad intervalli fissi. Quando trascinate e lasciate andare un evento, questo vi assicura che l'evento venga sempre allineato all'inizio di una battuta (o a qualsiasi altro intervallo specificato).



4. Effettuate un doppio click su un evento.

Appare una finestra che vi permette di modificare dettagliatamente l'evento.



- Se effettuate un doppio click su un evento MIDI, appare il riquadro PIANO ROLL EDIT. Se effettuate un doppio click su un evento audio, appare il riquadro AUDIO EVENT PARAMETER. Se effettuate un doppio click su un evento pattern, appare il riquadro PATTERN EVENT PARAMETER.

5. Specificate i parametri, poi cliccate

La finestra a comparsa si chiude.

● Modificare il suono

1. Cliccate “Sampler” nella barra dei menu.



Appare una lista.

2. Muovete il cursore del mouse (puntate) su “Quick Edit.”

Appare un'altra lista.

3. Cliccate il nome del partial (o dell'audio phrase) da modificare.

Appare il riquadro PARTIAL EDIT o il riquadro AUDIO PHRASE EDIT.

4. Trascinate la manopola di cui volete modificare il valore.

La manopola ruota, e il valore del parametro cambia a seconda della distanza percorsa dal mouse.



● Per modificare un valore, muovete il puntatore del mouse su di esso, e usate il tasto sinistro per trascinarlo verso l'alto o verso il basso.



5. Cliccate l'interruttore.

L'indicazione dell'interruttore cambia, e il valore del parametro si modifica conformemente.



6. Cliccate il tasto All Popup Close.

Tutte le finestre a comparsa si chiudono.



Questo completa la Guida Rapida.

Anche le funzioni che non abbiamo spiegato qui possono essere controllate nello stesso modo.

Usare il mouse per modificare i dati della sequenza (schermata SONG o schermata PATTERN)

● Selezionare la regione da modificare, ed eseguire Move

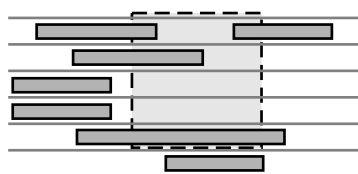
Ecco come selezionare una regione di dati registrati in una traccia, per spostarla in un'altra posizione temporale o in un'altra traccia.

1. Cliccate il tasto Arrow

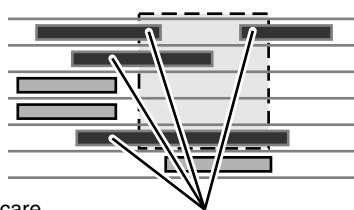
Ora potete utilizzare il modo Arrow per effettuare una selezione.



2. Trascinate il puntatore sulla regione che volete selezionare.



Quando trascinate per specificare una regione come questa



tutti i dati compresi nella regione specificata vengono selezionati.

3. Nella barra dei menu, cliccate "EDIT" (o cliccate con il tasto destro) per visualizzare un menu a comparsa.

4. Cliccate il comando "Move... ."

Appare il riquadro MOVE. Usate il parametro To per specificare la destinazione dello spostamento.

5. Cliccate .

L'operazione Move viene eseguita.



● Usare il drag & drop per effettuare l'operazione Move

1. Cliccate il tasto Arrow o il tasto Range.

2. Trascinate il mouse sulla regione che volete modificare.

3. Posizionate il puntatore sulla regione selezionata.


4. Eseguite il drag & drop della regione nella destinazione desiderata.

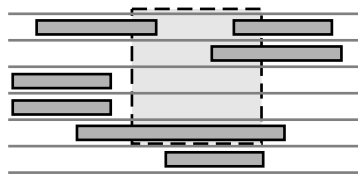
Mentre trascinate, il puntatore del mouse prende questa forma . Quando lasciate andare i dati che stavate trascinando, questi vengono spostati nella posizione del puntatore del mouse. Il puntatore del mouse riprende la forma .



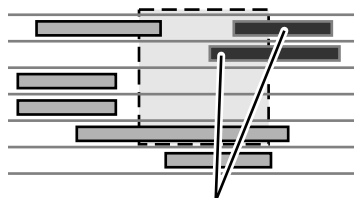
● Potete Copiare i dati data tenendo premuto [SHIFT] mentre eseguite il drag & drop dei dati.

● Usare lo strumento Range per selezionare una regione

Quando cliccate il tasto Range, il puntatore del mouse prende questa forma . Quando utilizzate lo strumento Range, solo la porzione inclusa nella regione viene selezionata per l'operazione.




Quando selezionate una regione in questo modo



questi eventi vengono selezionati.

● Usare lo strumento Eraser per cancellare un dato

Quando cliccate il tasto Eraser, il puntatore del mouse prende la forma di una . Potete cancellare i dati cliccandoli con lo strumento gomma.

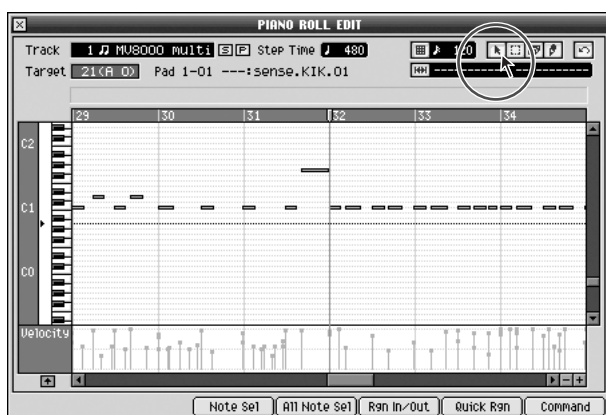
Usare il mouse per modificare una traccia MIDI (schermata PIANO ROLL EDIT)

● Selezionare la regione da modificare, ed eseguire l'operazione di spostamento

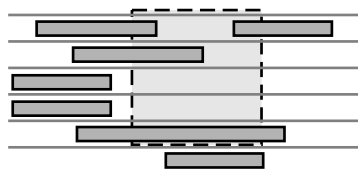
Ecco come selezionare una regione di eventi note registrati nella schermata piano roll, e spostarla in un'altra posizione nel tempo, o trasformarla in altri note number.

1. Cliccate il tasto Arrow

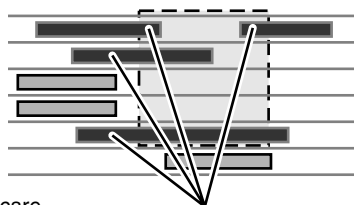
Ora potete utilizzare il modo Arrow per effettuare una selezione.



2. Trascinate il puntatore sulla regione che volete selezionare.



Quando trascinate per specificare una regione come questa



tutti i dati compresi nella regione specificata vengono selezionati.

3. Cliccate **Command**.

Appare un menu a comparsa.

4. Effettuate un doppio click su "Move...".

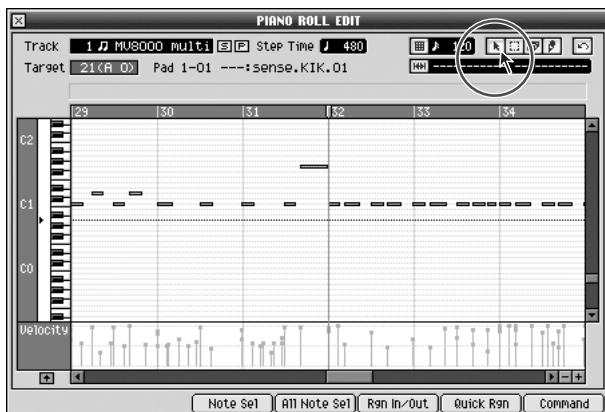
Appare il riquadro MOVE. Usate il parametro To per specificare la destinazione dello spostamento.

5. Cliccate **Execute**.

L'operazione Move viene eseguita.

● Usare il drag & drop per effettuare l'operazione Move



1. Cliccate il tasto Arrow o il tasto Range.



2. Trascinate il mouse sulla regione che volete modificare.

3. Posizionate il puntatore sulla regione selezionata.


4. Eseguite il drag & drop della regione nella destinazione desiderata.

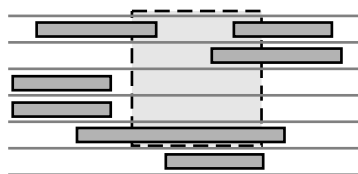
Mentre trascinate, il puntatore del mouse prende questa forma . Quando lasciate andare i dati che stavate trascinando, questi vengono spostati nella posizione del puntatore del mouse. Il puntatore del mouse riprende la forma .



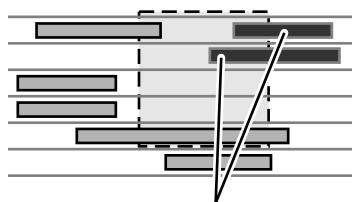
● Potete Copiare i dati data tenendo premuto [SHIFT] mentre eseguite il drag & drop dei dati.

● Usare lo strumento Range per selezionare una regione

Quando cliccate il tasto Range, il puntatore del mouse prende questa forma . Quando usate lo strumento Range, la porzione iniziale dell'evento nota deve trovarsi entro la regione selezionata. Altrimenti, l'evento nota non è selezionato. Quando la porzione iniziale dell'evento nota si trova all'interno del riquadro di selezione, viene selezionato l'intero evento nota.




Quando selezionate
una regione in questo modo



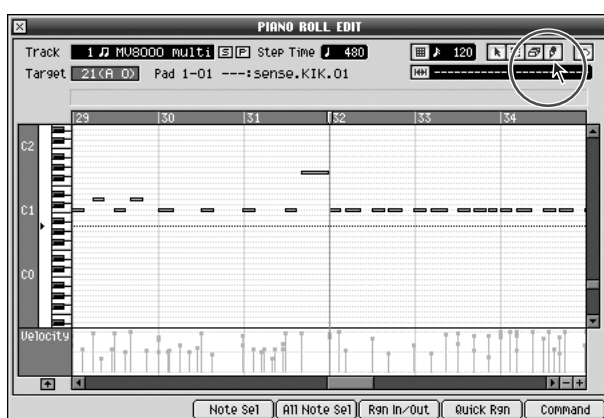
questi eventi vengono selezionati.

● Usare lo strumento Pencil per immettere un evento nota


Quando cliccate il tasto Pencil, il puntatore del mouse prende la forma . Lo strumento matita vi permette di immettere gli eventi note.

- 1 **Cliccate il tasto Pencil.**
Ora potete immettere l'evento nota cliccando col mouse.
2. **Usate il parametro Step Time per selezionare la durata (valore della nota) degli eventi note che immettete.**
3. **Usate i parametri Duration e Velocity per specificare la durata (per quanto tempo suona effettivamente la nota, relativamente allo Step Time) e la velocity (l'intensità della nota) dell'evento nota.**
4. **Cliccate la posizione che corrisponde all'intonazione che volete immettere.**

Un evento nota della lunghezza specificata viene immesso quando cliccate.

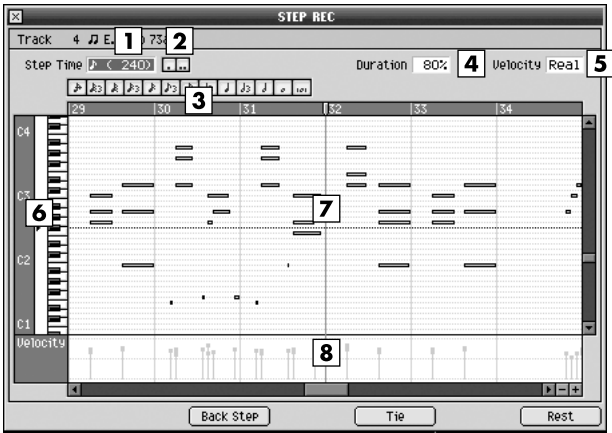


● Usare lo strumento Eraser per cancellare un dato

Quando cliccate il tasto Eraser, il puntatore del mouse prende la forma di una . Potete cancellare i dati cliccandoli con lo strumento gomma.

Registrazione in Step

● Registrazione in Step di una traccia MIDI



	Spiegazione
1 Step Time	Specifica il valore nominale delle note che inserite.
2 Tasto Dot	Aggiunge un punto al valore delle nota specificato.
3 Tasto Step Time	Cliccate questi tasti per specificare il valore delle note che vengono inserite.
4 Duration	Specifica la durata effettiva della nota, come percentuale del valore della nota che avete specificato tramite Step Time.
5 Velocity	Specifica l'intensità (dinamica) della nota.
6 Note number	I note number (tasti) sono indicati dal basso verso l'alto. Poiché le altezze effettive corrispondono ai note number, la posizione in cui viene visualizzata la nota vi indica la sua intonazione.
7 Piano Roll	Mostra gli eventi note. L'asse orizzontale è il tempo, e l'asse verticale è il note number (intonazione). Potete cambiare il note number o la posizione nel tempo spostando l'evento nota visualizzato.
8 Velocity View	Indica la velocity della nota. La dinamica viene indicata per ogni nota: una barra più lunga indica una dinamica più intensa.

	Spiegazione
Back Step	Annulla l'immissione precedente.
Tie	Lega (estende) l'evento al tempo corrente sino allo Step successivo.
Rest	Inserisce una pausa (silenzio).

● Registrazione in Step di una traccia Audio



	Spiegazione
1 Step Time	Specifica la lunghezza degli eventi audio che inserite.
2 Tasto Dot	Aggiunge un punto al valore delle nota specificato.
3 Tasti Step Time	Cliccate questi tasti per specificare la lunghezza degli eventi audio che inserite.
4 Duration	Specifica la lunghezza effettiva degli eventi audio, come percentuale della lunghezza specificata tramite Step Time.
5 Velocity	Specifica l'intensità (dinamica) dell'evento audio. Scegliete "Real" se volete che la velocity della nota corrisponda alla forza con cui suonate i velocity pad.

	Spiegazione
Back Step	Annulla l'immissione precedente.
Tie	Lega (estende) l'evento al tempo corrente sino allo Step successivo.
Rest	Inserisce una pausa (silenzio).

MEMO ● Se il parametro Step Time è impostato su Phrase o Meas, l'impostazione della nota puntata viene ignorata.

● Registrazione in Step di una Pattern track



	Spiegazione
1 Step Time	Specifica la lunghezza dei pattern event che immetterete. Se volete immettere l'intera lunghezza del pattern, impostatelo su Pattern.
2 Tasto Dot	Aggiunge un punto al valore delle nota specificato.
3 Tasti Step Time	Cliccate questi tasti per specificare la lunghezza degli eventi audio che inserite.

	Spiegazione
Back Step	Annulla l'immissione precedente.
Tie	Lega (estende) l'evento al tempo corrente sino allo Step successivo. Questo tasto non è disponibile se Step Time è impostato su Pattern.
Put Pattern	Appare il riquadro PUT PATTERN. Seleziona il pattern che volete immettere.
Rest	Inserisce una pausa (silenzio). Questo tasto non è disponibile se Step Time è impostato su Pattern.

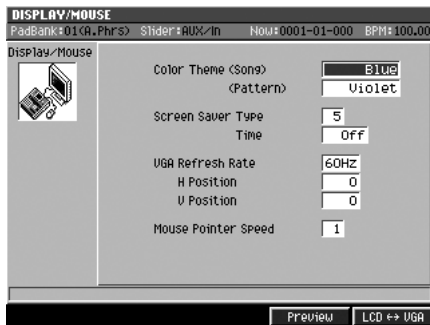
MEMO ● Se il parametro Step Time Step è impostato su Pattern, l'impostazione della nota puntata viene ignorata, e [Tie] e [Rest] non sono disponibili.

Cambiare le colorazioni delle schermate SONG e PATTERN

Potete usare la funzione Color Theme per specificare i colori delle schermate SONG e PATTERN che appaiono nel display LCD interno e VGA esterno. Queste due schermate sono molto simili nei contenuti che mostrano, ma potete cambiare il loro schema di colori per distinguerle più facilmente.



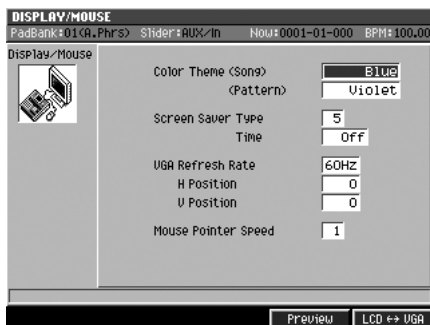
1. **Premete [SYSTEM].**
Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).
2. **Col cursore nella fila inferiore di icone, premete [F3](Disp/Mouse). Oppure, potete selezionare l'icona DISPLAY/MOUSE e premere [ENTER].**
Appare la Schermata DISPLAY/MOUSE (Guida alle Schermate; p. 184).



3. **Impostate il parametro Color Theme (Song, Pattern).**



1. **Cliccate "SYSTEM" nella barra dei menu.**
2. **Cliccate "Display/MOUSE."**
Appare la Schermata DISPLAY/MOUSE (Guida alle Schermate; p. 184).



3. **Impostate il parametro Color Theme (Song, Pattern).**

Alternare le schermate SONG e PATTERN

Ecco come alternare le schermate SONG e PATTERN che appaiono nel display VGA.



● Se cambiate la schermata, i dati Undo/Redo vengono cancellati.



Top Panel

Premete [SONG] per visualizzare la schermata SONG.

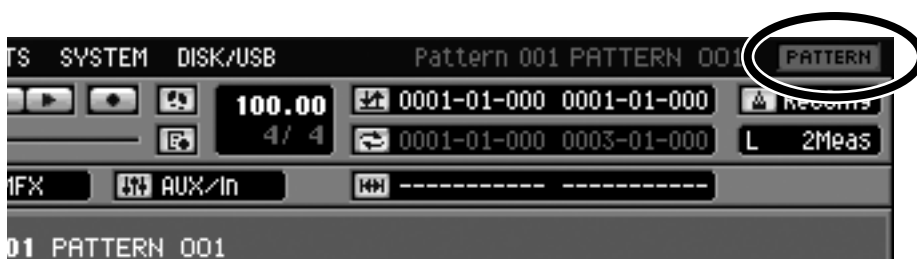
Premete [PATTERN] per visualizzare la schermata PATTERN.



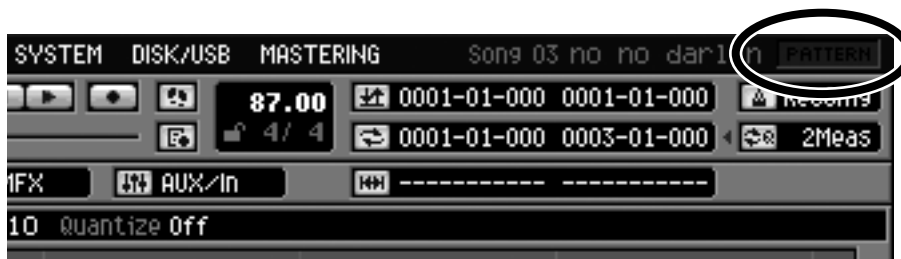
VGA

1. Cliccate “PATTERN” nella barra dei menu.

Il tasto PATTERN si illumina in rosso, e appare la schermata PATTERN.



2. Per tornare alla schermata SONG, cliccate ancora una volta il tasto PATTERN.



Usare i velocity pad per visualizzare immagini (Pix Jam)

Potete importare sino a 16 immagini (fotografie) in ogni project, e visualizzare queste immagini insieme alla vostra musica. Potete anche far cambiare le immagini in sincrono con la riproduzione del sequencer. Le immagini vengono emesse dal connettore VGA OUT.

Importare le immagini

Ecco come importare le immagini nell'MV-8800 così che possiate visualizzarle colpendo i pad.



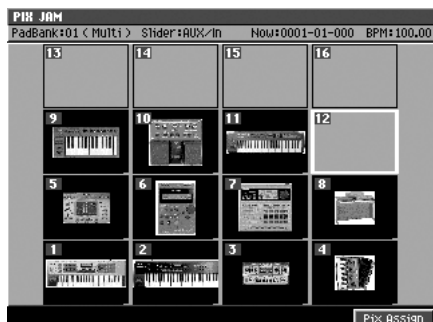
- Le immagini possono essere emesse dal connettore VGA OUT solo quando state utilizzando lo schermo LCD interno come schermo operativo.
- Per poter usare questa capacità, dovete utilizzare un display VGA (disponibile in commercio).
- Potete utilizzare immagini nei seguenti formati.
 - Formato Bitmap (.BMP) (solo dati non compressi)
 - Formato JPEG (.JPG)
- L'MV-8800 è in grado di visualizzare solamente 256 colori. I colori delle immagini importate vengono convertiti nei colori più vicini tra questi per la visualizzazione.
- Possono essere visualizzate solamente immagini con dimensioni di 640 x 480 pixel. Immagini di altre dimensioni non vengono visualizzate correttamente.

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Con il cursore nella fila inferiore di icone, premete [F4](Pix Jam). Oppure, selezionate l'icona PIX JAM e premete [ENTER].

Appare la Schermata PIX JAM (Guida alle Schermate; p. 185).



• PAD

Mostra come sono assegnate le immagini ai pad. Una miniatura dell'immagine assegnata viene visualizzata per ogni pad.

3. Colpite il pad in cui volete importare un'immagine, o usate il cursore per selezionarla.

4. Premete [F5](Pix Assign).

Appare la Schermata PIX ASSIGN (Guida alle Schermate; p. 186).



Assegna il file dell'immagine selezionata dal cursore al pad che specificate.

Tasto F	Explanation
[F1](Select Drive)	Appare il riquadro SELECT DRIVE, in cui potete cambiare il drive corrente.
[F2](Clear)	Cancella l'immagine che era assegnata al pad selezionato. Un messaggio chiede "Assign Clear. Are you sure?" Se premete [F5] (Yes), l'assegnazione viene cancellata.
[F3](Exchange)	Scambia l'immagine assegnata al pad selezionato con un'immagine assegnata ad un pad differente. Quando premete [F3](Exchange), appare il riquadro PIX EXCHANGE. Specificate il numero del pad di cui volete scambiare l'immagine, e premete [F5](Execute).
[F4](Copy)	Copia l'immagine assegnata al pad selezionato in un pad differente. Premete [F4](Copy), appare il riquadro PIX COPY. Specificate il numero del pad di destinazione della copia, e premete [F5](Execute).
[F5](Assign)	Assegna l'immagine selezionata dal cursore al pad che specificate.

5. Selezionate un'immagine che volete importare.

6. Premete [F5](Assign).



- Potete premere [IMPORT] e importare un'immagine dalla schermata IMPORT. Usate il cursore e [F3](Mark On/Off) per selezionare i dati dell'immagine che volete importare, e premete [F5](Import). Appare il riquadro PIX QUICK ASSIGN.

Usate il campo Assign To per specificare il numero del pad a cui volete assegnare l'immagine, e premete [F5](Execute). Potete importare sino a 16 file in una singola operazione.

Cambiare le immagini suonando i pad

Ecco come potete suonare i pad per cambiare l'immagine che viene emessa dal connettore VGA OUT.

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Con il cursore nella fila inferiore di icone, premete [F4](Pix Jam). Oppure, selezionate l'icona PIX JAM e premete [ENTER].

Appare la Schermata PIX JAM (Guida alle Schermate; p. 185).

3. Colpite un pad a cui è stata assegnata un'immagine.

L'immagine assegnata al pad viene emessa dal connettore VGA OUT.

Cambiare le immagini in sincrono con la riproduzione del sequencer

Potete registrare gli eventi di selezione delle immagini nel sequencer, così che le immagini cambino in sincrono con la riproduzione del sequencer.

● Registrare i cambiamenti

1. Premete [SONG] per accedere alla schermata SONG, o premete [PATTERN] per accedere alla schermata PATTERN.

2. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare una MIDI track in cui registrare.

La traccia selezionata è evidenziata (è la traccia corrente). La registrazione avviene sulla traccia corrente.

3. Premete [F2](Track Param).

Appare il Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (Guida alle Schermate; p. 11).



4. Impostate il parametro Output Assign su “Pix Jam.”

Questa traccia viene utilizzata solamente per cambiare le immagini.



- Quando il parametro Output Assign è impostato su Pix Jam, l'impostazione del parametro PAD BANKS viene ignorata.

5. Premete [F5](Close).

Il Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (Guida alle Schermate; p. 11) si chiude.

6. Come avviene per la registrazione in tempo reale o in step convenzionali, colpite il pad appropriato nel momento in cui volete che cambi l'immagine.

7. I dati che specificano la temporizzazione del cambio dell'immagine vengono registrati nella traccia di selezione delle immagini.

Collegamento al computer via USB

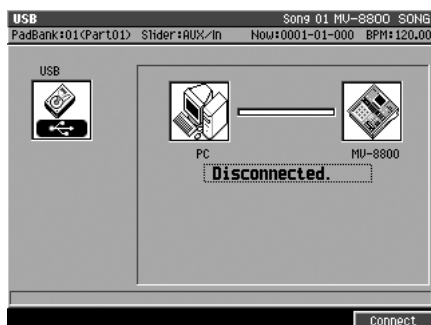
Se il vostro computer dotato di una porta USB è collegato al connettore USB sul pannello posteriore dell'MV-8800, siete in grado di trasferire dati tra i due dispositivi. I file WAV o AIFF salvati nel vostro computer possono essere caricati nell'MV-8800 e usati come strumenti o frasi audio.

Per avviare la comunicazione con il computer



● Quando collegate l'MV-8800 al computer tramite USB, viene utilizzato il driver USB standard.

1. Usate un cavo USB per collegare l'MV-8800 e il vostro computer.
2. Premete [DISK/USB].
Appare la Schermata DISK/USB MENU (Guida alle Schermate p. 188).
3. Premete [F3](USB), o usate il cursore per selezionare l'icona USB e premete [ENTER].
Appare la Schermata USB (Guida alle Schermate p. 194).



4. Premete [F5](Connect).
La comunicazione tra l'MV-8800 e il vostro computer si avvia.
Se appare il messaggio "Save current Project before activating the USB connection", premete [F5](Yes) per salvare il project se necessario.



● Non staccate il cavo USB mentre è abilitata la comunicazione o vengono trasferiti dei dati. Così facendo, la comunicazione viene interrotta, e il sistema non è in grado di funzionare correttamente, o i file trasferiti potrebbero essere danneggiati o andare persi.



● Dopo che la comunicazione USB si è avviata, l'unica operazione possibile sull'MV-8800 è l'interruzione della comunicazione USB premendo [F5](Disconnect).

Copiare file dal computer all'MV-8800

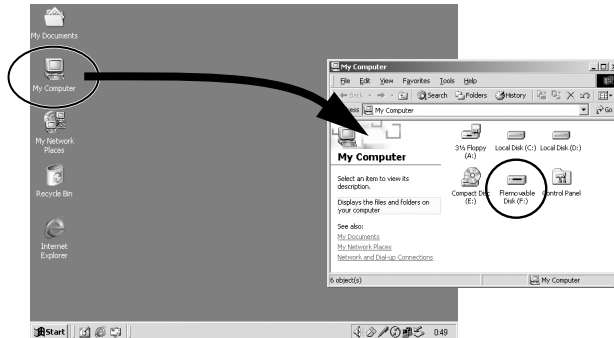


- Se il vostro computer è in grado di usare memory card e dischi MO, etc., potrebbe essere visualizzato più di un disco removibile. I "dischi removibili" vengono visualizzati alfabeticamente nell'ordine in cui sono stati collegati al computer. Se collegate l'MV-8800 per ultimo, l'ultimo disco removibile sarà l'MV-8800.

● Windows Me/2000

1. Sulla scrivania, eseguite un doppio click sull'icona "My Computer".

Appare la finestra My Computer.



2. Eseguite un doppio click sull'icona "Removable Disk".

Appaiono i contenuti dell'hard disk dell'MV-8800.

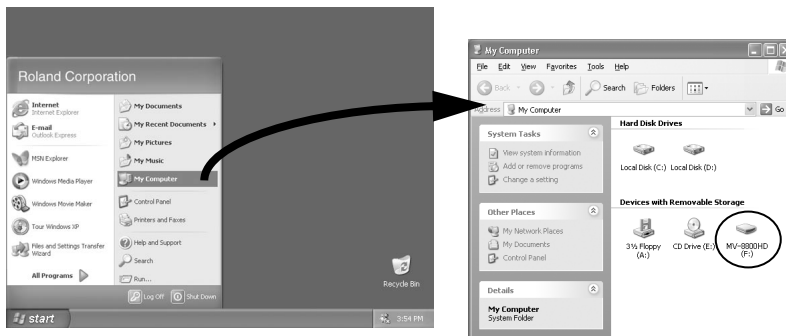
3. Trascinate i file che volete copiare nell'MV-8800 nella cartella desiderata dell'MV-8800.

I file vengono copiati nell'MV-8800.

● Windows XP

1. Nel menu Start, cliccate l'icona "My Computer".

Appare la finestra My Computer.



2. Eseguite un doppio click sull'icona "MV-8800HD".

Appaiono i contenuti dell'hard disk dell'MV-8800.

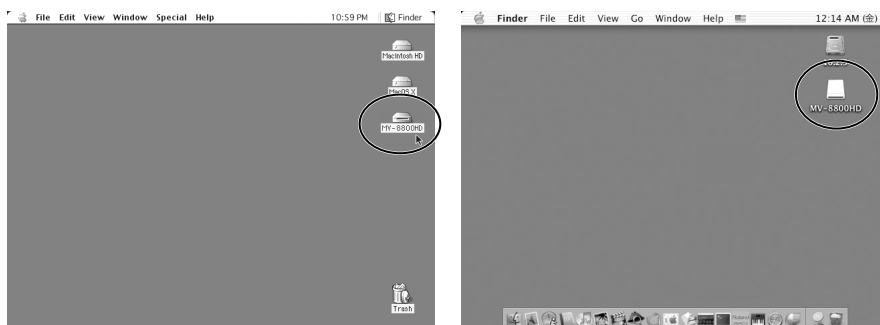
3. Trascinate i file che volete copiare nell'MV-8800 nella cartella desiderata dell'MV-8800.

I file vengono copiati nell'MV-8800.

- **Mac OS 9.0.4 o successivo, Mac OS X (10.2 o successivo)**

- 1. Sulla scrivania, eseguite un doppio click sull'icona "MV-8800HD".**

Appaiono i contenuti dell'hard disk dell'MV-8800.



- 2. Trascinate i file che volete copiare nell'MV-8800 nella cartella desiderata dell'MV-8800.**

I file vengono copiati nell'MV-8800.

Backup del project dall'MV-8800 al vostro computer



● Per creare una copia di backup di un project, dovete copiare la “cartella del project”. Roland non garantisce il risultato dell'operazione se manipolate singoli file salvati nella cartella di un project.



● Per i dettagli sulla struttura dei dati salvati nell'MV-8800, fate riferimento a “Struttura delle cartelle” (p. 244).

1. **Collegate l'MV-8800 e il vostro computer come descritto in “Per avviare la comunicazione con il computer” (p. 291).**

La comunicazione tra l'MV-8800 e il vostro computer si avvia.

2. **Visualizzate i contenuti dell'hard disk dell'MV-8800 come descritto in “Copiare file dal computer all'MV-8800” (p. 292).**

3. **Eseguite un doppio click sulla cartella “PROJECTS”.**

Vedrete una lista di cartelle dei project che sono stati salvati nell'MV-8800.

4. **Trascinate l'intera cartella del project di cui volete creare una copia di back-up sull'hard disk del vostro computer.**

I dati del project vengono copiati nel vostro computer.

Usare il computer per cancellare i file indesiderati



- 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.

1. Collegate l'MV-8800 e il vostro computer come descritto in “Per avviare la comunicazione con il computer” (p. 291).

La comunicazione tra l'MV-8800 e il vostro computer si avvia.

2. Visualizzate i contenuti dell'hard disk dell'MV-8800 come descritto in “Copiare file dal computer all'MV-8800” (p. 292).

3. Trascinate i file da cancellare nel Cestino (Recycle Bin).

I dati vengono cancellati dall'MV-8800.



- Siete completamente liberi di sovrascrivere o cancellare qualsiasi cartella o file salvato nell'MV-8800 che sia visibile dal vostro computer. Poiché è anche possibile sovrascrivere o cancellare dati che sono necessari al funzionamento dell'MV-8800, dovete prestare particolare attenzione quando eseguite operazioni sui file dal vostro computer. Non sovrascrivete o cancellate mai una cartella o un file all'infuori di quelli descritti in “Struttura delle cartelle” (p. 244). Se li sovrascrivete o cancellate, non possiamo garantire che il sistema funzioni correttamente.

Per arrestare la comunicazione con il computer

1. Eseguite le istruzioni sottostanti sul vostro computer.

- **Windows Me/2000/XP**

Usate l'icona "Safely Remove Hardware" che appare nella taskbar nell'angolo inferiore destro dello schermo per terminare la comunicazione con l'MV-8800.



- **Mac OS 9.0.4 o successivo**

Trascinate nel cestino l'icona dell'MV-8800HD sulla scrivania per terminare il collegamento.



- **Mac OS X**

Trascinate nel cestino l'icona dell'MV-8800HD sulla scrivania per terminare il collegamento.



2. Premete [F5](Disconnect).

La comunicazione tra l'MV-8800 e il vostro computer si interrompe.

Usare dispositivi MIDI

L'MV-8800 ha un connettore MIDI IN e due connettori MIDI OUT.

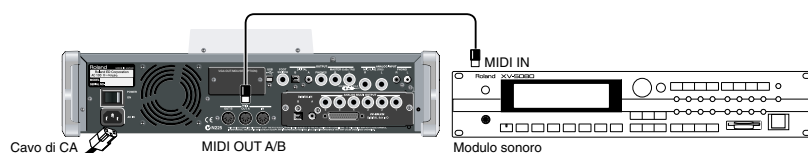
Potete collegare un controller MIDI (tastiera MIDI, chitarra MIDI, percussioni MIDI, etc.) alla MIDI IN e registrare la vostra esecuzione sull'MV-8800. Potete collegare moduli sonori ai due connettori MIDI OUT, e controllare 16 canali MIDI da ogni connettore (per un totale di 32 canali MIDI).

- Collegando il connettore R-BUS fornito dalla scheda opzionale MV8-OP1 (venduta separatamente) al DIF-AT24 (venduto separatamente), potete aggiungere altri 16 canali MIDI in uscita.

Far suonare un modulo sonoro MIDI esterno

I dati dell'esecuzione registrati nel sequencer dell'MV-8800 possono essere inviati ad un modulo sonoro MIDI, etc. collegato al connettore MIDI OUT.

1. **Collegate il connettore MIDI OUT dell'MV-8800 al vostro modulo sonoro MIDI come descritto in “Preparare le apparecchiature ed eseguire i collegamenti” (p. 26).**



2. **Premete [SONG].**

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

3. **Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia MIDI su cui è stata registrata l'esecuzione che volete trasmettere.**

4. **Premete [F1](Track Param).**

Appare il Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (Guida alle Schermate; p. 11).



5. **Impostate il parametro MIDI.**

Selezionate il connettore MIDI e il canale su cui volete trasmettere i dati dell'esecuzione.

Valore	Destinazione di uscita	Canale
A1	MIDI OUT A	1
:		:
A16		16
B1	MIDI OUT B	1
:		:
B16		16
R1	R-BUS (con l'uso di MV8-OP1 e DIF-AT24)	1
:		:
R16		16



- Per poter inviare in uscita i dati MIDI all'R-BUS, è necessaria la scheda opzionale MV8-OP1 (venduta separatamente) e il DIF-AT24 (venduto separatamente). Fate anche riferimento al manuale della MV8-OP1 e del DIF-AT24.

Usare i cursori per controllare un modulo sonoro MIDI esterno (Assignable Slider)

Potete utilizzare i cursori dell'MV-8800 per trasmettere messaggi di control change ad un dispositivo esterno collegato.

1. Premete [ASSIGNABLE SLIDER].

[ASSIGNABLE SLIDER] si illumina in arancione, indicando che i cursori 1-8 sono in modo Assignable Slider (cursori assegnabili).



- Quando [ASSIGNABLE SLIDER] è illuminato in arancione, i cursori trasmettono i messaggi di control change assegnati, indipendentemente dalla schermata in cui vi trovate.

2. Muovete i cursori 1-8 per trasmettere messaggi di control change. I messaggi di control change vengono trasmessi dalla MIDI OUT. Ogni cursore trasmette il seguente messaggio di control change.

Cursore	Control change	
	Number	Messaggio
1	7	Volume
2	10	Pan
3	91	Reverb Send level
4	93	Chorus Send Level
5	74	Cutoff Frequency
6	71	Resonance
7	73	Attack Time
8	72	Release Time



- Potete cambiare i numeri di control change che vengono trasmessi.

● Cambiare i messaggi di control change che vengono trasmessi

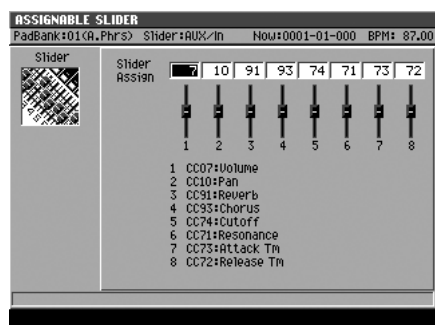
Ecco come assegnare ai cursori messaggi di control change differenti.

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Col cursore nella fila inferiore di icone, premete [F1](Slider). Oppure, selezionate l'icona SLIDER e premete [ENTER].

Appare la Schermata ASSIGNABLE SLIDER (Guida alle Schermate; p. 182).



3. Modificate i parametri Slider Assign.

Per ogni cursore, specificate il numero di control change che volete assegnare. Il messaggio trasmesso dal cursore cambia a seconda del numero di control change che specificate.



- La tabella dei numeri di control change nella parte inferiore dello schermo cambia a seconda dei numeri di control change che assegnate.

Suonare l'MV-8800 da un dispositivo MIDI esterno

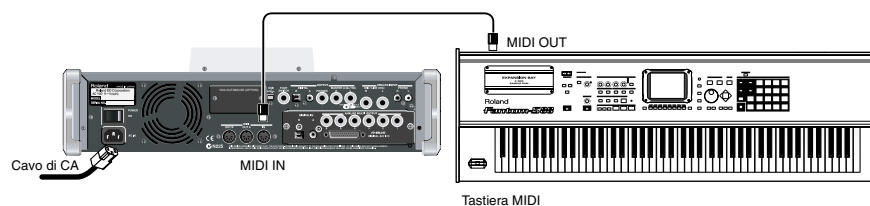
Registrare la vostra esecuzione su una tastiera MIDI

Ecco come potete registrare nel sequencer dell'MV-8800 la vostra esecuzione su una tastiera MIDI collegata alla presa MIDI IN.



- L'MV-8800 riceve i dati dell'esecuzione dal suo connettore MIDI IN in "modo omni." Questo significa che riceve tutti i dati MIDI senza distinzione di canale MIDI.

1. **Collegate la vostra tastiera MIDI al connettore MIDI IN dell'MV-8800 come descritto in "Preparare le apparecchiature ed eseguire i collegamenti" (p. 26).**



2. **Iniziate la registrazione della sequenza come descritto in "Procedura di base per la registrazione in tempo reale" (p. 152).**

La vostra esecuzione la tastiera viene registrata nel sequencer.

Usare l'MV-8800 in Modo Multi Timbre Sampler

Potete usare l'MV-8800 come un modulo sonoro multitimbrico.

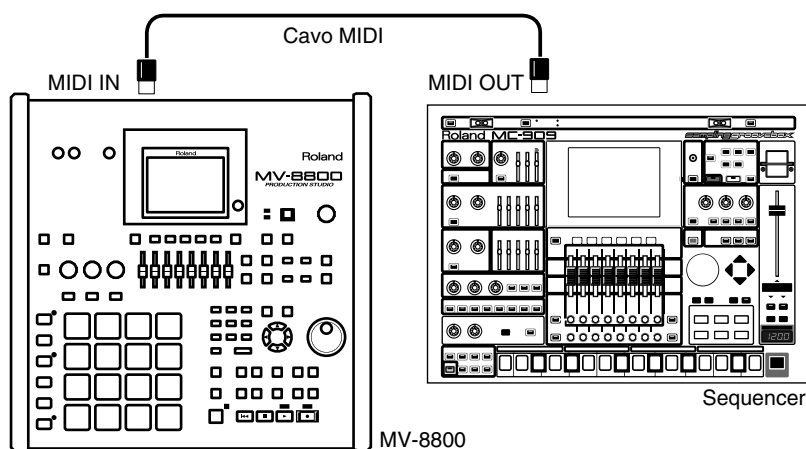
Per far questo, ponete l'MV-8800 in modo "Multi Timbre Sampler." In modo Multi Timbre Sampler, possono essere ricevuti più canali di dati MIDI delle esecuzioni da un sequencer MIDI esterno collegato, per suonare gli instrument e le audio phrase dell'MV-8800.



- Esistono certe limitazioni quando è attivo il modo Multi Timbre Sampler. Per i dettagli, fate riferimento a "Flusso dei dati dell'esecuzione in Multi Timbre Sampler Mode" (p. 301) e "Limitazioni quando il Multi Timbre Sampler Mode è On" (p. 301).

● Suonare l'MV-8800 da un sequencer collegato esternamente

1. **Collegate il vostro sequencer MIDI al connettore MIDI IN dell'MV-8800 come descritto in "Preparare le apparecchiature ed eseguire i collegamenti" (p. 26).**

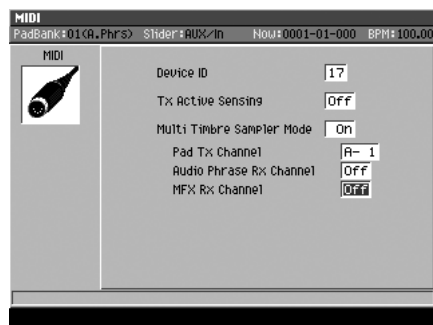


2. **Premete [SYSTEM].**

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

3. **Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F3](MIDI). Oppure, selezionate l'icona MIDI e premete [ENTER].**

Appare la Schermata MIDI (Guida alle Schermate; p. 177).



4. **Impostate su On il parametro Multi Timbre Sampler Mode.**

In questa condizione, più canali MIDI dei dati dell'esecuzione possono essere ricevuti dal sequencer collegato al connettore MIDI IN. Quando l'MV-8800 riceve i dati, può far suonare gli instrument o le audio phrase, o modificare i parametri degli MFX.



- Quando il parametro Multi Timbre Sampler Mode è on, il vostro dispositivo MIDI esterno è anche in grado di riprodurre le audio phrase sul canale specificato dal parametro Audio Phrase Rx Channel.

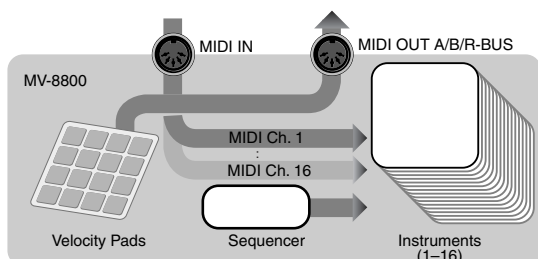
5. **Avviate la riproduzione sul vostro sequencer esterno.**

I dati dell'esecuzione dal sequencer collegato fanno suonare gli instrument o le audio phrase dell'MV-8800, o modificano i suoi parametri degli MFX.

Flusso dei dati dell'esecuzione in Multi Timbre Sampler Mode

Come illustrato sotto, il flusso dei dati dell'esecuzione differisce a seconda dell'impostazione del Multi Timbre Sampler Mode nella schermata MIDI.

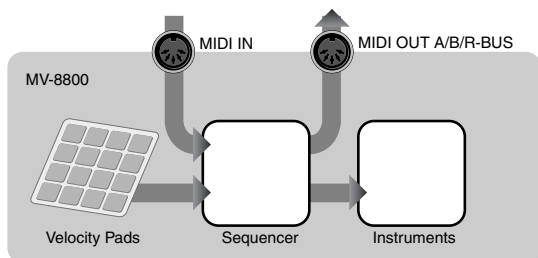
● Quando è Off (normale)



I dati dell'esecuzione ricevuti dalla MIDI IN o dai velocity pad vengono trasmessi alla MIDI OUT e/o fanno suonare gli instrument dell'MV-8800 a seconda delle impostazioni dei parametri Output Assign e Output Assign MIDI della traccia corrente.

● Quando è On

L'MV-8800 funziona come descritto sotto.



• Funziona come un modulo sonoro multitimbrico

I dati dell'esecuzione ricevuti dalla MIDI IN vengono inviati alla sezione del campionatore (instrument, audio phrase, e MFX). Se il parametro della schermata MIDI (Guida alle Schermate; p. 177) Audio Phrase Rx Channel o MFX RxChannel è Off, ogni instrument precede i dati dell'esecuzione sul canale MIDI che corrisponde al numero della sua parte.

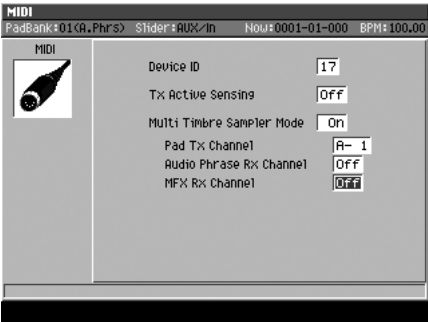
Limitazioni quando il Multi Timbre Sampler Mode è On

- I dati dell'esecuzione ricevuti dai velocity pad non possono essere inviati al generatore sonoro interno.
- I dati dell'esecuzione non possono essere registrati dal sequencer interno dell'MV-8800.
- Il Multi Timbre Sampler Mode è disponibile solo mentre sono visualizzate le seguenti schermate.
 - Schermata SONG
 - Schermata PATTERN
 - Schermata INSTRUMENTS (i dati dell'esecuzione dai velocity pad non vengono trasmessi)
 - Schermata EFFECTS
 - Schermata MIXER

Suonare le audio phrase da un dispositivo MIDI esterno

In Multi Timbre Sampler Mode, l'MV-8800 può ricevere i messaggi note dal dispositivo MIDI esterno per far suonare le audio phrase.

- 1. Premete [SYSTEM].
Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).
- 2. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F3](MIDI). Oppure, selezionate l'icona MIDI e premete [ENTER].
Appare la Schermata MIDI (Guida alle Schermate; p. 177).



- 3. Impostate il parametro Multi Timbre Sample Mode su On.
- 4. Impostate il parametro Audio Phrase Rx Channel sullo stesso canale del vostro dispositivo MIDI esterno.

I messaggi Note dal dispositivo MIDI esterno (o sequencer MIDI esterno) suonano le audio phrase.

● Come il canale di ricezione MIDI determina la sorgente sonora che suona (Quando Multi Timbre Sampler Mode = On)

Quando Audio Phrase Rx Channel = Off	Quando Audio Phrase Rx Channel = non è Off
Tutti i canali MIDI possono suonare le parti degli instrument che corrispondono ai rispettivi numeri dei canali. La riproduzione delle Audio phrase non può essere controllata via MIDI (dai messaggi note).	I messaggi Note sul canale MIDI specificato da Audio Phrase Rx Channel farlo suonare le audio phrase. Ciò significa che la parte dell'instrument che corrisponde a quel canale MIDI non può essere fatta suonare. Sui canali MIDI restanti, potete suonare le parti dell'instrument che corrispondono ai rispettivi numeri dei canali.

● MIDI note number e audio phrase (numeri dei pad)

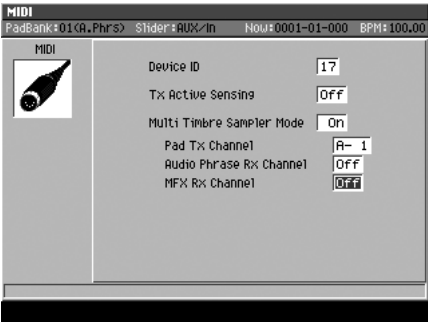
Solo le audio phrase dei pad bank 1–8 possono essere fatte suonare dal dispositivo MIDI esterno.

MIDI Note number	Numero del Pad
0 (C -)	Pad 01-01
1 (C#-)	Pad 01-02
2 (D -)	Pad 01-03
:	:
127 (G 9)	Pad 08-16

Controllare gli MFX (multieffetti) da un dispositivo MIDI esterno

In Multi Timbre Sampler Mode, i control change o altri messaggi da un dispositivo MIDI esterno possono essere utilizzati per controllare gli MFX.

- 1. Premete [SYSTEM].
Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).
- 2. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F3](MIDI). Oppure, selezionate l'icona MIDI e premete [ENTER].
Appare la Schermata MIDI (Guida alle Schermate; p. 177).



- 3. Impostate il parametro Multi Timbre Sample Mode su On.
- 4. Impostate il parametro MFX Rx Channel sullo stesso canale del vostro dispositivo MIDI esterno.

L'MFX viene controllato dai control change o altri messaggi dal vostro dispositivo MIDI esterno (o sequencer MIDI esterno).

- MEMO**
- Se il parametro MFX Rx Channel è impostato su un valore diverso da Off, i messaggi MIDI sullo stesso canale dell'impostazione di questo parametro vengono ricevuti da MFX, e non dalla parte dell'instrument.
 - Se il parametro Audio Phrase Rx Channel e il parametro MFX Rx Channel un impostati sullo stesso valore, i messaggi MIDI vengono ricevuti dall'audio phrase, e non da MFX.

● Messaggi MIDI ricevuti da MFX, e il loro risultato

Messaggi MIDI	Risultato
Control change (number: 16–18)	Controllano i parametri assegnati alle manopole C (control)
Control change (number: 1)	Modulation dell'analog modeling bass
Note on/off	Note on/off dell'analog modeling bass
Pitch bend	Pitch bend dell'analog modeling bass

Sincronizzare l'MV-8800 con un sequencer esterno collegato

L'MV-8800 può funzionare in modo sincronizzato con un sequencer MIDI esterno o hard disk recorder. Leggete il Manuale dell'Utente del vostro dispositivo insieme alle spiegazioni che seguono.

L'MV-8800 può essere sincronizzato ad un dispositivo MIDI esterno in due modi: usando l'MTC (MIDI Time Code) o tramite il MIDI Clock.

Nel funzionamento in sincrono con un dispositivo esterno, il dispositivo che trasmette l'MTC o il MIDI clock, che serve come temporizzazione di riferimento, viene chiamato il "master."

Il dispositivo che invece riceve l'MTC o il MIDI clock e segue il dispositivo di riferimento della temporizzazione viene chiamato "slave."

Sincronizzazione con un dispositivo esterno (Master)

Ecco come potete far funzionare un sequencer o hard disk recorder collegati esternamente in sincrono con i messaggi Clock o MTC (MIDI Time Code) trasmessi dall'MV-8800.

Nella seguente procedura, eseguiamo le impostazioni che permettono di usare il MMC (MIDI Machine Control) per controllare il modo remoto un sequencer o hard disk recorder esterni.

○ Modo Song

1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Premete [F1](Song Menu).

Appare la Schermata SONG MENU (Guida alle Schermate; p. 78).

3. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F2](Sync). Oppure, selezionate l'icona SYNC e premete [ENTER].

Appare la Schermata SYNC (Guida alle Schermate; p. 81).



4. Specificate il segnale di riferimento della sincronizzazione.

Impostate il parametro Sync Mode su Master. Impostate il parametro MIDI Clock se intendete utilizzare il MIDI Clock per la sincronizzazione, o il parametro MTC se volete usare l'MTC per la sincronizzazione.

5. Specificate l'impostazione MMC.

Impostate il parametro MMC Mode su Master, e impostate il parametro Output su "On" per il connettore MIDI da cui volete trasmettere l'MMC.

6. Eseguite le impostazioni di sincronizzazione sul sequencer o sul registratore su hard disk esterno (dispositivo slave) collegato all'MV-8800.

Per la procedura, fate riferimento al manuale del dispositivo slave.

Segnale di sincronizzazione	Impostazione dell'MV-8800	Impostazione del dispositivo esterno
MIDI Clock	Impostate il parametro Output su "On" per la presa MIDI da cui volete trasmettere il MIDI Clock.	Abilitate la ricezione del MIDI Clock (Slave).
MTC	Impostate il parametro Output su "On" per la presa MIDI o connettore R-BUS da cui volete trasmettere i messaggi MTC. La sincronizzazione non è possibile se non selezionate lo stesso frame rate sui due dispositivi. Sull'MV-8800, questo viene impostato dal parametro Frame Rate.	Abilitate la ricezione del MTC (Slave).



- La sincronizzazione MTC non è possibile se non selezionate lo stesso frame rate sui due dispositivi. Sull'MV-8800, questo viene impostato dal parametro Frame Rate.

7. Impostate il sequencer o hard disk recorder ricevente per funzionare come MMC slave

Per i dettagli, fate riferimento al manuale del dispositivo ricevente.

8. Premete [PLAY (▶)] sull'MV-8800.

Il tempo corrente (battuta - movimento - tick) del dispositivo esterno collegato si sincronizza al tempo corrente (battuta - movimento - tick) dell'MV-8800, e i dispositivi funzionano (suonano) in sincrono.

○ Modo Pattern

1. Premete [PATTERN].

Appare la Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

3. Selezionate Pattern Sync e premete [F5](Select).

Appare la Schermata PATTERN SYNC (Guida alle Schermate; p. 94).

Il resto della procedura è uguale a quello del modo Song.

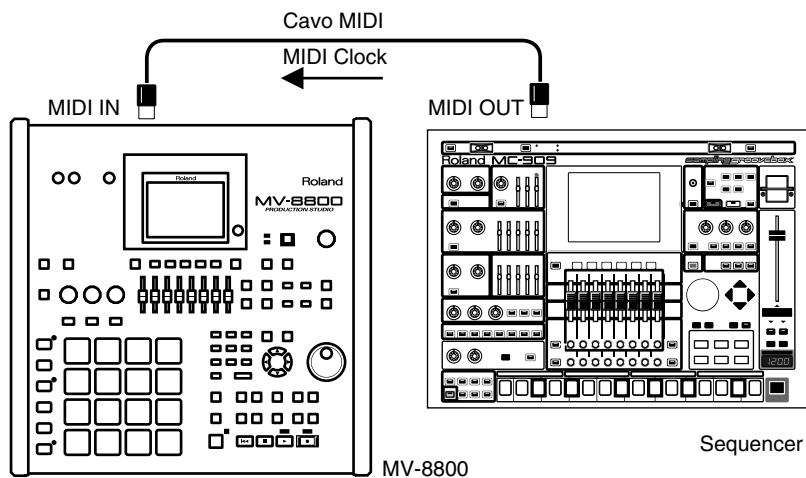
Funzionamento sincronizzato con dispositivi esterni (Slave)

● Ricezione e sincronizzazione al MIDI Clock

I messaggi MIDI Clock da un sequencer o registratore ("master device") collegato esternamente possono essere ricevuti dall'MV-8800, facendo sì che l'MV-8800 funzioni in modo sincronizzato come dispositivo slave. L'esempio illustrato sotto rappresenta un setup in cui un sequencer è il dispositivo master, e l'MV-8800 riceve i messaggi MIDI Clock dalla sua MIDI IN.



- Quando l'MV-8800 sta funzionando come slave della sincronizzazione, i segnali di sincronizzazione possono essere ricevuti sia dal connettore MIDI IN dell'MV-8800 che dal connettore MIDI IN della DIF-AT24. Però, dovete impostare Sync Mode (Guida alle Schermate; p. 81) per specificare il connettore da cui vengono ricevuti i segnali di sincronizzazione.



○ Modo Song

1. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Premete [F1](Song Menu).

Appare la Schermata SONG MENU (Guida alle Schermate; p. 78).

3. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F2](Sync). Oppure, selezionate l'icona SYNC e premete [ENTER].

Appare la Schermata SYNC (Guida alle Schermate; p. 81).



4. Impostate i parametri della sincronizzazione.

Qui impostate i parametri che specificano come avviene la sincronizzazione tramite MIDI Clock. Fate riferimento alla tabella sotto ed effettuate le impostazioni appropriate sull'MV-8800 e sul dispositivo master collegato esternamente (il sequencer o il registratore che trasmette i segnali di sincronizzazione). Per i dettagli sulle impostazioni del dispositivo master, fate riferimento al manuale di quel dispositivo.

Parametro	Impostazione	Impostazioni del dispositivo master collegato esternamente
Sync Mode	Slave-MIDI (MIDI)	Impostate il dispositivo così che trasmetta i messaggi MIDI Clock (Master).



- Per una spiegazione degli altri parametri, fate riferimento alla "Schermata SYNC" (Guida alle Schermate; p. 81).
- Quando è sincronizzato come MIDI Clock slave, "Wait Note" delle impostazioni Count In non è disponibile.

5. Ponete in riproduzione il dispositivo master.

Premete il tasto PLAY del dispositivo master; l'MV-8800 inizia a funzionare in modo sincronizzato.

○ Modo Pattern

1. Premete [PATTERN].

Appare la Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

3. Selezionate Pattern Sync e premete [F5](Select).

Appare la Schermata PATTERN SYNC (Guida alle Schermate; p. 94).

Il resto della procedura è uguale a quello del modo Song.

Sincronizzare l'MV-8800 con un sequencer esterno collegato

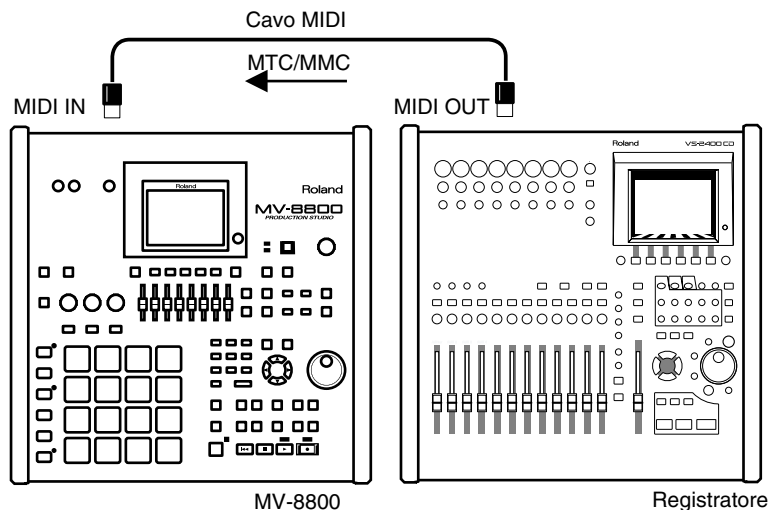
● Ricezione e sincronizzazione al MTC

I messaggi MTC da un sequencer o registratore ("master device") collegato esternamente possono essere ricevuti dall'MV-8800, facendo sì che l'MV-8800 funzioni in modo sincronizzato come dispositivo slave.

L'esempio illustrato sotto rappresenta un setup in cui un registratore è il dispositivo master, e l'MV-8800 riceve i messaggi MTC dalla sua MIDI IN.



- Quando l'MV-8800 sta funzionando come slave della sincronizzazione, i segnali di sincronizzazione possono essere ricevuti sia dal connettore MIDI IN dell'MV-8800 che dal connettore MIDI IN della DIF-AT24. Però, dovete impostare Sync Mode (Guida alle Schermate; p. 81) per specificare il connettore da cui vengono ricevuti i segnali di sincronizzazione.



○ Modo Song

1. Premete [SONG].

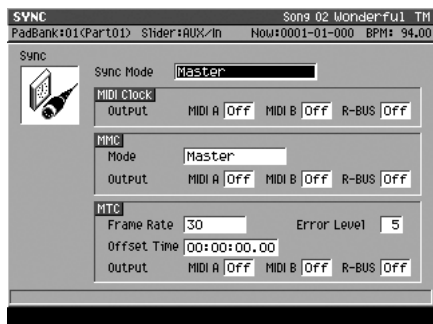
Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

2. Premete [F1](Song Menu).

Appare la Schermata SONG MENU (Guida alle Schermate; p. 78).

3. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F2](Sync). Oppure, selezionate l'icona SYNC e premete [ENTER].

Appare la Schermata SYNC (Guida alle Schermate; p. 81).



4. Impostate i parametri della sincronizzazione.

Qui impostate i parametri che specificano come avviene la sincronizzazione tramite MTC. Fate riferimento alla tabella sotto ed effettuate le impostazioni appropriate sull'MV-8800 e sul dispositivo master collegato esternamente (il sequencer o il registratore che trasmette i segnali di sincronizzazione). Per i dettagli sulle impostazioni del dispositivo master, fate riferimento al manuale di quel dispositivo.

Parametro	Impostazione	Impostazioni del dispositivo master collegato esternamente
Sync Mode	Slave-MTC (MIDI)	Impostate il dispositivo così che trasmetta i messaggi MTC (Master).
MTC Frame Rate	Stessa impostazione del frame rate del dispositivo master.	Per i dettagli sulle impostazioni del dispositivo master, fate riferimento al manuale di quel dispositivo.

5. Impostate i parametri MMC.

Qui impostate i parametri che specificano come avviene il controllo remoto via MMC dal dispositivo collegato esternamente.

Fate riferimento alla tabella sotto ed effettuate le impostazioni appropriate sull'MV-8800 e sul dispositivo master collegato esternamente (il sequencer o il registratore che trasmette i segnali di sincronizzazione). Per i dettagli sulle impostazioni del dispositivo master, fate riferimento al manuale di quel dispositivo.

Parametro	Impostazione dell'MV-8800	Impostazioni del dispositivo master collegato esternamente
MMC Mode	Slave (MIDI)	Impostate il dispositivo così che trasmetta i messaggi MMC (Master)

6. Ponete in riproduzione il dispositivo master.

Premete il tasto PLAY del dispositivo master; i messaggi MMC vengono trasmessi all'MV-8800, che inizia a funzionare. Poi vengono trasmessi i messaggi MTC dal dispositivo master, facendo sì che l'MV-8800 si sincronizzi ai dati MTC.



- Durante la riproduzione sincronizzata come MTC slave, possono esservi casi in cui una traccia che contiene un lungo evento audio perda la sincronizzazione con altre tracce. Questo avviene perché la sincronizzazione MTC non è in grado di regolare la velocità di riproduzione di un evento audio, e non si tratta di un malfunzionamento.
- Durante la sincronizzazione come MTC slave, la riproduzione in loop e la registrazione con il preconteggio (count-in) non sono disponibili.

○ Modo Pattern

1. Premete [PATTERN].

Appare la Schermata PATTERN (Guida alle Schermate; p. 91).

2. Premete [MENU].

Appare il riquadro MENU.

3. Selezionate Pattern Sync e premete [F5](Select).

Appare la Schermata PATTERN SYNC (Guida alle Schermate; p. 94).

Il resto della procedura è uguale a quello del modo Song.

Se il sequencer non funziona quando riceve un comando MMC

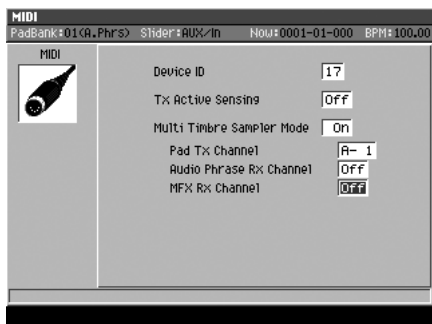
Poiché i comandi MMC sono messaggi esclusive, l'MV-8800 non li esegue se il suo Device ID non corrisponde. Usate la seguente procedura per impostare il Device ID.

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F3](MIDI). Oppure, selezionate l'icona MIDI e premete [ENTER].

Appare la Schermata MIDI (Guida alle Schermate; p. 177).



3. Impostate il Device ID.

Impostate questo valore così che corrisponda all'impostazione del Device ID dei messaggi MMC che vengono inviati all'MV-8800.



- Se i messaggi in ingresso hanno un device ID di "7F" (Broadcast), i messaggi vengono ricevuti indipendentemente dall'impostazione del Device ID.

Controllare lo stato del collegamento MIDI

L'MV-8800 può trasmettere messaggi "Active Sensing" a intervalli regolari. Se un cavo MIDI si guasta o viene interrotto, questi messaggi non vengono più ricevuti dal dispositivo ricevente.

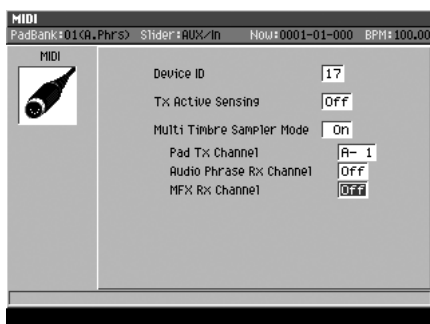
Continuando a controllare la ricezione di questi messaggi, il dispositivo ricevente può determinare se è stato sfilato un cavo, etc. mentre sta suonando una nota, ed evitare in questo modo possibili problemi, come note che non si interrompono, etc.

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Col cursore nella fila superiore di icone, premete [F3](MIDI). Oppure, selezionate l'icona MIDI e premete [ENTER].

Appare la Schermata MIDI (Guida alle Schermate; p. 177).



3. Impostate il parametro Tx Active Sensing.

Quando questo è On, l'MV-8800 trasmette i messaggi Active Sensing.



- Se impostate Tx Active Sensing da On a Off mentre è collegato un dispositivo MIDI, il dispositivo ricevente potrebbe visualizzare un errore che indica che la ricezione si è interrotta. Questo non è un malfunzionamento.
- L'MV-8800 può anche monitorizzare lo stato del collegamento monitorizzando i messaggi Active Sensing che riceve da un dispositivo esterno. Se la ricezione si interrompe mentre vengono ricevuti questi messaggi, viene indicato "MIDI Offline."

Riguardo al V-LINK

Cos'è il V-LINK?

V-LINK (**V-LINK**) è una funzione che permette di riprodurre insieme musica e immagini. Utilizzando il MIDI per collegare due o più dispositivi compatibili V-LINK, potete facilmente produrre una varietà di effetti video che sono collegati con la vostra esecuzione.

● Per esempio...

Se usate l'MV-8800 con un Edirol PR-50 e MD-P1, potete:

- Usare l'MV-8800 per effettuare impostazioni in modo remoto dell'Edirol PR-50 e MD-P1.
- Usare il sequencer dell'MV-8800 per creare riproduzioni sincronizzate di musica e video.
- Usare i pad dell'MV-8800 per selezionare le immagini (clip/palette).
- Usare i cursori dell'MV-8800 per controllare la luminosità o il colore delle immagini.



- Per poter usare l'MV-8800 con l'Edirol PR-50 tramite il V-LINK, avete bisogno di una Edirol UM-1EX (venduta separatamente) per i collegamenti.
- Se usate l'MV-8800 con l'Edirol MD-P1, potete controllare la sezione A dell'MD-P1.

Quando l'MV-8800 viene usato insieme al Roland Fantom-X

- Potete usare il sequencer del Roland Fantom-X per effettuare riproduzioni sincronizzate di musica e immagini.
- Potete selezionare le immagini dell'MV-8800 (Pix Jam) dal Roland Fantom-X.

Funzionalità V-LINK dell'MV-8800

L'MV-8800 supporta due tipi di funzionalità V-LINK: funzionalità "V-LINK master," in cui l'MV-8800 controlla un dispositivo V-LINK esterno, e funzionalità "V-LINK slave", in cui un dispositivo V-LINK esterno controlla l'MV-8800.

Usare l'MV-8800 per controllare un dispositivo V-LINK esterno (V-LINK Master)

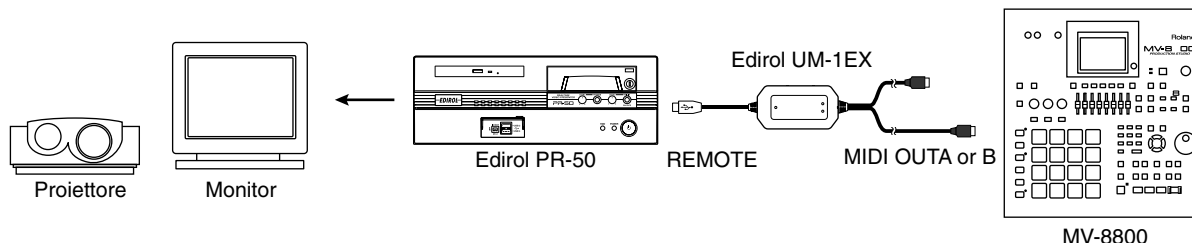
Esempi di collegamento



- Prima di effettuare i collegamenti, dovete abbassare il volume di tutti i dispositivi e spegnere le unità per evitare malfunzionamenti o danni ai diffusori.

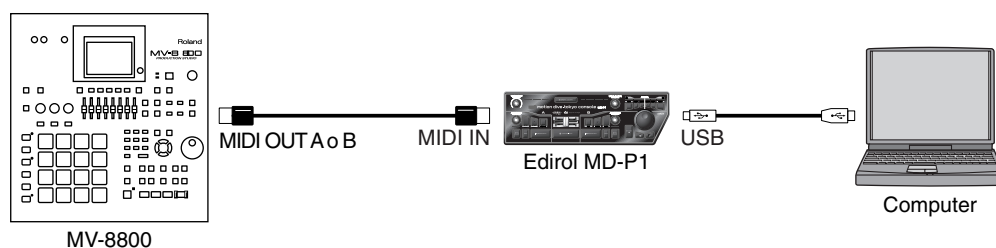
● Collegamenti con l'Edirol PR-50

Collegate il connettore MIDI OUT dell'MV-8800 tramite un'interfaccia Edirol UM-1, etc. al connettore REMOTE dell'Edirol PR-50.



● Collegamenti con l'Edirol MD-P1

Usate un cavo MIDI per collegare il connettore MIDI OUT dell'MV-8800 al connettore MIDI IN dell'Edirol MD-P1.



Attivare e disattivare il V-LINK

1. Premete [V-LINK].

[V-LINK] si illumina in blu, e la funzione V-LINK viene impostata su On (cioè, il V-LINK è disponibile). Potete agire sui pad dell'MV-8800 per controllare le immagini in sincrono con la vostra esecuzione sull'MV-8800.



- Quando premete [V-LINK] sull'MV-8800, questo funziona come "V-LINK master" che controlla un dispositivo V-LINK esterno.

2. Premete ancora [V-LINK].

[V-LINK] si spegne, e la funzione V-LINK viene impostata su Off (modo operativo normale).

Effettuare le impostazioni V-LINK

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Con il cursore nella fila superiore di icone, premete [F4](V-Link). Oppure, selezionate l'icona V-LINK e premete [ENTER].

Appare la Schermata V-LINK (Guida alle Schermate; p. 179).



3. Specificate il canale di trasmissione MIDI e gli altri parametri come desiderate.

Per i dettagli sulle funzioni di questi parametri, fate elemento alla "Schermata V-LINK" (Guida alle Schermate; p. 179).

Tabella delle funzioni V-LINK

Quando la funzione V-LINK è attiva, potete utilizzare le seguenti funzioni.

Le funzioni precedute dall'indicazione "MD:" sono le funzioni MD-P1.

Funzione V-LINK	Usa i controlli	Messaggio MIDI trasmesso
Changing Clip	Velocity Pad	Program change: 00H-0FH
Changing Clip Bank	[PAD BANKS]	CC 00 (Bank select): 00H-1FH (Audio track) 00H-05H (MIDI track) 00H-07H (Pattern track)
Dissolve Time	Cursore	CC 05 (Porta Time)
Color Cb Ctrl	Cursore	CC 70 (SoundCtrl 1)
Color Cr Ctrl	Cursore	CC 73 (Attack Tm)
Brightness Ctrl	Cursore	CC 75 (Decay Tm)
VFX1 Ctrl	Cursore	CC 76 (Vib Rate)
VFX2 Ctrl	Cursore	CC 77 (Vib Depth)
VFX3 Ctrl	Cursore	CC 78 (Vin Decay)
VFX4 Ctrl	Cursore	CC 79 (SoundCtrl10)
Fade Ctrl	Cursore	CC 95 (Phaser)
MD:ColorEQ Fore	Cursore	CC 01 (Modulation)
MD:ColorEQ Back	Cursore	CC 71 (Resonance)
MD:Speed Knob	Cursore	CC 08 (Balance)
MD:Total Fader	Cursore	CC 10 (Pan)
MD:Cross Fader	Cursore	CC 11 (Expression)
MD:Assign Knob	Cursore	CC 72 (Release Tm)
MD:Visual Knob	Cursore	CC 74 (Cutoff)
MD:Total Select	Cursore	CC 85
MD:FX Select	Cursore	CC 86
MD:Play Pos	Cursore	CC 91 (Reverb)
MD:LoopStartPos	Cursore	CC 92 (Tremolo)
MD:LoopEndPos	Cursore	CC 93 (Chorus)
MD:LayerModeSel	Cursore	CC 94 (Celeste)



- L'MV-8800 non supporta il modo Dual Stream dell'Edirol PR-50.
- L'MV-8800 non supporta la sezione B e il MIDI Note plug-in control dell'MD-P1.
- Per il parametro Control Ch, selezionate il connettore MIDI a cui è collegato il dispositivo V-LINK.
- Potete cambiare il messaggio MIDI trasmesso dai cursori. Per i dettagli, fate riferimento alla "Schermata V-LINK" (Guida alle Schermate; p. 179).
- Quando usate [PAD BANK] per cambiare i banchi, un messaggio CC 00 e di Program Change vengono poi trasmessi quando colpite un velocity pad.
- Quando selezionate le palette, l'intervallo di banchi selezionabili dipende dal tipo di traccia corrente (audio track, MIDI track, e pattern track).
- Vi consigliamo anche di leggere il manuale dell'utente del dispositivo V-LINK che state utilizzando.

Usare il V-LINK da un dispositivo esterno (V-LINK Slave)

Potete attivare la funzione V-LINK Slave da un altro dispositivo V-LINK collegato all'MV-8800. In questo caso, l'MV-8800 riceve i messaggi di controllo dal dispositivo esterno, e cambia le immagini che vengono emesse.

Quando l'MV-8800 riceve un messaggio MIDI exclusive V-LINK ON dal connettore MIDI specificato dal suo parametro Rx Select, il suo parametro Rx Sw viene impostato su On. In questa condizione, l'MV-8800 può ricevere vari messaggi V-LINK per l'impostazione o il controllo (funzionalità V-LINK Slave). I messaggi MIDI che possono essere ricevuti quando la funzione V-LINK Slave è on sono gli stessi di quando V-LINK è off.



- Se vi collegate alla MIDI IN del DIF-AT24 (venduto separatamente), potrete usare l'ingresso R-BUS dell'MV8-OP1 (venduto separatamente).

1. Collegate il vostro dispositivo V-LINK esterno all'MV-8800.

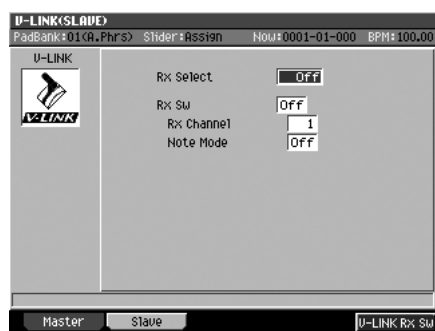
Usate un cavo MIDI per collegare il connettore MIDI OUT del dispositivo esterno al connettore MIDI IN dell'MV-8800.

2. Premete [SHIFT] + [V-LINK].

Appare la Schermata V-LINK (Guida alle Schermate; p. 179).

3. Premete [F2](Slave).

Appare la Schermata V-LINK (SLAVE) (Guida alle Schermate; p. 180).



• Rx Select

Questo interruttore specifica il connettore da cui vengono ricevuti i messaggi V-LINK ON trasmessi da un dispositivo esterno.

Intervallo: Off, MIDI, R-BUS

• Rx Sw / [F5](V-LINK Rx Sw)

Questo interruttore fa funzionare l'MV-8800 come dispositivo V-LINK slave. Normalmente, questo viene impostato automaticamente su On quando viene ricevuto un messaggio V-LINK ON da un dispositivo esterno.

Intervallo: Off, On

• Rx Channel

Specifica il canale MIDI su cui vengono ricevuti i messaggi V-LINK.

Intervallo: 1 – 16, Off

• Note Mode

Vi permette di usare i messaggi note per cambiare le immagini. La seguente tabella mostra i messaggi note che possono essere utilizzati e le immagini che vengono selezionate.

Messaggio Note	Immagine
-20 (-G#0)	l'immagine non cambia
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 (G 9)	11

Intervallo: Off, On

4. Impostate il parametro Rx Select sul connettore a cui avete collegato il dispositivo V-LINK.
5. Premete il tasto V-LINK del vostro dispositivo esterno.

L'Rx Sw viene automaticamente impostato su On. Ora i messaggi di controllo dal dispositivo esterno possono essere ricevuti dall'MV-8800 per selezionare le immagini che vengono emesse.



- Quando l'MV-8800 riceve un messaggio V-LINK ON, inizia a funzionare come dispositivo V-LINK slave. Poiché le immagini vengono emesse dal connettore VGA OUT, lo schermo operativo viene impostato automaticamente sull'LCD incorporato.

Riguardo ai messaggi V-LINK

- **V-LINK (Model ID= 00H 51H)**

L'MV-8800 riceve i messaggi V-Link solo dal connettore MIDI specificato dal parametro Rx Select.

Note riguardanti l'uso del V-LINK

- **Le seguenti condizioni devono essere soddisfatte per poter ricevere i messaggi V-LINK.**

- L'MV-8800 dev'essere avviato prima di premere il tasto V-LINK del dispositivo MIDI esterno.
- Per poter ricevere i messaggi V-LINK, dovete impostare il parametro Rx Select sul connettore MIDI a cui è collegato il dispositivo V-LINK.
- Le funzioni che possono essere controllate possono variare a seconda del dispositivo MIDI compatibile V-LINK.



- Se i messaggi in ingresso hanno un device ID di "7F" (Broadcast), i messaggi vengono ricevuti indipendentemente dall'impostazione del Device ID.

- **Le funzioni che possono essere controllate dipendono dal dispositivo V-LINK che è collegato.**

Fate riferimento al manuale di ogni dispositivo MIDI per maggiori informazioni sulla compatibilità del dispositivo.

Impostazioni dell'intero MV-8800

Ecco come effettuare le impostazioni che influenzano il funzionamento generale dell'MV-8800.

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Con il cursore nella fila superiore di icone, premete [F1](Global). Oppure, selezionate l'icona GLOBAL e premete [ENTER].

Appare la Schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173).



● Per i dettagli su tutti i parametri fate riferimento a “Schermata GLOBAL” (Guida alle Schermate; p. 173).

- **Input Select**

Specifica il connettore che viene utilizzato come ingresso dall'MV-8800. Potete selezionare il valore “Coaxial”, “Optical” e “R-BUS” se non è installata la MV8-OP1 (venduta separatamente).

- **Sampler Output Gain**

Regola il livello (volume) a cui viene riprodotto il sample. L'uscita audio dal campionario può essere distorta se questo parametro è regolato a un valore elevato.

- **Digital Output Select**

Seleziona il segnale audio che viene emesso dal connettore OUTPUT DIGITAL A e B.

- **Digital Out Copy Protect**

Se questo è impostato su On, i dati della protezione contro la copia vengono aggiunti al segnale che viene emesso dai connettori OUTPUT DIGITAL A,B.

- **Master Tune**

Regola l'intonazione in generale dell'MV-8800. Il valore visualizzato è la frequenza della nota A4 (A centrale).

- **Preview Length**

Specifica la durata della riproduzione quando premete PREVIEW [TO (→)] [FROM (←)].

- **HD Format Protect**

Se questo è impostato su On, non è possibile formattare l'hard disk.

- **Power Up Mode**

Seleziona il modo in cui si trova il sequencer all'accensione.

Impostazioni dei velocity pad dell'MV-8800

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Con il cursore nella fila superiore di icone, premete [F2](Pad/Panel). Oppure, selezionate l'icona PAD/PANEL e premete [ENTER].

Appare la Schermata PAD (Guida alle Schermate; p. 174).



● Per i dettagli su tutti i parametri fate riferimento a “Schermata PAD” (Guida alle Schermate; p. 174).

● Pad Sens

Specifica la sensibilità dei velocity pad.

● Pad Trigger Threshold

I velocity pad rispondono solo quando vengono colpiti con una forza maggiore del valore specificato qui.

● Fixed Velocity Level

Specifica il livello di velocity fissa che viene prodotta dai pad se [FIXED VELOCITY] è on.

● Pad Aftertouch Type

Specifica il tipo di aftertouch che viene trasmesso quando applicate una pressione ai velocity pad già abbassati.

● Pad Aftertouch Sens

Specifica la sensibilità dell'aftertouch che viene trasmesso quando applicate una pressione sui velocity pad.

● Pad Roll Interval

Specifica la spaziatura del rullo quando usate i pad per eseguire un rullo.

● Regolare la sensibilità dei velocity pad

Regolando il valore di Pad Sens, potete cambiare la relazione tra la forza con cui colpite i velocity pad e il volume che viene prodotto.

● Ridurre gli inneschi indesiderati dei velocity pad

In certi casi, colpendo un pad può suonare anche un pad che non avete colpito.

Questo perché, a seconda della posizione e della forza con cui colpite, la vibrazione può influenzare anche un altro pad.

Potete ridurre questi problemi regolando il parametro Pad Trigger Threshold.

● Suonare con l'aftertouch

Usate il parametro Pad Aftertouch Type per specificare se viene trasmesso il channel aftertouch o il polyphonic aftertouch quando applicate un'ulteriore pressione ai velocity pad già abbassati. Usate il parametro Pad Aftertouch Sens per regolare la sensibilità dell'aftertouch. Se impostate il parametro Pad Aftertouch Sens su Off, l'aftertouch non viene trasmesso.

Impostazioni dei cursori e dei tasti dell'MV-8800

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Con il cursore nella fila superiore di icone, premete [F2](Pad/Panel). Oppure, selezionate l'icona PAD/PANEL e premete [ENTER].

Appare la Schermata PAD (Guida alle Schermate; p. 174).

3. Premete [F2](Panel).

Appare la Schermata PANEL (Guida alle Schermate; p. 175).



- **Shift Lock**

Specifica come funziona il tasto [SHIFT].

- **Foot Switch**

Specifica il comportamento del dispositivo collegato al connettore FOOT SWITCH.

- **Foot Switch Polarity**

Selezione la polarità dell'interruttore a pedale.

- **Slider Mode**

Specifica come avviene il funzionamento quando la posizione del cursore differisce dal valore del parametro.

- **Knob Mode**

Specifica come avviene il funzionamento quando la posizione della manopola C (control) differisce dal valore del parametro.

- **Tap Tempo**

Se questo è impostato su Off, la funzione Tap Tempo non è disponibile.

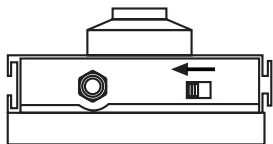
- **Tap Resolution**

Specifica l'intervallo tra i movimenti quando il tempo viene impostato usando la funzione Tap Tempo.

● Usare un interruttore a pedale

Potete collegare un Roland DP-2 (venduto separatamente) o Boss FS-5U (venduto separatamente) alla presa FOOT SWITCH del pannello posteriore e usarlo per controllare l'MV-8800.

Seleziona la polarità dell'interruttore a pedale. Selezionate "Standard" se state usando un Roland DP-2. Se usate un Boss FS-5U, selezionate "Standard" e impostate l'interruttore di polarità dell'FS-5U come illustrato sotto.



● Cambiare il funzionamento dei cursori e della manopola

Potete assegnare un'ampia varietà di parametri ai cursori e alle manopole. Questo significa che, quando cambiate schermata, i valori dei parametri visualizzati nello schermo potrebbero non corrispondere alla posizione fisica dei cursori e delle manopole. Potete specificare come cambiano i parametri quando agite su un cursore o su una manopola in questi casi.

Slider Mode specifica come cambia il parametro quando agite su un cursore. Knob Mode specifica come cambia il parametro quando agite su una manopola.

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 visualizzato. < Esempio: il cursore controlla un valore nell'intervallo da 0 a 10 > Se il cursore è posizionato su 5 e il valore visualizzato è 2, il valore visualizzato non cambia sino a quando non muovete il cursore nella posizione 2.
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 produce un cambiamento relativo nel valore visualizzato.

Controllare lo stato del sistema

Visualizzare le informazioni del sistema

Ecco come controllare la versione del software interno dell'MV-8800, la quantità di memoria installata correntemente, e le opzioni installate.

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (p. 172).

2. Con il cursore nella fila superiore di icone, premete [F5](SysInfo). Oppure, selezionate l'icona SYSTEM INFO e premete [ENTER].

Appare la Schermata SYSTEM INFORMATION (Guida alle Schermate; p. 181).



Testare la memoria installata

Ecco come effettuare un test di lettura/scrittura della memoria installata nell'MV-8800.

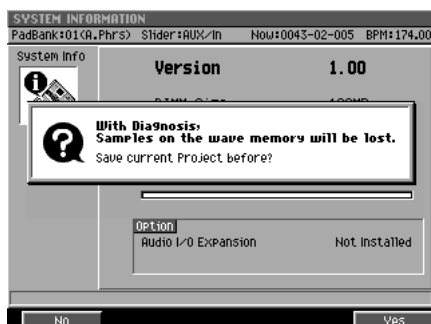
1. Accedete alla schermata SYSTEM INFORMATION come descritto in “Visualizzare le informazioni del sistema” (p. 323).

2. Premete [F1](DIMM Diag).

Il display chiede “With Diagnosis, samples on the wave memory will be lost. Save current Project before?”



- 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.



Tasto F	Azione
[F1](No)	Appare il messaggio “Samples in wave memory will be lost. Are you really sure?”. Se premete [F5] (Yes), il test della memoria viene effettuato senza salvare il project corrente. Se premete [F1] (No), il test della memoria viene annullato e venite riportati alla schermata SYSTEM INFORMATION.
[F5](Yes)	Salva il project corrente, e poi esegue l'operazione Memory Diagnosis.
[EXIT]	Annulla l'operazione.

Controllare lo stato del sistema

Mentre il test viene eseguito, il display indica "Now Processing...".



Quando il controllo è completo, viene visualizzato il risultato.

Display	Risultato
Memory Diagnosis: OK	La memoria sta funzionando normalmente.
Memory Diagnosis: NG	Vi è un problema nella memoria installata. Sostituite la memoria come descritto in “Cambiare la memoria (rimuovere e installare)” (p. 336).

MEMO ● Se questo test produce un risultato di NG, vi è un problema con la DIMM installata. Poiché non è stato possibile leggere/scrivere i dati in questa DIMM, questa provocare problemi di funzionamento nell'MV-8800. Sostituite la DIMM (p. 336).

3. Dopo aver controllato il risultato del test, premete [F5](Close).

Riportare i parametri dell'MV-8800 alle impostazioni originali del costruttore

Ecco come inizializzare tutti i parametri dell'MV-8800, riportandoli ai valori di fabbrica.

MEMO ● Questa operazione inizializza i parametri salvati nella memoria di sistema; non cancella i dati dei sample o delle librerie salvate sull'hard disk.

1. Accedete alla schermata **SYSTEM INFORMATION** come descritto in “Visualizzare le informazioni del sistema” (p. 323).
2. Premete [F3](Initialize).

Il display chiede “Initialize system parameters. Are you sure?”

F-button	Action
[F1](No)	Annulla l'operazione.
[F5](Yes)	Inizializza i parametri del sistema.

Usare la MV8-OP1

Potete installare un'espansione degli ingressi/uscite audio MV8-OP1 (venduta separatamente) nel pannello posteriore dell'MV-8800. La MV8-OP1 è un kit di espansione per l'MV-8800 che aggiunge un ingresso audio digitale e permette ai bus audio interni di essere inviati in uscita tramite R-BUS.

Se la MV8-OP1 è installata

L'installazione della MV8-OP1 aggiunge le seguenti funzionalità:

- potete collegare digitalmente un dispositivo audio digitale (lettore di CD, lettore di MD, registratore DAT) e campionare senza perdite nella qualità audio.
- potete inviare in ingresso l'audio digitale con una varietà di frequenze di campionamento.



● Poiché l'MV8-OP1 contiene un convertitore della frequenza di campionamento, non vi sono limiti alle frequenze di campionamento che possono essere inviate in ingresso. Tutti i segnali vengono convertiti a 44.1 kHz.

- potete collegare dispositivi dotati di un connettore R-BUS, come il Roland VS-2480CD o XV-5080, per disporre di ingressi/uscite per l'audio digitale tramite R-BUS (2-canali di ingresso / 8 canali di uscita).
- potete inviare in uscita individualmente i segnali audio del bus multi-uscita interno dell'MV-8800. Questo è utile quando state utilizzando l'MV-8800 con un mixer esterno. (L'uscita analogica e l'uscita R-BUS sono tutte disponibili.)
- quando viene usata con la DIF-AT24 (venduta separatamente), viene aggiunta una presa MIDI OUT (16 canali).



- Non collegate il connettore R-BUS ad un connettore RMDb, ad un connettore SCSI, ad un connettore RS-232C, o a una porta parallela. Così facendo, potete provocare malfunzionamenti.
- Non collegate o scollegate il connettore R-BUS mentre l'unità è accesa. Così facendo, potete provocare malfunzionamenti.

Emettere l'audio dalla multi-uscita analogica

1. Collegate l'MV-8800 al dispositivo di destinazione dell'uscita.

2. Premete [MIXER].

Appare la Schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235).

3. Impostate il parametro Output su MLT1-8 o M1/2-7/8.

Impostate il parametro Output della parte di cui volete inviare il segnale alla multi-uscita. Il segnale inviato ad ogni uscita viene emesso dalla multi-uscita analogica.

Valore	Bus di destinazione	Multi-uscita analogica
MLT1	Multi output 1	1
:	:	:
MLT6	Multi output 6	6
MLT7	Multi output 7	Non emesso
MLT8	Multi output 8	Non emesso
M1/2	Multi output 1/2	1 e 2
M3/4	Multi output 3/4	3 e 4
M5/6	Multi output 5/6	5 e 6
M7/8	Multi output 7/8	Non emesso



● Il segnale audio della multi-uscita 7 e 8 non può essere emesso tramite la multi-uscita analogica.

Immettere l'audio tramite un collegamento digitale (coassiale/ottico)

L'MV-8800 è dotato di connettori di tipo coassiale e di tipo ottico. Dovete scegliere uno dei due tipi. Non potete utilizzarli entrambi simultaneamente.

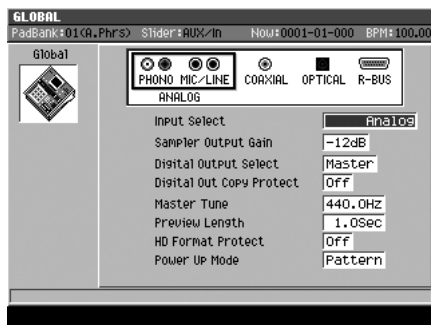
1. Collegate il vostro dispositivo audio digitale all'MV-8800.

2. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

3. Con il cursore nella fila superiore di icone, premete [F1](Global). Oppure, selezionate l'icona GLOBAL e premete [ENTER].

Appare la Schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173).



4. Impostate il parametro Input Select su "Coaxial" o "Optical."

Selezionate "Coaxial" se volete mandare il segnale in ingresso tramite il connettore coassiale (DIGITAL IN A), o selezionate "Optical" (DIGITAL IN B) se volete inviare il segnale in ingresso dal connettore ottico. Quando cambiate l'impostazione, cambia anche l'illustrazione del connettore di ingresso nella schermata GLOBAL.

Trasferire l'audio digitale tramite R-BUS

Se l'MV-8800 è collegato ad un altro dispositivo che ha un connettore R-BUS, potete utilizzare due canali di ingresso e otto canali di uscita per l'audio digitale.

● Precauzioni per il collegamento di un dispositivo R-BUS

- Dovete collegare solo un altro dispositivo R-BUS al connettore R-BUS. Anche se il connettore ha la stessa forma, non dovete mai cercare di collegarvi a un connettore SCSI, RS-232C, o a un'interfaccia parallela. Così facendo, potete provocare malfunzionamenti.
- Usate un cavo R-BUS (RBC-1 o RBC-3: ognuno è venduto separatamente) per effettuare i collegamenti ad un connettore R-BUS.
- Prima di collegare o scollegare il cavo R-BUS, dovete spegnere l'MV-8800 e l'altro dispositivo R-BUS. Se eseguite i collegamenti mentre le unità sono accese, il sistema potrebbe smettere di funzionare correttamente, e possono anche verificarsi malfunzionamenti.
- L'R-BUS ha le stesse specifiche di "RMDB2" e "RMDB II." Può essere utilizzato senza alcun problema con dispositivi contrassegnati "RMDB2" o "RMDB II."
- L'R-BUS non è compatibile con "RMDB".
- L'RBC-5 (cavo R-BUS da 5 metri: non più disponibile) non può essere utilizzato con l'MV-8800. Utilizzate il cavo RBC-1 (cavo R-BUS da 1 metro) o RBC-3 (cavo R-BUS da 3metri).

Effettuare le impostazioni word clock

Ecco come specificare se il dispositivo word clock master (il dispositivo che produce il segnale di sincronizzazione che regola la trasmissione la ricezione dei segnali audio digitali) è l'MV-8800 stesso o il dispositivo esterno collegato al connettore R-BUS.



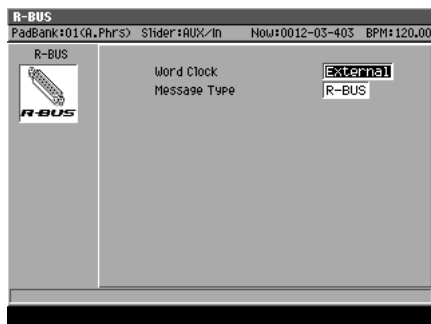
● Per i dettagli sul word clock, fate riferimento a "Collegamento Digitale con il Word Clock" (p. 329).

1. Premete [SYSTEM].

Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).

2. Con il cursore nella fila superiore di icone, premete [F2](R-BUS). Oppure, selezionate l'icona R-BUS e premete [ENTER].

Appare la Schermata R-BUS (Guida alle Schermate; p. 183).



3. Impostate il parametro Word Clock.

Normally, you should use the "External" setting.

Valore	Spiegazione
External	Il Word clock viene ricevuto dal dispositivo R-BUS collegato esternamente. In questo caso, la frequenza di campionamento del segnale inviato dal connettore R-BUS dell'MV8-OP1 sarà uguale alla frequenza di campionamento del dispositivo R-BUS esterno.
Internal	Il Word clock (44.1 kHz) viene generato internamente dall'MV-8000 e inviato tramite il connettore R-BUS. Impostate il dispositivo esterno collegato tramite R-BUS così da funzionare come Slave.



● Il segnale inviato dal connettore DIGITAL OUT dell'MV-8000 e l'elaborazione interna (per il campionamento, etc.) è sempre a 44.1 kHz.

Collegamento Digitale con il Word Clock

Normalmente, il word clock viene generato internamente ed inviato in uscita dal dispositivo (master) che trasmette il segnale audio digitale. Il dispositivo ricevente (slave) riceve questo word clock e si sincronizza ad esso. Questo significa che, normalmente, le frequenze di campionamento saranno identiche. Però, per alcuni dispositivi, le frequenze di campionamento dei dati che vengono trasferiti potrebbero essere differenti.

Il circuito digitale dell'MV8-OP1 (venduto separatamente) installato nell'MV-8800 contiene un convertitore della frequenza di campionamento. Questo significa che un segnale digitale può essere ricevuto indipendentemente dalla frequenza di campionamento in entrata. Il segnale digitale inviato tramite R-BUS sarà uguale alla frequenza di campionamento ricevuta.

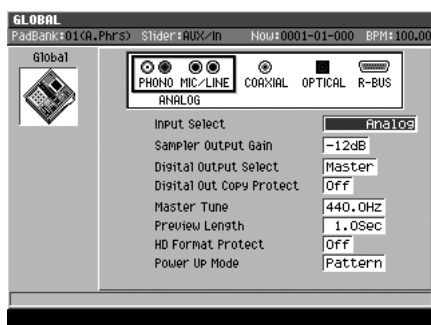
Inoltre, potrebbero esservi casi in cui il dispositivo R-BUS collegato:

- **non può generare il word clock (cioè, funziona sempre come slave), o**
- **deve essere impostato per ricevere il word clock (slave), per il modo in cui sono effettuati i collegamenti nel vostro sistema.**

In questi casi, potete utilizzare l'impostazione "Internal" così che l'MV-8800 sia il word clock master. Però, il segnale digitale inviato tramite R-BUS è fisso sulla frequenza di campionamento di 44.1 kHz.

Immettere l'audio digitale nell'R-BUS

1. **Collegate il vostro dispositivo audio digitale all'MV-8800 come descritto in "Preparare le apparecchiature ed eseguire i collegamenti" (p. 26).**
2. **Premete [SYSTEM].**
Appare la Schermata SYSTEM MENU (Guida alle Schermate; p. 172).
3. **Con il cursore nella fila superiore di icone, premete [F1](Global). Oppure, selezionate l'icona GLOBAL e premete [ENTER].**
Appare la Schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173).



4. **Impostate il parametro Input Select su "R-BUS."**

Ora l'audio può essere inviato in ingresso tramite i canali 1 e 2 dell'R-BUS. Quando cambiate l'impostazione, cambia anche l'illustrazione del connettore di ingresso nella schermata GLOBAL.



- Non potete utilizzare i canali 3-8 dell'R-BUS per inviare l'audio in ingresso nell'MV-8800.
- Poiché l'MV8-OP1 contiene un convertitore della frequenza di campionamento, non vi sono limiti alle frequenze di campionamento che possono essere inviate in ingresso. Tutti i segnali vengono convertiti a 44.1 kHz.

Inviare in uscita l'audio digitale dall'R-BUS

Potete inviare in uscita l'audio dalla multi-uscita dell'MV-8800 tramite il connettore R-BUS (digitale) della MV8-OP1.

1. Collegare l'MV-8800 al dispositivo di destinazione dell'uscita.

2. Premete [MIXER].

Appare la Schermata MIXER (AUDIO TRACK) (Guida alle Schermate; p. 235).

3. Impostate il parametro Output su MLT1–8 o M1/2–7/8.

Impostate il parametro Output della parte di cui volete inviare il segnale al bus multi-uscita. Il segnale inviato ad ogni bus viene emesso tramite R-BUS.

Valore	Bus di destinazione	Canale di uscita R-BUS
MLT1	Multi output 1	1
:	:	:
MLT6	Multi output 6	6
MLT7	Multi output 7	7
MLT8	Multi output 8	8
M1/2	Multi output 1/2	1 e 2
M3/4	Multi output 3/4	3 e 4
M5/6	Multi output 5/6	5 e 6
M7/8	Multi output 7/8	7 e 8



● I canali R-BUS e della multi-uscita analogica con lo stesso numero emettono lo stesso segnale audio.

Collegamento e impostazioni dei dispositivi R-BUS

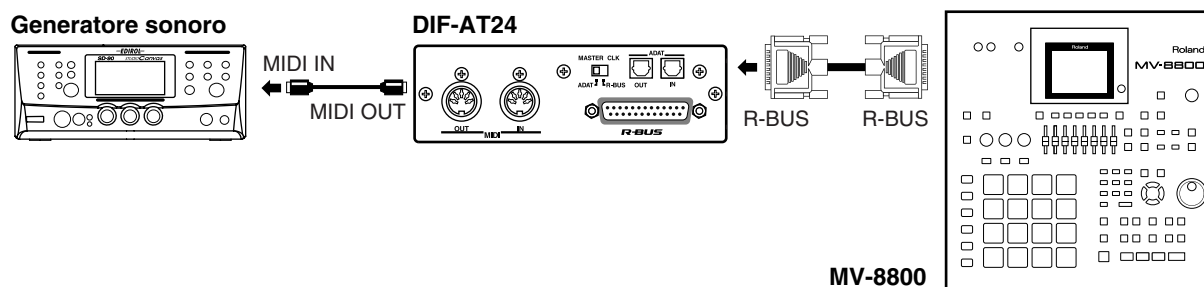
Usare i connettori MIDI della DIF-AT24

Ora potete usare il connettore MIDI IN della DIF-AT24 (venduta separatamente) per immettere dati MIDI nell'MV-8800. Potete aggiungere un altro connettore MIDI IN/OUT collegando la DIF-AT24.

● Usare R-BUS e DIF-AT24 per aggiungere un'uscita MIDI

Potete aggiungere altri 16 canali di uscita MIDI collegando l' interfaccia DIF-AT24 (venduta separatamente) al connettore R-BUS.

1. Collegate la DIF-AT24 (venduta separatamente) al connettore R-BUS.



2. Accendete l'MV-8800.

3. Premete [SONG].

Appare la Schermata SONG (Guida alle Schermate; p. 8).

4. Usate CURSOR [▲] [▼] per selezionare la traccia MIDI che contiene i dati dell'esecuzione che volete inviare in uscita.

La traccia che selezionate diventa la traccia corrente.

5. Premete [F1](Track Param).

Appare il Riquadro TRACK PARAMETER (per una MIDI track) (Guida alle Schermate; p. 11).



6. Impostate il parametro Output MIDI.

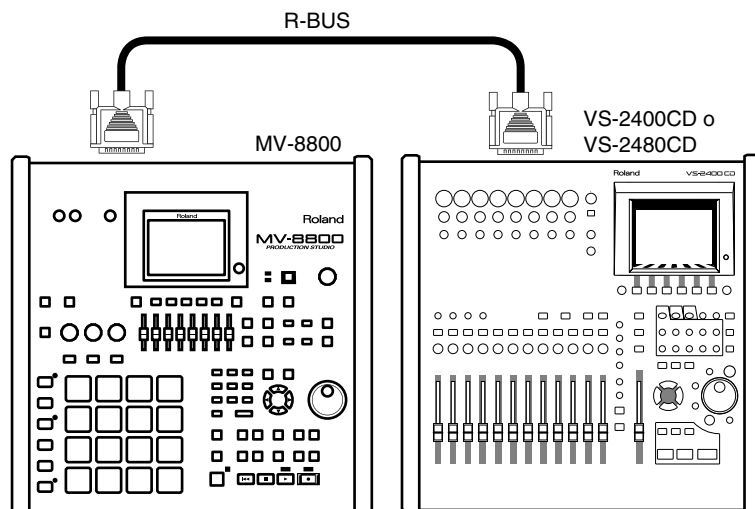
Selezionate il connettore MIDI e il canale su cui volete trasmettere i dati dell'esecuzione. Per trasmettere i dati MIDI tramite DIF-AT24, selezionate R1-R16.

Valore	Destinazione di uscita	Canale
A-1	MIDI OUT A	1
:		:
A-16		16
B-1	MIDI OUT B	1
:		:
B-16		16
R-1	R-BUS (con l'uso di MV8-OP1 e DIF-AT24)	1
:		:
R-16		16

● Ricevere dati MIDI dalla MIDI IN della DIF-AT24

Il connettore MIDI IN aggiunto dalla DIF-AT24 ha le stesse funzionalità del connettore MIDI IN dell'MV-8800. I dati MIDI di ogni connettore vengono mixati internamente dall'MV-8800.

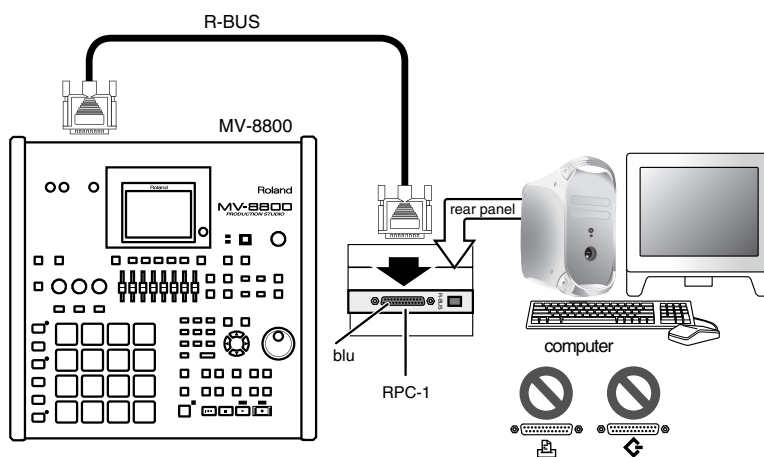
Collegare un VS-2480CD/2400CD



● Equipaggiamento richiesto

- MV-8800 (con installata la MV8-OP1 [venduta separatamente])
- VS-2480CD o VS-2400CD
- RBC-1 (cavo R-BUS da 1 metro) o RBC-3 (cavo R-BUS da 3 metri)

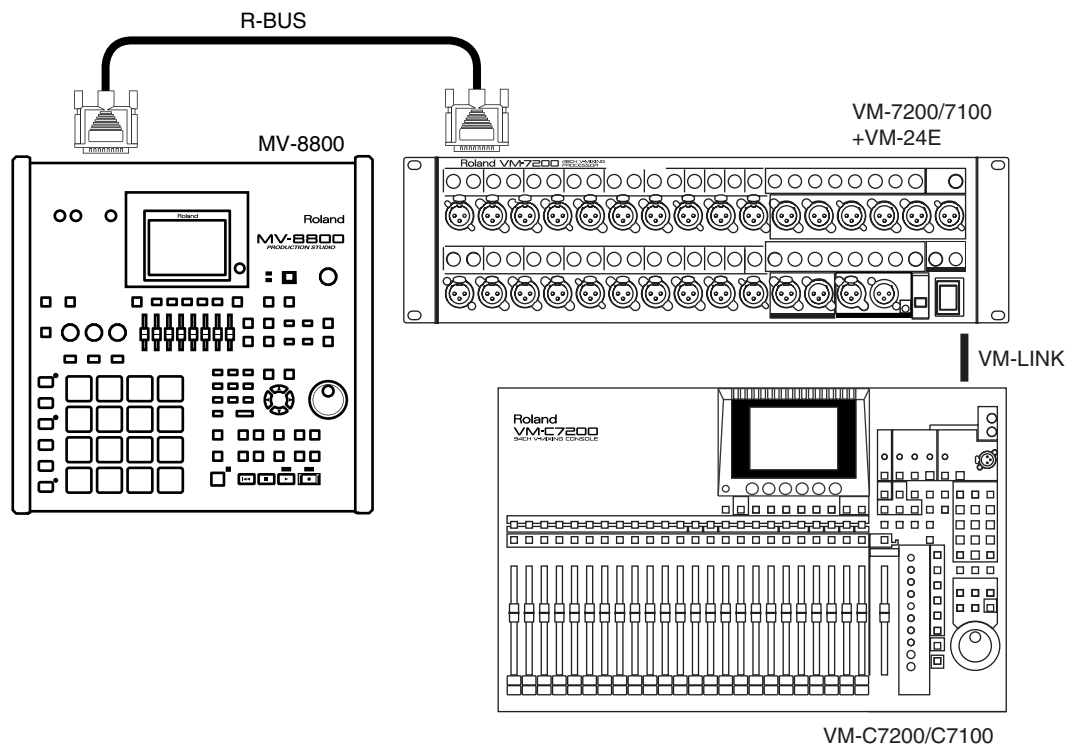
Collegare un RPC-1



● Equipaggiamento richiesto

- MV-8800 (con installata la MV8-OP1 [venduta separatamente])
- Computer con bus PCI (5 volt)
- RPC-1
- RBC-1 (cavo R-BUS da 1 metro) o RBC-3 (cavo R-BUS da 3 metri)

Collegare un dispositivo della serie VM-7000/C7000



● Equipaggiamento richiesto

- MV-8800 (con installata la MV8-OP1 [venduta separatamente])
- VM-7200/7100 (con installata la VM-24E [venduta separatamente])
- VM-C7200/7100
- RBC-1 (cavo R-BUS da 1 metro) o RBC-3 (cavo R-BUS da 3 metri)
- VM-LINK cable

Impostazioni di ogni dispositivo

1. Trasferimento audio

Modello	Master (dispositivo che emette il suono)	Slave
MV-8800	Schermata MIXER (INSTRUMENT PART) (Guida alle Schermate; p. 236) <ul style="list-style-type: none"> Parametro Output della parte che volete inviare all'R-BUS: MLT1-8, M1/2-M7/8 Schermata R-BUS (Guida alle Schermate; p. 183) <ul style="list-style-type: none"> Parametro R-BUS Word Clock: Internal 	Schermata GLOBAL (Guida alle Schermate; p. 173) <ul style="list-style-type: none"> Input Select: R-BUS Schermata R-BUS (Guida alle Schermate; p. 183) <ul style="list-style-type: none"> Parametro R-BUS Word Clock: External
VS-2480CD/ VS-2400CD	Schermata PROJECT PARAMETER <ul style="list-style-type: none"> Parametro MASTER CLOCK: INT Schermata OUTPUT ASSIGN <ul style="list-style-type: none"> Collegate il bus che volete inviare in uscita tramite l'R-BUS a R-BUS (1/2-7/8) 	Schermata PROJECT PARAMETER <ul style="list-style-type: none"> Parametro MASTER CLOCK: R-BUS Schermata PATCH BAY <ul style="list-style-type: none"> Collegate R-BUS 1 o 2 all'INPUT MIXER. <p>MEMO Dovete prima caricare un project a 44.1 kHz o crearne uno nuovo.</p>
RPC-1	<ul style="list-style-type: none"> Parametro MASTER CLOCK: Int. Clock 	<ul style="list-style-type: none"> Parametro MASTER CLOCK: Ext. Clock
Serie VM-7000	Schermata SYS DIGITAL <ul style="list-style-type: none"> Parametro WORD CLOCK SOURCE: INTERNAL Schermata EZ ROUTING - MULTI IN <ul style="list-style-type: none"> Nel patch bay, collegate il segnale dall'R-BUS al mixer multi in. 	Schermata SYS DIGITAL <ul style="list-style-type: none"> Parametro WORD CLOCK SOURCE: MULTI 1-8 / MULTI 9-16 / MULTI 17-24 Schermata EZ ROUTING - MULTI IN <ul style="list-style-type: none"> Nel patch bay, collegate il segnale dall'R-BUS al mixer multi in.

2. Remote control using MMC

Modello	Master (dispositivo che controlla)	Slave (dispositivo controllato)
MV-8800	Schermata SYNC (Guida alle Schermate; p. 81) o Schermata PATTERN SYNC (Guida alle Schermate; p. 94) <ul style="list-style-type: none"> Parametro MMC Mode: Master Parametro MMC R-BUS: On 	Schermata SYNC (Guida alle Schermate; p. 81) o Schermata PATTERN SYNC (Guida alle Schermate; p. 94) <ul style="list-style-type: none"> Parametro MMC Mode: Slave (R-BUS)
VS-2480CD/ VS-2400CD	Schermata MIDI PARAMETER <ul style="list-style-type: none"> Parametro MMC MODE: Master 	Schermata MIDI PARAMETER <ul style="list-style-type: none"> Parametro MMC MODE: SLAVE MMC SOURCE: R-BUS
RPC-1	<ul style="list-style-type: none"> Nel vostro sequencer software, impostate il parametro MMC su Master. Nel vostro sequencer software, specificate l'RPC-1 come dispositivo che trasmette i comandi MMC. 	<ul style="list-style-type: none"> Nel vostro sequencer software, impostate il parametro MMC su Slave. Nel vostro sequencer software, specificate l'RPC-1 come dispositivo che riceve i comandi MMC.
Serie VM-7000	Schermata SYS SYNC/MMC <ul style="list-style-type: none"> Parametro MMC CONTROL: ON Parametro MMC MASTER: INT Schermata SYS MIDI <ul style="list-style-type: none"> Parametro Tx PARAM: ON 	Schermata SYS SYNC/MMC <ul style="list-style-type: none"> Parametro MMC CONTROL: ON Parametro MMC MASTER: MULTI 1-8 / MULTI 9-16 / MULTI 17-24 Schermata SYS MIDI <ul style="list-style-type: none"> Parametro Rx PARAM: ON

Aggiungere gli accessori opzionali



Espandere la memoria

Quando lascia la fabbrica, l'MV-8800 contiene 128 MB di memoria, usati per caricare i campioni. Questa quantità di memoria può non essere sufficiente se volete caricare grandi quantità dei dati dei sample. In questo caso, potete espandere la memoria sostituendo la memoria da 128 MB (DIMM) installata in fabbrica con una DIMM più grande, sino a 512 MB.



- L'MV-8800 non funziona se non è installata alcuna scheda di memoria (DIMM).

Precauzioni durante l'espansione della memoria

- Spegnete sempre l'unità e sfilate il cavo di alimentazione prima di iniziare l'installazione della scheda di memoria DIMM. 
- Installate solo la scheda di memoria DIMM specificata. Rimuovete solo le viti specificate. 
- Per evitare danni ai componenti interni causati da elettricità statica, osservate attentamente quanto segue ogniquale volta maneggiate una scheda.
 - Prima di toccare una scheda, afferrate sempre un oggetto metallico (come un tubo dell'acqua), in modo tale da essere assolutamente sicuri di aver scaricato qualsiasi elettricità statica potrebbe essersi accumulata nel vostro corpo.
 - Quando maneggiate la scheda, afferratela solo dagli angoli. Evitate di toccare qualsiasi componente elettronico o i connettori.
 - Conservate la busta in cui originariamente si trovava la scheda e inseritela al suo interno ogniquale volta dovete riporla o trasportarla.
- Non toccate nessuno dei percorsi del circuito stampato o dei terminali di collegamento.
- Non impiegate mai una forza eccessiva durante l'installazione di una scheda. Se non si inserisce al primo tentativo, rimuovete la scheda e riprovate.
- Una volta completata l'installazione della scheda, ricontrollate il vostro lavoro.
- Quando ribaltate l'unità, fate delle pile di giornali o riviste, e ponetele sotto i quattro angoli o sotto a entrambe le estremità per evitare danni ai tasti o ai controlli. Orientate l'unità in modo tale da non danneggiare tasti i controlli.
- Quando ribaltate l'unità, maneggiate la con cura per evitare di farla cadere.
- Usate un cacciavite Philips (a croce) della dimensione adatta alla grandezza della vite (un cacciavite numero 2). Se viene utilizzato un cacciavite non adatto, la testa della vite potrebbe rovinarsi.
- Per rimuovere le viti, ruotate il cacciavite in senso antiorario. Per avvitare le viti, ruotate il cacciavite in senso orario.
- Fate attenzione che le viti che rimuovete non cadano all'interno dell'MV-8800.
- Non lasciate smontato il coperchio inferiore. Ricordatevi di rimontarlo dopo aver installato la Scheda di memoria DIMM.
- State attenti a non ferirvi le mani con i bordi del coperchio o dell'apertura quando rimuovete il coperchio.



Cambiare la memoria (rimuovere e installare)



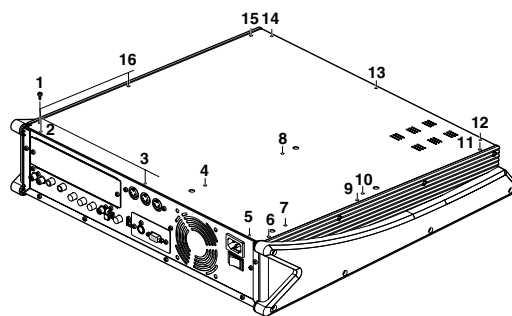
● State attenti a non tagliarvi con i bordi affilati dello slot di installazione, del coperchio, o della scheda.

1. Spegnete l'MV-8800 e i dispositivi collegati, e staccate tutti i cavi dall'MV-8800.
2. Ribaltate l'MV-8800, e appoggiate l'unità su dei supporti posti sotto ai quattro angoli, così che i tasti e le manopole del pannello non vengano danneggiati.

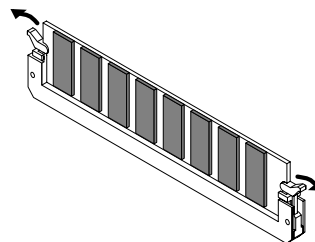


● Quando ribaltate l'MV-8800, fate delle pile di riviste o giornali per tenere sollevati ognuno dei quattro angoli dell'unità, così che il peso dell'unità stessa non danneggi i controlli del pannello superiore. Verificate che tasti e manopole non vengano schiacciati.

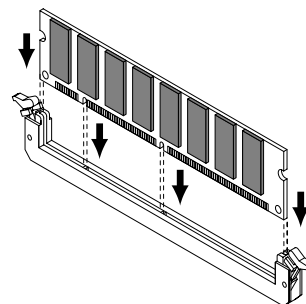
3. Rimuovete le 16 viti dal pannello inferiore, nelle posizioni illustrate a lato, e smontate il coperchio inferiore.



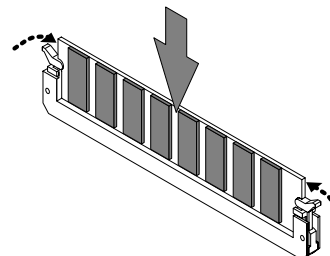
4. Allargate simultaneamente i due fermi all'estremità dell'alloggiamento della scheda DIMM.
5. Estraete il vecchio modulo di memoria dalla basetta.



6. Controllate che le tacche nel nuovo modulo di memoria siano posizionate correttamente, e premete il modulo direttamente verso il basso, nelle due guide laterali.



7. Continuate a premere sino a quando i due fermi non scattano in posizione, bloccando il modulo nella sua sede.



8. Rimontate il coperchio inferiore.

9. Accendete l'unità (p. 28).

Attendete sino a quando l'MV-8800 non ha completato l'avvio.



● Se non è installata alcuna memoria, il display indica "No Wave Memory (DIMM)." Installate della memoria come descritto in Cambiare la memoria (rimuovere e installare) (p. 336).





● Se avete installato un tipo di memoria (DIMM) non supportato, all'accensione appare il messaggio "Wrong DIMM Type! Turn off the power, and replace with correct one" e l'MV-8800 non sarà in grado di funzionare.

10. Controllate la memoria installata come descritto in Testare la memoria installata (p. 323).

Installare la MV8-OP1

La MV8-OP1 è una scheda di espansione che aggiunge sei uscite analogiche, ingressi digitali (di tipo coassiale e ottico), e un connettore R-BUS all'MV-8800.

Precauzioni durante l'installazione dell'espansione

- Spegnete sempre l'unità e sfilate il cavo di alimentazione prima di iniziare l'installazione della scheda MV8-OP1. 
- Installate solo la scheda specificata. Rimuovete solo le viti specificate. 
- Per evitare danni ai componenti interni causati da elettricità statica, osservate attentamente quanto segue ogniquale volta maneggiate una scheda.
 - Prima di toccare una scheda, afferrate sempre un oggetto metallico (come un tubo dell'acqua), in modo tale da essere assolutamente sicuri di aver scaricato qualsiasi elettricità statica potrebbe essersi accumulata nel vostro corpo.
 - Quando maneggiate la scheda, afferratela solo dagli angoli. Evitate di toccare qualsiasi componente elettronico o i connettori.
 - Conservate la busta in cui originariamente si trovava la scheda e inseritela al suo interno ogniquale volta dovete riporla o trasportarla.
- Non toccate nessuno dei percorsi del circuito stampato o dei terminali di collegamento.
- Non impiegate mai una forza eccessiva durante l'installazione di una scheda. Se non si inserisce al primo tentativo, rimuovete la scheda e riprovate.
- Una volta completata l'installazione della scheda, ricontrollate il vostro lavoro.
- Quando ribaltate l'unità, fate delle pile di giornali o riviste, e ponetele sotto i quattro angoli o sotto a entrambe le estremità per evitare danni ai tasti o ai controlli. Orientate l'unità in modo tale da non danneggiare tasti i controlli.
- Quando ribaltate l'unità, maneggiate la con cura per evitare di farla cadere.
- Usate un cacciavite Philips (a croce) della dimensione adatta alla grandezza della vite (un cacciavite numero 2). Se viene utilizzato un cacciavite non adatto, la testa della vite potrebbe rovinarsi.
- Per rimuovere le viti, ruotate il cacciavite in senso antiorario. Per avvitare le viti, ruotate il cacciavite in senso orario.
- Fate attenzione che le viti che rimuovete non cadano all'interno dell'MV-8800.
- Non lasciate smontato il coperchio inferiore. Ricordatevi di rimontarlo dopo aver installato la scheda MV8-OP1.
- State attenti a non ferirvi le mani con i bordi del coperchio o dell'apertura quando rimuovete il coperchio.



Procedura di installazione della MV8-OP1



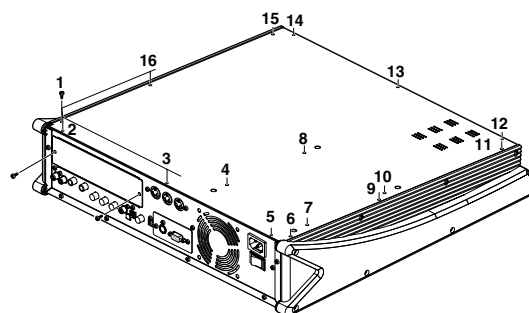
● State attenti a non tagliarvi con i bordi affilati dello slot di installazione, del coperchio, o della scheda.

1. Spegnete l'MV-8800 e i dispositivi collegati, e staccate tutti i cavi dall'MV-8800.
2. Ribaltate l'MV-8800, e appoggiate l'unità su dei supporti posti sotto ai quattro angoli, così che i tasti e le manopole del pannello non vengano danneggiati.

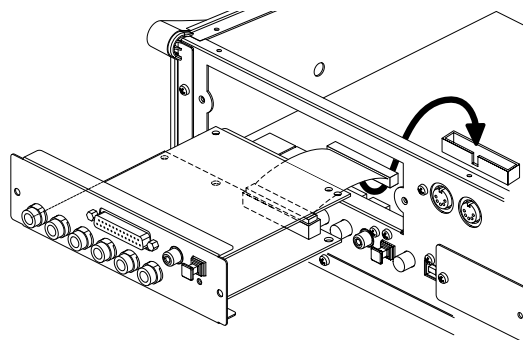


● Quando ribaltate l'MV-8800, fate delle pile di riviste o giornali per tenere sollevati ognuno dei quattro angoli dell'unità, così che il peso dell'unità stessa non danneggi i controlli del pannello superiore. Verificate che tasti e manopole non vengano schiacciati.

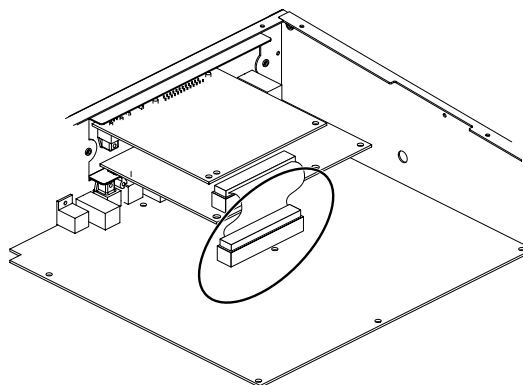
3. Rimuovete le 16 viti dal pannello inferiore e le due viti del coperchio dello slot della MV8-OP1 nelle posizioni illustrate a lato, e smontate il coperchio inferiore e il coperchio dello slot.



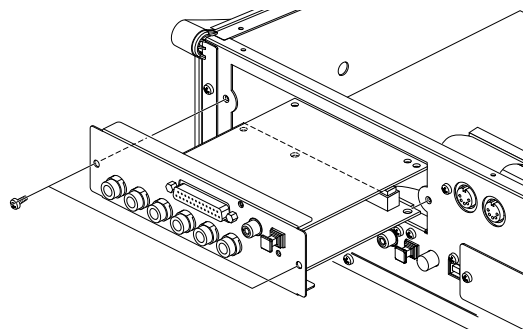
4. Inserite la MV8-OP1 nello slot, con l'orientamento indicato nell'illustrazione a lato.



5. Infilate la piattina che proviene dalla MV8-OP1 nel connettore sulla scheda principale dell'MV-8800.



6. Usate le due viti per fissare la scheda MV8-OP1.
7. Usate le 16 viti per rimontare il coperchio inferiore nella sua posizione originale.



Simboli

.A1P	73
.A1S	73
.A3P	73
.A3S	73
.BMP	287
.JPG	287
.PGM	73
.SND	73

A

Accordo	157
Active sensing	311
Aggiungere	
audio track	160
MIDI track	151
Agire sulla rotella	255
AIFF	
importare	65
salvare	120
Amp Envelope	53
Amp, Amplifier	
partial	53
Amplificatore	53
ANALOG INPUT	
MIC/LINE	23, 27, 83
PHONO	23, 27, 83
Analog Modeling Bass	219
ANALOG MULTI OUTPUT	23, 326
Annula/Ripristina	166
Apertura ventola di raffreddamento	24
arrestare il suono	34
Assegnare	
manopola C (control)	216
patch	75, 89
pattern	144
più sample	77, 78
sample	75
Attribuire un nome	
locate point	141
pad bank	37
partial	107
patch	97
Audio event	58
Audio phrase	52, 54
cancellare	119
caricare	80
copiare	117
impostare	111
impostare il tempo	113
quick assign	75, 78
riprodurre	302
salvare	118
Audio track	260
aggiungere	160
cancellare	169
copy & insert	190
copy & paste	189

copy as new pattern	200
direct recording	161
mute	133
parametro audio event	185
realtime recording	163
registrare	160
registrazione in step	283
resample mix	162
sequence edit	171
solo	134
spostare	188
step recording	163
Automatizzare	
audio track	221
Manopola C (Control)	227
mixer channel	221
operazioni mute	223
Automazione	221

B

Backup del project	243, 294
Barra dei Menu	255
Battuta	
cancellare	175
inserire	174
Bilanciamento	209
Bitmap	287

C

Cambiare	
cartella	246
Color Theme	284
drive	245
indirizzamento MFX	217
suddivisione ritmica	138
tempo	138
Campi numerici	256
Campionamento	52
Campionare	83
applicare gli effetti	88
parametri	84
Campionatore	51
Cancellare	
audio phrase	119
battuta	175
cartella	250
evento	183
file	250, 295
locate point	141
marker	142
partial	108
patch	101
pattern	204
project	239
sample	242
traccia	169
Caricare	
audio phrase	80
effetto	81
patch	100

project	237
song	207
Cartella	
cambiare	246
cancellare	250
copiare	248
creare	247
nome	247
CD Audio	229
importare	70
riproduzione	236
scrittura	234
Change continuous data	199
Change duration	193
Change velocity	192
Channel Aftertouch	150
Chop	76, 116
Chord	157
Chorus	56
Cliccare	254
Cliccare col tasto destro	261, 263, 264
CLIPBOARD	107, 117
Coassiale	319, 327
Collegamento digitale	327
Collegare	
computer	291
Color Theme	284
Comandi di modifica	187
Commutare	
V-LINK	314
Computer	
collegare	291
iniziare la comunicazione	291
interrompere la comunicazione	296
Control Change	150, 298
Controller	51
Convertitore della frequenza di campionamento	325
Copiare	
audio phrase	117
cartella	248
evento	183, 189
file	248, 292
part	93
partial	107
pattern	203
sequenza	189
Copy & Insert	190
Copy & Paste	183
Copy as MIDI clip	200
Copy as new pattern	200
Creare	
cartella	247
evento	182
pattern	148
pattern track	164
project	241
song	146
Create continuous data	198
Cromatica	110

Cursori	19, 256, 298, 321, 322
Cursori assegnabili	298

D

Data thin	195
Delay	56
Delay/Chorus	
on/off	211
selezionare	212
Delay/chorus library	60
Delete measure	175
DIGITAL IN	23, 327
Direct Recording	161
Disco	
formattare	251
nome	252
DISK/USB	271
Display della waveform	
zoom-in	34
zoom-out	34
Display esterno	253, 257
Dispositivo audio digitale	325
Dissolvenza	129
Doppio click	254
Drag	255
Drag&Drop	255
Drive	
cambiare	245

E

EDIT	269
Effetti	51
Effetto	211
caricare	81
memorizzare	214
on/off	211
parametri	213
salvare	215
selezionare	212
Effetto corrente	211
Effetto Mastering	232
Effettuare le impostazioni	
sincronizzazione	305
V-LINK	314
word clock	328
Emphasis	122
EQ	210
Equalizzatore	210
Espandere	
memoria	335
Event	58
view filter	201
Event erase	154
Event list	
cancellare	183
copy & paste	183
creare	182

Event list edit	181
Evento audio	58

F

Fade-out	129
File	
cancellare	250, 295
copiare	248, 292
nome	247
spostare	249
Filter	53
Filter Envelope	53
Filtro	53
FOOT SWITCH	23
Formattare	
disco	251, 252
Foro di espulsione di emergenza	25
Frase audio	52, 54
Funzione Fixed Velocity	37
Funzione Hold	38
Funzione Multilevel	37
Funzione Roll	38
Funzione Tap	138

H

Hard disk	
formattare	252

I

Immagini	
importare	287
registrare	289
selezionare	289
Importare	
AIFF	65
CD audio	70
immagini	287
SMF	79
sound library	73
WAV	65
Impostare	
marker	142
Impostazioni del costruttore	324
Indicatore BEAT	22
Indicatore di accesso al disco	25
Indicatore DISK	18
Indicatore MIDI	18
Informazioni sul System	323
ingrandire	
display della waveform	34
Ingresso	319
Ingresso analogico	
livello	83
Inizializzare	
part	94
pattern	204

Input quantize	153
Insert Measure	174
Installare	
MV8-OP1	337
Instrument	52, 54, 89
effettuare le impostazioni	90
Interruttore a pedale	27, 321, 322
Interruttore POWER ON	24, 28
Intonazione di riferimento	319
Inviluppo del filtro	53
Inviluppo dell'amplificatore	53

J

JPEG	287
------------	-----

L

LCD	18, 253
Legatura	157
Lettore di CD	236
LFO	53
Lista dei sample	121
Locate point	
attribuire un nome	141
cancellare	141
impostare	140
modificare	141
spostarsi al	140
Locator	140
Loop recording	155
Low Frequency Oscillator	53

M

Mac	293
Manopola C (Control)	19, 216, 227
assegnare	216
automazione	227
registrare le operazioni	227
riproduzione	228
Manopola Contrasto	18
Manopola Master output	18
Manopola PHONE	18
Manopola VALUE	21
Manopole	256, 322
Manopole SENS	18, 83
Marker	142
cancellare	142
impostare	142
spostarsi al	142
Master	304
MASTERING	272
Mastering	232
Mastering tool kit	56, 232
MD-P1	313
Memoria	
espandere	335

test	323
Memorizzare	
effetto	214
Merge track	170
MFX	56
controllare	303
indirizzamento	217
on/off	211
selezionare	212
MFX library	60
MIDI	297
MIDI clip library	60
copy as	200
MIDI clock	306
MIDI IN	297
MIDI OUT	297
MIDI track	259
aggiungere	151
cancellare	169
change continuous data	199
change duration	193
change velocity	192
copy & insert	190
copy & paste	189
copy as MIDI clip	200
copy as new pattern	200
create continuous data	198
data thin	195
drum grid	158
event erase	154
event list	181
input quantize	153
loop recording	155
merge	170
modificare	279
modifiche piano roll	177
mute	133
play quantize	136
program change	137
quantizzare	191
realtime recording	152
recording filter	154
registrare	150
registrazione in step	282
sequence edit	171
shift timing	194
solo	134
split notes	197
spostare	188
step recording	156
trasposizione	196
MIDI, MIDI Output	24
Mixdown	230
pattern	230
song	230
Mixer	51, 209
Mixer channel	221
MIXER/EFFECTS	270
MMC	309
Mode Message	150
Modi operativi	253

Modifica dei nomi	256
Modificare	
dati della sequenza	278
Delay/Chorus	213
locate point	141
messaggio system exclusive	184
MFX	213
mute	225
note event	179
parametro audio event	185
patch	95
pattern	167
pattern event	186
riverbero	213
sample	121
song	167
traccia	169
Modo Mastering	61
Modo Mixdown	61, 230
accedere	230
uscire	230
Modo Multi Timbre Sampler	300
limitazioni	301
Modo Pattern	61
Modo Song	61
Modulo sonoro MIDI	297
MOUSE	24
Mouse	253, 254
Move	249
MTC	308
MTK	56
MTK (mastering tool kit) library	60
multi-effetto	56
Multitimbricit�	300
Mute	
audio track	133
MIDI track	133
modificare	225
pattern track	133
Mute Control Track	58
MV8-OP1	325
installare	337

N

Nome	
cartella	247
disco	252
file	247
project	238
Normalize	123
Nota puntata	202
Note	150
nota puntata	202

O

Operazioni del mixer	
registrare	221
riproduzione	222

Operazioni mute	
registrare	223
riproduzione	224
Oscillatore a bassa frequenza	53
Ottico	319, 327
OUTPUT	
DIGITAL	23, 319
MASTER	23
PHONES	23
P	
Pad bank	
attribuire un nome	37
selezionare	36
Part	
assegnare	89
copiare	93
inizializzare	94
Parte corrente	89
Partial	53
assegnazione	109
cancellare	108
copiare	107
effettuare le impostazioni	102
nome	107
Patch	52
cancellare	101
caricare	100
effettuare le impostazioni	95
Nome	97
quick assign	77
salvare	99
patch	
quick assign	75, 76
Patch library	60
caricare	98
registrare	97
patch pre-installate	
caricare	63
PATTERN	267
Pattern	57
assegnare	144
cancellare	204
copiare	203
creare nuovo	148
incollare	176
inizializzare	204
lunghezza	149
mixdown	230
modificare	167
nome	149
registrare	145
save as SMF	205
selezionare	168
tempo	149
Pattern event	58
Pattern track	
cancellare	169
copy & insert	190
copy & paste	189

creare	164
mute	133
parametro pattern event	186
realtime recording	165
registrare	164
registrazione in step	283
sequence edit	171
solo	134
spostare	188
step recording	165
Pausa	157
Piano Roll Edit	177
Piano roll edit	
copy & insert	190
copy & paste	189
spostare	188
Pitch Bend	150
Pix Jam	287
Play Quantize	136
Polarità	321
polifonia massima	91
Poly Aftertouch	150
PR-50	313
Presa AC	24, 27
Program Change	137, 150
Programmazione drum-machine	158
PROJECT	266
Project	59
backup	243, 294
cancellare	239
caricare	237
creare	241
nome	238
proteggere	238
ripristinare	243
salvare	240
save as new	240
Protect	238
Proteggere	
project	238
Puntare	254

Q

Quantizzare	
piano roll edit	191
sequence edit	191
Quick region	173

R

R-BUS	23, 319, 325
ingresso	329, 330
Realtime recording	
audio track	163
MIDI track	152
pattern track	165
Recording filter	154
Registrare	
audio track	160

cambiamenti di immagine	289
MIDI track	150
operazioni del mixer	221
operazioni manopola C (Control)	227
operazioni mute	223
pattern	145
pattern track	164
song	145
Registrazione in loop	155
Registrazione in step	156
Registrazione in tempo reale	152
Regolare	
bilanciamento	209
tono	210
volume	209
Resample Mix	162
Rest	157
Reverb library	60
Ricampionare	88
ridurre	
display della waveform	34
Ripristinare	
project	243
Riproduzione	
CD audio	236
operazioni del mixer	222
operazioni manopola C (Control)	228
operazioni mute	224
Risultati del campionamento	
eliminare	87
Riverbero	56
on/off	211
selezionare	212

S

Salvare	
AIFF	120
audio phrase	118
Delay/Chorus	215
effetto	215
MFX	215
patch	99
pattern	205
project	240
riverbero	215
sample	130
song	205
user track template	147
WAV	120
Sample	52
cancellare	242
effettuare le impostazioni	105
enfasi	122
fade-in	128
fade-out	129
modificare	121
normalizzare	123
salvare come AIFF	130
salvare come WAV	130
set mono	127

time stretch	124
troncare	125
Sample Mix Table	53
SAMPLER	270
Sampler	51
Scrittura	
CD audio	234
Selezionare	
effetto	211
immagini	288, 289
modo LCD	253
modo VGA	253
pad bank	36
pattern	168
regione	173
regione (Piano roll edit)	180
schermata	285
song	167
Selezionare il	
modo pattern	132
modo song	132
SEQUENCE	268
Sequence edit	171
copy & insert	190
copy & paste	189
quantizzare	191
spostare	188
Sequencer	51, 131, 304
Set mono	127
Shift timing	194
Sincronizzare	304
master	304
Sincronizzazione	305
Sistema esclusivo	184
Slave	306
SMF	205
importare	79
SMT	53
Solo	
audio track	134
MIDI track	134
pattern track	134
SONG	267
Song	57
caricare	207
creare nuova	146
mixdown	230
modificare	167
registrare	145
save as SMF	205
selezionare	167
Sostituire	
sample	114
Sound library	
Importare	73
Split notes	197
Spostare	
evento	188
file	249
sequenza	188

Spostarsi	
al marker	142
Standard MIDI file	79, 205
Step recording	
audio track	163
MIDI track	156
pattern track	165
rest	157
tie	157
Step Time	202
Strumento	54
Struttura delle cartelle	244
Suddividere un sample	76
Suonare	
pattern	143
SYSTEM	271
System exclusive	150, 184

T

Tabella delle funzioni	315
Tasti	255, 321
Tasti Cursore	21
Tasti DEC/INC	21
Tasti F (funzione)	18
Tasti MEAS	22
Tasti Numerici	21
Tasti STEP	22
Tastiera MIDI	299
Tasto ASSIGNABLE SLIDER	19
Tasto AUDIO PHRASES	19
Tasto AUTO PUNCH	21
Tasto BPM/TAP	22
Tasto CLIPBOARD	20
Tasto DELETE	20
Tasto di espulsione del disco CD-R/RW	25
Tasto DISK/USB	19
Tasto EFFECTS	19
Tasto ENTER	21
Tasto EVENT ERASE	20
Tasto EXIT	18
Tasto FIXED VELOCITY	20
Tasto HOLD	20
Tasto IMPORT	18
Tasto INSTRUMENTS	19
Tasto JUMP	22
Tasto LOCATOR	22
Tasto LOOP ON	21
Tasto LOOP QUICK SET	21
Tasto MARKER SET	22
Tasto MASTERING	19
Tasto MENU	18
Tasto MIXER	19
Tasto MULTILEVEL	20
Tasto PAD BANKS	20
Tasto PATTERN	19

Tasto PLAY	22
Tasto PREVIEW FROM	21
Tasto PREVIEW TO	21
Tasto PROJECT	19
Tasto QUICK EDIT	20
Tasto REC	22
Tasto ROLL	20
Tasto SAMPLING	18
Tasto SHIFT	21
Tasto SHUTDOWN	18
Tasto SONG	19
Tasto STOP	22
Tasto SYSTEM	19
Tasto TOP	22
Tasto UNDO/REDO	18
Tasto V-LINK	18
Tempo	
aggiungere	139
cambiare	138
Tempo track	58, 139
Terminale di terra	23, 27
Tie	157
Time Signature	
aggiungere	139
Time Stretch	124
Tono	210
Traccia Audio	58
Traccia audio	260
Traccia dei Pattern	58
Traccia MIDI	58, 259
Transpose	196
Trascinare	255
Trasposizione	196
Trovare	
zero cross	106
Truncate	125
Tune Request	150

U

Undo/Redo	166
USB	23, 291
Uscita MIDI	297
Uscita multipla	325, 326
User track template	147
salvare	147
usare	147

V

Vassoio del drive CD-R/RW	25
VELOCITY PAD	20
Velocity pad	35
fixed velocity	37
funzione multilevel	37
hold	38
immagini	288

Indice

mute	135
roll	38
solo	135
suonare i pattern	143
VGA	253
VGA OUT	24
View filter	201
V-LINK	313
effettuare le impostazioni	314
master	314
on/off	314
slave	316
tabella delle funzioni	315
Voice Reserve	91
Volume	209

W

WAV	
importare	65
salvare	120
Windows	292
Word Clock	328

Z

Zero-cross	106
------------------	-----



Per l'Europa

Questo prodotto è conforme ai requisiti delle Direttive Europee 89/336/EEC e LVD72/23/EEC.



Questo prodotto dev'essere eliminato separatamente, presso il centro di raccolta dei rifiuti locale. Non gettatelo insieme ai rifiuti domestici.

■ Diritti di Autore (copyright)

- La legge proibisce la registrazione non autorizzata, l'esecuzione in pubblico, la trasmissione, il prestito, la vendita o la distribuzione, o simili, in tutto o in parte di un lavoro (composizione musicale, registrazione video, trasmissione, esecuzione in pubblico, etc.) il cui copyright (diritti di autore) è proprietà di terze parti.
- Questo prodotto può essere usato per registrare o duplicare materiale audio o visivo senza essere limitato da certe misure tecnologiche di protezione contro la copia. Questo perché il prodotto è concepito per essere utilizzato per produrre materiali musicali o video originali, ed è perciò progettato in modo tale che il materiale che non viola i diritti d'autore che appartengono ad altri (per esempio, i vostri lavori originali) possa essere registrato o duplicato liberamente.
- Non utilizzate questa unità per scopi che potrebbero violare i diritti di autore detenuti da una terza parte. Roland non si assume alcuna responsabilità riguardo alla violazione di diritti di autore detenuti da una terza parte derivati dall'uso di questa unità.

■ Riguardo all'Accordo di Licenza

- L'MV-8800 e le sue capacità CD-R, sono pensate per permettervi di riprodurre materiale di cui possedete i diritti di autore, o materiale il cui detentore dei diritti di autore vi ha garantito il permesso di effettuare la copia. Di conseguenza, la copia che viene effettuata digitalmente oltrepassando i sistemi di protezione contro la copia digitale, come l'SCMS o simili, senza il permesso del detentore dei diritti di autore, anche in certi casi per vostro uso e godimento personale (uso privato), costituisce una violazione dei diritti di autore, sanzionato dalla legge. Consultate uno specialista di diritti di autore o le pubblicazioni specializzate per informazioni più dettagliate su come ottenere tali permessi dai detentori dei diritti di autore.

■ Limitazione di responsabilità

- Roland non si assume alcuna responsabilità per qualsiasi "danno diretto," "danno consequenziale," o "qualsiasi altro danno" che possa derivare dal vostro utilizzo dell'MV-8800. Questi danni possono includere, ma non sono limitati, ai seguenti eventi che possono verificarsi durante l'uso dell'MV-8800.
 - Qualsiasi perdita di profitto che possa derivarvi
 - Perdita permanente della vostra musica o dati
 - Impossibilità di continuare a usare l'MV-8800 stesso o un dispositivo collegato



* 0 4 3 4 8 3 9 0 - 0 1 *

04348390

07-06-4N